

От теории нарратива О.М. Фрейденберг к компьютерной модели сюжета сказки

В статье изложена структурная модель сказочного сюжета, полученная в результате формализации идей О.М. Фрейденберг, высказанных в работах, посвященных теории нарратива. Согласно этой концепции, на глубинно-семантическом уровне основу архаического сюжета составляет бесконечно разыгрывающаяся циклическая драма смерти–возрождения героя, воплощающаяся через метафоры *борьбы–победы, странствий–возвращения, рабства–воцарения, плена–освобождения, безумия–ясновидения* и др. Базовым структурным элементом модели является *цикл*, состоящий из двух частей: первая соответствует прохождению героем фазы *смерти*, вторая – фазы *возрождения*. Из комбинаций таких циклов, построенных по определенным правилам, конструируется структура сказочного сюжета.

Ключевые слова: структура, сказка, нарратив, метафора, модель.

В теоретических работах О.М. Фрейденберг сформулирован особый взгляд на структуру мифологического сюжета. Этот взгляд принципиально отличен от подхода В.Я. Проппа и его модели сюжета, изложенной в «Морфологии [волшебной] сказки», которые во многом определили направление структурных исследований в XX в. Целью настоящей работы было переосмысление теоретических заключений Фрейденберг относительно структурного построения мифологического сюжета в формальную плоскость, придание им определенной математической строгости. Практическим материалом послужили русские сказки из сборника Афанасьева.

Модель сюжета В.Я. Проппа можно назвать «линейной»: в ней сюжет разлагается на элементы (*запрет, подвох, выведывание, трудная задача* и т. п.), идущие в определенной последовательности

один за другим. Порядок этих элементов жестко определен, хотя не все они обязательно должны присутствовать в тексте.

Если В.Я. Пропп отталкивается от текста как от целого, которое подлежит морфологическому анализу и разъятию на части, то для О.М. Фрейденберг такой отправной точкой является мифологический способ восприятия и концепирования. Отдельное произведение для нее – лишь проекция психической материи в плоскость текста. Подход Фрейденберг отнюдь не является от этого менее предметным, он точно так же отталкивается от текстовой конкретики, но сопоставляет не произведения одного жанра или фрагменты одного произведения между собой, а все многообразие мифологических форм, как вербальных, так и невербальных.

Модель сюжета О.М. Фрейденберг можно назвать «циклической». Центральным ее понятием является борьба – противостояние двух начал – положительного и его «тени». В схватке с «тенью» герой проживает две фазы: *смерти и возрождения*. Пройдя фазу смерти, затем герой воскресает. Но борьба на этом не прекращается, вслед за возрождением героя следует новый виток борьбы и новый цикл. В пределах одного произведения герой может пройти от одного до нескольких десятков циклов *смерти–возрождения*, а финальная точка может застать его в любой фазе, как окончательной гибели, так и триумфа над смертью. Эта мысль проходит красной нитью через многие теоретические работы Фрейденберг. В «Поэтике сюжета и жанра» исследовательница пишет: «Борьба – единственная категория восприятия мира в первобытно-охотничьем сознании, единственное семантическое содержание его космогонии и всех действий, ее воспроизводящих»¹. В «Происхождении наррации»: «Представление о двуединости мира, структурно восходившее к образу агона между положительным началом и его “тенью”, породило двучленные конструкции, основанные на полярности и “противоположности” обоих членов»².

Образ борьбы оформляется с помощью конкретных *метафор*: еды, шестива, смеха, актов производительности и др. Понятие *метафоры* О.М. Фрейденберг использует в авторском значении: «Метафора – уточненный образ; ...в каждой метафоре мы имеем противоречивую одновременность... родовой общности образа и его частной конкретной особенности»³. Герой, пребывающий в фазе смерти, лишен пищи, обездвижен, ослеплен, убит горем, пленен, повержен в борьбе. Возрождающийся герой пирует, торжествует победу, воссоединяется с возлюбленной, он окружен почестями и ликованием, обретает богатство, здоровье и молодость.

