

ИГРАТА НА КРИЕНИЦА – РАЗЧИТАНЕ НА МАТРИЦИТЕ (ВЪРХУ „ИГРА НА КРИЕНИЦА“ НА НИКОЛАЙ РАЙНОВ)

Ирена Димова-Генчева

Бургаски държавен университет „Проф. д-р Асен Златаров“

Резюме. Статията разглежда „Игра на криеница“ на Николай Райнов като пример за литературна приказка, в която игровият принцип функционира като структурна и смислова матрица. Анализират се ролите на героите, организацията на време-пространството и спецификата на сюжетното развитие, при което специален акцент се поставя върху фигурата на царската дъщеря като инициатор и двигател на действията. Изследването проследява как играта на криеница се превръща едновременно в прагматична рамка на сюжета и в метафора на междуличностните отношения. Подчертават се педагогическите и психологическите аспекти на игровото начало – потенциалът му да развива комуникативни умения, социализация и способността за разчитане ума на Другия.

Ключови думи: Николай Райнов; литературна приказка; игра; игрова матрица; социализация; роли на герои

Името на Николай Райнов е неразривно свързано с развитието и утвърждаването на жанра на приказката в българската литература през 20-те и 30-те години на XX век. Разноликото му литературно и металитературно творчество се влива именно в най-интензивния период на промени в българското естетическо съзнание. Новаторството на художествените му виждания повлиява и върху литературата за деца и юноши в ключов момент от развитието ѝ. По този начин творческите му нагласи се сродяват с естествения развой на естетическите търсения на периода. Любопитството на междувоенното двадесетилетие, постоянното осцилиране между чуждо и родно, ново и старо не заобикалят генезиса на приказката. Пътят, който тя извървява от първите си български варианти, появили се през 70-те години на миналия век¹, не е кратък. Въпреки това сякаш с изненадваща скорост в началото на междувоенния период започват да се акумулират онези авторски текстове, които ще изменят както самия жанр, така и представите за него. Онова, което констатира На-

дежда Стоянова във връзка с развитието на модата през периода, смело може да се заяви и по отношение на развоя на приказката – той е резултат от „виталната игра с множествеността на битието и възторженото преживяване на неговото пълнокръвие“ (Stoyanova, 2022, p. 48). По-тясно погледнато, в рамките на жанра тази виталност се изживява чрез въвеждането в чистия фолклорен модел на литературни похвати. Сред нововъведенията, но със сигурност неизчерпващи промените, са например оразличаването между сюжет и фабула и вмъкването на ретроспективни моменти в текста (Simeonov, 2007, p. 38). А навярно едни от ключовите характеристики на новия облик на този конкретен вид наратив са „подчертаната индивидуализация“ и „засилен психологизъм“ (Slavova, 1990, p. 151). Именно тези аспекти от природата на жанра ще се опитаме да разгледаме тук, прокарвайки ги през примера на Николай-Райновия текст „Игра на криеница“² и обвързвайки ги със самото явление на играта, разбираана като идеен и структурен механизъм на творбата. Неизбежен при това ще бъде и стремежът за жанрово вписване, тъй като именно този български писател е един от създателите на литературната приказка, надграждащи фолклорния модел на традиционната приказка с нова стилистика и мотиви (Dimitrova, 2016, p. 42).

