

Отзыв о диссертации Марии Владимировны Гавриловой
«Персонаж, мотив, сюжет в традиционных восточнославянских играх»,
представленной на соискание ученой степени кандидата филологических наук
по специальности 10.01.09 - фольклористика

Представленное к защите диссертационное сочинение М. В. Гавриловой представляет собой фольклористическое исследование традиционных (то есть преимущественно крестьянских) восточнославянских игр. Принципиально отказываясь от рамок какой-либо из «больших» теорий игры, автор в своем анализе последовательно придерживается нескольких общих методологических позиций. Во-первых, игра расценивается в работе как фольклорный жанр, что позволяет исследовательнице рассматривать ее в контексте других явлений восточнославянского крестьянского фольклора и применять к игровому материалу инструменты, используемые для анализа нарративных жанров, в частности категории *темы, сюжета, персонажа, мотива, образа*. Во-вторых, автор анализирует структуры разных уровней и различной природы: физические действия игроков, правила игры, «внешний» сюжет, явленный в словесных ее компонентах — как элементы сложного структурно-семантического целого, что позволяет ему в конечном итоге говорить об игре как об одном из способов, или языков «бессознательного» освоения и моделирования мира. В-третьих, конечный ряд «структурно-тематических комплексов», которые диссидент выявляет в результате структурного анализа игр, рассматриваются им не как простая совокупность типов, но как составляющие единой системы, описание которой дает ключ к устройству всей восточнославянской игровой традиции. В-четвертых, дистанцируясь от прямолинейных эволюционистских схем генетической детерминированности игры архаической мифологией и ритуалом, Мария Владимировна постулирует функционально-типологическую близость структур и когнитивных функций народных игр и мифа.

Эта комбинация методологических предпосылок сочетается в работе с широчайшим охватом эмпирической базы, которую составили не менее сотни этнографических публикаций, со скрупулезной проработкой отечественной научной литературы, посвященной народным играм и с установкой на тотальную аналитическую разработку материала. Всё это вместе определяет оригинальность и научную новизну работы, ее своеобразный исследовательский дизайн и, в конечном итоге, делает диссертацию М. В. Гавриловой весьма заметным в современной российской фольклористической науке монографическим исследованием народных игр (а не *народной игры* как феномена), претендующим на обобщающие выводы относительно их структурных и семантических закономерностей.

Первая глава работы, как и введение, посвящена вопросам историографии и методологии. В частности, Мария Владимировна обосновывает выбранный ею подход, который почему-то называет «структурным методом» (хотя никакого единого и само собой понятного «структурного метода» не существует). Для решения поставленных в диссертации исследовательских задач применение структуралистского подхода, его логики и его аналитического инструментария выглядит совершенно релевантным (можно даже сказать, единственно возможным) и не вызывает каких-либо сомнений. Тем более странной кажется излишняя категоричность, с которой автор отстаивает достоинства избранной методологии: «Так как фольклор – безличная и высокостереотипная форма

творчества, фольклористика, наряду с лингвистикой, является той областью, где структурный анализ дает наилучшие результаты» (с. 44). Мысль автора понятна, но полагаю, что под такой категоричной манифестацией не подписался бы ни один из самых убежденных и последовательных adeptov структуралистского подхода в фольклористике и антропологии, включая и его отцов-основателей. По сути, такая формулировка фактически лишает фольклор человеческого, а значит и социального измерения, а фольклористике как науке (а под горячую руку и всей лингвистике) отказывает в продуктивности подходов, связанных с этими измерениями. И что значит «наилучшие результаты» — вообще наилучшие, независимо от поставленных в исследовании вопросов? Далее, как будто спохватившись, автор поспешно оговаривается: «Я осознаю, что структурный метод — не единственный полезный метод, и что он не дает исчерпывающих и конечных результатов. Однако я рассматривают его как необходимый этап исследования, опираясь на результаты которого можно двигаться дальше и формулировать другие задачи, применяя для их решения иные методы» (с. 45). Однако какие именно результаты позволяет получить «структурный метод» и куда именно можно «двигаться дальше», используя их — Мария Владимировна не сообщает. И в этом, и в других случаях (например, когда автор отказывается встраивать свое исследование в ту или иную теоретическую рамку, отговариваясь неприменимостью «больших теорий» игры к конкретным исследовательским задачам; или когда разделяет всю сферу игровой деятельности на «традиционные» и «посттрадиционные» игры) возникает впечатление, что категоричность или схематизм суждений всякий раз используется автором, чтобы уйти от обсуждения возникающих на пути исследования теоретических и методологических проблем. Эта черта — давать намеренно упрощенные ответы на заведомо сложные вопросы — на мой взгляд, делает теоретико-методологической составляющую рассматриваемой работы не самой сильной ее стороной, хотя для серьезной дискуссии у автора есть и необходимая эрудиция, и навыки научной аргументации.

