

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ НАУК

РОССИЙСКИЙ ИНСТИТУТ ИСТОРИИ ИСКУССТВ

На правах рукописи

Лурье Михаил Лазаревич



**ПОСИДЕЛОЧНЫЕ ИГРЫ СВЯТОЧНОГО  
РЯЖЕНЬЯ:  
ОПЫТ МОРФОЛОГИЧЕСКОГО ОПИСАНИЯ**

Специальность 17.00.09. -  
“Теория искусства”

**АВТОРЕФЕРАТ**

диссертации на соискание ученой степени  
кандидата искусствоведения

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ  
1999

Диссертация выполнена на секторе фольклора Российского института истории искусств

Научные руководители:

**Ивлева Л. М.**

кандидат искусствоведения

**Некрылова А.Ф.** -

кандидат искусствоведения

Официальные оппоненты:

**Костюхин Е. А.** -

доктор филологических наук

**Уварова И. П.**

кандидат искусствоведения

Ведущая организация: Карельский педагогический университет

Защита состоится “26” мая 1999 года в 16 часов на заседании диссертационного совета Д 092.19.01 по защите диссертаций на соискание ученой степени кандидата искусствоведения в Российском институте истории искусств (Санкт-Петербург, Исаакиевская пл., д. 5)

Ученый секретарь  
диссертационного совета  
доктор искусствоведения

**Е. В. Герцман**

Предлагаемое диссертационное исследование представляет собой опыт морфологического описания святочного действия русских ряженных (“окрутников”). Ряженье - один из важнейших компонентов святочной народной обрядности. Ученых в основном интересовало его происхождение. Об этом писали А. Н. Афанасьев, А. Н. Веселовский, В. Н. Всеволодский-Гернгросс, В. И. Чичеров, В. Я. Пропп, В. Е. Гусев, Н. И. Савушкина, Е. Warner и другие. Л. М. Ивлева, не заостряя вопрос о генезисе ряженья, впервые разработала теорию этого явления, определив его как “игру по форме, миф по содержанию”, и продемонстрировала перспективность попытки представить парадигму ряженья через “мир персонажей” игрищ. При таком подходе персонаж становится своего рода минимальным “элементом” ряженья как системы. Не менее важное значение, на наш взгляд, имеет вопрос о фонде сюжетов святочного ряженья и акциональных формах их воплощения, типологичность и ритуальная значимость которых также не подлежит сомнению. Предметом исследования в реферируемой работе является действие в окрутнической святочной игре в его ритуальной направленности на неряженных участников обряда.

**Цель исследования** - выявить морфологическую систему, лежащую в основе действия в святочных играх ряженных и определяющую ритуальный минимум их сюжетных типов.

Для достижения поставленной цели необходимо было решить следующие задачи:

1. Определить минимальную синтагматическую единицу святочного игрища ряженных (игру), характеризующуюся пространственно-временной ограниченностью и сюжетной самодостаточностью.
2. Рассмотреть соотношение реального и игрового планов действия ряженных.
3. Определить сюжетно-ролевой статус включаемых в игру неряженных и необходимое условие их взаимодействия с ряженными (непосредственный контакт).
4. Обосновать принципиальное отличие “контактных” игр от “неконтактных”.
5. Определить перечень форм ритуального контакта на святочном игрище.
6. Установить игровые значения всех форм ритуального контакта.
7. Определить принципы типологического анализа действия контактных игр.
8. Выявить и описать сюжетные модели, доказав их повторяемость и продуктивность.
9. Проанализировать сделанные в предыдущих частях работы наблюдения и определить роль сюжетной модели в парадигматической организации системы святочного обрядового действия

**Методика исследования.** Задача морфологического описания действия в

святочных посиделочных играх ряженных определяет актуальность двух типологических срезов, которые можно обозначить как **конкретно-акциональный** (типология акциональных форм поведения окруженных) и **сюжетный** (типология игровых сюжетов). Необходимость сочетания этих двух уровней морфологического описания действия в играх ряженных обусловлена двойственной природой обрядовой игры как типа текста: в ней всякое действие - как и человек - получает роль, но не утрачивает актуальности и его "реальная", "вещественная" сторона (см. об этом в разделе 1-2). Анализ форм реального действия в контактных играх посвящена вторая глава работы, сюжетного - третья. Конкретные задачи и принципы аналитического описания в каждом случае будут изложены во вступительных частях глав, выводы - в заключительных.

Основной метод исследования можно определить как аналитическое описание структуры и функционирования системы. Ведущим приемом избрано типологическое обобщение эмпирического материала.

**Актуальность и теоретическая значимость** диссертации обусловлены необходимостью выявления морфологической структуры такого сложного явления народной культуры, как ряженье. Важность этой задачи во многом определяется тем, что при огромном научном интересе к генетическим корням святочного ряженья и большом количестве гипотез на этот счет отсутствует структурно-типологическая картина данного явления, которая должна предшествовать историческим интерпретациям.

Методологические принципы, как и теоретические предпосылки и выводы работы, могут использоваться при описании и анализе других ритуально-драматических комплексов.

**Практическая значимость** работы определяется тем, что ее результаты могут быть использованы при разработке собирательских экспедиционных программ, учебных курсов по фольклористике и этнографии, написании учебных пособий.

**Научная новизна исследования** состоит в том, что в нем впервые принята попытка распространить морфологические разыскания на область сюжетики обрядово-игровых явлений.

**Материал исследования** охватывает большую часть северо-западного и северного регионов России, а по времени фиксации лежит в промежутке с середины 1860-х по конец 1990-х годов. Это этнографические описания святочного игрища Н. Преображенского, К. Завойко, И. Морозова и И. Слепцовой, а также крестьянские рассказы о ряженье в публикациях В. Добровольского, А. Альбинского и К. Шумова, З. Лобковой, М. Лурье и в записях фольклорно-этнографических экспе-

дий РГПУ им. А.И.Герцена (1987-89гг) и АГ СПбГУ (1996-98гг) с участием автора. Такой отбор источников обусловлен методологической необходимостью брать за основу полноценные описания определенных локальных вариантов обряда, ибо в противном случае выводы о минимальном наборе сюжетных типов не могли бы претендовать на репрезентативность.

**Апробация исследования.** Результаты исследования излагались на конференциях аспирантов РИИИ (1994, 1995, 1996 гг), на конференции, посвященной 60-летию И.И.Земцовского (1996 г), на заседаниях сектора фольклора РИИИ.

**Структура диссертации.** Задачи, методы и специфика рассматриваемого материала предопределили следующую структуру диссертационного исследования: **вступление**, содержащее постановку проблемы, обоснование методологии работы и принципов отбора материала, **I глава** (“Зритель в игре ряженных”), **II глава** (“Формы контакта ряженных со зрителями”), **III глава** (“Типология ритуального сюжета контактных игр”), и завершающая теоретическая часть “К вопросу о парадигматике ряженья: персонаж и сюжет” (Вместо заключения).

