

УНИВЕРСАЛНОСТ И ИГРОВИ ХАРАКТЕР НА ПРИКАЗНОТО ПРОИЗВЕДЕНИЕ. РЕЦЕПЦИЯ

Росина Кокудева

Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“

Резюме. Настоящата статия има за цел да изследва универсалността и игровия характер на приказката във връзка с нейната многопосочна рецепция. Текстът е изграден от две части, обединени от интереса към спецификата на детското мислене и това на първобитния човек. Първата част разглежда приказката като неделима част от детската литература, а част от вниманието е насочено към развитието на жанра и характеристиките на фолклорното съзнание. Отбелязан е познавателният аспект на този тип текстове, комуникативната им функция, както и възпитателното им въздействие върху детския читател. Във връзка със съдържанието и семантиката на текстовете е подчертано положителното въздействие върху слушателя/читателя, обусловено от безелите на фолклорното съзнание и стереотипността на представите, които то поражда. Широкото използване на пародията като метод, смекчаващ страховия елемент в приказката, е изтъкнато във връзка с психологическото тълкуване на жанра. Втората част от текста се опитва да обясни модела на приказката от гледна точка на концепцията за играта и да докаже нейната игрова същност. Във фокуса на изследването е поставено понятието на Йохан Хьойзинха за *homo ludens*, което стои в същността на разбирането за играта като основен елемент на всяка култура. Изхождайки от изначалната обвързаност на приказката с мита и ритуала, текстът прави опит да потърси механизмите на играта във фолклорния приказан модел – по отношение на повторемостта, вариантността, импровизацията, динамиката и пр. Функцията на играта се търси и в самата структура на приказното произведение – на ниво сюжет, герои, формули.

Ключови думи: приказка; детска литература; *homo ludens*; възприятие

Връзката *фолклор – литература* е базисен проблем при тълкуването и наблюденията върху фолклорните жанрове, преминали в полето на литературата и добили различен статус – на художествени творби. Фолклорното словесно произведение, като продукт на колективно съзнание, се съхранява чрез многобройните си варианти. Според Б. Ничев неговият носител е натоварен с ролята на творец и съхранител, но едновременно с това той е и консуматор

на фолклорната творба, тъй като тя намира основанието си за естетическо съществуване в него и посредством него (Nichev, 1976: 52). Известно е, че още в най-ранния стадий на развитието си приказката е изпълнявана устно пред аудитория, чийто възрастов адресат е неопределен. Децата също принадлежат към тази публика, но приказката не е предназначена специално за тях. Схващането за детската литература като различна от тази за възрастните датира в Европа от XVII век, когато разбирането за детството навлиза в нов етап под влиянието на новите педагогически концепции¹⁾, което провокира възникването на нов тип образователна система и появата на голям брой детски книги. Тъй като тяхна функция е да социализират детето и да му внушат модели на поведение, в голямата си част те са строго морализаторско четиво и предизвикват недоволството на критиката (Slavova, 1997: 3 – 5). Времето на Романтизма в Европа дава начален тласък на адаптирането на фолклорни текстове, на превръщането им в художествени произведения при различна степен на авторизация. Романтиците виждат във фолклора естетически и нравствени стойности, като често за тях той играе ролята на образец и нагледен пример за създаването на оригинална поезия. Жанрът на приказката се оказва благоприятно поле за разгръщането на тази тенденция на внасяне на фолклорни елементи в литературата. Изграждането на здравата връзка между приказката и аудиторията на децата е постоянен процес, който романтиците обясняват с теорията, поддържана и от чешката изследователка Хана Шмахелова в изследванията ѝ върху народната приказка. Тя приема, че фолклорните произведения са отражение на чистата, поетична и все още непоковарена от цивилизацията душа на народа в периода на неговата „детска възраст“ (Šmahelová, 1989: 100). Именно тази естествена взаимовръзка между детството, с неговите характерни особености и нужди, и приказката, като материя, която съответства на тези нужди и може да ги удовлетвори, кара едни от първите автори на сборници с приказки (в това число и Братя Грим) да се обърнат към детето като към най-естествен реципиент на литературнообработените приказки. В български контекст фолклорното влияние намира отражение в най-голяма степен в литературата за деца през Възраждането и след Освобождението, когато отношението към фолклора добива характер на образователна концепция. Проникването и асимилацията на фолклорни елементи в литературата за деца, и особено в поезията, е обусловено от фактори, свързани с близостта на фолклорното мислене до детското. Фолклорното съзнание, или т.нар. фолклорен светоглед, се гради върху принципите на одухотворяване на света, на трудолюбието, ученолюбието, на любовта към семейството и патриархалните ценности. Тези елементи проникват в литературата за деца след Освобождението, от една страна – чрез светогледа, който внушават произведенията, а от друга – чрез поетиката на ниво идеи, структура, език, образи (Dyakov, 2004: 78). Засилената поляризация, обостреното чувство за

справедливост, патриархалните ценности и пр. са част от бележите на този тип съзнание, което се проявява в стереотипните формули на народната приказка.

