

Zilynskyj O. Taras Ševčenko v české kultuře. Bibliografie. [Praha], 1962. См. об этом: Мушинська М. Життя та українстична діяльність Ореста Зілинського // Антологія української лірики. Т. 1. Торонто, 1978. С. 389—420.

⁷ Пушкарева Н.Л. Этнография восточных славян в зарубежных исследованиях. С. 91.

⁸ Zilynskyj O. O názvu jarních písní v ukrajinské Haliči // Československá rusistika. Roč. 1. 1956. № 3. S. 407 (и след.); *Idem.* Píseň o hoříci lipce // Slovenský národopis. 1959. Roč. 7. № 3. S. 356—376; *Idem.* Stará ukrajinská píseň o vojvodovi Stefanovi a její význam pro dějiny slovanské lidové písně // Slavia. Roč. 29. 1960. № 1. S. 76—103; *Idem.* K dějinám východoslovanské písně o důstojníkovi, sluhovi a dívce // Slavia. Roč. 36. 1967. № 2. S. 312—320; *Idem.* Ukrajinská lidová píseň v raných německých překladech a parafrázích // Slavia. Roč. 37. 1968. № 2. S. 335—342. Проблемы культурного взаимодействия разных славянских народов рассматриваются также в статьях: Zilynskyj O. O ukrajinských a polských vlivech ve valašském písnovém folklóru // Narodopisný věstník československý. Roč. 33. 1956. S. 173—192; *Idem.* O vzájemných vztazích ukrajinských, českých a slovenských lidových písní // Z dejín československo-ukrajinských vzt'ahov. Bratislava, 1957. S. 203—247; *Idem.* Vytocni zvyky ukraincoú východního Slovenska a jižního Polska v interetnickem kontextu // Národopisné aktuality. Stražnice, 1976. Č. 1.

⁹ Zilynskyj O. O problémech a metodě historického studia lidových písní // Československá rusistika. Roč. 2. 1957. № 2. S. 177—206; *Idem.* K historické klasifikaci jarního písnového folklóru u východních a západních Slovanů // Slovenský národopis. 1963. Roč. 11. № 2—3. S. 259—285.

¹⁰ Zilynskyj O. Ukrajinské dumy v novějším období svého vývoje // Československá rusistika. Roč. 17. 1972. № 5. S. 205—212; *Idem.* Ukrajinské dumy a probléma vývoje slovanských lidových eposů // Československé přednášky pro VII. Mezinárodní sjezd slavistů (Varšava, 1973). Praha, 1973. S. 178—179; *Idem.* Narodni baladi bačvanskich rusnakoch // Svetlost. Novi Sad, 1973. S. 464—481; *Idem.* Lidové balady východoslovanských Ukrajinců v jejich interetnických vztazích // Slovenský národopis. 1974. Roč. 22. № 1. S. 17—45. Краткое изложение основной проблематики этих работ см.: Пушкарева Н.Л. Этнография восточных славян в зарубежных исследованиях. С. 176—177.

¹¹ Zilynskyj O. Ukrajinski narodni balady Schidnoj Slovaččiny. Prjašev, 1979; *Idem.* Lidové balady v oblasti západních Karpat: Interetnická skupina. Praha, 1978. (Studie CSAV. Č. 13); *Idem.* Slovenska ľudová balada v interetnickom kontexte. Bratislava, 1978.

¹² См., например, работу О. Зилинского о скоморохах: Zilynskyj O. Skomoroši a tradice lidových her a ballad // Slavia. Č. 41. 1972. № 2. S. 136—152.

¹³ Zilynskyj O. Hra na žalmana a jiné hry o namlouvání nevesty // Československá rusistika 1. 1956. № 2. S. 261—294; *Idem.* Hry na vrata a mosty v slovanském folklóru // Slavia. Č. 27. 1958. № 1. S. 30—70; *Idem.* Jarní hra na Dunaj (Heličku) a její východoslovanské období // Slovenský národopis. Č. 9. 1961. № 4. S. 610—627; *Idem.* Das ostslavisches volkstümliche Spiel «Drache», «Enterich» // Ethnologia Slavica. Bratislava, 1971. T. 2. S. 209—224.

Материал подготовил
И.А. МОРОЗОВ
(Москва)

О. ЗИЛИНСКИЙ

ИСТОРИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ НАРОДНЫХ ИГР У ЗАПАДНЫХ И ВОСТОЧНЫХ СЛАВЯН

В фольклорной традиции особое место занимают народные изобразительные (драматические) игры с песенным или словесным текстом. Как явление они возникли из коллективных переживаний и зависели от коллективной деятельности; они по большей части устояли под мощным напором индивидуальных изменений и сохранили в своем содержании и форме много интересных свидетельств о древних типах мышления, общественных отношениях, материальной культуре, социальных институтах. На это значение народных изобразительных игр указывали уже исследователи прошлого столетия (в Западной Европе в первую очередь Э. Тайлор, у славян — А. Потебня, А. Веселовский, Ч. Зибрт и другие). Необходимо различать *игры обрядовые*, символически наглядно изображающие и комментирующие обряд и его идею, с явно выраженным действием, с произвольно изменяющимся драматическим ритмом, и *игры в собственном смысле слова*, осуществляемые как забава (у западных славян в новейшее время преимущественно детские) и характеризующиеся законченным сюжетом и относительно устойчивой драматической интригой. В них изобразительность переносится с внешней цели на процесс самой игры. В то время как в обряде было важным постижение смыслового ядра, восходящего к обрядовым представлениям, здесь на первый план выступает эстетическая организация действия — тенденция к завершенности действия, внутренней упорядоченности, устойчивому ритму, к подчеркиванию формальной стороны дела. Возникает потребность укрепления игровой структуры постоянным диалогом или монологическим комментарием, но чаще всего песнями, относящимися к определенным моментам игры. Данная статья посвящена этой второй группе народных изобразительных игр.

Для некоторых прежних исследователей славянских народных игр делом чести было «создать картину единства славянского творчества», в которой «незначительные различия отступают перед общими чертами»¹. Этой позиции родственное мнение о «большом сходстве» между украинскими и русскими игровыми песнями². Распростра-

нено было и суждение об их историческом единстве и моногенезе, подкрепляемое научными представлениями о древнейших народных играх как о пережитке единой системы обрядов или обычаев. Частные выводы о присутствии архаических черт и констатация общеславянского родства некоторых игр вели к генерализации взгляда, что не только возникновение отдельных игр, но и формирование игрового жанра в целом можно возводить к доисторической эпохе, по крайней мере в некоторых славянских землях³.

Многолетние систематические исследования целого комплекса славянских народных игр с текстом, результаты которых были частично опубликованы⁴, привели нас к убеждению, что подобные воззрения искажают историческую реальность. Уже классификация исследованных игр с точки зрения их распространения (сопровождаемая попыткой выявления протяженности ареалов) свидетельствует о гораздо более дифференцированных и сложных отношениях. Изобразительные игры в северославянском ареале группируются по нескольким территориальным округам:

1. Игры, объединяющие всех западных и восточных славян.
2. Игры исключительно западнославянские.
3. Игры, объединяющие западных славян с украинцами и белорусами.
4. Игры исключительно украинско-белорусские.
5. Игры, объединяющие украинцев и белорусов с русскими.
6. Игры исключительно русские (великорусские).

Игры каждого округа имеют свои типологические особенности⁵.

