

<https://doi.org/10.3176/hum.soc.sci.1974.2.08>

R. MIROV

## VANEMATE LAULUMÄNGUDE STRUKTUURITÜÜPIDEST

Eesti laulumängude rikkalikus repertuaaris on eriti huvitav väheuuritud vanim kihistus. Huvitav juba kasvõi selle poolest, et laulumängudel on olnud küllalt suur osa agraarkalendri pidustustes (jõulumängud, jaaniõhtu «Nukumäng» jne.), mis lubab oletada nende kujunemise kauge taustana muistseid maagilise iseloomuga mänge. Ka näib, et mängude kui kergesti leviva rahvaloomingu liigi uurimine võib kaasa aidata varasemate kultuuri-suhete selgitamisel.

Kõnesolevate vanemate laulumängude<sup>1</sup> põhikomponendid on regivärsiline rahvalaul, mingi lihtne liikumisvorm ja dramaatilised stseenid. Sellised mängud esindavad kunstide ürgset sünkretismi. Täpsemalt võiks nende koostisosi loetleda järgmiselt: sõnalis-muusikaline osa tegevust sissejuhatava või saatva lauluna; mitmesugused draamaelemendid (sündmustiku etendamine ja sellega kaasnev mänguintriigi arendav dialoog, pantomiimifolaine jäljendamine jms.); mõningad tantsu- ja sportliku tegevuse elemendid.

Igäihel neist elementidest on sidemeid teiste folklooriliikidega: mängulaulud seostuvad muu regivärsilise (ja siirdevormilise) laulumaterjaliga; proosadialoogides esineb kõnekäände ja fraseologisme; pandilunastusülesanded on samasugused nagu muudes pandimängudes ning neil on ühist ka mõistatustega, eriti viimaste ühe alaliigi — keerd-küsimustega; liikumisvorm ja muud tantsuelemendid seovad laulumänge rahva tantsu-repertuaariga; draamaelemendid ühelt poolt tavandiliste tseremooniatega, teiselt poolt muude dramaatilise karakteriga mängudega; sportliku tegevuse elemendid haakuvad jooksu-, jõu- ja osavusmängudega.

Kõige olulisemad on muidugi järgnevussuhted laulumängude hilisemate kihistustega. Iseenesest mõistetakse vanemate mänguelementide siirdumine uuematesse mänguvormidesse, kuid paralleelse eksisteerimise ajal on elemente kandunud ka uuematest vormidest vanematesse. Pealegi oli vaba improviseerimine nende laulumängude oluline tunnusjoon.

Kui nüüd kokku arvata mänguline vabadus arendada sama mängu teatud põhimomentide piirides erinevalt, mitmekesiste mänguelementide suur liikuvus ja varieeruvus ning laulumängutüüpide omavahelised liitumised ja põimumised, siis muutub pilt sellest vähest tüüpidega, ent paljude variantidega rahvaluuleliigist üpris kirjuks. Niisiis on väga oluline leida mingid põhilised ühisjooned selle muutliku ja kireva materjalihulga korrastamiseks. Alljärgnevalt püütakse seda teha laulumängude põhikomponentidest lähtudes. Aluseks on seejuures põhiline liikumisvorm, draamaelementide hulk ja laad ning mängu kompositsioon ja laulu osa selles.

<sup>1</sup> Vanematest laulumängudest on ilmunud lühiülevaateid koos suurema hulga tekstidega järgmistes väljaannetes: G. Vilberg, Jõulumängud. «Eesti Kirjandus» 1920, nr. 1/2, lk. 45—56; nr. 3/4, lk. 80—96; nr. 5, lk. 152—160; H. Tampere, Laulumängud. Rmt.: H. Tampere, Eesti rahvalaule viisidega, III. Tallinn, 1958, lk. 7—136; R. Mirov, Laulumängud. Rmt.: Eesti rahvalaulude antoloogia 1:2. Tallinn, 1969, lk. 295—299, 397—445.

\*

Vanemates laulumängudes on põhiliseks liikumisvormiks<sup>2</sup> voor või sõor.<sup>3</sup> Selles võib näha ühisjooi vanade sõor- ja voortantsudega, mis õieti olidki nagu mängud — neistki võttis kogu seltskond osa (näit. tseremoniaalsed pulmarongid Kuusalu sabatants, Mustjala pulmarong).<sup>4</sup> Ringis liikumisega esitati ka vanu lüroepilisi laule (rattas laulmine Kihnus, pöörajooksmine Setus)<sup>5</sup>. Nagu enamik mängukomponente, nii oli põhiline liikumisvormigi väga varieeruv. Suuremas osas on vanemad laulumängud vabavormilised, s. t. nad võisid seostuda rohkem kui ühe liikumisvormiga, kusjuures üks neist vormidest siiski domineeris. Peale eelmainitud liikumisvormiga mängude on vanemate laulumängude hulgas veel istumismänge.<sup>6</sup>

