

Направо підеш — поп'єш і поїси, наліво підеш — голову втратиш

СОФІЯ ВДОВЧЕНКО

29 ЛИСТОПАДА 2021

Казковим героям постійно доводиться обирати. Це й не дивно, адже ці вибори — сюжетотворчі, від них залежить подальший розвиток історії: залишитися вдома чи вирушити назустріч пригоді, кого та що взяти із собою (супутника, коня, зброю), який подарунок отримати від чарівного помічника, яким шляхом піти та, зрештою, із ким одружитися наприкінці історії.



Фото: Evelyn Mostrom

Ситуація вибору часто доволі прозора, запитання до персонажа поставлені прямо, а умови й наслідки більш-менш зрозумілі: наприклад, потрібно обрати, у який бік піти на роздоріжжі, або який з чарівних предметів отримати у спадок, або якій винагороді за службу надати перевагу. А втім, вибір може бути і прихований, як-от коли казкова істота пропонує відпустити чи порятувати героя в обмін на «те, що вдома маєш і сам про це не знаєш».

Вирушання

Найпоширеніший і зазвичай найперший неочевидний вибір у народних казках — це постановка героя чи героїні покинути рідний дім, щоб урятувати близьких, запобігти потенційній біді чи просто піти в пошуках кращої долі. Це і є зав'язка казки.

От і питається раз Котигорошко в батька, в матері.

— Десь повинні були в мене бути брати й сестри.

— Е-е, — кажуть, — синку, була в тебе і сестра й шестеро братів, та таке й таке їм трапилось.

— Ну, — каже він, — так я ж піду їх шукати.

Батько й мати умовляють його:

— Не йди, сину, шестеро пішло, та загинуло, а то ти один щоб не загинув!

— Ні, таки піду! Як же таки свою кров та не визволити?

(«Котигорошко»)

Жив бідний парубок Василько. Щоб якось вилізти із злиднів, пішов у світ, куди очі дивилися.

(«Вівчар Василько та золоті гори»)

На думку американського дослідника Джозефа Кемпбелла, цей перший етап «вирушення», з власної волі чи завдяки зусиллям іншого персонажа, означає, що доля вже покликала героя і він зі звичного середовища скоро потрапить у чужий, незнаний простір. Чому ми бачимо це в тексті фольклорної казки? Бо вона репрезентує та переосмислює давні ініціаційні ритуали, а щоб мати змогу здійснити обряд ініціації, неопіт мусив покинути дім і потрапити у відповідне сакральне місце.

Корабель, кінь, булава, буханці й сухарці

Ще один типовий для казкових сюжетів прихований вибір — вибір речей, які можна взяти з дому перед пригодою. Зазвичай це зброя (булава, палиця або палаш), взуття чи одяг, хліб. Саме з цими предметами в давнину ховали мерців, вважаючи, що вони стануть людині в пригоді на шляху в інший світ.

Як почав коваль кувати, то скував таку [булаву], що всилу з кузні винесли. [...]

Котигорошко й ту шпурнув угору та й ліг знов спати на дванадцять суток. На тринадцяті сутки летить тая булава назад, реве, — аж земля труситься. Збудили Котигорошка, він схопився, підставив пальця, — булава як ударилась об його, — тільки трошки зігнулась.

— Ну, з цією булавою можна шукати братів і сестру. Печіть, мамо, буханці та сухарці, — піду.

Узяв тую булаву, в торбу буханців та сухарців, попрощався, пішов.

(«Котигорошко»)

Трохи рідше героям доводиться вибирати супутника або коня, а в зовсім окремих сюжетах — будувати самому чи чарівним способом здобувати корабель для подорожі.

Було в одного царя три сини — два розумних, а третій дурень. От прийшли вони до батька до свого та й просять, щоб він відпустив їх поїздити по світу, подивитися на інші царства.

Батько вислухав їх і каже:

— Вибирайте собі коней з табунів яких завгодно і їдьте куди хочете.

От пригнали ті табуни; почали вони вибирати.

Обидва старші вибрали коней щонайкращих, а менший, дурень, узяв найпоганшого коня.

(«Про жар-птицю та вовка»)

Дурень прокинувся, коли гляне — аж стоїть корабель: сам золотий, щогли срібні, а вітрила шовкові так і понадимались — тільки летіти! От він, недовго думавши, сів на корабель, той корабель знявся й полетів... Як полетів та й полетів — нижче неба, вище землі — й оком не зглянеш!

(«Летючий корабель»)

Інколи герой має вирішити, чи приймати подарунок від чарівного помічника і який саме. В українській народній казці «Сивко Бурко» роль такого помічника відіграє покійний батько, який перед смертю просив трьох синів по черзі відбути три ночі на його могилі. Двоє старших братів налякані, вони відмовляються виконувати останню батькову волю; замість них на кладовищі вартує молодший, тому й незвичайного коня у спадок отримує він. Деякі дослідники вважають, що такі ситуації не завжди описують насамперед вибір: часто вони виявляються лакмусовим папірцем для рис персонажів. Тобто найстарший і середній брат, якщо повернутися до ритуальної основи фольклорних текстів, не мають сакрального знання, не можуть пройти ініціацію успішно, а отже, не здатні зробити правильний вибір, на відміну від молодшого брата, який розуміє обрядові тонкощі й можливі наслідки своїх дій.

Прямо підеш — коня загубиш, наліво підеш — себе загубиш, направо підеш — і себе загубиш, і коня

Особливу вагу для казки має вибір шляху. Перед героями на розпутті прямо постає питання, куди ж рушати. В українській фольклорній традиції символом такого вибору є вказівний стовп, рідше — кам'яна брила з написом.

