

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE  
FILOZOFICKÁ FAKULTA**

**Ústav východoevropských studií**

**Bakalářská práce**

**Olga Egorova**

**Акции главного героя при достижении поставленных целей. Структурно-семантический анализ избранных сюжетов сказок**

Akce hlavního hrdiny při dosažení žádoucích cílů. Strukturně-sémantická analýza vybraných syžetů pohádek

Acts of a main hero during achieving certain aims. The structural-semantic analysis of the subjects of the selected folktales

V Praze 2016

Vedoucí: doc. PhDr. Ilja Lemeškin, Ph.D.

Ráda bych poděkovala všem, kteří mě jakkoli podpořili při psaní této bakalářské práce. Zejména děkuji vedoucímu své bakalářské práce doc. PhDr. Ilju Lemeškinovi, Ph.D. především za vytrvalou podporu, trpělivost, zdroje, cenné připomínky a také proto, že mě dovedl k výběru tohoto tématu.

**Prohlášení:**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne

podpis

## **Anotace**

Tato práce je určena především pro ty, kteří se zajímají o žánr lidové kouzelné pohádky a její struktury. Cílem bakalářské práce je použití metodologie litevské folkloristky B. Kerbelyteové pro zkoumání ruského a jakutského folkloru. Hlavním úkolem je provedení strukturně-sémantické analýzy vybraných pohádkových syžetů pro definování algoritmů dosažení folklorním hrdinou určitých cílů. Pro splnění úkolů budou prostudovány vybrané lidové kouzelné pohádky.

Klíčová slova: metodologie B. Kerbelyte, strukturně-sémantický přístup, folklor, lidová pohádka, kouzelná pohádka, ruské lidové pohádky, jakutské lidové pohádky

The bachelor thesis is specified for those who take an interest in genre of national fairy tale and its structure. The aim of the thesis is to use a methodology created by Lithuanian folklorist B. Kerbelyte on purpose to study Russian and Yakut folklore. The structural-semantic analysis of the selected folktale subjects will be done and algorithms of achieving certain goals through the narrative will be defined. For fullfilling the tasks stated we research selected national fairy tales.

Key words: B. Kerbelyte's methodology, structural semantic approach, folklore, national tale, fairy tale, Russian fairy tales, Yakut fairy tales

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ .....</b>	<b>6</b>
<b>1. СТРУКТУРНО-СЕМАНТИЧЕСКАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ ЛИТОВСКИХ НАРОДНЫХ СКАЗОК ПО Б.КЕРБЕЛИТЕ .....</b>	<b>10</b>
<b>2. ПРИМЕНЕНИЕ МЕТОДА ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ФОЛЬКЛОРА ИНЫХ НАРОДОВ .....</b>	<b>18</b>
<b>2.1. СТРУКТУРНО—СЕМАНТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ СКАЗКИ «ЦАРЕВНА- ЛЯГУШКА» (АТ 400, АТ 402) ПО МЕТОДУ БРОНИСЛАВЫ КЕРБЕЛИТЕ.....</b>	<b>18</b>
<b>2.2. СТРУКТУРНО—СЕМАНТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ СКАЗКИ «ХАРАХ- СИМИРИКИ» (АТ 480) ПО МЕТОДУ БРОНИСЛАВЫ КЕРБЕЛИТЕ .....</b>	<b>37</b>
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....</b>	<b>55</b>
<b>СПИСОК ИСТОЧНИКОВ: .....</b>	<b>57</b>

## Введение

Литовская ученая Бронислава Кербелите исследовала колоссальное количество фольклорного материала Литвы - было изучено свыше 85 тысяч вариантов сказок, сказаний и народных анекдотов, также в это число входят около 3 тысяч этиологических сказаний и свыше 4 тысяч преданий<sup>1</sup>. На материале литовских волшебных сказок Бронислава Кербелите создала собственную структурно-семантическую методику анализа фольклорного нарратива. Процедуры этой методики автор использует в данной работе для разбора избранных народных сказок – русской и якутской. Решение сосредоточиться на двух сюжетах было принято ввиду того, что, к сожалению, в рамках бакалаврской работы не представляется возможным обозреть тысячи вариантов сказок.

Методика описания структур и семантики текстов за авторством Брониславы Кербелите возникла относительно недавно – в 90-х гг. прошлого века. На основе данной методики Бронислава Кербелите составила Каталог литовского повествовательного фольклора. В настоящий момент попытки применить этот принципиально иной метод в отношении не литовского фольклорного материала сравнительно редки, хотя с каждым годом необходимость каталогизации фольклорных сюжетов зреет все больше. Этим предопределяется актуальность бакалаврской работы.

Целью работы является проведение структурно-семантического анализа избранных сюжетов народных сказок, то есть определение и проведение разбора алгоритмов достижения персонажами фольклора конкретных целей на основе системы методов, разработанной Брониславой Кербелите. Исследовательница сосредоточилась на богатейшем литовском фольклоре, материал же нашего исследования - избранные народные сказки русского и якутского фольклоров.

Поставленная цель определяет следующие задачи:

1. Описать методологию Брониславы Кербелите.
2. Применить обозначенные методы к русскому и якутскому нарративам.
3. Определить возможные недостатки и преимущества выбранной методологии по отношению к иным существующим научным подходам к изучению и классификации волшебных сказок.

---

<sup>1</sup> Кербелите, Б. Типы народных сказаний. Санкт-Петербург, 2001. С.7

4. Сделать выводы, подтверждающие или, наоборот, опровергающие заявленную научную гипотезу.

Научная гипотеза: методические приемы Брониславы Кербелите применимы не только по отношению к литовскому фольклору. Автор работы предполагает, что глубина и проработанность метода описания структур и семантики текстов за авторством Брониславы Кербелите делает его подходящим и для изучения произведений фольклора других народов.

Объектом исследования являются семантические структуры отдельных сказочных сюжетов. В работе изучаются акции героев сказки. Особенное внимание уделено *акциям героя при достижении поставленных целей*, так как именно поступки играют решающую роль в организации сюжета, в то время как характеристики персонажей и объектов являются изменчивыми элементами сказочной структуры.

Предметом изучения данной работы является фольклорная волшебная сказка - эпический жанр народного устного творчества. Волшебные сказки были выбраны, потому что именно в них ярче всего проявляются признаки, присущие этому виду народной прозы. Для волшебных сказок характерна сложность, логическая завершенность, цельность сюжетов. Еще одним значительным фактором является и их ярко выраженная эстетическая направленность.

Чтобы доказать выдвинутую гипотезу, автор данной работы остановился на избранном фольклорном материале двух народов – русского и якутского.

Методом, использованным в рамках бакалаврской работы, является метод структурно-семантического анализа, разработанный литовской ученой Брониславой Кербелите. Его принципы будут описаны и применены на практике в ходе исследования.

Источники:

Главным источником теоретических знаний является монография «Историческое развитие структур и семантики сказок»<sup>2</sup>, в которой Б. Кербелите формулирует и обосновывает собственный метод структуризации фольклорного материала. В ходе исследования были привлечены и другие издания работ литовской ученой: «Типы народных сказок: структурно-семантическая классификация

---

<sup>2</sup> Кербелите, Б. Историческое развитие структур и семантики сказок. Вильнюс, 1991.

литовских народных сказок»<sup>3</sup>, «Типы народных сказаний»<sup>4</sup>. К тому же автор бакалаврской работы черпала вдохновение в широко известной «Морфологии сказки»<sup>5</sup> русского фольклориста Владимира Проппа.

Кроме того, в данной работе нельзя обойтись без указателей сюжетов сказок. Нашим первым ориентиром во всем сказочном многообразии является номер сюжета по международному каталогу Антти Аарне и Стита Томпсона (позднее дополненному Гансом-Йоргом Утером): например, сюжет АТ 410 означает сказку «Спящая красавица» и ее варианты. Иными словами, мы будем неоднократно обращаться к «Сравнительному указателю сюжетов Аарне-Томпсона»<sup>6</sup> (далее АТ). Так, под волшебными в данном каталоге подразумеваются сказки, выделенные под № 300–749. Из них нас более всего интересуют сюжеты № 400, 402 (Раздел «Чудесный супруг») и 480 («Чудесная задача»). Вторым ориентиром в мире фольклора для нас будет «Сравнительный указатель сюжетов для восточнославянской сказки»<sup>7</sup>.

Конечно, в работе автор прибегал к использованию множества сборников народных сказок: «Якутские сказки»<sup>8</sup>, «Великорусские сказки Пермской губернии»<sup>9</sup>, «Северные сказки: сборник Н.Е.Ончукова»<sup>10</sup>, «Неизданные сказки из собрания Н. Е. Ончукова. Тавдинские, шокшозерские, самарские»<sup>11</sup>, «Народные русские сказки А. Н. Афанасьева: В 3 томах»<sup>12</sup>. Из русских сборников в конечном итоге было решено остановиться на нарративе, зафиксированном Александром Николаевичем Афанасьевым.

Структурно работа состоит из нескольких частей:

---

<sup>3</sup> Кербелите, Б. Типы народных сказок: структурно-семантическая классификация литовских народных сказок. Москва, 2001.

<sup>4</sup> Кербелите, Б. Типы народных сказаний. Санкт-Петербург, 2001.

<sup>5</sup> Пропп, В. Морфология волшебной сказки. Москва, 2001. (1-е издание: Ленинград, 1928.)

<sup>6</sup> Multilingual Folk Tale Database - Aarne-Thompson-Uther Classification of Folk Tales. WWW [online]: <<http://www.mftd.org/index.php?action=atu&act=select&atu=409>>. 4.7.2016.

<sup>7</sup> Сравнительный указатель сюжетов восточнославянской сказки. WWW [online]: <<http://www.ruthenia.ru/folklore/sus/index.htm>>. 25.6.2016.

<sup>8</sup> Якутские сказки. 2-е изд. доп. Сост. Сивцев, Д. К., Ефремов, П. Е. Пер. Л. Соловьева, С. И. Шуртаков. Якутск, 1990.

<sup>9</sup> Великорусские сказки Пермской губернии. Сост. Д. К. Зеленин. Москва, 1991.

<sup>10</sup> Ончуков, Н. Е. Северные сказки: сборник Н. Е. Ончукова. Санкт-Петербург, 1998.

<sup>11</sup> Ончуков, Н. Е., В. И. Жекулина и В. И. Еремина. Неизданные сказки из собрания Н. Е. Ончукова. Тавдинские, шокшозерские, самарские. Санкт-Петербург, 2000.

<sup>12</sup> Народные русские сказки А. Н. Афанасьева: В 3 т. Москва, 1984—1985.

1. введения, где указываются актуальность и цель бакалаврской работы, исходящие из нее задачи, а также методы, объект и предмет исследования, научная гипотеза, описана структура работы и ее источники;

2. главы 1, в которой излагается суть метода описания структур и семантики текстов за авторством Брониславы Кербелите;

3. главы 2, где изложенный метод применяется на практике в отношении нелитовского фольклора – путем анализа русской (АТ 400, 402) и якутской сказок (АТ 480).

4. заключения, в котором подводятся итоги проведенного исследования и приводятся основные тезисы.

Необходимо точнее определить термины, которыми мы будем наиболее часто оперировать в работе: «элементарный сюжет» (ЭС) и «акция героя».

Понятие элементарного сюжета – ключевое в методе структурно-семантической классификации Брониславы Кербелите. Под этим термином понимаются «такие самостоятельные сюжеты или фрагменты сложных сюжетов, в которых изображается одно столкновение двух персонажей или двух групп персонажей при достижении героем одной цели. Иногда герой сталкивается с объективными условиями или закономерностями»<sup>13</sup>. Выделение элементарных сюжетов – или ЭС – это поиск сюжетных столкновений, при этом важно отметить, что такие столкновения всегда должны происходить на пути персонажа к некоторой цели и вести к определенному результату.

Центральной составляющей ЭС является акция героя. В любом ЭС она обязательна<sup>14</sup>. Это действие или совокупность действий героя или антипода, которые, как мы уже заметили, ведут к определенному результату столкновения – положительному, негативному или (очень редко) нейтральному. Таким образом, согласно подходу Брониславы Кербелите наибольшее значение в фольклорном сюжете играют действия персонажей, а не их внешние или внутренние характеристики (которые по своей сути являются изменяемыми параметрами).

---

<sup>13</sup> Кербелите, Б. Типы народных сказаний. Санкт-Петербург, 2001. С. 9

<sup>14</sup> Там же. С.13

## 1. Структурно-семантическая классификация литовских народных сказок по Б. Кербелите

Необходимость поисков классификации фольклорных сказок, основанной на знании строения текстов и их описании по составным частям была осознана еще Владимиром Проппом почти сто лет назад. Представленный им в «Морфологии сказки» метод структурного деления сказок по функциям широко известен в научном мире. Предложенные же Брониславой Кербелите термины «акция героя» и «элементарный сюжет», напротив, многим незнакомы. О них, а точнее, об ином способе структурно-семантического анализа и классификации текстов и пойдет речь ниже.

Владимир Пропп признавал, что волшебные сказки обладают совершенно особым строением<sup>15</sup>. Их сюжетная структура, как правило, ощутимо глубже структуры сказания, притчи или анекдота. Даже в сравнении с родственными жанрами бытовой сказки или сказки о животных волшебные нарративы обнаруживают удивительную сложность. В ходе работы мы увидим, что структура волшебной сказки может состоять из более, чем десятка смысловых единиц.