#### **Глава I. Зритель в игре ряженных.**

В разделе первом (“Игра как структурная единица святочного обряда”) показано, что ритуально-игровое действие ряженных на посиделке подразделяется на отдельные части, которые отграничиваются друг от друга во времени или в пространстве и сюжетно. Каждый персонаж (группа персонажей) появляется “для того”, чтобы произошло очередное игровое событие. Всякий раз такое выступление представляет собой законченное мини-действие, цельность которого сказывается не только в сюжетной, но и в функциональной отграниченности от других (что вовсе не исключает пересечений, наложений и дублирования на всех уровнях), т. е. по завершении одного игрового эпизода завершается, достигая своей цели, единичный фрагмент ритуала. Ежегодное воспроизведение в рамках каждой локальной традиции всего набора окрутничских игр, устойчивых в сюжетно-персонажном отношении и в известной мере характеризующихся ритуальной самостоятельностью, убеждает в сказанном и дает основания говорить об играх как о минимальных единицах не только сюжетно оформленного действия, но посиделочного обрядового игрища в целом. Для обозначения такой сюжетно завершенной единицы святочного действия окрутников используется термин “игра”.

В каждой традиции каждая игра имела свое условное обозначение в речи, соответствующее либо центральному персонажу (*в покойника играть, лошадь приводить, куколками рядиться*), либо игровой версии совершаемого действия (*суд, лес клеймить, горох молотить*).

Во втором разделе I главы (“Создание игровой ситуации и включение в

нее зрителей”) говорится о специфике игрового перевоплощения участников игрища, как ряженных, так и неряженных.

Необходимым условием для проведения ряженными на святочных посиделках той или иной игры является создание **игровой ситуации**, складывающейся из игровых образов участников (персонажей), обстановки и обстоятельств (ситуации), предметов и самого действия. В связи с этим обязательно обеспечение “узнавания” игры присутствующими - ряженные должны всякий раз “заново” заявлять игровой образ. Главным средством такой презентации является “озвучивание” игры словом. Делаясь предметом называния, игровая ситуация как бы тем самым объективируется. Таким образом происходит рождение “второй реальности” посиделок, новой для каждой очередной игры. В большинстве случаев в начале игры совершается своего рода экспозиция, представление персонажей и ситуации.

Репрезентируемая окрутницей игрой реальность по отношению к бытовой действительности гулянки не альтернативна - они находятся в отношениях взаимодополнительности. В ритуальной игре окрутников значимо не только **что** представляют ряженные (сюжет игры), но и **как** они это представляют (совершаемое на самом деле). В ситуации игрового двоемирия тот и другой планы вместе и образуют синкретический ритуальный текст игры.

Принадлежащими этому миру оказываются как ряженные, так и все присутствующие на гулянке, включаемые в игру и получающие в ней свои “роли”. Попадая в область репрезентируемой игрой условной (игровой) реальности, каждый давешний зритель занимает определенное место в системе персонажей данной игры, получая, независимо от собственного желания и старания, свою “роль”. (Так, всякий, кому кузнец “ковал” какую-нибудь вещь, становился на этот отрезок времени *заказчиком*, получающим требуемое изделие, а нередко заодно и *наковальней*; девушки в игре *лес клеймить* выступали в роли *деревьев*; дети, сажаемые под сенную корзинку и обливаемые водой, становились *пчелами* и т. д.).

**Третий раздел I главы** (“Контактные и неконтактные (зрелищные) игры”) посвящен обоснованию выделения среди святочных игр двух разновидностей. - игр контактных и неконтактных.

Роль включенного в игру неряженного признается исполненной и ему позволяет сойти со сцены и вновь стать просто зрителем лишь после того, как им будет исполнено некое вполне конкретное действие в отношении одного из персонажей либо, наоборот, кто-то из ряженных совершит определенный акт, направленный на временного участника игры (удар, поцелуй, обливание водой, словесное “обличение” и т. д.). Именно осуществление непосредственного контакта между ряженным и неряженным в рамках каждой игры или ее сегмента является кульминацией их

ритуально-игрового взаимодействия, после которой только и возможна развязка, т.е. выход неряженного из игры. Игры, предполагающие включение неряженного и контакт со зрителем, обозначены как **контактные**. Другую же часть игр, остающихся для неряженных чистым зрелищем, уместно определить как **неконтактные (зрелищные)**.

В играх этих двух типов по-разному реализуется ритуальное содержание святочного действия ряженных. В контактных играх имеет место прямое воздействие окрутников на присутствующих, осуществление которого возможно только с участием ненаряженных (“профанов”) в разыгрываемом действе. В играх же неконтактного типа значение имеет лишь присутствие неряженных при действии, совершаемом окрутниками, поэтому обрядовый смысл зрелищной игры целесообразно искать в самом ее “содержании”.

Существуют и такие игры, в которых последовательно совмещаются зрелищная часть и действие, предполагающее контакт ряженных с неряженными. Их рассмотрению посвящена часть данного раздела, причем прослеживаются два пути образования такого рода двусюжетных представлений. В одном случае они появлялись в результате слияния независимо существующих игр, игровые ситуации и персонажные составы которых унифицировались, “притирались” один к другому. В другом случае неконтактная часть могла “вырастать” из самой контактной игры. Это особенно хорошо прослеживается на тех примерах, в которых вторичный зрелищный сегмент возникает на основе словесного текста и представляет собой разросшийся диалог или монолог персонажей. Высказано предположение, что известные народные пьесы диалогического характера (“Барин”, “Мнимый барин”, “Барин и слуга” и т. п.) суть не что иное, как результат автономизации вербальных прелюдий святочных игр. Аналогичным образом, по всей видимости, возникло и представление “Ездок и Конёвал”, записанное Н. Е. Ончуковым. Таков один из путей возникновения пьес народного театра.

Дальнейшее исследование посвящено проблемам морфологии действия в контактных играх святочного посиделочного ряженья.

## **Глава II. Формы контакта ряженных со зрителями.**

Глава состоит из восьми разделов, каждый из которых посвящен рассмотрению игр с определенным видом ритуального контакта ряженного с неряженным.

Вовлечение присутствующих в действие ряженных и непосредственный контакт с ними выглядит как процесс беспорядочный, стихийный, подчиненный общей интенции, но не какой бы то ни было системе. С одной стороны, это верно: разного рода “приставание” к зрителям входило в кодекс праздничного поведения

нее зрителей”) говорится о специфике игрового перевоплощения участников игрища, как ряженных, так и неряженных.

Необходимым условием для проведения ряжеными на святочных посиделках той или иной игры является создание **игровой ситуации**, складывающейся из игровых образов участников (персонажей), обстановки и обстоятельств (ситуации), предметов и самого действия. В связи с этим обязательно обеспечение “узнавания” игры присутствующими - ряженные должны всякий раз “заново” заявлять игровой образ. Главным средством такой презентации является “озвучивание” игры словом. Делаясь предметом называния, игровая ситуация как бы тем самым объективируется. Таким образом происходит рождение “второй реальности” посиделок, новой для каждой очередной игры. В большинстве случаев в начале игры совершается своего рода экспозиция, представление персонажей и ситуации.

Репрезентируемая окружницей игрой реальность по отношению к бытовой действительности гулянки не альтернативна - они находятся в отношениях взаимодополнительности. В ритуальной игре окружников значимо не только **что** представляют ряженные (сюжет игры), но и **как** они это представляют (совершаемое на самом деле). В ситуации игрового двоимирия тот и другой планы вместе и образуют синкретический ритуальный текст игры.

