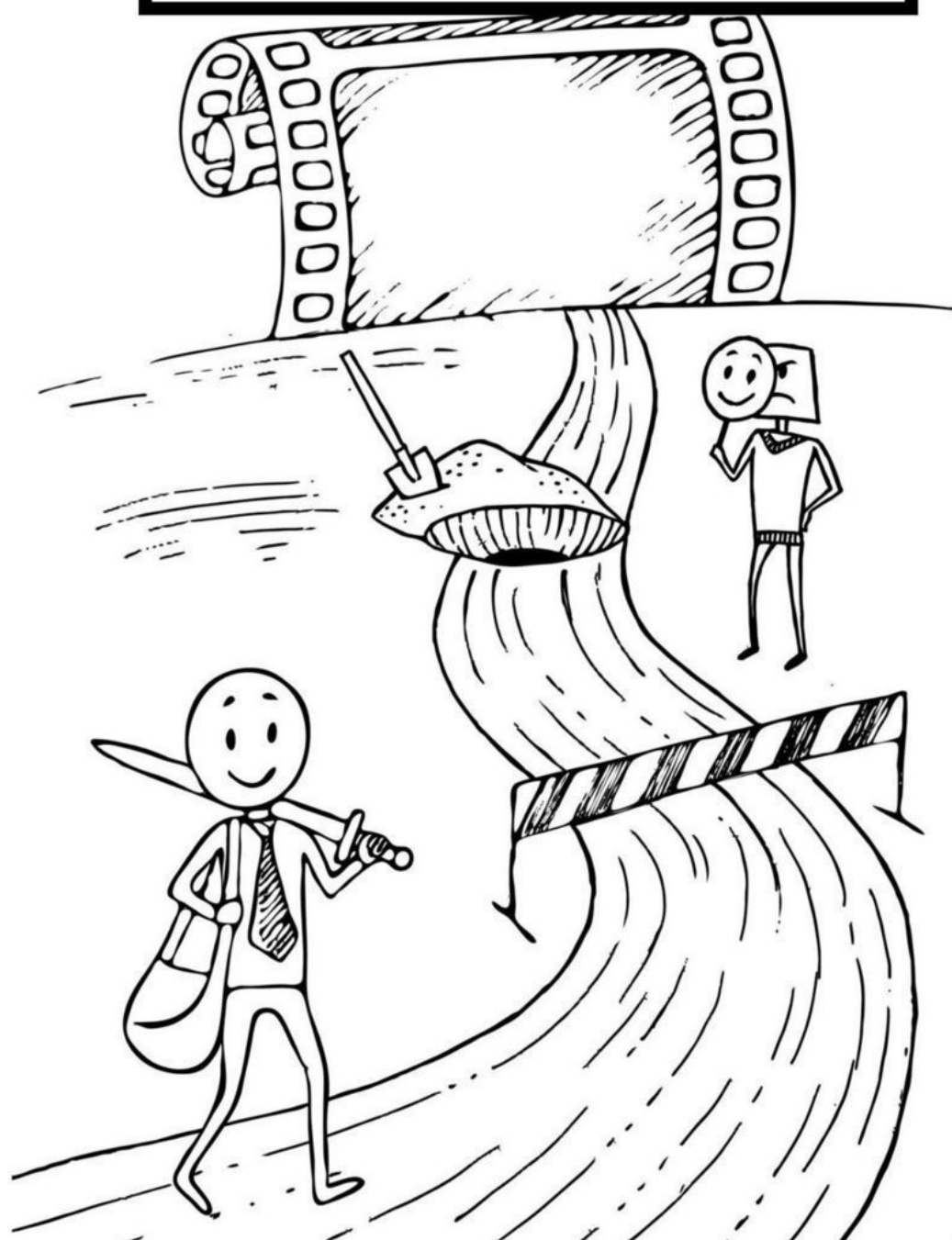


МАКСИМ БУХТЕЕВ

**Как писать сценарии
для кино
по методу Проппа**

ПРАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ



Максим Бухтеев

**Как писать сценарии
для кино по методу Проппа.
Практическое пособие**

«Издательские решения»

Бухтеев М.

