

УДК 316.334.2

АРХЕТИПЫ ДРЕВНОСТИ В РУССКОЙ КУЛЬТУРНОЙ ТРАДИЦИИ

© 2010 г.

А.В. Чернышов

Нижегородский госуниверситет им. Н.И. Лобачевского

tromeo@mail.ru

Поступила в редакцию 24.12.2009

Рассматриваются архетипы, существующие в пространстве русской культурной традиции. Особое внимание уделено анализу архетипов древности, находящих свое отражение в русских народных сказках.

Ключевые слова: бренд, архетип, архетип древности, русская народная сказка, русская культурная традиция.

В течение последних лет значительное пространство в маркетинге получила теория архетипов. Причины популярности данной теории кроются в том, что, как справедливо констатируют американские исследователи М. Марк и К. Пирсон в своей книге «Герой и бунтарь. Создание бренда с помощью архетипов» [1], в основе эффективной и целенаправленной рекламы должен быть заложен концептуально осмысленный цельный бренд. Цельность бренда возможна при условии, что в его основе лежит цельный образ. Этот образ должен быть достаточно простым и понятным. Именно таким цельным, простым и понятным образом и является архетип.

Как отмечает Иудин А.А. в брошюре «Архетипы в брендинге: специфика русской культурной традиции», следует отказаться от попыток психологической интерпретации теории архетипов и перенести ее в рамки социологии, поскольку «феномен теории архетипов находит

свою... рациональную... интерпретацию в рамках принципа материального единства мира» [2, с. 5]. Другими словами, любая культура развивается в процессе коллективного освоения материального мира. Таким образом, в любой культуре встречаются одни и те же символы, обозначающие основополагающие элементы бытия человека: жизнь и смерть, болезнь и здоровье, силу и слабость и т.д.

Рассматривая пространство архетипов русской культурной традиции А.А. Иудин в целом сохраняет подход, предложенный американскими исследователями М. Марк и К. Пирсон, однако убирает персонификацию, присущую не столько оригиналу, сколько переводу: «назывательное, непersonифицированное обозначение архетипов дает дополнительные возможности для их интерпретации» [2, с. 13] (рис. 1).

Настоящая статья имеет целью продолжить разработку концепции архетипов в ключе, предложенном А.А. Иудиным, и посвящена

		Ось стадий		
		<i>Подготовка:</i> архетипы семьи	<i>Путь:</i> архетипы превращений и изменений	<i>Возвращение:</i> архетипы королевского двора
Оси мотиваций	Стабильность и контроль	Заботливый/ ЗАБОТА*	Творец/ ТВОРЧЕСТВО*	Правитель/ ВЛАСТЬ*
	Риск и мастерство	Герой/ ГЕРОИЗМ*	Бунтарь/ БУНТ*	Маг/ МАГИЯ*
	Принадлежность и обладание	Славный малый/ ВЕРНОСТЬ*	Любовник/ ЛЮБОВЬ*	Шут/ КАРНАВАЛ*
	Независимость и самореализация	Простодушный/ ПРОСТОТА*	Искатель/ ПОИСК*	Мудрец/ МУДРОСТЬ*

Рис. 1. Модификация концепции архетипов М. Марк и К. Пирсон в направлении русской культурной традиции

рассмотрению русских архетипов древности, выявленных в результате анализа русских народных сказок.

Выбор сказок здесь не случаен. Устойчивость сказочного предания доказывает, что сказка включает в себе некие как национальные, так и общечеловеческие архетипические образы, отражающие в себе ценности человеческой жизни. В ней есть множество исторических наслоений, отражений различных исторических эпох, весьма отдаленных друг от друга. Наибольший интерес для нас в соответствии с заявленной темой представляет пласт древних неавторских русских народных сказок.

Отметим, что прикладная ценность данной работы состоит в возможности использования выявленных архетипов древности при построении рекламных концепций, имеющих в своей основе традиционные национальные ценности.

В качестве метода анализа сказок был использован метод многомерного контент-анализа, являющийся ноу-хау кафедры прикладной социологии ННГУ им. Н.И. Лобачевского. Процедура анализа 145 сказок была осуществлена в пакетах Fragmener и Statistica. При этом объясняющая способность модели достигла 20%, что является довольно значимым для данного метода.

