

С.С. Донченко

МОРСКОЕ ЦАРСТВО В ЯПОНСКИХ СКАЗКАХ

В статье освещаются традиционные представления японцев о подводном мире: приводятся его пространственно-временные характеристики, описываются особенности обитателей. Особое внимание уделено анализу популярного сюжета о путешествии рыбака Урасима Таро во дворец Морского дракона.

Ключевые слова: Япония, фольклор, сказка, японские сказки, подводный мир, подводное царство.

В сказках народов мира герой часто сталкивается с необычными существами, а иногда и попадает в странные миры¹, которые подчас разительно отличаются от привычного ему окружения. Японские сказки в данном случае не исключение. В них условно можно выделить три уровня таких миров: верхний («небеса»), средний (места обитания различных «сверхъестественных» существ, живущих бок о бок с людьми) и нижний (подводное, подземное «царства»).

Под миром воды в японских сказках следует понимать ту сферу, в которую герой попадает, чудесным образом опускаясь под воду в море. Морское царство — один из самых интересных миров в японских сказках, в некоторых из них он описывается довольно подробно. Рассмотрим несколько из них.

Прежде всего это известная легенда о рыбаке Урасима Таро, существующая в Японии «в многочисленных фольклорных вариантах. Она также зафиксирована в древнем памятнике “Юряку-ки”, исторической хронике о годах правления императора Юряку (457–479), и своде “Танго-фудоки”. Наиболее древний вариант легенды сохранился в поэтической антологии VIII в. “Манъёсю”, где он был помещен под названием “Песня, воспевающая Урасима из Мидзуноэ”» [Легенды и сказки древней Японии 2000: 463; Манъёсю 1971: кн. 9, песня 1740]. Молодой рыбак из селения Мидзуноэ² [Садзанами Санд-

¹ Под «миром» здесь следует понимать отдельное сказочное пространство-время, для которого, по представлениям японцев, характерны специфические обитатели.

² По другой версии, он жил в местечке Оура [Легенды и сказки древней Японии 2000: 13].

зин 2000: 175] спас черепаху. За это доброе дело ему представился случай по-пасть под воду во дворец Дракона. Там героя чествуют, когда же он проявляет желание вернуться домой, дочь Дракона дает ему яшмовую шкатулку, наказывая не открывать ее. Когда герой возвращается в родные края, оказывается, что прошло уже много лет, и все родные скончались. Он от безысходности открывает шкатулку и сам, превратившись в дряхлого старца, испускает дух.

Эта легенда довольно древняя, поэтому в разных источниках есть небольшие расхождения по поводу этого сюжета. В таблице приводятся различия в двух версиях: литературной обработки легенды, выполненной Садзанами Сандзин [Сказания древней Японии], и версии, встречающейся в различных сборниках сказок [Легенды и сказки древней Японии; Японские сказки]. Судя по топониму Мидзуноэ, литературная обработка была выполнена на основе более древней версии.

	Версия из литературной обработки Садзанами Сандзин	Версия из современных сборников сказок
Место жительства	Мидзуноэ	Оура
Кого спас	простую черепаху	дочь дракона Ото-химэ в облике черепахи
На чем попал под воду	на панцире черепахи	на корабле, посланном Ото-химэ
Под водой прошло	два-три дня	три года
На суше за это время прошло	700 лет	по мнению обитателей суши, Урасима жил «в стародавние времена» [Легенды и сказки древней Японии 2000: 15]
Шкатулка	простая	с тремя ящиками
Описания сада со всеми временами года	есть	нет
Объяснение появления танца журавля и черепахи	нет	есть

Эти, казалось бы, существенные различия не играют принципиальной роли для сюжета. Версия Садзанами Сандзин содержит как более древние элементы сказки, так и очевидные литературные признаки. В целом для нее характерно большее количество, чем в среднем в сказках, неформульных диалогов, описаний. Способ перемещения под водой проще (панцирь черепахи увеличился до таких размеров, что Урасима смог на нем разместиться. Остальное для сказки неважно).

Шкатулка проще — в ней нет ящиков. Нарушение зарока приводит к «ускорению времени» — шкатулка позволяла рыбаку оставаться в его собственной системе отсчета времени: к его жизни до путешествия на дно мор-

ское по возвращении на сушу прибавилось лишь столько времени, сколько он провел там по времени подводного царства — два-три дня. Открытие шкатулки «переводит» его на земное время, что приводит к резкому старению и смерти. Стоит добавить, что в других версиях сказки время, прошедшее на земле за период пребывания Урасима Таро под водой, разнится. Так, например, три года, проведенные рыбаком во дворце Дракона, превращаются в триста земных лет [Йомикикасэ-оханаси-эхон 2002: 117].

