

Інститут мистецтвознавства, фольклористики  
та етнології імені М.Т. Рильського

Черкаський національний університет  
імені Богдана Хмельницького

**А.І. ТЕМЧЕНКО**

**ТРАДИЦІЙНІ  
МАНТИЧНІ ПРАКТИКИ:  
АРХАІКА ЗНАКОВОЇ СИСТЕМИ**

Черкаси  
"ІнтролігаТОР"  
2015

УДК 572.9 : 398.47

ББК 63.5 (4-77)

Т 32

**Рецензенти:**

Бондаренко Г.Б.,

кандидат історичних наук, провідний науковий співробітник Інституту мистецтвознавства, фольклористики та етнології імені М.Т. Рильського

Драч О.О.

доктор історичних наук, професор Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького

Капелюшний В.П.,

доктор історичних наук, професор Київського національного університету імені Тараса Шевченка

Михайлюк О.В.,

доктор історичних наук, професор Національної металургійної академії України

**Т 32 Темченко А.І. Традиційні мантичні практики: архаїка знакової системи / Темченко А.І. – Черкаси, "ІнтролігаТОР", 2015. – 112 с.**

**ISBN 978-617-7274-06-2**

***Рекомендовано до друку:***

*Вченою радою Інституту мистецтвознавства, фольклористики та етнології імені М.Т. Рильського (протокол №3 від 24 лютого 2015 р.)*

У монографії розглянуто традиційні мантичні практики українців, зокрема семантику ворожіння на картах. Сміслову структуру дослідження побудовано за принципом ключової міфологічної бінарності «життя / смерть», що формує культурний ландшафт кожного народу. Першу її частину складають пасьянси у вигляді дерева і хреста, семантика іншої – розкривається на прикладі гри «в дурня» як рудиментного елементу давніх жертвоприношень.

*Автор вдячний за допомогу у підготовці матеріалів книги магістру з фольклористики Максименко О.В. та доктору філологічних наук, професору Кіченку О.С.*

*На обкладинці: Темченко Ганна Арсенівна 1901 р.н., Темченко Варвара Андріянівна 1937 р.н. с. Топилівка Чигиринського р-ну Черкаської обл., 1948 р.*

УДК 572.9 : 398.47

ББК 63.5 (4-77)

© Темченко А.І., 2015

© Видавництво "ІнтролігаТОР",  
оригінал-макет, 2015

**ISBN 978-617-7274-06-2**

# ЗМІСТ

Вступ.....	4
<b>«Жіночі» ворожіння.....</b>	<b>11</b>
<b>Розділ 1. Семантика «деревоподібного» пасьянсу.....</b>	<b>11</b>
<b>Розділ 2. Семантика «хрестоподібного» пасьянсу.....</b>	<b>31</b>
<b>«Чоловічі» ворожіння.....</b>	<b>41</b>
<b>Розділ 3. Семантико-ігрові компоненти</b> <b>традиційної культури: гра «в дурня»</b> <b>як метафора жертви.....</b>	<b>41</b>
<b>Висновок.....</b>	<b>72</b>
<b>Ілюстрації.....</b>	<b>96</b>

## ВСТУП

Мантичні практики є складовою частиною обрядової культури. На відміну від інших її аспектів мантику важко класифікувати як суто традиційне явище, оскільки воно може одночасно функціонувати в споріднених етносах і різних суспільних прошарках. Разом з тим, в плані міфології, а відтак і семантики, ворожіння тісно пов'язане з традиційною культурою.

Незважаючи на те, що тема ворожіння є досить популярною, в науковому сенсі вона майже не вивчена. Його елементи присутні в багатьох міфологічних жанрах, пов'язаних з обрядами переходу, де виконуються дії «програмувального» характеру, що споріднює ворожіння із сучасними методами психологічного моделювання.

Еволюція різних типів ворожінь відбувається паралельно з розвитком абстрактного мислення. Найдавніші способи ґрунтуються на елементарному вгадуванні висоти (політ птахів), довжини (нутроці тварин <sup>1</sup>), товщини (поліно <sup>2</sup>), кольору (чорні / білі камінці); монетарних знаків (орел / рішка), парного / непарного (чіт / лишка). З часом процес ускладнюється від двозначного угадування (+ / -) до складніших систем з «багатьма невідомими». Яскравим прикладом цьому є ворожіння на картах, що передбачає наявність спеціальних знань, які передаються в межах однієї соціальної групи, тому становлять окрему, закриту для «чужих» галузь традиційної культури <sup>3</sup>. На переконання респондентів уміння розкладати і читати пасьянс пов'язане з таємними знаннями, тому ворожити можуть на всі, а лише окремі / «обрані». Сакралізація ворожбитів, так само і цілителів, є реліктовою формою вшанування клану жерців / віщунів, які «мали справу» з потойбічним, тобто з пращурами. Апелювання до потойбічного пояснюється логікою міфологічного мислення, згідно з яким покійник в минулому був живим, він пройшов увесь життєвий шлях, тому знає як має бути. Невипадково на роль статусних покійників «призначали» тих, хто з погляду традиційної моралі прожив життя правильно. Звідси побутування стереотипів, які продовжують залишатися актуальними

до нашого часу. Наприклад, традиція чітко обумовлює час і місце ворожіння (лікування), а також особу того, хто може віщувати майбутнє (замовляти хворобу).

**Час.** Найчастіше ворожіння здійснюється увечері (перехід від світла до темряви) або після заходу сонця (темний час доби), коли загострюються емоційні стани, зокрема відчуття фатуму <sup>4</sup>. Невипадково у давньогрецької богині правосуддя Теміс (грецьк. Θέμις) зав'язані очі – знак того, що доля діє наосліп (пор. з праслов'янськ. \*sldьba → sldь «суд» [Черных 2002]). Непередбачуваними задалегідь (закритими / «зжмуреними») є також результати ворожіння, під час якого майбутнє (приховане / невидиме знання) стає відомим (відкритим / видимим) після розгортання карт «лицем угору». Інакше кажучи, майбутнє є невидимим так само, як невидимими є перевернуті «лицем униз» карти, і стає відомим, коли ці карти (точніше їхні «лица») розпізнаються.

**Простір.** Первинна невидимість карт (майбутнього) тотожна за смыслом зав'язуванню / закриванню очей (див. Теміс), що, у свою чергу, є рудиментом давнього обряду, оскільки відбувається за умови створення обмеженого / закритого простору і зіставляється з ознаками потойбічного (покійнику закривають очі, ніби обмежуючи його простір). Так, під час гри в піжмурки один з гравців із зав'язаними очима (незрячий) має переймати інших – зрячих (арго *жмурик* – «покійник»). Межі пошуку окреслені замкненим простором. Розкладання ворожильного, а згодом ігрового пасьянсу, також відбувається у замкненому / обмеженому просторі (на столі). Звідси існування спеціальних столів для гри, покритих зеленим сукном. Колір тут виконує знакову функцію і зіставляється з іншими настільними азартними іграми – більярдом і рулеткою, де зелений колір імітує вигляд засіяного поля. Відповідні порівняння не є випадковими і підтверджують обрядову природу місця гри, яке встановлює його легітимність. Цікавим у цьому контексті видається семантика футболу як пережитку ритуальних жертвоприношень [Руднев <http://www.ruthenia.ru/logos>]. Відповідні правила є частиною міфології столу як місця стабільності, достатку і соціальної рівноваги (під

час урочистих обідів розташування за столом є ієрархічним і вказує на статус кожного члена роду або гостя). Натомість гральний стіл виконує протилежні функції, а саме урівнює гравців, за ним нівелюється соціальний ранг, звання, майновий стан (чим багатшою є людина – тим більше вона має шансів випробувати долю), що слугує поясненням, чому гра в карти є поширеною в кримінальному середовищі, де внутрішньосоціальні відношення нагадують ієрархію примітивних спільнот, де усе вирішує вождь – улюбленець долі.

**Суб'єкт ворожіння.** Розкладання ворожильного пасьянсу здійснюється в обмеженому просторі (стіл) і часі (вечір / ніч). Оскільки обряди передбачення пов'язані з культом пращурів / потойбічним світом (про що свідчать умови його проведення), виконавцями цієї дії найчастіше є жінки, які вже втратили репродуктивні функції (не претендують на часово-просторове продовження – народження нащадків). Інший вид ворожіння, що згодом трансформувалася на гру «в дурня», не прив'язаний до певного добового часу, але обмежений річними сезонами, тому може здійснюватися чоловіками (див. нижче).

Залишаючи поза увагою дослідження історії виникнення ворожіння на картах, варто зазначити, що принцип гри має архаїчне коріння і походить від елементарних рахувань, які застосовували наші пращури і продовжують практикувати нащадки, що споріднює карти з піктографічними знаками – «чертами» і «резами». Смісл цих рахувань криється у випадковому виборі між парним / непарним, чорним / білим, куцим / довгим, дублюючи таким чином процес загадування / відгадування, який, на думку О. Фрейденберг, тісно пов'язаний з вибором між життям і смертю [Фрейденберг 1996, с.163]. Можливо, що на ранніх стадіях культури таким чином розподіляли здобич племені, що унеможливило вирішення цієї проблеми за рахунок фізичної сили. Це призвело б до взаємного знищення продуктивної частини роду – мисливців. Звідси д-руськ. *кошь* і похідні *кощение* – «жеребкування» (кидання костей, пізніше карт) з метою отримати свою частину – д-руськ. *часть* від ст-слов'янськ. *часть*: звідси російськ. *участь*, *с-часть-е*.

Така гіпотеза дає змогу пояснити, чому в архаїчні часи жеребкування здійснювалося чоловіками, що трансформуються згодом в інші культурні явища (Гладіаторські поединки, олімпійські змагання, циркові вистави, кінні перегони, а також сучасні тоталізатори, казино тощо). «Чоловічі» ворожіння є доволі «конкретними», оскільки передбачають лише два варіанти відповіді – «так» або «ні». Підтвердженням цьому є міфологічні мотиви про індійського Наля, грецького Геракла, єгипетського Рампсанінга, давньоруського Чурилу, українського Козака / Солдата, які грали зі смертю в кості / шахи / карти, в результаті чого отримували життя (як варіант дружину / коханку). Натомість ворожіння, що здійснюються жінками, є, скоріше, «гіпотетичними» і мають ширший набір значень, властивих магії відтворення.

Детальніше зупинимося на семантиці «жіночих» ворожінь, зокрема карточних. Існує декілька способів ворожінь, які утворюють різні значеннєві системи. Розглянемо семантику лише двох пасьянсів, поширених до нашого часу на Правобережжі і Лівобережжі Центральної України. Назви пасьянсів є умовними (респонденти їх таким чином не ідентифікують) і походять від способу розкладки – перший пасьянс формою нагадує дерево, інший – хрест.

Актуальність обраної проблематики підтверджується відчутним дефіцитом спеціальних праць, присвячених ворожінню на картах. Уперше ворожіння стає об'єктом наукового вивчення на Симпозіумі зі структурного вивчення знакових систем, який відбувся в 1962 р. Спільна доповідь М.І. Лекомцевої, Б.А. Успенського розриває взаємозв'язки того, хто ворожить (далі суб'єкта), з тим, кому ворожать (далі об'єкта) [Лекомцева, Успенський 1962]. Цікавою є теза авторів про те, що ворожіння в цьому аспекті нагадує обрядову гру, побудовану за принципом загадування / відгадування. Автори також вводять поняття спільного / приватного планів, і зазначають, що ворожіння є процесом, який здійснюється від загального до конкретного. Суб'єкт ворожіння начебто «вивідує» ситуацію, перед тим, як її озвучити об'єкту, що нагадує методи психотерапії. Висловлюється також думка щодо доцільності створення таблиці семіотичних

множників, яка реалізується у наступній публікації цих самих учених «Опис однієї семіотичної системи з простим синтаксисом» [Лекомцева, Успенский 1965]. В наступній публікації автори систематизують термінологію, запозичену з лінгвістики, і вводять поняття: «мова ворожіння», «розкладка» – (в нашій статті пасьянс), словник значень карт. Разом з тим, у статті розвивається думка про ігрову компоненту ворожіння, яка має два послідовні рівні – моделювальний і програмувальний. Під час ворожіння суб'єкт оперує знаками і значеннями, об'єкт підставляє денотати під можливі ситуації, відомі лише йому (згідно з семіотичним трикутником С.К. Огдена і І.А. Річардса). В результаті цієї гри суб'єкт має вгадати наміри об'єкта (змоделювати певну інформацію), що дозволяє йому програмувати поведінку останнього <sup>5</sup>.

Паралельно з'являється стаття Б.Ф. Єгорова «Найпростіші семіотичні системи і типологія сюжетів» [Єгоров 1965, 2001], в якій заперечується психологічна компонента гри. Уперше було складено типологічну характеристику гадання «як жорсткої системи, майже позбавленої свободи вибору» [Єгоров 1965, с.106]. На думку вченого, карта є найменшою семантичною одиницею. Сукупність карт формує сюжет тексту-передбачення і не залежить від «психологічних задач» того, хто ворожить [Лекомцева, Успенский 1965, с.99]. Таким чином, авторами вищевказаних публікацій було висвітлено три важливих питання: 1) під час ворожіння взаємовідношення суб'єкта і об'єкта будуються за принципом гри <sup>6</sup>; 2) карточна колода є системою знаків, які «вмикаються» в процесі розкладання пасьянсу («правила гри»); 3) найменшою складовою гри-ворожіння є карта, що має одно-, в окремих комбінаціях дво-тризначне прочитання. Разом з тим, публікації М.І. Лекомцевої, Б.А. Успенського орієнтовані переважно на психологічну складову, а в праці Б.Ф. Єгорова увага акцентується на морфології ворожіння, тому зв'язок з міфом в обох статтях розглянуто принагідно. В подальшому (після 60-х) тема ворожіння зникає із загального наукового дискурсу, крім окремих публікацій, орієнтованих на формальні ознаки пасьянсів [Дасько 2006] або висвітлення теми карточних ігор у



російській літературі XIX ст. [Лотман 1992]. Натомість в українській гуманітарній галузі вона продовжує залишатися поза увагою дослідників.

На відміну від пасьянсів, поодинокі дослідження яких іноді трапляються в науковій періодиці, не вивченим залишається ще один різновид ворожіння, пов'язаний з архаїчними обрядами жертвоприношення, який міг здійснюватися чоловіками, Мова йде про гру «в дурня». Зв'язок цієї популярної гри з давніми ворожіннями простежується у назві і правилах гри, які, в свою чергу, зіставляються з міфологічними сюжетами про трьох братів. Архаїчність гри «в дурня» підтверджується її генетичним зв'язком з ворожінням за допомогою камінців / костей / бобів, а також колективним характером гри (вибір одного / зайвого з-поміж рівних).

Наближеність гри «в дурня» до інших мантичних практик, пов'язаних з картами, підтверджується спільністю мети, оскільки усі вони мали «задовольнити» запити суспільства до вищих сил. Під час ворожіння «ялинкою / хрестом» ці запити стосуються найближчого майбутнього й окреслюються «стандартними» питаннями горизонтального плану – заміжжям, багатством, господарством, дітьми, станом здоров'я тощо. Під час гри «в дурня» питання більш радикальні і стосуються вибору жертви. Таким чином, обидва пасьянси є проявом головної бінарної опозиції «життя / смерть», яка формує семантичний ландшафт традиційної культури. Першій («жіночій») частині опозиції відповідають ворожіння на життя, наступній («чоловічій») – на смерть.

Дослідження історичної семантики гри «в дурня» як рудименту ворожіння на смерть не вичерпується лише вивченням її карточних аналогів. Гра червоного / чорного зіставляється з міфологічними сюжетами про гру уві сні з Хароном чорними і білими камінцями [Фрейденберг 1996, с.168]. Семантика чорного й білого залишається актуальною в інших популярних іграх – доміно, нардах, шашках, шахах, значення яких також сполучається із семантикою дня / ночі, життя / смерті. Отже, протягом історичного часу змінюються лише форми гри – камінці, кості, боби, карти, шахи. Разом з тим, залишається

його сутність – відбувається пошук зайвого серед рівних, який внаслідок цього набуває обрядового статусу. Відповідна ситуація розкриває широке поле дослідження інших аспектів ігрової культури, походження якої корениться в архаїчних обрядових практиках.

1. Рудименти архаїчних ворожінь по нутроцах тварин дійшли до нашого часу. Після того, як заколють свиню, з неї виїмали «косу» (селезінку). По її довжині визначали, якою буде весна: коли довга – пізньою, коли коротка – раною [с. Капустине Шполянського р-ну Черкаської обл.].

2. Під час різдвяних ворожінь витягували поліно і з його вигляду – товщини, довжини судили про вдачу і достаток майбутнього нареченого.

3. В цьому разі категорія «чужого» набуває інших характеристик і стосується не лише «чужих», але й «своїх», які стають «чужими» стосовно корпорації «знаючих». Передача таємних знань здійснюється за певних умов, найчастіше – у спадок. В протилежному знахар ризикує втратити свою силу, що ускладнює встановлення безпосереднього контакту з носіями традиції.

4. Натомість замовляння хвороби відбувається вранці, / перед сходом сонця, в момент переходу від темряви до світла.

5. Дозволимо собі доповнити думку М.І. Лекомцевої, Б.А. Успенського, що ворожать «для того, щоб мати упевненість в тій чи іншій програмі поведінки (що доля скаже)» [Лекомцева, Успенський 1962, с.83]. З численної множинності сюжетів, «прихованих» в колоді карт, вибирається лише один. В процесі вибирання, який здійснюється шляхом жеребкування, людина позбавляється самостійності. В такому разі культура нагадує формулу-текст, який пропонує готові рішення на ті чи інші ситуації. Однак, вибирається не рішення, а стереотип, іноді не зовсім прийнятний для об'єкта. Під стереотипом розуміється уже відомий сценарій, який є частиною загального міфологічного сюжету буття. Отже, вибір ситуації здійснюється випадково, але цей випадок зумовлений і передбачений культурою.

6. Ігрова природа ворожіння проглядається у його назві: українськ. *гадати* – «розмірковувати», *гада* – «гадка, горе, турбота, загадка», польськ *gadać* – «говорити», пов'язане з українськ. *угодити* – «попасти», литовськ. *goboti* – «намагатися, думати» [ЕСУМ 1982, с.449].

# «ЖІНОЧІ» ВОРОЖІННЯ

## Розділ 1

### СЕМАНТИКА «ДЕРЕВОПОДІБНОГО» ПАСЬЯНСУ

Одним з поширених способів ворожіння на території Центральної України є пасьянс, що формою нагадує дерево (далі «деревоподібний» або «ялинка») [ПМА].

Методологія дослідження цього способу ворожіння має свою специфіку і полягає у вивченні його семантики поетапно на двох рівнях: На першому рівні вивчається карта як найменша складова ворожильного пасьянсу, зокрема розглядається значення масті / кольору, числа. На другому – увага концентрується на пасьянсі як тексту, на що вказує його внутрішня будова і форма. Прочитання пасьянсу здійснюється від загального до конкретного (зверху-вниз). Загальними є плани значення карт в предикатних полях: «для об'єкта (далі N)», «для серця», «для життя», які діагностують загальний фон об'єкта (начебто розвідують ситуацію). Конкретні плани («що було», «що буде») вимагають певної інформованості того, хто здійснює ворожіння (об'єкт знає своє минуле і передбачає майбутнє). Крім цього важливою видається теза про те, що прочитання пасьянсу передбачає відтворення персонального сюжету, який комбінується в межах встановлених міфом сюжетів (таблиця 1). При такому підході суб'єктивне прочитання колоди (взаємостосунки між суб'єктом і об'єктом) максимально нівелюється, про що свого часу зазначали М.І. Лекомцева і Б.А. Успенський [Лекомцева, Успенский, 1962] <sup>1</sup>.

Перший рівень. *Масть / колір, число.* Передусім варто з'ясувати значення колоди в культурному кон-

тексті. Етимологія слова пов'язана з деревами, лісом: ц-слов'янськ. клада, словен., чеськ. *kláda*, польск. *kloda*; споріднені з дав-ісландськ. *holt*, дав-в-німецьк. *Holz* – «гай, лісок, чагарник», грецьк. *κλάδος* – «гілка, пагін», ірландськ. *caill* – «ліс» [Фасмер 1986, с.293], що додатково пояснює форму основної розкладки у формі дерева.

Значення *масті* трактується по різному. Однак нас цікавить не стільки її ідейне навантаження (в християнській літературі масті трактуються як прояв сатанізму<sup>2</sup>), скільки функція в процесі ворожіння і зв'язок з міфом. Усього в колоді чотири масті, дві з яких є червоними, дві – чорними. Отже, «опозиційні» кольори завчасно указують на ідею протиставлення, що само по собі передбачає ситуацію вибору між червоним і чорним, і також тим, що ці кольори позначають в традиційній культурі – життям / смертю, здоров'ям / хворобою, любов'ю / зрадою, світлом / темрявою, днем / ніччю тощо. За мастю класифікуються не лише ситуації, але й «учасники» ворожіння (усоблення цих ситуацій) і його об'єкт. Зокрема бубнові карти позначають блондинів, червові – шатенів, хрестові – брюнетів. Пікова масть не пов'язана зі світом людей і стосується території потойбічного, негативного, казенного. Концентрація перелічених значень припадає на ключову опозицію – черва / піка, де перше асоціюється з життям, коханням, ранком, сонцем, «своїм», друге – є «іншим» й позначає хворобу, розлуку, нічний час, «чуже» (казенне).