В первом, наиболее обширном округе сконцентрированы прежде всего прозаические игры о хищниках, распространяющиеся на больших территориях без изменения основных элементов сюжета: «ястреб (ворон, орел, волк) и его жертвы», «волк охраняет свой луг от незваных гостей», «волк угрожает зверьям в то время, когда их зовут домой». В других группах игр с зооморфной символикой (тип «подражание движениям», «бегство из окружения»⁶) имеется только сходство общего характера, касающееся основных контуров действия и отдельных образов. В традиционно считающихся очень древними и общеславянскими играх о выращивании растений имеются общие сюжетные черты у чешско-польско-западноукраинской и русско-белорусско-восточноукраинской версий игры «в мак».

Общее происхождение имеют, несомненно, очень разные формы игры с вырыванием растения («*paní Ružová*» — «панна Ружова», «*Hřimbaba*» — «Гром-Баба», «*Wójt*» — «*Voÿm*», «*Pietruszka*» — «Петрушка», «Редька» и т.д.). Также обращают на себя внимание широкий ареал, единое содержание и форма известной игры с мотивом поиска перстня в кругу сидящих игроков («*Zlatý prsten*» — «Золотой перстень», «*Zlatá koule*» — «Золотой шар», «*Makovec*» — «Маковец», «*Pierścionek*» — «Перстенок», «*Obrączka*» — «Колечко»)⁷, в исконном тексте которой сохранились архаические элементы, известные многим народам⁸, и игры «*Andělé — čerti*» — «Ангелы — черты», «*peklo — ráj*» — «ад — рай», которая обычно присоединяется к другим играм, завершая их и динамизируя игровое действие⁹.

Оценивая игры с точки зрения общеславянского родства, необходимо обратить внимание на основополагающие элементы игрового движения и их символическое значение. Подобно тому как на всей исследуемой территории была в той или иной мере известна хороводная форма и символ «плетения плетня», «переплетания золотом», здесь можно обнаружить и акциональные символы «ворот» («*brány*»), вызывания партнера из круга, сговора. Речь, разумеется, идет о весьма обычном явлении, в другое время известном и в Европе. Распространение и характер этого сходства соответствует показательным связям в ритуальной и магической символике селезня и утки, зайца, змеи, лавки, катания перстня, венка, розы, охраны от пожара. Одним из мало изменяющихся текстовых элементов, переходящих из сюжета в сюжет и известных во всех северославянских областях, является куплет об отсутствии пана (короля), о его отъезде из дома по какому-либо делу. Эта припевка, которая имеет аналогию в немецком игровом фольклоре¹⁰, обнаруживается и в русских вариантах игры «Король».

Отчетливо гомогенный характер имеет группа игр исключительно западнославянских. Это преимущественно единообразные детские игры кругового типа, основанные на подражании человеческим движениям персонажа, стоящего в центре круга («*Měl jest Adam sedm synů*» — «Было у Адама семь сыновей», «*Ojciec Wirgiliusz*» — «Отец Вергилий»), или еще чаще — на мотиве выбора пары (чешский и польский «*Koukol*» — «Колокол», «*Křepelička*» — «Перепелочка», «*Koporku*» — «Конопельки», «*Zajíček v své jamce*» — «Зайка в своей ямке», «*Šáteček*» — «Платочек»). Специфические чешские игры

«*Na bar*
«*В водах*
риация»
простра
Гора
ки значи
няющих
белорус
кую бли
развити
выраста
рядовой
лежит на
бором ж
вовые и
(«*Zalman*
жениха
игры со с
ражающ
(«*Eliška-*
«Гелочка
ворота и
первых д
ной ку
(*mezínágo*
«*В ворот*
всего при
перехода
ствий.

Отдел
ludzie» —
vajíci se v
va») были
бывшего
того, для э
терны нек
и стиль кс
посреднич
«*В черного*
ей розы ил
некоторые
преимущес
Заслуж
некоторые
ющего чеш
ной, на те
распростра
фиксирова
польском ф
лее новыми
Украин
няют специ
та» («*Воро*
нас»), а так
тельно укр
проявляетс
бовными и
«*Чому дід на*
Очень об

«*Na barvu*» — «*В краски*», «*Na hastrmana*» — «*В водяного*» являются лишь текстовыми вариациями игр с более широким ареалом распространения.

Гораздо более обширной и исторически значимой является группа игр, объединяющих западных славян с украинцами и белорусами и отражающих их историческую близость в эпоху, особенно важную для развития народных игр. Речь идет об играх, вырастающих на почве средневековой обрядовой реальности. К этой группе принадлежит несколько игр со сватовством и выбором жениха, в которых проявляются правовые и обрядовые практики того периода («*Zalman*» — «*Жалман*»; игры, в которых жениха выбирает сама девушка), а также игры со стоящим в кругу персонажем, изображающим наряжающуюся девушку («*Eliška-Hélicška*», «*Дунай*», «*Білоданчик*», «*Гелочка*»), и с мотивами прохождения в ворота и перехода моста. Тексты в играх первых двух групп характеризуются очевидной культурной преемственностью (*mezinárodní filiací*); средневропейские игры «*В ворота*» и «*В мост*» отличает прежде всего пристальное внимание к самому акту перехода охраняемого места и его последствий.

Отдельные игры этого цикла («*Jaworowi ludzie*» — «*Яворовы люди*», «*Ksieni*», «*Vdávající se vdova*» — «*Выходящая замуж вдова*») были известны только на территории бывшего польского государства. Кроме того, для этой трехязычной области характерны некоторые другие игры, содержание и стиль которых указывает на шляхетское посредничество (игра «*Na černého barana*» — «*В черного барана*»; игры с персонификацией розы или венка из роз)¹¹; интересно, что некоторые из них проникали в Словакию, преимущественно Восточную.

Заслуживает внимания тот факт, что некоторые игры третьего округа, объединяющего чешские и словацкие земли с Украиной, на территории Польши были менее распространены («*Zalman*») либо вообще не фиксировались («*Eliška*»). Скорее всего, в польском фольклоре они вытеснялись более новыми играми.

Украину и Восточную Словакию соединяют специфические формы игры «*В ворота*» («*Воротар*») и «*В мост*» («*Пустите нас*»), а также игра «*В ящера*»¹². Исключительно украинско-белорусское единство проявляется скорее в новейших играх с любовными и шутивными сюжетами («*Галя*», «*Чому дід не женився*»)¹³.

Очень обширна группа игр, общая для

украинцев, белорусов и русских. Исключительно восточнославянские игры можно найти во всех исследованных тематических группах — среди игр о земледельческом труде («*Просо*», «*Лен*», «*Грушка*», восточные версии игры «*В мак*»), подражательных игр с персонажами-животными (русские и украинские игры «*В воробья*» и «*Зайчика*»), игр о животных, страдающих различными болезнями (украинская «*Перепелка*», проникающая в Россию; русский «*Воробушек*»), игр с животным в круге («*Заяшка*»). Есть два общих типа игр со сватовством («*Бояре — Царевна*», «*Царев сын*»), богатые вариантами игры «*В Кострому-Коструба*», «*Ящера-оленья-селезня (качера)*», хороводная игра с мотивом соединения пар, шутивные игры о «*Женихе-авантюристе*»¹⁴ и об изготовлении пива. Общее происхождение имеет и игровой мотив, реализованный в символическом ряду «*колосок — шум — жучок*». Для нескольких игр («*Король*», «*Перепелка*», «*Грушка*», одна из форм игры «*В зайчика*»), менее представленных на русской территории, можно предположить украинское происхождение. Эти игры были распространены не только в прилегающих русских областях, но часто проникали даже в Сибирь («*Перепелушка*»).

