

Әуесбаева П.Т.,

М.О. Әуезов атындағы Әдебиет және өнер институтының доценті, ф.ғ.к.,
Қазақстан, Алматы қ., e-mail: ksaryarka@inbox.ru

ҚИЯЛ-ҒАЖАЙЫП ЕРТЕГІЛЕРІНІҢ СЮЖЕТТІК ҚҰРЫЛЫМЫ

Бұл мақалада әрбір ертегі түрінің өзіндік көркемдік ерекшелігімен бірге барлық ертегіге тән ортақ заңдылықтары да бар екені баяндалады. Ол ертегінің құрылымы мен сюжетіне қатысты. Сюжеттің сипаттық белгісі оқиға дамуының кіріспесі болып, ертектегі оқиға ешбір бұрылыссыз тек алға жылжиды. Қазақ ертегілерінің қомақты бөлігін қиял-ғажайып ертегілері құрайтыны белгілі. Мұндағы көркем уақыт дәл уақытты білдірмейді және көркем кеңістік те шынайы сипат иеленбейді. Барлық ертегілерге тән заңдылықтар көркемдік амалдардың сипатынан туындайды. Сондай-ақ, ертегіден ертегіге өзгеріссіз, кейде аздаған өзгеріспен көшіп жүретін фразалар мен стильдік формулалар болатыны, ертегілердегі уақыт ешқашан дәл нақтылық иеленбейтіні, белгілі бір шеңберден шықпайтыны айтылып, жалпы ертегіде кейіпкердің портреті, мінезі, жасы анық көрсетілмейтіні ертегі түрлерін өзара салыстыру мен салғастыру, талдау арқылы алғаш рет зерттеледі.

Түйін сөздер: қиял-ғажайып ертегі, сюжет, мотив, құрылым, композиция, көркем уақыт, көркем амал, формула, функция, кейіпкер.

Auyesbayeva P.T.,

candidate of Philological Sciences, assistant professor
Institute of Literature and Art named after M. Auezov,
Kazakhstan, Almaty, e-mail: ksaryarka@inbox.ru

The plot structure of fairy tales

In this article the author shows that each fairy tale has inherent its artistic features, and general patterns. This refers to the structure and plot of the fairy tale. The characteristic features of the plot act as an introduction to the development of events, and events will develop in a given direction. It is known that the fairy tales compose the main part of Kazakh fairy tales. Artistic time in these fairy tales does not correspond to the actual, also artistic space is not real. The patterns inherent to all fairy tales proceed from the peculiarities of artistic techniques. The author proves phrases and stylistic formulas that occur in many fairy tales without changes or with minor changes, the fairy-tale's time lack concreteness and does not go beyond a certain circle, without specifying the exact portrait, nature, or age of the character. This process was firstly proved by comparative analysis of various types of fairy tales.

Key words: fairy tales, plot, motive, structure, composition, art time, artistic approach, formula, function, character.

Ауесбаева П.Т.,

к.ф.н., доцент Института литературы и искусства им. М.О. Ауезова,
Қазақстан, г. Алматы, e-mail: ksaryarka@inbox.ru

Сюжетная структура волшебных сказок

В данной статье автор показывает, что каждой сказке свойственны как присущие только ей художественные особенности, так и общие закономерности, присущие сказкам в целом. Это относится к структуре и сюжету сказки. Характерные признаки сюжета выступают в качестве вводной части к развитию событий, и события будут развиваться в заданном направлении.

Известно, что основную часть казахских сказок составляют волшебные сказки. Художественное время в них не соответствует действительному, также и художественное пространство не является реальным. Закономерности, присущие всем сказкам, исходят из особенностей художественных приемов. Автор доказывает, что поэтому существуют фразы и стилистические формулы, встречающиеся во многих сказках без изменений вообще или с незначительными изменениями, а сказочное время никогда не обладает конкретностью и не выходит за пределы определенного круга, а также не указываются точный портрет, характер, возраст героя. Этот процесс впервые показан благодаря сравнительно-сопоставительному анализу различных видов сказок.

Ключевые слова: волшебные сказки, сюжет, мотив, структура, композиция, художественное время, художественный подход, формула, функция, персонаж.

Кіріспе

Қиял-ғажайып ертегісінің құрылымына тән формулалықтың бірі – белгілі бір оқиға мен функцияның үш рет қайталануы арқылы уақыт ұлғайтылатын ретардация тәсілі. Ретардация дегеніміз – ертегі сюжетіндегі үштік формулалық. Ертегі сюжетіндегі баяндауда қолданылатын көне композициялық әдістердің ішінде осы үш рет қайталанудың сан түрлі сипаттары танылады. Ол кейіпкерлерге де, оқиға, әрекеттерге де, сондай-ақ уақыт пен кеңістікке де байланысты. Кейіпкер үш ағайынды ұлдың кішісі болады, үш басты, алты басты, он екі басты айдаһармен алысады т.б.

Үш саны – әлемнің мифологиялық құрылымын бейнелеудің кең тараған әдісі. Әлем құрылымы тігінен де үш қабаттан тұрады. Осымен байланысты үш түрлі сынақ, кеңістік, уақыт ұғымдары байланысып, киелі ұғым иеленеді. Отбасылық қарым-қатынаста да, әлемдік жіктеулерде де үштің мәні зор. Қиял-ғажайып ертегі кейіпкері үш рет сапарға аттанып, үш рет әрекет жасайды, үш рет тыйымды бұзады, үш түрлі патшалықты (темір, күміс, алтын) аралайды.