Знаковою є також форма масті, яка має бінарні ознаки. Піка (♠) є перевернутою червою (♥). Знаком ♥ традиційно позначають серце (життя), в ідеограмах Київської Русі позначає паросток [Рыбаков 1988, с.611], знак ♠ є її антиподом і символізує знаряддя убивства, звідси походить назва масті від німецьк. *Pike* – «спис» (аналогічно *Piks* – «таємна злоба»)³. Логічним в цьому разі є значення перевертання як обрядової дії, що межує із семантикою смерті. Пор. діал. *перевернутися* / *перекинутися* – «померти», з *перекинутися в дурня* – «обіграти в карти, залишити в дурнях, обдурити», або

*перекинутися* – «зрадити», буквально «стати чужим». У казках шляхом перевертання герой перетворюється на вовка, образ якого несумісний з поняттям життя, він фактично помирає для світу людей / культури і відроджується у хижому «світі навпаки». Аналогічну ситуацію спостерігаємо під час поховальних відправ, де перевертали / відвертали речі, оберігаючи їх тим самим від впливу потойбічного, поверталися з кладовища задом наперед, лікували лихоманку шляхом одягання навиворіт сорочки тощо. Під час ворожіння перевертання позначає приховування майбутнього, створюючи інтригу навколо ситуації вибору між життям і смертю. Видимий зворот карти («сорочка») скрізь однаковий й утворює зелений чотирикутник з перпендикулярно перетнутими лініями, що символізує продовження / народження життя. Аналогічні ідеограми зустрічаємо в орнаментальному мистецтві слов'ян, значення яких трактується як виорана і боронена нива, тобто підготована до посіву. Звідси схожі сюжети на жіночому натільному одязі, зокрема сорочках і плахах, що пояснює назву звороту карти (іл. 1). Схожа ситуація (мається на увазі з пікою і червою) стосується бубни і хреста, які не стільки дублюють значення попередніх, скільки трансформують ці космічні протидії на світ людей, породжуючи опозиції світлий / темний, день / вечір. Хрест є мастю, яка позначає ділові стосунки, тобто є знаком комунікації. Невипадково цим, на перший погляд, «грішним» знаком позначаються торгові операції, які часто здійснюються представниками чужих для українців нехрещених культур – чорнявих (хрестових) циган, євреїв, татар тощо. В цьому разі хрест є знаком-захистом від впливу чужого / нехрещеного. Пор. із знаками на цоколях єврейських будинків, які споруджували християни (іл. 2).

Іншою ознакою бінарності є те, що карти побудовані за принципом віддзеркалення, де низ є верхом, а верх – низом, що підсилює їхню маніпулятивну функцію (пор. із семантикою дзеркала як лімінального об'єкту й одного із засобів ворожіння / обману).

**Число.** Знаковою є числова семантика колоди в 36 карт, яка обмежується дев'яткою. В цьому контексті карти є еволюційним продовженням давніх, простіших засобів ворожіння, зокрема костей, числове значення яких завершується шістьма (іл. 3)<sup>4</sup>. Символіка дев'яти пов'язується з поняттям максимальної граничності (дев'ять є останнім числом натурального ряду). Ворожіння здійснюється колодою в 36 карт  $\rightarrow 3 + 6 = 9$ . Коли кожному карті однієї масті позначити числом натурального ряду, то останнім також виявиться дев'ять. Наприклад, 6 відповідає одному, 7 – двом, 8 – трьом, 9 – чотирьом, 10 – п'ятьом, валет відповідає шести, дама – семи, король – восьми, туз – дев'яти. Усього масті  $4 \rightarrow 9 \times 4 = 36$ . Отже, будь-які кількісні розрахунки в межах колоди дорівнюють дев'яти. З іншого боку, у традиційній культурі число 9 сприймалося як магічне, оскільки усі арифметичні операції, пов'язані з множенням також дають 9. Наприклад,  $9 \times 9 = 81 \rightarrow 8 + 1 = 9$ ,  $9 \times 6 = 54 \rightarrow 5 + 4 = 9$  і т. д. Відповідну символіку зустрічаємо в чарівних казках, зокрема в образі тридев'ятого царства:  $9 + 9 + 9 = 27$ ,  $2 + 7 = 9$ . Звідси символіка демонічного числа 666 як перевернутого 999 (тридев'ятого царства), хоча його продовжують трактувати як «число диявола». Однак, на нашу думку, його семантику слід шукати в контексті обрядового перевертання / вивертання як дії напхаки.

На чолі колоди знаходиться туз, етимологія якого пов'язана з поняттям потойбічного / граничного (див. нижче), а числове значення дорівнює одиниці. Одночасно він є головною картою і завершує колоду, тому асоціюється з дев'ятьма (див. вище). Таким чином, колода становить собою замкнуту / захищену систему, повторюючи семантику замкнутих магічних кіл чи квадратів, де перша карта (Т) є одночасно останньою.

**Другий рівень.** Семантичну структуру колоди можна уявити у вигляді таблиці 1, в якій представлені дві шкали: 1) по горизонталі демонструється оцінка ситуації від червоного (життя) до чорного (смерті / гріха); 2) по вер-

тикалі пропонуються чотири міфологічні сюжетні лінії, навколо яких в різних комбінаціях групуються інші сюжети. Пор. з міфологемою чотирьох бінарних стихій, з яких було створено «білий світ» – «чорної» землі / «червоного» вогню, повітря і води. В даному разі з чотирьох мастей (стихій) / двох кольорів (червоного і чорного) на білому полі карти формуються життєві лінії учасників ворожіння.

Таблиця 1.

Значення карти	♥	♦	♣	♠
	+  - Гріх			
Шкала оцінки ситуації				
6	рання дорога (абсолютний початок)	денна дорога (початок)	вечірня дорога (завершення)	нічна дорога (абсолютне завершення)
7	любове побачення	побачення	ділова зустріч	«могорич»
8	любовні розмови	розмови	ділові розмови	неприємні розмови
9	любов	кохання молодих	сердечна прив'язаність	переживання
10	інтерес	гроші	родичі	несподіванка
валет	молодий / неодружений шатен	молодий / неодружений блондин	молодий / неодружений брюнет	обман
дама	шатенка	блондинка	брюнетка	«відьма»
король	немолодий / одружений шатен	немолодий / одружений блондин	немолодий / одружений брюнет	«казенний чоловік»
туз	"сімейне гніздо"	багато грошей	хрестовий дім	"казенний дім"

Розглянемо значення карт з числовим еквівалентом 6-10, які є предикатами до карт-уособлень, оскільки позначають стан або дію. Наприклад, розмови, побачення, зацікавленість, гроші тощо.

*Шість / дорога* є знаком початку. У міфах шлях героя починається з дороги (пор. «життя як дорога»). Вибір правильної дороги здійснюється з власної волі героя («Богатир перед каменем, читає: «Направо підеш – коня втрапиш. Наліво підеш – голову втрапиш. Прямо під-

еш – все втрапиш». Задумався богатир ... Раптом голос з небес: «Стояти будеш – прямо тут в лоба отримаєш!»). Після чого розгортається сюжет його подорожі. Антипод героя (старший брат) здійснює інший вибір або залишається на місці, відмовляється від подорожі-життя, внаслідок чого стає зрадником / чужим / «перевертнем» або помирає. Під час ворожіння вектор руху обирає не герої, а випадок (доля), тому черва асоціюється з абсолютним початком / ранньою дорогою, бубна – з початком / подорожжю вдень, хрест – із завершенням / вечірньою дорогою, піка символізує абсолютне завершення і позначає нічну дорогу (шлях до потойбічного).

*Сім / зустріч.* Логічним наслідком подорожі, реалізацією правильного вибору є зустріч подорожнього. Значеннєві трансформації від черви до піки виглядають аналогічно до шістки. ♥ Ідеальним / правильним розгортанням подій є зустріч кохання (своєї половини, мовою психології набуття цілісності). Звідси семантика любовних чарувань, які здійснювалися на сході сонця або на початку нового сонячного циклу (перед Різдом). ♦ Наступним за значимістю є зустріч побратима, який допомагає долати життєві труднощі (у казках сакральний помічник, який сприяє герою знайти кохання). ♣ Одним з етапів реалізації ситуації подорожі є зустріч ділового партнера, який допомагає герою, але діє за власною вигодою. ♠ Негативне розгортання подій асоціюється із зустріччю чорта, тому сім пік позначає «могорич» (пор. «напитися до чортиків»).

*Вісім / розмови.* Важливим міфологічним концептом є діалог, під час якого з'ясовується справжня сутність зустрічного. У міфах розмова з незнайомим подорожнім часто здійснюється як загадування / відгадування. Відповідна форма комунікації є архаїчною, коли пізнання світу розгортається в межах опозиції: «свій / чужий», «безпечний / небезпечний», «відомий / невідомий». Межі свого / чужого і похідних значень досить динамічні, оскільки невідомий *чужий* може стати *своїм* у процесі пізнання – називання. Разом з тим, діалог передбачає існування двох позицій, між якими відбувається



словесне протистояння. Рух значень від позитивного до негативного (від ♥ до ♠) здійснюється за таким самим принципом як у сюжетах «дорога / зустріч».

*Дев'ять* є останнім числом натурального ряду, тому вказує на кульмінацію основних міфологічних сюжетів, представлених як масті (кольори життя / смерті). Зміни значень діють в межах встановленої парадигми: ♥ любов → ♦ кохання молодих → ♣ сердечна прив'язаність → ♠ переживання. Натомість *десять* є скоріше варіантом цієї кульмінації і втягується в силове поле міфологічної бінарності «9-завершення / 10-початок», яка є діалектичною. Семантика *десяти* простежується на прикладі смислових зв'язків: 9♥ любові з 10♥ інтересом, 9♦ кохання молодих з 10♦ матеріальним достатком (гроші підтримують стосунки), 9♣ ділового партнерства з 10♣ родинними зв'язками (пор. з шлюбами за вигодою), 9♠ переживання з 10♠ неприємною несподіванкою (наслідку асоціальної поведінки).

Інші карти (валет, дама і король) уособлюють ситуації, позначені картами-предикатами. Вікова градація стосується лише «чоловічих» карт, де валет позначає молодого, неодруженого чоловіка (від д-французьк. *vaslet* – «молодий дворянин, зброєносець»), король – одруженого чоловіка, який має соціальний статус. Натомість ♠ продовжує реалізацію символіки потойбічного. Піковий валет є знаком обману (пор. з міфологічними сюжетами зрадженого кохання), пікову даму називають «відьмою» (негативний аспект концепту жіночого), піковий король асоціюється з тираном, тому є «казеним» / чужим, що реалізує частину міфологічної бінарності «свій / чужий – живий / мертвий».

Тузи є знаком «домів» червоного, бубнового і хрестового родів, але можуть позначати абсолютну реалізацію сюжетної лінії певної масті, посилюючи десятку: черва – любов завершується родиною, бубна – максимальним достатком, хрест – успіхом у справах.

Розглянувши умови дослідження і семантику карт, зупинимось на процесі розкладання «деревоподібного» пасьянсу.

1. Першим етапом є вибір об'єкта ворожіння. Вище зазначалося, що усі потенційні об'єкти поділяються на три масті – ♣ / ♥ / ♦ і відповідають середньостатистичним брютету (чорнявому) / шатену (русявому) / блондину (білявому). Потрійний поділ людей на чорне / нейтральне / біле є формульним і відповідає іншим міфологічним потрійностям типу: «верх / середина / низ», «день / вечір / ніч», «- / 0 / +» тощо. Четверта масть перебуває в опозиційних відношеннях до трьох попередніх, оскільки позначає поняття, пов'язані з потойбічним, що складає клішову опозицію «життя / доля (♣ / ♥ / ♦) – смерть / недоля (♠)». Нерівномірний поділ карт в опозиції доля / недоля (3 / 1) пояснюється тим, що доля сприймалася як процес, а недоля є одномоментною дією, викликаною «урочним» словом, недобрим поглядом, прокляттям, що є причиною смерті. Звідси – пікові карти не можуть позначати конкретну особу, оскільки потойбічне залежно від ситуації прив'язується до тієї чи іншої особи. Іншими словами – це зло, яке може бути наслідком чужорідного впливу на особу (хрестову, червову, бубнову) чи її власним вибором.

2. Суттєвого значення набуває початок ворожіння, яке здійснюється перевернутими / невідомими картами<sup>5</sup>, 3 колоди вибирають карту масті (об'єкт / N)<sup>6</sup>, яку розташовують на чолі пасьянсу (іл. 4). Під об'єктом розкладають карти у порядку, який повторює фігуру людини, що нагадує давні магичні практики ворожіння на глиняних / воскових фігурах людей<sup>7</sup>.

Важливого значення набуває називання імені об'єкта ворожіння, що зіставляється з іншими діями обрядового характеру, зокрема замовляннями, побажаннями, величаннями, прокляттями. У процесі розкладання пасьянсу ім'я / N називається на усіх етапах, під час «читання» значення карт воно продовжує фігурувати в кожній із ситуацій: «для серця / «чим серце впокоїться» (почуття, душевні стани), «для N / для життя» (доля, перебіг подій), «що було» (минуле), «що буде» (майбутнє), Називання імені указує, що передбачувані події стосуються конкретної особи, створюючи таким

чином ментальну модель, відкриту для зовнішніх впливів.. Захист персональних даних здійснюється шляхом втаємничення часу і місця ворожіння, а також утворення навколо об'єкта оберєгових конструкцій у вигляді хреста (див. розділ 2).

Під час ворожіння, на відміну від гри, кожна карта є окремим семіотичним знаком, оскільки розкладання пасьянсу супроводжується обрядовим текстом-заклинанням: «N / об'єкт» (карта 1), «для N» (карти 2-4), «для серця N» (карти 5-7), «для життя N» (карти 8-10), «що було з N» (карти 11-13), «що буде з N» (карти 14-16), «чим серце N вєпокоїться» (карта 17). Таким чином, пасьянс починається і завершується тим самим об'єктом – його проявленням (1) і прихованим іменем, яке реалізується в його потаємних бажаннях і прагненнях (17) (іл. 4).

Словесні формули, що супроводжують / озвучують<sup>8</sup> процес розкладання пасьянсу, зіставляються з міфологією людського тіла, зокрема із семантикою голови, рук, ніг і живота. Карта, що позначає об'єкт (N) ворожіння, є основною. Вона називає його ім'я, є магічним персоніфікованим аналогом об'єкта, тому асоціюється з головою, обличчям. Карта «для N» зіставляється з правою рукою, як основного засобу творення. Результати «правої» діяльності є проявленими і належать об'єкту, що пояснює походження і значення формули «для N». Карта «для серця N» співвідноситься з лівою рукою, тому стосується ірраціонального світу почуттів, сердечних хвилювань і прив'язаностей (серце розташоване з лівого боку). Відношення правого / лівого («для N» / «для серця N») в системі ворожіння вписується в систему міфологічних бінарностей, які тим чи іншим чином торкаються семантики вищевказаної пари. Мова йде про опозиційно-семантичні співвідношення «чоловічого / жіночого», «розуму / почуття», «верху / низу», «дня / ночі», «сухий / мокрий» тощо. Карта «для життя N» зіставляється з животом і стосується фізичного здоров'я об'єкта, його майнового стану (дав-руск. *животъ* – «життя, майно, тварина»). Карта «що було з

N» асоціюється з правою ногою, минулим, яке вже відбулося і стало відомим (прихованим, що стало явним). В цьому аспекті реалізує принцип: “Немає нічого потайного, що не стало б явним, ні прихованого, що не стало б відомим і не викрилося б” (Лк. 8:16-17). Карта «що буде з N» зіставляється з лівою ногою. Оперує у світі невидимого (його ще ніхто не бачив), показує те, що може відбутися, залежить від результатів попередньої діяльності об’єкта. Остання карта пасьянсу розміщена горизонтально, тому автоматично включається в систему міфологічних опозицій, що стосуються протиставлення вертикального (живого, світлого, озвученого) / горизонтального (мертвого, темного, безголосого). Знаковою є назва – «чим серце N успокоїться», що асоціюється з поняттям спокою / покою / заспокоєння в значенні упокоєння / миру (пор. покійний / спочилий розташовується горизонтально). Показує, куди врешті-решт приведе дорога життя (див. Буття. 3, 19).

Коли кожну з розкладених карт пасьянсу на іл. 4 позначити числом колоди, починаючи з найменшого (6), отримаємо типовий міфологічний сюжет, зокрема: а) подорожі героя N (шістка є знаком дороги); б) зустрічі з подорожнім (сімка – побачення); в) діалогу (вісімка – розмови), який реалізується залежно від того, кого зустрів об’єкт (на зустріч з ким заслужив). Наслідок діалогу будується за шкалою від позитивного до негативного<sup>9</sup> утворюючи, таким чином, систему бінарних протиставлень: любов / ♥ → дружба / ♦ → ділові стосунки / ♣ → ворожнеча / ♠. Кульмінацією сюжету є дев’ятка, оскільки позначає душевні стани, викликані зустріччю / діалогом, і десятка, як матеріальна реалізація усіх попередніх подій. Значення десятки трактується як стабільність, достаток, родинні стосунки або нестабільність, втрата, чужі / казенні люди (іл. 5).

Остання карта пасьянсу («чим серце N успокоїться») реалізує основну мораль і демонструє внутрішній результат вибору між позитивним і негативним. У ворожінні «ялинкою» ця операція здійснюється лише один

раз під час розкладання першого пасьянсу, тобто не повторюється, як усі інші формули (див. нижче).

Таким чином, перший пасьянс дублює сюжет подорожі міфологічного героя, який також є формульним і складається з елементів, схожих із сюжетом казки: 1) початку подорожі, спричиненої запитом героя, пошуком свого майбутнього, уособленого в образі нареченої; 2) зустрічі подорожнього як результату вибору, оскільки він може бути помічником або антагоністом; 3) діалогу, що зіставляється з міфологічним сюжетом загадування / відгадування, в результаті чого відбувається упізнання свого майбутнього; 4) вибору, який розгортається у подальших подіях (карти 8-16) і завершується внутрішнім вибором об'єкта.

3. Перевертання карт, прочитання прихованої інформації супроводжується магічними формулами, називання яких розшифровує кожне із значень. («для N», «для серця» і т. д.). Розкладка здійснюється у вигляді «ялинки» (іл. 6). Відповідне розташування також є знаковим й асоціюється з сімома рівнями світового дерева, образ якого фіксується у декоративно-прикладному мистецтві (іл. 7). Сім рівнів пасьянсу (сім небес, які поступово матеріалізуються зверху вниз, «заземлюються» до стану горизонталі-завершення) мають: 1) крону (1) – ім'я об'єкта; 2) стовбур (2-16), що розкладається у формі потрійного пасьянсу і повторює семантику потрійної дії, як знаку посилення і захисту (стовбур символізує сутність об'єкта ворожіння, а саме серце / почуття, життя / здоров'я, минуле і майбутнє); 3) корінь – його приховану природу, потаємні бажання і прагнення (мовою психології – його підсвідоме).

В ситуації розкладання «ялинки» ім'я об'єкта в ієрархії пасьянсу відповідає позиції старшої карти колоди – тузу, який складає «крону» кожної масті<sup>10</sup>. Туз / Daus в міфологічній перспективі асоціюється з Біблейським змієм, який, звабивши жінку («подобу чоловіка»), розділив людину («подобу Бога») з Творцем (іл. 8), що свідчить про його демонічну природу. Пор.: д-німецьк. *Teuzet* – «диявол» або півд-французьк. *Daus*,

французьк. *Deux*, нар. німецьк. *Daus* – «чорт» (*Ei der Tausend!* – «Чорт візьми!») [БТФС 2004], а також німецьк. *Dausmann* – «розбійник», латинськ. *duōs* – «два / двійка» (те, що розділяє) [Фасмер 1987, с.115], яке може походити від грецьк. *διάβολος* – «наклепник», що пояснює традиційні заборони на ворожіння картами і трактується як «чотова гра» (пор. з казковими сюжетами про гру в карти зі смертю або чортом). В такому разі, пасьянс асоціюється з деревом спокуси – пізнанням божественного добра і гріховного зла. Під час ворожіння віщун начебто повторює первородний гріх, оскільки знову повертається до ситуації вибору на користь гріха. Незважаючи на Божі заборони, спокушаючись зміїними умовляннями скуштувати гріховне яблуко, намагається заглянути у майбутнє, яке відоме лише Богу (цікавим є те, що ворожать переважно жінки, Єва першою спробувала заборонене яблуко). Таким чином, відбувається заперечення Божого промислу (пор. з дією-апотропоєм: перед ворожінням на колоді має посидіти «нецілований», тобто не заплямований первородним гріхом). Остання карта символізує повернення у прах, заперечуючи тим самим ідею воскресіння: «За те, що ти вчинив за словом дружини твоєї і їв з дерева, з якого я наказав тобі не їсти, проклята земля через тебе; зі скорботою будеш харчуватися з неї у всі дні життя твого. Терня і будяки буде вона тобі родити, і їстимеш польову траву. У поті лица твого їстимеш хліб, доки не повернешся в землю, з котрої тебе взято; бо ти є тлін і в тлін повернешся» (Буття. 3: 17-19) <sup>11</sup>.