В контексте характеристики работы иностранных ученых (так называемая школа Аарне-Томпсона) русский фольклорист рассуждал и о том, «что каждый сюжет есть нечто органически-цельное, что он может быть выхвачен из ряда других сюжетов и изучаться самостоятельно»<sup>16</sup>. Таким образом, Проппом было предсказано дальнейшее развитие методов научного изучения фольклора, в частности, выбранная нами методика описания структур и семантики текстов - методика Кербелите.

Примечателен тот факт, что фольклорная сказка, никогда не имея конкретного автора, может иметь множество вариаций. Такая вариативность возникала в результате отсутствия рамок общего закона и творческой свободы рассказа. Тем не менее, сюжет сказки – «это не простая сумма и не конгломерат ЭС, а четко организованная система»<sup>17</sup>.

Основой подхода литовской исследовательницы Брониславы Кербелите является понятие **элементарного сюжета**. Выделение этой основной единицы сюжетной структуры текста – первый шаг в методике анализа и описания текстов. Каждый элементарный сюжет – это столкновение двух персонажей или их групп при

---

<sup>15</sup> Пропп, В., Морфология волшебной сказки. Москва, 2001. С.10

<sup>16</sup> Там же. С.13

<sup>17</sup> Кербелите, Б. Историческое развитие структур и семантики сказок. Вильнюс, 1991. С.126

достижении героем одной цели, а иногда это может быть и столкновение персонажа с объективными условиями. Героем ЭС считается тот персонаж, судьба которого в нём изображается. Цель героя устанавливается по достигнутому позитивному или негативному результату столкновения<sup>18</sup>. Элементарные сюжеты волшебных сказок (далее ЭС) – это такие их части, которые являются ядрами самостоятельных произведений, иногда соединяясь в различные комбинации, а иногда разъединяясь.

Необходимо различать второстепенные и главные ЭС. Их различие в том, что главный ЭС «нельзя пропустить, не разрушая произведения, он прямо или опосредованно обуславливает выбор остальных ЭС и подчиняет их общему смыслу. [...] В сложных структурах могут быть два и более главных ЭС»<sup>19</sup>.

В каждом элементарном сюжете обязательны **три элемента** структуры:

1. **Начальная ситуация** (Напр.: Брат и сестра идут по дороге);
2. **Акция героя** (Напр.: Брат пьет из копытца барана. Брат превращается в барашка. На более глубоком уровне интерпретации акция определяется как: *герой принимает внутрь объект, контактировавший с животным*, а на самом глубоком семантическом уровне акция принимает вид: *герой контактирует с опасным объектом*);
3. **Результат** (Напр.: Сестра и брат-барашек на дороге)<sup>20</sup>.

Важнейшим элементом в ЭС является **акция героя**, которая может состоять из действия героя и реакции антипода, из действия антипода и реакции героя или даже включать в себя целую группу действий. Акция героя является ключевым элементом структуры, так как именно она определяет исход столкновения.

Иногда в структуре ЭС возникает четвертый обязательный компонент: **акция распоряжения**. Это происходит, если в сказочном нарративе изображается испытание героев. Данная акция, как правило, исходит от персонажа, обладающего властью над героем – часто это антипод. Акция распоряжения означает запрет или повеление поступать определенным образом. В наиболее развернутых ЭС (например, когда кто-то сообщает герою об опасности, дает советы) встречаются следующие акции: *герой получает информацию, герой получает средство, акция*

---

<sup>18</sup> Кербелите, Б. Типы народных сказок: структурно-семантическая классификация литовских народных сказок. Москва, 2001. С.11

<sup>19</sup> Кербелите, Б. Историческое развитие структур и семантики сказок. Вильнюс, 1991. С.135

<sup>20</sup> Разумеется, представленная модель является несколько упрощенной и приводится для лучшей иллюстративности. В последующих главах будут рассмотрены более сложные сюжетные структуры.

*побуждения* (т.е. желание персонажа, например, жажда). Такие факультативные акции могут отсутствовать или вообще опускаться без ущерба для общего смысла произведения.

Также помимо первой – вступительной - акции, при желании в сказочном нарративе могут быть выделены мотивирующая и пояснительная акции, которые можно восстановить на основе главной акции. Но, так как обязательными структурными компонентами являются главные акции, центром нашего внимания станут именно они. Конкретные примеры главных акций мы рассмотрим в последующих главах на наглядных примерах из повествовательного сказочного фольклора.

Возвращаясь к описанию метода, необходимо отметить, что Кербелите подразделяет изображаемых персонажей на следующие роли: *герой, антипод, близкие героя, близкие антипода и нейтральные персонажи*. Нейтральные персонажи в классификации Б.Кербелите – это случайно встреченные существа, персонажи, чужие для обеих сторон и способные оказать помощь любой из них. Также заметим, что один и тот же персонаж в ходе повествования может кардинально менять свои роли, а также одновременно отвечать сразу нескольким классам. Это значит, что антипод в одном ЭС способен стать героем в последующем, а один и тот же персонаж может быть одновременно и близким героя, и близким антипода. Таким характеристикам отвечает, к примеру, Царевна-лягушка (АТ 400, 402), о чем пойдет речь далее.

Ключевыми персонажами в нарративе для нас являются **герой** и **антипод**, ведь именно их столкновения являются главными двигателями сюжета, причем антипод не всегда является враждебным по отношению к главному герою.

Ниже представлена схема-классификация признаков персонажей сказки<sup>21</sup>.

### **Герой:**

1. С точки зрения взаимоотношений с родом или семьей:
  - 1) член рода;
  - 2) член семьи;
  - 3) индивид.
2. С точки зрения возможностей:
  - 1) обладающий большими возможностями;

---

<sup>21</sup> Кербелите, Б. Историческое развитие структур и семантики сказок. Вильнюс, 1991. С.52

- 2) обладающий нормальными возможностями;
  - 3) лишенный возможностей.
3. С точки зрения статуса:
- 1) высокого статуса;
  - 2) нейтрального статуса;
  - 3) низкого статуса.
4. С точки зрения облика:
- 1) человек;
  - 2) мифическое существо или сила природы;
  - 3) животное;
  - 4) растение;
  - 5) предмет.

#### **Близкий героя**

1. С точки зрения близости к герою:
  - 1) член рода героя;
  - 2) член семьи;
  - 3) свой в родовом или семейном отношении, но чужой территориально;
  - 4) свой территориально, но чужой в родовом или семейном отношении;
  - 5) чужой, заинтересованный в достижении героем его цели.
2. С точки зрения возможностей: как в классе «Герой».
3. С точки зрения статуса: как в классе «Герой».
4. С точки зрения облика: как в классе «Герой».

#### **Антипод**

1. С точки зрения состояния к моменту столкновения:
  - 1) владеющий объектом;
  - 2) добивающийся объекта;
2. С точки зрения близости к герою:
  - 1) член рода героя;
  - 2) член семьи \ потенциальный член семьи;
  - 3) родственник члена семьи героя;
  - 4) свой в родовом или семейном отношении, но чужой территориально;
  - 5) свой территориально, но чужой в родовом или семейном отношении;
  - 6) чужой.

3. С точки зрения возможностей: как в классе «Герой».
4. С точки зрения статуса: как в классе «Герой».
5. С точки зрения облика: как в классе «Герой».

#### **Близкий антипода**

1. С точки зрения близости к антиподу:
  - 1) член рода антипода;
  - 2) член семьи;
  - 3) свой территориально.
2. С точки зрения возможностей: как в классе «Герой».
3. С точки зрения статуса: как в классе «Герой».
4. С точки зрения облика: как в классе «Герой».

#### **Нейтральный персонаж**

1. С точки зрения состояния в момент встречи с героем:
  - 1) в хорошем состоянии;
  - 2) в нейтральном состоянии;
  - 3) в плохом состоянии.
2. С точки зрения возможностей: как в классе «Герой».
3. С точки зрения облика: как в классе «Герой».

Важно заметить, что при определении признаков персонажей необходимо учитывать, что если в тексте не обнаруживаются необходимые сведения, то характеристики не устанавливаются по аналогии, а пропускаются. Конкретные признаки приписываются на основе эксплицитно выраженных характеристик. Например, Волк из «Красной Шапочки» может быть описан двумя способами. Первый способ через описание цифровыми обозначениями групп: *антипод 2.6.2.3*. Второй способ словесный: антипод, добивающийся объекта, чужой, обладающий нормальными возможностями, нейтрального статуса, животное. Данный способ видится более предпочтительным ввиду своей большей наглядности, поэтому далее мы будем прибегать к словесному описанию признаков персонажей.

Кроме персонажей в сказочных сюжетах определенную роль играют различные предметы и объекты. Их литовская ученая классифицирует следующим образом:

- 1) Защищаемые или искомые объекты. Они группируются согласно целям героев: высокий статус, возможности, преимущество, средства

существования, брачный партнер, единство семьи, предметы, создающие удобство.

- 2) Средства ликвидации – ярким примером средства ликвидации является отравленное яблоко
- 3) Средство перемещения – к примеру, сапоги-скороходы, ковер-самолет.
- 4) Средство информирования о состоянии героя – волшебное зеркало.

Кербелите выделяет **пять классов** конкретных ЭС:

1. Стремление к свободе от «чужих» или к господству над ними.
2. Добывание средств существования или объектов, создающих удобства.
3. Стремление к равноправному или высокому положению в роде, семье и обществе.
4. Поиски идеального жениха или невесты.
5. Стремление к целостности и полноценности рода, семьи и общества.

В классах с 1 по 3 дальнейшее деление происходит по типам поведения: *правильное, неправильное* или *нейтральное*. 4 и 5 классы подразделяются на подклассы: *Удачный брак–Неудачный брак* и *Правильные взаимоотношения–Неправильные взаимоотношения* соответственно.

Каждый выделенный ЭС согласно методике анализа Бр.Кербелите интерпретируется на **трех семантических уровнях**:

I. На первом уровне устанавливаются роли персонажей (герой, антипод, близкий героя\антипода, нейтральный персонаж), вкратце описываются их характеристики, устанавливается цель героя в конкретном элементарном сюжете. На основе сделанных выводов определяется класс и подкласс отдельных ЭС.

II. На втором уровне действия персонажей обобщаются, то есть излагаются в более абстрактной форме, а несущественные детали и уточнения опускаются.

III. На самом глубоком, третьем, уровне семантического анализа составные части ЭС выражаются максимально абстрактно. Внимание концентрируется на предикатах сказочного действия – акциях главного героя при достижении его конкретной цели.

Дальнейшим шагом является определение конкретных типа и версии каждого ЭС согласно разработанной классификации по Кербелите. Так, запись К 1.1.1.1. будет расшифровываться следующим образом:

К – Кербелите, по имени автора;

К 1. – Стремление к свободе от чужих или к господству над ними;

К 1.1. - Правильное поведение;

К 1.1.1. – Герой сохраняет объект;

К 1.1.1.1. – Герой маскируется от антипода.

Также нужно пояснить, что структура сказочного нарратива часто не исчерпывается лишь цепочкой связанных между собой элементарных сюжетов. Структура сказочного сюжета может быть осложнена обрамлениями – «сюжетными элементами сказок, для которых обязательно наличие вставных ЭС. В обрамлениях составных ЭС<sup>22</sup> ставятся различные условия и даются различные обещания. Часто первая часть обрамления (объявление условия) опускается, а персонаж, совершивший подвиг в срединном ЭС, получает награду. [...] Обрамления могут быть построены на противопоставлении двух частей: в первой части изображается, как гонимый персонаж попадает в трудное положение, а во второй – как он выходит из него победителем. [...] Примером может служить популярное обрамление: мачеха велит отвезти падчерицу в лес или в баню, заставляет ее лезть в колодец, чтобы она погибла, но девушка остается в живых и возвращается домой. Внутри этого обрамления бывает один или даже несколько ЭС о том, как падчерица выдерживает испытание и сохраняет жизнь, а также получает возможность вернуться»<sup>23</sup>. Графически обрамления обозначаются буквами **Р** или **Р** перед номером сюжета. Литера **Р** ставится, когда в обрамлении антипод ставит условие освобождения героя или его близкого, получения материальных благ, высокого положения или невесты, затем герой выполняет условие (вставляется ЭС, в котором это изображается), и антипод должен сдержать слово. Литера **Р** - когда антипод хочет устранить героя и посылает его в опасное место, дает невыполнимое задание или клеветает на героя и так вынуждает персонажа, от которого тот зависим, начать преследование. Далее изображается, как герой выдерживает испытание, выполняет задание и возвращается или выясняется его невиновность. Негативные обрамления этих двух моделей

---

<sup>22</sup> По Кербелите, составной ЭС – это совокупность обрамления и срединного (или нескольких срединных ЭС).

<sup>23</sup> Кербелите, Б. Историческое развитие структур и семантики сказок. Вильнюс, 1991. С.41

встречаются реже, нежели позитивные<sup>24</sup>. Мы рассмотрим понятие обрамлений подробнее (в частности, уже упомянутый сюжет о мачехе и падчерице) на точных примерах в дальнейших главах.

