

О происхождении волшебной сказки. Сказки полные и неполные.

Настоящая статья написана в рамках серии комментариев к переводу традиционных повествовательных текстов коренных народов Центральной Австралии, собранных немецким миссионером Карлом Штреловым и опубликованных в Известиях музея народоведения города Франкфурта-на-Майне (Veröffentlichungen aus dem Städtischen Völker-Museum Frankfurt am Main) в начале XX в. под редакцией Морица фон Леонарди. Ее цель – найти решение одной задачи, которая возникает только в рамках матричной теории волшебной сказки, или теории трех больших мотивов: *нарушение, испытание (подвиг) и узнавание*¹.

Как показали многочисленные эксперименты, способ преобразования сказки в былинку, а былины – в миф как *функция* (f) не имеет соответствующей обратной функции (f^{-1}). Во-первых, это невозможно теоретически, поскольку обратная (для нас) череда преобразований – миф $\rightarrow$ былина $\rightarrow$ сказка – должна быть осуществлена без разрывов и склеиваний (без ножниц и клея). Во-вторых, это противоречило бы эмпирическим фактам: в традиционной культуре «досказочной эпохи» (т.е. эпохи, когда еще не было и *не могло быть* классической волшебной сказки) миф, былина и сказка сосуществуют друг с другом. Преобразование сказки в былинку, а былины – в сказку становится возможным только в концептуальном пространстве, коль скоро волшебная сказка уже существует, и мы знаем её морфологию. В реальности попятное движение никогда не осуществлялось, как не осуществлялась и деградация общества в направлении от вторичной к первичной формации. Кроме того, у человечества не было необходимости заново создавать миф, поскольку повествовательные единицы, имеющие структуру мифа, продолжали существовать во всех фольклорных традициях как наряду с волшебной сказкой, так и внутри неё.

Однако начать следует с самых азов. При изучении фольклора следует постоянно помнить слова, однажды сказанные В.Я.Проппом, – о том, что, делая свои выводы, надо абстрагировать материал, а не чужие абстракции². Тем более, что эти чужие мысли – добавим от себя – могут оказаться не «разумными абстракциями», а лишь очень поверхностными обобщениями, которые больше похожи на домыслы. Итак, не будем ничего не примысливать к реальности.

В данном случае в качестве таковой выступает австралийский фольклор. Кому-то такое словосочетание может показаться непривычным. Чаще принято

¹ Теперь, пока не забыл, могу предложить более обобщенную терминологию (так же, как и деление на начало, середину и конец, она идет от «Поэтики» Аристотеля): *завязка, перелом* (ситуации) и *развязка*. – ПБ.

² Пропп В.Я. Структурное и историческое изучение волшебной сказки // Фольклор и действительность. М., 1976, с.144-145.

говорить, скажем, об австралийской мифологии, но русском фольклоре. В действительности противопоставление понятий мифологии и фольклора не имеет никакого смысла, поскольку эти понятия отражают не столько особенности двух типов устной традиции в узком понимании слова, сколько наши собственные, надо сказать, довольно расплывчатые, представления о двух формах социальной организации, одна из которых основана на охоте и собирательстве, а другая – на пашенном земледелии. Иначе говоря, при разделении понятий мифологии и фольклора мы пользуемся не определениями, но не очень точными ориентирами. Субстанционально, в жанровом отношении, эти явления ничем не отличаются друг от друга. И там, и там есть и мифы, и былины, и сказки. Если какую-либо австралийскую традицию взять в целом и сравнить с русской, мы, конечно, найдем существенные отличия, однако расстояние, которое их разделяет, окажется не на много больше, чем расстояние между русским и скандинавским фольклором.

В данном конкретном случае только на одном примере мы попытаемся более точно измерить расстояние между сказками народа аранда (Центральная Австралия) и русскими волшебными сказками. Здесь, конечно, возникает вопрос о сравнительном методе. Выявить путем сравнения особенности (сущность) двух каких-либо явлений невозможно. Прежде необходимо доказать, что они вообще сравнимы, а для этого, в свою очередь, необходимо иметь способ приведения их к сопоставимому виду.

Поскольку речь пойдет предположительно об эволюции мифа в сказку, в качестве такого способа возьмем классификацию по видоизменению некоторого признака. Этим признаком является морфология рассматриваемых явлений. Таким образом, сравнивать мы будем не сами явления, а их морфологию. В терминах Алана Дандиса, данную мысль можно выразить следующим образом: метод сравнения начинается с момента построения морфологической модели и сводится к ее тестированию.

Непосредственным объектом внимания для нас будет нарратив под номером 13 из коллекции мифов (Mythen), былин (Sagen) и сказок (Märchen) народа аранда, принадлежащей миссионеру Карлу Штрелову, который в Центральной Австралии занимался сбором материалов по этнографии (Völkerkunde).

Наконец, представим читателю нарратив, которым мы хотели бы его заинтересовать. Текст приводится полностью, без каких-либо купюр и стилистических «улучшений»). К тексту сказания в качестве справки прилагается небольшой абзац, взятый из другой части – «В начале времен (Die Urzeit)», посвященной описанию так называемой «модели мира»³, с примечаниями собирателя. Для эффекта представим текст в виде таблички-колдунщика (см.рис.1).