В настоящем исследовании, привлекая материал сказок из сборника Афанасьева, мы поставили перед собой задачу систематизировать конкретные воплощения мифологического цикла *смерти-возрождения*, представленные в сказках, составить их электронный каталог и при этом детально изучить «механику» одного цикла: составляющие его фазы, роли действующих лиц, правила объединения циклов в цепочки. В настоящий момент исследование еще не завершено, однако получен ряд содержательных выводов, изложению которых посвящена данная статья.

Несмотря на великое многообразие метафорических форм, которые в сказочных текстах могут принимать образ *смерти-возрождения*, в результате их сопоставления удалось выработать значимые критерии для классификации, которые позволили объединить метафоры в семантически однородные группы. Метафоры были сгруппированы по характеру *блага*, которого герой лишается или которое приобретает, проходя фазы цикла. На поиски и обретение *блага* как на основной сюжетобразующий двигатель в сказочном нарративе указывал А.-Ж. Греймас в «Структурной семантике»⁴. Французский исследователь в свою очередь ссылался на В.Я. Проппа, который показал: сюжет волшебной сказки движется от начальных недостачи/вредительства к их ликвидации. Однако анализ многообразных метафорических форм образа *смерти-возрождения*, описанных О.М. Фрейденберг в «Поэтике сюжета и жанра», приводит нас к заключению, что узкопредметное понимание *блага* как определенной вещи или живого существа, такого как царевна, чудесный меч или молодильные яблоки, очень ограничено. Герой, проходящий фазу *смерти*, лишается *благ*, относящихся абсолютно ко всем сферам человеческого бытия, будь то имущество, здоровье, свобода, социальный статус, позитивные эмоции, поддержка близких, справедливость или территориальная неприкосновенность. В результате исследования были выделены следующие основные группы метафор, в основе каждой из которых лежат те или иные базовые ценности:

- витальные: *болезнь-выздоровление, слепота-прозрение, уродство-красота* и др.
- волевые: *подчинение-приказание, плен-освобождение* и др.
- имущественные: *поиски-находка, похищение-отвоевание* и др.
- деятельностьные: *задание-выполнение, неумение-мастерство* и др.
- эмоциональные: *плач-смех, страдание-удовольствие* и др.
- интеллектуальные: *безумие-ясновидение, загадка-решение*, и др.

- доминантные: *борьба–победа, рабство–царствование, угроза–спасение* и др.
- пространственные: *уход–возвращение, погоня–избавление от преследования* и др.
- социальные: *одиночество–объединение* (с друзьями, членами семьи) и др.
- сексуальные: *разлука с возлюбленным–воссоединение, поиск пары–свадьба* и др.
- истинностные: *клевета–оправдание, подмена–разоблачение* и др.

Безусловно, всегда существуют сложности с отнесением метафор к той или иной группе. Это общая проблема любых классификаций. Например, такой частотный мотив, как поиск пищи и дальнейшее насыщение, можно отнести как к имущественным, так и к витальным метафорам, так как пища, с одной стороны, представляет собой конкретный объект, которым можно обладать, а с другой – ее отсутствие порождает чувство голода, причиняющее физические страдания и имеющее физиологическую природу. В таких случаях решение об отнесении метафоры к той или иной группе принимается исходя из преобладающих контекстов ее употребления в сюжетах. Ключевая идея данной классификации состоит не столько в жестком разграничении групп или стремлении добиться точности их именования, сколько в признании того факта, что содержательным наполнением мифологического цикла является лишение героя или обретение им какой-либо из базовых ценностей.

Говоря о добывании волшебных предметов в сказках, исследователи неоднократно отмечали такую особенность пространственного построения сказочного универсума, как разделение пространства на два мира: свой и чужой. Поиски волшебного предмета предполагают путешествие героя в чужой мир – иное царство, в лес, за море, под землю или на небеса. Чужой мир является не только источником искомого *блага*, но и местом обитания враждебных сил: чудовищ, колдунов, коварных правителей. Анализируя эту пространственную модель и особенности ее проявления в сказках, легко заметить, что задача поисков и добычи благ симметрична для героя и для антагониста. После того как одна из сторон получила контроль над благом, вторая сторона ощущает утрату и стремится вернуть похищенное благо. По мере продвижения по сюжету благо может неоднократно менять владельца, переходя из одних рук в другие. Если благо изначально принадлежало герою, завязка будет развиваться по типу *вредительство*, если антагонисту – по типу *недостача*.

