

Впервые несколько текстов докучных сказок были опубликованы Владимиром Ивановичем Далем в 1862 году в сборнике «Пословицы русского народа» (разделы «Докука» и «Приговорки-прибаутки»). В скобках после текстов указывался их жанр — «докучливая сказка»: *Жил-был журавль да овца, накосили они стожок сенца* — не сказать ли опять с конца?; *Был себе Яшка, на нем серая рубашка, на голове шапка, под ногами тряпка: хороша ли моя сказка?* (цит. по: [Даль 1957: 627, 979]). В Словаре В. И. Даля приводится толкование слова

докучать

— надоедать, просить неотступно, кланяться, упрашивать... приставать, кучиться кому... дойти кучась [- прося] до каких последствий.

Докучный

— докучающий просьбами, наводящий скуку:

Полно тебе докучную сказку сказывать, надоедать все одним. Это докучная сказка, бесконечная

[Даль 1955: 459].

Исследованием докучной сказки занимались известные ученые, фольклористы и этнографы — А. Ф. Можаровский, А. Н. Афанасьев, Н. П. Колпакова, А. И. Никифоров. Особое внимание в работах этих и других авторов уделяется созданию различных типологий докучной сказки, где за основу берется формальный (выделение сказок-коротушек, усеченных сказок и т. д.) или функциональный принцип классификации (сказки-шутки, сказки-издевки) [Амроян 1996].

Главное в докучной сказке, как отмечают ее исследователи, это то, что она «ненастоящая»: — Ты настоящую расскажи! — просит слушатель. «Ненастоящая» сказка «одевается» в поэтические формулы волшебной сказки, используя, например, традиционный зачин: *Жил-был царь, У царя был двор; Жил-был старик со старухой у самого синего моря, Жил-был царь Ватута...* А потом следует саморазоблачение «ненастоящей» сказки: *И вся сказка тута.*

Многие исследователи рассматривают докучную сказку как пародию, причем не на смысл, а на установившиеся нормы сказочной техники: на зачины, присказки и концовки, на такие формульные принципы сказки, как повторяемость ее структурных элементов и т. п. [Никифоров 1932; 1961].

Докучная сказка — веселая отговорка, испытанный прием, помогающий уставшему рассказчику отбиться от надоедливых «охотников до сказок». Традиционным стало замечание о безобидной шутливости докучной сказки (см. работы указанных авторов).

Однако, многие из исследованных и действительно веселых, безобидных текстов представляют собой лишь вершину «докучного» айсберга. Его внушительное основание составляют тексты, которые по своей непристойности, пошлости образов и грубости выражений сопоставимы с текстами «заветных» сказок, похабных частушек и загадок. И здесь приходится рассматривать докучную сказку во всем ее разнообразии — от 1. безобидно шутливых, «робячьих», по выражению А. Н. Афанасьева, до 2. «грубых», цинично-вульгарных текстов. Ср.:

Жил-был царь Ватута и вся сказка тута. Стоит домишка пряничный, Изюмом разукрашенный, Блестит при свете месяца. Дверь из леденца, Не сказать ли с конца?.. Протекает речка, Через речку мост, На мосту овечка, У овечки хвост, На хвосте мочало, Рассказать сначала?..

*Жил-был царь Додон, Обос...ал себе ладонь. Жил-был Тороча, У него одна нога короче; Шел он в гумно, ступил в г...но. Кто просил сказку рассказать, тому слизать. Расскажу тебе сказку, Как дед нас...ал в коляску И поставил в уголок, Чтоб никто не уволок. **

Непристойность докучных сказок не объяснить лишь присущей народной речи (или речи подростков, в среде которых и бытуют такого рода сказки) грубостью. Как представляется, само желание обмануть, рассказать «ненастоящую» сказку переводит человека из мира культуры в мир антикультуры, настраивает его на антиповедение, включающее и такую цель, как одурачить слушателя, поставить в глупое положение, поиздеваться над ним.

Что же такое текст докучной сказки, как он организован, как проявляется обманная, лукавая природа докучной сказки в ее композиции, в системе сюжетов, образов и персонажей?