Draamaelementide hulk ja laad on mängutuübiti suuresti erinev. Draamaelementide laadist tulenevalt saame kaks põhigruppi. Kõigepealt mängud, milles tegelased kujutavad laulu süžeesst lähtuvat sündmustikku. Neid võiks nimetada dramaatilise tegevusega mängudeks. Selliste mängude struktuuri põhialuseks on kontrastprintsip. Tegelaste vastuseade tekitab dramaatilise pinget. Mänguintriigi arendus toimub tegelaste vahelistes dialoogides.

Teise gruppi kuuluvad sellised mängud, milles üks või paar peategelast pantomiimiliselt jäljendavad mingit konkreetset tööd, toimingut või püüavad edasi anda mõnd psüühilist seisundit. Neid võiks nimetada imitatsioonmängudeks («Nukumäng», «Leinamäng»). Sellistes mängudes puuduvad vastandatud tegelased, puudub dialoog. Peategelane ei laula ega kõnele, tema tegevust juhib teiste mängijate laul. Pantomiimielemente esineb muidugi ka esimeses rühmas (mõnes mängutuübis isegi ohtrasti), kuid neil ei ole mängustruktuuris määravat osa.

Dramaatilise tegevusega mängu on omakorda kaks draamaelementide hulgalt eristatavat alarühma. Esimesse alarühma kuuluvad sellised väheste draamaelementidega mängutuübid nagu näiteks «Nöelamäng», «Laevamäng», teise — sellised rohkete draamaelementidega laulumängud nagu «Lambamäng» või setu «Kosjamäng». Viimaseid võiks nimetada etendusmängudeks.

Kompositsioon on üldiselt lihtne. Tavaliselt on vanemad laulumängud kolmeosalised: sissejuhatus laulu näol (+ selle juurde kuuluv liikumine, ka laulu ilmestavad žestid ja miimika), põhitegevus (+ vastav proosadialoog või dialooglaul) ning lõpp-tegevus (millega samuti võib kaasanda laul). Neid osi võib vaadelda kui ekspositsiooni, intriigiarendust e. dispositsiooni ja lõpplahendust. Harvem on mäng kaheosaline, ilma ekspositsioonita. Sellised kompositsiooniskeemid, mida võiks nimetada sirgjoonelisteks, on omased voor- ja sõormängudele. Sirgjoonelise kompositsiooni puhul on mängutegevus tihedalt seotud figuuriga, mille moodustab mängijate enamik (voormängudes näit. on «lahtised» tegelased ainult vastasjõu esindajad), ega eemaldu sellest lõpplahenduseni, mis on tavaliselt sportlik<sup>7</sup> ja mängu kompositsioonis üpris iseseisev. Mõneti teistsugune on

<sup>2</sup> Liikumismängudes tähendab ennekõike mängijate paiknemist mingis kindlas figuuris (ringjoonel, sirgel), sest mitte kõigis mängutuüpides (või mõne tüübi kõigis variantides) ei esine paigalt liikumist. Mingi liikumine, näit. ülakeha kõigutamine jms., siiski võis olla.

<sup>3</sup> Voor — mängjad paiknevad üksteise selja taga, käed eelmise vöökojal, õlgadel või mõnes muus võttes. Sõor — mängijad paiknevad ringjoonel ja on omavahel mingi võtte või seonguga ühendatud.

<sup>4</sup> Vt. R. Põldmäe ja H. Tampere, Valimik eesti rahvatantse. Tartu, 1938, lk. 33—37.

<sup>5</sup> Vt. H. Tampere, Eesti rahvalaule viisidega, III. Tallinn, 1958, lk. 16—18.

<sup>6</sup> Termin *istumismäng* on mõneti vastuoluline, kuna just need laulumängud on väga tegevusrohked. Kuid see märgib siiski mängijate massi põhiasendit mängu kestel (samuti nagu voor ja sõor märgivad just mängijate asendit, paiknemist). Kuna meil pole rahvamängude uurimisega süstemaatiliselt tegeldud, on ka terminoloogiline segadus sel alal üsna suur. Samuti puudub täpsem klassifikatsioon, liigitused on tehtud väga erinevatest alustest lähtudes.

