



Р. М. КАВАЛЁВА

СЕМАНТЫКА БЕЛАРУСКИХ КАЛЯДНЫХ ГУЛЬНЯЎ ЯК ПРАБЛЕМА ФАЛЬКЛАРЫСТЫКІ

У склад зімовай каляндарна-абрадавай паэзіі беларусаў уваходзіць шэраг рознаструктурных і рознафункцыянальных тэкстаў, якія адрозніваюцца паміж сабою характарам этнаграфічных сувязяў. Адны з іх функцыяніруюць у побыце і не маюць ніякага дачынення да абрадаў (песні піліпаўскага паста), другія вылучаюцца самай шчыльнай сувяззю з абрадавымі дзеяннямі (калядкі, шчадроўкі, «на Васіллі»), трэція выконваюцца падчас драматызаваных прадстаўленняў («ваджэнне казы», «кабылы», «каня»), чацвёртыя ўяўляюць сабою прыгаворныя формулы і ўжываюцца пры варажбе, пятыя ўваходзяць у склад гульняў, гульнівых танцаў і карагодаў, таму вывучэнне тыпалогіі этнаграфічных сувязяў вербальных твораў з'яўляецца важнай фалькларыстычнай праблемай. У наш час тэорыю пытання найбольш паслядоўна распрацоўвае Б. М. Пуцілаў, які імкнецца даказаць, што менавіта этнаграфічны матэрыял адыгрывае «структураўтваральную, сюжэтаўтваральную, жанраўтваральную ролю»¹, і з яго думкай нельга не пагадзіцца.

На працягу апошніх двух стагоддзяў фалькларысты дастаткова актыўна вывучалі генетычныя, функцыянальныя і вобразна-змястоўныя сувязі зімовых абходных песень з абрадам калядавання і тымі міфалагічнымі ўяўленнямі, якія стаяць за ім. Матывы, якія стымулявалі цікавасць да гэтага аспекту народнай творчасці, неаднаразова мяняліся, не заставаліся нязменнымі метадалагічнымі падыходы, але самая цікавасць не толькі не слабела, а наадварот — паглыблялася.

На фоне значных дасягненняў у вывучэнні калядных песняў здзіўляе той факт, што па-за ўвагай даследчыкаў доўгі час заставаўся вялікі пласт песеннага фальклору калядных гульняў, у першую чаргу такіх нацыянальна адметных, як «Яшчар», «Яшчур», «Жаніцьба Цярэшкі». Прычыны, відаць, у тым, што гульні лічылі простаі забавай моладзі і не надавалі ім сур'ёзнага значэння. Становішча палепшылася толькі ў апошнія гады, калі ўбачылі свет працы, прысвечаныя праблемам рэканструкцыі архаічных з'яў у галіне фальклору і духоўнай культуры на падставе параўнальнага разгляду рознастадыяльнага матэрыялу многіх этнасаў, што падштурхнула даследчыкаў да больш шырокага ахопу фактаў традыцыйнага фальклору, і ў іх полі зроку апынуліся калядныя гульні².

На момант фіксацыі збіральнікамі гульнівых песні працягвалі выконвацца выключна ў межах адпаведных гульняў і ў дакладны святочна-абрадавы час, што ў метадалагічным плане натуральна вымагае разглядаць іх, па-першае, у шырокім кантэксце канкрэтнага каляндарна-абрадавага комплексу, а па-другое, у сувязі з высвятленнем семантыкі кампанентаў саміх гульняў. У сваю чаргу без уліку глыбіннага зместу песенных вобра-

заў і матываў гульня застаецца для назіральнікаў сумай вонкавых дзеянняў. І толькі ўсебаковы аналіз вербальных і акцыянальных кодавых сістэм у іх сукупнасці дазваляе больш-менш пэўна выказаць меркаванні наконт генезіса і семантыкі гульнёвага комплексу ў цэлым.

На практыцы адбываецца часам так, што захоплены сваёй канцэпцыяй даследчык лічыць за лепшае не звяртаць увагі на тыя акалічнасці, якія не стасуюцца з ягоным поглядам, і ў выніку стварае ілюзорны семантычны малюнак гульні.

