ГОСУДАРСТВЕННАЯ ПОЛЯРНАЯ АКАДЕМИЯ

#### РЕФЕРАТ

ВЛАДМИР ЯКОВЛЕВИЧ ПРОПП

«МОРФОЛОГИЯ СКАЗКИ»

**СТУДЕНТ:** РЕМИЗОВ ДМИТРИЙ

**ГРУППА:** 211-А

САНКТ – ПЕТЕРБУРГ 2001**I. К истории вопроса**

В первой трети нашего века научная литература о сказке была не слишком богата, больше всего издавалось текстов, довольно много работ по частным вопросам и сравнительно мало трудов общего характера. Такая картина мотивировалась недостаточным количеством материала. Однако после окончания капитального труда И.Вольте и Г.Поливки «Примечания к сказкам братьев Гримм», последний том которого заканчивается библиографией, состоящей из 1200 названий сборников и материалов, известных авторам, стало очевидно, что дело не в количестве материала. Дело в методах изучения. Пестрота и красочное многообразие сказочного материала приводят к тому, что четкость, точность в постановке и решении вопросов достигается лишь с большой трудностью.

Ясно, что прежде чем осветить вопрос, откуда сказка происходит, надо ответить на вопрос, что она собой представляет. Правильная классификация – одна из первых ступеней научного описания. От правильности классификации зависит и правильность дальнейшего изучения.

Самое обычное деление сказок – это разделение на сказки с чудесным содержанием, сказки бытовые, сказки о животных. (Предложено В.Ф.Миллером. Эта классификация по существу совпадает с классификацией мифологической школы (мифические, о животных, бытовые). Возникает вопрос: а разве сказки о животных не держат элемента чудесного, и наоборот?

Дальнейшие попытки по существу не вносят улучшения. Так, например, в своей известной работе «Психология народов» Вундт предлагает следующее деление:

1. Мифологические сказки – басни
2. Чисто волшебные сказки
3. Биологические сказки и басни
4. Чистые басни о животных
5. Сказки «о происхождении»
6. Шутливые сказки и басни
7. Моральные басни

Эта классификация много богаче прежних, но и она вызывает возражения. Басня есть категория формальная. Что под этим подразумевал Вундт – неясно. Термин «шутливая» сказка вообще недопустим, так как та же сказка может трактоваться героически, и комически и т.д.

Забегая вперёд, мы скажем, что деление волшебных сказок по сюжетам по существу вообще невозможно. Сказки обладают одной особенностью: составные части одной сказки без всякого изменения могут быть перенесены в другую.

Сюжет обычно определяется так: берется одна какая-нибудь часть сказки (часто случайная, просто бьющая в глаза), прибавляется предлог «о», и определение готово. Такая классификация обычно искажает сущность изучаемого материала. Мы проиллюстрируем это двумя примерами. В 1924 г. появилась книга о сказке одесского профессора Р.М. Волкова. Волков с первых же страниц своего труда определяет, что фантастическая сказка знает 15 сюжетов:

1. О невинно гонимых
2. О герое – дурне
3. О трех братьях
4. О змееборцах
5. О добывании невест
6. О мудрой деве
7. О заклятых и зачарованных
8. Об обладателе талисмана
9. Об обладателе чудесных предметов
10. О неверной жене и т.д.

Как установлены эти 15 сюжетов – не оговорено. Если же всмотреться в принцип деления, то получится следующее: первый разряд установлен по завязке, второй – по характеру героя, третий – по количеству герой, четвёртый – по одному из моментов хода действия и т.д. Таким образом, принцип деления вообще отсутствует, получается действительно хаос. Данная классификация не является научной в точном смысле слова, она не более чем условный указатель, ценность которого весьма сомнительна.

