

RU

Поэтический прием юкари-котоба в японской литературной и устной традиции

Садокова А. Р.

Аннотация. Цель исследования – опираясь на широкий литературный и фольклорный материал, определить, каким образом и в каком качестве прием юкари-котоба, основанный на омонимии японского языка и выполнявший в народной культуре игровые функции, проник в литературную традицию, а также получил распространение в японской народной сказочной прозе. Научная новизна заключается в комплексном подходе к исследованию этого поэтического приема. Считавшийся ранее исключительно литературным, этот прием впервые исследуется на фольклорном материале. Впервые в научный оборот вводится само понятие японских докучных сказок, на конкретных примерах показывается, в чем состоит их национальная специфика и как именно используется в них прием юкари-котоба. В результате показано, что поэтический прием юкари-котоба, основанный на омонимии и фонетических возможностях японского языка, играл важную сюжетную роль в японской поэзии, предлагая увидеть дополнительную информацию, скрытую в основном тексте стихотворения. В фольклорных докучных сказках он играл жанровообразующую роль, то есть делал докучные сказки таковыми.

EN

The poetic technique of Yukari-Kotoba in the Japanese literary and oral tradition

A. R. Sadokova

Abstract. The purpose of the study is to determine, based on a wide range of literary and folklore material, how and in what capacity the yukari-kotoba technique, based on the homonymy of the Japanese language and performing game functions in popular culture, penetrated into the literary tradition, and also became widespread in Japanese folk fairy-tale prose. The scientific novelty lies in a comprehensive approach to the study of this poetic technique. Previously considered exclusively literary, this technique is being studied for the first time on folklore material. For the first time, the very concept of Japanese entertaining fairy tales is introduced into scientific circulation, concrete examples show what their national specifics are and how exactly the yukari-kotoba technique is used in them. As a result, it is shown that the yukari-kotoba poetic technique, based on homonymy and phonetic possibilities of the Japanese language, played an important plot role in Japanese poetry, offering to see additional information hidden in the main text of the poem. In folklore entertaining fairy tales, this technique played a genre-forming role, that is, it transformed fairy tales into entertaining ones.

Введение

В многогранной и разнообразной по сюжету и стилистике письменной и устной традиции японцев большое место занимают жанры, построенные на игре слов, игре созвучий и ассоциаций. Это связано со строением японского языка, его повышенной омонимичностью. Значение слова «на слух» понять бывает трудно, на помощь может прийти только иероглифическое написание. В японской традиции игру слов как поэтический прием использовала древняя и средневековая поэзия, а также фольклорные тексты юмористических жанров, например жанра *кэйсикитан* («сказки по форме»), по сути, докучные сказки (大島 保彦, 2000, с. 927), которые и являются предметом данного исследования. Материалом для анализа стали публикации текстов докучных сказок, собранных и опубликованных японскими учеными Ёнэя Ёити, Инада Кодзи, Ханабэ Хидэо, Кобори Мицуо:

- 米屋陽一. 日本の民話. 出版社: 日本民話の会. 東京, 2011 (Ёнэя Ёити. Японские народные повествования. Токио: Нихон минва-но кай, 2011);
- 稲田浩二. 日本昔話事典, 出版社: 弘文館. 東京, 1977 (Инада Кодзи. Энциклопедия японских народных сказок. Токио: Кобундо, 1977);

• 花部 英雄, 小堀 光夫. 47都道府県・民話百科: 丸善出版. 東京, 2019 (Ханабэ Хидэо, Кобори Мицуо. 47 префектур. Энциклопедия народных рассказов. Токио: Марудзэн сютпан, 2019).

Актуальность изучения языковых приемов в письменной и устной традиции определяется повышенным интересом в современной японской науке к игровым языковым формам культуры, которые все активнее применяются в образовательном процессе не только в детской, но и во взрослой аудитории. Языковые игровые приемы помогают понять закономерности развития литературной традиции. Своевременность исследования языковых приемов подтверждает и большое количество научных работ в отечественной науке, опубликованных в последние годы. Труды российских и японских ученых (Пропп, 1976; Амроян, 2000; Кретов, 2002, 2012-2013; Ковшова, 2002; Мазурик, 1983; Садокова, 2021; 大島 保彦, 2000), посвященные разным аспектам изучения игрового компонента в литературной поэзии и фольклорных жанрах, стали теоретической основой написания данной статьи. Чтобы ввести японский материал в научный обиход современной науки по данному вопросу, необходимо решить следующие задачи: во-первых, определить национально специфические черты поэтического приема юкари-котоба; во-вторых, выявить основные закономерности «работы» языковой игры в японских текстах; в-третьих, установить основные приемы создания комической, но в то же время образовательной ситуации. При написании статьи применялись следующие методы исследования: сравнительный метод, нацеленный на обнаружение сходных черт и различий в применении приема юкари-котоба в литературе и фольклоре Японии; сравнительно-типологический метод, позволяющий выявить типологически общие черты докучных сказок, их формы и функции; контекстуальный метод, учитывающий различные контексты функционирования приема юкари-котоба в японских докучных сказках.