4. Після прочитання пасьянсу усі парні карти мають «відійти», натомість залишаються лише ті, що не дублюються. Коли кількість однакових карт дорівнює трьом – перевага віддається одному кольору – чорному або червоному. Після цієї процедури, як правило, залишається непарна кількість карт – п'ять або сім, які розкладаються в один ряд і називаються так само, як у попередньому варіанті: «для N», «для серця N», «для життя N», «що було з N», «що буде з N». При семеричному рахунку додається: «що здивує N», «що звеселить

Н». Натомість формула «чим серце успокоїться» не називається (таблиця 3).

Відкидання парних (зайвих) карт дає можливість звизити поле ворожіння<sup>12</sup>. Залишаються лише ключові варіанти, на які здійснюється повторна розкладка, тобто відбувається своєрідне уточнення їхнього значення.

Таблиця 2.

1	2	3	4	5	6	7
для N	Для серця N	Для жит- тя N	Що було з N	Що буде з N	Що здивує N	Що звеселить N

По завершенні розкладки одна карта має залишитися. За правилами її не відкривають, інакше результат ворожіння може бути хибним. Результат другого пасьянсу має підтвердити або заперечити результати першого, тобто він є своєрідним індикатором правильності ворожіння.

*Висновки.* 1. Колода карт складає собою систему знаків, семантика яких розпізнається в контексті міфу. Розшифрування пасьянсу здійснюється паралельно на двох рівнях. Перший рівень стосується морфології ворожіння, зокрема кольору, масті, числа. На другому розглядається персональне значення кожної карти (таблиця 1) і її позиція у пасьянсі.

2. Найменшою семантичною одиницею ворожіння є карта, яка є знаком і не підлягає дробленню. З карт складаються більш розгорнуті мотиви, що становлять той чи інший сюжет.

3. В системі ворожіння картіжна ієрархія (6-7-8-9-10-В-Д-К-Т), що діє під час гри «в дурня», частково нівелюється, оскільки кожна карта є складовою частиною певного сюжету як от: дорога, побачення, розмови тощо.

4. Ворожіння «ялинкою» складається з трьох етапів: 1) пасьянсу перевернутими картами, що повторює фігуру людини; 2) пасьянсу у вигляді дерева (пор. з етимологією колоди); 3) останньої розкладки карт, що залишилися (пасьянсу-уточнення).

5. На відміну від способу ворожіння, дослідженого Б.Ф. Єгоровим, у пасьянсі «ялинкою» карти мають сталі позитивне чи негативне значення і становлять собою систему координат (від + до -). Так, існує смислова градація карт, що позначають предикати і стани об'єкта: 1) 6-дорога діє з силовому полі родової бінарної опозиції «світло / темрява» і похідних від неї – «день / ніч», «молодість / старість», «життя / смерть», де ♥ позначає світло, а ♠ – темряву. В цьому разі «включаються» загальні міфологічні уявлення про ранок, як початок світла, і вечора як його завершення. В обрядовій практиці дії, пов'язані з початком, втрачають сенс, коли здійснюються увечері (наприклад, замовляння від зубного болю виголошуються під час останньої / завершальної фази місяця).

Аналогічну ситуацію спостерігаємо із 7-побаченням, яка діє в межах бінарності ♥ / любовне побачення / + → ♠ / «могорич» / -, а також 8-розмовами – ♥ / любовні розмови / + → ♠ / неприємні розмови / -. Числовим еквівалентом концентрації значень є 9. Зокрема 9♥ – любов є знаком кульмінації правильної дії (6♥ рання дорога → 7♥ любовне побачення → 8♥ любовні розмови → 9♥ любов). Тобто початкова правильна дія в результаті завершується правильним наслідком, а неправильна дія – неправильним (6♠ нічна / казенна дорога – 7♠ могорич – 8♠ неприємні розмови – 9♠ переживання). Крім опозиційних відношень, які починають і завершують координатну сітку, існують проміжні смислові предикати: 6♦ денна дорога – 7♦ побачення – 8♦ розмови – 9♦ кохання молодих; 6♣ вечірня дорога – 7♣ ділове побачення – 8♣ ділові розмови – 9♣ сердечна прив'язаність, які трактуються на кшталт попередніх.

Продовженням і логічним завершенням «числового» сюжету є 10. Любов (9♥) переростає в інтерес (10♥), кохання молодих (9♦) має забезпечуватися грошима (10♦), сердечна прив'язаність (9♣) є причиною родинних зв'язків (10♣), переживання (9♠) провокують неприємну несподіванку (10♠). Отже, читання пасьянсу «ялинкою» здійснюється в системі координат,



де сюжет розгортаються по вертикалі і горизонталі (таблиця 1).

6. Крайні точки цієї системи позначені ♥ і ♠. Так, ♥ є графічно-числовим знаком інших галузей традиційної культури і стосується передшлюбної і шлюбної комунікації. В цьому сенсі зіставляється з казковими сюжетами, що завершуються весіллям (у ворожінні весілля позначається комбінацією карт). Натомість ♠ охоплює коло значень, пов'язаних з асоціальною поведінкою, тому наближується до семантики смерті і зіставляється з поховальною обрядовістю. Проміжні значення, зокрема ♦ стосується комунікацій в межах певної соціальної групи, а ♣ – в середині роду.

7. Крім карт-предикатів, які складають значну частину операційної системи ворожіння, важливими є карти, що фіксують, пов'язують їх в сюжет. Такими є карти-персоніфікації (В-Д-К-Т), які позначають – хто, з ким і де виконують певні дії. Карти-персоніфікації є сталими характеристиками особи й указують на стать, вік, приналежність до певного соціального стану, сімейний стан (для чоловіків). Опозиційні протиставлення при цьому зберігаються. Так, ♠ є знаком, що позбавляє соціального, сімейного, вікового статусів і позначає територію чужого, асоціального і ворожого.

8. Прочитання останнього пасьянсу-уточнення (таблиця 3) здійснюється по вертикалі і горизонталі за зразком (таблиця 1). Відмінність між цими таблицями полягає у тому, що карти під час ворожіння розташовуються випадково. Правильна розкладка (таблиця 1) є зразком, ідеальною моделлю. За логікою міфу саме такий порядок має існувати у Космосі, який порушується людиною (недотримання заповітів Адамом, убивство Авеля, гріхопадіння допотопного періоду тощо). Хаос, що виникає внаслідок людської діяльності, вимагає постійного «втручання» міфу, зокрема повторення перших дій, які є правильними і здійснюються в обрядовому просторі і часі. Система ворожіння є спробою повернення до такого порядку. Хаотичне розташування карт підлягає упорядкуванню і прочитанню

шляхом накладання на ці ситуації правильних значень міфу. Внаслідок цього видимий хаос перетворюється на космос-текст, доступний для прочитання.

9. Відповідну ситуацію простежуємо під час розкладання першого пасьянсу перевернутими картами, що нагадує фігуру людини (іл. 4-5), і наступного – проявленого / деревоподібного (іл. 6). Система останнього має форму дерева, де значення читаються зверху вниз по п'яти кронам. Перші три верхні крони є загальними: «для Н», «для серця», «для життя», дві останні є конкретними, оскільки об'єкт знає, що було і передбачає можливе майбутнє. Таким чином, порядок читання карт нагадує порядок формування речення, зокрема його синтаксис. Коли синтаксис речення визначає порядок розташування слів, які формують значення, то синтаксис ворожіння формується навпаки – не порядок формує семантику, а семантика формує порядок читання (від загального – менш відомого до конкретного – більш відомого). Коренем / низом є прихована особистість і знаходиться в опозиції до крони / верху (на відміну від інших карт розташовується горизонтально). Таким чином, пасьянс ялинкою є замкнутою семіотичною системою, яка починається і завершується об'єктом ворожіння. Перша карта (що угорі) називає об'єкт і позначає його, остання карта (що унизу) проявляє приховані бажання об'єкта (увесь процес ворожіння замикається на об'єкті).

По завершенні прочитання, після того, як відійдуть «зайві» карти / ситуації, відбувається розкладання «логічного» квадрату, порожні клітинки якого заповнюються відповідними знаками, які свідчать про стани і ситуації, що залишилися (таблиця 3). В такому разі, будь-який сеанс ворожіння можна розписати як шахову партію у вигляді таблиці, що читається по горизонталі і вертикалі згідно з шкалою показників, представлених у таблиці 1<sup>13</sup>.

10. У ворожінні існує інша шкала часу, ніж у казці, де він завжди минулий («було за Царя Гороха», «давно це було») і слугує для демонстрації міфічного ідеального першочасу. На відміну від основного міфу (те, що

було), карти розкривають майбутнє (те, що буде). Схожість між ними простежується у невизначеності – коли це було і коли це буде.

Таким чином, карти є системою графічних знаків, які позначають предикати і стани, що трансформуються в сюжети. Повна розкладка карт зіставляється з комп'ютерною операційною системою, яка продукує безкінечну кількість сюжетів. За підрахунками Б.Ф. Єгорова кількість можливих сюжетів може скласти  $12 \times 10^{24}$  (12 септільйонів), тобто завчасно прорахувати можливі варіанти кожного ворожіння не видається можливим<sup>14</sup>. Відповідні властивості колоди нагадують коди культури, стереотипи мислення, з яких складається текст культури. Зважаючи на вищевказане, конструювання кожного з  $12 \times 10^{24}$  пасьянсів не є випадковістю, оскільки є передбаченим цією множинністю. Разом з тим, ця конструкція становить текст кожної з можливих ситуацій, яка може бути прочитаною і зрозумілою. З точки зору міфу пасьянс є сакральним повідомленням і продиктований вищими силами, тому не може бути повтореним (ворожіння здійснюється лише один раз, оскільки кожної миті людина здійснює новий вибір, залежно від чого змінюються наслідки).

Відповідний метод прочитання дозволяє виявити координатну сітку значень і уявити карти як семіотичну систему, що допомагає дешифрувати текст ворожіння.

1. Разом з тим, невід'ємною складовою залишається ігрова функція ворожіння. У зв'язку з цим актуальною залишається теза, що ворожіння є програмувальною системою, оскільки інтерпретує значення і моделює ситуації [Лекомцева, Успенский, 1965 с.99]. Програмування об'єкту здійснюється не засобом гіпнотичного впливу, на що звертають увагу психологи, а за допомогою техніки вгадування, яке починається з «розвідки» стану об'єкта шляхом називання найбільш загальних карт (явищ і станів). Паралельно здійснюється спостереження за реакцією об'єкта і переходу до більш значимих (конкретніших) карт. Метою цієї гри є досягнення максимальної довіри об'єкта як необхідної умови програмування [Лекомцева, Успенский, 1962, с.84-85], що дозволяє спочатку змодельовати

ситуацію шляхом озвучення ситуацій, близьких об'єкту, і подальшого програмування, зокрема переказування такого майбутнього, на яке об'єкт реагує. Під час цього процесу ступінь свободи об'єкта ворожіння суттєво звужується і він стає маріонеткою того, хто ворожить / програмує. Внаслідок цього виникає залежність не стільки від його волі, скільки від власних емоцій і нереалізованих бажань (настільки емоційно реагує на почуте), в чому і проявляється майстерність «провидця». В цьому разі почуте сприймається як очевидне, яке збувається з волі самого об'єкта або з його мовчазного дозволу. Мова йде про стандартні ситуації. Наприклад, до ворожіння удаються жінки молодшого або середнього віку, які намагаються у такий спосіб упорядкувати своє приватне життя, що спонукає до моделювання «приватних» ситуацій і відповідне прочитання картіжного пасьянсу.

2. В часи гонінь відповідні знаки могли використовувати ранні християни: піка позначала спис легіонера, яким пронизало серце Христа, черва – серце, бубна – крапля Його крові, хрест – розп'яття. Зображення фігур, що формою нагадують сучасні масті, трапляються в давніх християнських храмах (іл. 9).

3. Цікавим в цьому плані є символ закоханих – серце, пробите стрілою, тобто втрата спокою в серці.

4. Одними з першим засобів передбачення майбутнього можна вважати кості / камінці шамана, які кидали перед прийняттям важливих рішень. Симетричне розташування костей / камінців вважалося добрим знаком на протигагу їхньому хаотичному (позбавленому смислу) розташуванню. Аналогічним чином вгадували причину хвороби («уроків»), розбиваючи яйце і зіставляючи конфігурацію жовтка, що розтікся, з видимими образами, розпізнаючи в ньому обриси собаки, «чужої» особи, вихору, відьми тощо.

5. Знаковим є перевертання карти «на лице», під час якого відбувається її розпізнання. В цьому аспекті нагадує міфологічний сюжет загадування-відгадування, з тією різницею, що значення карти є невідомим не лише суб'єкту, але й об'єкту ворожіння. Той, хто ворожить має розпізнати карту, назвати її ім'я, включивши тим самим у загальну систему пасьянсу.

6. Об'єкту ворожіння призначається карта, його магічний аналог, що нагадує традицію виготовлення чуринг у народів Сибіру або глиняних ляльок в магічних практиках народів Африки. Усі здатності об'єкта проєктуються на карту, він стає маніпулятивним знаком вищих сил. Об'єкт втрачає свою індивідуальність і стає частиною обряду. Йому визначається мину-

ле («що було») і майбутнє («що буде»), призначаються думки і таємні прагнення («чим серце успокоїться»). Таким чином, відбувається заперечення одного з основних принципів християнства, що людина створена за образом і подобою Божою, оскільки він не наслідує Творця, але стає предметом культу, за якого стороння особа / жрець вирішують що думати і що робити.

7. Глиняні фігури виготовлялися для магічних маніпуляцій над тими, кого вони уособлювали. В цьому сенсі (крихкі) глиняні фігури протиставляються не крихким апотропейним лялькам-мотанкам, які виконували функцію оберегу, тому не мали рук, ніг (об'єкту шкоди), вузлів (засобу шкоди), а на обличчі замість очей, носа і уст малювали хрест (знак абсолютного захисту).

8. Озвучення ситуації асоціюється з її мнимим оживленням, що вписується в міфологічну опозицію *тиша* / звук в значення *смерть* / *життя*.

9. Відповідну шкалу було запропоновано Т.В. Ців'ян у статті «Міфологічне програмування повсякденного життя» (Цивьян Т.В. Мифологическое программирование повседневной жизни // Этнические стереотипы поведения Сб. ст. / Под ред. А.К. Байбурина. – Ленинград : Наука. Ленинградское отделение, 1985. – С. 154-178).

10. Тракується також як початок, тому є старшою у більшості ігор, але не під час ворожіння. Асоціюється з числом 1, що відбулося у її маркуванні. Так, в Західній традиції, туз позначається літерою А: нім. *As*, англ. *Ace*. З іншого боку, лат *Ass* позначає найменшу розмінну монету, тому в цьому аспекті туз є символом обману, де найменша монета «править» усією колодою.

11. Символічним тут виступає образ їжі як засобу пізнання. Так, Христос пропонує чисту їжу, зокрема рибу і хліб на противагу старозавітним кривавим жертвоприношенням.

12. В цьому контексті цікавим видається звичай вшанувати покійного (того, хто відійшов) парною кількістю квітів (2 або 4), що зіставляється з семантикою парних карт, які «відходять». Цій парності протиставляється продуктивна непарність квітів (3, 7, 9), яку дарують живим.

13. Крім сталих значень припускаються комбінації карт. Три однакові карти різних мастей означають пустоту, тобто будь-який надлишок є пустим, незалежно від основного значення. Наприклад, окремо взяті 9♥, 9♦, 9♣ є позитивними, але вони «гасять» цю позитивність, коли випадають разом. Концентрація негативу передбачає фатальний результат: 9♠, Д♠, Т♠.

14. Коли 6 мільярдів жителів Земної кулі будуть кожної хвилини розкладати пасьянс, то усі сюжети вичерпаються через 5 мільярдів років непереривної праці, Строк життя Сонячної системи приблизно обчислюється 8 мільярдами років [Егоров 2001, с.16].

## РОЗДІЛ 2

### СЕМАНТИКА «ХРЕСТОПОДІБНОГО» ПАСЬЯНСУ

Оригінальним способом є ворожіння «хрестом», що й дотепер продовжує побутувати серед населення Лівобережної України [Максименко]. Хрестоподібний пасьянс становить систему знаків, що здатні комбінуватися, утворюючи, таким чином, ті чи інші сюжети. Ворожіння починається з вибору карти того, на кого ворожать (далі об'єкта). Традиційно називання об'єкта здійснюється у родовому, (на кого), а не в давальному (кому) відмінках. Відповідна постановка питання спонукає до висновку, що ворожіння не призначене персонально об'єкту, а накладається на нього як певна модель, сценарій готових дій і рішень, що вказує на його програмувальний характер.

Суттєвою ознакою ворожіння на картах, що відрізняє його з-поміж інших мантичних практик, є наявність специфічної лексики, що, у свою чергу, підтверджує думку про «закритість» цієї галузі духовної культури. Перед тим, як розпочати ворожіння, колоду тасують. Етимологія тасування наштовхує на думку, що перемішування карт походить від змішання ворожилських предметів рослинного походження: французьк. *masser* – «збирати в купу», споріднене з голланськ. *mas* – «купа збіжжя» [ЕСУМ 2006, с.526]. Тасування є частиною обрядової дії, проведення якої максимально нівелює індивідуальний вплив на результат ворожіння. При цьому випадковість вибору повторює випадкове «випадання» з рук шамана бобів / зерна, камінців / костей. Звідси

походження ще одного «терміну» – карта «випадає», хоча її скоріше, виймають. Значення цього терміну указує на принцип довільності, тобто карта ніби діє сама по собі і не залежить від волі того, хто ворожить (на кшталт ненавмисне «випало з рук»). По завершенні ворожіння однакові карти мають «відійти», що значеннево сполучається з поняттями остаточного завершення / припинення. Пор. *відійти (в засвіти)* – «померти», *відійти без вороття* – «минутися».

Ворожіння хрестом здійснюється поетапно. Перший етап пов'язаний з визначенням обрядового простору ворожіння шляхом викладення хреста і прочитання первинної інформації («що на грудях»). Наступний етап спрямований на її розшифрування і перевірку отриманих даних.

**Перший етап.** Для того, щоб знайти карту об'єкта (його масть, стать і ранг) з колоди одночасно виймають по дві карти, перевертаючи їх «лицем». Відповідний процес продовжується, поки не «випаде» потрібна масть. Обидві карти розташовують вертикально і паралельно одна до одної (іл. 10). Попарне виймання карт з колоди саме по собі є знаковим і нагадує просте ворожіння на предметах – виймання паличок чи відривання пелюстків. На протигагу іншим способам ворожіння, де об'єкт, як правило, позначається однією картою, в даному разі актуалізується принцип парності як знак повноти і довершеності <sup>1</sup>. Карта, що опиняється поряд з об'єктом, має смислове навантаження і характеризує його стан на момент ворожіння ніби відбиває його невидиму сутність. Наприклад, 9♠ – сльози, T♣ – обман, T♦ – гроші тощо.

Відповідна дія співвідноситься також з відомою грою «в очко», суть якої полягає у збиранні карт, числове сукупне значення яких має скласти 21 (звідси символіка 777, як 7+7+7=21), що нашттовхує на думку про те, що гра «в очко» є деміфологізованим рудиментом давнього ворожіння <sup>2</sup>.

Після визначення об'єкта колоду тасують і виймають з неї чотири карти, розташовуючи їх упоперек двом попереднім. Таким чином, створюється сакраль-



ний хрестоподібний центр ворожіння, що потребує подальшого радіального розширення. На відміну від попередньої дії їх кладуть «сорочкою» назовні (іл. 11), тобто вони є прихованими, що створює магічний захист об'єкта. Ці карти ніби замикають дві попередні, унеможливаючи ймовірні маніпуляції з об'єктом. Їхнє розімкнення відбувається після створення повного захисту, що унеможливує «несанкційоване вторгнення» сторонньої особи, після чого прихована інформація може бути відкрита / озвучена.

Залишки колоди приблизно розділяють на чотири рівномірні стопки, які розкладають навколо хреста-центра у порядку православного хрещення: верх-низ-праволіво, ніби освячуючи ворожіння (іл. 12). Відповідна дія повторює семантику хрещення тіла як символічного захисту центру-душі і зіставляється з іншими обрядовими апотропейними діями, зокрема окреслення колом.

З верхньої стопки виймають дві карти і перевертають їх лицем, розташовуючи паралельно<sup>3</sup>. Аналогічну дію виконують з нижньою, правою і лівою стопками (іл. 13). Подвійне виймання і розташування карт дублює першу подвійність об'єкта (іл. 10), захищаючи його з «усіх чотирьох сторін», що відповідає основним просторовим параметрам – висоті, глибині, ширині, довжині. Цікавим видається акт перевертання як своєрідного «упізнання» хреста. Його проявлення ніби «вмикає» захист.

Карти, що залишилися тасують і розкладають по діагоналі у порядку хрещення (іл. 14). В результаті отримуємо восьмикутний хрест, що складається, у свою чергу, з шести хрестів, в центрі якого перебувають «замкнені» / перехрещені карти об'єкта ворожіння (іл. 15). Поетапне хрестовидне розкладання хрестоподібного пасьянсу нагадує проектування хрестосвидного православного храму – місця абсолютного захисту і сили (іл. 16) [Проекты 2003]. Відповідні порівняння наштавхують на думку, що впровадження в процес розкладки пасьянсу хреста є пізнішим нашаруванням, наслідком двовір'я, де язичницькі обряди набувають інших форм і частково

нового змісту, хоча мета їхнього проведення залишається незмінною. Ймовірно, що наявність хреста є своєрідним дозволом на заборонене церквою ворожіння.