Мелетински също констатира сходността на първобитното мислене с това на детето, наричайки този тип мислене „митологическо“. Негови характеристики са чувството за неделимост с природния свят, невъзможността за отделяне на природата от човека, както и тоталното очовечаване на околната среда, на което се дължат множество явления в митовете: персонализацията, първобитните вярвания, като анимизъм, тотемизъм, фетишизъм и др. Тук спадат още слабото развитие на абстрактните понятия, ориентацията към подражаемост, засилената емоционалност и афективност, както и отсъствието на разделение между субект и обект, материално и идеално (Meletinski, 1995: 225 – 226).

Фолклорната приказка, като устно предаван текст, разпространяван чрез своите варианти, носи белега на универсалността, тъй като характерът ѝ е относително независим спрямо епоха, религия и етнос. Приказната универсалност може да се тълкува още и чрез реципиента. Посланието на фолклорната приказка, което е насочено към общността, а не към отделни нейни групи, е широко известно становище сред изследователите, което обаче би могло да се постави под съмнение. Хана Шмахелова предлага хипотеза, която не изключва децата като съставна част от слушателската аудитория на фолклорната приказка още в началните етапи на създаването и разпространението ѝ. На авторката се струва в голяма степен правдоподобен фактът, че съществуват редица жанрови типове на приказната материя, които още с възникването си са адресирани именно към децата. Такъв е примерът според нея с приказките за животни, в които отделните епизоди са нанизани опростено по един и същ модел, а жената майка е в ролята на най-чест разказвач на приказките (Šmahelová, 1989: 100).

За разлика от фолклорната приказка, при авторизираните и авторските варианти е налице категорична идейна и смислова ориентация на посланието към определена читателска група – детската аудитория, което може да се разглежда като известно разколебаване на универсалния ѝ аспект (Simeonov, 2009: 34).

С въпроса за рецепцията на приказката е тясно свързан и проблемът за възпитателното въздействие на текстовете. Фолклорните приказки, разбирани като модел и отражение на човешкия живот, са носители на начина на мислене и светоусещането на колективния човек. Натоварвайки текста с различни идейни представи, житейски проблеми, мечти и копнежи на колектива, към който принадлежи, анонимният разказвач всъщност изразява отношението на определена общност към отделните явления в същата тази общност. Възрастовият критерий на детството поставя определени изисквания към приказката по отношение както на сюжета, така и на поетиката на текстовете. Във връзка

с изграждането на образите се наблюдава тенденция към обобщение и схематизация – универсалните характеристики преобладават в сравнение с индивидуалните. Подробностите около личността на героя, психологическите мотивировки и описанието на различни психологически състояния отстъпват място на обобщението и типизацията, които със своята общоприложимост улесняват детската рецепция в посока към самоидентификацията и позволяват вмъкването на дидактични елементи. Тенденцията към опростяване, която е ясно видима при действащите лица, в самото действие и в описанието на окръжаващата среда, се проявява и в композицията на приказката. В повечето случаи сюжетът следва просто и стереотипно развитие на действието, като постройката също е ясна и точна, което, от своя страна, е предпоставка за безпроблемното запаметяване на действието от страна на детето. Еднотипността в описанието на героите не оставя у детето съмнение за принадлежността им към положителните или отрицателните действащи лица, а оттук – и към бързото разграничаване на доброто от злото и обратно. Тези характеристики са причина приказката да бъде разпозната преди всичко като детска литература и да се превърне в предпочитано детско четиво.