Исключительно русскими являются только игры, вскрывающие специфические черты русского менталитета и бытового уклада: о добывании клада в осажденном городе, о соблазнении девушки, о соревновании в силе и независимости между девушкой и парнем, некоторые игры о любовных и родственных отношениях и несколько игр с жанровыми зарисовками из монашеского быта (о монахе, который варил пиво; «*Игумен*», «*Келейка*»).

В играх, текст которых переходит в иную культурную среду, очень часто происходят существенные эволюционные изменения. Сюжет игры «*В Желмана*» в Польше и на Украине был значительно изменен; в игре, воспевавшей «*молодую наряжающуюся девушку*», наиболее вероятным источником которой был весенний обряд «*королевы*»¹⁵, при проникновении на Украину в некоторых местах сохранилось западнославянское имя персонажа («*Гелочка*» и под.), однако наиболее распространенная украинская версия этой игры возникла в результате контаминации с подобной игрой, основанной на традиционной зооморфной символике¹⁶. В игре «*В ястреба*» польскоязычные игроки ввели новый состав участников, вероятно, под воздействием игр типа «*Волк и гуси*», столь излюбленных в Польше. Еще чаще в перечисленные игры проникали от-



дельные мотивы и употребительные композиционные ходы, характерные для местного фольклора (например, изображение этапов роста растения и его «трясения» в восточнославянских формах игры «*na rani Ružovoi*» — «в панну Ружову»).

Есть, однако, и случаи, когда на отдаленных территориях в игровых структурах проявляются сходные тенденции без каких бы то ни было внешних влияний. Эволюционно продуктивный фольклор Моравии и Украины сближает, например, заметная склонность к антропоморфизации растительных и животных персонажей и символов (образы дочерей и привнесенные в игру действия, например «*Вырывание растений*»; старичок, пастух, «травники» в моравских формах игр «*В ястреба*» и «*В волка*»; мать, отчим, дети в подобных украинских и белорусских играх). И в той и в другой областях в тексты изобразительных игр охотно привносятся лирические элементы. Несомненно, что это содержательное сходство обусловлено ограниченностью эволюционных тенденций фольклора, общностью основных возможностей их развития.

В некоторых случаях представление о вероятных изменениях и хронологии форм игры можно получить при сравнении ее территориальных разновидностей, что избавляет от необходимости искать опору в исторических особенностях структуры. В игре «*В ястреба*» таким значимым признаком является, например, наименование главного персонажа. Поскольку образ ястреба обнаруживаем не только в немецких, южнославянских, чешских и словацких текстах, но и в богатом вариантами материале из Полесья и центральных областей России, то можно предположить, что речь идет о более старой форме игры, чем польская, с центральной фигурой волка. Украинский тип с образом ворона, обнаруживающийся также на северо-востоке Польши и в восточной части Европейской России, вероятно, является генетически переходной формой между ними¹⁷. Развитие центрального образа этой игры можно (если исходить из западного происхождения сюжета) обрисовать так:

Самый древний тип с образом ястреба продвигался из Чехии и Словакии через Польшу, Белоруссию и Украину, где он не сохранился, в Россию; реликтовые его формы представлены в Полесье. Тип с образом волка возник под влиянием другой подобной игры в Польше, откуда он проник на Белую Русь. С Украины тип с образом ворона попал в северо-восточную Польшу и восточную часть Европейской России.

Предположение об историческом при-

оритете форм с образом ящера над карпато-украинскими (галичскими) формами с селезнем («качером») подтверждает тот факт, что формы с ящером, в подробностях некогда значительно отличавшиеся, на Украине распространены на периферии горного ареала. Из двух основных форм хороводной игры «*Явор*» одна (с мотивом ввоза дерева в деревню) покрывает западнобелорусскую, северную и восточную украинскую территории; другая, с зачином «*Ой, ніхто там не бував, / Де ся явір розвивав*», была зафиксирована, с одной стороны, в Галиции, с другой — на белорусско-русском пограничье, в местах, где нельзя полностью исключить возможность ее прямого проникновения из Западной Украины. Возможен единственный вывод: речь идет о древнейшей форме, которую в остальных областях Украины и Белой Руси позднее вытеснила форма эстетически обогащенная. Кроме того, существуют интересные карпато-восточно-белорусские и русские связи. Только на этих территориях сохранился игровой образ льна, в других местах потесненный конкурирующим образом мака. В обеих областях в играх имитационного типа представлен зооморфный образ воробья и наряду с ним архангелский образ журавля, притом что на Восточной Украине это место занимает образ козла, заимствованный из ритуальной новогодней игры и со временем ставший более частным, лишенным ритуальных черт. Свидетельством относительной древности игр «*Гая*» и «*Ой, ти, старий діду*», часто встречающихся в украинской Галиции и не представленных в других украинских областях, являются их единичные и несколько различающиеся версии из Восточной Белоруссии. Общность украинских форм игры «*Царев сын*» с формами центрально-русскими, а не с бытующими на пограничной с Украиной территории, колонизованной только в XVIII столетии (Воронежская губ.), свидетельствует о том, что речь идет об интернациональной общности древнего периода.

Показателем относительной древности игры является обычно обширность территории, на которой встречаются хотя бы единичные ее фиксации. Благодаря большей концентрации записей на украинской территории можно отчетливо проследить соотношение между протяженностью игрового ареала и его вероятным возрастом, что следует из дедуктивного анализа содержательных и формальных признаков. Наиболее широкий и единый ареал имеют игры со средневековой генеалогией: «*Воротар*», «*Пустите нас*», разные формы игры с мотивом «*наряжающейся девушки*», «*В кост-*

руба», «
риальну
же стар
женыха-
ке», «В
имеет бо
невольн
кую лок
можно о
обстояте
ли Хелмс
и Букови
низации
ких войн
отразив
ях). Это
хоче йти
чие от в
ренширов
шествени
либо ист
логичное
форма иг
зом птиці
ми торго
кутьем и
лью и ско
ства в иг
шум».

Обиль
Украины
которых с
вают ком
репленны
существу
лицкий и
не женивс
лицким пс
(галицко-
восточно
привязанн
и в игре
зайчика».
риально за
ко четыре
других тек

В некот
чайню бог
прилегаюц
привязку в
знить при пк

В старі
выделить г
историческ
зуються налі
архаическ
ярых пчел.
сти Украин
льни, на те
тами: Влад

руба», «В ящера». Значительную территориальную экспансию демонстрируют также старейшие игры жанрового типа: «В жениха-авантюриста», «Жена на ярмарке», «В старого деда». Следующая группа имеет более узкую галицко-хелмско-средневолинско-восточноподольско-буковинскую локализацию, возникновение которой можно объяснить разными историческими обстоятельствами (тесные культурные связи Хелмского воеводства, Средней Волыни и Буковины с Галицией; направление колонизации Восточного Подола после турецких войн второй половины XVII столетия, отразившиеся также в языковых схождениях). Это игры «Свахи», «Галя», «Хлопец не хоче йти до дівчини», «Чорнушка», в отличие от вышеназванных, обычно не дифференцированные на областные типы, преимущественно рифмованные, лишенные каких-либо исторических черт в содержании. Аналогичное распространение имеет западная форма игры «В мак» (с центральным образом птицы) и игра «В жучка». Оживленными торговыми связями между галицким Покутьем и Восточной Украиной (торговля солью и скотом) объясняются текстовые сходства в играх «В коструба» и «В жучка / шум».

