

РЯДЫ, ПОВТОРЫ И КУМУЛЯЦИЯ В СТРУКТУРНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ ТЕКСТОВ ДЕТСКОГО ВЕРБАЛЬНОГО И АКЦИОНАЛЬНОГО ФОЛЬКЛОРА

МАРИЯ ВЛАДИМИРОВНА ГАВРИЛОВА

(Высшая школа социальных и экономических наук (Шанинка):
Российская Федерация, 119571, г. Москва, пр-т Вернадского, д. 82, корп. 2)

***Аннотация.** В данной статье акциональные фольклорные тексты (традиционные игры) сравниваются с вербальными текстами (кумулятивными сказками и песенками) с точки зрения принципов структурной организации. Между ними прослеживаются структурно-тематические совпадения: изображение рядов отсылок, краж, покупок, обменов, взаимных «уничтожений», «перекладываний вины» и др. Автор статьи ставит перед собой цель разобраться в причинах этого сходства. Вопрос рассматривается на русском фольклорном материале, записанном в XIX в.*

Многообразные виды повторов и «нанизываний» в вербальных и акциональных текстах описываются в качестве различных способов реализации общего принципа структурной организации — автор называет его «ряд». Оказывается, что сходство вербальных и акциональных «кумулятивных» текстов обусловлено задействованными в них когнитивными операциями: (а) выделением у объектов и действий общих признаков; (б) установлением на их основе связей; (в) группировкой объектов и действий; (г) иерархизацией объектов и действий внутри групп.

Реализация структуры типа «ряд» в играх по сравнению со сказками, имеет свои особенности, свидетельствующие о первичности подобных построений в акциональных текстах и вторичности — в вербальных. В играх объекты, персонажи и действия умножаются непосредственно, уровни реализации структурного принципа «ряд» (уровень образов, персонажей, композиции и сюжета) не различаются. В вербальных кумулятивных текстах нанизываются только высказывания, повторы на разных уровнях реализуются автономно и воспринимаются как целенаправленно используемые «приемы». Подобное «расслоение» и «уплощение» можно трактовать как результат искажения трехмерной структуры множества при ее превращении в линейную последовательность.

Ключевые слова: русский фольклор, традиционные игры, кумулятивные сказки, сюжетная структура, акциональные фольклорные тексты.

С точки зрения композиции народные игры в большой степени состоят из повторов слов и движений, а также из выстраивания игроков и предметов в ряды. Это построение весьма напоминает рядоположение, «нанизывание» объектов, персонажей,

действий и эпизодов в вербальных текстах с кумулятивной структурой. В настоящей статье поставлен вопрос, чем может быть обусловлено это сходство.

В исследовательской литературе тексты с кумулятивной структурой сравнивались

с играми довольно часто. По словам С. Томпсона, в «формульных» сказках присутствует «что-то, идущее от игры» [Thompson 1977, 229–234]. С. М. Лойтер говорит об «игровом начале», «изначально и органически присущем кумулятивной форме» [Лойтер 1979, 18–19]. По словам И. А. Разумовой, «игровой элемент» «доминирует» в кумулятивной сказке настолько, что это «позволяет рассматривать этот вид сказок как игровой» [Разумова 2000, 105].

Говоря об *игровой природе* кумулятивных текстов, авторы редко уточняют, что именно они вкладывают в понятие «игра», исповедуя разные представления о том, что это такое.

Если игра трактуется как «детское занятие», то подчеркивается, что кумулятивные (цепевидные, рекурсивные) тексты адресуются детской аудитории и что они, как и определенного рода игры, соответствуют этапам развития ребенка, отвечают на детские потребности [Капица 1928, 179, 180, 187; Лойтер 1979, 18–19] и решают ряд педагогических задач [Аникин 1984, 86].

По функции и по структуре кумулятивная сказка действительно может быть уподоблена детским игрушкам: сказка «Теремок» — это «игра в пирамидку, только в ней вместо кубиков — слова» [Амроян 2005, 136–137]; «рекурсивные структуры соответствуют древнейшему, архаичному типу мышления, который на определенном этапе развития “резонирует” с детским мышлением, чем и объясняется наибольшая популярность этих сказок у детей. Эту же структуру имеют детские игрушки: пирамидки и матрешки» [Кретов].

Замечу, что существует разница между игрушками типа пирамидок и матрешек, которые подразумевают только один «верный» способ расположения элементов последовательности — иерархию, и игрушками типа кубиков, где элементы равноправны и их расположение друг относительно друга заранее не задано. Второй случай имеет отношение к теме игровой комбинаторики: игра в связи

с кумулятивными текстами также может осознаваться как способность к свободному комбинированию компонентов¹. По замечанию С. М. Лойтер, «...сказка играет предметами, вещами, действующими лицами. И липа нужна не для действия, а для игры, и нитка, и коса, и сено, и т.д. — всё это нужно для создания нового игрового звена. Эта игра предметами, вещами, лицами рождает новую игру — игру словом. Каждое стихотворное обращение — это словесная игра, основанная на разного рода повторах» [Лойтер 1979, 22].