<sup>7</sup> Vanemate laulumängude lõpplahendus oligi enamasti sportlikku laadi. Kõige tavalisem oli jooks; ringi sees olija või viimane reas seisja põgenes püüdjate eest. Oli ka teistsuguseid lahendusi, nagu tugeva kätetoingu moodustatud sõori või voori lahtirebimine, üle kepi hüppamine jne. Sportlikku laadi lõpplahendustes osalesid noormehed; tavaliselt

istumismängude kompositsioon, mida tinglikult võiks nimetada hargnevaks. Hargneva kompositsiooni puhul on tegevusväli laiem ega pole piiratud kindlas figuuris püsimisega. Ka neis mängudes on laul ekspositsiooniks. Mänguintriigi arendab proosadialog ja sellega kaasneb dramaatiline tegevus, mille üksikmomendid korduvad mängu üldarenduses. Nii on dramaatiline tegevus neis laulumängudes mitmeetapiline ja võib varianditi jaguneda paarikümnesse stseeni. Sportlik tegevus pole aga põrmugi nii iseseisev nagu voo- ja sõormängudes, vaid põimub tugevasti dramaatilise tegevuse ja vastava dialogiga ning muutub selle osaks.

Mängulaulud on üsnagi varieeruvad juba tüübisiseselt, lisaks esineb mitmesuguseid kontaminatsioonid ja interpolaatsioonid muude regilauludega. Laulumängude tüübid määratakse ometi laulude põhjal, sest laul on siiski kõige tüübikindlam komponent: tüüpilised jooned säilivad neis läbi kõigi muutuste. Püsिमotiivid või -värsid laulus on ennekõike sellised, mis on olulised tegevuse seisukohalt.

Mängu tegevusega võib laul olla tugevamalt või nõrgemalt seotud: tugevamalt seotud on laul, mis saadab mängu põhitegevust — tegevus on laulust sõltuv, ta nagu illustreerib laulu; nõrgemalt on seotud ekspositsioonilaul, sest põhitegevus toimub pärast laulu.

Mängu kompositsioonis on laul kahesugune osa.

1. Ekspositsioonilaul jutustab sellest, mis käesoleva situatsiooni on põhjustanud ja millised sündmused sellele on eelnõud. Laulu laad on lüroepiline, sündmustikust jutustamine on põimitud poeetiliste kirjeldustega. Poeetiliseks lemmikvõtteks on hüperbool, mis lisab laulule koomilisi nüansse. Laulu viimane motiiv juhatas sisse tegevuse järgmise etapi. Selline sissejuhatav motiiv on tavaliselt otsene pöördumine vastasjõu, opositsiooni esindaja poole. Ekspositsioonilaul võib olla dialogikujulise ülesehitusega, kuid selline dialoog on formaalne.

2. Laul mängu põhitegevuse komponendina esineb kahel kujul: mänguintriigi arendavana või peategelase tegevust juhtivana.

a) Kui dialoogilaulu esitavad peategelased, pole see enam ekspositsiooniks, vaid võib edasi mängu intriigi ja otse laulule järgneb lõpplahendus, mida võib sisse juhatada paarisõnaline proosarepliik. Sellisel puhul annab laul ekspositsiooni nii-öelda käigult, kirjeldades sündmusi tagasihaaravalt. Laul on küll iseloomult dramaatiline, kuid temasse põimub nii eepilist kui ka lüüriilist elementi. Peamiselt laenamist-ostmist kujutavates mängudes on võimalik veel selline mänguarendus, et dialoogilaul vaheldub tegevusega ja proosarepliikidega.

b) Põhitegevuse komponendina esineb laul ka imitatsioonmängudes, kus teised juhivad lauluga peategelase tegevust. Ka sel puhul esineb laulus nii eepiline ja lüüriiline kui ka dramaatiline element.<sup>8</sup>

Eeltoodud tunnuste abil selguvad vanemate laulumängude olulised struktuuritüübilised ühis- ja erijooned ning on võimalik neid rühmitada.

**I. Voormängud** on temaatiliselt otsimis-, ostmis- ja laenamismängud ning jagunevad vastavalt laulu osale mängu kompositsioonis kahte alarühma.

Esimesse alarühma kuuluvad ekspositsioonilauluga voormängud, näiteks «Nõelamäng», «Kullimäng», «Laevamäng», varianditi «Sõelamäng» ja «Pajamäng». Nagu eespool märgitud, on voormängudel range kompositsioon. Enamasti on mäng kolmeetapiline — ekspositsioon, dispositsioon, lõpplahendus — ja iga etapp küllalt kindlalt piiritletud.