Из более конкретных замечаний к Введению и Первой главе приведу следующие четыре.

1. Вводимые автором обозначения «большая игра» и «малая игра» представляются неудачными. Первый фактически обозначает игру как культурный/поведенческий феномен, при этом формула «большая игра» в современном употреблении устойчиво используется как метафора политического и/или криминального проекта (ср. два фильма с таким названием за последние 10 лет); смысл формулировки «малая игра» неотчетлив: то ли речь идет об узком (непонятно, каком именно) понимании игры, то ли о каком-то типе или классе игр, то ли о любой отдельно взятой игре, как бы о «единице игры».

2. Для того чтобы обосновать ограничение объекта исследования восточнославянским материалом, едва ли стоит приводить спекулятивные аргументы об исключительном богатстве восточнославянского фольклора и о его односторонней герметичности: закрытости от внешних влияний и при этом влиятельности на соседские культуры, тем более что для таких суждений не может быть оснований, если не заниматься специальными компаративными исследованиями — хотя бы на общеславянском материале. Вполне достаточно сослаться на существующую в фольклористике и этнографии традицию, опирающуюся на представление об

относительной гомогенности (несмотря на обилие региональных и локальных специфик) восточнославянской традиционной культуры.

3. Едва ли можно согласиться с положением об исключительной «сохранности», устойчивой консервативности традиционной культуры (непонятно, на протяжении какого периода) до начала советской эпохи и ее катастрофическом разрушении в последующий период. В частности, сомнительно и качественное изменение игровых традиций под влиянием насаждаемых «советских» игр: как убедительно показывает автор в посвященной этому предмету статье, игры из советских методичек 20-х годов остались в области педагогических фантазий (как и большинство педагогических проектов тех лет) и не имели масштабного и устойчивого влияния на традицию детской игры.

4. Не особенно убедительным выглядит и тезис об особом идеологическом внимании или давлении по отношению к народной игре, явившемся причиной ее недостаточной исследованности в советской науке. Весь фольклор так или иначе оказался (да и прежде был) полем идеологических спекуляций, и игры, тем более традиционные, не были здесь на особом положении — особенно если сравнивать, например, с эпосом или с религиозным фольклором. Во второй половине XX века ничто фактически не мешало фундаментальному изучению народных игр, и уж тем более в рамках структуралистского подхода, который именно в 70—80-е годы имел особое развитие, хотя отнюдь не относился к методологическому майнстриму советской гуманитарной науки.

Во второй главе М. В. Гаврилова предпринимает тщательную инвентаризацию существующих опытов классификации народных игр и разрабатывает собственную. В основе этой классификации — «тема», которая, по мнению автора, есть точка схождения, с одной стороны, слова и действия, с другой стороны, структуры игрового (взаимо)действия играющих и внешнего сюжета, — или, говоря словами автора, как «то, во что играют». Такое понимание «темы» далее позволяет автору работы говорить, с одной стороны, о «структурно-тематическом единстве» каждой игры, с другой стороны — о «структурно-тематических комплексах», объединяющих ряд типологически сходных по данному признаку игр. Базовым уровнем предлагаемой систематики народных игр является распределение их на два класса — «антагонистические» (основанные на прямом противоборстве сторон, при котором каждая из них пытается помешать другой добиться цели) и «неантагонистические». При этом автор сразу же парадоксально оговаривается, что «хотя различие в наличии / отсутствии прямого противоборства сторон в играх двух этих классов лежит на поверхности, оно не является ни единственным, ни главным» (с. 70), а далее вполне убедительно показывает, что «ключевое различие антагонистических и неантагонистических игр состоит в характере их цели. В играх класса I цель (статус, игрок, собственность и территория) всегда находится внутри самой игры, а в играх класса II цель всегда лежит за пределами игрового действия» (с. 86). Поэтому критерий группировки игровых сюжетов, наиболее адекватный для игр класса I — по цели, то есть за что борются стороны, — оказывается нерелевантным для игр класса II, в то время как для них «работает» критерий способа действия, непродуктивность применения которого к играм класса I автор подробно обосновал ранее. Такова общая логика систематизаторского проекта, предпринятого во второй главе диссертации, при этом глава содержит, помимо собственно обоснования и описания классификационной системы, множество отдельных исследовательских сюжетов, — что вообще свойственно манере автора.