Затронув вопрос о классификации сюжетов, мы не можем обойти молчанием указателя сказок Антеи Аарне, который является одним из основателей так называемой финской школы. Представители этой школы добывают и сравнивают варианты отдельных сюжетов по их мировому распространению. Материал группируется гео – этнографически по известной, вперёд выработанной Системе, и затем делаются выводы об основном строении, распространении и происхождении сюжетов. Однако сюжеты состоят в теснейшем родстве между собой. Аарне было предпринято составление списка сюжетов, благодаря которому возможна шифровка сказки. Сюжеты названы Аарне типами, и каждый тип занумерован. Краткое условное обозначение сказок очень удобно. Но наряду с этими достоинствами существует и ряд недостатков: как классификация указатель Аарне не свободен от тех ошибок, которые делаем Волков. Основные разряды следующие:

1. Сказки о животных
2. Собственно сказки
3. Анекдоты

Мы легко узнаем прежние приемы, перестроенные на новый лад. Мы не будем входить в подробности этой классификации, а остановимся лишь на волшебных сказках, которые выделены им в подразряд. Заметим кстати, что введение подразрядов - одна из заслуг Аарне. Волшебные сказки охватывают, по Аарне, следующие категории:

* 1. Чудесный противник
  2. Чудесный супруг (супруга)
  3. Чудесная задача
  4. Чудесный помощник
  5. Чудесный предмет
  6. Чудесная сила или умение
  7. Прочие чудесные мотивы

По отношению к этой классификации могут быть почти дословно повторены возражения на классификацию Волкова. Правда, Аарне и не стремится к созданию собственной научной классификации: его указатель важен, как практический справочник и как таковой он имеет огромное значение. Но указатель Аарне опасен другим: близость сюжетов между собой и невозможность вполне объективного отграничения приводит к тому, что при отнесении текста к тому или другому типу часто не знаешь, какой номер выбрать.

Мы переходим к другой важнейшей области изучения сказки: к описанию её по существу. Очень немного говорил об описании сказки А.Н.Веселовский. Но то, что он говорил, имеет огромное значение. Веселовский понимает под сюжетом комплекс мотивов. Мотив может приурочиваться к различным сюжетам. Под мотивом он понимает простейшую повествовательную единицу. Однако, те мотивы, которые он приводит в качестве примеров, раскладываются.

Ж. Бедье первым осознал, что в сказке существует какое-то отношение между её величинами постоянными и величинами переменными. Постоянные, существенные величины он называет элементами и обозначает их греческой омегой (W). Остальные, переменные величины он обозначает латинскими буквами. Таким образом, схема одной сказки даёт W+a+b+c, другой – W+a+l и т.д. Но правильная по существу мысль разбивается о невозможность уловить эту омегу в точности.

**II. Метод и материал**

Для сравнения мы выделяем составные части волшебных сказок по особым приемам и затем сравниваем сказки по их составным частям. В результате получится морфология, т.е. описание сказки по составным частям и отношению частей друг к другу. Сказка нередко приписывает одинаковые действия различным персонажам. Это даёт нам возможность изучать сказку по функциям действующих лиц. Исследование показывает, что повторяемость функций поразительна. Самый способ осуществления функций может меняться: он представляет величину переменную. Функции действующих лиц представляют собой те составные части, которыми могут быть заменены мотивы Веселовского или элементы Бедье. Функций чрезвычайно мало, а персонажей чрезвычайно много. Этим объясняется двоякое качество волшебной сказки: с одной стороны, ее поразительное многообразие, с другой – ее не менее поразительное однообразие.

Итак, функции действующих лиц представляют собой основные части сказки. Для выделения функций их следует определить.

1. Постоянными, устойчивыми элементами сказки служат функции действующих лиц.
2. Число функций, известных волшебной сказке – ограничено.
3. Последовательность функций всегда одинакова
4. Все волшебные сказки однотипны по своему строению.