Докучной сказке присуща асимметрия начала, центральной части и конца. Ее *обман* заключается в отсутствии или неразвитости собственно содержательного звена сказки, в том, что сразу после зачина следует

неоправданно

быстрый конец, в

подмене

начала концом и конца — началом, в создании

иллюзии

бесконечности путем повторения отдельных, уже прозвучавших звеньев текста.

Используя в качестве классификаторов слова, смысл которых

обман

и

неправда

, предложим следующую классификацию докучных сказок: 1.

неоправданно короткие

, 2.

неоправданно незаконченные

, 3.

неоправданно повторяющиеся («маятниковые» и «кольцевые»*)

, 4.

псевдобесконечные («с приращением» и «рассказ в рассказе»)

, а затем рассмотрим их поподробнее.

1 Неоправданно короткие докучные сказки

Это сказки, которые состоят только из начала и конца, а срединная часть в них отсутствует. Начало может быть а) кратким («Жил-был»; иногда в виде вопроса «Рассказать тебе сказку?») или б) по-волшебному пышным, состоящим обычно из двух разных зачинов типа «В некотором царстве» и «Жили-были», что позволяет технически удваивать начало текста. Ср.:

а) зачины разных сказок: *Жили были дедушка да бабушка...; Рассказать сказку про гуся?...*

б) зачин одной сказки («два в одном»): *В некотором царстве, в некотором государстве, Именно в том, в котором мы живем, На ровном месте, как на бороне, И борона-то на клоче, Лежит два кольца — Одно заржавело, другое в грезе. Которое из любя тебе, а друго — мене, Это не сказка, а присказка, сказка вся в переди. Жил старик со своею*

старухой у самого синего моря...

У этих сказок, независимо от краткости или пышности зачина, внезапный, скорый конец: персонажи обозначены, но сюжет, не успев развиться, обрывается. Слушателя ставят перед фактом случившегося, сообщают результат, тот конец, который в каком-то смысле является главным в любом повествовании: *Конец — делу венец*. Но развернутое описание событий отсутствует, в сказках лишь констатируется факт:

Жили были старик со старухой, У их был четверик с осьмухой.

В «грубых» сказках констатируется факт антиповеденческого, по Ю. М. Лотману*, действия персонажа:

Жил-был царь Додон, Обос...л себе ладонь.

Конец может быть обозначен и привычными сказочными формулами: *Жили были два гуся, Вот и сказка вся; Жил-был старик. У старика был колодец, А в колодце-то ялец: Тут и сказке конец.*

Персонажами неоправданно короткой сказки (главными или второстепенными) могут быть: старик со старухой, дед да бабка, их три сына, дед/старик, старушка, царь с царицей, царь Ватута, Тута и Ватута, царь Артауз/Картавус, царь Додон, царь Тороча, царь Ипат, купец со своим слугой; гусь/два гуся, лось, сивое поросся, три свиньи, белый бычок, бык, лиса, два павлина, щука да елец, рак, мухи с комарами и нек. др.

Наличие многих персонажей объясняется сквозной рифмой, являющейся художественной особенностью данных текстов: рифма на -ся (*гуся-поросся-лося-карася-в*
ся), рифма на -ец (*елец-ж*

еребец-огурец-конец

), рифма на -тута (*Ватута-кнута-тута*

Ватута-кнута-тута

). См. также рифмы:

рак-дурак, Додон-ладонь, Тороча — одна нога короче,

Артауз — надел на х... картуз, сказать-слизать, слушал — скушал

и т.п.

Старик со старухой (и многие из названных персонажей) могут присутствовать как в

«робячьих», так и в «грубых» сказках: *Жив себе дед да бабка да было у них сивое порося. Вот моя и казка уся. Бывало да живало жыли старицек да старушка. Старицек настрал в четвертицек, А старушка в колотушку.*

Круг их действий достаточно однообразен: в «робячьих» сказках — жить у озера, пойти выловить карася (вот и сказка вся); в «грубых» сказках — так или иначе реализовать вышеназванное действие.