³ В некоторых справочных изданиях понятие мифа определяется двояким способом: 1) как «словесный повествовательный текст» («синтагматический план») и 2) как «система представлений о мире (модель мира)» («парадигматический план»). Реальности соответствует только первое понимание, хотя оно является

13. Нгалункуна приходит к релла нгантья

Ин. В древние времена жившие в земле люди (*релла нгантья*) не имели огня и были вынуждены употреблять мясо сырым.

А. Вот пошел однажды один человек по имени Нгалункуна, т.е. *Искра*, на охоту и бросил свое копье в валлаби (*ароа*), который убежал с копьем в бок. Нгалункуна преследовал его, пока тот вдруг не исчез в глубокой дыре. Преследователь положил свою копьеметалку у входа в дыру и спустился в неё.

В. Он падал все ниже и ниже, пока не достиг места, где обитали *релла нгантья* и где он был пойман находившимися там женщинами. Он пошел с ними в женский лагерь (*тмара лукура*), где нашел раненного им валлаби. Когда он захотел вернуться с ним в верхний мир, он обнаружил, что выход закрыт. Вскоре вернулись *атуа нгантья* из своего набега и съели принесенную добычу сырой. Удивленный Нгалункуна спросил двух женщин, неужели у них нет огня. Когда они ответили на этот вопрос отрицательно, он попросил копьеметалку, сделал на выпуклой стороне небольшой надрез, вложил в него сухую траву и начал тереть в нем палочкой из мулга (*ититья*), вода ею туда и сюда. С удивлением наблюдали за ним все подземные жители (*Leute*). Однако, когда первые искры упали на сухую траву и он, двигая туда-сюда палочкой, получил огонь, они стали разбегаться кто куда. Тогда Нгалункуна объяснил им, что это огонь и что они с помощью огня могут сделать мясо вкуснее. Когда он высказал свое пожелание снова вернуться на родину, *атуа нгантья* установили очень длинный шест, по которому он поднялся вверх⁴,

С. и снова оказался в своем лагере.

В начале времен. «... Души тотемов-богов⁵ ушли в землю. Называют их *ивопата*, т.е. спрятанные внутри, невидимые. Восточные аранда называют их *эритаринья*. Эти ушедшие в землю души (Seelen) тотемов-богов, одетые в красные тела, живут в подземных пустотах и называются также *релла нгантья*¹⁾ [спрятанные люди]. По ночам они выходят из-под земли, чтобы свои бывшие тела, а именно деревянные или каменные дощечки-тьюрунги, взять и осмотреть. Так же могут они на поверхности земли охотиться на *ароа* (валлаби), *тылпа* (диких котов) или *рамаиа* (вид ящериц). Добытых на охоте животных они забирают к себе в подземное жилище, *ралпара*²⁾...».

1) *релла* = человек, *нгантья* = скрытый в земле, подземный. Сходным образом обозначают источники, скрытые в песке в руслах рек: *кватья нгантья*, т.е. вода, скрытая в земле.

2) *ралпара* = мрачная, подземная пещера.

Рис.1.

настолько общим, что в конкретных исследованиях практической пользы не имеет. Что же касается мифа во втором значении, то он создается не самими носителями культуры, а исследователями, которые совершают довольно грубую ошибку, давно подмеченную выдающимся полевым этнографом Брониславом Малиновским, когда наблюдатель (собиратель) принимает за факты свои собственные заключения. Единая картина мира отсутствует. Рассказчик всегда находится в каком-то одном месте мифа. Миф все время достраивается и перестраивается в зависимости от конкретных обстоятельств. – *ПБ*.

⁴ Оригинальный текст на нем. языке см. в книге: [Strehlow C. Mythen, Sagen und Märchen des Aranda-Stammes. Die totemistischen Vorstellungen und die Tjurunga der Aranda und Loritja // Die Aranda und Loritja Stämme in Zentral Australien, Teil I // Veröffentlichungen aus dem Städtischen Völker-Museum Frankfurt am Main. Frankfurt am Main, 1907. Heft I: S.5, 31-32]

⁵ «Миссионерская» терминология К.Штрелова. В современной научной литературе этих существ называют тотемными предками, предками-тотемами, или первопредками. – *ПБ*.

Как можно убедиться, текст легко распадается, делится без остатка, на части, соответствующие начальной ситуации (**In**), первой (**A**), второй (**B**) и третьей (**C**) большим мотивемам. От классической волшебной сказки данный нарратив отличается тем, что отсутствует конечная ситуация, и тем, что на третью мотивему приходится только одна короткая фраза, констатирующая возвращение (прибытие) протагониста на «белый свет».

Перед нами сказка в строгом смысле слова, т.е. устно-традиционный нарратив, полностью открепленный от реальности, или быта в широком смысле, не исключая обряда (обряд *бытует*). Это и есть первобытная сказка, которую мы назовем неполной в отличие от полной, классической волшебной сказки. Здесь даже имеются своего рода «псевдоволшебные» предметы: копьёметалка с палочкой для добывания огня трением и шест, по которому можно взобраться в верхний мир. Это реальные предметы, которые используются в ирреальных ситуациях. Так мы лишний раз фиксируем то обстоятельство, что волшебную сказку делают таковой вовсе не волшебные предметы, а особенности ее композиции.