ЭС имеют свойство объединяться в **простые структуры** – семантические соединения, дающие общее представление о строении сказки. Кербелите подразделяет простые структуры на шесть типов:

1. Первый тип: одиночный положительный или негативный ЭС.
2. Второй тип: первый герой проигрывает, а второй герой побеждает.
3. Третий тип противоположен второму: первый герой побеждает, а второй герой проигрывает.
4. Четвертый тип: один и тот же герой, который сначала проигрывает, но потом побеждает.
5. Пятый зеркален четвертому: один и тот же герой, сначала он одерживает победу, но затем терпит поражение.
6. Последний, шестой тип простой структуры сравнительно редок: один и тот же сказочный персонаж оба раза добивается успеха.

Последняя деталь в методике анализа народных сказок - определение типов возможных связей между ЭС. Первый тип – логическая причинно-следственная связь. Второй тип – логическая мотивирующая связь. Третий тип – логическая пояснительная связь. Четвертый тип – ассоциативная связь. Пятый – механическая. Шестой тип связи – детализация. Седьмой тип – сумма повторяющихся элементов. Сплетаясь друг с другом различными типами связи, ЭС образуют устойчивую иерархическую структуру с одним или несколькими главными ЭС, которые, в свою очередь, определяют общую типологическую принадлежность сказочного сюжета по классификации Кербелите.

Бронислава Кербелите создала исключительный способ описания фольклорных текстов. Ученая изучила их многоуровневую организацию, выделила элементы внутренней структуры - в результате была разработана более строгая классификация сюжетов, основанная на глубоком знании структур сказок. Теперь рассмотрим возможности применения данной методики по отношению к нелитовскому национальному творчеству.

---

<sup>24</sup> Кербелите, Б. Типы народных сказок: структурно-семантическая классификация литовских народных сказок. Москва, 2001. С.15

## 2. Применение метода для изучения фольклора иных народов

### 2.1. Структурно—семантический анализ сказки «Царевна-лягушка» (АТ 400, АТ 402) по методу Брониславы Кербелите

Согласно «Сравнительному указателю сюжетов для восточнославянской сказки» мы можем описать фабулу выбранного сказочного нарратива, как соединение двух сюжетов. Первым является тип АТ 402: «Царевна-лягушка: три царевича идут искать себе жен по направлению брошенных предметов или пущенных стрел; младший находит на болоте лягушку, она становится его женой, лучше всех выполняет поручения царя (шьет, ткёт, печет, пляшет) и превращается в царевну; муж сжигает ее шкуру; царевна исчезает». Продолжением в нашем случае будет служить тип АТ 400: «Муж ищет исчезнувшую или похищенную жену [...]: при вступлении в брак муж ... обязуется не нарушать какого-либо запрета; нарушив запрет, отправляется на поиски исчезнувшей жены ... и благодаря чудесной помощи находит».<sup>25</sup>

В сборнике «Народные русские сказки» А.Н. Афанасьева представлено 4 варианта сказки «Царевна-лягушка»: №267, 268, 269, 570. За отправную точку мы возьмем сказочный сюжет №269<sup>26</sup>. Интересен тот факт, что на определенной ступени развития русской сказки под «лягушкой» сказочниками разумелась жена инородческого происхождения, взятая русским женихом: «при видимой невзрачности и дикости, она оказывается хорошею хозяйкою»<sup>27</sup>.

Остановимся на содержании подробнее, одновременно выделяя каждое столкновение персонажей или их групп при достижении героем одной цели. В целях большей наглядности автором работы было принято решение сразу обозначить номер, класс, подкласс, название и версию найденных сказочных типов согласно структурно-семантической классификации народных сказок, составленной Брониславой Кербелите. Выбор каждого отдельного типа будет аргументирован ниже. Для удобства каждый выделенный элементарный сюжет мы пронумеруем, а пояснения здесь и далее заключим в квадратные скобки.

<sup>25</sup> Сравнительный указатель сюжетов. Восточнославянская сказка. WWW [online]. <<http://www.ruthenia.ru/folklore/sus/index.htm>> 28.4.2016.

<sup>26</sup> Народные русские сказки А. Н. Афанасьева: В 3 т. М.: Наука, 1984—1985. (Лит. памятники). Т. 2. 1985. С. 264—267

<sup>27</sup> Зеленин Д. К. Великорусские сказки Пермской губернии, 2015. С. 476

1) Первое столкновение: *«Пустил стрелу старший брат — упала она на боярский двор, прямо против девичья терема.»*

**Номер типа: 4.1.0.1.** Класс: Поиски идеального жениха или невесты.  
Подкласс: Удачный брак.

**Название типа: Герой обращает на себя внимание идеального брачного партнера** – Герой получает жениха (невесту):

**Версия типа: 4) Герой встречается с брачным партнером при особых обстоятельствах**

2) Второе столкновение: *«Пустил средний брат — полетела стрела к купцу на двор и остановилась у красного крыльца, а на том крыльце стояла душа-девица, дочь купеческая.»*

**Номер типа: 4.1.0.1.** Класс: Поиски идеального жениха или невесты.  
Подкласс: Удачный брак.

**Название типа: Герой обращает на себя внимание идеального брачного партнера** – Герой получает жениха (невесту):

**Версия типа: 4) Герой встречается с брачным партнером при особых обстоятельствах**

3) Третье столкновение: *«Пустил младший брат — попала стрела в грязное болото, и подхватила её лягуша-квакуша.»*

**Номер типа: 4.2.0.2.** Класс: Поиски идеального жениха или невесты.  
Подкласс: Неудачный брак.

**Название типа: Герой выдвигает неразумное требование брачному партнеру** – Герой получает нежелательного партнера:

**Версия типа: 2) Герой выбирает того, кто окажется в определенной ситуации**

4) Четвертое столкновение, в котором Лягушке нужно выполнить требование свекра, а именно - испечь для него хлеб. *«Уложила царевича спать да сбросила с себя лягушечью кожу — и обернулась душой-девицей, Василисой Премудрою; вышла на красное крыльцо и закричала громким голосом:*

— Мамки-няньки! Собирайтесь, снаряжайтесь, приготовьте мягкий белый хлеб, каков ела я, кушала у родного моего батюшки.

Наутро проснулся Иван-царевич, у квакуши хлеб давно готов — и такой славный, что ни вздумать, ни взгадать, только в сказке сказать! Изукрашен хлеб разными хитростями, по бокам видны города царские и с заставами.»

**Номер типа: 3.1.0.13** Класс: Стремление к равноправному или высокому положению в роде, семье и обществе. Подкласс: Правильное поведение.

**Название типа: Герой пользуется особой способностью или средством** – герой выдерживает испытание:

**Версия типа: 3) герой поручает выполнение задания своему близкому или объекту**

5) Пятое столкновение, по типу оно идентично предыдущему столкновению (№4). Различия содержатся лишь в деталях, в 4-ом столкновении речь идет о выпечке хлеба, в 5-ом столкновении у Лягушки немного иная задача: «Уложила его спать, а сама сбросила лягушечью кожу — и обернулась душой-девицей, Василисой Премудрой; вышла на красное крыльцо и закричала громким голосом:

— Мамки-няньки! Собирайтесь, снаряжайтесь шёлковый ковёр ткать — чтоб таков был, на каком я сиживала у родного моего батюшки!

Как сказано, так и сделано. Наутро проснулся Иван-царевич, у квакушки ковёр давно готов — и такой чудный, что ни вздумать, ни взгадать, разве в сказке сказать. Изукрашен ковёр золотом-серебром, хитрыми узорами.»

**Номер типа: 3.1.0.13** Класс: Стремление к равноправному или высокому положению в роде, семье и обществе. Подкласс: Правильное поведение.

**Название типа: Герой пользуется особой способностью или средством** – герой выдерживает испытание:

**Версия типа: 3) герой поручает выполнение задания своему близкому или объекту**

6) Шестое столкновение, в котором Лягушке-Василисе нужно пройти последнее испытание – приехать на пир и познакомиться с родственниками лично. *«Подлетела к царскому крыльцу золоченая коляска, в шесть лошадей запряжена, и вышла оттуда Василиса Премудрая — такая красавица, что ни вздумать, ни взгадать, только в сказке сказать!»* [...] *«Василиса Премудрая испила из стакана да последки себе за левый рукав вылила; закусила лебедем да косточки за правый рукав спрятала. [...] Как пошла ... танцевать с Иваном-царевичем, махнула левой рукой — сделалось озеро, махнула правой — и поплыли по воде белые лебеди...»*

**Номер типа: 3.1.0.13** Класс: Стремление к равноправному или высокому положению в роде, семье и обществе. Подкласс: Правильное поведение.

**Название типа: Герой пользуется особой способностью или средством** – герой выдерживает испытание:

**Версия типа: 4) герой совершает магическое действие \ воздействует на волшебный объект \ применяет эффективное средство**

7) Седьмое столкновение: *«...вышла Василиса Премудрая — такая красавица, что ни вздумать, ни взгадать, только в сказке сказать!»*

**Номер типа: 1.3.0.4.** Класс: Стремление к свободе от чужих или к господству над ними. Подкласс: Нейтральное поведение.

**Название типа: Герой наблюдает проявления особых возможностей антипода** – герой получает информацию

**Версия типа: 7) Герой наблюдает проявления особых способностей антипода**

Заметим, что здесь герой (здесь это уже царевич) получает информацию и не вступает в прямой контакт с антиподом (Царевной-лягушкой), а значит, акция героя в данном ЭС факультативна. Тем не менее, Кербелите отводит для нее отдельный тип, имеющий собственный порядковый номер. Это происходит ввиду тесной смысловой и логической связи между элементарными сюжетами - Царевич узнает конкретную информацию (в частности, об умении Лягушки превращаться в человека), и эта информация становится мотивацией к его дальнейшим действиям.

То есть, девятое столкновение персонажей – героя и антипода – логически вытекает из результата предыдущего, седьмого, столкновения. 9-ый и 7-ой элементарные сюжеты будут неразрывно связаны между собой.

8) Восьмое столкновение: *«А старшие невестки пошли танцевать, махнули левыми руками — забрызгали, махнули правыми — кость царю прямо в глаз попала! Царь рассердился и прогнал их нечестно».*

**Номер типа: 3.2.0.13** Класс: Стремление к равноправному или высокому положению в роде, семье и обществе. Подкласс: Неправильное поведение.

**Название типа: Герой<sup>28</sup> не пользуется особой способностью или средством** – герой не выполняет задание \ не выдерживает испытание:

**Версия типа: 1) герой не обладает особой способностью**

9) Девятое столкновение: *«Тем временем Иван-царевич улучил минуточку, побежал домой, нашёл лягушечью кожу и спалил её на большом огне. Приезжает Василиса Премудрая, хватилась — нет лягушечьей кожи, приуныла, запечалилась и говорит царевичу: «Ох, Иван-царевич! Что же ты наделал? Если б немножко ты подождал, я бы вечно была твоею; а теперь прощай!..»*

**Номер типа: 1.2.1.11.** Класс: Стремление к свободе от чужих или к господству над ними. Подкласс: Неправильное поведение. Группа подтипов в подклассе: Герой теряет объект.

**Название типа: Герой неосторожно пользуется магическим \ действенным средством** – герой теряет своего близкого

**Версия типа: 2) герой пользуется магическим средством, ожидая положительных последствий**

Между ЭС №9 и №10 выделяем факультативную акцию **Герой получает средство:** Царевич встречает старичка, который передает герою волшебный артефакт, указывающий нужный путь: *«- Вот тебе клубок; куда он покатится —*

---

<sup>28</sup> Так как в ЭС сталкиваться могут и группы персонажей, мы объединяем действия обеих невесток в один блок, одно столкновение (№8).

*ступай за ним смело. [...] Иван-царевич поблагодарствовал старику и пошёл за клубочком.»*

10) 11) 12) Следующие три ЭС (№10, 11, 12) очень похожи, в них Иван-царевич отправляется на поиски любимой, по пути встречая ряд персонажей. Царевичу по очереди попадают медведь, селезень и заяц. Герой имеет возможность убить каждого из них, но взамен на обещание помощи в будущем соглашается их пощадить: «— *Дай, — говорит, — убью зверя! — Не бей меня, Иван-царевич! Когда-нибудь пригожусь тебе.»*

**Номер типа: 1.1.2.13.** Класс: Стремление к свободе от чужих или к господству над ними. Подкласс: Правильное поведение. Группа подтипов в подклассе: Герой получает объект.

**Название типа: Герой добивается возможности ставить антиподу условие**  
а) герой получает помощника:

**Версия типа: 1) В поисках средств существования герой ухудшает состояние антипода и вынуждает его обещать вознаграждение за улучшение своего состояния**

13) Тринадцатое столкновение продолжает ряд встреч с антиподами потенциальными союзниками. Данный ЭС будет отличаться, так как здесь есть некоторое различие по смыслу. Вместо прямого отказа от убийства герой спасает антипода: «*Иван-царевич ... видит — на песке лежит, издыхает щука-рыба. — Ах, Иван-царевич, — провещала щука, — сжался надо мною, пусти меня в море. Он бросил её в море...»*

**Номер типа: 1.1.2.9.** Класс: Стремление к свободе от чужих или к господству над ними. Подкласс: Правильное поведение. Группа подтипов в подклассе: Герой получает объект.