Остаточною дією є виймання з колоди ще однієї – п'ятої карти («що на грудях»), яка остаточно «замикає» карти об'єкта (іл. 11). Саме ці п'ять карт мають основне інформативне наповнення. Їх перевертають, розкладають віялом і читають значення (іл. 17).

Особливість хрестоподібного ворожіння полягає у тому, що значення усіх карт, з яких викладено хрест, не має інформативного навантаження. Важливою є лише їхня хрестоподібна форма, а також дублююча функція, яка актуалізується після прочитання значення п'яти карт «що на грудях» (іл. 17). Однакові карти мають «відійти» (див. вище), звужуючи, таким чином, спектр передбачення майбутнього. Відходження однакових за значенням / мастю карт зіставляється із семантикою однакової подвійності / дублювання. В цьому аспекті тлумачення цієї однаковості є неоднозначним<sup>4</sup>, оскільки трактується як тотожність. На протигагу парності її частини не взаємодоповнюють, а взаємовиключають одна одну, що призводить до замикання і знищення<sup>5</sup>. В такому разі нагадує автоматичне скорочення однакових множників в складних арифметичних прикладах і зіставляється з принципом віддзеркалення (ілюзорного сприйняття одиничного як парного<sup>6</sup>. На цьому ґрунтуються міфологічні перекази про двійників, зокрема тіні або дзеркального відображення, які помилково займають місце свого праобразу<sup>7</sup>. У зв'язку з цим смислова однаковість є знаком абсолютної завершеності / кінцевого результату й порівнюється із звичаєм жертвувати парну / однакоvu / завершену кількість квітів тому, хто також «завершився» («відійшов на той світ»). Натомість найбільш знаковими є непарні карти, що не дублюються (не завершилися), їх залишають для продовження ворожіння (живим дарують непарну кількість квітів).

На відміну від інших пасьянсів таблиця значень є простішою. Карти від 6 до 10 обмежуються загальни-

ми предикативними станами або значеннями – дорога, хвилювання, «бумаги». Концентрацією негативного аналогічно до інших способів є ♠, яка групується за принципом причинно-наслідкових зв'язків – обман → сльози (таблиця 1).

Таблиця 1

карта	♦	♥	♣	♠
	Шкала оцінки ситуації			
6	рання дорога (початок)	рання дорога (початок)	пізня дорога (завершення)	пізня дорога (завершення)
7	"бумаги"	"бумаги"	хвилювання	сльози
8	"бумаги"	"бумаги"	хвилювання	сльози
9	"бумаги"	"бумаги"	хвилювання	сльози
10	"бумаги"	"бумаги"	хвилювання	сльози
валет	молодий / неодружений блондин	молодий / неодружений шатен	молодий / неодружений брюнет	обман
дама	блондинка	шатенка	брюнетка	обман
король	немолодий / одружений блондин	немолодий / одружений шатен	«казенний чоловік»	немолодий / одружений брюнет
туз	гроші	дім	"казений дім"	обман

**Другий етап.** По завершенні розшифрування інформації однакові карти мають відійти крім масти об'єкта (див. вище). Найчастіше залишається п'ять карт (іл. 18), іноді три або сім. Відповідна закономірність є, скоріше, математичною, оскільки хрестоподібний пасьянс утворюється з 23 карт, 18 з яких складають ті чи інші тотожності за значенням / мастю<sup>8</sup>. У цьому контексті п'ять (карт) є не стільки залишком, скільки результатом відбору з можливих комбінацій / ситуацій, і становить оптимальну кількість, що дозволяє розпочати новий етап ворожіння (відповідає кількості карт «що на грудях», тому співвідноситься з початком ворожіння). Таким чином, перший етап ворожіння починається з п'яти і завершується п'ятьма, утворюючи замкнену кільцеподібну структуру. Відповідні замкнені системи

зустрічаємо в інших галузях духовної культури, зокрема в структурі кирилиці, сакральній архітектурі, орнаментальному і хореографічному мистецтві<sup>9</sup>.

Ці п'ять карт є результатом змішання двох частин попереднього пасьянсу – восьмикутного хреста (18 карт) і «що на грудях» (5 карт). На відміну від першого тасування, що виконується особою, яка ворожить, в цьому разі підбір карт здійснюється випадково – «за вироком долі». Карти розкладають в ряд горизонтально «сорочкою» назовні (іл. 19), після чого з колоди додатково виймають таку кількість карт, щоб сума тих, що залишилися і тих, що додаються, становила тринадцять. Наприклад:  $5 + 8 = 13$ . Тринадцятимірність наступного пасьянсу, з якого починається новий етап ворожіння, є символічною. Можливо, що тринадцятикратне значення співвідноситься з картами Таро, XIII-й аркан якого позначає смерть, а саме остаточний розрив зі старим / минулим і перехід до нового / майбутнього. Можливо, що у зв'язку з цим число 13 асоціюється з символікою руйнації встановленого порядку, що позначається числом 12, тому вважається нещасливим. Отже, тринадцять символізує трансформацію, переродження, зв'язок минулого і майбутнього. Тринадцята година одночасно є першою, вона завершує одне часове коло і починає наступне, тобто асоціюється з циклічним процесом «смерті-відродження». Ісус був першим-тринадцятим учасником таємної вечері, першим і останнім, альфою і омегою. Грецькою ім'я Ісус Христос також складається з тринадцяти літер  $\text{I}\eta\sigma\upsilon\varsigma\ \text{X}\rho\iota\sigma\tau\omicron\varsigma$ ., тому значення 13 межує з поняттям таємного і священного.

Після цього тринадцять карт тасують і розкладають таким чином: «для дому» (3 карти), «для серця» (3 карти), «чого ожидать» (3 карти), «що случиться» (3 карти), «чим серце спокоїться» (1 карта). Цей пасьянс розкриває смисл ворожіння не лише як передбачення «що буде», але прочитання таємного / прихованого, іноді невідомого самому об'єкту, про що свідчать формули «для дому», «для серця», «чим серце спокоїться». Ана-

логічні мотиви зустрічаємо в міфологічних мотивах про те, як короля рятує випадковий подорожній або потойбічна істота. В якості нагороди вимагає віддати йому те, про що король не знає. В результаті невідоме є найціннішим, чим володіє король і він змушений пожертвувати сином. Відмітною рисою цього пасьянсу є відсутність категорії минулого («що було»), що фіксується в інших системах ворожіння. Натомість з'являється уточнення майбутнього: «чого очікувати», «що може трапитися». Кількість основних парламентів, в межах яких здійснюється ворожіння, також дорівнює п'яти: 1) «для дому», 2) «для серця», 3) «чого очікувати», 4) «що случиться», 5) «чим серце спокоїться», що відповідає кількості карт, що «на грудях» і тих, лишаються після першої розкладки (іл. 18).

Для прочитання пасьянсу карти розміщуються в ряд у формі потрійного віяла (іл. 20), крім однієї – «чим серце спокоїться» (4 + 1). Кожна потрійність позначає одну з чотирьох словесних формул ворожіння (див. вище), п'ята формула є одиничною («серце спокоїться» чимось одним). Кожна з потрійностей візуально нагадує трилисник, зображення якого трапляється в сакральній архітектурі, культових предметах і дублює потрійне «хрещення» пасьянсу (іл. 21, 22 [Станюкович 2003]). Перше хрещення здійснюється під час розкладки хрестом (іл. 12); наступне, коли карти перевертають (упізнання хреста) (іл. 13); останнє – під час розкладки по діагоналі (іл. 14). Крім цього ідею трилисника закладено в комбінуванні форми карточних мастей (іл. 23).

По завершенні читання тринадцятимірного пасьянсу усі парні карти знову відходять, а до тих, що залишилися, знову додається стільки, щоб їхня кількість становила тринадцять. Після цього здійснюється повторне ворожіння. Відповідна дія повторюється тричі. Потрійне повторення ворожіння зіставляється потрійним «читанням» лікувальних текстів. Наприклад: «Добривечір, добривечір, добривечір! Ви, кури-курашечки, чубурастенькі, чорненькі, біленькі, гребінастенькі, чубурастенькі, нате вам крикливиці і динивиці, а младенцеві (ім'я)

дайте сонливиці і дрімливиці». Так треба сказати тричі. Якщо дитина буде жива, то кури засокорять (ко-ко-ко), а як умеруще, – будуть сидіть і не обізвуться» [Рецепти 1992, с.66], або потрійними обрядовими діями Так, породілля мала здійснити обряд, схожий на дії священика під час богослужіння, тричі обійти стіл / престол і долучитися до образу Спасителя: «Абвяде, Гасподь, абвяде, Гасподь, абвяде, Гасподь, Гасподь памагі, Гасподь памагі» [ПЗ 2003, №30]. На противагу замовлянням, виголошення яких нівелює негативні наслідки чужорідного впливу, ворожіння має лише передбачити те, що може трапитися.

Остання розкладка є ключовою. Сума попередніх трьох розкладок указує на можливий розвиток подій. В окремих випадках, коли результат ворожіння є доленосним, здійснювали останню / четверту розкладку «чим окончиться», після чого ворожіння остаточно припиняється.

**Висновок.** Напевне, пасьянс «хрестом» є рудиментом давніх мантичних практик, про що свідчить оригінальна лексика, яку вживають під час ворожіння. Відповідна «термінологія» має обрядове походження і пов'язана з давніми мисливськими і землеробськими культами.

Розкладання пасьянсу здійснюється поетапно. На першому етапі відбувається ідентифікація об'єкта ворожіння, який «складається» з основної карти – «масті», статі, соціального статусу (стосується «чоловічих» карт) і карти-прикладки, що вказує на стан об'єкта на момент ворожіння (дорога, сльози, «бумаги», хвилювання). Ці карти складають дуальність, цілісність якої є актуальною лише на початку ворожіння. Її непорушність руйнується в процесі «відходження» непотрібного і мінливого (карти-прикладки). Разом з тим, обидві карти становлять основу замкненого сакрального центру ворожіння, навколо якого поступово створюється периферія-захист у вигляді восьмикутного хреста. Викладення цього хреста здійснюється в три етапи в порядку православного хрещення (верх / низ / право / ліво), що повторює семанти-

ку інших сакральних потрійностей. Загалом восьмикутний хрест є системою з посиленням захистом, оскільки складається з шести менших хрестів (іл. 15).

Важливим елементом ворожіння є перевертання карт, що межує із семантикою обрядового впізнання, а саме казковими сюжетами про вибір нареченої. Зокрема в билині про Садка купець має вибрати суджену серед дванадцяти зовні однакових дочок підводного царя. Внаслідок правильного вибору він оживає і повертається додому. Обрядовим еквівалентом цього сюжету є впізнання нареченим своєї дружини під час весільного обряду, в якому проглядаються риси середньовічної карнавальної травестії. Спочатку йому виводять «чужу» жінку (як правило стару бабу). Аналогічні мотиви приглядаються в ігровій культурі, яка має обрядове походження, зокрема під час гри в жмурки необхідно назвати ім'я упійманого.

Інформаційне навантаження мають лише п'ять карт, що «на грудях». Їхня кількість є символічною, оскільки зіставляється з п'ятьма кронами дерева пізнання (пасьянс «деревом»). Крім цього п'ять карт є оптимальною кількістю, яка лишається після «відходження» однакових / зайвих карт (іноді їхня кількість становить три або сім). Загалом процес відходження однакових карт протиставляється парності. В цьому аспекті однакові за мастю або числовим значенням карти трактуються як взаємовиключаючі тотожності, тоді як у процесі ворожіння мають бути задіяні лише «продуктивні» / одиничні значення.

На другому етапі семантичне поле ворожіння звужується, оскільки його основу складають значення карт, що залишилися. Відбувається ретельніший відбір значень – знаків, що указують на ті чи інші події майбутнього. Увесь процес ворожіння здійснюється в три етапи, тобто на другому етапі пасьянс розкладається тричі, упродовж чого однакові карти «відходять» (відбувається заперечення чи підтвердження інформації). В разі значеннєвої невизначеності, коли кількість заперечень і підтверджень є однаковою, здійснюється остання / чет-

верта розкладка – «чим окончиться», внаслідок чого ворожіння припиняється.

1 Символи парності в значенні повноти і довершеності спостерігаємо в інших галузях традиційної культури, зокрема прикладному мистецтві. В цьому разі парність проявляється як симетричність (іл. 24 [ЧОКМ 1]), яка у свою чергу сприймається як двооголовість (іл. 25-26 [ЧОКМ 2]).

2. Ареал поширення цієї гри обмежується асоціальним середовищем, спосіб організації якого нагадує давні племінні організації. Мета гри «в очко» передбачає перерозподіл матеріальних благ, зокрема мисливської чи військової здобичі.

3. Залишок стопки відкладають в сторону.

4. Протиставляється парності, що складається з двох амбівалентностей, які є взаємодоповнюючими одиницями, типу «чоловіче-жіноче».

5 Асоціюється із несумісними для традиційної культури смисловими тотожностями, типу «чоловіче-чоловіче», «жіноче-жіноче».

6. За принципом дзеркального відображення влаштовані карти.

7. В науковій літературі фіксуються випадки неоднозначного ставлення до однакових людей – близнюків. Коли народжувалися близнюки різної статі, їх могли принести в жертву як тих, хто порушив табу інцесту в утробі матері. На одному з островів Нової Британії убивали дівчинку, в Новій Гвінеї – хлопчика. Звідси походження сюжетів про приховування одного з близнюків або відсилання до родичів, що вплинуло на формування сучасних міфів, зокрема стало основою одного з епіодів кіноповісті «Зоряні війни».

8. Сама колода є складною системою опозиційних (♥♦ / ♠♣) і тотожних відношень (♥/♦, ♣/♠). Усього в колоді «діють» 9 основних карт (6-7-8-9-10-В-Д-К-Т), усі інші є опозитами (наприклад ♣7 і 7♦) або дублерами, які відходять першими (♣7 і 7♠).

9. До численних реформ алфавіт сприймався як молитва, оскільки наслідував акровірш «Акафіст Богородиці» (VII ст.), який супроводжувався приспівом «Алілуя». Вислів з Апокаліпсиса «Я є альфа і омега, початок і кінець» становить основу слов'янської грамоти, тому твердження, що кирилиця виникла до прийняття християнства видаються недоведеними. Перша й остання літера виражають ідею цілісності, завершеності і логічності християнського вчення. Втілюють також ідею безкінечності людського життя і продовження його в Духові, тобто у вічному житті Христа.



# «ЧОЛОВІЧІ» ВОРОЖІННЯ

## РОЗДІЛ 3

### СЕМАНТИКО-ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ ТРАДИЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ: ГРА «В ДУРНЯ» ЯК МЕТАФОРА ЖЕРТВИ

Поширеною є думка, що «примітивні» ігри не становлять значного наукового інтересу. Проте саме примітивність указує на їхнє архаїчне походження, що приваблює до вивчення добре відомих ігор, які опинилися «за ширмою» наукового дискурсу. Мова йде про гру «в дурня», значення якої подекуди трактується як спосіб «сатанинської маніпуляції» над християнськими святинями – священними предметами Страстей Господніх: хрестом розп'яття (♣), списом римського легіонера (♠), губкою з оцтом / краплею крові (♥), чотирикутними цвяхами (♦). Разом з тим, походження гри може стосуватися давнішого часу, на що указує її основне правило – у «дурня» залишаються карти. Отже, принцип гри полягає у тому, щоб максимально швидко віддати свої карти іншому гравцеві, тобто реалізувати ситуацію вибору. Натомість програє той, хто не може здійснити правильний вибір, тобто «залишається». Схожу ситуація спостерігаємо в інших видах «примітивного» жеребкування, що мають архаїчне походження, зокрема дитячих лічилках. Віддавання своїх карт іншому (скорочення їхньої кількості) зіставляється з мотивом зворотного рахування (зменшення кількості), що застосовується у лікувальних замовляннях: «Був собі чоловік жовна, мав він дев'ять жінок: з дев'ятої – восьму, з восьмою – сьому, з сьомою – шосту, з шостою – п'яту, з п'ятою – четверту, з четвертою

– третю, з третій – другу, з другій – ідну, ідної – жадну» [Чубинський 1995, с.143]. Поступове зменшення числа асоціюється із зменшенням сили хвороби, тобто чим більшим є число, тим сильнішою є недуга, тим ближчою є смерть, відповідно числове зменшення знаменує перемогу життя над смертю. Асоціативні зв'язки з грою є очевидними – в «дурня» залишаються карти, отже його число є найбільшим, тоді як інші гравці змогли його «обнулити», тому «дурень» наближується до смерті.

Зважаючи на «фаталістичну» природу гри, важливими є умови її проведення. Ключовою ознакою є наявність ієрархії. На відміну від ворожіння, карточні «ранги» вибудовуються зверху-вниз – від найсильнішого туза до найслабшої шістки. Коли зіставити значення карт від валета до туза під час гри «в дурня» і ворожильному пасьянсі, стають помітними асоціації із системою родових цінностей традиційного суспільства. Наприклад, за правилами гри «в дурня» туз «б'є» усі карти лише своєї масті, але при ворожінні позначає певний «дім» / рід, тобто туз є найстаршим лише «на території свого клану» / масті. Наступним за значимістю є король – патріарх роду, далі дама – його дружина, валет втілює усіх підлеглих короля. Порівнявши структуру карточної колоди і шахів, знаходимо багато спільних ознак, крім однієї – у шахах найголовнішою фігурою є король (конкретна особа), в картах найважливішим є знак дому / роду (особа займає другорядне значення), що підтверджує архаїчне походження гри.

Актуальним залишається поняття козира. Визначення козирної карти нагадує обрядове жеребкування під час ворожіння. Перед початком гри колоду ретельно тасують. Після цього кожному гравцеві роздають по одній карті зліва на право (посолонь), поки їхня кількість не дорівнюватиме шести. Карті, що залишилися, складають в колоду «сорочкою» назовні, останню (та, що лишилася) перевертають «лицем» і попідмощують під низ колоди. Мать цієї карти є козирем, наявність якого додає суттєві переваги гравцеві, оскільки може крити усі інші масті від шістки до туза. Власник козирної шістки

отримує також право першому почати гру, що дає шанси першому її завершити.

Історична семантика козиря криється в етимології слова, яке походить від коза і кожа. Ці слова є синонімами і походять від праслов. \**kozā*, що позначає козутварину та її шкіру. Звідси польськ. *kozyra* / *kozera*, козиро'к – «дашок» зі шматка шкіри на головному уборі. Відтак очевидним є зв'язок ігрового козиря з козою, міфологія якої має амбівалентні ознаки. Позитивною її семантика є в календарних обрядах. Зокрема у звичаї «водити козу» (іл. 27) простежуємо рудименти давніх обрядів відродження природи (переваги над смертю). Його сюжет полягає в тому, що лімінальні істоти (вовк / хижак, циган / «чужий» і дід / особа, наближена до потойбічного) намагаються умертвити козу, щоб зняти з неї шкіру. Незважаючи на їхні намагання, коза оживає <sup>1</sup>. Зіставляючи мотив «водіння кози», де коза є символом «воскресіння» <sup>2</sup>, і значення карточного козиря, можемо припустити, що володіння козиною шкірою («кожею») надавало її власнику певних переваг, про що свідчать міфологічні перекази інших народів <sup>3</sup>. Можливо, що козина шкіра («кожа / козиря») виконувала функцію своєрідного штандарту, який належав племені і передавався головуючому або жерцеві під час загальних зборів, де могли вирішуватися важливі питання, в тому числі розподіл матеріальних благ або жертвопринесення. Власник «кожі / козиря» міг обиратися шляхом жеребкування, що дійшло до нашого часу як атавізм під час гри «в дурня», де козиря карта визначається шляхом жеребкування-тасування. Негативним образ козла стає під впливом екзотеричного християнства, де асоціюється з дияволом. Зважаючи на це, власник козиря ніби заручається підтримкою нечистої сили, тому має відчутні переваги у грі <sup>4</sup>. Разом з тим, карточний дурень функціонально зіставляється іншою міфологічною іпостассю кози – «цапом відбувайлом», тому після програшу може отримувати ритуальні покарання або підлягати обрядовому приниженню. В плані семантики фігура «дурня» відповідає значенню ідіоми «цап відбувайло», що вико-

ристовується як метафора і позначає особу, на яку поклали відповідальність за дії інших, з метою приховати її справжні наслідки і справжнього винуватця. В цьому сенсі гра «в дурня», як пошук «крайнього / зайвого», зіставляється з грою в доміно, що є «правонаступницею» давніх ворожильних, а згодом гральних костей, значення яких буде розглянуто нижче. Невипадково мета гри в доміно полягає у пошуку / «забиванні козла» <sup>5</sup>.

