

DOI: 10.24412/2500-2872-2021-3-6-18

«Культура игры» в нарративных стратегиях «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» Дзиппэнся Икку

А.Ю. Борькина

Аннотация. Статья посвящена рассмотрению основных нарративных стратегий произведения «То:кайдо:тю хидзакуригэ» (1802–1809) авторства Дзиппэнся Икку (1765–1831) в контексте понятия «культура игры». Феномен «культуры игры» был связан с поисками городским сословием в Японии в эпоху Токугава (1603–1868) новых форм выразительности, восприятия и переосмысления существовавшего миропорядка. Развлекательная литература *гэсаку*, в том числе и сочинение Икку, стали воплощением подобного концепта, основанного, прежде всего, на карнавальном переворачивании привычной, официальной реальности. «Культура игры» репрезентируется в «То:кайдо:тю хидзакуригэ» посредством определённых нарративных стратегий, в числе которых хронотоп произведения, коммуникативная система персонажей и особая событийная структура. Внутреннее пространство сочинения Икку представляет собой гротескный мир, в котором довлеет телесность и связанный с ней грубоватый комизм. Конструирование такого мира производится, прежде всего, с применением литературного приёма *угати* – совмещения в одной сцене противоположных, несопоставимых понятий и явлений. Формируется также и характерный тип времени, сконцентрированный на чистой бытийности, непрерывности круга жизненных циклов, перетекающих друг в друга. Особое внимание уделяется звучащим в пространстве произведения «голосам» многочисленных персонажей и их взаимодействию. Специфика речи героев становится единственно значимой характеристикой их портрета; полифония разнородных «голосов» позволяет Икку воссоздать картину бытовой жизни, максимально приближенной к действительности, и дать выход различным точкам зрения, не находившим отражения в официальной риторике. Особое положение в системе персонажей занимает фигура нарратора, который одновременно представляется и непосредственным участником событий, и бесстрастным наблюдателем, фиксирующим происходящее, то максимально отдаляясь, то концентрируясь на мельчайших деталях. Событийная структура произведения по форме приближена к театральной. Персонажи нередко являются носителями определённых амплуа, эпизоды имеют характерное развитие, часто с прямыми отсылками к известным театральным постановкам и комическим рассказам. Подобные юмористические профанации также становятся в произведении мощным инструментом игрового переосмысления действительности.

Ключевые слова: Япония, эпоха Токугава, *гэсаку*, юмористическая проза, культура игры, нарративная стратегия, хронотоп, *коккэйбон*, Дзиппэнся Икку.

Автор: Борькина Анастасия Юрьевна, старший преподаватель Департамента востоковедения и африканистики Санкт-Петербургской школы социальных наук и востоковедения, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ) (адрес: 190068 Санкт-Петербург, наб. канала Грибоедова, д. 123). ORCID: 0000-0002-9445-1958; E-mail: an_borkina@mail.ru

Конфликт интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Борькина А.Ю. «Культура игры» в нарративных стратегиях «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» Дзиппенся Икку // Японские исследования. 2021. № 3. С. 6–18. DOI: 10.24412/2500-2872-2021-3-6-18

The “culture of play” in the narrative strategies of “Tōkaidōchū Hizakurige” by Jippensha Ikku

A.Yu. Borkina

Abstract. The paper examines the main narrative strategies of “Tōkaidōchū Hizakurige” (1802–1809) by Jippensha Ikku (1765–1831) in terms of the “culture of play” concept. The phenomenon of the “culture of play” was connected with the search for new forms of expression, perception, and rethinking of the social order carried out by the townspeople of the Tokugawa period (1603–1868) in Japan. Playful literature *gesaku*, including Ikku’s literary work, was the embodiment of this concept, based, mainly, on the carnivalesque overturn of the usual, official reality. The “culture of play” is represented in “Tōkaidōchū Hizakurige” by a number of narrative strategies, namely, the chronotope, the communicative system of characters, and the special structure of episodes. The inner space of Ikku’s *kokkeibon* is a grotesque world, where the sensual pleasures and the rude humor linked to it prevail. Construction of such world takes place with the use of a literary device called *ugachi* – a combination of opposite ideas and phenomena in one scene. There is also a special type of time represented, concentrated on the pure everyday being, the endless motion of the life cycle. Attention is paid to the “voices” of the numerous characters of “Tōkaidōchū Hizakurige” as well as to their interaction. The characteristics of their speech become the only personal traits of the characters’ portraits; the polyphony of different “voices” enables Ikku to create the panorama of everyday life, close to reality, and to represent many points of view not taken into consideration by the official rhetoric. The figure of a narrator occupies a unique space in this system of characters, on the one hand, taking part in the protagonists’ fictional journey, and, on the other, being just a spectator, recording the events, both from the widest perspective possible and in detail. The structure of episodes is close to that in theatre genres. The characters represent a certain stage type; the episodes contain a specific mechanism of development, often with the allusions to the famous plays and comic stories. Such humorous profanations become a powerful device for the playful rethinking of reality.

Keywords: Japan, Tokugawa period, *gesaku*, humorous fiction, the culture of play, narrative strategy, chronotope, *kokkeibon*, Jippensha Ikku.