Графически это соотношение можно представить следующим образом (см. рис.2):

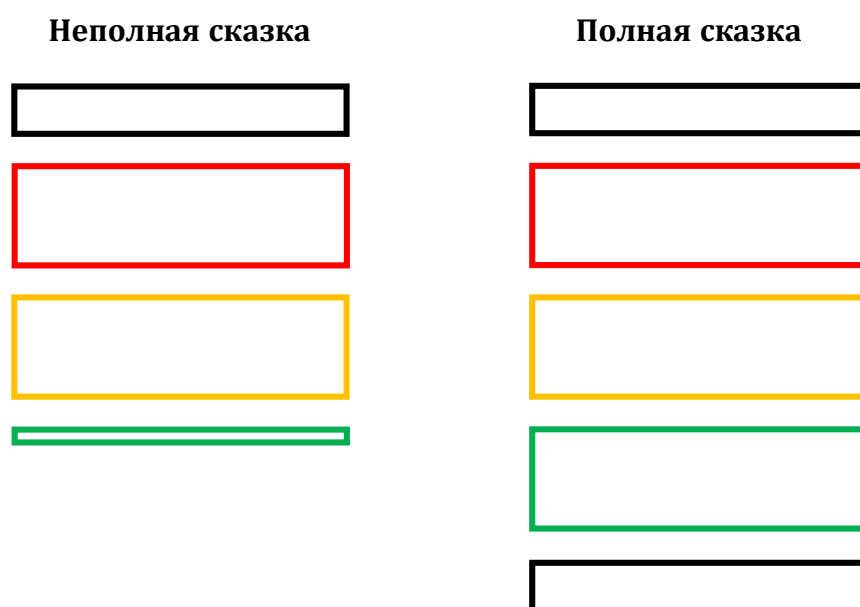


Рис.2.

Термин «неполная сказка» предпочтительнее термина «первобытная (архаическая) сказка», поскольку отражает морфологические особенности, а не только «исторические корни». Тем более, что сказок этого типа можно найти немало и в афанасьевском сборнике. А вот от понятия «миф-сказка» как теоретического объекта придется отказаться совершенно по причине его абсолютной бессмысленности. В пользу существования такого объекта не было

приведено ни единого эмпирического факта в виде конкретного текста⁶. Этот объект был искусственно сконструирован из трех никем не доказанных положений: 1) синкретическое сосуществование мифа и сказки в архаическую эпоху, 2) сказка происходит от мифа в значении «является результатом трансформации мифа в сказку» и 3) сказка отделяется от мифа в значении «классическая волшебная сказка полностью отдифференцирована от мифа». Не говоря уже о том, что два последних положения логически несовместимы друг с другом. Либо мы классифицируем сказки по видоизменению признака, либо наличию и отсутствию признаков.

В рассуждениях Е.М.Мелетинского и его соавторов мы имеем дело с явной попыткой пересказать своими словами одно место в книге Проппа «Исторические корни волшебной сказки» (1946). «Внешне, – пишет Пропп, – начало этого процесса, процесса перерождения мифа в сказку, сказывается в откреплении сюжета и акта рассказывания от ритуала. Момент этого открепления от обряда есть начало истории сказки, тогда как ее синкретизм с обрядом представляет собой ее доисторию»⁷. Члены упомянутой выше группы, во-первых, не сочли нужным сослаться на Проппа, а, во-вторых, заменили в его высказывании слово «обряд» на слово «миф». В результате этого вроде бы невероятного сочетания прямого заимствования и подделки возникла полная галиматья. Понятно, по каким соображениям высказывание Проппа было столь незастенчиво «трансформировано». Как известно, согласно его любимому тезису, древнейшей основой сказки является обряд инициации⁸. А этот тезис независимо от того, насколько он точен, весьма серьезно препятствует желанию некоторых авторов видеть в теории Проппа низшую, «синтагматическую», стадию развития «парадигматической» теории К.Леви-Стросса.

Однако, чего недостает первобытной сказке в сравнении с классической волшебной сказкой? В данном случае незаполненная зеленая мотивема узнавания есть следствие, или, лучше сказать, обратная сторона, отсутствия полноценного агониста. Раненый валлаби уводит за собой охотника Нгалункуна в «подземное царство», не являясь его гонителем или, наоборот, притеснителем.

Неполная сказка не нуждается в агонисте в силу относительной простоты стереотипных ситуаций. Настоящий, законченный агонист – это персонаж, препятствующий женитьбе / замужеству протагониста, что, собственно, и делает протагониста сказочным протагонистом. Таким образом, в первобытных условиях невозможно изобрести персонажа, действующего в качестве агониста, поскольку отсутствует свадебный цикл как таковой.

⁶ Мелетинский Е.М., Неклюдов С.Ю., Новик, Д.М., Сегал Д.М. Проблемы структурного описания волшебной сказки // Структура волшебной сказки. М., 2001: 13-15.

⁷ Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. М., 1986, с.357.

⁸ Там же, с.353.

С точки зрения решения чисто композиционной задачи, чтобы вырастить, «вытянуть» сказку непосредственно из мифа, надо не умерщвлять протагониста, а отправлять, изгонять, ссылать, лишать и т.п., причем заранее зная о возможности существовании третьей мотивемы. Но в традиционной культуре охотников и собирателей это неосуществимо как логически, так и эмпирически. Здесь создание мотива изгнания или подобного ему мотива («алломотива») невозможно. Его просто не из чего делать. Нет подходящего материала, сырья в виде соответствующих бытовых случаев, которые можно было бы обобщить средствами повествовательного фольклора (в частности, такой персонаж, как сирота, не существует по определению). Возможна только погоня с возвращением похищенного (вызволением из беды) или просто возвращением (спасением или бегством).

