

ЄДНІСТЬ ТА БАГАТОРІВНЕВІСТЬ ФОЛЬКЛОРНОЇ ОПОВІДІ (НА ПРИКЛАДІ КАЗКИ БРАТІВ ГРІММ „ДВА МАНДРІВНИКИ”)

Колесник О.С.
(Чернігів)

Колесник О. С. Єдність та багаторівневість фольклорної оповіді (на прикладі казки братів Грімм «Два мандрівники») / О. С. Колесник // Докса : зб. наук. праць з філософії та філології. – Вип. 12. Німецька традиція в філософії, гуманітаристиці та культурі. – Одеса : ОНУ ім. І. І. Мечникова, 2008. – С. 297–308.

Як відомо, вивчення фольклору допомагає зрозуміти менталітет народу. Визначення варіативного та спільного для різних етносів та епох є особливо важливим в час бурхливих змін образу життя, які стимулюють пошуки цивілізаційного коріння. Це було вірно на початку ХІХ ст., коли романтики почали осягнення народного духу, вивчаючи форми буття, які швидко уходили в минуле. І це вірно для нашого часу швидкої глобалізації світу, яка кардинально змінює людське буття. Саме тому праці Якоба та Вільгельма Грималь, зокрема, їхня збірка фольклору „*Kinder- und Hausmarchen*” (1812-1815 pp.) досі не втрачає значення і для масового читача, і для науковця, якій може знайти в ній все нові змісти.

Фольклорні оповіді – казки, легенди, перекази, бувальщини тощо – достатньо легко утворюють проміжні форми, що подекуди значно утруднює класифікацію конкретних текстів. Навіть жанрово „чисті” оповіді, в основному, є багат шаровими за походженням. Проте фольклорні тексти здатні до самоорганізації: різномірні елементи згруповуються навколо єдиної основи, створюючи сюжетну та ідейну цілісність. Яскравим прикладом такої гармонізації здавалося б несумісних складових є „*Два мандрівники*” („*Die beiden Wanderer*”; № 107 у збірці „*Kinder- und Hausmarchen*”). Сюжетні інваріанти типу: „Правда та Кривда” і „важкі завдання” відносять цю оповідь до жанру чарівної казки, проте поєднання побутового реалізму та фантастики, жаху та комізму, підкресленої християнської моралі та язичницьких пережитків робить її унікальною.

Ця оповідь чітко поділяється на декілька **локацій**, яким відповідають різні ступені умовності, різні персонажі та події, які не можна поміняти місцями ані в часі, ані в просторі. Їхня зміна виглядає як рух від профанної, повсякденної реальності – через темний ліс, якому відповідає екзистенційна межова ситуація – до столиці, центру світу, де відбуваються фантастичні події міфологічного характеру.

Гранично узагальнена **назва** - „Два мандрівники” – готує читача скоріше до філософської притчі, ніж казки. Адже мандрівка є поширеним образом людського життя взагалі; рух в часі та просторі нерідко прирівнюються один до одного, а також до духовного шляху, який, в ідеалі, має привести людину до осягнення сенсу буття. Символічні значення подорожі включають розвиток, випробування, ініціацію, паломництво до сакрального центру [6, 297].

Знаючи любов фольклору до бінарних опозицій, можна чекати, що двоє мандрівників – кім би вони не були – окрім іншого, є втіленням вірного та невірного екзистенційного вибору. В наш час підкресленого інтересу до поліваріантності подій та полілінійності історії, подібна оповідь про альтернативні шляхи виглядає досить актуально.

В реальному житті перед людиною постає розмаїття конкретних виборів, яке не може охопити жоден художній або філософський твір. Проте зі світоглядної точки зору важливий тільки один критерій: чи наближує цей конкретний вибір людину до добра чи зла. Оперуючи на такому рівні узагальнення, фольклорна оповідь з її лаконічністю та наочністю висновків, має певні переваги перед реалістичною прозою.

