

Ненад ВУКОВИЋ*

СЕМАНТИКА ИГРЕ И РИЈЕЧИ У *ИГРИ ПРСТЕНА* У ДУРМИТОРСКОМ КРАЈУ

Сажетак: Преко тридест година биљежим дурмиторске игре трагам за онима што су давно нестале. Од неких (типа Север кобиле, или игра вукова, или Игра тонаца) данас нема ни трага (седамдесетих година још су се могле само забиљежити од старијих људи -осамдесетогодишњака). Имао сам срећу да многе доста давно забиљежим. Шта се догодило са неким играма на широком дурмиторском подручју, најбоље свједоче књиге које у овом времену обрађују игре Пиве и Дробњака, – у њима нема ни помена о неким старим играма распрострањеним по падинама Дурмитора. У првим деценијама двадесетог вијека нестајале су и падале у врло дубок заборав. Игра прстена до данас је сачувана.

Кључне ријечи: Традиција, игре, обичаји, прстен, прстенање, пастирски живот, сијела, Дурмитор, семантика.

На дурмиторским падинама, на прстену око планине, до нашег времена допрле су многе игре, које с разлогом можемо да назовемо пастирске. Својом занимљивошћу, поред фолклорне и других страна, с лингвистичког становишта, поред игара *Север кобиле*, *Игре вукова*, *Игре тонаца* и многих других интересантна је и *Игра прстена*.

Игра прстена, или *Прстенање*, или само *Прстен*, једна је од ријетких старих игара сачуваних до данас, не само у сјећању него и у активном трајању. Названа је по реквизиту у игри (прстену); у Босанској Крајини и на терену Лике називају је *Капање* (опет према једном од реквизита). Тамо се прстен крије испод капа, а у дурмиторском крају и на другим просторима Црне Горе и Херцеговине испод рукавица (великих вунених чобанских рукавица, или нечега другог). Још Вук биљежи да је

* Проф. др Ненад Вуковић, редовни професор на Универзитету, Подгорица

Прстен игра у којој се прстен сакрива и тражи. Вук истиче да се прстена играју уз Месоједе ноћу и да је то најобичнија игра у Србији и Босни.

Овдје би требало поћи од тога, слиједећи Брикнера, Васмера, Скока, да је ријеч *прстен* свесловенски и прасловенски придјев на -ен (од именице прст), мушког рода, сусретан у писаним документима још од 14. вијека – „аннулус, вितिца, бурма, вера, биочуг”. Поименичен је још у прасловенском. Скок каже да прстен има своју велику лексикологијску породицу, јер игра велику улогу у фолклору.

У дугим зимским ноћима на заказаним сијелима по кућама, некад у чобанским стаништима, окупљају се претежно старији људи да се *прстенају*. Сваки крај карактеришу неке посебности, макар у предметима под којима се сакрива прстен (капе, рукавице, нове или тек опране чарапе и приглавци, у градовима филцани ...). Сви се учесници у игри (играчи) подијеле у двије групе. Ко ће први да игра (сакрива) да „започне” игру, одређује се на разне начине, најчешће извлачењем „шоркова”. И код Вука „играчи се подијеле на двије стране, па онда један узме прстен и натакне (кријући од онијех осталијех) на један рогал од мараме, па онда помоли из руке сва четири рогља те један од оне друге стране узме два, а два остану њима; којима допадне прстен, они почну играти”. Докле се игра (данас кажу до ког броја, или до колико поена), договорно се одређује. Договара се и о „наградама” за добитнике и казнама за „губитнике”. Игра се на поду, на некој покривци (поњави, веленци) да се не би чуо звекет прстена приликом спуштања испод рукавица. Обично је десет предмета (рукавица ...) испод којих се крије прстен. Код Вука се „метне на земљу девет капа (или чарапа, ако нема толико капа), и десета марама, па онда један узме прстен у руку и поткрије под све капе редом (а под једном остави прстен) и најпослије у мараму (та марама зове се *алва* или *завитак*)”. Скривајући прстен, завлачећи руку испод сваке рукавице, и покретима, и причом (духовитом и заводном) играч настоји да „заметне траг” и да супротна страна не осјети (по нечему), или не види гдје је сакривен прстен.