# Ш. Функции действующих лиц

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Краткое изложение сущности функции** | **Сокращенное определение одним словом** | Условный знак функции |
| **1**. **Один из членов семьи отлучается из дома** | Отлучка | E |
| *1) Отлучиться может лицо старшего поколения* |  | E1 |
| *2) Усиленную форму отлучки представляет собой смерть родителей* |  | E2 |
| *3) Иногда отлучаются лица младшего поколение* |  | E3 |
| **2**. **К герою обращаются с запретом (роль запретов иногда играет приказание)** | Запрет | Б |
| **3. Запрет нарушается** | Нарушение | В |
| **4. Антагонист пытается произвести разведку** | Выведывание | В |
| *1) Выведывание имеет целью узнать местопребывание детей, иногда драгоценных предметов и пр.* |  | В1 |
| *2) Обращённую форму выведывания мы имеем при выспрашивании вредителем его жертвой* |  | В2 |
| *3) Выведывание через других лиц* |  |  |
| **5. Антагонисту даются сведения о жертве** | Выдача | w |
| *1) Антагонист получает непосредственно ответ на свой вопрос* |  |  |
| **6.** **Антагонист пытается обмануть свою жертву, чтобы овладеть ею или её имуществом** | Подвох | Г |
| *1) Вредитель действует путём уговоров* |  | Г1 |
| *2) Он действует непосредственным применением волшебных средств* |  | Г2 |
| *3) Он действует иными средствами обмана или насилия* |  | Г3 |
| **7. Жертва поддаётся обману и тем невольно помогает врагу** | Пособничество | g |
| *1) Герой соглашается на все уговора антагониста* |  | G1 |
| *2-3) Он механически реагирует на применение волшебных и иных средств* |  | g2 и g3 |
| **8. Антагонист наносит одному из членов семьи вред или ущерб** | Вредительство | \_а |
| *1) Он похищает человека* |  | \_а1 |
| *2) Он похищает или отнимает волшебное средство* |  | \_а2 |
| *3) Он расхищает или портит посев* |  | \_а3 |
| *4) Он похищает дневной свет* |  | \_а4 |
| *5) Он совершает хищение в иных формах* |  | \_а5 |
| *6) Он наносит телесное повреждение* |  | \_а6 |
| *7) Он вызывает внезапное исчезновение* |  | \_а7 |
| *8) Он требует или вынимает свою жертву* |  | \_а8 |
| *9) Он изгоняет кого-либо* |  | \_а9 |
| *10) Он приказывает кого-либо бросить в море* |  | \_а10 |
| *11) Он околдовывает кого-либо или что-либо* |  | \_а11 |
| *12) Он совершает подмену* |  | \_а12 |
| *13) Он приказывает убить* |  | \_а13 |
| *14) Он совершает убийство* |  | \_а14 |
| *15) Он заточает, задерживает* |  | \_а15 |
| *16) Он угрожает насильственным супружеством* |  | \_а16 |
| *16а) То же между родственниками* |  | \_аXVI |
| *17) Он угрожает каннибализмом* |  | \_а17 |
| *18) Он мучает по ночам* |  | \_а18 |
| *19) Он объявляет войну* |  | \_а19 |
| **8-а. Одному из членов семьи чего-либо не хватает, ему хочется чего-либо** | Недостача | А \_ |
| *1) Недостача невесты* |  | А 1 |
| *2) Необходимо, нужно волшебное средство* |  | А 2 |
| *3) Недостает диковинок (без волшебной силы)* |  | А 3 |
| *4) Специфическая форма : не хватает волшебного яйца со смертью Кощея* |  | А 4 |
| *5) Рационализированные формы: не хватает денег, средств к существованию и пр.* |  | А 5 |
| **9. Беда или недостача сообщается, к герою обращаются с просьбой или приказанием, отсылают или отпускают его** | Посредничество | В |
| *1) Издается клич о помощи с последующей отсылкой героя* |  | В1 |
| *2) Герой непосредственно отпускается* |  | В2 |
| *3) Герой отпускается из дома* |  | В3 |
| *4) Беда сообщается* |  | В4 |
| *5) Изгнанный герой увозится из дома* |  | В5 |
| *6) Обреченный на смерть герой тайно отпускается* |  | В6 |
| *7) Поётся жалобная песнь* |  | В7 |
| **10. Искатель соглашается или решается на противодействие** | Начинающееся противодействие | С |
| **11. Герой покидает дом** | Отправка | { |
| **12. Герой испытывается, выспрашивается, подвергается нападению и пр., чем подготовляется получение им волшебного средства или помощника** | Первая функция дарителя | Д |
| *1) Даритель испытывает героя* |  | Д1 |
| *2) Даритель приветствует и выспрашивает героя* |  | Д2 |
| *3) Умирающий или умерший просит оказать услугу* |  | Д3 |
| *4) Пленный просит об освобождении* |  | Д4 |
| *4а) То же с предварительным пленением дарителя* |  | \*Д4 |
| *5) К герою обращаются с просьбой о пощаде* |  | Д5 |
| *6) Спорщики просят разделить между ними добычу* |  | Д6 |
| *7) Другие просьбы* |  | Д7 |
| *8) Враждебное существо пытается уничтожать героя* |  | Д8 |
| *9) Враждебное существо вступает с героем в борьбу* |  | Д9 |
| *10) Герою показывают волшебное средство, предлагают обменять его* |  | Д10 |