Обилие записей текстов с территории Украины позволяет обнаружить, что в некоторых случаях типы игр с текстом покрывают компактные территории. Типы, закрепленные за определенной территорией, существуют, например, у игры «Козел» (галицкий и восточнославянский), «Чому дід не женився» (правобережный с западногалицким подтипом и левобережный), «Явір» (галицко-восточноподольский и северно- и восточнукраинский). Территориально привязанные типы текстов можно выявить и в игре «В ястреба / качера», и в игре «В зайчика». В игре «Жона на торзі» территориально закрепленными являются не только четыре разных формы зачина, но и ряд других текстовых признаков.

В некоторых случаях, благодаря необычайно богатому материалу из Галиции и прилегающих областей, территориальную привязку вариантов текстов можно отразить при помощи картографирования.

В старинной игре «Воротар» можно выделить пять типов текста. Тип первый, исторически наиболее древний, характеризуется наличием разветвленного диалога с архаическими образами княжьих слуг и ярых пчел. Он зафиксирован в северной части Украинской Галиции и на Западной Волыни, на территории, ограниченной пунктами: Владимир-Волинский — Белз —

Львов — Николаев — Тернополь — Гусятин — Проскуров — Новгород-Волинский, в Полесье (в окрестностях Пинска) и у Белой Церкви в Киевской обл. В другом типе, занимающем замкнутую область южнее указанного региона (западные границы: Галич — Калуш — Выжница, восточные — река Збруч), диалог значительно сокращен; на вступительный призыв отворить ворота отвечают двустилием: «Що ж то ми за пан їде, / Що ж то ми за дар везе». Следующий тип проявляется на территории западнее и северо-западнее Львова, еще один — в Прикарпатье и, наконец, последний — в Подлясье, в окрестностях Бельска. Каждый из этих типов имеет особую ритмическую структуру, ход диалога, систему образов.

Следующая галицкая игра «Білоданчик», аналог чешской «Гелички», имеет два основных текстовых типа. При описании внешности героини северный тип делает акцент на таких признаках красоты, как «русые косы» и «черные брови»; реже в этом типе обнаруживается мотив одевания (надевания черевичек). В южном типе на первом месте почти всегда стоит «белое личико»; «русые (золотые) косы» упоминаются лишь в некоторых вариантах и только на втором или третьем месте. Повсюду (кроме вариантов из Западного Прикарпатья и Буковины) богато разработано описание одежды. Подруга, которую вызывает героиня, на севере называется «товаришка», на юге — «посестриченька» либо «челядочка». Различие между северным и южным типами отражается в куплетах, которые иногда присоединяются к основному тексту. Граница между северным и южным типами проходит в 10—15 км на север от реки Днестр, и только северо-восточнее Стрия она пересекает Днестр в южном направлении. Те же ареалы вкрапления отдельных текстовых элементов выявляются в данной игре при помощи картографирования.

Отчетливые региональные различия можно обнаружить также в вариантах текста украинской игры «В коструба». На периферии ареала (Соколышина, Восточный Подол, Покутье) представлена версия «работа на поле — смерть», на западе (Яворов, Перемышляны, Золочев) — версия «сватовство — смерть», в центре ареала (запад Подола до Смотричей, Буковина) — версия «покупка платка — смерть» (юго-восточную часть этой зоны занимает вариант «покупка платка другой девушке»). На другой карте можно отразить типы текста, различающиеся по эмоциональному настрою: иронические мотивы проявляются только севернее Днестра и в окрестностях Болехо-

ва в Прикарпатье; в районе же Станислава, на Покутье и в районе Могилева-Подольского известен лишь лирический финал, иронические мотивы здесь отсутствуют.

Обобщение результатов, полученных при предварительном картографировании галицких игр, показывает, что территория Галиции с точки зрения игровых традиций разделяется на четыре области: западную, простирающуюся на запад и северо-запад от Львова; восточную, с центром на галицком Подоле и продолжающуюся в Восточном Подоле; прикарпатскую, включающую территорию от Самбора до Буковины; карпатскую, в которой изобразительные игры не были зафиксированы. Западная область отличается меньшим количеством записанных игр; их тексты стилистически более нейтральные и в целом более древние; здесь встречаются специфические образные элементы и стилистические формы. Восточная область своим разнообразным репертуаром теснее связана с остальной Украиной; главным признаком игровых текстов здесь является богатый набор декоративных описательных элементов. В области Прикарпатья, разделяющейся на покутско-станиславскую и самборско-дрогобычскую подобласти, некоторые употребительные в других областях игры («Зайчик», «Галя», «Чому дід не женився») вообще не известны; игры же хороводного типа («Вербовая дощечка», «Жучок») здесь наоборот развиты сильнее. Очень важная граница текстовых признаков прослеживается в полосе вдоль Днестра и севернее от этой реки: здесь различаются формы игр «Білоданчик», «Коструб», «Жона на торзі», «Свахи».

Интересно, что такое деление корреспондирует с членением этого региона по характеру музыкального фольклора и типам народных танцев, осуществленным Ф. Колессой и М. Гуменюком¹⁸. Черта, отделяющая в предложенном нами делении западную и прикарпатскую группу от общности восточной, в целом соответствует проводимой М. Гуменюком границе карпатско-прикарпатского танцевального типа. Граница карпатского типа музыкального фольклора приблизительно совпадает с границей отсутствия изобразительных игр в карпатской области. Кроме того, граница по Днестру соотносится с границей типов народной одежды по Я. Головацкому¹⁹. Территория, на которой распространена архаическая игра «Воротар», приблизительно совпадает с ареалом волинского антропологического типа, простирающимся до Бреста и Пинска.

Характеристика исторических отношений внутри собранного материала возможна также на основе разбора исторически значимых культурных элементов в игровых структурах. Часть игр содержит достаточно большое количество таких элементов. Остановимся здесь на типических для тех или иных эпох реалиях, встречающихся в текстах славянских народных игр.

В игровых текстах довольно употребительны описания одежды, отражающие исторические особенности национального костюма. Зеленый пояс, золотая цепочка, жемчужный венец, в которые облачается героиня игры «В Элишку» (*Na Elišku*), отражают моду XV — первой половины XVII столетия; неясный приговор «*подопри себе бочки золотыми вилочками*» («*podepři si bočky na zlaté vidličky*») можно интерпретировать как результат воздействия строгой испанской моды, которая властвовала в Европе со второй половины XVI до тридцатых годов XVII столетия. Для текстов некоторых игр характерно пристрастие к богатым украшениям — золоту, жемчугу и драгоценным камням. Маленький герой игры «Воротар» облачен в «золотую рубаху» («*золоту кошулю*»), «в сріблі, в злоті горит», благодаря чему он метафорически называется также «золоте зернятчко». «Яцер» сидит в золотом кресле. Эти элементы, которые присутствуют в большой группе игр с любовными и семейными сюжетами, являются еще одним аргументом для датировки сюжетов с такими особенностями эпохой до XVII столетия, когда в женской моде прошло чрезмерное увлечение золотом и когда из нее исчез жемчужный венец, а на передний план выступили более темные, приглушенные цвета.