Упоминание «игры» может также происходить в рамках представлений об игре как о «театре»: кумулятивная сказка «драматична», склонна к разыгрыванию по ролям. А. И. Никифоров считает особую исполнительскую манеру — «театрализованый сказ» — главным свойством рассматриваемого им типа сказочных текстов, и поэтому он называет такие сказки «драматическими» [Никифоров 1928, 61]. И. А. Разумова ситуацию исполнения сказки называет «театром одного актера» [Разумова 2000, 111–112]. К этому следует добавить то, что кумулятивные тексты нередко или облечены в форму диалога (сказки типа «Хорошо и худо», «Орешник, что хочетка поцарапал?», «Все благополучно» («Перочинный ножик сломали...»)) [Пропп 1976, 257]), или разворачиваются как диалог между рассказчиком и слушателем (докучные сказки). Эти диалоги, как и игры, агональны. В. Я. Пропп неслучайно в качестве примера текста, организованного по принципу «целевого ряда» (ряд ответов на вопрос *для чего?*), приводит диалог из игры «Коршун»: «*Что делаешь? — Ямку копаю. — Для чего ямка? — Копейку ишу...*» и т.д.

Игры могут включать в себя кумулятивные (цепевидные, рекурсивные) тексты. Присутствие вопросно-ответных диалогов с кумулятивной структурой отмечается в другом виде акциональных текстов — в ритуале. Э. В. Померанцева и В. Я. Пропп, говоря о кумулятивных сказках, сравнивают их с текстом песни о жертвенном козленке, входящей в состав пасхальной еврейской агады

¹ Аналогичным образом устроены и другие предметные ряды-множества, например, описанный В. Тэрнером набор фигурок-символов в гаданиях ндембу. Фигурки, которые гадатель подбрасывает в корзине, равноправны, они могут образовывать смысловые связи при любом взаимном сочетании [Тэрнер 1983, 51–62].

[Померанцева 1963, 81–82; Пропп 1984, 297–298]. В этой песенке дан ряд взаимных уничтожений: кошка съедает козленка, собака кусает кошку, палка бьет собаку, огонь жжет палку, вода заливает огонь, бык выпивает воду, резник режет быка, ангел смерти убивает резника, Бог умерщвляет ангела смерти [Русский фольклор 1936, 344]². И. И. Толстой в статье об афинских буфониях обращает внимание на еще более интересный случай — «драматизацию цепного сюжета путем подлинно миметической его передачи» [Толстой 1966, 95]. Перекладывание вины в буфониях с одного объекта на другой очень похоже на череду отсылок и насылок в сказках типа «Петушок подавился», «Коза с орехами», на текст из еврейской агады и на диалогические игровые тексты, в которых также описываются ряды взаимных уничтожений:

«Коза, коза бя, где ты была? — Конец стерегла. — И где кони? — Они в лес ушли. — И где тот лес? — Черви выточили. — И где черви? — Они в гору ушли. — И где гора? — Быки выкопали. — И где быки? — В воду ушли. — И где вода? — Гуси выпили. — И где гуси? — В тростник ушли. — И где тростник? — Девки выломали. — И где девки? — Замуж вышли. — И где мужья? — Они померли. — И где гроба? — Они погнили» («Коза» [Сказания русского народа 1990, 180]);

«Ласочка-басочка, / Где была? / — На полу. / — А где пол? / — У Бога. / — Что робила? / — Кросна ткала. / — Что заткала? / — Кусок сала. / — А где сало? / — Кошка украла. / — А где кошка? / — Водю залита. / — А где вода? / — Волы попили. / — А где волы? / — Дубнями позабавали. / — А где дубни? / — Черви поточили. и т.д. (далее текст не приведен. — М. Г.)» («Ласочка-басочка»³ [Шейн 1902, 212–213]).

Однако если сказочные, игровые и ритуальные диалогические тексты представляют собой лишь цепевидный рассказ о последовательных пожираниях, избиваниях, уничтожениях и т.п., то в буфониях эта цепь представлена акционально — в виде ряда действий⁴.

В других работах рядоположение также упоминается в качестве принципа структурной организации словесного текста и последовательности действий в акциональном тексте. Так, А. Дандес пишет о повторении в играх целостных эпизодов: в игре «Ведьма»⁵ ведьма последовательно приходит за каждым ребенком, всякий раз прибегая к обману [Дандес 2003, 36]. А. М. Новикова сопоставляет повторы в кумулятивной сказке с повтором диалога и действий в игре «Гуси-лебеди»: «При повторении этого диалога неоднократно “нагромождаются” и попытки “лебедей” проскочить мимо “волка”». Применение «кумулятивного принципа»,

² Структурно-тематическое сходство и даже совпадение текстов и/или сюжетов наводит на «естественную» идею об их прямом наследовании игрой и сказкой из ритуала либо о разыгрывании мифологических сюжетов [Топоров 1993; Топоров 1998; Топоров 2004а]. Несомненно, между всеми этими явлениями есть связь, в том числе и историческая, но имеющегося материала недостаточно, чтобы делать обоснованные выводы о характере этой связи. Предположения, исходящие из презумпции первичности «серьезных» жанров и текстов по отношению к «несерьезным», на самом деле невозможно ни доказать, ни опровергнуть. Склонность возводить игры и сказки к более уважаемым занятиям и жанрам — элемент риторики «пережиточной» теории, которая была подвергнута жесткой критике еще в первой половине XX в. Игра — это настолько архаичная поведенческая форма, что тезис о ее вторичности по отношению к тем или иным явлениям человеческой культуры нуждается в более серьезном обосновании. Кроме того, наполнение понятий «серьезного», «сакрального», «игрового» и «смехового» в прошлом может не совпадать с привычным для нас.