За възпитателния аспект на приказните текстове във връзка с т.нар. „борба за приказката“⁽²⁾ в контекста на Чешката модерна³⁾ говори Я. Червенка в своя статия върху темата. Начален тласък на „борбата за приказката“ в Чехия дава рецензията на Ярослав Петрбок за приказките на К. Я. Ербен в сп. „Ухор“ от 1913 г., в която авторът поставя въпроса за необходимостта от този тип текстове въобще като част от детската литература. В защита на тезата си Петрбок изтъква ненадеждността на приказката като средство за възпитателно въздействие върху детето с оглед на фалшивите сантиментални представи, които създава у реципиента, както и наличието на редица епизоди в системата на сюжета ѝ, съдържащи излишна жестокост и прекомерна грубост. Тази статия предизвиква разгорещена дискусия на страниците на списанието, в която тезата на Петрбок среща сериозен отпор. Защитниците на приказката подчертават нейната роля за развитието на фантазията и абстрактното мислене у детето и напълно отхвърлят тезата на Петрбок, според която приказката представя истината като лъжа, в която детето свиква да живее (Červenka, 1960: 273). Естетическото въздействие на приказката върху малкия читател (слушател) в голяма степен се определя от идейния замисъл на произведенията и внушението, което поражда. Червенка вижда в противопоставянето на доброто и злото в тези текстове не самоцелна и изолирана проява, а съзнателна употреба на контраста, чиято цел е да доведе до разрешаването на конфликта между двете страни. На базата на конкретни и достъпни за детето случки и художествени образи приказното произведение разкрива пред детето по-сложни етични и морални проблеми, чийто абстрактен характер би бил трудноразбираем без съдействието на фантастично-чудесното. В някои

текстове например народната визия за справедливостта често е изградена върху образите на умни девойки и момци, които въпреки ниския си социален статут стават царе, царкини или просто получават заслужена награда в края на приказката благодарение на положителните си качества. Друг момент, съдържаш морален оттенък, откриваме при поставянето на задача към героя в някои приказки. Чест модел е задаването на неизпълнимо условие от страна на бащата на принцесата, с което героят трябва да се справи – не с помощта на физическите си способности, а благодарение на нравственото си превъзходство, включващо прояви на доброта и великодушие към хора, животни и пр.

Във връзка с възпитателния характер на приказното творчество трябва да отбележим и познавателния аспект на този тип текстове, както и комуникативната им функция. Джани Родари изтъква семиологичния анализ като метод за тълкуване на детската рецепция и подчертава значението на същността на изразяване. Интересът на детето слушател е детерминиран не само от съдържанието на текста, но и от различните сигнали, които четящият (разказващия) приказката изпраща на реципиента. Родителският (най-често майчин) глас със своите интонации, сила и музикалност стои в основата на комуникацията между детето и приказния текст, осъществяваща се на базата на взаимно доверие и интимност, които, от своя страна, допринасят за смекчаването на страховия елемент. Освен смисловите и емоционалните връзки, които приказката поражда у невръстния възприемател, за него тя е и богат източник на лингвистична информация. „Слушането“ на текстовете е свързано с определени усилия от страна на детето за овладяване на отделните езикови единици и установяване на връзките помежду им. Не без значение е и развитието на способността за правене на изводи, които способстват за конструирането на мисловни процеси, свързани и с възприемането на действителността, като цяло (Rodari, 1986: 178 – 180).

Рецепцията на приказката от детето е многоаспектен проблем, свързан със спецификата както на детското мислене, така и на самия жанр. Този тип произведения провокират у детето асоциативното мислене и въображението, оперирайки с игровия характер на литературата, като предизвикват наслада и чувство на удовлетворение у читателя. Това удоволствие при детето е предизвикано преди всичко от състоянието на напрегнато очакване, следствие от играта със страха в приказката. Именно върху този проблем фокусира вниманието си М. Енчев в статията си „Пародийното и играта със страха в детската рецепция на приказката“. Магията на съспенса в приказката се крие според него в изначалната предразположеност на детето към въздействието на страха, обусловено от невръстната възраст и нейните характерни особености. Функцията на страха в приказката се движи от създаването на напрегната ситуация, събуждаща леко усещане за страх, до преодоляването на страха, което поражда определена емоционална разтуха. Енчев изтъква

