



### Глава III

# ФУНКЦИИ ДЕЙСТВУЮЩИХ ЛИЦ

**В** этой главе мы перечислим функции действующих лиц в том порядке, в каком это диктуется самой сказкой.

Для каждой функции дается: 1) краткое изложение ее сущности; 2) сокращенное определение одним словом; 3) условный знак ее. (Введение знаков позволит впоследствии сравнить построение сказок схематически.) Вслед за этим следуют примеры. Примеры большей частью далеко не исчерпывают нашего материала. Они даны лишь как образцы. Расположены они по известным группам. Группы относятся к определению, как *виды к роду*. Основная задача — выделение родов. Рассмотрение видов не может входить в задачи общей морфологии. Виды могут далее подразделяться на *разновидности*, и этим дается начало систематике. Данное ниже расположение не преследует подобных целей. Приведение примеров должно лишь иллюстрировать и показать наличность функции как некоторой *родовой* единицы. Как уже упомянуто, все функции укладываются в один последовательный рассказ. Данный ниже ряд функций представляет собой морфологическую основу волшебных сказок вообще\*.

Сказка обычно начинается с некоторой исходной ситуации. Перечисляются члены семьи, или будущий герой (например, солдат)

---

\* Рекомендуется, прежде чем приступить к чтению этой главы, прочесть подряд названия всех перечисленных функций, не входя в детали, а прочитывая лишь то, что напечатано жирным шрифтом. Такое предварительное беглое чтение облегчит понимание нити рассказа.

просто вводится путем приведения его имени или упоминания его положения. Хотя эта ситуация не является функцией, она все же представляет собою важный морфологический элемент. Виды сказочных начал смогут быть рассмотрены лишь к концу работы. Мы определяем этот элемент как *исходную ситуацию*. Условный знак — *i*.

Вслед за начальной ситуацией следуют функции:

**I. Один из членов семьи отлучается из дома** (определение — *отлучка*, обозначение *e*).

- 1) Отлучиться может лицо старшего поколения. Родители уходят на работу (Аф. 113). «Надо было князю ехать в дальний путь, покидать жену на чужих руках» (265). «Уезжает он (купец) как-то в чужие страны» (197). Обычны формы отлучки: на работу, в лес, торговать, на войну, «по делам» ( $e^1$ ).
- 2) Усиленную форму отлучки представляет собой *смерть родителей* ( $e^2$ ).
- 3) Иногда отлучаются лица младшего поколения. Они идут или едут в гости (101), рыбу ловить (108), гулять (137), за ягодами (224). Обозначение  $e^3$ .

**II. К герою обращаются с запретом** (определение — *запрет*, обозначение *b*).

- 1) «В этот чулан не *моги заглядывать*» (159). «Береги братца, *не ходи со двора*» (113). «Ежели придет яга-баба, *ты ничего не говори, молчи*» (106). «Много князь ее уговаривал, заповедал *не покидать высока терема*» (265) и пр. Завет не ходить иногда усиливается или заменяется посадением детей в яму (201). Иногда, наоборот, имеется ослабленная форма запрета в виде просьбы или совета: мать уговаривает сына не ходить на рыбную ловлю: «ты еще мал» (108) и пр. Сказка обычно упоминает об отлучке сперва, а затем о запрете. Фактически последовательность событий, конечно, обратная. Запреты могут даваться и вне связи с отлучкой: не рвать

яблок (230), не подымать золотого пера (169), не открывать ящика (219), не целовать сестры (219). Обозначение  $b^1$ .

- 2) Обращенную форму запрета представляет собой приказание или предложение: принести в поле завтрак (133), взять с собой в лес братца (244). Обозначение  $b^2$ .

Здесь для лучшего понимания может быть сделано отступление. Сказка дальше дает внезапное (но все же известным образом подготовленное) наступление беды. В связи с этим начальная ситуация дает описание особого, иногда подчеркнутого благополучия. У царя — прекрасный сад с золотыми яблоками; старики нежно любят своего Ивашечку и т. д. Особую форму представляет собой аграрное благополучие: у мужика и его сыновей — прекрасный сенокос. Часто встречается описание посевов с великолепными всходами. Это благополучие, конечно, служит контрастным фоном для последующей беды. Призрак этой беды уже невидимо реет над счастливой семьей. Отсюда запреты — не выходить на улицу и пр. Самая отлучка старших эту беду подготавливает, она создает удобный момент для нее. Дети после ухода или смерти родителей предоставлены сами себе. Роль запретов иногда играет приказание. Если детям предлагается выйти в поле или пойти в лес, то выполнение этого приказания имеет такие же последствия, как нарушение запрета не выходить в лес или не выходить в поле.

**III. Запрет нарушается** (определение — *нарушение*, обозначение  $b$ ). Формы нарушения соответствуют формам запрета. Функции II и III составляют *парный* элемент. Вторая половина иногда может существовать без первой. Царевны идут в сад ( $e^3$ ), они *опаздывают* домой. Здесь опущен запрет опаздывания. Исполненное приказание ( $b^2$ ) соответствует, как указано, нарушенному запрещению ( $b^1$ ).

В сказку теперь вступает новое лицо, которое может быть названо *антагонистом героя* (*вредителем*). Его роль — нарушить покой счастливого семейства, вызвать какую-либо беду, нанести вред, ущерб. Противником героя может быть и змей, и черт, и разбойники, и ведьма, и мачеха, и т. д. Как вообще появляются в ходе действия

новые персонажи, этот вопрос мы выделили в особую главу. Итак, в ход действия вступил вредитель. Он пришел, подкрался, прилетел и пр. и начинает действовать.

#### **IV. Антагонист пытается произвести разведку** (определение — *выведывание*, обозначение *v*).

- 1) Выведывание имеет целью узнать местопребывание детей, иногда драгоценных предметов и пр. Медведь: «Кто же мне про царских детей скажет, куда они девались?» (201). Приказчик: «Где вы эти самоцветные камни берете?» (197). Поп исповедует: «Отчего так скоро сумел ты поправиться?» (258). Царевна: «Скажи, Иван — купеческий сын, где твоя мудрость?» (209). «„Чем сука живет?“ — думает Ягишна». Она посылает на разведку Одноглазку, Двуглазку, Треглазку (100). Обозначение *v*<sup>1</sup>.
- 2) Обращенную форму выведывания мы имеем при выспрашивании вредителем его жертвой. «Где твоя смерть, Кощей?» (156). «Який у вас конь скорый! ти можно где-нибудь достать такого другого коня, чтоб от вашего утек?» (160). Обозначение *v*<sup>2</sup>.
- 3) В отдельных случаях встречается и выведывание через других лиц. Обозначение *v*<sup>3</sup>.

#### **V. Антагонисту даются сведения о его жертве** (определение — *выдача*, обозначение *w*).

- 1) Антагонист получает непосредственно ответ на свой вопрос. Долото отвечает медведю: «Вынеси меня на двор и брось на землю; где я воткнусь, там и рой» (201). На вопрос приказчика о самоцветных камнях купчиха отвечает: «Да нам курочка несет» (197), и т. д. Здесь перед нами опять парные функции. Нередко они даны в форме диалога. Сюда относится, между прочим, и диалог мачехи с зеркальцем. Хотя мачеха и не спрашивает непосредственно о падчерице, зеркальце

ей отвечает: «Ты хороша, спору нет, а есть у тебя падчерица, *живет у богатых в дремучем лесу*, — та еще прекрасней». Как и в других подобных случаях, вторая половина может существовать без первой. В этих случаях выдача принимает форму неосторожного поступка. Мать громким голосом зовет сына домой, и этим она выдает его присутствие ведьме (108). Старик получил чудесную сумку. Он *угощает* куму из сумы и этим выдает тайну своего талисмана куме (187). Обозначение  $\omega^1$ .

- 2–3) Обратное или иное выведывание вызывает соответствующий ответ. Кощей выдает тайну своей смерти (136), тайну быстрого коня (159) и пр. Обозначение  $\omega^2$  и  $\omega^3$ .

## **VI. Антагонист пытается обмануть свою жертву, чтобы овладеть ею или ее имуществом** (определение — *подвох*, обозначение $z$ ).

Прежде всего антагонист или вредитель принимает чужой облик. Змей обращается золотой козой (162), прекрасным юношей (202). Ведьма прикидывается «сердечной старушкой» (225). Она подражает голосу матери (108). Поп одевает козлиную шкуру (258). Воровка прикидывается нищей (139).

Затем следует и самая функция.

- 1) Вредитель действует путем уговоров: ведьма предлагает принять колечко (114), кума предлагает попариться (187), ведьма предлагает снять платье (259), выкупаться в пруду (265). Обозначение  $z^1$ .
- 2) Он действует непосредственным применением волшебных средств. Мачеха дает пасынку отравленные лепешки (233). Она втыкает в его одежду волшебную булавку (233). Обозначение  $z^2$ .
- 3) Он действует иными средствами обмана или насилия. Злые сестры уставляют окно, через которое должен прилететь Финист, ножами и остриями (234). Змей перекладывает стружки, указывающие девушке дорогу к братьям (133). Обозначение  $z^3$ .

