

Ксения Гаврилова

Метаморфозы «Ранеток» в селе Большой Рой: инсценировка телесериала как спонтанная игра и организованная самодеятельность

1. Введение: музыкальная группа «Ранетки» в селе Большой Рой

Предлагаемая статья посвящена описанию и анализу одной ситуации, возникшей в сообществе детей и известной сообществу взрослых села Большой Рой Уржумского района Кировской области: излагаемые ниже события происходили почти исключительно в 2009 г. (в течение лета), свидетельства о них были собраны в 2012–2013 гг.¹ Прежде всего я кратко опишу саму ситуацию. Во время полевой работы в селе в 2009 г. я несколько раз невольно становилась свидетелем «игр» местных детей (дочери моих хозяев Кати и ее друзей, ок. 10–12 лет), включавших, с точки зрения невовлеченного наблюдателя, изготовление бутафорских музыкальных инструментов и упоминания популярной на тот момент поп-группы «Ранетки» — в качестве объяснений производимых действий. За тем, что именно делали дети тогда, я не следила, но в ответ на удивление, вызванное у меня позже (в 2012 г.) фанерной гитарой, висящей на стене в окружении свадебных и коллективных фотографий родственников, я получила комментарий от хозяйки игрового атрибута: *Гитара! Это было, когда мы «в ранеток» играли, помнишь?*

Ксения Андреевна Гаврилова
Европейский университет
в Санкт-Петербурге
kgawrilova@eu.spb.ru

¹ Можно сказать, что я была незаинтересованным свидетелем этой детской активности в августе 2009 г. (и поэтому располагаю некоторым опытом наблюдения), но обратила внимание на нее лишь несколько лет спустя: цитируемые ниже интервью были проведены в июле 2012 г. и в мае 2013 г.

«Ранетки» — российская музыкальная группа направления *поп-рок*, существующая с 2005 г., ее участницы (пять девушек) в 2008 г. стали главными героинями одноименного телесериала. Премьера сериала «Ранетки», стремительно ставшего популярным в подростковой аудитории, состоялась в марте 2008 г. на канале СТС, основные сезоны (с первого по четвертый) были показаны в течение 2008–2010 гг.¹ Центральной коллизией (и завязкой) сериала является «превращение» пяти учениц 10-го класса, оказавшихся достаточно талантливыми для того, чтобы параллельно с учебой писать музыку, стихи, исполнять песни, в участниц школьного рок-бэнда. Не имея, по сюжету сериала, специальной музыкальной подготовки (две девушки в детстве самостоятельно освоили игру на гитаре, одна занималась в музыкальной школе по классу фортепьяно, еще двум приходится на месте осваивать барабаны и бас), героини тем не менее добиваются успеха не только на школьной сцене и в результате коллективно поступают (в четвертом сезоне) в музыкальное училище.

В 2009 г. в уржумском селе Большой Рой популярность группы и сериала была очевидна и буквально *овеществлена* в виде коллекций «атрибутики» («сопутствующих товаров», merchandise), связанной с данными медиа-проектами и являвшейся предметом особой гордости обладателей. Стены комнат учениц средней школы украшались плакатами (постерами) или календарями с изображением «Ранеток», особо ценились одежда, аксессуары (сумки, значки), канцелярские принадлежности с логотипами или фотографиями группы, интенсивным был обмен аудиозаписями музыкальных альбомов, а просмотр сериала зачастую требовал от поклонниц посещения тех подруг, в домах которых была установлена спутниковая антенна, принимающая телеканал СТС². Свидетельства о популярности включают также

¹ Официальный сайт музыкальной группы: <<http://www.ranetki.ru/>>; краткая аннотация сериала на сайте телеканала СТС: <<http://ctc.ru/rus/projects/serials/2419/>>; наиболее полная информация о сериале, его главных героях и развитии сюжета в сезонах содержится в Википедии: <[http://ru.wikipedia.org/wiki/Ранетки_\(телесериал\)](http://ru.wikipedia.org/wiki/Ранетки_(телесериал))>.

² В качестве свидетельств ажиотажа вокруг «атрибутики», связанной с «Ранетками», и соревновательности внутри сообщества подростков, порожденной накоплением подобных предметов, приведу воспоминания нескольких участниц интересующего меня проекта.

Соб.: Я знаю, что у Кати [в 2009 г.] была куча плакатов. У вас что-то было, связанное с «Ранетками»? **Ли́ка:** Да. Заложки в учебники, календарики. **Оксана:** Плакаты вроде тоже были. **Ли́ка:** Плакаты, да, и журналы выписывали специально ради «Ранеток», в которых вот эти вот постеры были. Даже вот ездили в райцентр и: «Дайте мне журналы посмотреть». Выберешь там журнал, где вот эти вот «Ранетки» есть, все, забираешь себе, вырезаешь их там, клеишь. <...> У нас даже как-то было такое вот: у кого больше значков. **Оксана:** Да, да! [смеется]. **Ли́ка:** Вот особенно помню Вера, вот она вот, у нее сумка такая была через плечо, и она с каждым вот, с каждой неделей вот пополняла вот эту вот повязку, у нее вот такая вот была (интервью 2013 г.).

Вера: Очень много, у меня вся комната, то есть стена комнаты была завешена этими плакатами. Наклейки тоже, весь дневник был залеплен ими. Сумка была. Маши́т на холодильнике [смеется]. Ии... значки вот, всё. **Катя:** Календарики? **Вера:** Календарики, блокнот [смеется] (интервью 2013 г.).

указания на знание девочками-подростками большинства песен группы, постоянное прослушивание их дома, с друзьями или в местном клубе (ср. воспоминание библиотекаря, ж. 1975 г.р.: *Как раз была вот эта мода на «Ранеток»-то. И девчонки с сотовыми ходили и слушали это все. И альбомы были в этом, музыкальные эти альбомы у меня в компьютере*).

В условиях подобного «вирусного», массового увлечения творчеством группы — в музыкальном, телевизионном и предметном изводах — неудивительна перекодировка (экспроприация, перемещение) предложенных медиа-проектов в собственную творческую активность подростков. Так, летом 2009 г. группа сверстниц и одноклассниц — пять девочек в возрасте 12–13 лет (Лика, Оксана, Вера, Марина, Люда¹, 1996 г.р., а также на первых порах уже упомянутая Катя, 1998 г.р.) в ряде ситуаций, рассмотрению которых и будет посвящена данная работа, называли себя «ранетками» или пытались вести себя как «ранетки». В фокусе моего анализа будет сравнение конкурирующих интерпретаций нескольких выступлений девочек перед аудиторией (Дома культуры, летнего лагеря или жителей соседней деревни), а также их занятий вне сцены (подготовок, репетиций и побочных проектов). Выделяемые мною две модели интерпретации этой деятельности основываются на оценках, данных ее участницами спустя несколько лет (в нарративах-воспоминаниях): одну из моделей я условно назову «игра в фильмы», а другую — «сценическое выступление». Специфика материала (интервью со старшими школьницами, за несколько лет переосмыслившими опыт средней школы) при отсутствии данных непосредственного наблюдения за группой в 2009 г. требует привлечения двух контекстов, в которые вписаны обсуждаемые события².

2. «Игра в фильмы» в сообществах детей как разновидность спонтанных игр

2.1. Концепции «игра-импровизация» и «игра в страну-мечту», оппозиция «game — play» в исследованиях детских игр

Практика спонтанного, не ориентированного на аудиторию разыгрывания детьми сцен из популярных книг, фильмов или

¹ Все личные имена участников описываемых событий изменены. Иногда в ситуации интервью рассказчики указывают фамилии или отчества обсуждаемых жителей: в цитатах их я сокращаю до заглавной буквы.

² Доклад на предлагаемую тему был прочитан на конференции «XV Виноградовские чтения. Детский фольклор и институты детства» в сентябре 2012 г. Пользуясь случаем, выражаю признательность всем участникам конференции и в особенности коллегам, комментировавшим тему и текст. Отдельную благодарность приношу Михаилу Лурье за критику работы и помощь во вхождении в тему. Кроме того, искренне благодарю Тимофея Логинова за терпеливые консультации по любым вопросам телевизионной культуры.

сериалов, как кажется, интуитивно или на личном опыте знакома очень многим¹. Я далека от того, чтобы рассматривать в качестве отдельного структурного типа такие игры, идея, сюжетные ходы, набор ролей или декорации которых определяются (задаются) популярными в детской среде текстами (в нашем случае — визуальными текстами, вроде кинофильмов и в особенности сериалов). Продуктивно скорее говорить о специфических стратегиях использования визуального опыта, переосмысления его и интеграции в «спонтанную» игру — «игру-импровизацию», если говорить в терминах российской традиции исследований культуры детства. Детские игры, сближающиеся с «театральными представлениями, излагающими факты из детских наблюдений из жизни» («игры в звери, солдатики, разбойники»), основанные на импровизации и проживании вымышленной ситуации, Е.А. Покровский определял как «творческие», «символические игры» [Покровский 1887: 5; см. также: Лойтер 2001: 135]. Г.С. Виноградов противопоставляет «формальным» играм (играм «с определенными, постоянными правилами», отражающими «всеми одинаково сознаваемые, истолковываемые и применяемые нормы») «игры-импровизации» («придуманные», «неформальные», «нормируемые наскоро вырабатываемыми правилами, “уговорами”») [Виноградов 1925: 51]. В качестве примеров последних Виноградов указывает игры «в разбойников, в свадьбу, в обоз», «в школу, в гости» (такие игры он называет «подражательными» и сравнивает их с «миниатюрными-сценками») [Там же: 52]. Интересно замечание Виноградова о том, что следует различать «старые, вернее — постоянные, [игры-импровизации] и вновь рождающиеся, отражающие события и условия жизни переживаемых годов»: в качестве иллюстрации исследователь приводит описания детских игр, точно воспроизводящих реалии торговли на рынке или организации похорон в соответствии с новой обрядностью 1920-х гг. [Там же: 61–63]².

¹ Не только ни один из опрошенных мною представителей поколений 1980–1990-х гг.р. не охарактеризовал описанные практики как незнакомые, но и пестрая группа присутствовавших на конференции «XV Виноградовские чтения» исследователей, принадлежащих к поколениям от 1940-х до 1980-х гг.р., реагировала на описание игр «в filmy» узнаванием (в некоторых случаях даже пересказом собственного опыта подобных практик).

² При помощи тех же категорий классифицирует детские игры О.И. Капица: под играми-импровизациями она понимает «игры со случайным, придуманным содержанием, часто [представляющие собой] непосредственное подражание тому, что происходит перед глазами детей» (отражение «разных сторон быта взрослого населения») [Капица 1928: 136, 146]. «Сходство в темах» игр-импровизаций прослеживается у разных народов в разные исторические периоды («везде дети играют в разбойников, охотников, солдат, а девочки в семью») [Там же: 131, 147]. В качестве же показательного примера оригинальных «новых игр», отражающих события текущего времени, Капица приводит пространное описание игры городских детей начала XX в., изображающей разгон демонстрантов черносотенцами [Там же: 147–148].

В сходном ключе об импровизационной природе детской игры и выборе опорных сюжетов для ее развертывания рассуждает Л.М. Ивлева: «“Сырая” действительность повседневного зачастую входит в сюжетику детских игр в виде “истории”, факта, анекдота (война, бытовые сцены, случаи уголовной хроники и т.п.), которые игра пытается дублировать в формах подражания им, но — случается — при “перевode” на детский язык несколько деформирует или редуцирует их. Мир персонажей детской игры не регламентирован в целом <...> Но, заданный посюжетно, он и обновляется вместе с сюжетами, которые то исчезают и забываются, то приходят в детский репертуар по мере освоения детьми новых сфер жизни» [Ивлева 1998: 90–91; см. также: Лойтер 2001: 136–137]¹. С.М. Лойтер использует понятие *игра-импровизация* для описания феномена детской «игры в страну-мечту», основанной на «творческой переработке книжных — по преимуществу — и жизненных впечатлений». Анализируемые ею игры, классическим образцом которых является описанная Л. Кассилем «Швамбрания», используют героев популярных текстов Марка Твена, Диккенса, Киплинга, Стивенсона, повестей Беляева, события книг Жюль Верна или Майн-Рида, персонажей русского фольклора или греческой мифологии и многое другое в качестве сырья для конструирования художественного пространства игры (вымышленной «утопической» страны, творцами истории, географии и населения которой являются дети-участники) [Лойтер 2001]. Вполне очевидно, что активное использование городскими детьми конца XIX — начала XX в. литературного материала в качестве «сырья» для игр типологически сходно с практиками детей той эпохи, когда основным источником прецедентных текстов и моделей поведения (ролей) становится телевизионная продукция. Но прежде чем выделить основные стратегии переработки подобного материала в детских играх, я хотела бы обсудить некоторые особенности теоретического описания *play* в западной исследовательской традиции.

