

роглед, е добър ден и в него може да се започне нова работа.²⁵ В случая „новата работа“ е събирането на дружината, „сторването“ на клетвата и тръгването на път за завардване на пътищата срещу „кърджалии и даалии“.

Така, след очерталите се моменти на начало на хайдушкото време в годишния календарен цикъл-напролет /като сезон/ и Благовец, като конкретизация на деня от народния календар, тук е налице обозначаване на още едно начало на хайдушко време, обвързано със седмичния цикъл - понеделникът като най-хубав ден от седмицата.

Сюжетното време често се развива и в контекста на по-малки времеви периоди: „два-три дни“, „три дни и три ночи“, съответно обвързани с конкретно действие - изчакване след зарька, засада, избор на войвода, хайдушки пир и др. Или, както е конкретно в рамките на денонощието: „петлите пеят, повтарят“,²⁶ обозначаващи разсъмването, с което е свързана и порьката на войводата да се събира дружината. Тук началото на хайдушкото време е съотносимо с друг времеви цикъл-денят и конкретно с неговото начало, когато според традиционната вяра спира действието на злите сили от нощта.²⁷

В разгледаните дотук варианти на времеви аспекти в сливения хайдушки фолклор /предимно в хайдушките песни/ се очертава становището, че те се реализират най-вече и във връзка с хайдушкия времеви цикъл /най-общо и условно казано-хайдушкото време/. Неговите параметри, неговото начало и край. Сюжетното време в отделните текстове се развива в повечето случаи в контекста на този цикъл. Традиционната представа за времето се осмисля изцяло чрез него и идейния заряд на хайдушкия фолклор.

В хайдушките предания представата за времето също има конкретни проявления и варианти. Всичко в тях зависи от дистанцията на разказа от вероятното събитие. Решаваща в преданията е информацията, съдържаща се в тях и нейното осмисляне чрез принципите на фолклорната история, които включват и степента на темпорална адекватност на тази информация спрямо случката, събитието, историческата личност. Тези особености са определени по същество в нашата