Усложнение конструкции шкатулки, деление ее на три ящичка, приводит к наложению на сюжет об Урасима Таро объяснения происхождения танца журавля и черепахи — неперменного компонента «многих ритуальных действий и обрядов календарного и жизненного цикла, бытующих в Японии и в наши дни. Исполнение танца, как правило, имело благополучную символику, связанную с долголетием, благополучием и счастьем» [Легенды и сказки древней Японии 2000: 463–464]. В версии со шкатулкой о трех ящичках в первом лежат журавлиные перья, из второго вылетает окутывающее молодого рыбака белое облачко, из-за чего он резко стареет, а в третьем — зеркальце. Поглядев в зеркало, он осознает, что превратился в старика, после чего к спине прилипают журавлиные перья, и Урасима взлетает в воздух и начинает кружиться над материнской могилой. «А Отохимэ превратилась в черепаху и вылезла на берег, чтобы встретиться с Урасима. Говорят, тогда и появился танец журавля и черепахи» [Легенды и сказки древней Японии 2000: 16]. Вероятно, представления о журавле как символе долголетия и чистоты пришли в Японию из Китая.

В версии Садзанами Сандзин встречается занятное описание сада при дворце Дракона, в котором одновременно представлены пейзажи, характерные сразу для всех времен года:

«На восточной стороне — там распускались, там цвели вишни и сливы, мешая цветы свои. Заливался там соловей в чаще, порхали мотыльки и бабочки.

Лето было на южной стороне сада. Густо росли зеленые листья и стрекодали цикады в темной зелени их, и звенели кузнечики.

Осень ласкала глаз на западной стороне. И тихо шептались багряные листья клена, пышно расцветали хризантемы.

А на севере — зима, лютая зима стояла на севере. Гладко залежали там снега, сверкая своей непорочной белизной; и льдом, как панцирем, одеты были все реки там» [Садзанами Сандзин 2000: 180].

Подобное описание местности, в котором есть явные признаки всех времен года сразу, встречается и в сказках о подземном мире. Возможно, это литературное добавление Садзанами Сандзин, созданное, впрочем, в рамках фольклорной традиции. В то же время это подтверждает некоторое родство мира воды и подземного мира как двух иных миров нижнего уровня.

Сюжет о путешествии в морское царство можно встретить в сказке «Два брата»³ [Легенды и сказки древней Японии 2000: 16]. Два брата — искусный

³ «Сказка представляет собой фольклорный вариант древнего мифа о двух братьях — рыболове Ходзэри и охотнике Хоори, зафиксированного в исторических хрониках VIII в. “Кодзики” и “Нихонги”. Согласно мифу, братья меняются орудиями рыбной ловли и охоты. Младший

рыболов и искусный охотник решили поменяться орудиями труда и посмотреть, кто принесет больше пользы. Ни один не смог добыть пропитания, однако пулю охотника старший брат-рыболов извлек из дерева после своего промаха, а крючок рыбака был унесен крупной рыбой. Пришлось младшему брату (охотнику) отправиться на его поиски. После трехдневного брожения по берегу он встретил старца, который, желая помочь тому, предложил сесть юноше к нему на закорки. После этого в мгновение ока оба оказались в царстве повелителя морей бога Нира⁴. Там младший брат пировал три дня, но «три дня в морском царстве равны тремстам годам в мире людей» [Там же: 17]. В этом варианте сюжета старец дает юноше «ящичек, в котором было заключено дыхание юности» [Там же], и опять же открывать его было запрещено — «беда случится» [Там же]. Возвратившись на спине старика в родное селение, он узнает от другого старца, что за время его отсутствия сменилось пять поколений. После того как шкатулка открыта, из нее вырывается облако и уносит юношу на небо.

В этом варианте сюжета транспортным средством для путешествия в морское царство является уже некий старец, также не подчиняющийся земным законам.

Еще один вариант встречается в сказке «Колокол из дворца Дракона» [Десять вечеров 1965: 24]. Самурай по имени Авадзу-но Кандзя построил храм, но за неимением колокола отправился на корабле покупать железо для его отливки. Во время шторма рядом с кораблем появляется лодка с маленьким ребенком-кормчим. Ребенок призывает Авадзу-но Кандзя перебраться в лодку. Сказав экипажу большой лодки подождать немного (шторм тут же прекратился), мальчик доставляет самурая ко дворцу Дракона. Во время встречи с Драконом морской владыка просит самурая, известного мастера стрельбы из лука, защитить дворец от нападения ужасного змея. Самурай соглашается и уничтожает обидчика и его сподвижников. На вопрос, что хочет Авадзу-но Кандзя в качестве вознаграждения, он рассказывает свою историю. И тогда Дракон дарит ему колокол, висящий на входных воротах во дворец. В конце повествования поясняется, в каких храмах, по мнению разных людей, этот колокол висел (прежде всего в Кокодзи в Авадзу, в Оми).