Как писать сценарии для кино по методу Проппа. Практическое пособие / М. Бухтеев — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-00-503687-2

Практическое пособие для сценаристов кино и телевидения, основанное на работе русского учёного Владимира Яковлевича Проппа «Морфология волшебной сказки». Данный метод широко используется в западном сценарном деле и часто цитируется в зарубежных учебниках, однако наиболее полно и подробно описан впервые.

ISBN 978-5-00-503687-2

© Бухтеев М.
© Издательские решения

Содержание

Как писать сценарии с помощью метода	6
Введение	6
Как так получилось?	7
Зачем Пропп, если есть труды Кэмпбелла?	9
Функции	10
Конец ознакомительного фрагмента.	18

Как писать сценарии для кино по методу Проппа Практическое пособие

Максим Бухтеев

© Максим Бухтеев, 2020

ISBN 978-5-0050-3687-2

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Как писать сценарии с помощью метода Владимира Яковлевича Проппа

Автор: Максим Бухтеев

Рисунки: ArtFanat

Введение

Кто такой Владимир Яковлевич Пропп, которого цитируют многие зарубежные учебники по сценарному делу? Почему его труд стал настолько популярен среди сценаристов, что в профессиональных кругах даже начали ходить разговоры о злоупотреблении этим методом?

Действительно, многие другие учёные занимались народным творчеством, и они тоже заметили, что многие элементы в сказках постоянно повторяются. Неоднократно осуществлялись попытки как-то описать и систематизировать эти повторения, создав стройную структуру сказки. Однако лишь Проппу удалось создать достаточно гибкую и универсальную методику, которая позволила применить её и к другим форматам. Это, кстати, произошло уже против воли автора, сознательно ограничивавшего своё исследование лишь сказками, боясь потерять в научной точности.

В общем, с самого начала я хотел бы акцентировать ваше внимание на том, что русский филолог, фольклорист, профессор Ленинградского университета ничего не писал о кино. С одной стороны, это плохое начало для книги о том, как писать сценарии. Но с другой стороны, о сценариях ничего не писал и всемирно известный американский исследователь мифологии Джозеф Кэмпбелл. Однако сегодня его работы входят в библиотеку любого серьёзного голливудского сценариста.

Как так получилось?

Кино – молодое искусство по сравнению с живописью, литературой или поэзией, и оно не сразу обзавелось солидной теоретической основой. Пока кино было простым аттракционом, она ему и не требовалась. Первые режиссёры просто снимали толпу на улице. Этого было достаточно для кассового успеха. Всё тогда делал один человек, и отдельной профессии сценариста вообще не существовало.

Конечно, зрителю довольно быстро надоело смотреть на киноэкран как в окно на улицу, и авторы стали придумывать новые фокусы. Они двигали камеру, ездили с ней по разным местам. Потом в кино пришли циркачи – клоуны, акробаты и бородатые женщины. Затем постепенно камера стала снимать актёров и разыгрывать простые сценки, как в театре.

И вот когда кино стало сложнее, выяснилось, что хорошие истории нравятся зрителям гораздо больше, чем трюки и простые спецэффекты. Они стали отходить на второй план и так родилось сценарное дело.

Но хилый фундамент не удержит большую и сложную конструкцию. На помощь кино пришли писатели. Некоторое время экранизация книг хорошо работала, но фильмов снималось всё больше. Они становились сложнее, а зритель всё привередливей. Удивить его было непросто, а литературный материал заканчивался.

Кино постепенно стало самостоятельным видом искусства, но довольно долгое время теория сценарного дела ограничивалась лишь самыми общими словами. Каждый автор надеялся лишь на собственное чутьё, опыт и талант. Так продолжалось до тех пор, пока Джордж Лукас не снял свои знаменитые «Звёздные войны». Выход фильма на экраны был подобен взрыву. Он породил новое кино и свою собственную мифологию. Косвенным процессом этого явления стал всплеск интереса и к обычной мифологии. Хотя первый фильм Лукас писал по старинке – на ощупь, после его грандиозного успеха режиссёр с удивлением обнаружил, что шёл тем же путём, что и древние авторы мифов.

В этом не было ничего удивительного. Во-первых, восприятие зрителем историй имеет свои законы, общие для всего человечества. Во-вторых, сам Джордж Лукас изучал эти законы в Modesto Junior College, где ему преподавали антропологию, социологию и литературу.