Играта – аспекти на матрицата

Изследването ни на играта предполага осветляването на явлениято в естетически, педагогически и психологически план. Разбира се, в целите му не е заложен опит за пълно или изчерпателно представяне на сложната природа на феномена. Смятаме, че съчетаването на психологическите му аспекти с конкретните характеристики и употреби на играта в литературната творба би могло да открие интересни и малко изследвани досега страни – и на двата предмета на интерпретацията, доколкото всяко отделно разглеждане разкрива просто част от всички потенциални значения (Georgiev, 2002). Преди обаче да си позволим да навлезем в природата на феномена, считаме за нужно извеждането на една определена дефиниция на понятието. Играта приемаме в описанието, дадено ѝ от Йохан Хьойзинха в монументалния му труд „Homo ludens“, като „действие или занимание, извършвано доброволно, ограничено във времето и пространството, изискващо спазването на доброволно приети, задължителни правила, които по своята същност са самоцелни и придружени от чувство на напрежение и радост, от съзнанието за „нещо различно“ от „всекидневния живот“ (Huizinga, 2000, p. 53). Извън това нейно възможно дефиниране, ни интересува формата, която тя заема, когато се употреби като матрица за художествения текст. Отново от Хьойзинха знаем, че например „поезията е родена в сферата на играта и завинаги остава в тази сфера, тя „се изразява в игровото пространство на ума, в един собствен свят, създаден от ума, където нещата имат друг облик, различен от ежедневието, и са свързани помежду си с връзки, различни от логиче-

ските“ (Huizinga, 2000, p. 14). С други думи, самата лирика е своеобразна „игра на игра“, тъй като изграждането и вече съществуването на художествения свят подобно на играенето се води по свои собствени правила и закономерности. Следвайки тази логика, игровият характер лежи и в природата на приказката. Ако той е нейна родова, жанрова матрица, то въпросът е как да разглеждаме тежестта му, когато представлява и своеобразна формула на създаването на художествения свят в конкретния текст. По този начин се сблъскваме с двойно наслагване на игровото начало в текста, избран за обект на изследването.

„Игра на криеница“ не излъгва, създавайки още със заглавието си очакване за сблъсък с феномена на играта. Не става обаче въпрос просто за педагогическата ситуация на „жмичката“. По отношение на текста тя се явява формула за развитието на сюжета. Играта на криеница е „задачата“, от която и заради която произтичат събитията в приказката. В тази линия тя може да се мисли като негова прагматична и метафорична матрица. В осъзнаването и симбиозата на тази двуполюсност ще се опитаме да вникнем.

Време-пространството на играта

Играта има качеството да си присвоява хронотопа, да асимилира протичането на времето и законите на мястото. Тя оформя хроноса и пространството по начин, сходен с механизмите, чрез които създава светове³ художествената литература. Едното може да забави, забърза или спре, другото – да затвори или откrehне. Въпреки свободата, към която употребата на фантазията в играта предразполага, това „не ѝ пречи да създава ред, организация в определеното пространство и за определеното време, в които тя протича“ (Huizinga, 2000, p. 8). Затова служат правилата, които следва. Те са единствената obligatorност в играта и ако някой не се придържа към тях, се изключва от нея. Така в рамките на неограничената свобода на фантазията, предлагана от играенето, се създава конкретно измерение на света, което има своите закони, и тъй като то представлява минипроекция на реалността, разпоредбите му са още по-строги. Или както заключава Хьойзинха, „Илюзорният свят на играта внася съгласуваност и хармония в хаоса на света“ (Huizinga, 2000, p. 8). Затварянето в сакралния за въображението топос създава чувство за безопасност и контрол. По тази причина „областта на играта е това, което кара детето заедно с поета и дивака да се чувстват в собствени води“ (Huizinga, 2000, p. 50). Понякога обаче правилата на играта не са еднакви за всички участници в нея. Тогава някой решава да се възползва от хитрост, измама. Именно при такива условия играта се превръща в например приказан художествен наратив.

Изходна точка и обръщане на ролите

В „Игра на криеница“ основната за жанра на приказката начална формула „Имало едно време...“ съдържа и „ключ“ за разчитането на процеса на