Принадлежащими этому миру оказываются как ряженные, так и все присутствующие на гулянке, включаемые в игру и получающие в ней свои “роли”. Попадая в область репрезентируемой игрой условной (игровой) реальности, каждый давешний зритель занимает определенное место в системе персонажей данной игры, получая, независимо от собственного желания и старания, свою “роль”. (Так, всякий, кому кузнец “ковал” какую-нибудь вещь, становился на этот отрезок времени *заказчиком*, получающим требуемое изделие, а нередко заодно и *наковальней*; девушки в игре *лес клеймить* выступали в роли *деревьев*; дети, сажаемые под сенную корзинку и обливаемые водой, становились *пчелами* и т. д.).

**Третий раздел I главы** (“Контактные и неконтактные (зрелищные) игры”) посвящен обоснованию выделения среди святочных игр двух разновидностей. - игр контактных и неконтактных.

Роль включенного в игру неряженого признается исполненной и ему позволяется сойти со сцены и вновь стать просто зрителем лишь после того, как им будет исполнено некое вполне конкретное действие в отношении одного из персонажей либо, наоборот, кто-то из ряженных совершит определенный акт, направленный на временного участника игры (удар, поцелуй, обливание водой, словесное “обличение” и т. д.). Именно осуществление непосредственного контакта между ряженным и неряженным в рамках каждой игры или ее сегмента является кульминацией их

ритуально-игрового взаимодействия, после которой только и возможна развязка, т.е. выход неряженого из игры. Игры, предполагающие включение неряженого и контакт со зрителем, обозначены как **контактные**. Другую же часть игр, остающихся для неряженных чистым зрелищем, уместно определить как **неконтактные (зрелищные)**.

В играх этих двух типов по-разному реализуется ритуальное содержание святочного действия ряженных. В контактных играх имеет место прямое воздействие окружников на присутствующих, осуществление которого возможно только с участием ненаряженных (“профанов”) в разыгрываемом действе. В играх же неконтактного типа значение имеет лишь присутствие неряженных при действии, совершаемом окружниками, поэтому обрядовый смысл зрелищной игры целесообразно искать в самом ее “содержании”.

Существуют и такие игры, в которых последовательно совмещаются зрелищная часть и действие, предполагающее контакт ряженных с неряженными. Их рассмотрению посвящена часть данного раздела, причем прослеживаются два пути образования такого рода двусюжетных представлений. В одном случае они появлялись в результате слияния независимо существующих игр, игровые ситуации и персонажные составы которых унифицировались, “притирались” один к другому. В другом случае неконтактная часть могла “вырастать” из самой контактной игры. Это особенно хорошо прослеживается на тех примерах, в которых вторичный зрелищный сегмент возникает на основе словесного текста и представляет собой разросшийся диалог или монолог персонажей. Высказано предположение, что известные народные пьесы диалогического характера (“Барин”, “Мнимый барин”, “Барин и слуга” и т. п.) суть не что иное, как результат автономизации вербальных прелюдий святочных игр. Аналогичным образом, по всей видимости, возникло и представление “Ездок и Конёвал”, записанное Н. Е. Ончуковым. Таков один из путей возникновения пьес народного театра.

Дальнейшее исследование посвящено проблемам морфологии действия в контактных играх святочного посиделочного ряженья.

## **Глава II. Формы контакта ряженных со зрителями.**

Глава состоит из восьми разделов, каждый из которых посвящен рассмотрению игр с определенным видом ритуального контакта ряженого с неряженным.

Вовлечение присутствующих в действие ряженных и непосредственный контакт с ними выглядит как процесс беспорядочный, стихийный, подчиненный общей интенции, но не какой бы то ни было системе. С одной стороны, это верно: разного рода “приставание” к зрителям входило в кодекс праздничного поведения

наряженников, и для того, чтобы ударить, запачкать, напугать человека из публики, никаких особых предписаний не требовалось. С другой стороны, абсолютизировать спонтанность этих, часто - достаточно агрессивных, действий, направленных на "публику", было бы принципиальной ошибкой, ибо в своих формах и особенностях осуществления контакт окрутников с неряжеными на посиделке был достаточно строго регламентирован обрядом. Это, в свою очередь, заставляет задаться вопросом, существовало ли между видами контакта определенное распределение обрядовых функций, т. е. можно ли говорить об устойчивости ритуальной семантики каждого из них. Данная глава посвящена выявлению, описанию и анализу каждого из видов ритуального контакта. Отражены, во-первых, внешние, "технические" характеристики осуществления каждого из видов контакта, во-вторых, спектр игровых значений этих действий, в-третьих, возможные интерпретации их обрядово-магической и символической семантики, в-четвертых, роль в реализации предполагаемых ритуальных функций тех игр, в которых данный контакт используется, в-пятых, тенденции к сочетанию одной формы контакта с другими или замещению ими.

Наиболее распространенная форма контакта ряженых с неряжеными - **удар (1)**. Окрутники бьют зрителей палками, плетками, кнутами, прутьями, импровизированными бутафорскими "цепами" или "удочками", трепалками для льна, специально изготовленными "жгутами" (скрученные полотенце или пучок длинной соломы с узлом на конце), рукавами рубахи с завязанными в конце камнями, наконец, просто руками. Бьют не только присутствующих на посиделках, но и всех тех, кто сопровождает или встречает процессии окрутников. Специфику битья как формы контакта в играх посиделочного ряженья (ряженые приходят в помещение, где происходит гулянка) удобно представить путем сравнения с уличным вариантом святочного окрутничества (ряженые ходят "толпой" по улицам, разыгрывая представление посреди села или в домах). С нашей точки зрения, можно говорить о трех принципиальных различиях.

Первое связано с **семиотическим потенциалом** удара, не одинаковым в уличном и посиделочном ряженье. В отличие от уличного битья, удар здесь получает "роль", свое конкретное игровое значение (продажа/отмеривание ткани,ковка металлических изделий, подковывание лошади, получение платы за услуги, печение блинов, кормление рыбой, клеймение деревьев в лесу, отбивание шерсти, валяние валенок и т. д.). То есть удар ряженым неряженого имеет в посиделочном обряде **статус игрового знака**, наравне с другими видами ритуального взаимодействия между ряжеными и зрителями, наравне с другими элементами формы обрядового действия.

Второе отличие связано с **композиционной ролью** удара. В уличном ряженье избиение публики - не более чем один из элементов агрессивного поведения окрутников. На святочной же гулянке удар, как и любой другой контакт ряженого участника обряда с неряженым, является композиционным центром игры или, в случае циклического ее построения, каждого из повторяющихся фрагментов. Всякий раз, когда включаемый в игру должен быть бит, он как бы именно для этого и бывает задействован: "угостив" ударами, его сразу отпускают. Такие игры существуют в каждом из известных нам региональных репертуаров.

Третье отличие касается **функционального аспекта**. Если уличному ряженью нужен лишь сам жест удара, то для посиделочного обрядового действия необходимо, чтобы удар оставался ударом, то есть чтобы битье причиняло (или могло, должно было причинить) ощущение боли и чувство обиды каждому, кто ему подвергся. На святочной посиделке доминировало отношение к удару не как к магическому жесту, но как к средству целенаправленного, обязательного для всех участников игрища ритуального истязания.

Что касается игровых значений битья, то их довольно много, и большинство объединяется общей семантикой **наделения**, что в данном случае связано не столько с карпогонической прагматикой обрядового удара, отмечаемой многими учеными, сколько с морфологической заданностью игровых форм на сверхсюжетном уровне ( см. раздел 2 главы III ).