После успеха своих фильмов Лукас ещё раз перечитал книгу Джозефа Кэмпбелла «Многоликий герой», которую изучал в колледже, а при создании следующих фильмов уже сознательно стал использовать мифическую структуру. Громкие публичные заявления Джорджа Лукаса о родстве фантастических сюжетов с мифами привели к росту популярности и научных трудов Кэмпбелла.

Чтобы упростить для сценаристов работу со сложной книгой, голливудский продюсер Кристофер Воглер пишет небольшое пособие «Практическое руководство по многоликому герою» (A Practical Guide to The Hero with a Thousand Faces). А в 2007 году он выпускает его расширенную версию «Путешествие писателя: мифическая структура для писателей» (The Writer's Journey: Mythic Structure for writers).

Причём тут русский учёный Владимир Яковлевич Пропп, который написал свою самую известную работу «Морфология волшебной сказки» в 1934 году? Дело в том, что его исследования тесно перекликаются с тем, что описывает Кэмпбелл. Недаром Кристофер Воглер часто упоминает Проппа в своей работе.

После того как всем стало понятно, что истории, которые рассказывает кино, имеют ту же природу, что и все остальные истории в мире, произошёл всплеск интереса к их теории. Тут-то работа Проппа пришлась как раз кстати.

Книга Проппа вошла в историю европейской филологии в 1958 году, когда был сделан её перевод на английский язык. Американское издание сразу же получило массу восторженных откликов в прессе. Многие учёные считают, что труды филолога сильно опередили своё время. Поэтому не случайно примерно в это же время получила признание и новая наука – кибернетика, с которой методы Проппа имеют много общего.

А у себя на родине работа Проппа была известна лишь специалистам. В общем, это неудивительно, учитывая постоянные нападки властей на всё это научное направление из-за его расхождения с учением Маркса и Ленина. Как в своей книге «Владимир Яковлевич Пропп и русская фольклористика» пишет профессор Элизабет Уорнер, заведующая кафедрой русского языка в Даремском университете: «...можно предположить, что „Морфология“, обойди ее вниманием зарубежные критики, осталась бы относительно безвестной в России, кроме как в кругу специалистов».

Я лично уверен – практичные западные писатели, журналисты и сценаристы сразу оценили потенциал труда русского учёного, понимая, как можно использовать его для своей повседневной работы, а именно – для создания новых историй. Но простой и понятной методики, как это делать при создании сценариев, до сих пор не было. Я надеюсь восполнить этот пробел.

Зачем Пропп, если есть труды Кэмпбелла?

Самые древние и массовые истории – это мифы и сказки. Хотя они и близкие родственники, но тем не менее не стоит путать эти формы.

Начнём с того, что сказочная схема сама по себе гораздо более развитая и сложная, чем мифическая. Миф – древняя консервативная форма, но она лежит в основе сказки, как об этом пишет Владимир Яковлевич Пропп. Миф рассказывает о сотворении мира, в котором действуют боги и похожие на них герои. Это во многом – священный текст, повествующий о создании всего сущего.

Вот что сообщает о разнице между сказкой и мифом Кэмпбелл в своей книге «Тысячеликий герой»: *«Как правило, герой сказки добывается локальной, в пределах своего микрокосма, победы, а герой мифа – всемирно-исторического, макрокосмического триумфа. В то время как герой сказки – младший или презираемый ребенок, который становится обладателем необычайных способностей, – одерживает победу над своими личными притеснителями, герой мифа в конце своего приключения добывает средство для возрождения всего своего общества в целом».*

То есть в сказках, при наличии множества волшебных существ, главные действующие лица – обычные люди. Что, естественно, делает такие истории гораздо ближе современному кинозрителю. Кроме того, со сказкой работать гораздо удобнее.

Пропп в своей работе несколько раз оговаривается, что он работает лишь с очень узкой темой – народным фольклором. Он намеренно держит дистанцию и старается не касаться других форм творчества, хотя и упоминает их время от времени. Понятно, что для учёного это абсолютно правильный научный подход. Однако, как показало время, частный случай сказок помогает раскрыть многие общие законы создания историй. Собственно, именно из-за этого работа русского ученого и стала всемирно известной, создав основу для современной теории текста. Опытные сценаристы умеют извлекать из сухих научных знаний практическую пользу.