В других украинских играх также обнаруживаются мотивы, связанные с одеждой и в определенной мере характеризующие мир прежних ее обладателей. Неоднократно в них говорится о лисьей шубе («Вербовая дощечка»), зеленой шубе («Шум»), о жупане, о кованом поясе, о красных сапогах с длинными носками («з носами»). В комментарии к гаивке «Шум» украинский этнограф А. Свидницкий утверждает, что в его время, в начале второй половины XIX столетия, такой костюм (в частности, зеленые шубы) можно было увидеть у пожилых мещан и шляхтичей.

Новейшие игровые тексты отмечены вторжением образов народного костюма, отражающих состояние близкое тому, которое этнографическая наука застала в XIX столетии. Возрастание их роли в игровых

стру-
ным,
игро-
Б
рин п
ся на
парни
скую
их це
нежск
воны
игры
мые «
на пе-
ловин
появи
черво
начал
же стс
Ос
ружци
леннь
«замк
текста
событ
вопро-
игре «
ление
времен
рит им
стика
ством,
измени
Докум
успева
зажито
хозяйст
«В же
«Любл
ного ге
домаш
ление «
коня, в
местом
Любли
время в
ской ве
XVI сто.
ховного
землях»
тельным
визитер
конец »
польско
ты мож
любовнь
най» и д
быта. Ог
каши иг
тулатура

структурах оказалось явлением прогрессивным, выражающим смещение внимания с игрового действия на наивную лирику.

Богатым источником сведений об истории происхождения некоторых игр являются названия денег. Куплет о разной цене парней и девушек, вставленный в украинскую игру «В лен», приводит к определению их ценности: «шеляг», «таляр», «грош», «денежка»; игра «Побут у Львові» — сто червонных золотых, левов или талеров; другие игры — талеры, дукаты, монеты, именуемые «сороківець». Эти названия указывают на период между началом XVI и второй половиной XVIII столетия: червонный золотый появился в Польше в 1504 г., талер — в 1518 г., червонный лев — в 1575 г., шеляги (*szelagi*) начали чеканить во второй половине того же столетия при Стефане Батории²⁰.

Основанием для исторической реконструкции могут быть и упоминания об укрепленных поселениях: «города турецькі», «замки німецькі» в украинских и русских текстах игры «В зайчика» ассоциируются с событиями второй половины XVII столетия; вопрос «Чи високі ганки до моєї коханки?» в игре «Жона на торзі» вызывает представление об укрепленном дворе или замке тех времен. Выразительный исторический колорит имеет иногда и социальная характеристика героев, особенно в играх со сватовством, где со сменой социальных идеалов изменилась и персона желанного ухажера. Документом эпохи, когда в обществе преуспевали странствующие авантюристы, а зажиточные мещане сохраняли натуральное хозяйство, является русско-украинская игра «В жениха-«авантюриста»» («Борис», «Люблин»), в которой из приказов капризного героя-жениха мы узнаем о некоторых домашних работах того времени (приготовление «горілки», выпекание хлеба, седлание коня, вышивание платка и т. д.). Если же местом воображаемого действия является Люблин, то тем самым точно обозначается время вероятного возникновения украинской версии игры — восьмидесятые годы XVI столетия, когда после организации верховного судебного трибунала о «русских землях» этот польский город стал притягательным для многочисленных украинских визитеров²¹. Периодом *ad quem* является конец XVIII столетия, период распада польского государства. Исторические черты можно обнаружить и в русских играх с любовным и семейным содержанием («Дунай» и др.), и в сюжетах из монашеского быта. Опору для исторической идентификации игр предоставляет и социальная титулатура (в старых украинских играх — «бо-

ярин», «пан», «королевич»; в новейших, испытывавших влияние польской шляхетской культуры, — «кавалір», «вашець»). Основание для исторической атрибуции может дать даже мотив бросания перстня — это способ предсказания будущего, особенно распространенный в XVI и XVII столетиях.

Для исторической атрибуции текстов можно использовать также чисто языковые явления (исторические варианты употребительных названий, морфологические и фонетические архаизмы). Эти признаки, разумеется, встречаются в единичных случаях. Еще более показателен способ построения словесного высказывания, которому отвечает соответствующая стиховая (версификационная) форма. По аналогии с другими песенными жанрами можно предположить, что структура стиха игровых песен развивалась в сущности так: стих одностишный (*stichický*), в котором присоединение синтаксически однотипных и завершенных цельнооформленных единиц, состоящих из нескольких слогов, соответствовало повторению однофразового напева (либо свободно образованного речитатива, из которого мог развиться асимметричный многочленный напев) — стих двустышный (*distichický*) с песенными строфами *a + b* — многостышный нерифмованный либо рифмованный куплет с более сложной мелодической структурой. В народных играх (в отличие от употребительных народных песен новейшего слоя) наиболее частотен одностишный тип и тип с нерегулярной структурой строфы. К первой категории принадлежат, например, такие западноукраинские игры, как «Воротар», «Пустите нас», «Явір», «Просо», «Перепілка», «Жона на торзі», «Старий дід», «Качур». Сложную нерегулярную форму строфы имеют игры «Зельман», «Білоданчик», «Грушка», «Заєнько», «Чорнушка», «Сам ходжу», иногда и «Пустите нас». Напевы с куплетной формой имеют преимущественно более новые по содержанию игры «Жучок», «Галя», новая галицкая версия игры «В коструба», большая часть игр, являющихся исключительно западнославянскими.

Определенную помощь для исторического исследования мог бы оказать систематический разбор ритмических схем и внутренней ритмической структуры игровых текстов и их отношения к ритмике музыкальной. В игровом репертуаре Галиции чаще всего встречаем игры с переменной либо неправильной ритмической структурой («Зельман», «Воротар», «Білоданчик», «Зайчик», «Маю», «Сам ходжу») и тексты с равносложными схемами: 4 + 4, 4 + 4 + 4, 4 + 3 + 3

и 5 + 5, реже 6 + 6 («Жучок», галицкий «Коструб», «Чад», «Жона на торзі», «Просо», «Люблин», «Явір», «Гая», «Пустіте нас», «Качур», «Старий дід», один из типов игры «Чорнушка»). Значительное количество текстов с асимметрическим ритмическим рисунком и ограниченность употребления равносложных размеров свидетельствуют о самостоятельности игровой традиции.

Лишь в некоторых старых играх («Ящур», «Просо», «Заюшка», «Борис», «Люблин») встречаются рефрены; иногда, например в игре «Просо», речь идет собственно о слиянии рефренного словосочетания с повторяющейся частью предшествующего стиха («А мы просо сеяли, / Ой, дидладо сеяли»). Поздравительный рефрен «гей нам, гей нам», «гей, наш, наш», обнаруживающийся в некоторых вариантах игры «Вящера» (П. Бессонов, М. Довнар-Запольский), объединяет эту игру со старыми белорусскими и польскими обрядовыми песнями и балладами. С ним связано, вероятно, и вступительное восклицание глашатаев во время чешского и моравского «Обхода королей» («Jízďe králů»): «hylom, hylom»²². Часть вариантов игр «В просо» и «В жениха-«авантюриста»» отдает предпочтение рефренам с декоративными природными мотивами («зеленая рутонька, жовтий цвіт»; «Тихо вода по камню, / Тихо йде»), отражающими песенные вкусы второй половины XVII и XVIII столетий.