## **VII. Жертва поддается обману и тем невольно помогает врагу** (определение — *пособничество*, обозначение *g*).

- 1) Герой соглашается на все уговоры антагониста, т. е. берет колечко, идет париться, купаться и т. д. Можно заметить, что *запреты* всегда *нарушаются, обманные предложения*, наоборот, всегда *принимаются и выполняются*. Обозначение  $g^1$ .
- 2–3) Он механически реагирует на применение волшебных и иных средств, т. е. засыпает, ранит себя и пр. Эта функция может существовать и отдельно. Героя никто не усыпляет, он вдруг засыпает сам, конечно, чтобы облегчить вредителю его дело. Обозначение  $g^2$  и  $g^3$ .

Особую форму обманного предложения и соответствующего согласия представляет собой обманный договор («Отдай то, чего в доме не знаешь»). Согласие в этих условиях вынуждается, причем враг пользуется каким-либо затруднительным положением своей жертвы. (Разбежалось стадо; крайняя бедность и пр.) Иногда это затруднительное положение нарочно вызывается противником (медведь берет царя за бороду (201)). Этот элемент может быть определен как *предварительная беда*. (Обозначение *x*. Этим знаком создается отличие от других форм обмана.)

## **VIII. Антагонист наносит одному из членов семьи вред или ущерб** (определение — *вредительство*, обозначение *A*).

Эта функция чрезвычайно важна, так как ею, собственно, создается движение сказки. Отлучка, нарушение запрета, выдача, удача обмана готовят эту функцию, создают ее возможность или просто облегчают ее. Поэтому первые семь функций могут рассматриваться как *подготовительная часть* сказки, тогда как вредительством открывается *завязка*. Формы вредительства чрезвычайно многообразны.

- 1) Он похищает человека ( $A^1$ ). Змей похищает дочь царя (131), дочь крестьянина (133). Ведьма похищает мальчика (108). Старшие братья похищают невесту младшего (168).

- 2) Он похищает или отнимает волшебное средство ( $A^2$ )\*. «Невзрачный детинка» похищает волшебный ларец (189). Царевна похищает волшебную рубашку (203). Мужичок сам с перст похищает волшебного коня (138).
- 2а) Особый подразряд этой формы составляет насильственное отнятие волшебного помощника. Мачеха велит зарезать чудесную корову (100, 101). Приказчик велит зарезать чудесную куру или утку (195, 197). Обозначение  $A^{II}$ .
- 3) Он расхищает или портит посев ( $A^3$ ). Кобыла съедает стог сена (105). Медведь ворует овес (143). Журавль ворует горох (186).
- 4) Он похищает дневной свет ( $A^4$ ). Этот случай встречается лишь один раз (135).
- 5) Он совершает хищение в иных формах ( $A^5$ ). Объект хищения подвержен величайшим колебаниям, и регистрировать все формы нет необходимости. Как видно будет дальше, объект хищения не влияет на ход действия. Логически правильнее было бы считать вообще всякое хищение одной формой начального вредительства, а формы, разделенные по объектам, считать не разрядами, а подразрядами. Но технически удобнее выделить несколько главнейших форм, а остальные обобщить. Примеры: жар-птица ворует золотые яблоки (168). Норка-зверь каждую ночь поедает животных из царского зверинца (132). Генерал похищает меч (не волшебный) короля (259), и т. д.
- 6) Он наносит телесное повреждение ( $A^6$ ). Служанка вырезает глаза своей госпожи (127). Царевна отрубает ноги Катоме (195). Интересно, что эти формы также представляют собой (с точки зрения морфологической) хищение. Глаза, например, кладутся служанкой в карман и уносятся, а впоследствии добываются теми же способами, что и другие похищенные предметы, и ставятся на свое место. То же происходит с вырезанным сердцем.

---

\* Что понимается под волшебным средством и волшебным помощником, об этом см. с. 52–53.

- 7) Он вызывает внезапное исчезновение ( $A^7$ ). Обычно это исчезновение является результатом применения колдовских или обманных средств. Мачеха усыпляет пасынка. Его невеста исчезает навсегда (232). Сестры ставят ножи и иголки в окно девицы, куда должен прилететь Финист. Он ранит себе крылья, исчезает навсегда (234). Жена улетает от мужа на ковре-самолете (192). Интересную форму дает сказка № 267. Здесь исчезновение вызвано самим героем. Он сжигает кожих своей заколдованной жены — она исчезает навсегда. Сюда же условно может быть отнесен особый случай в сказке № 219. Колдовской поцелуй внушает полное забвение невесты. В этом случае жертвой является невеста, которая теряет своего жениха ( $A^{VII}$ ).
- 8) Он требует или выманивает свою жертву ( $A^8$ ). Обычно эта форма является следствием обманного договора. Морской царь требует царевича, и тот уходит из дома (219).
- 9) Он изгоняет кого-либо ( $A^9$ ). Мачеха изгоняет падчерицу (95). Поп изгоняет внука (143).
- 10) Он приказывает кого-либо бросить в море ( $A^{10}$ ). Царь сажает дочь и зятя в бочку, а бочку велит бросить в море (165). Родители высаживают спящего сына в море на лодочке (247).
- 11) Он околдовывает кого-либо или что-либо ( $A^{11}$ ). Здесь следует заметить, что вредитель наносит нередко два-три вреда сразу. Есть формы, которые редко встречаются самостоятельно и тяготеют к соединению с другими формами. К таким формам принадлежит и околдование. Жена превращает мужа в кобеля и изгоняет его (т. е.  $A_{11}^9$ ; 246). Мачеха превращает падчерицу в рысь и изгоняет ее (266). Даже в тех случаях, когда невеста превращена в утку и улетает, по существу, имеется изгнание, хотя оно как таковое не упоминается (264, 265).
- 12) Он совершает подмену ( $A^{12}$ ). Эта форма в большинстве случаев также является сопроводительной. Нянька превращает невесту в уточку и подменивает ее своей дочерью (т. е.  $A_{12}^{11}$ ; 264). Служанка ослепляет невесту царя и выдает себя за невесту ( $A_{12}^6$ ; 127).
- 13) Он приказывает убить ( $A^{13}$ ). В сущности, эта форма представляет собой видоизмененное (усиленное) изгнание. Мачеха



велит лакею во время прогулки зарезать падчерицу (210). Царевна приказывает слугам отвезти мужа в лес и убить (192). Обычно в этих случаях требуется представление печени и сердца убитого.

- 14) Он совершает убийство ( $A^{14}$ ). Обычно также лишь сопроводительная форма других видов завязочного вредительства, служащая их усилением. Царевна похищает волшебную рубашку мужа и убивает его самого (т. е.  $A_{14}^2$ ; 208). Братья убивают младшего и похищают его невесту ( $A_{14}^1$ ; 168). Сестрица отнимает у брата ягоды и убивает его самого (244).
- 15) Он заточает, задерживает ( $A^{15}$ ). Царевна заточает Ивана в темницу (256). Морской царь держит в заточении Семена (256).
- 16) Он угрожает насильственным супружеством ( $A^{16}$ ). Змей требует в жены царевну (125).
- 16а) То же между родственниками: брат требует в жены сестру (114). Обозначение  $A^{XVI}$ .
- 17) Он угрожает каннибализмом ( $A^{17}$ ). Змей требует на съедение царевну (171). Змей пожрал всех людей в деревне, та же участь угрожает последнему оставшемуся в живых мужику (146).
- 17а) То же между родственниками ( $A^{XVII}$ ): сестра стремится съесть брата (92).
- 18) Он мучает по ночам ( $A^{18}$ ). Змей (192), черт (115) мучает царевну по ночам. Ведьма прилетает к девице, сосет ее грудь (193).
- 19) Он объявляет войну ( $A^{19}$ ). Соседний царь объявляет войну (161). Сходно: змей разоряет царства (137).

Этим исчерпываются формы вредительства в пределах избранного материала. Однако далеко не все сказки начинаются с нанесения вреда. Есть и другие начала, которые часто дают такое же развитие, как и сказки, начинающиеся с функции нанесения вреда ( $A$ ). Всматриваясь в это явление, мы можем наблюдать, что эти сказки исходят из некоторой ситуации *нехватки* или *недостачи*, что и вызывает поиски, аналогичные поискам при вредительстве. Отсюда вывод, что недостача может быть рассмотрена как морфологический эквивалент, например, похищения. Рассмотрим следующие случаи:

царевна похищает талисман Ивана. Результатом этого похищения является то, что Ивану этого талисмана недостает. И вот мы видим, что сказка, опуская вредительство, очень часто начинает прямо с недостачи: Ивану хочется иметь волшебную саблю или волшебного коня и пр. Как похищение, так и нехватка определяют собой следующий момент завязки: Иван отправляется в поиски. То же можно сказать о похищенной невесте и просто недостающей невесте и т. д. В первом случае дается некоторый акт, результат которого создает нехватку и вызывает поиски, во втором случае дается готовая нехватка, также вызывающая поиски. В первом случае недостача создается извне, во втором — она осознается изнутри.