Author: Borkina Anastasia Yu., Senior Lecturer at the Department of Asian and African studies, Saint Petersburg School of Social Sciences and Area Studies, National Research University “Higher School of Economics” (HSE University) (address: 123, Kanala Griboedova emb., Saint Petersburg, 190068, Russian Federation). ORCID: 0000-0002-9445-1958; E-mail: an_borkina@mail.ru

Conflict of interests. The author declares the absence of the conflict of interests.

For citation: Borkina A.Yu. (2021). «Kul’tura igrы» v narrativnykh strategiyakh «To:kaydo:tyu: khidzakurig-e» Dzippensya Ikku [The “culture of play” in the narrative strategies of “Tōkaidōchū Hizakurige” by Jippensha Ikku]. *Yaponskiye issledovaniya [Japanese Studies in Russia]*, 2021, 3, 6–18. (In Russian). DOI: 10.24412/2500-2872-2021-3-6-18

Введение

В ряду многочисленных специфических характеристик развлекательной художественной прозы *гэсаку* 戯作 в Японии эпохи Токугава (1603–1867) одной из основополагающих

исследователями признаётся её игровой характер. Беллетристика *гэсаку* заложила основы так называемой «культуры игры», феномена, который к концу XVIII в. фактически вышел за рамки исключительно культурного явления и стал основой для формирования принципиально нового типа мировоззрения, противостоявшего официальным идеологическим установкам и присущего, прежде всего, активно набиравшему вес в обществе городскому населению *тё:нин* 町人. Занимая низшую ступень в составлявшей ядро общественного устройства системе сословий *си-но:-ко:-сё:* 士農工商 (воины – крестьяне – ремесленники – торговцы), в условиях жёсткого государственного контроля *тё:нин* смогли выработать собственную образную систему, связанную, прежде всего, с комичным, карнавальным переворачиванием реальности, которое в иноказательной форме позволяло обнажить наиболее острые проблемы существовавшего миропорядка. С течением времени «культура игры» переросла уже в «игру культурами», демонстрируя усложнение общественной структуры, никак не отражавшееся в официальном устройстве социума. Произведения же *гэсаку* с их нарочито усложненным построением, соединением разнородных элементов, тесным взаимодействием с иными формами искусства и общественной жизни, в числе которых театр, изобразительное искусство и «весёлые кварталы», многочисленными аллюзиями к сочинениям предшественников и современников являли собой идеальное воплощение подобных процессов.

Игра становилась способом бытия для тех, кто больше не вписывался в общепринятый контекст; она давала участникам чувство свободы, выражавшееся, в том числе, в длинных, серийных повествованиях и произведениях о путешествиях, словно вновь инициировавших движение в застойном времени второй половины эпохи Токугава [Harootunian 1995, p. 58]. Одним из таких монументальных текстов стал *коккэйбон* 滑稽本 («забавные книги», один из жанров *гэсаку*) «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» (яп. 東海道中膝栗毛, «На своих двоих по тракту То:кайдо:», 1802–1809) авторства Дзиппэнся Икку 十返舎一九 (1765–1831). Как яркий пример реализации концепта «культуры игры» в литературе *гэсаку*, произведение представляет особый интерес для изучения в контексте использованных в связи с этим нарративных стратегий, анализ которых и будет находиться в центре рассмотрения данной статьи. Под нарративными стратегиями будут пониматься, прежде всего, хронотоп произведения, коммуникативная система взаимодействия голосов рассказчика, персонажей и читателя и событийная структура повествования.

Бренный мир в бесконечной бытийности настоящего

Путешествие двух персонажей-мужчин «То:кайдо:тю: хидзакуригэ», эдосских гуляк по имени Ядзиро:бэй и Китахати на запад, в святилище Исэ, а затем в Киото и Осака, пролегает в основном, как следует из названия произведения, по просторам тракта То:кайдо:, важного транспортного маршрута Японии эпохи Токугава. Придерживаясь, с одной стороны, каноничных установок своих литературных предшественников в изображении подобного пространства, Икку репрезентирует его через продвижение комичной пары персонажей сначала по пятидесяти трём почтовым станциям То:кайдо:, затем по сравнительно крупным поселениям и важнейшим районам городов Ямада, Фусими, Киото и Осака. С другой стороны, *коккэйбон* Икку, несомненно, выделяется на общем фоне, прежде всего, своей гиперреалистичностью и одновременной условностью, карнавальностью, выражающимися,

прежде всего, в сосредоточенности на самых обыденных, порой даже низменных сторонах путешествия в частности и функционирования мира в целом. Как творца «культуры игры», писателя привлекают подобные стороны бытия, изгнанные в официальной парадигме в область маргинального; они используются в качестве инструмента провокации и символического низвержения стерильной общественной идеологии.