В украинском и белорусском фольклоре можно говорить о еще одном, достаточно серьезном показателе — рифме. Мы предполагаем, что на восточнославянской территории в более раннюю эпоху рифма в качестве версификационного средства систематически не употреблялась; она начала проникать сюда с разной интенсивностью и скоростью только с XVII столетия (у русских — с начала XVIII в.)²³. Весьма симптоматично, что очень значительная часть восточнославянских изобразительных игр имеет нерифмованные тексты. На Украине к этой группе относятся игры «Зельман», «Воротар», «Люблин», «Сам хожу», «Перепілка», «Квочка», «Грушка», «Просо». Весьма примечательный тип образуют игры с текстом, рифмованным лишь частично; можно предположить, что эта неопределенность связана с их возникновением в период перехода на новую верификационную систему либо с тем, что употребление рифм в их текстах было вторично. Речь идет об играх «Пустіте нас», «Білоданчик» (рифмованный зачин и только в некоторых вариантах другие элементы текста), «Зайчик», «Явір» (рифмуется только вступительное

двустипное), «Чад» (зачин наоборот нерифмованный), «Побут у Львові» (зарифмована часть текста). Полностью рифмованную структуру в Галиции имеют, с одной стороны, игры с явно поздним текстом, возникшие в результате переработки более старых игр («Коструб», «Качур», «Жучок»), с другой стороны, игры с преобладанием юмористических и любовных элементов, заметно отличающиеся от старых игр своей тематикой и стилистикой («Чорнушка», «Гая», «Жона на торзі», «Свахи»).

Обстоятельного разбора, направленного на отслеживание исторических соотношений с текстом, требует и музыкальная форма изобразительных игр, в особенности мелодическая структура. В некоторых случаях родство мелодических оборотов подтверждает выдвинутые ранее теории о миграции игры²⁴. Историческим рубежом в развитии народных напевов была победа гармонического музыкального мышления, приходящая в большей части северославянских земель на вторую половину XVII столетия. Большинство изобразительных игр с украинской территории имеет напевы, относящиеся к древнейшему эволюционному типу: терцовый диапазон имеет, например, игра «Король», часть вариантов игр «Пустіте нас», «Зельман», «Ящур / Качур». На тетракорде основаны напевы игр «Воротар», «Білоданчик», «Пустіте нас», «Явір», «Жона на торзі», «Жучок», на квинтаккорде — «Просо», «Люблин», «Чорнушка», «Грушка» и северные варианты игры в наряжающуюся девушку. Между двумя последними группами колеблются варианты игр «Зельман», «Мак», «Горобчик». Напевы явно выраженного гармонического типа отличают игры «Шум», «Гая», «Старий дід», «Перепілка» и часть вариантов игр «Коструб», «Жучок», «Жона на торзі», «Мак», «Козел». Более широк мелодический диапазон напевов некоторых западнославянских народных детских игр, восточным славянам неизвестных («Зайчик в своей ямке», «Сеял Петр просо», «Скачет пташка по улице», «Имел Адам семь сыновей», «Отец Виргилий», «Платочек»). Тщательный анализ музыкальной формы игровых песен будет способствовать окончательному решению проблемы периодизации.

Мы попытались распределить наиболее известные западноукраинские игры по двум избранным признакам — форме стиховых окончаний и типу напева — в наглядной таблице, которая обозначает направление формального развития изобразительных игр на территории Западной Украины.

нери

текс
риф

риф

Ча
жирно
стает
жатель
дят (за
чур») и
лизова
жанием
ются не
ющих п
чая игр
нальныВ ф
ся друг
них скл
ления ч
выраста
стремле
щих иде
человек
правлен
этическ
го опыт
лений, о
ду двумя
на заре
сущност
арханче
мы все е
щих выв
(premis).Пров
ной част
убеждает
ставленн
играх, ве
та в цел
объяснен

	трихорд	тетрахорд	выходящие за границы тетрахорда	
	нерифмованный текст	«Зельман»		«Просо»
«Ящур»		«Воротар»	«Люблин»	
текст частично рифмованный		«Пустіте нас» «Білоданчик»	«Ой, ти, старий діду»	
		«Явір»		
рифмованный текст	«Качур»		«Жона на торзі» «Чорнушка» «Коструб»	«Свахи» «Жучок» «Галя»

Часть таблицы, обозначенная более жирной чертой, приблизительно соответствует границе между двумя типами содержательных единств. В первую группу входят (за исключением игр «Люблин» и «Качур») игры с преобладанием простого стилизованного движения и серьезным содержанием; во второй группе сосредоточиваются игры с преобладанием конкретизирующих пантомимических элементов (исключая игру «Жучок»), выражающих эмоциональные состояния и отношения.

В фольклористике до сих пор сражаются друг с другом два направления. Одно из них склоняется к идее, что древние проявления человеческого словесного искусства вырастают из непреодолимого желания и стремления выразить совокупность всеобщих идей человеческой жизни, отношение человека к действительности. Второе направление выводит ранние проявления поэтического творчества из непосредственного опыта, из конкретного переживания явлений, окружающих человека. Борьба между двумя направлениями, завязавшаяся еще на заре этнографических исследований, в сущности, продолжается. При взгляде на архаические явления народной культуры мы все еще поддаемся соблазну впечатляющих выводов из ненадежных источников (premis).

Проведенный разбор наиболее интересной части славянского игрового материала убеждает нас, что картина жизни и представления о ней, проявившиеся в народных играх, весьма фрагментарны. Эта неполнота в целом, конечно же, не может быть объяснена только тем, что некоторые эле-

менты этой картины исчезли. Историческое исследование сохранившихся сюжетов демонстрирует их тематический и идейный полигенезис. В то же время оно вскрывает тот примечательный факт, что эти сюжеты образуют ограниченное число семантических групп, притягательность которых сохраняется во время всего периода их развития. Укажем самые важные: воспроизведение характерных движений и черт поведения; воспроизведение трудовых процессов и роста растений; преодоление препятствий; угроза хищника; эротический выбор партнера и сватовство; оценка избранных черт характера. Очевидно, нельзя говорить о стадильности этих семантических групп, как это делали в прошлом некоторые исследователи: в течение столетий они развивались параллельно.

В древнейшую эпоху изобразительные игры были важным элементом ритуальной жизни, а позднее — общественных развлечений, в которых участвовали все возрастные и социальные слои. Поэтому, несмотря на фрагментарность охвата, они отразили в своем содержании, часто, конечно, в очень завуалированной форме, разные занимательные стороны жизни древних эпох — от остатков магических представлений и культовых действий до символики социальных отношений, характерных для средневекового и ренессансного города и его окружения.

Мы не имеем возможности проследить развитие славянских народных игр достаточно далеко в глубину веков; самые древние их исторические связи простираются приблизительно до XIV—XVI столетия, до того времени, к которому относятся первые сохранившиеся исторические сведения о народных увеселениях этого типа (осужде-

ние танцев и игр в памятниках XIV—XV столетий) и которое многие исследователи народной словесности считают их золотым веком.

Самый древний слой сохранившихся славянских игр связан по большей части с ритуальными и обрядовыми моментами. Уже здесь намечается водораздел между игрой средневропейскими и восточнославянскими. В основе древнейших восточнославянских игр («Кострома / Коструб», «Ящер», «Столб», «Колосок», возможно также «Просо» и «Горюдуб») лежат магические и культовые символы вегетативного, магического и эротического типа. Игры средневропейского типа («Зельман», «Дунай», «Элишка / Геличка», «Панна Роза») соотносятся преимущественно с праздничными обычаями некультового характера, касающимися человеческих взаимоотношений (сватовство при посредстве уполномоченного представителя, весенний праздник «королевы»). Другие игры, известные в обеих областях, однако распространяющиеся, по всей вероятности, в восточном направлении (например, игры «В ворота» и «В мост»), отражают типические явления современной повседневной жизни. В других древних играх, известных многим народам (о хищниках и их жертвах; об окружении, заключении в круг), также нельзя обнаружить каких-либо ритуальных истоков. Нет их и в играх с земледельческой и трудовой тематикой, тексты и напевы которых различны у разных народов и несут на себе печать позднего происхождения.