Антиповеденческий характер «грубых» сказок, отнесенных в нашей классификации к неоправданно коротким, дополняется наличием бранной лексики: *Кто слушает, тот дурак; Хер да и вся* и т. п.

Обычным концом для этих сказок являются проклятия, схожие с магическими заклинаниями:

Сказать тебе сказку Про белого быка? Пропрели бока, Прогорели рога, Кто велел сказку сказать — Тому кровь слизать!; Сказать тебе сказочку? Связать тебя в связочку, Положить под лавочку, Лежать тебе три дни, Съедят тебя свиньи и т. п.

Наличие бранных слов, формульных заклинаний на границе текста, когда рассказчик «выходит» из пространства сказки в реальную действительность (прямое обращение к слушателю), представляется неслучайным. Это сравнимо с использованием бранной (обычно матерной) лексики в функции оберега при, вероятно, иллюзорном общении с покойником, привидением, чертом, колдуном и т. п. Грубые концовки докучной сказки являются своеобразными маркерами на границе «своего» пространства, «нашего», «безопасного», «гармонически организованного», и «чужого», в котором живут колдун, черт и покойник.

2 Неоправданно незаконченные докучные сказки

Бесконечность второго типа докучной сказки создается открытостью ее конца. Технический прием состоит в том, что ход сказочного действия, его время, способное в обычной сказке замедляться или волшебным образом ускоряться, соединяется с ходом времени в реальном пространстве: рассказчик и слушатель вынуждены ждать, когда две тысячи волов перейдут по одной жердочке мост, и только после этого можно будет продолжить повествование.

Таким образом, сказка *сменяется* реальностью; в тексте они соединены, а не противопоставлены друг другу. Это соединение происходит на четко маркированной

вопросом слушателя границе между художественным пространством и реальностью:

Был себе царь Додон. Застроил он костеный дом, Набрал со всего царства костей,
Стали мочить — перемочили, Стали сушить — кости пересохли, Опять намочили... (—
Ну что же дальше было?)
А когда намокнут, тогда доскажу

Жил-был один мудрец, вздумал он из человеческих костей построить через Киян-море мост. Собирал он кости не год, не два, целых сорок лет и пустил их, чтобы были мягки, мочнуть в воду... (— Ну что же дальше было?) Подожди, еще кости не размокли.

Количество рассмотренных (в том числе по материалам фольклорных экспедиций) текстов не дает представления о разделении сказок 2 типа на «робячьи» и «грубые» — этого здесь нет. Но и в приведенных выше сказках можно увидеть «знаки» антикультурного, «чужого» мира: костяной дом, человеческие кости, из которых строится мост через Киян-море и некоторые другие.

Действие мочить — сушить кости восходит к архетипической оппозиции живой — мертвый и связано с образом воды как живительной силы в противоположность сухой, безводной, безжизненной среде, где все умирает. Ср. в библейском дискурсе: И у тебя, Господи, милость... Тебя жаждет душа моя, по тебе томится плоть моя в земле пустой, иссохшей и безводной (Псалтирь, 61:13, 62:2), ... и поставил меня среди поля, и оно было полно костей... оживут ли кости сии? И сказал мне: изреки пророчество на кости сии и скажи им: «кости сухие! Слушайте слово Господне!» (Книга пророка Даниила, 37:1, 37:4).

При чтении сказки также возникают ассоциации с Кощеем, бессмертным «костяным стариком», олицетворяющим, наряду с другими, силы зла в славянской мифологии.

Действие «сушить — мочить кости» можно соотнести с древним обрядом «вторичного захоронения», нашедшим свое отражение во фразеологизмах перебивать косточки, разбирать по косточкам.

«По суеверным представлениям некоторых народов, всякий нераскаявшийся грешник, если над ним тяготеет проклятие, после смерти выходит из могилы обычно в виде упыря, вампира, вурдалака и губит людей, высасывая из них кровь. Так продолжается якобы до тех пор, пока останки покойника... не будут выкопаны, а сохранившиеся кости промыты чистой водой и вновь погребены. Таким образом снимается заклятие» [Мокиенко 2001, 308].