сюжетното и смислово построяване на текста. Това се осъществява съвсем лаконично чрез вмъкването на едно-единствено определение към традиционната фолклорна матрица на започването на разказването. Към въвеждането на фигурата на царската дъщеря – и с това на главната героиня – е добавено пунктуационно обособено означението „магьосница“. Ясното открояване на лексемата веднага задава идеята за ролята, която тази характеристика ще има в текста. Изобщо функцията на този вид герой при Райнов може да се открие и генерализира на базата на приказките, в които той се открива. Магьосникът още на универсално, обобщаващо ниво предпоставя специална роля в художествения свят на текста. И в конкретния случай автоматично може да се предположи, че тя е надпоставена. Както отбелязва Светлана Стойчева, „у Николай Райнов магьосникът е субектът – носител на идеята за управление на човешкия свят“ (Stoycheva, 1995, p. 91). Изследователката акцентира и върху „силата“, която този вид герой притежава в приказките на българския автор. Става въпрос за прерогатива на „особеното познание“ (Stoycheva, 1995, p. 91). Тази предиспозиция на героинята в „Игра на криеница“ я упълномощава да е проводник на развитието на сюжета в текста. Тя диктува и задвижва събитията в приказката. За това свидетелства трикратното вписване на волята ѝ в началото – „Тя решила (...)“, „Обявила (...)“, „Тя щяла да (...)“. Следващите тези насоки за развитие на действията инициационен процес не е изненадващ, доколкото „всеки вълшебноприказен текст е отломък от стари предсватбени инициационни изпитания, в които младежът и девойката е трябвало да завоюват правото си да встъпят в брак“ (Stankov, 2021, p. 11). Носителят му е другият главен герой в приказката, изразител на мъжкото начало. В центъра на сюжета стои изпитването на неговите умения и способности. Иницирането на мъжкия герой чрез подвизи не излиза от конвенциите на жанра, тъкмо обратното – почти е obligatorно за него.

По-нетипично и неписващо се в модела на традиционната приказка е изборът проводник и инициатор на изпитанията да е героинята. Вместо „търсен обект“ царската дъщеря е „отправител“ (Propp, 1995). Тази нейна надпоставеност предразполага към вписването на сюжета в рамките на играта, тъй като интеракцията се случва между момчето и момичето, не между момчето и баща ѝ например. Освен общия инициационен процес в приказката се откроява мотивът за мъжкото израстване. То обаче е пасивно, доколкото се вписва в заключението на Проп, че при наличието на вълшебен помощник или средство подвизите на геройство и смелост се извършват благодарение на придобитото (Propp, 1995, pp. 163 – 164). Това, че поради пасивната роля на героя заради получаваната външна помощ той външно „губи всякакво значение“ (Propp, 1995, p. 60), не означава, че неговото „морфологическо значение“ не остава огромно (Propp, 1995, p. 61). Ключовата му функция се запазва заради факта, че „неговите намерения създават същността на разказа“ (Propp,

1995, р. 61). Необходимо е да се направи уговорката, че когато интерпретираме „Игра на криеница“ през Проп, го правим с ясното съзнание, че изведените от него закономерности се базират върху фолклорната приказка. Това обаче не изключва тяхната приложимост в интерпретацията на авторските приказки, доколкото всички вълшебни приказки си приличат „не толкова заради сюжетните сходства с фолклорния жанр, колкото от гледна точка на конвенционалността“ (Stankov, 2021, р. 11).