като важен момент при възприемането на тези произведения от детето ролята на страшното за овладяване на страха (Enchev, 1994: 134). Веднъж конкретизирано и приело определен образ в приказките, усещането за напрегнатост може да се окаже ключов механизъм за справяне с неопределените детски страхове. Във връзка с психологическото тълкуване на приказката, трябва да подчертаем, че приказният текст има своето „лечебно“ въздействие върху психиката не само на детето, но и на възрастния, предлагайки модел за справяне със страховете и фобиите. Усещането за страх и напрегнатост има строго определена граница и тя не може да бъде прекратена, тъй като самата стереотипност в приказното повествование не позволява това. В доказателство на тази теза ще споменем обстоятелството, че разказвачът на приказки в обществото обикновено е възрастен, най-често – от женски пол, което в голяма степен дискредитира породения от разказването (четеното) страх. Антитеза на страха във вълшебната приказка е хармоничният и подреден модел на света, който тя изгражда, а щастливият финал е резултат от компенсаторен процес и средство за постигане на баланс. Смекченото присъствие на страха в приказките, и особено във вълшебните, е обусловено и от педагогическите функции, от които не са лишени този вид текстове. Още от времето на първобитните хора се разказват истории за зли духове, демони и пр. като средство, с което родителите плашат децата си, внушавайки им норми на поведение. Процесът на идентификация с героя на приказката има немалка роля за победа над страха. Отъждествявайки се с безсмъртния герой, детето подсъзнателно противодейства на страшното посредством неговите ограничители в системата на приказното повествование – намесата на вълшебни помощници, предварителната яснота за победата над антагониста при финалната битка с протагониста и т.н. (Enchev, 1994). Безспорно изключително важен елемент, противостоящ на страшното в приказката, чиято роля изтъква и Енчев в горепосочената статия, е пародията. Използването на пародията е начин за регулиране на страховия рефлекс при рецепцията на приказката. Страхът под формата на игра е сигурен метод за дискредитирането му. С помощта на комичното страховитото лице на приказката е смекчено, а антагонистът – освободен от зловещите си характеристики. В известен смисъл той е демитологизиран – по термина на Мелетински. Пародията е широко използван похват в литературната приказка, който получава пълноценна реализация и в българската детска литература през първата половина на двадесети век. Елин Пелин, Ран Босилек, Ангел Каралийчев дават тласък на употребата на пародията, изграждайки творбите си върху принципа на пародийния ефект. На подобна трансформация е подложен не само фолклорният приказен модел в системата на литературната приказка (и особено стихотворната приказка), но и литературни жанрове като повестта и романа⁴). Необходимо е да кажем, че пародийният елемент не е присъщ само на литературната приказка. Тази

тенденция откриваме и във фолклорните и авторизираните варианти – такива са случаите с народните приказки с хумористичен оттенък, построени върху изобразяването на някаква комична ситуация от живота. Пример в това отношение е темата за глупостта в противовес на хитростта/мъдростта във фолклорната приказка⁵⁾. Пародийният принцип може да се проявява на различни нива в текста – по отношение на мотиви, образи, представи. Текстовете, имащи ролята на неутрализиращи страшното с помощта на комичното, в известен смисъл стабилизират и обогатяват емоционалната рецепция на текстовете, разширявайки диапазона на въздействие. Обработката на изходния текст по правило се осъществява на основата на „лъжливата конструкция“⁶⁾, при която „страшният разказ неочаквано се решава с фраза, която пренася цялото повествование в пародийно-комичен план“ (Muhlinin, 1985: 56). Този похват често се реализира в текста чрез формулата на финалната фраза, която пренася действието в полето на пародията, но е възможно да обхваща и други елементи, например преобръщане на традиционните роли дете – възрастен, при което детето „играе“ възрастен и обратното.

Използването на народните приказки като първичен материал в авторизираните и авторските приказки е явление, което занимава и Джани Родари в книгата му „Граматика на фантазията“. По отношение на пародийния елемент в приказките, авторът е на мнение, че предлагайки друга перспектива, пародията всъщност подновява интереса към самата приказка – прави възможно повторното ѝ (съ)преживяване, но от друг зрителен ъгъл. Оперирането и играта с пародията Родари означава като „сбъркване при приказките“, а необходимо условие са доброто познаване и анализ на изходния материал от страна както на автора, така и на слушателя (Rodari, 1986: 4). Идеята за „оздравителното“ въздействие на приказката отново присъства в разбирането на автора, като в случая то е отнесено към играта, която пародирането и нонсенсът поражда. Според Родари играта и пародията също са свързани с отнемане на страховете и дори брутални елементи в приказката: „Играта ще лиши вълка от драматичност, ще унижи чудовището, ще осмее вещицата, ще очертае по-отчетлива граница между света на истинските неща – където някои волности са просто невъзможни – и света на измислиците“ (Rodari, 1986: 5).

Според Б. Бетелхайм героите и събитията в приказките отразяват вътрешни конфликти, но предлагат много фин начин за разрешението им и набелязват стъпките, които водят обществото до една по-висока степен на хуманност. Приказката не задава големи интелектуални изисквания спрямо слушателя (дете или възрастен) и поради това той не би могъл да се почувства дискредитиран; напротив – приказката има успокояващо действие, тя носи вяра и надежда в бъдещето, обещавайки щастлив край (Bettelheim, 2000: 28).