Здесь уместно подчеркнуть, что сказка о Нгалункуна является настоящей сказкой в том отношении, что мотивы, составляющие сюжет, проецируются на мотивемную сетку (линейку). При сложении мифа мотивы проецируются непосредственно на какие-либо фрагменты быта. В этом смысле первобытную сказку сближает с мифом и отдаляет от волшебной сказки насыщенность бытовыми деталями. В рассматриваемой сказке о Нгалункуна добывание огня не просто упоминается как факт дарения, но довольно подробно описывается.

Перейдем к выделению мотивов с помощью мотивемной линейки (см.рис.3).

In		Ip
	В древние времена жившие в земле люди <i>релла нгантья</i> не знали огня и питались сырым мясом.	
1/2/3	Человек по имени Нгалункула (Искра) идет на охоту	<i>о т л у ч к а</i>
4	Он бросает копье в валлаби	<i>б р о с о к</i>
5	и (или: <i>но только</i>) ранит его.	<i>п р о м а х</i>
6	Валлаби убегает от охотника с копьем в боку.	<i>и с ч е з н о в е н и е</i>
7	Нгалункуна преследует валлаби.	<i>р е ш е н и е</i>
8	Валлаби исчезает из виду в глубокой дыре.	<i>с н а р я ж е н и е</i>
9	Нгалункуна кладет копьеметалку у входа в дыру и спускается в нее.	<i>о т б ы т и е</i>
10/11/12	Он падает вниз и оказывается в том месте, где обитают <i>релла нгантья</i> .	<i>п у т е ш е с т в и е</i>
13	Женщины ловят его и уводят в женский лагерь, где он находит раненного им валлаби. Он хочет вернуться с ним в верхний мир, но обнаруживает, что выход из подземного мира закрыт.	<i>п р е п я т с т в и е</i>
14	Вскоре возвращаются из своего набега (на поверхность земли) мужчины <i>релла нгантья</i> и съедают свою добычу сырой. Нгалункуна узнает, что у подземные люди не знают огня.	<i>п р ы ж о к</i>
15	Тогда он просит дать ему копьеметалку и с помощью деревянной палочки добывает огонь вытиранием. Подземные жители в страхе разбегаются, но он объясняет им, что это огонь и как с его помощью делать мясо вкуснее.	<i>д о б ы ч а</i>
16/17/18	Нгалункуна высказывает пожелание вернуться домой и люди <i>нгантья</i> устанавливают очень длинный шест, по которому он взбирается вверх.	<i>в о з в р а щ е н и е</i>
19/20/21 22/23/24 25/26/27	Нгалункуна снова оказывается в своем лагере.	<i>п р и б ы т и е</i>

Рис.3.

Границы мотивом обозначены достаточно четко. *О т л у ч к а* (Нгалункуна идет на охоту), *о т п р а в к а* (Нгалункуна лезет в дыру), *п у т е ш е с т в и е* (Нгалункуна падает в подземелье), *в о з в р а щ е н и е* (Нгалункуна взбирается по шесту на землю), *п р и б ы т и е* (Нгалункуна оказывается в своем лагере).

Какие мотивы помещаются между *о т л у ч к о й* и *о т п р а в к о й*? Герой бросает копье в валлаби, но только ранит его; валлаби убегает и приводит охотника к глубокой дыре в земле. Данная последовательность событий по общим очертаниям мотивов и их расположению соответствует сказочной связке *п о д в о х / п о с о б н и ч е с т в о / в р е д и т е л ь с т в о*. «Подвох» – встреча (выслеживание) животного, «пособничество» – промах, «вредительство» – бегство раненого животного.

Вместе с преследованием животного до дыры в земле, в которой оно исчезает (скрывается)⁹, данная комбинация мотивов уже практически эквивалентна одному из фрагментов русской сказки «Зорька, Вечорка и Полуночка» (Аф.140¹⁰). Краткий пересказ этого места говорит сам за себя:

На третий день остается Зорька. Снова является старик, бросается на Зорьку, Зорька устраивает ему выволочку. Старик просит пощады. Зорька забивает ему бороду железным клином в дубовый столб. Зовет вернувшихся братьев посмотреть, как он их «угар» поймал. Но старичок с ноготок убегает, только половина бороды остается да кровавый след. По тому следу братья доходят до глубокого провала. Зорька вьет веревку из лыка, велит братьям опустить себя под землю.

Теперь посмотрим, какими мотивами заполнено пространство второй мотивемы, имея в виду мотивы, которые расположены между *п у т е ш е с т в и е м* и *в о з в р а щ е н и е м*.

При максимальном сжатии рассказа его содержание сводится к трем центральным мотивам второй мотивемы – *б о й, п о б е д а, к л е й м е н и е*. Герой вступает в борьбу за возможность возвращения. Для этого он дознается, чего нет у подземных людей, дает им эту ценность, и благодаря приобретенному благорасположению, получает средство для возвращения в верхний мир. Так эта часть сказки выглядит, если другие мотивы рассматривать как факультативные или как то, что принято называть «водой».

