

31 функция действующих лиц в повествовании по В. Проппу

В большинстве произведений есть классические сюжетные вехи: Завязка, Развитие, Кульминация, Развязка, Окончание. Все они были обнаружены русским ученым Владимиром Проппом и в волшебных сказках, изучением которых он занимался. Одну из главных своих работ — книгу «Морфология сказки» — Пропп опубликовал в 1928 году.

Написанная в 1928 году *книга Владимира Проппа стала мировым бестселлером только в 1958-м.*

Книга не прошла незамеченной, но потом на многие годы была забыта. Английский перевод книги появился только в 1958 году, в США. И с этого момента книга стала мировым научным бестселлером! Владимиру Проппу повезло — он более чем на 10 лет пережил свой международный триумф. В своем исследовании Пропп выделил небольшой набор базовых функций, задающих все разнообразие повествовательных структур волшебных сказок. Всего Проппом установлена 31 функция действующих лиц, то есть их поступков, значимых для развития сюжета.

Вот основные положения, к которым пришел исследователь, изучая сюжеты русской волшебной сказки:

1. Постоянными, устойчивыми элементами сказок служат функции действующих лиц, независимо от того, кем и как они выполняются. Они образуют основные составные части сказок.
2. Число функций, известных волшебной сказке, ограничено.
3. Последовательность функций всегда одинакова.

Новое открытие

Открытием его исследований стало понятие функции как поступка действующего лица, значимого для дальнейшего хода действия. Всего Владимир Пропп для описания сказок предложил 31 функцию действующих лиц.

ФУНКЦИИ 1-7

ЭТО ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ СКАЗКИ

[1] Отлучка

(уезжают родители — на работу, в город, лес; в сильной форме — смерть родителей; уезжает купец — торговать; царь отправляется на войну).

[2] Запрет

(«Не заходи только в десятую комнату», «В этот чулан не моги заглядывать», «Никому не отпирай дверь», «Придет Яга-Баба — ты ничего не говори, молчи»). Запреты могут даваться и без отлучки: «Не рвать яблок», «Не поднимать золотое перо», «Не открывать ящик», «Не целовать сестру»).

[3] Нарушение запрета

(«Побежала Аленушка с подружками, заигралась»). В момент нарушения запрета в сюжет вступает новое действующее лицо — враг героя).

[4] Выведывание

(Враг идет в разведку: «Стала ведьма вызнавать, выспрашивать»).

[5] Выдача

(Врагу даются сведения о жертве. Зеркальце: «Но царевна все ж милее...»).

[6] Подвох

(Враг пытается обмануть жертву, часто принимая чужой облик: волк подражает голосу мамы-козы. В ход идет все — волшебные снадобья, обман, насилие).

[7] Пособничество

(Жертва поддается обману и помогает собственному врагу: царевна ест предложенное старухой яблочко).

«Вредительством» открывается завязка

[8] Вредительство или недостача

(Враг наносит одному из членов семьи вред, тем самым подталкивая сюжет к дальнейшему развитию: «Схватили гуси-лебеди Иванушку», «Заболел царь тяжелой болезнью»). Формы вредительства чрезвычайно многообразны. Вариант этой функции — недостача, когда одному из членов семьи чего-либо не хватает или очень хочется иметь: волшебное средство, диковинку, невесту).

«Первые семь функций, — пишет Пропп — могут рассматриваться как подготовительная часть сказки, тогда как «Вредительством» открывается завязка». А, следующие 3 функции формируют саму завязку.

ФУНКЦИИ 9–11 ФОРМИРУЮТ ЗАВЯЗКУ ПОВЕСТВОВАНИЯ

[9] Посредничество

(О беде или недостаче сообщается, и к герою обращаются с просьбой или приказанием, отсылают или отпускают его: «Иди, Марьюшка, братца искать...») Эта функция вводит в сказку героя).

[10] Начинающееся противодействие врагу

(«Позволь мне, царь, попытать счастья...»).

[11] Отправка

(Герой покидает дом: «Царевич отправился в путь»). Здесь завязка кончается и далее следует основная часть сюжета.

Начинается основная часть сюжет

[12] Первая функция дарителя

(Герой испытывается, расспрашивается, подвергается нападению и пр., чем готовится получение им волшебного средства или помощника: «Стала Баба-Яга вопросы спрашивать», три года службы у купца, рассудить спор, умирающий просит об услуге, пленный просит об освобождении, зверь — о пощаде и т. д.).

[13] Реакция героя

(Положительная или отрицательная: «Ладно, серый волк, отпущу я тебя...», «Ты б меня сперва накормила, напоила...»).