На увагу заслуговує також назва гри, яка має міфологічний підтекст. Існує декілька версій походження слова «дурень», які в смисловому сенсі не є суперечливими. Окремі дослідники виводить його з тюркськ. *durak* – «зупинка», *durmak* – «стояти», «зупинятися» (на кому зупинилося рахування?). Інші вважають, що воно походить від литовськ. *durti* – «колоти», «жалити», «вдарити», яке еволюціонувало до «вжалений», «скажений», «глупий» <sup>6</sup>. Так, М. Костомаров згадує, що на Московщині «дураком» раніше називали нагайку, якою чоловік карав / «жалив» неслухняну дружину. Поряд з тим, виходячи з документів XV–XVII ст., «дурак» є складовою частиною власних княжих імен: «Князь Федір Семенович Дурак Кемський», «Князь Іван Іванович Бородатий Дурак Засекін», «московський дяк Дурак Мішурін», а також прізвищ Дуров, Дураков [Курий <http://shkolazhizni.ru/archive/0/n-7360/>] <sup>7</sup>. Прикладка «дурак» в іменах статусних громадян може указувати на властивості їхнього характеру, тобто «Князь Федір Семенович Дурак (скажений) Кемський» або «Князь Іван Іванович Бородатий Дурак (лютий) Засекін» <sup>8</sup>. Атавістичні слова-заячування, на кшталт московського «дурак», часто виступають складовими частинами власних / «бойових» імен. Аналогічні засоби вербального впливу зустрічаємо в інших культурах. Наприклад: англійськ. *Dark* – «темний» (рок-група «Dark Angel»); *Grimm* – «похмурий» (брати Грімм); *Savage* – «дикий» (Адам Сєвідж – американський інженер, фахівець зі спецефектів, ведучий передачі «Руйнівники легенд»), *Dread* – «жах» (Майкі Дред – музикант і продюсер, працює в жанрах reggi і даб, «Суддя Дредд» / «Judge Dredd» – фантас-

тичний бойовик). Аналогічним чином у давній і сучасній міфології зустрічаємо похідні від *Драко* – «дракон», *Вульф* – «вовк», *Мейс* – «булава», *Берн* – «палити», *Хэк* – «рубати», *Рип* – «рвати» тощо. Прикладка «дурак» може виступати в якості другого нецерковного імені, що виконувало функцію табу, атрибутивного приниження до рівня дурня, щоб запобігти можливому зуроченню або чарівництву. Пор. з російськ. «Дураку закон не писан», тобто межі його діяльності окреслюються «іншою» територією, де діють «інші» закони.

Разом з тим, визнання слова «дурень» як додаткового власного імені / своєрідного соціального статусу є наслідком деміфологізації більш архаїчного явища. Очевидно, що «дурень» асоціюється із втратою самоконтролю і фізичним болем. З метою з'ясування його семантики звернемося до міфів, рудименти яких дійшли до нашого часу. Сюжет пошуку дурня зустрічаємо в чарівній казці. Відомим є мотив про трьох братів, де старший / «перший» є найрозумнішим, найкращим і найуспішнішим [Валенцова 2002, с.192-208]. Семантика середнього / «другого» не є важливою для цього аспекту міфу, натомість увага концентрується на останньому – «третьому». Він є антиподом до «першого», що проявляється у його розумі, вчинках, зовнішньому вигляді, тобто відбувається показова демонстрація його несумісності з першим, звідси – непотрібності і певної «зайвості». У зв'язку з цим останній / «третій» може бути лише дурнем, соціальна ніша якого виявляється вакантною на противагу «першому», тому його необхідно знайти (пор. з ідіомою «шукай дурня»). Разом з тим, увесь сюжет казки присвячений, на перший погляд, непотрібному і зайвому персонажу, тобто дурню. В цьому сенсі актуальним видається питання: чому дурень є таким важливим соціальним об'єктом, а його пошук має обрядовий підтекст? Відтак стає зрозумілим, що казковий / ігровий дурень немає нічого спільного з недугами психічного характеру, оскільки його буквально шукають, а модель поведінки «дурня» завчасно відома і прогнозована. У казках категорія дурня є сталою, тобто він насправді є стерео-

типним і передбачуваним. Кожна його дія, на відміну від психічно хворого, вже прописана сюжетом – йому доручається важлива місія, зокрема: він має перемогти у двобої змія, стати царем, здійснити подорож по потойбічного світу, врятувати й одружитися з королівною тощо.

У казці пошук дурня відбувається за допомогою жеребкування, результат якого є невідомим, але очікуваним – брати пускають стріли, реалізуючи волю померлого батька («Іван Царевич»), або виконують його заповіт («Кіт в чоботях»). В тому чи іншому разі мова йде про міфічного пращура, який заповів «знайти» третього / дурня. Момент пошуку є важливим, оскільки дурня не можна призначити «зверху» або вибрати голосуванням, як це відбувається в суді під час визначення вини і міри покарання засудженого. Справа з дурнем виглядає складнішою, оскільки мова йде не про злочин, а про певний обрядовий статус. Напрошується думка, що суспільство в певний період часу потребує знайти дурня. Наявність суспільної необхідності дозволяє зіставити казковий сюжет «пошуку» дурня з історичними фактами людських жертвопринесень, які так само визначалися за допомогою жеребкування.

Казковий дурень аналогічно жертві має здійснити подорож до тридев'ятого царства, перетнувши межу «цього» і «того» світів, зустрітися з охоронцем невидимої межі і володарем царства мертвих. Ймовірно, що обряд проходили усі юнаки і дівчата лише один раз – перед одруженням, оскільки в казці пошук дурня-жертви здійснюється на переломному етапі і передує шлюбу – повноцінному входженню в соціум. Стрілу пускають ще не одружені брати. Ті, хто здійснив обряд і залишився живим (старші брати), отримують дозвіл на створення власної сім'ї, після чого в силу ступає табу на жертвопринесення (вони виконують головну соціальну функцію народження і виховання дітей). Менший брат, після того, як йому випадає жереб «дурня», стає «непридатним» до повноцінного суспільного життя – його стріла потрапляє в болото, тобто він також одружується,

але на потойбічній / тотемній істоті <sup>9</sup>. Невипадково в інших казках третім синам давали імена тотемних тварин, символіка яких пов'язана зі смертю – Іван Сучич, Іван Кобилячий / Коров'ячий син, Бикович. В дохристиянській обрядовості ці тварини були жертвними. Наприклад, скіфи клали на вітвар собачі голови або цілу собаку, тому міфологічні імена Сучич, Сученко зустрічаємо переважно на території сучасної України [Рыбаков 1994, с.594-595]. Відомими є також факти жертвоприношення коней, що надавало їм статусу тотему [Вайткунскене 1990, с.201-205] Пор. з казковим сюжетом про «кобилячу голову» <sup>10</sup>. Аналогічними є мотиви про корів, рудименти яких зустрічаємо в російських казках («Крошечка Хаврошечка») <sup>11</sup>. За свідченнями Б.О. Рыбакова, в Північній Росії на святого Іллю забивали бика / тура, вигодуваного «усім миром» [Рыбаков 1994, с.418].

Отже, жертва в цьому аспекті ототожнюється з дурнем, який є останнім не по роду, а за вибором долі. Пор. *третьій зайвий* – «той, на кому зупинився рахунок» (пор. з тюркськ. *durak* – «зупинка») / останній / завершальний, тому він має жмуритися (від \**mbzuriti* й іменника \**mbzura* – «темрява», *жмурик* – «покійник») [Богданов 2001, с.113], пор. з *останній дурень* – «найдурніший». Сприйняття останнього як зайвого / не парного фіксується у ворожіннях на любов, де випадання лишки (рос. лишній – «непотрібний») сприймається як негативний знак: «Потрясла [Маруся] у жмені горішки та голосно й промовила: – Чи він мене любить? Чіт чи лишка?» (Г. Квітка-Основ'яненко «Маруся»). Насторожують також семантичні відповідності між спорідненими поняттями: укр. *лишко* / рос. *лихва* – «лихо / біда». Невипадково в народному світогляді образ дурня / «зайвого» акумулює смислове протиріччя між добром і злом. Добро презентується у викупній символіці дурня (дає можливість продовженню життя), зло – в образі смерті, яку він уособлює, тому дурень має два близьких, але одночасно протилежних значення: 1) дурень – добрий, наївний і довірливий; 2) дурень – злобний, агресивний.

Жертвопринесення ще не одружених юнаків є підтвердженим історичним фактом. У дав.-руськ. літописі зустрічаємо опис жертвопринесення «У рік 6491 [983] пішов Володимир на ятвягів і взяв землю їх. І вернувся він до Києва, і приносив жертву кумирам із людьми своїми. І сказали старці і бояри: «Метнемо жереб на хлопця і дівчину, і на кого він упаде, – того заріжемо богам» [Літопис Руський 1990, с. 49]. (іл. 28) За свідченнями Б.О. Рибаківа, в одному з варіантів Радзивіловського літопису є мініатюра, що ілюструє момент жеребкування перед жертвопринесенням. Князя Володимира зображено на престолі, оперезаного мечем (знак верховної влади). Перед ним стоять три юнаки і стіл, на якому розкидано кубики-кості (латинськ. *kubos* – «гральна кость» → *kubeia* – «гра в кості»). На одному з кубиків проглядається чотири крапки, на іншому – п'ять (пор. з доміно). Один з юнаків перебуває найближче до князя і показує йому свій кубик-жереб з шістьма крапками, що позначає його угідність вищим силам [Рыбаков 1994, с.254]. Вчений датує цю подію дванадцятим липням 988 р. (за ст. ст.). Ймовірно, що необхідність принесення жертви є «запланованою» і пов'язаною з календарними циклами<sup>12</sup>, зокрема збиранням урожаю. На думку Б.О. Рибаківа, жертвопринесення присвячувалося Перуну – богу небесного вогню / блискавки і води / дощу, «правонаступником» якого у християнському пантеоні виступив святий Ілля. Цікавими в цьому контексті є заборони «на Іллю», які можуть мати обрядовий підтекст, зокрема табу на купання у водоймах, «бо на спині верба виросте» (асоціація з втопленником / жертвою?).

Аналогічну думку щодо причетності жеребкування до жертвопринесення висловлює О.М. Фрейденберг: «гра в кості (кидання жеребу – прим. авт.) сама по собі семантизує смерть у вигляді родючості, землеробського відтворення» [Фрейденберг 1996, с.170]. Отже, людську жертву визначали перед жнивами. За логікою язичницького світогляду для того, щоб *щось* отримати у природи – необхідно їй *щось* віддати. Земля живить громаду, віддаючи їй свій урожай, натомість громада



має взаємно жити землю, віддавши їй частину «свого урожаю» (молоду пару). Відбувається своєрідний обмін між людиною і природою – безкровне зрізання колосків замінюється «зрізанням» жертви, на яку випадає жереб. Згодом людські жертвопринесення трансформуються в інші, безкровні обрядові дії. Наприклад, перед сівою розкидали шкаралупи святих яєць.

На відміну від літописних свідчень, де жертва є «запобіжною», принесення якої ніби «гарантує» успішне збирання урожаю, в інших писемних джерелах фіксуються факти принесення «викупної» жертви. В циклі новгородських билин про Садка зустрічаємо згадки про ритуальне жертвопринесення на морі. Можливо, що відповідні дії виконували під час «екстрених ситуацій» – раптового шторму чи шторму:

Не пошлины царь морской требует,  
А требует он голову человеческу,  
Делайте, братцы, жеребья вольжаны,  
Всяк свои имена подписывайте,  
Спускайте жеребья на сине море:  
Чей жеребий ко дну пойдет,  
Таковому идти во сине море.

В цьому контексті цікавою може бути одна з версій етимології імені Садко, як похідного від дієслова *садити*, одне із значень якого стосується обрядового посадки <sup>13</sup>. Однак, в науковій літературі прийнятною залишається думка Д.С. Ліхачова про літописне походження імені купця, прототипом якого став Сатко Ситинець, який в 1167 році побудував новгородський храм Бориса і Гліба.

Відмінність «запобіжної» жертви від «викупної» полягає також у тому, що в першому епіоді (літописі) князь виконує функції жерця, який за допомогою жеребкування визначає жертву (пор. чеськ. *knez* – «князь», але *kněž* – «жрець / священик», польськ. *ksiądz* – «князь», але *ksiądz* – «жрець / священик»), в іншому епіоді (билині) – сам князь стає жертвою. Отже, в обряді жеребкування, внаслідок чого приносили викупну жертву, могли брати участь усі представники громади, незважаючи на свій соціальний статус:

Все жереб'я по верху плывут,  
Кабы яри гоголи по заводям:  
Един жеребий во море тонет ...  
Самого Садка, гостя багатого.

Відповідні сюжети зустрічаємо в міфо-фольклорних творах пізнішого походження, зокрема в українській «Думі про Олексія Поповича», де кошовий отаман функціонально співвідноситься з давньоруським князем, оскільки його дії нагадують поведінку князя-жертви під час визначення жертви. Разом з тим, жертвою стає Олексій Попович, ім'я якого пов'язане з кастою жерців.

На Чорному морю все недобре починає,  
Зла супротивна хвилешна хвиля уставає,  
Судна козацькії, молодецькії на три часті розбиває ...  
Хто був старшиною? Грицько Коломічин  
По всьому ві(й)ську *ізбарзе окличне*  
*о до козаків словами промовляйи,*

сльозами (в)бливайи:

– Ей, козаки, панове-молодці, добре ви дбайте,  
Гріхов не тайте, сповідайтесь ви наперед  
Милосердному Богу і Чорному морю,

ой отаману кошовому.

(А) ті (ж) козаки те зачували, та всі замовчали,  
(О) тільки (ж) обізветься Олексій Попович –  
гетьман запорожець.

– Ой козаки, панове-молодці, добре ви вчиніте,  
Мене ж, Олексія Поповича,  
Самого возьміте, до моєї шиї

біленький камінь прив'яжіте,

Очі мої козацькії, молодецькії

червоной китайкой запніте,

Ой самого мене в Чорне море іспустіте;

Нехай же я буду сам своєю головою

Чорне море дарувати,

Ніж(е)ли я маю много душ вір християнських

По Чорному морю безневинно погубляти [Леся Українка 1977, с.146–156].

Добровільне жертвопринесення Олексій Попович поєднує порушенням вимог християнської моралі, тому

має «викупити» свої гріхи через жертвопринесення (приклад двовір'я):

Я в охотне військо од'їжджав, недобре починав,  
З отцем і з матір'ю прощення не мав  
І старшого брата за брата не мав,  
Старшую сестру збарзе поважав,  
Ой у груди стременом одпихав,  
... З города вибігав, триста душ маленьких дітей  
Конем розбивав, кров християнську  
безневинно я проливав.

Ой молодії жени за ворота вибігали,  
Маленькі дітки на руки хватали,  
Мене, Олексія Поповича, кляли-проклинали.  
Ой іще ж я поз сорок церков пробігав,  
За своєю городоцю шапки не скидав,  
На себе хреста не складав

Крім згадок про обрядові жеребкування, цікавими видаються описи потрійного поділу майна викупної жертви. В билині про Садка згадується, що першу частину майна віддали церкві (жертва Богу), другу – родині й дітям (жертва роду), остання – належала бойовим побратимам (жертва громаді).

Несли ему чернильницу вальяжную,  
Перо лебединое, лист бумаги гербовый.  
Он стал именьице отписывать:  
Кое именье отписывал Божьим церквам,  
Иное имение нищей братии,  
Иное именье молодой жене,  
Остатнее имение дружине хороброй<sup>14</sup>.

Подібні свідчення зустрічаємо в обряді похорону знатного русича (князя?), записаного Ібн-Фалданом: «Для багатого діють так: збирають його гроші і ділять їх на три третини – (одна) третина (залишається) для його сім'ї, (одну) третину (використовують для того), щоб для нього скроїти одяг, і (одну) третину, щоб приготувати на ній набід» [Ібн-Фадлан 1939, с.79-84]<sup>15</sup>. Крім потрійного поділу майна знаковим видається людське жертвопринесення покійнику (відкуп від смерті?): «вони будуть пити (набід) в день, коли його дівчина уб'є сама себе і буде спалена разом зі своїм господарем» [Ібн-Фадлан

1939, с.79-84]. Підтвердженням цьому слугують археологічні знахідки бронзового віку. В жіночих похованнях Тшинецької культури поряд з пряслицями для веретен трапляються невеликі кубики з піщаника. Б.О. Рибаків припускає, що за допомогою них могли визначати жертву – одну з дружин покійного (знатного) чоловіка. Звідси походження виразу «випав жереб» як визнання раптового і невідворотного [Рыбаков 1994, с.253-254]<sup>16</sup>. Рудименти прадавніх обрядів дійшли до нашого часу, коли покійнику в домовину кладуть його приватні речі, як от окуляри / «очі», костур / «ногу», ховають в улюбленому одязі тощо.

Знаковою є також назва обрядових предметів – костей-кубиків, за допомогою яких здійснювали жеребкування. Можливо, що раніше замість кубиків могли використовувати дрібні кісточки й камінці, як обрядові аналоги кісток скелета. Спочатку кістки перемішували, потім кидали. Певна комбінація ворожильних костей визначала майбутнє, вказуючи на можливу жертву. В контексті міфу процес перемішування повторює період хаосу, тоді як випадкове розташування костей після кидання показує наскільки упорядкованим у цей момент є Всесвіт, демонструючи «правильність» його «скелету» (пор. з і-європейськ. міфологічними сюжетами про велетнів, з тіл яких утворено Всесвіт). Ступінь упорядкованості костей для ворожіння слугує знаком вищих сил і визначає «богоугодність» жертви. Зміщення ворожильних костей / їхнє хаотичне розташування означає зміщення космічної структури (скелету), тому є негативним знаменням. Жеребкування показує можливу ступінь цього зміщення при здійсненні тієї чи іншої дії (тобто моделює наслідки), що пояснює логіку ворожіння як такого. Наприклад, перед військовим походом, полюванням або одруженням здійснювалося ворожіння, результатом якого є передбачення можливих наслідків.

У зв'язку з цим стає зрозумілим, чому на шести гранях гральних кубиків / костей зображено крапки, розташованих паралельно і перпендикулярно. Число шість у цьому разі виступає знаком найбільшої упорядкованос-

ті, оскільки є найповнішим / найпаралельнішим, відповідно одиниця має протилежне значення, тому вважається прогашною.

Очевидно, що жеребкування з часом трансформується на гру / костирство, яка певний час продовжує виконувати обрядові функції: «гра в кості була священним обрядом під час жертвопринесення і ритуально пов'язувалася з культом вогню, відтворення і смерті» [Фрейденберг 1996, с.163]. Ситуація виграшу-життя / прогашу-смерті наближує архаїчне жеребкування-ворожіння до сучасної гри, в якій один з гравців під час прогашу має втратити, що зіставляється з процесом руйнації (принесення жертви мало на меті запобігти цій руйнації – голоду, смерті, зберігши попередній стан речей). На відміну від обрядового ворожіння, результати якого є остаточними, під час гри одному з гравців надається можливість виправити ситуацію – відігратися. Внаслідок цього відбувається зворотний процес – відтворення / упорядкування зруйнованого, гравець ніби переймає на себе рішення вищих сил, повертаючи втрачене. Отже, священний колись обряд жеребкування десакралізується, перетворюючись на об'єкт індивідуальних маніпуляцій. Буденне застосування жеребкування трактується як розвага, що сприяє утворенню бінарної опозиції «сакральний» (жеребкування-ворожіння) – «профанний» (жеребкування-гра). Наприклад, в дав.-руськ. джерелах *кѣщение* – «жеребкування / кидання костей» ← дав.-руськ. *кѣшь* – «жереб» («мнози нѣкине знаменѣ прѣмють, смотряще кошѣ») змістовно відрізняється від дав.-руськ. *кѣствовати* – «грати» («н҃гратнѣ нлѣн кѣствоватнѣ шрѣгдѣнѣ н моу снкнѣамнѣ н сопѣлмнѣ глоумнѣ») [Срезневский 1893, Т. 1, с. 1414-1416]. Остання частина вказаної опозиції вказує на звичайну імітацію ворожіння, як способу використання священного обряду з користю (ймовірно, звідси українськ. *костити* – «злословити» / українськ. *па-костити* – «робити навмисну шкоду») [СУМ 1973, с.307].

Гадання за допомогою костей (період палеоліту і мезоліту / мисливства) генетично пов'язане з ворожінням на

бобах, яке виникає в неоліті й поширюється в землеробських культурах. Рудименти таких ворожінь простежуємо в культових діях з горохом. В міфах індоєвропейців чарівниця віщує, що від гороху має народитися богатир («Котигорошко»), в інших сюжетах семантика гороху зіставляється із заплідненням / заміжжям («Цариця на горошині») <sup>17</sup>. Рудименти прадавніх обрядів зустрічаємо в українців, зокрема різдвяних дівочих ворожіннях, де білі квасолини віщували сватання, а чорні вказували на тривале дівоцтво.