Можно заметить упоминание об еще одном транспортном средстве — лодке под управлением мальчика. Помимо этого очевидна явная буддийская направленность: обычного для этого сюжета рыбака заменяет набожный самурай, начисто отсутствует как действующее лицо красавица-дочь Дракона Ото-химэ. Нет искажения времени.

брат Хоори не умеет ловить рыбу и теряет крючок, чем навлекает на себя страшный гнев старшего брата. Появляется седовласый старец и помогает Хоори приплыть к дворцу морского царя. Хоори женится на прекрасной морской царевне Тоётама-химэ. Когда же он хочет вернуться на землю, морской царь дает ему потерянный крючок и две волшебные драгоценности, вызывающие прилив и отлив. С их помощью Хоори побеждает брата. Тоётама-химэ выходит из пучины вод, чтобы родить ребенка на земле, и строит хижину, крытую перьями кormорана. Хоори нарушает ее запрет не подглядывать и узнает, что истинный облик его жены — огромный крокодил. Разгневанная Тоётама-химэ скрывается, закрыв навеки границу между морем и сушей» [Легенды и сказки древней Японии 2000: 464].

⁴ Чаще в сказках как повелитель морей упоминается дракон.

Что касается времени на морском дне, то, по представлениям многих народов (например, у кельтов), в потусторонних мирах оно течет по-другому — гораздо медленнее, чем на земле. Так цифры в 700 лет, 300 лет для традиционного сознания равноценны просто очень длинному промежутку времени. Для стилизации сказочной речи традиционно упоминались числа три и семь — они представлялись японцам (и далеко не только им) магическими.

История, схожая со сказкой об Урасима Таро, встречается в сказке «Жена-лисица» [Легенды и сказки древней Японии 2000: 78]. По воле обстоятельств разлучившийся с отцом мальчик Досимару идет на его поиски. По пути он спасает и отпускает в воду черепаху, которую мучит какой-то мальчишка. Она традиционно оказывается Ото-химэ, дочерью Дракона, и он сам выплывает на берег в красивой ладье и приглашает мальчика в гости. «Тридцать дней пролетели незаметно, пятьдесят дней промелькнули как один час» [Там же: 81]. Перед возвращением мальчику вручаются три прощальных дара: «Первый дар — жемчужина прилива. Поднять ее высоко над землей — хлынет море на землю, затопит все вокруг, а опустить — так снова уйдет в свои берега. Второй дар — жемчужина сытости. Кто ее лизнет — пятнадцать дней будет сыт да еще исцелится от всяких недугов. Третий дар — жемчужина “Чуткие уши”⁵. Кто поднесет ее к уху — станет понимать язык птиц и зверей» [Там же]. Вдобавок Дракон одаряет мальчика нарядом из золотой парчи и отвозит его на ладье на берег. Дальше сказка возвращается к своему основному сюжету. Все подарки приходятся как нельзя кстати, в результате чего герой остается на высоте.

В этой версии нет ни искажения времени, ни зарока. Вероятно, что подобное искажение изначального сюжета было необходимо для обоснования происхождения трех чудесных жемчужин.

В самой древней из известных версий в «Манъёсю» сюжет сводится к тому, что Урасима не возвращался в родное село семь дней, на челне своем «переплыл границу моря» [Манъёсю 1971: кн. 9, песня 1740] и неожиданно встретил на пути дочь морского божества. После этого они «во дворец владыки дна / Водяных долин, / В ослепительный чертог, / В глубину глубин / Парой юною вошли, / За руки держась, / И остались жить, забыв / Горе, старость, смерть» [Там же]. Когда рыбак желает съездить домой, его избранница дает ему шкатулку: «Если хочешь, как теперь, / Вечно жить со мной, / Этот ларчик мой возьми, / Но не открывай» [Там же]. По возвращении на сушу он ничего родного не обнаруживает и думает: «Не открыть ли этот ларчик, / Может, в нем секрет? / Может, все еще вернется, / Дом увидит он?» [Там же]. Но из шкатулки появляется белое облачко и улетает в «вечную страну» [Там же]. Герой старится и умирает.