Такая тенденция отмечается уже в самом выборе узловых локаций повествования – протагонистов и второстепенных персонажей «То:кайдо:тю: хидзакуригэ», в отличие от лирических героев путевых дневников прошлого и даже комичных путешественников Томияма До:я 富山道治 (1585–1634) и Асаи Рё:и 浅井了意 (?–1691), интересуют, в основном, увеселительные дома разного порядка, питейные заведения, забегаловки и прочие развлекательные учреждения. Утончённые пейзажи, места эпических сражений прошлого, величественные храмы и статуи же становятся объектами их внимания время от времени, но часто, опять же, лишь с точки зрения удовлетворения телесных потребностей. Сопряжение подобных элементов возвышенного и низменного в одной сцене нередко встречается на страницах *коккэйбон* Икку и реализуется с помощью литературного приема *угати* 穿ち, «осмеяния недостатков». *Угати*, по своей сути, представляет собой совмещение в одной сцене приятного и отвратительного, противоречие которых позволяет взглянуть на разворачивающуюся ситуацию под новым углом. Повествование в таких эпизодах часто создаёт крайне богатые визуальные образы, умело соединяя элементы лирического описания и тривиальные, комичные сцены [Miller 1988, p. 139]. Так, например, в начале восьмой книги «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» Икку вводит описание порта Осака [Икку 1958, с. 427–428], где максимально утончённые детали открывающейся перед глазами протагонистов картины («зацветает сакура», «любование светлячками», «заснеженные вершины в Токифунэтё») сопровождаются предельно сниженными подробностями времяпрепровождения в этих «знаменитых местах» («повсюду лодки, спешащие на пирушку», «пировать всю ночь напролет», «попивая сакэ из морской раковины»). Затем всё и вовсе сводится к вульгарности – любование цветением в конце концов объявляется тождественным наблюдению за «неувядающими цветами “весёлых кварталов”» – посещению девиц в публичных домах.

Телесность, текущая чувственность становятся для персонажей «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» новым способом бытия и познания мира. В первую очередь здесь, безусловно, довлеет мотив плотской любви. Начиная со взаимоотношений самих протагонистов, которые, как отмечается в главе «Начало путешествия», ещё до переезда в Эдо в родной провинции Суруга вступили в любовную связь, и заканчивая бесконечными поисками Ядзиро:бэй и Китахати чувственных наслаждений в бесконечной череде постоянных дворов, борделей и «весёлых кварталов», большая часть эпизодов сочинения Икку так или иначе подчинена этому мотиву. Некоторые исследователи усматривают подобные коннотации не только непосредственно в сюжетных событиях, но и, например, в географических наименованиях, списках-перечислениях знаменитых товаров *мэйбуцу* 名物 на почтовых станциях и многочисленных шутках, имеющих, зачастую, сексуализированный подтекст [Traganou 2005, p. 110].

Телесность сопряжена в мире «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» с многочисленными физиологическими её проявлениями, которые теперь из частного явления переходят в фокус внимания, при этом подаются в мельчайшей детализации. Сочинение Икку

буквально переполнено эпизодами употребления еды и питья, справления естественной нужды, подробными описаниями разнообразных неприятных недугов и их проявлений и прочими подобными казусами, часто представляемыми в гротескной, гиперболизированной форме. Все эти процессы в произведении одновременно и подвергаются осмеянию, и, как ни странно, вписываются в общую картину миропорядка литературного пространства, так что смех практически не несёт в себе негативного элемента, но формирует «новую нормальность», освобождая телесное из рамок ограничений и возвращая течение жизни к реальному, в котором чувственные наслаждения составляют неотъемлемую, значительную часть [Nirano 2014, p. 82].

Сведены до банального, тривиального оказываются в пространстве «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» и основополагающие процессы жизненного цикла, в том числе рождение и смерть. Такова, например, сцена гибели в родах беременной О-Цубо, на которой из-за приданого хочет жениться Ядзиро:бэй и которую прячут в ящике, чтобы не раскрылись подробности аферы протагонистов. Если сам эпизод смерти ещё представляется хоть в некоторой мере напряжённым, пугающим, то дальнейшая подготовка героев к похоронному обряду выглядит уже чистейшей воды фарсом – приятель предлагает протагонистам отнести гроб, по виду ничем не отличающийся от кадушки, в которую складывают овощи на продажу, в храмовый квартал Тэрамати, «а там, глядишь, и покупатели найдутся», сводя, таким образом, погребальную церемонию к мелкой торговле вразнос («Свежие трупы! Привидения и оборотни только с грядки! Сушёные поминальные таблички!» [Икку 1958, с. 42]). Сцена похорон окрашивается в гротескные тона и благодаря ещё одному событию – после прибытия отца погибшей становится ясно, что герои уложили труп вверх ногами, так что, когда отец требует показать лицо покойницы, все присутствующие становятся свидетелями весьма неприличной сцены. Похожий тон имеет и другой эпизод, связанный со смертью – на постоялом дворе в Осака Ядзиро:бэй и Китахати оказываются из-за недостатка свободных мест в одной комнате с мужчиной из провинции Тамба, который за чаем угощает героев сладостями из небольшой коробочки. Ночью протагонисты тайком вытаскивают коробочку из корзины соседа, надеясь полакомиться, однако их постигает неудача – емкость полна странного на вкус порошка неизвестного происхождения, который оказывается прахом почившей жены провинциала – он везёт его на гору Коя, где находятся многочисленные буддийские храмы. «Съев», по обвинению соседа, «чужую жену», герои, однако, не испытывают ни малейшего угрызения совести – их захватывает всепоглощающий смех, утверждающий амбивалентность, двойственный характер всех явлений, сводящий воедино употребление пищи и смерть и провозглашающий, таким образом, неразрывность жизненного цикла и примат телесности [Бахтин 1990]. Не далеко от данных эпизодов уходит и сцена комичных родов – на одном из постоянных дворов Ядзиро:бэй испытывает приступ кишечной болезни, и одновременно у жены хозяина начинаются схватки. Явившаяся на зов повитуха в суматохе принимает спрятавшегося под одеялом, стонущего Ядзиро:бэй за роженицу и всячески старается оказать ему помощь, однако разрешиться от бремени герою удаётся, лишь вырвавшись из её крепких объятий и запершись в уборной. Гротескное соединение подобных процессов воплощает в себе всю сущность материально-телесного начала и полностью вписывает телесность в структуру окружающего мира, вновь передвигая её из сферы маргинального в центр миропорядка,