Я использую их методы, как сделал Кристофер Воглер с теориями Кэмпбелла, и попробую на основе работы Проппа создать цельную инструкцию для сценаристов.

Надеюсь, что это поможет авторам и у Проппа появится свой Джордж Лукас.

Функции

Для того чтобы разобраться, как открытия Проппа можно использовать в сценарном деле, необходимо понять, что же именно он открыл. Чем отличается его подход от методов других исследователей, изучавших ту же тему?

Основа метода Проппа – функции. Когда учёный начал анализировать сказки, он обнаружил, что при всём многообразии волшебных историй именно функции повторяются. То есть какие-то действия и ситуации встречаются снова и снова независимо от персонажей, условий и обстановки. Например, с точки зрения сказочной структуры, неважно кто, с кем и как сражается. Главное – само сражение. Нет никакой разницы – бьётся принц с ведьмой или крестьянин с драконом. Важно место и итог этого сражения в общей драматической структуре.

Эта структура работает как цельная система, а её основа – отдельные элементы и их логическая связь между собой. Каждая история имеет свой набор и комбинацию таких элементов, что обеспечивает многообразие и неповторимость сюжетов. Такие элементы и есть функции.

Данное открытие дало русскому учёному возможность систематизировать сказки, выявить закономерности их строения, а также наметить творческий метод создания новых историй.

Пропп пишет: *«Сказка с величайшей легкостью приписывает одинаковые действия людям, предметам и животным....Сказки обладают одной особенностью: составные части одной сказки без всякого изменения могут быть перенесены в другую... Возьмем мотив «змей похищает дочь царя». Этот мотив разлагается на 4 элемента, из которых каждый в отдельности может варьировать. Змей может быть*

заменён Кощеем, вихрем, чертом, соколом, колдуном. Похищение может быть заменено вампиризмом и различными поступками, которыми в сказке достигается исчезновение. Дочь может быть заменена сестрой, невестой, женой, матерью. Царь может быть заменен царским сыном, крестьянином, попом».

Вот она – та самая степень свободы, которой лишены мифологические структуры Кэмпелла!

Дальше будет ещё интереснее.

А пока, для начала, давайте разберём, какие же в сказках бывают функции.

(Примечание – основные формулировки, названия и обозначения функций я буду давать строго по Проппу. Примеры функций я привожу из сборника, с которыми работал учёный (Александр Николаевич Афанасьев, «Народные русские сказки»), а также из сказок и фильмов, известных во всём мире.)



I. Один из членов семьи отлучается из дома (определение: **отлучка**).

Отлучка может быть разной. В сказках Пропп выделяет три её вида. Это временная – уход родителей, их смерть или отлучка детей. В сказке родители могут, например, уезжать на ярмарку или на работу, а дети ходят в лес по грибы.

Важно заметить, что семья может быть условной. Главное, что отлучается член группы, который обеспечивает безопасность и стабильность. Скажем, в русской сказке «Кот, петух и лиса» из дома уходят старик и кот, а петух остаётся стеречь дом.

Как вы понимаете, в кино таких вариантов значительно больше.

Один из самых ярких примеров временной «отлучки» – «Один дома» (Home Alone, 1990). Там вообще вся семья уезжает, оставляя героя одного. Также весьма интересна отлучка в виде «смерти». В русской сказке «Сивко-бурко» отец трёх братьев, умирая, просит их поочерёдно спать на его могиле.

В кино она может служить исходной точкой для начала истории в самых разных жанрах, включая триллеры или хорроры. Такой приём использован, например, в фильмах «Лемони Сникет: 33 несчастья» (Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events, 2004) или «Могилы светлячков» (Grave of the Fireflies, 1988).

Впрочем, в кино отлучаются не только родители. Смысл функции – нарушить равновесие и дать истории первоначальный толчок, подготовив почву для какого-то несчастья. То есть уйти должен тот, кто сохранял равновесие. Скажем, в фильме «Властелин колец: Братство Кольца» (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, 2001) это Бильбо Бэггинс, который долгое время хранил у себя кольцо, но вынужден уйти, передав ценный предмет Фродо.