Антиповеденческий характер действий «мудреца», который в такой сказке не один год собирает человеческие кости, чтобы построить мост через Киян-море (переход в иное пространство, иной мир?), явным образом вписывается в лукавую поэтику докучной сказки, созвучную «нечистой» ее природе.

3 Неоправданно повторяющиеся докучные сказки: «маятниковые» и «кольцевые»

По своему структурообразующему приему, маятниковому повтору, принцип которого — бесконечное дословное повторение одного из звеньев текста, «маятниковые» докучные сказки (3.1) сходны со сказками уже рассмотренного типа (2). Имеет место и почти дословное совпадение сюжетного действия, сходство поэтических образов (сохнуть — мокнуть, кости и др.).

Ср.: (2) ...Набрал со всего царства костей, Стали мочить — перемочили, Стали сушить — кости пересохли, Опять намочили ...

(3.1) Жил был Кощей бессмертный. Решил он построить дворец из костей. Решил мочить. Мочил, мочил их — Перемочил, Начал сушить. Сушил, сушил — Пересушил, Начал мочить. Мочил, мочил...; Раз иду я через мост — Под мостом ворона мокнет. Взял ворону я за хвост, положил ее на мост — Пусть ворона сохнет. Вновь иду я через мост, На мосту ворона сохнет. Взял ворону я за хвост, положил ее под мост — Пусть ворона мокнет. Вновь иду я через мост — Под мостом ворона мокнет ...

В докучной сказке типа 3.1 и 3.2 находит свое отражение мифологическая, циклическая, модель времени, в которой не действует постулат необратимости, поскольку нет противопоставления настоящего, прошлого и будущего. Данные тексты «создаваемые по законам циклического времени», не имеют «категорий начала и конца: текст мыслится как некоторое непрерывно повторяющееся устройство... как непрестанно повторяющийся цикл» [Лотман 1999, 207].

И если в «маятниковых» сказках (3.1) иллюзия бесконечности создается на уровне повторения одного звена, то в «кольцевых» (3.2) весь текст повторяется, «теряя» при этом свое начало и конец. Конец становится началом, начало — концом: «Не сказать ли сказку сначала?», «Не сказать ли опять с конца?» (записей текстов «с начала» — больше).

Образуется без начала, без конца круг, кольцо, из которого рассказчик не собирается выходить: Жил был баран да овца, Накосили они стожок сенца, Поставили средь поляца, Не сказать ли опять с конца?; Жил-был царь, у царя был двор, на дворе был кол, на колу была мочала, не сказать ли сказочку сначала?; Жил-был царь Дадон, У царя был картон, А в картоне мочала. Не начать сказочку сначала? Жил-был царь Картаус, У него был длинный ус, На ус повесил картуз, На картуз огурец, На огурец свой царский дворец. Во дворце был кол, На колу была мочала. Ево ветром качала-качала, Не рассказать ли вам сказку сначала?* (аллюзии фаллического толка в большинстве текстов 3.1 и 3.2 очевидны).

Персонажами этих сказок являются уже знакомые нам по типам 1—2 царь Додон (Дадон), царь Картаус (Картауз), старик со старухой, бабушка, рак (раки); появляются, благодаря сквозной рифме на -ца журавль да овца (овца-стожок сенца-поляца-кольца-леденца-конца), мочало (мочало-начало); ворон, ворона, журавль, цапля, кулик, лягушка, медведь (в «маятниковых» сказках они то мокнут, то сохнут, то вязнут своим клювом/хвостом/лапками в болоте/в грязи, то освобождаются), появляются солдат, воевода или мужик, который идет по мосту, а на нем ворона сохнет... Наконец, в докучной сказке появляется поп, который сделал плот, поплыл, да мех [из которого сделан плот — М.К.] оплыл, снова сделал, поплыл...

Сходство внутреннего содержания персонажей докучной сказки (или отсутствие этого содержания вовсе), случайность их появления (благодаря рифме) говорит о том, что все названные действующие лица суть одно и то же, «различные собственные имена одного. Мифологический текст... с поразительной смелостью объявляет одним и тем же сущности, сближение которых представило бы для нас значительные трудности» [Лотман 1999, 208].