Игры древнейшего слоя характеризуются или сжатым, симметричным диалогом, начинающимся обращением и состоящим из кратких приказов и ответов, или столь же симметричным перечислением последовательности действий в монологическом тексте. Эти тексты имеют стиховую структуру либо асимметрическую строфу. Как восточнославянские, так и западнославянские игры этой группы («Zalman / Зельман») не знают рифмы как способа системной организации стиха. Их мелодический диапазон обычно не переступает границ тетра хорда.

В то время как старые западнославянские игры в своем развитии по существу сохранили первоначальное содержание (кото-

рое иногда лишь дополнялось мотивами, по-новому актуализирующими действие или обогащающими его образность), восточнославянские игры, тесно связанные с архаичными мыслительными пластами, в период между XVI и XVIII столетиями подверглись сущностной переоценке. В некоторых случаях («Коструб», «Шум / Жучок», «Качур») возникли редакции, связанные с древнейшими играми только отдельными элементами игровой основы, например именем героя. Приблизительно с XVI столетия старые западнославянские игры («Зельман», игра про наряжающуюся девушку и др.) интенсивно распространились на восточнославянскую, прежде всего украинскую и белорусскую, территории и были на новой почве также частично преобразованы. Более слабые рефлексии этого процесса коснулись и русской территории, где на пороге Нового времени возникла собственная традиция игр с социальными сюжетами («Бояре», «Царев сын»). К этой переходной группе принадлежат по своим формальным признакам и украинские и западнославянские формы игры «В мосты», игра «В явор», большинство игр о «возделывании растений» и пантомимических игр с копированием действий.

Старые игры любили изображать обычные события и взаимоотношения социального характера. Новые игры, которые, как правило, имеют более узкий ареал бытования, обращают внимание прежде всего на отношения интимные и семейные; на первом плане здесь личность и ее конфликт с окружающим. В эту эпоху наиболее продуктивной в создании игр с песенным текстом стала Восточная Славия. Здесь один за другим возникли два пласта таких игр. Первый выражает атмосферу цивилизационных перемен XVI и XVII столетий. Излюбленным местом действия происходящих в них событий является город и вообще окультуренное пространство, героями — люди своего времени, красочно представляющие определенные общественные группы (сословные, профессиональные). Здесь мы находим больше элементов жанровой миниатюры, окрашенной ядреным юмором и сатирой, а иногда и лиризмом, притом что в более старых играх властвует умеренная объектив-

ность.
шей ча
витуку
группе
лает
«Жени
также
монахи

В и
ется ро
ных ли
чок», н
ящера»
являет
сферы
«Стар
игр усг
русску
вать о
XVIII с

В и
изобра
двумя ф
янием ф
чешски
и в Сло
к детям
нию их
структу
ли «соб
дежи и
праздни
способс
дальней
лирическ

Спец
тования
жанром
Игры ста
рядовых
ный тип
в хорово
драматиз
структур
ность к п
сательны
лога песе

На са
можно на
щие в резу
мания общ
ления к ч

ность. Игры этой группы имеют по большей части рифмованный текст и очень развитую мелодическую структуру. К этой группе принадлежат сюжеты «*Девушка жалеет мужа*», «*Поиск жены на ярмарке*», «*Жених-насильник*», «*Одинокий вдовец*», а также возможно и русские игры о жизни монахов и монашек.

В играх наиболее нового слоя повышается роль эротических элементов, выраженных лирическими средствами («*Галя*», «*Жучок*», новые версии игр «*В коструба*» и «*В ящера*»). Еще одним признаком этого слоя является усиление юмористической атмосферы вплоть до гротеска и грубоватости («*Старий дід*»). Некоторые из упомянутых игр успели проникнуть с Украины в белорусскую среду; это могло бы свидетельствовать о том, что они возникли не позднее XVIII столетия.

В новейшую эпоху развитие народных изобразительных игр было обусловлено двумя факторами: сменой носителей и влиянием родственных фольклорных форм. В чешских землях и частично также в Польше и в Словакии переход изобразительных игр к детям вел, с одной стороны, к уменьшению их числа, с другой — к стагнации их структур. У восточных славян эти игры стали «собственностью» подрастающей молодежи и неизменной частью календарных праздников и полуритуальных забав, что способствовало их хорошей сохранности и дальнейшей обработке в духе новейшего лирического фольклора.

Специфической чертой этой стадии бытования является стирание границ между жанром драматических игр и хоровода. Игры становятся неотъемлемой частью обрядовых комплексов, в которых хороводный тип обычно преобладал. В связи с этим в хороводном типе развились тенденции к драматизации (пантомиме), в игровых же структурах, напротив, обнаружилась склонность к подавлению действия в пользу описательных элементов и к замещению диалога песенным монологом.

На самой последней стадии развития можно наблюдать деформации, возникающие в результате дальнейшей утраты понимания общего смысла, настойчивого стремления к частичной смысловой актуа-

ции, привлечения чужеродного песенного материала, использования игрового сюжета как возможности развития цепи свободно связанных песенных мотивов. Тексты игр либо дополнительно эстетизируются, либо в них, напротив, вносятся элементы прозаической жизненной реальности. Под давлением новейшего вкуса возникают и пародийные версии.

Таков полутысячелетний путь народных изобразительных игр — постоянно живых и изменяющихся моделей того, что в народной жизни является важным и неизменным.

Примечания

¹ Orlov S.P. Hry a písně děti slovanských. Praha, 1928. S. 22—23.

² Плисецкий М. М. Взаимосвязи русского и украинского героического эпоса. М., 1963. С. 25.

³ Вслед за Кролмусом (*Krolmus V.S. Staročeské pověsti, zpěvy, hry, obyčej, slavnosti a napevy. Díl 1—3. 1845—1851*), Костомаровым (*Костомаров Н. И. Историческое значение южнорусского песенного творчества // Беседа. 1872. Кн. 4—12*), Веселовским (*Веселовский А. Н. Из лекций по истории эпоса. Южнорусские былины. СПб., 1884; Idem. Три главы из исторической поэтики // Веселовский А. Н. Собрание сочинений. Т. 1. СПб., 1908. С. 226—481*) и др. этот принцип используют более поздние исследователи: Е. Пясецкий (*Piasecki E. Zabawy i gry ruchowe dzieci i młodzieży. Lwów, 1919. S. VIII*) и С. П. Орлов (*Orlov S.P. Hry a písně děti slovanských. — Введение*).