Я не буду останавливаться на обзоре всех значимых концепций игры (*theories of game and play*), а ограничусь изложением классификации детских игр из работы Нормана Дензина [Denzin 1975], посвященной роли игрового взаимодействия «лицом к лицу» в ранней социализации детей. Отталкиваясь от идей, высказанных Р. Кэллуа и Ж. Пиаже, главную проблему всех

¹ Ср. также рассуждения Ивлевой о детских играх «незрелищного» типа как о случае «чистой игры» («игры для себя»), в рамках которой нет противопоставления актера и зрителя, т.к. все участники «в равной мере охвачены игровой действительностью» и «мыслят себя среди воображаемых персонажей» [Ивлева 1998: 103–104].

существующих исследований игр¹ Дензин видит в неразличении типов детской активности — *games* и *play* (или даже *games*, *work* и *play*). В оригинальной концепции Дензина в фокусе внимания оказывается процесс взаимодействия участников игры, рассматриваемый в социальном контексте, «пространстве» взаимодействия². Контекст (*place*) понимается в духе идей Э. Гофмана — как включающий осознающих себя акторов («*self-reflexive actors*»), физическое пространство, заполняющие это пространство и осваиваемые акторами социальные объекты, систему правил, имплицитно или эксплицитно формирующих взаимодействие, сеть социальных отношений, связывающих участников интеракции, подвижную сеть значений (смыслов), приписываемых в процессе взаимодействия себе и партнерам [Denzin 1975: 462; со ссылкой на работу Гофмана «*Relations in Public*»].

Исходя из такого понимания детской игры Дензин предлагает представить *game* и *play* в виде континуума более или менее структурированного взаимодействия («*continuum of interactional structuredness*»): полюс *game* в таком случае определяется как жестко структурированный тип взаимодействия, имеющий состязательный (соревновательный) характер, регулируемый фиксированной системой правил, определяющих содержание игры, количество участников, объекты манипуляции, модели допустимого поведения. *Game* определяется правилами, существующими вне зависимости от конкретного случая (*encounter*) игры и внеигровых отношений участников, что делает взаимодействующих партнеров символически равными в контексте игры, а исход игры подчиняет факторам индивидуальных способностей и случая («*co-equal players, subject to the variations of skill and chance*»). Таким образом, *game* — как «игра по правилам» (состязание) — в качестве выхода (результата) в обязательном порядке производит роли победителя(ей) и проигравшего(их) и этим принципиально отличается от *play*, «спонтанной игры», формирующей противоположный, слабо структурированный полюс континуума детской игровой активности [Denzin 1975: 465]³.

¹ Критический разбор работ Кэллуа «*Man, Play and Games*» [Caillois 1961] и Пиаже «*The Language and Thought of the Child*» [Пиаже 1994] см. в: [Denzin 1975: 459–461]; краткий обзор других концепций игр см. в: [Ellis 1973: 46–47, 78–79; Denzin 1975: 458–459].

² Ср.: «*A theory of play and games must rest on consistent image of the interactional process, and it must address the place of persons and situations in that interaction. <...> it must treat solitary as well as joint players, and objects of play must be considered*» [Denzin 1975: 462].

³ Феномен, последовательно обозначаемый Дензином как *game*, хорошо изучен в рамках западной антропологии детства как антропологами, так и фольклористами. Наиболее известным примером детального описания и классификации *games* является работа [Opie, Opie 1969], в которой, впрочем, отдельно оговаривается необходимость ограничения соревновательных *games* от спонтанных, нерегулируемых правилами *play* («*pretending games*»), являющихся зачастую воплощением

Play в меньшей степени определяется (задается) координатами гофмановского *контекста*: будучи серией спонтанных взаимодействий участников, *play* как тип активности регулируется предельно гибкой системой правил, провоцирующих партнеров по игре к быстрой смене «декораций», ролей, фокуса внимания или окружающего физического пространства. Ситуативность направляющих такую игру правил позволяет вовлекать во взаимодействие неограниченное число участников (в предельном случае всех присутствующих), отбирая их исключительно по критерию внеигровых отношений. В отличие от символического равенства в *game* факт участия в *play* может быть привилегией, а недопущение может приводить к неприятным (статусным) последствиям в биографии ребенка. Так же произвольно выбирается и место для игры — им может стать любое пространство, зачастую непредназначенное для детской активности: такое вторжение рассматривается взрослыми как нежелательное, неинтересное для наблюдения, неценное, недопустимое и поэтому пресекается. В отличие от *game*, во многих случаях предполагающей публичность, присутствие зрителей или даже ориентацию на аудиторию, *play* ориентирована прежде всего на самих игроков и редко становится объектом пристального внимания со стороны невовлеченных (за *play* вообще сложно наблюдать, ибо начало, конец и ход ее «не выделен» из неигрового взаимодействия детей). Принципиальной же для описания природы *play* является, с точки зрения Дензина, категория «pretense» — условность, договоренность или «притворство» (модальность «понарошку») — ситуативная конвенция, задающая параметры игрового взаимодействия между детьми здесь и сейчас. Контекст *play* позволяет и провоцирует детей переосмысливать, символически трансформировать окружающую их реальность, перекодировать видимое сейчас или узнанное вчера в любые требуемые игре формы, присваивать окружающим предметам или партнерам по коммуникации произвольные новые значения¹. В отличие от *game*

фантазии ребенка («merely the enactment of dream»). Показательным примером разработки указателя типов *games* (type index) является исследование [Whittaker 2012], включающее также детальный обзор традиции изучения «игр по правилам». Наконец, в отечественной исследовательской традиции (и в особенности в преемственной педагогической литературе) основное внимание также уделялось описанию и анализу «игр по правилам»: см., например, классическую работу конца XIX в. [Покровский 1887].

¹ Дензин ссылается на работу Ф. Кендона, утверждающего, что способность «представлять» (pretend) себя и окружающие предметы как кого-то или что-то другое отличает детей от взрослых, умеющих лишь изображать, проигрывать (act). Ребенок в процессе *play* находится вне категорий «инсценировки» или «зрителей», т.к. его ощущения от «лошадки-качалки с полотенцем вместо уздечки» очень близки к переживаниям от езды на настоящей лошади. Следом за этим Дензин так резюмирует природу *play* и *pretense*: «Play permits the child to symbolically transform reality into new forms and into new configurations. The pretense nature of play rests on a set of tacitly known rules which permit objects to become anything the player wants them to be. The object is what it is during the moment of play» [Denzin 1975: 467].

до начала интеракции не существует правил, по которым *play* будет разворачиваться: они формулируются по мере взаимодействия детей, вовлекая по пути новые, попадающие в фокус внимания участников объекты, трансформируя любой внешний опыт [Denzin 1975: 465–469].

2.2. В какие фильмы играли дети в 1990-е гг.: структуры практик и структура воспоминаний

Принципиальная возможность спонтанной игры («игры-импровизации») использовать и «переозначивать» любые внешние стимулы позволяет, в частности, конструировать символическую игровую реальность на основе заимствованных или переосмысленных готовых сюжетных схем, моделей поведения, декораций и пр., воспринимаемых детьми (подростками) из популярных вербальных или визуальных текстов, — создавать ситуацию «игры в книгу», «игры в фильм» (или «игры в страну-мечту», описанную Лойтер¹). Несмотря на то что, как я уже упоминала, использование телевизионного или кинематографического материала в качестве основы для детских игр знакомо многим и даже кажется явлением тривиальным², специальных исследований, посвященных *стратегиям* такого использования, мне найти не удалось³. Поэтому для помещения ситуации с «Ранетками» в контекст подобных игр нужно для начала очертить сам контекст. В качестве такового я предлагаю краткий (насколько этого требует рассмотрение основного кейса) анализ фрагментов воспоминаний об «играх в фильмы»

¹ Само понятие «страны», по словам Лойтер, заимствовано из рассуждений Жана Пиаже об «автономной реальности» детской игры, выстраиваемой за непосредственно воспринимаемой реальностью повседневного (ср. обсуждение этих идей Пиаже в: [Denzin 1975: 460–461]), категория же «мечты» (игры-импровизации как «формы детского игрового мечтательства») соотносится с понятием «игры-мифа», «детской утопии», воплощенной в «воображаемом художественном пространстве» с его «придуманными произвольными» персонажами и событиями [Лойтер 2001: 138–139, 162, 165].

² О том, что детский фольклор вбирает в себя на равных правах элементы мультфильмов, кино, литературы и традиционного фольклора, исследователи рассуждают без дополнительных комментариев как о явлении общеизвестном и очевидном, ср. описание практики «вызывания» (установления контакта с существами из «чужого» мира): «Большинство вызываемых персонажей имеют литературное происхождение и попали в детский фольклор скорее всего из книг и мультфильмов» [Топорков 1998: 17]. Исключением из общей тенденции к тривиализации факта использования детьми текстов массовой культуры является работа М.П. Чередниковой, посвященная анализу случая «вызывания» персонажа популярных триллеров Фредди Крюгера, ее последствиям и стратегиям их осмысления представителями локального сообщества села [Чередникова 2006].

³ Исключением можно считать упоминания описательного (мемуарного), а не аналитического характера в работе С.Б. Борисова: [Борисов 2008 I: 57, 201, 204–205; 2008 II: 144, 160]. Я не останавливаюсь отдельно на педагогических и публицистических статьях, так или иначе апеллирующих к «играм в фильмы». Но в качестве типичного примера тривиализации феномена игр приведу работу А. Краснящих, посвященную обсуждению статуса киногероев в фольклоре (анекдотах) и умах зрителей: «Что делал советский народ с героями полюбившихся фильмов? Раз — он в них играл (дети играли). Два — рассказывал о них анекдоты. И три — заучивал наизусть и цитировал остроты героев» [Краснящих 2005: 79] (за указание на работу искренне благодарю Наталью Урванцеву).

представителей поколения 1980-х гг.р., собранных мною в 2012–2013 гг. Но прежде чем говорить о *стратегиях* использования материала, несколько общих слов нужно сказать о *выборе источника* — о том, какие визуальные тексты оказываются наиболее востребованным сырьем для детских игр.

Если для предвоенных поколений или поколений 1960–1970-х гг.р., как то отражают мемуаристика и спонтанные устные воспоминания, излюбленными были игры в «Чапаева», «Неуловимых мстителей», «в индейцев и бледнолицых», «в разведчиков» и пр. (т.е. «в героев» популярных приключенческих фильмов производства СССР или дружественных стран)¹, то для поколения, чье детство пришлось на вторую половину 1980-х — 1990-е гг., главным источником визуальных впечатлений оказались мексиканские, бразильские, позже — американские и аргентинские сериалы. Среди таковых чаще всего упоминаются сериалы «Рабыня Изаура», «Богатые тоже плачут», «Просто Мария»², окказионально — «Санта-Барбара», «Робин из Шервуда», «Полиция Майами», «Бeverли-Хиллз, 90210», из более поздних — «Черная жемчужина», «Дикий ангел»³. В качестве популярных источников называются также мультфильмы «Трансформеры», «Черепашки-ниндзя», «Сейлор Мун»⁴, реже полнометражные приключенческие фильмы (например, «Гостья из будущего» или «Сердца трех») — безусловным лидером в этой категории является советский фильм «Д'Артаньян и три мушкетера»⁵. Из фильмов или телесериалов

¹ Тридцатые годы. Точнее — 1935 год... Дачный поселок Клязьма под Москвой... Слева — пионерский лагерь... В пионерском лагере ребята играют в Чапаева, а по всей стране и большие и маленькие замороженно смотрят кинофильм «Чапаев» [Борисов 2008 II: 382]. Воспоминания о 1938 г.: Мальчишки на Заячем острове, как и всякие порядочные мальчишки, любят играть в войну, в Чапаева и Щорса, причем все хотят ходить в красных. Беляков изображают те, что послабее, чаще всего — мальши [Там же].

² Показательно, что в интервью названия первых показанных по отечественному телевидению сериалов могут редуцироваться до указания на «какой-то бразильский» или «мексиканский» сериал — при этом именованная прочих визуальных текстов воспроизводятся в точности. «Рабыня Изаура»: <<http://www.imdb.com/title/tt0142036/>>; «Богатые тоже плачут»: <http://www.imdb.com/title/tt0211855/?ref=tt_ov_inf>; «Просто Мария»: <http://www.imdb.com/title/tt0211866/?ref=fn_al_tt_1>. Наиболее подробная информация о первых популярных в СССР и России сериалах содержится на страницах русскоязычной Википедии.

³ «Санта-Барбара»: <http://www.imdb.com/title/tt0086793/?ref=fn_al_tt_1>, русскоязычный сайт сериала: <<http://www.santa-barbara.ru/>>; «Робин из Шервуда»: <http://www.imdb.com/title/tt0086791/?ref=fn_al_tt_1>; «Полиция Майами»: <http://www.imdb.com/title/tt0086759/?ref=fn_al_tt_1>; «Бeverли-Хиллз, 90210»: <http://www.imdb.com/title/tt0098749/?ref=fn_al_tt_1>; «Черная жемчужина»: <http://www.imdb.com/title/tt0199260/?ref=fn_al_tt_1>; «Дикий ангел»: <http://www.imdb.com/title/tt0202197/?ref=fn_al_tt_1>.

⁴ «Трансформеры»: <<http://www.imdb.com/title/tt0086817/>>; «Черепашки-ниндзя»: <<http://www.imdb.com/title/tt0131613/>>; «Сейлор Мун»: <http://www.imdb.com/title/tt0114327/?ref=fn_al_tt_1>.