Ср.: Пришел медведь к броду, Да бултых в воду! Уж он мок, мок, мок, Уж он кис, кис, кис. Вымок, Выкис, Вылез, Высох, Встал на колоду — Бултых в воду...; Жил был поп, На колоду скок, С нее в воду хлоп: Кис-мок, кис-мок, Выкис, вымок, вылез, высох, На колоду снова скок, С нее в воду снова хлоп... Однажды мой товарищ пошел к колоде, Влез на колоду... Сел воевода на колоду Да бултых в воду... Летел ворон, Сел на колоду... Летел журав, сел на колоду...

В докучной сказке нет разных персонажей, все они — одно. Нет разных, в зависимости от участия тех или иных персонажей, сюжетов, в отличие от обычной сказки (волшебной, бытовой или о животных), где у каждого персонажа есть свое лицо, своя роль, характерные действия и поступки. В докучной сказке нет «хороших» и «плохих», героев и врагов, так же как нет хорошего или плохого конца. Может быть, поэтому «страшилки» докучной сказки типа моста из человеческих костей не пугают слушателя, оставаясь тем фоном, на котором лукавый рассказчик демонстрирует тот или иной технический прием построения текста.

Докучная сказка — своего рода метасказка, создающая метапространство с техническим началом и техническим концом. Основная функция докучной сказки — продемонстрировать тот или иной прием, с помощью которого рассказчик вовлекает слушателя в магический круг своего текста*.

Техничность докучной сказки сближает ее с игровым ритуалом; само сказывание становится игровым действием, где один ловит, а другой пытается ускользнуть от словесных сетей сказки-обманки.

4 Псевдобесконечные докучные сказки («с приращением» и «рассказ в рассказе»)

В типе 4.1 («с приращением») наиболее ярко проявляется игровой характер докучной сказки, когда рассказчик и слушатель в диалоге словно проигрывают небольшую сценку:

Сказать ли тебе сказку про белого бычка? — Скажи. — Ты скажи, да я скажи, Да чего у нас будет, Да доколь у нас будет, Сказать тебе сказку про белого бычка?..

Был себе человек Яшка/Яська/Тяжка/Сашка, На нем серая сермяжка/красная рубашка (На спине синяя латка), На затылке пряжка, На шее тряпка, На голове шапка. Хороша ли моя сказка? — Хороша (Нехороша). — Ты говоришь: хороша (нехороша), Я говорю: хороша (нехороша), А вот послушай: Был себе человек Яшка...

Такая сказка длится бесконечно, ее конец отодвигается благодаря приращению звеньев, в которых новой является лишь реплика, поданная слушателем и ловко «вплетенная» рассказчиком в ключевую формулу сказки: Ты: не хочу, да я: не хочу...; Ты говоришь: молчи, я говорю: молчи...

А затем повторяется первое и на самом деле единственное звено текста, его начало. «Приращение» текста происходит без «приращения» новых, интересующих слушателя сведений.

В какой-то степени тип 4.1 можно сопоставить с типом 2: в этих сказках «стерта» граница между сказкой и реальностью. Ср.:

тип 2: ...Собирал он кости не год, не два, целых сорок лет и пустил их, чтобы были мягки, мокнуть в воду... (— Ну что же дальше было?) Подожди, еще кости не размокли (ход волшебного времени «переключается» на ход времени реальной жизни);

тип 4.1: Мы с тобой шли? — Шли. — Кожух нашли? — Нашли... Решивший участвовать в игре слушатель подает подсказанные ему реплики, но вот рифма нарушена и требуется не автоматический, а осмысленный ответ на вопрос: —

Де же он?

Кожух (кафтан, шуба, плетка и др.) должен остаться в сказочном пространстве, а рассказчик переносит его поиски в пространство реальной действительности. И

слушатель не знает, что сказать (

- Що?