На мой взгляд, классификация игр, разработанная М. В. Гавриловой, — наиболее убедительная и «практичная» из всех предпринятых ранее отечественными фольклористами и педагогами начиная с книги Е. Покровского и заканчивая недавними трудами И. Морозова и И. Слепцовой, М. Ключевой и др. Отдельную ценность в этой связи представляет *Приложение 1* — составленный автором «Сюжетный указатель традиционных восточнославянских игр». В соответствии с предложенной классификацией сюжетных типов игр в нём систематизирован весьма представительный массив описаний или упоминаний народных игр, представленных в более чем 70 этнографических публикациях XIX — начала XX в. Этот указатель имеет одновременно и теоретическое значение — как формализованное воплощение подхода автора и результатов проведенного в работе анализа сюжетной структуры народных игр, и большой практический смысл для исследователей традиционных игр, на каких бы методологических позициях они ни стояли, — как инструмент сюжетно-типологической идентификации интересующей игры и поиска ее ранее описанных версий и вариантов. В качестве формальной рекомендации замечу, что было бы целесообразно перенести подробное описание устройства Указателя из Выводов ко 2-й главе в предисловие к самому Указателю (которое в нынешнем тексте фактически отсутствует).

Третья глава работы названа «Персонажи игр», но фактически предметом структурно-семантического и типологического анализа в ней становится не только персонажи, но и мотивы народных игр, причем каталогизации и интерпретации последних уделено значительно больше внимания. Между тем именно та часть, которая посвящена собственно персонажам, представляется мне более значимой и интересной. Прежде всего, Мария Владимировна проблематизирует само понятие «персонаж» в применении к игре. Она предлагает разделять понимание персонажа игры как актора и как роли, что, на мой взгляд, адекватно двойственной природе игры и продуктивно для анализа. При этом применение категории «роль» показалось мне не вполне последовательным: в параграфе «Роль» о роли говорится как об игровом образе — той ипостаси персонажа, с которой соотнесено его наименование (и, следя логике автора — мотив или набор мотивов, понимаемых как реализация семантического потенциала персонажа): упоминаются такие роли, как, например, ящер, олень, перепелочка, заюшка и т.п.; а в параграфе «Водящий» идет речь о роли водящего как таковой — то есть не об образе, но о структурной функции. Хотелось бы услышать от автора уточняющий комментарий по этому поводу.

Параграфы «Водящий», «Наименования персонажей игр» и первые параграфы, посвященные мотивам (пока автор окончательно не отходит от принятого направления рассматривать мотивы как содержательные характеристики персонажей и не переходит к выявлению и мифологическим интерпретации многочисленных семантических синтагм и парадигм) — эти части 3-й главы содержат особенно много хороших наблюдений и мыслей. Особенно интересными мне показались замечания о двух типах водящих («антагонист» и «солист»); о различных вариантах выражения противопоставленности водящего остальным игрокам (ущербность, престижность, инакость и ее конкретные семантические реализации); о неживом предмете в функции персонажа (*чиж*, *латта* и т.п.) и живом персонаже в роли предмета (*каша*, *сковорода* и т.п.); о связи персонажа и «его» локуса, в логике которой персонаж может выступать как персонификация локуса, а локус как ипостась персонажа; о нечувствительности образного мира игры к границам

между животной, человеческой, предметной и демонической природой (Мария Владимировна, для которой позитивная категоризация, напротив, не теряет актуальности, обозначает это свойство как «полиморфность персонажей»).