| **13. Герой реагирует на действия будущего дарителя** | Реакция героя | Г |
| *1) Герой выдерживает (не выдерживает) испытание* |  | Г1 |
| *2) Герой отвечает (не отвечает) на приветствие* |  | Г2 |
| *3) Он оказывает (не оказывает) услугу умершему* |  | Г3 |
| *4) Он отпускает пленного* |  | Г4 |
| *5) Он щадит просящего* |  | Г5 |
| *6) Он совершает раздел и мирит спорщиков* |  | Г6 |
| *7) Герой оказывает какую-нибудь иную услугу* |  | Г7 |
| *8) Герой спасается от покушения на него, применяя средства враждебного существа к нему самому* |  | Г8 |
| *9) Герой побеждает (не побеждает) враждебное существо* |  | Г9 |
| *10) Герой соглашается на обмен, но немедленно применяет волшебную силу предмета к отдателю* |  | Г10 |
| **14. В распоряжение героя попадает волшебное средство (животное, предметы, из которых являются волшебные помощники)** | Снабжение, получение волшебного средства | Z |
| *1) Средство передается непосредственно* |  | Z1 |
| *2) Средство указывается* |  | Z2 |
| *3) Средство изготовляется* |  | Z3 |
| *4) Средство продается и покупается* |  | Z4 |
| *5) Средство случайно попадается герою* |  | Z5 |
| *6) Средство внезапно появляется само собой* |  | Z6 |
| *7) Средство выпивается или съедается* |  | Z7 |
| *8) Средство похищается* |  | Z8 |
| *9) Различные персонажи сами предоставляют себя в распоряжение героя* |  | Z9 |
| **15. Герой переносится, доставляется или приводится к месту нахождения предмета поисков** | Пространственное перемещение между двумя царствами, путеводительство | R |
| *1) Он летит по воздуху* |  | R1 |
| *2) Он едет по земле или воде* |  | R2 |
| *3) Его ведут* |  | R3 |
| *4) Ему указывают путь* |  | R4 |
| *5) Он пользуется неподвижными средствами сообщения* |  | R5 |
| *6) Он идёт по кровавым следам* |  | R6 |
| **16. Герой и антагонист вступают в непосредственную борьбу** | Борьба | Б |
| *1) Они бьются на открытом поле* |  | Б1 |
| *2) Они вступают в состязание* |  | Б2 |
| *3) Они играют в карты* |  | Б3 |
| **17. Героя метят** | Клеймение, отметка | К |
| *1) Метка наносится на тело* |  | К1 |
| *2) Герой получает кольцо или полотенце* |  | К2 |
| *3) Иные формы клеймения* |  | К3 |
| **18. Антагонист побеждается** | Победа | П |
| *1) Он побеждается в открытом бою* |  | П1 |
| *2) Он побеждается при состязании* |  | П2 |
| *3) Он проигрывает в карты* |  | П3 |
| *4) Он проигрывает при взвешивании* |  | П4 |
| *5) Он убивается без предварительного боя* |  | П5 |
| *6) Он непосредственно изгоняется* |  | П6 |
| **19. Начальная беда или недостача ликвидируется** | Ликвидация беды или недостачи | Л |
| *1) Объект поисков похищается с применением силы или хитрости* |  | Л1 |
| *2) Объект поисков добывается несколькими персонажами сразу, с быстрой сменой их действий* |  | Л2 |
| *3) Объект поисков добывается при помощи приманок* |  | Л3 |
| *4) Добыча искомого является непосредственным результатом предыдущих действий* |  | Л4 |
| *5) Объект поисков добывается мгновенно, путём применения волшебного средства* |  | Л5 |
| *6) Применением волшебного средства изживается бедность* |  | Л6 |
| *7) Объект поисков ловится* |  | Л7 |
| *8) Заколдованный ловится* |  | Л8 |
| *9) Убитый оживляется* |  | Л9 |
| *10) Плененный освобождается* |  | Л10 |
| **20. Герой возвращается** | Возвращение | } |
| **21. Герой подвергается преследованию** | Преследование, погоня | Пр |
| *1) Преследователь летит за героем* |  | Пр1 |
| *2) Он требует виноватого* |  | Пр2 |
| *3) Он преследует героя, быстро превращаясь в различных животных и пр.* |  | Пр3 |
| *4) Преследователи обращаются заманчивыми предметами и становятся на пути героя* |  | Пр4 |
| *5) Преследователь пытается поглотить героя* |  | Пр5 |
| *6) Преследователь пытается убить героя* |  | Пр6 |
| *7) Он старается перегрызть дерево, на котором спасается герой* |  | Пр7 |
| **22. Герой спасается от преследования** | Спасение | Сп |
| *1) Он уносится по воздуху* |  | Сп1 |
| *2) Герой бежит, во время бегства ставит преследователю препятствия* |  | Сп2 |
| *3) Герои во время бегства обращаются предметами, делающими его неузнаваемым* |  | Сп3 |
| *4) Герой во время бегства прячется* |  | Сп4 |
| *5) Он прячется у кузнецов* |  | Сп5 |
| *6) Он спасается бегством с быстрым превращением в животных, камни и пр.* |  | Сп6 |
| *7) Он избегает соблазна обращенных змеих* |  | Сп7 |
| *8) Он не даёт себя проглотить* |  | Сп8 |
| *9) Он спасается от покушения на его жизнь* |  | Сп9 |
| *10) Он перескакивает на другое дерево* |  | Сп10 |