³ Девочка произносит текст и водит мизинцем вдоль локтя подруги, еле дотрагиваясь, вызывая с трудом выносимую щекотку. Цель — выдержать до конца текста. Если испытываемая отдернет руку, все начинается сначала.

⁴ Одной из первых работ, в которых принцип «ряд» был выделен в качестве одного из двух типов структурной организации текста («нанизывающий драматизм»), является статья Ф. Ф. Зелинского об античной драме. Драма представляет собой тип текста, занимающий промежуточное место между вербальными и акциональными текстами. В статье речь идет о том, что эпизоды-сценки, из которых состоят комедии Аристофана, присоединяются друг к другу немотивированно и объединены между собой лишь фигурой главного героя Дикеопола [Зелинский 1916, 365–366].

⁵ Восточнославянские аналоги этой игры — «Волк и овцы», «Кот и крыночки».

по ее мнению, помогает созданию в этой игре «занимательной и тревожной атмосферы» [Новикова 1979, 77].

Между кумулятивными сказками и играми наблюдается не только структурное, но и тематическое сходство, заставляющее предположить если не восхождение к общему источнику, то отражение сходных мыслительных процессов. С. М. Лойтер называет «игрой-убыванием» сказку «Звери в яме», в которой персонажи съедаются по одному после произнесения определенного текста: «Это не рассказ о смерти, а игра с ритмичным выключением из действия одного лица по принципу детской считалки или жеребьевки» [Лойтер 1979, 18–19, 26]. В. Н. Топоров сопоставляет сказку «Репка» и игры «В репку» и «Редьку». Его внимание привлекло совпадение основного сюжетного события — вытаскивания корнеплода из земли. Это совпадение, впрочем, не абсолютное, благодаря чему сравнение с игрой наполняет сказку дополнительным смыслом [Топоров 2004а, 522–526].

Среди восточнославянских игр можно обнаружить тематические «двойники» многих типов кумулятивных (цепевидных, рекурсивных) сказок. Если использовать как ориентир перечень содержательных сюжетных тем таких сказок, приведенный в статье В. Я. Проппа [Пропп 1984, 292–299], то в играх легко заметить:

ряды отсылок: в играх подтипов I-3е и I-3а водящий несколько раз подходит к игрокам с предложением купить у них угол, дитя, *маслычко* и получает ответ: *сходи за реку, купи табаку* [Петров 1860, 243], *ны продам, — дрюка дам* [Иванов 1889, 46], *Памялом з двара, качирёшкаю у зубы!* [Резанова 1901, 179];

в качестве **рядов обменов** можно трактовать эстафетную передачу роли в играх преследования (типа «Прятки», «Жмурок» и «Догонялок»);

ряды пожираний присутствуют в играх с водящим-хищником (типа «Коршуна» («Ворона»), «Волка и гусей» / «Волка и овец», некоторые виды «Догонялок»);

ряды краж — в играх с воровством («Волк и гуси» / «Волк и овцы», «Кот и крыночки», «Догонялки»);

ряды покупок — в играх, где водящий «покупает» игроков («Краски», «Кума, продай дитя»);

о наличии в играх **рядов тел** в своих статьях упоминали А. Дандес (присоединение пойманных игроков к водящему в игре *Link Tag* / «Свяжи веревочкой!»⁶) [Дандес 2003, 36] и В. Н. Топоров (ряд репок-редек в игре, изоморфный ряду тянущих репу в сказке⁷) [Топоров 2004, 524].

Последний пункт пропповского списка выбивается из общего ряда: если предыдущие пункты можно обобщить как различные виды действий, то *ряд тел* — это субъект или объект, но не предикат. Расогласованность по вопросу о том, нанизывание чего именно происходит в кумулятивной сказке, наблюдается и в других работах. С одной стороны, «главным героем» кумулятивной сказки можно считать действие, тогда как персонажи выполняют служебную роль «носителей действия» [Никифоров 1928, 59; Лойтер 1979, 24–25]. С другой — в таких сказках, как «Репка» и «Теремок», действие элементарно, как в игре: «интерес <...> сосредоточен не на акции, которую выполняют персонажи, а на них самих». Если в «Репке» действие, по крайней мере, нацелено на результат (важно, справятся ли персонажи с задачей), то «Теремок» состоит из демонстрации персонажей, которые «возникают как бы ниоткуда» и «лишь называют себя и присоединяются к тем, кто уже стоит на сцене, т.е. живет в теремке» [Амроян 2005, 132].