который, благодаря её рождающей, производительной мощи и преемственной неразрывности, получает надежду на обновление [Бахтин 1990].

«Культура игры» утверждает в мире «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» и новый тип времени, сконцентрированный теперь не на исторических вехах или пресловутом «Золотом веке», но на повседневности. «Славные подвиги воинов былых эпох сохранились лишь на красочных столичных гравюрах, а луки и деревянные мечи отданы в храмы в качестве подношения могущественным божествам», отмечает рассказчик во вступлении к первой книге «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» [Икку 1958, с. 51], приглашая читателя буквально «последовать в путь» вслед за протагонистами, окунувшись в бесконечную бытийность настоящего, в которой и существуют герои. Темпоральный прогресс здесь, как и в ряде других жанров *гэсаку*, прежде всего, повестях о «весёлых кварталах» *сярэбон* 洒落本 и иллюстрированной прозе о жизни горожан *кибё:си* 黄表紙, становится, по сути, одним из главных двигателей сюжета, задаёт особый ритм повествования [McGee 2011, p. 50]. Действия персонажей зачастую расписаны по часам, при этом особенное внимание уделяется маркировкам конца и начала дня, которые чаще всего знаменуют завязку и развязку конфликта соответственно; временная шкала в *коккэйбон* Икку дробится на единичные бытовые эпизоды, бесконечно нанизывающиеся на стержень повествования и привлекающие внимание, прежде всего, к частному, незначительному, вынесенному на периферию сложившегося миропорядка и одновременно представлявшему центр бытовой, телесной жизни. Постоянное движение «весёлого времени» вперёд представляется механизмом для подвижки застывшей реальности, взглядом в возможное будущее, где социальные установки, наконец, приведены в соответствие с реально усложнившимися общественными отношениями и структурами.

Таким образом, на страницах «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» формируется измерение, соотносимое с «пространством карнавала» по М.М. Бахтину; гротескный, комичный мир, где объективная реальность переворачивается и дестабилизируется, подвергается всестороннему осмеянию. Всеобщий смех становится в этом пространстве одновременно и инструментом остранения, демонстрирующим привычные явления в иной плоскости, и средством для «игры культурами». В атмосфере «перевернутого смехом мира» разрушаются все привычные связи, а в соседстве оказываются совершенно противоположные, несочетаемые сущности, что в сочетании с «героизацией телесной жизни» позволяет кардинально пересмотреть основы миропорядка [Бахтин 1975, с. 226].

Деконструкция устойчивого миропорядка в полифонии голосов

Одним из наиболее ярких элементов структуры нарратива «То:кайдо:тю: хидзакуригэ», безусловно, следует признать коммуникационную систему взаимодействия голосов рассказчика и многочисленных персонажей. Данная стратегия была не нова для произведений *гэсаку*, однако в *коккэйбон* Икку она находит свою максимальную репрезентацию. Зарождение подобной системы коммуникации относится ещё к повестям о «весёлых кварталах» *сярэбон*, одному из ранних жанров *гэсаку*, чей расцвет пришёлся на вторую половину XVIII в. С точки зрения структуры, *сярэбон* представляли собой длинные диалоговые части, иногда перемежающиеся повествовательными фрагментами. Они всё ещё писались на литературном языке, однако в диалоговых фрагментах авторы повестей о «весёлых кварталах» постепенно начали развивать искусство передачи живой разговорной

речи, прежде всего, особого жаргона женщин из публичных домов и их посетителей, который с течением времени в условиях герметичных миров «весёлых кварталов» сформировался в совершенно особый язык, полный тонких намеков и условностей. Эта же искусственность, закрытость для понимания тех, кто не был в достаточной мере причастен к жизни «весёлых кварталов», в конце концов привела к снижению популярности подобных работ; при этом сам метод авторов *сярэбон* был перенят и в дальнейшем развит творцами других жанров *гэсаку*.