Приказката от гледна точка на концепцията за играта на Йохан Хьойзинха

Във връзка с универсалността и комплексния характер на рецепцията на приказката, неколкратно беше изтъкната ролята на играта като значещ елемент в структурата и семантиката ѝ – обстоятелство, върху което ще се фокусират настоящите редове. „Игровият“ характер на детската литература е сравнително слабо проучван компонент, чиято реализация и проявления откриваме и в системата на приказката. Понятието на Йохан Хьойзинха за *homo ludens*⁷⁾ може да бъде поставено в същността на разбирането за играта като основен елемент на всяка култура, който възниква и се реализира в нея и чрез нея. Изхождайки от изначалната обвързаност на приказката с мита и ритуала, както и от функциите на играта въобще, ще се опитаме да обясним функционирането на модела на приказката от гледна точка на концепцията за играта и да докажем нейната игрова същност.

Първобитното съзнание, чиито проявления откриваме в митологията и фолклора, е детерминирано от тясната връзка на човека с природата. Именно в дебрите на този тип съзнание ще се търсят корените на разглежданата концепция. Със спецификата на първобитния мироглед⁸⁾ се занимава Олга Фрейденберг, като нейните възгледи се обединяват около тезата за постоянното състояние на борба с природата, в което се намира първобитният колектив. Основните елементи, на които се опира съществуването на индивида в този колектив и които той възпроизвежда в действия, са производството, трудовата дейност и биологичните моменти (хранене, полов акт, смърт) (Freidenberg, 2001: 61).

Игровият характер на редица човешки дейности се корени в най-дълбока древност. В митовете Хьойзинха вижда „едно пречупване на действителността през призмата на човешкото въображение“ (Huizinga, 2000: 32). Митът и поезията, като проявления на вярата и начина на живот на първобитните хора, принадлежат към сферата на играта. Стремейки се да си обясни света, първобитният човек задейства фантазията си и създава паралелна действителност, като според автора ритуалът, под формата на посвещение, свещенодействие и жертвоприношение, е игра в най-чиста форма. Новата реалност, която това общество създава, е „репродукция на онова, което то интерпретира: това е същото, което ние наричаме обред и което в мъртъв вид става обичай, празник, игра и т.н.“ (Freidenberg, 2001: 60). Освен начина на осъществяване на тези ритуали, който е най-близък до играта, мястото на извършване на действието също отговаря на мястото за игрово действие – арена, сцена и пр., т.е. територия, на границите на която съществуват определени правила. Именно тези признаци и функционалност на играта според нас са свойствени в голяма степен и на фолклорния приказан модел. Характеризирането на играта като свобода, като действие, извършващо

се през „свободното време“, говори за нейния „необикновен“ характер, тъй като тя е израз на обществените идеали и като такава, стои по-високо от задоволяването на чисто биологическите потребности (Huizinga, 2000: 36 – 38). Играта, респективно приказката, са съотносими с празника като културно събитие и този факт се дължи не само на приповдигнатия тон, присъщ на празненството, но и на желанието за попадане в друга действителност. Този неделничен характер на играта е специфично излизане от ежедневието живот, чиято цел е своеобразна почивка от действителността. Играта, като неизменна част от живота, чийто смисъл се корени в необходимостта от красота и празничност, е тясно свързана с функцията на приказката да отделя слушателя от реалността посредством ролята на фантастично-чудесното. Друга съществена проява на играта във виждането на Хьойзинха е нейната повторемост, която е белег не само на играта изобщо, но и на отделните нейни елементи. Аналогията с приказното произведение тук е ясно видима – повторемостта на играта съответства на тази на приказката от гледна точка на предаването и повторението ѝ от поколение на поколение, при което вариантността и импровизацията са от важно значение. Моментите на повторение, динамиката, смяната в определен ред, завръзката и развързката са вътрешни механизми в модела както на играта, така и на приказката. Подобни отношения на повторемост и тъждественост са маркирани и от О. Фрейденберг при разглеждането на въпроса за архаичното съзнание и начини на възприемане на света, като в този случай те поставят знак за равенство между първобитния човек и природата. Авторката спира вниманието си на факта, че именно по силата на тази тъждественост „обществото, считащо себе си за природа, повтаря в своето ежедневие живота на същата тази природа, т.е. говорейки на наш език, разиграва светенето на слънцето, раждането на растителността, настъпването на тъмнината и т.н.“ (Freidenberg, 2001: 60). Това повторение, чиято цел е да пресъздаде космическия ред, притежава две важни характеристики – действителност и последователност. Отнесени към разглежданата от нас проблематика, тези понятия ясно отвеждат към изпълнителя на действието. Протагонистът в приказката е лицето, което често е негласен „говорител“ на определена общност или колектив и с действията си се стреми да удовлетвори разбиранията за действителността на същата тази общност.