Здесь, на мой взгляд, и проходит грань между вербальным текстом и акциональным текстом игры. Но чтобы объяснить, что я имею в виду, мне придется начать издалека.

Один из наиболее спорных вопросов, связанных с «нанизыванием» в вербальных текстах, — терминологический. Традиционным считается термин «кумуляция», «кумулятивное построение», который вслед за И. Больте и Г. Поливкой использовал В. Я. Пропп, поскольку считал

⁶ Аналогии этой игры: «Рагодан», «Селюгой» [Игры народов СССР 1933, 373–374], «Белые медведи» [Традиционные игры 1999, 24].

⁷ Интересно, что игровое и сказочное действия зеркально отражают друг друга: в сказке *ряд* персонажей тянет из земли *одну репку*, а в игре *один* персонаж тянет *ряд редек*.

основой такого сюжета «постепенное нарастание или нагромождение», ведущее к «внезапной комической катастрофе» [Пропп 1984, 293]. Однако современные исследователи считают термин «кумулятивная сказка» устаревшим и справедливо указывают, что накопление — лишь одна из разновидностей сюжета с присоединением и повтором [Амроян 2000, 14–17; Кретов]. Вместо него они предлагают применять к подобного рода сказкам определения «цепевидная»⁸ (И. Ф. Амроян) и «рекурсивная» (А. А. Кретов). Применительно к вербальным текстам эти термины точнее. В то же время им присущи логоцентричность и нарративоцентричность. Они касаются прежде всего способа образования связи между элементами множества и не затрагивают принципа образования самих множеств. Авторы этих терминов видят основу рассматриваемого нами структурного принципа в процессе речетворчества, в акте говорения. По мнению И. Ф. Амроян, «цепевидность» структур базируется на абстрактных моделях связных текстов, а именно на принципе тема-рематической прогрессии⁹ [Амроян 2005, 34–35]. С точки зрения А. А. Кретова, рекурсивные сказки основаны на «возврате»: «...когда в решении какой-либо задачи приходится использовать предшествующие элементы данной последовательности», — при изложении «возвратной» сказки рассказчик постоянно обращается к тому, что было сказано ранее [Кретов].

⁸ У В. Б. Шкловского такие сказки называются «цепочными» [Шкловский 1983, 44].

⁹ При этом исследовательница указывает, что в одних случаях повторяющиеся элементы образуют друг с другом связную цепь, а в других — нет.

¹⁰ «Психологический параллелизм», «символ-приложение» (*конь-сокол*), «обстоятельства в творительном падеже» (*зегзицею кычать*), «многочленный параллелизм», «сопряжение слов одной семантической сферы» и их «смысловая конвергенция», «кумулятивный образ» и «сквозной эпитет» [Веселовский 1989, 101–154, 136–138; Потевня 1914, 3; Аверинцев, Андреев, Гаспаров 1994, 14; Теория литературы 2004, т. 2, 41; Амроян 2005, 181–192].

¹¹ «Безликие» и действующие массой персонажи; группы персонажей, объединенных по половозрастному признаку (Пандавы и Кауравы из «Махабхараты», женихи Пенелопы из «Одиссеи»); хоры, говорящие от первого лица; «расщепление» персонажа на двойников (Иван-царевич и его братья, Ахилл и Патрокл) [Фрейденберг 1997, 147–150; Теория литературы 2004, т. 2, 70–71; Лотман 1992, 226–230].

¹² Последовательное выполнение героем нескольких «трудных задач», получение им ряда волшебных средств, посещение разных мест, встреча ряда персонажей в волшебной сказке; череда разных по содержанию эпизодов, в которых раскрывается одна и та же тема в эпосе (в «Одиссее»: в эпизодах пребывания у Кирики и Калипсо, попадания в пещеру Полифема, спуска в Аид, прибытия к феакам и т. д. раскрывается общая тема посещения героем потустороннего мира и его возвращения оттуда) [Теория литературы 2004, т. 2, 68–69].

Между тем сфера использования сюжетно-структурного принципа, основанного на присоединении взаимно подобных элементов, шире, чем область вербальных текстов. На рядоположении элементов и/или их повторе построены и тексты невербальные — изобразительные (орнамент, наскальная живопись [Топоров 1972]) и акциональные (ритуал, содержащий как повторы одних и тех же действий, так и череду различных действий, по-разному передающих один и тот же смысл). Этот принцип структурной организации широко представлен и в народных играх.

В вербальных текстах повторы и рядоположения разворачиваются отдельно на *уровне образов* (перечисление объектов, схожих по семантике, являющихся как бы «синонимии» друг друга в архаическом фольклоре)¹⁰, *уровне персонажей* («едино-множественный» персонаж)¹¹, *уровне композиции* (собственно сюжетный повтор, цепь и рекурсия) и *сюжетно-семантическом уровне* (ряд различно оформленных эпизодов с разным содержанием, сходных по функции и/или семантике)¹². Эти уровни нередко тесно переплетены друг с другом, например, в сказке «Теремок» композиционный ряд (дословный повтор фрагмента текста) совмещен с персонажным рядом (множество обитателей теремка) и образным (дублирование каждого имени эпитетом). Причина в том, что между этими уровнями имеется глубинная внутренняя связь, обусловленная принципом

семантического тождества при различии форм [Фрейденберг 1997, 223–224].

