

Список основных мотивов, выделенных В.Я. Проппом

- 1. Жили-были.** Создаем сказочное пространство. (Каждая сказка начинается с вводных слов «давным-давно», «жили-были», «в тридесATOM царстве»...).
- 2. Особое обстоятельство** («умер отец», «солнце исчезло с небосклона», «дожди перестали лить, наступила засуха»...).
- 3. Запрет** («не открывай оконца», «не отлучайся со двора», «не пей водицы»).
- 4. Нарушение запрета** (персонажи сказок и в оконце выглядывают, и со двора отлучаются, и из лужи водицу пьют; при этом в сказке появляется новое лицо - антагонист, вредитель).
- 5. Герой покидает дом** (при этом герой может либо отправляться, отсылаться из дома, скажем, с благословения родителей разыскивать сестренку, либо изгоняться, например, отец увозит изгнанную мачехой дочь в лес, либо уходит из дома, превратившись в козлика после того, как запрет нарушен).
- 6. Появление друга-помощника** (серый волк, кот в сапогах).
- 7. Способ достижения цели** (это может быть полет на ковре-самолете, использование меча-кладенца и т.п.).
- 8. Враг начинает действовать** (змей похищает царевну, колдунья отравляет яблоко).
- 9. Одержание победы** (разрушение злых чар, физическое уничтожение антагониста - Змея, Кощея Бессмертного, победа в состязании).
- 10. Преследование** (какая сказка, как и детектив, обходится без погони? Героев могут преследовать гуси-лебеди, Змей Горыныч, Баба-яга, Лихо Окаянное и прочие, не менее "симпатичные" персонажи).
- 11. Герой спасается от преследования** (прячась в печку, превращаясь в кого-то или с помощью волшебных средств и преодолевая огромные расстояния).
- 12. Даритель испытывает героя.** И тут появляется новый персонаж – волшебник, старушка, которой нужна помощь, или нищий. Баба-яга даёт девушке задание выполнить домашнюю работу, Змей предлагает герою поднять тяжелый камень...
- 13. Герой выдерживает испытание дарителя** (все очевидно).
- 14. Получение волшебного средства** (оно может передаваться, изготавливаться, покупаться, появляться неведомо откуда, похищаться, даваться дарителем).
- 15. Отлучка дарителя** (Баба яга отпускает с миром, волшебник исчезает, дракон прячется обратно в пещеру).
- 16. Герой вступает в битву с врагом** (иногда это открытый бой - со Змеем Горынычем, иногда состязание или игра в карты).
- 17. Враг оказывается поверженным** (в сказках антагониста не только побеждают в бою или состязании, но и изгоняют или уничтожают с помощью хитрости).
- 18. Героя метят** (метку наносят на тело или дают особый предмет - кольцо, полотенце, образок, он что-то забирает у поверженного врага).
- 19. Герою дают сложное задание** (достать перстень со дна моря; соткать ковер; построить дворец за одну ночь; принести то, не знаю что).
- 20. Герой исполняет задание** (а как же иначе?).
- 21. Герою дается новый облик** (частый прием -погружение в кипящую воду или горячее молоко, которое делает героя еще краше).
- 22. Герой возвращается домой** (обычно это происходит в тех же формах, что и прибытие, но это может быть и победный прилет на поверженном драконе).
- 23. Героя не узнают дома** (иногда вследствие произошедших с ним внешних изменений, наведенного заклятья, увечья, взросления).
- 24. Появляется ложный герой** (то есть тот, кто выдает себя за героя или присваивает себе его заслуги).
- 25. Разоблачение ложного героя** (это может произойти в результате специальных испытаний или свидетельства авторитетных лиц).
- 26. Узнавание героя.** (И тут обнаруживается подмена. Ложный герой с позором изгоняется, а нашего персонажа принимает в объятия любящая королевская чета.)
- 27. Счастливый конец** (пир на весь мир, свадьба, пол царства в придачу).
- 28. Мораль** (какой вывод можно сделать из случившейся истории).

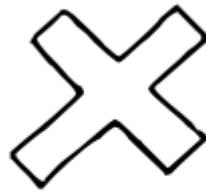
КАРТЫ В.Я. ПРОППА



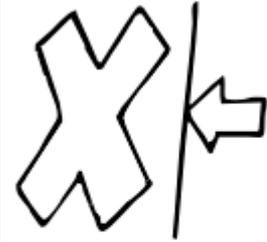
1. Жили-были



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



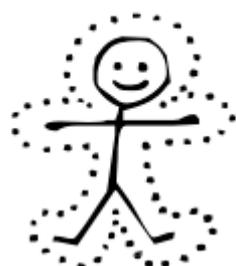
18. Метят героя



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