О.М. Фрейденберг расширяет и углубляет эту пространственную модель. Исследовательница пишет о мифологической тождественности образов *дома, храма, могилы, женского лона, рта, ворот, окна, корзинки, повозки, покрывала* и др. – это все метафорические воплощения границы между «тем» светом и «этим», между царствами *смерти* и *жизни*. Точно так же, как узко предметное понимание *блага* не позволяет видеть морфологическое сходство различных метафор образа *смерти–возрождения*, так и чисто территориальное понимание *границы* не раскрывает весь структурный потенциал этого образа. Граница с чужим миром может проходить не только по периметру дома, деревни, царства, но и по поверхности тела, предмета (ларец, яйцо), быть ограниченной полем зрения. Такие разнородные мотивы, как налет дракона, проникновение черта или волка в дом через окно или печную трубу, открывание запретной коробочки, принятие отравленной пищи и даже подсматривание или прикосновение к запретному предмету, структурно изоморфны – это все различные варианты разрыва *границы* и проникновения враждебных сил в пространство героя.

Момент преодоления *границы* очень важен, в сказках вокруг него строится большое количество сюжетных перипетий. Как правило, пересечение границы представляет серьезную трудность как для героя, так и для антагониста, поскольку граница охраняется от вторжений обеими сторонами. Сказочные запреты предписывают не допускать контакта героя с чужим миром (*не выглядывать в окно, не пить из лужи, не брать перо, не ходить на рыбную ловлю*). В то же время ослаблению защиты способствуют отлучка покровителей, выдача тайны об имеющейся уязвимости, утрата бдительности (герой отвлекся, героя сморил сон). Первые семь функций В.Я. Проппа (*отлучка, запрет и нарушение запрета, выведывание и выдача, подвох и пособничество*) описывают стремление антагониста силой или хитростью вторгнуться в пространство героя и подготавливают почву для такого вторжения.

Обратным стремлению защитить границы является стремление их пересечь, чтобы завладеть *благом*, находящимся в ином мире. В сказке мы встречаем большое разнообразие средств, призванных содействовать герою или антагонисту в пересечении границы как в прямом, так и в обратном направлении: это веревка, спущенная в колодец, цепочка из камушков, ведущая к дому от лесной избушки, закливание, открывающее волшебные двери, метка, по которой можно узнать своего суженого, и, конечно, волшебный конь и сапоги-скороходы, переносящие в иное царство.

Ниже в таблице приведены основные виды границ и средства, способствующие их пересечению.

	Где проходит граница	Связь между мирами
Миры	Подземный/небесный мир, иное царство, мир мертвых/животных	Транспорт (конь, сапоги), проход (нора, лестница), телепортация (кольцо)
Территория	Лес, поле, город, река, море	Тропинка, лодка, клубок, следы
Дом	Окно, дверь, ворота	Ключ, тайный ход
Предмет	Ларец, орех, яйцо, горшок	Ключик, заклинание
Тело	Рот, тело (прикосновение)	Метка на теле
Поле зрения	Укрытие, тайник, невидимость	Подсматривание, шапка-невидимка
Поле знания	Секрет, загадка	Метка, подсказка, указание

Принимая во внимание структурную значимость этапа пересечения границы, можно описать формальную структуру цикла как состоящую из четырех фаз:

I. Герой/Антагонист лишен *блага*, так как оно находится в ином мире, под контролем противоположной стороны – фаза *смерти* (появление мотивации для дальнейших действий).