Ekspositsioonilauluga võivad kaasnedada lihtsad tantsulised elemendid, nagu kindlas rütmis ja figuuris kõnnisammul liikumine, ülakeha rütmiline kõigutamine kahele poole, takti rõhutamine jalgadega. «Laevamängus» näiteks kujutab mängijatevoor laeva ja selle liikumist (taoline illusioon tõepoolest tekib). See on mänguline jälgendamine abstraktse-

olid nemad tagaajajad, «aia» või «laeva» tegevuse proovijad jms. Sõõrist ega voorist nad osa ei võtnud, mängijate massi moodustasid põhiliselt tütarlapsed. Mitmesuguste osade tähtjatena esines küll ka vanemaid inimesi ja lapsi. (Vt. H. Tamper, Eesti rahvalaule viisidega, III, lk. 13.)

<sup>8</sup> Laul võib esineda ka lõpptegevuse komponendina. Niisugune on lühike ja kiiretempoline jooksulaul, mida korrati kuni jooks kestis. Jooksulaul pole otsest süzeelist seost põhilauluga.

mal kujul. Niisugused võtted lähendavad laulumänge imiteerivatele tantsudele. Mängu intriigi arendav proosadialoog võib olla pikem või lühem, värvikam või asjalikum, sõltuvalt peategelaste soovist ja oskusest ning muudest tingimustest, nagu mängijate ealine koosseis jms. Igal juhul on see mänguetapp küllalt staatiline ning tegevus piirdub enamasti juttu ilmestavate žestide ja miimikaga. Laenamisi-ostmis- või mõne muu objekti otsimiseks kasutatakse tüüpilisi võtteid: otsija liigub piki mängijate rida eest tahapoole, reas seisjad sirutavad jala välja ja küsivad, kas see on soovitatav *nõel*, *kana* jne., otsija ~ ostja vastab eitavalt kuni viimase mängijani, kellele ta jaasõna on märguandeks, et jooksu pista. Kuid ka selline küllalt ühetaoline tegevus aktiveerib mängijaid ja tõstab mängupinget. Sportliku lõpplahendusega on mäng läbi.<sup>9</sup>

«Laevamängu», kuigi see toimub istudes, seob sellesse voormängude rühma samasugune figuraalne lahendus, samasugune kompositsioon (sirgjooneline ja kolmeosaline), samalaadsed dramaatilise tegevuse elemendid. Ning sisuliselt on see samuti ostmis- ~ otsimismäng.

«Kullimängul» on teiste sama rühma mängudega võrreldes veidi arendatum dramaatilise tegevus (sarnaseid jooni «Lambamänguga»).

«Nõelamäng» on peaaegu tänapäevani tuntud lauluta lastemänguna. Tema lauluta variante on kirja pandud aga juba möödunud sajandi 80-ndatel aastatel, mis näitab, et see mäng oli juba tollalgi huvitav lauluta. Mängijad said oma võimeid mitmekülgset rakendada vabalt arendatavas dialoogis ja lõppjooksus.

Teise alarühma moodustavad mängu intriigi arendava dialoogilauluga voormängud, mida esindavad peamiselt «Pajamängu» ja «Sõelamängu» osa variante. Nagu eespool juttu oli, on selline dialoog poeetiline ja kujundirikas, läbi põimitud kirjelduste ja jutustustega. Dialoog areneb peategelaste opositsiooniliste seisukohavõttudega, kuni omanik lõpuks soostub sõela ~ pada laenama. Dialoogilaulu ajal nimetamisväärselt tegevust pole, küll aga võib dialoogilaul vahelduda tegevusega ja proosarepliikidega, sel juhul on mängus üldse rohkem dramaatilist tegevust. Teiste mängijate osa on selles mängujärgus passiivne, neil tuleb osa võtta alles lõpptegevusest.

**II. Sõõrmängud** oleksid vanemate laulumängude teine suurem rühm. Nende eristamisel alarühmadesse on samuti aluseks laulu osa mängu kompositsioonis ning draamaelementide laad ja hulk.

Ekspositsioonilauluga sõõrmängudes kaasneb lauluga mitmesugune imiteeriv tegevus, mis ilmestab teksti. «Hobusemängus» näiteks matkib noormees sõõri sees hobust — hirnub ja kargleb; noormehed väljaspool sõõri — hobuseostjad — suksutavad. Aeglaselt liikuv sõõr pole lihtsalt sõõr, vaid kujutab aeda. Laulu viimane motiiv — «Katsu, kas aed on tugev» — juhatab sisse tegevuse järgmise etapi: sõõr seisatab, käed tugevas seongus, õlg õla kõrval, hobune püüab aiast välja, otsijad aitavad, aed takistab. Tavaliselt mäng lõpebki, kui hobune on aiast välja saanud. Varianditi liitub siia veel tegevust ja proosadialoog (hobusekauplemine, hobuserautamine, nõrga aia ropsimine saunavihaga jms.), mis on rõhutatult koomiline, lausa jantlik. Igatahes võib selles mängutüübis draamaelementide osatähtsus olla küllalt suur. Ka siin esinev sportlik tegevus saab teatud dramaatilise ilmestuse: see on nii võrd seotud laulu süžeeaga ning seguneb dramaatilise ja imiteeriva tegevusega. Meenutame võrdluseks, et eelmise rühma mängudes on lõppjooks laulu süžeeaga hoopis lõdvemini seotud.