На спасении от преследования очень многие сказки кончаются. Но бывает, что сказка заставляет героя пережить новую беду. Повторяется завязочное действие, и этим даётся начало новому рассказу. Специфических форм повторного вредительства нет.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **8bis. Братья похищают добычу Ивана** | Вредительство | А |
| *1) Братья похищают невесту* |  | А1 |
| *2) Похищается волшебное средство* |  | А2 |
| **10-11bis. Герой вновь отправляется на поиски** |  | С{ |
| **12bis. Герой вновь подвергается действиям, ведущим к получению им волшебного средства** |  | Д |
| **13bis. Герой вновь реагирует на действия будущего дарителя** |  | Г |
| **14bis. В распоряжение героя попадает новое волшебное средство** |  | Z |
| **15bis. Герой доставляется или привозится к месту нахождения предмета поисков** |  | R |
| **23. Герой неузнанным прибывает домой или в другую страну** | Неузнанное прибытие | X |
| *1) Прибытие домой. Герой останавливается у какого-нибудь ремесленника, поступает к нему в ученики* |  |  |
| *2) Он прибывает к иному королю, поступает на кухню поваром или служит конюхом* |  |  |
| **24. Ложный герой предъявляет необоснованные притязания** | Необоснованные притязания | Ф |
| **25. Герою предлагается трудная задача** | Трудная задача | З |
| **26. Задача решается** | Решение | Р |
| **27. Героя узнают** | Узнавание | У |
| **28. Ложный герой или антагонист изобличается** | Обличение | О |
| **29. Герою дается новый облик** | Трансфигурация | Т |
| *1) Новый облик даётся непосредственно волшебным действием помощника* |  | Т1 |
| *2) Герой выстраивает чудесный дворец* |  | Т2 |
| *3) Герой надевает новую одежду* |  | Т3 |
| *4) Рационализированные и юмористические формы. Ложное доказательство богатства и красоты, принятое за действительное доказательство* |  | Т4 |
| **30. Враг наказывается** | Наказание | Н |
| *Иногда имеется великодушное прощение* |  | Нneg |
| **31. Герой вступает в брак и воцаряется** | Свадьба | С\*\* |
| *1) Невеста и царство даются или сразу, или герой получает сперва полцарства, а по смерти родителей и все* |  |  |
| *2) Иногда герой только женится, но невеста его – не царевна, воцарения не происходит* |  |  |
| *3) Иногда говорится только о достижении престола* |  |  |
| *4) Если сказка незадолго до венчания прерывается новым вредительством, то первый ход кончается помолвкою, обещанием брака* |  |  |
| *5) Женатый герой теряет свою жену; в результате поисков брат возобновляется* |  |  |
| *6) Герой вместо руки царевны получает денежную награду или компенсацию в иных формах* |  |  |