«Жаніцьба Цярэшкі», «Яшчар», «Яшчур» у XIX—XX стст. мелі выразны любоўна-эратычны характар, што дало падставы расійскім і беларускім даследчыкам пры спробах рэканструкцыі ўяўляць іх у ролі своеасаблівых пераходных абрадаў паўналецця, мэта якіх — атрыманне моладдзю шлюбнай здольнасці.

Хаця ўсходнім славянам абрады ініцыяцыі ў класічным выглядзе былі невядомыя (дакладных звестак пра іх існаванне не захавалася), можна прыняць на ўвагу меркаванне, што рэшткі пераходных рытуалаў захаваліся ў розных тэкстах пазнетрадыцыйнай культуры. Уплыў абраду ініцыяцыі на стварэнне сюжэтаў славянскіх чарадзейных казак паспяхова вывучаў У. Проп пры высвятленні гістарычных каранёў жанра. Можна спаслацца таксама на тыпалагічна падобны казачнаму песенны сюжэт «разумная дзяўчына-семігодка адгадвае загадкі хлопца», на несупадаючыя характарыстыкі вытворчых здольнасцяў прадстаўнікоў розных полаўзроставых груп у веснавых песнях, на матывы спаборніцтва, выпрабавання ў фальклорных творах, абрадах.

Але як небяспрэчна ўсё багацце казачных сюжэтаў выводзіць з абраду ініцыяцыі, так немагчыма абмяжоўваць функцыі і семантыку калядных гульняў толькі сімвалай пераходу. І калі ў дачыненні да «Жаніцьбы Цярэшкі» можна пагадзіцца з тым, што гульня захавала «адбіткі» пераходнага значэння і мела на ўвазе «надзяліць таго, хто праходзіў іспыт высокімі шлюбна-эратычнымі здольнасцямі, плоднай патэнцыяй»³, то функцыянальнае прызначэнне «Яшчара»/«Яшчура» было зусім іншым — пазбавіцца ад улады варожах, дэструктыўных сіл, што адпавядае прызначэнню саміх каляд як часу, спрыяльнаму для барацьбы з хаосам.

Аналізуючы абодва гульнёвыя персанажы (Яшчара і Яшчура), Т. Бернштам палічыла магчымым разглядаць іх у рэчышчы міфалагічных уяўленняў усходніх славянаў пра Змея, прычым у Яшчара, на яе думку, ёсць прыметы, якія дазваляюць звязаць яго з сакральнай сілай вышэйшага рангу («грамавое бажаство»), а ў Яшчура прыметы прашчура, продка змяінай прыроды, пярэваратня-пралюбадзея, таму Яшчар/Яшчур, згодна з яе меркаваннем, увасабляе мужчынскую ўтваральную, эратычную энергію, якую падчас гульні-абраду павінен атрымаць кожны хлопец, каб «стаць асілкам і дастойным прадаўжальнікам свайго роду»⁴.

У сваім даследаванні Т. Бернштам абапіраецца ў асноўным на матэрыял расійскіх варыянтаў «Яшчара» і «Яшчура», якія відавочна адчулі ўплыў сапраўдных любоўна-эратычных гульняў, часам павольна пераходзячы ў іх ці спалучаючыся з імі. Беларускія варыянты «Яшчара» і «Яшчура» адрозніваюцца большай чысцінёй і захаванасцю архаічных элементаў, якія праліваюць святло на першасную функцыю і семантыку гульняў і дазваляюць зразумець карэнныя сувязі іх удзельнікаў з міфалагічнымі персанажамі.

Вядома, можна на падставе супадзення некаторых атрыбутаў палічыць Яшчара адным з увасабленняў грамавога бажаства, але трэба ўлічваць усе акалічнасці гульні і асаблівасці паводзін усіх яе ўдзельнікаў.