Важным видом контакта ряженых с неряжеными является **поцелуй (2)**. Как правило, девушку (каждую, всех по очереди) подвели к ряженому и заставляли поцеловать его. С наибольшей регулярностью этот момент присутствует в игре *в покойника*, где он носит характер ритуальной обязательности. В целом же набор игр с поцелуйной формой контакта между окрутником и зрителем зависит от конкретной региональной традиции.

В большой мере контактные окрутнические игры с поцелуем (*волки и овцы* и др.) сходны с вечерочными молодежными играми-песнями, обязательными на святочном гулянье: происходит взаимопроникновение двух сфер - реальных любовных отношений между юношей и девушкой (всегда требующих навыков игрового поведения) и ритуально-игровых, ставящих партнеров в специфическую позицию (возможность такого совмещения обусловлена в данном случае самой формой контакта). Эта тенденция достигает своего апогея в играх собственно брачного содержания, где женихом и невестой выступают парень с девушкой, "которые дружат", "кто с кем гуляет".

Анализ материала показывает, что поцелуй, служит своего рода семантическим фундаментом, на котором игра с помощью других выразительных средств вы-

страивает, оформляет откровенно эротический, коитальный смысл ритуального контакта. В разделе приводится большое количество примеров, подтверждающих этот тезис.

Игровых значений у поцелуя не так много, как у удара. В покойницких играх поцелуй "играет сам себя", так как является частью разыгрываемого обряда прощания с умершим, в играх в *коню* и *мельницу* посредством поцелуя "вылечивают", "чинят" (о частотности этого мотива см. в разделе 3 главы III).

**Фаллический контакт (3)** также является одним из основных и очень древних видов ритуального взаимодействия и отличается тем, что требует наличия в наряде окрутника фаллического символа, независимо от того, является ли этот персонаж антропоморфным или нет. Можно говорить о трех приемах изображения пениса в играх ряженных: первый - это обнажение полового члена ряженого мужчины, второй - использование специально приготовленного "муляжа", которому обычно пытались придать более или менее условные черты сходства с "оригиналом", наконец, третий прием предполагает использование в качестве "модели" фаллоса какого-либо предмета, метафорически изображающего последний (лапоть, морковка и т. п.).

Обычно фаллический контакт состоит в прикосновении к пенису (*цедить квас, межги наводить* и др.). При этом едва ли требовалось, чтобы контакт девушки с персонажем однозначно означал коитус. Ритуальной обязательностью обладал лишь сам факт "общения" девушки с фаллосом, или, лучше сказать, "приобщения": непосредственный контакт с фаллосом, пусть даже не физический, а созерцательный (*ситец мерять* и др.) служил для проходящих через него на святочном игрище девушек сексуальной инициацией, своего рода ритуальным причастием половой жизни. Сам момент этого приобщения был для них, разумеется, "стыдным" и психологически крайне тяжелым. Но именно этого и добивается игра, цель которой - заставить незамужних участниц испытать максимальную дозу девичьего стыда и пережить в игровом варианте то, что предстоит в скором предполагаемом будущем пережить в реальности (не случайно игровая ситуация покупки ситца устойчиво обыгрывается как момент свадебных приготовлений невесты). В работе особо подчеркивается, что обязательная "стыдность" фаллических игр имела двоякую цель: с одной стороны, от девушки требовалось преодолеть эмоциональный барьер, действовать вопреки чувству смущения и неловкости, предстать "бойкой", с другой - засвидетельствовать перед обществом свою целомудренность, продемонстрировав девическую стыдливость. Приводимые примеры реакций испытуемых девушек и комментариёв по этому поводу рассказчиков - бывших участников обряда - иллюстрируют этот тезис

**Вербальный контакт (4)** ряженных с неражеными характерен для небольшого количества игр, во многом близких друг другу. В основе их лежит ритуальное игровое обличение. Весь смысл игры сводится к тому, чтобы "охулить", т.е. очернить девушку, "рассказать" о ее изъездах и безнравственном поведении.

Ритуальная природа игр с охуливанием (как и многих других) проявляется не только в обязательности участия в них присутствующих, но и в стремлении ряженных сделать это участие как можно более тяжелым психологически. С этим связана нарочитая, иногда преувеличенная грубость и "откровенность" реплик и вопросов "судей", обнаруживающие желание усилить реакцию стыда у подсудимых. В вербальных играх вступающие в совершеннолетние проходят "на словах" своего рода сексуальную инициацию, подобную той, которую проходят они в фаллических "на деле".

**Нерасчлененный эротический контакт (5).** Обозначение этой формы контакта, как нетрудно заметить, несколько неопределенно, что связано с неоднородностью и некоторой размытостью границ самого явления. К таким действиям относится прежде всего задирание подолов. В контексте традиционных форм поведения ряженных на святках этот жест предстает своего рода редуцированным вариантом обнажения, одной из устойчивейших и важнейших форм ритуального поведения самих ряженных. Поднимание подола обычно обыгрывается как снятие мерки с ноги или рыбная ловля. Ряженные также "хватали" девушек (*покойник* и др.). Наконец, часто окрутники "мяли" и "валяли" девиц (последнее особенно характерно для *медведя*).

В реальном протекании игры разграничения между указанными здесь формами взаимодействия ряженных с девушками в значительной мере условны, поэтому целесообразно, на наш взгляд, рассматривать все эти акты как единый вид ритуального контакта, откровенно эротический по своему характеру и не всегда членимый на конкретные единичные действия. Наиболее точное название совокупности всех этих действий употреблено Б.М.Яцимирским, писавшим, что ряженные "**приставали**" к прохожим, в особенности к девушкам. Такая форма взаимодействия между окрутниками и зрителями представляла собой как бы ритуализованный игровой вариант традиционного (и тоже ритуального по характеру) сексуально разнужданного общения полов в период святок.

К повсеместно распространенным формам карнавного поведения относятся **обливание (6)** и **пачканье (7)**. В святочном ряженье они представлены определенным набором игровых форм, причем расхождения региональных вариантов достаточно незначительны.

Обливание обычно использовалось в тех играх, где воздействие окрутников

направлялось не на единичных зрителей по очереди, а как бы на всех присутствующих сразу. В разных местностях регулярно фиксируются игры с обливанием, в которые включаются присутствующие на вечерке дети, причем для этого их специально собирают (*пчелы, сметки, утята, цыплята, гуси*). Вероятнее всего, обливание на святках связано с символикой оживления: “испытываемых” детей до обливания держат в корзине и заставляют сперва издавать звуки, потом замолкать, а после обливания они разом выскакивают, разбегаются в разные стороны, громко крича. Таким образом, ритуальный контакт символически обеспечивает переход от молчания к говорению, от неподвижности к движению - от безжизненности к жизни.

Исключительно зимней разновидностью обливания водой является закидывание и мазанье снегом - чрезвычайно распространенная форма поведения ряженных на святочной посиделке. Чистый снег использовался с этой целью очень редко (обычно он предварительно смешивался с золой или с сажей), так что это же действие одновременно есть излюбленный вариант пачканья зрителей. Пачканье легко может “входить” в структуру действия игры на факультативных началах, причем со временем “перетягивает одеяло на себя” и начинает осмысляться и воспроизводиться как основной вид контакта в игре.