**Название типа: Герой улучшает состояние антипода – а) герой получает преимущество:**

**Версия типа: 2) герой освобождает антипода \ помогает антиподу избежать опасности**

Между ЭС №13 и №14 выделяем факультативную акцию **Герой получает информацию**: Царевич узнает от бабы-яги, как одолеть Кощея Бессмертного: «...смерть его на конце иглы, та игла в яйце, то яйцо в утке, та утка в зайце, тот заяц в сундуке, а сундук стоит на высоком дубу, и то дерево Кощей как свой глаз бережёт. [...] Указала яга, в каком месте растёт этот дуб.»

14) 15) 16) 17) В заключительных (№14, 15, 16, 17) ЭС Царевич с помощью своих союзников-животных побеждает Кощея Бессмертного: «Иван-царевич пришёл туда и не знает, что ему делать, как сундук достать? Вдруг откуда не взялся — прибежал медведь и выворотил дерево с корнем; сундук упал и разбился вдребезги, выбежал из сундука заяц и во всю прыть наутёк пустился; глядь — а за ним уж другой заяц гонится, нагнал, ухватил и в клочки разорвал. Вылетела из зайца утка и поднялась высоко-высоко; летит, а за ней селезень бросился, как ударит её — утка тотчас яйцо выронила, и упало то яйцо в море. Иван-царевич, видя беду неминуемую, залился слезами; вдруг подплывает к берегу щука и держит в зубах яйцо...»

**Номер типа: 3.1.0.13.** Класс: Стремление к равноправному или высокому положению в роде, семье и обществе. Подкласс: Правильное поведение.

**Название типа: Герой пользуется особой способностью или средством – герой выдерживает испытание:**

**Версия типа: 2) Герой поручает выполнения задания существу \ герой превращается в существо, для которого это привычное дело**

Как итог, Царевич одерживает победу над Кошеем и возвращает Василису: «...сколько ни бился Кощей, сколько ни метался во все стороны, а пришлось ему помереть! Иван-царевич пошёл в дом Кощея, взял Василису Премудрую и воротился домой. После того они жили вместе и долго и счастливо.» Тем самым мы получаем не только завершение всей сказки, но и обрамления: **Р 4.1.0.3. Герой выполняет условия антипода – герой получает брачного партнера: 2) герой освобождает брачного партнера.**

Итак, элементарные сюжеты в выбранном сказочном нарративе определены. Как мы помним, ЭС выделяются по наличию конкретного достигнутого результата на пути к поставленной цели, и здесь мы находим 17 ЭС:

1. *Старший сын царя пускает стрелу, чтобы найти жену. Он женится на боярской дочери.*
2. *Средний сын пускает стрелу и женится на купеческой дочери.*
3. *Младший сын, Иван-царевич, пускает стрелу и женится на лягушке.*
4. *Свекор требует, чтобы лягушка испекла хлеб. Чтобы успешно пройти испытание она призывает на помощь сторонних персонажей [«Мамки-няньки! Собирайтесь, снаряжайтесь!»].*
5. *Свекор требует, чтобы лягушка соткала ковер. Чтобы успешно пройти новое испытание лягушка снова призывает на помощь сторонних персонажей [Вновь: «Мамки-няньки! Собирайтесь, снаряжайтесь!»].*
6. *Чтобы пройти завершающее испытание – прибыть во дворец - лягушка принимает облик Василисы Премудрой. Она прибегает к волшебным хитростям и впечатляет присутствующих на пиру.*
7. *Иван-царевич отмечает, что лягушка способна превращаться в человека. Младший царевич хочет, чтобы она навсегда осталась в этом облике.*
8. *Тем временем жены старшего и среднего царевичей безуспешно пытаются подражать более успешной сопернице - Василисе Премудрой.*
9. *Иван сжигает лягушачью кожу, Василиса корит его за это, сообщает о своем проклятии и исчезает.*
10. *Иван-царевич отправляется на поиски жены. Перед столкновением с будущими союзниками-зверями, Иван знакомится со старичком, который дает ему волшебный артефакт [клубок]. Затем герой встречает медведя, которого щадит.*
11. *Герой решает не убивать селезня.*
12. *Герой решает не убивать зайца.*
13. *Герой спасает четвертого будущего помощника - щуку.*

14. *Затем Иван-царевич встречает Бабу-ягу, которая объясняет ему, как вернуть Василису – победить Кощея Бессмертного. Выясняется, что царевич не может одолеть врага в одиночку. Помогает медведь.*
15. *Селезень помогает.*
16. *Заяц помогает.*
17. *Щука помогает. Царевич возвращает Василису.*

Заметим, что в вариантах сказки «Царевна-лягушка» помимо вышеперечисленных встречается и ЭС следующего типа:

- *Жена старшего сына пытается пройти испытания [испечь хлеб, сшить по ковру] – безуспешно..*
- *Жена среднего сына пытается пройти испытания [испечь хлеб, сшить по ковру] – безуспешно.*

**Номер типа: 3.2.0.13** Класс: Стремление к равноправному или высокому положению в роде, семье и обществе. Подкласс: Неправильное поведение.

**Название типа: Герой не пользуется особой способностью или средством** – герой не выполняет задание \ не выдерживает испытание:

**Версия типа: 1) герой не обладает особой способностью**

По смыслу такие опциональные элементарные сюжеты идентичны выделенному нами ЭС №8.

Теперь определим конкретные семантические признаки персонажей сказки. Заметим, что один и тот же сказочный персонаж может выступать сразу в нескольких ролях – например, быть героем, а затем становиться антиподом или получать статус близкого герою или антиподу.

Герой – это персонаж, чья судьба прослеживается в выделенном отрывке сюжета сказки. В начале сказки героями поочередно выступают три брата-царевича – старший, средний и Иван-царевич. Каждый из них - член рода, нейтрального статуса, человек. В следующем столкновении героем становится Царевна-лягушка, она действует как Василиса Премудрая - член семьи, обладающий большими возможностями, человек нейтрального статуса. Также в качестве героев единожды

выступают и невестки – жены братьев. Боярская и купеческая дочь обе - члены семьи, нормальных возможностей и нейтрального статуса.

Антиподы: Царевна-лягушка, поначалу выступающая в этом качестве – дружественный антипод, к моменту столкновения с героем владеет искомым объектом [стрелой]. На момент встречи она - потенциальный член семьи, обладающий большими возможностями, животное низкого статуса. Персонажи медведь, селезень, заяц, щука могут быть классифицированы одинаково. С точки зрения близости к герою они чужие, имеют облик животных, в момент встречи с героем находятся в плохом состоянии. Впоследствии выясняется, что они обладают большими возможностями. Следующий антипод - Кощей Бессмертный. Враждебный, владеющий искомым объектом [Василиса временно возвращается к нему]. Кощей - чужой, высокого статуса, это мифическое существо с большими возможностями.

Близкие героя: Царь, отец Ивана-царевича – член рода, обладающий большими возможностями, высокого статуса, человек. Василиса Премудрая – человек нейтрального статуса, с точки зрения близости к герою персонаж свой в семейном отношении, в ходе повествования становится территориально чужим и лишается возможностей.

Близкий антипода: Василиса Премудрая – член рода антипода, человек нейтрального статуса, лишенный возможностей.

Нейтральные персонажи: к категории нейтральных персонажей относится баба-яга. В момент встречи этот мифический персонаж – в нейтральном состоянии, обладает большими возможностями. Также в нарративе упоминается персонаж «старичок». Это персонаж в нейтральном состоянии, человек. Действия нейтральных персонажей обеспечивают факультативные – то есть необязательные – акции *Герой получает информацию* и *Герой получает средство*, которые может быть без ущерба пропущены. Далее факультативность таких акции мы будем графически обозначать астериском (\*).

Мы наблюдаем обилие персонажей даже в таком сравнительно небольшом сказочном нарративе, как «Царевна-лягушка». Но в нашей работе нас более всего интересуют центральные персонажи, то есть персонажи, судьба которых прослеживается в ходе всего повествования. Этими ключевыми сказочными героями являются Царевна-лягушка и Иван-царевич. По этой причине мы сконцентрируем

наше внимание не только на связанных с ними столкновениях. Тем самым, мы отходим от «периферийных», второстепенных героев - таких, как братья Иван-царевича, которые выступают в качестве героев элементарных сюжетов №1 и 2.

К тому же мы объединим некоторые семантически идентичные ЭС. Это столкновения №4-5, №10-11-12 и №14-15-16-17. В конечном итоге у нас остается набор определенных семантических блоков, каждый из которых мы и опишем на трех уровнях интерпретации. Персонажи отныне будут называться по их роли в конкретном сюжете: например, «герой» вместо «Иван-царевич», «антипод» вместо «Кощей Бессмертный». Наиболее развернуто составные части ЭС будут описаны на первом уровне, где слишком сильная генерализация не допускается. На втором уровне начальные ситуации и результаты примут более абстрактную форму, а действия, которые представляют акцию героя, будут обобщены так, чтобы значение и обстоятельства поступков героев стали более прозрачными. На высшем, третьем, семантическом уровне мы сосредоточимся на центральных составляющих ЭС – акциях героя, так как именно они влияют на результаты столкновения.

Ниже представим список ключевых сюжетных столкновений:

- А. Младший сын, Иван-царевич, пускает стрелу и женится на лягушке.*
- В. Свекор требует, чтобы лягушка испекла хлеб. Чтобы успешно пройти испытание она призывает на помощь сторонних персонажей [«Мамки-няньки! Собирайтесь, снаряжайтесь!»].*
- С. Свекор требует, чтобы лягушка соткала ковер. Чтобы успешно пройти новое испытание лягушка вновь призывает на помощь сторонних персонажей.*
- Д. Чтобы пройти завершающее испытание – прибыть во дворец - лягушка принимает облик Василисы Премудрой. Она прибегает к волшебным хитростям и впечатляет присутствующих на пиру.*
- Е. Иван-царевич отмечает, что лягушка способна превращаться в человека. Младший царевич хочет, чтобы она навсегда осталась в этом облике.*
- Ф. Тем временем жены старшего и среднего царевичей безуспешно пытаются подражать более успешной сопернице - Василисе Премудрой.*

- Г. Иван сжигает лягушачью кожу, Василиса корит его за это, сообщает о своем проклятии и исчезает.*
- Н. Иван-царевич отправляется на поиски жены. Перед столкновением с будущими союзниками-зверями, Иван знакомится со старичком, который передает ему волшебный артефакт [клубок]. Затем герой встречает медведя, которого щадит.*
- И. Герой решает не убивать селезня.*
- Ж. Герой решает не убивать зайца.*
- К. Герой спасает четвертого будущего помощника - щуку.*
- Л. Затем Иван-царевич встречает Бабу-ягу, которая объясняет ему, как вернуть Василису – победить Кощея Бессмертного. Выясняется, что царевич не может одолеть врага в одиночку.*
- М. На помощь приходит медведь.*
- Н. Следом помогает селезень.*
- О. Помогает заяц.*
- Р. Помогает щука, Иван-царевич возвращает жену.*

Выше мы уже представили семантические типы и версии этих сказочных типов по каталогу Кербелите. Теперь применим процедуры методики Кербелите, чтобы обосновать выбор этих точных наименований для найденных нами смысловых единиц. Для аргументации сначала проведем анализ сказочного нарратива на трех уровнях интерпретации текста.

#### **Первый семантический уровень:**

***А. Начальная ситуация:*** Герой, член рода, молодой, нейтрального статуса оказывается в особом месте.

***Акция распоряжения:*** Близкий героя - член рода, обладающий большими возможностями [властью], высокого статуса, человек - велит герою найти невесту особым образом [необходимо найти пущенную стрелу].

***Акция героя:*** Герой встречает дружественного антипода, владеющего искомым объектом. Антипод – потенциальный член семьи, обладает большими возможностями, к моменту столкновения - животное низкого статуса.

***Результат:*** Герой вынужден жениться на антипode. Герой получает, на первый взгляд, не подходящую невесту.

***В. С. Начальная ситуация:*** Герой, член семьи, поначалу характеризуется как животное низкого статуса, затем выясняется, что это обладающий большими возможностями человек нейтрального статуса.

***Акция распоряжения:*** Герой должен пройти серию испытаний [необходимо испечь вкусный хлеб, а после сшить красивый ковер].

***Акция героя:*** Герой прибегает к сторонней помощи и успешно справляется с поручениями.

***Результат:*** Герой успешно справляется со всеми заданиями.

***Д. Начальная ситуация:*** Герой, член семьи, поначалу характеризуется как животное низкого статуса.

***Акция распоряжения:*** Герой должен подчиниться требованию своего близкого [приехать во дворец].

***Акция героя:*** Герой применяет магию и успешно справляется с поручением.

***Результат:*** Герой успешно справляется со всеми заданиями, превосходит своих соперников. Выясняется, что герой – человек больших возможностей и нейтрального статуса.

***Е. Начальная ситуация:*** Герой, член семьи, человек нейтрального статуса, обладающий нормальными возможностями. [Речь идет о невестках.]

***Акция героя:*** Герой неудачно подражает антиподу-сопернику, пытаясь произвести хорошее впечатление.

***Результат:*** Герой не производит хорошее впечатление, герой проигрывает антиподу-сопернику.

Затем героем вновь становится Иван-царевич, а столкновение снова происходит с Царевной-лягушкой, поэтому в их описаниях мы не станем повторять их признаки. Также отметим, что здесь присутствуют 2 факультативные акции получения информации.