То есть обычно «отлучка» в кино – это самый распространённый и простой способ для героя начать путешествие и попасть в какие-то приключения. В конце концов, для этого одному персонажу необходимо всего лишь выйти из дома.



II. К герою обращаются с запретом (определение – **запрет**).

Тут есть простой запрет: «не открывать дверь», «не ходить в лес», «не брать чего-то». Запрет может быть усилен каким-то физическим препятствием, например закрыванием на замок, или, наоборот, существовать в ослабленной форме в виде просьбы не делать чего-то или совета не ходить куда-то. Также есть обращённая форма запрета в форме приказа, которому герой должен неукоснительно следовать.

Например, Василиса Премудрая из сказки «Морской царь и Василиса Премудрая» запрещает мужу целовать сестру, так как в этом случае герой забудет свою жену. А в сказке «Жар-птица и Василиса-царевна» богатырский конь не советует хозяину показывать царю волшебное перо, подозревая, что царь захочет получить целую Жар-птицу.

Пропп отмечает, что в сказках функция «запрет» является важнейшим поворотным пунктом, после которого ситуация изменится самым серьёзным образом. Поэтому сказка специально отводит место для описания ситуации до и после нарушения запрета. Это делается для того, чтобы контраст был более разительным, а драматическое положение героев выглядело более опасным.

В фильмах авторы делают так же. Это одна из любимых функций всех бандитских фильмов. В них главарь мафии даёт своим подручным приказ на какое-то задание, которое они проваливают. Чаще всего это передача или перевозка грязных денег. Данные функции есть в фильме «Перевозчик» (*Le Transporteur*, 2002), «Криминальное чтиво» (*Pulp Fiction*, 1994), «Беги, Лола, беги», (*Lola rennt*, 1998).

Но, конечно, запрет существует не только в такой жёсткой форме. В фильме «Властелин колец: Братство Кольца» (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, 2001) Фродо нельзя надевать кольцо, но он это делает неоднократно. То есть в данном случае нарушение запрета не поворотный пункт, а развитие ситуации – ухудшение положения героя.



III. Запрет нарушается (определение – **нарушение запрета**).

Понятно, что если есть запрет, то его обязательно нарушат – иначе истории не будет. Формы нарушения соответствуют формам запрета. Если кто-то что-то запрещает делать герою, то герой именно это и сделает. В русской сказке «Горшечник» чёрт обещает работать на героя с условием, что тот не будет контролировать процесс. Горшечник не может побороть любопытства и подсматривает, что, естественно, ведёт к неприятностям.

То есть, обычно «запрет» - «нарушение» – парные функции. Но иногда нарушение может существовать и отдельно.

Один из самых распространённых случаев – опоздание (на рейс, на вечеринку, на встречу и т.п.).

Пропп отмечает, что часто именно на этой стадии появляется антагонист, то есть враг (по Проппу – «вредитель»). Именно он, как Змей Еву, уговаривает героя нарушить запрет. Его роль – нарушить равновесие, вызвать какую-либо беду, нанести вред. Стоит Фродо надеть кольцо – об этом сразу же узнают враги и начинают охоту за героем. Кроме того, и сам предмет именно в этот момент обнаруживает свои враждебные свойства, пытаясь подчинить себе владельца.



IV. Антагонист пытается произвести разведку (определение – **выведывание**)

Это очень интересная и современная функция, ведь она временно передаёт сюжетную инициативу «плохим парням», что особенно ценится в сценариях, так как даёт возможность раскрыть отрицательных персонажей. Тут у «вредителя» самое широкое поле для действий. Он может выдать себя за другого, использовать иных персонажей в своих целях, придумать какой-то хитрый трюк.

Пропп выделяет такие виды сказочного «выведывания»:

1. «Вредитель» выведывает нахождение детей или ценностей.
2. Обращённая форма, когда жертва сама спрашивает «вредителя». Например, «Где твоя смерть?».
3. Выведывание через третьих лиц.