Четвертая глава посвящена игровым сюжетам. Фактически же предметом рассмотрения в ней являются не столько сюжеты как узнаваемые последовательности действий и состояний персонажей, а структурные принципы организации игры, а также уровни и формы реализации этих принципов. М. В. Гаврилова говорит о двух таких принципах — «ряд» и «круг» — и весьма убедительно показывает, что в игре они равно реализуются в физическом действии, в пространственном расположении и перемещении тел игроков и игровых предметов, в вербальных текстах, в композиции игры. Последовательно применяемый в этой главе автором метод состоит в сопоставительном анализе игровых (акциональных) и сказочных (нарративных) структур: принципы организации действия и собственно игровые сюжеты рассматриваются в контексте многочисленных исследований о структуре и комбинаторике сюжетов кумулятивной сказки, волшебной сказки и сказаний о похождениях трикстеров (работы Проппа, Данедеса, Амроян, Кретова, Бремона, Мелетинского, Неклюдова и др.). Сама по себе эта параллель не нова (сходство отдельных сказочных сюжетов с играми отмечали многие фольклористы), однако автор диссертации идет значительно дальше своих предшественников. Во-первых, Мария Владимировна стремится продемонстрировать системный и неслучайный характер наблюдаемых соответствий, а потом и интерпретирует его (игра и миф выполняли сходную функцию «первичного» моделирования мира); во-вторых, она уделяет не меньшее внимание и различиям, которые также становятся предметом интерпретации (игра старше сказки).

Говоря о рецензируемой работе в целом, нужно отметить ее академическую обстоятельность и чрезвычайную плотность текста: он буквально перенасыщен наблюдениями, умозаключениями, терминологическими нововведениями, перечнями, классификациями, критическими пассажами и при этом написан весьма живо, ясным, не перегруженным и не упрощенным академическим слогом. Выскажу лишь два технических замечания.

1. Внутри каждой главы текст разбит на отдельные части, однако они не структурированы иерархически и не пронумерованы, что делает восприятие авторской логики и общей структуры работы достаточно сложной задачей.

2. В тексте довольно много мелких технических небрежностей: повторов и пропусков слов, несогласованных грамматических форм; в Приложении 1 некоторые обозначения сюжетных типов после номера даны через тире с прописной буквы, некоторые в скобках с прописной, некоторые в скобках со строчной (возможно, эти различия используются как условны обозначения, однако это нигде не оговорено); в предложении, начинающемся словами «В то же время уже во второй половине XX в. ...» (с.23), на самом деле речь идет о XIX веке, а в предложении «Уже в XIX в. вышли...» (с.26) — напротив, о XXI столетии; и т.п.

Переходя к завершающей части отзыва, хочу прежде всего заметить, что все высказанные в нем критические и дискуссионные замечания не умаляют безусловных достоинств рецензируемого сочинения и не ставят под сомнение исследовательские компетенции и талант автора, его исчерпывающее знакомство с материалом и аналитическое мастерство. Представленная диссертация выполнена на высоком академическом уровне. Это фундаментальное исследование, которое заполняет заметную в отечественной фольклористике людологическую лакуну. Вместе с тем это увлекательный и хорошо написанный текст, который при незначительных доработках можно смело рекомендовать к изданию в качестве научной монографии.

Диссертация полностью соответствует пп. 9 — 14 «Положения о присуждении ученых степеней», утвержденного Постановлением правительства РФ от 24 сентября 2013 г. № 842, и заслуживает самой высокой оценки, а ее автор Мария Владимировна Гаврилова — присуждения искомой степени кандидата филологических наук по специальности 10.01.09 – фольклористика.

Лурье Михаил Лазаревич
кандидат искусствоведения, доцент
доцент факультета антропологии Автономной некоммерческой образовательной
организации высшего образования «Европейский университет в Санкт-Петербурге»
(191187, Россия, г. Санкт-Петербург, Гагаринская ул., 6/1, литера А)
(812) 386-76-36 – факультет антропологии АНООВО «ЕУСПб»
mlurie@inbox.ru

11 января 2018 г.

М. Л. Лурье

