

М.В. Гаврилова

О ПОЭТИКЕ ИГРОВЫХ ПЕСЕН (на примере песенок-обращений из игры «Коршун»)

В статье с точки зрения структуры и семантики анализируются десять вариантов песенки из традиционной русской игры «Коршун». На примере этих текстов демонстрируются особенности игрового слова.

Ключевые слова: подвижные игры, русские народные игры, детский фольклор, игровые песни.

Песенки из игры «Коршун» – это небольшие тексты, с которыми обращаются игровые персонажи *мать (матка)* и *дети к коршуну* перед началом основного действия. Для того чтобы было понятно, о чем идет речь, приведем краткое описание одного из вариантов игры:

В игре *Горшун*ом выбираются также два лица – *Матка* и *Горшун*. Матка с детьми <...> кружатся вокруг Горшуна, при пении такой песенки: *Вокруг Горшуна хожу, / Жеребенка обдеру, / Жилетку сошью, / Отороченную, / Позолоченную*. Затем Матка спрашивает Горшуна: *Горшун, горшун, что делаешь? – Ямку рою. – Зачем тебе ямку? – Иголку ищу. – Зачем тебе иголку? – Мешок шить. – Зачем мешок? – Камешки класть. – Зачем камешки? – В твоих детей шуркать-буркать*. С этими словами Горшун кидается ловить маткиных детей. Когда все дети будут переловлены, детеныш, стоящий первым после Матки, отправляется топить для Горшуна баню. Истопивши, приглашает Горшуна. Горшун упрямится. *Нет ли там мышей, лягушек?* – говорит он. *Золотые ли тазы, шелковы ли судомойки?* и т. д. Горшуна уверяют, что никакой нечисти в бане нет, что там все прекрасно. Тогда двое из детей берут Горшуна на руки и несут в баню, – под руки остальных детей,

которые к этому времени разделяются на две стороны и падают одна сторона другой на руки. Когда Горшуна несут до середины пути, все кричат – *мыши, мыши!* Горшун пугается, соскакивает с рук и убегает¹.

Песенки-обращения присутствуют только в русских вариантах этой игры – тех, где водящий носит наименование *коршун*. В украинских вариантах, в которых водящий называется *ворон*, и в белорусских вариантах, где наряду с *коршуном* действуют *журавль*, *волк*, *отчим*, такой песенки нет. Мы располагаем записью десяти вариантов песенки-обращения. Поскольку речь идет об очень компактных текстах и поскольку многие из них являются малодоступными, позволим себе привести их здесь:

1. *Вокруг коршуна хожу, / По три денежки ищу: / По копеечки, / По сопелочки*².

2. *Около коршуна хожу; стару бабушку ищу. Где бы ю найти? На огне бы ю сожгать*³.

3. *Вокруг Коршуна хожу, / Нигде места не найду*⁴.

4. *Коршун не спит, не лежит, / Богу молится, / Свечи топятся, / Распояляются, / Стадо гонится, / Разгоняется*⁵.

5. *Около коршуна хожу. / Мой-то коршун-от, / Он не спит, не лежит, / Он жерельшки низжит: / По три ниточки, по пронизочки, / По четыре золотых, / По серебряных*⁶.

6. *Округ Горшуна хожу, / Жеребенка обдеру, / Жилетку сошью, / Отороченную, / Позолоченную*⁷.

7. *Вокруг коршуна хожу, / Ожерелие низжу. / По три ниточки / Бисериночки; / Я спизала вороток, – / Вокруг шеи короток*⁸.

8. *Коршун, коршун цыплятник / Приди ко мне во вторник. / Я курочку заколю / Твоих деток накормлю!*

9. *Вокруг коршуна хожу, / Я на коршуна гляжу!*

10. *Круг я коршуна хожу, / По три ниточки вяжу!*

Сразу после песни начинается диалог – чрезвычайно устойчивый в различных вариантах игры: *Коршун, коршун, что ты делаешь? – Ямку копаю. – На что ямку? – Кашу варить. – На что кашу? – Твоим детям глаза заливать. – Как так? – Да так: своим детям кашу сварю, а твоим глаза кипятком залью. – За что, про что? – У меня был вот такой огородичек (показывает рукой вокруг себя), а они его разорили*⁹. В отличие от него разные варианты песенки содержательно совпадают лишь в части прямого обращения к коршуну (*вокруг коршуна хожу; коршун не спит, не лежит; коршун цыплятник*). Тексты песенок выглядят загадочными

и бессвязными, особенно если рассматривать различные варианты изолированно друг от друга. Попробуем понять, что говорится в песенках-обращениях и как они организованы.