Мазанье золой и сажей как форма воздействия ряженных на неряженных замечательна тем, что имеет результатом (не исключено, что и целью) перенесение характерной и очень значимой черты внешности самих окрутников - черноты лица, вымазанного сажей - на зрителей. В этом плане с пачканьем сходно обнажение: регулярно заголяясь сами, наряженники иногда заголяют зрителей. В заключение заметим, что на ритуальное значение пачканья как формы контакта возможно два различных взгляда. Все зависит от того, что считать содержательной доминантой - символику самого действия или ритуальную семантику используемого вещества, которым как бы наделяют “испытываемого” в результате ритуального контакта. При втором подходе мазанье сажей и калом оказываются двумя разными формами контакта. Судя по всему, это подтверждается и сюжетно-персонажной различенностью соответствующих игр: сажей обычно пачкают (если это основная форма контакта) персонажи, действие которых сводится к агрессивному “приставанию” к зрителям: прыжкам, наскокам, валянию и т.п. (об этом см. в разделе 3-1) - ср.: *кикиморы, расщепиха, голая баба, медведь* и т.п.; те игры, которые устойчиво используют кал, сюжетно построены на мотиве убийства - ср.: подстреливание и растерзание *собаками лисицы, белки, стреляющий в публику стрелок*”, заклятие *борова, быка* и т. д.<sup>1</sup>

**Кормление (8).** Этот вид контакта примечателен тем, что используется только в одной игре в *причащение*, фиксируемой в разных традициях. Причина такой

“непопулярности” данной формы контакта в ее неисконном характере: она возникла как “материализация” одного из самых распространенных игровых значений ритуального взаимодействия окрутников с “испытываемыми” - ряженные часто изображают, что кормят зрителя (объяснение этой частотности см. в разделе 2 главы III).

Основные выводы главы II:

1. Набор разновидностей непосредственного взаимодействия между ряженными и неряженными ограничен. Некоторые из них характеризуются совмещаемостью или взаимозаменяемостью в рамках одной игры, но в целом их совокупность составляет тот **морфологический максимум**, выход за пределы которого при появлении новых игровых форм невозможен.
2. Эта же совокупность (возможно, за исключением кормления) определяет одновременно и **ритуальный минимум** форм контакта зрителей с окрутниками, полная ежегодная реализация которого была обязательна.
3. Для всех форм ритуального контакта (за исключением вербального и кормления) актуален достаточно широкий спектр игровых значений. Существуют некоторые тенденции в соотношении отдельных видов контакта с одним конкретным или несколькими близкими игровыми сюжетами, но **строгой зависимости между формами реального и игрового действий нет**.
4. Контакт с окрутниками вызывал у включаемых в игру физический и эмоциональный стресс, что подчеркивало **испытательно-посвятительное значение контактных игр**.
5. Игры с различными видами контакта характеризуются устойчивым эротическим содержанием. Их ритуальная прагматика в основном связана с предбрачной **сексуальной инициацией холостой совершеннолетней молодежи**.
6. Участие в контактных играх, особенно эротического характера, требовало от неряженных владения кодексом поведения в бытовой и игровой ситуациях. Эти игры помимо своих основных ритуальных функций выполняли **задачу социальной индикации личности**.

В работе особо подчеркивается, что игры, не характеризующиеся очевидным сюжетным и функциональным единством, часто используют одни и те же виды контакта. Наоборот, близкие по сюжетной схеме и ритуальному звучанию игры могут строиться на разных видах ритуального контакта, следовательно акт контакта ряженного с неряженным сам по себе, как и факт использования той, а не иной формы контакта, не выражает какой-либо обрядовой идеи, не определяет и специфику иг-

рового сюжета. Выбор одной из форм контакта (поцелуй, обливание, удар и т.д.) лишь обнаруживает исконную для игр данного типа ритуальную направленность на присутствующих, но не выступает в качестве конституирующего, дифференциального элемента для некой группы игр. Таким образом, в поисках основания для типологизации ритуально-игрового действия совместных, окрутницко-зрительских, игр нельзя опереться на различия в характере “реального” действия.

### Глава III. Типология ритуального сюжета контактных игр.

Глава посвящена выявлению и описанию тех устойчивых моделей (типов) ритуального сюжета, по которым строится игровое действие, направленное на зрителя, и которые составляют основу морфологической системы святочного обрядового действия, определяя типологическое единство конкретных сюжетных форм.

Переходя к анализу игрового образа, мы сталкиваемся с таким количеством и пестротой сюжетных ситуаций, их вариантов и комбинаций, а также с таким обширным фондом устойчивых повторяющихся элементов, свидетельствующих о жесткой парадигматической ограниченности всего этого многообразия, что наиболее сложной представляется задача определить тот уровень, в пределах которого выявляются действительные типологические различия структурно-семантического характера.

Ритуальное событие в контактных играх посиделочного ряженья происходит именно “в том месте”, в котором осуществляется ритуальный контакт. А в ритуальных играх основная **сюжетная функция** (именно в том понимании этого термина, в котором использует его В. Я. Пропп в “Морфологии сказки”) является материализацией **функции ритуальной**. Следовательно, морфологическая основа сюжетики окрутницких святочных игр определяется набором, “списком” этих ритуальных функций, реализующихся на уровне сюжета не в том, что именно, т. е. какой процесс изображают ряженные в игре, а в том, что они, согласно игровой версии происходящего, делают с неряженым (или его заставляют делать) именно в момент непосредственного контакта.

Дальнейшему исследованию предпосланы следующие принципы типологизации игрового действия в контактных играх посиделочного ряженья. Во-первых, нужно прежде всего рассматривать развитие игровой ситуации в той ее точке, где происходит непосредственное взаимодействие ряженого и неряженого, т. е. анализировать не весь сценический сюжет, а его ритуальное ядро. Во-вторых, чтобы выделить ту единую модель, по которой строится ряд различных игровых событий, необходимо соотнести положения до и после ритуального контакта, или, иначе говоря, “завязку” игровой ситуации и ее “развязку”, наступающую после кульмина-

ции-контакта. Только в этом случае мы сможем оценить, что же собственно меняется, что происходит в игровом мире в результате контакта. Наконец, в-третьих, выделив и описав такую модель, мы должны убедиться в ее продуктивности, являющейся показателем не только ритуальной содержательности (актуальности), но и морфологической потенции. На этих основаниях вычлениваются 4 сюжетных модели.

**1. “Агрессия”** Возможны два противопоставленных друг другу варианта организации ритуального воздействия ряженных на неряженных, в основе которых лежат соответственно **индивидуальный** и **тотальный** принципы. И в том и в другом случае все подчинено единой цели: охватить ритуальной игрой по возможности количественно больший круг зрителей (или определенной социополовозрастной группы присутствующих). В одном варианте этот результат достигается за счет цикличности построения игры - многократной (по числу включаемых неряженных) повторяемости основного сюжетного действия, включающего в себя реализацию ритуального контакта. В другом варианте **поочередности** противопоставлена **одновременность** подключения неряженных к игре. Активность ряженого в этом случае обращена как бы на всех зрителей сразу. Причем традиция предписывает окрутникам усиливать впечатление одновременной направленности своих действий на всю публику быстротой перемещения, стремительностью движений и моментальностью смены отдельных объектов своей ритуальной агрессии.