Мы вполне сознаем, что термины *недостача* и *нехватка* не вполне удачны. Но на русском языке нет таких слов, которыми данное понятие могло бы быть выражено вполне точно и хорошо. Слово «недостаток» звучит лучше, но оно имеет особый смысл, который для данного понятия не подходит. Эту недостачу можно сравнить с нулем, который в ряду цифр представляет собой определенную величину. Данный момент может быть зафиксирован следующим образом:

### **VIII-а. Одному из членов семьи чего-либо не хватает, ему хочется иметь что-либо** (определение — *недостача*, обозначение *a*).

Случаи эти лишь с трудом поддаются группировке. Можно бы разбить их по формам осознания недостачи (об этом с. 82–83), но здесь можно ограничиться распределением по объектам недостачи. Можно отметить следующие формы: 1) недостача невесты (или друга, вообще человека). Эта недостача иногда обрисована очень ярко (герой намерен искать невесту), иногда же она словесно даже не упоминается. Герой холост и отправляется искать невесту — этим дается начало ходу действия (обозначение  $a^1$ ); 2) необходимо, нужно волшебное средство, например яблоки, вода, кони, сабли и пр. (обозначение  $a^2$ ); 3) недостает диковинок (без волшебной силы), как то: жар-птицы, утки с золотыми перьями, дива-дивного и т. д. (обозначение  $a^3$ ); 4) специфическая форма: не хватает волшебного яйца со смертью Кощея (с любовью царевны) — обозначение  $a^4$ ; 5) рационализированные формы: не хватает денег, средств к существованию

и пр. (обозначение  $a^5$ ); заметим, что подобные бытовые начала иногда развиваются совершенно фантастически; б) различные другие формы (обозначение  $a^6$ ). Подобно тому как объект хищения не определяет собой строю сказки, так же не определяет его и объект недостачи. Следовательно, для общеморфологических целей нет необходимости систематизировать все случаи, можно ограничиться главнейшими, обобщив остальные.

Здесь поневоле возникает вопрос: но ведь далеко не все сказки начинают с вреда или с того начала, которое обрисовано только что. Так, сказка о Емеле-дураке начинается с того, что дурак ловит щуку, а вовсе не с вредительства и не с недостачи. При сравнении большего количества сказок обнаруживается, однако, что элементы, свойственные *середине* сказки, иногда *выносятся к началу*, и такой случай мы имеем здесь. Поимка и пощада животного — типичный срединный элемент, что мы увидим ниже. Вообще же, элементы  $A$  или  $a$  обязательны для каждой сказки изучаемого класса. Иных форм завязок в волшебной сказке не существует.

**IX. Беда или недостача сообщается, к герою обращаются с просьбой или приказанием, отсылают или отпускают его** (определение — *посредничество, соединительный момент*, обозначение  $B$ ).

Эта функция вводит в сказку героя. При ближайшем анализе она может быть разложена на составные части, но для наших целей это несущественно. Герои сказки могут быть двойкие: 1) Если похищается девушка и исчезает с горизонта ее отца ( $a$  с этим и с горизонта слушателя) и вслед за девушкой отправляется в поиски Иван, то героем сказки является Иван, а не похищенная девушка. Таких героев можно назвать *искателями*. 2) Если похищается или изгоняется девушка или мальчик и сказка идет с похищенным, изгнанным, не интересуясь тем, что случилось с оставшимися, то героем сказки является похищенная, изгнанная девушка (мальчик). Искателей в этих сказках нет. Таких героев можно назвать *пострадавшими героями*<sup>\*</sup>. Развиваются ли сказки с теми или другими

---

<sup>\*</sup> Ниже представится случай дать более точное определение героя.

героями одинаково или нет, — это будет видно ниже. Случаев, когда сказка следит как за искателем, так и за пострадавшим (ср. «Руслан и Людмила»), в нашем материале нет. Момент посредничества имеется в обоих случаях. Значение этого момента состоит в том, что им вызывается отправка героя из дома.

- 1) Издается клич о помощи с последующей отсылкой героя ( $B^1$ ). Клич обычно исходит от царя и сопровождается обещаниями.
- 2) Герой непосредственно отсылается ( $B^2$ ). Отсылка дана или в форме приказа, или в форме просьбы. В первом случае она иногда сопровождается угрозами, во втором — обещанием, иногда тем и другим вместе.
- 3) Герой отпущается из дома ( $B^3$ ). В этих случаях инициатива отправки часто исходит от самого героя, а не от отправителя. Родители дают благословение. Иногда герой не сообщает своих подлинных целей. Он просится погулять и пр., а на самом деле идет на борьбу.
- 4) Беда сообщается ( $B^4$ ). Мать рассказывает сыну о похищении дочери, происшедшем до его рождения, не прося его при этом о помощи. Сын отправляется в поиски (133). Чаще, однако, рассказ о беде исходит не от родителей, а от различных старушек, случайных встречных и т. д.

Рассмотренные четыре формы относятся к героям-искателям. Последующие формы относятся непосредственно к пострадавшим. Структура сказки требует, чтобы герой во что бы то ни стало отправился из дома. Если это не достигается вредительством, то сказка пользуется для этой цели соединительным моментом.

- 5) Изгнанный герой увозится из дома ( $B^5$ ). Отец увозит изгнанную мачехой дочь в лес. Эта форма во многих отношениях очень интересна. Логически действия отца не нужны. Дочь и сама могла бы пойти в лес. Но сказка требует в соединительном моменте родителей-отправителей. Можно показать, что данная форма есть вторичное образование, но это не входит

в цели общей морфологии. Следует заметить, что увоз применяется также по отношению к царевне, затребованной змеем. Она в этих случаях увозится на взморье. Однако в последнем случае одновременно с этим издается клич. Ход действия определяется кличем, а не увозом на взморье, поэтому увоз в этих случаях не может быть отнесен к соединительному моменту.

- 6) Обреченный на смерть герой тайно отпускается ( $B^6$ ). Повар или стрелец щадит девушку (мальчика), отпускает их, вместо них убивает животное, чтобы добыть их печень и сердце в качестве доказательства убийства (210, 195). Выше момент  $B$  был определен как фактор, вызывающий отправку героя из дома. Если отсылка дает необходимость отправиться, то здесь предоставляется возможность отправиться. Первый случай характерен для героя-искателя, второй — для пострадавшего героя.
- 7) Поется жалобная песнь ( $B^7$ ). Эта форма специфична для убийства (поет оставшийся в живых брат и др.), околдования с изгнанием, подмены. Беда благодаря этому становится известной и вызывает противодействие.

## **Х. Искатель соглашается или решается на противодействие** (определение — *начинающееся противодействие*, обозначение $C$ ).

Этот момент характеризуется, например, такими словами: «Позволь нам твоих царевен разыскать» и др. Иногда этот момент словами не упоминается, но волевое решение, конечно, предшествует исканию. Этот момент характерен только для тех сказок, где герой является искателем. У изгнанных, убитых, околдованных, подмененных героев нет волевого стремления к освобождению, и здесь этот элемент отсутствует.

## **XI. Герой покидает дом** (определение — *отправка*, обозначение $\uparrow$ ).

Эта отправка представляет собою нечто иное, чем временная отлучка, обозначенная выше знаком  $e$ . Отправки героев-искателей и героев-пострадавших также различны. Первые имеют целью поиски,

вторые открывают начало того пути без поисков, на котором героя ждут различные приключения. Нужно иметь в виду следующее: если похищается девушка и за ней идет искатель, то дом покидается двумя лицами. Но путь, за которым следит рассказ, путь, на котором строится действие, есть путь искателя. Если же, например, изгоняется девушка и искателя нет, то повествование следит за отправкой и приключениями пострадавшего героя. Знак ↑ обозначает путь героя, безразлично, является ли он искателем или нет. В некоторых сказках пространственное перемещение героя отсутствует. Все действие происходит на одном месте. Иногда, наоборот, отправка усиляется, ей придается характер *бегства*.

Элементы ABC↑ представляют собою завязку сказки.

Далее развивается ход действия.

В сказку вступает новое лицо, которое может быть названо *дарителем* или, точнее, *снабдителем*. Обычно оно случайно встречено в лесу, на дороге и т. д. (см. гл. VII — формы появления действующих лиц). От него герой — как искатель, так и пострадавший — получает некоторое средство (обычно волшебное), которое позволяет впоследствии ликвидировать беду. Но прежде чем происходит получение волшебного средства, герой подвергается некоторым очень различным действиям, которые, однако, все ведут к тому, что в руки героя попадает волшебное средство.

**ХII. Герой допытывается, выспрашивается, подвергается нападению и пр., чем готовится получение им волшебного средства или помощника** (определение — *первая функция дарителя*, обозначение Д).

- 1) Даритель испытывает героя (Д<sup>1</sup>). Яга задает девушке домашние работы (102). Лесные богатыри предлагают герою три года служить (216). Три года службы у купца (бытовая рационализация, 115). Три года обслуживать перевоз, не беря вознаграждения (128); выслушать игру на гуслях, не заснув (216). Яблоня, река, печь предлагают очень простую пищу (113). Яга предлагает лечь с ее дочерью (171). Змей

предлагает поднять тяжелый камень (128). Это требование иногда написано на камне, иногда братья, найдя большой камень, сами пытаются его поднять. Яга предлагает устеречь стадо кобылиц (159); и т. д.