Придерживается подобного механизма и Дзиппэнся Икку в «То:кайдо:тю: хидзакуригэ». Произведение представляет собой бесконечную череду диалогов-взаимодействий персонажей, чаще всего в паре протагонисты – второстепенные герои, сопровождающихся время от времени авторскими ремарками, зачастую – пояснениями о месте и времени действия. Эти комментарии записываются более мелкими знаками по отношению к основному тексту. Нарратив, таким образом, сочетает в себе элементы подражания (мимесиса) и простого повествования (диегесиса) с явным преобладанием первого. Роль рассказчика в повествовании максимально ограничена. Единственные фрагменты, где авторский текст преобладает над диалогами, – вступления, предваряющие каждую последующую часть произведения. Именно через эти эпизоды становится ясна позиция рассказчика в «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» – вводя в каждой новой части очередной отрезок маршрута, который предстоит преодолеть протагонистам, нарратор призывает читателя вместе с ним последовать за героями, утверждая, таким образом, самодостаточность повествования, его неподконтрольность внешнему воздействию. Рассказчик перемещается словно камера в кинематографе [Araki 1969, p. 38], выхватывая из общего бесконечного потока жизни отдельные картины, то возносясь над событиями и демонстрируя максимально широкую панораму, как, например, во вступительных эпизодах («Спокойны были воды моря Тотоми¹, и не всколыхнулась ни единая иголочка на соснах, что росли вдоль тракта. Путники вежливо уступали друг другу дорогу, и повсюду царили мир и спокойствие...») [Икку 1958, с. 137]), то максимально, порой утрированно фокусируя внимание на самых мелочных, бытовых сценах, воспроизводимых с предельным приближением и детализацией («Видели бы вы рожу нашей хозяйки, когда её повешенной нашли. Глаза закатились, сопли свисают, зубы сжаты – прям как живая!») [Икку 1958, с. 171]).

Впрочем, иногда нарратор всё же обнаруживает себя в повествовании и более явно. Время от времени в авторских интерлюдиях прослеживается до некоторой степени приглашение к рефлексии, как рассказчика, так и читателя; при этом оно воплощено, скорее, в форме *каимами* 垣間見 – своеобразного «подглядывания», «снятия четвёртой стены», мимолетного вторжения в ход самодостаточного нарратива [Miller 1988, p. 146]. Такие вставки могут содержать, например, пояснения для читателя («Всё дело в том, что в Нагамати во всех конторах, подобных той, куда обратился Сахэйдзи, на внутренней стороне кимоно и хаори белыми нитками вышивался иероглиф “десять”»), саркастическую насмешку над очередной выходкой протагонистов («... приятели наши, Ядзи и Кита, всё ещё пребывали в блаженном неведении»), а порой и сочувствие их неудаче («Он так и не догадался, что над ним издеваются») [Икку 1958, с. 461–464]. Повествователь, Впрочем, ограничивается так называемой эмотивной функцией, никогда не переходя к идеологической,

¹ Море Тотоми – морская территория к югу от провинции Тотоми, ныне в составе префектуры Сидзуока.

не давая эксплицитной моральной оценки происходящим событиям [Женетт 1998, с. 264]. Активное вовлечение реципиента в нарратив путём подобного дружественного жеста, ненавязчивого приглашения представляет собой одну из важнейших характеристик такой коммуникативной системы. Несомненно, читатель занимал в ней весьма значительное место; некоторые исследователи и вовсе полагают, что *коккэйбон* в целом и «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» в частности изначально создавались для прочтения вслух, приближенного к театральному разыгрыванию. На это может указывать, прежде всего, тот факт, что, работая над имитацией разговорной речи, творцы «забавных книг» уделяли особое внимание проблеме точного воспроизведения на письме различных звуков, подчас создавая новые условные обозначения для маркировки, например, диалектного произношения, или смены темпа речи. В *коккэйбон* также повсеместно используются звукоподражания, а каждая реплика отмечается именем произносящего её персонажа, подобно структуре театрального либретто. Читатель, таким образом, вовлекается в своеобразную игру, получая возможность хотя бы на короткое время перейти из официального мира в пространство карнавала, театрализованного действия, в рамках которого становится возможна деконструкция условности и относительности реальности, пусть лишь и воображаемая.

Интересно отметить и степень соотнесенности нарратора с фигурой реального автора произведения, Дзиппэнся Икку. Известно, что Икку сам много путешествовал по Японии, и, предположительно, именно его двухнедельная поездка в Хаконэ в 1801 г. послужила источником вдохновения для написания «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» [Shores 2012, p. 48]. В тексте произведения, с одной стороны, рассказчик недвусмысленно соотносится с образом писателя, документирующего приключения протагонистов своей «неутомимой кистью». С другой стороны, в нескольких эпизодах текста читатель встречается со своеобразной рекурсией – именитый автор Дзиппэнся Икку становится одним из героев собственного повествования. Центральная сцена в подобном ряду – переход протагонистов между поселениями Сироко и Цу, где при встрече с провинциальным любителем поэзии Ядзиро:бэй представляется именем Икку, а Китахати притворяется его любимым учеником. Вскоре, впрочем, обман оказывается раскрыт – на пирушке Ядзиро:бэй присваивает одно из знаменитых стихотворений поэта Сэнсюан 千秋庵 (1731–1814), а затем хозяева и вовсе получают вести от настоящего Икку, который обещает в скором времени навестить их. Протагонисты же с позором изгоняются [Икку 1958, с. 260–272]. В итоге автор, наряду с персонажами и читателем, также становится участником игрового, карнавального действия, пародийного «переодевания». Несерьёзность эта, с одной стороны, была вполне в духе писателей-*гэсакуся* 戯作者, которые сами же в первую очередь и именовали свои произведения *муда* 無駄 – «пустыми», «бесполезными» [Shirane 2002, p. 451]. Поскольку проводники «культуры игры» всё же оставались частью регламентированного, официального мира, иная позиция в условиях ужесточившейся цензуры для них в принципе была невозможна, однако при всей своей лёгкости подобные пародийные моменты становились, тем не менее, весьма действенным инструментом переворачивания, дестабилизации действительности.