В то же время в вербальном тексте все эти уровни достаточно автономны, из-за чего их обычно рассматривают отдельно. Композиционный ряд обсуждают, говоря о сюжетной структуре, образные ряды — об особенностях стиля [Аверинцев, Андреев, Гаспаров 1994, 14]. Повторы на разных уровнях рассматриваются как «приемы», целенаправленно используемые исполнителем для решения различных задач. Например, дублирование похожих эпизодов и умножение героев в одной и той же функции, по мнению исследователей, применяется для удлинения повествования [Никифоров 1928, 53–55], для обозначения длины и сложности пути, трудности выполнения задачи, гиперболлизации черт характера персонажа, с магической целью, для последовательного ввода новой информации и т.д. [Амроян 2005, 114–115].

В играх же ряды на разных уровнях совпадают друг с другом. Например, ряд (шеренга, цепочка, хоровод и т.п.), который образуют игроки, одновременно является и субъектом, «персонажем» («клубком», «капустой», «мышкиной норой» и т.д.), и действием, так как ряды людей в играх зачастую являются «слепками» процессов (перебирания, нарастания/убывания, кружения, закручивания в спираль и др.) и метафорическим образом («завивание капусты», «плетение плетня», «разбивание кандалов»). В акциональном тексте, в отличие от вербального, ряды и повторы являются не «приемами», а тем, из чего сюжет непосредственно состоит, — его, так сказать, «телом» и «душой».

Таким образом, хотя между «цепевидной» сюжетной структурой, наблюдаемой в вербальном тексте, и всевозможными повторами и рядами, присутствующими в играх, немало общего, полного совпадения между ними всё же нет. В сказке прежде всего нанизываются *высказывания*: «сюжетные морфемы», песенки, шаблонизированные фрагменты и т.п. Ряды действий и ряды персонажей, составляющие предмет изображения, существуют как бы за текстом. В игре же «высказывания» предметны и акциональны, поэтому персонажи и действия умножаются непосредственно, минуя слово. В отличие от вербального текста, игра развернута

одновременно в пространстве и времени. В игре ряд дан как нечто единое, самодовлеющее, существующее одновременно во всех точках пространства-времени — в сказке же осуществлен его «перевод» на язык линейных, протяженных во времени последовательностей.

Многие особенности вербальных текстов с кумулятивной структурой объясняются «искажениями», неизбежными при таком переводе. Главной особенностью подобного рода является то «расслоение» уровней использования принципа повтора, о котором говорилось выше. Например, в сказке «Теремок» группа пространственно «нагромождающихся» персонажей — это простое множество с независимыми друг от друга элементами. Но из-за того, что рассказ о присоединении к группе новых членов линейно и выстроен в виде последовательности, протяженной во времени, простое множество превращается в цепь. В сказке о Заморышке, где действуют сорок братьев Заморышка и сорок дочерей Бабы Яги (сюжет СУС 327 В *Мальчик-с-пальчик у ведьмы*), нет рассказа о процессе набора, присоединения элементов к группе, поэтому множественный персонаж воспринимается как монолитный объект. В сказочном сюжете СУС 653 *Семь Симеонов* действует похожий персонаж — семь братьев с одинаковыми именами. Однако здесь братья Симеоны появляются один за другим: они поочередно рассказывают о своем умении царю, проявляют каждый свой талант при похищении царевны. Поэтому Симеоны, в отличие от братьев Заморышка, воспринимаются не как монолитный объект, а как череда братьев и одновременно как цепь их поступков.

В то же время повтор и цепевидное (рекурсивное) построение в вербальном тексте и рядоположение объектов в игровом сюжете представляются мне не родственными явлениями, а двумя областями реализации генерального структурного принципа. Игры с их рядами и повторами и кумулятивные сказки организованы похожими способами потому, что вербальные и акциональные сюжеты с рядоположением и нанизыванием основаны на общих мыслительных операциях, таких, как выделение у объектов и действий общих признаков, установление на основе общих признаков связей между объектами

и действиями, объединение объектов и действий с общим признаком в группы и в дальнейшем выстраивание иерархий внутри этих групп. Однако при этом акциональные тексты старше вербальных, чем и объясняется наличие в вербальных текстах структурных «искажений».

Можно согласиться с А. А. Кретовым в том, что основное содержание кумулятивных (цепевидных, рекурсивных)

текстов — сама структура (ряд) [Кретов]. В прошлом эта структура стала завоеванием в области не просто текстопорождения [Кретов 2012], а шире — сюжетопорождения, она является важным этапом развития логического, классификационного мышления. Игры же, наряду с вербальными текстами, выступают в качестве своеобразного «хранилища» этой структуры.

Источники и материалы

Иванов 1889 — *Иванов П. В.* Игры крестьянских детей в Купянском уезде. Харьков, 1889.

Петров 1863 — *Петров К.* Детские игры в Олонецкой губернии // Учитель. 1863. Т. 3. № 5. С. 241–244; № 6. С. 395–398; № 15. С. 732–734; № 16. С. 785–786; № 22. С. 1109–1110.