Основное отличие варианта из Манъёсю: в нем не упоминаются предпосылки встречи Урасима Таро и дочери морского владыки. Это может быть обусловлено рядом причин. В стихотворном сборнике древнее сказание мог-

⁵ В сказке «Колпак “Чуткие уши”» [Японские сказки 1956: 60], как следует из названия, также встречается артефакт, позволяющий понимать речь животных, птиц и, что особенно интересно, деревьев. В японских сказках деревья нередко общаются между собой и даже пощещают друг друга по ночам.

ло быть облечено в более лиричный облик: юноша встречает девушку, и они решают быть вместе. Либо же изначально эпизод с черепахой в сюжете отсутствовал. Занятно упоминание «границы моря» — как раз того предела, который разделяет мир людей и мир водный. Также морское царство называется «вечной страной». Видимо, именно этими представлениями обусловлены нарушения в ходе времени для тех, кто туда попадает.

Описание подводного мира встречаются и вне сюжета о рыбаке. В сказке «Вака-химэ из дворца дракона» [Легенды и сказки древней Японии 2000: 90] к мальчику Кинскэ, задорно кидавшему охапки хвороста во внезапно возникший у берега водоворот, чтобы посмотреть, как они вертятся, пришла прекрасная морская дева Вака-химэ, оказавшаяся дочерью Ото-химэ, внучкой Дракона. Она обещает заботиться о нем, так как он подарил им много топлива для очага. Так у мальчика с тех пор стали чудесным образом появляться и одежда, и еда. Узнавший об этом князь желает сам жениться на этой красавице и задает мальчику задачи, с которыми за него успешно справляется Вака-химэ: принести князю 1000 мешков риса (их приносят из морской пучины кони), достать диковины под названием «пии-пии», «дон-дон» и «эй-са». Мать красавицы — прекрасная Ото-химэ — приносит ей три шкатулки, которые отправляют князю. Из ларчиков начинают вереницей выходить карлики, играющие на флейтах («пии-пии»), барабанах («дон-дон»), из третьего выскакивают «карлики-самураи в доспехах и шлемах» [Легенды и сказки древней Японии 2000: 94] и нападают на князя. Чтобы они успокоились, он по просьбе Вака-химэ соглашается опекать Кинскэ, а она, перепоручив заботу о мальчике, рассказывает, кто она, и возвращается к себе во дворец.

Упоминание карликов также встречается при описании подземного мира.

Схожий сюжет можно встретить в сказке «Сморкун-божок» [Легенды и сказки древней Японии 2000: 241]. Старик, не нашедший покупателя на собранный хворост, бросает от отчаяния вязанки в стремнину реки. Он возносит молитву повелителю вод, и из реки появляется юная красавица. Она благодарит его за то, что он подарил жителям подводного царства⁶ много хвороста, и одаривает старика от лица Дракона крошечным мальчиком — это и есть сморкун-божок. В обмен на трехразовое питание салатом из омаров мальчик готов исполнять любое желание. Старик получил все, что душе было угодно, и единственная забота — свежие омары — стала для него обузой. Он просит мальчика вернуться домой и передать поклон Дракону, после чего тот «молча вышел из дома, громко шмыгнул носом и разом втянул в свои ноздри дом с утварью, кладовые, полные риса... Все исчезло — осталась только грязная лачуга» [Там же: 242]. Мальчик тут же пропал бесследно.

В сказке «Собака, кошка и кольцо» [Легенды и сказки древней Японии 2000: 193] морехода, спасшего змею, на спине везет в морское царство акула, говорящая человеческим голосом. Оказывается, что он спас ее, когда она была в облике змеи. Дракон устраивает пир и одаривает его кольцом, которое вскоре приносит ему богатство. Никаких временных трансформаций по возвращении героя на сушу и, соответственно, зарок в сказке нет.

⁶ По другой версии он одарил хворостом Богиню Реки [Десять вечеров 1965: 18].

Другой сюжет о мире воды, объясняющий отсутствие костей у медузы или, по другой версии, у осьминога, встречается в сказках «Почему у осьминога нет костей» [Легенды и сказки древней Японии 2000: 283] и «Медуза и обезьяна» [Японские сказки 1956: 35]. В первой сказке жене Дракона из прихоти понадобилась печень обезьяны, черепаха отправилась за ней, практически привела обезьяну к воротам дворца царя морского, но осьминог-привратник проболтался обезьяне о том, что ее собираются убить. Животному удается сбежать, но из осьминога «выбивают» все кости⁷. По второй версии сюжета, глупая и болтливая медуза, у которой на то время было «четыре лапы» [Там же: 35], отправляется за обезьяной ради исцеления тяжело заболевшей жены Дракона. По пути ко дворцу медуза проболталась о цели их совместного визита, обезьяна перехитрила ее и осталась в живых, а медузу сурово избили.