Б. Рыбакоў небеспадстаўна змяшчае Яшчара ў адзін рад са Змеям і Драконам, бачачы ў такіх вобразах увасабленні спрадвечнага хаосу, цемры, ночы, вады і да т. п. На яго думку, Яшчар, які паводле сусветных міфаў кожны дзень глытае сонца, належыў падземна-падводнаму свету і патрабаваў сабе чалавечых ахвяр. У пацвярджэнне разважанняў наконт

існавання культу Яшчара Б. Рыбакоў звяртаецца менавіта да беларускай каляднай гульні. Ён дапускае, што гульня, якая адлюстравала выбар Яшчарам нявесты, можа з'яўляцца трансфармацыяй абраду ахвяравання дзяўчыны дракону-яшчару⁵.

Пагаджаючыся, што штуршком да ўтварэння гульні мог быць рэальны архаічны абрад, звернем увагу на тыя асаблівасці гульні, якія дазваляюць убачыць яе ў іншым святле — у святле рытуальнай барацьбы з Яшчарам.

У. Проп лічыў, што мэта абраду ахвяравання дзяўчыны вадзяному Змею — уплыў на ўрадлівасць палёў⁶, але і ў расійскіх, і ў беларускіх варыянтах гульні адсутнічае які-небудзь намёк на яе аграрна-магічную функцыю. Гэта вымушае адразу адмовіцца ад земляробчай канцэпцыі паходжання Яшчара, тым больш, што архаічная мадэль змагання са Змеям без сувязі з аграрнай магіяй добра прадстаўлена не толькі ў казках, але і ў іншых жанрах беларускага фальклору. Не здаецца перабольшваннем меркаванне, што фальклорная свядомасць беларусаў спадкаемна ўтрымлівала і выкарыстоўвала наступную індаеўрапейскую інварыянтную схему ці яе асобныя часткі: Змей-пажыральнік людзей → чалавечыя ахвяры Змею → барацьба са Змеям → вызваленне з-пад улады Змея. Матэрыялізацыя ідэі збавення ад Змея адбывалася на розных узроўнях народнай культуры: вербальна-магічным (напрыклад, у казках) і вербальна-рытуальным (падчас абрадаў-скокаў). Т. Бернштам палічыла, што для «пераходнага абраду «Яшчур» істотнай была не ідэя «барацьбы са змеям», а ідэя «змяёвіча»: надзяленне сілай, магутнасцю і іншымі якасцямі, якімі валодала змяіная прырода⁷. Але паўстае законнае пытанне: хто павінен быў атрымаць згаданыя якасці?

Супраць пераходнага сэнсу гульні сведчыць тое, што ролю галоўнага персанажу выконвалі не толькі хлопцы, што было б зразумелым у пераходным абрадзе, а таксама дзяўчаты і нават жанатыя мужчыны: «Адна з дзяўчат сядзе на невялікай лаўцы» (НТ, 170) — яна, уласна кажучы, і будзе Яшчурам; «усе без выключэння дзяўчаты... па чарзе падыходзяць да акружанага хлопцамі мужчыны, які ... будзе прадстаўляць Яшчура» (НТ, 168).

Без якога-небудзь тлумачэння Т. Бернштам адзначае такі парадокс: «шлюб Яшчара дэкларуецца ў песні, але гульнівай рэалізацыі яго не адбываецца»⁸. Гэтая рыса гульні нам здаецца вызначальнай, што патрабуе высветліць прычыну несупадзення прадметна-акцыянальных і вербальных кодаў «Яшчара» пры несумненнай значнасці абодвух.

Удзельнікі гульні, не выходзячы з рэчыўнасці навакольнага свету і звычайнасці прасторы-часу, адпаведным чынам структуруюць іх, надаючы сімвалічны сэнс. Напачатку гульні рытуальна адзначанай часткай прасторы становіцца сярэдзіна хаты, яе цэнтр як месцазнаходжанне Яшчара, напрыканцы — супрацьлеглыя бакі хаты: каля адной сцяны змяшчаецца Яшчар, каля другой стаяць дзяўчаты. Яшчар/Яшчур «сядзіць пасярод хаты» (НТ, 168), «пасяродзіне хаты» (НТ, 170), «пасярод хаты» (НТ, 170). Мадэляванне сярэдзіны як адасобленай ад людзей прасторы адбываецца з дапамогай карагоднага кола: «Яшчар сядзіць пасярод карагода» (НТ, 172), «у сярэдзіне круга на стуле» (ЗК, 95).