***Е. Г. Начальная ситуация:*** Герой не ожидал подобного [успешного] развития событий.

**\*1) Герой получает информацию:** Герой узнает о необычных способностях антипода [в частности, о способности антипода принимать человеческий облик].

**Акция героя:** Герой, уловив момент, уничтожает предмет, принадлежащий антиподу [лягушачью кожу]. Антипод узнает об этом и исчезает.

**\*2) Герой получает информацию:** Антипод [перед тем, как исчезнуть] сообщает о том, что герой поступил неверно и о своем проклятии.

**Результат:** Антипод покидает героя - герой теряет члена семьи.

В следующем ЭС также присутствуют факультативные акции – получения средства и информации. Сюда же мы включаем столкновение героя с четырьмя дружественными антиподами, причем одна из акций героя тоже повторяется (только уже три раза):

**Н. I. J. K. L. Начальная ситуация:** Герой потерял члена семьи – брачного партнера. Герой отправляется на поиски.

**\*Герой получает средство:** Нейтральный персонаж-человек [старичок] посвящает героя в прошлое его пропавшего близкого героя и дарит герою ценный артефакт. Герой получает средство перемещения.

**Акция героя:** Герою по очереди встречаются антиподы, каждый из них чужой, имеет облик животного. Впоследствии выясняется, что все четверо обладают большими возможностями, но на момент столкновения они в плохом состоянии. Герой может убить каждого из них, но взамен на обещание помощи решает их пощадить [в медведя, селезня и зайца герой целится, а щуку находит на песке].

**\*Герой получает информацию:** Мифический нейтральный персонаж [Баба-яга] рассказывает о враждебном антипode.

**Результат:** Герой получает полезное средство перемещения, приобретает будущих союзников, узнает способ победить враждебного антипода и вернуть близкого.

**М. N. O. P. Начальная ситуация:** Герой заручился поддержкой антиподов-союзников, герой владеет нужной информацией.

**Акция героя:** Герой прибегает к сторонней помощи в борьбе с враждебным антиподом.

**Результат:** Герой побеждает враждебного антипода и освобождает члена семьи.

### **Второй семантический уровень:**

**А. Начальная ситуация:** Герой оказывается в необычном месте. Герой нуждается в объекте.

**Акция распоряжения:** Герою необходимо найти невесту.

**Акция героя:** Герой обращает на себя внимание брачного партнера - Герой встречается с брачным партнером при особых обстоятельствах.

**Результат:** Герой получает невесту.

**В. С. D. Начальная ситуация:** Герой состоит в браке.

**Акция распоряжения:** Герою необходимо пройти три испытания.

**Акция героя:** Герой пользуется особой способностью или средством - герой поручает выполнение задания своему близкому или объекту [повтор 2 раза] + Герой совершает магическое действие.

**Результат:** Герой выдерживает все испытания.

**F. Начальная ситуация:** Герой, особое место, особое время.

**Акция героя:** Герой неудачно подражает антиподу-сопернику

**Результат:** Герой проигрывает антиподу-сопернику.

**E. G. Начальная ситуация:** Герой, особое место, особое время.

**\*Герой получает информацию:** Герой наблюдает проявления особых возможностей антипода.

**Акция героя:** Герой неосторожно пользуется магическим средством – герой пользуется магическим средством, ожидая положительных последствий

**Результат:** Антипод покидает героя, так как герой не выполняет его условия, не выдерживает испытание. Герой теряет своего близкого - члена семьи, брачного партнера.

**H. I. J. K. L. Начальная ситуация:** Герой разыскивает антипода, ставшего для героя близким. Герой нуждается в объекте.

**\*Герой получает средство:** Нейтральный персонаж-человек передает герою средство перемещения.

**Акция героя:** Герой добивается возможности ставить антиподу условие - в поисках средств существования герой ухудшает состояние антипода и вынуждает его обещать вознаграждение за улучшение своего состояния [троекратно] + Герой улучшает состояние антипода – помогает антиподу избежать опасности [однократно].

**\*Герой получает информацию:** Мифический нейтральный персонаж информирует героя о враждебном антипode.

**Результат:** Герой получает преимущество: средство перемещения, информацию и помощников.

**М. Н. О. Р. Начальная ситуация:** Герой заручился поддержкой дружественных антиподов, герой владеет нужной информацией.

**Акция героя:** Герой пользуется особой способностью или средством - Герой поручает выполнения задания существу, для которого это привычное дело [повтор 4 раза].

**Результат:** Герой выдерживает испытание, выполняет условие антипода и освобождает брачного партнера.

### **Третий семантический уровень:**

На третьем семантическом уровне описание наиболее абстрактно, обобщенно. Поскольку суть начальных ситуаций и результатов меняться не будет, на самом глубоком уровне интерпретации мы сосредоточимся на важнейшей части ЭС, то есть на **акции героя** - действии или комплексе действий, после которых меняется физическое или моральное состояние героя и завершается ЭС<sup>29</sup>.

Мотивирующая («Герой получает средство») и пояснительная («Герой получает информацию») акции не являются решающими в сюжете. Непосредственной причиной позитивного или негативного завершения столкновения героя с антиподом всегда является акция героя, а мотивирующие и пояснительные акции лишь подготавливают ее<sup>30</sup>. Так, акция «Герой получает информацию» в ЭС №7 лишь

---

<sup>29</sup> Кербелите, Б. Историческое развитие структур и семантики сказок. Вильнюс, 1991. С.60

<sup>30</sup> Там же. С. 69

поясняет психическое состояние героя в момент столкновения с антиподом в ЭС №9. Поэтому главными составляющими элементарных сюжетов мы называем именно *акции героя при достижении поставленных целей*.

Таким образом, на третьем семантическом уровне анализа мы описываем конкретные акции героев в выделенных нами элементарных сюжетах:

- А. Герой обращает на себя внимание идеального брачного партнера.**
- В. Герой пользуется особой способностью или средством [Акция троекратно повторяется].**
- С. Герой не пользуется особой способностью или средством.**
- Д. Герой неосторожно пользуется магическим \ действенным средством.**
- Е. Герой добивается возможности ставить антиподу условие [Акция также троекратно повторяется] + Герой улучшает состояние антипода.**
- Ф. Герой пользуется особой способностью или средством.**

Следующий шаг – выделение обрамлений в структуре выбранного нами сказочного нарратива. В нашем случае обрамления соответствуют модели «антипод ставит условие освобождения героя или его близкого – герой выполняет условие». Такая модель в классификации Бр.Кербелите обозначается буквой **R** перед номером структурно-семантического типа<sup>31</sup>. В нашем случае обрамлений 2. Класс у обоих одинаков: «Поиски идеального жениха или невесты». Отличаются их подклассы: у первого это «Неудачный брак», у второго «Удачный брак». Выделенными обрамлениями осложнены ЭС №3-4-5-6-7-9 и ЭС №10-11-12-13-14-15-16-17. Как мы помним, в ЭС №9 герой, улучив момент, уничтожает предмет, принадлежащий антиподу - лягушачью кожу. Антипод узнает об этом и, перед тем, как исчезнуть, сообщает о том, что герой поступил неверно: «Что же ты наделал? Если б немножко ты подождал, я бы вечно была твоею; а теперь прощай!..». Описанные события и образуют первое обрамление, которое согласно классификации Кербелите будет иметь следующий вид: **R 4.2.0.3. Герой не выполняет условия антипода – герой не получает брачного партнера: 1) *герой не выдерживает испытание***. Затем мы выделяем второе обрамление условия, когда узнаем, что для достижения

---

<sup>31</sup> Кербелите, Б. Типа народных сказок: структурно-семантическая классификация литовских народных сказок. Москва, 2005. С.14

поставленной цели (вернуть супругу) герою необходимо выдержать другое, более сложное испытание, а именно победить антипода: «Смерть его на конце иглы, та игла в яйце, то яйцо в утке, та утка в зайце, тот заяц в сундуке, а сундук стоит на высоком дубу, и то дерево Кощей как свой глаз бережёт». Вид второго обрамления похож на вид первого, однако, как мы уже заметили, у них противоположны результаты: **Р 4.1.0.3. Герой выполняет условия антипода** – герой получает брачного партнера: *2) герой освобождает брачного партнера.*

Далее опишем иерархическое положение элементов текста нарратива и определим виды связи между элементарными сюжетами. Выделенные нами ЭС, в основном, находятся в линейной последовательности. Большинство из них связаны механически: **№1-2-3, №4-5-6, №10-11-12-13, №14-15-16-17**. Некоторые же соединены сильной причинно-следственной (**№9-10, №9-17**), мотивирующей (**№7-9**) и пояснительной (**№3-4**) связью. Причем многие из них не способны существовать самостоятельно, ЭС **№1, 2, 8** вообще являются детализирующими для главной сюжетной арки: отношений Ивана-царевича и Царевны-лягушки, героя и антипода, который становится близким герою. Согласно определению Бр.Кербелите, в главном ЭС должен изображаться некий перелом в судьбе одного героя или целой семьи, такой ЭС является завершенным и остается неизменным в сходных сюжетах<sup>32</sup>. Соответственно, самыми значимыми элементарными сюжетами в нашей сказке являются **№9** и **№17**. Эти ЭС соединяют остальные элементы в единое целое, если их устранить, то структура сказки утратит свою целостность.

Ниже представляем иерархическое описание структуры анализируемого сказочного нарратива – номер и название главных ЭС выделены жирным шрифтом и подчеркнуты, номера и названия побочных ЭС заключены в скобки:

- 1) (4.1.0.1. Герой обращает на себя внимание идеального брачного партнера)
- 2) (4.1.0.1. Герой обращает на себя внимание идеального брачного партнера)
- 3) (4.2.0.2. Герой выдвигает неразумное требование брачному партнеру)
- 4) (3.1.0.13. Герой пользуется особой способностью или средством)
- 5) (3.1.0.13. Герой пользуется особой способностью или средством)
- 6) (3.1.0.13. Герой пользуется особой способностью или средством)
- 7) (1.3.0.4. Герой наблюдает проявления особых возможностей антипода)
- 8) (3.2.0.13. Герой не пользуется особой способностью или средством)

---

<sup>32</sup> Кербелите, Б. Историческое развитие структур и семантики сказок. Вильнюс, 1991. С.137

9) **1.2.1.11. Герой неосторожно пользуется магическим \ действенным средством - герой теряет своего близкого**

- 10) (1.1.2.13. Герой добивается возможности ставить антиподу условие)
- 11) (1.1.2.13. Герой добивается возможности ставить антиподу условие)
- 12) (1.1.2.13. Герой добивается возможности ставить антиподу условие)
- 13) (1.1.2.9. Герой улучшает состояние антипода)
- 14) (3.1.0.13. Герой пользуется особой способностью или средством)
- 15) (3.1.0.13. Герой пользуется особой способностью или средством)
- 16) (3.1.0.13. Герой пользуется особой способностью или средством)

17) **3.1.0.13. Герой пользуется особой способностью или средством - герой выдерживает испытание**

Итак, мы обозначили главные ЭС: в выбранном нарративе ими являются ЭС №9 и №17. Вместе они составляют **IV (четвертый) тип простой структуры**, то есть в первой половине нарратива герой ошибается (акция «Герой неосторожно пользуется магическим средством – Герой не получает брачного партнера»), во второй исправляет свою ошибку (акция «Герой пользуется особой способностью или средством - Герой получает брачного партнера»).

Наш последующий шаг – описание **макроструктуры** текста. Макроструктура анализируемого сказочного нарратива такова:

Первый семантический блок

Второй семантический блок

**4.2. Герой не выполняет условия антипода:      4.1. Герой выполняет условия антипода:**

Герой не получает брачного партнера      →      Герой получает брачного партнера.

Таким образом, в результате анализа и последующей кодификации структура русской народной сказки «Царевна-лягушка» принимает следующий абстрактный вид:

- 1) 4.1.0.1. (Версия 4)
- 2) 4.1.0.1. (Версия 4)
- 3) 4.2.0.2. (Версия 2)
- 4) 3.1.0.13. (Версия 3)
- 5) 3.1.0.13. (Версия 3)
- 6) 3.1.0.13. (Версия 4)
- 7) 1.3.0.4. (Версия 7)
- 8) 3.2.0.13. (Версия 1)
- 9) **(Обрамление: R 4.2.0.3.) 1.2.1.11. (Версия 2)**
- 10) 1.1.2.13. (Версия 1)

- 11) 1.1.2.13. (Версия 1)
- 12) 1.1.2.13. (Версия 1)
- 13) 1.1.2.9. (Версия 2)
- 14) 3.1.0.13. (Версия 2)
- 15) 3.1.0.13. (Версия 2)
- 16) 3.1.0.13. (Версия 2)
- 17) **(Обрамление: R 4.1.0.3.) 3.1.0.13. (Версия 2)**

## **2.2. Структурно—семантический анализ сказки «Харах-симирики»<sup>33</sup> (АТ 480) по методу Брониславы Кербелите**

Теперь приступим к разбору якутской сказки «Харах-симирики»<sup>34</sup>. Речь пойдет о сюжете под №480 по каталогу Аарне-Томпсона: «Добрая и злая девушки» (АТ480: The Kind and the Unkind Girls<sup>35</sup>). Данный сюжет весьма распространен и в среде восточных славян. В «Сравнительном указателе сюжетов для восточнославянской сказки» фабула имеет следующий вид: «Мачеха и падчерица: падчерицу увозят в лес; Морозко (Баба-яга, леший, в укр. текстах чаще - кобылячья голова) испытывает девушку и награждает ее. Падчерица играет в прятки с медведем, ей помогает мышка; родная дочь также хочет получить подарок, но не выдерживает испытания и погибает»<sup>36</sup>.