Практическая значимость работы определяется возможностью широкого применения полученных результатов при изучении типологических и национально специфических черт японской литературы и фольклора, написании научных работ по фольклорно-литературным связям, подготовке лекционных курсов как по общим вопросам фольклористики, так и по проблемам японской культуры и фольклора.

Обсуждение и результаты

Прием юкари-котоба в классической поэзии

Поэтический прием юкари-котоба известен в японской поэзии еще с IX в. и использовался достаточно широко. Его название состоит из двух слов: «юкари» – в значении «узы», «слитое воедино» – и «котоба» – со значением «слово». Японское классическое стихотворение, известное как *танка* (букв. «короткая песня»), имело всего тридцать один слог и пять строк. Вложить в такой небольшой объем развернутое описание было трудно, потому в поэзии стали использовать многочисленные приемы, многие из которых были построены на омонимах или фонетических ассоциациях и подразумевали «второе» прочтение слов, создавали как бы «задний фон» произведения. Юкари-котоба был одним из таких приемов. Суть его заключалась в том, чтобы подобрать слова, у которых определенные сочетания звуков имели бы в тексте два или более значений.

Прием имел несколько разновидностей. Так, он мог предполагать омонимию и омофонию (Боронина, 1978, с. 238). Например, слово «хацука» имело два значения: «редко» и «двадцатое число». И когда поэт говорил, что свидания стали редки, «задним фоном» выступало значение «двадцатое число», когда луны на небе нет. Слово «цуки» – «луна» также было омонимично и имело еще значение «случай». Таким образом, выражение «нет луны» могло также пониматься как «нет случая». То есть один раз употребив слова «хацука» и «цуки», поэт как бы добавлял дополнительную информацию: возникла дата и сообщение, что нет случая увидеть возлюбленную.

Кроме того, прием юкари-котоба широко использовал фонетические ассоциации. Полной омонимии не было, но слова были похожи по звучанию. Для этого часто использовались географические названия, в которых шифровались чувства или оценки. Например, можно было взять название побережья Такаси. Это слово ассоциировалось со словом «такэси» в значении «храбрый». И получалось, что владелец этого побережья – человек храбрый.

Японский язык давал огромные возможности для использования этого приема. Как отмечала И. А. Боронина, «поэтика во многом обусловлена особенностями языка, и каждый поэтический прием имеет свою лингвистическую базу. Данный прием использует обильную насыщенность японского языка омонимами и омофонами, широко развитую полисемию, а также осмысленность собственных имен» (1978, с. 238).

Интересно, что со временем поэты стали все чаще и настойчивее прибегать к этому приему, отчего со временем стихотворения стали больше походить на шарады, и потребовалось время, чтобы степень употребления приемов с игрой слов и фонетическими ассоциациями стала достаточной, но не излишней. При этом важно отметить, что этот прием использовался и в произведениях народной прозы и поэзии. Взаимоотношения в этой связи литературной и устной традиции – вопрос, еще требующий изучения, но наличие этого приема в фольклоре дает основание полагать, что прием не был порождением исключительно литературной традиции, а, может, имел народные корни, тем более что сохранился он в основном в смеховой юмористической культуре, например в японских докучных сказках.

Японские докучные сказки и глагол *ханасу* – «рассказывать»

Название жанра в русском языке связано с теперь уже почти забытым словом «докучать» – в смысле «надоедать». Это сказки, которые в привычном понимании сказками не являются (неслучайно, наверное, японские исследователи их и определили как «сказки по форме»), потому что это короткие текстовые конструкции, минимально претендующие на сюжетность. Это зачастую юмористические тексты, в которых смешным является не сюжет, а само построение текста (石黒 吉次郎, 2000, с. 926).

Предлагая рассказать сказку, исполнитель начинает ее рассказывать, но прерывается неожиданным образом, оставляя слушателя в недоумении и даже подчас обижая его этим. Докучная сказка – это своего рода «оберег» сказителя и сказочника, которого надоедливые слушатели утомили своими просьбами рассказать и рассказать еще. Зачастую слушателей не могли не поразить почти шарадные завершения сказки, которые требовали даже некоторого осмысления, а когда понимались, вызывали смех. Последнее в большой степени было характерно для японского фольклора, потому что в докучных сказках широко использовались омонимы, и понять смысл текста сразу удавалось не всем.