Ертегі түрлерінің қай-қайсында да ауызша айтудың табиғи ерекшелігі: интонация, тыңдаушы мен қабылдаушы арасындағы жанды байланыс әсері, әртүрлі көркемдік құралдардың: сөз оралымдары, бейнелі сөздер, одағай, диалогтардың композициядағы қиюласуы маңызды рөл атқарады. Архитектоникасына келсек, кіріспе (присказка) барлық ертегіде, тұрақты элемент емес. Оның мақсаты: тыңдаушыларды ертегіні қабылдауға дайындау, бейімдеу, назарын аудару. Ол ертегіде дербестікке ие, ол шығарманың негізгі мазмұнымен байланысты емес.

Кіріспенің мазмұны ертектің талантына, оның мінезіне, көпшілікті баурай білетін қабілетіне, ертегіні айтатын сәттегі түрлі жағдайларға (обстоятельство) байланысты. Яғни, кіріспе қиял-ғажайып ертегісінің алдында көрініп қана қоймай, сондайлық айқын, жарқын,

ертегінің өзі сияқты дербес болып келеді. Ал бастама – ертегідегі қимыл-әрекеттің бастауы, ертегі құрылымына тән міндетті элементі. Ол тыңдаушыға ертегі оқиғасы өтетін әлемнің бөлек бітімін айқындап, жат, белгісіз әлемге жетелейді. Оқиғаның орны мен уақытын айқындап, ертегі кейіпкерлерімен таныстырады, өткен ұрпақ пен тыңдаушыны байланыстырады. Кіріспеде шынайы хабар берілетін сияқты көрінгенмен, негізінен ғажайыптық сипат иеленеді. Тыңдаушының назарын белгілі бір ғажайыптық, құпиялы, сырға толы беймәлімдік әлемге жетелейді.

Эксперимент

А.И. Никифоровтың пікірінше: «қиял-ғажайып ертегінің негізгі бөлімі үш сатылы сюжеттен тұрады: әрекеттің дайындық бөлімі, оқиғаның шарықтау шегі (центральное действие) және шешімі» (Nikiforov, 1987). Бірақ ылғи да бұлай бола бермейді. Кейде ертегі екі бөлімнен тұрып, оның әрқайсысы үш сатыдан тұрады. Ал ертегі аяқтамасын, я болмаса шешімді әр фольклортанушы әртүрлі атайды. Онда ертегі оқиғасының әрекетіне шешім шығарылады. «Алтын сақа» ертегісіндегі кеңейтілген бастамадан-ақ болашақта баяндалатын оқиғалардың күрделілігі танылады. «Өткен заманда бір бай болыпты, ол бір перзентке зар болыпты, етек жеңін сыдырып, әулие қоймай қыдырып, бір бала сұрап алыпты. Бай бір күні жылқысын суаруға көлге құлатса, көлдің ішінде бір қып-қызыл өкпе жүзіп жүр екен. Байдың айдап келген жылқылары көлдегі жүзіп жүрген өкпеден үркіп, суға жуымайды. Өлгі жерде бай жылқыларын иіріп, құрықтап қанша айдаса да, суға жаба алмайды» (Babalarsozi, 2011: 35).

Қиял-ғажайып ертегілерінде өзге ертегі түрлеріне қарағанда көнелік сипат басым. Архаикалық қоғамда жеке адамның тағдырын қоғаммен байланыстыратын өтпелі ғұрыптардың рөлі зор болды. Олардың ең бастысы – кәметтік

жасқа жеткен жас жігіттерді үйленетін ересек жігіттердің қатарына өткізу үшін жасалатын инициация ғұрпы. Оның мәнісі – уақытша өліп, жаңа сапада қайта тірілу. Алыс орманға әкетіліп, небір ауыр сынақтарды басынан өткеретін жастарды сынау мотивінің әсері ертегі кейіпкерінің образында сақталған. Мысалы, ертегіде кейіпкердің жұтылуы, жалмауыздың жұтуы, құсуы, басқа әлемді аралау, ол жақтан сиқырлы заттарды иемдену осы салтқа байланысты. Бұл жөнінде С.Қасқабасов: «Қиял-ғажайып ертегі – қазақ халық әдебиетіндегі ең көне жанрлардың бірі. Оның шығу мезгілі – алғашқы қауымдық қоғам дәуірі. Сондықтан ертегінің бұл түрінде адамзаттың ертедегі өмірінің көптеген белгілері сақталған. Мысалы, матриархат заманына тән аналық ру мен көптеген әдет-ғұрыптардың көріністері (дуальдық ұйым, аналық мекен, аналық неке, куада, авункулат т.т.) – ерте заманғы анимизм, тотемизм, магия сияқты діни нанымдар мен сенімдер. Бірақ көне дәуірдің бұл көріністерін кейінгі заманда халық тек қиял ғана деп түсінген. Сол себепті де ертекішілер әңгімесін «ерте уақытта болған» деп ескертеді» (Kaskabasov, 1984: 17), – деп тұжырымдайды. Бұл дүниежүзі халықтарының ертегілеріне тән екендігін А.И.Никифоровтың ертегілердің тарихи тегі жайлы мына пікірлері де айғақтайды: «были и мифологические верования первобытных народов, и эпические формы творчества народов более высоких культур, и обычное отражение ситуаций, форм жизни отдельных племен народов, и продукты чистой фантазии изобретательных умов, отражение сновидений, и ряд известных сексуальных эмоций, и переделка готовых книжно-литературных произведений низших слоев народа, и просто элементы международных сюжетов» (Nikiforov, 1987: 33).

