

СУАДНОСІНЫ ПЕРСАНАЖАЎ І ЛОКУСАЎ У ВОБРАЗНАЙ СІСТЭМЕ ЧАРАДЗЕЙНАЙ КАЗКІ

Персанажы і локусы – два віды мастацкіх вобразаў, якія ў вялікай колькасці сустракаюцца ў многіх жанрах фальклору і мастацкай літаратуры і маюць вялікае значэнне для сюжэта кожнага асобнага твора. Пры гэтым дадзеныя віды вобразаў (а таксама вобразы-рэчы) утвараюць, на нашу думку, адзін тып, які можна абазначыць тэрмінам «аб’ектныя вобразы». Для іх характэрна сэнсавое і структурнае падабенства. Пад сэнсавым падабенствам згаданых відаў вобразаў мы маем на ўвазе іх суаднесенасць з *адзінкавымі аб’ектамі* матэрыяльнай рэчаіснасці: кожны персанаж семантычна адпавядае адной канкрэтнай жывой істоце; кожны локус – аднаму месцу, лакальна акрэсленай адзінцы прасторы, кожны вобраз-рэч – аднаму матэрыяльнаму прадмету. Пад структурным падабенствам вобразаў-персанажаў, локусаў і рэчаў мы разумеем магчымасць прадставіць іх у якасці структуры з пэўным наборам кампанентаў. Такую семантычную структуру ствараюць усе сэнсы, укладзеныя ў вобраз аўтарам (ці калектыўным аўтарам у фальклору), аб’яднаныя ў некалькі стабільных груп. Змястоўная структура аб’ектных вобразаў складаецца, паводле нашых даследаў, з наступных кампанентаў: культурна-рэчаіснаснага (уключае разнастайныя сэнсавыя сувязі вобраза з матэрыяльнай рэчаіснасцю, фактамі гісторыі, культурнымі з’явамі і г. д.), ацэначнага (розныя праявы аўтарскай ацэнкі ў дачыненні дадзенага вобраза), функцыянальна-мэтавага (комплекс функцый, якія выконвае вобраз у творы, яго ролі ў развіцці сюжэта), дэталізуючага (разнастайныя мастацкія дэталі і падрабязнасці, якія надаюць вобразу індывідуальныя рысы).

Усе тры віды аб’ектных вобразаў вельмі падобныя паміж сабой семантычна і структурна, заўсёды іграюць вялікую ролю ў сюжэце. Лагічна выказаць меркаванне, што такія важныя для твора вобразы пэўным чынам узаемадзейнічаюць у сюжэце, дэманструюць разнастайныя сувязі. Прадметам разгляду ў дадзеным артыкуле з’яўляюцца ўзаемасувязі паміж вобразамі-персанажамі і вобразамі-локусамі ў беларускіх чарадзейных казках.

Неабходна адзначыць, што *прастора* казачнага свету мае сваю яскравую спецыфіку, адзначаючы якую, знакаміты расійскі фалькларыст У. Проп пісаў на гэты конт: «Прастора ў казцы існуе не сама па сабе, а толькі адносна руху героя» [1, 153]. Персанаж рухаецца ў прасторы, але казка паказвае нам не ўсе элементы, якія сустракаюцца на шляху героя, а толькі тыя, у якіх адбываюцца сюжэтна значныя падзеі. Такія месцы ў казачнай карціне свету адначасова маюць і вялікую сэнсавую нагрузку, з’яўляючыся, адпаведна гэтаму, тыповымі вобразамі-локусамі. Астатнія элементы прасторы ў казцы або ўвогуле не называюцца, або прадстаўляюцца як шлях, дарога, або абазначаюцца праз паняцці часу, а не прасторы: «ішоў ён доўга ці коратка», «хутка казка распавядаецца, ды не хутка справа робіцца» і г. д. Значыць, прастора ў казцы дыскрэтная, перарывістая: яна складаецца з

«набору» локусаў, паміж якімі існуе нейкая няпэўная адлегласць з невядомымі месцамі.