В образах песенок реализованы четыре основных мотива: а) беспокойство (*нигде места не найду; коршун <...> не спит, не лежит*); б) нанизывание ожерелья / вязание веревок (*жерельишки нижит; ожерелье нижу; по три ниточки вяжу*); в) убийство (*стару бабушку ищу. / Где бы ю найти? / На огне бы ю сожгать; жеребенка обдеру; Я снизала вороток, – / Вокруг шеи короток; Я курочку заколю*); г) деньги / золото (*по три денежки ищу; коршун <...> жерельишки нижит: / По три ниточки, по пронизочки, / По четыре золотых, / По серебряных; Жилетку сошью, / Отороченную, / Позолоченную*).

Мотив беспокойства объяснить проще всего: в начале игры обе стороны пребывают в состоянии тревоги, в ожидании прямого конфликта с не вполне определенным исходом. Последние два мотива – убийство водящего и его связь с богатством (золотом) – являются общими для антагонистических игр¹⁰. Наряду со многими другими мотивами они характеризуют водящего как потустороннего, хтонического персонажа. Более специфичным для игр типа «Коршун» / «Ворон» является мотив нанизывания ожерелья и вязания ниток. Этот мотив присутствует и в украинских вариантах игры – с *вороном*: *Матка: А в мене е красна девиця, та неведаришь; я пиду на торжок, та куплю своей дочце краснее намисто. Ворон: А я вкраду, та пропью*¹¹. Можно предположить, что он семантически связан с цепочкой, составленной из детей: в ходе игры *матка* нанизывает и связывает ее, а *коршун* (и *ворон*) ее уничтожает – разрывает, распускает.

Таким образом, семантика песенок-обращений к коршуну достаточно прозрачна. Гораздо интереснее их устройство с точки зрения поэтики.

Структурно тексты песенок-обращений представляют собой ряды образов. В первую очередь обращает на себя внимание то, что эти образы манифестируются несколькими способами: а) одновременно на уровне слов и действий (*вокруг коршуна хожу; на коршуна гляжу; коршун не спит, не лежит*); б) только на уровне слов (*жилетку сошью; коршун <...> богу молится*); в) словесно выраженные образы имеют отношение к игровому действию, однако при этом наблюдается не буквальное совпадение одного и другого, а дублирование действий словами по принципу семантической синонимии. О мотиве *ожерелье нижу* говорилось выше; аналогичная связь прослеживается между тем, что в начале игры *дети* поют: *стару бабушку ищу <...> на огне бы ю сожгать; жере-*

бенка обдеру, и тем, что в конце они набрасываются на *коршуна*, бьют и мучают его.

По своему устройству игровые песенки близки к произведениям так называемой поэтики эпохи мифопоэтического художественного сознания¹², или эпохи синкретизма¹³. Свойства подобных текстов на ранних этапах непосредственно обусловлены особенностями архаического мышления, а на последующих стадиях сохраняются по инерции. Отсутствие качественных различий между разными формами высказывания – словесной, действенной и предметной – является одним из таких свойств. Так как само слово воспринимается как акция и как вещь, а любая вещь и акция – как слово, общее содержание сообщения может быть передано одновременно при помощи нескольких кодов.

Если рассматривать всю игру в качестве текста, то содержание этого текста передается одновременно и в словесной, и в действенной, и в предметной форме. Качественные различия между формами высказывания не ощущаются – действия игроков и образы, выраженные вербально, воспринимаются как равнозначные. Ряд образов из песенки продолжен рядом образов из диалога: рытье ямы (изготовление земляной печи поиск клада / сбор камней) – выбивание зубов (заливание глаз) и т. д. Ряд образов, выраженных вербально, дублируется рядом акциональных образов: копание ямки – «пожирание» / «умерщвление» / кража детей – испытание детей маткой и коршуном – посещение коршуном «бани».

Другим свойством, характерным для архаических текстов, является «субъектный синкретизм», при котором «нет различия между тем, кто рассказывает, что рассказывается, кому рассказывается»¹⁴. Неразличение или слабая дифференциация субъекта и объекта действия наблюдаются и в рассматриваемых нами песенках. В тексте № 1 вереница поет: *по три денежки ищу*, однако в дальнейшем денежку в ямке ищет *коршун*, а не противостоящие ему персонажи (*Коршун, что ты делаешь? – Рую землю, да яму. – На что роешь яму? – Денежку ищу*¹⁵). В тексте № 5 *жерельшки* *нижит* сам *коршун*, а в примере 7 – *матка* и вереница *детей*. В тексте № 8 *матка* предлагает *коршуну* заколоть курочку, чтобы накормить его детей, в то время как далее кур (*цыплят*) пожирает *коршун*, а *мать* – защищает их.