С точки зрения целостности данного повествования, рассуждая подобным образом, мы поступаем совершенно правильно. Собственно говоря, тема сказки о Нгалункуна – это *тема возвращения* в любом виде (из плена, неволи

⁹ Следует помнить, что центральное место в последовательности мотивов отправки занимает мотив снаряжения. Герой получает коня, путеводный предмет или просто сведения о том, с каком направлении двигаться. Если «куда глаза глядят» – тоже сойдет.

¹⁰ Нумерация сказок дается по последнему изданию «Народных русских сказок» А.Н.Афанасьева (1984-1985). – ПБ.

и пр.). Здесь достаточно небольшой «натяжки», чтобы возник мотив чудесного бегства. В общем, это сказ про то, как герой попал в затруднительное положение и затем счастливо выбрался из него. Все сводится к преодолению препятствий к возвращению. Самый простой вариант: герой падает в яму и выбирается из нее.

Однако бывают возвращения и возвращения. В данном случае обращает на себя мотив выпытывания. Герой выпытывает у женщин, чего недостает подземным жителям. Осознав это, мы мгновенно оказываемся в другой русской сказке – «Кощей Бессмертный» (Аф.157), что видно по рисунку ниже (см.рис.4).

Нгалункуна приходит к релла нгантья	Кощей Бессмертный
Нгалункуна преследовал его, пока тот вдруг не исчез в глубокой дыре. Преследователь положил свою копьеметалку у входа в дыру и спустился в неё.	По дороге домой царевич залег спать на девять суток. Наезжает Кощей Бессмертный и увозит Ненаглядную красоту.
Он падал все ниже и ниже, пока не достиг места, где обитали <i>релла нгантья</i>	Иван-царевич идет с государство Кощея Бессмертного.
И был он пойман находившимися там женщинами. Он пошел с ними в женский лагерь (<i>тмара лукура</i>), где нашел раненного им валлаби. Когда он захотел вернуться с ним в верхний мир, он обнаружил, что выход закрыт. Вскоре вернулись <i>атуа нгантья</i> из своего набега и съели принесенную добычу сырой. Удивленный Нгалункуна спросил двух женщин, неужели у них нет огня. Когда они ответили на этот вопрос отрицательно, он попросил копьеметалку, сделал на выпуклой стороне небольшой надрез, вложил в него сухую траву и начал тереть в нем палочкой из мулга (<i>ититья</i>), вода ею туда и сюда. С удивлением наблюдали за ним все подземные жители (<i>Leute</i>). Однако, когда первые искры упали на сухую траву и он, двигая туда-сюда палочкой, получил огонь, они стали разбегаться кто куда. Тогда Нгалункуна объяснил им, что это огонь и что с помощью огня можно сделать мясо вкуснее.	Царевич устраивается на постой к одной старухе и находит Ненаглядную Красоту. Он является к ней и учит её спросить Кощея Бессмертного, где его смерть. Первый раз Кощей говорит, что его смерть в венике завязана (герой веник вызолотил), второй – в дубовом тыне заделана (герой вызолотил тын). Мнимая забота Ненаглядной Красоты (золочение «смерти») обманывает доверие Кощея, он раскрывает свою тайну: «моя смерть в яйце, то яйцо в утке, та утка в кокоре, та кокора в море плавает». Придя к морю, царевич целится («Я тебя застрелю да сыром съем») сохраняет жизнь ястребу, медведю, щуку. Море доставляет колоду, медведь ее разбивает, ястреб ловит утку, щука приносит упавшее в море яйцо. Царевич возвращается к Кощей Бессмертному, перекладывал, перекладывал яйцо с руки на руку и смял совсем – тут Кощей свалился и помер.
Когда он высказал свое пожелание снова вернуться на родину, <i>атуа нгантья</i> установили очень длинный шест, по которому он поднялся вверх	Царевич запряг лошадей в золотую карету, набрал целые мешки серебра и золота и поехал с невестой к родному батюшке.

Рис.4.

Кажется, не очень трудно заметить совпадение остовных графов обоих повествований: Нгалункуна упускает добычу, у царевича крадут невесту, Нгалункуна ловят и уводят в свой лагерь женщины, царевич поселяется у одной старухи, Нгалункуна спрашивает женщин, прячась от мужчин, царевич учит невесту, о чем спросить Кощея, Нгалункуна просит дать ему копьеметалку, царевич идет добывать яйцо со смертью Кощея и т.д. Коннотативное значение

(результат) действий с яйцом и копьеметалкой одно и то же: открывается путь к возвращению домой.

В качестве шаблона возвращения остовный граф данного типа безотказно работает также в сказках на сюжет «Три царства – медное, серебряное и золотое» (Аф.128-130) или на сюжет «Сказка о молодце-удальце, молодильных яблоках и живой воде» (Аф.171-178). При возвращении героя с успешно выполненного задания братья-соперники либо сбрасывают его в пропасть, либо оставляют на высокой горе, ставя перед ним задачу вертикального перемещения с того света на этот свет. Герой либо уже имеет, либо добывает (находит, получает в награду) волшебное средство. В сказках о молодце-удальце австралийскому способу лазания по шесту соответствует полет на чудесной птице.

