

Морфология богатырской сказки. IV. Мотивфемное деление, сюжетные схемы и сюжетные линии

Если мотивы, т.е. элементы сказки, проецируемые на определенные мотивфемы, рассматривать как вершины графа (сюжетная схема), сюжетная линия выступает в роли маршрута этого графа, т.е. чередующейся последовательности мотивов, в которой в качестве ребер принимаются инцидентные (соседние, промежуточные) им мотивы. Иначе говоря, при выделении сюжетной линии мы передвигаем фишку более, чем на один пункт.

Однако здесь мы сталкиваемся с тем с явлением, которое можно описать с помощью понятия *теории относительности фольклора*. В предыдущей работе уже говорилось о том, что одна и та же сказка, или какое-либо принадлежащее ей подмножество мотивов выглядит по-разному в зависимости от используемого (подразумеваемого) шаблона¹. В сущности, речь здесь идет как раз о различии сюжетных линий. Через одну и ту же последовательность мотивов можно пройти более коротким или более длинным маршрутом.

Возьмем для рассмотрения сказку «Кощей Бессмертный» (Аф. 157) в той части, в которой рассказывается о добыче Иваном-царевичем яйца со смертью Кощея (прерванное возвращение). Эллипс разброса мотивов этой сказочной истории (англ. story) совпадает с одной стороны, с австралийской сказкой о Нгалункуна, который научил подземных жителей добывать огонь², а с другой – со сказкой о Никите Кожемяке, который освободил землю от лютого змея (Аф.148).

Представленные ниже тексты являются развернутыми сюжетными линиями, поскольку составляющие их фразы пересекают границы мотивфем.

¹ Морфология богатырской сказки. III. Мотивфемная размерность // *ethnomanuscripts.ru*, с.6.

² О происхождении волшебной сказки. Сказки полные и неполные // *ethnomanuscripts.ru*, с.3.

Раненое животное приводит Нгалункуна к дыре, через которую он попадает в подземный мир. Там его ловят женщины и уводят в женский лагерь. Он не может вернуться в верхний мир, так как выход закрыт. Однако увидев, что подземные жители едят мясо сырым, Нгалункуна выспрашивает женщин, неужели у них нет огня. Он просит дать ему копьёметалку и добывает с ее помощью огонь для подземных жителей. В благодарность они водружают очень длинный шест, по которому Нгалункуна поднимается наверх.

Тоска по Ненаглядной Красоте приводит Ивана-царевича в государство Кощея Бессмертного, похитившего её. Там он устраивается на постой к одной старухе. Он не может вернуть себе жену, так как Кошфей бессмертен. Однако, зная, что смерть Кощея хранится отдельно от его тела, Иван-царевич учит невесту спросить, Кощея, где его смерть. Ненаглядная красота выпытывает у Кощея, что его смерть в яйце и Иван-царевич добывает яйцо со смертью Кощея. После расправы над Кошеем Иван-царевич запрягает лошадей в золотую карету и едет с невестой к отцу.

Похищенная царевна живет в берлоге змея. Змей заваливает берлогу бревнами. Царевна посылает к родителям собачку с письмом. В ответном послании царь, зная, что вернуть дочь можно только с помощью того, кто сильнее змея, просит дочь, чтобы она вызнала у змея, кто сильнее его. Царевна узнает у змея имя Никиты Кожемяки и царь уговаривает Кожемяку. Кожемяка обматывается тремястами пудами просмоленной пеньки и идет на змея. После расправы над змеем Никита Кожемяка идет опять кожи мять.

Как можно видеть, при данной степени сжатия (обобщения) три рассматриваемые множества равны между собой с точностью до соответствия атрибутов. Копьёметалка, с помощью которой добывается огонь, яйцо, в котором смерть Кощея и Никита Кожемяка, в котором содержится сила, способная убить змея.