В результате проведенного исследования было выявлено 12 персонажей, соответствующих архетипам древности: Мать (Мачеха), Левша, Царь, Богатырь, Кощей, Золотая рыбка, Солдат, Василиса Прекрасная, Черт, Дурак, Иван-Царевич, Баба-яга.

1. Дурак. Внешнее отличие этого героя от всех прочих людей есть прежде всего видимая несуразность речей и крайняя безрассудность поступков. Одна из характерных черт его – неведение: *«Разве ты можешь сделать такой корабль?» – «Нет, не сумею!» – «Так зачем же ты идешь?» – «А бог его знает!».*

С незнанием у него связывается и другая черта – неделание: *«Дурак, слыша сие, весьма обрадовался, ибо он был чрезвычайно ленив, и думал сам себе: «Когда щука сделает так, что чего я ни пожелаю – все будет готово, то я уже работать ничего не буду!».*

Случаи торжества глупости часты в сказке, причем Дурак побеждает хитростью сравнительно редко: в большинстве случаев нелепые поступки, ведущие к счастью, совершаются вопреки всяким расчетам, словно по какому-то наитию или по чьему-либо внушению. Расчеты здравого смысла побеждаются не человеческим умом, а высшею магической мудростью: Дурака выручают из трудных положений то вещице

люди (*«Дурень развязал торбу – и глазам своим не верит: вместо черных паляниц лежат белые булки и разные приправы; подал старику. «Видишь, – сказал ему старик»*), то вещи животные (*«Убогий бросил щуку в колодец, пришел в избу, сел за стол и говорит: «По щучьему веленью, по божьему благословенью будь стол накрыт и обед готов!»*).

Поступки Дурака всегда опрокидывают все расчеты житейского здравого смысла и потому кажутся людям глупыми, а между тем они неизменно оказываются мудрее и целесообразнее, чем поступки его «мудрых» братьев. Последние терпят неудачу, а Дурак достигает лучшего жребия в жизни, словно он угадывает мудрость каким-то вещим инстинктом. В целом, подлинной ценностью для Дурака обладает только магическое, волшебное [3].

Таким образом, Дурак воплощает особую стратегию, построенную не на правильных логических действиях, а на поиске собственных решений, зачастую противоречащих здравому смыслу, но в конечном итоге приносящих успех. С помощью волшебства и нестандартных действий Дурак преодолевает все препятствия и достигает цели.

Архетип Дурака дополняют следующие характеристики:

1. Готов помочь, если его попросить: *«...дурак любит – ежели станешь просить неотступно о чем, он откажет раз и другой, а в третий уже не откажет и сделает».*

2. Не терпит агрессии и грубости: *«не любит он того, кто с ним грубо поступает».*

3. Сентиментален: *«Дурак, будучи тронут ее просьбою и слезами, сказал ей: «Хорошо, я для тебя это сделаю».*

4. Упрям: *«Дурак опять пристаёт к отцу: «Жени меня, не то всю печку разломаю!».*

В пространстве архетипов русской культуры архетип Дурака, очевидно, принадлежал бы к группе архетипов Пути/Превращения, соответствуя архетипу ПРОСТОТА. Об этом свидетельствует то, что в русских народных сказках Дурак часто эволюционирует в пределах одного сюжета, становясь «добрым молодцем», обретая любовь и богатство: *«...король уж хотел казнить его, да у того короля была дочь, и больно понравился ей дурак; стала она отца просить, чтобы отдал ее за дурака замуж»; «...царь дурака наградил, домой отпустил»; «дурень нарядился в те дорогие уборы, сделался таким молодцом, что и сказать нельзя! Явился к царю, обвенчался с царевною, получил большое приданое и стал разумным и догадливым».* Вероятно, позитивность архетипа Дурака скрыта в

его потенциале (дурак оказывается умным, красивым, богатым и счастливым), который освобождается в ходе развития сказочного сюжета.

2. Богатырь. Для Богатыря характерна борьба с многочисленными врагами, при этом победа возможна лишь собственным человеческим подвигом силы и бесстрашия, большею частью без всякой посторонней и, в частности, без чудесной помощи: «...начали они биться, несколько часов возлились, оба из сил выбились; у змея еще три головы пропали, у богатыря палица лопнула»; «...плохо пришлось Ивану Быковичу; чудо-юдо стал одолевать его, по колена вогнал в сыру землю».