- 2) Даритель приветствует и выспрашивает героя ( $D^2$ ). Эта форма может считаться ослабленной формой испытания. Приветствие и выспрашивание имеются и в вышеприведенных формах, но там оно не носит характера испытания, оно предшествует ему. Здесь же самое испытание отсутствует, а выспрашивание принимает характер косвенного испытания. Если герой отвечает грубо, он ничего не получает, если он отвечает вежливо, ему дается конь, сабля и пр.
- 3) Умиравший или умерший просит оказать услугу ( $D^3$ ). Эта форма иногда также принимает характер испытания. Корова просит: «Не ешь моего мяса, косточки мои собери, в платочек завяжи, в саду их рассад и никогда меня не забывай, каждое утро водой их поливай» (100). Сходную просьбу произносит бык в сказке № 201. Иную форму заупокойной просьбы имеем в сказке № 179. Здесь умирающий отец предлагает сыновьям провести три ночи на его могиле.
- 4) Пленный просит об освобождении ( $D^4$ ). Медный мужичок содержится в плену, просит освободить его (125). Черт сидит в башне, просит солдата освободить его (236). Выловленный кувшин просит, чтобы его разбили, т. е. дух в кувшине просит об освобождении (195).
- 4а) То же, с предварительным пленением дарителя. Если, например, в сказке № 123 ловится леший, то здесь поступок не может считаться самостоятельной функцией, он лишь подготавливает последующую просьбу пленника. Обозначение \* $D^4$ .
- 5) К герою обращаются с просьбой о пощаде ( $D^5$ ). Эта форма могла бы считаться подразрядом предыдущей. Ей предшествует поимка, или же герой целится в животное, хочет его убить. Герой ловит щуку, она просит его отпустить ее (166). Герой целится в животных, они просят отпустить их (156).

- 6) Спорщики просят разделить между ними добычу ( $D^6$ ). Два великана просят разделить им клюку и помело (185). Просьба спорщиков не всегда произносится. Иногда герой по собственной инициативе предлагает раздел (обозначение  $d^6$ ). Звери не могут поделить падали. Герой ее разделяет (162).
- 7) Другие просьбы ( $D^7$ ). Собственно говоря, просьбы составляют самостоятельный разряд, а виды их составляют подразряды, но во избежание слишком громоздкой системы обозначения можно условно считать все разновидности разрядами. Выделив главные формы, остальные можно обобщить. — Мыши просят накормить их (102). Вор просит обворованного донести ему похищенное (238). Далее случай, который может быть отнесен сразу к двум разрядам: Кузенька ловит лисичку. Лисичка просит: «Не убивай меня (просьба о пощаде  $D^5$ ), изжарь для меня курочку с маслицем, пожирнее» (вторая просьба  $D^7$ ). Так как такой просьбе предшествует пленение, обозначаем весь случай —  $*D_7^5$ . Случай иного характера, также с предшествующей угрозой или приведением просителя в беспомощное состояние: герой похищает у купальщицы одежду, она просит отдать ее. Иногда имеется просто беспомощное состояние, без произнесенной просьбы. (Птенцы мокнут под дождем, дети мучают кошку.) Герою в этих случаях представляется возможность оказать услугу. Объективно здесь имеется испытание, хотя субъективно оно не ощущается как таковое героем (обозначение  $d^7$ ).
- 8) Враждебное существо пытается уничтожить героя ( $D^8$ ). Ведьма пытается посадить героя в печь (108). Ведьма пытается отрубить героям ночью головы (105). Хозяин пытается отдать гостей ночью на съедение крысам (212). Колдун пытается известить героя, оставив его одного на горе (243).
- 9) Враждебное существо вступает с героем в борьбу ( $D^9$ ). Яга и герой борются. Борьба в лесной избушке с различными обитателями леса встречается очень часто. Борьба носит характер драки, потасовки.



- 10) Герою показывают волшебное средство, предлагают обменять его ( $D^{10}$ ). Разбойник показывает дубину (216), купцы показывают диковинки (212), старик показывает меч (268). Их предлагают для обмена.

### **XIII. Герой реагирует на действия будущего дарителя** (определение — *реакция героя*, обозначение $\Gamma$ ).

В большинстве случаев реакция может быть положительной или отрицательной.

- 1) Герой выдерживает (не выдерживает) испытание ( $\Gamma^1$ ).
- 2) Герой отвечает (не отвечает) на приветствие ( $\Gamma^2$ ).
- 3) Он оказывает (не оказывает) услугу умершему ( $\Gamma^3$ ).
- 4) Он отпускает плененного ( $\Gamma^4$ ).
- 5) Он щадит просящего ( $\Gamma^5$ ).
- 6) Он совершает раздел и мирит спорщиков ( $\Gamma^6$ ). Просьба спорщиков (или просто спор без просьбы) чаще вызывает иную реакцию. Герой обманывает спорщиков, заставляя их, например, бежать за пущенной стрелой, а сам тем временем похищает спорные предметы ( $\Gamma^{VI}$ ).
- 7) Герой оказывает какую-нибудь иную услугу ( $\Gamma^7$ ). Иногда эти услуги соответствуют просьбам, иногда же они вызваны просто добротой героя. Девушка угощает прохожих нищенков (114). Особый подразряд могли бы составить формы религиозного характера. Герой сжигает во славу божию бочонок с ладаном. Сюда же может быть отнесен один случай молитвы (115).
- 8) Герой спасается от покушения на него, применяя средства враждебного существа к нему самому ( $\Gamma^8$ ). Он сажает в печь ягу, заставив ее показать, как влезать (108). Герои тайно меняются одеждой с дочерьми яги, она их убивает вместо героев (105). Колдун сам остается на той горе, куда хотел посадить героя (243).
- 9) Герой побеждает (или не побеждает) враждебное существо ( $\Gamma^9$ ).

- 10) Герой соглашается на обмен, но немедленно применяет волшебную силу предмета к отдателю ( $\Gamma^{10}$ ). Старик предлагает казаку меч-самосек в обмен на волшебную бочку. Казак меняется и сразу же приказывает мечу отрубить старику голову, добывая таким образом обратно и бочку (270).

#### **XIV. В распоряжение героя попадает волшебное средство** (определение — *снабжение, получение волшебного средства*, обозначение $Z$ ).

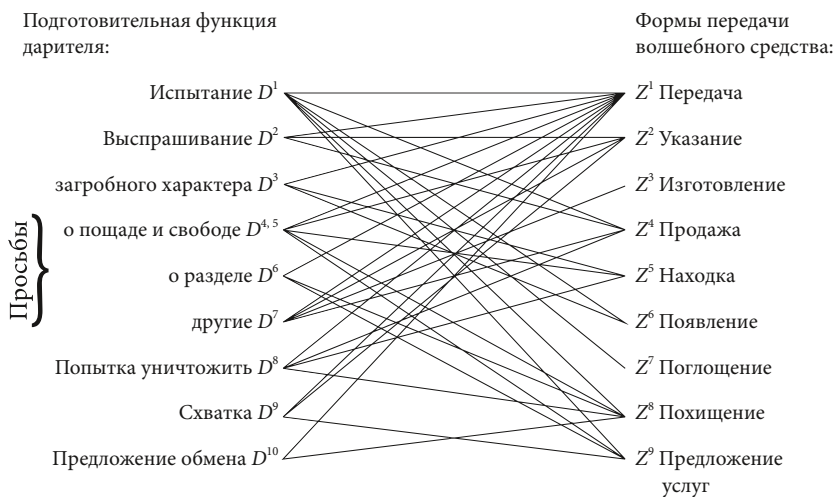
Волшебными средствами могут служить: 1) животные (конь, орел и пр.); 2) предметы, из которых являются волшебные помощники (огниво с конем, кольцо с молодцами); 3) предметы, имеющие волшебное свойство, как, например, дубины, мечи, гусли, шары и многие другие; 4) качества, даруемые непосредственно, как, например, сила, способность превращаться в животных и т. д. Все эти объекты передачи называются нами (пока условно) волшебными средствами. Формы передачи следующие:

- 1) Средство передается непосредственно ( $Z^1$ ). Очень часто подобные передачи носят характер награждения. Старик дарит коня, лесные животные дарят своих детенышей и т. д. Иногда герой, вместо того чтобы получить в свое распоряжение животное, получает способность превращаться в него (подробности см. ниже, в гл. VI). Некоторые сказки на моменте награждения завершаются. В таких случаях дар представляет собой некоторую материальную ценность, а не волшебное средство ( $z^1$ ). Если реакция героя была отрицательной, то передача может не произойти ( $Z_{\text{neg}}$ ) или замениться жестоким возмездием. Герой съедается, замораживается, из спины вырезается ремень, его бросают под камень и пр. (обозначение  $Z_{\text{contr}}$ ).
- 2) Средство указывается ( $Z^2$ ). Старуха указывает дуб, под которым находится летучий корабль (144). Старик указывает крестьянина, у которого можно взять волшебного коня (138).
- 3) Средство изготавливается ( $Z^3$ ). «Колдун вышел на берег, нарисовал на песке лодку и говорит: „Ну, братцы, видите ли эту лодку?“ — „Видим!“ — „Садитесь в нее!“» (138).