Мы вновь подробнее остановимся на содержании, одновременно выделяя каждое столкновение персонажей или их групп при достижении героем одной цели. Также мы снова будем сразу обозначать номер, класс, подкласс, название и версию найденных сказочных типов, а выбор каждого отдельного типа объясним путем анализа ниже. Для удобства каждый выделенный элементарный сюжет будет пронумерован, а пояснения здесь и далее снова заключены в квадратные скобки.

- 1) Первое столкновение: трудолюбивая Юлесит-Кыыс по повелению злой мачехи оказывается поздно вечером в лесу, находит там пустую избушку и принимается в ней хозяйничать: разжигает огонь, готовит пищу. Появляется антипод, мышка: «- *Дай мне тоже*

<sup>33</sup> «Харах-симирики» по-якутски означает «игра в прятки».

<sup>34</sup> Якутские сказки. 2-е изд. доп. Сост. Сивцев, Д.К., Ефремов, П.Е. Пер. Л.Соловьева, С.И.Шуртаков. Якутск, 1990. С.127-132

<sup>35</sup> Aarne-Thompson-Uther Classification of Folk Tales. [online]. <<http://www.mftd.org/index.php?action=atu&act=select&atu=480>> 4.7.2016

<sup>36</sup> Сравнительный указатель сюжетов. Восточнославянская сказка [online]. <<http://www.ruthenia.ru/folklore/sus/index.htm>> 29.6.2016

*каши! Я еще ничего не ела!» Девушка проявляет доброту и щедрость.  
«-Вот хорошо, что ты пришла! – обрадовалась Юлесит-Кыыс. –  
Вдвоем веселее.» - Сказала так и стала вместе с мышкой есть.»*

**Номер типа: 1.1.2.9.** Класс: Стремление к свободе от чужих или к господству над ними. Подкласс: Правильное поведение. Группа подтипов в подклассе: Герой получает объект.

**Название типа: Герой улучшает состояние антипода** – герой получает преимущество

**Версия типа: 7) герой оказывает почести \ внимание антиподу + 3) герой дает антиподу объект \ средства существования \ материальные блага**

2) Второе столкновение: В благодарность за дружелюбие мышка предупреждает о хозяине избышки и предлагает свою помощь: «-В этом доме живет медведь, хозяин этой тайги ... Скоро он придет и скажет тебе: «Давай в харах-симирики – это значит в прятки – играть. Ты согласишься. Даст он тебе колокольчик. Возьми его и отдай мне, а сама в тот угол спрячься.»

**Номер типа: 1.1.2.10.** Класс: Стремление к свободе от чужих или к господству над ними. Подкласс: Правильное поведение. Группа подтипов в подклассе: Герой получает объект.

**Название типа: Герой демонстрирует антиподу свое тяжелое состояние** – а) герой избегает опасности \ получает преимущество; б) герой получает материальные блага \ хорошие условия \ полезный объект

**Версия типа: 1) антипод предвидит, что герой попадет в тяжелое положение**

3) Третье столкновение: Приходит другой антипод - медведь. Он ставит перед Юлесит-Кыыс условие: «Давай в харах-симирики играть. Если я тебя поймаю, то съем, я не поймаю – богатой будешь.» Девушка соглашается. «Завязала глаза медведю, а медведь колокольчик ей дал, чтобы слышать, где она.»

**Номер типа: 1.1.1.5.** Класс: Стремление к свободе от чужих или к господству над ними. Подкласс: Правильное поведение. Группа подтипов в подклассе: Герой сохраняет объект.

**Название типа: Герой принимает приемлемое условие антипода** – герой сохраняет \ получает объект

**Версия типа: 6) герой понимает, что условие легко выполнить \ оно может быть выгодным**

4) Четвертое столкновение: *«Только девочка не забыла мышкиных слов. Отдала ей колокольчик, а сама в угол спряталась.»*

**Номер типа: 1.1.1.1.** Класс: Стремление к свободе от чужих или к господству над ними. Подкласс: Правильное поведение. Группа подтипов в подклассе: Герой сохраняет объект.

**Название типа: Герой маскируется от антипода** – герой избегает контактов с антиподом \ опасности

**Версия типа: 3) Герой добивается, чтобы антипод не получил информации \ получил ложную информацию о месте пребывания героя**

5) Пятое столкновение: *«Зазвенел колокольчик, который мышка в зубах держала. Кинулся медведь в ту сторону, лапы расставил. [...] Да куда там! Мышка-то маленькая, юркая, бежит быстро, под самым носом у медведя уходит. А девочка стоит в углу, помалкивает. [...] - Ну и быстрая же ты!.. – удивляется медведь. – За это награжу я тебя. Иди в свое селение, выбери там хорошее место и брось на снег свой платочек.» [...] Упал платочек на снег, стал расти и в дом превратился. Дом большой, красивый, внутри убранство богатое, нарядов и не сочтешь! А возле дома сарай. Там и коровы, и телята... Целое хозяйство подарил медведь Юлесит-Кыыс.»*

**Номер типа: 3.1.0.15.** Класс: Стремление к равноправному или высокому положению в роде, семье и обществе. Подкласс: Правильное поведение.

**Название типа: Герой имитирует, что он может выполнить трудное задание** – герой избегает выполнения задания \ герой выдерживает испытание

**Версия типа: 1) герой посылает на состязание другой персонаж, имитирующий героя**

б) Шестое столкновение: Юлесит-Кыыс возвращается в родное селение и обо всем рассказывает мачехе, которая чувствует острую зависть: «Ладно, у нас побольше будет.» Собрала она свою дочку, одела потеплее и послала в тайгу богатство добывать.» Сюрага-Суох, родная дочь, идет в тайгу, находит избушку и пытается повторить действия Юлесит-Кыыс, но безуспешно: «Посмотрела на дрова, а топить неохота. Не привыкла она. Сидит мерзнет, ждет медведя. Наконец не вытерпела. Взяла два полена, кое-как печку затопила. А тут есть захотела. Злится, а делать нечего. Пришлось и кашу варить. Да ведь Сюрага-Суох никогда прежде ничего не делала – вот и подгорела ее каша, а она даже и не заметила. [...] Выскочила мышка, на колени к ней прыгнула и просит: «-Девочка, дай мне каши!» «-Фу, противная! – крикнула Сюрага-Суох и толкнула с колен мышку. – Иди на пол, оттуда разговаривать можешь. [...] Подожди, я поем, а тебе котелок вылизать дам.»

**Номер типа: 1.2.2.9.** Класс: Стремление к свободе от чужих или к господству над ними. Подкласс: Неправильное поведение. Группа подтипов в подклассе: Герой не получает преимущества.

**Название типа: Герой не улучшает состояния антипода** – а) герой попадает в нежелательную ситуацию \ герой не получает преимущества; б) герой не получает материальных благ \ хороших условий

**Версия типа: 7) герой не оказывает почестей антиподу + 3) герой не дает антиподу средств существования**

7) Седьмое столкновение: «Отвернулась она [мышка] от котелка, усы лапой вытерла. «Ладно, думает, я тебе отплачу за жадность.»

**Номер типа: 1.2.2.10.** Класс: Стремление к свободе от чужих или к господству над ними. Подкласс: Неправильное поведение. Группа подтипов в подклассе: Герой не получает преимущества.

**Название типа:** Герой не демонстрирует антиподу своего тяжелого состояния – а) герой не получает помощи \ преимущества; б) герой не получает объекта \ хороших условий \ теряет хорошие условия

**Версия типа:** 7) *антипод знает, что герой сам виноват*

8) Восьмое столкновение: *«Тут открылась дверь и вошел медведь: «...ладно, сейчас будем с тобой в харах-симирики играть. Если не поймаю тебя – получишь два дома, а поймаю – съем. Согласна?» - «Согласна.»*

**Номер типа:** 1.2.1.5. Класс: Стремление к свободе от чужих или к господству над ними. Подкласс: Неправильное поведение. Группа подтипов в подклассе: Герой теряет объект.

**Название типа:** Герой принимает неприемлемое условие антипода – а) герой попадает во власть антипода \ теряет возможности \ жизнь; б) герой теряет материальные блага \ не получает благ; в) герой теряет высокий статус

**Версия типа:** 1) *герой принимает условие антипода, считая его приемлемым* + 3) *герой принимает неприемлемое условие антипода, желая получить объект \ преимущество \ выполнить задание.*

9) Девятое столкновение: *«Поняла Сюрага-Суох, что обидела мышку, да поздно. «Ничего, - думает глупая девочка, - у мышки ноги маленькие, а у меня большие, значит, я быстрее бегать могу». Подумала так и пнула мышку, так, что та захромала. [...] Взяла свой платок, завязала медведю глаза, взяла колокольчик и побежала. Звенит колокольчик, указывает, где девочка. Медведь ее поймал сразу.»*

**Номер типа:** 1.2.1.1. Класс: Стремление к свободе от чужих или к господству над ними. Подкласс: Неправильное поведение. Группа подтипов в подклассе: Герой теряет объект.

**Название типа:** Герою не удается замаскироваться от антипода – а) герой не избегает непосредственных контактов с антиподом \ герой попадает в сложную \ опасную ситуацию \ герой попадает во власть антипода; б) герой не получает материальных благ

**Версия типа: 4) герой не добивается, чтобы антипод получил ложную информацию о его местонахождении \ возможностях**

10) Десятое столкновение: «Пожалуй, не стану я тебя есть. ... Возьми свой платок и брось, как только выйдешь отсюда.» Схватила Сюрага-Суох платок, скорее из медвежьего дома выбежала и бросила его на снег. Но что такое? Взмахнула Сюрага-Суох и вдруг поднялась в воздух. [...] Стала ленивая и злая Сюрага-Суох кукушкой.»

**Номер типа: 3.2.0.15.** Класс: Стремление к равноправному или высокому положению в роде, семье и обществе. Подкласс: Неправильное поведение.

**Название типа: Герой не имитирует, что он способен выполнить задание антипода** – герой не выдерживает испытания

**Версия типа: 6) герою не удается воспользоваться действиями другого персонажа**

11) Одиннадцатое столкновение: «А мать Сюрага-Суох ждала дочку, ждала. Потом решила, что не может дочка медвежьих подарков унести – так много их. Сама в тайгу пошла. Встретил ее медведь по дороге. «-А, и ты идешь, и тебе подарков надо. Ладно, получай!» И стала она кошкой. Сколько кошке ни дай, она все кричит: «Ма-а-ло, ма-а-ло!» Когда же узнала кошка, что мышка не захотела помочь дочери, разозлилась и стала ее искать, а мышка убежала. С тех пор кошка ищет ту мышь и никак найти не может.»

**Номер типа: 1.2.3.1.** Класс: Стремление к свободе от чужих или к господству над ними. Подкласс: Неправильное поведение. Группа подтипов в подклассе: Герой не препятствует своему близкому получить признак чужого.

**Название типа: Герой допускает контакты другого персонажа с опасным объектом** – а) герой теряет своего близкого; б) герой не получает материальных благ

**Версия типа: 4) герой не отнимает опасный объект у своего близкого \ у антипода**

Элементарные сюжеты выделяются по наличию конкретного достигнутого результата на пути к поставленной цели. Здесь мы наблюдаем **11 ЭС**:

- 1) *Сирота Юлесит-Кыыс живет со злой мачехой и сводной сестрой, которую зовут Сюрага-Суох. Однажды мачеха, желая избавиться от падчерицы, отправляет ее на ночь глядя в тайгу - собрать тальника<sup>37</sup>. Девушка находит в лесу избушку, где решает переночевать. Пока хозяина избушки нет, Юлесит-Кыыс не сидит без дела и умело разводит огонь, варит вкусную кашу. Вдруг появляется мышка и заговаривает с девушкой. Юлесит-Кыыс добра по отношению к мышке – угощает кашей, разрешает сидеть у себя на коленях.*
- 2) *В благодарность мышка рассказывает о хозяине избушки, медведе, и предупреждает о том, что хозяин тайги пожелает сыграть в прятки. Мышка также предлагает свою помощь.*
- 3) *Приходит медведь. Он ставит перед Юлесит-Кыыс условие: она должна сыграть с ним в прятки [харах-симирики], если проиграет, то будет съедена, если выиграет, то разбогатеет. Медведь дает девушке колокольчик, чтобы слышать, где она.*
- 4) *Пока у медведя завязаны глаза, на помощь приходит мышка: Юлесит-Кыыс отдает ей колокольчик и прячется в стороне.*
- 5) *Юлесит-Кыыс выигрывает спор. Медведь хвалит девушку за ловкость и щедро одаривает ее. Юлесит-Кыыс возвращается в родное селение и с помощью подаренного хозяином тайги платка, который бросает на землю, обретает собственное хозяйство: красивый дом и сарай со скотом.*
- 6) *Узнав историю девушки, мачеха и сводная сестра чувствуют острую зависть. Мачеха отправляет свою дочь повторить и даже превзойти («У нас побольше будет.») успех падчерицы. Сюрага-Суох идет в тайгу, находит избушку и безуспешно пытается повторить действия Юлесит-Кыыс: будучи злой и жадной, она грубо обходится с мышкой.*
- 7) *Мышка обижается на злую и жадную девушку.*
- 8) *Приходит медведь, вновь предлагает сыграть с ним в прятки. Условия практически те же - если Сюрага-Суох проиграет, то*

---

<sup>37</sup> Тальник - материал для плетения корзин.