⁵ «Гостья из будущего» <http://ru.wikipedia.org/wiki/Гостья_из_будущего>; «Сердца трех»: <<http://www.imdb.com/title/tt0963997/>>, <[http://ru.wikipedia.org/wiki/Сердца_трёх_\(фильм,_1992\)](http://ru.wikipedia.org/wiki/Сердца_трёх_(фильм,_1992))>; «Д'Артаньян и три мушкетера»: <<http://www.imdb.com/title/tt0076998/>>, <http://ru.wikipedia.org/wiki/Д'Артаньян_и_три_мушкетёра>.

детьми заимствуются чаще всего набор ролей, сюжет или элементы сюжета (эпизоды).

О, лет в 7—8 (я 85 года издания) играли в сериалы, которые шли по телеку, мексиканские, кажется, или бразильские, не помню какие первыми шли, в те и играли. Была проблема с мальчиками, они в этом участие принимать отказывались и девочкам приходилось ссориться кто сегодня Кончита, а кто Хуан-Карлос. Роли менялись (ж. 1985 г.р., Алматы)¹.

Из яркого и того что помню сразу: «Рабиню Изауру» — в основном отыгрывалась сцена порки Изауры и все бились за то кто будет играть порящего Леонсио, а кто спасающего Тобиаса (м. 1981 г.р., Иркутск).

Еще я сама любила играть в санта-барбару, в Иден [одна из главных героинь сериала — К.Г.]. эта игра заключалась в том, чтобы утром сползать в муках с кровати, как будто я потеряла память, и потом, опираясь на палочку, ковылять до кухни, в непонятках озираясь по сторонам. И постановывать еще (ж. 1988 г.р., Магадан).

При использовании в игре образов персонажей «разыгрываться» может основная коллизия фильма, наиболее яркие сцены (например, драматичная сцена избиения главной героини) или эпизоды, недавно показанные по телевидению² (ср. также: *Показывали сериал «Богатые тоже плачут», и мы по вечерам играли в этот сериал, распределяли роли и проигрывали те моменты, которые уже были показаны по телевизору* [Борисов 2008 I: 57]). Впрочем, заимствованием образов использование телевизионного материала может и ограничиваться (образы редуцируются до размытых представлений о героях или имен собственных). В таком случае после распределения ролей участники игры фантазируют (импровизируют) на тему дальнейшего развития сюжета, придумывают альтернативные события³ или развива-

¹ Поскольку опрос проводился письменно, орфография и пунктуация источников сохраняется (за исключением редких случаев, затрудняющих прочтение). В скобках указываются пол информанта, год его рождения, город, в котором информант провел детство.

² Ср. также: *На даче играли в «Дикого ангела»: мы проигрывали эпизоды, недавно показанные по телевизору и особенно понравившиеся. Например, когда Милагрес уронила торт на Иво [главные герои сериала. — К.Г.], посмотрели и тут же инсценировали* (ж. 1989 г.р., Санкт-Петербург).

³ О совмещении импровизации и воспроизведения исходного сюжета: *Мы редко отыгрывали сюжеты фильмов целиком, обычно либо отыгрывались самые яркие сцены, либо отталкиваясь от характеров и сцены начинался экспромт. «Три мушкетера» и «Секретный фарватер»* [[http://ru.wikipedia.org/wiki/Секретный_фарватер_\(фильм\)](http://ru.wikipedia.org/wiki/Секретный_фарватер_(фильм))]. — К.Г.] — здесь было больше всего сюжетного отыгрыша, почти по «тексту», ценилась способность запомнить или убедительно имитировать монолог и сюжетные ходы <...> Из перверсивного — в «Гостю из будущего» играли только в какие-то странные вариации на тему коли/бандитов/вернера учиняющих какие-то безобразия над Алисой (м. 1981 г.р., Иркутск). К сожалению, в рамках данной статьи я не имею возможности говорить об особой роли романтических коллизий (эротических сцен), используемых как сырье для игры, а также о стратегиях описания подобного опыта взрослыми информантами.

ют конкретные характеристики интересующего их персонажа (например, как в ситуации с героиней из «Санта-Барбары»).

Как видно из уже процитированных текстов, количество играющих может варьироваться от нестабильных групп «девочек и мальчиков» до одного человека (индивидуальной игры). Чаще всего, впрочем, речь идет о коллективных играх, причем костяк группы играющих («исполнителей» главных престижных ролей) может быть фиксирован и тогда вакантными остаются роли второстепенных или отрицательных персонажей: *Бeverли Хиллс — играли с девочками во дворе. Выбирали роли сначала лидеры, потом все остальные. Лидеры выбирали главных героев обычно, остальным доставались уже более второстепенные. <...> Лидеры — самые авторитетные, но вышло так, что они же были и самые старшие* (ж. 1989 г.р., Санкт-Петербург). В данном случае распределение ролей рассказчиком воспринимается (вспоминается и интерпретируется) как объективация внеигрового статуса детей: главные роли достаются наиболее «авторитетным» из сообщества двора или компании друзей (родственников)¹. Статус связывается прежде всего с возрастом, поэтому младшим в таких играх достаются (навязываются) непрестижные роли. Особенно интересны в контексте обсуждения состава играющих распространенные случаи вовлечения в игру случайных прохожих или ничего не подозревающих взрослых.

Когда появился сериал «Элен и ребята»² стали играть в него <...> с подружкой летом в деревне. Брали солому, делали из нее соломинки, это было «кафе», там где свалены доски был «тренажерный зал». Одевались соответственно. В тренажерный зал надо было ходить в лосянах (у меня были старые, дырявые, новые мы берегли). Мальчики с нами, конечно, не играли, но мы считали их частью игры. Идет мальчик по улице, а мы сидим в «кафе» и обсуждаем какие-то отношения с ним. Типа, он парень кого-то из нас (ж. 1987 г.р., Минск).

[Об игре в сериал «Полиция Майами»] *У нас даже была полицейская машина, роль которой выполняла странная железная конструкция, стоявшая во дворе. Возможно, именно сидение в конструкции и было главной целью игры, помню уже плохо. Машину мы называли карасиком — это, я так понимаю, уже из русской реальности* (ж. 1985 г.р., Санкт-Петербург).

¹ О навязывании игры и выбора кино-источника: *А с братом все детство играли в его любимых Мухометов. Он был Дартаньяном, а я почему-то злым Кардиналом, даже, блин, не Миледи)). Выбор сериала — да какой шел по телеку, в такой и играли, в основном это девочки-подружки, устоявшаяся компания ровесниц и их братьев. А с братом это его любимое кино и он заставлял* (ж. 1985 г.р., Алматы).

² «Элен и ребята»: <http://www.imdb.com/title/tt0172009/?ref=fn_al_tt_1>.

С точки зрения пространства игры (в рамках ее конвенции) и проходящий по дороге мальчик («парень кого-то из нас»), и странная железная конструкция («полицейская машина»), и сваленные доски («тренажерный зал») являются полноправными участниками игры, переозначенными и взаимодействующими с авторами¹: *переживание и потребление* подобных «включенных» объектов может оказаться предельным смыслом всего игрового действия (ср.: «Робин из Шервуда» *сериал заставил всех изготовить луки и в основном игра выродилась в строительство лесных укрытий и стрельбу в цели. — м. 1981 г.р., Иркутск*). М.В. Осорина, комментируя детские игры «в разведчиков»² и анализируя поведение детей на прогулке, называет подобное вовлечение внешнего мира в «сюжеты своих игр» *наращиванием* окружающих объектов или ситуаций (ср. категорию *pretense* у Дензина): «Универсальный и самый мощный способ обогащения окружающей среды <...> состоит в том, что реальная предметная ситуация осмысливается символически и на ее базе создается новое, фантазийное пространство событий: матрас — ринг, лужа — море, трещина — каньон»; и далее: «Также можно “нарастить” объект, ситуацию или персонаж окружающего мира до нужной кондиции, чтобы он мог стать “героем детского романа”. Для этого “герою” приписываются новые, фантастические свойства, придумывается легенда о нем» [Осорина 1999: 163–164, 218]. «Наращиваемые» таким образом объекты, равно как и символически переосмысленное физическое пространство двора или квартиры, неправомерно называть «декорациями» или «атрибутами», на фоне которых разворачивается игровое действие. В самой операции по переосмыслению (подготовке) контекста может заключаться игра — в этом смысле особенно показательны индивидуальные

¹ Норман Дензин, говоря о необходимости пересмотра принятых дефиниций *play*, особо подчеркивает важность включения в контекст рассматриваемого игрового взаимодействия персонализированных одушевленных и неодушевленных объектов, которым дети приписывают ситуативные роли: «A definition of play must be capable of handling the solitary player. Similarly, such a definition must include playful and playlike actions with animate and inanimate objects which the child has “personalized”, perhaps given a name to, or assigned a role to in a game. The child transforms the object into playmate and may or may not anthropomorphize that object in the process» [Denzin 1975: 462].

² Ср. цитаты из интервью в ее книге (глава «Зачем дети строят штабы?»): *Мы постоянно играли в разные тематические игры — в индейцев, в партизан, в Великую Отечественную войну и т.п.* [Осорина 1999: 157]; *В разведчиков мы любили играть на деревьях. На одном, самом большом дереве у нас был главный штаб. Там хранились карты, деревянные дощечки, изображавшие рации, проводки и прочие вещи, представлявшие для нас ценность. Все деревья были опутаны проводами. Мы переговаривались по «рациям», хотя слышали друг друга, естественно, просто так. Охотились мы на «фашистов». Это были прохожие. Часто мы закидывали их ветками и листьями* [Там же: 163]. И далее интерпретация описанных игр: «Дети обращают свои взоры через щели в стенах “штаба” на внешний мир и вовлекают его в сюжеты своих игр. <...> Интересно, что роли в [играх] распределены не только между членами детской компании, но и предписаны некоторым ничему не подозревающим взрослым, которые ходят мимо “штаба” по своим делам» [Там же: 163–164].

игры, сфокусированные на взаимодействии с переозначенными вещами¹.

Согласно концепции Дензина, спонтанные игры (*play*) редко имеют зрительскую аудиторию, не ориентированы «вовне» и поэтому могут быть незаметны людям, не включенным в игру — находящимся в том же физическом пространстве, что и играющие, но не наблюдающим за взаимодействием детей специально. «Взрослые» вообще редко проявляют интерес к подобной активности детей, исключения же заслуживают отдельных оговорок.

От воспитателей мы прятались, и, кажется, успешно. кому-то из родителей я, стесняясь, рассказывала, что мы в сериал играем, и я там — доном Хосе. Родители интереса не проявили. Насколько я помню, мы обходились вообще без сюжета, и попытки таких инсценировок были немногочисленны и коротки (пара реплик и попытка поцелуя ;)) (ж. 1986 г.р., Москва).

[Родители] замечали конечно, это и не скрывалось, могли и дома в гостях или на дне рождения играть, попросить родителей купить/сделать атрибутику (мечи/луки/ и др). что до советов «как играть» — иногда такие попытки были, но я четко помню, что они не уважались/не принимались от родителей, только разве что от старших братьев/сестер, но и там возникало недоверие (м. 1981 г.р., Иркутск).

Чаще всего о подобных игровых практиках взрослые не знают: постфактум это может объясняться их невниманием к детским играм в целом (ср.: *Родители интереса не проявили*) или целенаправленным сокрытием факта игры (ср.: *От воспитателей мы прятались, и, кажется, успешно*). Информантами, уже взрослыми людьми, «сокрытие» иногда мотивируется и при помощи категории *стыда*, особенно если игра предполагала получение определенного эротического опыта². Если же взрослые знают об игре, то участие их ограничивается помощью в изготовлении «атрибутов» или сторонним наблюдением,

¹ О переосмыслении «старых маминых платьев» и символическом потреблении образа героини (себя как героини) в условиях точного воспроизводства эффектов сериала см. в работе С.Б. Борисова (ж. 1978 г.р., воспоминания 2007 г. о конце 1980-х гг.): *Я даже после сериала нашла в чемодане старые мамины платья, мне они были длинные, мерили их, представляла, что я буду их надевать, гулять в лесу с магнитофоном в руках (в кино же была музыка), как Изаура, и встречу любимого. <...> Я уходила [к пруду. — К.Г.] (это было рискованно, страшно далеко) и прогуливалась там в жару, как это делала рабыня Изаура. Я представляла, что у меня зонтик и я прогуливаюсь. Я даже сердилась, когда Таня подошла ко мне и спросила: «Что ты делаешь?» [Борисов 2008 II: 160].*

² Другой случай применения категории «стыда» в качестве мотивации сокрытия игры связан с низким престижем и негативной оценкой взрослыми исходного визуального материала (самих сериалов): *С родителями это не обсуждалось, по крайней мере в моей семье. Так как смотреть эти латинские сериалы у меня в семье считалось дурным тоном почему-то (ж. 1985 г.р., Алматы).*

причем граница между собственно игрой и подготовкой к ней с участием взрослых поддерживается с обеих сторон (ср. просьбы детей о помощи в изготовлении «мечей / луков» и одновременное «недоверие» к советам взрослых). Анализ показательного случая нарушения этой границы будет предложен в данной статье. Но прежде чем перейти непосредственно к рассмотрению ситуации с «Ранетками» в контексте спонтанных игр (*play*), необходимо сделать один важный метакомментарий относительно источников, используемых мною для описания феномена «игры в фильмах».