Резанова 1901 — *Резанова Е.* Материалы к этнографии Курской губернии // Курский сборник. Вып. 1. Курск, 1901. С. 177–184.

Сахаров 1990 — Сказания русского народа, собранные И. П. Сахаровым. М., 1990.

СУС — Сравнительный указатель сюжетов. Восточнославянская сказка / Сост. Л. Г. Бараг и др. Л., 1979.

Шейн 1902 — *Шейн П. В.* Материалы для изучения быта и языка русского населения Северо-Западного края. Т. 3. СПб., 1902.

Исследования

Аверинцев, Андреев и др. 1994 — *Аверинцев С. С., Андреев М. Л., Гаспаров М. Л., Гринцер П. А., Михайлов А. В.* Категории поэтики в смене литературных эпох // Историческая поэтика: Литературные эпохи и типы художественного сознания. М., 1994. С. 3–38.

Амроян 2005 — *Амроян И. Ф.* Повтор в структуре фольклорного текста. М., 2005.

Амроян 2005 — *Амроян И. Ф.* Типология цепевидных структур // Тольятти, 2000. URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/amroyan1.htm> (дата обращения: 19.05.2018).

Аникин 1984 — *Аникин В. П.* Русская народная сказка. М., 1984.

Веселовский 1989 — *Веселовский А. Н.* Историческая поэтика. М., 1989.

Дандес 2003 — *Дандес А.* О морфологии игры: исследование структуры невербального фольклора // Дандес А. Фольклор: семиотика и/или психоанализ. М., 2003. С. 30–42.

Зелинский 1916 — *Зелинский Ф. Ф.* Происхождение комедии // Зелинский Ф. Ф. Из жизни идей. Пг., 1916. С. 360–397.

Капица 1928 — *Капица О. И.* Детский фольклор. М., 1928.

Кретов — *Кретов А. А.* Рекурсивные сказки. URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/kretov1.htm> (дата обращения: 19.05.2018).

Кретов 2012 — *Кретов А. А.* Типология и генезис рекурсивных текстов // Филологические записки. Вып. 31. 2012–2013. С. 219–245. URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/Kretov4.pdf> (дата обращения: 19.05.2018).

Лойтер 1979 — *Лойтер С. М.* О жанровой специфике кумулятивной сказки // Проблемы изучения русского устного народного творчества. Вып. 6. М., 1979. С. 18–28.

Лотман 1992 — *Лотман Ю. М.* Происхождение сюжета в типологическом освещении // Лотман Ю. М. Избранные статьи: В 3 т. Т. 1. Таллинн, 1992. С. 224–242.

Никифоров 1928 — *Никифоров А. И.* Народная детская сказка драматического жанра // Сказочная комиссия в 1927 г. Л., 1928. С. 49–63.

Новикова 1979 — *Новикова А. М.* Народные кумулятивные песни // Проблемы изучения русского устного народного творчества. М., 1979. С. 75–88.

Померанцева 1963 — *Померанцева Э. В.* Русская народная сказка. М., 1963.

Потебня 1914 — *Потебня А. А.* О некоторых символах в славянской народной поэзии. Харьков, 1914.

Пропп 1976 — *Пропп В. Я.* Кумулятивная сказка // Пропп В. Я. Фольклор и действительность. М., 1976. С. 241–257.

Пропп 1984 — *Пропп В. Я.* Кумулятивные сказки // Пропп В. Я. Русская сказка. Л., 1984. С. 292–299.

Разумова 2000 — *Разумова И. А.* Сказка и игра // Народные игры и игрушки. СПб., 2000. С. 94–115.

Теория литературы 2004 — Теория литературы: В 2 т. / Под ред. Н. Д. Тамарченко. М., 2004.

Толстой 1966 — *Толстой И. И.* Обряд и легенда афинских буфоний // Толстой И. И. Статьи о фольклоре. М.; Л., 1966. С. 80–96.

Топоров 1998 — *Топоров В. Н.* Детская игра «в ножички» и ее мифоритуальные истоки // Слово и культура: Памяти Никиты Ильича Толстого. Т. 2. М., 1998. С. 242–272.

Топоров 1972 — *Топоров В. Н.* К происхождению некоторых поэтических символов (палеолитическая эпоха) // Ранние формы искусства. М., 1972. С. 77–103.

Топоров 2004 — *Топоров В. Н.* Об отражении некоторых мотивов «основного» мифа в русских детских играх (прятки, жмурки, горелки, салки-пятнашки) // Балто-славянские исследования. Вып. XVI. М., 2004. С. 9–64.

Топоров 2004а — *Топоров В. Н.* О двух уровнях понимания семантики русской сказки о репке (семантика и этимология) // Сокровенные смыслы: Слово. Текст. Культура. М., 2004. С. 513–530.

Топоров 1993 — *Топоров В. Н.* Три заметки о малых фольклорных формах: I. Авсень

и «авсенева» тексты в свете реконструкции // Славянское и балканское языкознание: структура малых фольклорных текстов. М., 1993. С. 12–24.