Пэўны локус уключаецца ў сюжэтнае дзеянне тады, калі ў яго трапляе персанаж. Менавіта ўзаемадзеянне з персанажам выклікае актывізацыю функцыянальна-мэтавага кампаненту ў вобраза-локуса. У той жа час спецыфіка канкрэтнага локуса накладвае адбітак на паводзіны персанажа ў ім ці адносна яго. Такім чынам, узаемадзеянне вобразаў-персанажаў і вобразаў-локусаў у сюжэтах чарадзейных казак можа праяўляцца праз розныя тыпы ўзаемасувязі. Мы вылучаем наступныя тыпы вобразных сістэм «персанаж-локус»:

1. **Устойлівая закрытая сістэма.** Персанаж і локус ўзаемазвязаны непарыўна, і гэтая сувязь дзейнічае на працягу ўсяго перыяду функцыянавання дадзеных вобразаў у сюжэце казкі. Маюцца на ўвазе выпадкі, калі персанаж не пакідае пэўны локус, прысутнічае ў ім пастаянна і ў іншых локусах увогуле не з'яўляецца. Напрыклад, такую сістэмную ўзаемасувязь дэманструюць персанаж *Баба-яга* (але толькі тая, якая выступае як добразычлівая дарыльшчыца ў дачыненні да галоўнага героя) і локус *Хатка на курыных лапках*. У шматлікіх казках Бабу-Ягу можна назіраць толькі ўнутры яе локуса; у сюжэтах з адпаведным відам дадзенага вобраза казка не згадвае выпадкі, дзе б названы персанаж пакідаў сваю Хатку. Яшчэ адзін прыклад – *каваль* (кавалі) і *кузня*. Дадзеная вобразная сістэма дзейнічае ў тым тыпе сюжэтаў, дзе галоўны герой вымушаны ратавацца ад Змяіхі, якая помсціць яму за забойства свайго сына (ці мужа) Змея (Цмока). Дапамагчы яму могуць толькі кавалі. Названы персанажы (у казцы можа дзейнічаць як адзін каваль, так і некалькі) пастаянна знаходзяцца ў сваёй кузні і не бываюць звязаны ні з якім іншым локусам. Многія казачныя *манархі* (прычым як цары-чараўнікі, якія жывуць на незвычайным і цяжкадасягальным востраве, гары і г. д., так і цары, пазбаўленыя звышнатуральных якасцей, уладары краін, што ўспрымаюцца ў казцы як наш свет) таксама непарыўна звязаны з месцам свайго жыхарства і праўлення і ніколі, за рэдкім выключэннем, яго не пакідаюць, адпраўляючы па важных справах замест сябе свайго сына, зяця, героя, які адазваўся на кліч і г. д.

2. **Устойлівая адкрытая сістэма.** Персанаж мае моцную сувязь з канкрэтным локусам, але можа яго пакідаць на пэўны час. Сітуацыя ў казцы пры такім тыпе ўзаемадзеяння вобразаў развіваецца па-рознаму. У адных выпадках персанаж некалькі разоў на працягу дзеяння казкі то пакідае локус, то вяртаецца ў яго. Пры гэтым менавіта дадзены локус з'яўляецца для персанажа апорным, базавым, з ім ён мае больш шчыльную сувязь. Такі варыянт характэрны амаль для ўсіх казачных антыгерояў і локусаў, што з'яўляюцца іх месцам жыхарства. Так, *Змей* ці *Кашчэй* звычайна не знаходзяцца пастаянна ў сваіх *палацах* (ці іншым жылле), а выпраўляюцца з іх па розных справах. Але яны заўсёды праз нейкі час вяртаюцца дадому. Напрыклад, у беларускай казцы «Шкляныя горы» [3, 64 – 79] Бяссмертны Кашч рэгулярна ад'язджае з палаца, і гэта дае герою шанц для выратавання сваёй жонкі, выкрадзенай Кашчам. Але спробы яго дарэмныя менавіта таму,

што Кашч вяртаецца дадому. Таксама і *Баба-Яга*-выкрадальніца дзяцей можа выходзіць са сваёй *Хаткі* за здабычай, але потым абавязкова вяртаецца ў яе, каб засмажыць ахвяру ў печцы. У іншых выпадках персанаж пакідае пэўны локус ў самым пачатку казкі, а вяртаецца ў яго ў самым канцы. Гэта характэрна, у першую чаргу, для *галоўнага героя*, з якім дадзеная сітуацыя паўтараецца ў большасці казачных сюжэтаў. Але так можа адбывацца і з іншымі персанажамі: напрыклад, з жанчынамі, скрадзенымі Змеям ці Кашчэем, а потым з дапамогай герояў вернутых дадому. Так, у казцы «Як тры змяі тры кралёўны на той свет пахваталі» [2, 29 – 34] скрадзеныя *сёстры* галоўнага героя вярталіся напрыканцы ў адзін і той жа локус – *бацькоўскі дом*. Звернем увагу на тое, што ў большасці выпадкаў такім локусам, з якім герой не страчвае сувязі нават на адлегласці і заўсёды вяртаецца ў яго, таксама як і тым локусам, з якім персанажы часцей за ўсё ўтвараюць устойлівую закрытую сістэму, з’яўляецца менавіта родны дом, месца жыхарства.