В системата на играта, както и в постройката на приказния сюжет, съществува определен ред, чиито етапи следват ясна последователност и се подчиняват на строги правила. Хьойзинха изтъква естетическия характер на играта, който според него се основава предимно на способността ѝ да създава ред. Присъщото на играта качество „да е красива“, т.е. да създава красота, се дължи на свойството ѝ да сътворява подредени форми, да притежава ритъм и хармония (Huizinga, 2000: 40). Заедно с това обаче съществено

свойство на играта, присъщо и на приказката, е напрежението. Загатвайки несигурност и неяснота в хода на действието, играта и приказното повествование се стремят и към освобождаване на напрежението. В играта това се постига със средствата на упоритостта, усилието, съобразителността, досетливостта и още много други качества, които откриваме и в образа на протагониста в приказката. Един от основните фактори, на които се гради играта, като част от културата, е състезанието. Дуалистичната същност на обществото е в основата на разделението на добри и лоши в приказките и е определяща за игровия характер на културата и на приказките в частност. Хьойзинха определя състезателния елемент като произтичащ от културата и заедно с това като неин предшественик, което намира своето обяснение в системата на социалната игра. Качествата на тази колективна игра, а именно – борбата, демонстрацията на сила и власт, симулацията, ограничителните забрани, са част и от модела на приказката. От значение тук е и фактът, че в системата на приказката и на играта състезанието обикновено се реализира в противоборството между две страни, съпътствано по правило от съспенс и несигурност. Подобно на този модел много от мотивите във вълшебните приказки отразяват обряда на инициацията, като основна роля в тях има пространството на гората⁹⁾, където в повечето случаи се осъществява обредът (Propp, 1995: 57). Обредът на инициация често е съпровождан от физически изтезания и дори увреждания за подложения на него, като закономерна тук е аналогията със смъртта – посвещаването е в известен смисъл отиване на смърт и игра на оцеляване. Много близо до мита и ритуала са например приказките на Братя Грим, Ханс Кристиан Андерсен, Вилхелм Хауф, където инициационният мотив е пространно разгърнат. В българската повествователна традиция приказните схеми, следващи инициационни мотиви за препятствията на героите, са широко използвани – например в приказките на Ангел Каралийчев и Ран Босилек (Dyakov, 2004: 95). На този фон изпъква победата като резултат от състезанието и доказателство за сила и авторитет. Победата като демонстрация на превъзходство е необходима във фолклорния модел на приказката, за да оправдае усещането за справедливост, но и да удовлетвори очакването за разтуха. Характеристика на победата в разбирането на Хьойзинха, което бихме могли да отнесем и към приказната семантика, е спечелването на авторитета и постигането на честта. Веднъж извоюван, индивидуалният успех в играта става успех на колектива, така както победата на героя в приказката се превръща в победа на слушателя (читателя). Победата води след себе си и очакваната награда, която в играта може да има различни съответствия, а в приказката обикновено е царска дъщеря, мечтано царство или промяна на социалния статус, придружено с получаването на несметно богатство. Ако в древните общества победителят често устройва празненства за победените, опитвайки се по този начин да