О сложностях, связанных с наблюдением за спонтанными играми, прямо писала С.М. Лойтер¹, косвенно о них свидетельствует работа Н. Дензина: первая связывает затруднения с особым статусом игр как «тайной» жизни детей, второй в качестве материала привлекает исключительно короткие диалоги участников игр, записанные прямо в момент разыгрывания, не приводя при этом комментариев или более «плотных» интерпретаций происходящего «изнутри» ситуации². Материал, на котором я основываю свои выводы в данном параграфе, представляет собой нарративы (воспоминания) взрослых людей, записанные ими через 10–15 лет после событий: такая специфика накладывает на мой анализ определенные ограничения (которые будут релевантны и при работе с основным кейсом). Стараясь сосредоточиться на фактической стороне воспоминаний (герои, сюжет, набор участников — людей и предметов, роль взрослых), я сознательно не анализировала те фрагменты описания игр, в которых фигурируют категории *инсценировка*, *сюжет*, *отыгрывать*, *театрализованные игры* и пр., структурирующие нарратив в соответствии с текущими представлениями информантов о взаимоотношении человека и визуального текста-источника, а не в соответствии с логикой детской *play*. Типичным примером такого переосмысления опыта игры являются попытки реконструировать собственные ощущения от игры, определить статус играющих и их восприятие текста в реконструируемый момент времени:

В детском саду мы не просто играли в фильмы, мы как бы их ставили, делали ремейки. То есть выбирали актерский состав,

¹ «[Игры “в страну”] не могли быть записаны в момент разыгрывания, исполнения, ибо были известны только самим участникам игры, для которых это был импровизированный “театр для себя”, тайная жизнь “как будто” без свидетелей, без зрителей, без внешнего перевоплощения» [Лойтер 2001: 160] (и далее о сращении ретроспективного воспроизведения игры с «меняющимся, всякий раз другим» нарративом, в котором игра — в пределах мира взрослых — только и существует).

² Редкий и потому особо ценный пример этнографического описания игр-импровизаций с использованием кукол, полученного путем одновременного наблюдения за действием и записи комментариев участников (до, после и в процессе игры), содержится в работе [Левина 1928], за указание на которую я искренне благодарю анонимного рецензента статьи.

потихоньку тащили из дома реквизит и потихоньку репетировали. То есть идея была не в том, чтобы войти в мир этого фильма, а повторить его сцены как можно точно (ж. 1987 г.р., Минск).

Точно помню, как воспроизводили события одной серии, роли были распределены заранее, т.к. каждый соотносил себя и вне игры с какой-то героиней, перенимались черты ну и все такое (ж. 1988 г.р., Санкт-Петербург).

Оба процитированных текста являются типичными примерами «нарратива взрослого», несмотря на то что в первом случае взаимоотношения с источником описываются при помощи категорий, отсылающих к операции *инсценировки*, *разыгрывания*, *acting* (ср.: *ставили, ремейки, актерский состав, реквизит, репетировать, повторить сцены*), а во втором утверждается отождествление себя с героинями — на уровне нарратива рассказчик пытается проблематизировать восприятие границы между реальностью игры и ситуацией «вне игры» (ср. также: *войти в мир этого фильма*). В связи с этим важно вспомнить рассуждение о доступности для взрослых поведения *acting*, в то время как символическая реальность детской игры опирается на операцию *pretending* [Denzin 1975: 467], исключаящую, между прочим, рефлексию над собственным сиюминутным статусом или взаимоотношениями с текстом-источником. Данная особенность нарративов, отражающих логические операции, осуществляемые повзрослевшими участниками постфактум и нацеленные на вписывание опыта *play* в категории «отождествления с миром фильма» или «инсценировки фильма», делает проблемным определение статуса игры «в ранеток» в сообществе Большого Роя.

3. Ройские «Ранетки»: между детской игрой и институционализированной самодеятельностью

Итак, как я уже говорила, опыт игры «в ранеток» группы подростков из Большого Роя продуктивно проецировать на два контекста: контекст спонтанных игр «в фильмы», описание которого я представила выше, и контекст регулярной самодеятельности при сельских культурных институтах, к изложению которого — впрочем, не столь подробному — я перейду ниже. На данном этапе оба контекста сосуществуют в нарративах бывших участниц проекта на правах двух не противоречащих друг другу моделей интерпретации событий 2009 г. В контекст «игры» ситуацию включают условия возникновения практики, стратегии выбора визуального материала и мотивировка выбора, структура практики, а также наличие аналогичного опыта «игр в фильмы» у всех участниц.

3.1. Молодежные сериалы (в пространстве игры) и следствие их популярности в среде ройских подростков конца 2000-х гг.

Популярность выбора сериала в качестве «сырья» для игры обусловлена такими особенностями жанра, как продолжительность воспроизводства (эпизоды сериала — *серии* — организованные в *сезоны*, могут «покрывать» длительные отрезки времени, например в несколько лет с перерывами на дополнительные съемки), относительная стабильность персонажей (подразумевающая постепенное развитие образов и привыкание к ним зрителя), регулярно сменяющие друг друга драматические ходы при общей цикличности развития центральной коллизии. У сериала «Ранетки» есть еще одна важная особенность, делающая сюжет сериала и его героев удобным сырьем для создания игры, — это *узнаваемость*:

Сегодня мой день рождения. Мне стукнуло целых [пауза] 15 лет. Моя серенькая жизнь ничем не интересна. Pink, Christina Aguilera, Nelly Furtado в мои годы были уже известными. Им, конечно, проще: у них продюсеры, помощники всякие, а я [вздых] сама научилась играть на гитаре, по самоучителю. У меня, может, и талант ничуть не меньше [вздых], но шансов никаких. <...> Заурядное имя — заурядная жизнь. В моей жизни не было еще ничего интересного. Мне уже 15, а я еще ни разу не целовалась¹.

Процитированный выше вступительный монолог одной из главных героинь сериала (от лица которой ведется повествование в первом сезоне) анонсирует центральную сюжетообразующую коллизию: «заурядные» девушки-подростки из старшей школы добиваются признания своего творчества без помощи «продюсеров, помощников», особых «шансов» и даже профессиональной подготовки — исключительно за счет собственных музыкальных талантов. Фоном для восприятия их успеха служат навязчивые отсылки к опыту «звезд» (ср.: *Pink, Christina Aguilera, Nelly Furtado в мои годы были уже известными*; показательно, что произнесение указанного монолога сопровождается наездом камеры на увешанные плакатами с изображением знаменитостей стены комнаты, в которой просыпается героиня). Под стать вступлению и экспозиция сериала: недалеко-видные учителя старшего поколения заботятся лишь о внешнем поддержании дисциплины, в то время как молодые отваживаются подготовить музыкальный номер к приезду в школу комиссии по воспитательной работе и заодно освоить музыкальные инструменты, переданные школе для создания рок-группы.

¹ Вступительный монолог героини, заставка сериала (фрагмент серии 1.1) см.: <<http://www.youtube.com/watch?v=nJT5XHwSdxw>>.

Развитие тем взаимоотношений родителей и детей, первых любовных опытов героинь происходит на фоне становления («профессионализации») музыкальной группы — от первых аргументов «за» (например: *Это шанс создать свою группу! Ты же много заявок посылала на телевидение, а тебя не брали и не возмут!* — серия 1.1) до коллективного поступления героинь в музыкальное училище в четвертом сезоне сериала. Узнаваемость описанных ситуаций — на уровне стереотипных представлений о современной школе, поп-индустрии и вопросах, занимающих любого школьника (вроде спекуляций на тему противопоставления «заурядная жизнь» как у всех / «интересная жизнь» звезд) — делает ожидаемым и даже тривиальным использование девочками 11–13 лет (т.е. представительницами целевой аудитории любого молодежного сериала) элементов сюжета и набора ролей «Ранеток» в качестве основы для игры. И подобно тому, как из первых латиноамериканских мыльных опер детьми заимствовались любовные коллизии, а из приключенческих фильмов — сцены драк и перестрелок, внимание подростков в «Ранетках» привлек центральный сюжет, нерв всего сериала¹ — исполнение песен на сцене простыми школьницами. При явно ощущаемом сходстве с главными героинями опыт игры в музыкальной группе, безусловно, воспринимался жительницами Роя как экзотический и желанный (и в этом смысле они точно уловили сообщение создателей сериала).

Соб.: Ты помнишь, у кого эта идея возникла вообще, как-то вот с «Ранетками» что-то сделать?

Марина: Да не знаю, как-то вроде мы сразу все вместе решили.

Соб.: А к чему вообще, что вообще это такое было? Это вы так как-то играли или выступали, что вы делали?

Марина: Просто как бы этой группой увлекались сильно, и вот, нам как бы понравилось, так же решили сделать.

Соб.: Это просто вы решили для себя сделать или какое-то выступление?

Марина: Ну сначала для себя, потом решили выступать, [нрзб.] показать.

<...>

Соб.: А что вас интересовало больше тогда: группа сама или фильм, сериал?

Марина: Сначала мы как бы фильм смотрели, потом уже начали песни слушать. <...> Вот сами девчонки [героини сериала. — К.Г.] нравились. Поэтому начали повторять [смеется] (интервью 2013 г.).

¹ Сравнение когнитивных особенностей усвоения информации, полученной детьми из визуальных (телевизионных) и письменных (текстовых) источников, и, в частности, стратегии воспроизведения изложенных событий (элементов сюжета) по памяти см. в: [Beentjes, van der Voort 1991].

Соб.: *А ты помнишь, каким образом распределялись роли — кто кем будет?*

Вера: *Так. Я была [пауза] Наташей, да? Я была Наташей, Лика была, нет. Женей была Марина¹. [обращается к сидящей рядом Кате] Нет, Лика? В общем я вообще уже...*

Катя: [шепотом] *Оксана.*

Вера: *А, Оксана была? В общем у нас была Оксана М., она была Женей. Так, Люда С. была барабаницей у нас. Я была Наташей. Кто там еще есть? Аней была Лика (интервью 2013 г.).*

Соб.: *А скажи, пожалуйста, а как вы роли вообще распределяли? <...>*

Катя: *Кому какой персонаж нравится [смеется].*

Соб.: *Серьезно? А тебе вот какой нравился?*

Катя: *Барабан, но Люда вперед забила барабаны. <...>*

Соб.: *А остальные девчонки как распределялись?*

Катя: *Гитара чтоб в руках была (интервью 2013 г.).*

Основным объяснением внимания к «Ранеткам» выступают на уровне нарратива отсылки к популярности сериала и группы в конце 2000-х гг. (ср.: *Просто как бы этой группой увлекались сильно; Сначала мы как бы фильм смотрели, потом уже начали песни слушать; Вот сами девчонки нравились. Поэтому начали повторять*). Регулярный просмотр сериала вкупе с прослушиванием песен и коллекционированием атрибутики сделали «Ранеток» важной частью повседневности девочек, о чем свидетельствуют, например, ответы на вопросы о ролях (участницы могут не помнить, кто из них какую роль исполнял, но хорошо помнят имена и визуальные образы героинь — и именно на них ориентируются при ответе). Показательно, что распределение ролей описывается участницами как колебание между ориентацией на сам персонаж и на музыкальный инструмент как его атрибут (ср.: *У нас была Оксана М., она была Женей. Так, Люда С. была барабаницей у нас*²; впрочем, чаще при перечислении ролей рассказчицы пользуются указанием на личные имена героинь сериала как достаточные для обозначения позиции). Правоммерно даже говорить о слиянии образов героя и используемого им инструмента — по крайней мере на narra-

¹ Имена героинь сериала «Ранетки» (первого состава группы): Наташа (гитара), Лера (ударные), Аня (гитара), Лена (бас-гитара), Женя (клавишные); позже Леру заменила Нюта.

² Ср. также: **Марина:** *Ну как бы все сами решали, кто кем будет. Кто на кого похож... Соб.:* *А в зависимости от инструмента... Марина:* *И кто на каких инструментах хотел играть (интервью 2013 г.).* В контексте последней цитаты важно вспомнить формулировку критериев выбора, предложенную Катей, — «гитара чтоб в руках была». Как кажется, именно гитара как инструмент оказалась наиболее привлекательной (дающей, например, больше возможностей для пластических импровизаций), и в результате роли трех гитаристок, находящихся в центре «сцены», распределились между тремя наиболее активными участницами (и идейными вдохновительницами) игры — Верой, Ликой и Мариной (напомню, что у выбывшей Кати фанерная гитара до сих пор бережно хранится дома).