3. **Сістэма ўстойлівая сітуацыйная.** Сувязь персанажаў з асабістым месцам жыхарства зразумелая нават з бытавога пункту гледжання. Але ў чарадзейных казках назіраюцца выпадкі, калі персанаж шчыльна звязаны з пэўным локусам, які не з’яўляецца ні яго жыллём, ні нават месцам працы (як у выпадку з кузняй, апісаным вышэй). Самы яскравы прыклад – сувязь *Змея* (Цмока) з *мостам* (які ў казцы можа быць названы *Калінавым*). Напрыклад, у такіх беларускіх казках, як «Таратурка», «Іскарка-парубак дзевічы сын», «Іван-дурак» [2] і інш., героі трапляюць да моста, на які кожную ноч прыязджае Змей (Цмок, Юда). Мэта з’яўлення пачвары на мосце, хутчэй за ўсё, двубой з волатамі, намер памерацца з імі сілай. Так ці інакш, Змей не жыве на мосце і не працуе на ім, але пры гэтым непарыўна звязаны з гэтым локусам. Атрымоўваецца, што сувязь паміж персанажам і локусам у дадзеным выпадку ўстойлівая, але рэалізуецца яна ў канкрэтнай сюжэтнай сітуацыі – Змей прыязджае на мост, каб удзельнічаць у двубоі. Іншы прыклад такой узаемасувязі – дзеянні разнастайных персанажаў-шкоднікаў, якія рэгулярна наведваюць пэўны локус часцей за ўсё з мэтай крадзяжу. Напрыклад, у казцы «Як Іван-дурак паймаў у рэпе лятучага старыка» [3, 178 – 187], як бачна з самой назвы, нейкі страшны *лятучы стары* кожную ноч краў і з’ядаў рэпу з *поля* героя. У казцы «Падземнае царства» таксама: «*У цара белы мядзведзь з таго свету кожныя ночы коней краў*» [2, 123]. Яшчэ адзін прыклад – распаўсюджаны ў казках сюжэт пра *дзяўчын* у чароўным адзенні, што дае ім магчымасць лётаць: яны кожны дзень прылятаюць на пэўнае месца (да *ракі*, на *возера* і г. д.) купацца. Ва ўсіх названых выпадках сувязь персанажа з пэўным локусам не можа быць вытлумачана з бытавога пункту гледжання (як у сітуацыях з месцам жыхарства ці працы), а грунтуецца на спецыфіцы канкрэтных вобразаў і матываў (пэўнае месца з’яўляецца прадметам асабістага інтарэсу персанажа): хутчэй за ўсё мае пэўны міфалагічны падтэкст.

4. **Сістэма ўстойліва-дэструктыўная.** Падобны від узаемасувязі вобразаў назіраецца ў тых сюжэтных сітуацыях, калі на момант свайго

