

Министерство образования и науки Российской Федерации  
Федеральное агентство по образованию  
Ярославский государственный университет им. П. Г. Демидова

**Е. В. Спиридонова**

**От мифа к сказке.  
Историко-культурологический анализ**

*Текст лекций*

*Рекомендовано*

*Научно-методическим советом университета  
для студентов специальностей История и Музеология*

Ярославль 2009

УДК 398; 801.8  
ББК ТЗ(О)я73+ ШЗ(О)я73  
С 72

*Рекомендовано  
Редакционно-издательским советом университета  
в качестве учебного издания. План 2009 года*

Рецензенты:

П. Г. Аграфонов, доцент кафедры отечественной истории ЯГПУ  
им. К. Д. Ушинского, кандидат исторических наук;  
кафедра гуманитарных дисциплин Международной академии бизнеса и  
новых технологий

**Спиридонова, Е. В.** От мифа к сказке. Историко-культурологический анализ: текст лекций / Е. В. Спиридонова; Яросл. гос. ун-т им. П. Г. Демидова. – Ярославль: ЯрГУ, 2009. – 64 с.  
ISBN 978-5-8397-0665-1

Текст лекций является логическим продолжением учебных изданий «Первобытное мифологическое мировоззрение и культовая практика» И. Л. Станкевич и «Первобытные религиозные верования» Е. В. Спиридоновой. В работе рассматриваются основные категории мифов, формирование волшебной сказки, ее структура и основные персонажи.

Лекции предназначены для студентов, обучающихся по специальностям 020700 История и 021000 Музеология (дисциплины «Мировые мифологические сюжеты» и «Исторические корни волшебной сказки»), очной и очно-заочной формы обучения, а также для всех читателей, интересующихся историей религии и культуры.

В оформлении обложки использована работа выпускника исторического факультета ЯрГУ Михаила Онучина.

УДК 398; 801.8  
ББК ТЗ(О)я73+ ШЗ(О)я73

ISBN 978-5-8397-0665-1

© Ярославский государственный  
университет, 2009

## **Тема 1. Мифология.**

### **Основные категории мифов**

Происхождение мифологии – один из самых сложных и до сих пор до конца не решенных наукой вопросов. Этнографические и тем более археологические источники не в состоянии дать прямого ответа на этот вопрос, поэтому все рассуждения исследователей носят гипотетический характер, представляя собой лишь более или менее достоверную реконструкцию. Предметами дискуссии являются также проблемы соотношения мифа и религии, мифа и обряда, мифа и магии и т. д.

Миф близок к религиозному мировоззрению, во всяком случае, всякая развитая религия имеет и свою мифологию. Тем не менее первоначально миф религией не являлся, поскольку не предполагал прямой связи между поведением человека и властью над ним сверхъестественных сил. Кроме того, далеко не все мифы содержали сведения о мифических, сверхъестественных существах, например некоторые мифы о животных. Будучи системой первобытного мировоззрения, мифология включала в себя в нерасчлененном виде зачатки не только религии, но и философии, этики, политических теорий, донаучных представлений и различных форм искусства. Е. М. Мелетинский отмечал, что мифы в архаичных обществах объясняли и санкционировали существующий социальный порядок в том понимании, которое было свойственно данной культуре, мифы объясняли человеку его самого и окружающий мир, чтобы поддержать этот порядок. Одним из практических средств его поддержания было воспроизведение мифа в регулярно повторяющихся ритуалах.

Эволюционируя вместе с обществом, мифологические сюжеты складывались в завершенные циклы, происходило формирование сложного политеистического пантеона главных и второстепенных богов, демонов и героев. Появлялась так называемая аристократическая мифология, повествующая о божественных и героических предках аристократических родов. Постепенно от высшей, официальной мифологии стала отделяться низшая мифология, повествующая о духах природы. Она оказалась более

устойчивой, нашла отражение в фольклоре и сохранилась, особенно в сельской местности, практически до наших дней.

Мифы, созданные человечеством, можно разделить на несколько категорий. Правда, деление это не абсолютно, так как в одном мифе могло содержаться несколько сюжетных линий, позволяющих отнести его к разным категориям. Примечательно, что уже в первобытные времена существовало деление мифов на общедоступные, известные всем взрослым членам коллектива (**экзотерические**) и тайные (**эзотерические**). Тайные мифы предназначались лишь тем членам коллектива, которые достигали определенного статуса или становились членами достаточно замкнутого тайного союза.

К числу эзотерических можно отнести, в частности, **культовые мифы**, т. е. мифы, в которых даётся объяснение (мотивировка) какого-либо обряда или иного культового действия. Миф, включённый в обряд, выступал как существенный элемент обряда, без которого последний был недействителен. Наиболее примитивные культовые мифы – это мифы аборигенов Австралии, сопровождающие исполнение тотемических обрядов, которые повторяют действия тотемных предков. Для женщин и непосвящённых текст мифа являлся такой же тайной, как и сам обряд; содержание священных мифов подростки узнают лишь во время инициаций. При этом для непосвящённых существовал другой круг мифов: рассказы о страшных духах-убийцах, которые будто бы совершают инициацию мальчиков, пожирая и вновь оживляя их. В своей типичной форме культовые мифы встречаются в мифологиях Древнего Востока. Так, в Египте самая богатая и разнообразная мифология была связана с культом Осириса и Исиды – божеств очень сложного облика и происхождения. Почитание их принимало и чисто народные формы земледельческой обрядности, и официальные, жреческие и государственные формы.

Тесно связана с ритуальной практикой и в значительной степени ориентирована на совершение обряда **шаманская мифология**. Выделяются две основные тематические группы шаманских мифов и легенд: связанные с посвящением в шаманы (шаманскими инициациями) и с шаманской обрядовой практикой. Шаманские инициации описывались как избранничество неофита духа-

ми, которые преследуют его своими притязаниями сексуального характера, или как пребывание души будущего шамана в мире предков, на особом шаманском дереве, в колыбели, гнезде и т. д. В легендах о шаманских подвигах сюжетная сторона камланий как странствий души разрастается за счёт включения таких эпических мотивов, как, например, вторичное похищение души больного у сверхъестественного похитителя, бегство, оборотничество и различные превращения добываемых объектов, самого героя – шамана, его помощников и противников. Подобные мифы могли со временем складываться в чудесные «биографии» какого-либо шамана, жившего в старые времена и игравшего роль предка или культурного героя.

Некоторые исследователи выделяют в отдельную категорию большую группу **этиологических мифов**, объясняющих происхождение всех вещей и явлений (природных и социальных). Правда, в широком смысле вообще все мифы в той или иной мере выполняют этиологическую, объясняющую функцию, поэтому данный термин обычно употребляется в более узком смысле, обозначая те мифы, сама суть которых сводится к объяснению происхождения чего-то существующего. Наиболее примитивные этиологические мифы, известные во множестве, например, у аборигенов Австралии, – мифы, объясняющие наличие характерных черт у тех или иных животных. Ступенью выше стоят этиологические мифы, отвечающие на вопрос, откуда вообще взялись животные. Еще более высокому уровню развития отвечают мифы, объясняющие происхождение земли и неба, моря, гор и пр. Существенны мифы о тех или иных моментах социальной действительности. К ним относятся универсально распространённые мифы о происхождении смерти, о получении огня, о введении брачных правил, в том числе экзогамии, об изобретении ремёсел, земледельческих приемов, о происхождении царской власти, социально-религиозной структуры и т. д. Но данные сюжеты можно отнести и к другим категориям мифов: мифам о животных, астральным, космогоническим и т. д. Более удобной и наиболее распространённой следует считать классификацию мифов по их тематике.

Древнейшими мифами большинство исследователей считают **мифы о животных**. К данной категории можно отнести и примитивные этиологические мифы, распространенные у наиболее архаичных племен. Например, летучая мышь, заглянув в дупло дерева, наткнулась глазом на сучок (объяснение того, почему летучие мыши днём слепы); сумчатый медведь утолял жажду у водоёма, а кенгуру отрезал ему хвост (объяснение бесхвостости медведя); попугай и поссум дрались, оба были ранены: у попугая появилась кровь на шее и груди, у поссума – синяк на морде (объяснение пятен на теле животных). Глубоко архаичны мифы о происхождении животных от людей или мифологические представления о том, что люди некогда были животными. Причем подобные сюжеты не редкость и в развитых мифологиях: греческие мифы о дельфинах, бывших некогда морскими разбойниками, или девушке Арахне, превращенной в паука. Особую категорию составляют мифы, имеющие отношение к промысловому культу: мифы об умирающем и воскресающем звере, а также мифы о хозяевах зверей.

К мифам о животных можно отнести и **тотемические мифы**, составляющие неперемнную часть комплекса тотемических верований и обрядов родо-племенного общества. В наиболее типичном виде и в большом количестве они известны у австралийцев. В таких мифах рассказывается обычно о странствиях зооантропоморфных предков, которые в конце концов исчезают или уходят под землю, оставив на этом месте какой-либо камень или скалу, либо сами превращаются в эти предметы. Действие мифа, как правило, привязано к определённой местности, а встречающиеся на пути странствия героев повествования скалы, ущелья, водоёмы являются для австралийца священными тотемическими центрами, местами, где совершаются обряды и хранятся чуринги. По содержанию эти мифы очень просты, лишены драматизма, фантастический элемент состоит в них главным образом в том, что основные персонажи наделены чертами и животных и человека. Более сложна структура мифов, записанных в большом числе у папуасов. В них речь идёт о неких существах – тотемических предках – демах, живших в древние времена и положивших начало обычаям или давших людям предметы материального быта. В

мифах рассказывается, например, о сыне змеи, из головы которого выросла первая кокосовая пальма; о деме – владельце первого лука, из тела которого люди сделали себе луки, а из тела его дочери – стрелы; о голубях и утках, произошедших из тотемических банановых листьев и саговой коры, и многих других. Содержание всех этих мифов более разнообразно, чем у австралийцев, порой причудливо, но общий смысл их один и тот же: это расцвеченная фантазией символическая модель происхождения той или иной человеческой группы либо какого-то элемента культуры.

Тотемические черты сохранились в образах некоторых богов и культурных героев в развитых мифологиях. Наиболее отчётливо они сохранились в Древнем Египте: в каждом номе чтилось своё священное животное и свой местный бог, как правило с зооморфными чертами. В греческой мифологии следы тотемизма сохранились в мифах о племени мирмидонян, о змееноге Кекропе – основателе Афин, в мифах об оплодотворении смертных женщин Зевсом в образе какого-нибудь животного, в почитании некоторых богов в виде животных (например, Деметра почиталась в Аргосе в виде женщины с лошадиной головой, Посейдон иногда изображался в виде коня); возможно, также в животных атрибутах многих богов (Афине сопутствовала сова, Зевсу – орёл, Асклепию – змея и т. д.). Вероятно, известное предание о волчице, вскормившей легендарных Ромула и Рема, основателей Рима, – тоже отголосок тотемизма. Персонажами мифов нередко выступали и фантастические существа, имеющие одновременно черты двух и более животных (дракон, грифон, гиппогриф, химера и т. д.) или животного и человека (кентавр, сирена, минотавр и др.).

К числу не менее древних принято относить **астральные мифы** – мифы о созвездиях, звёздах, планетах и других небесных телах. В ранних мифах звёзды или созвездия, как правило, были представлены в виде животных. У эвенков, например, небо – это тайга верхнего мира, в котором живёт космический лось Хэглун, каждый вечер похищающий и уносящий в чашу солнце. Четыре звезды ковша Большой Медведицы – ноги Хэглуна, а три звезды ковша этого созвездия – охотник, иногда – медведь Манги, охотя-

щийся за лосем. Малая Медведица – это телёнок лося, а Млечный Путь – след лыж охотника-медведя. В мифологии ненцев звёзды – озёра на «земле», которая служит для людей небосводом (эта «земля» является самым нижним из семи небес). В кетской мифологии звёзды считаются корнями деревьев, которые растут на «верхнем небе». Чрезвычайно распространённым мотивом астральных мифов является представление о людях, переместившихся на небо и ставших там звездой или созвездием. В мифологиях американских индейцев был широко распространён мотив «жены небесного светила». В мифах этого типа рассказывается о женщинах-индеанках, которые захотели стать жёнами двух звёзд (или Солнца и Луны), но не выполнили запрета не смотреть вниз на землю и поэтому погибли или вынуждены были вернуться на землю. Для типологически ранних астральных мифов было характерно большее значение, которое придавалось «неподвижным» звёздам – в отличие от планет, Луны и Солнца. Так, согласно австралийским мифологическим представлениям, не только дождь и холод, но и солнечное тепло зависело от созвездия Плеяд.

Характерная черта астральных мифов – наличие нескольких космических персонажей, воплощаемых расположенными рядом созвездиями. В легендах южноамериканских индейцев каждое из созвездий воплощает душу одного из животных. Дальнейшее развитие таких мифов приводит к построению системы соответствий между 12 созвездиями и таким же числом животных. Часто во взаимном расположении созвездий видели след борьбы друг с другом двух или более мифологических персонажей или усматривали изображение какого-либо мифологического сюжета.

Если рассматривать астральные мифы более широко, к этой же категории следует отнести **лунарные и солярные мифы** – мифы, главными действующими лицами которых является Луна и Солнце. Отношения между ними часто представляли либо как кровно-родственные (брат и сестра, иногда – близнецы или мать и сын), либо как супружеские.

Связанный с последним представлением мотив ухаживания Месяца за Солнцем и их свадьбы был широко распространён в индоевропейской мифологии. В кетском варианте подобного мифа Месяц, живший на небе вместе со своей женой-Солнцем, од-



нажды спустился на землю. Там за ним погналась ведьма Хоседэм. Месяц только наполовину успел войти в свой чум, Солнце схватило его за одну половину, Хоседэм за другую и начали тянуть его в разные стороны, пока не разорвали пополам. Солнце пыталось потом оживить Месяц, но всё было тщетно. Тогда Солнце повелело Месяцу светить по ночам оставшейся половиной. В балтийской и славянской мифологиях в сходном сюжете участвует не только второй женский персонаж (заря-Денница, к которой после свадьбы Месяц уходит от Солнца), но и активный мужской персонаж – бог грома, разрубающий месяц пополам. Для многих лунарных мифов характерен мотив чудовища (собаки или волка), которое начинает есть месяц (чем объясняются не только его уменьшение, но и лунные затмения).

В дуалистических мифах противопоставление Луны и Солнца принадлежит к числу основных: в дагомейской мифологии, например, Маву воплощает Луну (ночь, мудрость, радость), а Лиза – Солнце (день, силу, труд). Сходный круг мифологических представлений имелся и в китайской мифологической традиции, связывавшей их с различием двух полярных сил, причём Солнце осмыслялось как светлая и горячая сила ян, действующая как мужское, положительное и активное начало, а Луна – как сила инь, начало женское, пассивное, тёмное, холодное. Другого рода соотношение между лунарными и солярными мифами характерно для северо-западного побережья Южной Америки, где Месяц почитался в качестве основного божества, управляющего стихиями, определяющего движения моря, насылающего гром и молнию. По представлениям индейцев этих областей, большая сила Месяца по сравнению с Солнцем сказывается уже в том, что Месяц может светить и днём и ночью (причём он может затмевать Солнце, а Солнце его затмить не может).