Яғни, көркем фольклорды тудырушылар алдымен мифтер мен ритуалдарға сүйенді. Мифтер мен оған қатысты ритуалдардың бастапқы мағынасы көмескіленіп, бірақ мотив пен кейіпкері сақталып, көркемдік әдіске ауысқан. Қиял-ғажайып ертегі мотивтерінің себепсалдарлық байланысы бұлыңғыр. Кейіпкер кейде еш себепсіз үйін тастап, жолға аттанады. Бірқатар ертегілерде кейіпкер тыйымды бұзады, я болмаса оған қандай да бір зияндық жасалады. «Неге бұлай?» деген сұраққа жауап ізделмейді де, оның қажеттілігі де тумайды. Өмір үшін күрес, қауіп-қатер алдындағы қорқыныш, үрей мен оны жеңудегі адамның қорғаныс әрекеттері жүйеленіп, белгілі бір ғұрыпқа айналған. Ол ғұрыптардың ең көнесі – инициация. Ол арқылы

кейіпкер белгілі статус иеленген. Сөйтіп, көне кәметтік сынақ қиял-ғажайып ертегілерінде композицияның діңгегіне айналған. Ертегінің тұтас сюжеті кейіпкердің үйінен аттануынан басталып, оның жүрген жолы мен барлық қиындықты жеңіп оралуына дейінгі аралықты қамтиды. Кейіпкер қиын тапсырманы орындау үшін жолға шығады. Кейіпкердің тұлғасы сол сынақтарды қаншалықты еңсергендігімен өлшенеді. Бұл жөнінде В.Я. Пропп: «Трудные задачи в волшебной сказке почти всегда подаются как свадебные испытания, невеста-царевна – как «плата» за подвиг (эта «плата» часто объявляется в самом начале вместе с трудной задачей) счастливый брак является счастливым концом сказки (Пропп, 2000: 135-141), – деп көрсетті. Қиял-ғажайып ертегілерінің жасалуында көне ритуалдар мен архаикалық мифтердің таным-түсініктен ажырап, біртіндеп поэтикалық фиксация жасалуы арқылы іске асты. Бұл жөнінде Е.М. Мелетинский былай деп ой түйіндейді: «Преобразование собственно мифов в сказки сопровождалось ослаблением веры в истинность мифических событий и развитием сознательной выдумки, потерей этнографической конкретности, заменой мифических героев вымышленными персонажами и мифического времени сказочно-неопределенным переносом внимания с космоса (Meletinskij, 1958: 57-58). Яғни прозалық фольклор жанрларының даму тарихында, мысалы мифтің ертегіге айналу жолы таным-түсініктің өзгерісімен байланысты болды.

Қиял-ғажайып ертегілердің композициялық ерекшелігі кейіпкердің өмір сүретін, әрекет ететін әлемі шынайы өмір мен мифтік ұғымдағы «өзімдікі мен өзгенікі» түсінігінен тұрады. Өзге әлем: түпсіз мұхит, ұшы-қиыры жоқ дала, отты таулар т.б. түрінде сипатталады. Бұлардың барлығын да кейіпкер түрлі көмекшілері арқылы еңсереді. Ал жер астындағы «өзге әлемде» адам өміріне тән тіршілік болғанымен темір, күміс, алтын қабаттардан тұрады, әрі қараңғы, сыз, кейіпкерлері де мифтік сипатта: айдаһар, жалмауыз кемпір, «бойы бір қарыс, сақалы қырық қарыс» т.б. Мәселен: «Ақбай» ертегісінде кейіпкерге кездескен ақ сақалды шал: «Осы бетіңмен жүре бер. Бір жерлерге барғанда биік тауларға кездесесің. Таудың бауырынан бір қоян қашар, сен сол қоянды қуа бер, ол қоян барып бір жердің үңгіріне кірер. Сонда ол сол жақтағы үңгірге кірер, сен оң жақтағы үңгірге кір. Сонда қырық ұрыға кездесерсің, олар сені «өлтіреміз» дер, сонда сен: «Мен әп-сәттің ішінде ет пісіре аламын», – де», – деп кеңес береді. Яғни кейіп-

кер өзге әлем адамдарының да түрлі сынағынан өтуі тиіс. Ол қауіптен өзіне тілекші, сиқырлы көмекшілерінің арқасында құтылады. Кейде ертекті «кейбір мемлекет» «кейбір патшалық» деп айтқанымен, олирониялық сипатта. Ертегінің стилі жалпы фольклорлық заңдылықтарға бағынады, оған дәстүрлі сөз тіркестері мен поэтикалық формулалардың қайталануы тән.

Ертегінің аяқтамасы да маңызды, ол тыңдаушыны ертегілік әлемнен шынайы әлемге әкеледі. Онда ертектің түрлі эмоциялық көңіл-күйі көрініс табады. Әрбір ертегі жанрының өзіне тән ерекшелігі композициясындағы мотивтерден де көрінеді. Мотив ұғымына алғашқы болып А.Н.Веселовский: «Мотивтің негізінде алғашқы қауымнан бастап, табиғаттың адам баласына барлық кезеңде қойып жүрген сұрақтарына жауап берген шынайылықтың өте жарқын, маңызды не қайталанатын әсерлері бар формула жатыр» (Veselovskij, 1989: 494), –деп, я болмаса «Мотив – күрделі сюжеттің кішкентай бөлшегі, я болмаса қарапайым баяндауыштың бірлігі» (Veselovskij, 1989: 53-58) деп анықтама берген. Веселовский: «озбыр өгей шешенің өгей қыздың сұлулығын күндеп, қауіпті тапсырма беретін әрекетін қарапайым мотив ретінде алып, $a+b$ формуласымен түсіндірді. Және мотивтердің бір немесе бірнеше тапсырмалардан тұрып күрделенетіндігін $(a+b+b)$ шартты түрде белгіледі. Тарихи тұрғыдан мотивтер әртүрлі өзгеріске түсіп, түрленеді. Оның жолы да әртүрлі. Ол бір мотивті сюжеттердің күрделену жолымен де жасалуы мүмкін деп көрсетті.