*будет съедена, если выиграет, то станет богаче своей сестры. Девушка соглашается. Медведь дает ей колокольчик, чтобы слышать, где она.*

- 9) *Сюряга-Суох понимает, что не получит помощи от мышки, но, тем не менее, все равно решает на состязание с медведем.*
- 10) *В конечном итоге ленивица проигрывает. Но медведь отказывается ее есть и выбирает другое наказание: Сюряга-Суох превращается в кукушку.*
- 11) *Мачеха отправляется на поиски дочери и встречает медведя, который превращает ее в кошку, которая отныне будет вечно гоняться за мышкой.*

Определим признаки персонажей сказки:

Герои: Юлесит-Кыыс – индивид, обладающий нормальными возможностями, низкого статуса, человек. Сюряга-Суох – член рода, обладающий нормальными возможностями, нейтрального статуса, человек. В последнем ЭС (№11) героем становится сама злая мачеха – член рода, обладающий нормальными возможностями, высокого статуса, человек.

Антиподы: Мышка – добывающийся объекта, чужой, обладающий большими возможностями, нейтрального статуса, животное. Медведь – владеющий объектом, чужой, обладающий большими возможностями, высокого статуса.

Близкие героя: Мачеха [характеристика со стороны падчерицы] – свой территориально, но чужой в родовом отношении, обладающий нормальными возможностями, высокого статуса, человек. Мать [характеристика со стороны второй героини, Сюряга-Суох] – член рода героя, обладающий нормальными возможностями, высокого статуса, человек.

Нейтральные персонажи: в данном нарративе отсутствуют.

В данном сказочном нарративе количество действующих персонажей по сравнению с «Царевной-лягушкой» существенно ниже – 5 против 14. Соответственно, и построение элементарных сюжетов в «Харах-симирики» будет иметь иной вид: структура повествования здесь более линейна, периферийные персонажи отсутствуют, иерархия ключевых столкновений осложнена только одним второстепенным элементарным сюжетом - это последний, ЭС №11. Ввиду более

линейного строения сказки, нам не понадобятся буквенные обозначения, как в случае с «Царевной-лягушкой».

Итак, нами согласно классификации и указателю элементарных сюжетов Брониславы Кербелите установлены тип и версия обнаруженных ЭС. Теперь объясним наш выбор путем семантического анализа каждого сюжетного столкновения по трем уровням. Имена персонажей вновь будут заменены терминами (например, «герой», «близкий героя» вместо «Юлесит-Кыыс», «Сюряга-Суох»), а единичная факультативная акция (акция получения информации в 6-ом столкновении) будет отмечена астериском (\*).

### **Первый семантический уровень:**

**1) Начальная ситуация:** Герой [молодой, добрый, трудолюбивый] - индивид, обладающий нормальными возможностями, низкого статуса, человек нормальных возможностей - оказывается поздно вечером в лесу и находит там избушку.

**Акция распоряжения:** Близкий героя - свой территориально, но чужой в родовом отношении, обладающий нормальными возможностями, высокого статуса, человек - требует, чтобы герой принес из леса тальника для корзин.

**Акция героя:** Герой умело готовит пищу и встречает антипода [мышку]. Антипод чужой, добивается объекта [еды] и обладает большими возможностями, это животное нейтрального статуса. Герой ведет себя приветливо по отношению к антиподу, делится с ним пищей.

**Результат:** Антипод положительно настроен по отношению к герою

**2) Начальная ситуация:** Антипод положительно настроен по отношению к герою.

**Акция героя:** Антипод в благодарность за доброту предупреждает героя об опасности и обещает помощь.

**Результат:** Герой знает, как вести себя с потенциально опасным антиподом [медведем] - Герой заручается поддержкой союзника [мышки].

**3) Начальная ситуация:** Герой подготовлен ко встрече с потенциально враждебным антиподом [медведем].

**Акция героя:** Антипод - владеющий объектом, чужой, обладающий большими возможностями, высокого статуса - требует, чтобы герой сыграл с ним в прятки. Герой соглашается.

**Результат:** Герою необходимо победить антипода.

**4) Начальная ситуация:** Герою необходимо победить антипода в состязании – игре в прятки.

**Акция героя:** Герою на помощь приходит приобретенный ранее союзник.

**Результат:** Герою удастся перехитрить антипода с помощью союзника.

**5) Начальная ситуация:** Герою удалось перехитрить антипода с помощью союзника.

**Акция героя:** Антипод признает поражение - Герой получает от антипода средства существования [богатство] в качестве награды за пройденное испытание.

**Результат:** Герой побеждает и получает материальные блага от антипода.

Во второй части сказки центральным становится другой персонаж – Сюрюга-Суох. Характеристики антиподов останутся неизменными, поэтому их мы опустим. Также отметим, что в ЭС №6 будет присутствовать факультативная акция получения информации:

**6) Начальная ситуация:** Герой [молодой, злой, ленивый] - член рода, обладающий нормальными возможностями, нейтрального статуса, человек нормальных возможностей - оказывается в лесу и находит там избушку.

**\*Герой получает информацию:** Близкий героя делится с героем некоторой информацией об антиподах.

**Акция распоряжения:** Близкий героя - член рода героя, обладающий нормальными возможностями, высокого статуса, человек - требует, чтобы герой добыл материальные ценности – средства существования.

**Акция героя:** Герой неумело готовит пищу, встречает первого антипода [мышку]. Герой ведет себя неприветливо по отношению к антиподу, неохотно делится невкусной едой.

**Результат:** Антипод не настроен положительно по отношению к герою. Герой не получает союзника.

**7) Начальная ситуация:** Антипод настроен негативно по отношению к герою.

**Акция героя:** Антипод обижается и в отместку отказывается помогать герою.

**Результат:** Герой не подготовлен ко встрече с потенциально враждебным антиподом [медведем].

**8) Начальная ситуация:** Герой не подготовлен ко встрече с потенциально враждебным антиподом [медведем].

**Акция героя:** Антипод предлагает, чтобы герой тоже сыграл с ним в прятки - Герой соглашается.

**Результат:** Герой соглашается состязаться с антиподом, будучи неподготовленным.

**9) Начальная ситуация:** Герой дал согласие на состязание с более сильным антиподом.

**Акция героя:** Герой осознает, что не смог заручиться поддержкой союзника, но не отказывается от своих намерений.

**Результат:** Герой вынужден состязаться с антиподом, будучи неподготовленным.

**10) Начальная ситуация:** Герой вынужден состязаться с антиподом, будучи неподготовленным.

**Акция героя:** Без посторонней помощи герою не удастся победить антипода.

**Результат:** Антипод наказывает героя, превращая его в животное - Герой получает от антипода средство ликвидации [артефакт, превращающий владельца в кукушку].

Далее роль героя на себя примеряет мачеха. Она отправляется на поиски дочери, но вместо нее встречает медведя. Это заключительное столкновение, ЭС №11, оно лишь дополняет основную историю:

**11) Начальная ситуация:** Герой, нормальных возможностей, высокого статуса, человек, отправил своего близкого к опасному антиподу - Герой идет искать своего близкого.

**Акция героя:** Герой встречает опасного антипода - Антипод наказывает героя. Герой не успевает вовремя отнять у своего близкого средство ликвидации [платок, превращающий владельца в кукушку].

**Результат:** Герою не удается вернуть своего близкого - Антипод превращает обоих в животных [мачеха становится кошкой].

### **Второй семантический уровень:**

**1) Начальная ситуация:** Герой находится в опасной непрогнозируемой ситуации.

**Акция распоряжения:** Герою необходимо найти средства существования.

**Акция героя:** Герой улучшает состояние антипода – герой оказывает почести \ внимание антиподу + герой дает антиподу объект \ средства существования \ материальные блага.

**Результат:** Герой получает преимущество.

**2) Начальная ситуация:** Герой обладает преимуществом – дружественным отношением союзника.

**Акция героя:** Герой демонстрирует антиподу свое тяжелое состояние - антипод предвидит, что герой попадет в тяжелое положение.

**Результат:** Герой избегает опасности.

**3) Начальная ситуация:** Герой обладает преимуществом – предупрежден об опасности и заручился поддержкой союзника.

**Акция героя:** Герой принимает приемлемое условие антипода - герой понимает, что условие легко выполнить \ оно может быть выгодным.

**Результат:** Герой готов к испытанию антипода.

**4) Начальная ситуация:** Герой готов к испытанию антипода.

**Акция героя:** Герой маскируется от антипода – Герой добивается, чтобы антипод не получил информации \ получил ложную информацию о месте пребывания героя

**Результат:** Герой избегает контактов с антиподом \ опасности.

**5) Начальная ситуация:** Герой готов к испытанию антипода.

**Акция героя:** Герой имитирует, что он может выполнить трудное задание – герой посылает на состязание другой персонаж, имитирующий героя

**Результат:** Герой избегает выполнения задания \ герой выдерживает испытание. + Герой получает объект. Герой получает материальные блага \ хорошие условия \ полезный объект.

**6) Начальная ситуация:** Герой находится в опасной непрогнозируемой ситуации.

**\*Герой получает информацию:** Близкий героя делится с героем некоторой информацией об антиподах.

**Акция распоряжения:** Близкий героя требует, чтобы герой добыл материальные ценности – средства существования.

**Акция героя:** Герой не улучшает состояния антипода – Герой не оказывает почестей антиподу, не дает антиподу средств существования

**Результат:** Герой попадает в нежелательную ситуацию \ герой не получает преимущества.

**7) Начальная ситуация:** Герой находится в нежелательной ситуации.

**Акция героя:** Герой не демонстрирует антиподу своего тяжелого состояния + Антипод знает, что герой сам виноват.

**Результат:** Герой не получает помощи \ преимущества.

**8) Начальная ситуация:** Герой находится в нежелательной ситуации.

**Акция героя:** Герой принимает неприемлемое условие антипода - Герой принимает условие антипода, считая его приемлемым и желая получить объект \ преимущество \ выполнить задание.

**Результат:** Герой не обладает необходимым преимуществом.

**9) Начальная ситуация:** Герой не обладает необходимым преимуществом, он беспомощен.

**Акция героя:** Герою не удастся замаскироваться от антипода – Герой не добивается, чтобы антипод получил ложную информацию о его местонахождении \ возможностях.

**Результат:** Герой не избегает непосредственных контактов с антиподом, попадает в сложную\опасную ситуацию. Герой не выдерживает испытания.

**10) Начальная ситуация:** Герой не выдержал испытания антипода.

**Акция героя:** Герой не имитирует, что он способен выполнить задание антипода - Герою не удается воспользоваться действиями другого персонажа.

**Результат:** Герой не получает материальных благ \ хороших условий \ объекта. Герой теряет уже имеющиеся хорошие условия и возможности.

**11) Начальная ситуация:** Герою необходимо найти своего близкого.

**Акция героя:** Герой допускает контакты другого персонажа с опасным объектом - Герой не отнимает опасный объект у своего близкого \ у антипода

**Результат:** Герой не препятствует своему близкому получить признак чужого. Герой теряет своего близкого + Герой теряет высокий статус и не получает материальных благ.

### **Третий семантический уровень:**

Как мы уже знаем, на этом уровне описание наиболее обобщенно. Суть начальных ситуаций и результатов меняться не будет, поэтому мы снова обратимся к важнейшей части ЭС - к **акции героя при достижении поставленных целей**. Эта главная составляющая каждого ЭС всегда служит причиной позитивного или негативного завершения столкновения героя с антиподом.