Сопоставление лунарных знаков палеолитического искусства и наиболее архаических лунарных мифов позволяет наметить их вероятный путь развития от представления о Месяце как воплощении мужского начала в зооморфном облике к значительно более поздним представлениям, согласно которым Луна выступает в качестве женского персонажа, иногда второстепенного. Роль Солнца, наоборот, постепенно возрастает. Можно отчетливо про-

следить нарастание роли Солнца как мифологического персонажа на стадии становления раннеклассового государства. В частности, признание Солнца основным божеством развивается в Египте в период расширения его контактов с другими древневосточными культурами, в которых можно предполагать аналогичные процессы. В результате взаимовлияний и типологически сходного развития в мифологиях Египта и Передней Азии к XVI–XV вв. до н. э. выработались представления о Солнце как единственном царе Вселенной и земном царе как воплощении солнечного божества или сыне бога Солнца. Правда, позднее роль бога Солнца могла несколько уменьшиться.

Центральную группу мифов, по крайней мере у народов с развитыми мифологическими системами, составляют мифы о происхождении Вселенной, или **космогонические мифы**. Основным их содержанием является попытка ответить на следующие вопросы: кем, как и из чего был создан этот мир. В целом, космогонические мифы условно можно разделить на креационные (создание мира Творцом) и эволюционные (постепенное развитие мира, например, из мирового яйца). В развитых мифологиях подобные мифы, как правило, начинаются с описания того, что предшествовало творению, то есть небытия, Хаоса. Оно предполагает серию негативных положений относительно основных элементов космического устройства: *«Не было ни человека, ни животного, ни птиц, рыб, ... не было лесов... Не было еще ничего соединенного..., не было ничего, что могло бы двигаться...»* («Пополь-Вух», Центральная Америка). Сходная картина представлена в скандинавской, ведийской, шумерской, греческой, полинезийских и многих других мифологиях. В архаичных мифах этот образ отсутствует. Примечательно, что Хаос частично сохраняется после завершения творения мира (на нижних уровнях подземного мира или на дальних окраинах космоса).

Далее следует описание последовательных шагов в создании Вселенной. Первичным строительным материалом здесь выступают элементы, или стихии, — как правило, огонь, вода, земля, воздух, к которым иногда добавляется пятая стихия, условно соответствующая эфиру. Смешанные и неразделимые в Хаосе, они разъединяются и «очищаются». Кроме того, к числу основных

космогонических актов относятся установление космического пространства (разъединение неба и земли; формирование трёх космических зон и т. д.) и наполнение пространства конкретными объектами (ландшафт, люди, растения, животные и т. п.). Порядок сотворения мира соответствует следующей идеальной схеме: хаос — небо и земля — солнце, месяц, звёзды — время — растения — животные — человек — дом, утварь и т. д. Таким образом, космогонические мифы описывают становление мира как результат последовательного введения основных бинарных оппозиций, например «небо — земля», и градуальных серий, основанных на постепенном возрастании или уменьшении какого-либо признака: растения — животные — люди и т. д. Порядок творения подчёркивается введением числовых показателей, которые относятся или к порядковому номеру этапа творения, или к количеству элементов мироздания, возникающих на данном этапе его развития. В наиболее полном виде подобная схема представлена в начале книги Бытия.

Происхождение Вселенной или ее частей часто предстаёт как превращение одних объектов в другие. Например, австралийские тотемные предки, совершив свой маршрут и «утомившись», спонтанно превращаются в скалы, холмы, деревья, животных. Еще один вариант — пространственное перемещение, добывание или похищение у первоначальных хранителей (утка, нырок, черепаха и др. добывают землю со дна первозданного океана). Третий вариант — изготовление мира демиургом, или богом-творцом, единым или в двух лицах (один создает все хорошее, другой — плохое). Широко распространён мотив биологического порождения космических объектов, богов и людей неким творцом. Иногда порождение осуществляется каким-либо необыкновенным способом: из частей тела творца (например, Пуруша в древнеиндийской традиции); путём изрыгания (египетский Атум, проглатывает собственное семя и изрыгает Шу и Тефнут) или извлечение объектов божеством из себя. Физическому порождению очень близко порождение предметов путём их словесного называния. Перечисленные способы творения часто сочетаются друг с другом или переходят один в другой.

Творец (если он вообще существует в данной космогонической традиции) как некое первое существо может иметь божественную космическую природу: «первый бог», возникший из первородного Хаоса и создавший мир; «космические родители» – Небо-отец и Земля-мать (или наоборот), Солнце-отец и Луна-мать и т. д. Творец может обладать и божественной и человеческой природой: демиург, строитель, возможно, появившийся на одном из этапов творения, и сознательно строящий Вселенную. Третий вариант – Творец, обладающий человеческой природой (во всяком случае, более близкой к ней, чем к божественной), первочеловек, культурный герой, основатель данной культурной традиции. В архаичной традиции Творец может выступать в виде животного.

Универсальной моделью мира в большинстве мифологий является образ **мирового древа** («древо жизни», «древо восхождения», «шаманское древо», «древо познания» и др., а также близкие ему образы «оси мира», «мировой горы» и т. д.). Мировое древо помещается в сакральном центре мира и занимает вертикальное положение. С его помощью выделяются основные зоны Вселенной – верхняя (небесное царство), средняя (земля), нижняя (подземное царство); они соответствуют прошлому (предкам), настоящему (нынешнему поколению) и будущему (потомкам); трем видам элементов стихий: огню, земле, воде и т. п. Троичность Древа по вертикали подчёркивается отнесением к каждой части особого класса существ: с верхней частью связываются птицы, со средней – копытные, с нижней – змеи, лягушки, мыши, бобры, выдры, рыбы, иногда медведь или фантастические чудовища хтонического типа. Горизонтальная структура Древа нередко связывается с четырьмя сторонами света, временами года, частями суток и т. д. Мировое древо могло выступать в качестве медиатора, соединяющего мир людей и мифологическое пространство.

Космогонические представления в более широком плане включают в себя **теогонические** сюжеты – мифы о происхождении богов – и **антропогонические** мифы – о происхождении людей. Аниматические представления способствовали появлению мифов о возникновении человека как его выделении из числа

других человекоподобных существ, которые постепенно теряют человеческий облик. Нередки сюжеты, рассказывающие о происхождении людей от тотемных предков – животных или растений. Создание человека могло описываться как отделение людей, первоначально как бы сросшихся воедино, друг от друга. Так, в австралийском мифе птица-мухоловка разделила каменным ножом сросшиеся вместе сгустки-комки, представлявшие собой бесформенные шары, в которых только угадывались зачатки частей тела человека.

Боги, демиурги или культурные герои создавали первых людей из самых разных материалов: костей животных, орехов, из дерева и т. д. В скандинавской мифологии, например, Один и другие боги-асы оживляют древесные прообразы людей и «доделывают» их. Широко распространен миф о создании людей из глины или земли, причем «изделия» не всегда оказывались удачными. Например, в шумерском мифе Энки и Нинмах сначала лепят из глины подземного мирового океана «удачных» людей, а затем, захмелев, создают уродов. Миф о создании человека из земли в индоевропейской мифологии (как и в семитской) сказался и в эпитете человека – «земной» (существует связь между латинскими словами *homo* – человек и *humus* – земля). Частым мотивом антропогонических мифов является представление о создании сначала мужчин, а потом женщин. Происхождение женщины вообще часто отличается от происхождения мужчины, иногда она даже делается из иного, чем мужчина, материала. Многие антропогонические мифы осложняются представлениями о наличии двух или более составных частей человека – видимой телесной оболочки и души.

В некоторых мифологиях создание человека нередко мыслится в два (или более) этапа: сначала возникают антропоморфные существа-первопредки, от которых и рождаются люди. В мифах догонов (Африка) демиург Амма изготавливает из глины первую чету людей, в свою очередь порождающую восемь бессмертных двуполых предков. Согласно древнему, возможно орфическому, мифу, воспроизведённому в диалоге Платона «Пир», предки людей имели по два лица, четыре руки, четыре ноги и были трёх родов: мужчины, женщины и андрогины, обладавшие

признаками обоих полов. Зевс наказал этих перволюдей за их гордость, разрубив каждого вдоль, повернув лица и половые органы в сторону разреза. И вот теперь люди ищут утраченную половинку, и, когда эти половинки находят каждая свою, возникает эрос – любовь. Но потомство рождается только от разнополых половинок (потомков андрогинов). Представления о первом человеке во многих традициях связано с идеей конца мифического времени, когда люди были бессмертными и не отличались от богов. Смертью первого антропоморфного существа, «первочеловека», в ряде мифологий объясняется дальнейшее создание Вселенной. Так, в скандинавской мифологии плоть убитого богами первопредка – антропоморфного великана Имира – стала землёй, кости – горами, череп – небом, кровь – морем и т. д.

Особым типом антропогонических мифов являются сюжеты о том, как люди, уже существующие, но в ином мире, смогли выйти на землю, в земной мир. Так, в одном из шумерских мифов рассказывается, что люди раньше росли, как трава, под землёй; бог Энки проделывает мотыгой дыру в земле, и люди выходят оттуда. Подобные мифы были широко распространены у народов Африки. Иногда люди выходят не из-под земли, а из дерева. Например, у гереро (Африка) первые люди – родоначальницы двух фратрий – вышли из дерева Омумборомбонга, считавшегося матерью и отцом.

К космогоническим мифам примыкают **эсхатологические мифы** – мифы о предстоящем конце света. Они характерны лишь для развитых мифологий и в архаичной традиции не встречаются. Правда, в ранних мифологиях наличествует представление о катастрофе, отделяющей мифическое времена от настоящего (потоп, пожар, гибель первого поколения людей), которое, не будучи собственно эсхатологическим, допускало возможность мировых катастроф. Вместе с тем представления о гибели мира подготавливались в архаичных мифологиях календарными мифами о смерти и воскресении природы, о силах хаоса, злых духах и чудовищах, угрожающих существованию Космоса, а также мифами о смерти и загробном мире. Для индейцев Центральной Америки, например, были характерны представления о том, что силы Солнца и богов необходимо поддерживать регулярными крова-

выми жертвоприношениями, призванными отсрочить очередную катастрофу, землетрясение и голод, от которых погибнут люди. Наиболее последовательное представление о космических циклах гибели и обновления мира даёт индуистская мифология: Вселенная погибает, когда засыпает Брахма и наступает его ночь; с наступлением дня бог вновь творит Вселенную. Этическая оценка мировой катастрофы прослеживается в германо-скандинавской мифологии, отражавшей в поздний период своего развития гибель родовых устоев. Эсхатологическое «Прорицание вёльвы» повествует о клятвах, попранных самими богами, что приблизило день «судьбы богов» Рагнарёк, день гибели богов и людей.

Исторической базой появления эсхатологических мифов, ожидания мировой катастрофы были социальные сдвиги, кризис архаичных устоев, подчинение общины и человека деспотической власти, чувство социальной нестабильности, которая, как считали, угрожала и стабильности Космоса. Архаичное стремление укрепить стабильность Космоса ритуальными средствами сменяется напряженным ожиданием окончательной вселенской катастрофы, призванной принести избавление от бед этого мира. Особой завершённости этот процесс достиг в иранской мифологии, которая повлияла на развитие аналогичных сюжетов в иудаистской и христианской мифологических традициях.

Особую и очень важную роль играли мифы о происхождении различных культурных благ: добывании огня, изобретении ремесел, земледелия, установлении социальных институтов и т. д. Их появление обычно приписывалось **культурным героям**. В древних версиях мифов, отражающих специфику присваивающего хозяйства, он добывает готовые блага культуры, а порой и элементы природы путём находки или похищения у первоначального хранителя. Параллельно или несколько позднее возникают мифы об изготовлении природных и культурных объектов культурным героем с помощью гончарных, кузнечных и других орудий. Культурный герой мог выступать в виде творца-демиурга и(или) тотемного предка. Отсюда — полная или частичная зооморфность, например, у североамериканских индейцев культурный герой предстает в образе Ворона, Норки, Кролика, Койота и др. В более развитых мифологиях преобладает антропоморфный облик.

Наряду с добыванием культурных благ и участием в мироустройстве культурный герой иногда выступает борцом со стихийными хаотическими природными силами, которые (в виде разнообразных чудовищ, хтонических демонов и др.) пытаются смести установленный порядок. Мотивы такой борьбы с чудовищами встречаются в Полинезии и Микронезии, у северо-восточных палеоазиатов, индейцев и др. В греческой мифологии наряду с типом героя-добытчика в лице Прометея имеется герой-богатырь в лице победителя чудовищ Геракла. Образ культурного героя не обязательно наделялся сакральными чертами, его могли соотносить и с выдающимися историческими личностями прошлого, наделенными магической силой. На более высокой ступени развития культурный герой мог эволюционировать к богу-творцу, но мог и развиваться в сторону сказочного или эпического героя. С выделением пантеона высших небесных богов он иногда превращался в помощника, посланца верховного Творца, исполнителя его воли, или становился его противником (например, Прометей).

Нередко культурный герой выступал в образе двух братьев-близнецов. При этом один из них мог играть отрицательную роль, по неумению или злобе создавая дурные вещи. Отрицательный близнец наделялся одновременно демоническими и комическими чертами плута-озорника (**трикстера**). Не имеющий брата-близнеца культурный герой сам мог выступить в комической ипостаси; порой ему приписывались проделки, являющиеся пародийным переосмыслением его же собственных серьёзных деяний. Озорные проделки трикстера большей частью служили удовлетворению его прожорливости или похоти. Стремясь к своей цели, он прибегал к обману, нарушал самые строгие табу, нормы обычного права и общинной морали. Нарушение табу и профанирование святынь иногда имело характер «незаинтересованного» озорства. Действуя асоциально и профанируя святыни, трикстер тем не менее большей частью торжествует над своими жертвами, хотя в отдельных случаях терпит неудачи. В мифах заметна тенденция отделить серьёзные деяния культурного героя от озорных трюков. У некоторых североамериканских племён мифы о творческих деяниях Ворона, Койота и др. воспринимают-



ся с полной серьёзностью, а анекдотические истории с тем же Вороном и Койотом рассказываются для развлечения. Сочетание в одном лице серьёзного культурного героя и трикстера, вероятно, объясняется не только фактом широкой циклизации сюжетов вокруг популярных фольклорных персонажей, но и тем, что действие в этих циклах отнесено ко времени до установления строгого миропорядка – к мифическому времени. Это в значительной мере придаёт сказаниям о трикстерах характер легальной отдушины, известного «противоядия» мелочной регламентированности в родо-племенном обществе.