Однако уже тот факт, что докучные сказки характерны для фольклорных традиций разных народов, говорит о большой востребованности этого, на первый взгляд, незатейливого игрового жанра. Но нельзя забывать, что народная сказка истари понималась как важный образовательно-воспитательный элемент, и если посмотреть на докучную сказку с этой точки зрения, то станет очевидно: она и воспитывала, и обучала. Воспитывала быть вежливым и не надоедать своими бесконечными просьбами, уважать других людей. Обучала слышать и понимать текст, запоминать его.

В японском фольклоре докучная сказка всегда занимала заметное место, поскольку понималась как часть огромного лексико-фонетического комического комплекса, включающего в себя загадки, шарады и другие языковые игры. Большая их часть была построена на игре омонимов и специфике японской слоговой азбуки. Слоговое письмо с отсутствием при написании текста разделения, пробелов между словами, а также огромное количество омонимов в японском языке на протяжении веков создавали безграничные возможности для всякого рода языковых загадок. Докучная сказка – прекрасный пример такого рода: ее юмор построен не на рифме, а на игре слов, фонетических ассоциациях, а при записывании – на всевозможных играх со знаками японской азбуки-кана. Эта «шарадность», тяга к каламбуру в японской докучной сказке создают определенные трудности при переводе, поскольку зачастую налицо «непереводимая игра слов» при полном отсутствии смысла. Тем не менее японская докучная сказка «живет» по общим типологическим законам.

Первое, что обращает на себя внимание при знакомстве с японской докучной сказкой, – это активное использование синонимического ряда глагола «рассказывать». Именно глагол «рассказывать», будь то глагол «катару» или глагол «ханасу», может считаться здесь самым «каламбурным». Записанные не иероглифом, а азбукой, оба этих глагола с помощью даже самой простой грамматики могут создавать в японском языке множество омонимов, отчего докучная сказка приобретает свой неповторимый облик.

В качестве примера приведем сказку «Рассказ», что по-японски звучит как *ханаси* (米屋陽一, 2011, с. 24). Это слово действительно обозначает «рассказ», «беседа», но только если записано иероглифом. Если же не записывать иероглифом, а оставить азбучное написание, то вариантов прочтения может быть несколько. Докучная сказка использует в данном случае такое разделение: *ха-наси*. То есть нет (*наси*) какого-то *ха*. При этом в японском языке словом «ха» можно обозначить несколько предметов, записав их разными иероглифами: только по написанию можно понять, какое именно «ха» имеется в виду. Например, это «зубы», «лист на дереве» или «лезвие ножа». Значит, каждая из частей сказки будет иметь концовку *ха-наси*, но каждый раз пониматься будет разный предмет. Последним же аккордом каждой части будет слово *ханаси* в значении «рассказ».

Как и положено докучной сказке, эта история, не имея потом никакого сюжета, начинается неким повествованием, которое, пусть и коротко, но все же настраивает слушателя на длительный рассказ: «Одна старушка засмеялась во весь рот. А зубов нет (*ха-наси*). Вот такой рассказ (*ханаси*)». «Пошли в огород, где редька растет, а листиков нет (*ха-наси*). Вот такой рассказ (*ханаси*)». «Хотели овощи нарезать, а лезвия нет (*ха-наси*). Вот такой рассказ (*ханаси*)». Слушателю постоянно слышится слово *ханаси*, это сбивает его с толку, вроде что-то обещают рассказать, но наконец он понимает, что его обманывают и настоящей сказки не будет.

Докучные сказки широко используют способность к омонимии и самого глагола *ханасу*. Благодаря языковой игре с этим словом можно создать большое количество всяких вариантов и ситуаций. При этом японский фольклор широко использует прием, который можно условно назвать «слушатель виноват», то есть слушателя вынуждают ответить на вопрос и тем самым определить судьбу дальнейшего рассказа. Интересно посмотреть, как реализуется концепция «слушатель виноват» в сочетании с глаголом *ханасу*.

В качестве примера приведем сказку «Отпускай / Не отпускай». Сразу следует пояснить, что омонимом глагола *ханасу* в значении «рассказывать» является глагол со значением «отпускать (руки), выпускать», но записанный другим иероглифом. Употребление этих глаголов с суффиксом «на» на конце слова означает «не, нет». То есть выражение *ханасуна* может пониматься и как «не отпускай», и как «не рассказывай».