⁴ Zilynskyj O. Hra na žalmana a jiné hry o namlouvání nevěsty // Československá rusistika 1. 1956. № 2. S. 261—294; *Idem. Hry na vrata a mosty v slovanském folklóru // Slavia. Č. 27. 1958. № 1. S. 30—70; Idem. Jarní hra na Dunaj (Heličku) a její východoslovanské období // Slovenský národopis. Č. 9. 1961. № 4. S. 610—627; Idem. K historické klasifikaci jarního písňového folklóru u východních a západních Slovanů // Slovenský národopis. Č. 11. 1963. № 2—3. S. 259—285; Зилинский О. Из истории восточнославянских народных игр. Кострома — Коструба // Русский фольклор. Т. 11. М.; Л., 1968. С. 206—211.*

⁵ Основные сборники, в которых можно найти тексты цитируемых нами западно- и восточнославянских игр: Orlov S.P. Hry a písně děti slovanských; Erben K.J. Prostonárodní české písně a říkadla. Praha, 1938 (и др. издания); Sušil F. Moravské národní písně s napěvy do textů vřaděným. Brno, 1860 (и др. издания); Bartoš F. Naše děti. Jejich život v rodině, mezi sebou a v obci, jejich poezie, zábavy, hry i společné práce. Praha, 1949 (четыре издания); Svobodová-Goldmannová F. Říkadla a hry

slovackých dětí. Gottwaldov, 1957 (здесь можно найти обширные библиографические ссылки, составленные О. Грабаловой); *Dobšinský P.* Prostonárodné obyčaje, poveru a hry slovenské. Martin, 1880; *Medvecká E., Nemcová M.* Detské hry a tance z východného Slovenska. Bratislava, 1956; *Piasecki E.* Zabawy i gry ruchowe dzieci i młodzieży. Киев, 1916 (2-е изд. Lwów, 1919); *Гнатюк В.* Гаївки // Материали до української етнології. Т. 12. Львів, 1901; *Игры та пісні. Весняно-літня поезія трудового року.* Київ, 1963; *Шейн П.В.* Великорусс в своих песнях, обрядах, обычаях, верованиях, сказках, легендах и т.п. Т. 1. Вып. 1. СПб., 1898; *Покровский Е.А.* Детские игры, преимущественно русские. СПб., 1887; *Его же.* Русские детские подвижные игры. М., 1892; *Всеволодский-Гернгросс В.Н.* Игры народов СССР. М.; Л., 1933.

⁶ Имеется в виду тип игр, в которых игрок, находящийся в центре хоровода, пытается из него вырваться (например, разновидности восточнославянского «Заиньки», игра «В колокол» и др.). — *Прим. перевод.*

⁷ *Orlov S.P.* Hry a písně dětí slovanských. С. 310—315.

⁸ Ср. чешскую причастную конструкцию: «přes moře jdoucí, síť pletoucí» (*Erben K.J.* Prostonárodní české písně a říkadla. С. 53) и русский текст: «Через поле идучи, русу косу плетучи, шелком прививаючи, златом приплетаючи» (*Шейн П.В.* Великорусс в своих песнях, обрядах, обычаях. С. 320; *Покровский Е.А.* Детские игры, преимущественно русские. С. 189).

⁹ В ходе этих игр игроки распределяются на две команды, которые затем соревнуются друг с другом (перетягиваются, преследуют); в других случаях «ангелы» наказывают «чертей»: бьют их жгутами, заставляют выполнять различные «трудные задачи». — *Прим. перевод.*

¹⁰ Ср. диалог в игре «Hexentanz» — «танец ведьм» (*Böhme F.M.* Deutsches Kinderlied und Kinderspiel. Leipzig, 1897. S. 544, № 347): «Wo ist der Herr? — Nicht zu Hause. — Wann kommt er wieder? — Morgen um zehn Uhr». («Где господин? — Его нет дома. — Когда он вернется? — Утром в десять часов»).

¹¹ *Piasecki E.* Zabawy i gry ruchowe dzieci i młodzieży. С. 4; *Orlov S.P.* Hry a písně dětí slovanských. С. 116; *Гнатюк В.* Гаївки. С. 57—58.

¹² См. прим. 47 в статье автора: *K historické klasifikaci jamního písňového folklóru u východních a západních Slovanů // Slovenský národopis.* Č. 11. 1963. № 2—3. S. 276.

¹³ *Гнатюк В.* Гаївки. С. 59—60, 87—97.

¹⁴ Имеется в виду группа игр с мотивом сватовства; в русских вариантах «соседушки» рассказывают девушке, что ее жених мот и пьяница (см.

подробнее: *Морозов И.А.* Женитьба добра молодца. Происхождение и типология традиционных молодежных развлечений с символикой «свадьбы» / «женитьбы». М., 1998. С. 72 и след.). — *Прим. перевод.*

¹⁵ См., напр.: *Календарные обычаи и обряды в странах зарубежной Европы. Весенние праздники.* М., 1977. С. 45, 65, 105, 157 и др. — *Прим. перевод.*

¹⁶ Имеются в виду западноукраинские игры «гаївки» типа «зайчик-білоданчик» (см. *Чубинский П.П.* Труды этнографо-статистической экспедиции в Западно-Русский край. Т. 3. СПб., 1872. С. 59—63, № 9). — *Прим. перевод.*

¹⁷ Т.е. играми, в которых главными персонажами являются ястреб и волк. — *Прим. перевод.*

¹⁸ Критический разбор этого членения приводится в работе: *Дьяченко В.Д.* Антропологичний склад українського народу. Київ, 1965. С. 113—115. Здесь же приведена карта.

¹⁹ *Головацкий Я.Ф.* О народной одежде и убранстве русинов или русских в Галичине и северо-восточной Венгрии. СПб., 1877. С. 31—32.

²⁰ О монетах, употреблявшихся в то время в Польше и на Украине: *Gloger Z.* Enzyklopedia staropolska. Т. 4. S. 4—9; *Шухаевский В.* Монета и грошова лічба на Україні в XVIII сториччі // Науковий збірник УВАН в США. New York, 1952. С. 131—158.

²¹ Популярность этого города отразилась и в других песнях, возникших, по-видимому, в то же время: в пасхальной поздравительной песне «рындзівке» из Галиции (*Гнатюк В.* Гаївки. С. 229) и в любовной песне из репертуара песенников «Челом бью, панове любляне» (*Перетц В.* Историко-литературные исследования и материалы. Т. 1. СПб., 1900. С. 192).

²² См. об этом: *Zilynskyj O.* O názvu jamních písní v ukrajinské Haliči // Československá rusistika. Roč. 1. 1956. № 3. S. 407—408.

²³ Основные доказательства приведены в статье автора: *Zilynskyj O.* K historické klasifikaci jamního písňového folklóru u východních a západních Slovanů // Slovenský národopis. 1963. Roč. 11. № 2—3. S. 259—285.

²⁴ Примером может служить родство между польским и восточнославянским напевами игры «В зельмана» (*Piasecki E.* Zabawy i gry ruchowe dzieci i młodzieży. С. 10; *Квитка К.* Українські народні мелодії. Київ, 1922. С. 32). Еще более ценным в этом смысле является выяснение того факта, что напев украинской версии игры о наряжающейся девушке («Ой, гилля, гилочка»), которую мы считаем производной формой подобной западнославянской игры («В Дунай», «Гелличка»), очень близок к мелодии польских мазурок (*Українські народні танці.* Київ, 1962. С. 13).

Л.Н.
(Мос

ИГ

На

б.

ко одн

ниями

ной ку

мое це

мых по

го цел

ципли

том из

специф

фолькл

ния фо.

праздн

и обыч

ология,

логичес

дожест

воведо

во наме

жения

|

области

связанн

основе

жит общ

может б

сальных

По-разн

обрядов.

мах, эти

отражае

культуре

лиями ра

реконстр

Решае

разных д

вающееся

ческое на

пе рассма

кознания