Слиједећи описе игре види се да сваки крај (или свака генерација) уноси нешто своје, бар у пратећој причи (најчешће у пратећој причи приликом сакривања, или кад се прстен тражи). Прича је ауторска, најчешће без шаблона; зависи од инвентивности играча.

Послије сакривања друга страна почиње да „*шићњавањем*” погађа гдје је сакривен прстен. А Вук каже „кад онај тако све покрије, онда они други питају један другог: ‘ђе је твој *шићил*?’ (т. ј. гдје мисли да је прстен) па један, који је као старјешина међу њима, почне дизати капе и

тражити прстен”. Иде се системом селекције; одбацавањем рукавица под којима се мисли да нема ништа. И данас једни друге питају „ђе је твој ишћил, или „које је твој ишћил”. Одбацавање предмета под којима „сигурно” нема прстена врши се „бошањем”, а она рукавица под којом се сигурно мисли да је прстен „амбара се”. Вук наглашава да „по варошима гдјешто крију прстен под филцане мјесто капа (и данас се често по Босни и Херцеговини и на селима сусреће овај начин сакривања – Н. В.), и онда је много теже *ишћилити* (т. ј. погодите гдје је); а по неким мјестима, особито по Сријему, по Бачкој и по Банату, крију прстен у руке (и то кажу: да се играмо *прстенка*), али се то највише игра са женама, и ту нема карета никаквога, него само да мушкарци мијешају своје руке са женскимa.” На сваку страну налазимо потврде да је игра врло широко распрострањена, и да свако играње прати много духовите приче и шале (јер је игра за разоноду).

Откуд у овој игри готово темељне ријечи (турцизми): *ишћил*, *амбар* и *бош* (и на њима се овом приликом само задржавам).

Амбар: Вук у Рјечнику (1852) има ријеч *амбар*, прво у значењу *das Magazin, horreum*, а затим у значењу „прва капа, што се дигне кад се игра прстена, цф. прстен”. „Кад прву капу дигне, онда каже *амбар!* Ако буде прстен у *амбару*, онда га они узму и крију; ако ли не буде, а он диже остале капе гдје мисли да нема прстена, док не сатјера на двије, па онда дигне ону гдје мисли да је прстен, и рече: *ова наша* (или *нек да ова*); ако ондје буде прстен, он га узме и крије као да га је нашао у *амбару*; ако ли не буде, онај што крије, одговори му: *а ова наша* (или *не да ова*), па узме прсте и броји два *коња* (т. ј. амбар и ону капу гдје је био прстен), па крије опет на ново. /.../”

Абдулах Шарчевић (*Турцизми у српскохрватском језику*, Сарајево, 1987) мисли да је ријеч *амбар*, *анбар*, *хамбар*, *ханбар* из персијског језика и да је давно преко турског ушла у српскохрватски језик, то је зграда за зрнасту храну, житница, силос. У турским етимолошким рјечницима сусреће се тврдња да је ова ријеч арапског поријекла.

У народним пјесмама ова ријеч се често сусреће: „У подруме *тролетнога вина*, / У *амбаре бијеле пшенице*.”

Петар Скок (у етимолошком рјечнику) тврди да је *амбар* „опћи балкански турцизам перзијског подријетла”, као и да се у игри употребљавају и глаголи *амбарати*, имперф. И *амбарнути*, пф.

Бош: код Вука је у значењу *празно (vacuit)*, цф. прстен (и у вези је са игром). „Мјесто *амбара* може се казати *бош* (т. ј. празно, али кад се бо-

шка, онда се дижу оне капе, гдје се мисли да нема прстена; па кад онај што тражи сатјера на двије капе *бошкајући* онда су обје његове...”