Таким чином, боби використовували як предмет ворожіння, пов'язаного з відтворенням-народженням. Продуктивна функція бобів очевидна, оскільки в часи неоліту вони слугували основним джерелом харчування. Відповідні аналогії пояснюють першу частину опозиції життя / смерть, яка є ключовою під час обрядового ворожіння. Цікавою видається її друга складова, що стосується смерті. На перший погляд відповідні співвідношення не є логічними, оскільки біб є продуктом, який живить. Разом з тим, в окремих обрядах боби асоціюються з потойбічним світом, що пояснює заборони на їхнє вживання, а також прояснює причини застосування бобів в поховальних відправах. Наприклад, в позаминулому столітті плакальницям в Україні розплачувалися за голосіння по покійникові бобами: – «Тужу, тужу за решето бобу, – дадуть чи не дадуть? Так мої сльози дурно пропадуть» [Колесса 1922, с.8]. У ХІХ ст. дослідники фіксували випадки заборон на згадування бобів на Різдво (народження не поєднується зі смертю): «бо, кидатимуться гелки (пухлини) на шиї» [Записки 1875, с.381]. У зв'язку з цим боби вважали запобіжним засобом від нечистої сили / смерті, тому в ніч на Івана Купала їх рвали, разом з іншим охоронним зіллям: «У моїм купайлі кущик бобу, кинуло б відьму в хворобу» [Сумцов 1889, с.402–427]. Відповідні асоціації мають обрядове походження і сягають часів жеребкування бобами на жертву. Звідси надання цій рослині лімінальних ознак, про які зазначає О.М. Фрейденберг. Так, в давньогрецьких міфах споживання бобів могло одночасно ввести в стан

ритуального безумства («перетворити на дурня-жертву?») і звільнити від нього (Орест, поївши бобової каші, зцілюється) [Фрейденберг 1936, с.3] В цьому аспекті по іншому сприймаються ритуальні дурні – блазні, які є ключовими особами в європейських обрядах «бобових королів» – середньовічних святах дурнів, що за своєю семантикою зіставляються з архаїчними жертвопринесеннями (пор. італійськ. *fagiolata* – «їжа з квасолі» / «глупота» [Фрейденберг 1936, с.4]. Такий жартівливий цар-біб керував бобовим царством (царством мертвих), а сам дурень асоціювався з бобом. Пор. з міфологічним сюжетом про Царя-Гороха і його антипода шута горохового <sup>18</sup>.

**Висновок.** Тематика карточного дурня в діяхронній перспективі зіставляється з дохристиянськими культурами, пов'язаними з людськими жертвопринесеннями. Очевидно, що вибір жертви здійснювався за допомогою жеребкування. Історичні факти вказують на те, що обрядовими предметами, за допомогою яких це жертвопринесення здійснювалося, були боби / «кості». Власне сама назва предмету жеребкування додатково указує на їхню причетність до тематики смерті (кості є атрибутом потойбічного світу, пор. «Баба-Яга кістяна нога»).

Знаковим є також зовнішній вигляд ворожильних костей, які з часом набувають вигляд кубиків (від латинськ. *kubos* – «гральна кость»). Кожна з граней позначалася крапкою від однієї до шести. Число шість є знаком останньої грані / межі. «Власник» шістки встановлюється випадково, він є останнім / «зайвим», тому має бути принесеним в жертву [Рыбаков 1994, с.254]. В цьому плані цікавими видаються зіставлення обрядового костирства з картами. Під час гри «в дурня» шість також є знаковим числом: кількість карт, які роздають кожному з гравців, дорівнює шести; шістка є найменшою картою, тому її «б'ють» усі інші. У ворожінні картами шість позначає дорогу (пор. в традиційних віруваннях смерть асоціюється з тривалою подорожжю).

Таким чином, за допомогою кидання костей реалізували вибір долі. «Обраний» виявляється «зайвим», тому

його жертвували. Схожою є семантика гри в карти – «дурень» також є зайвим, що, у свою чергу, наближує його до жертви.

Сприйняття «дурня» як жертви / посланця до пращурів допомагає зрозуміти, чому це слово стає прикладкою власних княжих імен. В обрядовому аспекті «дурень» ототожнюється з жертвою / мерцем, що слугувало надійним захистом від смертельних небезпек (мертвий не може померти ще раз). Пор. з російськ. прізвищами прикметникового походження, пов'язаних з приналежністю до «клану дурнів» – Дуров, Дурнев, Дураков тощо. Цікавими в цьому плані є історичні свідчення, де цар виконував роль статусного мерця. За свідченнями Б.О.Рибаківа, Іван Грозний в п'ятнадцятирічному віці перед початком польових робіт «на ходулях ходив і в саван наряджався». Ходіння на ходулях мало стимулювати зростання злакових культур, а одягання савану – долучало до цього процесу пращурів, який вшановувала на Радуницю [Рыбаков 1988, с.737-738].

Крім цього, зрозумілими стають інші «правила» гри «в дурня». Оптимальною кількістю гравців є три особи:  $36 : 3 = 12$  – кожен з гравців оперує в межах завершеного часового циклу народження / умирання. Невипадково біля Володимира перебувають три юнаки, які начебто грають з долею, визначають, хто з трьох буде зайвим. У процесі десакралізації міфу третій («лишній» пор. з українск. лишко – «назва хвороби») трансформується на «дурня», який своєю поведінкою порушує встановлені соціальні норми. Разом з тим, він обраний вищими силами, тому володіє магічними властивостями, розуміє мову тварин (перебуває за межами дуальності природа (тварини) / культура (люди); заручається підтримкою тотема – щуки, вовка, ведмедя, орла (сполучається зі світом пращурів) користується чарівними предметами – чоботами-скороходами, летючим кораблем, чарівним клубком, шапкою-невидимкою (предмети «потойбічного вжитку»); він умирає й воскресає, володіючи секретом мертвої і живої води; внаслідок цього перемагає змія як уособлення абсолютного зла тощо. Усі ці характеристи-



ки указують на те, що він наполовину живий, наполовину мертвий, знаходиться на межі «того» і «цього» світів.

Пошук карточного «дурня» нагадує казкові сюжети, де дурень також визначався шляхом жеребкування (брати пускають стріли) або його «призначають» старші / напівпокійники / покійники (заповіт помираючого або померлого батька). Цікавим в цьому плані видається аналогія з віруваннями про те, що *засуджені* до страти володіють таємними знаннями і знають майбутнє, а також звичаями виконувати (матеріалізувати) волю / заповіт покійного.

Разом з цим, на відміну від казкового, карточний дурень може «відкупитися» від смерті грошима. Тобто гра «на гроші» є фактичним пережитком «гри на смерть» з правом відкупу. На середньовічних гравюрах зустрічаємо сюжет гри зі смертю або угоди з чортом, ціна якою є душа людини. Коли у того, хто програв відсутні гроші, боржник розплачується життям («душею») і цим «спокутує» свій борг. Майже сакральність карточного боргу формує цей неписаний закон кримінального світу – середовища потенційних смертників, які не визнають права соціуму. По суті вони претендують на роль жертв-дурнів, тому дозволяють собі робити те, чим займається казковий дурень / третій нерозумний син – бити на печі байдики, коли усі працюють, оскільки його призначення відоме і зрозуміле – бути принесеним у жертву, померти (покійники не працюють, а лише лежать). На «печі на дев'ятому кирпичі лежить Баба-Яга» – головний покійник, охоронець входу до царства мертвих. У казці вона пропонує подорожньому завдання або запитує загадки, внаслідок їхнього виконання / відгадування він отримує право на чарівні дари, такими, якими володіють казкові дурні – розпізнають мову тварин, знають властивості мертвої і живої води тощо.

Рудименти ритуального убивства після програшу залишилися у вигляді жартівливих знущань – чіпляння «погонів» (надання особливого статусу, асоціюється з ритуальним прибиранням засудженого до страти), биття картами по кінчику носа / пальців (обрядове покаран-

ня). Карточний «дурень» (так само як покійний) стає персоною *non grata*, його примушують здійснювати асоціальні вчинки, виконуючи бажання партнерів по грі, викликаючи тим самим сміх оточуючих (обрядове пониження / смерть). Найчастіше карточних дурнів примушують кукурикати – копіювати голос сакрального птаха, якого також використовували як жертву. Відголоси цього дійшли до нашого часу як ідіоми, що наголошують на необхідності «з(а)валити», «знайти» дурня: 1) «валяти дурня» має буквально прочитання, можливо, дурня справді валяли (арго *завалити* – «убити»), коли з вертикального тіла набуває горизонтального положення покійного, якого уклали; 2) «знайшов дурня», «шукай дурня» – пошук «дурня» має здійснюватися в обрядовому полі, а не самочинно, оскільки «дурень» виконує функцію цапа відбувайла, який спокутує гріхи інших.

У цьому аспекті цікавими є інші пережитки. Наприклад, гра на речі / одяг є пізнішою інтерпретацією гри на життя / смерть<sup>19</sup>. Одяг тут є важливим атрибутом життя, оскільки свідчить про соціальний стан людини, її достаток і спосіб життя (одяг «на смерть» є стандартним для усіх). Невипадково гра на речі побутує в асоціальному середовищі, які внутрішньо не задоволені своїм станом і претендують на більше. Той, хто програв одяг, стає голим і наближується до стану покійного, він позбавляється соціальної ідентичності, знаків родової приналежності. Схожу семантику має гра на бажання. Той, хто програв ніби продає себе на певний час в рабство, яке асоціюється з відсутністю власної волі, майна, дружини і дітей, власної території, забороні говорити або, навіть, дивитися, що дорівнює стану смерті.

1. На горі коза з козенятами.  
Де взявся вовчок та й на козу скок.  
А вовченята – не козенята.  
Тут коза упала, тут коза й пропала.  
*А ти, міхоніш, подми козі в ніс.*  
Надмися, жила, встань, козо, жива.  
Гоп-гоп-гоп, коза, гоп-гоп-гоп, сіра!  
...

А в тому сільці, у Борисівці, всі люди стрільці.  
Поховалися, розховалися,  
Хочуть козу вбить, *кожу облупить*,  
М'ясо обрубать, собакам віддять.  
– А я тих стрільців та й не боюся.  
*Тільки боюся сивого Діда,*  
*Що в того Діда сива борода.*  
Дід ходить по хаті, розправляє бороду, махнув  
булавою...  
Як ударив дід козу та по правому боку.  
З лівого боку юшка потекла.  
*Тут коза впала, нежива стала.*  
Пада навколішки, обнімає Козу, гірко тужить.  
Коза моя, козонько, червона розонько!  
Лежиш ти, не дишеш,  
Тільки хвостиком колишеш.  
З горки на горку скакала,  
Копиточки позбивала, неживою стала.  
...  
Чи немає у вас доктора-лекаря,  
Чи якогось коновала аптекаря,  
Щоб моя мила коза на копиточки стала?  
...  
Я був у Басані (місто)  
*Та купив собі нові сани,*  
Да оце козу рогату, що зайшла в хату  
Вона з гори на горку скакала  
Копиточки позбивала й *нежива стала.*  
Ц и г а н.  
А де ж твоя коза-дереза?  
Д і д (показує).  
Оце ж і коза.  
Ц и г а н.  
Хіба це коза, це чиста манія!  
Д і д (б'є Цигана булавою).  
Як тобі, Цигане, не гріх!  
Краще візьми козу за правий ріг  
Та поведем на торжок,  
Може, вторгуємо на пиріжок.  
Ц и г а н.

Ні, діду Семене, краще іди ти без мене.

Д і д.

Коли ні, давай гроші мені,

Козу купи, кожу облупи.

...

Д і д.

Ось я тобі дам своєї натерухи (тютюн),

наменухи, що батько з-за границі привіз.

(Дістає з халяви).

Ц и г а н.

Не хочу, краще я тобі ще дам.

Д і д.

Тоді кози не продам.

Ц и г а н.

Ну, давай нюхнути,

*За твоє здоров'я чхнути.*

Дід виймає кисет з тютюном і дає

Цигану понюхати

Циган понюхав, що аж у носі

закрутило, часто чхає

Ц и г а н.

*Апчхи, кіз-кіз, апчхи, кіз-кіз!*

*Апчхи, кіз-кіз, апчхи, кіз-кіз!*

*Трясе козу і довго чхає*

Д і д.

Хіба ж так чхають? Так тільки кіз лякають.

...

Я є сам доктор, лікар, київський аптекар...

Давай, старий діду, козу вилічу,

Що в нагороду получу?

...

Приступим козу лікувать,

Козі жили надувать.

Оглядає Козу.

*Дед, дед! У кози сем лет, как черепа нет.*

Д і д.

Хай бог милує... (Хоче тікати)

Л і к а р.

Череп розбитий, між рогами битий

Оглядає Козу.

Дед, дед! У кози сем лет, как рог нет.

Д і д.

На капусті ходила, роги погубила.

Л і к а р.

Треба козу різати, кожу зідрати,

М'ясо порубати, собакам віддати.

Д і д.

Я боюсь.

Л і к а р.

Так голову одверни, очі зажмури.

Лікар сіпає Козу за шкуру, пробує

дерев'яним ножом різати.

Музика грає гопак. В ритмі гопака

Коза встає на ноги, танцює

В с і.

*Вставай, коза, вставай, сіра.*

Хазяїн іде, ковбасу несе,

Пшеничний млинець. На цьому кінець.

Знаковими є образи: 1) міхоноші (той, хто носить міх-кожу), який «надуває» козу, ніби, вдихаючи в неї живий дух: «А ти, міхоніш, подми козі в ніс»; 2) сивобородого діда (жерця?), який таки забиває і спільно з лікарем воскрешає козу: «Я тих стрільців та й не боюся. Тільки боюся сивого Діда, Що в того Діда сива борода»; 3) дідових саней як знакового атрибуту архаїчного поховального обряду: «Та купив собі нові сани»; 4) мотив чхання як побажання здоров'я: «Апчхи, кіз-кіз, апчхи, кіз-кіз! Трясе козу і довго чхає». На увагу заслуговує також «фейкова» причина смерті кози: «Дед, дед! У кози сем лет», що зіставляється з відомою загадкою, що виключає метафору смерті: «Що буде з козою, коли їй виповниться сім років?» Відповідь: «Піде восьмий».

2. В календарних обрядах, пов'язаних з аграрною магією, присутня ряджена коза або її маска. Атрибутами кози були повернутий кожух (знак додатку, який зустрічаємо в інших обрядах репродуктивного характеру, зокрема весільному), дерев'яна голова з рогами і солом'яною бородою. Основою обряду були ритуальні заспіви: «О-го-го, коза» (вигук, уживається для вираження сильного здивування, захоплення, може позначати велику кількість, значні розміри). Звідси зрозумілим є прозовження заспіву: «де коза ходить, там жито родить», «де коза рогом – там жито стогом» тощо. Пісня супроводжувалася пантомімою, центральним моментом якої було «умирання» і «воскресіння» кози. Крім колядування маска кози фігурувала також під час

проведення весільного обряду: в білоруських і польських піснях присутні мотиви любовних залицянь вовка до кози, а з'їдена вовком коза символізує наречену, яка «дісталася» нареченому. Символіка кози фіксується також в поховальних обрядах (в «іграх при покійнику»).

Коза як жертва. В Чехії на день св. Якуба (25 липня) з дзвіниці скидали козла з позолоченими рогами, вбраного стрічками й квітами. Його кров збирали і застосовували як цілющий засіб від переляку. Фракійські болгари заколювали козу після шлюбної ночі [Журочкін 1995].

У зв'язку з цим жест вказівним пальцем і мізинцем вважався магічним знаком, що захищає від зла. Використовувався забобонними людьми у Європі й Азії, для захисту від зурочення і відьом. Виступає аналогом до апотропейної дії плювати через ліве плече. В християнській іконографії жест позначає передачу прямої мови, яка несе благу вість (іл. 29). Цей жест походить з елліністичної культури, де використовувався в ораторських виступах для супроводження промов грецьких або римських ораторів. В книзі римського ритора Марка Фабія Квінтіліана «Настанови оратору» складені таким чином пальці позначають «настанови».

3. Шкірою кози Зевс обтягнув свій щит, який надійно захищав його в боротьбі с титанами (в Давній Греції цей щит називали егідою). У чукчів існував обряд посвячення в шамани, під час проведення якого майбутньому шаману вручали посох Хорьбо, як символ сакральної влади. Матеріал, з якого виготовляли посох, складався з дерева, бронзи, шкіри-сирця кози і ведмедя.

4. Зв'язок «нечистої» гри «в дурня» з нечистою твариною проявляється в тому, що окремі народи козу вважали демонічною істотою. В Півд-Східній Європі (банати) не заколювали козу на поминальну трапезу, македонці не використовували козу як курбан. Пор. з демонічними епітетами кози: українськ. – «чортове насіння», польськ. «диявольське створіння», чеськ. «червова порода», тому в хліву тримали козла, оскільки його «любить домовий» і не шкодить коням. Вівчарі польських Бескид тримали козла біля овець, як захист від відьми. В Росії (Костромській губернії) від падежу худоби прибивали козлину голову, поляки від зурочення домішували в коров'яче молоко козине, що відводило зурочення. [Журочкін 1995]. Відповідні вірування проявляться в символіці козла як уособлення диявола. Пор. *нечистий* – «чорт».

5. Цікавою є математична символіка доміно. Усього 28 костей, що дорівнює астрономічному місячному циклу – 28 днів

лунарного місяця: 4 фази місяця = 7 днів у тижні. Усього може грати 4 гравці / тижні, кожному з гравців видається по 7 костей / днів. Програє той, у кого залишаються кості. Актуальним в цьому плані залишається образ кози як астрономічного символу.

Кількість крапок на доміно так само як на ворожильних костях від 1 до 6. карти ніби продовжують цей рахунок від 6 до 10.

6. Про неоднорідність концепту «дурень» зазначає К.В. Бусурліна: «Його зміст структурується трьома аспектно-концептуальними моделями, дві з яких є традиційними (міфологічна й ідейна), а третя – побутова. Центральним смисловим компонентом усіх трьох моделей (і змістовим центром концепту в цілому) виступає семантична ознака «невідповідність нормі» ... . Базовий смисл, що об'єднує усі засоби вербалізації досліджуваного концепту, можна сформулювати як «інший, не такий, як усі» [Бусурина 2004, с.7]. Дурень – не є ідеальною нормою антигероя, коли це стосується міфологічного персонажу. Його антисоціальні характеристики з'являються пізніше на побутовому рівні. Міфологічний персонаж асоціюється з поняттям смерті в її продуктивному значенні, тобто він не є тим, хто поширює смерть, а навпаки – героєм, який її всіляко нівелює, що зіставляється з семантикою жертви. Смерть поширюють якраз не дурні, а своєрідні генії зла – уособлення самої смерті, яким дурень протидіє».

На думку автора, «ідейна модель пов'язана з руським культурним насліддям юродства. Концепт «дурень» апелює до таких рис поведінки і сутності юродивого як правдивість, володіння вищими духовними доброчесностями (святість, праведність), самозречення» [Бусурина 2004, с.9].

7. Цікавим є те, що популярність цього «титулу» обмежується лише Московськими землями. В Україні слово *дурень* вважається непристойним до нашого часу, оскільки концентрує у собі численні значеннєві відтінки негативу. Наприклад: 1) асоціальна поведінка: «Дурень, ні чим ся не журить: горілку п'є і люльку курить», «Дай дурню товкач, він і вікна поб'є», «Де розумному сумно, дурневі весело», «Дурневі дати волю – що дитині бритву», «Дурням закон не писаний», «Дурний і хату спалить, так огневі рад»; 2) зіставлення дурості / рогатості: «Дурне, аж очі йому рогом лізуть», «Дивиться як баран на нові ворота», «Дурню і чорт дорогу дає»; 3) спосіб вербального відмежування / захисту від дурного: «Цур тобі, який ти дурний.–... цур тобі та пек», «Бійся цапа спереду, коня – ззаду, дурня – з усіх боків»; 4) нелогічність дій дурного: «Що дурень робить? – Воду міряє!», «Вискочив як дурень з маслом на сонце», «Він дуже розумний:

решетом у воді зірки ловить»; 5) зіставлення дурня / бобових культур: «Високий як тополя (високий / вертикальний), а дурний як квасоля (низький / горизонтальний)»; 6) невиліковність дурня: «Ворона за море літала, а розуму не набрала», «Втратив гроші – ще не біда; втратив розум – усе втратив» [Українські приказки 1993, с.285-289, 298-302].

8. Напевне існувало дві опозиційні категорії, що окреслює семантичне поле прикметника «лютий» як стану: 1) *ярий* – «лютий», і похідні: російськ. *яркий* – «сильно освітлений», *ярмо* – «засіб утримання сили волів», князь *Ярослав* – «ославлений силою», *яровина* – «посіяна весною пшениця», а також міфічний Ярило – бог весіннього світла / сонця / сили; 2) дурак – російськ. *дурь* – «неконтрольована сила», аргі *дуркувати* – «даремно витратити силу».

9. В українських думках і російських народних піснях метафора смерті звучить як «одруження» або «вінчання» із землею / водою або тотемною істотою. Наприклад

Отнеси платок кровавый  
К милой любушке моей.  
Ей скажи – она свободна,  
Я женился на другой.

Калена стрела венчала  
Среди битвы роковой.  
Вижу, смерть моя приходит, –  
Чёрный ворон, весь я твой...

10. У казці розповідається про бідну батькову дочку - сироту, над якою знущається мачуха. В результаті батько змушений відвести її в ліс, де натрапляє на «дідову хатку». До дівчини навідується «Кобиляча голова», яку необхідно нагодувати, внаслідок чого дівчина отримує чарівні дари: «Дівко, дівко, влізь мені в праве вухо, а в ліве вилізь! Як заглянула ж вона в праве вухо, а там усякого добра і видимо, й невидимо! Чого там тільки й не було!.. І убрання всякі, коні, карети, кучери. А золота та срібла! А грошей! «Бери ж, що тобі треба і скільки хоч», – каже Кобиляча голова, – «це тобі за те, що мене слухала». Вона набрала собі всякого добра і вилізла в ліве вухо. А голова так і загула, де й ділась, мов крізь землю провалилась». Мачушина дочка не виконує бажання Кобилячої голови, в результаті чого гине: «Коли ж ти, – каже, – не хочеш мене слухати, так я тебе з'їм». Ухватила її, полізла на піч, забралась аж у самий куточок та й з'їла її, а кісточки забрала в торбинку й повісила на жердочці».