Ekspositsioonilauluga sõõrmängude hulgas on «Kuningamäng» oma lõpplahenduse — pandilunastamine — poolest teistest draamaelementidega laulumängudest erinev. Mänguline põnevus ja pinge langebki peamiselt pantide võtmisele ja lunastamisele, mis nähtub sellestki, et «Kuningamängu» laulu viimane motiiv «Heida ära, neitsikene» on koos pandilunastamisega kujunenud iseseisvaks mänguks. Kuna pantide võtmine on lauluga süžeeiliselt tugevasti seotud, siis saab seegi mingi dramaatilise ilmestuse. Üldse aga on draamaelementide osatähtsus selles mängutüübis väiksem kui eelmises.

<sup>9</sup> Laulumängude sportlikku laadi lõpplahendustele leidub mitmeid paralleeltüüpe jooksu-, jõe- ja osavusmängude hulgas (näit. «Laevamängu» lõpp ja «Ahelvedu»).

Sõõrmängude teise alarühma kuuluvad imiteeriva tegevusega laulumängud — imitatsioonmängud, näiteks hästi tuntud «Nukumäng». Neis puuduvad vastandatud tegelased või tegelaskülmad ja tegevusega edasiantav sündmustik. Tegevuse karakter on siin pantomiimiline. Koor juhib lauldes peategelase tegevust: mida laulus jutustatakse, seda peab peategelane liigutuste ja miimikaga matkima. Laul kestab sama kaua kui mängki; ka lõppjooksu saadab laul. Viimasele võib lisanduda tagasikutsumise motiiv, kui püüdjal ei õnnestunud püütavat tabada. Samasse rühma kuulub ka väga populaarne «Leinamäng», milles väljendatakse vastandlikke psüühilisi seisundeid — kurbust ja rõõmu. Selles mängus puudub sportlik lõpplahendus. Varianditi on lõpplahenduseks üksitants, pöörast rõõmu väljendav karglemine.

Lähtudes laulu osast mängukompositsioonis ning draamaelementide laadist ja osatähtsusest mängus, võib tõmmata mõningaid võrdlusjooni draamaelementidega ja sõõri-vormiga vanemate laulumängude ja draamaelementidega ringmängude<sup>10</sup> vahel. Viimased on nagu omamoodi vaheastmeks üleminekul laulumängudelt paaristantsuga ringmängudele — neiski on oluliseks komponendiks laulu sisust tulenev tegevus. Draamaelementidega ringmänge võib samuti jaotada kahte alarühma: 1) (suurem alarühm) dramaatilise tegevusega ringmängud, milles peategelased oma tegevusega kujutavad laulu süžest lähtuvat sündmustikku, ning 2) imiteeriva tegevusega ringmängud, milles peategelased žestide ja miimikaga jäljendavad mingit konkreetset tegevust või olukorda.

Dramaatilise tegevusega ringmängudes tulenevad tegelaste omavahelised suhted laulu süžest (nagu samalaadsetes vanemates laulumängudeski). Kuid vaatlusalustes laulumängudes on laul enamasti ekspositsiooniks ning tegevus toimub põhiliselt väljaspool laulu ja on võrdlemisi vabalt arendatav, ringmängudes aga saadab laul kogu mängu ja tegevusel on laulu teksti illustreeriv iseloom. Tegevus neis on laulust täiesti sõltuv, sellega üheaegne ning seetõttu üsna napp, koosnedes peamiselt tüüpilistest võtetest. Põhilised on mitmesugused laulu sõnu ilmestavad tundeküllased žestid ja miimika, lahkumisi ja naasmisi aga sümboliseerivad ringist sisse- ja väljakäimised.

Imiteeriva tegevusega ringmängudes ei ole mängijad omavahel seotud laulu süžest tulenevate suhetega. Neis mängudes esineb üks teistest sõltumatu peategelane, kes žestide ja miimikaga matkib mingit konkreetset tegevust. Laulmine juhib peategelast, kelle tegevus on puhtal kujul laulu illustratsioon. Kuigi mõnes ringmängutüübis võib imiteerivast tegevusest osa võtta kogu mänguseltskond (peategelane teeb mingi liigutuse, mida teised omakorda peavad matkima), ei ole siin, võrreldes samalaadsete vanemate laulumängudega (s. t. imitatsioonmängudega), põhimõttelist erinevust.