Қиял-ғажайып ертегілерінің сюжетіндегі негізгі мотивтер: ғажайып туу, қалыңдық ұрлау, ғажайып уәде және орындау, кейіпкердің өліп – тірілуі, ғажайып қашу, тыйымды бұзу, ұрлап әкету, қалыңдықты алмастыру, кейіпкердің таңғажайып өлімі, т.б. Сюжет күрделі болса, соғұрлым мол мотив көрінеді. Мотивтердің күрделенуінің қарапайым түрі – қайталау, яғни қандай да бір фольклорлық мәтіннің бірнеше рет қолданылуы. Бұл көркемдік әдісті ертегі кеңінен қолданды. Ертегінің композициясында қайталау әртүрлі кіргізілген: $a+b+b+b+c$, кумуляция $a+(a+b+b)+(a+b+c)$ формуласымен түсіндіріледі.

Мотивтер сюжеттердің жалпы идеясын таныту үшін әртүрлі мазмұн иеленіп, белгілі бір тәртіпке бағынады. Мұндай сюжеттің басты құрылымдық сапасы кульминацияға сәйкес келетін орталық мотивке топтасады (мысалы, жыланмен соғыс). Басқа мотивтер сюжетке салыстырмалы түрде еркін бекітілген.

Мотивтердің қандай да белгілі маңызды белгісі сюжетте қайталануы. Мәселен, кейіпкердің үш басты, алты басты, тоғыз басты жыландармен шайқасы арқылы осы мотивтің сюжет ішіндегі күрделенуін көруге болады. В.Я. Пропптың «Морфология сказки» (Пропп, 2001: 86-107) атты еңбегінде ертегі сюжетін құрайтын мотивтердің негізін ертегілік кейіпкерлердің қажетті әрекеттерін бөліп көрсетіп, оларды «функция» терминімен атап, қиял-ғажайып ертегілерінің сюжеті бірыңғайлыққа, мотивтер қызметтерінің бірізділігіне құрылған тізбектен тұрады деп есептеген. В.Я. Пропптың анықтауынша, ертегідегі мотивті табу үшін әрекет етуші персонаждардың қызметін тану керек, сондай-ақ субъектіні (әрекетті жүзеге асырушы), объект әрекетке бағытталған персонажды, ертегілік мотивтер үштік мән иеленеді. Үш тапсырма, үш рет сапар шегу, үш рет кездесу т.б. Бұл эпикалық ырғақ, философиялық мазмұн мен сюжеттік әрекеттің динамикалы, үдемелі сюжетін танытады. Бірақ үштік сюжеттің басты идеясы кейіпкерді дәріптеуге қызмет етеді. Мысалы, айдаһардың басының санының өсуі, яғни қарсылас жаудың күшін еселеу кейіпкердің ерлігінің арта түскенін көрсетеді. Кейіпкердің жеңістерінің арта түсуі – оның сынағының күрделенуі арқылы көрінеді.

«Ақбай» ертегісінде формулалықтың түрі ұлғайтылған түрде көрініс табады.

«Ақбай осы өлеңді әр күні үш рет қайталап зарлайтын болады» (Babalarsozi, 2011: 19).

«Сұрмерген тауға шыққан сапарында, үш ай аң ауламай үйіне қайтпайды екен. Бір күні Сұрмерген аң аулап жүрсе, алдынан үш марал қаша жөнеліпті.

... Содан соң үш марал қосылып, Сұрмергенге үш ауыз өлең айтады (Babalarsozi, 2011: 20).

«Ақбай тірідей ел-жұртынан, дүниядан безіп, сол тауда аң аулап жата беріпті. Арада үш ай өткен соң, аң аулап жүргенде Ақбай Бибісарадан алған қасиетті жүзікті жоғалтып алады» (Babalarsozi, 2011: 19). «...алыс емес, осы жерден үш күндік жер», – депті Сұрмерген (Babalarsozi, 2011: 22).

Сонда Ақбай айтады: «Менің бұл тауға көшіп келгеніме алты ай болды. Соның өткен үш айы менің өмірім үшін көңілді өтті. Соңғы үш айы өте ауыр болды. Себебі, қолымда адамның не ойлағанын орындайтын қасиетті жүзік бар еді, соны аң аулап жүріп, жоғалтып алғаным, міне, үш ай болды» (Babalarsozi, 2011: 21), – дейді. «Атасы Ақбайды үш күн қонақ қылады, бірақ қызынан хабары жоқ. Ақбайдың малын қайырып бермекші болады» (Babalarsozi, 2011: 18).

Осы келтірілген мысалдардан көріп отырғанымыздай, бір ғана ертегіде «үштік» ұғымының түрлі мағынасы танылады. Ал «Алтын сақа» ертегісінде «жеті ықылымның» тілін білген жалмауыздың өзі түлкіге үш рет алданады. Балаға ызаланған жалмауыз кемпір бір тісін жұлып алып, бәйтеректің түбін кешке дейін қазып, шаршай бастағанда ең алдымен қызыл түлкі, сосын тағы бір түлкі, үшінші рет ақ түлкі келіп, алда соғады. Мұнда түлкінің классикалық образы өзгеріске түсіп, кейіпкерге «көмекші» ролінде көрінеді. Сондай-ақ бәйтерек басында тұрып, үш рет көмек сұрағанда баланың төбесінен ұшқан құстардың алғашқы екеуі – қарға мен үйрек қайырылмағанда қарлығаш қана қайырылып, төбеттеріне хабар беріп, қайырымдылық жасайды. Осы ертегідегі жалмауыздың талабы да үшінші ретте белгілі болады. «Бай жалмауыз кемпірге:

– Ат басындай алтын берейін, қоя бер, – дейді.

Жалмауыз кемпір жібермейді.