Вербальная сімволіка адмаўляе зрокава ўспрымаемага Яшчара «на невялікай лаўцы» (НТ, 170), «на заслоне» (НТ, 170), «на стуле» (ЗК, 95), згадваючы зусім іншыя сімвалічныя дэталі локуса Яшчара, якія ўключаюць яго асобу, а разам з ім усіх удзельнікаў, у адпаведную структурна-атрыбутыўную мадэль свету. Пры пераходзе на код гэтай сістэмы адбываецца ўсведамленне міфалагічнай семантыкі Яшчара як падкрэслена эратычнай асобы з чужога людзям свету: ён сядзіць «на залатом крэслі... у гароховым стозе» (НТ, 169), «у гайку ў зялёнаму, у арэхавым кусце на залатом крэсле» (НТ, 170), «у арэхавым кусце ў белай капусце» (НТ, 172).

На першы погляд, няма ніякай сувязі паміж арэхавым кустом, залатым крэслам і белай капустаю як атрыбутамі локуса Яшчара, але на самой

справе згодна з уласцівым фальклору імкненнем да сінанімічнай празмернасці ўсе гэтыя вобразы ўтвараюць суцэльнае семантычнае поле з інварыянтнай формулай: «эратычна распалены Яшчар знаходзіцца ў сваім радавым гняздзе».

Куст у беларускай народнай культуры ўвасабляе ідэю роду. Спашлемся на вядомы палескі абрад «ваджэння Куста» і кола парэмій, дзе куст ужываецца ў сэнсе «стары гаспадар», «род», «аб'ект пакланення»⁹. Параўнанне сэнсава-міфалагічных азначэнняў Куста ў куставых песнях і пры гульні ў «Яшчара» наводзіць на меркаванне пра апазіцыйнае супрацьпастаўленне «кустоў» розных светаў: чалавечага — яго ўвасабляе клён, ліпа, бяроза і іншага — яго ўвасабляе арэх, прычым «арэхавы куст» мае адценне сексуальнай значнасці (небяспечнасці).

Адзначаючы эвалюцыю вобраза змея-паглынальніка ў сувязі з сацыяльна-эканамічным развіццём грамадства, У. Проп падкрэсліў, што Змей, «які стаіць на месцы ў лесе», з'явіўся на першым этапе «у народаў, якія жывуць замкнёна і ізалявана»¹⁰.

Здаецца, ёсць усе падставы лічыць нерухомасць беларускага Яшчара і абмежаванасць яго локуса спадкаемнымі, закансерваванымі рысамі архаічнага першавобраза. На думку У. Іванава, «старажытны вобраз Змея каля дрэва (часцей за ўсё каля яго каранёў, як у міфалогіі «Рыгведы» і «Эды», у славянскім фальклору і г. д.) набывае негатыўны сэнс (часам у сувязі з фалічнай сімволікай Змея)»¹¹.

Усе вобразы, так або інакш звязаныя з атрыбутамі локуса Яшчара, маюць дачыненне да эратычнай сімволікі. Арэх і капуста ўтвараюць парны вобраз, які сімвалізуе мужчынскі і жаночы пачатак (параўнайце парнае ўжыванне куста і капусты ў куставой песні: «Каля куста капуста, каля сада расада»). Залатое крэсла ў замоўна-абрадавай сістэме належыць жаночаму сімвалічнаму раду. Напрыклад, у замове супраць залатніка (хвароба маткі) выяўляецца нават змястоўная сувязь з песнямі пра Яшчара, але ў замове ўласнае імя персанажа табуіруецца: «Золотнік, золотнічок, золоценчкій рожок! Сядзь на своем месці, як пан на креслі»¹².