тивном уровне (ср.: **Катя** о стратегиях выбора роли: *Кому какой персонаж нравится*; и далее о себе: *Барабан, но Люда вперед забил барабаны*). По свидетельству одной из участниц, Лики, контекстом появления самой идеи «точно так же сделать» — типичным для возникновения (развертывания) спонтанных игр — оказался совместный труд (практика, разделяемая всей группой) в пришкольном огороде во время летних каникул (длительного отрезка незанятого времени): *Мы в общем ходили на участок школьный. Там отрабатывать, ну вот отработки, да? И там у девочек вот, у кого у нас загорелось желание? <...> У них [Веры и Марины. — К.Г.] как-то промелькнула идея, они потому что больше всего фанатели вот по этим «Ранеткам».*

Идеальным условием для игры являлась также и структура самой группы подростков: все пять основных участниц не только принадлежат к одной возрастной категории (1996 г.р.), но и являются одноклассницами, при этом две из них связаны родственными связями — Марина и Люда приходятся друг другу двоюродными сестрами. Интересно также, что Катя, вскоре покинувшая группу (по ее словам, из-за ссоры с одной из участниц: *Я сначала, сама всё, ну тоже помогала собирать [рекламизит], а потом психанула из-за одной девочки и не стала участвовать [смеется]. Я так, иногда заменяла*), младше остальных девочек на два года (1998 г.р.), но при этом приходится двоюродной сестрой Марине и Люде (возможно, первый фактор сыграл роль в выпадении Кати из группы, а второй — в изначальной включенности в нее). Структуру взаимодействий девочек на ранних этапах (до начала «институционализации» практики, о которой ниже), включающую их в контекст «спонтанной игры», реконструировать достаточно сложно, но о некоторых особенностях все же правомерно говорить.

Марина: *Сначала ходили как бы к однокласснице, у нее просто так играли, ну так, не по-настоящему вот [смеется]. Просто репетировали, музыку включали дома у нее. Играли, пытались.*

Соб.: *«Играли» — в смысле на музыкальных инструментах играли?*

Марина: *Ну вот у одной была как бы гитара и синтезатор был.*

Соб.: *И вы что-то на них, на гитаре и на синтезаторе, изображали, да?*

Марина: [смеется] *Ну да (интервью 2013 г.).*

Лика: *Ну встал вопрос насчет инструментов, и как бы никто играть не умеет, давайте, мол, просто из картонок там сделаем или еще из чего-нибудь. А у Софьи у кого-то, родственника или у дяди, была как раз старая гитара. Ну нерабочая, без струн, просто гитара, и мы ее вот взяли. <...> И мы потом в общем стали из картона вот делать вот [**Оксана:** *Сами всё делали*], всё рисовали это, каждая старалась красивее там эту гитару сделать.*

<...> И мы начали как-то так: ну соберемся у одной подружки. Начинали, там песня: «Вот мне вот эта больше нравится», — начинали ее петь, все вот эти вот песни наизусть знали, все сразу запевали. Брели вот эти вот искусственные гитары, изображали [смеется], да, такой азарт был у нас. <...>

Оксана: Не учили вообще, так просто знали.

Ли́ка: Не учили! Мы всё вот это вот смотрели фильм. Нам просто нужно было изобразить уже оставалось. Вот (интервью 2013 г.).

Итак, изначально практика включала «изображение» действий «Ранеток» на сцене — манипуляции с «музыкальными инструментами» (ср.: *Брели вот эти вот искусственные гитары, изображали*) и распевание известных и наиболее любимых участницами песен. Все действия осуществлялись дома у кого-то из девочек — в приватном пространстве, вполне пригодном для игр детей и подростков (ср.: *Сначала ходили как бы к однокласснице, у нее просто так играли*). Поскольку заучивания тексты песен не требовали (ср.: *эти вот песни наизусть знали, все сразу запевали*), равно как его не требовала имитация поведения героинь сериала на сцене (*Мы всё вот это вот смотрели фильм. Нам просто нужно было изобразить уже оставалось*), единственной проблемой оказалось отсутствие «предметного ряда» игры — необходимость обеспечения участниц музыкальными инструментами. И в этой точке, на мой взгляд, проявляется еще одна характерная особенность спонтанных игр «в фильмы», о которой я говорила выше: способность предметного ряда — поиска, изготовления, приспособления или переосмысления предметов — быть не просто «атрибутом» или «декорацией», но и одним из важнейших элементов, ходов игры (в предельном случае — ее основным интересом). Так, ройские девочки много времени и усилий уделяли изготовлению бутфорских инструментов: гитары вырезали из фанеры или картона и раскрашивали (ср.: *стали из картона вот делать вот, всё рисовали это, каждая старалась красивее там эту гитару сделать*), в качестве барабанов использовали оклеенные бумагой ведра или цветочные горшки¹. В ход шли также неиспользуемые старые, но настоящие инструменты (ср.: *У дяди была как раз старая гитара. Ну нерабочая, без струн, просто гитара, и мы ее вот взяли*; впрочем, поиск барабанов и гитар, бывших когда-то в распоряжении сельского клуба, относится, очевидно, к более поздним этапам), использовался даже один работающий (правда, не подключавшийся к электросети) синтезатор. По моим наблюдениям 2009 г. и коррелирующим с ними выска-

¹ Ср.: **Катя:** Барабаны были этими [пауза] ведра обклеенные. Ну, когда я готовила, потом я барабаны, психанула, забрала свои [смеется]. Там барабаны были, и они обклеены обоями. А еще эта, у них были цветочные горшки перевернутые (интервью 2013 г.).

званиям участниц, изготовление инструментов занимало большую часть общего игрового времени и некоторые «сборы» специально посвящались этому элементу игры. Кроме того, определенную помощь девочкам на этом этапе оказывали родители:

Соб.: *А родители как-то помогли что-то вот там делать? Какие-то инструменты или костюмы готовить, что-то такое?*

Вера: *Мм, так. У Люды в общем мама помогала, тетя Аня. У Кати тоже мама искала там какие-то вот эти вот барабаны, ведра такие (интервью 2013 г.).*

Наконец, еще одним фактором, позволяющим однозначно включить описанную практику в контекст игр «в фильмы», является наличие у ее участниц опыта аналогичных игр на материале других телевизионных текстов.

Соб.: *А был ли у вас опыт в детстве игры в какие-то фильмы, сериалы?..*

Ли́ка, Оксана: *Да, да!*

Соб.: *...вот что-то такое. Был?*

Оксана: [смеется]

Ли́ка: *Часто! Фанатели от одного фильма. [Оксана: Да!] Фанатели от следующего такого молодежного фильма и как бы тоже вот пытались-то там что-то. <...>*

Ли́ка: *Ну в общем, как это сказать, ну вот хитовые фильмы вот смотрели вот, там, который был в хит-, в хиту или как это.*

Оксана: *Новые которые были.*

Ли́ка: *Вот такие новые, молодежные фильмы.*

Соб.: *Это сериалы были какие-то? Что-то типа «Зачарованных»¹?*

Ли́ка: *И фильмы, и сериалы. Да! [Оксана: Да.] «Зачарованные», всякие разные вот это вот.*

<...>

Ли́ка: [об игре в «Зачарованных»] *Ну вот мы как бы... ну пытались там, например, сережки одеть такие же большие там [смеется]. Потом вот эти вот «Зачарованные», они как бы там с волшебством связаны, и вот мы как-то собирались, как будто, ох там, демон, мы ему там что-нибудь сделаем. Что нам там по 10 лет было, мы всё вот это вот. Вот, так, что еще. Ну вот, у нас есть там дом, белый дом, он недостроенный, он, всё в порядке с ним, но он просто недостроенный. И у нас у всех вот, у детей вот, была фантазия [Оксана: Да-да], как будто там демоны [нрзб.: живут], и все такое. И мы собирались вот компанией, и вот собирались и мальчики, и девочки, и мы просто вот как бы вот адреналин вот этот у нас собирался. И мы шли вот: «А давайте типа*

¹ Сериал «Зачарованные»: <<http://www.imdb.com/title/tt0158552/>>; до 2009 г. в России транслировался исключительно по каналу СТС.

сходим в белый дом!» И мы шли к нему, один мальчик даже брал бинокль, мы ходили туда, смотрели в этот бинокль, и вот эти вот просветы-то между щелями — [интонация ужаса] «глаза де-еемонов!» [смеется]. И вот в общем потом, мы вот начали вот эти вот «Зачарованные» смотреть, там были эти девушки, у каждой вот эти способности, и мы ходили как будто: «у меня вот такая способность!», «у меня там эта способность». Я уже не помню, кто какую распределял, но мы: «сейч-, подождите, сей-час я всё заморожу, потом [не] будет страшно!» [смеется] (интервью 2013 г.).

Я привела пространную цитату из интервью только с двумя участницами игры «в ранеток», несмотря на то что наличие опыта подобных игр «в фильмы» признают все без исключения девочки группы. Более того, из интервью видно, что Лика и Оксана, поняв суть моего вопроса, мгновенно реагируют на него утверждением, что интересующие меня практики им хорошо знакомы (ср.: *Часто! Фанатели от одного фильма. Фанатели от следующего такого молодежного фильма и как бы тоже вот пытались-то там что-то*), но испытывают затруднения с указанием на то, в какие именно фильмы они ранее играли (с «называнием» фильма). Вместо этого они многократно ссылаются на популярность текстов-источников (одновременно как на мотивацию выбора и наиболее актуальную характеристику фильма, ср.: *хитовые фильмы вот смотрели; вот такие новые, молодежные фильмы*). В этой ситуации я позволила себе подсказку, извлеченную из интервью с Верой, состоявшегося незадолго до общения с Ликой и Оксаной, а именно указание на сериал «Зачарованные», в разыгрывании которого (как мне уже было известно) принимала участие Лика:

Вера: *В общем у нас там белый дом есть вот этот вот, и мы смотрели «Зачарованные» сериал, вот мы хотели [пауза], мы хотели в общем там, типа распределяли роли. Я была Пайпер, Лена там еще кто-то в общем. И мы собирали какие-то поганки, хотели варить зелье в общем [смеется].*

Соб.: *<...> У вас был какой-то постоянный костяк, компания, когда вы играли в «Зачарованных»?*

Вера: *Да. Была я, Лена Б. и Леша С. И еще Лика.*

Соб.: *А какие-то атрибуты изготавливали или костюм?*

Вера: *Костюмы — нет, я завела тетрадку с заклинаниями и списывала из сериала все вот эти заклинания, которые они говорили [смеется]. Вот, и эти поганки собирали (интервью 2013 г.).*

Сходства между практикой игры «в ранеток» и игры «в зачарованных» прослеживаются и на уровне контекста игр, и на уровне их структур. Так, в обеих играх принимают участие более или менее стабильные компании детей-сверстников, отчасти

даже пересекающиеся: Лика и Вера играли в обе игры, Оксана после описания игры «в зачарованных» также упоминала игру, в рамках которой она и ее подруги из соседней с Роем деревни Танабаево *втроем ходили по деревне у себя, пугали вот там людей* (ср. трех главных героинь сериала «Зачарованные»), Лена Б., упоминаемая Верой, в 2009 г. была ее близкой подругой и, по свидетельству библиотекаря Роя, безуспешно пыталась влиться в игру «в ранеток». Более того, обе игры, по указаниям информантов, имели место примерно в одно время — в конце 2000-х гг. (Лика: ок. 2006–2007 гг., Вера: в 2009 г.), обе в качестве текста-источника использовали молодежные сериалы, транслировавшиеся по телеканалу СТС, главные герои которых — компании молодых девушек.

С точки зрения структуры, так же как и в случае с «ранетками», в качестве основного элемента игры «в зачарованных» заимствовалась центральная коллизия фильма (а не, например, побочные романтические или любые другие сюжеты) — магические способности героинь и стратегии их применения (ср.: *они как бы там с волшебством связаны, и вот мы как-то собирались, как будто, ох там, демон, мы ему там что-нибудь сделаем*). В игру включалось проговаривание заклинаний, отслеживание «демонов» в бинокль, распределение ролей и связанных с ними особых «способностей» (ср.: *Типа распределяли роли. Я была Пайпер; Там были эти девушки, у каждой вот эти способности, и мы ходили как будто: «у меня вот такая способность!» подождите, сейчас я всё заморожу»), имитация магических действий и др.*

Особое внимание следует обратить на «предметный ряд» этой второй игры и семиотическое «наращивание» окружающего пространства в ее контексте: важным элементом взаимодействия является не только изготовление атрибутов волшебниц, вроде тетради с заклинаниями или сбора «поганок» для «зелья» (и здесь исходный материал сериала используется буквально близко к тексту: *я завела тетрадку с заклинаниями и списывала из сериала все вот эти заклинания, которые они говорили*), но и переосмысление объекта реального пространства села в соответствии с игровой конвенцией. Так, каменный «белый дом» (*он, всё в порядке с ним, но он просто недостроенный*) становится вместилищем «демонов», на отслеживание которых нацелена игра, в то время как части дома — просветы между щелями в стенах — выступают желанными партнерами по игре, собственно «глазами демонов». Наконец, в связи с этой игрой необходимо отметить особую логичность в выборе и «назначении» детьми искомого опасного партнера по коммуникации: «белый дом» действительно является заметным объектом в культурном ландшафте села, причем разные возрастные

группы по-своему интерпретируют его маргинальность и в соответствии с этим выстраивают свои нарративы о нем (привлекательная мнения «старших» или актуальные фольклорные модели)¹.