з'яўлення ў казцы персанаж мае ўстойлівую сувязь з пэўным локусам, але па ходу дзеяння страчвае яе. Прычым адбываецца гэта часцей за ўсё менавіта з-за ўступлення персанажа ў сюжэтнае дзеянне, з-за актывізацыі ў яго функцыянальна-мэтавага кампаненту. Спынімся на распаўсюджаным казачным матыве: галоўны герой падарожнічае з нейкай мэтай і на сваім шляху сустракае некалькі персанажаў, якія становяцца яго спадарожнікамі і памочнікамі. Усе гэтыя персанажы на момант сустрэчы з героем мелі непасрэдную сувязь з пэўным локусам (які можа з'яўляцца месцам іх жыхарства, працы ці рэалізацыі іх асноўнай функцыі). Але пасля яўнай лёсавызначальнай сустрэчы яны пакідаюць свой локус і ідуць разам з героем (тут, між іншым, атрымоўваецца, што рэалізацыю дадзенага сцэнарыя забяспечвае кантакт менавіта з цэнтральным персанажам казкі). Напрыклад, у казцы «Іскарка-парубак Дзевічы сын» герой едзе па дарозе: *«пераязджае ён чэраз раку, там сядзіць на раке Абпівала: у рот вада бяжыць... – Здрастуй, Абпівала! – Здрастуй, Іскарка-парубак. – Пайдзі са мною ў свет! – Ну, пойдзем!»* [2, 94]. Пры гэтым у многіх казках падобныя персанажы так і не вяртаюцца больш у свой локус. Або персанаж – «нябачны памочнік», які з'яўляецца прадметам пошукаў у казках з матывам «пайдзі туды – невядома куды, прынясі тое – невядома што» (напрыклад, у казцы «Няшчасны егар» [3, 23 – 34]), жыве ў хаце папярэдняга гаспадара, але пераходзіць на службу да героя і пакідае першапачатковае месца жыхарства назаўсёды. Яшчэ адзін прыклад падобнай персанажна-локуснай сістэмы дэманструюць чарадзейныя казкі «жаночага» тыпу. У многіх з іх *галоўная гераіня* пакідае *бацькоўскі дом*, а па ходу дзеяння выходзіць замуж і ў родную хату больш не вяртаецца, цалкам страціўшы з ёю сувязь.

5. **Сістэма ўстойлівая, локуса-мадыфікаваная.** У чарадзейных казках нярэдка сустракаюцца матывы, калі персанаж магічным чынам змяняе фізічныя характарыстыкі пэўнага локуса, што дазваляе яму насіць гэты локус з сабою. Тут, па-сутнасці, назіраецца трансфармацыя вобраза-локуса ў вобраз-рэч, таму што адно з галоўных адрозненняў паміж гэтымі відамі аб'ектных вобразаў заключаецца ў тым, што локусы маюць стабільнае месцазнаходжанне ў прасторы, а рэчы яго не маюць, іх магчыма перамяшчаць. Адзін з самых яскравых прыкладаў такой мадыфікацыі – матыў з ператварэннем меднага, срэбнага і залатога палацаў (ці царстваў) у клубкі (ці яечкі, куфэрцы). Напрыклад, у казцы «Як тры змяі тры калеўны на той свет пахвталі»: *«Так ён узяў ручніка і як замахнуў, так як бач усей палац у клубок скруціўся. Тады ён улажыў у кішэнь і пайшоў»* [2, 33]. Дадзены матыў стварае зусім адметны від узаемадзеяння персанажа з локусам, па сутнасці супрацьлеглы віду № 1 (гл. вышэй). Персанаж з локусам таксама пастаянна разам, у непасрэдным кантакце, але не персанаж знаходзіцца ўнутры локуса, а наадварот – локус ляжыць у кішэні персанажа.

6. **Няўстойлівая сістэма:** назіраецца ў выпадках, калі персанаж адзін раз за ўсё дзеянне казкі на непрацяглы час трапляе ў пэўны локус. Часцей за ўсё гэта адбываецца з *галоўным героем*: на сваім шляху ён сустракае шмат незвычайных месцаў, уступае ва ўзаемадзеянне з імі, каб

выканаць пэўныя задачы, а потым ідзе далей. Вобразная сістэма тут няўстойлівая, персанаж і локус не маюць стабільнай сувязі: ні сюжэтной (што назіраецца, калі вобразы ўзаемадзейнічаюць на працягу ўсяго свайго дзеяння ў сюжэце), ні сэнсавай (як, напрыклад, у выпадку з родным домам галоўнага героя, які ён пакідае да самага канца твора, але ў казцы ўмоўна маецца на ўвазе, што ён абавязкова мае намер туды вярнуцца). Напрыклад, у казцы «Малады Юнгер» [3, 85–94] галоўны герой трапляе ў шматлікія локусы, але ні з адным з іх не мае шчыльнай сувязі. Ён пакідае сваю *краіну*, ідзе праз *лес*, трапляе ў *горад*, вызваляе царэўну са *слупа*, па яе загаду нясе варту на *мосце*, але не спраўляецца з задачай і царэўна пакідае яго, герой плыве за ёй праз *мора* ў іншае *царства*, пасяляецца ў «*царскім трахціры*», у *царскім садзе* знаходзіць забітага багатыра і хавае яго, за што дух багатыра аддае яму сваю зброю і каня ў *падзем'і* і г. д. Разам з героем трапляць у няўстойлівыя адносіны з мноствам локусаў могуць яго спадарожнікі – браты, таварышы (тыпу згаданага вышэй Абпівалы), чароўныя жывёлы – конь, шэры воўк. У казках «жаночага» тыпу галоўная гераіня таксама знаходзіцца на працягу дзеяння твора ў няўстойлівых узаемадачыненнях з пэўнымі локусамі, але іх тут звычайна менш, чым у казках з галоўным героем-мужчынам.