Тэрнер 1983 — *Тэрнер В.* Символ и ритуал. М., 1983.

Фрейденберг 1997 — *Фрейденберг О. М.* Поэтика сюжета и жанра. М., 1997.

Шкловский 1983 — *Шкловский В. Б.* О теории прозы. М., 1983.

Thompson 1977 — *Thompson S.* The Folktale. Berkley; Los Angeles; London, 1977.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

Гаврилова М. В. <https://orcid.org/0000-0003-0846-3408>

Кандидат филологических наук, научный сотрудник Высшей школы социальных и экономических наук (Шанинка): Российская Федерация, 119571, г. Москва, пр-т Вернадского, д. 82, к. 2; тел.: +7 (495) 434-72-82; e-mail: battar@yandex.ru

ROWS, REPETITIONS AND CUMULATION IN THE PLOT STRUCTURE OF CHILDREN'S VERBAL AND ACTION FOLKLORE TEXTS

MARIA V. GAVRILOVA

(Moscow School of Social and Economic Sciences:
82–2, Vernadskogo av., Moscow, 119571, Russian Federation)

Summary. In this article the author compares the action folklore texts (traditional games) with verbal texts (cumulative folk-tales and songs) from the structural point of view. Between them there appear matches regarding both the structure and the topics: depiction of rows of references, robberies, purchases, swaps, mutual “destructions”, “shifting of guilt” etc. The author's aim is to understand cause of similarities. The discussion of the main question is based on Russian folklore materials recorded during the 19th century.

Various types of repetition and “threading” in the verbal and action texts are described as different ways of realization of the common principle for the structural organization which the author calls a “row”. As it turns out the similarities between the verbal and the action “cumulative” texts are an expression of the cognitive operations they are based on: a) highlighting common characteristics between the objects; b) drawing connections between them; c) grouping of the objects and actions; d) establishing a hierarchy among the objects and the actions inside the groups.

That said, the evidence shows that the realization of the “row” structure in the games compared to the folk-tales has its peculiarities: such structures are primary for the action texts and secondary for the verbal ones. There in the games, the characters and the actions are multiplied immediately, the realization levels of the structural principle “row” (the level of metaphors, characters, composition and such of the plot) are not distinguished. In the verbal cumulative texts only the utterances are stringed, repetitions on different levels are realized independently and are perceived as purposefully used “techniques”. This “separation in different layers” and “flattening” can be interpreted as a distortion of the quantity's three-dimensional structure during its transformation into a linear sequence.

Key words: Russian folklore, traditional games, cumulative folktales, plot structure, action folklore texts.

References

- Averintsev S. S., Andreev M. L., Gasparov M. L., Mikhaylov A. V. (1994) Kategorii poetiki v smene literaturnykh epokh [Categories of poetics in the change of literature epochs]. In: Istoricheskaya poetika. Literaturnye epokhi i tipi khudozhestvennogo soznaniya [Historical poetics. Literature epochs and types of artistic consciousness]. Pp. 3–38. Moscow. In Russian.
- Amroyan I. F. (2005) Povtor v strukture fol'klornogo teksta [Repetition in the structure of folklore text]. Moscow. In Russian.
- Amroyan I. F. (2000) Tipologiya tspevidnykh struktur [Typology of chain-like structures]. To-lyatti. In Russian.
- Anikin V. P. (1984) Russkaya narodnaya skazka [Russian Folktale]. Moscow. In Russian.
- Dundes A. (2003) O morfologii igry: issledovaniye Srukturny neverbal'nogo folklor'a [On game morphology: a study of the structure of non-verbal folklore]. In: Alan Dundes. Fol'klor: semiotika i / ili psikhoanaliz [Folklore: semiotics and / or psychoanalysis]. Transl. from English. Pp. 30–42. Moscow. In Russian.
- Freydenberg O. M. (1997) Poetika syuzheta i zhanra [Poetics of plot and genre]. Moscow. In Russian.
- Kapitsa O. I. (1928) Detskiy folklor [Children's folklore]. Moscow. In Russian.
- Kretov A. A. Rekursivniye skazki [Recursive Folktales (unpublished paper)]. In Russian. URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/kretov1.htm> (retrieved: 19.05.2018).
- Kretov A. A. (2012–2013) Tipologiya i genezis rekursivnykh tekstov [Typology and genesis of recursive texts]. *Filologicheskkiye zapiski* [Philological Notes]. 2012–2013. Issue. 31. Pp. 219–245. Voronezh. In Russian.
- Lotman Yu. M. (1992) Proiskhozhdeniye sujeta v tipologicheskom osveshchenii [Origin of the plot in the typological interpretation]. Selected papers in 3 vol. Vol. 1. Pp. 224–242. Tallinn. In Russian.
- Loyter S. M. (1979) O zhanrovoy spetsifike kumulyativnoy skazki [On genre specifics of cumulative folk-tales]. *Problemy izucheniya russkogo ustnogo narodnogo tvorchestva* [Problems of studies on Russian oral folk creativity]. 1979. Issue 6. Pp. 18–28. Moscow. In Russian.
- Nikiforov A. I. (1928) Narodnaya detskaya skazka dramaticheskogo zhanra [Folk-tales of the dramatic genre for children's audience]. In: Skazochnaya komissiya v 1927 godu [Folk-tale Committee in 1927]. Pp. 49–63. Leningrad. In Russian.