- 4) Средство продается и покупается ( $Z^4$ ). Герой покупает волшебную курицу (195), собаку и кошку (190) и др. Промежуточную форму между покупкой и изготовлением представляет собой изготовление на заказ. Герой заказывает в кузнице цепь (105). Обозначение такого случая —  $Z_3^4$ .
- 5) Средство случайно попадает герою (найден им) ( $Z^5$ ). Иван видит в поле коня, садится на него (132). Он набредает на дерево с волшебными яблоками (192).
- 6) Средство внезапно появляется само собой ( $Z^6$ ). Вдруг появляется лестница на гору (156). Особую форму самостоятельного появления представляет собою вырастание из земли ( $Z^{VI}$ ), причем одинаково могут появляться и волшебные кусты (160, 101), прутья, собака и конь, карлик.
- 7) Средство выпивается или съедается ( $Z^7$ ). Строго рассуждая, это не форма передачи, тем не менее она условно может быть координирована приведенным случаем. Три напитка дают необычайную силу (125). Съеденные птичьих потроха придают героям различные волшебные качества (195).
- 8) Средство похищается ( $Z^8$ ). Герой похищает у яги коня (159). Он похищает предметы спорщиков (197). Применение волшебных средств к персонажу, который их обменял, и обратное отнятие отданных предметов также может считаться особой формой похищения.
- 9) Различные персонажи сами предоставляют себя в распоряжение героя ( $Z^9$ ). Животное, например, может или подарить детеныша, или же оно может само предложить свои услуги герою. Оно как бы дарит самого себя. Сравним следующие случаи. Конь не всегда передается непосредственно или в огне. Иногда даритель сообщает только формулу заклинания, при помощи которой коня можно вызвать. В последнем случае Ивану, собственно, не дарится ничего. Он получает лишь право на помощника. Этот же случай мы имеем, когда проситель дает Ивану право на самого себя. Щука сообщает Ивану формулу, при помощи которой ее можно вызвать («только скажи „по щучьему велению“» и пр.). Если, наконец,

опускается и формула, животное же просто обещает «в некое время я тебе пригожусь», то перед нами все же момент, когда герой получает в распоряжение волшебное средство в лице животного. Они затем становятся помощниками Ивана (обозначение  $Z^9$ ). Нередко случается, что различные волшебные существа без всякой подготовки вдруг являются, встречаются на пути, предлагают свою помощь и принимаются в помощники ( $Z_9^6$ ). Чаще всего это герои с необычными атрибутами или же персонажи, обладающие разными волшебными свойствами (Объедало, Опивало, Мороз-Трескун).

Раньше, чем продолжать дальнейшую регистрацию функций, может быть поставлен вопрос: в каком соединении встречаются виды элементов  $D$  (подготовка передачи) и  $Z$  (передача)?<sup>7</sup> Следует только заметить, что при отрицательной реакции героя встречается только  $Z_{\text{neg}}$  (передача не происходит) или же  $Z_{\text{contr}}$  (неудачник жестоко наказывается). При положительной же реакции встречаются следующие соединения (см. схему).



<sup>7</sup> Более широко вопрос о связях разновидностей будет поставлен в последней главе.

Из этой схемы видно, что связи чрезвычайно разнообразны и что, следовательно, в целом может быть зафиксирована широкая заменяемость одних разновидностей другими. Но если всмотреться в схему внимательнее, то бросается в глаза, что некоторые соединения отсутствуют. Отсутствие это частично объясняется недостаточностью материала, но некоторые связи были бы нелогичны. Таким образом, мы приходим к заключению, что существуют типы связей. Если исходить при определении типов от форм передачи волшебного средства, то можно зафиксировать два типа связей.

- 1) Похищение волшебного средства, связанное с попыткой уничтожить героя (изжарить и пр.), с просьбой о разделе, с предложением обмена.
- 2) Все другие формы передачи и получения, связанные со всеми другими подготовляющими формами. Просьба о разделе относится ко второму типу, если раздел действительно производится, но к первому — если спорщики обманываются. Далее можно заметить, что находка, покупка и внезапное самостоятельное появление волшебного средства или помощника чаще всего встречаются без всякой подготовки. Это — рудиментарные формы. Но если они все же подготовляются, то в формах второго типа, а не первого. В связи с этим может быть затронут вопрос о характере дарителей. Второй тип чаще всего дает дружественных дарителей (за исключением тех, которые отдают волшебное средство поневоле, после драки), первый тип дает дарителей враждебных или, во всяком случае, обманутых. Это уже не дарители в собственном смысле слова, а персонажи, снабжающие героев поневоле. Внутри форм каждого типа все соединения возможны и логичны, хотя бы они и отсутствовали. Так, например, испытующий или благодарный даритель может средство передать, указать, продать, изготовить, может дать герою найти его и т. д. С другой стороны, у обманутого дарителя средство может только похищаться или отниматься. Вне этих типов соединения нелогичны. Так, например, нелогично, если герой, исполнив трудную

задачу яги, затем похищает у нее жеребенка. Это не значит, что таких соединений в сказке нет. Они есть, но рассказчик в таких случаях старается дополнительно мотивировать поступки своих героев. Другой образец нелогичной связи, очень прозрачно мотивированной: Иван бьется со стариком. *Нечаянно* во время боя старик дает Ивану испытать сильной воды. Это «нечаянно» становится понятным, если сравнить этот случай с теми сказками, где напиток дается благодарным или, вообще, дружественным дарителем. Таким образом, мы видим, что нелогичность связи сказочника не останавливает. Если идти чисто эмпирическим путем, то придется утверждать заменяемость всех разновидностей элементов  $D$  и  $Z$  относительно друг друга.

Несколько конкретных примеров связи:

Тип II.

$D^1G^1Z^1$ . Яга заставляет героя пасти стадо кобылиц. Следует вторая задача, герой ее выполняет, получает коня (160).

$D^2G^2Z^2$ . Старичок выспрашивает героя. Тот отвечает ему грубо, не получает ничего. Затем он возвращается, отвечает вежливо, получает коня (155).

$D^3G^3Z^1$ . Умиравший отец просит сыновей провести три ночи на его могиле. Младший выполняет просьбу, получает коня (179).

$D^3G^3Z^{V1}$ . Бычок просит царских детей его зарезать, сжечь и пепел посеять на трех грядках. Герой это выполняет. Из одной грядки вырастает яблоня, из другой — собака, из третьей — конь (202).

$D^1G^1Z^5$ . Братья находят большой камень. «Нельзя ли его сдвинуть?» (Испытание без испытателя.) Старшие этого не могут, младший отодвигает камень, под камнем обнаруживается подвал, в подвале Иван находит трех коней (137).

Список этот может быть продолжен *ad libitum*. Нужно только заметить, что в подобных случаях могут передаваться не только кони, но и другие волшебные дары. Здесь выбраны примеры с конями, чтобы резче оттенить морфологическое родство.

Тип I.

$D^6\Gamma^{VI}Z^8$ . Три спорщика просят о разделе волшебных предметов. Герой заставляет спорщиков бежать вразупуски, тем временем похищает предметы (шапку, ковер, сапоги).

$D^8\Gamma^8Z^8$ . Герои попадают к яге. Она хочет ночью отрубить им головы. Они подсовывают ей ее дочерей. Братья бегут, младший похищает волшебный платочек (106).

$D^{10}\Gamma^{10}Z^8$ . Герою служит невидимый дух Шмат-Разум. Три купца предлагают в обмен на него ящичек (сад), топор (корабль), рожок (войско). Герой соглашается на обмен, а затем зовет обратно и своего помощника (212).

Мы видим, что замена одних разновидностей другими в пределах каждого типа действительно практикуется очень широко. Другой вопрос, не связаны ли известные *объекты* передачи с известными *формами* передачи, т. е. не всегда ли дается конь и не всегда ли похищается ковер-самолет и т. д.? Хотя наше рассмотрение касается только функций как таковых, мы можем указать (без доказательств), что такой нормы не существует. Конь, который чаще всего дается, в сказке № 160 похищается. Наоборот, волшебный платочек, спасающий от погони, обычно похищаемый, в сказке № 159 и др. дарится. Летучий корабль и изготавливается, и указывается, и дарится, и т. д.

Возвращаемся к перечислению функций действующих лиц. После получения волшебного средства следует его применение или, если в руки героя попало живое существо, его непосредственная помощь по приказанию героя. Этим герой внешне теряет всякое значение: сам он не делает ничего, помощник исполняет все. Тем не менее морфологическое значение героя очень велико, так как его намерения создают стержень рассказа. Эти намерения проявляются в различных приказаниях, которые герой дает своим помощникам. Теперь может быть дано более точное определение героя, чем это было сделано выше. Герой волшебной сказки — это персонаж, или непосредственно пострадавший от действия вредителя в завязке (resp. ощущающий некоторую нехватку), или согласившийся ликвидировать беду или недостачу другого лица.