Таким образом, многое зависит от раскраски вершин графа. В сказке о Нгалункуна два волшебных предмета, копьеметалка (Кощеево яйцо) и шест (птица-колпалица¹¹). Соответственно, в сказке о Кошее Бессмертном (Аф.157) более ярко раскрашены действия (мотивы) вокруг «копьеметалки», а в сказке о молодце-удальце (Аф.171) более яркими делаются мотивы, сгруппированные вокруг «шеста» (т.е. мотивы, «тянущие» к этому образу). Есть варианты, в которых две эти вершины графа стягиваются (убирается соединяющее их ребро). Так, в сказке о молодце-удальце № 177 герой выбирается из ямы с помощью палицы: «Взял поставил палицу, уперся на нее и выскочил вон из ямы». Вариант практически идентичный австралийскому в сказке о Нгалункуна. Палица используется функционально, в качестве шеста, т.е. как не-волшебный предмет.

Итак, «Сказ про то, как Нгалункуна у релла нгантя побывал» можно не только трансформировать целиком в волшебную сказку путем применения трехперсонажной схемы (инъектирования агониста), но и использовать таким, какой есть, в качестве шаблона для таких частей волшебных сказок, как вставные ходы (в сложноподчиненных сказках) Как было показано выше, с помощью функции¹² *В О З В Р А Щ Е Н И Е* элементы множества «Сказка о Нгалункуна» вполне точно сопоставляются элементам соответствующих подмножеств русских сказок.

Однако существует еще один вариант, когда данный остовный граф может способом создания такой комбинации (последовательности) мотивов, которая выполняет роль предварительного хода в сложносочиненной сказке. С

¹¹ В примечании Л.Г.Барага и Н.В.Новикова дается пояснение («перевод»): колпица. На самом деле разъяснение должно быть иного рода. В данном случае мы имеем дело с реликтом создания тайного языка, для посвященных, в частности, добавлением в слова обыденного языка лишних слогов: колпица → колпалица. Как известно по австралийским материалам, делается это еще и в целях придания тексту размерности. Вероятно, правильно писать: птица Колпалица. По аналогии со сказочным образом «птица Моголь» (ср. названия птицы «гоголь» или напитка «гоголь-моголь»).

¹² Функция в математическом смысле. – ПБ.

подобным случаем мы встречаемся в сказке «Поди туда – не знаю куда, принеси то – не знаю что» (Аф.212). Перескажем начало этой сказки с некоторыми небольшими сокращениями, касающихся в основном прямой речи, диалогов и монологов (см.рис.5).

In. В некотором государстве жил-был король и служил у него стрелец-молодец по имени Федот – «николи промаху не давал».

A. Случилось Федоту-стрельцу в одно время пойти на охоту. Зашел он в темный, густой лес и видит: сидит на дереве горлица. Федот выстрелил – и перешиб птице крылышко. Птица упала на землю, стрелец хотел оторвать ей голову и положить в сумку. Но горлица возговорила человеческим голосом, чтобы он взял ее живой, принес в дом, посадил на окно и, когда найдет на нее дремота, ударил ее наотмашь – «и добудешь себе великое счастье. Стрелец удивился (и понес горлицу домой).

B. Принес птицу домой и сделал все, как она учила. Посадил на окно, дождался, пока она, положив голову под крылышко, задремлет, и ударил стрелец ее легахонько – «пала горлица наземь

C. и сделалась душой-дэвицей, да такую прекрасною, что ни вздумать, ни взгадать, только в сказке сказать!». Она наставляет его объявляет его нареченным мужем, а себя – его богоданной женой. Федот женится на ней.

Fi. Федот стал жить с молодой женой, но службу не забывал; каждое утро ни свет ни заря идет в лес, стреляет дичь и относит на королевскую кухню.

Рис.5.

[Примечание. Сказочный семафор. **Запрет на брак**, **переключение**, **разрешение на брак**. Случай на охоте попадает в первую мотифему, поскольку Федот-стрелец перешиб горлице крылышко («подстрелил лебедь белую»), но отказывается жениться – собирается оторвать горлице голову и положить её к себе в сумку, т.е. причислить к числу любовных побед. Однако не вышло: горлица заговорила «человеческим» голосом].

При сопоставлении текста первой мотифемы сказки о Федоте-стрельце с текстом первой мотифемы сказки о Нгалункуна особые затруднения не возникают. Раненое животное ведет героя в место, где он должен пройти некое испытание. Только в русской сказке раненая горлица¹³ «скрывается» не подземной пещере, а в доме охотника, и не убегает, а заставляет себя туда нести.

В пространстве второй мотифемы герой делает то, что просила горлица. Ей не доставало человеческого облика, который стрелец добывает для (выбивает из нее) ударом наотмашь. Вместо возвращения – женитьба. А раз есть свадьба, то есть и **к о н е ч н а я с и т у а ц и я**, вроде: стали они жить-поживать. Свадьба и конечная ситуация появляются здесь поскольку в целом сказка, основной ее ход, является волшебной – с полным набором мотифем и персонажей.

¹³ Горлица, колпалница, палица – свидетельство гомологичности соответствующих текстов. –ЛБ.