- Novikova A.M.** (1979) Narodnye kumulativnye pesni [Cumulative Folk Songs]. *Problemy izucheniya russkogo ustnogo narodnogo tvorchestva* [Problems of studies on Russian oral folk creativity]. 1979. Issue 6. Pp. 75–88. Moscow. In Russian.
- Pomerantseva E.V.** (1963) Russkaya narodnaya skazka [The Russian Folktale]. Moscow. In Russian.
- Potebnya A.A.** (1914) O nekotorykh simvolakh v slavyanskoy narodnoy poezii [On some symbols in the Slavic folk poetry]. Kharkiv. In Russian.
- Propp V.Ya.** (1976) Kumulyativnaya skazka [Cumulative Folk-tale]. In: *Fol'klor i deystvitel'nos't'* [Folklore and reality]. Moscow. Pp. 241–257. In Russian.
- Propp V.Ya.** (1984) Kumulyativnye skazki [Cumulative Folk-tales]. In: *Russkaya skazka* [Russian Folktale]. Leningrad. Pp. 292–299. In Russian.
- Razumova I.A.** (2000) Skazka i igra [Folktale and game]. In: *Narodniye igri i igrushki* [Folk Games and Toys]. St. Petersburg. Pp. 94–115. In Russian.
- Shklovskiy V.B.** (1983) O teorii prozy [On the theory of prose]. Moscow. In Russian.
- Tamarchenko N.D.** (ed.) (2004) *Teoriya literatury* [Theory of literature]. In 2 vol. Moscow. In Russian.
- Thompson S.** (1977) *The Folktale*. Berkley; Los Angeles; London. In English.
- Tolstoy I.I.** (1966) Obryad i legenda afinskikh bufoniy [Ritual and legend of Athens Dipoleia]. In: *Stat'i o folklоре* [Papers on folklore]. Moscow; Leningrad. Pp. 80–96. In Russian.
- Toporov V.N.** (1998) Detskaya igra “v nozhichki” i ee miforitual'niye istoki [Children's game “knives” and its mytho-ritual origin]. In: *Slovo i kul'tura: Pam'ati Nikity Il'icha Tolstogo* [Word and culture: Coll. papers in memoria of Nikita Il'ich Tolstoy]. Vol. 2. Moscow. Pp. 242–272. In Russian.
- Toporov V.N.** (2004) Ob otrazhenii nekotorykh motivov “osnovnogo” mifa v russkikh detskikh igrakh (pryatki, zhmurki, gorelki, salki-pyatnashki) [On reflection of some motifs of “the main” myth in Russian children's games (hide-and-seek, blind men's buff, “gorelki” and “salki-pyatnashki” types of tag)]. In: *Balto-Slavyanskiye issledovaniya* [Baltic and Slavic Studies]. Issue XVI. Moscow. Pp. 9–64. In Russian.
- Toporov V.N.** (1972) K proiskhozhdeniyu nekotorykh poeticheskikh simvolov (paleoliticheskaya epokha) [On the origin of some poetic symbols (Paleolithic era)]. In: *Rann'iye formy iskusstva* [The Early Forms of Art]. Moscow. Pp. 77–103. In Russian.
- Toporov V.N.** (2004) O dvukh urovnyakh ponimaniya semantiki russkoy skazki o repke (semantika i etimologiya) [On two levels of understanding the semantics of Russian folk-tale about turnip (semantics and etymology)]. In: *Sokrovennyye smisli: Slovo. Tekst. Kul'tura* [Hidden Meanings: Word. Text. Culture]. Moscow. Pp. 513–530. In Russian.
- Toporov V.N.** (1993) Tri zametki o malykh fol'klornykh formakh: I. Avsen' I “avsenev” teksty v svete rekonstruktsii [Three notes about short forms of folklore: Avsen' and “avsens” texts from the point of view of reconstruction]. In: *Slavian-skoe i balkanskoe yazykoznanie: struktura malykh fol'klornykh tekstov* [Slavic and Balkan linguistics: structure of short folk texts]. Moscow. Pp. 12–24. In Russian.
- Turner V.** (1983) *Simvol i ritual* [The Symbol and Ritual]. Transl. from English. Moscow. In Russian.
- Veselovskiy A.N.** (1989) *Istoricheskaya poetika* [Historical poetics]. Moscow. In Russian.
- Zelinskiy F.F.** (1916) *Proiskhozhdenie komedii* [Origin of comedy]. In: *Iz zhizni idey* [From the Life of Ideas]. Petrograd. Pp. 360–397. In Russian.

ABOUT THE AUTHOR

Gavrilova M.V. <https://orcid.org/0000-0003-0846-3408>

E-mail: battar@yandex.ru

Tel.: +7 (495) 434-72-82

82–2, Vernadskogo av., Moscow, 119571, Russian Federation

PhD (Philology), research fellow, The Moscow School of Social and Economic Sciences