Роли и припокривания

Ако самият наратив изхожда от особената роля на главната героиня, то няма как от нея да не тръгне и интерпретацията. Във фигурата на царската дъщеря разчитаме своего рода двойна функционалност. Позицията и ролята ѝ в текста ѝ придават своеобразна метанаративност. Сякаш чрез творческата си способност тя се изнася извън текста, превръщайки се в негов сътворец. Стойчева обяснява близостта на автора и героите му магьосници с отношението му към тях, което е като към „свой архаичен първообраз“ (Stoycheva, 1995, р. 93). Подобно на знанията на писателя, външни на наратива и затова предполагащи свръхзнание, решенията, уменията и способностите на царската дъщеря задават един свръхопит. Тази особена ситуираност на героинята в приказката се откроява и подсилва още повече при опита за нейното тълкуване през ролята ѝ в самата игра на криеница. Постулираната от Доналд Уиникът дилема у твореца, кореняща се в съжителството у него на два стремежа – „спешната нужда да се комуникира, и още по-спешната нужда да не бъдеш открит“ (Winnicott, 2016b, р. 438), може да се проектира и върху фигурата на царската дъщеря. Нейното пребиваване в играта индикира желанието за създаване на едно безопасно място, каквото е игровото пространство за нея – в рамките му тя има надмощие. От друга страна обаче, криеницата препраща към себеприкриването – тук си позволяваме да транспозиционираме ролите на царската дъщеря и момъка – и страха от уязвимостта, заложен в комуникацията с Другия. В този смисъл играта се явява защитен механизъм за героинята. Затова срещата ѝ с момъка се осъществява в „потенциалното пространство“ на криеницата, разбирано по-тясно като продукт на преживяванията на отделния човек в средата, в която съществува (Winnicott, 2005, р. 107). Само в играта тя най-пълно може да разбере ума на Другия (Nelson, Adamson, Bakeman, 2012).

Играта и Другият

След като очертахме определени аспекти на играта, време-пространството и ролите в рамките на конкретния художествен текст, но и извън него, ще се опитаме да вникнем в някои от педагогическите потенци, заложен в приказката. Ще изходим обаче от по-универсалните аспекти на явлението. Хьойзинха, на чиито възгледи върху играта вече се позовахме, в своето изследване

сам цитира друг труд, засягащ пряко феномена – „Върху естетическото възпитание на човека в поредица писма“ на Фридрих Шилер. Тъй като в тази част – още в озаглавяването ѝ – се спираме на важната категория на Другия, то първо би трябвало да изходим от вътрешните аспекти на игровото. Когато извежда два подтипа, движещи човека – сетивен и към формата, Шилер успява да посочи и трети, в който те съществуват в симбиоза. Нарича го подтип към игра, дефинирайки го като „насочен към това да премахне времето във времето, да съчетае възникване и развитие с абсолютно съществуване, промяна с идентичност“ (Schiller, 1981, p. 492). Немският философ смята, че човек се сдобива със свобода, когато у него настъпи тъкмо това съчетание. Важен е начинът, по който се променя отношението на индивида към външния свят чрез подтипа за игра, тъй като последният „се стреми да получи обекта по такъв начин, както сам би го създал, и да го създаде по такъв начин, както сетивото се стреми да го получи“ (Schiller, 1981, p. 493). Това освобождение от всяка принуда – физическо и морално – играе ключова роля в отношението на човека с Другия. Тук го възприемаме във връзка със способността за разчитане на чуждия ум. Вникването в мисленето на Другия и разбирането на неговите траектории е особено умение. То се придобива в опита с Другостта. Повторемостта на играта на криеница като педагогическо упражнение предразполага точно към работа върху способността за анализиране на ума на другия играч / другите играчи. Ходовете трябва да се предполагат, респ. да се обвързват и анализират чрез знанието за чуждото мислене. В този смисъл играта на криеница е от онези игри, които подобряват комуникативните способности на детето, защото го карат да обмисля ситуациите, в които попада. Самата комуникация – разбрана като спонтанно, не организирано събитие – също изисква задълбочено вникване в ума на срещуположно стоящото лице. Така играта на криеница може да се приеме като едно от средствата за успешно превръщане на детето в пълноценно социално същество.

Какъв би могъл да бъде приносът на приказката на Николай Райнов в гореизложеното разбиране на играта? Както при овладяването на всяко умение, и при това за социализация детето първо трябва да се дистанцира и да наблюдава, за да може след това да повтори видяното. В текста „Игра на криеница“ откриваме матрица на човешките отношения, базираща се върху играта. По този начин нейната екземплярност, която по начало – поради възпитателния характер на жанра – трябва да поучава, би могла да обогати както разбирането за самата педагогическа форма, така и това за работата на ума на Другия.