[14] Получение волшебного средства

(«Дал старичок Ивану коня», «Только скажи: по щучьему велению, по моему хотению...» Средством может быть животное, предмет, качество. Средство передается непосредственно, указывается его местонахождение, изготавливается, покупается, выпивается, съедается и т. д.).

[15] Перемещение в иное царство — к месту нахождения предмета поисков

(«Долго ли, коротко шла Марьюшка, уже три пары башмаков истоптала». Герой летит по воздуху, на волшебном животном или в образе его, на летучем предмете, его ведут — клубочек указывает путь).

[16] Борьба героя с Врагом

(«Стал Иван биться со Змеем-Горынычем»).

[17] Клеймение

(Героя метят: «Расцарапал ему Змей всю щеку», его целуют, он получает кольцо и т. д.).

[18] Победа героя

(«Завертелся Кощей волчком и сгинул», герой побеждает в споре, в карты и пр.).

[19] Начальная беда или недостача ликвидируется

(«Вышла к Ивану из подземелья царь-девица»).

[20] Возвращение

(«Сели они на ковер-самолет, поднялись в воздух и полетели домой»).

[21] Погоня

(Герой подвергается преследованию: «Бросились гуси-лебеди вдогонку». Преследователь пытается убить героя).

Возможный финал сказки или начало нового сюжета

[22] Спасение от преследования

(«Бросила она зеркальце — разлилось море», «Ведьма море пила-пила да и лопнула»). На этом сказка может кончиться, но часто встречается дополнительный сюжет, в котором действуют лжегерои — на самом деле вредители (часто братья героя). Здесь возможны похищение, околдование, убиение, клевета и т. п. Новая беда создает новый ход, и таким образом иногда соединяется в один рассказ целый ряд сказок. Первая часть нового вредительства аналогична функциям 8 – 15: братья похищают добычу (8), герой снова отправляется на поиски (10 – 11), герой снова находит волшебное средство (12 – 14), возвращение с новым средством домой (15).

Далее при таком развитии появляются новые функции:

[23] Неузнанное прибытие

(Приехал в родной город, но домой не пошел, стал учеником у портного; вернулся в свое королевство — поступает на кухню поваром или служит конюхом).

[24] Необоснованные притязания, которые предъявляют лжегерои

(Генерал заявляет царю: «Я — змеев победитель»).

[25] Герою предлагается трудная задача

(Это один из любимейших элементов сказки. «Кто поднимет змеиную голову — тому и царевна достанется»; испытания едой и питьем; огнем; сказать, о чем каркают вороны; победить соперника).

[26] Задача решается

(«Подошел Иван, только тронул...»).

[27] Героя узнают

(«Показал он заветное колечко, узнала его царевна»).

[28] Обличение лжегероев

(«Рассказала все царевна, как было»).

[29] Трансфигурация

(«Искупался Иван в молоке, вышел молодец лучше прежнего»).

[30] Наказание лжегероев

(«Посадили служанку в бочку, скатили с горы»).

[31] Свадьба, воцарение

(«Получил Иван царевну и полцарства»).

Этим сказка завершается.

7 ОСНОВНЫХ ДЕЙСТВУЮЩИХ ЛИЦ ПО ПРОППУ

Кроме функций Пропп определил и основной набор действующих лиц, каждое из которых имело одну или несколько функций:

1. царевна;
2. отправитель;
3. герой;
4. даритель;
5. помощник;
6. антагонист (враг);
7. ложный герой.

На основе их функций, описанных Проппом, итальянский детский писатель Джанни Родари придумал игру по развитию фантазии. Он свел функции к основным 20, каждую функцию занес на отдельную карту и попросил художников иллюстрировать эти функции. Дальше можно перемешивать карты и раздавать их участникам игры в случайном порядке — каждый раз создаются непохожие исходные ситуации для сочинения сказок.

						
1. Жили-были	2. Особое обстоятельство	3. Запрет	4. Нарушение запрета	5. Герой покидает дом	6. Появление друга-помощника	7. Способ достижения цели
						
8. Враг начинает действовать	9. Одержанье победы	10. Погоня (преследование)	11. Спасение от преследования	12. Даритель испытывает героя	13. Герой выдерживает испытание	14. Получение волшебного средства
						
15. Отлучка дарителя	16. Герой вступает в битву с врагом	17. Враг оказывается поверженным	18. Метят героя	19. Герою дают сложное задание	20. Герой выполняет задание	21. Герою дается новый облик
						
22. Герой возвращается домой	23. Героя не узнают дома	24. Появляется ложный герой	25. Разоблачение ложного героя	26. Узнавание героя	27. Счастливый конец	28. Мораль