#### **I. Герой улучшает состояние антипода**

- II. Герой демонстрирует антиподу свое тяжелое состояние
- III. Герой принимает приемлемое условие антипода
- IV. Герой маскируется от антипода
- V. Герой имитирует, что он может выполнить трудное задание
- VI. Герой не улучшает состояния антипода
- VII. Герой не демонстрирует антиподу своего тяжелого состояния
- VIII. Герой принимает неприемлемое условие антипода
- IX. Герою не удается замаскироваться от антипода
- X. Герой не имитирует, что он способен выполнить задание антипода
- XI. Герой допускает контакты другого персонажа с опасным объектом

Теперь наша задача - выделить обрамления в структуре выбранного нами сказочного нарратива. В нашем случае первое обрамление соответствует модели «Герой выполняет условия антипода – герой получает высокий статус», а второе антагонистичной модели «Герой не выполняет условия антипода – герой не получает высокого положения». Данные типы обрамлений тоже обозначаются литерой **R** перед номером структурно-семантического типа, подобно уже описанным нами обрамлениям R 4.2.0.3. («Герой не выполняет условия антипода») и R 4.1.0.3. («Герой выполняет условия антипода») в анализе «Царевны-лягушки». В сказке «Харах-симирики» обрамлений тоже 2, и у обоих одинаков класс: «Стремление к равноправному или высокому положению в роде, семье и обществе». Отличаются подклассы: у первого это «Правильное поведение», у второго «Неправильное поведение». Выделенными обрамлениями осложнены ЭС №1-2-3-4-5 и ЭС №6-7-8-9-10. Согласно классификации Кербелите первое обрамление будет иметь следующий вид: **R 3.1.0.16. Герой выполняет условия антипода – герой получает высокий статус: 2) герой выдерживает испытание; 3) герой выполняет задание \ добывает объект**, а второе **R 3.2.0.16. Герой не выполняет условия антипода – герой не получает высокого положения: 1) герой не выдерживает испытание**. Конечные результаты выделенных обрамлений полностью противоположны: «*Стала ленивая и злая Сюрюга-Суох кукушкой. Не любит кукушка делать свое дело. Не выводит сама птенцов: то в одно гнездо подкинет яйцо, то в другое. Много таких домов у нее. [...] А Юлесит-Кыыс хорошо живет, сама все делает и другим помогает. Так что, если встретите такую работающую, хорошую девочку – знайте,*

*что это Юлесит Кыыс, а если и не она, то ее дети, а если не дети, то внуки. И всю пору народ таких работающих да хороших Юлесит-Кыыс зовет...»<sup>38</sup>*

Мы уже упоминали, что выделенные нами ЭС находятся в линейной последовательности. Определим виды связи между этими линейными столкновениями. Основные типы связи в данной сказке – причинно-следственная (ЭС №1-2-3-4-5, №6-7-8-9-10) и мотивирующая (№1-2, №6-7). Лишь заключительный ЭС №11 детализирует общий сюжетный каркас, являясь факультативным дополнением к сказочному нарративу. Обозначим главные элементарные сюжеты. Судьбоносные переломы в жизнях персонажей происходят в ЭС №5 и ЭС №10. Это - главные элементарные сюжеты сказки.

Ниже опишем иерархическое положение элементов структуры анализируемого сказочного нарратива – номер и название главных ЭС выделим жирным шрифтом и подчеркнем, а номера и названия побочных ЭС заключим в скобки:

- 1) (1.1.2.9. Герой улучшает состояние антипода)
- 2) (1.1.2.10. Герой демонстрирует антиподу свое тяжелое состояние)
- 3) (1.1.1.5. Герой принимает приемлемое условие антипода)
- 4) (1.1.1.1. Герой маскируется от антипода)
- 5) 3.1.0.15. Герой имитирует, что он может выполнить трудное задание**
- 6) (1.2.2.9. Герой не улучшает состояния антипода)
- 7) (1.2.2.10. Герой не демонстрирует антиподу своего тяжелого состояния)
- 8) (1.2.1.5. Герой принимает неприемлемое условие антипода)
- 9) (1.2.1.1. Герою не удастся замаскироваться от антипода)
- 10) 3.2.0.15. Герой не имитирует, что он способен выполнить задание антипода**
- 11) (1.2.3.1. Герой допускает контакты другого персонажа с опасным объектом)

Мы наблюдаем интересное явление - вторая половина выбранной нами сказки повторяет события первой половины «наоборот». Две главные героини сказки являются полными противоположностями, Юлесит-Кыыс - работающая и добрая, Сюрюга-Суох – ленивая и злая. Соответственным образом отличаются и их поступки, а затем и последствия этих поступков: мышка вначале помогает, потом

---

<sup>38</sup> Якутские сказки. 2-е изд. доп. Сост. Сивцев, Д.К., Ефремов, П.Е. Пер. Л.Соловьева, С.И.Шуртаков. Якутск, 1990. С.132

отказывается, медведь дарит щедрые подарки, потом жестоко наказывает за ошибки. Чтобы нагляднее показать такое «зеркальное» строение сказки, поместим выделенные нами семантические типы в 2 столбика:

1) (1.1.2.9. Герой улучшает состояние антипода)	6) (1.2.2.9. Герой не улучшает состояния антипода)
2) (1.1.2.10. Герой демонстрирует антиподу свое тяжелое состояние)	7) (1.2.2.10. Герой не демонстрирует антиподу своего тяжелого состояния)
3) (1.1.1.5. Герой принимает приемлемое условие антипода)	8) (1.2.1.5. Герой принимает неприемлемое условие антипода)
4) (1.1.1.1. Герой маскируется от антипода)	9) (1.2.1.1. Герою не удается замаскироваться от антипода)
<b><u>5) 3.1.0.15. Герой имитирует, что он может выполнить трудное задание</u></b>	<b><u>10) 3.2.0.15. Герой не имитирует, что он способен выполнить задание антипода</u></b>

В выбранном нарративе главными ЭС являются ЭС №5 и №10, которые в данной случае составляют **III (третий) тип простой структуры**: сначала изображается поведение героя, который добивается успеха, затем второй герой пытается подражать первому, но терпит неудачу.

Наш последующий шаг – описание **макроструктуры** текста. Макроструктура анализируемого сказочного нарратива такова:

Первый семантический блок

Второй семантический блок

**3.1. Герой выполняет условия антипода**

**3.2. Герой не выполняет условия антипода**

- герой получает высокий статус



- герой не получает высокий статус

Итого, в результате анализа и последующей кодификации структура выбранной нами якутской сказки «Харах-симирики» принимает следующий абстрактный вид:

- 1) (1.1.2.9. Версия 7 + Версия 3)
- 2) (1.1.2.10. Версия 1)
- 3) (1.1.1.5. Версия 6)
- 4) (1.1.1.1. Версия 3)

**5) (Обрамление: R 3.1.0.16.) 3.1.0.15. (Версия 1)**

6) (1.2.2.9. Версия 7 + Версия 3)

7) (1.2.2.10. Версия 7)

8) (1.2.1.5. Версия 1 + Версия 3)

9) (1.2.1.1. Версия 4)

**10) (Обрамление: R 3.2.0.16.) 3.2.0.15. (Версия 6)**

11) (1.2.3.1. Версия 4)

## Заключение

В начале нашей работы мы поставили цель не только постараться применить оригинальный научный метод анализа и каталогизации фольклора. В наши задачи входило и определение возможных недостатков и преимуществ выбранной методологии. Итак, мы наблюдали на практике, что подход Брониславы Кербелите весьма сложен в применении, а анализ хотя бы одного сказочного нарратива может потребовать много сил и времени. Но нужно признать, что описание по методике Кербелите носит универсальный и глубокий характер. Остается надеяться, что по данному методу когда-нибудь будет возможно систематизировать нарративный фольклор народа саха (якутов), русских и других этносов мира.

Итак, мы выдвинули гипотезу, что методические приемы Брониславы Кербелите применимы не только к национальным сказкам, мифам и преданиям Литвы. В ходе работы мы убедились, что глубина и проработанность метода описания структур и семантики текстов за авторством литовской ученой делают его подходящим и для изучения фольклорных произведений других народов. Выделить элементарные сюжеты и сформулировать в них конкретные акции возможно в национальном творчестве любого этноса, что было доказано на примерах из якутского и русского фольклоров.

Данный метод имеет высокую научную ценность, сравнимую с подходом, предложенным Владимиром Проппом. Более того, можно предположить, что для того, чтобы отразить наиболее стабильные и подвижные элементы сказочного нарратива в их единстве и развитии, уловить в каждом конкретном варианте главное и второстепенное, необходим именно такой конкретизированный подход к изучению фольклора. Он предпочтителен, так как для методологии Проппа характерны большие научные допущения. К примеру, пары функций борьба-победа и задача-разрешение, по сути, семантически идентичны, а отсутствие каких-либо функций у Проппа объясняется пропуском. Сама литовская фольклористка в своих суждениях по этому поводу еще более категорична: «описания через функции весьма схематичны и мало помогают понять семантику текстов».<sup>39</sup>

Волшебная сказка может состоять из целого ряда ЭС. Например, сюжет сказки «Девушка, встающая из гроба» по каталогу Аарне-Томпсона будет иметь вид АТ 307 (Категория: Чудесный противник. *Девушка, встающая из гроба: по ночам пожирает*

---

<sup>39</sup> Б. Кербелите. Историческое развитие структур и семантики сказок. Вильнюс, 1991. С.15

людей, сторожащих ее; юноша разрушает колдовские чары и получает руку избавленной от чар девушки)<sup>40</sup>. По классификации же Кербелите в данной сказке насчитывается целых 8 (!) составных сюжетных частей (К 1.1.1.1., 1.1.1.4., 1.1.1.20., 1.1.2.13., 1.1.3.2., 1.1.3.4., 1.1.3.5., 3.1.0.6). Таким образом, наглядно демонстрируется дробление сказки на отдельные структурные элементы. То есть, главной особенностью метода Кербелите является выделение не некоей единой «типичной модели» фольклорного нарратива, а нахождение совпадения самых существенных признаков на более глубоком смысловом уровне. Автор данной бакалаврской работы убеждена, что именно применение методических приемов Брониславы Кербелите позволит решить проблемы классификации фольклорных сюжетов и приблизиться к решению проблем истории сказок.

В сказках отражено архетипное мышление целых народов, которое складывалось веками. Но, несмотря на это, сказки часто не воспринимаются достаточно серьезно. Нередко роль сказок в общественной культуре, сознании и развитии недооценивают, называя их занятыми историями, которые могут быть поучительными и интересными только для детей. На самом же деле потенциал сказочного нарратива не ограничивается лишь задачей донести до подрастающего поколения определенную народную мудрость. Сказки являют собой богатейший фольклорный материал, достойный быть предметом самых основательных научных изысканий.

---

<sup>40</sup> Сравнительный указатель сюжетов: Восточнославянская сказка. WWW [online] <<http://www.ruthenia.ru/folklore/sus/index.htm>> 27.2.2016

### Список источников:

#### *Основные источники:*

- 1) Великорусские сказки Пермской губернии. Сост. Д. К. Зеленин. Москва, 1991.
- 2) Народные русские сказки А. Н. Афанасьева: В 3 т. Москва, 1984—1985.
- 3) Ончуков, Н. Е. Северные сказки: сборник Н. Е. Ончукова. Санкт-Петербург, 1998.
- 4) Ончуков, Н. Е., В. И. Жекулина и В. И. Еремина. Неизданные сказки из собрания Н. Е. Ончукова. Тавдинские, шокшозерские, самарские. Санкт-Петербург, 2000.
- 5) Якутские сказки. 2-е изд. доп. Сост. Сивцев, Д. К., Ефремов, П. Е. Пер. Л. Соловьева, С. И. Шуртаков. Якутск, 1990.

#### *Дополнительные источники:*

- 6) Литовские народные сказки. Сост. Бр. Кербелите. Москва, 2015.
- 7) Сравнительный указатель сюжетов восточнославянской сказки. WWW [online]: <<http://www.ruthenia.ru/folklore/sus/index.htm>>. Дата последнего доступа: 25.6.2016.
- 8) Multilingual Folk Tale Database - Aarne-Thompson-Uther Classification of Folk Tales. WWW [online]: <<http://www.mftd.org/index.php?action=atu&act=select&atu=409>>. Дата последнего доступа: 4.7.2016.

### Список литературы:

- 9) Амроян, И. Типология цепевидных структур. Тольятти, 2000.
- 10) Dundes, A. "The Motif-Index and the Tale Type Index: A Critique." Journal of Folklore Research 34.3 (1997): 195-202.
- 11) Велюс, Н. Цветок папоротника: литовские мифологические сказания. Пер. Е. Соловьева. Вильнюс, 1989.
- 12) Кербелите, Б. Историческое развитие структур и семантики сказок. Вильнюс, 1991.
- 13) Кербелите, Б. Типы народных сказок: структурно-семантическая классификация литовских народных сказок. Москва, 2001.
- 14) Кербелите, Б. Типы народных сказаний. Санкт-Петербург, 2001.

- 15) Кербелите, Б. Неосуществленная идея классификации сказок (Заметки о «Морфологии сказки» В. Я. Проппа). Из: Неизвестные страницы русской фольклористики. Отв.ред. А. В. Топорков. Москва, 2015.
- 16) Krejčí, K., Černý, M. (ed.). Literatury a žánry v evropské dimenzi: nejen česká literatura v zorném poli komparatistiky. Praha: Slovanský ústav AV ČR, 2014.
- 17) Luffer, Jan. Současné katalogy lidových pověstí a pohádek (poznámky k typologickému a strukturálně-sémantickému přístupu). In: Etnologické rozpravy, 1-2/2009, s.84-94.
- 18) Пропп, В. Морфология волшебной сказки. Москва, 2001. (1-е издание: Ленинград, 1928.)
- 19) Пропп, В. Исторические корни волшебной сказки. Москва, 2007. (1-е издание: Ленинград, 1946.)
- 20) Thompson, S. The Folktale. Berkeley: University of California press, 1977.
- 21) Усенко, Н. Структура волшебной сказки. Москва, 2001.
- 22) Uther, H., Dinslage, S. (ed.). The Types of International Folktales: A Classification and Bibliography. Based on the system of Antti Aarne and Stith Thompson. Helsinki: Suomalainen Tiedekatemia, 2004.