Заклучение

В „Игра на криеница“ един от двамата герои лъже. Въпреки нарушаването на правилата, което си позволява царската дъщеря, тя не бива санкционирана. Това може да се обясни със самата природа на лъжата, когато тя се заражда

в детския ум. В този случай тя е „първото упражнение на въображението“ и „първото доказателство за зародиша на изкуството“ (Guyan цит. по Groos 1901, р. 143). Играта развива и способността за „откриване на себе си у другия“ и по този начин уменията за разпознаване и откликване. В този смисъл тя „не е тривиално занимание“, а е необходима, „за да разберем какви можем да бъдем и какво можем да правим“ (Henricks, 2014, р. 211). Чрез практикуването ѝ вникваме и в механизмите на ума на Другия или поне се опитваме да го направим. Играта се оказва медиатор между фикция и реалност, между Аз и Ти, между правилото и неговото творческо нарушаване. Приказката на Николай Райнов, погледната през многоизмерността на явлението, функционира като своеобразна лаборатория на игровото.

БЕЛЕЖКИ

1. Както отбелязва Иван Симеонов, най-ранните публикации на литературни приказки в България принадлежат на Петко Р. Славейков (Simeonov, 2007, р. 38).
2. Текстът на „Игра на криеница“ е включен както в „Приказки от български писатели“ от 1981 г. (Angelov, Srebrov, Yankov (sast.) 1981), така и в „Български приказки“ от 2002 г. (Raynov, 2012).
3. Художествения свят тук мислим през разбирането на Лубомир Долежел като „малък възможен свят, структуриран от специфични глобални ограничения и съдържащ красен брой съвъзможни индивиди“ (Doležel, 2003, р. 33).

ЛИТЕРАТУРА

- Ангелов, Цв. & Сребров, З. & Янков, Н. (съст.) (1981). *Приказки от български писатели*. София: Български писател.
- Георгиев, Н. (2002). „Андрешко“ от Елин Пелин. *Liternet*, 24. 10. 2002. [viewed 13 February 2026]. Достъпен на: <https://liternet.bg/publish/ngeorgiev/analizacionni/andreshko2.htm>.
- Димитрова, Г. (2016). Естетиката на спомена в авторските приказки и в мемоарите на Константин Константинов като мост между детството и зрелостта. *Библиотека*, 23(1), 42 – 50.
- Проп, В. (1995). *Исторически корени на вълшебната приказка*. София: Прозорец, 1995.
- Райнов, Н. (2012). *Български приказки*. София: Труд.
- Симеонов, И. 2007. Българската литературна приказка. *Български език и литература*, (4), 37 – 46.
- Славова, М. (1990). За характера и функциите на фантастичното в белетри-

- стиката за деца. В: *Поглед към детската литература*, Пловдив.
- Станков, И. (2021). Към проблема за морфологията на съвършените творби на социалистическия реализъм от началото на 50-те години на XX век. *Литературен вестник*, 30(31).
- Стойчева, С. (1995). *Приказките на Николай Райнов – между магиката и декорацията*. София: УИ „Св. Климент Охридски“.
- Стойнова, Н. (2022). *Украси и гримаси. Мода и модерност в българската литература от 20-те и 30-те години на XX век*. София: Парадигма.
- Хъбейзинха, Й. (2000). *Homo ludens. Изследване на игровия елемент на културата*. София: „Захари Стоянов“.
- Шилер, Ф. (1981). Върху естетическото възпитание на човека в поредица писма, 1795. В: Шилер, Ф. *Естетика*. София: Наука и изкуство.