**III. Istumismängud**, nagu näit. «Lambamäng» või setu «Kosjamäng», oleksid vanemate laulumängude kolmas rühm. Kui eespool vaadeldud mängu võib pidada väheste draamaelementidega mängudeks, siis istumismängud on tõelised etendusmängud, erinedes teistest nii oma kompositsioonilt kui ka dramaatilise tegevuse hulgal. Sagedamini ja rohkem esines nendes mängudes ka rekvisiite ja kostümeerimist.<sup>11</sup> Muidugi oli tegemist lihtsate, käepäraste vahenditega: «Kosjamängus» näiteks võõkudumisriistad, kepp, mis sobis nii hobuseks kui ka koerte peletamiseks, mõni riietuse peategelaste ilmestamiseks jms. Selliste nn. eepilise teatri võtetega suudeti vaimukalt täiendada olustikukujutust, mis enamasti loodi sõnalis-pantomiimilisel. («Lambamängus» näit. karjane laulab: «Teen aeda, teritan teivast...» ja matkib liigutustega aiategemist.)

Neiski mängudes on laul ekspositsiooniks. Mõnes mängutüübis on ta aga oma olemuselt monoloog, kuid mitte alati ei esitanud seda peategelane ükski, vaid kõik mängijad. Improviseerimisvabadus, nagu eespoolgi märgitud, oli selles mängurühmas väga suur. Määratud oli vaid tegevuse põhiliin, mida mängu käigus kindlasti tuli läbida. Muus osas jäi tegelastele vabadus rakendada oma näitlejatalenti ja huumorimeelt. Et selline mäng

<sup>10</sup> Ringmängud on oma olemuselt liikumismängud, mida saadab lõppriimiline või siirdvormiline rahvalaul. Neidki on kaks põhirühma: a) draamaelementidega ja b) vaheantsega ringmängud. Need mänguvormid said populaarseks XIX saj. keskpaiku, mil meie rahvatraditsioonis juurdusid lõppriimiline laul ja paaristants.

<sup>11</sup> Üldiselt kasutati rekvisiite ja kostümeerimist laulumängudes suvaliselt ja vähe.

tõepoolest huvi pakkus, näitab kasvõi «Lambamängu» kirjapanekute rohkus; ta on kindlasti kõige populaarsem vanade laulumängude hulgas. Kinnituseks veel asjaolu, et «Lambamäng» on peaaegu tänapäevani püsinud lastemängude repertuaaris, kusjuures laul on küll kas täiesti kadunud või lühenenud ühemotiiviliseks. Selle struktuuritüübi puhul langeb siis mänguline põnevus dramaatiliste stseenide etendamisele, eespool kõne all olnud struktuuritüüpides jaotub see mängu eri etappide (laulmine koos rütmilise liikumisega, dialoog ja vastav tegevus ning lõpptegevus) vahel võrdlemisi ühtlaselt.

\*

Laulu osa mängu kompositsioonis, draamaelementide laadi ja hulka ning põhilist liikumisvormi arvestades saaksime siis järgmised struktuuritüübid: 1) voormängud a) ekspositsioonlauluga ja b) mänguintrigi arendava dialooglauluga; 2) sõõrmängud a) dramaatilise tegevusega, b) imiteeriva tegevusega (nn. imitatsioonmängud) ning 3) istumis-mängud. Dramaatilise tegevuse hulga poolest võiks viimaseid nimetada ka etendusmängudeks.

Kui nüüd laulumängude repertuaari vaadelda tema üldarengus, siis oleksid selle alguses draamaelementidega ja regivärsilise rahvalauluga mängud, lõpus aga riimilise rahvalaulu ja paaristantsuga ringmängud. Seega on nende mängude üldareng kulgenud draamalaadsematel vormidel tantsulisemate suunas.<sup>12</sup> Alguse ja lõpu vahele mahuvad mõnedki väljakujunenud vaheastmed, nagu 1) põhiliselt siirdevormilise laulu ja tantsulis-figuraalse liikumisega (näit. viirgudes vastakuti käimine) ning mõnede muudegi tantsuelementidega laulumängude rühm; 2) regivärsilise lauluga ja ringivormiga paaripanemis-mängud ning 3) draamaelementidega ja riimilise lauluga ringmängud.