Богатырь – человек из народа, роль которого состоит в защите «земли-матушки» от зла, после чего он занимает свое место в социальной жизни, возвращается к привычному занятию: «*Никита Кожмяка, сделавши святое дело, не взял за работу ничего, пошел опять кожи мять*».

Для Богатыря очевидна относительность всего сущего, в частности то, что на всякую силу всегда найдется большая сила: «...уж больно силен ты, Горыношка!» – «Ох, братцы, какая во мне сила? Вот есть на белом свете Ивашко-Медведко, так у того и впрямь сила великая!». Он признает над собой власть неких высших божественных сил и совершает свои подвиги с именем бога на устах: «...погоди – не хвались, прежде богу помолись, руки умой да за дело примись».

Кроме вышеупомянутых Богатыря отличают следующие характеристики:

Расчетливость: «...сразился с змием и с одного маху сииб ему все семь глав, положил их под камень, а туловище зарыл в землю...».

Хитрость, сметливость: «...завяжи-ка наперед свои бельмы, а то как я свистну – они у тебя из лба повыскочат!» Змей поверил и завязал платком свои глаза: «А ну, свисти!» Цыган взял дубину да как свистнет змея по башке – тот во все горло закричал...».

Бескорыстие: «...не взял за работу ничего...».

В пространстве архетипов русской культуры архетип Богатыря следует отнести к группе архетипов Подготовки/Семьи, идентифицировав его с архетипом ГЕРОИЗМ.

3. Иван Царевич. Иван Царевич – мифологизированный архетип главного героя русских народных сказок. Его деяния – образец достижения наивысшего успеха, что очевидно уже из самой семантики данного архетипа: Иван – обычный человек, Царевич – наивысший (после Царя) социальный статус. Универсальность ар-

хетипа Ивана Царевича в том, что он *Иван*, т.е. любой человек, не имеющий каких-либо сверхъестественных исходных преимуществ; одновременно *Иван* есть *первочеловек*, основатель культурной традиции, demiург в том смысле, что совершенные им деяния как бы приравниваются по значению к космологическим актам, непосредственно продолжают их на человеческом уровне, образуют социальную структуру человеческого общества и задают как высший социальный статус, так и правила его достижения.

По повелению извне или по собственному долгу Иван Царевич призван выполнять некую опасную и сложную задачу, связанную с риском и геройством, и при этом он проходит через такие испытания, которые и делают его достойным статуса «царевича».

На начальном этапе Иван Царевич оказывается в худшем (менее привилегированном, более сложном или опасном) положении, чем все или, точнее, чем другие, которые предназначены для решения той сложной, но притягательной задачи (например, поиски похищенной матери), которую, в конце концов, выполняют не они, а Иван Царевич. Это «худшее» положение состоит в том, что если Иван Царевич царский сын, то последний, третий, самый младший, которому предпочитают старшие его братья: «...собрались два старшие сына и поехали; а за ними и младший стал у отца проситься. Нет, – говорит царь, – ты, сынок, не езд! Не покидай меня одного, старика».

Кроме того, положение Ивана Царевича изначально осложнено исходной «недостачей». Иван Царевич наказывается родителями и изгоняется из дому за какой-то поступок: «Осердился царь, послал собирать с разных земель королей и принцев. Собрались короли и принцы; угостил их царь и стал с ними думать-гадать. «Что мне, – говорит, – с сыном, Иваном-царевичем, делать? Ведь царских детей ни казнят, ни вешают». Присоветовали ему: дать царевичу одного слугу, и пускай идет, куда сам знает!», – либо нарушает некий запрет, что осложняет его и без того тяжелое положение: «...он ехал день, другой и третий – вдруг вышел ему навстречу пребольшой серый волк и сказал: «Ох ты гой еси, молодой юноша, Иван-царевич! Ведь ты читал, на столбе написано, что конь твой будет мертв; так зачем сюда едешь?» Волк вымолвил эти слова, разорвал коня Ивана-царевича надвое и пошел прочь в сторону. Иван-царевич вельми сокрушался по своему коню, заплакал горько и пошел пеший».

Смысл архетипа Ивана Царевича раскрывается в испытаниях, которые он преодолевает. Удача возможна только в крайнем случае, когда Иван Царевич готов к смерти, когда он фактически оказывается в ее царстве, но, делая там единственно правильные ходы (благодаря собственным высоким качествам – смелости, силе, храбрости, наблюдательности и/или внимательности к полезным советам), находит выход из нижнего мира и возвращается к жизни преображенным.

Преобразившись, Иван Царевич достигает высшего из возможных статусов. Этот статус определяется женитьбой на спасенной царевне, приобретением богатств (добра, драгоценностей), царской властью. В целом архетип Ивана Царевича может быть соотнесен с образом мифологического героя, прошедшего через смерть, обретшего новую жизнь, с сюжетом глубинной связи умирания и возрождения [4].

Кроме вышеупомянутых характеристик для архетипа Ивана Царевича характерна подверженность влиянию любимой женщины, которая выступает наиболее ценным его помощником, направляет его по верному пути, выручает в трудную минуту.

В пространстве архетипов русской культуры архетип Ивана Царевича следует отнести к группе архетипов Превращения/Пути и идентифицировать с архетипом ПОИСК.

4. Солдат. Смысл данного архетипа может быть выражен в следующих цитатах-девизах:

1. *Солдат – казенный человек, а казенное ни в воде не тонет, ни в огне не горит; пойду, больно хочется с родными поскорей увидаться.*

2. *Не бойся; бог не выдаст, свинья не съест.*

3. *Я богу и государю служу*

С одной стороны, Солдат – это верный товарищ, надежный сосед, всегда готовый оказать необходимую помощь и поддержку родным, односельчанам и соотечественникам в целом. Солдат с готовностью помогает жителям родной деревни в борьбе со злым колдуном, мертвецом, спасает дочь своего государя от проказ нечистой силы и т.д. Для данного архетипа очень важна связь с окружающими, принадлежность к сообществу, будь то деревня или целая страна. Таким образом, ту помощь, которую оказывает солдат окружающим, следует рассматривать как попытку сохранить целостность этого сообщества (деревни или государства в целом).

С другой стороны, Солдату совсем не чужд авантюризм, азарт. Солдат пускается во все тяжкие, готов вступить в борьбу с самим дьяволом, если видит хоть малейшую возможность

заработать: «– *О чем горюете? – Так и так, служивый! – Я могу оживить ваших молодых, что дадите? – Да хоть половину имения беру!...*». При этом деньги не имеют для солдата большой ценности, он так же легко их тратит, как и зарабатывает, берясь за любую предложенную работу; надолго деньги у него никогда не задерживаются.

Солдату не чужды человеческие слабости. Он большой охотник выпить и погулять: «...*воротился солдат в село и давай пировать*»; «...*побыл на родине, нагулялся досыта и воротился на царскую службу*». Солдат живет одним днем, он – «казенный человек», который рад любому предложенному комфорту: «*Это, бабушка, ничего; солдату немного места надо; где-нибудь в уголок прилягу, только бы не на дворе!*». Он всегда доволен тем, что имеет, но рад получить и нечто большее.

Для Солдата характерна истинно народная смекалка, мудрость и чувство юмора, которые помогают ему в борьбе с нечистой силой. Интересно, что в борьбе с нечистью Солдат часто побеждает ее же оружием, например обыгрывает черта в карты, обманывает его: «*Плохо пришлося чертям, а вылезть никак нельзя! Угостил их солдат на славу*». Солдату сам черт не страшен.

В целом, на наш взгляд, образу Солдата соответствует средний, обычный человек, хороший сосед, работяга, помощник, чья сила именно в обладании русскими народными достоинствами (чувство локтя, смекалка, отсутствие страха перед самой сложной работой, юмор) и недостатками (склонность к гульбе, жизнь одним днем).

В пространстве архетипов русской культуры архетип Солдата следует относить к группе архетипов Подготовки/Семьи и идентифицировать с архетипом ВЕРНОСТЬ.

5. Царь. Данный архетип неоднозначен. С одной стороны, Царь – это «царь-батюшка», второй отец, всей душой радеющий за судьбу отечества: «...*царь, получивши такую весть, сыскал Никиту Кожемяку да сам пошел просить его, чтобы освободил его землю от лютого змея и выручил царевну*». С другой стороны, Царь может выступать и как социальное зло, притесняющее обычных людей. Такая трактовка Царя особенно характерна для сказок про Дурака, где Царь, преследуя личную выгоду, приказывает главному герою выполнить заведомо невыполнимые задачи. Иногда справедливый Царь противопоставляется ищущим личной выгоды вельможам: «...*царь еще больше его возлюбил, а вельможи туце прежнего вознена-*

видели, собрались и начали думу думать, как бы его извести».

В целом же, Царь – это типичный правитель. Его девизом выступает фраза: «Царское слово – закон». Царь не терпит полумер и полурешений, он либо щедро награждает, либо жестоко наказывает: «*Достанешь – златом-серебром награжу, а не достанешь – то мой меч, твоя голова с плеч*». Для него характерна справедливость, властность и гневливость.

Роль Царя заключается прежде всего в поддержании существующего порядка, осуществлении контроля над подвластным ему пространством. Основная его цель – создание условий для успешного функционирования семьи, общности или государства. Исходя из этого, сюжет сказок с участием Царя часто строится на возвращении утраченного порядка (например, на спасении царицы либо царской дочери, на защите государства от змея, тугарина и проч.).

В пространстве архетипов русской культуры архетип Царя следует относить к группе архетипов Возвращения/Королевского двора и идентифицировать с архетипом ВЛАСТЬ.

6. Василиса Прекрасная. Несмотря на то что данный архетип, как правило, является второстепенным в сюжетах народных сказок, роль его значительна. Персонифицируясь в образах собственно Василисы Прекрасной, Марьи Моревны, Ольги-Царевны, Ненаглядной Красоты и проч., данный архетип (отметим, что он женский) дарит главному герою любовь.

Разберем основные характеристики архетипа Василисы Прекрасной. Во-первых, Василиса Прекрасная – это всегда объект борьбы: чтобы ее заполучить, нужно произвести ряд сложных действий, как правило, связанных с риском для жизни: «*...третий змей проявился, прислал к царю письмо, а в письме требует: вывози-де меньшую царевну на съедение. Иван солдатский сын оседлал своего доброго коня, сел и поскакал к синю морю. На берегу стоит прекрасная царевна, на железной цепи к камню прикована*».

Во-вторых, Василиса Прекрасная – это высший дар (наряду с «пол-царством») победителю: «*...царь отдал ему за то полцарства и в жены дочь свою*». Право получить в жены Василису Прекрасную (право жениться) получает тот, кто с успехом прошел все испытания.

В-третьих, Василиса Прекрасная – фактор зависти и предательства. В борьбе за любовь братья часто идут на все, вплоть до братоубийства: «*...Димитрий-царевич вынул из ножон меч свой, заколол Ивана-царевича и изрубил его на*

мелкие части; потом разбудил прекрасную королевну Елену и начал ее спрашивать...».

Кроме вышеупомянутых для Василисы Прекрасной характерны следующие характеристики:

1. Верность: «*...царевна из медного царства вышла замуж за середнего брата, царевна из серебряного царства – за старшего брата, а его нареченная невеста ни за кого не идет*».

2. Заботливость: «*Ольга-царевна тотчас прибежала навстречу, стала его целовать-обнимать, про здоровье расспрашивать, про свое житье-бытье рассказывать*».

3. Решительность вплоть до воинственности: «*Все это войско великое побил Марья Моревна, прекрасная королевна*».

В целом, Василиса Прекрасная – это высшая ценность, объект жесткой конкурентной борьбы, что подчеркивает народная мудрость «за любовь нужно бороться».

В пространстве архетипов русской культуры данный архетип следует относить к группе архетипов Превращения/Пути и идентифицировать с архетипом ЛЮБОВЬ.

7. Золотая рыбка. В русской народной сказочной традиции присутствует также архетип волшебного помощника главного героя (золотая рыбка, щука, серый волк, Моголь-птица и проч. [5]). Данный архетип, исходя из логики сюжета, как правило, второстепенен, и тем не менее представляет значительный интерес.

Базовой характеристикой Золотой рыбки является способность справляться с любой сколь угодно сложной задачей качественно и внешне без каких-либо затруднений: «*...пошел старик на море... приплыла золотая рыбка: «Что тебе, старик, надо?» – «Да что, вздурилась моя старуха пуще прежнего: не хочет быть воеводихой, хочет быть царицею». – «Не тужи! Ступай домой... все будет сделано*». При этом механизм магических действий не раскрывается, важным оказывается лишь то, что задача будет решена, и решена в поставленный срок: «*...дурак после того сказал: Ну-ка, по щучьему веленью, а по моему прошенью ступай-ка, печь, домой!» Тотчас поехала печь домой, а приехавши – опять стала на прежнем месте*».

Другой важной особенностью архетипа Золотой рыбки является то, что главный герой никогда не получает волшебного помощника просто так. Главный герой всегда платит определенную цену за него: «*...ехал день, другой и третий – вдруг вышел ему навстречу пребогшой серый волк и сказал: «Ох ты гой еси, молодой юноша, Иван-царевич! Ведь ты читал, на столбе написано, что конь твой будет мертв;*

так зачем сюда едешь?» Волк вымолвил эти слова, разорвал коня Ивана-царевича надвое и пошел прочь в сторону»¹; «Иван-царевич всю говядину скормил и бочки стихал, а Моголь-птица летит – оборачивается. «Что делать?» – думает царевич, вырезал из своих ног икры и дал птице; она проглотила, вылетела на луга зеленые, травы шелковые, цветы лазоревые и пала наземь».

Платой может быть также праведная жизнь, личностные качества, такие, например, как доброта: «...смотрит, а сеть пуста; всего-навсего одна рыбка попала, зато рыбка не простая – золотая. Возмолилась ему рыбка человеческим голосом: «Не бери меня, старичок!пусти лучшие в сине море; я тебе сама пригожусь: что пожелаешь, то и сделаю». Старик подумал-подумал и говорит: «Мне ничего от тебя не надобно: ступай гуляй в море!», – как мужество: «...Мороз пуце затреещал и сильнее зацелкал и девице сказал: Тепло ли те, девица? Тепло ли те, красная? Тепло ли те, лапушка?» Девица окостенела и чуть слышно сказала: «Ой, тепло, голубчик Морозушко!» Тут Морозко сжалился, окутал девицу шубами и отогрел одеялами».

В пространстве архетипов русской культуры данный архетип следует относить к группе архетипов Возвращения/Королевского двора и идентифицировать с архетипом МАГИЯ.

8. Черт. Во многом своеобразен архетип Черта. Образ его второстепенен и обычно носит негативный оттенок, поскольку напрямую ассоциируется с нечистой силой, со злом. По сюжету главный герой вынужден бороться с Чертом с целью избавить кого-либо (царевна, купец и проч.) от его злодеяний: «...отрядил сатана во дворец инога черта; вишь, они ходили стращать да мучить царевну по очереди»; «Поезжай, – говорит батраку, – на чертову мельницу да сослужи мне службу великую: собери с нечистых деньги; в долг у меня забрали, а отдавать не отдадут!».

Особенностью Черта является его стремление совершать пакости и проказы, изводить людей. Тем не менее его злодеяния носят скорее характер злых шуток и проказ, нежели действительно наносят ущерб жизни людей: «Наступила темная ночь; как раз в двенадцать часов закричал нечистый громким голосом, и собралось к нему чертенят видимо-невидимо, начали горшки лепить, пошел гром, стук, хохот по всему двору».

Черт не лишен некоего обаяния, он не прочь пообщаться и даже подружиться с целью весело провести время: «В полночь приходит нечис-

тый, услышал музыку и бросился к солдату: «Здравствуй, брат!» – «Здорово!» – «Что ты пьешь?» – «Квасок потягиваю». – «Дай-ка мне!»; «...говорит черт, – ...давай, служивый, в карты играть». – «А на что играть-то станем?» – «Известно – на деньги».

Шутовское обличье Черта проявляется в том, что он, являясь большим любителем пошутить, часто сам оказывается объектом жестоких шуток: «В полночь приходит нечистый, услышал музыку и бросился к солдату: ...«Что ты пьешь?» – «Квасок потягиваю». – «Дай-ка мне!» – «Изволь!» – и поднес ему полный стакан горячего спирту; черт выпил – и глаза под лоб закатил: «Эх, крепко забирает!»; «...дай-ка закусить чем-нибудь». – «Вот орехи, бери да закусывай!» – говорит солдат, а сам свинцовые пули подсовывает. Черт грыз-грыз, только зубы поломал».

Черт в принципе неуязвим физически, его нельзя убить. Черта можно победить его же оружием – жестокой шуткой: «Солдат привел нечистого к чугунному человеку, тронул за дружину да как целкнет черта по лбу – тот ажно в другую стену отлетел; а солдат ухватил его за руку: «Стой! Еще девять целчков за тобою». Тронул в другой раз дружину да так урезал, что черт кубарем покатился да чуть-чуть стены не пробил!».

В пространстве архетипов русской культуры архетип Черта следует относить к группе архетипов Возвращения/Королевского двора и идентифицировать с архетипом КАРНАВАЛА.

9. Мать (Мачеха). Смысл архетипа Матери проявляется в дихотомии Мать-Мачеха. Родная мать дарит любовь, тепло и заботу, мачеха же – полная ее противоположность: «...мачеха была ненавистная...»; «...дед овдовел и женился на другой жене, а от первой жены осталась у него девочка. Злая мачеха ее не полюбила, была ее и думала, как бы вовсе извести».

Отметим, что в русских народных сказках образ Мачехи выведен значительно ярче образа Матери. Мачеха – это «перевернутый» отрицательный архетип, это Мать, но неродная Мать.

Если целью Матери является защита беззащитного и слабого (своего ребенка) от какого-либо ущерба, то целью Мачехи является забота лишь о родном ребенке в противовес стремлению извести и уничтожить ребенка неродного. Таким образом, любовь и забота Мачехи является разрушительной: «Василиса была первая на все село красавица; мачеха и сестры завидовали ее красоте, мучили ее всевозможными работами, чтоб она от трудов похудела, а от ветру и солнца почернела; совсем житья не было!».

Частично архетип Матери (Мачехи) пересекается с образом Бабы-яги, которая в некоторых сказочных сюжетах пытается похитить детей с целью их съесть: «...ягая-баба... пришла к тому месту и начала его манить к себе такими же словами, как и мать кликала»; «...баба-яга пустилась опять в погоню. Девочка приклонила ухо к земле и слышит, что баба-яга близко, бросила гребешок: сделался лес такой дремучий да страшный! Баба-яга стала его грызть, но сколь ни старалась – не могла прогрызть и воротилась назад».

В пространстве архетипов русской культуры данный архетип следует относить к группе архетипов Подготовки/Семьи и идентифицировать с архетипом ЗАБОТА.

10. Баба-яга. Архетип Бабы-яги, мудрой (вещей) старухи, распространен в русских народных сказках [3]. Отметим, что его следует отличать от бабы-яги (ягой-бабы), являющейся воплощением архетипа Матери (Мачехи).

Архетип Бабы-яги (что характерно, женский архетип) – это олицетворение мудрости в русской народной сказке: «...увидал избушку на курьих ножках, вошел туда, а в избушке сидит баба-яга костяная нога. «Здравствуй, бабушка!» – «Здравствуй, Иван-царевич! Что, от дела лытаешь али дела пытаешь?» – «Какое дело! Еду в тридешатое государство: там, говорят, есть красная девица – с рук и с ног вода целующая точится». – «Есть, батюшка! Хоть видом не видала, а слыхом слыхала; только тебе до ней не добраться». Иногда мудрый совет дается устами старика, но эти ведуньи мужского пола сравнительно редки и в общем слабо очерчены.

Баба-яга – носительница не только мудрости, но и власти, которая дается ей знанием. У нее имеются не только волшебные предметы, которыми она снабжает героя, ей повинуются волшебные животные: «...вытащила она Василису из горницы и вытолкала за ворота, сняла с забора один череп с горящими глазами и, наткнув на палку, отдала ей и сказала: «Вот тебе огонь для мачехиных дочек, возьми его...».

В пространстве архетипов русской культуры архетип Бабы-яги следует относить к группе архетипов Возвращения/Королевского двора и идентифицировать с архетипом МУДРОСТИ.

11. Кощей. Доминирующими характеристиками в архетипе Кощея являются разрушение, насилие, человеконенавистничество: «...вдруг Кош Бессмертный входит в дом и говорит: «Фу-фу! Русской коски слыхом не слышать, видом не видать, а русская коска сама на двор

пришла!»; «Кощей поскакал, догнал Ивана-царевича, изрубил его в мелкие куски и поклат в смоленую бочку; взял эту бочку, скретил железными обручами и бросил в синее море».

Данный архетип очевидно выражает деструктивную социальную силу, нарушившую древние родовые порядки равноправия и отнявшую у женщины её прежнюю социальную роль. Так, Кощей всегда предстаёт в сказке как похититель женщин, превращающий их в своих рабынь: «В некотором царстве, в некотором государстве жил-был царь; у этого царя было три сына, все они были на возрасте. Только мать их вдруг унес Кош Бессмертный»; «Откуда ни взялся Кощей Бессмертный – унес Василису Кирбильевну».

Тот факт, что архетип Кощея окрашен красками отрицания, пренебрежения общепринятыми нормами, очевиден уже из самой семантики данного архетипа: как правило, Кощея повсеместно называют Бессмертным. Несмотря на то что Кощей оказывается бессмертен условно (его можно убить, но сделать это чрезвычайно сложно), сам факт отрицания природного цикла жизнь-смерть здесь присутствует.

Следует также отметить, что Кощей в русских народных сказках – это могучий воин, обладающий сверхъестественными способностями, он вызывает страх, на этом основывается его власть: «...завтра Кощей на войну уедет...»; «...Кощей выпил и запросил третье, а как выпил третье ведро – взял свою прежнюю силу, тряхнул цепями и сразу все двенадцать порвал... и страшным вихрем вылетел в окно...». При этом ему нередко свойственно чувство юмора: « – Ха-ха-ха, баба-дура! Волос длинен, да ум короток; разве здесь моя смерть?» – «А где же?» – «Моя смерть в козле запрятана». Василиса Кирбильевна, как только Кощей на охоту уехал, взяла убрала козла лентами да бубенчиками, а рога ему вызолотила. Кощей увидал, опять рассмеялся: «Эх, баба-дура!».

В пространстве архетипов русской культуры данный архетип следует относить к группе архетипов Превращения/Пути и идентифицировать с архетипом БУНТА. Однако следует иметь в виду, что Кощей соответствует перевернутому архетипу Бунтаря, это Бунтарь со знаком «минус», поскольку стремление к разрушению у Кощея не подвержено благотворному влиянию Совести, бунт Кощея абсолютно деструктивен.

12. Творчество. Анализируя пласт древних русских народных сказок, мы не обнаружили четко очерченного архетипа, который соответ-

ствовал бы архетипу ТВОРЧЕСТВА. На наш взгляд, Творчество как процесс материализации проекта, мечты, представления, процесс превращения нестабильного воображаемого объекта в нечто материальное находит свое отражение в гораздо более поздней сказочной традиции, в авторской сказке и персонифицируется в таких образах русских умельцев из народа, как Левша Н.С. Лескова или Данила-мастер П.П. Бажова.

Вышеприведенное описание архетипов древности может быть успешно использовано при построении рекламных концепций, при конструировании брендов, в основе которых лежат традиционные национальные ценности русского народа.

Примечание

1. Потеряв коня, герой приобретает себе в помощники волшебного волка.

Список литературы

1. М. Марк и К. Пирсон. Герой и бунтарь. Создание бренда с помощью архетипов. СПб.: Питер, 2005.
2. Иудин А.А. Архетипы в брендинге: специфика русской культурной традиции. Нижний Новгород: НИСОЦ, 2008. С. 5, 13.
3. Трубецкой Е.Н. «Иное царство» и его искатели в русской народной сказке // Литературная учеба. 1990. № 2. С. 110–118.
4. Иванов В.В., Топоров В.Н. Иван Царевич // Славянская мифология. Энциклопедический словарь. М., 1995. С. 229.
5. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. Л., 1986. С. 253–277.

ANCIENT ARCHETYPES IN RUSSIAN CULTURAL TRADITION

A.V. Chernyshov

The author analyzes the archetypes existing in Russian cultural tradition. The study focuses on the ancient archetypes emerging in Russian national fairy tales.

Keywords: brand, archetype, ancient archetype, Russian national fairy tale, Russian cultural tradition.