REFERENCES

- Angelov, Tsv. & Srebrov, Z. & Yankov, N. (sast.) (1981). *Prikazki ot balgarski pisатели*. Sofia: Balgarski pisatel.
- Dimitrova, G. (2016). Estetikata na spomena v avtorskite prikazki i v memoirite na Konstantin Konstantinov kato most mezhdu detstvoto i zrelostta. *Biblioteka*, 23(1), 42 – 50.
- Doležel, L. (2003). *Heterocosmica: fikce a možné světy*. Praha: Karolinum.
- Georgiev, N. (2002). „Andreshko“ ot Elin Pelin. Liternet, 24. 10. 2002 [In Bulgarian]. [viewed 13 February 2026]. Available from: <https://liternet.bg/publish/ngeorgiev/analizacionni/andreshko2.htm>.
- Groos, K. (1901). *The play of man*. New York: D. Appleton and company.
- Henricks, T. (2014). Play as self-realization toward a general theory of play. *American Journal of Play*, 6(2), 190 – 213.
- Huizinga, Y. (2000). Homo ludens. Izsledvane na igroviya element na kulturata. Sofia: „Zahari Stoyanov“.
- Nelson, P. & Adamson, L. & Bakeman, R. (2012). The developmental progression of understanding of mind during a hiding game. *Social Development*, 21(2), 313 – 330.
- Propp, V. (1995). *Istoricheski koreni na valshebnata prikazka*. Sofia: Prozets.
- Raynov, N. (2012). *Balgarski prikazki*. Sofia: Trud.
- Schiller, F. (1981). Varhu esteticheskoto vazpitanie na choveka v poreditsa pisma, 1795. V: Shiler, F. *Estetika*. Sofia: Nauka i izkustvo.
- Simeonov, I. (2007). Balgarskata literaturna prikazka. *Balgarski ezik i literatura*, (4), 37 – 46.
- Slavova, M. (1990). Za haraktera i funktsiite na fantastichnoto v beletristikata za detsa. V: *Pogled kam detskata literatura*, Plovdiv.
- Stankov, I. (2021). Kam problema za morfologiyata na savarshenite tvorbi

- na sotsialisticheskiya realizam ot nachaloto na 50-te godini na HH vek. *Literaturen vestnik*, 30(31) [In Bulgarian].
- Stoycheva, S. (1995). *Prikazkite na Nikolay Raynov – mezhdu magikata i dekoratsiyata*. Sofia: UI „Sv. Kliment Ohridski“ [In Bulgarian].
- Stoyanova, N. (2022). *Ukrasi i grimasi. Moda i modernost v balgarskata literatura ot 20-te i 30-te godini na XX vek*. Sofia: Paradigma [In Bulgarian].
- Winnicott, D. (2005). *Playing and reality*. London, England: Routledge.
- Winnicott, D. (2016a). The capacity to be alone. In: L. Caldwell & H. T. Robinson (Eds.). *The Collected Works of D. W. Winnicott: 5, 1955 – 1959*, 241 – 248.
- Winnicott, D. (2016b). Communicating and Not Communicating. In: L. Caldwell & H. T. Robinson (Eds.). *The Collected Works of D. W. Winnicott: 6, 1960 – 1963*, 433 – 446.

HIDE-AND-SEEK – DECODING THE MATRICES (ON “HIDE-AND-SEEK” BY NIKOLAY RAYNOV)

Abstract. The article examines “Hide-and-Seek” by Nikolay Raynov as an example of a literary fairy tale in which the principle of play functions as both a structural and semantic framework of the narrative. It analyzes character roles, the organization of time and space, and plot development, with particular emphasis on the princess as the initiator and driving force of the action. The study demonstrates how the game of hide-and-seek operates simultaneously as a structural framework of the plot and as a metaphor for interpersonal relationships. It also highlights the pedagogical and psychological dimensions of play, including its capacity to foster communicative skills, socialization, and the ability to understand the minds of others.

Keywords: Nikolay Raynov; literary fairy tale; play; play matrix; socialization; character roles

✉ **Dr. Irena Dimova-Gencheva, Assist. Prof.**

ORCID iD: 0000-0002-5750-1741

WoS Researcher ID: AAD-5270-2020

Faculty of Social Sciences

University “Prof. Dr. Asen Zlatarov”

1, Prof. Yakimov Blvd.

8010 Burgas, Bulgaria

E-mail: irena-dimova@uniburgas.bg