Различие между двумя названными композиционными вариантами взаимодействия ряженных и неряженных участников посиделки сказывается на характере не только временной, но и пространственной организации ритуальной коммуникации: при индивидуальном поочередном порядке контактирования ряженого с неряженым **первый остается неподвижен, не меняет своего пространственного положения**, как бы воплощая таким образом начало статическое; зритель же должен проявить - пусть условную - активность: подойти к персонажу. В другом варианте окрутник, наоборот, динамичен, а неряженные вынуждены принимать на себя его целенаправленные действия.

Если мы обратимся к игровым значениям этих направленных на “толпу” действий, то увидим, что они **не имеют игрового значения** - либо вовсе никакого, либо сколько-нибудь отличного от самого этого действия в момент реализации ритуального контакта. Совершаемый окрутником акт в подобных играх лишен соотнесенности с метафорическим двойником, обычной для игр ряженья, необходимой для реализации ритуального значения (функции), а следовательно, совмещает в себе и выразительный, и содержательный, и функциональный планы. Игровое

значение происходящего - собственно, сюжет - оказывается неактуальным для абсолютного большинства игр, предполагающих тотальное воздействие ряженных на зрителей. Так что, с одной стороны, искать "сюжетный тип" в данном случае бесперспективно, с другой стороны, - общее проявляется уже в самом отсутствии или неразвитости "земного" сюжета. Общая особенность, свойственная поведению персонажей рассматриваемых игр, - их агрессивность, причем здесь к агрессии, направленной на публику или определенную часть ее, по сути дела сводится все действие игры. Не случайно и то, что большинство персонажей именно таких игр внушает зрителям особенно сильный страх: основная задача многих из них в том и состоит, чтобы напугать.

Все сказанное позволяет заключить, что агрессия является в целом ряде игр не только чертой поведения ряженных в отношении зрителей, но и достаточной, а следовательно - ритуально значимой, формой реализации обрядового содержания их действия, сюжетные интерпретации которого либо аморфны, либо примитивны и неразвиты.

Мы не можем без оговорок назвать "агрессию" сюжетным типом, поскольку собственно сюжета в описанной разновидности игр нет; это делает данную модель стоящей особняком от остальных трех. Но коль скоро к изъятию эмоциональной и физической агрессии (будь то обливание водой, битьё или просто "напрыгивание"), динамически направленному на группу зрителей, сводится целый ряд контактных игр и традиция не стремится придать этим действиям сколько-нибудь отличного от них самих игрового значения, то мы все же должны признать, что именно **агрессия** (как процесс) и является морфологической основой сюжетного действия этих игр - общим элементом игровой ситуации, оформляющей ритуальный контакт. Агрессия как идея ритуального контакта сочетается с **агрессивностью** как важнейшей характеристикой самого контакта, чем, возможно, отчасти объясняется продуктивность данного типа ритуального сюжета, доказывать которую лишний раз нет необходимости: по данной модели построены все многочисленные игры, обращенные на группу зрителей и состоящие в немотивированном (или мотивированном условно) игровой ситуацией битье, "приставании" окрутников, "наскакивании", "напрыгивании" и т. п., в том числе - почти все действия так называемых "фантастических" персонажей, которыми изобилуют многие локальные традиции.

**2. "Наделение"** В играх, регламентирующих поочередно-индивидуальный порядок осуществления контакта ряженного и неряженного, материал дает основания для анализа собственно игровых сюжетов (в их соотносительности с совершаемыми

ритуальными актами). В предыдущей главе отмечено, что наибольшим количеством различных игровых значений характеризуется удар. Прежде всего обращает на себя внимание большая группа игр, объединенных мотивом торговли, точнее - продажи. В разных локальных традициях зафиксированы такие персонажи, как *торгованы, сбитеничик, мелошник* и прочие "продавцы". К ним близки игры, в которых действует уже не торговцы, а разного рода ремесленники, но вся суть игрового действия сводится к изготовлению зрителям "на заказ" каких-либо изделий (*кузнецы, сапожники* и т. п.).

Обратимся к другому значению святочного битья. В разных локальных традициях устойчиво фиксируются игры, в которых ряженные, избивая включаемых в игру зрителей, изображают, что "кормят" их, буквально реализуя метафору Б. Яцимирского, писавшего, что процессии наряженных "угощают ударами прохожих".

В сюжетных схемах двух рассмотренных групп игр, описываемых соответственно как "продажа (изготовление на заказ)" и "угощение (кормление)", есть общий элемент. В играх одного и другого типа включаемый в игру зритель в результате ритуального контакта - битья - согласно игровой ситуации **получает что-то от персонажей игры**. Разница между позициями сюжетного действия до и после ритуального контакта заключается в обретении неряженым некой "вещи" (блинов, рыбы, водки, подков, кровати, муки и т. д.), которую ряженный ему дает. Соответственно, направленное действие окрутника, объектом которого становится зритель, осмысливается как **наделение** последнего чем-либо. (Весьма показательны в этом плане игры, изображающие подковывание и кормление лошади: различие между этими игровыми ситуациями состоит почти исключительно в словесных комментариях.)

Ассоциирование удара с наделением - не исключительная особенность поэтики ряженья, устойчивая метафора, имеющая, судя по всему, достаточно древние корни, закрепленная в языке и в фольклоре. Это указывает на неслучайный характер "рифмованности" удара с наделением и подтверждает правомерность выделения именно такого сюжетного типа для игр ряженья с битьем в качестве ритуального контакта. Сказанное не означает, однако, что данная сюжетная модель, определяемая как наделение, реализуется только в играх с одним видом контакта. В качестве наделения осмысливается обливание водой (что вполне естественно, т.к. в этом случае действительно происходит своего рода наделение). В одном из описаний игры в *квасника* (*квас цедить*) не говорится напрямую об обычном для нее фаллическом элементе, ритуальное воздействие на зрителя состоит в его обливании - угощении квасом. В более распространенном варианте этой игры, предполагающем активную роль девушки в цежении кваса, та же сюжетная идея (не единствен-

ная в данном случае) реализуется через фаллический контакт: чтобы получить квас, девушка должна созерцать и трогать половой член ряженого. Уже знакомый нам по играм с битьем сюжет продажи актуализируется здесь через фаллический контакт. В одной из игр подобного рода - *ситец мерить*, продавец, отмеряя “ману-фактуру”, “кивает” фаллосом-аршином по заказанному числу метров. Еще один чрезвычайно яркий и, по-видимому, устойчивый вариант символического наделения девушек оголенным мужским телом представляет ветлужская игра в *говядину* и аналогичная торопецкая в *окорок*.

Сюжетная модель наделения заложена и в некоторых играх с ритуальным контактом в форме пачканья (сажей, нечистотами). Дети-*собаки*, разрывая тряпочную лисицу, как бы получают ее в добычу. Анализ материала показывает, что продуктивные возможности этого ритуального сюжета чрезвычайно велики, а ритуальную значимость, судя по распространенности, трудно переоценить.

**3. “Починка”** В игре *в коня* поцелуй девушки из публики возвращает *коня* к здоровому, жизненно активному состоянию: он поднимается и пляшет или продолжает катать публику до нового падения. Осуществление ритуального контакта обеспечивает персонажу переход от болезни к здоровью, от бездействия к действию, от небытия к бытию - иными словами, оживание. Нечто подобное нередко происходит в покойничьих играх: *умрун* вдруг оживает (или оказывается живым), причем животворную силу и здесь несет в себе именно девичий поцелуй. Чрезвычайно близка к этим играм в *мельницу*, которую “чинят” обычно тем же способом.