По всьому світу поширені історії про двійників, які виходять з одного пункту, але обирають різні шляхи самореалізації та приходять до різних результатів. В міфах близнюки можуть виступати як смертельні вороги, або як конкуруючі культурні герої, один з яких є творцем усього корисного, другий – шкідливого. В казках, в тому числі, українських, відома тема суперництва двох братів. Літературна обробка теми двійників привертає увагу до суб'єктивної, внутрішньої двоїстості людини.

Перше речення: „Гора та долина не сходяться між собою, як це буває з дітьми людськими – добрими та поганими” – розвиває закладену в назві думку, та настроює читача на філософський підтекст неминучого конфлікту героїв.

Експозиція, якій відповідає **перша локація** (не названа країна, схожа на германські землі періоду Середніх віків або початку Нового часу), позбавлена фантастичних елементів і носить суто побутовий, новелістичний характер. Двоє мандрівних ремісників, кравець та чоботар – ці професії, особливо перша, нерідко зустрічаються в європейських казках – вирішують подорожувати разом. Характери героїв не казкові: вони індивідуалізовані, переконливі та динамічні. Саме їхньою психологічною несумісністю обумовлюється поступове назрівання конфлікту: успіх, яким користується гарний, веселий і безтурботний кравець, викликає у похмурого чоботаря заздрість, яка не пом'якшується навіть рівною долею від заробітків приятеля.

Зав'язкою сюжету, з якої починається **другий етап** оповіді, є рішення попутників йти до столиці. Фантастики тут, як і раніше, нема, але драматичність подій підіймається над побутовим рівнем. Локацією є густий темний ліс. З символічної точки зору, ліс – це втілення природи як протилежності культури, не-людського та до-людського буття, образ хаосу, а з психоаналітичної точки зору – позасвідомого. Водночас це місце самовдосконалення, ініціації. В нашій історії він є смертельно небезпечним, але безумовно сакральним: „В лісі було тихо, як у церкві. Не було ні вітру, не журчав струмок, не співали птахи, а через густі віти не пробивалося жодного променя сонця”. Ця похмура урочистість хащі надає особливого значення подіям, які в ній відбуваються.

Через ліс до столиці ведуть два шляхи, один з яких можна пройти за два дні, другий – за сім. Отже, до символіки подорожі додається символіка роздоріжжя, а саме: виклик та вибір, який визначає подальшу долю. У „двох

мандрівників” нема ніякого дороговказу. Але і його наявність не завжди вирішує справу, оскільки навіть відома формула “Направо підеш...” не так проста, як здається, адже далеко не завжди зрозуміло, де право, де ліво в даній системі координат.

Значимість ситуації підкреслюється в тим, що кравець та чоботар розмірковують про вибір шляху, сидячи під дубом, священним деревом, яке часто виступає в якості Світової осі. В нашій історії аспектами Світового дерева, окрім дуба, є також шибениця та дерево з бджолами, роль центру світу має також столиця.

Героям казки невідомо, як розрізнити довгий та короткий шляхи, отже, їхній вибір полягає в тому, чого чекати від життя – кращого, чи гіршого. Кравець не бажає обтяжувати себе, сподіваючись на те, що Богові до вподоби безтурботна та радісна людина, і Він про неї подбає. Чоботар же готується до гіршого, запасаючись хлібом (базовою, сутнісною їжею як засобом підтримання фізичного та духовного життя) на сім днів.

З часом виявляється, що мандрівники йдуть довгою дорогою. Запасливий чоботар злорадствує та пропонує кравцеві хліб на умові, що той дозволить виколоти собі око. Доведений до краю, кравець погоджується. Навіть тепер він не втрачає життєрадісності, втішаючи себе тим, що й одним оком зможе побачити достатньо. Проте настає час, коли він змушений віддати і друге око.

Їжа як така з міфопоетичної точки зору сприймалася як жертвопринесення, оскільки вона потребувала кінця життя однієї істоти (рослини чи тварини), заради ствердження життя іншої. Зрозуміло, що це не могло даватися абсолютно безкоштовно. Здебільшого, людина повинна була платити за їжу своєю працею. Проте бували й інші варіанти.