Начало этой докучной сказки выглядит как начало любого повествования: «Маленький ребенок поскользнулся на бревенчатом мосту. Дед увидел это и бросился его спасать. Но сам поскользнулся. Падая, схватился он за бревно, а оно скользкое. Держался-держался, руки устали. Что делать? Отпускать или не отпускать?» (米屋陽一, 2011, с. 24). Вопрос обращен к слушателю. Если слушатель отвечает «отпускать» (*ханасэ*), то сказитель тут же заканчивает сказку: «Ну, значит, отпустил. И течение его унесло». Если же слушатель отвечает «не отпускать», то он произносит «*ханасуна*», что может пониматься также как «не рассказывай», и тем самым дает сказителю разрешение больше ничего не говорить. Так что в любом случае сказка завершается.

Фонетические возможности глагола *катару* – «говорить»

Кроме глагола *ханасу*, докучная японская сказка широко использует и глагол *катару*, хотя возможностей для каламбура у этого глагола несколько меньше. Поэтому он чаще работает не на полной омонимии, а на фонетических ассоциациях. Это хорошо видно в докучной сказке, которая называется «Старинный меч». Здесь важно то, что слово «старинный» (*мукаси*) представляет собой первую часть слова «сказка» (*мукасибанаси*).

А слово «меч» по-японски звучит как *катана*. Совершенно нейтральный текст в начале сказки приводит к фонетическому каламбуру. Сказка начинается так: «В давние времена жил воин-самурай, у которого был длинный-предлинный меч (*катана*). Спросите, что это был за меч, скажу, что это был старинный-престаринный меч». Вся соль этой сказки в последних словах – «старинный меч». По-японски это *мукаси катана*. Но если сказитель вносит небольшое фонетическое изменение и произносит *мукаси катанна*, то получается другой смысл: «Сказку не расскажу». Тем самым он просто «обрубает» текст, практически не начав его, по принципу «надоело». Это те сказки, в которых сказочник даже не утруждает себя созданием иллюзии полного рассказа. Можно вспомнить: «Жили-были два гуся. Вот и сказка вся». Аналоги нетрудно найти и в японском фольклоре: «Случилось это давным-давно. Жил муравьиный помет. А еще жил кошачий помет. Ну и все!» (米屋陽一, 2011, с. 25).

Прием юкари-котоба и ономатопоэтические особенности японского языка

В японской литературной и устной традиции особое значение придавалось ономатопоэтическим наречиям, которых в японском языке чрезвычайно много. Фонетически они выразительны и в устах умелого рассказчика создают в сознании слушателя ритмику разных картин – то чего-то тягучего, то быстрого-пребыстрого, то звенящего или булькающего. Например, в японском языке есть наречие «норо-норо» со значением «вяло, медленно», которое ярко и выразительно используется одной докучной сказкой. В ней говорится о движении змеи, которая ползет так: *норо-норо норо-норо то иттэ*. Двойное употребление выражения *норо-норо*, произнесенное сказителем монотонно и беспристрастно, создает у слушателя ощущение бесконечности движения этой змеи. А сказка выглядит так: «Давным-давно жила большая змея. Она всегда долго ползет с той горы на эту. Вот и сегодня она ползет-ползет-ползет. И вчера она ползла-ползла-ползла. И завтра будет ползти-ползти-ползти...» (米屋陽一, 2011, с. 24).

Если слушатель не понимает, что это и есть уже вся сказка, то сказочник станет перечислять все возможные временные точки, когда змея будет ползти с одной горы на другую: она и послезавтра будет ползти, и через неделю, и через месяц...

По этому же принципу построена еще одна японская докучная сказка: «Стоял большой каштан. И было на нем много-много плодов. Но вдруг ветер подул, и один каштан как упадет в воду – плюх! А потом снова ветер подул, и второй каштан как упадет в воду – плюх! А ветер снова подул...». Конечно, каштан падает с дерева не так вяло, как ползет змея, поэтому сказка становится динамичной и звонкой, как удар каштана о воду: поттян, поттян!

Как насмешка сказочника над слушателем выглядит и докучная сказка, тип которой в японском фольклоре принято называть *нагай банаси* – «длинная история». Обычно сказочник спрашивает: «Рассказать вам длинную сказку? Только она очень длинная». Слушатели радуются: «Конечно, конечно!». Не догадываются, в чем подвох. А длинным оказывается не рассказ, а предмет, о котором пойдет речь. Например: «Случилось это давным-давно. Нежданно-негаданно стала спускаться с неба набедренная повязка. Стали ее тянуть. Тянули-тянули-тянули, а всю вытянуть не смогли. Опять стали тянуть. Тянули-тянули-тянули, а всю опять вытянуть не смогли. Вот какая длинная история! На этом все!» (米屋陽一, 2011, с. 26).