И Шкаљић истиче: „...у игри прстена каже се *бош!* Кад се под подигнутом чарапом не нађе прстен”, турско *бош* – празан (*бош* лаф – празан говор). „Индеклинабилни придјев негативног значења: *бош вјера* „празна вјера”, прилог и узвик на Космету: није истина, узалуд итд. „Одатле (како и Скок тврди): деноминали *бошкати* импф, *бошнути* пф, у игри прстена „говорити узвик бош”.

Сваки играч који учествује у откривању прстена има свој „ишћил” – рукавицу под којом мисли да је прстен. Амбара се капа која има највише ишћила.

Иићил: код Вука се наводи само *Иићил*, м. цф. прстен.

Шарчевић тврди да је *ишћил* арапска ријеч и значи *слутња, заслућивање*, у игри прстена: „...увјерење стечео на основу околности да се под извјесном чарапом или филцаном налази скривени прстен”. Он нам показује да се играти (скривати) може и испод филцана. „Ишћил ми је ова чарапа, рукавица”, „Бе је твој ишћил?” *Иићилити* -погађати гдје је прстен. Али, може се и дјевојка *ишћилити* – загледати изабрати.

„Кад изиграју онолико коња у колико су погодили да се играју (највише се играју у сто), онда се *карете* различито: једне (оне што су надиграли) гаре, једне брију (ивером или каквим дрветом), једни траже устима прстен по мекињама или по пепелу, једни лају око куће или вичу што им се заповједи, од једнијех граде ћуприју, од једнијех крижају дуван итд. – каже Вук. И на дурмиторским теренима врше се слична „кажњавања” И Батрић Крстајић истиче, поред осталог „мијешање носом мекиња у калицама”, уз новију пјесму:

Иди мала мајци кажи,
Како Драго прстен тражи.

Прстенање је једна од старих игара која траје, којој се враћају, доживљава се као један од елемената враћања коријенима. Увођење неких додатних сценских радњи стварају се одређене врсте игроказа. Поред учесника у самој игри и поступака у игри уводе се и занимљиве приче, пјевање дјевојака и младића. Уводи се данас и онај „дурмиторски бећарац” о коме пише Михаило Шћепановић:

Момци:
Оћемо ли, Дано, Дано,
Да се ноћас прстенамо!

Ђевојке:

За прстен су стари људи,
А ти ближе мени буди!

Или:

Момци:

Док се они изаберу,
Испуни ми срцу жељу!

Ђевојке:

Оћу, драги, не знам коју,
Ти испуни прво моју!

(Примјери су узети из књиге: Батрић Крстајић: „Дурмиторско сијело – игра прстена”, Бања Лука, 2006, стр. 39. Крстајић у свом игроказу одсликава машту учесника у игри, показује шта све може да прати игру, која врста разоноде, опуштања, шале, досјетки, пјевања.)

И данас се види да игра постаје извор сценских могућности. Постаје представа с пуно фолклора и елемената из свакодневног живота. И данас је добар повод за окупљања, поготово зими кад људи на селу имају доста слободног времена.

Врло су широка деривациона поља употријебљених ријечи, ријечи које чине основни костур игре. Кад се крене етимолошким путем ријечи, лако се примјећује да нас оне могу довести и на траг оријенталних елемената у игри (поред индоевропских, татарских и турских итд.)

Nenad VUKOVIĆ

THE SEMANTICS OF THE GAME AND THE WORD IN
THE GAME OF THE RING (IGRA PRSTENA) IN DURMITOR REGION

Summary

On the slopes of Durmitor, in the ring around the mountain, many games (which can quite rightly be termed ‘the shepherd’s games’) have been kept alive up to the present day. Besides the games like *Sever kobile*, *Igre vukova*, *Igre tonaca* and many other games, *Igra prstena* (*The game of the ring*) is interesting not only as a folk game with many other qualities, but the one which is worth studying from the linguistic aspect. It has been preserved until this day and is often played on long winter days, or, in some places in the towns to bring back memories of the life in the native country.