В одному з варіантів казки Кобиляча голова приходиться до дівчини разом з «марою» і вимагає з нею танцювати. Відповідні перекази зіставляються з етнографічними даними, згідно з якими кінські голови застосовувалися як обереги від «коров'ячої смерті», а також можуть бути відголосками випадкових знахідок давніх поховань і скарбів, де кінські черепи могли слугувати оберегами або жертвовими тваринами.

11. Російськ. *Хаврошечка* зменшувальна форма від російськ. *Хавронья* – «свинка, бруднуля», співвідноситься з образом західноєвропейської Попелюшки.

12. За «новим» календарем орієнтовно 20 липня – час жнив.

13. Знаковим сюжетним елементом міфологічного простору є мотив сидіння [Андрощук 2003]. Найчастіше ці мотиви простежуються в текстах лікувального характеру. Архаїчні за своїм походженням вони є складовою частиною обрядів, пов'язаних з відтворенням космічної і соціальної рівноваги. Крім відомих засобів встановлення «вселенського балансу», зокрема словесних і музичних, до універсальної мови обряду додається також мова тіла. *Сидіння* є важливим компонентом цих обрядів, оскільки застосовується тоді, коли настає момент переходу з однієї життєвої форми в іншу (мова йде про запліднення, як усадження, розташування дитини під час пострижин / хрещення, посад молодих на весіллі; спадкоємство господарства, а також усадження на «престолі» покійного). Посадження є ритуальною дією, за допомогою якої встановлюється початковий космічний порядок, оскільки в такий спосіб стверджується присутність Того, Хто упорядковує Всесвіт: «Коло престолоа ходжу, Господа Бога прошу» [ПЗ 2003, №601]. Відповідно зрушення престолу провокує порушення природного і соціального балансу. У зв'язку з цим, князь, який посідав почесне місце, заручався підтримкою Бога / пращурів – гарантів цього порядку. Перелічені обрядові компоненти співвідносяться з посадженням душі Богом, яке відбувається разом з усадженням плоду батьком. Смерть в такому разі трактується як повернення на престол, під яким розуміється лоно Матері Землі, що може слугувати підтвердженням існування вірувань в реінкарнацію, де сидіння, на відміну від лежання, передбачає відтворення душі пращура в своїх нащадках.

Увага до *сидіння* як обрядової дії зумовлена також тим, що це тілесне розташування збалансовує приховану опозицію, яка утворюється внаслідок смислового протиставлення *лежання* (остаточної нерухомості / сну / смерті / низу) і стояння (стану потенційної динаміки / руху / верху) [Темченко 2014, с.468-480].

14. Після розп'яття Ісуса Христа легіонери також розігрували в кості його хітон, що указує на характер страти як жертво-

приношення: «Тоді вояки, розіп'явши Ісуса, узяли його одіж та й зробили чотири частини, по одній частині кожному воякові, і хітон. Та був хітон не пошитий, лише ввесь від верху тканий. Тому домовилися між собою: «Не дерімо його, а киньмо на нього жереб, на кого впаде.» А тим же мало здійснитись Писання: «Мою одіж розділили між собою, на шату ж мою кинули жереб». Отож і вчинили так вояки» (Іоанн. 19:22–23).

15 Звичай убивати після смерті царя його підлеглих зустрічаємо також у скіфів: «Геродотом був описаний обряд поховання скіфського царя, звичайний для всієї скіфської еліти того часу. Коли у скіфів помирав цар, у землях геррів викопували в землі велику чотирикутну яму. Тіло царя бальзамували, вкладали на віз, а потім, у супроводі великої свити, здійснювали останню подорож по землях підвладних племен, які по ходу приєднувалися до траурного кортежу. Через 40 днів поховальний кортеж прибував у землю геррів до місця поховання. Тіло царя опускали в могилу, де його клали на підстилку з соломи. Навколо небіжчика встромляли списи. Разом із царем ховали також, попередньо удавлених: наложницю, виночерпця, куховара, прислужника, конюха, вістового, коней і частину речей, які йому належали при житті, а також золоті чаші - оскільки, як запевняв Геродот, срібло та мідь скіфи не використовували зовсім. Після цього могилу перекривали стовбурами дерев, а зверху розстеляли очерет. Після цього насипали великий курган. Через рік після цього відбувалася тризна, під час якої наближенні царя задушували 50 юнаків і 50 найкращих коней. Потім людей і коней, у вигляді «вершників», у повному спорядженні насаджували на палі та розставляли навколо курганів у якості довічної охорони царя» [Шатунов <http://www.bizslovo.org>].

Б.О.Рыбаков пов'язує з цим походження д-руськ. *смердѣ* → *с-мерд(т)*, буквально – «той, хто перебуває разом в смерті» [Рыбаков 1994, с.281].

16 За Ібн-Фадланом після похорон знатного русича, на його могилі ставили об'ємний дерев'яний стовп (дурак? – тюрк. *durak* – «зупинка»): «Потім вони насипали на місці цього човна, який витягли з ріки, щось схоже на округлий насип і поставили в його центрі велику деревину хаданга (білої тополі), написали на ній ім'я (цього) мужа й ім'я царя русів і відійшли» [Ібн-Фадлан 1939, С. 79-84].

Підтвердженням цього слугують слова княгині Ольги, яка перед смертю заповідала Святославу «тризни не творити, бдина не ставити» (д-руськ. *бѣдынѣ* – «товстий дерев'яний стовбур» [Рыбаков 1988, с.389].

Пор. зі схожими за значенням, які втратили початкове значення і вживаються як синоніми до слова дурень. 1. Болван: д-руськ. бълванъ, українськ. бовѣан – «масивна глиба невизначених обрисів, ідол», болгарськ. балѣан – «дерев'яний стовп», сербськ. бѣлан – «ідол, брус»; можливо походить від \*bъlvantъ, \*bal(ъ)vantъ, спорідненого з д-ісландськ. bulr, bolr – «ствовбур дерева, тулуб», сер-в-німецьк. Bole – «дошка», або від готськ. Valwawēsei – «злість», balwjan – «мучити».

Ймовірні запозичення: 1) д-тюркськ. \*balvan з д-тюркськ. balbal – «надгробний камінь, пам'ятник», спорідненого з казахськ. palvan, balvan – «борець, силач, герой» (пращур?), у свою чергу запозиченого з перськ. pahlivan – «герой, борець». Стара етимологія болван < тюркськ. balaban – «великий, товстий»; 2) шведськ. bulvån – «солом'яне опудало», діал. німецьк. Balbåhn з ірландськ. balbán – «солом'яне опудало» [Фасмер 1986, Т.1, с.186].

2. Чурбан: російськ. чурка, чурѣк – «обрубок дерева». Вважається спорідненим з литовськ. kiåuras – «дірявий, діра», латиськ. caĩrs – «дірявий», сер-н-німецьк. Schore – «тріщина, перелом». Можливі аналогії з польськ. szczur – «щур» [Фасмер 1986, Т.4, с.387].

17. Боби / квасолі вживали як ритуальну страву в поминальній і календарній обрядовості. Зерна цих рослин використовували в магії родючості, народній медицині, ворожіннях. Семантика бобів / квасолі схожа із семантикою гороху.

Серби в поминальні дні кидали боби «душам», щоб, нагодувавши їх, відігнати від житла, що пов'язано з давніми і-є. уявленнями про боби і квасолі як їжу мертвих. На Закарпатті записане оповідання про нічні відвідини дітей мертвими батьками, які варять боби / квасолі; в гірських районах Польщі горщик з бобами ставили в гроб померлого (пор. кашубськ. гризти біб – «померти»); болгари клали бобове зерно в рот покійнику, щоб він не перетворився на вампіра.

Бобові страви були елементом святкових трапез на Різдво, Нового року і Хрещення у південних слов'ян, на території Карпат, західної Словаччини. В Сербії і Боснії на стіл подавали страву з рідкої квасолі, яку куштували по колу, але першу ложку викладали на скатерть. Словенці пекли з бобового борошна новорічний обрядовий хліб – «бобів дід». У Карпатах і Поліссі готували пиріг із запеченими бобами.

Боби дарували також полазникам, виконавців обряду «пеперуда». Залишками бобових страв годували курей, корів, розкидали на полі «від бур'яну», берегли для лікування. Поряд з

цим, існували обрядові заборони на вживання бобів, мотивуючи це небезпекою захворіти.

Ворожильна семантика бобів проявляється у тому, що бобові страви вживалися на Варвари й Андрія – свята, коли здійснювалися мантичні дії на дівочу долю. Це пояснюється тим, що боби символізують плід, зародок, а їхнє з'їдання – зачаття. У східній Сербії наречена брала з собою стільки бобів, скільки хотіла мати дітей, потім сіяли їх, а плоди їла, щоб народити дитину. В Родопах бездітні жінки сіяли боби в черепі убитої змії, а за кількістю паростків визначала кількість майбутніх дітей. В українців, росіян і поляків вислів «наїстися бобів / гороху» позначає вагітність.

Ворожіння бобами відоме у південно-східній і східній Європі (пор. російськ.: «кинь бобами, будет ли за нами?»). Найтиповішими способами ворожіння є хапання бобів у жменю або розсипання купками з подальшим перерахуванням, підкидання над столом тощо. Таким чином, визначали винуватця зурочення або крадіжки, можливу кількість майбутнього урожаю, заміжжя, тривалість життя або час смерті. В народному тлумаченні снів боби символізують сльози, біду, смерть.

У фольклорі поширеним є сюжет про фантастичне дерево, яке виросло з квасолини або горошини. По його стовбуру можна потрапити на небо [Плотникова 1996, с.47-55].

18. В цьому сенсі гра в кості зіставляється з міфофольклорними жанрами пізнішого походження, зокрема загадками. Пор.: *гадати* – «розмірковувати», *гада* – «гадка, горе, турбота, загадка», польськ. *gadać* – «розмовляти», чеськ. *hádati* – «ворожити», словенськ. *hádat* – «здогадуватись», пов'язане з угодити – «попасти», литовськ. *goboti* – «намагатися, думати» [ЕСУМ 1982, с.449]. Кидання костей / бобів під час ворожіння є своєрідним запитом до когось / чогось незримого, яке не мислиться як суперник, але сприймається вселенським суддею, рішення якого не обмірковується. Такими могли бути язичницькі божества, тотемні істоти, ідоли, уособлені в образі жерця / віщуна. У грі їхнє місце займає гравець, тому потреба в жерці зникає. Гра відбувається на паритетних засадах, а гравці є рівними, оскільки кожному з них пропонуються однакові можливості виграшу-програшу. Відповідна позиція споріднює гру з жеребкуванням. Дещо по іншому виглядає ситуація з загадкою, де дієва складова обряду (визначення виграшу-програшу) трансформується в площину слова. В цьому контексті загадка є формою словесного розпізнання, оскільки завдання, що пропонуються, не завжди пов'язані з інтелектом і нагадують ініціативні випробування (з'ясовують ступінь посвяти на володіння сакральними знання-

ми). Особливо рельєфно ця ситуація виглядає у загадках з класичною формулою «коли...то». За відповідним принципом будуються тексти лікувального характеру, де прислівник «коли» позначає умову виникнення хвороби: «Місяць у небі, звір у лісі, риба в морі, коли сі три докупи зійдуться, тоді у мене <...> зуби будуть боліти» [Чубинський 1995, Т. 1, с. 131-132]. Наявність умови («коли буде А, тоді виникне В») є наслідком його основного значення, пов'язаного з абсолютним початком. У космологічних текстах вживання займенника «коли» вказує на існування міфічного прачасу:

Коли не було з нащада світа,  
Подуй же, подуй же, Господи,  
Із святим духом по землі!

Тогди не було небі ні землі,

Ано лем було синее море [Сосенко 1994, с. 227].

У загадках «коли» також асоціюється з початком / центром, який має реалізуватися / продовжитися у відповіді. Відсутність відповіді свідчить про неможливість цього продовження, а відтак розвитку і завершеності (завершена думка є актом творення: «І сказав Бог: Нехай станеться твердь посеред води, і нехай відділяє вона між водою й водою. І Бог твердь учинив» (Буття 1:6,7)). Неправильна відповідь прогнозує неправильне розгортання початку, тому прагне до занепаду. Коли ця неправильність стосується загадок про світоустрій, це провокує хаос і руйнацію, запобіжником чого і виступали язичницькі жертвоприношення. Таким чином, формула «коли...то» слугує для опису міфологічного світу, зокрема інтерпретує закон причин і наслідків. Аналогії зустрічаємо в апокрифах, які вважаються перехідною ланкою між язичництвом і християнством. Прикладом може слугувати «Бесіда трьох святителів»:

– Какие три вещи чем не могут насытиться? Глаз – зрением, ухо – слухом, гортань – сладостию.

– Что есть мера от востока до запада? Солнце, луна и звезды.

– Какой первый грех на свете? Зависть и превозношение.

– В чем самая большая погибель для человека? Славолубие, сластолюбие, сребролюбие.

– Что для человека лучшее? Лучшее для человека – угодить Богу и спасти душу; не тот мудр и хитер, кто грамотен и речист, – если и владеет он всей землей, а душу свою погубит, он ничтожен; тот и хитер и мудр, кто свою душу спасет и будет жив вечно.

– Что самое худшее для человека? Отчаяние, непокаяние. Такой человек не наследует царства небесного, а кающагося бог любит: больше бог для людей, чем отец для детей.

– Что для человека лучше и полезнее? Телесное здоровье и доброе счастье, – если человек находится при смерти, то богатство и сытость не нужны ему.

– Что для человека слаще всего? Слаще всего человеку грех: не надолго сладок, а навеки мучает.

Або:

– Много ли составов в человеке?

– Двести сорок шесть.

– Много ли жил в человеке?

– Триста шестьдесят пять.

– Много ли зубов в человеке?

– Тридесять два.

– Како сотвори Бог Адама?

– Руками сотворил его Бог, дух вложи в него, слово дарова ему, ради его рай прекрасный насади на востоце, жену ему, Евву, помощницу созда, самовластием почте его, царем его именова [Бабалык, Пигин, 2007].

Схожі елементи стали ключовими при формуванні казкових сюжетів, таких як «Іван Царевич і сірий вовк» або «Мудра дічина»:

– Що є в світі ситніш, прудкіш, миліш над усе? Ситніш над усе – земля-мати, бо вона всіх годує й напуває; прудкіш над усе – думка, бо думкою враз куди хоч перелетиш; а миліш над усе – сон, бо хоч як добре та мило чоловікові, а все покидає, щоб заснути.

... – На тобі оцей десяток варених яєць та понеси їх своїй дочці: нехай вона посадить на них квочку, та щоб та квочка за одну ніч вилупила курчата, вигодувала, і щоб твоя дочка зарізала трьох, спекла на снідання, а ти, поки я встану, щоб приніс, бо я дождатиму. А не зробить, то буде лихо...

Дочка взяла горщечок каші та й каже:

– Понесіть, тату, оце панові та скажіть йому, – нехай він виоре, посіє цю кашу, і щоб вона виросла просом, поспіла на ниві, і щоб він просо скосив, змолотив і натовк пшона годувати ті курчата, що їм треба вилупитись з цих яєць...

Зважаючи на зазначене вище, відповідь на загадку має бути конкретною й однозначною. Правильні відповіді є не стільки відповідями, скільки твердженнями, які стабілізують Космос так само, як свого часу цю функцію виконувала жертва.

Структура багатьох загадок нагадують бінарну опозицію, друга частина якої часто за логікою не витікає з першої. Сміслові поєднання цих частин відтворює глибинні міфологічні зв'язки на рівні прототипів, які трансформуються на корпус очевидних правил і норм, які не піддаються критичному осмисленню. На-

приклад: 1) «Не убивай жабу, бо мати помре» може походити від запитання: «Що буде, коли убити жабу?» – «Помре мати»; 2) «Вагітна має уникати зав'язувати голову хусткою, бо у дитини голова буде обмотано пуповиною», первинна форма: «Чому вагітна не повинна зав'язувати голову хусткою?» – «Тому, що голова у дитини обмотається пуповиною»; 3) «Не одягай одяг навиворіт, бо будеш битий» є трансформованою формою від: «Що буде, коли одягти навиворіт сорочку?» – «Будеш битий». В цьому разі форма загадки є ефективним способом уніфікації численних правил спільного проживання, що мають міфологічний підтекст (аналогічний спосіб розпізнання фіксується в новітніх міфологічних системах, зокрема радянській, під час прийняття до комсомолу).

На думку Т.В. Ців'ян, правильна відповідь є результатом не логічного прогнозування, а завчасного знання усього тексту загадки, який складається з питання-відповіді, як зашифрованої моделі Всесвіту. З цього, дослідниця робить висновок, що первісне мислення більш абстрактне, хоча тісно пов'язане з буденністю. Ця властивість мислення підтримується і виховується дидактичними прийомами, закладеними у моделі Всесвіту, а також схожими засобами у вихованні дітей, коли найважливіша інформація повідомляється у вигляді категоричних розпоряджень, що не вимагає доведення [Цивьян 1985, с.154-178].

Таким чином, різниця між ворожінням, грою і загадкою полягає у наступному: 1) ворожіння – випадання жеребу мислиться як вирок долі; 2) гра – той, хто програв має щось віддати тому, хто виграв; 3) загадка – правильна відповідь ігнорує програв (можлива за умови персонального посвячення). Разом з тим, в архаїчних формах ціною неправильної відповіді на загадку є життя того, хто загадує чи відгадує («Цар Едіп»). В архаїчних жертвоприношеннях так само жертвою міг стати будь-хто, включаючи жерця, що здійснював обряд на кшталт литовського Сівія [Топоров 1986, с.80-89].

19. Гра в кості сприймається як асоціальна дія. «Нікому не служачи, а тільки костирством і п'янством бавять ся»; «Добра свого на костирство, на танці-музики не прогайнували» (Куліш П. «Байда, князь Вишневецький»).

## ВИСНОВОК

Очевидно, що ворожіння / гадання на картах є елементом загального комплексу вірувань про долю. Спільно з лікувальними обрядами (замовляннями) ворожіння утворює семантичну пару, що тяжіє до опозиційних відношень, які проявляються у функціональних відмінностях. Наприклад, гадання є способом лише передбачення майбутнього (не-впливу на нього) і відбувається увечері / перед-після заходу сонця, замовляння – виголошуються з метою вплинути на майбутнє і здійснюється вранці перед-після сходу сонця. Разом з тим, ворожіння і замовляння є реліктами язичництва, оскільки передбачають вплив людини на перебіг подій, що заперечує християнські постулати про долю як дар Божий. З точки зору християнства доля не піддається самочинним маніпуляціям і змінюється лише шляхом смирення і покаяння. До нашого часу дійшли рудименти язичництва, пов'язані з ворожінням, як от: *доля випала / карта випала* – «доля визначається шляхом жеребкування», наречений / російськ. *суджений* – «названий / призначений», російськ. *суд* – «смерть» (російськ. *не к суду пришло* – «не до смерті») [Никитина 1994, с.131].

Можливо, що спочатку «масті» могли бути священними знаками – езотеричними символами перших християн. Із упродовженням християнства як домінуючої релігії потреба в таємних піктограмах зникла і знаки серця, списа, розп'яття і крові / губки (так само як риби і якоря) стали непотрібними, поступившись місцем офіційній церковній символіці. У процесі десакралізації священні



знаки не зникли остаточно, а трансформувалися на засіб віщування майбутнього. Остаточною профанацією давнього езотеричного вчення стало перетворення спочатку священного, а потім таємного знання, на гру «в дурня», яка, у свою чергу, пов'язана з язичницькими культурами і жертвоприношеннями.

Підтвердженням того, що «масті» колись виконували функцію сакральних знаків є особливе ставлення до осіб, які володіють таємними знаннями «читання» карт. Феномен цього культурного явища полягає також у тому, що карти фактично переймають архаїчну картину світу, набуваючи при цьому міфологічних значень дороги, діалогу, любові, достатку тощо. Разом з тим, первинне / християнське значення знаків формує загальну сюжетну канву / напрям ворожіння як от: черва / серце – є знаком любові, достатку, здоров'я; бубна / кров / губка – символізує кохання, дружбу; хрест – є «діловою» картою; піка / спис – уособлює обман, хворобу, погані новини, смерть. Інакше кажучи, карти перетворилися на засіб кодування, за допомогою якого шифруються основні міфологічні сюжети / стереотипи традиційної поведінки.