Напомним, что японские докучные сказки, как и сказки этого жанра в любой традиции, в силу специфики своего жанра должны были «отвадить» надоедливому слушателю, но они выполняли и важную образовательную функцию: построенные на игре слов и омонимии, эти сказки обогащали словарный запас детей и взрослых. Нередко они больше походили на головоломки, заставляли слушателей размышлять, искать изюминку в сказке и радоваться, когда эта изюминка найдена.

Заключение

В результате проведенного исследования мы приходим к следующим выводам.

В репертуаре каждого сказочника всегда был набор докучных сказок: ведь сказки хотели слушать до самого утра. Это типологическое явление, так «работают» докучные сказки любого народа. Однако каждая традиция использует и свои особенности, которые особенно хорошо видны на примере жанров, связанных с языковыми играми. Японские докучные сказки при структурном и композиционном типологическом единстве имеют ряд национальных особенностей, связанных со спецификой японского языка, в котором чрезвычайно развита фонетическая омонимия. Использование омонимов привело к появлению в докучных сказках разных поэтических приемов, в том числе основанных на двойном или даже тройном понимании слова. Особое место занимают глаголы говорения, благодаря которым создаются бесчисленные комические ситуации. Языковая игра становится основным поэтическим приемом этого жанра, а глагол говорения выступает основным и важным инструментом этой игры. При этом докучная сказка решает важные образовательные задачи, помогая не только осваивать широкий пласт японской омонимии, но и использовать этот прием как средство общения и художественного выражения.

Это особенно важно, потому что такой подход вполне согласуется с древними японскими традициями, в том числе и с литературными (Мазурик, 1983).

Склонность к омонимии в японском языке, иероглифические и фонетические шарады широко использовались в древней и раннесредневековой поэзии, на их основе созданы многие поэтические приемы. Неудивительно, что и фольклорная традиция широко использовала эту специфику японского языка. Потому дальнейшее изучение и сопоставление приемов языковой игры в литературной и фольклорной традиции видится перспективным направлением исследования.

Источники | References

1. Амроян И. Ф. Типология цепевидных структур. Тольятти: Междунар. акад. бизнеса и банк. дела, 2000.
2. Боронина И. А. Поэтика классического японского стиха (VIII-XIII вв.). М.: Наука, 1978.
3. Ковшова М. У попа была собака: о лукавой поэтике докучных сказок. 2002. <http://ruszhizn.ruspole.info/node/314>
4. Кретов А. А. Сказки с повторениями // Живая старина. 2002. № 1 (33).
5. Кретов А. А. Типология и генезис рекурсивных текстов // Филологические записки. 2012-2013. Вып. 31.
6. Мазурик В. П. Жанр «надзо» в литературе и фольклоре Японии: автореф. дисс. ... к. филол. н. М.: МГУ, 1983.
7. Пропп В. Я. Кумулятивная сказка // Пропп В. Я. Фольклор и действительность: избранные статьи. М.: Наука, 1976.
8. Садокова А. Р. Японская народная сказочная проза. М.: МБА, 2021.
9. 石黒 吉次郎. 民話//日本説話伝説大辞典. 出版社: 勉誠出版. 東京, 2000 (Исигуро Китидзиро. Народные повествования // Большая энциклопедия дидактических рассказов и легенд. Токио: Бэнсэй сьуппан, 2000).
10. 大島 保彦. 昔話 //日本説話伝説大辞典. 出版社: 勉誠出版. 東京, 2000 (Оосима Ясухико. Сказки // Большая энциклопедия дидактических рассказов и легенд. Токио: Бэнсэй сьуппан, 2000).

Информация об авторах | Author information

Садокова Анастасия Рюриковна¹, д. филол. н., проф.

¹ Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова



Anastasiya Rurikovna Sadokova¹, Dr

¹ Moscow Lomonosov State University

¹ sadokova@list.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 01.05.2024; опубликовано online (published online): 11.06.2024.

Ключевые слова (keywords): фольклорно-литературные связи; японский поэтический прием юкари-котоба; омонимия японского языка; японские докучные сказки; юмористическая культура Японии; folklore and literary connections; Japanese poetic technique Yukari-kotoba; homonymy of the Japanese language; Japanese entertaining fairy tales; humorous culture of Japan.