3.2. Детская самостоятельность при сельских культурных институтах: контекст, форматы и «медийные» ориентиры

Вернемся к игре «в ранеток», точнее к обсуждению принципиально иного контекста, на который необходимо спроецировать рассматриваемую нами практику, — к той самой второй интерпретационной модели, используемой бывшими участницами игры в своих нарративах-воспоминаниях. Включение этого альтернативного контекста, заставившего девочек полностью переосмыслить свой опыт, связано с фигурой взрослого человека, который, вопреки общей тенденции к отстранению «родителей» от подобной активности детей, принял непосредственное участие в трансформации игровой практики в организованную «самостоятельность» (*сценическое выступление*).

Лица: *Брали вот эти вот искусственные гитары, изображали [смеется], да, такой азарт был у нас. Так потом про нас кто узнали вот, вот в ДК [Оксана: в ДК], про нас узнали, то, что мы вот так вот занимаемся, и как раз вот День села, накануне.*

¹ Еще в 2009 г. про «белый дом» и связанные с ним представления мне рассказывали две жительницы Роя. Уже известная нам Катя (1998 г.р.) в качестве доказательства маргинального (опасного) статуса дома привела две истории, одна из которых воспроизводила риторику рассказа от первого лица (нарратив личного опыта), а вторая представляла собой фабулэт, реализующий широко распространенный в марийских деревнях Уржумского района мотив посещения «покойным мужем» вдовы. **Катя:** *Дом призраков. И когда вот заходим, там обязательно что-нибудь находится у нас, например на дверях кровь или что-нибудь такое. Или все там боятся в этот дом, обходят там. А еще, это про шубу тоже рассказывать?* **Соб.:** *Да, расскажи, пожалуйста!* **Катя:** *Ну жил там мужчина, мужчина и дети ихние. Вот, и эти дети, ну не дети, а мужчина потом умер. Мужчина каждую ночь приходил к жене и там спал, потом уходил. Вот. И потом, одну ночь он пришел, а дети просто по-другому лежали. И жена увидела, когда он лег, увидела в нем дырку, и это...* **Соб.:** *В нем самом?* **Катя:** *Нет, в шубе дырку, и это, а в дырке была шерсть. Всё.* **Соб.:** *А кто тебе рассказал-то про это?* **Катя:** *Вот про шубу рассказывала эта, Настя З. Про белый дом рассказывала одна, ну мы там сами видели, что там как будто бы кровь была, что-то вот такое.* Другие стратегии конструирования и интерпретации маргинальности дома использует родная тетя Кати, библиотекарь Роя. **Инф.:** *Потом я это, родилась в старинном доме, сейчас ему, наверное, уже более 100 лет, но он еще стоит. Катя, мож покажешь потом?* **Катя:** *Где шуба-то!* **Инф.:** *Этот очень старинный дом, значит, он уже тоже исторический, да? Можно так сказать. Там была больница, какие-то еще учреждения, да. А потом уже отдали этот дом под квартиры. Ну вот такие всякие истории, конечно, рассказывал отец, то, что в соседней половине был найден револьвер, допустим. <...> А в нашей половине в чулане мои братья нашли, когда это, подростками были, обойму или магазин <...> Сам по себе этот дом-то какой-то, да, потолки какие-то такие, с орнаментом по бокам (ж. 1975 г.р., Большой Рой). В этом случае актуальными характеристиками дома оказываются его «историчность» (фактический «возраст» и хроника размещавшихся в нем учреждений), архитектурные особенности, отличающие его от других сельских построек (Сам по себе этот дом-то какой-то, да, потолки какие-то такие, с орнаментом по бокам), выделенность в устной традиции старшей группы населения (ср.: вот такие всякие истории, конечно, рассказывал отец, то, что в соседней половине был найден револьвер, допустим; кроме того, из разговора с информанткой в 2013 г. стало известно, что «старшие» называли дом «мечетью», т.к. он непохож на другие деревенские строения, возвышается над деревней), столкновение с маргинальными предметами, найденными в доме.*

И нас пригласили на нем выступить, потом про нас узнали в Танабаево вот, в деревне — туда пригласили нас. Мы это [смеется], всё, понеслась. Вот, куда нас еще звали?

Оксана: *Тут в клубе были еще, просто выступали. Что-то там было такое.*

Ли́ка: *А, в клубе у нас [пауза] был, щас вспомню, «Фабрика звезд» была. <...> А потом вот, у Кати вот сестренка-то приезжала, у нее день рождения было. И мне вот позвонили вот, всех вот обзванивали, вот Катя-то вот: «Может сыграете», мол, подарок такой сделаем — ну что, неплохо. Вот. Мы собрались вот, в библиотеке вот выступили, несколько песен, нас даже на бис просили!» (интервью 2013 г.).*

Соб.: *Это просто вы решили для себя сделать или какое-то выступление?*

Марина: *Ну сначала для себя, потом решили выступать, [нрзб.] показать. <...>*

Соб.: *А как вы начали выступать, почему? Вас кто-то пригласил или вы сами решили?*

Марина: *Да, там в библиотеке Анна Н. работала. Она как бы нас видела и попросила выступить.*

Соб.: *А она вас видела где, ты не помнишь?*

Марина: *Дома у Кати.*

Соб.: *А, то есть вы дома у Кати что-то разыгрывали, да? А она вас там видела?*

Марина: *Было такое, ага (интервью 2013 г.).*

Итак, следующим этапом деятельности группы ройских «ранеток» стало выступление на сцене: согласно большинству свидетельств, девочки выступали четыре раза — на Дне села в Большом Рое (на сцене местного Дома культуры), на Дне деревни Танабаево, на конкурсе «Фабрика звезд» (или, в другой огласовке, «Минута славы») в ройском клубе и в ройской библиотеке на дне рождения «сестры» Кати (на самом деле, общей дальней родственницы Кати, Люды и Марины)¹. Собственно выступления заключались в выходе на сцену и имитации пения и игры на музыкальных инструментах под включенную фонограмму² (ил. 1, видео³).

¹ Сами участницы чаще всего вспоминают о двух выступлениях — «Днях деревни» в Рое и Танабаево. Библиотекарь Анна предлагает иную хронологию выступлений группы. По ее словам, «программу» готовили для «Фабрики звезд» — мероприятия, проходившего по плану Дома культуры. Позже выступали на Дне села, где после основной программы «кустроили как дискотеку» (под фонограмму «Ранеток» девочки «исполнили» около десяти песен). На аналогичной программе в Танабаево было исполнено три песни. Первыми же зрителями группы была «лагерная смена школьников», с которой библиотека трижды в месяц проводила «по плану» мероприятия.

² К сожалению, сохранившиеся визуальные свидетельства весьма скудны.

³ Видеозапись с выступления на Дне деревни Танабаево (июль 2009 г.): представлен фрагмент исполнения песни «Мы ранетки» (личный архив К. Михайловой). Показательно, что внешний иссле-



Выступление 10 июля 2009 г. на конкурсе «Фабрика звезд» в сельском Доме культуры Большого Роя (личный архив директора Дома культуры Л. Александровой)

Оценка роли библиотекаря Анны в изменении контекста деятельности девочек с игрового на сценический, в закреплении за практикой статуса зрелища — представления, ориентированного вовне, на аудиторию (что нетипично для детской игры «в фильмы»), различается в зависимости от говорящего. В процитированных выше высказываниях (двух постоянных и наиболее активных участниц) роль взрослого человека сводится к приглашению уже сформировавшегося коллектива со своей концепцией выступления выйти на сцену на празднике. По словам Марины, библиотекарь сама увидела взаимодействие

довательский интерес к проекту побудил нескольких бывших участниц не только помогать мне в поиске фото- или видеозаписей выступлений, но и скорректировать оценку самого сценического опыта (воспоминаний и свидетельств о нем). Интересны, например, удивленные и восторженные комментарии Лики при просмотре записи, выражавшие однозначно положительную реакцию (до мая 2013 г. о существовании записи Лика не знала): **Лика:** *Пипец нас рвёт! Это ведь я! Оксана:* *Вон даже вот как под Наташу оделась.* **Лика:** [визжит] *Ой, мне потом тоже надо будет скопировать запись. — К.Г.]. <...> Обалдеть. Даже у меня не было таких материалов. Это что-то! У кого еще, интересно, они могут быть?* Отмечу также, что песня «Мы ранетки» является своеобразной визитной карточкой группы, исполняемой зачастую в финале концерта: например, запись выступления в СК «Олимпийский» в Москве <<http://www.youtube.com/watch?v=hiT8ap7sxXE>>. К слову, этот концерт демонстрирует не только типичный срез аудитории группы, преимущественно детско-подростковой, но и стратегии конструирования общности музыкантов и их поклонников, используемые в «диалоге» с публикой, предваряющем исполнение песни, ср.: **вокалистка Женя:** *Вот смотрите, мы впятером — это Ранетки, да?* [далее Женя перечисляет несколько характеристик, объединяющих музыкантов на сцене и зрителей в зале, например любовь к футболу] *То есть, видите, мы с вами очень похожи. Это означает одно, ребята. То, что вы и есть [пауза] ранетки!* [музыканты хором, вместе с залом] *Вы [микрофон обращен к залу, зал скандирует] — ранетки.*

девочек дома у одной из участниц, после чего «попросила выступить». Ли́ка вообще не упоминает о помощи со стороны Анны (используя неопределенно-личные формы, вроде *позволили, обзванивали, попросили*; ср.: *Про нас узнали, то, что мы вот так вот занимаемся, и как раз вот День села, накануне. И нас пригласили на нем выступить*), пока не получает прямой вопрос о роли Анны в проекте. По версии Оксаны и Ли́ки, роль Анны сводилась к одобрению деятельности девочек, подбадриванию их, несложным советам относительно репертуара и предоставлению помещения для репетиций. Кроме того, первая реакция обеих информанток на упоминание Анны — указание на то, что в «группе» состояла и ее дочь Люда¹. В свою очередь Катя, недолго участвовавшая в проекте, утверждает, что сама идея выступлений принадлежала девочкам, но реализация ее является полностью заслугой Анны: первое выступление «ранеток» было результатом целенаправленной подготовки номера к концерту «Минута славы», проходившему в клубе.

В противоположность тому, что вспоминают и рассказывают девочки, библиотекарь Анна репрезентирует выступления ройских «ранеток» как проект, инициированный и поддержанный библиотекой, — одно из многих выступлений детского коллектива «Радуга», руководимого Анной, более или менее постоянными участницами которого являлись ее дочь, племянницы и, окказионально, их подруги.

Анна, библиотекарь: *Так в общем у нас было до этого, у нас как бы пародия на бабушек, вот эти «бабки-то новые русские» были бабки². Мы выступали несколько раз с этими пародиями, всем нравилось. И мы сами придумывали эти вот тексты, какие-то смешные там эти моменты, это всё проигрывали. Атрибуты все эти, одежду, всё это мы придумывали вместе с девочками. И мы даже и в клубе выступали, и в школе выступали, и на юбилей библиотеки выступали. Так, это у нас прошло, настало следующее как бы лето, да? И мы думали, что бы такое сделать, давай всех звезд этих перебирать. <...> Ну конечно, не Аллу Пугачеву, не Вайкуле,*

¹ Ср.: **Соб.:** *А как вот вы связаны с библиотекой, с Анной Н.? Просто я знаю, что она тоже какое-то отношение имела к этому. Оксана:* *Да-да, у нее дочь была... Ли́ка:* *У нее дочь участвовала, Люда, и вот, и как бы вот Анне Н. тоже очень понравилась эта идея, ни у кого таких идей не было, и она как бы хотела, чтоб мы развивались постепенно. И поэтому она нам давала библиотеку в распоряжение на репетиции. Вот, мы репетировали в библиотеке, включали там музыку, и вот в общем. Она была не против. <...> Соб.:* *А Анна Н. никак там, скажем, не помогала вам песни отбирать, не советовала, как себя вести?.. Ли́ка:* *Она нам, она нам, бывало, говорила, что вот, например, вот эта песня больно звучная, очень хорошая звучная песня, и мы включали на компьютере эту песню, начинали слушать ее. <...> Она просто как бы смотрела вот то, что вот: ой здорово! — там нас подбадривала, что молодцы (интервью 2013 г.).*

² Комический эстрадный дуэт, популярный в конце 2000-х гг. ввиду частых выступлений в юмористических передачах центральных телеканалов России: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Новые_Русские_Бабки>.

а как раз была вот эта мода на «Ранеток»-то. И девчонки с сотовыми ходили и слушали это всё. И в свободное время-то вот как раз они на репетицию с этой «Радугой», и включали этих «Ранеток». И потом, значит [смеется], может, с чего началось, кто-то, может, даже и предложил это сделать. И может, или просто сидели подпевали девчонки-то. И вот. «А давайте, может быть?..» — так и сказали: «Давайте, давайте!» (интервью 2012 г.).