Собственно говоря, во всех этих сказочных историях действие протагониста в пространстве второй («желтой») моти́фемы сводится к обретению некоторого волшебного предмета, применение которого само по себе является средством *возврата* чего-либо утраченного. Однако с той оговоркой, что в сказке о Нгалункуна утрачена возможность *возвращения* в верхний мир, т.е. герой лишен самого *возвращения*. Причем эта недостача не встроена в *исходную ситуацию*, как в классических волшебных сказках, но возникает уже внутри второй моти́фемы, тем самым видоизменяя задачу с поиска ускользнувшего животного на поиск спасения: выход наверх оказывается закрытым. Отсюда необходимость найти выход из положения и, как следствие, не брать, а давать (правда, копьёметалку герой все же получает от подземных жителей, поскольку свою оставил наверху у входа в провал в земле. Итак, Нгалункуна дает подземным жителям огонь и взамен получает средство *возвращения* в значении перемещения, а именно: длинный шест, по которому он взбирается в верхний мир. Здесь рассказчик, видимо, забывает, что по условиям им же поставленной задачи подземные жители должны открыть выход.

Тем не менее, при всех погрешностях в сочетании действий в первобытной сказке о Нгалункуна уже можно обнаружить помимо уже упомянутых зачатки многих мотивов, которые встречаются в волшебных сказках. Ср.: преследование раненого животного, которое приводит ко входу в подземный мир и преследование убежавшего старого деда в ступе, старичка с ноготок и т.п. в тех же богатырских сказках (Аф.139, 140); длинный шест, по которому герой взбирается из подземного мира, и чудесная птица колпице или птица-орел, на которой герой летит в верхний мир (Аф. 171, 176).

Обнаруживается и довольно близкое соответствие в последовательности выкладывания мотивов, т.е. сюжетных схем и сюжетных линий. Если мы увеличим степень сжатия, получим фразы, которые еще более наглядно показывают сюжетное тождество рассматриваемых текстов.

Погнавшись за раненым животным, Нгалункуна через дыру попадает в подземный мир, и, увидев, что подземные жители не умеют добывать огонь с помощью копьёметалки и научив их, получает от них средство вернуться в верхний мир.

Отправившись за Ненаглядной Красотой, похищенной Кошеем, Иван-царевич приходит в его государство, и, подучив невесту вызнать у Кошея, где его смерть, добывает средство вернуть свою суженую.

Поисках средства вернуть дочь, похищенную змеем, царь пишет ей, чтобы она узнала, кто сильнее змея, и, получив имя Никиты Кожемяки, тем самым находит средство победить змея и возвращает царю дочь.

Наконец, при максимальной степени обобщения возникает фраза, с помощью которой можно описать все три сказки. Обозначим сказки данного ряда термином *возвращение утраченного*.

Герой возвращает утраченное (похищенное), узнав о или получив (разыскав) средство к возврату.

Компонентный анализ этих сказок можно представить следующим образом:

Обратный путь, невеста, дочь. Выспрашивание (дознание). **Обмен, разыскание, просьба**. Копьёметалка, яйцо, Никита Кожемяка. Шест, золотая карета, *возвращение*.

Третья мотивема факультативна только в двух отношениях. Во-первых, она необязательна при классификации сюжетов сказок, ибо для этого достаточно указать, что происходит в пространстве второй мотивемы. Во-вторых, в первобытной сказке мотивема возвращения сводится к субмотивеме неузнанного (потенциально) прибытия на «этот

свет» с «того света». В иных случаях, как в сказке о Нгалункуна, средство возвращения вообще равно возвращению (прибытию).

Собственно богатырские сказки можно описать термином *победа над чудесным противником*. Как уже отмечалось в одной из предыдущих работ, богатырские сказки подразделяются на два семейства. Это состязание в силе или поединок (единоборство) в срединной стадии сказки. Достижением здесь является выигрыш в споре, кто кого сильнее, или одержанная победа.