II. Герой/Антагонист пересекает границу между мирами, приближается к *благу*.

III. Герой/Антагонист перехватывает *благо* – фаза *возрождения*.

VI. Герой/Антагонист возвращается в свой мир с *благом*.

Если перехват осуществлен успешно, после третьей фазы цикла ситуация меняется на обратную: противоположная сторона стремится вернуть похищенное *благо*, прохождение героем фазы *возрождения* инициирует прохождение антагонистом фазы *смерти*, и наоборот.

В отличие от функций В.Я. Проппа, циклы имеют арочную структуру. В промежутке от появления мотивации добыть определенное *благо* до ее реализации может произойти множество событий. Циклы обладают свойством *самоподобия*, т. е. они могут как разворачиваться до глобальной сюжетообразующей конструкции, включающей множество подчиненных циклов, так и сжиматься до крошечного эпизода. Произведения, в которых сюжетообразующим является цикл *изгнание–возвращение*, будут повествовать о странствиях героя, *поиск пары–свадьба* – о поисках невесты, клевета–оправдание – о невинно гонимых, *борьба–победа* – о героических деяниях. Каждый из перечисленных сюжетных ходов может быть как главной темой произведения, так и описывать отдельный эпизод в рамках более обширного повествования. Нередко несколь-

ко циклов могут выступать в связках. Так, в финале волшебной сказки герой одновременно обретает высокий социальный статус, семью, богатство, но для сказок других жанров (новеллистических, бытовых и др.) такие комбинации нехарактерны. Можно говорить о том, что существует определенная зависимость между жанровой принадлежностью сказки и типами сюжетобразующих циклов, однако в рамках настоящей работы этот вопрос не был достаточно исследован.

В повествовании циклы образуют цепочки, присоединяясь последовательно, параллельно, вкладываясь один в другой. Рассмотрению различных вариантов стыковки арочных сюжетных структур в перспективе двух агентов *А* и *В* (героя и антагониста) посвящена статья К. Бремона «Логика повествовательных возможностей»⁵. Ряд заключений Бремона созвучен нашей модели, поскольку в обоих случаях базовым элементом модели является двучленная конструкция (у Бремона *возможное улучшение или ухудшение – свершенное улучшение или ухудшение*). Однако у нас в центре внимания находится борьба за благо, что предопределяет как структуру одного цикла, так и способность циклов образовывать последовательности. Следующие способы соединения циклов в сказках являются наиболее продуктивными:

а) *последовательное соединение*: после перехвата блага у противоположной стороны появляется связанная мотивация вернуть благо;

б) *вложение*: для достижения поставленной цели персонажу необходимо решить ряд промежуточных задач (получить необходимые средства и знания для пересечения границы, нейтрализации усилий оппонента в момент перехвата основного блага);

с) *перенаправление*: персонаж узнает, что получит искомое благо в обмен на иное благо или услугу, у него появляется связанная мотивация получить это новое благо;

д) *параллельное соединение*: у персонажа каскадом появляются неудовлетворенные потребности в благах различных типов (например, герой волшебной сказки часто изначально беден, холост, притесняем; все эти циклы разом закрываются в финале после жетитьбы на царевне);

е) *случайное событие*: новые мотивации могут быть инициированы случайными событиями (болезнью, стихийным бедствием, случайной встречей или находкой и др.);

ф) *мультипликация*: персонаж предпринимает несколько попыток получить благо (только последняя завершается успехом);

г) *последовательное расщепление*: несколько персонажей координируют свои действия для достижения одного блага (слуги ис-

полняют волю повелителя, работник выполняет трудные задачи вместо хозяина);

h) *параллельное расщепление*: несколько персонажей пытаются получить одно благо (как правило, часть персонажей следует проигрышной стратегии достижения блага, другая часть – выигрышной, так называемые персонажи-двойники).