Паводзіны Яшчара, улічваючы яго нерухомасць, сапраўды здаюцца пасіўнымі, але яго стан можна вызначыць як напружанае эратычнае чаканне, на што намякае сімвалічнае дзеянне — лусканне арэхаў ці гароху. Да матэрыялаў, якія прыводзіць Т. Бернштам, каб паказаць любоўна-эратычную сімволіку арэха, дапасуем і вядомую двухсэнсавую загадку пра арэх, дзе ён метафарычна падаецца як *penis*.

Не дзіўна, што частковае супадзенне пачаткаў «Жаніцьбы Цярэшкі» і «Яшчара» па стварэнню любоўна-шлюбных пар, аднолькавасць жаданняў абодвух персанажаў («Цярэшка валочыцца, яму жаніцца хочацца» (ЖЦ, 23), «Яшчур ... ён женитца хочиць»¹³) абумовілі выкарыстанне агульнай эратычнай сімволікі: гароху («А я ж табе гарошак варыла, а я ж цябе харашо любіла» (ЖЦ, 170), «Гарошак касой кашу, дзедзічку слаўцом прашу» (ЖЦ, 469), арэха («Цярэшка цярэх, цярэх, мой мілы з арэх, з арэх» (ЖЦ, 537), «Арэшкі шчыпаючы, дзядульку шукаючы» (ЖЦ, 327)), капусты («Лявоніха ліха мачыха была, нісалёную капусту дала» (ЖЦ, 173)). «Жаніцьба Цярэшкі» і «Яшчар» пасля стварэння любоўна-шлюбных пар у структурна-паэтычным плане разыходзяцца па дыяметральна супрацьлеглых напрамках, рэалізуючы рознае функцыянальнае прызначэнне гульні. Багатая сістэма паэтычных сродкаў у песнях-цярэшках спрыяе эмацыянальна выразнаму выказванню задаволенасці ці незадаволенасці «шлюбам». Змест песенных звяротаў да Яшчара, безумоўна, сведчыць пра намер удзельніц адмяжавацца ад яго, вярнуўшы свой «вяночак». Паўстае пытанне: а навошта тады было аддаваць яго Яшчару? Тут трэба ўлічваць логіку рытуалу, якая напачатку патрабуе стварыць ілюзію ахвяравання, каб потым мець магчымасць здзейсніць галоўнае — вызваліць ахвяр ад Яшчара, перанесці іх у незалежны ад яго ўлады свет і

час. Таму Яшчар знарок падштурхоўваецца да актыўнасці: «Любі сабе панну» (ЗК, 95), «Вазьмі сабе панну» (НТ, 171).

У адным з апісанняў адзначана істотная заканамернасць паслядоўнага «захопу» дзяўчат. Калі карагод пад песню рухаецца вакол нерухомага Яшчара, ён «пільна глядзіць, каб ніхто не засмяўся, не паваліўся, не спатыкнуўся. Калі хто-небудзь парушыць гэта правіла, той павінен даць Яшчару фант: прасцёнак, хустку і інш.» (ЗК, 95). Было б памылковым бачыць сэнс гульні ў тым, каб падобна казцы паказаць, да якіх жудасных вынікаў прыводзіць парушэнне вызначаных забарон. Наўрад ці падобныя забароны наогул усведамляліся рытуальна патрэбнымі. Гульні, як можна заўважыць, неабходна было іх усеагульнае парушэнне. Па адным варыянце гульні кожны хлопец-яшчар урэшце рэшт становіўся «ўладаром» сваёй дзяўчыны, па другім — адзін Яшчар сімвалічна забіраў да сябе увесь дзявочы гурт. Істотным лічым не колькасць Яшчараў, а характар дзеяння. Парнасць у «Яшчары» магла з'явіцца пазней, пад уплывам гульніў накіраваных «Цярэшкі».

Напрыканцы эратычнае напаўненне «Цярэшкі» дзякуючы «перакручванню» ў пару хлопцаў-цярэшак са сваімі выбранніцамі, сімваліцы ўдэкаў, калі «дзядулькі» і «бабулькі» па чарзе лавілі адзін другога, дасягала кульмінацыі, а эратызм «Яшчара» сыходзіў на нішто. Логіка гульні патрабавала вызвалення ахвяр Яшчара, і яны вызваляліся, змяніўшы свае паводзіны.