В нашому випадку ми бачимо приклад жертви частини заради виживання цілого. За Х. Е. Керлотом, жертва – під якою він розуміє всі форми страждання, якщо вони усвідомлені та прийняті – має космогонічне значення та означає придбання духовної енергії, перехід на більш високий рівень. Саме тому вона настільки часто фігурує у казках, легендах та життях святих. Тілесне покарання знімає з людини вину, а в деяких випадках і надає їй певний „кредит” на майбутнє.

Усвідомивши власну легковажність, кравець звертається до Бога за пробаченням. Чоботарю ж він каже: „роби, що повинний, я винесу те, що повинний” („tue, was du mußt, ich will leiden, was ich muß”). Тут є досить цікавий момент: чому чоботар „повинний” – наче він виконує необхідну роль в ритуалі? Але, якою б не була об’єктивна необхідність насильства в історії, людина, яка вільно обирає роль ката, словами оповідача „вигнала Бога зі свого серця”.

Водночас, кравець домовляється, що чоботар повинен вивести його з лісу, в чому можна бачити глибоку вкоріненість уявлення про права та обов’язки сторін, які укладають угоду, навіть якщо вона носить такий екстремальний характер.

Духовне прозріння кравця є прикладом відомого парадоксу, названого Я, Голосовкером „зрячістю сліпоти”. З символічною точки зору сліпота може означати невігластво та самообман. Але водночас з нею може пов’язуватися духовне бачення, здатність до проникнення у сутність речей. Однооки божественні персонажі, відомі в різних європейських традиціях, поєднують фізичний та містичний зір. У германо-скандинавській традиції таким одноокиим провидцем є Водан / Одін, чії сліди ми ще не раз зустрінемо в казці Грімів.

З іншого боку, око символізує життя, тому втрата очей є синонімом смерті, за якою має слідувати воскресіння.

Сліпота (темнота) кравця корелює з об’єктивною темрявою лісної хащі, а згодом – ночі, яка настає коли мандрівники виходять з лісу. В цій амбівалентній темряві, яка є образом і смерті, і відродження, чоботар залишає кравця на узліссі під шибеницею.

Тут в оповіді вперше з’являються фантастичні елементи міфологічно-містеріального походження.

На шибениці висять двоє мерців, на чийх головах сидять гави (які можуть розумітися як їхні душі). Це безсумнівно пам’ять про культ Одіна – бога-шамана, який дев’ять днів провисів на світовому дереві Іггдрасілі, якому приносили людські жертви через повішення, чиею культовою птицею був крук (якого може замінювати гава).

Ворон в різних міфологічних традиціях виступає як деміург, першопредок, трікстер, шаман і пророк; він – нічне сонце, двійник-протилежність лебедя та супутник Одіна, Луга та Аполлона. „Як чорний трупний птах, ворон є хтонічним, демонічним, пов’язаним з кривавою битвою, смертю, царством мертвих і землею, а, як будь-який птах, він асоціюється з небом. Його зв’язок з цими трьома стихіями – небо, земля, загробне царство – визначає те, що він є посередником між ними [5, 246]. Не дивно, що в слов’янських казках саме ворон в приносить герою живу та мертву воду.

В нашому випадку теж фігурує жива вода. Розмовляючи між собою, повішені кажуть, що роса, яка падає на них з шибениці, може повернути очі тому, хто нею вмиється (в українській традиції теж відомі казки, де герой повертає собі очі за допомогою живлющої води [1, 315])

Слід згадати, що Одін заради надбання знань та натхнення був повішений на Іггдрасілі, та віддав око, яке було занурене у джерело біля коренів цього ж дерева. Міфологи не певні, чи то мудрість Одіна походить від того, що його око потрапило до джерела мудрості, чи навпаки, джерело стало мудрим завдяки оку бога. Все ж таки, перша версія є вірогіднішою. Вона підкріплюється кельтською міфологією, де згадується світове дерево – горіх чи горобина – чийі плоди падають в джерело та надають мудрість лососям, які їх з’їдають, а також людям, яким вдається скуштувати таку рибину.