Koos laulumängude niisuguse üldarenguga muutus laulmine mängutegevusega üha enam seotuks. Ringmängudes on laul ja tegevus, olgu see siis dramaatiline või tantsuline, absoluutselt seotud ning laulmine saadab kogu mängu. Vanemates laulumängudes on aga märgatav kõigi osade suhteline iseseisvus. Võib mõne komponendi eraldada ja veelgi jääb järele mängitav mäng. Uks üsna vaba osa on ekspositsioonlaul, nagu kinnitab vastavate mängutüüpide hilisema arengu jälgimine. «Lambamäng», «Nõelamäng», «Kullimäng» on näiteks tänapäevani tuntud ilma lauluta lastemängudena, kuna mängutegevus on omaettegi küllalt huvitav. Sama kinnitab nende laulumängude kõrvutamine selliste dramaatilise karakteriga mängudega, mille koosseisu pole laul kunagi kuulunud, mida aga mänguvõtelt võiks paigutada samadesse struktuuritüüpidesse. Mängutegevus on lauluga hoopis seotum eespool kirjeldatud imitatsioonmängudes, kus põhitegevus toimub laulu ajal ja on laulust täielikult sõltuv. Neid imitatsioonmänge võiks seega pidada suhteliselt uuemateks. Selline väide võib tunduda spekulatiivne, kui teda ei toetaks asjaolu, et vastavatest laulutüüpidest on olemas uemad, siirdevormilised redaktsioonid. Nii aitab struktuuritüüpide selgitamine kaasa ka lauluga seotud mänguvormide vanuse määramisele.

*Eesti NSV Teaduste Akadeemia  
Keele ja Kirjanduse Instituut*

Toimetusse saabunud  
14. XI 1973

<sup>12</sup> Vt. H. Tamperre, Eesti rahvalaule viisidega, III, lk. 16.

P. МИРОВ

## О СТРУКТУРНЫХ ТИПАХ СТАРИННЫХ ПЕСЕННЫХ ИГР

*Резюме*

К основным компонентам описываемых песенных игр принадлежат рунические песни, простые формы движения и драматические сцены.

Основные формы движения — это движение вереницей или по замкнутому кругу. Кроме того, существуют игры, которые исполнялись сидя.

В зависимости от характера драматических элементов выделяются две основные группы песенных игр:

1. Игры, в которых главные персонажи изображают фабулу, вытекающую из сюжета песни, т. е. игры с драматическим действием.

2. Игры, в которых главные персонажи пантомимно подражают какой-либо конкретной работе, действию или стараются передать какое-либо психическое состояние, т. е. игры с имитирующим действием.

Первые в свою очередь делятся на две подгруппы в зависимости от количества драматических элементов:

а) игры с малым количеством драматических элементов (напр. «Игра в иголку»);

б) игры с многочисленными драматическими элементами (напр. «Игра в овцу»).

Композиция старинных песенных игр обычно состоит из трех частей — экспозиции, развития интриги (диспозиции) и развязки. Реже встречаются игры в двух частях — без экспозиции. Эти композиционные схемы можно назвать прямолинейными, им соответствуют игры вереницей и по замкнутому кругу.

При прямолинейной композиции игровые действия тесно связаны с фигурой, которую образуют большинство играющих, не удаляющихся из нее до развязки. Иной является композиция игр, исполняемых сидя; условно ее можно назвать разветвляющейся.

При разветвляющейся композиции поле действия шире, оно не ограничено пребыванием в определенной фигуре. Действие многоэтапно и может состоять из нескольких десятков сцен.

Песня может быть или экспозицией, или компонентом основного действия. В играх с драматическим действием песня в большинстве случаев представляет собой экспозицию, реже — компонент основного действия. В играх с имитирующим действием она всегда представляет собой компонент основного действия.

Учитывая основную форму движения, композицию игры, роль песни в ней, количество и характер драматических элементов, выделяем следующие структурные типы:

1. Игры вереницей: а) с экспозиционной песней и б) с песней-диалогом, развивающим интригу игры.

2. Игры по замкнутому кругу: а) с драматическим действием и б) с имитирующим действием.

3. Игры, исполняемые сидя, которые из-за удельного веса драматического действия можно назвать играми-спектаклями.

Общее развитие песенных игр шло от форм типа драмы в сторону форм танцевальных, причем пение все теснее связывалось с игровыми действиями. В старинной песенной игре все ее части характеризуются относительной самостоятельностью. Тот или иной компонент можно опустить, но тем не менее игра еще вполне реализуема. Песня — экспозиция представляет собой весьма свободную часть игр, которую можно опустить без ущерба для нее. Это подтверждается наблюдениями над последующим развитием соответствующих типов игр (напр. «Игра в овцу», «Игра в иголку» и др.), ныне известных как детские игры без песен. Действие и песня теснее связаны в имитирующих играх, где основное действие развертывается во время пения. Таким образом, имитирующие игры относятся, по всей видимости, к сравнительно молодым формам. Это подтверждается хотя бы тем фактом, что соответствующие типы песен представлены и более поздними редакциями.