Близки к данной категории мифов так называемые **близнечные мифы** – мифы о близнецах, выступающих в качестве родоначальников племени или культурных героев. Близнецы могут быть братьями, братом и сестрой, андрогинами или иметь зооморфный облик. Подобные мифы особенно характерны для дуалистических мифологий. Братья могут соперничать, даже враждовать между собой или просто воплощать два начала, каждое из которых соотносено с одной из половин племени. Таковы, например, Возлюбленные близнецы у североамериканского индейского племени зуни, которые разделили племя на фратрии – людей зимы и людей лета. Миф о близнецах – брате и сестре, вступающих в кровосмесительный брак (чаще всего в результате уговоров сестры), известен в почти одинаковых формах во многих древних культурах (например, древнеиндийский миф о Яме и Ями). В индоевропейской мифологии близнецы-братья ухаживают за своей сестрой – дочерью Солнца.

Наиболее ранний пласт близнечных представлений прослеживается в мифах, предполагающих участие в близнечном рождении животных или родство между животными и близнецами. У нивхов, например, мать близнецов хоронили в медвежьей клетке, а о самих близнецах говорили как о «зверях». С подобными представлениями был связан обряд убийства близнецов после их рождения, который был распространён у многих народов: обычно их относили в лес или отпускали в корзине по воде, как бы возвращая в мифологическое пространство. Переосмысление близнечных обрядов и мифов в духе сакрализации близнецов и их родителей происходит с развитием представления о связи близнецов с

плодородием. Поэтому в обществах, почитающих близнецов, обычны обряды, связывающие их культ с символикой плодородия, в частности со священными мировыми деревьями.

В мифологии развитых аграрных народов существенное место занимают календарные мифы, символически воспроизводящие природные циклы. Аграрный **миф об умирающем и воскресающем боге** был особенно характерен для древних культур Средиземноморья. Данный персонаж оказывался во вражде с хтоническим демоном или божеством, олицетворяющим деструктивные силы природы (например, Осирис и Сет), либо каким-нибудь вольным или невольным проступком вызывал гнев богини-матери или своей божественной партнёрши (Адонис – Артемиды, Дионис – Геры). В результате конфликта бог – герой мифа погибает, исчезает или терпит временное поражение, теряя какой-либо жизненно важный орган. На его поиски отправляется сестра, мать, жена, реже – сын или другой родич. Они находят бога, возвращают в его жилище или возрождают к жизни, при этом бог – один или чаще при их содействии – убивает своего демонического противника. Воскрешённый (или возвращённый) бог восстанавливает свой прежний статус, но иногда одновременно становится богом подземного царства (Осирис, например).

Мифам об умирающих и воскресающих богах свойственна, как правило, земледельческая семантика. Так, египетский Осирис обучен своей женой-сестрой Исидой земледелию и сам в качестве культурного героя научил людей земледелию и скотоводству; он отождествляется в мифах с зерном ячменя или пшеницы, а его смерть и воскресение – с отливами и разливами Нила. В шумерской мифологии Инанна олицетворяет плодородие земли, а её супруг Думузи, обновляющий мир в постоянной череде сезонов года, – производительные силы весны. Земледельческими в своей основе культами были культ Адониса, распространившийся из Сирии по всему Средиземноморью, греческие дионисии, а также элевсинские мистерии, посвящённые Деметре и Персефоне, входящие к празднику первого урожая. Непременным их компонентом был ритуальный плач участников об умершем (или исчезнувшем) боге и последовавшем оскудении земли. Культовая фигура Великой богини-матери, персонифицирующей творческие

силы природы, сохраняет в мифе своё значение. Однако с развитием аграрного общества и укреплением мужского пантеона она обычно уступает часть своих функций мужскому земледельческому божеству (Осирису, Балу, Телепинусу, Адонису и др.) и фигурирует главным образом как его мать, сестра, возлюбленная или жена.

Завершая разговор о мифах, следует коснуться проблемы дальнейшей эволюции мифологии, ее роли в формировании близких к мифу по жанру и времени возникновения таких литературных жанров, как сказка, героический эпос, а также легенда и историческое предание. Отличие мифа от сказки заключается не в текстах, которые могут быть практически одинаковыми, а в ослаблении или потере этиологической функции, исчезновении веры в истинность и сакральность излагаемых событий. Героический эпос также теряет свою сакральность, но сохраняет истинность. Сюжетами эпоса являются более поздние, чем в мифе, события: переселения, войны, становления этносов. Разграничение мифа и исторического предания или легенды в значительной мере условно. Историческим преданием чаще называют те произведения народного творчества, в основе которых лежат какие-то исторические события (предания об основании городов, например), но подобные сюжеты могут наличествовать и в мифе. Правда, действие легенды, в отличие от мифа, как правило, развивается на грани мифологического и профанного времени, легендами нередко считают неканонические рассказы о деятельности персонажей Библии или Корана и т. д.

Одним из главных источников формирования сказки и эпоса стали мифы о культурном герое. Мифы о зооморфных трикстерах легко превращались в сказки-анекдоты о животных (примером являются многочисленные африканские циклы сказок о зайце или пауке). Генетическая связь мифов о культурном герое и героического эпоса отмечается в карело-финских рунах, нартских сказаниях северо-кавказских народов, скандинавских сагах и др. Так, например, карело-финский Вяйнямёйнен добывает огонь из чрева огненной рыбы и мастерит первую лодку; нарт Сосруко добывает огонь и фруктовые деревья, Гильгамеш строит храм и крепость, материал для которых он отнимает у чудовища – хранителя кед-

рового леса. Такая функция культурного героя, как защита человеческого мира от демонов и чудовищ, нашла отражение в более развитых эпосах (например, в «Рамаяне», «Гэсэре», «Беовульфе»), сохранивших связь с архаической традицией. Несомненное влияние на сказочные и эпические сюжеты оказал миф об умирающем и воскресающем божестве. Это истории о похищении или гибели героя (героини) и его поисках. Герои сражаются с чудовищами, спускаются в загробное царство, но в конце обязательно одерживают победу, соединяются, восстанавливая утраченное благополучие.

Через сказку и героический эпос с мифологией оказывается генетически связанной литература, в частности повествовательная. Соответственно драма и отчасти лирика воспринимали первоначально элементы мифа непосредственно через ритуалы, праздники, религиозные мистерии. Следы тесной связи с мифологическим наследием отчетливо хранят первые шаги развития науки, например древнегреческая натурфилософия, история, медицина и др. Позднее, когда из мифологии окончательно выделяются такие формы общественного сознания, как искусство, литература, политическая идеология и др., они еще долго пользуются мифом как своим «языком», расширяя и по-новому толкуя мифологические символы. Искусство на протяжении своего развития широко использовало традиционные мифы в художественных целях. Мотивы античной, библейской (на Востоке индуистской, буддистской и др.) мифологии были арсеналом поэтической образности, источником сюжетов, своеобразным «языком» поэзии. Сходство мифологических сюжетов и образов свидетельствует о принципиальном единстве человечества, а их распространение в современном мире выполняет функции коммуникации и унификации культуры.

## **Тема 2. Происхождение волшебной сказки**

В архаическом фольклоре различие между мифом и сказкой установить сложно. Архаические сказки обнаруживают отчётливую сюжетную связь с первобытными мифами, ритуалами,

племенными обычаями. Важной предпосылкой превращения в сказки мифов, имеющих обрядовую основу, являющихся составной частью ритуалов или обоснованием их, был разрыв непосредственной связи этих мифов с ритуальной жизнью племени. Отмена специфических ограничений на рассказывание мифа, допущение в число слушателей непосвящённых (женщин и детей) влекли за собой невольную установку рассказчика на вымысел, акцентирование развлекательного момента и неизбежно – ослабление веры в достоверность повествования. Из мифов исчезает священная часть, усиливается внимание к семейным отношениям героев, их ссорам и т. п. Первоначально строгая достоверность уступает место нестрогой достоверности, что способствует более сознательному и свободному вымыслу.

В сказках о животных можно без труда найти мотивы, характерные для тотемических мифов. Не менее очевидно мифологическое происхождение универсально распространённой волшебной сказки о браке с чудесным «тотемным» существом, временно сбросившим звериную оболочку и принявшим человеческий облик: чудесная жена (в более поздних вариантах – муж) дарит своему избраннику удачу в охоте, богатый урожай и т. п., но покидает его из-за нарушения им какого-либо запрета (не называть по имени, не ругать, не зажигать ночью огонь и т. д.). Десакрализация тотемных персонажей при сохранении их зооморфности явилась предпосылкой формирования сказок о животных, восходящих к сказаниям о мифологических плутах; главный герой таких сказок – зооморфный трикстер, а его проделки – основные структурные элементы сюжета. По мере забвения тотемических верований сказки о животных начинают обогащаться бытовыми мотивами.

Сказки о посещении иных миров для освобождения находящихся там пленниц аналогичны мифам и легендам о странствованиях шаманов или колдунов за душой больного или умершего. Популярны сказки о группе детей, попадающих во власть лесного духа или людоеда и спасающихся благодаря находчивости одного из них, или о сражении с могучим змеем (хтоническим демоном) воспроизводят мотивы, специфичные для посвятельных обрядов – инициаций.

В генезисе сказки существенную роль играла демифологизация времени и места действия, переход от строгой локализации (там, где она имела место) событий к неопределённости сказочного времени и места действия. Отсюда проистекает и демифологизация результата действия, т. е. отсутствие в сказке характерного для мифа этиологизма. Если в мифе деяния демиурга (даже если они по своему характеру подобны трюкам мифологического плута) и мифологические приобретения имеют коллективное значение, определяя космогонический процесс (происхождение огня, пресной воды и т. д.), то в сказке добываемые объекты и достигаемые цели составляют индивидуальное благополучие героя, приобретения которого носят семейно-родовой, социальный характер. Так, герой волшебной сказки похищает живую воду для излечения больного отца или добывает огонь с помощью зверей для своего очага, а персонаж сказки о животных (заяц или паук) хитростью похищает для себя одного воду из колодца.

Этиологический смысл мифа постепенно вытесняется моралью, стилистическими формулами, намекающими на недостоверность повествования. Демифологизация героя волшебной и волшебнo-героической сказки сопровождается его полной антропоморфизацией и в известной мере идеализацией: чудесное происхождение, иногда сохраняющиеся реликтовые тотемические черты. Однако сказочный герой изначально не имеет магических сил, которыми по самой своей природе обладает герой мифологический. В архаических сказках он приобретает эти качества в результате инициации, шаманского искусства, особого покровительства духов. Например, в сказках североамериканских индейцев рассказывается о необычайных испытаниях, которым подвергается сын (или зять) Солнца. Это уже вполне героические волшебные сказки, но богатырство героя в них еще носит колдовской, шаманский характер. Будущий зять Солнца найден в брюхе щуки, он сам может превращаться в щуку, получает помощь от щуки (тотемический мотив); с помощью данного ему некой старухой мешка с ветрами герой тушит насылаемый Солнцем огонь, он охотится за дочерьми Солнца, принявшими вид коз или птиц, с дочерьми Солнца улетает на землю.

В процессе демифологизации, по-видимому, сыграло свою роль взаимодействие традиций собственно мифологического повествования и всякого рода быличек – рассказов о встречах в недавнем прошлом с различными злыми или добрыми духами. Центральные персонажи быличек, как и классических волшебных сказок, – обыкновенные люди.

Демифологизация героя в сказке часто дополняется нарочитым выдвиганием в качестве героя «не подающего надежд», социально обездоленного, гонимого и униженного представителя семьи, рода, селения. Таковы многочисленные бедные сироты в фольклоре меланезийцев, тибето-бирманских племён, эскимосов, палеоазиатов, североамериканских индейцев и др. Их обижают сородичи и соседи, а духи становятся на их защиту. Хотя различные признаки «низкого» героя, «неумойки», «запечника», «дурачка», связанные с золой и очагом, имеют большое значение, восходя к ритуально-мифологической семантике (вспомним обрядовое значение грязи, золы, лени, безумия, очага и пр.), сознательно маркируется именно его социальная обездоленность. Если сказки о сыне или зяте Солнца и других «высоких» героях представляют собой архаические аналоги волшебных сказок об Иване-царевиче, то бедный сиротка аналогичен Золушке, Иванушке-дурачку, Емеле и другим подобным персонажам европейских и русских народных сказок.

Классическая форма волшебной сказки сложилась гораздо позже, чем классическая сказка о животных, уже за пределами первобытной культуры; она известна только в фольклоре цивилизованных народов Европы и Азии и отличается от архаической сказки в большей мере, чем последняя от мифа. Её формирование было подготовлено некоторым упадком мифологического мировоззрения, превращением конкретно-этнографической фантазии в обобщённо-поэтическую. Чудесные существа, например, в русской сказке уже иные, чем в русской же быличке, отражающей сохраняющуюся в определённой мере народную мифологию. Категория волшебного, хотя генетически связана с магическим и сакральным, не тождественна им и специфична именно для сказки, а не для мифа.

Собственно сказочная семантика может быть интерпретирована только исходя из её мифологических истоков. Однако для нее в гораздо большей степени характерна гегемония социального кода. Фундаментальные мифологические противоположности типа *жизнь/смерть* в значительной мере оттесняются социальными коллизиями, выступающими в форме внутрисемейных отношений. В архаической сказке семейная тема только намечается: сказочная семья в известной мере является символическим обобщением большой семьи, т. е. патриархального объединения полуродового типа, и сюжеты семейных распрей, угнетение падчерицы или нанесение обиды младшему брату имеют социальное значение как признаки разложения рода. Мотив младшего брата, например, по-видимому, косвенно отражает вытеснение архаического минората и развитие семейного неравенства. Образ мачехи мог возникнуть только при условии нарушения эндогамии, т. е. при женитьбе на слишком «далеких» (из чужих племён) невестах, а мотив инцестуального преследования героини отцом или братом – при попытке крайнего нарушения экзогамии (запрещающей брак слишком близких родственников).

Нарушение норм брачно-семейных отношений и взаимных обязательств свойственников может оказаться источником серьёзных коллизий и в мифах, приводя к разъединению исконно связанных между собой космических элементов. В сказке те же самые действия рассматриваются со стороны возможных социальных, а не космических последствий. «Правильный» брачный обмен всё больше теряет коммуникативную функцию (как в палеоазиатских мифах о приключениях детей ворона, заключающих «правильные» браки с существами, персонифицирующими и контролирующими погоду и морской промысел, т. е. с социализированными космическими силами). В сказке, где речь идёт не о племенном благополучии на космическом фоне, а о личном счастье на фоне социальном, брак «низкого» героя с царевной (или «низкой» героини с царевичем), сопровождающийся повышением социального статуса героя, представляет собой своеобразный чудесный выход для индивида из социальной коллизии.