Характерно, что лечение/оживление животного тоже может преподноситься как “починка” (“чинить коня”), и тем самым стирается грань между живым существом и вещью, которая может сломаться и быть отремонтирована. Это же проявляется в том, что игры в коня и покойника как в плане игрового сюжета, так и по форме его воплощения игры абсолютно однотипны. Так или иначе, обряд устраивают оба варианта: оживление умершего и ремонт вышедшего из строя. При этом обращает на себя внимание особенность, обязательная и общая для всех названных игр: подчеркнутая активность персонажа по его воскресении/починке. “Оживший” не просто встает и уходит, но бежит, пляшет, кидается на публику и вообще ведет себя достаточно агрессивно, причем активность после “оживания” соотносена с активностью до “смерти”. То же характерно и для “вещных” персонажей (например, для *мельницы*).

Поцелуй - не единственная форма ритуального контакта, пригодная для “роли” процесса починки/оживления. Это может быть обливание (Ванюшки), но особенно часто - фаллический контакт (*веретёна точить, квас цедить* и проч.). Этим

отчасти подтверждается положение о предбрачно-инициальном значении фаллических игр: каждая девушка должна была не просто “причаститься” фаллосу, но, испытывая и преодолевая стыд и ужас девического целомудрия, привести его в действующее состояние, спровоцировав на себя его активность и таким образом исполнить символически роль женщины на супружеском ложе. Вообще, оживание устойчиво трактуется в первую очередь как возрождение половой активности, что особенно ярко подтверждается текстами *причитаний* по ряженому покойнику, где уход из жизни супруга удручает прежде всего как потеря полового партнера. (“Жил-был - шевялил, и помер - не забыл” и т. п.).

Итак, целый ряд игр обнаруживает в основании своего игрового действия единую сюжетную модель, которую мы обозначили как **починка**. Из двух возможных обозначений - “починка” и “оживление” - предпочтительным не случайно представляется первое. “Оживление” напрямую связывает данный сюжетный тип с идеей преодоления смерти. Понятие же “починки” точнее отражает универсальную схему, лежащую в основе ритуального сюжета действия: включаемые в игру должны были обеспечить “на выходе” переход персонажа не столько от смерти к жизни, сколько от нерабочего состояния к рабочему, от бездействия к действию: образно говоря, девушка не оживляет мельницу, а чинит мужчину-покойника. Причем деятельное состояние (даже *мельницы*) устойчиво осмысливается именно как сексуально активное.

**4. “Дознание”** Последний, четвертый выделяемый в исследовании сюжетный тип контактных игр ряженья принципиально отличается от уже описанных тем, что к нему относятся только сюжеты игр с вербальной формой ритуального контакта. Самая распространенная из них - игра в “суд”. Происходящее выглядит как “допрос” или как “обвинение”, причем обращает на себя внимание одна особенность “судейских” текстов, проявляющаяся в равной мере вне зависимости от того, к какой из двух указанных моделей эти тексты тяготеют. Все эти тирады носят исключительно **констатирующий характер**, т.е. цель их произнесения сводится к устному принародному постулированию якобы имевших место фактов, касающихся прошлого “подсудимых”. В этом плане замечателен и следующий момент: в изображении судебного заседания устойчиво присутствует “обвинитель”, (*судья, барин, воевода и т.п.*) и столь же устойчиво отсутствует “защитник”. Показательна направленность этого выбора: процессуальная сторона суда находит себе место в игре лишь постольку, поскольку она связана с **выяснением** игровой истины - как правило негативной - относительно “подсудимых”, и адвокат оказывается лишним. Цель святочного суда в том, чтобы эта “истина” стала достоянием присутствующим

щих, своего рода “объективным знанием”, а дихотомии виновности - невиновности, осуждения - оправдания ритуал, по всей видимости, не интересуют. В немногочисленных описаниях упоминается, что о подсудимом могли сказать и “хорошее”. Однако в этом случае о нем не говорилось “плохого”, к тому же положительный приговор произносил также судья. Таким образом, позитивная характеристика никогда не носила характера “оправдания”, но опять же констатации.

В другом устойчивом варианте вербальных игр суд производится над одними девушками, без партнеров, и здесь мы уже имеем дело с констатацией в чистом виде: у вводимой в игру зрительницы ничего не спрашивают, а сразу выносят некий вердикт в форме “рассказа” о ее качествах, поведении и т. п. (так называемые *хулинки*). Часто при этом игра в целом оформляется как сватовство. Жених-окрутник не просто сватается, а выбирает себе невесту, критерием же для выбора служит оценка ее качеств (физических и нравственных), даваемая “судьями”. Хулинка - тот же ярлык - необходима для осуществления выбора, ритуально значимого, по всей видимости, **не как результат** (игра не заканчивалась инсценировкой свадьбы), **а как процесс**. Наиболее же наглядно мотив выбора (точнее - выбора), производимого путем выяснения/констатации актуального качества объектов, выражен в символике игры в *лестика*, оценивающего дерева в лесу (их изображают неряжкие девушки).

Обычно содержание подобных игр лежит в сфере эротики. В тех случаях, когда игра не выглядит как эротическая, можно не без оснований предполагать, что критерий “отбора” (например, в игре *рекрутский набор*) все же имел сексуальный подтекст.

Таким образом, выявляется целый ряд различных по сюжетам игр, где наиболее значима сама лежащая в основе действия этих игр вербальная функция (операция). О продуктивности данной модели говорят два факта. Во-первых, абсолютное большинство диалогов между ряженым и неряженым, находящихся в центре либо на периферии ритуального действия, строятся по тому же принципу дознания, выяснения “истины”. Так что вербальные игры могут носить и чисто зрелищный, на первый взгляд, характер, принимая форму представлений. Во-вторых, различные местные традиции знают игры, как бы “имитирующие” допрос крестьянина официальным лицом (например, *в царя*). Тенденция подмены ритуального “судаследствия” имитацией соответствующей бюрократической процедуры, можно сказать, достигла своего апогея в пересказанной Н. С. Преображенским игре в *ревизию*, в которой тщательнейшим образом сценически разработана вся внешняя, церемониальная сторона допрашивания, сущность же самих вопросов, если верить автору очерка, абсолютно не важна.

Можно предположить, что именно ритуальный потенциал рассматриваемой сюжетной схемы, ее способность к репродукции и тенденция к развертыванию зрелищного элемента святочных игр, обусловили тот странный на первый взгляд факт, что в одной традиции допрашивание персонажа с целью идентификации его личности стало общим местом для целого ряда игр, неизменно начинающихся с церемонии “проверки документа” у вновь появившейся фигуры. Так рефлекс сюжетной модели не только сохраняется в утратившей ритуальную сущность драматической сценке, но и - на уровне мотива - определяет ход развертывания ее сюжета, реализуемого в диалоге персонажей.

Итак, с достаточной четкостью выявляется четвертый сюжетный тип святочных контактных игр, обозначенный как **дознание**. Подчеркнем двоякое понимание этого слова: как обозначение **процесса выяснения** и одновременно его цели и результата - **акта констатации**. Эта модель характеризуется продуктивностью для святочного обряда, возможностью большого разнообразия конкретных игровых реализаций, многие из которых связаны с половозрастным инициальным текстом новогоднего ритуала.