Обратимся теперь непосредственно к диалогической части нарратива «То:кайдо:тю: хидзакуригэ». Основной массив текста произведения, как уже отмечалось выше, представляет собой бесконечную цепочку коммуникативных взаимодействий протагонистов

с второстепенными персонажами. При этом Икку, как и многие другие творцы *гэсаку* и *коккэйбон* в частности, достиг высочайшего мастерства в технике репрезентации живой разговорной речи. Прежде всего это касается воспроизведения многочисленных провинциальных диалектов (проведение различий между говором двух столиц, Эдо и Киото; забавные особенности речи жителей глубинки) и жаргонов определённых социальных групп (в их числе, например, знаменитая бранная речь возниц, грубый говор которых Икку определяет как особый «этикет», принятый в их среде). В этот же ряд можно поставить и периодически встречающиеся на страницах произведения своего рода вставные новеллы, которые возникают независимо в потоке речи различных второстепенных персонажей и занимают подчас довольно большой текстовый объём (к таким, например, можно отнести историю паломника-*рокубу* о его неудачной попытке наладить торговлю коробками в Эдо; рассказ пилигрима о связи его дочери с божеством Грома и чудесном рождении внучки и прочие эпизоды подобного толка). Здесь важно отметить, что такие особенности речи в «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» «становятся как бы целостными образами, законченными типами речи и мышления, как бы языковыми масками» [Бахтин 1990, с. 511]. В условиях почти полного отсутствия описания объективного окружающего мира, а также максимально сниженной внешней персонификации героев, большая часть которых даже не обладает именами, речь персонажей становится единственной яркой чертой их портрета и характера. В некоторой степени это касается и пары протагонистов – будучи центром повествования, Ядзиро:бэй и Китахати, на самом деле, обладают весьма текучей, неопределённой индивидуальностью, они, как подобает авантюрному герою, занимают положение лиминальное, одновременно играя роль и идеальных наблюдателей широкой панорамы бытовой жизни, и дестабилизаторов рутинной повседневности, исполняя, по сути, «чистую функцию походов и приключений» [Бахтин 1929, 1963, с. 162].

В подобном разноголосье «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» удаётся представить многочисленные точки зрения, в официальной системе общественных взаимоотношений находившиеся на глубокой периферии. Мир произведения Икку множественен, в нём звучат голоса как весьма уважаемых выходцев из городского сословия, так и откровенно маргинализированных социальных групп, в числе которых и женщины лёгкого поведения, и бродячие артисты, и мошенники всех сортов. Впрочем, в рамках структуры *си-но:-ко:-сё:* все они оказываются примерно в равном невыгодном положении. «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» же предоставляет им своеобразную площадку для свободного высказывания, раскрытия собственной правды жизни; их голоса и сознания взаимодействуют, противостоят, дополняют и перетекают друг в друга. Диалог, таким образом, становится не простым взаимодействием, но способом бытия, действием [Бахтин 1929, 1963, с. 270–271], которое должно продолжаться беспрерывно, как и круг телесного жизненного цикла в брэнном, «плывущем» мире *укиё* 浮世.

«Культура игры» в театрализованной событийности

Ещё одна нарративная стратегия «То:кайдо:тю: хидзакуригэ», заслуживающая отдельного упоминания, – это специфическая событийная структура произведения. Как уже отмечалось ранее, в «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» действие разворачивается в особом пространстве карнавала, в связи с чем механизм сюжетообразования также оказывается

максимально приближен к театрализованному действию. Литература *гэсаку* в целом тесно смыкалась с театральным и эстрадным миром, прежде всего, с театром *кабуки* 歌舞伎, фарсами *кё:гэн* 狂言, сказами *дзё:рури* 浄瑠璃 и комическими устными рассказами *ракуго* 落語. Театральная сфера являла собой яркое воплощение «культуры игры», будучи своеобразным «постоянным карнавальным пространством для игры, наслаждения и фантазии» [Gerstle 2005, p. 194], на чьё существование официальная власть смотрела сквозь пальцы, не запрещая окончательно, но и не поощряя, вынося в сферу маргинального – подобно «весёлым кварталам» существовали аналогичные театральные. Используя в своём произведении внутренние механизмы «театрализованного представления», Икку усиливает эффект переворачивания, игрового переосмысления действительности.