В ходе действия герой — это лицо, которое снабжается волшебным средством (волшебным помощником) и пользуется или обслуживается им.

**XV. Герой переносится, доставляется или приводится к месту нахождения предмета поисков** (определение — *пространственное перемещение между двумя царствами, путеводительство, обозначение R*).

Обычно объект поисков находится «в другом», «ином» царстве. Это царство может лежать или очень далеко по горизонтали, или очень высоко или глубоко по вертикали. Способы соединения могут быть во всех случаях одинаковыми, но для глубин и для высот есть специфические формы.

- 1) Он летит по воздуху ( $R^1$ ). На коне (171), на птице (210), в образе птицы (162), на летучем корабле (138), на ковче-самолете (192), на спине великана или духа (210), в коляске черта (154) и т. д. Полет на птице иногда сопровождается деталью: ее по пути нужно кормить, герой берет с собой быка и пр.
- 2) Он едет по земле или воде ( $R^2$ ). Верхом на коне или на волке (168). На корабле (247). Безрукий несет безногого (196). Кот переплывает реку на спине собаки (190).
- 3) Его ведут ( $R^3$ ). Клубочек указывает путь (234). Лисица ведет героя к царевне (163).
- 4) Ему указывают путь ( $R^4$ ). Еж указывает путь к похищенному братцу (113).
- 5) Он пользуется неподвижными средствами сообщения ( $R^5$ ). Он взбирается по лестнице (156), находит подземный ход и пользуется им (141), идет по спине огромной щуки, как по мосту (156), опускается на ремнях и пр.
- 6) Он идет по кровавым следам ( $R^6$ ). Герой побеждает обитателя лесной избушки, тот бежит, скрывается под камнем. По его следам Иван находит вход в иное царство.

Этим исчерпываются формы перемещения героя. Нужно заметить, что доставка как особая функция иногда выпадает. Герой



просто доходит до места, т. е. функция  $R$  является естественным продолжением функции  $\uparrow$ . В таком случае функция  $R$  не фиксируется.

## **XVI. Герой и антагонист вступают в непосредственную борьбу** (определение — *борьба*, обозначение $B$ ).

Эту форму следует отличать от борьбы (драки) с враждебным дарителем. Формы эти могут быть отличаемы по последствиям. Если в результате враждебной встречи герой получает *средство* для дальнейших поисков, то перед нами элемент  $D$ . Если же в результате победы в руки героя попадает самый объект поисков, за которым он был послан, то перед нами элемент  $B$ .

- 1) Они бьются на открытом поле ( $B^1$ ). Сюда прежде всего относится бой со змеем или с Чудой-юдой и пр. (125), а также бой с неприятельским войском, с богатырем и т. д. (212).
- 2) Они вступают в состязание ( $B^2$ ). В юмористических сказках самого боя иногда не происходит. После перебранки (иногда совершенно аналогичной с перебранкой перед боем) герой и вредитель вступают в состязание. Герой при помощи хитрости одерживает победу. — Цыган обращает в бегство змея, выжимая кусок творога вместо камня, выдавая удар дубины по затылку за свист (148), и т. д.
- 3) Они играют в карты ( $B^3$ ). Герой и змей (черт) играют в карты (153, 192).
- 4) Особую форму имеет сказка № 93. Здесь змеиха предлагает герою: «Пусть Иван-царевич идет со мной на весы — кто кого перевесит».

## **XVII. Героя метят** (определение — *клеймение, отметка*, обозначение $K$ ).

- 1) Метка наносится на тело ( $K^1$ ). Герой во время боя получает рану. Царевна будит его перед боем, нанося ему ранку ножом в щеку (125). Царевна метит героя перстнем в лоб (195). Она его целует, отчего на лбу загорается звезда.

- 2) Герой получает кольцо или полотенце ( $K^2$ ). Соединение двух форм мы имеем в том случае, если героя ранят в бою и рана перевязывается платочком царевны или короля.
- 3) Иные формы клеймения ( $K^3$ ).

**XVIII. Антагонист побеждается** (определение — *победа*, обозначение  $P$ ).

- 1) Он побеждается в открытом бою ( $P^1$ ).
- 2) Он побеждается при состязании ( $P^2$ ).
- 3) Он проигрывает в карты ( $P^3$ ).
- 4) Он проигрывает при взвешивании ( $P^4$ ).
- 5) Он убивается без предварительного боя ( $P^5$ ). Змея убивают спящим (141). Змиулан прячется в дупло, его убивают (164).
- 6) Он непосредственно изгоняется ( $P^6$ ). Царевна, одержимая дьяволом, одевает на шею образ. «Вражья сила клубом вылетела вон» (115).

Победа встречается и в негативной форме. Если на бой вышло два или три героя, то один из них (генерал) прячется, а другой одерживает победу (обозначение  $*P^1$ ).

**XIX. Начальная беда или недостача ликвидируется** (определение — *ликвидация беды или недостачи*, обозначение  $L$ ).

Данная функция образует пару с вредительством ( $A$ ).

Этой функцией рассказ достигает своей вершины.

- 1) Объект поисков похищается с применением силы или хитрости ( $L^1$ ). Герои здесь иногда применяют те же средства, которые применяют вредители при начальном похищении. Конь Ивана обращается в нищего, просит милостыни. Царевна подает. Иван выбегает из кустов, они ее схватывают и уносят (185).
- 1а) Иногда добыча совершается двумя персонажами, из которых один заставляет другого совершить добычу. Конь наступает

на рака, заставляет его принести подвенечное платье. Кот ловит мышь, заставляет ее принести колечко (190) (обозначение  $L^1$ ).

- 2) Объект поисков добывается несколькими персонажами сразу, с быстрой сменой их действий ( $L^2$ ). Распределение вызывает рядом следующих друг за другом неудач или попытками похищенного бежать. — Семь Семионов добывают царевну: вор ее похищает — она улетает лебедью; стрелец ее подстреливает, другой вместо собаки достает ее из воды и т. д. (145). Сходно добывается яйцо со смертью Кощея. Заяц, утка, рыба убегают, улетают, уплывают, унося яйцо. Волк, ворона, рыба его добывают (156).
- 3) Объект поисков добывается при помощи приманок ( $L^3$ ). Форма, в иных случаях очень близкая к  $L^1$ . Герой заманивает царевну при помощи золотых вещей на корабль и увозит ее (242). Особый подразряд могла бы составить приманка в форме предложения обмена. Слепленная девушка вышивает чудесную корону, посылает ее злодейке-служанке; в обмен на корону та отдает глаза, которые таким образом добываются обратно (127).
- 4) Добыча искомого является непосредственным результатом предыдущих действий ( $L^4$ ). Если, например, Иван убил змея и затем женится на освобожденной царевне, то здесь нет добычи как особого акта, но есть добыча как функция, как этап хода действия. Царевна не схватывается, не уносится, тем не менее она добывается. Она добыта в результате боя. Добыча в этих случаях — логический элемент. Добыча может совершаться в результате и иных действий, не только боя. Так, Иван может найти царевну в результате путеводительства.
- 5) Объект поисков добывается мгновенно, путем применения волшебного средства ( $L^5$ ). Двое молодцов (являются из волшебной книги) вихрем доставляют оленя — золотые рога (212).
- 6) Применением волшебного средства изживается бедность ( $L^6$ ). Волшебная утка несет золотые яйца (195). Сюда же относится

скатерть-самобранка и конь, рассыпающийся золотом (186).  
Иную форму скатерти-самобранки имеем в образе щуки: «По  
щучьему велению, по божьему благословиению будь стол на-  
крыт и обед готов» (167).

- 7) Объект поисков ловится ( $L^7$ ). Эта форма типична для аграр-  
ных хищений. Герой ловит кобылицу, воруящую сено (105).  
Он ловит журавля, воруящего горох (187).
- 8) Заколдованный расколдовывается ( $L^8$ ). Эта форма типична  
для  $A^{11}$  (околдование). Расколдование происходит или при  
помощи сжигания кожуха, или при помощи формулы: будь  
опять девицей.
- 9) Убитый оживляется ( $L^9$ ). Из головы удаляется шпилька или  
мертвый зуб (202, 206). Героя опрыскивают живой и мертвой  
водой.
- 9а) Подобно тому как при обратном похищении одно животное за-  
ставляет действовать другое, так и здесь волк ловит ворона  
и заставляет его мать принести живой и мертвой воды (168).  
Такое оживление с предварительной добычей воды может быть  
выделено в особый подразряд (обозначение  $L^{IX}$ )\*.
- 10) Плененный освобождается ( $L^{10}$ ). Конь разбивает двери тем-  
ницы и выпускает Ивана (185). Эта форма морфологически  
не имеет ничего общего, например, с выпуском лешего, так  
как там создается повод для благодарности и для передачи  
волшебного средства, здесь же ликвидируется завязочная  
беда. Особую форму освобождения имеем в сказке № 259.  
Здесь морской царь в полночь всегда выносит своего плен-  
ника на берег. Герой умоляет солнце освободить его. Два  
раза солнце опаздывает. В третий раз «солнце засияло свои-  
ми лучами, и уж морской царь не смог больше взять его  
в полон».
- 11) Иногда добыча объекта поисков совершается в тех же фор-  
мах, что и добыча волшебного средства, т. е. он дарится, его

---

\* Предварительную добычу воды можно бы рассматривать так же, как особую  
форму  $Z$  (получения волшебного средства).