В русской сказке «Василиса Поповна» царь узнал, что героиня – девушка, переодетая мужчиной. Далее царь составляет хитрый план, как её разоблачить. В сказке «Упырь» злое существо в образе красивого юноши приходит на праздник и ухаживает за героиней. А например, в фильме «Крепкий орешек 2» (Die Hard 2, 1990) террористы предварительно устанавливают в аэропорту своё оборудование, что и замечает герой. В мистическом триллере «Константин» (Constantine, 2005) демоны тоже тщательно готовятся, прежде чем начать активно действовать. В фильме «Терминатор 2» (Terminator 2: Judgment Day, 1991) T-1000 притворяется полицейским, чтобы найти героя.

Функция выведывания является одной из основных в фантастическом боевике «Вспомнить всё» (Total Recall, 1990). Для слежки за героем там конструируется целая фальшивая жизнь с несколькими персонажами, включая жену.



Выдача

V. Антагонист получает сведения о своей жертве (определение – **выдача**).

На первом этапе план плохих парней должен сработать. Если они сразу потерпят неудачу, то какой смысл в дальнейшей истории?

Выдача, естественно, тоже соответствует форме выведывания. Персонаж получает прямой ответ на заданный вопрос. Например, волшебное зеркало прямо отвечает злой королеве, что Белоснежка жива, а Красная Шапочка сама рассказывает волку о бабушке. Соответственно, это парная функция к вопросу. Также есть своя пара к остальным случаям.

Однако функция «выведывание» может существовать и самостоятельно, если это просто неосторожный поступок, которым воспользовался враг. Это, например, случай с волком, который подслушивает, как коза даёт инструкции семерым козлятам. А в русской сказке «Какое я!» жадный поп подсматривает, как его гость пересчитывает деньги.

Герой фильма «Властелин колец: Братство Кольца» (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, 2001), надевая кольцо, сам невольно даёт врагу сведения о своём местонахождении. Точно такой же приём применён в фильме «Пираты Карибского моря: Проклятие Чёрной жемчужины» (Pirates of the Caribbean: The Curse of The Black Pearl, 2003), где пираты узнали о медальоне, как только он попал в воду. А в военной драме «Падение Чёрного ястреба» (Black Hawk Down, 2001) враги узнают о начале операции через своих разведчиков, расположенных рядом с базой героев. В триллере «Жизнь других» (Das Leben der Anderen, 2006) секретный агент получает необходимую информацию о герое через прослушивание.



Подвох

VI. Антагонист пытается обмануть свою жертву, чтобы причинить ей вред (определение – **подвох**).

Это может быть обман или манипулирование, как в сказке «Золушка», когда героиню заваливают бессмысленной работой, лишь бы она не смогла пойти на бал.

Также враг может применить волшебное средство или расставить какие-то ловушки. Часто при этом он принимает чужой облик. Один из самых известных примеров – отравление Белоснежки злой королевой, которая прикинулась безобидной старушкой. А в русской сказке «Разбойники» бандиты притворяются богатыми женихами, чтобы отомстить героине, которая сорвала их предыдущий план. В сказке «Упырь» злобное существо в образе красивого юноши уговаривает героиню погулять с ним после праздника.

Важно помнить, что до осуществления подвоха враг уже получил всю необходимую ему информацию и начинает действовать. В драме «Падение Чёрного ястреба» (Black Hawk Down, 2001) враги знают об операции и готовят засаду спецназу. В фантастическом фильме ужасов «Нечто» (The Thing, 1982) инопланетный монстр сначала изучает встреченных существ, а потом превращается в собаку, чтобы обмануть и убить полярников.



VII. Жертва поддается обману и тем невольно помогает врагу (определение – **пособничество**).

В сказках герой всегда поддаётся уговорам и верит антагонисту. Также безотказно действует злая магия или ловушки. То есть Белоснежка ест отравленное яблоко, а Золушка берётся за работу. В русской сказке «Суд о коровах» глупый мужик верит попу и отдаёт обманщику свою единственную корову, веря, что ему вернётся целое стадо.

В приведённых примерах из кино спецназ попадает в засаду, а полярники привозят собаку к себе на станцию.