В архаических сказках тема женитьбы периферийна; семейные отношения выступают как средство достижения хозяйствен-



ных успехов, магических предметов и т. п. При переходе к классической волшебной сказке средство и цель как бы меняются местами. Даже в сказках о добывании диковинок типа пера жар-птицы или живой воды их поиски представляют собой лишь прелюдию к свадьбе; еще чаще чудесные предметы выступают как средство, обеспечивающее в конечном счёте счастливый брак. Женильба сохраняет медиативную функцию и в тех редких случаях, когда и жених и невеста высокого социального происхождения. В подобных случаях герой нередко сознательно скрывается под маской «низкого» и лишь впоследствии обнаруживает своё действительное происхождение (например, в сказках типа «Ослиная шкура» или «Король-Дроздобород»).

В целом, для семантики волшебной сказки типично сохранение важнейшего мифологического противопоставления *свой/чужой*, характеризующего отношения героя и его антагониста, которое проецируется на различные плоскости: дом – лес (Ивашка – Баба-Яга), наше царство – иное царство (Иван-царевич – Змей), родная семья – неродная семья (Золушка – мачеха) и т. п. В классической волшебной сказке успех или неуспех героя уже не является прямым следствием соблюдения им магических предписаний, обретения магических способностей в результате инициации или шаманского посвящения, родственных или брачных связей с духами. Чудесные силы вообще как бы отрываются от героя и действуют в значительной мере вместо него. Их благоволение к герою обуславливается соблюдением им определённых, довольно отвлечённых правил поведения, диктующих структуру сказочного поступка (обязательность положительного ответа на любой вызов, особенно ведущий к действию, даже если он исходит от явно враждебного существа; выбор худшего варианта из предложенных; непереносимое нарушение запретов). Эта формальная система поведения, абстрагированная от конкретных обычно-правовых норм, специфична именно для волшебной сказки. Это не исключает морально-этическую характеристику поведения героя (вежливость, доброта, щедрость, трудолюбие и т. п.). Волшебные силы активно помогают герою совершить подвиг, часто действуют вместо него, но в правильном поведении при этом всегда проявляется добрая воля героя.

На стилистическом уровне важнейшими жанровыми показателями, которые противопоставляют волшебную классическую сказку мифу как художественный вымысел, являются сказочные традиционные формулы, указывающие на неопределенность времени и места (*«В некотором царстве, некотором государстве...»*), недостоверность (*«...оседлал палку без норова и соврал вам здорово, а потом оседлал жеребца и сказку довел до конца»*) и т. д. Зачины и концовки классической волшебной сказки противоположны инициальным формулам, указывающим на мифическое время первотворения: *«Это было тогда, когда животные ещё были людьми»* и т. п.), – и финальным формулам этиологического характера, свойственным архаической сказке (*«А потомки Паука ползают по земле, не поднимая головы, все их презирают»*).

Как миф, так и волшебная сказка имеют единую морфологическую структуру, представляющую как цепь потерь (бед, недостат) неких космических или социальных ценностей и их приобретений, связанных между собой действиями героя. Правда, в архаической сказке цепь потерь и приобретений может состоять из неопределённого числа звеньев и положительный, счастливый финал, хотя и встречается чаще, чем отрицательный, не обязателен. Все звенья более или менее структурно равноценны и достаточно обособлены. В классической волшебной сказке отдельные сюжетные звенья обязательно образуют жёсткую иерархическую ступенчатую структуру, в которой одни сказочные ценности – средство для достижения других.

Примечательно, что, в отличие от сказок о животных, герой классической волшебной сказки очень редко действует как трикстер. Как правило, это происходит лишь в сказках типа «дети у людоеда», где герой просит ведьму или ее дочь показать, как сесть на лопату, и засовывает ее в печь; обменивает шапочки на головах спящих дочерей людоеда на колпачки своих братьев и т. д. В качестве трикстера иногда выступает и низкий по социальному статусу персонаж, с помощью хитрости добивающийся богатства и, иногда, руки принцессы (сказки типа «Королевские зайцы», «Храбрый портняжка» и др.).

Финал классической волшебной сказки непременно счастливый: женитьба на царевне или замужество с принцем. Таким об-

разом, не только ликвидируется первоначальная беда-недостача, но имеются и дополнительные приобретения, оборачивающиеся наградой герою. Как уже говорилось, испытания героя в волшебной сказке сопоставимы с испытаниями, характерными для посвятительных (инициационных) либо брачных (более поздних) ритуалов. Поскольку через инициации и другие переходные ритуалы проходит каждый индивид, то сказка, с её интересом к судьбе личности, широко использует мифологические мотивы, сопряжённые с ритуалами посвятительного типа. Целый ряд сказочных мотивов и символов – башмачок Золушки, запекание кольца в пирог, ряжение невесты в ослиную шкуру, подставная, мнимая невеста, бегство невесты или жениха, запрет называть родовое имя молодой жены и т. п. – находит объяснение в брачных обычаях и обрядах многих народов мира и, в конечном счёте, восходит к древней ритуально-мифологической семантике. Не следует, однако, из всего сказанного делать вывод о принципиально ритуальном генезисе волшебной сказки, поскольку саму жанровую форму сказки во многом определяют и первобытные тотемические, анимистические, магические представления, и специфические особенности мифологического мышления в целом.

### Тема 3. Структура волшебной сказки

В. Я. Пропп обнаружил, что постоянными, повторяющимися элементами волшебной сказки являются функции действующих лиц. Всего им была выделена 31 такая функция. Первые 8 образуют собой **подготовительную часть**.

**Отлучка** – *«Царь с царицею простился, в путь дорогу снаряжился».*

**Запрет** – *«Не заходи только в десятую комнату»; «Не ходи со двора».*

**Нарушение** – *«Побежала Аленушка с подружками, заигралась...».*

**Выведывание** – *«Стала ведьма визнавать, выпрашивать...».*

**Выдача** – *«Но царевна все ж милее...».*

**Подвох** – «Запел Волк тонким голосом «Козлятушки-ребятушки, отворитесь...».

**Пособничество** – «Взял царевна у старухи яблоко...».

**Вредительство (или недостача)** – «Схватили гуси-лебеди Иванушку...»; «Заболел царь тяжелой болезнью...».

Следующие 3 функции – **завязка** сказки.

**Посредничество** – «Иди, Марьюшка, братца искать...».

**Начинающееся противодействие** – «Позволь, батюшка, и я с братьями поеду Жар-птицу искать...».

**Отправка** – «Пошел Иван в путь-дорогу...».

Далее следует **основная часть**.

**Первая функция дарителя** – «Стала Баба-Яга его расспрашивать...».

**Реакция героя** – «Ты б меня сперва накормила, напоила...».

**Получение волшебного средства** – «Дал старичок Ивану коня...»; «Только скажи: по щучьему велению, по моему хотению...».

**Перемещение в иное царство** – «Долго ли шла Марьюшка, коротко, уже три пары башмаков истоптала...».

**Борьба** – «Стал Иван Коровий сын биться со Змеем Горынычем...».

**Клеймение** – «Расцарапал ему Змей всю щеку...», «Разлетелся на царском дворе и поцеловал царевну, а она ему прямо в лоб клеймо и приложила».

**Победа** – «Завертелся Кощей волчком и сгинул...».

**Начальная беда или недостача ликвидируется** – «Вышла к Ивану из подземелья Царь-девица...».

**Возвращение** – «Сели они на ковер-самолет, поднялись в воздух и полетели домой...».

**Погоня** – «Бросились гуси-лебеди вдогонку...».

**Спасение** – «Бросила она зеркальце, разлилось море; ведьма море пила-пила, да и лопнула...».

На этом сказка может кончиться, но часто встречается дополнительный сюжет, в котором действуют лжегерой (чаще всего братья героя). Первая его часть (новое вредительство) аналогична функциям 8–15. Далее следуют:

**неузнанное прибытие** – «*Приехал в родной город, но домой не пошел, стал учеником у портного...*»;

**необоснованные притязания** – «*Генерал заявляет царю: "Я – змеев победитель!"*»;

**трудная задача** – «*Кто поднимет змеиную голову – тому и царица достанется...*»;

**решение** – «*Подошел Иван, только тронул...*»;

**узнавание** – «*Показал он заветное колечко, узнала его царица...*»;

**обличение** – «*Рассказала царица, как все было...*»;

**трансфигурация** – «*Искупался Иван в кипящем молоке, вышел молодец лучше прежнего...*»;

**наказание** – «*Посадили служанку в бочку, скатили с горы...*»;

**свадьба, воцарение** – «*Получил Иван и царицу, и полцарства в придачу...*».

Не все функции налицо всегда, но, по мнению автора, число их ограничено и порядок, в котором они выступают в ходе развертывания действия сказки, неизменен. Неизменным Пропп считает и набор ролей (их семь), между которыми определенным образом распределяются конкретные сказочные персонажи со своими атрибутами. Каждый из семи действующих лиц имеет свой круг действий, т. е. одну или несколько функций. Таким образом, В. Я. Пропп разработал две структурные модели волшебной сказки, основываясь на которых предлагал для нее два определения: «рассказ, построенный на правильном чередовании приведенных функций в различных видах», и «сказка, подчиненная семи-персонажной схеме». Круг действий (т. е. распределение функций по ролям) ставит вторую модель в зависимость от первой, которую автор считал основной.

Правда, следует отметить, что данная схема все-таки не является абсолютной. Так, например, в сказках, где фигурирует герой чудесного происхождения, подробное описание рождения героя можно рассматривать как перенесение в начало повествования такого важного композиционного звена, как «получение чудесного средства», которое, по Проппу, должно следовать после предварительной беды и испытания героя дарителем. Ряд сказок с таким чудеснорожденным героем вообще может не содержать дан-

ного элемента, оно наличествует в самой характеристике чудесного героя-богатыря.

Е. М. Мелетинский, используя методику структурного анализа, разработанную В. Я. Проппом, предлагал выделять следующие параметры для типологии сказочных сюжетов:

- **изначальная незначительность** (вредительство внешних сил, ущерб самому герою, просто отсутствие брачного партнера или чудесного предмета),

- **цель поиска** (для себя, для царя, для семьи),

- **семейный характер** (гонимые мачехой, отцом, старшими братьями или просто заблудившиеся в лесу),

- **место основного испытания** (мифическое, немифическое).

На основе этих параметров он выделял фундаментальные группы сюжетов:

- 1) **волшебные-героические сказки** (героические сказки змееборческого типа и героические сказки типа quest),

- 2) **сказки о гонимых и преследуемых героях** (сказки о семейно гонимых мачехой, отданных во власть лесным демонам, сказки о семейно гонимых без мифических элементов и архаические сказки типа «дети у людоеда»),

- 3) **сказки об искателях своего счастья** (сказки о чудесных мужьях (женах), сказки о чудесных предметах и сказки о свадебных испытаниях).

Пользуясь этой классификацией, надо иметь в виду, что во многих сказках имеются вторые ходы, формула которых большей частью находится к формуле первого хода (к основному сюжету) в отношении дополненности. Характерно, что доминирующие структурные признаки, по которым произведена эта классификация, в большей степени относятся к началу или, во всяком случае, к первой половине сказочного текста. Рассматривая с этой точки зрения сказочный сюжет, следует отметить любопытную черту – «конусообразность» построения, согласно которой сказки обнаруживают тем большее сходство, чем ближе повествование к финалу. Конечные цели одинаковы для всех волшебных сказок, близки по сути дела и пути их достижения (основное испытание), сравнительно мало отличаются вторые ходы двухходовых сказок. Наибольшее же количество вариантов обнаруживается для ини-

циальных частей сюжетной структуры – группа элементов, связанная с исходной недостаточностью и предварительным испытанием.

Центральное место в сказке, как уже говорилось, занимает магистральная мифологическая оппозиция *свой/чужой*. В мифе и архаическом эпосе это противопоставление отграничивает человеческий мир от иных миров, представляющих стихийные силы природы и иноплеменников в виде демонических хтонических существ. В сказке оно моделирует отношения героя с его врагами и может испытывать определенный сдвиг, при котором мифологические «чужие» могут оказаться дружественными герою, особенно когда его обижают «свои»: лесные демоны в сказках архаического типа преследуют попавших к ним во власть мальчиков или девочек, а в более «новых» сказках (с доминированием семейных конфликтов) могут поддержать бедную падчерицу, гонимую мачехой.

Конфликт в волшебной сказке начинается, когда *чужое* вторгается в область *своего* или *свое* попадает в мир *чужого*. Эти действия персонажей осуществляются посредством их собственных перемещений или путем их похищения. Конфликт *своего* и *чужого* (*родного/неродного*) может быть вызван и изменением роли персонажа. Мачеха – не просто чужая, а *чужая в роли своей*, чужая, представляющаяся своей. Ей часто придаются черты ведьмы, например в исландских сказках, где овдовевшему королю против его воли привозят новую жену «с острова». Соответственно отец (или брат), преследующий с кровосмесительными целями дочь (или сестру), – это *свой, выступающий в роли чужого*. То же самое следует сказать о матери-людоедке или о сестре-изменнице, пытающейся известить брата, посылая его на поиски звериного молока.

Оппозиция *человеческий/нечеловеческий* на макрокосмическом уровне локализуется в виде противопоставления *своего* и *иного* царства, а на микрокосмическом уровне – как контраст *дома* и *леса*. Из иного царства – подземного или надземного – прилетает Змей (Вихрь, Кощей), лес населен такими персонажами, как Баба-Яга, Леший, Морозко. В сказке, в отличие от мифа, оппозиция *человеческий/нечеловеческий* (*зооморфный*) иногда подчиняется оппозиции *низкий/высокий*, так что звериный жених или

герой зверино́го происхождения начинает трактоваться как низкий. Даже по своему социальному статусу Иван Коровий сын, один из трех братьев-змееборцев, оказывается третьим после Ивана-царевича и Ивана-кухаркина сына.

Другие фундаментальные оппозиции в сказке, сопоставляющие героя и ложного героя, — *добрый/злой, скромный/не-скромный, низкий/высокий*. Эти оппозиции, в отличие от *свой/чужой*, специфически сказочные, они слабо проявляются в сказках героико-мифического толка. Доброта и скромность героя проявляются главным образом в предварительном испытании дарителем: герои выкупают или освобождают зверей, помогают нищим старикам, выбирают скромный дар. Оппозиция *низкий/высокий* не прямая, а парадоксальная (обратная): большей частью имеются в виду либо видимость персонажей, не соответствующая их внутренней сущности, либо внешний статус, который преодолевается героикой. Оппозиция *низкий/высокий* может выступать в плане личном или социальном. Личное, в свою очередь, в духовном аспекте реализуется как оппозиция *глупый/умный*, а в телесном — как оппозиция *уродливый/красивый*. Социальное также выступает в двух формах — как сословное (оппозиция *крестьянский/царский*) и семейное (*младший/старший*). Данная коллизия разрешается не только посрамлением «высоких» соперников — старших братьев и царских зятьев, но и превращением *низкого* в *высокое* через обнаружение чудесных свойств невзрачного предмета, расколдования безобразного зверино́го жениха, снятия уродливой маски, смывания сажи Золушкой, превращения Иванушки-дурачка в умницу и красавца, изменения духовного и социального статуса героя или героини.