У адрозненне ад расійскіх варыянтаў амаль усе апісанні канцоўкі беларускай гульні аднатыпныя: пасля песні-просьбы да Яшчара / Яшчура/Яшчураў дзяўчаты атрымлівалі свае рэчы. Больш архаічным і паслядоўным нам здаецца варыянт, калі Яшчар вяртаў рэчы пры ўмове, што дзяўчына ўтрымлівалася ад смеху. Неабходнасць рассямшыць дзяўчат захоўваецца нават пры разбурэнні абрадавай гульні. У ролі памагатых Яшчара выступаюць ужо і хлопцы (НТ, 169).

Справядліва трактаваць характар паводзін дзяўчат казуальным законам гульні. У структурна-смантычным плане яе архаічны сюжэт выглядае наступным чынам:

1.0. Забарона на смех у сваім свеце.

1.1. Усе дзяўчаты парушаюць забарону.

1.2. За парушэнне яны добраахвотна аддаюць Яшчару свае рэчы (у песні «вяночкі»).

1.3. Яшчар забірае рэчы = атрымлівае ўладу над дзяўчатамі, сімвалічна пераносіць у свой свет, бярэ шлюб з імі.

2.0. Забарона на смех у чужым свеце.

2.1. Усе дзяўчаты вытрымліваюць выпрабаванне.

2.2. Яшчар вяртае дзяўчатам іх рэчы («вяночкі»): «Яшчар сазнаў панну, не ўзяў за ручачку... а ні за хустачку» (Капыльскі раён). Сімваліка празрыстая — не ажаніўся з ёю.

2.3. Дзяўчаты забіраюць свае рэчы = выходзяць з-пад улады Яшчара, сімвалічна вяртаюцца ў свой свет.

Сутнасць гульні цяжка зразумець без уліку функцыі смеху. Як вядома, у сусветнай міфалогіі, фальклору і народна-святочнай культуры ад антычных вакханалій, сатурналій да сярэдневяковага карнавалу смех атаясамліваецца з жыццём, росквітам прыроды. На наш погляд, архаічны рытуал грунтаваўся на падмане Яшчара і замене чалавечай ахвяры іншай. Той, хто смяецца, міжволі паказвае сваю прыналежнасць да свету жывых, таму дзяўчаты павінны стрымліваць смех, каб упэўніць Яшчара, што яны нежывыя і цалкам падуладныя яму, тады Яшчар мусіць аддаць «вяночак». Калі дзяўчаты смяяліся, Яшчар як хтанічная істота, замацоўваючы сваю ўладу, чэрпаў ваду і пырскаў ім у твар (НТ, 170). А вярнуўшы дзяўчыне яе рэч, ён траціў уладу над яе гаспадыняй, і дзяўчына вызвалялася ад Яшчара-смерці.

У святле вызначанай семантыкі гульні нельга лічыць першаснай яе відавочную эратычную афарбаванасць, якая з'явілася пазней, калі «Яшчар» далучыўся да шэрагу іншых святочных гульняў. Як паказаў на міфалагічным і фальклорным матэрыяле У. Проп, «эротыка з'яўляецца параўнальна позна і ўносіцца ў маючыя быць і створаныя раней рэлігійныя ўяўленні, у прыватнасці пра смерць-выкраданне». У казцы царэўна, выкрадзеная «смерцю» ў асобе Змея, Дракона, Кашчэя, ніколі не памірае, яе ратуе жаніх і, па заўвазе У. Пропа, «яна мае быццам бы два шлюбны: адзін прымусовы са зверам... другі — з чалавекам». І далей: царэўна «атрымлівае шлюбнае пасвячэнне праз Кашчэя, пасля чаго пераходзіць у рукі чалавечага жаніха»¹⁴.