В рассматриваемых нами песенках элементы образного ряда присоединены один к другому алогически. Между ними отсутствуют выраженные логические связи, например иерархия от меньшего к большему и т. п., причинно-следственная связь. Они не образуют также тема-рематической прогрессии, в которой последующий

элемент присоединяется к предыдущему при помощи повтора его части¹⁶. Элементы ряда образов связаны друг с другом лишь на уровне общей семантики – все они, по сути, различными способами передают одно и то же содержание. Благодаря такой свободной связи элементы могут менять место, выпадать из ряда и заменяться на другие равнозначные. Образы-мотивы как будто набираются из общего «фонда» и достаточно свободно комбинируются друг с другом.

Другие архаические песенные тексты также могут иметь вид образных рядов, хаотичных внешне, но при этом состоящих из элементов, уподобленных друг другу на уровне общей семантики¹⁷. Образы в таких рядах не столько сравниваются между собой, сколько стягиваются в некое многоликое целое, в результате возникает «кумулятивный образ»¹⁸.

Как видно, игры организованы по принципам, общим для всех архаических текстов, это вполне естественно, учитывая архаичность самих игр. Песенки-обращения из игры «Коршун» – лишь один, притом чрезвычайно скромный, вид игровых текстов. Тем не менее наблюдения за их особенностями можно распространить и на другие игровые тексты, в том числе длинные и поэтически изощренные, например хороводные песни. Игровая песня – это один из видов игрового слова. Игры могут значительно отличаться друг от друга по объему и художественному богатству словесной составляющей, но в любом случае главным свойством игрового слова является его тесная, неразрывная связь с движением, действием. Ни один из компонентов при этом нельзя назвать главным, ведущим по отношению к другому – правильное, на мой взгляд, говорить об одновременном выражении общего сюжетно-семантического содержания как в слове, так и в движении.

Примечания

- ¹ *Нечаев И.В.* Игры и песенки деревенских ребят Лаишевского уезда // Живая старина. 1891. Вып. 4. Отд. 5. С. 217.
- ² *Терещенко А.* Быт русского народа. СПб.: Тип. воен.-учеб. завед., 1848. Т. 4. С. 94–96.
- ³ *Петров К.* Детские игры в Олонецкой губернии // Учитель. 1863. Т. 3. № 6. С. 396–397.
- ⁴ *Бессонов П.А.* Детские песни. М.: Тип. Бахметева, 1868. С. 195–196.
- ⁵ *Кудрявцев В.Ф.* Детские игры и песенки Нижегородской губернии. Н. Новгород: Тип. Нижегород. губерн. правления, 1871. С. 16; *Шейн П.В.*

- Великорусс в своих песнях, обрядах, обычаях, верованиях, сказках, легендах и т. п. Т. 1, вып. 1. СПб.: Тип. Имп. акад. наук, 1898. С. 46–47.
- ⁶ *Мамакин И.* Народные детские игры // Живая старина. 1891. Вып. 3. С. 217.
- ⁷ *Нечаев И.В.* Указ. соч. С. 217.
- ⁸ Тексты № 7–10: *Покровский Е.А.* Детские игры, преимущественно русские. М.: Тип. А.А. Карцева, 1887. С. 162–164.
- ⁹ Там же. С. 165.
- ¹⁰ Об этом см.: *Гаврилова М.В.* Мертвец в традиционных детских играх // Славянская традиционная культура и современный мир. Вып. 10. М.: ГРИЦРФ, 2007. С. 305–319.
- ¹¹ *Сементовский В.И.* Замечания о праздниках у малороссиян // Маяк. 1843. Т. 11. С. 13–15.
- ¹² См.: *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.: Наследие, 1994. С. 5–14.
- ¹³ См.: Теория литературы: В 2 т. / Под ред. Н.Д. Тамарченко. М.: Академия, 2004. Т. 2. С. 14.
- ¹⁴ *Фрейденберг О.М.* Миф и литература древности. М.: «Вост. лит.» РАН, 1998. С. 267
- ¹⁵ *Терещенко А.* Указ. соч. С. 95.
- ¹⁶ *Амроян И.Ф.* Типология цепевидных структур. Тольятти: Междунар. акад. бизнеса и банк. дела, 2000. С. 14–17.
- ¹⁷ См.: *Мелетинский Е.М.* Возникновение и ранние формы словесного искусства // История всемирной литературы: В 9 т. М.: Наука, 1983. Т. 1. С. 26–27.
- ¹⁸ Теория литературы. Т. 2. С. 43–50.