– Осы жылқыларымның бәрін берейін, қоя бер, – дейді.

Кемпір тілге көнбейді.

Бай кемпірден сасып:

– Енді не берейін? – дегенде. Кемпір:

– Жалғыз баланды бер, жіберейін, – дейді.

Бай жалғыз баласын бермек болады, кемпір байдан қоя береді» (Vabalarsozi, 2011: 35-36). Демек, бұл мысалдар – ретардация әдісінің ертегінің бұл түріндегі маңызды көркемдік амал екендігінің айғағы.

Батырлық ертегінің қиял-ғажайып ертегіден айырмашылығы: жауласқан жақтардың арасындағы күрес пен бейбіт өмірдегі түрлі жарыстарда адамның табиғи күші мен ептілігін суреттеуде шынайылық басым. Батырлық ертегінің бас кейіпкерлері – адамдар. Фантастика мен қиял-ғажайып мұнда қосымша рөл атқарады. Сикыр мен ғажайыптық мұнда бас кейіпкерді мифтік көмекшілерсіз-ақ жеңіске жететін ересен күштің иесі ретінде суреттеуге қызмет етеді. Қиял-ғажайып ертегілерінің композициясының көне әдет-салттармен байланыстылығы жайлы Е.М. Мелетинский: «Семейно-социальные мотивы в сказке в целом имеют более древнюю собственную мифологическую основу. Мифологические мотивы часто составляют в классической европейской сказке главную часть сказочной композиции, а семейные (социальные) мотивы вступают в функции сказочного обрамления. Например, исходная конфликтная ситуация «мачеха и падчерица» получает развитие в главной

части, где падчерица проходит испытание, у лесного демона, а в финале ситуация находит разрешение, вернее, преодолевается за счет счастливого брака, меняющего исходный социальный статус падчерицы» (Meletinskij, 1958: 63-75), – деп тұжырымдайды.

Қиял-ғажайып ертегілері сюжеттік алуан түрлілігіне қарамастан, белгілі бір ортақ композициялық схемаға бағынады. Композицияның барлық бөліктері ертегі кейіпкерінің іс-қимылын суреттеуге бағытталады. Яғни Пропп көрсеткендей: «Для изучения сказки важен вопрос, что делают сказочные персонажи, а вопрос, кто делает и как делает – это вопросы уже только привходящего изучения» (Propp, 2001: 123-137).

Зерттеуші пікірінше, әрекет етуші кейіпкерлердің белгілі бір дәрежедегі типтік әрекеттерінің ертегіде бірізділігі сақталады. Ал оқиғаның желісіне келсек: белгілі бір себеппен кейіпкердің үйден кетуінен басталып, әрі қарай дамып, күрделене түседі. Яғни ертегі композициясындағы маңызды компоненттің «бірі – жол, сапар шегу» мотиві арқылы композициялық құрылым кеңейеді. Әрине, кейіпкердің жолы анық көрсетілмейді, шартты түрде беріледі, кейіпкер жолда кездейсоқ кейіпкермен, ғажайып көмекшілермен (пірлерімен) де кездеседі, ақыл-көмек алады. Ол жөнінде Ю.М.Лотманның орыс ертегілері жайындағы мына пікірінен қазақ ертегілерінің құрылымы да көп алыс кетпейді. «Трудные задачи всегда решаются героем волшебной сказки только после того, как он проделает долгий путь, полный непредвиденных происшествий: например, украдены золотые яблоки из царского сада – герой отправляется за лекарствами в места, куда не ступала человеческая нога: змеи похищают царских дочерей – герой отправляется на поиски их; кто-то убит – герой отправляется в путь, чтобы добыть «живую» и «мертвую» воду (Lotman Ju.M., 1998: 14-28). Ертегі кейіпкерінің алыс жолға аттануына себепкер болатын себеп табылады. Оның түрлі тарихи жағдайларға байланысты сипаты да әртүрлі.

Мәселен, «Ақбай» ертегісіндегі «қалыңдық тандау» мотиві – кейіпкердің алғашқы әрекетінің себебі. Қиын шарт қойып, «соны орындағандарға ғана тиім» деген патшаның сұлу қызына: «Сонда Ақбай отырып: «Шартыңызды айтып көріңізші, мен де бағымды сынайын!» – дейді. Қыз сонда: «Сіз бір келген қонақсыз, шартымды орындай алмасаңыз ұят болар, онан да оны есітпей-ақ, тойға келген сый қонақ болып, еліңізге қайта беріңіз», – дейді. Ақбай: «Олай

деп ойламаңыз, Бибісара. Дүниеде жоқ нәрсені айтпайтын шығарсыз, шартыңызды айтыңыз», – деп қолқалайды. Бибісара: «Мен де ілімнен құр алақан адам емеспін, дүниеде жоқ нәрсені шарт етпеймін. Шартым мынау: мені кімде-кім аламын десе, қалың малыма бойы да тең, түрі де тең сексен сары ала, сексен торы ала, сексен боз, сексен күрең, сексен шым торы, бәрі де бес жасардан төрт жүз жылқы әкелсін. Осы шартымды орындаған адамға би демеймін, құл демеймін, тиемін», – дейді. Ақбай қыздың қойған шартын орындайтын болып, үш ай ұлықсат алып, қырық жігітімен еліне қайтты» (Babalarsozi, 2011: 15). Демек, кейіпкердің алғашқы сапары қалыңдық үшін жасалып, оны орындау үшін белгілі бір уақыт керек болады. Оның себебі – қалыңдықтың сиқырмен байланыстылығы. Бірақ кейіпкер бұл сынақтардың бәрінен өтеді. Алайда Ақбайды сандалтып, әуреге салған Бибісара сиқырмен біраз әрекеттер жасайды. Мысалы: «Арада үш күн жүріп, таң ата қыздың отауына кіріп келсе, Бибісара ояу отыр екен. Ақбайдан бұрын бір уыс топырақты шашып жібереді. Ақбай кішкентай бозша торғай болып, пырылдап ұша жөнеледі. Үйдің ішін шыр айнала ұшып жүргенде есік ашылып, зорға сыртқа шығады. Енді ол жерде жүре алмайтынын сезген Ақбай басқа бір елге ұшып кетеді. Бір елдің шетіне келіп, жерге түскен дәнді теріп жеп жүріп, торғай бір күні балалардың тұзағына түседі. Оны балалар аяғына жіп іліп байлап, ұшырып ойнайтын болады» (Babalarsozi, 2011: 15).