Особым структурным приемом является *обман*. Обман создает двойную перспективу, при которой обманутая сторона полагает, что она взаимодействует с оппонентом по определенному сценарию (в рамках определенного цикла), в то время как в действительности сюжет движется по другому циклу. Существует несколько основных структурных разновидностей обмана:

а) обман в фазе *пересечения границы*: одна сторона намеренно создает ложное благо и соблазняет противоположную сторону завладеть этим благом, в действительности же под видом блага эта сторона беспрепятственно проникает на территорию оппонента (колдунья дарит царевне отравленное яблоко, волк подражает голосу матери козлят и попадает в дом);

б) обман в фазе *пересечения границы*: одна сторона намеренно сулит несуществующее благо или создает ложное благо; соблазнившись, обманутая сторона покидает пределы собственного безопасного мира и оказывается во власти враждебных сил (подавившись на уговоры лисы, петушок выглядывает в окно);

с) обман в фазе *перехвата блага*: одна сторона осуществляет успешный перехват блага, однако вскоре выясняется, что благо фиктивное, а подлинник остался под контролем противоположной стороны (ведьма выдает свою дочь замуж под видом царевны);

д) обман в фазе *перехвата блага*: одна сторона создает у противоположной ощущение своего превосходства либо мнимой слабости оппонента, после чего заявляет свои права на благо (работник, запугав чертей, вынуждает их платить оброк).

Отдельным видом обмана является самообман. В сюжетах, построенных по типу самообмана, персонаж в силу жадности, тщеславия или простого незнания стремится получить некий предмет, который представляется ему ценным. Однако реализовав свое стремление, герой сталкивается с темной стороной этого предмета, приносящей герою беды, либо гибнет, так и не сумев осуществить свое намерение (сюжет о жадной старухе, о женитьбе на коварной невесте, о волшебной дубинке, которая бьет своего владельца).

Рассмотрим два примера структурного разбора сказочных сюжетов. Мы намеренно не будем использовать спецсимволы, формальные обозначения, чтобы не перегружать повествование, а

ограничимся описанием структуры сюжета в общих терминах. В отличие от формулы В.Я. Проппа, модель, основанная на циклах *смерти–возрождения*, применима для описания сказок любых жанров, не только волшебных. Рассматриваемые сюжеты относятся к сказкам о животных и к бытовым сказкам. Несмотря на небольшой объем, эти сюжеты имеют сложную структуру, в них нашли отражение такие приемы, как *обман, расщепление (параллельное и последовательное)*.

Фазы цикла помечены римскими цифрами: I – появление мотивации, II – пересечение границы, III – перехват блага, VI – возвращение.

Пример 1 АaTh1.

Лиса крадет рыбу с воза (саней), притворившись мертвой, ложится на дорогу; мужик кладет ее на воз; она сбрасывает рыбу и спрыгивает с воза.

Начальные условия: действие разворачивается между двумя мирами:

- миром Леса, которому принадлежит Лиса (*герой*);
- миром Человека, ограниченным пространством Саней, в котором находится Мужик (*антагонист*) и Рыба (*благо*).

1-й ЦИКЛ

ЛЕС		САНИ
Лиса	→	Мужик Рыба (<i>благо</i>)

I. Лиса испытывает голод (находится в первой фазе витального цикла *голод–насыщение*), желает завладеть Рыбой. Для этого она должна проникнуть в пространство Мужика – на Сани, однако сделать это непросто; для достижения цели Лиса идет на *обман*, принимая форму вещи, обладающей ценностью для Мужика, – потенциального Воротника (*благо 2*).

2-й ЦИКЛ:

распространяет фазу II (пересечение границы) 1-го цикла

ЛЕС		САНИ
Лиса	←	Мужик
Воротник (<i>благо 2</i>)		

I. Мужик желает получить Воротник (находится в первой фазе имущественного цикла *недостача–обретение*). II. Мужик слезает с Саней (покидает свое пространство и попадает в пространство Леса). III. Мужик подбирает Лису. VI. Мужик кладет Лису на Сани (соблазнившись *ложным благом*, выпускает оппонента в свой мир).

1-й ЦИКЛ (*продолжение*)

II. Лиса оказывается на Санях (граница успешно пересечена). III. Лиса похищает Рыбу. VI. Лиса спрыгивает с Саней, возвращаясь в Лес.

Пример 2 АаTh 819*.

Портрет черта: крепостной живописец по приказу барина рисует портрет черта; рисует в бане, не смотрит на него и приносит барину; барина находят мертвым.