В нашому випадку ми бачимо весь комплекс мотивів найдавнішого шаманного міфу, одним з варіантів якого є історія Одіна: повішений/ -ні на Світовому дереві; присутність ворона як птаха-медіатора; виколоті очі тим чи

іншим чином пов'язані з водою; отримання нового знання як результат проходження через смерть.

Роса, яка виступає в якості чудесних ліків, асоціюється з чистотою, духовним просвітлінням, світанком, що в свою чергу веде до ідей надії, юності, безсмертя. Казка сполучає усі ці моменти: на світанку кравець вмивається росою, що повертає йому очі, і бачить схід сонця, в світлі якого починають сяяти золоті шари та хрести на шпилях столиці з її „чудовими воротами та сотнею веж”. Ця сцена подає яскравий контраст пройденої темряви та світла, смерті та нового життя, яке слідує за нею (у відповідності зі зв'язком виділених О. Кирилюком мортальної та імортальної універсалій [4, 5]).

Подякувавши Богові за милість та помолившись за душі повішених, незмінно життєрадісний кравець, наспівуючи, направляється до міста. До речі, він входить у нього саме коли б'є південь, що підкреслює символіку столиці як Axis Mundi, центру системи координат.

Столиця є **третьою локацією**, якій відповідають казково-міфологічні чудеса. Саме по собі місто є символом цивілізації, державності, впорядкованості. Але щоб потрапити до нього, слід покинути світ людей та пройти крізь світ тварин. Це може виглядати парадоксально, проте потойбічний світ в європейському фольклорі нерідко виглядає як прекрасна та/ або жахлива безлюдна чи майже безлюдна місцевість (луки, ліси, сади тощо), посеред якої знаходиться чудове місто чи палац правителя. Обидві ці іпостасі потойбічного світу єднає відмінність від профанної реальності.

На шляху до міста кравець не зустрічає жодної людини. Зате, вперше в цій історії, з'являються звірі, що розмовляють. Цікаво, що при такій зміні матеріалу стильова єдність, яка забезпечує цілісність оповіді, зберігається. Всі дива презентуються як щось саме собою зрозуміле, а кравець розмовляє з тваринами так само невимушено, як з людьми, що робить всю фантастику несподівано переконливою.

Чи розмовляють тварини людською мовою? Чи це кравець отримав здатність розуміти мову звірів, так само як раніше він почув розмову мертвих, оскільки й сам пройшов через смерть?

Вдячні **звірі-помічники**, які віддячують людині за доброту, є одним з найтипівіших мотивів чарівної казки. В нашій оповіді все виглядає цілком традиційно: кравець пощадив тварин – не проїхався на конику, та не з'їв лелеку, каченя та бджолиний мед – і вони згодом прийшлися до пригоди. Цікавим моментом є різноманітна аргументація, яку тварини використовують для захисту своїх інтересів: лоша вказує на об'єктивний факт своєї слабкості, лелека апелює до свого статусу священного птаха, бджоли погрожують; до того ж всі вони обіцяють допомогу в майбутньому. Лише качка звертається виключно до поваги до материнських почуттів.

М.Грушевський вважає, що в примітивних оповідях про тварин їхня допомога є немотивованим щастям людини чи наслідком її магічної сили, а в героїчній казці протагоніст заслуговує її мудрістю чи великодушністю [2, 343]. Тобто, первісно тварини-помічники були тотемами чи нагуалями, яких не

можна кривдити, бо вони допомагають своєму “родичеві”, але з часом причинно-наслідковий зв’язок було інвертовано.

Тотемічне коріння мотиву вдячних тварин дійсно не виключено. Але в даному випадку набір тварин наводить на інші думки. Кінь, лелека, качка та бджоли не є типовими тотемічними тваринами, зате всі вони мають дуже велике символічне значення. Згодом кожен з них не просто стає інструментом для виконання якогось окремого завдання, виконує цілком конкретну роботу космогонічного характеру.

Розглянемо їх в тому порядку, в якому вони з’являються в історії.