«Қиын тапсырма» қиял-ғажайып ертегісінен өріс алып, дамыған батырлық ертегілер сюжетіне де тән. Мысалы, «Еркемайдар» ертегісінде кейіпкер қарындасының қастандығымен бірнеше рет қауіпті сапарларға аттанады. Жолға жиналған кейіпкер қару-жарағын қамдап, жолжабдығын дайындайды. Марқұмды о дүниеге жабдықтағандай түрде қамданады. Яғни басқа әлемге сапар шегу арқылы «қауіпті-қатерлі» сынақтардан өту арқылы жаңа мәртебе иеленеді. Кейіпкер тек жолға шығу арқылы ғана өзге әлеммен кең байланысқа түседі, ритуал арқылы әлеумет пен тылсым күштер диалогқа түседі. Сол арқылы адам өзінің ескі қалпын өзгертіп, жаңа сапаға өтеді. Ең бастысы өлім арқылы жаңа өмір туылады. Мұндай ритуалдардың ең маңызды сапасы өте құпиялылық пен киелілік. Оған тек кәмелетке жеткен белгілі адамдар ғана қатысады. Яғни жолдың киелілігі осы ғұрыппен байланысты.

Қиял-ғажайып ертегілерінің сюжеті инициалды ритуалдың негізіне құрылады. Кейіпкер

үйінен аттанады, жолы о дүниеге бағытталады, кейіпкердің сапар шегу жолы – баяндаудың өзегі, соңында кейіпкер үйіне қайтып оралады.

Ертегінің шарықтау шегі – қарсылық пен қол жеткізуге деген қиналыс. Кейіпкер бірнеше сынақтан өтеді. Бірінші, алдын-ала сынақта кейіпкердің жаңа әлемде өзін қалай алып жүрудің заңдылықтарын білетін-білмейтіні сынылады. Әрекеттің нәтижесі де алдын ала белгілі. Ертеkte барлық тапсырма орындалып, барлық тыйым бұзылуы керек. Ертегідегі «өзімдікі» мен «өзгенікінің» арасы үй мен сиқырлы патшалық, өмір мен өлім, олардың шекарасы қорғалады, мысалы жалмауыз кемпір осындай қызмет атқарады. «Басқа әлемге тек лайықтылар ғана бара алады. Кім лайықты болса, сол тиісті сынақтардан өтеді. Қиял-ғажайып ертегі кейіпкерінің «сенімді серіктері» де өзге әлемнің өкілдері. Олар сол кеңістікте ғана ғажайыптық қасиетке ие. Сондықтан қайтар жолда кейіпкермен қоштасып өз мекендерінде қалады. Мысалы: «Күн астындағы Күнікей қызды алып, бұлар еліне қайтады. Баяғы ерген жолдастары, баламен қоштасып, жолда қалып отырады. Бір жерлерге келгенде, тыңшы қалады. Тағы бір тауға келгенде, баяғы тау көтеруші дәу қалады. Бір көлдің жанына келгенде, баяғы екі көлдің суын ұрттаушы қалады. Бір жерлерге келгенде, желаяқ қалады» (Babalarsozi, 2011: 128). Кейіпкер мен оның жақтастарының ортақ мақсаты – тапсырмаға орай сиқырлы зат пен көмекшілері арқылы барлық қиындықтарды еңсеруде. Күн астындағы Күнікей қызды тауып әкелуге сапар шеккен кейіпкердің жолында Таусоғар, тыңшы, Көлтаусар, Желаяқтың жолдас болуы ертегі сюжетіндегі негізгі элементтер.

Нәтижелері мен талқылау

Сонымен қиял-ғажайып ертегісі кейіпкердің үйін тастауымен басталады. Туған үй жайлы, жағымды, бастапқыда онда бәрі жақсы болады. Бірақ ол жайлылық бірден бұзылады. Ертеkte кейіпкер бейнесі көптеген күрделі сынақтар арқылы сыналады. Оның мазмұны сан алуан. Мәселен, «Күн астындағы Күнікей қыз» ертегісінде қарапайым өмір тіршілігі бейнеленгенмен кейіпкерге қойылатын талаптар мен орындауға байланысты оқиғаларда қиял-ғажайыптық басым бола бастайды. «Алтын мүйізді бір шұбар киікті» ұстап әкеп берген жетім бала алғыс орнына қиындыққа ұшырайды. Оған себепкер – ханның қызғаншақ уәзірлері. Ең алғашқы қиын тапсырма: Екі қанатының