Итак, по версии Анны, сама идея изображать «Ранеток» появилась у девочек как следствие моды на группу (именно на музыкальную продукцию группы, а не на сериал), но в контексте творческого поиска идей для новых выступлений коллектива «Радуга», в который будущие «ранетки» входили (ср.: *в свободное время-то вот как раз они на репетицию с этой «Радугой», и включали этих «Ранеток»*). Иными словами, Анна изначально помещает проект в принципиально другой контекст: в контекст организованных выступлений, сельской детской самодеятельности, использующей материал телевидения, кино или индустрии популярной музыки в качестве сырья для небольших «сценок». «Ранетки» при выборе сырья побеждают Аллу Пугачеву и Вайкуле (как «слишком высокую планку» для пародирования), становясь в один ряд с «новыми русскими бабками», которых девочки изображали на сцене летом 2008 г.¹ «Жанровую» природу представляемого зрителям продукта Анна определяет при помощи категории *пародия*, исходный материал для которой заимствуется из общедоступного, условно *медийного* информационного поля, а творческая обработка предполагает адаптацию в детском коллективе — для местного зрителя и для самих исполнителей. С этой точки зрения описанные проекты с «бабками» и «ранетками» идентичны — оба заимствовали готовые визуальные и концептуальные модели (конфликт «бабок» с «современным миром» или выступление молодежной поп-группы) и при этом включали «творческий» элемент в виде разыгрывания детьми, изготовления «атрибутов» и «костюмов», придумывания собственных «смешных текстов» или вольной имитации пластики настоящих «Ранеток».

Стоит отметить также, что все номера, включенные Анной в деятельность состава «Радуги» 2008–2009 гг. или их продол-

¹ Об этом опыте упоминает Лика, так же как и в случае с «ранетками» риторически присваивая себе и сверстницам «авторские права» на проект: *Мы в составе вот: Люды, я, Марина, Катя, мы собирались вот так вот тоже летом, бывало вот, и ставили сценки. Мы даже зачастую не брали откуда-то там из журналов, а придумывали сами. У нас даже был хит, сценка «Бабки». И мы вчетвером инсценировали вот это всё. Эту сценку, всё чисто придумывали, сами весь вот этот вот, весь этот, как это, сценарий, да? <...> И нас тоже вот все время хотели послушать, все время на бис тоже сколько раз просили. <...> Потом у нас была вторая серия вот этих бабок, там уже как будто дети, там что-то внуки приехали там. Всякое смешное брали, типа телефоны там какие-то, даже вплоть до стрингов там, типа веревочки там (интервью 2013 г.).*

жателей из следующего поколения детей, предполагают один и тот же контекст воспроизводства: сцены культурных институтов села — школы, библиотеки, клуба (ср.: *И мы даже и в клубе выступали, и в школе выступали, и на юбилей библиотеки выступали*), и праздники, проводимые ими¹. В этой связи сделаю несколько оговорок для пояснения самого феномена детской сценической самодеятельности. Во-первых, набор событий, на которые ориентирована самодеятельность в тематическом и временном планах, достаточно стабилен, идентичен во всех известных мне клубах Уржумского района (и, безусловно, коррелирует с ситуацией за пределами района) и включает ряд школьных (День учителя, День знаний, Последний звонок и др.), календарных (Новый год, 8 марта, День матери, День пожилых людей и др.) и сельских (День села) праздников. Культурные институты, отвечающие за подготовку концертов, разнятся (в Рое выступлениями детей параллельно занимались библиотека и школа), но программы выступлений и в особенности набор «источников», используемых разными коллективами, во многом схожи². Во-вторых, по крайней мере три постоянных участницы интересующей нас группы ройских «ранеток» имеют опыт участия в самодеятельности и при библиотеке, и при школе (жанры выступлений, в которых девочки участвовали, простираются от чтения стихов до исполнения групповых танцев, например на популярном в районе марийском «Кулышетовском фестивале» в 2011 г.). В-третьих, заимствование в качестве «сырья» для самодеятельных сценариев сюжетов и образов (пластики танцев или песенных текстов, формата телепередачи или целой концепции музыкальной группы), подсказанных популярной телевизионной культурой, в целом достаточно распространено и в деревнях района, и — шире — в самых разных сельских сообществах страны. Вполне очевидно, что такие изначально телевизионные проекты (телепередачи), как КВН, «Утренняя звезда» или «Играй, гармонь», практически утратили связь с источником и используются

¹ **Анна:** У нас ведь получился такой, ну мы так это высоко назвали, я уж тебе говорила, да? Творческий детский коллектив «Радуга». <...> Я так их представляла везде. Мы, например, на 1 сентября приветствовали первоклассников. <...> Я им раздала стихи, они выучили стихи, мож какой-то там куплет песни, не помню сценарий. <...> На День учителя. На Новый год мы хотели, но передумали что-то. <...> С «бабками»-то тоже это, один раз выступили мы там, да, в школе на сцене выступали. Ну еще что: на Дне пожилых людей, на Дне матери. Две девочки, например, ча-стушки там пели: ну тоже, как я считаю, от библиотеки я их представляла. Сценки, тоже вот это, на праздники сельские-то (интервью 2013 г.).

² Я не буду подробно останавливаться на анализе детской самодеятельности в других марийских деревнях района. Отмечу только, что ярким примером успешного ансамбля, который начинал с выступлений на школьных праздниках, мероприятиях библиотеки и на проходящем в селе фестивале «национальной песни» и за два года заслужил признание на районном уровне, является коллектив при школе села Байса «Ший памаш», исполняющий преимущественно стилизованные марийские танцы. Подробно об ансамбле и в целом об этнической составляющей детской самодеятельности см. в: [Гаврилова 2012: 306–317].

бесчисленными коллективами (сельскими и городскими) постсоветского пространства в качестве универсальной матрицы сценического действия. В то же время описанные приемы использования более поздней телевизионной продукции (например, форматов передач «Фабрика звезд» и «Минута славы», упоминавшихся в контексте деятельности ройского клуба) и выбор переосмысливаемых текстов (например, выступлений «Новых русских бабок») также не являются уникальными для рассматриваемого мною сообщества¹ (ил. 2–5).



Ил. 2. Отчетный стенд за 2006 г. самодеятельности при сельском Доме культуры деревни Шардонемь Пинежского района Архангельской области (архив ДК Шардонемь)

Итак, практика игры «в ранеток», появившаяся как активность «для себя», во многих отношениях подобная другим играм «в фильмы», не попадающим в поле зрения взрослых и даже оберегаемым от их прямого вмешательства, получила не только художественного руководителя (или по крайней мере консуль-

¹ Было бы интересно исследовать стратегии использования телевизионного (и кинематографического) материала сельскими клубами разных регионов (разумеется, в рамках не только детской, но и взрослой самодеятельности). В качестве *рандомных*, случайно попавшихся под руку примеров сходства в предпочтениях клубов привожу проекты Дома культуры при деревне Шардонемь Архангельской области, пародировавшие формат «Фабрики звезд» и выступления «Новых русских бабок» (ил. 2) и Дома культуры при поселке Териберка Мурманской области, в 2002 г. использовавшего формат «Евровидения» для проведения выступления местного детского танцевального ансамбля «Джин». Последний пример особенно показателен, т.к. имеет ряд сходств с ройскими «ранетками» в их сценическом изводе, как то: изображение на сцене известных в начале 2000-х гг. поп-групп («Руки вверх», «Стрелки», «Краски», «Демо» и др.), подбор костюмов и копирование пластики исполнителей, требующие ориентации на готовые визуальные образцы, распределение ролей музыкантов, использование бутафорских инструментов и пр. (ил. 3–5).



Ил. 3—5. Выступления детского танцевального коллектива «Джин» сельского Дома культуры поселка Териберка Кольского района Мурманской области, концерт «Евровидение» 2003 г. (отчетные стенды ДК Териберки)

танта) в лице библиотекаря — родственницы трех участниц, но и институциональное закрепление в качестве деятельности детского коллектива при библиотеке. Внешние рамки организации повлекли за собой изменения в воспроизводстве игры (нерегламентированная периодичность сменилась частыми репетициями перед выступлениями), зафиксировали количество участников, распределение ролей, набор атрибутов (одобренных критической точкой зрения взрослого человека), а также подарили участницам зрительскую аудиторию, которая в ситуации игры могла быть только воображаемой. Сейчас на материале нарративов-воспоминаний практически невозможно разделить деятельность группы на этапы — реконструировать, что появилось до выхода на сцену, а что стало результатом переключения контекстов. Скорее всего, поиск инструментов, оставшихся от существовавшего в 1980-х гг. при Доме культуры ВИА «Весна», о котором упоминают Анна и Лика, относился к периоду подготовки сценических выступлений, равно как обсуждение и попытки копирования сценической пластики, одежды, причесок и макияжа настоящих «Ранеток»¹. Для меня же принципиально, что на нарративном уровне (в воспоминаниях участниц) опыт выступлений в роли «Ранеток» может сопоставляться с другими проектами детской самодеятельности, например с ролью бабы Яги, участием в постановках кукольного театра для детей из детского сада (Катя) или с выступлениями на школьных праздниках, включавшими «сценки, песни, стихи» (Вера).

Нельзя не сказать несколько слов и о модальности (оценочности) воспоминаний. Большинство участниц опыт оценивается нейтрально, несмотря на то что описание подробностей может сопровождаться гезитациями, паузами (маркерами модальности сомнения), смущением и главным образом смехом, сопутствующим или завершающим высказывание и на уровне целостного текста проблематизирующим описываемые события — их статус и *ценность* (как вариант: ценность знания или воспоминания о них, внимания к ним со стороны исследователя или рассказчика). Вербализация «сомнений» встречается

¹ О стратегиях конструирования визуального образа группы на сцене с удовольствием вспоминают все участницы. Например, **Вера** (о выборе прически): *И у нас еще Людя или Катя, в общем, хотела подстричься как кто-то там. [Катя: Не я только, Людка.] Людка, значит, хотела подстричься, как Нюта вроде бы* (интервью 2013 г.). Ср. также: **Лика**: *Насчет костюмов — да. Мы старались вот как вот они как бы одевают, например, ну например такие, футболочки вот. Под рок что-то вот пытались, как и они. Вот, ну насчет причесок мы не старались как бы...* **Оксана**: *Мы договаривались, что вот там кепку оденем или вот распущенные [волосы] так вот.* **Соб.:** *Модели какие-то поведения, пытались там скопировать?* **Обе**: *Да, да!* **Оксана**: *Вот особенно гитаристы!* **Лика**: *Да, мы старались там [изображает игру на гитаре] так вот сделать, изобразить. Но часто мы от себя тоже вот. <...> Всё обсуждали, а еще только начинали краситься, там всё: «Как ты красишься?»* (интервью 2013 г.).

редко (ср. **Вера** об изменении отношения и неоднозначности статуса проекта: *Раньше нравилось, да по-моему завидовать тут нечему, у нас же гитары были картонные, а барабаны из ведер: D* — письменное сообщение 2012 г.), чаще переоценка значимости практики, ее престижности упаковывается в оппозицию *детство — взрослая жизнь*. Так, Катя, отвечая на вопрос о привлекательности сериала для участниц, объясняет: *Взрослыми они хотели стать!* [смеется] [**Соб.:** *Взрослыми, в смысле герои хотели?..*] *Ну как герои, они хотели стать*, — квалифицируя, таким образом, опыт игры и инсценировки «ранеток» как *подражание*, символическое потребление детьми образа себя как «взрослых» (ср. также высказывание Кати о следующем поколении «Радуги»: *Это после. Мы уже выросли!* [смеется]), т.е. практику, закономерно вытесненную по мере взросления участниц.

Отдельного комментария требует позиция Лики, (чаще) молчаливо разделяемая Оксаной: *Бывало ощущение, что да вот: мы — они* [девушки из «Ранеток». — К.Г.]. *Мы как они. Но а иногда вот бывало такое, ну как бы мы свое, мы уже не как они вот.* [**Оксана:** *Себя показали.*] *Мы не ху-, не хуже их покажем себя вот, то что мы тоже талантливые девочки, нужно и себя показать, не только вот [их]* (интервью 2013 г.). В целом для риторики Лики свойственна оценка деятельности ройских «ранеток» как принадлежащего группе самоценного творческого проекта, раскрывшего «таланты» участниц: именно поэтому интеллектуальные права на него — на уровне нарратива — столь тщательно охраняются, причем не только от библиотекаря Анны, но и от источника заимствования (ср.: *Мы не хуже их покажем себя вот, то что мы тоже талантливые девочки*). Более того, в обоих интервью со мной Лика особо подчеркивала негативную реакцию других подростков (и даже одноклассников) на успешность проекта «ранеток», объясняя ее «завистью»: *Мы пользовались популярностью:) гастролировали по соседним деревням:) <...> Зависть конечно была, у очень многих :) был конкурс «фабрика звезд» в Д.К. мы выступили блестяще:) и конечно конкуренток это задело, они стали всячески нас обзывать:) но мы не стали обращать внимания, мы знали какие мы на самом деле:)* (письменное сообщение 2012 г.). Наконец, именно Лика рассказала о нереализованных намерениях девочек продолжать сценические выступления, но при этом сделать их более «настоящими»:

Лика: *Мы гуляли, мы собирались там на какой-нибудь лавочке, и у нас были мысли закупить инвентарь!*

Оксана: *Да! Да!* [смеется]

Лика: *Купить гитары, закупить. <...> И мы даже задумывались насчет того, что, вот как бы лето, ходить работать.* [**Оксана:**

Да! Сходить, например, к каким-нибудь людям, там: «Давайте, мы у вас грядки поподем». И у нас даже был график: в этот день вот эти девочки ходят, в этот день — эти две девочки. Сколько часов, примерно по сколько мы заработаем, и у нас выходило, что мы за лето никак не набираем на одну гитару [смеется], ага. И как бы думали, что, давайте на следующий год тоже начнем, но потом в общем мы как-то уже стали уже ближе ко школе задумываться о серьезных вещах, как бы это нереально, и отдыхать нужно нам. И мы как бы не стали вот работать это вот ничего: ну как бы давайте сперва научимся играть, например, на курсы на какие-нибудь ходим, а потом уже задумаемся насчет того, что купить. <...> И как бы потихоньку, да, вот началась учеба, мы все как бы уже начали взрослеть уже, это казалось нам уже детским как таковым (интервью 2013 г.).