В классической волшебной сказке большую роль играют и некоторые другие оппозиции, например *истинный/ложный и явный/тайный*. Установление истинного и ложного героя в форме разоблачения самозванца или подставной невесты — основной смысл дополнительного испытания на идентификацию, но истинный и ложный герой проявляют себя отчетливо уже в предварительном испытании. Истинным и ложным может быть не только герой, но и вредитель. Мнимый вредитель (волшебный вор, например) может нанести ущерб, но заплатить за него сторицею



чудесными дарами. Тайный герой прибегает к личине, бывает заколдован и кажется безобразным зверем. Вредитель может действовать тайно, выдавая себя за друга или даже стилизуясь под чудесного помощника (в сказках типа «*отдай то, чего дома не знаешь*»). С этими оппозициями связаны многочисленные маскировки и превращения, добровольные и вынужденные, которые являются существенными механизмами сказочного действия.

Названные оппозиции на уровне основных сказочных коллизий, по-видимому, исчерпывают общесюжетную семантику. Если рассмотреть, как распределяются взаимоотношения между оппозициями по ходу сюжета, то обнаруживается следующее. Общая схема движения семантики сказки идет от некоего отрицательного содержания (члена оппозиции) к положительному. Это отмечал еще В. Я. Пропп, у которого в начале сказки наблюдается общее отрицательное состояние («недостача»), а в конце – обратное этому положительное состояние («ликвидация недостачи»). Отрицательное состояние в начале и положительное состояние в конце в самом общем плане характеризуют не только семантику волшебной сказки, но и семантику мифа. Разнообразные мифы в наиболее общем плане тоже могут быть представлены в виде схемы: *первоначальное отсутствие – акт творения или добывания – присутствие*.

## Тема 4. Персонажи волшебной сказки

В. Я. Пропп выделял семь действующих лиц сказки:

- 1) **вредитель**, выполняющий функции вредительства, борьбы с героем, преследования;
- 2) **даритель**, круг действий которого – подготовка передачи волшебного средства и снабжение им героя;
- 3) **помощник**, осуществляющий перемещение героя, ликвидацию беды или недостачи, спасение от преследования, решение трудных задач и трансфигурацию героя;
- 4) **царевна** (искомый персонаж), иногда объединенная по выполняемым функциям с ее отцом, она задает трудные задачи, осуществляет клеймение, обличение, узнавание, наказание ложного героя, свадьбу;

5) **отправитель**, отсылающий героя;

6) **герой**, круг действий которого – отправление на поиск, реакция на требование дарителя, сражение с вредителем, свадьба;

7) **ложный герой**, также осуществляющий отправление на поиск, реакцию на требование дарителя, необоснованные притязания на царевну.

Основной сложностью при исследовании системы персонажей является отсутствие прямых корреляций между функцией персонажа и его семантической характеристикой. Из того, что персонаж зооморфен и принадлежит к «лесному миру» (например, Серый Волк), никак не следует его функция активного помощника, временами даже замещающего героя при прохождении основного испытания: в этой роли может выступить и антропоморфный персонаж, принадлежащий к «миру героя» (например, дядька Катома).

Е. М. Мелетинский предлагал выделять 3 типа и 7 классов действующих лиц:

I. Те, на чью долю приходится добывание сказочных объектов (**помощник, герой, ложный герой**).

II. Испытатели, а такими практически оказываются все, кто побуждает к действию, инспирирует его, воздействует на героя, заставляя реагировать на свои поступки и тем самым активизируя его (**вредитель, даритель**).

III. Сказочные объекты, точнее объекты добывания и объекты, за которые идет борьба (**чудесное средство и конечная сказочная ценность**).

Класс *герой* противопоставлен всем остальным классам, поскольку все функции определены по отношению к нему. Класс *вредитель* и класс *помощник* противопоставлены по характеру действия относительно героя. Класс *даритель*, собственно, предполагает объединение в себе двух функций – испытания и дарения. Действующие лица этого класса выступают в качестве антагониста героя в своей роли испытателя и помогают ему в качестве собственно дарителя. Класс *чудесное средство* не содержит самостоятельных объектов – они обычно совпадают с действующими лицами класса *помощник*, поскольку в результате предварительного испытания герой получает сказочную ценность, кото-

рая имеет значение не сама по себе, а только как средство для прохождения основного испытания. Класс *конечная сказочная ценность* включает не только невесту-царевну, но и «полцарства в придачу»; в «женских» сказках, где героем является девушка, конечной сказочной ценностью становится жених, т. е. этот класс представлен потенциальными партнерами по браку. И, наконец, класс *ложный герой* включает в себя действующих лиц, так или иначе претендующих на звание героя, но не могущих пройти испытания (соперников, самозванцев и т. д.).

Все эти группы не имеют раз и навсегда установленного статуса по отношению к герою и могут выступать в самых разных качествах. В известном смысле сказка не знает, например, *дарителя, вредителя* или *помощника* в «чистом виде». Почти для каждого персонажа может быть допущена возможность выполнения им каких-либо иных, зачастую противоположных функций. Так, *враждебный даритель* (например, Мужичок-с-ноготок, невольно указывающий герою путь в подземный мир) займет место ближе к *вредителю*, а *вынужденный даритель* (вроде волшебного вора), враждебность которого по отношению к герою явно ослаблена, а идея дарения доминирует, окажется ближе к *дарителю*. Испытания, осуществляемые *вредителем*, носят характер трудных задач, невыполнимых без чудесной помощи, и связаны со стремлением уничтожить героя. *Даритель* (например, Морозко) проверяет правильность поведения героя (награждает за доброту и трудолюбие, наказывает за злобность и лень). *Даритель-помощник* (например, звери-помощники) тоже в определенном смысле «проверяет» героя: за оказанную услугу и доброе обхождение он предоставляет себя самого в распоряжение героя и в нужный момент помогает выполнить трудную задачу. *Помощник-даритель* уже по существу не испытывает героя (например, умершая мать помогает дочери советами или дарит ей чудесную куколку). *Помощник* дает возможность герою пройти основное испытание, доставляя его в нужное место (Серый Волк, Сивка-Бурка), выручая его из беды, спасая от преследования, выполняя за него трудные задачи и пр. *Невеста-помощник* объединяет в себе функции *помощника* (т. е. фактически выполняет за героя трудные задачи), оставаясь при этом *конечной сказочной ценно-*

стью (например, в сказках типа «Пойти туда, не знаю куда»). *Невеста-советчица* (Василиса Премудрая) также обладает признаками и *помощника*, и *конечной сказочной ценности*, однако, в отличие от предыдущего действующего лица, вторая функция здесь явно превалирует. *Невеста* – нейтральное по отношению к герою действующее лицо, получаемое им в награду за подвиги или удачное прохождение испытаний. *Невеста-испытатель* сама задает трудные задачи (например, Елена Премудрая), а *невеста-вредитель* стремится извести, уничтожить героя (богатырка Марья Моревна).

В волшебной сказке как одни и те же функции могут выполняться различными персонажами, так и один и тот же персонаж может играть самые разнообразные роли:

жена отнимает у мужа чудесного помощника – *вредитель*;  
жена дарит мужу чудесный клубочек и полотенце – *даритель*;  
жена помогает мужу бежать от Морского царя – *помощник*;  
жена возвращает себе потерянного мужа – *героиня*;  
жену получает герой в награду за подвиги – *конечная сказочная ценность*.

Классификация персонажей по ролям затруднена еще и тем, что функции заданы относительно героя, между тем и герой, и, например, вредитель могут действовать одинаково: Змей похищает царскую дочь, Иван-царевич с помощью Серого Волка похищает царскую дочь; мачеха режет корову падчерицы, дети сами режут чудесного бычка; змеихи оборачиваются заманчивыми предметами, Василиса Премудрая оборачивает себя и жениха колодцем, ковшиком и т. п. Независимость функций от персонаж-выполнителя имеет, таким образом, и обратную сторону – относительную независимость персонажа от выполняемых им функций, отсутствие прямых корреляционных связей между поступком персонажа и его семантической характеристикой.

В. Я. Пропп отмечал, что помощник может рассматриваться как персонифицированная способность героя, а волшебные предметы представляют собой лишь частный случай помощника. Вражеская рать может быть разбита либо самим богатырем, либо богатырским конем, либо чудесной дубинкой. И богатырь, и конь, и дубинка персонифицируют в данном случае одно и то же

качество – силу. Попасть в тридесятое царство можно, превратившись в птицу, и верхом на крылатом коне, для этой же цели могут быть использованы специальные приспособления: ремни, когти, лестница, но это может быть и дерево, чудесным образом вырастающее до неба. Аналогичным образом и Змей, Кощей или Яга могут обладать свойством сверхбыстрого перемещения по воздуху, либо для этого им нужны специальные помощники (Кощей, как и герой, *«три дня пастухом был... за то баба-яга дала ему чудесного коня»*, на котором тот способен догнать героя) или приспособления (*«баба-яга во весь дух на железной ступе скачет, пестом погоняет, помелом след замечает»*). Чтобы уйти от погони, герою нужно иметь щетку, которая превращается в непроходимый лес; чтобы догнать беглеца, вредитель должен прогрызть в этом лесу дорогу, а для этого ему нужно добыть острые зубы, которые нередко специально выковываются у кузнеца. Эта особенность волшебной сказки позволяет предположить, что все персонажи могут быть рассмотрены как персонификации определенных свойств или состояний.

Повествовательный план волшебной сказки может рассматриваться как разворачивание в сюжете тех семантических признаков, которыми обладает персонаж. Если отец – умерший и этот признак обыгрывается в сюжете, то следует эпизод, в котором он одаривает сына; если в фокусе повествования оказывается его старость или слепота, то следует отправка сыновей за живой водой и молодильными яблоками; если фиксируется его вдовство, сказка разворачивает сюжет об инцестуальном преследовании дочери или о втором браке отца и преследовании мачехой падчерицы. Семантические характеристики, которыми наделяются персонажи, соответствуют, как видим, тем конфликтам, в которых персонажи принимают участие.

В волшебной сказке действия совершаются и людьми, и животными, и предметами (например, *«чудодейное кольцо»*). Но те же самые люди, животные или предметы спорадически возникают в сказке в качестве фона, на котором разворачивается действие. Например, печь, предлагающая девочке вытащить пирожок, а затем укрывающая ее от преследователей, действует (в данном случае ее роль – типичная роль дарителя-помощника, который

испытывает героя, а затем помогает ему в прохождении основного испытания). А в сказках типа «Сивка-Бурка» печь оказывается признаком локальной принадлежности другого персонажа – Ивана Запечника. Не только предметы, но и люди могут оказаться признаками другого персонажа. Так, в той же сказке «Сивка-Бурка» старшие братья, наблюдавшие за подвигом младшего, рассказывают об увиденном своим женам: *«Ну, жены, какой молодец приезжал, так мы такого сроду не видали! Портрет не достал только через три бревна. Видали, откуда приехал, а не видали, куда уехал! Еще опять приедет...»*. Жены в этих сказках не совершают никаких действий, они – признак семейного статуса старших братьев, которые, будучи женаты, не участвуют в брачных испытаниях, в отличие от других сюжетных типов, где соперничество в сватовстве неженатых старших и младшего братьев становится основной пружиной повествования. Аналогичным образом и животные могут фигурировать в сказке в определенной роли: Коровушка-буренушка – это ключевой персонаж сказки типа «Крошечка-Хаврошечка», *«коровы – золотые рога и хвосты»* – одна из разновидностей сказочных диковинок, и, наконец, стадо коров, пасти которых заставляет Ивана-царевича неверная жена, – это атрибут фона, подчеркивающий низкое положение героя. Все эти соображения заставляют считать сам факт исполнения персонажем какой-либо роли в сюжете основным его признаком.

Е. С. Новик предлагал выделять четыре группы характеристик, определяющих персонажа волшебной сказки.

### ***Группа I. Индивидуальный статус***

Основными признаками данной группы будут характеристики персонажей с точки зрения оппозиций *естественный/сверхъестественный* и *антропоморфный/неантропоморфный (зооморфный)*. Они задают основное разделение персонажей на сверхъестественных существ, людей, животных, растения и предметы. Примечательно, что при всем разнообразии животных и растений, которые могут фигурировать в сказке в качестве персонажей, явное предпочтение отдается здесь мифологизированным объектам. Из домашних животных это козел, баран, конь, бык, корова, собака, кошка, мышь; из диких зверей – медведь,

волк, лев; из птиц – лебедь, утка, ворон, сокол, орел, голубь или горлица, Жар-птица; из насекомых – пчела, комар; из растений – дуб, береза, клен, тростник.

Сверхъестественные существа представлены обширной группой антропоморфных персонажей (Баба-Яга, Морозко, колдун, бес, ведьма, фея, людоед, волшебница и т. д.). Надо, однако, отметить, что внешний облик сверхъестественных существ часто носит неопределенный характер. Исходя из их имен (Змей, Ворон Воронович, Вихрь и др.) можно сделать заключение об их неантропоморфности, тем не менее многоголовый Змей русских сказок чаще изображается в виде всадника, а не дракона, а Шматразум или То-не-знаю-что (слуги-невидимки) вообще лишены плоти.

Неопределенность внешнего облика восполняется четкой фиксированностью для подавляющего большинства персонажей волшебной сказки признаков пола (оппозиция *мужской/женский*) и возраста (оппозиции *взрослый/ребенок* и *старый/молодой*). Немаркированность пола какого бы то ни было персонажа крайне редка, в частности, пол может не фиксироваться, когда речь идет о младенце: нянька носит ребенка в лес к матери-рыси, подмененной ведьмой, дети-утята приходят на двор к отцу и мачехе-ведьме и т. д. Дети здесь скорее атрибут матери, знак материнства, а не самостоятельный персонаж. Они могут фигурировать в «испытании на идентификацию» аналогично метке или «заветному» предмету, по которым узнают искомый персонаж. Показательно, что, когда «информация о подмене» разворачивается в целый сюжетный ход (мачеха стремится убить утят, поющих о своей матери, среди утят оказывается младший – «заморышек», которому удастся спасти себя и своих братьев), т. е. малолетние дети выступают как самостоятельный персонаж, фиксация пола обязательна.

Почти все сверхъестественные существа имеют мужской и женский варианты: колдун – колдунья, чародей – волшебница, ведьма – черт (бес, нечистый), Баба-Яга – Морозко, богатырь – богатырка. С меньшей определенностью они могут быть классифицированы по возрастным группам, хотя и здесь достаточно ощутима тенденция противопоставить старых Старичка-

Боровичка, Водяного, Бабу-Ягу молодым богатырям Вернигоре, Вернидубу, Дугыне, Усыне и т. д.; ведьма или колдунья также обычно «старые», в отличие от «молодых» волшебницы или феи. Люди тоже четко делятся на возрастные группы: старик – старуха, молодец – девица, мальчик – девочка. Животные также достаточно последовательно наделяются признаками пола и возраста: медведь – медведица – медвежонок, ворон – ворониха – вороненок, конь – кобылица – жеребенок, сокол, воробей, орел, но утка, голубица, горлица, лебедушка. Соответствующим образом при превращениях человека в животное обычно соблюдается их соответствие по полу: змей, медведь, сокол, ворон – зачатые царицы; утка, лебедушка, медведица, рысь – царицы. Отсутствие признаков пола и возраста у группы персонажей, представленных чудесными предметами, значительно сужает сферу их функционирования, ограничивая ролью чудесного средства и, реже, помощника.

Дальнейшая дистрибуция персонажей волшебной сказки может быть осуществлена с помощью системы признаков, описывающих внутреннее и внешнее состояние индивида, а также связанных с оценочными категориями. Так оппозиция *живой/мертвый* пронизывает многочисленные ситуации волшебной сказки, где герою грозит смерть (ведьма хочет изжарить детей, колдунья топит сестрицу Аленушку, превращает героя в камень) или происходит наказание вредителя (герой казнит ложную жену, убивает Змея, засовывает в печь Бабу-Ягу). Сюда же относится мотив «временной смерти и оживления». Мертвое персонифицируется в антропоморфных существах обоего пола – мертвецах, вампирах (мертвый богатырь; девушка, встающая из гроба), в частях тела (череп, кости, мертвая голова).

Знаком умерщвления какого-либо персонажа часто должны служить сердце и печень какместилища души, средоточия жизни. Операторами умерщвления и оживления служит обширная группа волшебных предметов: игла, шпилька, живая и мертвая вода, отравленное яблоко, волшебные гусли. Часто временная смерть эквивалентна сну (спящая царица), а сон дан как временная смерть (например, богатырский сон героя после победы над противником или формулы типа «*как долго я спал*» после ожив-



ления). Болезнь и здоровье воплощаются в таких предметах, как плоды (молодильные яблоки); болезнь царевны может быть результатом того, что ее мучают по ночам демонические существа (черти, Змей), болеет царевна Несмеяна, больной притворяется неверная сестра или мать героя, отправляя его на поиски лекарства (волчье, медвежье и львиное молоко).

Мертвый, сонный, больной требуют определенной услуги со стороны других действующих лиц: герой ночует на могиле отца, хоронит мертвеца, спасает от смерти кота, зарывает в землю кости убитого, из которых затем вырастает дерево или куст (ветка или щепочка такого дерева может вновь превратиться в ожившего героя). Эта смена облика при оживлении переводит оппозицию *живой/мертвый* в оппозицию *целый/расчлененный*. Расчленение тела идентично убийству, а собранное из кусков тело вновь становится живым после окропления его мертвой и живой водой. Убиение может состоять в разрывании тела на части: ведьму казнят, привязав к хвосту лошади и разметав ее тело «*по чисту полю*»; побежденного Змея разрубают и сжигают, а пепел развеивают по ветру. Окончательная, а не временная смерть наступает, лишь когда персонаж «разметан по макову зернышку» или сожжен.

Расчлененное тело – источник многочисленных персонажей, поскольку каждая его часть может функционировать в сказке самостоятельно. Перышко Финиста Ясного сокола превращается в него самого; Кобылья голова испытывает падчерицу; руки прислуживают; палец оживает и превращается в мальчика; златоперый лещ, съеденный бездетной царицей и ее служанкой вызывает рождение чудесных богатырей. Отрубленные пальцы, ремни, вырезанные из спины ложных героев, языки Змея служат знаками, с помощью которых разоблачаются ложные герои. Персонажи, отмеченные каким-либо увечьем или, наоборот, наделенные «лишними» частями тела, часто обладают чудесными свойствами или являются сверхъестественными существами (Лихо одноглазое, многоголовый Змей, Трехглазка, конь о двенадцати крыльях и т. д.).

Оппозиция *истинный/преображенный* связана с многочисленными формами изменения облика, к которому прибегает сам

персонаж, или же эти изменения – результат околдования. Змей оборачивается золотой козой, прекрасным юношей; царевна превращает себя и мужа в птиц, мальчик учится у колдуна принимать облик различных животных, Серый Волк превращается в клетку с жар-птицей, в коня, красавицу, герой принимает облик комара, мухи, Баба-Яга подражает голосу матери, специально выковыывая его у кузнеца и делая его похожим на «тонкий» голос человека. Форм маскировки очень много. Для распознавания нужного объекта служат специальные предметы-сигнализаторы.

Оппозиция *добрый/злой* весьма существенна для волшебной сказки, так как именно эти признаки служат основой для деления персонажей на героев, тех, кто находится на стороне героя (даритель, помощник), и его антагонистов. В основном эта оппозиция маркирует правила поведения действующих лиц, т. е. носит скорее морально-этический характер, что связано с ведущей ролью, которую она играет в предварительном испытании (добрый герой щадит пленника, кормит голодного, помогает слабому, злой ложный герой этого не делает и не получает чудесного средства).

Оппозиция *мудрый/глупый* связана с такими персонажами, как мудрец, старичок-ведун, Василиса Премудрая и глупый черт или великан. Иван-дурак противопоставлен «умным» братьям или зятьям, причем здесь «глупость» героя – одна из форм его «низкой видимости». Мудрость часто интерпретируется сказкой как хитрость.

Признаки *сильный/слабый* определяют свойства не духовной, а физической силы. Эти признаки воплощаются в таких персонажах, как богатырь и Заморышек; богатырский конь и паршивый жеребенок; сильная и слабая вода и т. д. Реализацией этой оппозиции служит мотив испытания силы: поднять камень или головы Змея, забросить палицу, победить противника в бою, укротить коня, выдержать рукопожатие невесты («...первые три ночи *станет она вашу силу пытаться, наложит свою руку и станет крепко-крепко давить; вам ни за что не стерпеть!*»).

Оценочные признаки *красивый/уродливый, чистый/грязный, большой/маленький* часто «фиксируются» в имени персонажа: Елена Прекрасная, Варвара Краса Длинная коса, Красота Ненглядная, Чудище, Неумойка, Конек-горбунок, Мальчик-с-паль-

чик, Мужичок-с-ноготок-борода-с-локоток, Крошечка-Хаврошечка, Великан и др. При этом уродливость и грязь часто оказываются временной низкой видимостью героя, которая меняется на положительную в результате чудесной помощи (*«Ванюша в одно ухо влез, в другое вылез и стал таким красавцем, что ни в сказке сказать, ни пером описать»*), либо это результат сознательного переряживания в уродливую одежду (ослиная шкура, бычий пузырь, рубище) или положенного запрета (*«три года не мыться»*).

### **Группа II. Семейный статус**

Признаки семейного статуса надстраиваются над признаками пола и возраста. Это четко фиксируется в традиционных формулах типа: «Кто бы ни был таков... выходи сюда; коли старый человек – будешь мне родной батюшка; коли средних лет – будешь братец любимый, коли ровня мне – будешь милый друг» или «Коли стар человек – будь мне батюшкой, а старушка – будь мне матушкой; коли млад человек – будь сердечный друг, а красная девица – будь родная сестра». Действительно, кто бы ни был персонаж, он либо является родственником или свойственником, либо выдает себя за них, либо оказывается им. Поэтому почти все сверхъестественные существа, люди или животные могут надеяться признаками семейного статуса.

Собственно говоря, отец, мать, брат, сестра, сын, дочь, жених, невеста, муж, жена, тесть – это и есть основные персонажи волшебной сказки. Почти любая сказка начинается с описания семьи (*«Жили-были старик со старухой, был у них сыночек Иванушка...»*, *«В некотором царстве, в некотором государстве жил-был мужик, и было у него три сына...»* и т. д.). Родители иногда предстают как бездетные, тогда следует описание чудесного рождения ребенка. Равно и дети могут оказаться сиротами (сообщается, что их родители умерли); есть варианты завязок, в которых фиксируется смерть либо отца, либо матери. Номенклатура терминов родства, встречающихся в волшебной сказке, достаточно стабильна. Четко противопоставлены два поколения: родителей и детей. Они могут быть родными (отец, мать, сын, дочь) и неродными (мачеха, падчерица, пасынок). Особую группу составляют бездетные родители и дети-сироты (подкидыши). Кроме того, существуют специальные термины для фиксации внесе-

мейных родственных отношений (побратимы, названные брат и сестра, крестник).

Дистрибуция свойственников также осуществляется за счет этих же оппозиций: старшее поколение – это тесть, свекр, теща, свекровь, младшее поколение – зять, невестка, сноха, шурин. Специально фиксируются внесемейные свойственные отношения (вне- или добрачные партнеры: сожитель, любовник, невеста, жених). Отсутствие одного из супругов маркировано в таких терминах, как вдова и вдовец. Именно отношения родственников или свойственников определяют основные коллизии волшебной сказки. Тем более, что в том же качестве могут выступать и сверхъестественные персонажи: Змей-Горыныч похищает девушку себе в жены; Морской царь, к которому попадает герой, – отец его невесты, Змей – «неправильный» муж матери (сестры или жены) главного героя, Чудовище или Финист Ясный сокол оказываются в конце сказки искомыми «сужеными».

Тенденция эта настолько сильна, что распространяется не только на отношения сверхъестественных существ и животных с человеком, но и на отношения внутри мира неантропоморфных существ. Так, благодарные животные в сказках типа «Звериное молоко» предоставляют в распоряжение героя не самих себя, а своих детенышей: *«Тотчас же она молока надоила и в благодарность медвежонка подарила»*. Волшебная кобылица, укрощенная Иванушкой-дурачком, откупается от него, подарив своего жеребенка: *«Ну, добрый молодец, когда сумел ты усидеть на мне, то возьми-владей моими жеребятами»*. Для оживления героя помощник посылает за живой и мертвой водой Ворона, однако отправка его, как правило, связана с давлением на его «родительские чувства» – в качестве заложника оставляется Вороненок. Погоню за героями в сказках «Калинов мост» осуществляют жены (сестры, золовки) убитых Змеев. Леший в сказках типа «Чудесный пленник» часто награждает героя не сам, а предлагает сделать это своим дочерям: *«У лешего-мужика три дочери; спрашивает он старшую: "А что ты присудишь королевскому сыну за то, что меня из железного столба выпустил?"»*. У Бабы-Яги в сказках типа «Терешечка» есть дочь, которой она приказывает изжарить героя.

Любопытно, что брачные отношения между человеком и не-антропоморфными персонажами оказываются «правильными», только когда соискателем является человек. Такой брак предстает как желанный, нормальный, хотя часто герой подвергается трудным испытаниям со стороны демонической невесты и ее родственников (в первую очередь отца), стремящихся уничтожить претендента.

### ***Группа III. Сословный статус***

Сословный статус персонажа не играет такой существенной роли, какая принадлежит семейному или индивидуальному статусам. Признаки этой сферы значений служат лишь для дополнительной дистрибуции некоторых персонажей, рассмотренных выше. Наиболее важным подразделением здесь следует, вероятно, считать противопоставление *крестьянский/царский*, поскольку ряд сказок реализует противоположность между низким сословным статусом персонажа в начале сказки и высоким положением, которого он достигает в конце (из мужицкого сына в царские зятя). Однако эта оппозиция образует коллизию гораздо реже, чем может показаться на первый взгляд.

Царская сфера, помимо того, что она подчинена общей «семейной ориентации» жанра волшебной сказки в целом, имеет и свои дополнительные подразделения. Здесь довольно легко выделяется группа главных и неглавных (подчиненных). К первым можно отнести царскую семью, ко вторым – царских приближенных (бояре, министр, губернатор, генерал). Кроме подручных царя, к сфере царского дома относятся также слуги (холоп, слуга, мамка, дядька и проч.). Собственно говоря, лишь принадлежность к царской (королевской) семье служит признаком высокого статуса персонажа, все остальные сословные подразделения иерархически разделяют персонажей на главных и подчиненных, хозяев и слуг: царю подчинены министр, губернатор или генерал; у них, в свою очередь, находятся в подчинении стрелец, солдат, конюх и проч., под маской которых часто и скрывается герой сказки.

Разделение на хозяев и слуг прослеживается и в группе персонажей, не связанных с царским двором. Леший, Баба-Яга часто изображаются как хозяева зверей: *«Вышла старуха на крыльцо, крикнула громким голосом, и вдруг – откуда только взялись! –*

*набежали всякие звери, налетели всякие птицы...». Яге служат кот, береза, воротца, которые за доброе отношение к ним переходят на сторону падчерицы. Именно как «слуга» обрисовывается иногда и чудесный помощник. Правда, и сама Баба-Яга может выступать как слуга Кощея или Девы-богатырки, охраняющая вход в иное царство.*

Оппозиция *богатый/бедный* служит вариантом высокого или низкого статуса. Часто счастливый конец сказок о падчерице у Морозка заключается в том, что она получает «богатое приданое» или выходит замуж за «богатого». Чудесное свойство некоторых волшебных помощников или предметов заключается в том, что они приносят богатство, — это кошелек-самотряс, скатерть-самобранка, несущая самоцветные камни курица и т. д.

Дистрибуция персонажей по их *профессиональной принадлежности* или ремеслу связана обычно с местом их деятельности. Горничные, мамки, дядьки, стража, кухарка, повар, скотник и др. локализуются вокруг царских хором; пастух, садовник, свинопас, водовоз, батрак — в саду и в поле; портной, сапожник, золотарь, плотник, корабельщик, каменщик, мясник, трактирщик и др. — в городе; ловчий, охотник связаны с лесом.

Особняком стоит в волшебной сказке профессия кузнеца. Этот персонаж наиболее тесно связан с чудесным: выковывает чудесное оружие для богатырей, кует «тонкий голос» или зубы для Бабы-Яги, изготавливает медные, железные и оловянные прутья, с помощью которых только и можно усмирить свирепого коня и др., в то время как представители других профессий в основном заняты в волшебной сказке своим обычным ремеслом.

Правда, само ремесло может носить в сказке характер «чудесного умения», и ряд персонажей репрезентирует именно эту способность. Сюда относятся плотники, за одну ночь строящие корабль-самолет, чудесный дворец или мост; садовники, насаждающие чудесный сад; сапожники и портные, изготавливающие диковинные наряды. Все эти работники приближаются по своей роли в сюжете к «чудесному предмету», т. е. являются своего рода антропоморфизированными орудиями. «Умельцами» в ряде сказок выступают и основные герои: мудрая жена вышивает чудесный ковер; царевна-лягушка печет лучшие, чем другие снохи,

хлебы. Мастером играть в карты, плясать или играть на гусях оказывается солдат. Умение танцевать, играть на музыкальных инструментах, скоморошничать относится к разряду таких, которые часто квалифицируются сказкой как «хитрая наука». Работающим рукодельницам противопоставлены «ленивые», «нерадивые»: родные дочери мачехи *«только и знали, что у ворот сидеть, на улицу глядеть, а Крошечка-Хаврошечка на них работала, их обшивала, для них пряла и ткала»*.

Среди представителей разного рода профессий, так же как и среди представителей сословной иерархии, выделяются главные и подручные: мастер, староста, хозяин и работник, помощник, подмастерье. Под маской последних тоже иногда скрывается герой сказки: *«На ту пору приходит Иван-царевич в свое государство, нанимается у одного старичка в работники и посылает его к царю»*. Работникам в сказке противопоставлены бродяги: голь кабацкая, калики перехожие, нищие, пьяницы, разбойники. Бродяги в волшебной сказке часто наделены сверхъестественными способностями; нищий подсказывает герою, где найти волшебного коня, калики перехожие исцеляют от болезни, среди голь кабацкой отыскивается чудесный богатырь и т. д.

#### ***Группа IV. Локализация***

Концентрация большинства коллизий волшебной сказки вокруг пути приводит к тому, что сюжетной схеме соответствует достаточно стабильная последовательность: *дом – дорога – лес – иное царство*. Рассмотренные в парадигматическом аспекте, эти *locus'ы* распадаются на две группы: *свое место* (изба, дворец, свое царство) и *чужое место* (дорога, иное царство, чужое жилище). Обязательность своего места, по крайней мере, как исходного пункта, создает возможность выделить группы персонажей по их локализации.

В доме помещаются родственники. Это либо изба, где живет крестьянская семья, либо дворец, населенный помимо царской семьи приближенными царя и слугами. Поле или дорога – место пребывания таких персонажей, как нищие, калики перехожие, в поле находится чудесная печь, яблоня, здесь же обитает Сивка-Бурка, могут встретиться попутчики, пастухи и т. д. Лес – место достаточно обширной группы лесных демонов (Баба-Яга, Леший,

Морозко, Лихо), их слуг (мышки, кот, собака и др.), зверей-помощников (Серый Волк, медведица, волчица и др.). Иное царство выступает в волшебных сказках в трех основных вариантах: царский дворец, «животное» царство и далекое «тридесатое» царство (подземное, подводное, на горе и пр.). Это место обитания потенциальных брачных партнеров.

Таким образом, персонажи, рассмотренные в предыдущих разделах, связаны с определенными, «своими» местами. Попадание в чужой locus вызвано необходимостью преодолеть границу между частями сказочного пространства, одной из основных особенностей которого является дискретность его отдельных «мест». В первую очередь это относится именно к пограничным областям, персонифицированным в обширной группе сторожей и охранителей.

Закрытость жилища может быть представлена в виде ограды, которая часто функционирует в сказке как персонаж: ворота и двери могут сами пропустить или не пропустить «чужака» внутрь жилища; избушка на курьих ножках поворачивается только после произнесения заговорной формулы. Дом может охраняться и специальными сторожами: у входа в палаты двенадцатиглавого змея стоят *«вместо ворот огромные столбы, а к ним прикованы... два страшных льва»*. Граница царств тоже персонифицируется в виде антропоморфных существ и сторожевых животных, или предстает в виде предметов. Например, Баба-Яга или ведьма стерегут царство Царь-Девицы; Змей охраняет вход в царство Кощея; этот вход может быть завален камнем, поднять который под силу лишь богатырю; в той же роли ограды, препятствия выступает гора, река или лес.

Закрытым местам в сказке противопоставлены открытые места. Это в первую очередь чистое поле и дорога. Они не имеют хозяев, а персонаж, находящийся в этих locus'ах, лишен «своего» места, локализован и либо обладает неограниченной свободой перемещений, либо ищет укрытия. В качестве такого укрытия никогда не фигурирует дом, в лучшем случае это шатер, который обычно как раз и не может служить надежным убежищем: герой без труда похищает из шатра девицу. Укрыться в поле можно лишь в местах, принципиально отличных от обычного жилища: в



кузнице, в печке, под яблоней, закрывающей беглеца ветвями; нахождение их «не на своем месте», дислоцированность квалифицируется сказкой как сверхъестественное свойство и превращает из предметов обихода в персонажей.

В качестве объектов, персонифицирующих путь, могут фигурировать и антропоморфные существа, и животные, и предметы: попутчики, перевозчик у реки, великан, помогающий перебраться через реку; гуси-лебеди, орел, крылатый конь, Серый Волк, доставляющие героя в тридесятое царство или выносящие его на «белый свет»; клубочек, указывающие путь в иное царство; волшебный корабль, сапоги-скороходы, чудесные башмаки, ковер-самолет, вырастающее до самого неба растение и т. д.

Возможностью менять место обладают в сказке не только люди, животные или предметы, но и сами *locus*'ы: молодцы из кольца переносят дворец из своего царства в чужое и обратно; тридесятое царство, свернутое в виде золотого, серебряного или медного яйца, перемещается в «свой» для героя мир.

Такое распределение персонажей по группам основывается на противопоставлении четырех основных семантических сфер: индивидуальной, семейной, сословной, пространственной. Являясь персонификацией определенной семантической сферы, персонаж волшебной сказки наделяется, как это уже отмечалось, признаками, реализующими не какую-либо одну, а сразу несколько или даже все четыре области значений. Такое «развертывание» признаков индивидуального статуса позволяет рассматривать персонаж волшебной сказки не только как отдельный пучок признаков, а как одно из звеньев в цепи межсюжетных трансформаций.

Например, Баба-Яга является сверхъестественным существом женского пола старшего поколения, может выступать как мать Ягишны или теща героя; с точки зрения сословного статуса она «владычица всех тварей»; с точки зрения локализации – персонаж леса. На один признак будет отличаться от нее ведьма, которая, сохраняя все эти атрибуты, локализована не в лесу, а в «ином царстве». В качестве следующего звена этой цепи может рассматриваться колдунья, локализованная в «своем царстве». Мачеха – представитель «чужого», но уже в рамках семьи.

Мать, как «старший прямой родственник женского пола», составляет следующий узел в цепи трансформаций. Она может выступать в индивидуальной сфере значений как умершая (в этом случае она наделяет дочь чудесным помощником или дает ей мудрые советы). В остальных случаях она не обладает признаками сверхъестественного существа. Лишенная сама признаков «чудесного», мать в качестве любовницы Змея («неправильный» семейный статус) может, тем не менее, создавать ситуацию вхождения «чужого» в дом (сказки типа «Звериное молоко»). Этот случай может рассматриваться как переходный от мачехи.

Семейный статус матери может быть «неполным» (вдова), в этом случае ее сословным статусом будет крестьянский, а имущественным – бедность. «Неполным» может быть и родственный статус: она изображается в сказке как «бездетная», и в этом случае становится матерью чудеснорожденного сына, а сословная принадлежность ее при этом варьирует от «бедной старухи» до «бездетной царицы». Во всех случаях мать локализуется в «своем» царстве. Переходным звеном является мать-царица, для которой признаками индивидуального статуса служат «красота» и «молодость». Ее либо похищает Змей, либо подменяют дочерью ведьмы. И в том и в другом случае акцент на молодом возрасте переводит ее из класса матерей в класс жен, составляющих следующий узел цепи трансформаций.

Жена («младший свойственник женского пола») с точки зрения ее индивидуального статуса может характеризоваться как «мудрая», «чудесная», доставшаяся герою в виде птицы или лягушки. Эти признаки возвращают нас к группе сверхъестественных персонажей, которые противопоставлены Яге и ее вариантам как младшие старшим. Действительно, чудесная жена в некоторых сказках рисуется как колдунья, волшебница, демоническое существо, стремящееся погубить мужа. И «мудрая жена», и «жена-колдунья» с точки зрения их исходного пространственного статуса принадлежат «иному царству». Мудрая жена, кроме того, часто изображается «искусницей» (ткет, печет хлебы). Как трансформация враждебной по отношению к мужу жены-волшебницы может рассматриваться «злая жена» в сказках типа

«Волшебное кольцо», в которых жена-царевна пытается избавиться от супруга «мужицкого» происхождения.

Гораздо чаще, впрочем, «младший свойственник женского пола» рисуется сказкой как добрачный партнер, т. е. как невеста. Атрибуты этого класса персонажей, пожалуй, наиболее полно реализуют все четыре семантические сферы. В плане индивидуального статуса невеста может быть демоническим существом (волшебницей, ведьмой), испытывающей жениха и стремящейся его погубить; мудрой волшебницей, помогающей будущему мужу пройти испытания у ее отца; превращенной в животное жертвой козней вредителя и т. д. С точки зрения сословного статуса она может быть как царской дочерью, так и бедной служанкой, помогающей герою избавиться от преследования злой матери или сестры; хозяйкой «иногo царства», в ее владении находятся чудесные слуги и т. д. Пространственно невеста обычно удалена: находится в тридесyтом царстве, в подводном мире, помещена в высокий терем. Часто она «пленница»: прикована к камню на берегу моря, заключена в заклйтый замок и т. п. Такой плен может интерпретироваться и в семейном плане: девушка оказывается наложницей Змея, от которого ее освобождает жених. Вообще семейный статус невесты почти неизменно фиксируется: она дочь или падчерица.

Таким образом, семантический узел «невеста» может служить переходным звеном к следующей группе персонажей, представленной «младшим поколением родственников» (дочь, падчерица), и далее сиблингам (сестры). Аналогичную цепь образуют и персонажи мужского пола: колдун – отец, отец – муж, муж – жених, жених – сын, сыновья – братья, старшие братья – младший брат, младший брат – солдат или слуга, слуга – животное и т. д.

Как можно было убедиться, для персонажей волшебной сказки большее значение имеют признаки семейного и индивидуального статуса, а сословные и локальные признаки чаще служат вариантами этих основных сфер значений или дополняют их. Это вполне согласуется с общей ориентацией волшебной сказки на разрешение личной судьбы героя. «Биографичность» ее приводит к тому, что признаки семейного статуса последовательно обыгрываются в сюжете и переносятся на другие сферы. С этой точки

зрения все персонажи волшебной сказки легко распределяются по двум основным группам: персонажи, основным признаком которых служит семейный статус, и персонажи, у которых основным является индивидуальный статус, причем по преимуществу семейные характеристики дополняются сословными, а индивидуальные – локальными, что в принципе соответствует делению всех персонажей на «естественные» и «сверхъестественные».

То, какую роль выполняет персонаж, зависит не от всего набора признаков, которыми он наделен, а лишь от определенных, достаточно устойчивых именно для данного действующего лица. Так, например, в роли героя выступает младший в семье. Признаки всех остальных действующих лиц задаются именно по отношению к статусу героя. Героецентричность волшебной сказки приводит, таким образом, к тому, что семантические признаки, с помощью которых производилась классификация персонажей и описание их межсюжетных трансформаций, оцениваются с точки зрения их отношения к герою и оказываются ценностными индикаторами его движения от негативного состояния к позитивному. Семантические признаки персонажа не только определяют характер сказочных коллизий, они могут меняться по ходу сюжета в силу того, что персонаж представляет собой пучок признаков, т. е. является многосоставным образованием, легко распадающимся и столь же легко комплектуемым в новое. Эта особенность структуры персонажа делает ее удобной для функционирования по законам сказочного повествования, так как она оказывается хорошо приспособленной для работы в условиях сюжета, построенного на ритмах потерь и приобретений.

## **Тема 5. Из истории изучения волшебной сказки**

Сказковедение представляет собой обширную дисциплину с солидной научной традицией. Самые ранние записи европейских сказок, тех самых, которые потом собирали этнографы-фольклористы, встречаются еще в Средневековье. К устному народному творчеству, например, обращались проповедники («Назидательные истории» XII–XV вв.). Сказочные сюжеты можно

увидеть в рыцарских романах и героических поэмах. Например, «Спящая красавица» в XIV в. появилась в романе артуровского цикла, а в 1547 г. всплыла в книге Ноэля дю Фая «Сельские беседы». Сказки передавались от поколения к поколению почти без изменений, сохраняя сюжет, структуру и действующих лиц, изменяться мог лишь общий стиль повествования, композиция, фигуры речи и т. д.

В Европе долгое время фольклор и элитарная дворянская культура существовали, фактически не пересекаясь. Благородные дамы и господа читали рыцарские романы, относя сказки к «мужицким побасенкам», слишком грубым и вульгарным, т. е. недостойным утонченного вкуса. В 1697 г. *Ш. Перро* публикует «Сказки матушки Гусыни, или истории и сказки былых времен с поучениями», которые подписывает именем своего 11-летнего сына и посвящает дочери Людовика XIV. Просвещенная публика «народное» творчество оценила, и сказки стали не менее популярны, чем галантные романы. Впрочем, Перро сделал все возможное, чтобы предупредить отторжение дворянства от «низовой» культуры. Народные сказки были очищены от всего грубого и вульгарного, стилизованы под куртуазную литературу и наполнены приметами времени. Все положительные герои у Перро хорошо воспитанны, по-дворянски галантны и выражаются почти исключительно высоким стилем. Каждую сказку Перро, подобно басням, снабжал одной (а иногда и двумя) поэтическими моральями, обращенным к взрослому читателю. Так, например, «Красная Шапочка», по мнению Перро, хорошее предупреждение юным девицам о коварстве плутов-соблазнительей.

Интерес к сказкам как отражению народной национальной культуры вспыхивает в эпоху романтизма. На первую половину XIX в. приходится деятельность братьев *Я. и В. Гримм*. В 1812 г. выходят их «Детские и домашние сказки», содержащие 83 истории. Хотя первое издание было подписано именами обоих братьев, главным деятелем в создании сборника и в особенности комментария к нему, который впоследствии был издан в виде отдельного тома, был В. Гримм. В комментариях он дает богатый материал для сравнения немецких сказок с французской, итальянской, испанской, английской, скандинавской, славянской и да-

же восточной сказочной литературой. Следует упомянуть, что одним из источников братьев Гримм была Жаннетта Хассенпфлуг, их соседка по Касселю, которая в свою очередь узнала их от матери, ведущей свое происхождение из семьи французских гугенотов. Таким образом, часть сказок из сборника братьев Гримм, вполне возможно, была пересказом французских сказок, причем сказок из сборника Ш. Перро. Впрочем, и сами братья Гримм признавали некоторую литературность и офрануженность части сказок и впоследствии изъяли их из сборника.

Основной мыслью исследователей, положившей начало мифологической школе и сформулированной в книге Я. Грима «Немецкая мифология» (1835), была идея о мифах как способе первобытного мышления, т. е. мифы рассматривались как бессознательное и естественное отражение мира человеком. «Солярная» теория английского филолога М. Мюллера и «метеорологическая» теория немецкого ученого А. Куна основывались на идеях обожествления первобытным человеком солнца и звезд или явлений природы. Была разработана одна из первых классификаций сказок (мифические, о животных, бытовые).

Приблизительно в это же время в среде русских литературоведов зреет интерес к русским сказкам как произведениям, могущим стать фундаментом для изучения самобытности русского народа, его поэтического творчества и национального характера. Возникают предпосылки для формирования мифологической школы, которая ставила своей целью исследование истоков национальной самобытности русского народа на материале фольклора.