бірі – алтын, екіншісі күміс суына малынған құстың алтын тағын әкелу. Бұл жолда кездескен барлық қиындықтарды жеңіп келген баланы екінші рет одан да қиын тапсырмаға, жердің астында өскен алтын ағашты әкелуге жұмсайды. Бұл қиындықты да еңсерген кейіпкерге үшінші тапсырма «Күн астындағы Күнікей қызды» әкелу тапсырылады. Яғни ертегі сюжетіне тән кейіпкердің үйінен аттану жолы, о дүниеге сапары осы ертегіде толық көрініс табады. Осы сынақ нәтижесінде барлық қиындық пен мұқтаждан құтқаратын сиқырлы затқа (средство) ие болады. Кейіпкердің қолдаушы-пірмен (даритель) кездесуі – ертегі оқиғасының қажетті бөлігі. Ертегі кейіпкерінің жолы белгілі бір мақсат жолында тұзу бір бағытта болғанымен, ол сол жолда, өзге де түрлі оқиғаларда шешуші рөл атқарады. Қайырымдылығының арқасында өзінің жеңісіне қажетті шарттарды орындайды. Мысалы, «Күн астындағы Күнікей қыз ертегісіндегі» үшінші күрделі тапсырманы орындау жолында, түрлі тілектес достары кезіккен кейіпкер жолда құмырсқаны қауіптен құтқарады. «Сонымен бесеуі жолдас болып жүріп келе жатса, бір шұқанақтан көп балаларымен тырмысып шыға алмай жатқан бір құмырсқаны көреді» (Babalarsozi, 2011: 126). Ертегі поэтикасына сәйкес бұл жақсылығының қарымтасын құмырсқа Күнекей қызды қырық қыздың ішінен таңдатқан сынақта қайтарады. «Күн астындағы Күнікей қыз» ертегісінде кейіпкер реалды өмірдегі де, «басқа әлемдегі» де қиындықтарды басынан өткереді. Кейіпкер мен оның көмекшілерінің ересен күші мен аяласын дәріптейтін бұл сынақтың өзі тұтас бір сюжетті құрайды. Оның бастамасы Күнікей қыздан дәмелі сан мыңдаған үміткердің бұл патшалықты күзеткен алып итінен өте алмай кері қайтатындығын айтып, ал кейіпкердің бұл қауіптен қиналмай өтуін суреттеу арқылы кейіпкерді даралай түседі. Сонда хан:

– Жолдарыңда бір көк төбет ит кездесті ме? – деп сұрайды. Бұлар:

– Жолда бір күшікке кездесіп едік, біздің лақтырған кесегіміздің астында үні өшіп, өліп қалды, – дейді (Babalarsozi, 2011, 105).

Мұнан соң ол бірінен-бірі өткен күрделі сынақтарға кезігеді. Сол сынақтардан қалай өткендігі арқылы оның болмысы толығы түседі. Олар балуан күресте, жаяу бәйгеде озып, өрттен аман қалады, қырық қыздың ішінен құмырсқаның көмегімен сұлуды танып, алады. Амалы таусылған хан қызын береді. Әрине көмекшілерінің арқасында ол міндетті де атқарады.

Сондай-ақ қиял-ғажайып ертегілерінде кейіпкердің өзіне сай тұлпар таңдауы да маңызды элементтердің бірі. «Бала құрығын құлдыратып, жүгенін сылдыратып, жылқыға келсе, шеттегі бір қотыр тай балаға қарай қалады. Бала сол қотыр тайды ұстайды да жүгендейді. Жүгендегенде, тайдың қотыры жазылады. Үстіне тоқым салғанда, құнан болады. Үстіне ер салғанда, дөнен болады. Айылын тартқанда, бесті ат болады. Бала қуанып, үстіне қарғып мінгенде, тұлпар болып, көзді ашып-жұмғанша жұртқа жетіп келеді» (Babalarsozi, 2011: 30).

Ертегінің сюжеттік ядросы қиын тапсырмаларды орындау мотиві В.Я Пропптың «задачами кроется некоторое испытание» (Propp, 2001: 142-144) – деп көрсеткендей, кейіпкер басқа әлемге тап болады. Ол магиялық әрекетке ие ме, жоқ па, мифологиялық көпір, сарай сала ала ма, жоқ па сынақтан өтеді. Ертегі кейіпкері көз ілеспес шапшаңдықпен қозғалады, тек оқиғаға қатысты жағдайларға ғана кездеседі. Үміттің оты өшіп, кейіпкердің айла-амалы таусылып, енді бітті-ау дегенде көмекші келеді: алты қаз, бес төбет, желаяқ т.б. Баланың жүрегі жарылардай қуанады, бірақ ол бірден көмектеспей үшінші ретінде көмектесуі мүмкін. «Ағаш құлайын деп тұр, жалмауыз бірнеше тісімен қазуы – жағдайды шиеленістіру. Тек әдеби ертегілерде ғана кейіпкер әрекетінің себебі түсіндіріледі. Ертегі кейіпкердің әрекетін түсіндіріп жатпайды. Көзделген, талап етілген нәрсе еш талқылаусыз орындалады. «Лишь сказочники новейшего времени, знакомые с литературой, пытаются объяснить поступки сказочных герои бедностью, завистью, другими причинами, но сказка в таких мотивировках не нуждается, и на ход действия они не влияют» (Propp, 2001: 161-166).

Қорытынды

Сонымен қорытындылай келе айтарымыз, ертегі шешімі – кейіпкердің үйленуі мен жауын жеңіп, ел-жұртына қосылып, мұратына жетуі. «Кейіпкердің мұрат-мақсатына жетіп, ертегінің аяқталуы» қиял-ғажайып ертегілерінің композициясына тән қасиет. Өйткені ертегіде қиял көркемдік қызмет атқарады. Ол әрине бір мазмұнда, бірақ ертегі сюжетінің ерекшелігіне сәйкес әртүрлі сипатта түйінделеді. «Сөйтіп, Ақбай он бес жылдан кейін ата-анасына келіп, үлкен той жасапты. Жинаған мал-мүлкін ғаріп пенен кәсірге үлестіріп беретін болыпты. Мұны жұрт «жомарт» деп атаған» (Babalarsozi, 2011, 19). «Сонымен Күн астындағы Күнікей қыз-