Начальные условия: действие разворачивается между двумя мирами:

– миром Людей, которому принадлежат Художник (*герой*) и Барин (*антагонист*);

– миром *Нечисти*, ограниченным пространством Бани, из которого исходит Портрет черта (*коварное благо*).

1-й ЦИКЛ

ДОМ		БАНЯ
Художник	→	Портрет черта (<i>благо</i>)
Барин		

I. Барин желает получить Портрет черта (находится в первой фазе имущественного цикла *недостача–обретение*). *Искомый предмет можно получить только в пространстве Нечисти – в Бане. Барин не идет в Баню сам, а приказывает Художнику (последовательное расщепление)*. II. Художник отправляется в Баню. III. Художник добывает (создает) Портрет. VI. Художник возвращается с Портретом в Дом (в мир Людей), Барин получает Портрет.

2-й ЦИКЛ

(по принципу *параллельного расщепления коварное благо воздействует на двух персонажей – Художника и Барина – в 1-м цикле на фазах III и VI*)

В ПОЛЕ ЗРЕНИЯ		ВНЕ ПОЛЯ ЗРЕНИЯ
Художник	→	Портрет черта
Барин		
Жизнь человека		
(<i>благо 2</i>)		

Портрет черта оказывается коварным благом, посредством которого темные силы проникают в мир людей. I. Нечисть стремится погубить Людей, т. е. завладеть такой ценностью, как человеческая Жизнь (*благо* 2). Для того чтобы отнять Жизнь у человека, Нечисти нужно проникнуть в личное пространство человека, ограниченное полем зрения. II. Черт оказывается в поле зрения Барина, Художник проявляет благоразумие, не впуская Черта в свое пространство. III. Черт отнимает Жизнь у Барина и не отнимает у Художника. VI. (отсутствует).

Конечной целью компьютерного моделирования является создание программной системы, позволяющей анализировать и/или синтезировать сказочные сюжеты, сопоставлять их фрагменты. Самая большая трудность заключается в том, чтобы свести бесконечное многообразие сюжетной фактуры с ее яркой образностью, динамикой драматических коллизий к «единому знаменателю» – к некоторой общей схеме, универсально описывающей структуру нарратива и способной служить отправной точкой для создания программных алгоритмов синтеза, анализа, сопоставления сюжетов.

Образ циклической *смерти–возрождения*, описанный О.М. Фрейденбергом в трудах по теории нарратива, предлагает простую абстракцию, от которой может быть осуществлен переход на уровень событийного наполнения сюжета. Фрейденберг показывает пути этого перехода – через метафоры борьбы–победы, странствий–возвращения, утраты–обретения и др. Компактный набор базовых понятий (*цикл, благо, граница*) благодаря многообразию метафорических воплощений чрезвычайно продуктивен. Достаточно подставить в цикл согласованный ряд образов (*Лес, Сани, Мужик, Рыба, Лиса*), как мы получаем готовый сюжет о лисе, стремящейся похитить рыбу с саней. Подстановка другого образного ряда (*Барин, Художник, Портрет черта, Дом, Баня*) дает сюжет о барине, возжелавшем портрет черта, для изготовления которого крепостной художник отправляется в баню.

Нам представляется, что идеи О.М. Фрейденберга, будучи доведенными до уровня формальной модели, открывают новую страницу в компьютерном моделировании структуры сказки.

Примечания

- ¹ *Фрейденберг О.М.* Поэтика сюжета и жанра. М.: Лабиринт, 1997. С. 53.
- ² *Фрейденберг О.М.* Миф и литература древности. 2-е изд., испр. и доп. М.: Восточная литература РАН, 1998. С. 263.
- ³ *Фрейденберг О.М.* Поэтика сюжета и жанра. С. 51.
- ⁴ *Грейдас А.-Ж.* Структурная семантика: Поиск метода. М.: Академический проект, 2004. С. 255.
- ⁵ *Бремон Кл.* Логика повествовательных возможностей // Семиотика и искусствометрия. М.: Мир, 1972. С. 108–135.