7. **Няўстойлівая рэверсійная сістэма.** Да асаблівага віду няўстойлівай сістэмы «персанаж-локус» можна аднесці тыя матывы, калі персанаж у сюжэце казкі сам на пэўны час ператвараецца ў локус. Адбываецца гэта не назаўсёды, таму два віды аб'ектных вобразаў у дадзеных выпадках як бы ўзаемна замяняюць адзін аднаго то ў адзін бок, то ў іншы – іх узаемаадносіны ўтвараюць рэверс. Такая сітуацыя назіраецца, напрыклад, у казках з матывам ўцёкаў персанажаў. Так, у казцы «Аб кравевічу, чараўніку і яго дачцы» [2, 271] *галоўны герой і дачка чараўніка ўцякаюць ад яе бацькі і, каб схавацца, ператвараюцца паслядоўна ў лес, горы і возера*. Калі пагоня заканчваецца, персанажы зноў прымаюць свой сапраўдны выгляд. Такім чынам, сувязі з локусамі, у якія яны ператвараюцца, у персанажаў непрацяглыя і адзінкавыя – значыць, няўстойлівыя. У казках можа назірацца і адваротная сітуацыя – калі ў локусы падчас пагоні ператвараюцца не героі, а антыгероі. Напрыклад, у казцы «Кабылін сын» [2, 45] *жонкі забітых Змеяў з мэтай пазбавіцца ад герояў ператвараюцца ў пасцелі і крыніцу з яблыняй, што трапляюцца героям на шляху*.

8. **Няўстойлівая локуса-крэатыўная сістэма.** Тыповы для чарадзейных казак матыв – выкананне героем цяжкіх задач. Адна з такіх задач можа заключацца ў стварэнні незвычайных будынкаў, якое герой павінен ажыццявіць за адну ноч. У дадзеным выпадку герой самастойна стварае новы локус. Але часцей за ўсё персанаж-стваральнік у далейшым гэтым локусам сам не валодае і не знаходзіцца ў ім, а перадае яго як маёмасць іншаму персанажу, па загадзе якога ён і выконваў такую цяжкую задачу. Вобразная сістэма, такім чынам, няўстойлівая – яна існуе непрацяглы час і разбураецца. Напрыклад, у казцы «Рак-царэвіч» герой па загадзе цара павінен за адну ноч збудаваць «*мост хорошы. І якой жа хорошы: каб была масніца залатая і сярэбраная, тожа столб залатэй і сярэбраны*» [3, 101]. У

казцы «Аддай тое, што дома невядома» герою даецца яшчэ больш цяжкі загад: *«Збудуй ты праз ноч камяніцу, каб было ў ёй столькі пакояў, столькі дзён у гаду, каб столь была, як неба, каб хадзілі па ёй сонца, месяц і зоры, каб працякала кругом камяніцы рака, каб быў чэраз раку мост – залатая маснічка, сярэбраная маснічка, каб чэраз мост перакінулася вясёлка, а канцамі ў ваду ўпіралася»* [2, 276].

9. **Адсутнасць сувязі.** У чарадзеіных казках сустракаюцца рэдкія выпадкі, калі персанаж не звязаны ні з якім локусам: у тэксце не згадваецца адносна дзейнай асобы ні адно канкрэтнае месца. У такім разе персанаж дзейнічае ў той няпэўнай прасторы, якая знаходзіцца паміж локусамі. Такія персанажы ніколі не бываюць галоўнымі, часцей за ўсё гэта малазначныя эпізадычныя персанажы. Напрыклад, у казцы «Гора і бяда» галоўны герой з царэўнай перамяшчаюцца ў прастору ад аднаго сюжэтна значнага локуса да другога і раптам сустракаюць іншых персанажаў: *«Ідуць, так ідуць, ажно трох нячыстых б'еца»* [3, 84]. Нячыстыя (чэрці?) згадваюцца ў тым элеменце мастацкага свету твора, які ўспрымаецца праз паняцце часу, а не прастору, ні з якім локусам яны не звязаны.