Кінь є головною культовою твариною індоєвропейської міфології, супутником або втіленням божества. З ним були пов’язані важливі ритуали, найвідомішим з яких є індійська Ашвамедха, жертвопринесення білого коня, яке мало космогонічне значення, оскільки тіло тварини уподібнювалося Всесвіту. Коні пов’язувалися зі всесвітньо поширеним культом близнюків (до якого нас відсилає тема двох мандрівників). З конями асоціюється світове дерево, таке як індійська Ашваттха та вже згаданий скандинавський Іггдрасіль; на українських та російських рушниках два коні або вершники нерідко зображуються обабіч світового дерева або його ізоморфа.

Знаходження богатирського скакуна є одним з перших випробувань сили та щастя героя, при цьому коня можна зловити, заслужити у потойбічного господаря, отримати в дарунок від померлого батька, виростити. В „Двох мандрівниках” ми бачимо подібний мотив: слабке лоша згодом стає чудовим конем, наділеним особливою мудрістю. З усіх тварин-помічників тільки він знає, яка робота на нього чекає, і зустрічає кравця словами: „Час прийшов”.

Ця робота – змусити джерело бити з землі. Зв’язок коня з водою не є логічним, і залишається остаточно не розшифрованим. За К.Г. Юнгом, наприклад, і кінь і вода є образами позасвідомого, що їх і зближує, проте навряд чи це пояснення відповідає на усі питання. Але факт залишається: багато чудесних коней у фольклорах різних народів тим чи іншим чином пов’язані з водою. В молдавських та слов’янських казках зустрічаються морські коні, які зовнішньо не відрізняються від звичайних. В кельтській нижчій міфології відомі келпі та інші небезпечні для людини водяні коні. В індійській традиції в глибинах океану у вигляді “кобилячої пащі” криється космічний Вогонь; серед сакральних об’єктів, які з’являються з космічного океану є сонячний кінь Уччайхшравас; чарівний Дадхікра “той, що розбризкує кисле молоко” (можливо – роса) перемагає тисячі, приносить сонце, обдаровує співаків солодкою мовою.

В „Двох мандрівниках” розповідається, що кінь, тричі проскакавши по двору палацу, кинувся на землю, після чого з цього місця почав бити фонтан води. Найближчою паралеллю є Пегас, який ударом копита вибив Гіпокрену, джерело, вода якого дарує натхнення (комплекс кінь – вода – мудрість знов нагадує про Одіна).

Джерело взагалі пов’язано з позитивним аспектом космічних вод, які дають життєву силу, очищення, здоров’я / омолодження / безсмертя, натхнення. Як вже було сказано, джерело є одним з образів космічного

Центру; в нашому варіанті воно комбінується не з деревом, а з палацом, ще одним образом космічної осі..

Все ж таки, *чому* кінь може здобувати воду? Чи це результат перекомбінування елементів космогонічного міфу? Чи відлуння уявлень про пласку землю, яку можна пробити наскрізь сильним ударом, так що знизу почне проступати вода, на якій плаває земний диск? Чи це побутове спостереження над водою, яка поступово заповнює сліди копит на землі (пор. з казкою „Сестрица Аленушка и братец Иванушка”, де йдеться про воду з козячого копитця)? Чи це спостереження за поведінкою коней, які в екстремальних умовах здатні викопувати копитами ямки, які наповнюються питною водою (етологи порівнюють цю цілеспрямовану діяльність з виготовленням знарядь)? Або це прояв віри у магічну силу коня, достатню для того, щоб доторком копита здобути необхідний об’єкт (пор. значення підкови як оберегу, або уподібнення удару конячої ноги та блискавки)? Все це заслуговує на подальше вивчення.

Другою істотою, яка зустрічається кравцеві на шляху до столиці є **лелека**, птах, який вважається священним по всій Європі. В фольклорі різних народів саме лелека приносить новонароджених, хоча, здебільшого, це пережиткове уявлення не розшифровується. Знаючи специфіку міфопоетичного мислення, можна реконструювати повір’я про те, що, прилітаючи з вирію, який є притулком мертвих та ненароджених, він приносить з собою душі дітей, які хочуть народитися (тему зачаття як бажання душі втілитися добре дослідив Б. Маліновський). Як великий перелітний птах, що охоче гніздиться біля людей, він просто не має конкурентів у цій ролі. До того ж, зовнішність та поведки лелеки роблять його ідеальним для втілення ідеї трьох рівнів Космосу, яким відповідають його три кольори (білий – небо, червоний – земля, чорний – підземний світ), та зв’язок з трьома стихіями, оскільки він літає, ходить по землі, а також по болоту, яке часто розумілося як ворота до нижнього світу.