У беларускай гульні, якая генетычна звязана з архаічным рытуалам, момант прымусу адсутнічае. Наадварот, Яшчару прапаноўваюць браць, «каторую хочаш», таму няма ў гульні і асобы выратавальніка. Па сутнасці, выпрабаванню падлягаюць асобы жаночага полу. І калі ўжо бачыць у «Яшчары» трансфармаваны пераходны абрад, то трэба прызнаць, што ва ўсякім разе ён пераходны хутчэй для дзяўчат, а не для юнакоў ці для тых і другіх разам, хача і падобнае разуменне патрабуе важкіх доказаў. Нельга абыйсці ўвагай той факт, што «гульня працягваецца да таго часу, пакуль не будуць вернуты ўсе рэчы» (НТ, 171), і ў адрозненне ад «Жаніцьбы Цярэшкі», дзе падчас гульні сапраўды ствараюцца трывалыя пары, у «Яшчары» пары разбураюцца і ўсё, здаецца, вяртаецца да зыходнага становішча.

У той жа час некаторыя тэксты, праўда, функцыянальна невыразна, захоўваюць ідэю ахвяры Яшчару. Замест дзявоцкага «вяночка» яму мяркуецца даць другое: «ці пару коні вараненькія, ці пару валоў салавенькіх, ці каляску малявану, ці паненку даравану» (НТ, 169). Падчас дыялогу дзяўчыны з Яшчурам яму прапануюць цягнуць за хвост вала, зарэзанага бацькай дзяўчыны (НТ, 170). Можна заўважыць, што ў гэтых выпадках чалавечая ахвяра саступае месца жывёльнай як стадыяльна больш позняй, таму не будзем абсалютызаваць наяўнасць у пераліку «паненкі дараванай».

Апошняе пытанне, якое патрабуе высвятлення, — пытанне кантэксту, таму што «Яшчар» існуе не сам па сабе, а менавіта на фоне адпаведнага часова-сэнсавага кантэксту. М. Бахцін нездарма лічыў тэкст той своеасаблівай манадай, «якая адлюстроўвае ў сабе ўсе тэксты ў межах дадзенай сэнсавай сферы»¹⁵.

У адрозненне ад «Жаніцьбы Цярэшкі», якая выконвалася «выключна зімой, у дні гадавых свят, як, напрыклад, каляды, Новы год і ў загавенне перад Вялікім пастом», «вечарамі ад каляд да Вялікага паста», «у адзін з вечароў каляднага мясаеда», «на каляды, на першы дзень», «на другі дзень» (ЖЦ, 64, 68, 70, 79, 85), тэрмін бытавання «Яшчара» здаецца больш пашыраным. А. Багдановіч нават адзначаў, што «зараз у гэтую гульню гуляюць дзеці і падлеткі. Гуляюць зімой у хаце, вясной — на лужку»¹⁶. Ёсць звесткі, што «у Мінскім павеце «Яшчара» спраўляюць у піліпаўку» (ЗК, 355). Але ў большасці запісаў як час правядзення гульні дакладна акрэсліваюцца каляды: «Гульня ў так званага «Яшчура» іграецца толькі раз у год, у час каляд, у перыяд паміж Ражствам і Вадохрышчам» (НТ, 168), «у ліку калядных гульняў першае месца ў калядных святах займала гульня, вядомая ў народзе пад назвай «Яшчар» (ЗК, 95).

Лагічна лічыць каляды тым важным семантычным кантэкстам, структура якога адбілася ў канкрэтных тэкстах — у нашым выпадку ў гульнях «Жаніцьба Цярэшкі» і «Яшчар», прычым семантычна завершаная калядная мадэль узаўялялася ў кожнай гульні не цалкам, а часткова, і толькі сукупнасць абедзвюх гульняў адпавядала ёй функцыянальна, таму пару «Жаніцьба Цярэшкі» і «Яшчар» мэтазгодна разглядаць не асобна, а як два бакі адной існасці — рытуальнага часу барацьбы са змрочным пачаткам,

хаосам («Яшчар») і часу аднаўлення космасу, святла, жыцця праз стварэнне шлюбных пар («Жаніцьба Цярэшкі»).