Кроме того, вторая, заключительная мотивема предварительного хода содержит в себе очень сильный мотив расколдовывания, который обычно закладывается в третью мотивему волшебной сказки. Наличие этого мотива, свидетельствует о наличии границы внутри пространства повествования, которое мы принимаем как вторую мотивему. Мотив расколдовывания можно рассматривать как условный эквивалент мотивов возвращения и прибытия (зд. возвращения человеческого облика). Такой прием сочетания мотивов вполне позволяет двухмотифемное повествование подать как трехмотифемное, где третья мотивема лишь обозначена мотивом прибытия. Горлица превращается в два этапа: падает наземь (*в о з в р а щ е н и е*) и становится девицей (*п р и б ы т и е*). В данном контексте «прибытие» означает, что она «пришла в себя». С этим мы приходим к конечному выводу о том, что рассматриваемый фрагмент текста сказки № 212 сохранил композицию первобытной (неполной) сказки без каких-либо изменений.

Тот факт, что данный текст по своей структуре очень архаичен, подтверждается другим фактом. Начальная ситуация сказки о Нгалункула представляет не протагониста, а подземных людей *релла нгантья*, т.е. его будущих антагонистов. Начальная ситуация сказки № 212 тоже говорит о короле, и только потом о стрельце. А король, если помнить всю сказку, во втором ходе становится агонистом с некоторыми остаточными признаками антагониста.

В данном случае архаичность означает повторение общих контуров инициации. В этой части теория Проппа абсолютно верна. Является ли инициация единственным источником происхождения сказки – это уже другой вопрос.

[П р и м е ч а н и е . Сходный со сказкой о Нгалункуна по своим очертаниям сюжет (зд. остоновый граф) мы находим в сказке братьев Гримм «Стеклянный гроб» (№ 163). Особенность этой сказки – расплывчатая персонажная схема, а отсюда – нечеткая, даже запутанная мотивемная схема. Протагонист как бы «двоится» (сказочный астигматизм). Это связано с тем, что агонистом портного является олень (превращенный молодой граф), а агонистом его сестры, красавицы графини – чародей, который одновременно является агонистом молодого графа. Это является результатом соединения сюжета о храбром портняжке (№ 20), имея в виду первый ход (второй ход – сказка «Жар-птица и Василиса-царевна» (Аф. 169)) и сюжета о спящей красавице («Шиповничек» (Гримм, № 50). Первый ход сказки «Храбрый портняжка» есть не что иное, как переработка сюжета изоморфного австралийскому сюжету о Нгалункуна.]

Демонстрируемые нами рассуждения (как способ исчисления) могут показаться слишком сложными и даже скучными. Но сложность предлагаемых решений соответствует сложности самой сказки. Любая сказка – это очень сложная система уравнений. К тому же, рассуждая подобным образом, мы

лишь повторяем то, что происходит в голове самого сказочника. Но мы подходим к сказке с обратной по отношению к сказочнику стороны. Он движется к исполнению, а мы *от* исполнения. Мы как бы находимся по разные стороны одного экрана, если привлечь образ театра теней. Следовательно, будучи непосвященными, мы видим только тени фигур (речи), которые находятся в руках исполнителя.

К вопросу о классификации мотивов. Антти Аарне все-таки был прав: при создании каталога сюжетов деление их на отдельные мотивы не имеет практического смысла¹⁴. Отрицательный результат грандиозного эксперимента Стива Томсона это подтверждает.

Действительно, мотив есть то, что он есть, только внутри конкретной сказки. Вспомним слова Проппа о структуралистах и формалистах. По его замечанию, последние не видят (не могут видеть) сказку как целое, как систему¹⁵. Здесь Аарне был бы полностью на стороне Проппа: “Den einzelnen Märchentypen sind, soweit möglich, vollständige Erzählungen zu Grunde gelegt worden”.

Принципиально невозможно просто взглянуть на миф или сказку как бы с высоты птичьего полета и тут же сказать, из каких мотивов они состоят. Следует говорить не о классификации (читай: каталогизации), а о принципах и алгоритмах выделения мотивов. При этом, конечно, мотив надо уметь отличать от сюжета, сюжет – от сюжетной схемы, а сюжетную схему – от темы¹⁶.

Процедура выделения мотивов представляет собой трудоемкий и достаточно долгий процесс, подчиняющийся законам логики и правилам фольклора. Прежде всего необходимо расположить «в столбик» целый ряд вопросов и ответов. Что это миф или сказка? Если да, то какая это сказка, первобытная или классическая, мужская или женская, одноходовая или многоходовая? Кто является протагонистом, и кто является агонистом и антагонистом, если они существуют в данной сказке, и, если существуют, то как существуют, в какой ипостаси? Все это (и еще многое другое) помогает определить, где, а именно: в пространстве какой мотивемы, находится данный мотив, в начале, середине или конце сказки. Определение местоположения мотива – это та самая «половина решения». Найти, выделить и определить составляющие её мотивы, зна-

¹⁴ Aarne Antti. Verzeichnis der Märchentypen // FF Communication, No.3, 1910, S.v.

¹⁵ Пропп В.Я. Структурное и историческое изучение волшебной сказки..., с.139. Слово «система» – ключевое для теории Проппа, если понятие системы не отождествлять с систематикой. В «Морфологии сказки» он предвосхитил не «структурную модель» К.Леви-Стросса (там просто нечего «предвосхищать»), а общую теорию систем Берталанфи, весьма успешно применив ее к изучению волшебной сказки.

¹⁶ Игнорирование этих принципов приводит к возникновению таких специфических фактов истории науки, как электронное издание «Тематическая классификация и распределение фольклорно-мифологических мотивов по ареалам. Аналитический каталог» Ю.Е.Березкина и Е.Н.Дувакина (см.сайт ruthenia.ru/folklore/berezkin/).