Такім чынам, узаемасувязь аб'ектных вобразаў «персанаж-локус» можа ўтвараць розныя віды вобразных сістэм. Элементамі кожнай такой сістэмы з'яўляюцца два вобразы, сістэмнымі ўзаемасувязямі – стасункі паміж імі. Падобных сістэм у казцы назіраецца шмат. Некаторыя пастаянна змяняюць адна адну на працягу сюжэта, утвараючыся і разбураючыся, іншыя актуальныя з пачатку да канца казкі або ўяўляюцца слухачу/чытачу казак устойлівымі і непарушнымі нават пасля свайго знікнення з дзеяння твора (як, напрыклад, у выпадку з Бабай-Ягой і яе Хаткай). Асноўныя віды сістэмных узаемасувязей персанажаў з локусамі можна прадставіць у выглядзе наступнай табліцы:

Від вобразнай сістэмы	Від персанажа	Від локуса	Сюжэтная сітуацыя
1. Устойлівая закрытая	Цары, рамеснікі, міфічныя памочнікі, удзячныя жывёлы і інш.	Месца жыхарства, месца працы	Завязка казкі, пункты падарожжа героя, выкананне цяжкіх задач, дапамога
2. Устойлівая адкрытая	Галоўны герой, антыгерой, скрадзеная царэўна і інш.	Месца жыхарства, родны дом	Ад'езд персанажа з дома і вяртанне ў яго
3. Устойлівая сітуацыйная	Антыгерой, шкоднік, чароўныя істоты	Месца двубою, месца шкодніцтва, месца інтарэсаў персанажа	Двубой паміж героем і антыгероем, дзеянні шкодніка і яго раскрыццё, сустрэча з чароўнай істотай і інш.

4. Устойліва-дэструктыўная	Спадарожнікі галоўнага героя, памочнікі, галоўная гераіня	Месца жыхарства, працы ці інтарэсаў, бацькоўскі дом	Сустрэча з галоўным героем і выпраўленне ў дарогу разам з ім, пакіданне гераіняй бацькоўскага дома і ўступленне ў шлюб і інш.
5. Устойлівая, локуса-мадыфікаваная	Галоўны герой, чароўная істота	Палац, замак, каралеўства	Змяненне фізічнага стану локуса, ператварэнне яго ў рэч і нашэнне персанажам з сабою
6. Няўстойлівая	Галоўны герой, яго спадарожнікі, галоўная гераіня	Большасць локусаў, што трапляюцца падчас падарожжа	Падарожжа па казачным свеце, непрацяглае адзінкавае знаходжанне персанажа ў пэўных месцах
7. Няўстойлівая рэверсійная	Галоўны герой, жанчына-чарадзейка, жонкі антыгерояў	Локусы, у якія ператвараюцца персанажы	Уцёкі і пагоня
8. Няўстойлівая, локуса-крэатыўная	Галоўны герой, чароўная істота	Збудаванні, створаныя персанажам	Выкананне цяжкай задачы – будаўніцтва за адну ноч
9. Адсутнасць сувязі	Эпізадычныя персанажы	Прастора паміж локусамі	Падарожжа галоўнага героя

ЛІТАРАТУРА

1. *Пропп, В. Я.* Фольклор и действительность (вообще) / В. Я. Пропп // Поэтика фольклора (Собрание трудов В. Я. Проппа) / В. Я. Пропп / сост., предисл. и коммент. А. Н. Мартыновой. – М., 1998.
2. Чарадзейныя казкі: у 2 ч. / рэд. В. К. Бандарчык / АН БССР. Ін-т мастацтвазнаўства, этнаграфіі і фальклору. Беларус. нар. творчасць. – Мінск, 1973. – Ч. 1.
3. Чарадзейныя казкі : у 2 ч. / рэд. В. К. Бандарчык / АН БССР. Ін-т мастацтвазнаўства, этнаграфіі і фальклору. Беларус. нар. творчасць. – Мінск: Навука і тэхніка, 1978. – Ч. 2.