Такім чынам, менавіта семантыка і функцыя калядных гульняў абумоўліваюць іх песенную структуру, межы і характар адлюстравання рэчаіснасці, канкрэтнае напайненне зместу, набор матываў, сістэму сімволікі. Наогул, вывучэнне тыпалогіі этнаграфічных сувязяў каляндарных карагодна-гульнёвых песень магло б стаць сур'ёзнай прадпасылкай вывятлення іх «генезіса, гістарычнага развіцця і мастацкай прыроды»¹⁷.

¹ Путилов Б. Н. // Фольклор и этнография. Связи фольклора с древними представлениями и обрядами. Л., 1977, С. 9.

² Гл.: Бернштам Т. А. // Фольклор и этнография. Проблемы реконструкции фактов традиционной культуры. Л., 1990; Валодзіна Т. В. // Веснік БДУ. Сер. 4. 1994. № 3.

³ Валодзіна Т. В. // С. 17.

⁴ Бернштам Т. А. // С. 24, 25.

⁵ Гл.: Рыбаков Б. А. Язычество древних славян. М., 1981. С. 40.

⁶ Гл.: Пропп В. Я. Исторические корни волшебной сказки. Л., 1986. С. 258.

⁷ Бернштам Т. В. // С. 25.

⁸ Там жа. С. 29.

⁹ Гл.: Fedegowski M. Lud bialoruski. Warszawa, 1935. T. IV. S. 159.

¹⁰ Пропп В. Я. Назв. праца. С. 264.

¹¹ Мифы народов мира. М., 1991. Т. 1. С. 470.

¹² Богданович А. Е. Пережитки древнего мирозерцания у белорусов. Гродна, 1895. С. 38.

¹³ Там жа. С. 93.

¹⁴ Пропп В. Я. Назв. праца. С. 251, 253.

¹⁵ Бахтин М. М. // Вопросы литературы. 1976. № 10. С. 125.

¹⁶ Богданович А. Е. Назв. праца. С. 93.

¹⁷ Путилов Б. Н. // С. 14.

Скарачэнні

ЖЦ — Жаніцьба Цярэшкі. Мн., 1993.

ЗК — Земляробчы каляндар (Абравы і звычаі). Мн., 1990.

НТ — Народны тэатр. Мн., 1983.

І. А. ЖЫЛІНСКАЯ

ПРАСТОРА І ЧАС У БЕЛАРУСКІХ ЗАМОВАХ

Развіццё агульнай навукі аб знакавых сістэмах (семіётыкі) дапускае магчымасць разгляду фальклору як другараднай знакавай сістэмы¹. Бясспрэчна, што такая сістэма можа разглядацца як мова асаблівага роду, для гэтага неабходна толькі выбраць прасцейшыя з яе элементаў (алфавіт сістэмы) і вызначыць правілы іх спалучэння.

Прасцейшымі элементамі мовы фальклорных твораў з'яўляюцца вычлененыя з тэкстаў на ўзроўні лексем бінарныя (дваічныя) карэляцыі (апазіцыі, супрацьпастаўленні), якія дапамагаюць апісаць змест знакавай сістэмы і з'яўляюцца дыферэнцыяльнымі прыметамі для выяўлення адлюстраванняў культурных, народна-псіхалагічных, міфічных уяўленняў і перажыванняў.

Ні адзін з відаў славеснай творчасці ў такой меры не звязаны з прагматычнай функцыяй мовы, а таксама не з'яўляецца такім архаічным і традыцыйным, як замовы, што ствараюцца і вымаўляюцца для ўздзеяння чалавека словам і пэўнымі магічнымі дзеяннямі на рэчаіснасць з мэтай яе змянення ў неабходным накірунку. У замовах закансерваваны старажытныя традыцыі і міфічныя ўяўленні людзей, што дазваляе зрабіць спробу рэканструявання старажытнай мадэлі свету. Паспрабуем зрабіць гэта на аналізе тэкстаў зборніка «Замовы»².

Карціна свету, адлюстраваная ў беларускай замоўнай традыцыі, узнікае на падставе фундаментальных катэгорый звычайнай свядомасці чалавека, месца (просторы), часу, якія, як правіла, выступаюць у выглядзе часавай і прасторавай падсістэм комплексу, пададзеных «гарызан-