В сказке «Чудесный кувшинчик» [Легенды и сказки древней Японии 2000: 95] молодой рыбак по имени Масария случайно выудил крупную рыбу, которая оказалась Ото-химэ. Дочь дракона, приняв человеческий облик, проводит с ним ночь и скрывается без следа. Рыбак никак не может ее забыть. Однажды он видит на воде челнок, в котором сидят двое маленьких близнецов-*канна*⁸. «Тело у них чешуей покрыто, а глаза навывкате» [Там же: 96]. Они признают в нем отца и доказывают это, рассказывая историю его любовной ночи с Ото-химэ, которая и послала за ним детей. Рыбак обнимает их за плечи и ныряет в воду. Он проводит в обществе Ото-химэ и детей-*канна* пять дней, потом его тянет наверх. Дети советуют выпросить в качестве прощального дара лазоревый кувшинчик, который он получает. По возвращении оказывается, что прошло 50 лет, все вокруг изменилось. При этом он постарел и сам. С горя он выпивает содержимое кувшина и молодеет. Поняв чудесную силу подарка, он начинает лечить людей, но однажды он ругается на кувшинчик («Из-за этого проклятого кувшина мне и ночью отдыха нет. Да пропади он пропадом!»). [Там же: 100]. Кувшинчик разбивается и исчезает, Масария мгновенно стареет, а все омоложенные стареют вместе с ним, а исцеленные умирают.

Подытоживая сведения о морском мире, можно составить приблизительную картину того, что он собой представляет.

Мир воды располагается в смежном пространстве с миром людей. Его представители могут переносить людей как к себе, так и обратно на сушу. Самостоятельно человек туда попасть не может. После прохождения через толщу воды мир становится плоским: так черепаха предлагает Урасима слезть с ее панциря и подойти к воротам дворца пешком [Садзанами Сандзин 2000: 178].

В целом этот мир повторяет по своему устройству мир земной, он напоминает отдельное земное княжество, населенное рыбами, осьминогами и прочими морскими жителями с женатым Драконом (или богом Нира) во главе, его дочерью Ото-химэ и внучкой Вака-химэ. При встрече с человеком

⁷ Считается, что в те времена у осьминога, как и у медузы из второй рассматриваемой сказки, были кости.

⁸ *Kanna* — японский аналог водяного.

(а все сказочные герои, которые туда попадали, делали что-либо хорошее для Дракона) во дворце, сверкающем всеми цветами радуги («Удивительные путешествия ротозея Тораяна» [Легенды и сказки древней Японии 2000: 254]), устраивается пир с музыкой, плясками («то краб ходит боком, то осьминог выкидывает коленца» [Там же: 97]) и угощениями либо оказывается какая-то добрая услуга взамен.

Ото-химэ, способная принимать облик разных животных, может влюбиться в человека и вступить с ним в близкие отношения. От такого союза может появиться потомство — *канна*.

Особенностью подводного царства является то, что его жители обладают властью над временем. Там оно течет медленнее, чем на земле, — этот мир называют «вечным». При этом герою дается некий артефакт, который при определенных условиях позволяет оставаться во временной шкале подводного царства и на суше. При несоблюдении условий ко времени жизни героя прибавляется то время, которое он провел под водой, но по земным меркам, что неминуемо ведет к гибели. В некоторых сказках этого не происходит (как и нет упоминания о подобном артефакте), но, вероятно, эти сказки были сложены много позже формирования тех изначальных представлений, которые легли в основу истории Урасима Таро.

Библиография

Десять вечеров. Японские народные сказки / Пер. В. Марковой. М: Худ. лит-ра, 1965. 370 с.

Легенды и сказки древней Японии / Сост., предисл., пер. В.Н. Марковой. СПб.: Кристалл, 2000. 512 с.

Манъёсю («Собрание мириад листьев»): В 3 т. / Предисл. Н.И. Конрада, пер., коммент. А.Е. Глускиной. М.: Гл. ред. восточной лит-ры, 1971. Т. 2. 719 с.

Садзанами Сандзин. Сказания древней Японии / Пер. В.М. Мендрина. М.; СПб.: Летний сад, 2000. 256 с.

Японские сказки / Пер. В. Марковой, Б. Бейко. М: Гос. изд-во. худ. лит-ры, 1956. 215 с.

Йомикикасэ-оханаси-эхон 1 / Сост. Тиба Микио, изд-во Сейбидо: сьоппан. Токио, 2002. 127 с. (на япон. яз.).