чит решить сказку, т.е. установить её вертикальные (исторические) и горизонтальные (морфологические) связи. Решение таких задач необходимо при реконструкции тех элементов традиционной культуры, *пережитков* которых, безусловно, являются мотивы или их комбинации. (Конечно, метод пережитков Тэйлора следует основывать не на том, что пережитки *бытуют*, а на том, что они должны *существовать*.)

На пути классификации мотивов стоят два препятствия. Во-первых, наличие двойного стандарта. Сказка в процессе формирования мотивов не использует деления на объектный язык и метаязык. Она пользуется двумя метаязыками, прямым и косвенным значением мотивов. Поэтому при описании (выделении) конкретных мотивов приходится все время переходить от метаязыка к метаязыку. Отсюда вытекает теоретическая невозможность естественной классификации мотивов. Во-вторых, классификация мотивов в значении каталогизации подобна решению задачи квадратуры круга, поскольку равносильна классификации всех возможных действий людей по отношению друг к другу. Из этого вытекает практическая невозможность решения такой задачи.

При формулировке мотивов многое зависит также от степени сжатия повествования. По мере сжатия или растягивания мотивы меняют свою форму. При этом непрерывное приходится описывать как дискретное, хотя, конечно, мотивы от исполнения к исполнению постепенно «утаптываются»

В том, что касается классификации сюжетов, то указатель Аарне, как правильно отметил Пропп, является по сути не каталогом, не классификацией (за отсутствием единого принципа деления), а «списком сюжетов»¹⁷. И в этом плане он вполне удобен для работы. Здесь, как показывают многочисленные опыты по усовершенствованию указателя Аарне, лучшее – враг хорошего.

Особо можно отметить, что деление на мифы (сюжеты) о происхождении солнца, о происхождении людей, о происхождении огня и т.п. не принадлежит самой традиционной культуре. Это часть исследовательской культуры в ее первобытной форме. В сущности, это искусственная классификация, поскольку не изоморфна отображаемому явлению. Миф о происхождении людей в сказке легко превращается в мотив «чудесного рождения. К тому же миф, особенно как «рассказ сакрального порядка», в терминах Проппа, никак не рассчитан на создание картины мира. Исполнитель в процессе рассказывания мифа не интересуется созданием «модели мира», он занят решением более насущных, более близких для него задач. Это отчетливо видно по австралийским материалам.

Коль скоро речь может идти только о классификации сюжетов, возникает вопрос: что уже сделано и что еще можно сделать? Во-первых, если не путать

¹⁷ Пропп В.Я. Морфология сказки. М., 1969. С.15-16.

задачу классификации с каталогизацией сюжетов, существует несколько способов классификации. Они хорошо известны и все ими пользуются. Это деление сказок на архаические и классические, мужские и женские, одно- и много-ходовые, наконец, на сказки о животных, волшебные и бытовые сказки. Можно классифицировать сказки по другим признакам. Такие классификации показывают способы, которыми может быть решена данная сказка, например, если встает вопрос о том, из чего она складывается, или о ее «исторических корнях».

Вообще, когда ставится вопрос о классификации явлений фольклора, подразумеваются две взаимосвязанные задачи, задача формализации и задача поиска однородных по тем или иным признакам образцов. В первом случае мы получаем возможность приведения всего корпуса к единому виду. Трехмотивная сетка идеально подходит для этой цели. Во втором случае мы отыскиваем единицы фольклора по интересующим нас признакам, которые важны для изучения конкретных сюжетов. Таким образом, речь идет о создании поисковика – **Викифольклора**. Тогда надо просто оцифровать существующие источники (возможно, даже «живьем», без предварительной формализации) и собрать их в одном месте.

Сюжеты (т.е. сказки) можно попытаться группировать по темам, а *тема* – это и есть остовный граф, о котором говорилось выше. Его вершинами являются события, а ребрами – логические связи между ними. Тема извлекается из целой сказки как единой картины описываемых событий. В этом ракурсе идея пятнадцати сюжетов волшебной (фантастической) сказки Р.М.Волкова¹⁸, за которую его так беспощадно ругал Пропп, была не так уж плоха, с учетом того, что она намного опережала технические возможности своего времени.

Скорее всего, окажется, что определенные мотивы тяготеют к определенным темам. С поиском мотивов еще проще. Надо будет лишь набрать нужное слово (по образу действий или персонажа): смола, огонь, царь, солдат, падчерица, конь, птица, ларец, дворец и т.п. Какое слово набрать, будет ясно из самой сказки или сборника сказок, являющихся предметом исследования. Тем более, что сочетания персонажей, действий и средств имеют граничный характер. При таком подходе не требуется даже перевода самих текстов. Достаточно вместо слова «смола» набрать его эквивалент на соответствующем языке.

Сказанное не означает, что выделение мотивов является в принципе бесполезным занятием, без этого мы не сможем понять интересующий нас миф или сказку. Но такое настоящее научное значение (см.рис.3) такое выделение, или распределение мотивов по мотивемам, приобретает только в рамках конкретного исследования.

8 октября 2019 г.

¹⁸ Волков Р.М. Сказка. Том первый. [Одесса,] 1924, с.VIII-IX.