Близость «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» с театральными жанрами прослеживается в ряде аспектов. Выше уже упоминалась структура построения произведения, внешне очень напоминающая либретто. Персонажи Икку, хоть и репрезентируют множество «голосов», тем не менее, в общей своей массе представляют набор весьма ограниченных амплуа – хозяин постоянного двора или чайного домика, служанка, девица из «весёлого квартала», мошенник и прочие – которые могут различаться по воплощению, но в своей сущности неизменно перетекают из эпизода в эпизод. Взаимодействие главных героев также заимствовано из театрального мира – Ядзиро:бэй и Китахати, по сути, могут быть соотнесены с парой актеров *ситэ* и *адо* из фарсов *кё:гэн*, одноактных комических или сатирических пьес о жизни крестьян и горожан, построенных в форме диалога. Событийные арки «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» выстраиваются чаще всего по неизменной схеме: завязка, связанная, прежде всего, с комичным поведением, гротескным снобизмом протагонистов; развитие и усугубление конфликта, сопровождаемое различными элементами карнавализованного действия (переодевание, пародия, профанация, подчеркнуто неправильная интерпретация, комическое переворачивание и так далее); развязка, в которой происходит разоблачение, низвержение и осмеяние протагонистов, высвобождение негативной энергии конфликта через смех. Некоторые эпизоды и вовсе представляют собой своеобразное переложение известных представлений *кабуки* и *кё:гэн*. Наконец, ряд сцен содержат в себе непосредственное разыгрывание «театрального представления» в литературной форме, при этом классические сюжеты постановок перерабатываются в юмористическом, порой даже гротескном духе. Так, например, в седьмой части герои разыгрывают на постоялом дворе в Киото знаменитую сцену из пьесы *кабуки* «Хирагана сэйсуйки»², в которой гетера Умэгаэ, вспомнив легенду о волшебном колоколе Мугэн-но канэ, дарующем несметные богатства прозвонившему в него, ударяет ковшиком об умывальный таз в надежде получить деньги для спасения своего возлюбленного, воина Гэнта. Потуги героев, однако, выглядят, скорее, как пародийная, карнавальная профанация – Китахати, исполняющий роль Гэнта, не знает слов и безуспешно пытается импровизировать; роль прекрасной Умэгаэ исполняет старый буддийский монах с ввалившимся от сифилиса носом; сопровождает им юная дочь хозяина постоянного двора, норовящая подменить нужный текст шуточной девичьей песенкой; Ядзиро:бэй в роли матери Гэнта забирается на лестницу, а затем падает с неё, устраивая страшный переполох и нанося увечья монаху

² «Хирагана сэйсуйки» ひらがな盛衰記 – пьеса, первоначально написанная для кукольного театра; впервые была поставлена в 1739 г. в Осака. Вскоре была адаптирована для театра Кабуки.

и дочери хозяина [Икку 1958, с. 398–402]. Эпизоды «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» также сопровождаются, в духе театральности, непременной интерлюдией, представленной всякий раз сочетанием краткого авторского нарратива и юмористического стихотворения *кё:ка* 狂歌 – одного из подвидов пятистрочной поэтической формы *танка* 短歌. *Кё:ка* в *коккэйбон* Икку становятся одновременно способом рефлексии протагонистов по поводу каждого нового приключения, переживаемого ими, и средством соединения весьма самостоятельных эпизодов в единую структуру.

Не меньшее значение имеет и связь «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» с разговорными эстрадными жанрами. Сам Икку имел к этой сфере непосредственное отношение – он организовал весьма популярное впоследствии общество профессиональных рассказчиков Эйю:до: ханаси-но кай 栄邑堂咄の会, выпустившее под его руководством около тридцати сборников с лучшими историями [Shores 2012, p. 50]. «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» активно эксплуатирует как сами сюжеты комических рассказов, так и общий механизм выстраивания в них юмористического эпизода. В основном здесь задействуется тип юмора, основанный на игре слов – комичной подмене одного понятия другим, часто по принципу сходного звучания, либо ошибочной интерпретации некоторого понятия и возникающего в связи с этим несоответствия, которое затем порождает смех. Такова, например, сцена из первой части произведения, где протагонисты подвергают осмеянию приказанию верховых из процессии феодала на основании сходного звучания слов *тору* 取る («снимать» – верховой велит всем «снять шапки») и *то:ру* 通る («проходить» – Китахати удивляется подобному разрешению, ведь по общественным порядкам того времени горожане и крестьяне должны были, пав ниц, почтительно ждать, пока не проедет процессия) [Икку 1958, с. 54]; или эпизод из седьмой части, когда, будучи на представлении, Китахати слышит обращение *дайко* 大根 по отношению к артистам и неправильно интерпретирует его, попадая впросак [Икку 1958, с. 383–385]. Герой понимает слово по его первому значению, «редька», и решает, что артист, которого окликают подобным образом, имеет весьма странный сценический псевдоним, тогда как впоследствии выясняется, что в районе Камигата, где находятся на момент повествования персонажи, этим словом называют плохого актёра. Иногда, как и в случае с театральными жанрами, в произведении происходит буквальное воспроизведение искусства устного комического рассказа в текстовом воплощении, при этом перенос происходит чаще всего в форме «ироничного пересказа» каких-либо предшествовавших событий – намеренного включения объективной реальности в процесс игры и её обновленной, карнавализованной интерпретации.