„Два мандрівники” є рідкісним текстом, який пояснює, *звідки* лелека бере немовлят – з колодязя. Тобто, з нижнього світу, який теж є світом душ, аналогом вирію. Це один з парадоксів Потойбічного світу: до нього можна дістатися або за допомогою довгої подорожі, або ж через своєрідні портали – болота, озера, кургани тощо.

Додамо, що народження теж має безпосередні космогонічні імплікації, а в контексті нашої казки „римується” з символічним другим народженням головного героя.

Образ лелеки в казці поданий з теплим гумором: він ходить туди-сюди як філософ (як тут не згадати виключне місце філософії в німецькій культурі), розмірковуючи про жаб, перед тим, як їх проковтнути. Графічно описана і його поява у палаці, де він урочисто ступає по гладенькій мармуровій підлозі. І вже суто казкова деталь – крім маленького принца, він приніс ще й цукерки в подарунок сім’ї малюка.

Наступна „вдячна тварина” – це **качка**. Як і лелека, вона може розглядатися як птах трьох світів, основою для чого є не зовнішність, а

здатності літати, ходити та плавати. Щоправда, в байці Г. Сковороди подібна універсальність, якою вихваляється гусак, критикується, як дилетантство в усіх сферах. Але багато народів не погодилися б з такою оцінкою. Саме з водоплавним птахом пов'язаний один з найпоширеніших космогонічних міфів, типовий для Сибіру та Північної Америки, але відомий і в Східній Європі: створення світу шляхом пірнання. Одна чи декілька істот, найчастіше птахів, за власною ініціативою, чи за дорученням Бога, приносять зі дна світового океану ґрунт, який утворює суходіл.

Міфологічні оповіді цього типу зберігалися в українців, росіян та болгар аж до ХХ ст. Деякі з них є дуалістичними, де творцями виступають Саваоф у вигляді білого гоголя та Сатана – у вигляді чорного, що, на думку М. Грушевського, є не впливом богумільства, а відлунням язичницьких слов'янських уявлень. В „Історії української літератури” Грушевський надає три версії міфу, де світ твориться птахами, що дістають землю з-під води. В одній з них читаємо:

“А як то було з початку світа,
Не було тогди неба ні землі,
А лишень було синєє море,
А на тім морі ой два дубочки,
На тих дубочках два голубоньки,
Два голубоньки з неба зіслані,
З неба зіслані на відпитані.
Стали радити, як світ сотворити:
Спустимося в море до самого дна,
Виберім собі синій каменець
Синій каменець, синєє небо;
Виберем собі жовтий каменець,
Жовтий каменець – жовтая земля” [2, 299].

Як бачимо, героєм може бути і не-водоплавний птах. Проте найчастіше у міфах цього типу фігурує саме качка. В нашій казці її функція – дістати з води загублену корону. Корона є символом влади та величі, метонімічно – короля та всесвіту, що цілком узгоджується з космогонічними імплікаціями мотиву пірнання. Це підкреслюється і символікою чисел. Доросла качка піднирнула під корону, несучи її на крилах, а дванадцять каченят підтримували її з боків. Число 13 – як $12 + 1$, може означати і дещо зайве (чортова дюжина) – і навпаки, найвищу цінність, яка поєднує інші елементи, подібно до осі (осі землі, осі, яка тримає стрілки годинника), яка знаходиться поза плином часу та рухом у просторі, і навколо якої обертаються всі речі. Походження негативного значення числа 13 є окремою темою. Свідченням того, що наші предки не боялися цього числа, є хоча б тринадцять бань Софії Київської.