Показательно, что в качестве первоочередной проблемы, требующей решения, указывается отсутствие «инвентаря» (гитар и, по словам Оксаны, микрофонов): компания девочек, связанных не только общей игрой и сценической деятельностью, но и регулярными совместными прогулками во время летних каникул, намеревается самостоятельно заработать на покупку настоящих дорогостоящих музыкальных инструментов. Решение же «учиться», вызванное скудостью ожидаемого заработка (ср.: *давайте сперва научимся играть, например, на курсы на какие-нибудь ходим, а потом уже задумаемся насчет того, что купить*), репрезентируется именно как *второе* — компромисс и потенциальная гарантия того, что после обучения гитару можно будет попросить и у родителей (ср.: **Лика:** *ну родителям говорить «купи мне гитару» — это тоже глупо, когда ты не умеешь ничего*). Интересно, что отказ от летних планов упакован в ту же риторическую оболочку, которую использует Катя: ситуация с «ранетками» оценивается Ликой как проект, с одной стороны, возможный только благодаря наличию свободного времени в период каникул (*стали уже ближе ко школе, это нереально, и отдыхать нужно нам*), с другой — как «побочная» деятельность, соотносимая с периодом детства, которой можно поступиться ради «серьезных вещей» — учебы и взросления (ср.: *вот началась учеба, мы все как бы уже начали взрослеть уже, это казалось нам уже детским*; и далее о времени после лета 2009 г.: *А потом уже взрослая жизнь началась*¹).

¹ В аналогичных категориях Оксана оценивает прекращение игры в «зачарованных», практиковавшейся в ее родной деревне Танабаево: *Да, вот это там тоже изображали, вот как бы ходили там по деревне у себя, тоже что-то там прикалывались там вот, пугали вот там людей вот, например, вот мы втроем ходили. <...> Ну, короче, прикольно вот проводили время, потом как-то это у нас всё забылось, как-то всё, все со своими там проблемами там да чо-да, перестали уже [Лика понимающе поддакивает]* (интервью 2013 г.).

Наконец, по свидетельствам библиотекаря Анны, выступления ройских «ранеток» действительно пользовались популярностью в среде сверстников участниц. Показателем этого были не только внутренние конфликты, в результате которых по крайней мере одна из членов инициативной группы покинула проект (ср.: *Может, кто-то на какое-то место хотели, двое человек на одно место, этот же вот барабан там или гитара*), но и попытки влиться в престижную на тот момент компанию «ранеток». Для проникновения мог использоваться даже ресурс связей за пределами детского сообщества — связей между взрослыми: так, одна из жительниц Роя накануне Дня села лично ходатайствовала перед Анной о том, чтобы подругу Веры включили в состав коллектива¹. Продуктивность подобных самостоятельных выступлений после успеха «ранеток» стала очевидной: именно поэтому Анна вслух выражала сожаление о прекращении выступлений, объясняя это «смущением» со стороны повзрослевших девочек (ср.: *кто-то уже стеснялся в этом возрасте*, т.е. в возрасте старше 12–13 лет), и неоднократно пыталась возродить самостоятельность со следующим, более юным поколением коллектива «Радуга».

Заключение

«Игра в фильмы» как разновидность спонтанной игры (*play*) обнаруживает много общего с другими видами детской игровой активности, основанной на импровизации (как то: ситуативность игровых конвенций, подвижность состава участников, семантическое «наращивание» мира вокруг для включения его в игру и пр.). Принципиальное отличие подобной игры заключается в наличии текста-источника, на который так или иначе ориентируются играющие. Соответственно, в фокусе исследования «игры в фильм» должны оказаться стратегии отбора, использования и переосмысления визуального сырья, зависимость логики игры от его специфики, совмещение заимствованных (сюжетных) элементов и собственно импровизации, причем оптимальным методом сбора данных следует признать непосредственное наблюдение за игрой и попутное интервьюирование ее участников. Основным материалом представленного исследования послужили воспоминания о событиях 2009 г., связанных с «инсценировкой» в сообществе

¹ **Анна, библиотекарь:** *То, что хотели девчонки-то, желающих-то, были желающие-то, да! Но ведь их всего пять участников-то, как я могу там! И вот. И вот одна мамочка говорила, может, Светлана И. позвонила мне утром, в День села-то, когда был. И говорит: «Аня, возьми, — говорит, — с Верой-то еще, — гыт, — подружку Лену Б.» <...> Я грю: «Ну как девчонки решат, — я грю, — тоже не могу сказать: ты уйди, на твое место Лена придет. Они репетировали, настроились, ну пускай, — грю, — приходит! <...> Но она не пришла в библиотеку. Были желающие, это да! Потому что заинтересовались все (интервью 2013 г.).*

детей популярного сериала. Рассмотренная как дискурсивное событие, проецируемое на данном этапе на два контекста (игры и организованной самодеятельности), описанная ситуация позволила сделать выводы, с одной стороны, о структуре «игры в фильмы» и возможностях перекодировки игры, с другой — о роли (потенциале) медийного материала в культуре детей (подростков). Можно усомниться в правомерности сосредоточения на сериале как базовом визуальном тексте — стимуле детской активности, т.к. в основе и игры, и организованных выступлений лежала имитация сценических выступлений музыкальной группы. В качестве аргументов, обосновывающих первенство телевизионного проекта, укажу еще раз на прямые свидетельства участниц об особой популярности и сериала, и группы (показательно, что популярность группы в России в принципе во многом обязана именно сериалу), время появления игры (2009 г. — разгар трансляции сериала, к началу лета было показано три сезона), наличие аналогичного опыта игры в сериалы у большинства участниц проекта и главное — сериал как предельный источник всех визуальных впечатлений, транслируемых в детское сообщество (от моделей сценического поведения в заставке сериала до внешнего вида участниц группы и их бойфрендов на популярных постерах¹).

Итак, предлог *между*, использованный в названии последнего параграфа, предельно точно, на мой взгляд, передает специфику описанной ситуации — не столько природу и статус инсценировки в сообществе детей (или идею *поэтичности* при ответе на вопрос: что же происходило на самом деле — игра или самодеятельность?), сколько актуальное дискурсивное положение событий, связанных с ройскими «ранетками», ибо на данном этапе они существуют исключительно в дискурсе. Оба обсуждаемых формата — и спонтанных игр, и организованной самодеятельности — допускают и даже предполагают вовлечение, переосмысление и использование текстов популярной телевизионной или музыкальной (*медийной*) культуры. Отличия же (собственно «игры» от «представления») кроются, на мой взгляд, в факторе институционализации практики, предполагающей появление контролирующих инстанций и зрительской аудитории, регулярной подготовки участников, следование канонам сценического выступления и, что особенно важно, переосмысление практики — из способа времяпровождения в творческий проект. В пределах сообщества детей косвенными последствиями институционализации стало также пере-

¹ Возможно, стоит также упомянуть тот тривиальный факт, что доступ к интернет-ресурсам в первое десятилетие XXI в. для подростков Большого Роя был сильно ограничен, и поэтому популярность группы обеспечивалась аудиозаписями и прежде всего телевизионными трансляциями *сериала* (а не, например, просмотром клипов или телевизионных интервью с участницами).

осмысление практики как престижной. Это, с одной стороны, спровоцировало конфликты вокруг границ группы участников (попытки оспорить состав группы или влиться в него) и, как вариант, негативную реакцию сверстников на успешные выступления ройских «ранеток», а с другой — позволило самим участникам взглянуть на проект как имеющий перспективу развития — существующий не в символическом пространстве игры, а в реальных условиях сценической деятельности (что вылилось в поиски путей профессионализации проекта). Несколькими огрубляя, можно сказать, что в рассматриваемом нами случае появление взрослого человека сыграло принципиальную роль. Спонтанные игры детей редко контролируются взрослыми: участие «родителей» рассматривается как нежелательное или ограничивается помощью в создании декораций (ср. риторические попытки Лики нивелировать роль библиотекаря Анны в подготовке сценической программы). Более того, в некоторых случаях сам источник идей или образов, будучи одобрен «взрослыми» или вовлечен в проекты институций, ассоциирующихся с контролем взрослых, может быть отвергнут. Между тем детская самодеятельность — явление, широко распространенное в исследуемом регионе, — предполагает обязательный жесткий контроль (руководство) взрослого человека на самых разных уровнях (от выбора материала для инсценировки до регулирования состава и поведения коллектива), причем такая форма добровольно-принудительной творческой активности может вызывать со стороны детей самые различные реакции. Естественно, встречаются и проекты, в которых дети принимают участие с удовольствием — и, кстати, зачастую это именно проекты, использующие в качестве идейного сырья продукты популярной культуры (телевидения или музыкального бизнеса). В рассмотренном мною случае на пересечении укорененной в детском сообществе практики игры «в сериалы» и активного заимствования телевизионного материала представителями культурных институтов деревни¹ родился практически идеальный вариант самодеятельности: одинаково удобный и интересный для обеих сторон.

Библиография

Борисов С.Б. Энциклопедический словарь русского детства: В 2 т. Шадринск: Изд-во Шадринского пединститута, 2008.

¹ Ср.: библиотекарь Анна об удобстве использования узнаваемого телевизионного материала в самодеятельных проектах: *Я бы сказала, почему удобнее — потому что это всё доступно, смотрят это всё, ничо не надо доставать, читать, вникать и всё прочее. А когда включил телевизор, всё это воспринял информацию, так вот, да? <...> И это можно подражать очень быстро и запоминать фразы и всё прочее, и какие-то сходства находить с кем-то, может, с собой или с подружкой (интервью 2013 г.).*

- Виноградов Г.С.* Детский фольклор и быт: Программа наблюдений. Иркутск: 1-я Гостиполит., 1925.
- Гаврилова К.А.* Фестиваль национальной песни в селе Байса Кировской области: республиканский проект и низовые инициативы // *Ab Imperio*. 2012. № 1. С. 289–320.
- Ивлева Л.М.* Дотелетраально-игровой язык русского фольклора. СПб.: Дмитрий Буланин, 1998.
- Капица О.И.* Детский фольклор. Песни, потешки, дразнилки, сказки, игры: Изучение. Собираение. Обзор материала. Л.: Прибой, 1928.
- Краснящих А.* Играем в кино. Персонажи культового кино в детских играх и анекдотах // *Искусство кино*. 2005. № 2. С. 77–85.
- Левина И.М.* Кукольные игры в свадьбу и метище // Крестьянское искусство СССР (II): Сб. секции крестьянского искусства Комитета социологического изучения искусств. Искусство Севера II: Пинежско-Мезенская экспедиция. Л.: Academia, 1928. С. 201–234.
- Лойтер С.М.* Русский детский фольклор и детская мифология: Исследования и тексты. Петрозаводск: КГПУ, 2001.
- Осорица М.В.* Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. СПб. и др.: Питер, 1999.
- Пиаже Ж.* Речь и мышление ребенка. М.: Педагогика-пресс, 1994.
- Покровский Е.А.* Детские игры, преимущественно русские (в связи с историей, этнографией, педагогией и гигиеной). М.: Тип. А.А. Карцева, 1887.
- Топорков А.Л.* Пиковая дама в детском фольклоре // Русский школьный фольклор. От «вызываний» Пиковой дамы до семейных рассказов / Сост. А.Ф. Белоусов. М.: Ладомир; Назрань: АСТ, 1998. С. 15–55.
- Чередникова М.П.* «Они вызывали Крюгера...» (О неожиданных последствиях подросткового магического ритуала) // Детский фольклор и культура детства: Мат-лы науч. конф. «XIII Виноградовские чтения» (31 июня — 4 июля 2003 г.) / Ред.-сост. Е.В. Кулешов, М.Л. Лурье. СПб.: Изд-во СПбГУКИ, 2006. С. 106–113.
- Beentjes J.W.J., van der Voort T.H.A.* Children's Written Accounts of Televised and Printed Stories // *Educational Technology Research and Development*. 1991. Vol. 39. No. 3. P. 15–26.
- Caillois R.* Man, Play and Games. N.Y.: The Free Press, 1961.
- Denzin N.K.* Play, Games and Interaction: the Contexts of Childhood Socialization // *The Sociological Quarterly*. 1975. Vol. 16. P. 458–478.
- Ellis M.J.* Why People Play. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1973.
- Opie I., Opie P.* Children's Games in Street and Playground. Oxford: Oxford University Press, 1969.
- Whittaker G.* A Type Index for Children's Games // *Folklore*. 2012. Vol. 123. No. 3. P. 269–292.