афишира своето превъзходство, в разглежданите текстове често откриваме образа на протагонист, който дарява подчинените си или им устройва пиршества в чест на победата си. Въпросът за пътя към победата и средствата, позволени за нейното постигане в приказките, отново отвежда към игровия характер на фолклорния приказан модел. Хьойзинха допуска известно разколебаване на строгото придържане към правилата – част от игровия елемент на състезанието, и подчертава наличието на „непозволен“ средства и методи. С пълна сила те действат в хода на приказното повествование, като във вълшебните приказки дори се превръщат в задължителен елемент от него. Това са измамата, подвеждането, помощта на вълшебни предмети и хора, както и най-елементарната лъжа от страна на героя. „Да успееш да надхитриш“ става форма на игра и елемент на състезанието, като при това играчът (респективно – героят) не се приема за нарушител на правилата, а тъкмо обратното (Huizinga, 2000: 93). В приказката нечестността и надхитрянето са напълно допустими с оглед постигането на крайната цел – победата на доброто над злото. В известен смисъл, може да твърдим, че всички събития в хода на действието са следствие от очакваната победа, тъй като според Хьойзинха именно победата оказва въздействие върху отделните случки в състезанието. Бихме могли да свържем идеята за доказването на мъжествеността в приказките с модела на живот в древните общества, където мъжкият идеал олицетворява стремежа към признание и отстояване на честта. Необходим елемент за доказване на мъжкото превъзходство е състезанието, борбата. Идеята за физическо и морално съвършенство в лицето на победителя е част от образа на воина от времето на Античността. Добродетелите на побеждаващия – храброст, сила, благородство – са изразители на идеала, а животът му – борба за спечелване на уважение и по-висок статус (Huizinga, 2000: 107). Подобна е ситуацията в приказката – за да победи, героят трябва да бъде носител на определени качества, рядко са достатъчни само чужда намеса и помощ от вълшебни помощници. При борбата си със злото той трябва да прояви не само физическите си заложби, като сила и ловкост, но и редица морални качества – великодушие, уважение, остроумие и доброта. Функцията на състезанието се проявява в цялостната постройка на фолклорния приказан модел – в изпитанието, което героят трябва да преодолее, в задача, която трябва да разреши, или в препятствието, което трябва да премине. Задължително условие е обаче задачата да бъде изключително трудна или нерешима. Освен задачата предизвикателство, отправена към героя, игровият характер на приказката се осъществява и чрез играта на тайна същност. В някои приказни текстове героят влиза в кожата на животно, приема визията на предмет или се представя за някой друг. Хьойзинха обяснява маскирането на героя, запазването на самоличността му в тайна като елемент на напрежение, чиято цел е разкриването на тайната само на посветените. В тази

връзка, авторът търси корените на явлението персонификация в древното общество, излагайки представата за изначалната човешка необходимост да бъде виждано човешкото във всички предмети, което, от своя страна, е заложено в игровото поведение на човека по принцип. Свидетелство за това е честата примитивна религиозна практика, свързана с явлението тотемизъм – божественият и духовен свят да бъде изобразяван в образите на животни. Това „фантастично прикриване на човешката черта в образи на животни“ се дължи до голяма степен на еднаквостта в мисленето на дивака и детето, които не правят сериозна разлика между човек и животно (Huizinga, 2000: 205). Така стои въпросът и с отношението *възможно – невъзможно*, което се определя от човешкия ум и от степента на развитие на цивилизацията (степента на познаването на света). Тази опозиция не съществува в детското мислене и в това на примитивния човек, чиято водеща характеристика е безапелационната вяра, че всичко е възможно. Именно в този контекст може да се търси универсалността на фолклорната приказка – поне в периода на началното ѝ битуване.

БЕЛЕЖКИ

1. Педагогическите идеи на Жан-Жак Русо са отразени в романа „Емил, или За възпитанието“.
2. Чешкото наименование boj o pohádku използваме в превод като „борба за приказката“.
3. Чешка модерна (Česká moderna) е движение на младото поколение чешки писатели, критици и журналисти, обединени около програмата на Манифеста на Чешката модерна през 90-те години на XIX век. Идеологията им се свързва преди всичко с индивидуализъм и нонконформизъм.
4. Такъв е случаят с романовата дилогия на Елин Пелин „Ян Бибиан. Невероятни приключения на едно хлапе“ и „Ян Бибиан на Луната“ и повестите на Ангел Каралийчев „Ането“ и „Тошко Африкански“.
5. Широко известен е проблемът за „нероден Петко“, следствие от глупостта на две жени.
6. Термин използва Михаил Мухлинин в статията си върху пародирането на жанровете в руския детски фолклор, уточнявайки, че терминът е работен.
7. Вж. Фрейденберг, О. Поетика на сюжета и жанра. С.; ИК „Христо Ботев“, 2001, стр. 58.
8. Вж. Фрейденберг, О. Поетика на сюжета и жанра. С.; ИК „Христо Ботев“, 2001, стр. 58.
9. Многобройни са мотивите, свързани с функцията на гората като вид мрежа, преграда и непреодолимо препятствие.