Заключение

«То:кайдо:тю: хидзакуригэ», таким образом, являет собой яркое воплощение «культуры игры», важного концепта в мировосприятии городского населения в эпоху Токугава. Новая система ценностей «культуры игры» отражала реальные, не соответствовавшие официальной доктрине потребности горожан – телесные удовольствия, страсть, смех [Harootunian 1995], ставшие краеугольными камнями и в нарративе сочинения Икку. Создавая с помощью проанализированных выше нарративных стратегий, пусть и в иносказательной форме, новую, альтернативную реальность, «То:кайдо:тю: хидзакуригэ» приоткрывало для читателя

возможность наслаждения жизнью вне строгих ограничительных рамок социальной системы. Реальный, чувственный мир, в котором существовали горожане *тё:нин*, в произведении перестаёт быть изолированным, вытесненным в сферу маргинального, и утверждается в качестве повсеместного пространства карнавала, вечного и цикличного, как сам жизненный круг. Именно в таком пространстве становится возможной и репрезентация широкого круга разнообразных точек зрения, «голосов» представителей всевозможных социальных групп, чья коммуникация и составляет основу нарратива «То:кайдо:тю: хидзакуригэ». Учитывая, однако, тот факт, что творцы «культуры игры» всё ещё оставались в рамках государственной системы, реализация подобной плюралистичности могла происходить лишь в форме условной, театрализованной событийности с довлеющим комическим, часто гротескным началом. Будучи порождением эпохи, ознаменовавшей в Японии начало кризисных, дезинтеграционных явлений, «То:кайдо:тю: хидзакуригэ», таким образом, должно рассматриваться не только как образец лёгкой юмористической прозы, но и как образное, иносказательное осмысление сложных общественных процессов и роли городского сословия в них – постепенно усугубляющуюся фрагментацию социума, персонализацию жизни и становление нового типа мироощущения, в основе которого – многообразие проявлений телесной жизни и их взаимодействие – «игра культурами».

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

Бахтин М.М. Проблемы поэтики Достоевского. М.: Эксмо. 1929, 1963.

Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература. 1990.

Бахтин М.М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике // *Бахтин М.М.* Вопросы литературы и эстетики. Исследования разных лет. М.: Художественная литература. 1975. С. 234–408.

Женетт Ж. Повествовательный дискурс / пер. с фр. Перцовой Н. // *Женетт Ж.* Фигуры. Т. 2. М.: Изд-во им. Сабашниковых. 1998. С. 60–280.

REFERENCES

Bakhtin, M.M. (1929, 1963). *Problemy poetiki Dostoevskogo* [Problems of Dostoevsky's poetics]. Moscow: Eksmo. (In Russian).

Bakhtin, M.M. (1990). *Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kul'tura srednevekov'ya i Renessansa* [Francois Rable and the popular culture of Middle Ages and Renaissance]. Moscow: Khudozhestvennaya literatura. (In Russian).

Bakhtin, M.M. (1975). *Formy vremeni i khronotopa v romane. Ocherki po istoricheskoy poetike* [Forms of time and the chronotope in the novel]. In Bakhtin, M.M. *Voprosy literatury i estetiki. Issledovaniya raznykh let* [Questions of literature and aesthetics] (pp. 234–408). Moscow: Khudozhestvennaya literatura. (In Russian).

Genette, G. (1998). *Povestvovatel'nyi diskurs* [Narrative discourse] / Trans. by Pertsova N. In Genette, G. *Figury* [Figures] (pp. 60–280). Vol. 2. Moscow: Izdatel'stvo imeni Sabashnikovykh. (In Russian).

* * *

Araki, J.T. (1969). Sharebon: Books for Men of Mode. *Monumenta Nipponica*, 24 (1/2), 31–45.

Gerstle, A.C. (2005). The Culture of Play: Kabuki and the Production of Texts. *Oral Tradition*, 20, 188–216.

Harootunian, H.D. (1995). Late Tokugawa Culture and Thoughts. In M.B. Janson (ed.), *The Emergence of Meiji Japan* (pp. 53–143). Cambridge University Press.

Hirano, K. (2014). *The Politics of Dialogic Imagination: Power and Popular Culture in Early Modern Japan*. Chicago, London: The University of Chicago Press.

Jippensha Ikku. (1958). *Tokaidochu Hizakurige* [Shank's Mare]. Tokyo: Iwanami shoten. Vol. 62. (In Japanese).

McGee, D. (2011). Turrets of Time: Clocks and Early Configurations of Chronometric Time in Edo Fiction (1780–1796). *Early Modern Japan: An Interdisciplinary Journal*, 19, 44–57.

Miller, J.S. (1988). The Hybrid Narrative of Kyōden's Sharebon . *Monumenta Nipponica*. 43 (2), 133–152.

Shirane, H. (ed.). (2002). *Early Modern Japanese Literature: an Anthology, 1600–1900*. New York: Columbia University Press.

Shores, M.W. (2012). Jippensha Ikku, *Hizakurige* and Comic Storytelling. *Early Modern Japan: An Interdisciplinary Journal*, 20, 46–75.

Traganou, J. (2005). *The Tōkaidō Road: traveling and representation in Edo and Meiji Japan*. Taylor & Francis e-Library.