место указывается, он покупается и т. д. Обозначение таких случаев:  $LZ^1$  — непосредственная передача;  $LZ^2$  — указание; и т. д., как выше.

**XX. Герой возвращается** (определение — *возвращение*, обозначение  $\downarrow$ ).

Возвращение обычно совершается в тех же формах, что и прибытие. Однако фиксировать здесь вслед за возвращением особую функцию нет необходимости, так как возвращение уже означает преодоление пространства. При отбытии туда это не всегда так. Там вслед за отбытием дается средство (конь, орел и пр.), и затем уже происходит полет или другие формы путешествия; здесь же возвращение происходит сразу и притом большей частью в тех же формах, что и прибытие. Иногда возвращение имеет характер бегства.

**XXI. Герой подвергается преследованию** (определение — *преследование, погоня*, обозначение  $Pr$ ).

- 1) Преследователь летит за героем ( $Pr^1$ ). Змей догоняет Ивана (159), ведьма летит за мальчиком (105), гуси летят за девочкой (113).
- 2) Он требует виноватого ( $Pr^2$ ). Эта форма чаще всего также связана с полетом. Отец змея высылает летучий корабль. С корабля кричат: «Виноватого! виноватого!» (125).
- 3) Он преследует героя, быстро превращаясь в различных животных и пр. ( $Pr^3$ ). Форма, в некоторых стадиях также связанная с полетом. Колдун преследует героя в образе волка, щуки, человека, петуха (249).
- 4) Преследователи (змеевы жены и др.) обращаются заманчивыми предметами и становятся на пути героя ( $Pr^4$ ). «Забегу вперед и пущу ему день жаркий, а сама сделаюсь зеленым лугом: в этом зеленом лугу обращаюсь я колодцем, в этом колодце станет плавать серебряная чарочка... Тут и разорвет их по макову зернышку» (136). Змеихи обращаются садами, подушками, колодцами и пр. Каким образом они перегоняют героя, об этом сказка ничего не сообщает.

- 5) Преследователь пытается поглотить героя (*Пр*<sup>5</sup>). Змеиха обр-ращается девушкой, обольщает героя, а затем обращается в львицу и хочет Ивана проглотить (155). Змеиха-мать открывает пасть от неба до земли (155).
- 6) Преследователь пытается убить героя (*Пр*<sup>6</sup>). Он старается вбить ему в голову мертвый зуб (202).
- 7) Он старается перегрызть дерево, на котором спасается герой (*Пр*<sup>7</sup>) (108).

## **XXII. Герой спасается от преследования** (определение — спасение, обозначение *Сп*).

- 1) Он уносится по воздуху (иногда спасается молниеносно быстрым бегством — *Сп*<sup>1</sup>). Герой улетает на коне (160), на гусях (108).
- 2) Герой бежит, во время бегства ставит преследователю препятствия (*Сп*<sup>2</sup>). Он бросает щетку, гребенку, полотенце. Они превращаются в горы, леса, озера. Сходно: Вертогор и Вертодуб выворачивают горы и дубы, ставят их на пути змеихи (93).
- 3) Герой во время бегства обращается предметами, делающими его неузнаваемым (*Сп*<sup>3</sup>). Царевна превращает себя и царевича в колодец и ковшик, в церковь и попа (219).
- 4) Герой во время бегства прячется (*Сп*<sup>4</sup>). Речка, яблоня, печь прячут девушку (113).
- 5) Он прячется у кузнецов (*Сп*<sup>5</sup>). Змеиха требует виноватого. Иван спрятался у кузнецов, кузнецы схватывают ее за язык, бьют по ней молотками (136). С этой формой, несомненно, стоит в связи случай в сказке № 153. Черти посажены солдатом в ренец, отнесены в кузницу и избиты молотками.
- 6) Он спасается бегством с быстрым превращением в животных, камни и пр. (*Сп*<sup>6</sup>). Герой бежит в образе коня, ерша, кольца, зерна, сокола (249). Существенным для этой формы является самое превращение. Бегство иногда может и отсутствовать; такие формы могут считаться подразрядом. Девушка убивается, из нее вырастает сад. Сад вырубается, он обращается в камень и т. д. (127).

- 7) Он избегает соблазна обращенных змеих ( $Cn^7$ ). Иван порубает сад, колодец и пр. Из них течет кровь (137).
- 8) Он не дает себя проглотить ( $Cn^8$ ). Иван перескакивает на своем коне через пасть змеихи. Он узнает в львице змеиху и убивает ее (155).
- 9) Он спасается от покушения на его жизнь ( $Cn^9$ ). Звери вовремя извлекают из его головы мертвый зуб (202).
- 10) Он перескакивает на другое дерево ( $Cn^{10}$ ) (108).

На спасении от преследования очень многие сказки кончаются. Герой прибывает домой, затем, если была добыта девушка, женится и т. д. Но это бывает далеко не всегда. Сказка заставляет героя пережить новую беду. Опять является его враг, у Ивана похищается добыча, сам он убивается и т. д. Словом, повторяется завязочное вредительство, иногда в тех же формах, что и в начале, иногда в других, для данной сказки новых. Этим дается начало новому рассказу. Специфических форм повторного вредительства нет, т. е. мы опять имеем похищение, околдование, убиение и т. д. Но есть специфические вредители для этой новой беды. Это — старшие братья Ивана. Незадолго до прибытия домой они отбирают у Ивана добычу, иногда убивают его самого. Если они оставляют его в живых, то для того, чтобы создавалось новое искательство, нужно опять как-то проложить огромную пространственную грань между героем и предметом его поисков. Это достигается тем, что Ивана сбрасывают в пропасть (в яму, в подземное царство, иногда в море), куда он летит иногда целых три дня. Затем повторяется все сначала, т. е. опять случайная встреча с дарителем, выдержанное испытание или оказанная услуга и пр., получение волшебного средства и применение его, чтобы вернуться домой в свое царство. С этого момента развитие иное, чем в начале, к чему мы перейдем ниже.

Это явление означает, что многие сказки состоят из двух рядов функций, которые можно назвать *ходами*. Новая беда создает новый ход, и таким образом иногда соединяется в один рассказ целый ряд сказок. Впрочем, развитие, которое будет обрисовано ниже, хотя и создает новый ход, но является продолжением данной сказки.

В связи с этим впоследствии придется поставить вопрос, как определить, сколько сказок имеется в каждом тексте.

***VIII<sub>bis</sub>. Братья похищают добычу Ивана*** (сбрасывают его самого в пропасть). Вредительство уже обозначено через А. Если братья похищают невесту, обозначаем  $A^1$ . Если похищается волшебное средство —  $A^2$ . Если похищение сопровождается убийством —  $A^1_{14}$ . Формы, связанные со сбрасыванием в пропасть, обозначаем  $*A^1$ ,  $*A^2$ ,  $*A^2_{14}$  и т. д.

***X-XI<sub>bis</sub>. Герой вновь отправляется на поиски*** (С↑; см. X-XI). Этот элемент здесь иногда опускается, Иван бродит, плачет и как будто не думает о возвращении. Элемент В (отсылка) в этих случаях всегда также опускается, так как Ивана незачем посылать, раз невеста похищена у него самого.

***XII<sub>bis</sub>. Герой вновь подвергается действиям, ведущим к получению им волшебного средства*** (Д; см. XII).

***XIII<sub>bis</sub>. Герой вновь реагирует на действия будущего дарителя*** (Г; см. XIII).

***XIV<sub>bis</sub>. В распоряжение героя попадает новое волшебное средство*** (Z; см. XIV).

***XV<sub>bis</sub>. Герой доставляется или привозится к месту нахождения предмета поисков*** (R; см. XV). В этом случае он доставляется *домой*.

С этого момента развитие повествования уже иное, сказка дает новые функции.

**XXIII. Герой неизвестным прибывает домой или в другую страну** (определение — *неизвестное прибытие*, обозначение X). Здесь можно усмотреть два случая. 1) Прибытие *домой*. Герой останавливается у какого-нибудь ремесленника: золотаря, портного, башмачника,



поступает к нему в ученики. 2) Он прибывает к иному королю, поступает на кухню поваром или служит конюхом. Наряду с этим иногда приходится обозначать и простое прибытие.

#### **XXIV. Ложный герой предъявляет необоснованные притязания** (определение — *необоснованные притязания*, обозначение Ф).

Если герой прибывает домой, то притязания предъявляют братья. Если же он служит в ином царстве, их предъявляют генерал или воевода и др. Братья выдают себя за добытчиков, генерал — за победителя змея. Эти две формы можно бы считать особыми разрядами.