). Он вынужден либо участвовать в продолжении сказочного повествования, либо остановить игру, обозначив своей репликой границу между сказочным повествованием и бытовым диалогом:

- Кум, а кум! Мы с тобой шли? — Шли. — Да кожух знайшли? — Знайшли. — У корчму зайшли? — Зайшли. — По восьмушци выпили? — Выпили. — Я ж яго зняв? — Зняв. — Да тебе отдав? — Отдав. — Да де ж он? — Кто? — Кожух! — Який? — Да мы с тобой шли?..

Сказка 4.1 по своему бесконечному возврату к началу-концу сопоставима и с типом 3.2 («кольцевая»). Ср.:

тип 3.2: ...У царя был картон, А в картоне мочала. Не начать сказочку сначала?;

тип 4.1: - В бане был? — Был. -Тело мыл? — Мыл. — А где мочала? Начинай сначала; Жил был журавль с журавлихою, Поставили они копну сенца. Аль начать опять с конца? — Начни. — Я начни, да ты начни. Жил был журавль с журавлихою...

Отметим также явное сходство докучной сказки 4.1 с играми, которые можно было бы назвать докучными, или «дурными бесконечными». Ср.:

игра «Купи слона»: - Купи слона. (- Отстань.) — Все говорят: отстань. А ты купи слона. (- Сам купи.) — Все говорят: сам купи. А ты купи слона. (Отворачивается.) — Все отворачиваются. А ты купи слона. (Молчит.) — Все молчат. А ты купи слона...;

тип 4.1: ...Хороша ли моя сказочка? (Хороша.) Ты говоришь: хороша, и я говорю: хороша. Шел мужик по мосту, Нес лапти за поясом, Хороша ли моя сказочка? (Молчание). Ты молчишь. Я молчу. Шел мужик по мосту...

Механизм сказки-игры прост: что бы ни отвечал (что бы ни делал) слушатель в ответ на вопрос-«приставанье» рассказчика, все будет «вплетено» в художественный текст и послужит его бесконечным «приращением». Рассказчик нашел магическую формулу бесконечности, и благодаря этой формуле конец (текста) никогда не наступит, разве что слушатель применит свою «магическую формулу», помогающую при встрече с нечистым, привидением или домовым. (Чтобы прервать возникшую связь между «нашим» и «их» пространством, нужно выругаться по-черному, заклясть «врага» матерными словами.)

И, наконец, последнюю в нашем списке сказку 4.2 можно было бы назвать собственно дурной бесконечной:

У попа была собака, Он ее любил, Она съела кусок мяса, Он ее убил, В землю закопал И надпись написал (что) У попа была собака...;

Я сидел на камне, Хлебал воду в реке (Сидел я на окошке, Ел печеные картошки), Подошла ко мне старуха, Цап меня за брюхо. Я старуху-то схватил И в милицию стащил. — В чем ваше дело? — Я сидел на камне...

Здесь не происходит «приращения» с помощью новых слов типа Отстань!, не используется и формула «приращения»:

Ты говоришь: отстань, я говорю: отстань

. Новое звено, казалось бы, дословно повторяет ранее прозвучавший текст, и все же это не повторение, а действительно продолжение. Его можно было бы сравнить с погружением в бесконечную глубину того пространства, которое открывается в образах книги, надписи, слова, мысли: ...

И надпись написал, что У попа была собака... В землю закопал и надпись написал, что...; Шли дети по дорожке, Нашли книжку, А в той книжке было написано: Шли дети по дорожке...; Дело было вечером, Делать было нечего, Мы сидели за столом, Пили чай с молоком. Вдруг пришел городской/милиционер, Спрашивает: — В чем дело? Дело было вечером...; ...Идут, идут три курочки, А я один сижу на тротуаре. Сижу, гляжу

:

Идут, идут три курочки...

Ключевой образ сказки — создаваемый (или найденный) текст, письменный или устный: И надпись написал, что; Спрашивает: — В чем дело? Дело было вечером . Иллюзия бесконечного погружения в такой текст возникает благодаря приему «рассказ в рассказе»:

Дело было так: Я сидел курил табак. Подошел ко мне татарин, Меня по уху ударил... Староста, староста, Рассуди, пожалуйста. Дело было так...