Первый вариант является более древним. Выигрышу в споре, кто кого сильнее, предшествует спор, кто кого хитрее (умом сильнее). Как бы странно это не показалось сказка братьев Гримм «Храбрый портняжка» (Гримм 20), точнее, первый ход этой сказки (еще точнее: начальная ситуация), является типичным примером богатырской сказки, поскольку противником героя выступает великан, который довольно легко находит соответствие в змее из русских волшебных сказок. Разность между Покатигорошком и Храбрым портняжкой состоит только в том, что первый проявляет богатырскую силу, а второй очень ловко изображает таковую. В обоих случаях результат одинаков: герой одерживает верх над чудесным противником (чудовищем).

Конечно, мотив вооруженного поединка с чудовищем *сам по себе* имеет такую же древность, как мотив обмана или плутовства, но он является элементом мифа, то есть такой формы («структуры») фольклора, где протагонистом является именно чудовище. В мифе народа аранда (Австралия) о людоеде из Уламба (см. Приложение) рассказывается, как «злой человек» (*атуа аринтья*) из Уламба нападал на людей и ел их, пока один человек из Ноботта не вступил с ним бой, вооружившись копьем и дубинкой (букв. палкой). Человек из Уламба убил человека из Ноботта (NB мотив перевернут: чудовище побеждает своего противника), но от нанесенных ему ударов и, как водится, в австралийских мифах, от «смертельной усталости», человек из Уламба, вернувшись из путешествия домой превращается в тьюрунгу (чурингу).

К разряду собственно богатырских сказок следует отнести сказки, где герой, конечно, с помощью волшебного помощника, выигрывает сражение с вражеским войском во главе с семиглавым идолищем или арапским королевичем срацынским рыцарем: АТ 502 и АТ 532. В сборнике А.Н.Афанасьева эти сказки располагаются еще дальше друг от друга, под №№ 123-124 («Королевич и его дядька») и №№ 295-296

«Незнайка»). На самом деле у этих сказок практически одна и та же сюжетная схема и одна и та же сюжетная линия. Герой изгнанный за провинность, потерявший имя или бежавший от козней, под чужим именем поступает в службу к иноземному королю на самую низкую должность, но в момент опасности, не раскрывая своей личности, побивает вражеское войско и в награду за свои подвиги становится зятем короля. Точно такую же сюжетную линию мы находим в сказке «Храбрый портняжка» (Гримм 20), если добавить «понижающий коэффициент» в оценке силы мотива борьбы с чудовищем, обладающим исполинской силой (великан, целое вражеское войско): не открытый бой, а «военная хитрость» «обманный маневр», если угодно, «финт». Здесь сказывается эффективность метода трех мотивов: сказка «Никита Кожемяка» – не богатырская, т.е., в данном случае, авантюрная, а сказка «Храбрый портняжка» – богатырская, хотя внешне очень похожа на авантюрную. При наличии известных навыков данный метод работает на выдачу мотивов автоматически, подобно роботу поисковика.

В двоюродном родстве с богатырскими сказками находятся сказки, которые можно назвать авантюрными, где герой, нечаянно проявив некое свойство, или намеренно заявив о нем, *добывает* некий объект, часто путем *похищения*. Этим объектом может быть чудесное средство, предмет животное или чудесная невеста. В разряд этих сказок, в первую очередь, попадают сказки «Три царства – медное, серебряное и золотое» (Аф.128-130) и «Сказка о молодце-удальце, молодильных яблоках и живой воде» (Аф.170-178). Это классические волшебные сказки, о чем можно судить по хорошо развитой третьей большой мотивеме *узнавания* с полным набором мотивов.

В АТ они разнесены на еще большее расстояние, находясь под № 301 и № 551. Между тем, если правильно вычислить срединные элементы, это один и тот же сюжет (сюжетная линия).

В сказках АТ 301 срединным элементом является добыча героем царицы «золотого царства». Поиски похищенной матери и бой с Вихрем имеют второстепенное значение, основная тяжесть падает именно на мотив добычи золотой невесты, победа над Вихрем есть лишь средство достижения главной цели. Свидетельством тому является и мотив лишения героя невесты его старшими братьями, оставившими младшего погибать на горе, и тот факт, что только золотой царице дается личное имя Елены Прекрасной.