#### **XXV. Герою предлагается трудная задача** (определение — *трудная задача*, обозначение З).

Это один из любимейших элементов сказки. Задачи даются и в не связи, только что обрисованной, но эти связи будут нас занимать несколько ниже; пока же займемся задачами как таковыми. Задачи эти настолько разнообразны, что каждая требовала бы особого обозначения. Однако в эти детали пока нет необходимости входить. Так как не будет дано точного распределения, то мы перечислим все случаи нашего материала, приблизительно разбив их по группам. *Испытание едой и питьем*: съесть известное количество быков, возов хлеба, выпить много пива (137, 138, 144). *Испытание огнем*: помыться в чугунной раскаленной бане. Эта форма всегда связана с предыдущей. Отдельно: выкупаться в кипятке (169). *Задачи на отгадывание* и пр.: задать неразрешимую загадку (239), рассказать, истолковать сон (241), сказать, о чем каркают вороны у царского окна, и отогнать их (247), узнать (отгадать) приметы царской дочери (192). *Задачи на выборание*: из двенадцати равных девушек (мальчиков) указать искомого (219, 227, 249). *Прятки*: спрятаться так, чтобы нельзя было отыскать (236). *Поцеловать царевну в окне* (172, 182). *Прыгнуть на ворота* (101). *Испытание силы, ловкости, мужества*: царевна ночью душит Ивана или жмет его руку (198, 136); дана задача поднять отрубленные головы змея (171), объездить коня (198); выдоить стадо диких кобылиц (169). Победить богатырь-девку (202); победить соперника (167). *Испытание терпения*: провести семь лет в оловянном

царстве (268). Задача на доставку и изготовление: доставить лекарство (123), доставить подвенечное платье, кольцо, башмаки (132, 139, 156, 169). Доставить волосы морского царя (137, 240). Доставить летучий корабль (144). Доставить живую воду (144). Поставить полк солдат (144). Добыть семьдесят семь кобылиц (169). Поставить за ночь дворец (190), мост к нему (210). Принести «к моему неизвестному под пару» (192). *Задачи на изготовление*: сшить рубашки (104, 267), испечь хлеба (267); в качестве третьей задачи в этом случае царь предлагает «кто лучше спляшет». *Другие задачи*: сорвать ягоды с известного куста или дерева (100, 101). Перейти по жердочке через яму (137). «У кого свеча сама собой загорится» (195).

О том, как эти задачи могут быть отличены от других очень сходных элементов, будет сказано ниже, в главе об ассимиляциях.

#### **XXVI. Задача решается** (определение — *решение*, обозначение *P*).

Формы решения, конечно, в точности соответствуют формам задач. Некоторые задачи решаются раньше, чем они задаются, или раньше, чем задающий требует решения. Так, герой сперва узнает приметы царевны, а затем уже дается задача. Такие случаи предварительного решения будем обозначать знаком \**P*.

#### **XXVII. Героя узнают** (определение — *узнавание*, обозначение *У*).

Он узнается по отметке, по клейму (рана, звезда) или по переданному ему предмету (колечко, полотенце). В этом случае узнавание представляет собою функцию, корреспондирующую с клейменем, с отметкой. Он узнается также по решению трудной задачи (в этом случае почти всегда предшествует неузнанное прибытие), или же узнавание происходит непосредственно после долгой разлуки. В этом случае узнавать друг друга могут родители и дети, братья и сестры и т. д.

#### **XXVIII. Ложный герой или антагонист изобличается** (определение — *обличение*, обозначение *O*).

Эта функция большей частью связана с предыдущей. Иногда она является результатом нерешенной задачи (ложный герой не может поднять голов змея). Чаще всего она дается в форме рассказа. («Тут

царевна рассказала все как было»..) Иногда все события рассказы-ваются с самого начала в виде сказки. Вредитель в числе слушателей, он выдает себя возгласами неодобрения (197). Иногда поется песня, повествующая о происшедшем и изобличающая вредителя (244). Есть и другие единичные формы обличения (258).

**XXIX. Герою дается новый облик** (определение — *трансфигурация*, обозначение *T*).

- 1) Новый облик дается непосредственно волшебным действием помощника ( $T^1$ ). Герой проходит сквозь уши коня (коровы), получает новый, прекрасный облик.
- 2) Герой выстраивает чудесный дворец ( $T^2$ ). Сам он во дворце ходит царевичем. Девушка за ночь вдруг просыпается в чудесном дворце (127). Хотя герой в этом случае не всегда меняет свой облик, но все же в этих случаях перед нами преобразование, особый вид его.
- 3) Герой надевает новую одежду ( $T^3$ ). Девушка надевает (волшебное) платье и убор, вдруг обретает сияющую красоту, которой все дивятся (234).
- 4) Рационализованные и юмористические формы ( $T^4$ ). Эти формы частью объясняются предыдущими как их трансформации, частью должны быть изучены и объяснены в связи с изучением сказок-анекдотов, откуда они пришли. Собственно перемены облика в этих случаях нет, но обманом достигается его видимость. Примеры: лиса ведет Кузеньку к королю, говорит, что Кузенька упал в канаву, просит одежды. Ей дают королевскую одежду. Кузенька входит в царской одежде, принят за царевича. Все подобные случаи могут быть сформулированы: ложное доказательство богатства и красоты, принятое за действительное доказательство.

**XXX. Враг наказывается** (определение — *наказание*, обозначение *H*).

Он расстреливается, изгоняется, привязывается к хвосту лошади, кончает самоубийством и пр. Наряду с этим иногда имеем

великодушное прощение ( $H_{\text{neg}}$ ). Наказывается обычно только вредитель второго хода и ложный герой, а первый вредитель наказывается только в тех случаях, когда в рассказе нет боя и погони. В противном случае он убивается в бою или погибает при погоне (ведьма лопается при попытке выпить море и пр.).

**XXXI. Герой вступает в брак и воцаряется** (определение — *свадьба*, обозначение  $C^*$ ).

- 1) Невеста и царство даются или сразу, или герой получает сперва полцарства, а по смерти родителей и все ( $C^*$ ).
- 2) Иногда герой только женится, но невеста его — не царевна, воцарения не происходит. Обозначение  $C^*$ .
- 3) Иногда, наоборот, говорится только о достижении престола. Обозначение  $C_*$ .
- 4) Если сказка незадолго до венчания прерывается новым вредительством, то первый ход кончается помолвкой, обещанием брака. Обозначение  $c^1$ .
- 5) Обратный случай: женатый герой теряет свою жену; в результате поисков брак возобновляется. Возобновленный брак обозначаем  $c^2$ .
- 6) Иногда герой вместо руки царевны получает денежную награду или компенсацию в иных формах ( $c^3$ ).

Этим сказка завершается. Следует еще заметить, что некоторые действия сказочных героев в отдельных случаях не подчиняются и не определяются ни одной из приведенных функций. Таких случаев очень не много. Это — или формы, которые не могут быть поняты без сравнительного материала, или же формы, перенесенные из сказок других разрядов (анекдотов, легенд и др.). Мы определяем их как неясные элементы и обозначаем знаком  $N$ .

Какие же выводы можно сделать из приведенных наблюдений? Во-первых, несколько *общих* выводов.

Мы видим, что действительно количество функций весьма ограничено. Можно отметить лишь тридцать одну функцию. В пределах

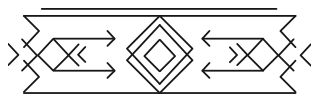
этих функций развивается действие решительно всех сказок нашего материала, а также и действие очень многих других сказок самых различных народов. Далее, если прочесть все функции подряд, то мы увидим, как с логической и художественной необходимостью одна функция вытекает из другой. Мы видим, что действительно ни одна функция другой не исключает. Все они принадлежат одному стержню, а не нескольким стержням, как это уже отмечалось выше.

Теперь несколько *частных*, правда очень важных, выводов.

Мы видим, что очень большое количество функций расположено попарно (запрет — нарушение, выведывание — выдача, борьба — победа, преследование — спасение и т. д.). Другие функции могут быть расположены по группам. Так, вредительство, отсылка, решение противодействовать и отправка из дома (ABC↑) составляют завязку. Испытание героя дарителем, его реакция и награждение (ДГZ) также составляют некоторое целое. Наряду с этим имеются одиночные функции (отлучки, наказание, брак и др.).

Эти частные выводы мы пока просто отмечаем. Наблюдение, что функции расположены попарно, нам еще пригодится. Пригодятся нам еще и наши общие выводы.

Мы должны теперь перейти к сказкам вплотную, к отдельным текстам. Вопрос, как применяется данная схема к текстам, что такое представляют собой отдельные сказки по отношению к схеме, может быть разрешен только на анализе текстов. Обратный же вопрос — вопрос, чем является данная *схема* по отношению к сказкам, — может быть разрешен сейчас. Она для отдельных сказок является *единицей мерки*. Подобно тому как материю можно приложить к метру и этим определить ее длину, сказки могут прилагаться к схеме, и этим они определяются. Из приложения же разных сказок к данной схеме может быть определено и отношение сказок между собою. Мы уже предвидим, что вопрос о *родстве* сказок, вопрос о сюжетах и вариантах благодаря этому может получить новое разрешение.





[Почитать описание, рецензии  
и купить на сайте](#)

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:

