

УДК 008**Архетипический персонаж и архетипический мотив в тексте традиционного мифа и неомифа****Осипова Татьяна Александровна**

Аспирант,
кафедра культурологии, философии культуры и эстетики,
Санкт-Петербургский государственный университет,
199034, Российская Федерация, Санкт-Петербург, Менделеевская линия, 5;
e-mail: osipovatatiana93@yandex.ru

Аннотация

Статья посвящена изучению реализации образа архетипических персонажей в тексте традиционного Мифа и Неомифа, а также вопросам взаимосвязи архетипического персонажа и архетипического сюжета. Архетипический персонаж и архетипический мотив рассмотрены автором статьи как пример реализации архетипов коллективного бессознательного в поле традиционной и современной культуры. Архетипический персонаж исследован не только в качестве субъекта нарратива, но и в качестве трансгрессивного объекта, который в процессе повествования обретает статус и свойства объекта (анализ быличек о кладях). Исследование архетипического сюжета (мотива) осуществлено не только на материале традиционного Мифа и старой сказки, но и на материалах Неомифа эпохи метамодерна. Теоретическим базисом исследования стали работы К.Г.Юнга, К. Кереньи, Дж. Кэмпбелла, В.Я. Проппа, Е.М. Мелетинского, Н.А. Гекман. Фольклорный материал и иные объекты исследования были заимствованы для анализа из трудов Н.А. Криничной, М.И. Забылина.

Для цитирования в научных исследованиях

Осипова Т.А. Архетипический персонаж и архетипический мотив в тексте традиционного мифа и неомифа // Культура и цивилизация. 2025. Том 15. № 6А. С. 143-151.

Ключевые слова

Миф, мифология, неомифология, архетипический персонаж, архетипический сюжет, архетип.

Введение

Академическим исследованиям архетипического персонажа было уделено немалое внимание, особенно культурологией, философией, психоанализом, а также политологией.

Дж.Кэмпбелл посвятил ряд текстов богам и героям и их различным ликам; среди его работ фундаментальный двухтомный труд «Маски Бога», а также «Герой с тысячей лиц». Карой (Карл) Кереньи – близкий друг, ученик и соратник К.Г.Юнга также посвятил большую часть своих трудов архетипическим персонажам: «Трикстер. Исследование мифов североамериканских индейцев», «Элевсин: Архетипический образ матери и дочери», а также «Дионис: Прообраз неиссякаемой жизни».

В произведениях изобразительного искусства мы также наблюдаем значительное количество полотен, посвященных архетипическим персонажам. Особенно тяготеет к подобным репликам иконография священных изображений, агитационные плакаты, изображения деятелей политики, искусства.

Основная часть

В качестве примера рассмотрим несколько проекций архетипа Великой Матери в изобразительном искусстве и маркируем те характеристики, благодаря которым мы можем давать этим изображениям соответствующую атрибуцию. Как правило, богиня – мать изображается в облике молодой и красивой женщины с младенцем на руках.

Впрочем, если присмотреться к этому символу внимательнее, в нём прочитывается поэтическая логика, что была очень точно отражена в гимне древнеегипетской богине Исиде.

Изображение древнеегипетской богини Исиды с сыном Гором (Исида, вскармливающая Гора). Подобные изображения (чаще скульптурные, в форме небольших статуэток – личных талисманов) были каноничными для Древнего Египта. В качестве примера реализации архетипа в социокультурной реальности рассмотрим более специализированный пример: персонажи трикстеры в поле русской традиционной культуры (сказки, былины, мифа).

Фольклорный материал для анализа взят из текстов сказок, былин и мифов, собранных и проанализированных Д.К.Зелениным («Востоочнославянская этнография»), Н.А. Криничной («Русская мифология: мир образов фольклора»), М.И.Забылиным («Русский народ: предания, обычаи, суеверия»).

Анализ архетипа трикстера проведён на основе работ К.Кереньи «Трикстер. Исследование мифов североамериканских индейцев», «Элевсин: Архетипический образ матери и дочери», а также «Дионис: Прообраз неиссякаемой жизни»; Е.М. Мелитинский «Эдда и ранние формы эпоса», «Поэтика мифа», «Предки Прометея. Культурный герой в мифе и эпосе»; К.Г. Юнг «Алхимия снов», «Душа и миф. Шесть архетипов»; В.Я. Пропп «Морфология волшебной сказки» (сказки о шутах); Л.П. Гекман «Архетип трикстера в мифопоэтическом творчестве народов Центральной Азии», «Мифопоэтика народов Сибири: персонификация и модель мира».

Об архетипе трикстера в славянском фольклоре пишет Н.А.Гекман в статье «Трикстер в русской демонологии». Н.А.Гекман акцентирует внимание на персонажах низшей демонологии: домовом, водяном, баннике, лешем и русалке, выделяя в них черты, присущие архетипу трикстера. В данном диссертационном исследовании я хотела бы уделить внимание героям – трикстерам русских народных сказок и былин.

К.Г.Юнг, К.Кереньи и Е.М.Мелитинский выделяют характеристики – маркеры, по которым

можно отнести персонажа к архетипу трикстера: необычное происхождение (скандинавский бог Локи – сын первосущества - великана Имира; большую часть текста Старшей Эдды выступает в союзе с богами Асами, вопреки своему необычному происхождению); оборотничество (скандинавский бог Локи, согласно тексту Старшей Эдды, оборачивается и старухой, и кобылицей, и лососем, и соколом); непреходящее стремление к розыгрышам и шуткам, порой безобидным, а порой весьма злым (скандинавский бог Локи нередко прибегал к шуткам или шуткам, граничащим с обманом и преступлением: обман великана Трюма, убийство Бальдра).

Трикстеры существуют «по ту сторону добра и зла», их мораль отличается от конвенциональной морали, зачастую именно из-за этих отличий трикстеры представляются аморальными персонажами и зачастую выступают в качестве антиподов в отношении к культурным героям и светлым богам (бог алтайского и монгольского фольклора Эрлик - тёмный брат – близнец светлого бога Ульгения).

Трикстер часто выступает воплощением принципа пограничья, пространства промежутка, времени карнавала. Трикстер подобен окну в Хаос, трикстер не принимает ничего в серьёз, в основе его сущности – тонкая ирония; трикстер может временно играть по правилам, не принимая их всерьёз, оттого правила так легко им нарушаются.

Особенное отношение к правилам и границам наделяет трикстера способностями проводника и посредника между различными мирами и их обитателями. К. Кереньи описывает Гермеса, как трикстера, особенно отмечая роль Гермеса, как вестника и посредника. Гермес легко перемещается не только между миром людей и Олимпом, но также посещает чертоги Аида, беспрепятственно возвращаясь в мир живых.

«Стоит предположить, что это являет собой некую междумирность: для трикстера не существует границы между потусторонним и зримым, материальными мирами. Эту точку зрения подтверждает способность трикстера быть медиатором в оппозиции «Верх – низ»» [Гекман, www, с. 10-12].

Стоит отметить, что персонажей трикстеров можно иерархически разделить на более и менее сильных. Под силой трикстера подразумевается его способность к трюкачеству и обману, в том числе в отношении другого трикстера. В русской волшебной сказке и былинах встречаются персонажи трикстеры различных порядков. В сказке «Колобок» главный герой является трикстером: рождение его необычно – вместо хлеба в печи родился живой герой; Колобок успешно избегает смерти, ловко уходя от каждого, из встреченных им на пути, персонажей. Единственный встречный, что не только устоял перед хитрой песенкой Колобка, но и сам сумел его обмануть, и в конечном итоге, съесть, оказалась Лиса. Лиса сумела обмануть трикстера – Колобка, поскольку сама является трикстером, но трикстером более высокого порядка.

Встреча двух трикстеров в русской сказке не всегда заканчивается противостоянием и «фатальным поединком». Так в сказке «Лиса и Котофей Иванович» встреча двух трикстеров приводит к счастливому и взаимовыгодному союзу. Кот, изгнанный хозяином из дома в лес за чрезмерную шkodливую и прожорливую, женится на Лисе, выдающей лесным жителям своего супруга за «сибирского воеводу», который свиреп и ждёт покорности и дани от лесных жителей. Смекалка и ловкость трикстера часто помогают ему одолеть соперника превосходящего его по силе и «социальной значимости». И Волк, и Медведь верят в грозный нрав воеводы Котофея Ивановича и соглашаются платить дань Коту и Лисе, тем самым обеспечивая последним безбедное существование.

Одним из самобытных и ярких трикстеров русской волшебной сказки является Серый Волк

из сказки «Иван-царевич и Серый Волк». Серый Волк совмещает в себе архетип трикстера с архетипом волшебного помощника. Он не только хитёр и умён, но по-своему нравственен: признаёт важность долга (сослужить службу взамен съеденного коня) и ценит дружбу (всякий раз выручает Ивана-царевича, попавшего в беду). Серый Волк, как истинный трикстер с лёгкостью пересекает границы между царствами и мирами, даёт советы о том, как можно перехитрить тех или иных героев, способен к оборотничеству (оборачивается и конём, и Жар-птицей, и Еленой Прекрасной).

Среди былинных богатырей мы также можем обнаружить персонажей – трикстеров. Самый молодой из трёх богатырей Алёша Попович побеждает врагов не только силой, но и смекалкой. Примечателен Волх Святославович (Волх Всеславьевич) – один из наиболее архаических персонажей былинного эпоса. Как и большинство трикстеров Волх Всеславьевич обладает необычным происхождением, он сын Змея и прекрасной княжны Марфы. Волх Всеславьевич понимает язык птиц и зверей, способен оборачиваться волком, соколом и муравьём. Символичен выбор животных, в которых оборачивается богатырь – каждый из зверей символически представляет собой один из трёх миров, маркируя пограничный статус трикстера: муравей – Нижний мир, волк – Срединный мир, сокол – Верхний мир. Волх Всеславьевич способен обратить в зверя и обратно в человека, не только себя, и свою дружину. В былинке, повествующей о походе Волха Всеславьяча в чужеземное – «индийское» царство, Волх с дружиной проникает во вражескую крепость и побеждает врагов с помощью смекалки и волшебных превращений.

Волшебная сказка и миф в равной степени являются пространствами, в которых архетипы проявляются в наиболее очевидной и легко считываемой форме. Впрочем, архетипический персонаж может быть обнаружен не только в поле мифа и сказки, но и в пространстве исторической летописи, которая намеренно акцентирует внимание на определенных чертах личности, опуская другие. Таким образом, в текстах памяти (личной и коллективной) мы чаще сталкиваемся с персонажами, чем с живыми людьми. Личность заменяется героем (персонажем), персонаж – типажом, а типаж – архетипом.

В качестве архетипического персонажа может предстать не только субъект, но и объект, который благодаря такой трансгрессии статуса совершает квази-субъектное превращение. Вещь, продукт наделяется, если не свойствами субъекта и «героя», то свойствами волшебного помощника или талисмана. Или инверсивно – демонизируется (чёрный PR – тоже PR).

Таковыми практиками взаимодействия с архетипическими персонажами занимаются брендинг, имиджмейкинг и PR. Одними из самых знаменитых теоретиков данного направления являются М.Марк и К.Пирсон. В поле мифа и сказки также встречаются архетипические персонажи – предметы.

В сборнике быличек «Цветок папоротника» исследовательница фольклора М.Н.Власова приводит былички и предания, связанные с кладами. Согласно народным повериям, клад – это не просто желанное сокровище, но зачастую сокровище проклятое и порой наделенное собственной волей и волшебной силой. Клады представляются в облике различных зверей, порой людей и потусторонних существ.

«Согласно гипотезе Н. А. Криничной, захоронение клада, осмысляемого как сакральный, сопровождалось совершением языческого обряда, включающего само действие, заговор и жертвоприношение. Посредством жертвоприношения «клад обретает душу (дух), а вместе с тем и возможность своего телесного воплощения. Отсюда появление клада в виде того животного или человека, которые были принесены в жертву при его захоронении». Однако в качестве

субъекта действия клад фигурирует уже, как правило, в быличке» [Казакова, www, с. 75].

Клад часто обладает чертами трикстера, он может «не даваться в руки» и морочить людей, показываться и исчезать – подшучивать над людьми. В преданиях клад часто помещают в пространства гетеротопий: кладбище, дупло священного или просто древнего дерева или под большой камень на распути (перекрёстки также являются пограничем, а значит гетеротопией). «Наиболее популярным способом захоронения клада в преданиях фольклорного архива является его погружение в воду, следы культа которой в произведениях данного жанра уже утрачены (это озеро (или место вблизи озера), мочило, расположенное у кладбища, пруд, колодец): «Вот Серебряное озеро у нас тоже, по легенды, по легенды называется «Серебряное». Там, говорят, тоже с серебром. Бочка серебра опущена в какого-то господина»; «И там такое место есть, около кладбища. Вот, примерно, кладбище. Обрыв такой, а тут около кладбища мочило. В этом мочиле, опять же, зарыт бочонок, какой бочонок там, неизвестно. Кто говорит ведра на два, кто на три золота» [Казакова, www, с. 75].

Проблематика архетипических сюжетов (мотивов) в большей степени разрабатывалась литературоведами (в рамках анализа художественного текста и его сюжетной канвы), а также исследователями мифа и традиционного фольклора. Проблематика архетипического сюжета тесно связана с коллективным бессознательным и устойчивыми паттернами поведения, которые одинаково (инстинктивно) работают у представителей разных эпох и культур.

В исследовательском поле психоанализа исследования комплексов личности – типических девиаций восприятия и поведения, а также исследования нормативного типового поведения также возможно отнести к разработке архетипических сюжетов. Комплексы личности – типические девиации восприятия и поведения называют и ассоциируют с определенными мифологическими сюжетами (Эдипов комплекс, комплекс Электры и другие). Э. Берн изучающий нормативное типовое поведение приходит к идее синонимичной концепции архетипического сюжета, изучая действие этого механизма на уровне повседневных социальных взаимодействий («Игры в которые играют люди», «Трансакционный анализ в психотерапии»).

В культурологическом дискурсе проблема архетипического сюжета рассматривается с приобщением к теоретическим выкладкам примерного ряда из сферы мифологии и литературы.

В работе «Морфология волшебной сказки» В.Я. Пропп создал системное описание сказки через выделение типических, повторяющихся элементов и присвоение каждому из элементов своего кодового обозначения. Владимир Яковлевич не только создал рациональный и систематизированный метод изучения и описания сказки, но и выделил типичные и архетипические сюжеты и персонажей в пространстве текста волшебной сказки.

Разработанная К. Леви-Строссом («Мифологии», 1971) концепция мифемы во многом синонимична морфологии волшебной сказки В.Я. Проппа и концепции архетипического сюжета К.Г. Юнга. К. Леви-Стросс рассматривал миф с точки зрения структуралистского подхода. К. Леви-Стросс обозначил миф, как архаический универсальный язык, которым владеет человечество. «Миф – это язык, - пишет К. Леви-Стросс, - но этот язык работает на самом высоком уровне, на котором смыслу удаётся отделиться от языковой основы, на которой он сложился» [Лосев, www, с. 243]. Мифема, согласно Леви-Строссу, представляет собой единицу языка – мифа. В качестве таких единиц Леви-Стросс предложил принять эталонные сюжеты – паттерны, чья структура и логика неизменны вне зависимости от бэкграунда культуры, в которой они себя проявили.

О. Ранк и Ф. Рэгланд («Герой: исследование традиции, мифа и драмы») разработали

концепцию мономифа о жизненном пути героя. При создании концепции, были исследованы не только западные материалы (греческий миф, паневропейский фольклор Средневековья), но и материалы восточной культуры («Путешествие на Запад»).

Дж. Кэмпбелл («Герой с тысячью лицами») продолжил развитие идеи мономифа, сводящегося к истории инициатического путешествия героя.

«В мономифическом повествовании Кэмпбелл выделяет три стадии, которым, как еще в начале XX в. показал этнограф Арнольд Ван Геннеп, следуют все обряды перехода, а их оптимальной моделью служит инициация: 1) выход неопита за пределы социума; 2) испытания и имитация временной смерти; 3) возвращение в коллектив. В мономифическом сюжете эта схема преломляется следующим образом» [Седых, www, с. 79]: «Герой отваживается отправиться из мира повседневности в область удивительного и сверхъестественного: там он встречается с фантастическими силами и одерживает решающую победу; из этого исполненного таинств приключения герой возвращается наделенным способностью нести благо своим соплеменникам» [Кэмпбелл, 1997, с. 23].

Принцип архетипических сюжетов (морфология волшебной сказки) или архетипического сюжета (мономиф) применим как для анализа произведений традиционной культуры (коллективного и персонального авторства), так и для анализа произведений, созданных в более позднее время, в том числе неомифологических сюжетов.

Мономиф может быть рассмотрен и в инверсивном ключе – не только как путь героя, но и как путь анти-героя, который с возрастающей частотностью занимает место протагониста в художественных произведениях современной культуры, переставая быть антагонистом. Герой нового типа – антигерой проходит те же этапы символического становления, что и классический – позитивный герой.

Современные истории о пути героя и анти-героя построены по принципу психоаналитического сюжета, они объясняют причины поступков героя (анти-героя) и практически всегда строятся по принципу апологии – оправдывая и защищая персонажа, обозначая причиной любого, даже самого неэтичного поступка, глубинную психотравму.

Для эпохи постмодерна было характерно альтернативное прочтение классических текстов. Примером тому могут служить многочисленные авангардные постановки пьес Шекспира в театре и кино (от фильма «Джо Макбет» 1955 года до «Гильденстерн и Розенкранц мертвы» и 1991 года «Однажды в Эльсиноре» 2014 года). Эпоха постмодерна играла с оптикой и фокусом восприятия – выводила на главные роли второстепенных персонажей, помещала сюжет в современные для режиссёров культурно-исторические реалии. Классические, а иногда и архетипический сюжет получал новое контекстное толкование, но не предысторию или и реже продолжение.

Эпоха метамодерна работает с архетипическими сюжетами иначе: помимо апологии антагониста, становящегося новым протагонистом, отчетливо прослеживается тенденция к дополнению уже существующего канона. Капсульность и цикличность сюжетов уступили место модели открытого произведения, которое в любой момент может быть дополнено предысторией или продолжением, способными полностью поменять этические симпатии и расстановку сил внутри сюжета. В информационную эпоху сама информация выходит на главные роли, как новый «Бог», во власти которого переписать или инверсировать сюжет.

В авторской сказке Ш.Перро «Спящая красавица» (1697) исследователь сталкивается с замкнутым провиденциалистским сюжетом, с совершенно архетипическими персонажами: девой в беде; прекрасным принцем – рыцарем в поисках Прекрасной Дамы, деструктивным

ликом архетипа матери (старуха, злая фея) и конструктивным ликом архетипа матери (юная добрая фея). Расстановка сил и сюжет определены в самом начале сказки, управляемой силой пророчества. В экранизации той же сказки 2014 и 2019 годов («Малефесента») зрителю показана возможная предыстория (2014) и продолжение (2019) классической сказки. Главные герои, смысловые акценты и сам сюжет повествует о совершенно другой истории, в которой периферийный антагонист помещается на пьедестал главной героини. Архетипический сюжет остался тем же: становление героини, инициатический переход взросления.

В литературном источнике речь идёт об инициатическом переходе девушки - принцессы, нарушении запрета (не прикасаться к прялке) и неизбежной расплате за нарушение запрета (столетний сон – символическая смерть мира её детства и пробуждение во взрослом мире, где она – королева, а её новообретенный супруг – король, взрослые люди, ответственные за свою жизнь – своё королевство). В случае экранизации, речь идёт о «злой фее» и её травматическом опыте инициации во взрослый мир, лишивший её крыльев.

Вопрос травматической подоплёки мономифа о пути героя остаётся открытым; социальные нормы претерпевают значительные изменения и с новой, порой «стокгольмской нотой», звучит мотив оправдания, желания понять и «излечить» антагониста.

Заключение

Метамодерн в отношении к архетипическим сюжетам отличается от предыдущих эпох акцентуацией на вопросе вероятности и возможности альтернативного хода событий. Сюжетный мир метамодерна не одномерен, а объёмен и многогранен. В рамках одного сюжетного цикла читателю/зрителю могут быть показаны различные «параллельные миры» мультивселенной. В одних из миров один и тот же герой, в один и тот же момент времени может быть и живым, а в других - мёртвым; может находиться в противоположных по характеристикам отношениях (союзник/соперник) с другими персонажами той же вселенной. Так во вселенной Marvel Comics возможно наблюдать не только альтернативно прочитанных персонажей германо-скандинавского эпоса (Тора и Локи), но и их «приключения» в различных параллельных мирах мультивселенной.

Библиография

1. Барт Р. Мифологии; Пер. с фр., вступ.ст. и коммент. С.Зенкина. 5 - е изд., М.:Академический проект, 2023 - 351 с.
2. Гекман Н.А. Трикстер в русской демонологии <https://cyberleninka.ru/article/n/trikster-v-russkoy-demonologii/viewer>
3. Казакова Л.А. Предания о кладах <https://cyberleninka.ru/article/n/predaniya-o-kladah-po-materialam-folklorного-arhiva-pskovgu/viewer>
4. Криничная Н. А. Предания Русского Севера: [Исслед. и тексты]. СПб.: Наука, 1991 <http://www.booksite.ru/fulltext/pre/dan/iya/1.htm>
5. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. М., 1997
6. Лосев А.Ф. Диалектика мифа. - СПб.:Азбука, Азбука-Аттикус, 2023 - 320 с.
7. Лосев А.Ф. Миф, как развёрнутое Магическое Имя [http://www.odinblago.ru/losev_mif/], (26.05.2025)
8. Леви - Стросс К. Мифологии: человек голый. М.: ИД «Флюид», 2007. С 243
9. Седых О.М. Джозеф Кэмпбелл и зигзаги неомифологизма: от феномена «Звёздных войн» к алгоритму сторителлинга <https://cyberleninka.ru/article/n/dzhosef-kempbell-i-zigzag-i-neomifologizma-ot-fenomena-zvezdnyh-voyn-k-algoritma-storitellinga/viewer>
10. Топоров В.Н. Миф. Ритуал. Символ. Образ. Исследования в области мифопоэтического [https://biblio.imli.ru/images/abook/folklor/Toporov_V.N._Mif._Ritual._Obraz._Simvol._1995_.pdf],
11. Топоров В.Н. О мифопоэтическом пространстве [http://ec-dejavu.ru/p/Publ_Toporov_Space.html]

Archetypal Character and Archetypal Motif in the Text of Traditional Myth and Neomyth

Tat'yana A. Osipova

Graduate Student,
Department of Cultural Studies, Philosophy of Culture and Aesthetics,
Saint Petersburg State University,
199034, 5 Mendelevskaya Liniya, Saint Petersburg, Russian Federation;
e-mail: osipovatatiana93@yandex.ru

Abstract

The article is devoted to the study of the realization of the image of archetypal characters in the text of traditional Myth and Neomyth, as well as to the relationship between the archetypal character and the archetypal plot. The archetypal character and archetypal motif are considered by the author as an example of the realization of archetypes of the collective unconscious in the field of traditional and modern culture. The archetypal character is studied not only as a subject of the narrative but also as a transgressive object that acquires the status and properties of an object in the process of narration (analysis of folktales about treasures). The study of the archetypal plot (motif) is carried out not only on the material of traditional Myth and old fairy tales but also on the materials of the Neomyth of the metamodern era. The theoretical basis of the research is formed by the works of C.G. Jung, K. Kerényi, J. Campbell, V.Ya. Propp, E.M. Meletinsky, and N.A. Gekman. Folklore material and other research objects were borrowed for analysis from the works of N.A. Krinichnaya and M.I. Zabyline.

For citation

Osipova T.A. (2025) Arkhetipicheskiy personazh i arkhetipicheskiy motiv v tekste traditsionnogo mifa i neomifa [Archetypal Character and Archetypal Motif in the Text of Traditional Myth and Neomyth]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 15 (6A), pp. 143-151.

Keywords

Myth, mythology, neomythology, archetypal character, archetypal plot, archetype.

References

1. Barth R. of Mythology; Translated from French, introduction and commentary by S.Zenkin. 5th ed., Moscow: Academic Project, 2023 - 351 p.
2. Hekman N.A. The Trickster in Russian demonology <https://cyberleninka.ru/article/n/trikster-v-russkoy-demonologii/viewer>
3. Kazakova L.A. Legends about treasures <https://cyberleninka.ru/article/n/predaniya-o-kladah-po-materialam-folklornogo-arhiva-pskovgu/viewer>
4. Krinichnaya N. A. The Traditions of the Russian North: [Research. and texts]. St. Petersburg: Nauka Publ., 1991 <http://www.booksite.ru/fulltext/pre/dan/iya/1.htm>
5. Campbell J. The Thousand-faced hero. Moscow, 1997
6. Losev A.F. Dialectics of myth. - ST. PETERSBURG.:ABC, ABC-Atticus, 2023 - 320 p.
7. Losev A.F. Myth as an expanded Magical Name [http://www.odinblago.ru/losev_mif], (05/26/2025)
8. Levi - Strauss K. Mythologiki: naked man. M.: Publishing house "Fluid", 2007. From 243
9. Sedykh O.M. Joseph Campbell and the zigzags of neo-Mythologism: from the phenomenon of "Star Wars" to the

storytelling algorithm <https://cyberleninka.ru/article/n/dzhozef-kempbell-i-zigzagi-neomifologizma-ot-fenomena-zvezdnyh-voyn-k-algoritmam-storitellina/viewer>

10. Toporov V.N. The Myth. The ritual. Symbol. Image. Research in the field of mythopoeic [https://biblio.imli.ru/images/abook/folklor/Toporov_V.N._Mif._Ritual._Obraz._Simvol._1995..pdf]
11. Toporov V.N. On the mythopoeic space [http://ec-dejavu.ru/p/Publ_Toporov_Space.html]