Известный нам материал показывает, что, за редким исключением, все контактные игры (части игр) обнаруживают в своей основе один из названных типических сюжетов, а некоторые - два, реализуемые одновременно или последовательно. По-видимому, пределы оригинальности всякой вновь возникающей игры заранее ограничены данным набором сюжетных моделей. Таким образом, мы имеем известные основания считать совокупность четырех выявленных сюжетных типов полной парадигматической основой, за рамки которой не выходит все многообразие конкретных сюжетов контактных игр в святочном посиделочном ряженье. Продуктивность этих моделей в расширении сюжетного фонда и производстве неконтактных игровых образований также свидетельствует, хотя и косвенно, в пользу данного вывода.

В заключительной части работы “К вопросу о парадигматике ряженья: персонаж и сюжет” анализируются парадигматические отношения между элементами посиделочного обряда ряженья, рассматривается сюжетно-ролевая структура игры и в свете сделанных выводов прослеживаются закономерности и конкретные пути формообразования. В разделе “**Парадигматика ряженья**” рассматриваются системные связи в святочных играх. По мнению автора, они не сводятся к межперсонажной функционально-семантической синонимии, когда общий показатель членов одного ряда определяется как типовое ритуально-мифологическое содержание

самих образов (*медведя, покойника, старика, солдата, цыгана* и т. д.), потенциальное, актуализируемое соответствующими персонажами в игровом действе ряженных, либо наследуемое ими при вхождении в список персонажей. Для контактных игр святочных посиделок выявленная зависимость в основном имеет иной характер: стабильность состава персонажных типов выступает не причиной, но следствием стабильности состава типов сюжетных, и наличие синонимичных персонажей - результатом редупликации однотипных сюжетов. Синонимия в этом понимании основывается не на единстве исходной мифологической семантики разных персонажей, а на общности их ролевых задач в играх одного сюжетного типа. Такого рода системные отношения персонажей обозначены как **ролевая синонимия**, причем под ролью подразумевается и место в игровом сюжете, и ритуальное задание). В работе на ряде примеров показано, что персонажи, которые с трудом можно заподозрить в семантической эквивалентности друг другу, нередко оказываются двойниками с точки зрения их места в сюжетно-ролевой структуре ритуала, а внешне близкие персонажи нередко разнятся по характеру выполняемой ими ритуальной роли, фигурируя в играх разных сюжетных типов.

Кроме синонимии существуют и парадигматические отношения обратного порядка - ономимические, когда персонаж в разнотипных играх выполняет различные функции. Никакого раздвоения образа при этом не происходит, просто одна маска оформляет типологически разные персонажи, каждый из которых входит, в свою очередь, в различные синонимические ряды.

В разделе **“Ролевая иерархия персонажей”** представлена в самом общем виде идеальная схема ролевой структуры контактной игры: **центральный персонаж** (совершает ритуальный контакт) - **персонаж-медиатор** (обеспечивает связь центрального персонажа со зрителем) - **помощники** (избыточные для сюжета персонажи, исполняющие второстепенные, утилитарные функции) - так называемые **“придверники”** (неряженные “работники сцены”). В многоролевых играх она, разумеется, может усложняться, но основа остается той же. Перемещение центра тяжести с основного персонажа на второстепенных, а сюжетного ядра игры - с ритуального контакта на интермедию окрутников, так же как и возрастание количества и частотности избыточных персонажей, - все это суть показатели деритуализации игры. Вывод раздела: возможность синонимических отношений между персонажами ограничивается условием соотносимости их мест в ролевой структуре игры и, соответственно, значимости в реализации ритуальной функции.

В разделе **“Обновление фонда персонажей”** содержится попытка ответить на вопрос об условиях и механизмах возникновения новых элементов обрядовой системы - персонажей и сюжетов. Для игр контактного типа сюжетно-ролевая парадигма - то есть общая совокупность основных ролей-функций, характерных

для всех типических сюжетов, - и составляет ту систему, места в которой должны наследовать вновь появляющиеся персонажи. И на этом уровне наследование персонажами идей может являться фактором вторичным: заполняя ролевую ячейку, персонаж “автоматически” становится выразителем ритуального значения этой роли. Гипотетический вывод из рассмотрения разнородного материала состоит в том, что обновление сюжетно-персонажного фонда традиции может идти в двух разных направлениях - персонаж “приводит за собой” сюжет или же, наоборот, его появление предопределено появлением новой либо трансформацией старой игры.

В данной части диссертации подводится теоретический итог исследования. Работа не ставит целью доказать, что сюжетный тип является единственной точкой отсчета, основной морфосемантической единицей исследуемой обрядовой системы, но содержит попытку выявить **типологический минимум функциональных игровых сюжетов**, обеспечивающий выполнение “ритуального заказа” той части святочного посиделочного обряда, которая предполагает непосредственное воздействие на неряженных и, по всей видимости, связана прежде всего с инициальной прагматикой. В этих рамках обозначенная сюжетно-ролевая парадигма действительно во многом определяет картину святочного обряда, закономерности, границы и механизмы ее изменения. Устойчивый арсенал функционально-семантических характеристик персонажей (в конечном итоге обеспечивающий единство их облика и поведения) и константный набор ритуально значимых сюжетных типов игр (определяющий повторяемость конкретных игровых ситуаций и действий этих персонажей в отношении “зрителей”) восходят к одному источнику - ритуальной прагматике обряда - и в сочетании создают ту многоуровневую систему морфологических заданностей, приблизиться к описанию которой и было целью настоящей диссертационной работы.

Основные положения диссертации отражены в следующих публикациях:

1. Лурье М. Л. О некоторых функциях словесного текста в святочном ряженье // Судьбы отечественной словесности XI - XIX веков: Тезисы докладов научной конференции молодых ученых и специалистов (ИРЛИ, 20-21 апреля 1994г.). СПб. 1994. С. 6.
2. Лурье М. Л. "Страшно, но и ничего, потому что шутки" (Персонажи ряженья Торопецкого района) // Живая старина. 1995, N 2. С. 34-37.
3. Эротические игры ряженных в русской традиции (по дореволюционным публикациям и современным записям). (Статья и публикация М.Л.Лурье) // Русский эротический фольклор: Песни. Обряды и обрядовый фольклор. Народный театр. Заговоры. Загадки. Частушки / Составление и научное редактирование А. Топоркова. М. 1995. С. 177-222.
4. Ивлева Л. М., Лурье М. Л. Ряженный-демон, ряженный в демона... // Исследования по славянскому фольклору и народной культуре. Studies in Slavic Folklore and Folk Culture. Выпуск 1 / Под редакцией А. Архипова и И. Полинской. Oakland: Berkeley Slavic Specialities, 1997. С. 63-82.
5. Лурье М. Л. Ряженный и зритель: формы и функции ритуального контакта (битьё). // Судьбы традиционной культуры: Сборник статей и материалов памяти Ларисы Ивлевой / Редактор-составитель В. Д. Кен. СПб. 1998. С. 106-127.
6. Лурье М. Л. "Раз святки - значить святки" (Два рассказа о ряженных на святочной посиделке) // Судьбы традиционной культуры: Сборник статей и материалов памяти Ларисы Ивлевой / Редактор-составитель В. Д. Кен. СПб. 1998. С. 314-321.
7. Лурье М. Л. Ритуальный сюжет суда-следствия в святочных играх // Мифология и повседневность: Вып. 2: Материалы научной конференции 24 - 26 февраля 1999г. СПб., 1999. С. 173-187.