Возникает зависимость от текста сказки, который приобретает все большую инерцию движения, и остановить его не так-то просто даже рассказчику: В книжке было написано, что в книжке было написано, что в книжке было написано...

Ср. с языковыми формулами типа

Я думаю, что я думаю, что я думаю...; Я говорю, что я говорю, что я говорю...

Повторение звеньев напоминает бесконечный проход по коридору: открываются двери, за которыми такой же коридор и такие же двери, за которыми такой же коридор...

Свойственных «нечистой», антикультурной природе докучных сказок «грубых» слов здесь нет, но есть «грубые» действия: поп убивает собаку, старуха цапает за брюхо, татарин по уху ударил и др. В 4.2 есть и «страшилки»:

Ваня в стульчике стоял, воду ковшиком черпал, Стульчик вдруг под ним сломился, Он в ушате очутился. О, придите кто-нибудь — Ваня может утонуть: Он на стульчике стоял, Воду ковшиком черпал...

* * *

Итак, мы рассмотрели разные типы докучной сказки, в которых тем или иным лукавым способом рассказчик подменяет настоящую сказку ненастоящей.

С точки зрения семиотического построения пространства докучная сказка — антимир,

хаотично организованный (начало превращается в конец, а конец — в начало), антимир, не имеющий срединного звена (собственно содержания), не имеющий конца («дурная бесконечность»). Этим он противостоит культурному (в том числе сказочному, волшебному) пространству — гармонично организованному целому.

В докучной сказке создается не волшебное пространство, а его иллюзия; вымысел вымысла. Здесь повествуется о событиях иллюзорных — вневременных, бесконечно повторяющихся, но на самом деле неподвижных: бессмысленная повторяемость действий разоблачает статичность «действующих» лиц.

В докучной сказке иллюзорен сюжет, потому что цель ее — не поведать слушателям нечто интересное, неизвестное, а продемонстрировать механизм, который обеспечивает непрерывность повествования чисто технически.

Докучная сказка — игра, своего рода построение бесконечного словесного двигателя, приводящее в восторг ее неискушенных слушателей. С другой стороны, у нашей сказки дурная суть, которая проявляется в бранной лексике, вульгарных, грубых и пошлых действиях персонажей. Специфика поэтики докучной сказки обусловлена ее природой — обманной, лукавой, а значит, говоря высоким стилем, отводящей от добра и приводящей к злу.

{spoiler title=Литература и источники}

В. Айрапетян Герменевтические подступы к русскому слову. М., 1992.

И. Ф. Амроян Русские докучные сказки. Тольятти, 1996.

А. Н. Афанасьев: Народные русские сказки А. Н. Афанасьева. В 3-х тт. М., 1985.

БРФ: Библиотека русского фольклора. Сказки. Книга 3. Т. 2. М., 1989.

В. И. Даль Пословицы русского народа. М., 1957.

В. И. Даль Толковый словарь живого великорусского языка. М., 1955. Т. 1.

Д. К. Зеленин Великорусские сказки Пермской губернии. Пг., 1915.

Ю. М. Лотман Внутри мыслящих миров. Человек, текст, семиосфера, история. М., 1999.

М. Л. Ковшова Счастлирое число дурака. — В: Пампасы, М., 1999, № 6.

А. Ф. Можаровский Из жизни крестьянских детей Казанской губернии. Потехи, забавы, остроты, прозвища, стишки и песни. Казань, 1882.

В. М. Мокиенко (отв.ред.): Словарь русской фразеологии. Историко-этимологический справочник. СПб., 2001.

А. И. Никифоров Російська докучна казка. — В: Етнографічний вісник. Київ, 1932. Кн. 10.

Никифоров 1961: Севернорусские сказки в записях А.И.Никифорова. М.-Л., 1961.

Н. Е. Ончуков Северные сказки. Спб., 1908.

В. Руднев Морфология реальности. Гл. Текст и реальность. М., 1996.

Ю. С. Степанов Константы. Словарь русской культуры. Ст. Мир, Ментальные миры. М., 1997.

{/spoiler}