В «Сказке о молодце-удальце, молодильных яблоках и живой воде» роль срединного элемента играет добыча чудесного средства исцеления стареющего отца царевича, молодильного яблока и живой воды. Опять-таки, на это указывает форма мотивов третьей моти́фемы. Сказочная процедура узнавания строится именно на предъявлении живой воды, которую старшие братья не догадались найти прежде, чем сбросить героя в пропасть. Добыча невесты здесь составляет срединный элемент самостоятельной сказки, вставленной в рамки субмоти́фемы возвращения. Эту сказку следует относить к сказкам о добыче невесты.

Таким образом, нам пока удалось выделить два метасюжета, два вида сказок – богатырских (возвращение *своего*) и авантурных (похищение *чужого*), которые можно подразделить на более мелкие группы относительно природы похищенного или похищаемого объекта. Впрочем, с точки зрения известной поговорки – *то ли он украл, то ли у него украли*, – это даже не два метасюжета, а один сверхсюжет.

По мере дальнейшего разбора можно будет выяснить, сколько существует таких сказочных образований и существуют еще более крупные «царства» волшебных сказок. Если судить по уже имеющимся результатам, при соблюдении принципа единства деления, который нам дает метод трех моти́фем, их не должно быть много. Единственная трудность состоит в том, чтобы отделить существенные признаки мотивов от второстепенных относительно данной конкретной сказки.

Однако теперь, как кажется, решение этой «трудной задачи» приобретает чисто технический характер. Если оглянуться назад, в начало статьи, можно сказать, что при сравнении трех сказок мы, встав на определенную ступень, поднялись на три ступени вверх до простейшей абстракции в виде предложения, характеризующего большую группу нарративов. Теперь же, опускаясь с нижней, самой узкой ступени, вниз, мы постепенно окажемся на самом нижнем уровне в виде целых текстов сказок только за счет расширения пространства сказки в каждой точке, т.е. расширения каждого мотива.

Уровень сборников живых сказок, классифицируемых естественным путем по языковому и региональному признаку, является для нас основанием, материалом, от которого абстрагированием (сжатием, испарением) мы получим естественную классификацию сказочных сюжетов.

22 декабря 2019 г.

Приложение

Источник: Strehlow C. Die Aranda- und Loritja-Stämme in Zentral-Australien. Frankfurt am Main, 1908: II. Teil. Mythen, Sagen und Märchen des Loritja-Stammes. Die totem-istischen Vorstellungen und die Tjurunga der Aranda und Loritja (Veröffentlichungen aus dem Städtischen Völkermuseum Frankfurt am Main). S.90-92.

53. *Атуа аринтья*, злой человек.

В Уламба ⁵⁾, одном месте высоко на севере, жил когда-то очень злой человек (*атуа аринтья* ⁶⁾) со своим старым отцом по имени Топпататака ⁷⁾. *Атуа аринтья* взял свое копье и палку (*тнауа*) и пошел на юг, чтобы людей убивать и пожирать.

5) ulamba, т.е. лоб (ula) вождя.

6) arintja (ND) = erintja, злое существо.

7) toppatataka, составное из torpa = спина, и tataka = красный: тот, у кого красная спина.

Он прошел по ущелью Финке на тотемную площадку Рама людей-лута ¹⁾, что на верхней Финке. После он перевалил через Krichauff Ranges и увидел на юге много молодых мужчин (*рукута*), которые там поедали *манна йипа* [съедобные корни]. Эти *рукута* были люди-*интитья* [т.е. маленькие черные птицы]. *Атуа аринтья* вложил свое копье в копье-металку, убил несколько *рукута*, зажарил и съел. Затем он обернулся. Когда он заметил людей-лута в Рама, он сказал:

Ulatotatota airilinjatarana.

Коротколобые видят меня.

Люди-лута, которые о его злодеянии не имели никакого представления, приняли его как гостя. На другой день пошел *атуа аринтья* дальше и пел на пути *аринтья*-песню:

Arakapatura lapaia litjina,

Пока солнце высоко на небе, буду я дальше идти.

Ulakulbakunula litjina.