Этим сказка завершается.

**Выводы:**

1. Количество функций весьма ограничено
2. Одна функция вытекает из другой как с логической, так и с художественной необходимостью
3. Очень большое количество функций расположены попарно ( запрет – нарушение, выведывание – выдача, борьба – победа, преследование – спасение и т.д)
4. **Ассимиляции. Случаи двойного морфологического значения одной функции.**

Из перечисления функций можно было убедиться, что они должны определяться и независимо от того, как, каким способом они выполняются. Функции могут выполняться совершенно одинаково. Имеется влияние одних форм на другие. Это явление может быть названо *ассимиляцией* способов исполнения функций.

1. **Некоторые другие элементы сказки**

**А. Вспомогательные элементы для связи функций между собой.**

Функции не всегда следуют одна за другой. Если следующие друг за другом функции исполняются различными персонажами, то второй персонаж должен знать, что до этого произошло. В связи с этим выработалась целая система осведомлений, которыми одна функция связывается с другой.

Персонажи часто вступают со своей функцией потому, что они что – либо видят. Этим создаётся второй вид связок.

Если нужный предмет очень мал, или слишком далёк и пр., то применяется другой приём связывания. Предмет приносится, а в применении к людям этому соответствует привод

**B. Вспомогательные элементы при утроениях.**

Утраиваться могут как отдельные детали атрибутивного характера (три головы змея), так и отдельные функции, пары функций (преследование – спасение), группы функций и целые ходы. Повторение может быть или равномерным (три задачи, три года служить), или повторение даёт нарастание (третья задача самая трудная), или два раза даётся отрицательный результат, один раз положительный

**С. Мотивировки**

Под мотивировками понимаются как причины, так и цели персонажей, вызывающие их на те или иные поступки. Мотивировки иногда придают сказке совершенно особую, яркую окраску, но все же мотивировки принадлежат к самым непостоянным и неустойчивым элементам сказки. Кроме того, они представляют собой элемент менее четкий и определенный, чем функции или связки. Большинство поступков персонажей середины сказки естественно мотивированы ходом действия, и только нанесение вреда как первая основная функция сказки, требует некоторой дополнительной мотивировки.

Совершенно одинаковые или сходные поступки мотивируются самым различным образом. Есть основание думать, что сказке вообще не свойственны мотивировки, сформулированные словами, и мотивировки вообще с большой долей вероятности могут считаться новообразованиями.

1. **Распределение функций по действующим лицам.**

Многие функции логически объединяются по известным кругам. Эти круги в целом соответствуют исполнителям. Это – круги действия:

Сказка знает следующие круги действия:

* 1. Круг действий антагониста (вредителя) охватывает: вредительство (А), бой или иные формы борьбы с героем (Б), преследование (Пр.)
  2. Круг действий дарителя (снабдителя) охватывает: подготовку передачи волшебного средства (Б), снабжение героя волшебным средством (Z).
  3. Круг действий помощника охватывает: пространственное перемещение героя (R), ликвидацию беды или недостачи (Л), спасение от преследование (Сп), разрешение трудных задач (Р), трансфигурацию героя (Т)
  4. Круг действий царевны и ее отца охватывает задавание трудных задач (З), клеймение (К), обличение (О), узнавание (У), наказание второго вредителя (Н), свадьбу (С)
  5. Круг действий отравителя охватывает только отсылку (соединительный момент)
  6. Круг действий герой охватывает отправку в поиски (С{), реакцию на требования дарителя (Г), свадьбу (С\*)
  7. Круг действий ложного героя охватывает также отправку в поиски (С{), реакцию на требования дарителя (Г) – всегда отрицательную (Гneg) и обманутые притязания (Ф)

Таким образом, сказка знает семь действующих лиц. По этим же персонажам распределяются и функции подготовительной части, но по этим функциям определять персонажи нельзя. Кроме того, есть и специальные персонажи для связок, а также специальные предатели.