Перед самим містом кравець зустрічається з **бджолами**. Ці комахи асоціювалася з космогонією, поетичним словом та мудрістю (в скандинавській традиції відомий здобутий Одіном Мед Поезії; щоправда, там йдеться про

напій абсолютно унікального походження). В українських колядках бджоли пов'язані зі світовим деревом:

“Серед подвір'я зелений явір,
Під тим явором чорнії бобри,
На осередку ярії пчоли,
А на вершечку сиві соколи...” [2, 234].

Тут є рідкісне для слов'янського матеріалу чітке виділення трьох рівнів буття, яким відповідають три типи тварин: бджоли, в даному випадку, належать середньому, людському, світу.

В казці братів Грімм завданням бджіл є створення копії королівського палацу з воску. Космогонічні мотиви тут очевидні, оскільки будь-яка споруда, перш за все, храм і палац будувалася так щоб вона могли виступати символічними еквівалентами всесвіту. Тут космогонічний мотив виступає у зниженому вигляді, оскільки йдеться про створення копії існуючого об'єкту. Однак, це завдання можна зрозуміти і як створення / виявлення ідеальної сутності, ейдосу палацу.

Саме виконання **тяжких завдань** є всесвітньо поширеним казковим мотивом, здебільшого пов'язаним з героїчним сватанням. Характерною для казки є повторюваність: те що в міфах вирішується за один раз, в казках повторюється три-чотири, або підтверджуючи здатність героя виконувати всі завдання або, при невдалому початку, даючи йому шанс реваншу, або ж демонструючи здатність справжнього героя виконати завдання, які не вдаються конкурентам. Самі завдання можуть бути різними: виконання сільськогосподарських робіт надзвичайного рівню складності, випробування мудрості та магічних сил тощо. В нашому випадку всі завдання мають космогонічні імплікації. В першому випадку йдеться про компенсацію втрати, в інших трьох – про отримання нових цінностей. Це відповідає структурі історії героя в цілому, де спочатку йшлося про повернення до status quo (відновлення зору), потім – про прогрес.

Необхідність виконання завдань обумовлена підступами заздрісника, що є типовим для казок і водночас реалістичним. В даному випадку ворогом є чоботар, який, боячись помсти, хоче позбутися кравця. Досить близький мотив є в українській казці „Цар Дикого Лісу”; іншою українською паралеллю є сюжет про заздрого брата, який хоче повернути злидні тому, хто них позбавився, а вони залишаються з ним. Ту саму мораль ми бачимо і в німецькому варіанті, де прямо сказано, що той, хто риє яму, впаде в неї сам.

Логіка оповіді передбачає, що завдання починаються з простіших (менш важливих) і стають все складнішими (важливішими), хоча в нашому випадку це не завжди помітно. Зате чітко помітне зростання і відповідальності і нагороди. В усіх випадках крім останнього, король вимагає виконання завдання, погрожуючи карою, але не обіцяючи нагороди, яка кожного разу стає сюрпризом.

Перше завдання: дістати з води загублену колись корону. За невиконання кравцеві загрожує вигнання з міста. За успіх він отримує золотий ланцюг.

Друге: зробити модель палацу. Загроза: довічне ув'язнення в підземеллі. Нагорода: кам'яний дім у місті. В цьому епізоді помітний мотив будівлі: палац – в'язниця – дім.

Третє: змусити фонтан бити з землі у дворі палацу. Загроза: страта. Нагорода: привселюдні обійми короля, що є однією з форм аколади – присвячення в рицарі. Тут відбувається перехід від матеріальної винагороди до моральної, до надання честі.

Четверте: здобути королю сина. Загрози покарання в даному випадку нема, зате є обіцянка нагороди – шлюб з принцесою. Сутність уявлень, які стоять за цим типовим казковим мотивом, добре досліджена Дж.Дж. Фрезером. У багатьох землеробських народів богиня землі вважалася містичною дружиною правителя. Її втіленням була королева. Цей священний брак мав забезпечити нормальну циркуляцію космічних енергій, і благоденство народу. Зміна династії або захоплення чужих територій могли супроводжуватися шлюбом нового короля з удовою чи донькою попереднього. В слов'янських казках добре відома формул „півцарства”, які стають посагом царівни. В німецькій казці про це не йдеться, тим більше, що у короля чудесним образом з'явився син-спадкоємець. Проте в будь-якому разі, кравець отримує найвищу передбачену в казках нагороду. Як підводить підсумки він сам: „Моя мати, врешті-решт була права, вона завжди казала: той, хто довіряє Богу, та має щастя, не залишиться ні з чим”.