Крупнейшим ее представителем был *Ф. И. Буслаев*. Процесс художественного развития каждого народа Буслаев делил на несколько стадий: мифология подавляет и подчиняет себе любую индивидуальную фантазию (мифологический эпос); человек начинает осознавать себя как творца, наравне с неведомыми силами творящего предметы, события, поступки и т. д. (героический эпос); осознание человеком своего могущества в подчинении сил природы, отказ от веры в мифологических существ и богов (волшебная сказка). Такой подход к изучению фольклора, однако, не учитывал факторов заимствования идей, образов, сюжетов из литературы другого народа. Поэтому вскоре появились научные труды, в которых

именно фактору заимствования отводилась ведущая роль в формировании национальных литератур. Из мифологической школы, таким образом, выросла теория заимствования.

Виднейшим представителем этой школы был *А. Н. Афанасьев*, который считал, что мифы использовались человеком для осознания и объяснения реальных исторических событий. Афанасьев отмечал, что изучение эпических песен приведет к прочным выводам, только если исследователи будут держаться сравнительного метода с целью восстановления древнейшего текста сказания. В сборнике собранных Афанасьевым сказок насчитывается более 400 наименований.

Во второй половине XIX в. наметилось новое направление литературных исследований, получившее название сравнительно-исторического литературоведения. Наиболее ярким представителем этой школы был *А. Н. Веселовский*. Главным для этого ученого было представление об искусстве как отражении исторически изменяющихся условий жизни общества. Веселовский сформулировал теорию встречных течений: заимствование предполагает в воспринимающем не пустое место, а встречные течения, сходное направление мышления, аналогические образы и фантазии. Ученый был убежден, что в сфере сюжетности можно выделить определенные схемы и проследить их развитие с древнейших времен до наших дней.

Основоположником психологической школы в русской филологии был *А. А. Потебня*. В основе его учения мысль о связи языка и мышления, высказанная еще немецким филологом В. Гумбольдтом. Язык он считал социальным явлением и средством коммуникации между людьми, однако понимание слова, по Потебне, сугубо индивидуально. Кроме внешней, звуковой формы, считал он, многие слова несут в себе еще образ («представление»), который составляет важнейшую категорию структуры слова.

В первой трети XX в. научная литература о сказке была не слишком богата. Больше всего издавалось текстов, довольно много было работ по частным вопросам и сравнительно мало трудов общего характера. Вышел, в частности, капитальный труд *И. Вольте и Г. Поливки*, озаглавленный «Примечания к сказкам братьев Гримм», в котором к каждой сказке сборника были при-

ведены варианты со всего мира. Последний том заканчивается библиографией, в которой именовались все известные авторам сборники сказок и другие материалы, содержащие сказки (около 1200 названий).

В 1911 г. вышел популярный до сих пор указатель сказок *А. Аарне*. Аарне является одним из основателей так называемой историко-географической (финской) школы. Представители этой школы сравнивали варианты отдельных сюжетов с точки зрения их мирового распространения. Список сказок Аарне вошел в международный обиход и оказал делу изучения сказки крупнейшую услугу: благодаря указателю стала возможна шифровка сказок ссылкой на номер указателя. Волшебные сказки охватывают, по Аарне, следующие категории: 1) чудесный противник, 2) чудесный супруг (супруга), 3) чудесная задача, 4) чудесный помощник, 5) чудесный предмет, 6) чудесная сила или уменьье, 7) прочие чудесные мотивы. Но наряду с явными достоинствами указатель обладает и рядом определенных недостатков: как классификация он не идеален и далеко не всегда применим к восточным сказкам. В последующие годы разработанная Аарне система классификации фольклорных сюжетов была дополнена американским исследователем С. Томпсоном и немецким учёным Х.-Й. Утером.

Наиболее полное исследование в области изучения русской сказки было предпринято русским литературоведом *В. Я. Проппом*. Он поставил перед собой задачу выявления постоянных элементов (инвариантов), наличествующих в волшебной сказке, которые и составляют ее структуру. Он считал, что мотивы в волшебных сказках заменяются функциями действующих лиц, определяемыми с точки зрения их значения для хода действия. Пропп считал, что сказочных функций чрезвычайно мало, а персонажей чрезвычайно много. Этим и объяснял он «двойное» качество сказки: ее многообразие, пестроту и, с другой стороны, ее поразительное однообразие. В своей работе «Исторические корни волшебной сказки» В. Я. Пропп развивает гипотезу о сюжете народной сказки как отражении обрядов инициации.

В дальнейшем идеи В. Я. Проппа развивались на заседаниях Летних школ по вторичным моделирующим системам (1960—



1970 гг.), которые проводились по инициативе Ю. М. Лотмана в Тарту. Среди их участников можно назвать *Е. М. Мелетинского*, *Е. С. Новика*, *С. Ю. Неклюдова* и т. д. Готовилось издание коллективного труда по сказковедению, которое, к сожалению, не было осуществлено в связи с эмиграцией одного из авторов (Д. М. Сегала). Только в 2005 г. были изданы отдельные очерки.

Структурно-типологические исследования в области фольклора появились на Западе в 1950-е гг. под влиянием бурного развития структурной лингвистики и семиотики. Характер научного манифеста имела статья «Структурное изучение мифа» (1955), принадлежавшая перу ведущего французского этнографо-структуралиста *К. Леви-Строса*. Он попытался применить к фольклору принципы структурной лингвистики, а также выделил определенные функции (мифемы), имеющие характер отношений (каждая функция приписана определенному субъекту).

Одной из наиболее значительных работ, непосредственно посвященных структурному анализу сказки, стала монография *А. Дандиса* «Морфология народных сказок североамериканских индейцев». Автор подчеркивал, что миф абсолютно переводим с одного естественного языка на другой, может излагаться не только словесным, но и другими языками (живописным, мимическим и т. п.), и нет необходимости буквально переносить методы структурной лингвистики на фольклористику. Пользуясь той же методикой, что и Пропп, Дандис пришел к иным, гораздо более простым схемам. Это, по-видимому, следствие архаичности самого фольклора североамериканских индейцев.

В целом, можно выделить несколько направлений, характерных для сказковедения второй половины XX в. Первый аспект — чисто генетический. Корни сказочного сюжета возводились к древним мифам, к первобытным обычаям и представлениям, отражающим однородные психологические черты первобытного мышления. Сказка рассматривалась как комплекс символов, для расшифровки которых подбирались «ключи». Сказочный герой воспринимался либо как трансформированный образ мифического героя или божества, либо как выразитель извечных инстинктов и подавленных желаний, реализованных в сказках. Так, *М.-Л. фон Франц* считал, что все волшебные сказки пытаются

описать один и тот же психический феномен, который настолько сложен и труден для понимания, что его постижение возможно лишь в отдаленном будущем.

Второй аспект изучения сказки – исследование исторической жизни и странствования сюжетов. Представители современного историко-географического направления рассматривают развитие сказочных сюжетов как механический процесс, не зависящий от конкретной национальной истории и общественной жизни народов, среди которых бытуют сказки. *У. Пекерт*, например, считал, что родина сказок – восточное Средиземноморье эпохи неолита. Сказки, по его мнению, сохраняли структуру социокультурного комплекса, включающего матриархат, инициацию и свадебные ритуалы, характерные для земледельческих племен.

Американский исследователь *Р. Дарнтон*, наоборот, попытался соотнести сюжеты и особенности французских сказок с реальной жизнью французского крестьянства XVI–XVIII вв., а также выявить сходство и различия европейских сказок. В частности, он писал, что, если рассматривать разные варианты одной и той же сказки, станет заметно, как изменяются ее характерные особенности: у англичан доминирует игра воображения, у французов – хитрость, у итальянцев – комедийность, у немцев – нагнетание ужаса.

Третий аспект – исследование формальной поэтической структуры волшебной сказки вне связи с ее общественным содержанием и идеалами. *Дж. Толкиен* в своей работе «О волшебных сказках», а к таковым он относил исключительно повествования о Волшебной стране, считал, что даже в отношении языка гораздо важнее и труднее выявить, а тем более подробно описать особенности его проявлений в живом конкретном литературном памятнике, чем проследить его историческое развитие. Поэтому, на его взгляд, гораздо интереснее и по-своему труднее установить, что сказки представляют собой сейчас, чем они стали для нас, какие ценности были привнесены в них за долгие века.

Конечно, в данный обзор попали далеко не все исследователи, было названо лишь несколько наиболее значимых имен российских и зарубежных ученых, которыми за последние более чем 200 лет

были сделаны важные выводы о происхождении, структуре, символическом и культурно-историческом понимании сказки.

## Литература

1. Абрамян, Л. А. Первобытный праздник и мифология / Л. А. Абрамян. – Ереван, 1983.
2. Апинян, Т. А. Мифология: теория и событие / Т. А. Апинян. – СПб., 2005.
3. Арсеньев, В. Р. Звери=боги=люди / В. Р. Арсеньев. – М., 1991.
4. Афанасьев, А. Н. Народные русские сказки: в 3 т. / А. Н. Афанасьев. – М., 1984–1986.
5. Беккер, К. Ф. Мифы древнего мира / К. Ф. Беккер. – Саратов, 1995.
6. Веселовский, А. Н. Историческая поэтика / А. Н. Веселовский. – Л., 1940.
7. Вирсаладзе, Е. Б. Грузинский охотничий миф и поэзия / Е. Б. Вирсаладзе. – М., 1976.
8. Воеводина, Л. Мифология и культура / Л. Воеводина. – М., 2002.
9. Голосовкер, Я. Э. Логика мифа / Я. Э. Голосовкер. – М., 1987.
10. Гуревич, А. Я. Категории средневековой культуры / А. Я. Гуревич. – М., 1972.
11. Дарнтон, Р. Великое кошачье побоище и другие эпизоды из истории французской культуры / Р. Дарнтон. – М., 2002.
12. Дьяконов, И. М. Архаические мифы Востока и Запада / И. М. Дьяконов. – М., 1990.
13. Дюмезиль, Ж. Верховные боги индоевропейцев / Ж. Дюмезиль. – М., 1986.
14. Иванов, В. В. Исследования в области славянских древностей / В. В. Иванов, В. Н. Топоров. – М., 1974.
15. Кербелите, Б. Историческое развитие структур и семантики сказок / Б. Кербелите. – Вильнюс, 1991.
16. Костюхин, Е. А. Типы и формы животного эпоса / Е. А. Костюхин. – М., 1987.

17. Кэмпбелл, Д. Могущество мифа / Д. Кэмпбелл. – М., 2003.
18. Леви-Брюль, Л. Первобытный менталитет / Л. Леви-Брюль. – СПб., 2002.
19. Леви-Строс, К. Структурная антропология / К. Леви-Строс. – М., 1985.
20. Мелетинский, Е. М. Герой волшебной сказки / Е. М. Мелетинский. – М., 2005.
21. Мелетинский, Е. М. Происхождение героического эпоса / Е. М. Мелетинский. – М., 1963.
22. Мелетинский, Е. М. Структурно-типологические сказки / Е. М. Мелетинский // Структура волшебной сказки. – М., 2001. – С. 163–198.
23. Мелетинский, Е. М. Проблемы структурного описания волшебной сказки / Е. М. Мелетинский, С. Ю. Неклюдов, Е. С. Новик, Д. М. Сегал // Структура волшебной сказки. – М., 2001. – С. 11–121.
24. Мифологии древнего мира. – М., 1977.
25. Мифы народов мира: в 2 т. – М., 1997.
26. Неклюдов, С. Ю. Структура и функции мифа / С. Ю. Неклюдов // Современная российская мифология. – М., 2005. – С. 9–26.
27. Новик, Е. С. Система персонажей русской волшебной сказки / Е. С. Новик // Структура волшебной сказки. – М., 2001. – С. 122–160.
28. Новик, Е. С. Структура сказочного трюка / Е. С. Новик // От мифа к литературе: Сб. в честь 70-летия Е. М. Мелетинского. – М., 1993. – С. 139–152.
29. Потебня, А. А. Слово и миф / А. А. Потебня. – М., 1989.
30. Пропп, В. Я. Исторические корни волшебной сказки / В. Я. Пропп. – Л., 1946.
31. Пропп, В. Я. Морфология сказки / В. Я. Пропп. – М., 1969.
32. Пропп, В. Я. Фольклор и действительность / В. Я. Пропп. – М., 1976.
33. Сказки народов Европы. – М., 1988.
34. Спиридонова, Е. В. Первобытные религиозные верования / Е. В. Спиридонова. – Ярославль, 2005.

35. Станкевич, И. Л. Первобытное мифологическое мировоззрение и культовая практика / И. Л. Станкевич. – Ярославль, 1994.
36. Типологические исследования по фольклору: Сб. ст. памяти В. Я. Проппа. – М., 1975.
37. Толкин, Дж. Р. Р. О волшебных сказках // Толкин Дж. Приключения Тома Бамбадила и другие стихи из Алой Книги: Стихи и повести. – М., 1992.
38. Толстой, Н. И. Язык и народная культура / Н. И. Толстой. – М., 1995.
39. Франц, М.–Л. Ф. Архетипические паттерны в волшебных сказках / М.–Л. Ф. Франц. – СПб., 2007.
40. Фрейденберг, О. М. Миф и литература в древности / О. М. Фрейденберг. – М., 1978.
41. Фрэзер, Дж. Золотая ветвь / Дж. Фрэзер. – М., 1986.
42. Художественная культура первобытного общества. – СПб., 1994.
43. Элиаде М. Аспекты мифа / М. Элиаде. – М., 2000.
44. Элиаде М. Космос и история / М. Элиаде. – М., 1987.
45. Этнографическое изучение знаковых средств культуры. – Л., 1989.

## **Содержание**

<b>Тема 1. Мифология. Основные категории мифов.....</b>	<b>3</b>
<b>Тема 2. Происхождение волшебной сказки .....</b>	<b>20</b>
<b>Тема 3. Структура волшебной сказки .....</b>	<b>27</b>
<b>Тема 4. Персонажи волшебной сказки .....</b>	<b>33</b>
<b>Тема 5. Из истории изучения волшебной сказки .....</b>	<b>52</b>
<b>Литература.....</b>	<b>59</b>

Учебное издание

Спиридонова Елена Владиславовна

**От мифа к сказке.  
Историко-культурологический анализ**

*Текст лекций*

Редактор, корректор М. Э. Левакова  
Компьютерная верстка И. Н. Ивановой

Подписано в печать 06.07.09. Формат 60×84 <sup>1</sup>/<sub>16</sub>.  
Бум. офсетная. Гарнитура "Times New Roman".  
Усл. печ. л. 3,72. Уч.-изд. л. 3,01.  
Тираж 100 экз. Заказ .

Оригинал-макет подготовлен в редакционно-издательском отделе  
Ярославского государственного университета  
им. П. Г. Демидова.

Отпечатано на ризографе.

Ярославский государственный университет им. П. Г. Демидова.  
150000, Ярославль, ул. Советская, 14.





Е. В. Спиридонова

# От мифа к сказке

*Историко-культурологический анализ*