ЛИТЕРАТУРА

- Бетелхайм, Б. (2000). *Za tajemstvím pohádek*. Прага: Лидове новини.
- Дяков, Т. (2004). *Митология, фолклор, литература. Трета част*. С., Сиела.
- Енчев, М. *Пародийното и играта със страха в детската рецепция на приказката. Литературна мисъл*, 1994, кн. 1, 132 – 144.
- Мелетински, Е. (1995) *Поетика на мита*. София: Христо Ботев.
- Мухлинин, М. Пародиянето на прозаичните жанрове на руския детски фолклор. *Български фолклор*, 1985, кн. 2, 54 – 62.
- Ничев, Б. (1976). *От фолклор към литература. Увод в южнославянския реализъм*. София: Български писател.
- Проп, В. (1995). *Исторически корени на въшебната приказка*. София: Прозорец.
- Родари, Д. (2009) *Граматика на фантазията*. София: Наука и изкуство.
- Симеонов, И. Фолклорната и литературната приказка. *Български език и литература*, София, кн. 3, 31 – 41.
- Славова, М. (1997). *Метаморфози на приказното*. Пловдив: Макрос 2001.
- Фрейденберг О. (2001). *Поетика на сюжета и жанра*. София: Христо Ботев.
- Хьойзинха, Й. (2000). *Homo Ludens*. София: Захарий Стоянов.
- Червенка, Я. *Pohádka a výchova dítěte*. В: *O pohádkách*. Прага: СНДК, 261 – 301.
- Шмахелова, Х. (1989). *Návraty a proměny. Literární adaptace lidových pohádek*. Прага: Албатрос.

REFERENCES

- Bettelheim, B. (2000). *Za tajemstvím pohádek*. Praha: Lidové noviny.
- Dyakov T. (2004). *Mitologya, folklore, literature. Treta chast*. Sofia: Ciela.
- Enchev, M. (1994). Parodiynoto i igrata v detskata recepciya na prikazkata. *Literaturna misal*. Sofia 1994, kn.1, 132 – 144.
- Meletinski, E. (1995). *Poetika na mita*. Sofia: Hristo Botev.
- Muhlinin, M. (1985). *Parodiraneto na prozaichnite zhanrove na ruskiya detski folklor*. In: *Balgarski folklor*, Sofia 1985, kn. 2, 54 – 62.
- Nichev, B. (1976). *Ot folklor kam literatura. Uvod v yuzhnoslavyan-skiya realizam*. Sofia: Balgarski pisatel.
- Prop, V. (1995). *Istoricheski koreni na valshebnata prikazka*. Sofia: Prozorets.
- Rodari, D. (1986). *Gramatika na fantaziyata*. Sofia: Nauka i izkustvo.
- Simeonov, I. (2009). *Folklornata i literaturnata prikazka*. In: *Balgarski ezik i literatura*, Sofia: , kn. 3, 31 – 41.

- Slavova, M. (1997). *Metamorfozi na prikaznoto*. Plovdiv: Makros 2001.
- Freidenberg, O. (2001). *Poetika na syuzheta i zhanra*. Sofia: Hristo Botev.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Sofia: Zahari Stoyanov.
- Červenka, J. (1960). *Pohádka a výchova dítěte*. In: *O pohádkách*, Praha: SNDK, 261 – 301.
- Šmahelová, H. (1989). *Návraty a proměny. Literární adaptace lidových pohádek*. Praha: Albatros.

THE UNIVERSALITY AND PLAYFUL NATURE OF THE FAIRYTALE. RECEPTION

Abstract. The aim of this article is to explore the universality and playful character of the fairytale with respect to its diverse perception. Its structure is split into two parts, united by the interest in the specific ways of both children's and primitive man's thinking. The first part illustrates the fairytale as an intrinsic part of children literature, and attention is given to the development of the genre and the characteristics of the folklore mind. The cognitive aspect of these types of texts is being discussed as well as its communicative function and its educational effect on children. Regarding the content and semantics of the texts it is being underlined that they positively affect the reader / listener, which is a consequence of the characteristics of the folklore mind and the stereotypes it brings about. The wide use of parody as a method, which tones down the horror elements of the fairytale is being pointed out regarding the psychological interpretation of fairytales. The second part attempts to explain the model of fairytales viewed through the concept of play proving its playful nature. The focus of attention is on Johan Huizinga's concept of homo ludens, according to which the understanding of play is a key element of every culture. Based on the intrinsic connection between the fairytale and the myths and rituals, the article makes an attempt to search for mechanisms of play in the folklore fairytale model – regarding the repetition, variability, dynamics, improvisation. The function of play is being explored in the very structure of the fairytale - plot, heroes, formulas.

Keywords: fairytale; children's literature; homo ludens; perception

✉ **Dr. Rosina Kokudeva**
Plovdiv University
24, Tsar Asen St.
Plovdiv, Bulgaria
E-mail: rosina_bg@yahoo.com