Пропп отмечает, что существует ситуация, когда герой как-бы сам облегчает работу своему врагу: например, засыпает в неподходящее время или оставляет вещи без присмотра. В русской сказке «Вдова и бес» безутешная вдова сама призывает чёрта, который притворяется её ожившим мужем. А в фильме «Беги, Лола, беги» (Lola rennt, 1998) герой сам забывает сумку с деньгами в метро. В чёрной комедии «Криминальное чтиво» (Pulp Fiction, 1994) подруга главного героя забывает при бегстве в квартире золотые часы героя, вынуждая его вернуться и попасть в бандитскую засаду.

Особая форма обмана – договор с подвохом. Так, сказочный Аладдин соглашается спуститься в подземелье, не подозревая, что злой колдун хочет его там бросить. А в фильме «Большой Лебовски» (The Big Lebowski, 1998) героя просят передать выкуп за заложника, хотя никакого похищения не было. Также отряд героя в фантастическом боевике «Хищник» (Predator, 1987) отправляется на задание, не зная его истинной цели. Классический пример функции такого рода есть и в триллере «Адвокат дьявола» (Devil's Advocate, 1997). Там герой получает работу, не подозревая о том, что его работодатель сам дьявол.

Часто герой вынужденно соглашается на такую сделку, оказавшись по вине антагониста в безвыходном положении. Такую функцию Пропп выделяет в особую категорию, похожую на функцию «**предварительная беда**».

Несмотря на древность, эта функция прекрасно работает в современных фильмах. Например, в комедии «Полицейская академия» (Police Academy, 1984) главному герою предлагают вступить в полицейскую академию в качестве альтернативы тюрьме. Тот охотно соглашается, думая, что его быстро выгонят из-за его проделок. Но он не знает, что это невозможно.



VIII. Антагонист наносит одному из членов семьи вред или ущерб (определение – **вредительство**).

Важнейшая функция, являющаяся поворотной точкой и ключевым событием первого акта сценария. Именно ею создаётся движение сюжета как сказки, так и фильма.

Многими другими функциями можно пренебречь, но только не этой. Она является обязательной для любой сказки.

Отлучка, нарушение запрета, выдача и обман готовят эту функцию, делают её возможной или просто облегчают. Поэтому первые семь функций могут рассматриваться как подготовительная часть сказки.

Враги в сказках могут вредить самыми разными способами.

1. Похищение невесты, детей, жены.
2. Похищение волшебного средства.
3. Воровство, порча урожая или припасов.
4. Кража света, луны или тепла.
5. Иная форма кражи.

Пропп оговаривает, что все формы кражи очень похожи и их можно было бы объединить, однако для удобства работы он описывает отдельно самые распространённые случаи.

6. Нанесение телесного повреждения.

Тут интересно, что в сказках (с точки зрения морфологии) это форма хищения. Сказочные враги спокойно могут похитить сердце героя и спрятать его в каком-то тайнике. Жертва должна отыскать похищенное и вернуть на место.

7. Внезапное исчезновение.

Тут, в отличие от похищения, враг себе ничего не забирает. Скажем, комедия «Мальчишник в Вегасе» (The Hangover, 2009) обходится без антагониста. Герои сами устраивают себе «недочину», забывая, где оставили жениха.

8. Враг требует себе и забирает жертву.

Как правило, это следствие обманного договора.

9. Антагонист сам изгоняет кого-либо из дома.

В сказке «Три поросёнка» волк просто разрушает дома героев. Также весьма распространён мотив, когда мачеха избавляется от детей мужа, как, например, в сказке «Гензель и Гретель».

10. Вредитель может приказать третьему лицу изгнать кого-либо из дома. Например, бросить в море или оставить где-либо в пустынном месте.

11. Враг околдовывает жертву.

Пропп специально оговаривает, что антагонист часто вредит несколькими разными способами сразу. Например, как в сказке о спящей царевне. Царевна укулов палец, околдовывается и засыпает, что является формой исчезновения. Форма околдовывания редко встречается самостоятельно. Обычно магию применяют для каких-то конкретных целей, а не ради самого процесса. То же относится и к некоторым другим формам, которые Пропп называет сопроводительными.

12. Антагонист совершает подмену.

Это как раз одна из сопроводительных форм. Подмена тоже обычно существует как часть какого-то злого плана. Очень распространённые сказочные мотивы – подмена невесты или ребёнка.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.