Ноги быстро передвигая вперед, буду я идти.

Он прошел через ущелье Финке и пришел в Парра ²⁾, где он песню запел:

Tmara nuka Ulamba indapindama.

Лагерь мой Уламба всегда лежит, т.е. моя родина в Уламба.

Отсюда пошел он по широкой равнине дальше и достиг Уламба. Там он улегся в большой каменной пещере, называемой Тьялапалапа ³⁾. Вскоре после этого он опять пустился в путь на юг и, пройдя Рама, дошел до Интитьярпа ⁴⁾, где он слышал много молодых мужчин (*интитья*), говорящих друг с другом. Он подкрался к ним, убил копьем много молодых мужчин и съел их. Люди-лута, у которых он на обратном пути опять устроился, дали ему хлеба из семян выпить. Он прошел затем по ущелью Финке и пришел к высокой горе под названием Эркататна ⁵⁾, с которой он спустился на равнину, называемую Йерратака ⁶⁾. Когда он в Уламба вернулся, спросил его отец: Где ты был? Только поблизости, был его ответ. На следующий день пошел он другим путем на юг и пришел к высокой горе, откуда он увидел много молодых людей, которых убил копьем и сожрал. Когда он через ущелье и

Пмембатъя ⁷⁾ в Уламба вернулся, спросил его отец: Где ты был теперь? Ты не принес никакого мяса, но выглядишь совершенно сытым. Он ответил, что наелся *манна лупа* [семян акации] и лег спать. На следующий день пошел он опять в Рама, где люди-*лута* с подозрением спросили его: Почему ты всегда приходишь к нам? Атуа аринтья пошел дальше и пришел к яме, в которой много мужчин собралось, которые громко разговаривали друг с другом, на что *атуа аринтья* сказал:

Ipitaipita ankarapankarama.

В большой яме говорят они непрерывно друг с другом.

Опять сожрал он несколько человек и пошел назад в Рама. Люди-*лута*, которые теперь начали что-то подозревать, спросили его: Как ты пахнешь? Ты пахнешь будто ты мертвых

1) luta = маленький валлаби.

2) parra = хвост.

3) tjalapálapa = пупок.

4) intjitjirpa = площадка молодых мужчин (intitja).

5) erknatatna, составное из erkната = гусеница и atna = экскременты, означает: экскременты гусеницы.

6) jerrataka, от jerга = муравей, означает: муравьями покрытый.

7) pmembatja = след змеи, см. стр.50, прим.12.

людей и не дали ему хлеба. На этот раз он вернулся в Уламба через Ирбангатара ¹⁾. После того, как он здесь отдохнул, предпринял он путешествие на юг, на пути попил воды в Пмалинтьоала ²⁾ и расположился опять в Рама. Когда он дальше на юг пошел, нашел он только одного одинокого мужчину в Ноботта ³⁾, который был левшой (*лингатьякуа*). Когда тот увидел приближающегося *атуа аринтья*, вложил он копье в копьеметалку, чтобы метнуть в него, однако он не попал в цель. Тогда он быстро схватил свою палку (*тнауиа*) и ударил ею *атуа аринтья* по спине. Однако последний убил леворукого человека ударом копья в бок, извлек из него жир и привязал к голове веревкой. Когда он пришел в Рама, спросили его люди-*лута*, кто нанес ему раны, на что он ответил, что раны возникли сами по себе. Совсем обессиленный вернулся он в Уламба, где отец обнял его, и спросил: кто его ранил. Однако, когда он увидел человеческий жир на его голове, он спросил: Ты все время пожирал людей, ты плохой сын. *Атуа аринтья* пошел в каменную пещеру и бросился на пол пещеры. Топпататака распростерся над ним и оба *тьюрунгерака* (превратились в тьюрунги, священные предметы. – ПБ).

1) irbangatara, составное из irbanga = рыбы и tara = два.

2) pmalintjoala, составное из арма = змея и intjoa = antja горло.

3) nobotta, производное от botta = кучка, означает: кучки jelka, одно место в Palm Creek.