Кінець другого життєвого шляху є прямо протилежним. На відміну від багатьох інших казок, чоботаря ніхто спеціально не карає, йому лише наказано покинути місто (читай, справжнє, гідне життя). В озлобленні він йде до узлісся та засинає під тією самою шибеницею, де ворони викльовують йому очі, після чого він в безумстві забігає в ліс і помирає там від голоду. Отже, історія чоботаря є інвертованим віддзеркаленням історії кравця – зворотній напрямок руху дає протилежний результат: з чого один почав, тим другий кінчив. Дзеркальність двох шляхів підкреслюється мотивом сну під шибеницею. Як відомо, зокрема, з кельтської традиції, перебування на певних місцях може або дати людині мудрість та натхнення, або зробити її божевільною. У кельтів ці уявлення пов'язувалися, перш за все, з Мерліном, який, як то показано Н.Толстим, був своєрідним шаманом. В нашому випадку, шибениця та ворони пов'язані з Одіном, якій з усіх європейських божеств має, мабуть, найсильніші шаманські аспекти. Не дивно, що з двох людей, які провели певний час на присвяченому ньому місці, один став розуміти мову не-людей, а інший втратив розум. Провіденційна справедливість – око за око – виявилася здійсненою без людського втручання.

Можна зробити **висновки**, що оповідь „Два мандрівники” поєднує наступні жанри та елементи:

- християнська притча; на християнській моралі будується весь сюжет, вона добре помітна у реакціях кравця на випробування, вона ж обумовлює відсутність помсти ворогу;
- побутова новела, елементи якої добре помітні на початку оповіді, але присутні і в другій частині (опис життя мандрівних ремісників,

психологічний конфлікт, реалістичні риси в фантастичних епізодах тощо);

- прислів'я та приказки, які не раз використовуються оповідачем та героями, залучаючи до конкретної історії життєвий досвід нації;
- міф; деякі з мотивів є трансісторичними (сліпота і прозріння), а деякі відсилають до конкретних і зараз не завжди зрозумілих уявлень (кінь та джерело, качка і пірнання);
- пережиток специфічно германського язичництва (шибениця та ворони);
- казка, прикмети якої проявляються у стереотипах (шлюб з принцесою) та побудові фабули, зокрема, у „важких завданнях”, деякі з яких є цілком неймовірними (діти, яких приносить лелека);

Однак, при такій багатшаровості твору, він сприймається як цілісний завдяки логічності фабули, життєвості характерів, єдності стилю та виразності моральної ідеї.

Специфіка фольклорного тексту як системи, здатної до самоорганізації, яка впорядковує різноманітні елементи, заслуговує на подальше вивчення, яке може привести до значних відкриттів у сфері колективної та індивідуальної творчості.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Героїко-фантастичні казки. / упор. І.П. Березовський. – К: Дніпро, 1984. – 367 с.
2. Грушевський М. Історія української літератури: в 6 т. 9 кн. Т. 1 / Упоряд. В.В.Яременко. – К.: Либідь, 1993. – 392 с.
3. Керлот Хуан Едуардо Словарь символов. – М.: «REFL-book», 1994. – 608 с.
4. Кирилюк О. Универсалії культури і семіотика дискурсу. Казка та обряд. – Одеса: ЦГО НАНУ / Автограф, 2003. – 370 с.
5. Мифы народов мира. Энциклопедия: в 2-х т. / Гл. ред. С.А. Токарев. – М.: Рос. энциклопедия, 1994. – Т. 1 – 671 с.
6. Тресиддер Дж. Словарь символов. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 1999. – 448 с.