*Институт языка и литературы  
Академии наук Эстонской ССР*

Поступила в редакцию  
14/XI 1973

R. MIROV

## ÜBER DIE STRUKTURTYPEN DER ÄLTEREN SINGSPIELE

### *Zusammenfassung*

Zu den Grundkomponenten der hier behandelten Singspiele gehören alliterierende Volkslieder mit schlichten Bewegungsformen und dramatisierte Szenen.

Die Bewegungsform ist hauptsächlich entweder der geschlossene Zug (voor) oder der Reigen (sõõr). Unter älteren Singspielen gibt es auch Sitzspiele ohne besondere Bewegungsformen.

Dem Charakter der dramatischen Elemente entsprechend kann man Spiele in zwei große Gruppen einteilen: 1) Spiele, wo die Hauptpersonen eine Handlung vorführen, die vom Inhalt des gesungenen Liedes ausgeht. Diese kann man als Spiele mit dramatischer Handlung bezeichnen. 2) Spiele, wo die Hauptperson eine konkrete Arbeit oder Handlung pantomimisch nachahmt, imitiert, oder einen psychischen Zustand zu charakterisieren versucht. Dieses wären also Spiele mit imitierender Handlung (Nachahmungsspiele). Dabei lassen sich Spiele mit dramatischem Inhalt nochmals in zwei Untergruppen einteilen,

ausgehend von der Zahl der verwendeten dramatischen Elemente: a) Spieltypen mit wenigen dramatischen Elementen (z. B. «Nadelspiel») und b) Spieltypen mit vielen dramatischen Elementen (z. B. «Schafspiel»).

Die Komposition der älteren Singspiele ist gewöhnlich dreiteilig: Exposition, Disposition und Endlösung. Seltener kommen zweiteilige Spiele, d. h. Spiele ohne Exposition vor. Diesen Kompositionsschemen, die man als «geradlinige» bezeichnen kann, entsprechen Reigen- und Zugspiele (sõõr- ja voormängud). Bei geradlinigen Kompositionen ist der Handlungsverlauf eng mit der von der Mehrheit der Spieler gebildeten Figur verbunden, die bis zur Endlösung erhalten bleibt.

Vollkommen verschieden ist die Komposition der Sitzspiele, die man bedingungsweise als eine «sich abzweigende Komposition» bezeichnen kann. Bei diesen Kompositionen ist das Handlungsfeld freier und erfordert nicht das Einhalten bestimmter fester Figuren. Die Handlung enthält viele Etappen und kann aus einigen Dutzend Szenen bestehen.

Das Lied kann eine Komponente der Exposition oder Disposition darstellen. In Spielen mit dramatischer Handlung wird das Lied meistens als Exposition, seltener als eine Komponente der Disposition verwendet. In Spielen mit imitierender Handlung gehört das Lied immer zu den Komponenten der Grundhandlung.

Im Hinblick auf die Bewegungsformen und den Anteil des Liedes in der Spielkomposition, ebenso hinsichtlich Zahl und Charakter der verwendeten dramatischen Elemente, können Singspiele in folgende Strukturtypen eingeteilt werden: 1) Zugspiele a) mit Expositionslied, b) mit Dialoglied, das die Spielintrige weiter entwickelt; 2) Reigenspiele a) mit dramatischer Handlung, b) mit imitierender Handlung (Nachahmungsspiele); 3) Sitzspiele, die man auch Aufführungsspiele nennen kann, in Anbetracht der zahlreichen dramatischen Elemente.

Die allgemeine Entwicklung der Singspiele hat sich von dramatischeren Formen in der Richtung tänzerischer Formen vollzogen, wodurch Gesang und Handlung immer mehr miteinander verbunden wurden. In älteren Singspielen sind die einzelnen Teile relativ selbständig, so daß das mögliche Ausfallen einzelner Komponenten die Ganzheit des Spieles nicht beeinträchtigen konnte. Ein verhältnismäßig freier Bestandteil ist die gesungene Exposition (das Expositionslied), was auch durch die spätere Entwicklung entsprechender Spieltypen bestätigt wird (so sind z. B. «Schafspiel», «Nadelspiel» — u. a. auch heutzutage bekannt als Kinderspiele ohne Gesang). In imitierenden Spielen, wo die Grundhandlung von Gesang begleitet wird, sind Handlung und Lied enger miteinander verbunden. Also können imitierende Spiele als verhältnismäßig neuere Spiele gelten, was auch von der Tatsache bestätigt wird, daß die entsprechenden Liedtypen auch neuere Versionen aufweisen.

*Institut für Sprache und Literatur  
der Akademie der Wissenschaften  
der Estnischen SSR*

Eingegangen  
am 14. Nov. 1973