Распределение означенных кругов по отдельным сказочным персонажам:

1. Круг действий в точности соответствует персонажу
2. Один персонаж охватывает несколько кругов действий
3. Один круг действия распределяется по нескольким персонажам

Живые существа, предметы и качества, с точки зрения морфологии, построенной на функциях действующих лиц, должны рассматриваться как равнозначные величины.

1. **Способы включения в ход действия новых лиц.**

Антагонист появляется в ходе действия два раза. В первый раз он является внезапно, а затем исчезает, во второй раз он входит в сказку как персонаж отысканный, обычно в результате путеводительства.

Даритель встречен случайно.

Волшебный помощник включается как дар.

Отправитель, герой, ложный герой, а также царевна включаются в начальную ситуацию.

Это распределение можно считать нормой. Но если в сказке нет дарителя, то формы его появления переходят на помощника. Другое отступление состоит в том, что все персонажи могут вводиться через начальную ситуацию. Можно наблюдать два основные формы начальных ситуаций: ситуацию, включающую искателя с его семьёй, и ситуацию, включающую жертву вредителя и его семью. Некоторые сказки дают обе ситуации.

Чудесное рождение героя – очень важный элемент. Это – одна из форм появления героя с включением её в начальную ситуацию

1. **Об атрибутах действующих лиц и их значении**

Под атрибутами мы понимаем совокупность всех внешних качеств персонажей: их возраст, пол, положение, внешний облик, особенности этого облика и т.д. Эти атрибуты придают сказке ее яркость, ее красоту и обаяние.

Постоянство функций сохраняется и это позволит привести в систему и те элементы, которые группируются вокруг функций. Наилучший способ создать эту систему – это составление таблиц.

Изучение атрибутов персонажа создает лишь три основные рубрики : облик и номенклатура, особенности появления, жилище.

1. **Сказка как целое**

**А. Способы сочетания рассказов.**

Морфологически волшебной сказкой может быть названо всякое развитие от вредительства (А) или недостачи (а) через промежуточные функции к свадьбе или другим функциям, использованным в качестве развязки. Такое развитие названо нами ходом. Соединение ходов может быть следующее:

1. Один ход непосредственно следует за другим
2. Новый ход наступает раньше, чем кончился первый. Действие прерывается эпизодическим ходом.

При каких же условиях несколько ходов образуют одну сказку, и когда перед нами две сказки и больше?

Одну сказку мы имеем в следующих случаях:

1. Если вся сказка состоит из одного хода
2. Если сказка состоит их двух ходов, из которых один заканчивается положительно, другой – отрицательно
3. При утроении целых ходов
4. Если в первом ходе добывается волшебное средство, которое только во втором применяется
5. Если до окончательной ликвидации беды вдруг ощущается какая-либо нехватка или недостача, что вызывает новые поиски.
6. Когда в завязке даётся сразу два вредительства

Во всех других случаях мы имеем две сказки и больше.

**Вывод:**

Данная работа имеет колоссальное значение для изучения волшебной сказки. Отталкиваясь от опыта своих предшественников, В.Я. Пропп вывел постоянную неделимую морфологическую единицу сказки – функцию действующих лиц. Этим, во-первых, была разрешена неразрешимая до того проблема правильной классификации сказки, а, во-вторых, был развеян миф о безграничном мире волшебной сказки, так как, пользуясь методом Проппа, можно записать любую сказку, независимо от её размера, в виде простой формулы. Кроме того, было доказано, что изучение сказки – наука не менее сложная, чем, например, биология. Изучение волшебной сказки требует, возможно, даже больших усилий от исследователя, чем любая другая наука. Слишком мало еще написано работ в этой области, по сравнению с другими науками. Слишком много еще неизвестного и непонятного, словом, того, что должно притягивать к себе всё новых и новых людей.