Їхав, їхав, приїжджає на розпуття, аж там стоїть стовп, а на стовпі написано: «Як поїдеш

цією дорогою — загинеш, як поїдеш другою — назад не вернешся, а як поїдеш третьою, то з'їсть тебе залізний вовк». От він думав-думав, куди поїхати, та й надумавсь, що поїде третьою дорогою.

(«Казка про залізного вовка»)

Зібравшись, виїхали вони усі троє однією дорогою. їдуть та їдуть. Коли дивляться — стоять три стовпи і від кожного стовпа йде дорога: одна прямо, друга наліво, а третя направо. На тих стовпах було щось написано; вони і під'їхали прочитати. На однім стовпі значилось: «Хто поїде дорогою цією, той сам буде ситий, а кінь його голодний»; на другім: «Хто поїде цією дорогою, той сам буде голодний, а кінь ситий»; на третім: «Хто поїде цією дорогою, у того вовк коня з'їсть». Поїхали вони: старший по тій дорозі, що сам буде ситий, а кінь голодний; середульший по тій, що сам буде голодний, а кінь його ситий, а менший, дурень, — по тій, що вовк коня з'їсть.

(«Про жар-птицю та вовка»)

У деяких східноєвропейських казках є ще варіанти штибу «одруженим бути», «коня втратити» і «самому загинути». Вибір тут зовсім не прихований, наслідки одразу прописані на вказівному стовпі; тож чому головний герой, на відміну від своїх супутників, завжди обирає, здавалось би, найменш привабливий з усіх напрямків? Щоб зрозуміти логіку, потрібно знову згадати, що в казці закодовані прадавні обряди. Герой обирає найважчий і найнебезпечніший шлях, бо має пройти ініціацію. Завдяки помічникам і правильній ритуальній поведінці він зможе подолати всі перепони і повернутися додому в новій ролі. А його супутники, які обрали інші, начебто безпечніші шляхи, у фіналі обов'язково зазнають поразки.

*Поїхав він направо, де жонатому бути, приїжджає, а там дівиця-чарівниця говорить йому:
— Федір-царевич, лягай відпочити.*

Вона взяла і спихнула його невідомо куди.

(«Про молодильні яблука»)

Казка постійно ставить героїв перед вибором. Інколи, зустрічаючись із супротивником, їм потрібно вирішити: битися чи миритися? Де спинитися на ночівлю? Убити тварину, що вибігла назустріч, чи відпустити, бо вона ще стане у пригоді? У винагороду за допомогу чарівній істоті обрати незвичайний подарунок чи примарне, але зрозуміле багатство (чарівний млинок, яйце-райце, дерев'яна неприваблива скринька на противагу грошам і коштовностям)?

— Коли ти вже до мене добрався, я мушу дотримати слова. Роздивися по всіх моїх палатах й скажи, що тобі найбільше подобається. Те й дам.

Три дні й три ночі ходив син бідного чоловіка по царських хоромах, та й десятої частини

палацу не обійшов. Приходить до Воронячого царя й каже:

— Чарівні твої, царю, палати. Багато всього я в них побачив, багато мені з того полюбилося. Та що я робитиму з таким багатством? Більше я оглядати хоромів не стану, а тебе прошу: дай мені те, що ти кладеш під голову, коли лягаєш спати.

(«Бідний чоловік і воронячий цар»)

Перемогти майбутнього чоловіка і впізнати майбутню дружину

Вибір подружжя — один із останніх у казці. Найчастіше він трапляється в текстах, де головний герой, коли закінчується строк його навчання чи праці у лісовика або чаклуна, має впізнати свою наречену серед дванадцяти однаковісіньких дівчат (вона сама підказує йому, як це зробити: наприклад, їй єдиній на ліву щоку на хвильку сяде муха).

І навпаки: казка може не закінчуватися, а розпочинатися тим, що царівна (у пізніших варіантах це вже робить її батько) шукає нареченого, обираючи серед усіх сміливців, що зголосились виконувати її завдання та відгадувати загадки. Дівичі-богатирки обирали чоловіків собі в бою. Деякі з них, як-от героїні українських і кількох російських варіантів сюжету казки «Про молодильні яблука та живу воду», не спинялися лише на перемозі в битві, а ще й забирали коханого жити у своє дівоче царство.

Казка проводить героя через різні етапи ініціації, і, щоб перейти на наступний рівень, потрібно зробити правильний вибір на попередньому. Від низки цих виборів залежить, як буде розвиватися сюжет і як складеться доля персонажа. Той, хто порушує казково-обрядову логіку, у найкращому випадку залишиться з порожніми руками, у найгіршому — буде жорстоко покараний. А той герой, який робить правильний у ритуальному сенсі вибір, буде винагороджений і повернеться додому в новому статусі.

Текст створено за підтримки проєкту Оксфордського університету «Нові горизонти науки й релігії у Східній Європі», профінансованого фондом Джона Темплтона (The John Templeton Foundation). Думки, висловлені в тексті, належать авторові й не обов'язково збігаються з поглядами фонду.

The creation of this text was supported by the University of Oxford project 'New Horizons for Science and Religion in Central and Eastern Europe' funded by the John Templeton Foundation. The opinions expressed in the publication are those of the author(s) and do not necessarily reflect the view of the John Templeton Foundation.

СОФІЯ ВДОВЧЕНКО

29 ЛИСТОПАДА 2021