ды бала алып, екеуі той жасап қосылады. Ел-жұрты баланың ерлігіне риза болып, оны хан сайлайды» (Babalarsozi, 2011, 106). Ал «Алтын сақа» ертегісінде «Баланың төбеттері, жалмауыз кемпірдің қолын қол, бұтын бұт қылып, жүн-жүнін шығарып, талап өлтіреді. Бала бес төбеттеріне кезек-кезек мініп, еліне аман-сау жетеді. Бала жалмауыздан аман-сау құтылып келгеніне әке-шешесіне қатты қуанып, ел-жұртын жиып, үлкен той қылады» (Babalarsozi, 2011, 29). Ертегілік баяндауда психологиялық тұрғыдан сипаттау кең көрініс таппайды, сондай-ақ табиғат (пейзаж) суретінің өзі аталып өтілетін жалпы стильдік сипаттаулармен шектеледі. Мысалы: ну орман, отты өзен, асқар-асқар тау т.б. Бұл жайында В.Я. Пропп: «пейзаж в сказке вообще занимает мало места, ему уделяется внимание лишь тогда, когда им обусловлено действие, развивающееся в сказке» (Пропп, 2000: 156), – деп тұжырымдаған болатын.

Қиял-ғажайыптық сипаттың негізі – сиқыр арқылы әсер ету. Бұл белгілі бір сынақтан өту барысында да, және дүшпаннан кек алу мақсатында да жұмсалады. «Бала ханға барып, қыздың алдынан шығарады. Қыз келе жатқан ханды қасқыр, уәзірлерді түлкі қылып жібереді. Олар бірін-бірі қуып кетеді» (Babalarsozi, 2011: 32).

Ертегі кейіпкері сиқырлы көмекшілер ғана емес, сиқырлы заттар арқылы да көздегеніне жетеді. Жоғарыда талданған «Ақбай» ертегісінде «Сиқырлы жүзік» адамды аңға айналдыратын магиялық күшке және «ұшатын көлік» ретіндегі қасиеттерге ие. «Ақбай сездірмей қыздың бұрымының астындағы қасиетті жүзікті алып, ойланып тұрып: «Бұл екеуін бір түрлі айуан етсем, бірінен-бірі айырылмас, не де болса екі түрлі болсын», – деп, Қодарға «шошқаның қабаны бол», қызға «иттің қаншығы бол» деп, бір уыс топырақты үстеріне шашып жібереді. Қодар – қабан, Бибісара – қаншық болып шыға келеді (Babalarsozi, 2011: 18).

Кейбір ертегілердегі ғажайыптық сипат ертегі бастамасынан-ақ көрініс табады. Мәселен «Алтын сақа» ертегісіндегі байдың судағы жүзіп жүрген өкпені құрықпен түртіп қалғанда жалмауыз кемпірге айналуы, осының мысалы. Ал жалмауыздың баланы қууы мен баланың тұлпарымен қашуында аттың бір аяғы қалғанша тоқтамай шабуы да көркем қиялдың сәулесі.

Жинақтай келгенде, қиял-ғажайып ертегілерінің сюжеттік бөлшектерінің әрқайсысы күрделі тарихи даму жолынан өткен. Бірақ ол ертегі поэтикасында жанрдың табиғатына сай бейімделіп, белгілі бір көркемдік қызмет атқарады.

Әдебиеттер

- Бабалар сөзі: Жүз томдық. 74 том. Қиял – ғажайып ертегілер. – Астана: “Фолиант”, 2011. – 432 б.
 Никифоров А.Н. Русская волшебная сказка. – М., 1987. – 282 с.
 Қасқабасов С. Қазақтың халық прозасы. – Алматы: Ғылым, 1984. – 272 б.
 Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки / В.Я. Пропп. – Изд. 4-е. – М.: Лабиринт, 2000. – 336 с.
 Мелетинский Е.М. Герой волшебной сказки: Происхождение образа. – М.: Изд. вост. лит., 1958. – 264 с.
 Веселовский А.Н. Историческая поэтика. – М.: Высшая школа, 1989. – 648 с.
 Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки. – М.: Лабиринт: 2001. – 144 с.
 Лотман Ю.М. Об искусстве: Структура художественного текста. Статьи. Заметки. Выступления (1962-1993). – М.: Искусство. СПб, 1998. – 764 с.

References

- Babalarsozi: Zhyztomdyk. (2011). [The words of the ancestors: one hundred volume edition]. 74 tom. Astana: Foliant, 432 b. (In Kazakh)
 Kaskabasov S. (1984). Kazaktyn khalyk prozasy. [Kazakh folk prose]. Almaty: Gylym, 272 b. (In Kazakh)
 Lotman Ju.M. (1998). Ob iskusstve: Struktura hudozhestvennogo teksta. Statiy. Zametki. Vystuplehija (1962-1993). [About the art: Structure of the artistic text. Article. Notes. Performances]. SPb-M., 764 s. (In Russian)
 Meletinskij E.M. (1958). Geroj volshebnoj skazki: Proishozhdenie obraza. [The hero of a fairy tale: the Origin of the image]. M., Izd-vo vost.lit. 264 s. (In Russian)
 Nikiforov A.N. (1987). Russkaja volshebnaia skazka. [Russian fairy tale]. M., 282 s. (In Russian)
 Propp V.Ja. (2000). Istoricheskie korni volshebnoj skazki. [The historical roots of the magic tale]. M., Labirint, 336 s. (In Russian)
 Propp V.Ja. (2001). Morfologija volshebnoj skazki. [The morphology of a fairy tale]. M., Labirint, 144 s. (In Russian)
 Veselovskij A.N. (1989). Istoricheskaya poetika. [Historical poetics]. M., Vysshaya shkola, 648 s. (In Russian)