На відміну від інших способів передбачення майбутнього (випадково почутих фраз, фрагментів діалогів, видінь, снів), які визначають ключові з погляду міфу життєві події, карти мають ширший спектр, оскільки виходять за межі основної смислової бінарності народження / смерть. На думку Т.В. Ців'ян: «людина з'являється на світ, а доля, «участь – часть» йому вже призначена. Народження – перший прояв, початок здійснення певного плану. Згідно з (міфологічною – прим А.Т.) моделлю світу цей план уявляється як народження, – «власне життя» (проживання, яке передбачає шлюб і появу нащадків, тобто закладається можливість продовження життя за межами строку, який відпущений цій людині) – смерть <...>. Цей план, за яким проживає кожен, будь-хто, будь-який <...> є універсальним. Але кожен, будь-хто, будь-який одночасно є одиничним в своєму сенсі, неповторним, інди-

відуальним. Це відбивається на його долі, загальний для усіх шлях кожна людина проходить по своєму. Відповідно, його життєвий цикл початково формується за двома полярними параметрами: однозначність і варіативність <...>. Основні точки перетину цих параметрів проявляються достатньо легко. Загальне – початок і кінець, народження і смерть. Індивідуальне – те, що знаходиться між ними, «власне життя», шлях від початку до кінця» [Цивьян 1994, с. 122]. Очевидно, що знакова активність карт стосуються як загального, так й індивідуального. Разом з тим, в силу своєї специфіки більше тяжіє до персонального, що пояснює їхню популярність у посттрадиційному «індивідуальному» суспільстві.

За підрахунками Б.Ф. Єгорова сукупність усіх можливих значень у колоді карт становить приблизно  $12 \times 10^{24}$ , що напевне перевищує сюжетну насиченість архаїчної / загальної міфологічної моделі світу. Натомість у картах передбачається збільшення наявних сюжетів і їхніх елементів, оскільки розкладання пасьянсу здійснюється не на широкий загальний, а персонально для кожного. Значну варіативність смислових комбінацій, що формують індивідуальний план буття, можна порівняти із загальною базою комп'ютерних даних, де обряд виконує функцію операційної системи, за допомогою якої упорядковується (класифікується / розпізнається) велика кількість інформації. Ворожіння на картах в цьому разі нагадує пошукову комп'ютерну програму, що діє лише в межах «дозволених» культурою рішень (їхня кількість є значною, але кінцевою), яка знаходить і, залежно від ситуації, «вмикає» ту чи іншу програму. Наслідком такого «програмування» є наявність певної кількості поведінкових стереотипів, як давніх, так і новіших, що виникли в процесі історичного розвитку людства. Давні стереотипи проявляються у «стандартних» ситуаціях – вихованні дітей, ставленні до протилежної статі, людей старшого віку, чужинців, а також стосунках в межах роду і за його межами, новіші – формуються під впливом суспільних обставин (ставлення

до інститутів влади, державної пропаганди, військових конфліктів тощо).

Міфологічна картина світу є антропоцентричною, яка, у свою чергу, наслідує «образ і подобу» Бога. Архаїчний Всесвіт становить гіперболізовану копію людини, яка проживає свою долю, тому обряди ворожіння стосуються не лише конкретної особи, але Всесвіту в цілому. Таким чином формуються семантичні кваліфікаційні ланцюжки: верх / небо / голова, середина / земля / серце, низ / підземний світ / «утроба». Крім суто «тілесних» на Космос проектується інші ознаки, зокрема статеві. З цього приводу Т.В. Ців'ян, слідом за М.Еліаде, зазначає: «Ідея самого Життя, спроектована на Космос, сексуалізує його» [Цив'ян 1991, с.77; Еліаде 1998]. Відповідні закономірності простежуються у ворожіннях, мета яких стосувалася двох аспектів – сфери індивідуального (в дозволеніх міфом межах) і загального (смерті), що певним чином відповідає опозиційним відношенням «жіночого / чоловічого» і моделює «головні події долі шлюб і смерть» [Никитина 1994, с.131].

«Жіночі» ворожіння є рудиментами давніх магічних практик, спрямованих на процес відтворення. Звідси основні значення карт – «любов», «побачення», «дорога», «розмови», «кохання молодих», «достаток», «родинне гніздо», а також їхні значеннєві антиподи – «розлука», «відьма», «обман», «казенний дім».

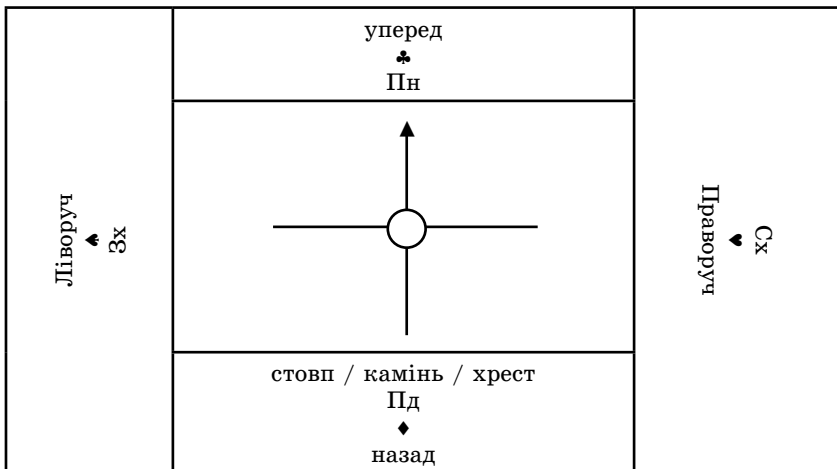
В цілому існує чотири основних / архе-типових сюжети, кількість яких маркується чотирма мастями. Колір і форма кожної масті є знаковою, тому вони утворюють систему координат, основу якої ставить бінарна опозиція: позитив / + / ♥ / життя / любов / здоров'я / достаток / добро / світло – негатив / - / ♠ / смерть / ненависть / хвороба / убогість / зло / темрява. Інші масті (♦ / ♣) є проміжними і нівелюють очевидну конфліктність попередньої бінарності. Поділ системи на чотири значеннєві «сектори» не випадковий, оскільки зіставляється з просторовими і часовими парадигмами, які так само, як і карти є бінарними: схід / ♥ – захід / ♠, південь / ♦ – північ / ♣; ранок / ♥ – вечір / ♠, день / ♦ – ніч /

♣. Відповідні зіставлення є складовою частиною розгалуженої міфологічної системи: 1) ♥ / схід / червоний / ранок / світло / життя / народження / весна / кохання / радість / здоров'я / достаток / початок / сонце; 2) ♠ / захід / чорний / вечір / темрява / смерть / осінь / розлука / смуток / хвороба / бідність / завершення / місяць. Схожого трактування набувають «проміжні» значення – ♦ і ♣. Залежно від того, що переважає у ворожильному пасьянсі і формується сюжет передбачення. Приклади «зразкових» сюжетів зустрічаємо у чарівній казці. З чотирма мастями зіставляються образи чотирьох доріг / перехрестя – елементи вибору казкового героя, який здійснює доленосну подорож в пошуках любові. Його шлях варіюється в межах просторових і часових координат – сходом / заходом / півднем / північчю; ранком / вечором / днем / ніччю; весною / осінню / літом / зимою; народженням / молодістю / старістю / смертю тощо.

Найменшою значеннєвою одиницею колоди є шістка (знак дороги), «масть» якої указує вектор руху казкового героя / об'єкта ворожіння – асоціюється з дорогою життя. Наступні значення реалізують мету подорожі, тобто вони демонструють результати вибору героя. Такими є: зустріч – 7, діалог – 8, наслідки зустрічі – 9/10 (варіюється від любові / кохання / дружби до неприємностей), показують можливе оточення об'єкта (валети, дами, королі), місце, куди його приводить дорога життя (родинне гніздо – T♥ або казенний дім – T♠). Разом з тим, казка прямолінійна, оскільки є своєрідним еталоном дії закону причин і наслідків, тому кількість сюжетних ліній є обмеженою. Натомість карти є системою, де кількість сюжетів в рази більше. Крім того, вони перетинаються між собою, створюючи нові сюжетні лінії, складаючи запутані сценарії з несподіваними, але передбаченими культурою проблемами і способами їхніх вирішень. У зв'язку з цим карти відіграють важливу роль в обрядах лімінального характеру. Ворожіння на картах здійснюють під час перехідних життєвих етапів чи критичних ситуацій, тому найпоширенішими запитами є ворожін-

ня на любов, дорогу, здоров'я, дітей, удачу тощо. По-зиціювання карт як засобу не лише передбачення, але й впливу на майбутнє, змусило представників духівництва виступити проти їхнього поширення, оскільки в такий спосіб заперечується свобода вибору кожної людини, як «образу і подоби Божої».

Загалом ворожіння на картах відображує важливу доктрину міфологічного мислення, що життя є рух, який не припиняється навіть після смерті. Підтвердженням цьому слугують, згадані вище, зіставлення значень основних просторових координат з карточними мастями. У чарівній казці основним вектором руху є Пд→Пн (еквівалент  $\blacklozenge \rightarrow \clubsuit$ ), що асоціюється із сюжетом про шлях героя до «кришталевих палаців Коція», які ототожнюються з крижаними торосами півночі. Фактично рух від півдня ( $\blacklozenge$ ) до півночі ( $\clubsuit$ ) є метафорою життя, яке має завершитися смертю. Ключовою частиною сюжету є образ перехрестя, зокрема придорожнього стовпа / каменя / хреста з характерним написом, «середнє арифметичне» якого виглядає приблизно так: «праворуч підеш – щастя знайдеш» (схід / + /  $\heartsuit$  / *правильний шлях героя*); «ліворуч підеш – усе втратиш» (захід / - /  $\spadesuit$  / *неправильний шлях антигероя*); «прямо підеш – коня втратиш» (північ /  $\clubsuit$  / *серединний шлях, нейтральний*). Наявність перехрестя, як місця неповороту, придорожнього стовпа / каменя, який одночасно міг бути поховальним і виконувати функцію дороговказу, є важливим елементом міфу (іл. 30), оскільки демонструє основну життєву парадигму – доленосного вибору між праведністю ( $\heartsuit$ ) і гріхом ( $\spadesuit$ ). Звичай ставити на перехрестях символічний стовп / камінь / хрест зберігся до нашого часу (іл. 31-32 [<http://board.lutsk.ua/topic/120399-hrest-figura>; Васянович П. <http://vasianovych.com/hrest-pry-dorozi/#more-2656>] й активно упроваджувався в радянській міфотворчості з тією відмінністю, що замість хреста ставили танк / гармату / літак, напрям зброї яких беззаперечно указував на потенційного ворога-«грішника», позбавляючи, таким чином, навіть, елементарного вибору (іл. 33).



Зважаючи на указане вище, ворожіння на картах є одним з небагатьох обрядів, які здійснюються представниками корпорації «знаючих». Крім цього, існує обмежена кількість обрядів (як правило перехідних), що також виконуються «служителями культу», зокрема: народження, вінчання, хрещення, поховання. Відповідна диспозиція наштотує на думку, що в архаїчні часи усі вони виконувалися лише представниками касті жерців.

Напівзакритість ворожіння як обрядової дії пояснює також наявність своєрідної лексики, яка трансформувалася у термінологію сучасного ворожіння і карточних ігор. Серед найуживаніших є лексеми, що мають знакове трактування, зокрема: «колода», «карта випала», «тасувати», «дурень», «карта відійшла» тощо.

На території Центральної України, де здійснювалося дослідження, поширеними є два типи ворожіння, які формою нагадують дерево і хрест і становлять основні міфологічні парадигми язичництва і християнства. Варіації символів дерева / хреста зустрічаються також в іконописних сюжетах (іл. 34-35).

Обидва ворожіння здійснюються в два етапи, перший – визначає основний напрям передбачення й основні його параметри, наступний – уточнює їх.

В обох пасьянсах («деревоподібному» і «хрестоподібному») на особливу увагу заслуговують категорії простору і часу. Цікавими в цьому плані видаються порівняння форми першого пасьянсу з висновками М.В. Поповича, про те, що слов'яни розміщували душу безпосередньо в тілі людини. На думку вченого, душа мала три тілесні іпостасі: 1) «душа, яка знає / бачить» – персоніфікується обличчям / очима; 2) «душа, яка передчуває / чує» – розташовується в серці; 3) «душа, яка живить тіло» – розміщується в животі / «утробі». Висновки дослідника ґрунтуються на працях К. Мошинського, який зазначає, що в слов'ян поняття *бачити* (д-руськ. *видеть*) етимологічно пов'язане із знанням (д-руськ. *вѣдать*); *чути* є родовим для дієслів *передчувати* / *відчувати* [Попович 1985, с. 71-72]. Семантичні відмінності між цими поняттями проявляються у фразеологізмі: російськ. «Душа видит, а сердце слышит», де здатність *знати* / *бачити* / *говорити* / *віщувати* відрізняється від здатності *слухати* / *чути* / *відчувати*.

Голова	Душа, яка бачить / знає. Діє у світі видимого. Лице / лик, очі, дихання / дух.
Серце	Душа, яка передчуває / чує. Діє у світі невидимого, зокрема, відчуттів / емоцій.
Живіт	Душа, яка живить тіло або утроба, «відповідає» за продовження роду, харчування.

Порівнявши тримірну іпостась людської душі до християнської моделі світу, знаходимо тотожності з ворожильним пасьянсом, що формою нагадує дерево. Відповідні аналогії дають підстави стверджувати, що форма пасьянсу є мікрокосмічною моделлю світового дерева – центру язичницького світоустрою і світопорядку. Верхня частина пасьянсу, у свою чергу, повторює структуру людського тіла, яке зіставляється зі світовим деревом і також має потрійну структуру – верх-середину-низ. Нижня частина пасьянсу презентує міфологічний час в його основних проявах – минуле-теперішнє-майбутнє.

	N	Простір	Об'єкт ворожіння
	"Для N"		«душа, яка знає / бачить» / д-р. <i>вЪдаєтз</i> (голова)
	"Для серця"		«душа, яка передчуває / чує» – серце
	"Для життя"	Час	«душа, яка живить тіло» – утроба
	"Що було"		минуле
	"Що буде"		майбутнє
"Чим серце спокоїться"	теперішнє		

Натомість у другому пасьянсі важливим є визначення сакрального центру ворожіння. На відміну від інших аспектів традиційної культури (архітектурі, декоративно-прикладному мистецтві), де центр є одиничним, у ворожінні хрестом він ідентифікується з об'єктом, який є подвійним. Перша частина подвійності позначає власне об'єкт – відповідає його зовнішнім / візуальним характеристикам, зокрема статі, «масті», віку і соціальному стану, друга частина – характеризує його внутрішню сутність на момент ворожіння, тому вона не є сталою і може «відійти» в процесі розкладання пасьянсу.

Оскільки центр ворожіння ототожнюється з об'єктом, навколо нього створюється периферія, що відповідає «його енергетичному полю», тобто складає думки, емоції, а також діяння об'єкту. Частина цієї оболонки (п'ять карт, що «на грудях») визначає його майбутнє, інша частина створює захист від зовнішнього втручання, тому має форму хреста. Процес розкладання пасьянсу (створення периферії) повторює потрійне хрещення з право на ліво, внаслідок чого візуально його форма нагадує обриси храму. Інакше кажучи, з карт «будується» подоба храму, в центрі якого здійснюється обряд передбачення.

Ключовими картами, які мають основне інформативне навантаження, є ті, що розташовуються «на грудях». Після прочитання первинної інформації здійснюється повторне ворожіння в три етапи. Для цього усі парні



карти, крім «масті» об'єкта, мають «відійти», звільнивши місце для непарних / «продуктивних». Кількість карт, що лишається, найчастіше дорівнює п'яти (іноді трьом / семи) і відповідає кількості карт, що «на грудях». До цієї кількості має додатися стільки карт, щоб їхня сума становила тринадцять (12 + 1), яке традиційно вважається нещасливим й асоціюється зі смертю, але в езотеричних вченнях має символічне трактування, оскільки знаменує завершення одного циклу і початок наступного. Співіснування символів християнського храму і числа тринадцять указує на смисловий зв'язок цього типу ворожіння з апокрифічними сюжетами, де останнє є сакральним символом, оскільки заперечує завершеність дюжини, втілюючи абсолютну повноту (12 апостолів + Ісус Христос).

Цікавою особливістю, що вирізняє другий пасьянс від першого, є відсутність категорії минулого. Таким чином, об'єкт не цікавить його попередні діяння, натомість майбутнє уточнюється двічі. Відповідна диспозиція нівелює причинно-наслідкові зв'язки, встановлення яких важливі для ворожіння «деревом», де наслідок є закономірним продовженням попередньої вчинку – причини. Передбачення майбутнього здійснюється від позиції «тут» і «тепер», тобто залежить від теперішнього стану речей, доленосна роль яких в житті об'єкта проглядається в картах.

«Чоловічі» ворожіння. Окремою категорією, що не «вписується» в загальну модель, є ворожіння на смерть, рудименти якого простежуються у грі «в дурня». Під час цієї гри також розкладають пасьянс, але він, на відміну від двох попередніх, є ситуативним. Його актуальність не є продуктивною, оскільки він не свідчить про майбутнє. Мета цього пасьянсу – нав'язати зайві карти (які мають «відійти») іншому, визначивши, таким чином, зайвого / непотрібного гравця (пор. з фразеологізмом *вийти з гри* – «померти», «стати непотрібним»). Отже, основна відмінність між попередніми пасьянсами і грою «в дурня» полягає у тому, що в першому разі зайві карти «відходять» за межі пасьянсу (стають нічи-

їми), в іншому – зайві / непотрібні / «биті» карти віддають потенційному «дурневі», який й акумулює в собі усе зайве і непотрібне.

Гра в «дурня» залишається популярною й дотепер, оскільки складає симбіоз давнього ворожіння і сучасної гри. Привабливість цієї гри полягає у тому, що вона є рудиментом давньої сакральної дії, де нівелюються соціальні ранги, однаково врівноважуючи шанси для кмітливого й нерозумного, молодого і старого, багатого й бідного (пор. з ідіомою «перед смертю усі рівні»).

Внаслідок вивчення семантики ворожіння на картах очевидним є прояв культурної асиміляції чужорідних мантичних практик. Незважаючи на східне походження карт, вони органічно вплітаються в міфологічну систему слов'янського космосу, наслідуючи давні ворожіння за допомогою костей-кубиків або бобів.

## Анотація

А. І. Темченко

Традиційні мантичні практики:  
архаїка знакової системи

Написання цього дослідження обумовлене не лише суто науковим інтересом до проблем традиційної культури, але й причинами, що кореняться в світоглядній площині сучасності. Незважаючи на високий рівень матеріального забезпечення суспільства, очевидно залишається його духовна незрілість, про що свідчать факти, що своїм змістом нагадують епоху середньовіччя, зокрема нікого не дивують оголошення в пресі «наворожити долю» або зняти «порчу, родове закляття, вінець безшлюбності», вилікувати бездітність, наврочити майбутнє тощо. Причиною такого стану речей є невпевненість у майбутньому, а також інші страхи, зумовлені не лише зовнішніми факторами (економічним занепадом, війною з Росією, інфляцією, високим рівнем злочинності і корупції), але й внутрішніми проблемами, що стимулюють виникнення різноманітних хвороб, психічних комплексів, невдач у громадському й особистому житті.

Паралельно на цьому тлі відбуваються протилежні процеси, пов'язані з моментами утвердження себе з-поміж інших («пошук дурня»), що провокує дії на підкріплення своєї неоднозначності й значимості, заперечуючи, таким чином, давню істину, що усі люди рівні і створені «за образом і подобою Божою». В цьому аспекті актуальними видаються дослідження азартних ігор, як рудиментів обрядових ворожінь.

Крім суспільної складової важливим є фактор психіки «людини індустріальної», коли будь-яка нестандартна ситуація може сприйматися як неприємний збіг обставин. В цьому разі нівелюється важливий принцип традиційної культури, що кожна подія є не випадковою, але скоріше наслідком попередніх діянь, в тому числі власних.

В сукупності перелічені чинники стимулюють прагнення передбачити майбутнє, залишаючи поза увагою

те, що втручання у «промисел Божий» провокує негативні наслідки, оскільки під час ворожіння людина підсвідомо програмує сама себе, у гіршому випадку – до ручає цю справу іншій, часто незнайомій і недостойній особі.

Одним із шляхів розв'язання цього важливого питання й унеможливлення негативних наслідків є висвітлення справжньої сутності ворожіння, точніше його знакової семантики. Очевидно, що ворожіння, так само як й інші знакові системи, функціонують з певною метою. У традиційному суспільстві ця мета викликана необхідністю «правильно» запрограмувати поведінку, що простежується на прикладі казки. Позитивний герой завжди здійснює правильний вибір, тому залишається живим, одружується і народжує дітей (♥). В якості негативного прикладу демонструється поведінка його брата-антиподу (♠), яка призводить до страждань і смерті.

Загалом у роботі досліджено два типи ворожіння, які становлять основні архетипи язичництва і християнства. Перший тип формою нагадує дерево й асоціюється з деревом життя або деревом пізнання добра і зла (розділ 1). В межах дерева (кроні, стовбурі, гілках і корені) здійснюється прочитання минулого і передбачення майбутнього, оскільки воно втілює увесь можливий простір (верх / середина / низ, небо / земля / вода, право / ліво / перед / зад, схід / захід / південь / північ) й увесь можливий час (минуле / сучасне / майбутнє). Вершину дерева уособлює той, на кого здійснюють ворожіння (об'єкт / N), три верхні яруси зверху вниз символізують три іпостасі душі (її простір) – дух («для N»), душу («для серця N») і тіло («для життя N»). Три нижні асоціюються з трьома часовими параметрами – минуле («що було з N»), майбутнє («що буде з N») і теперішнє («чим серце N успокоїться»). У процесі ворожіння відбувається відбір актуальних для об'єкта / N знаків і «відходження» зайвих. Таким чином, здійснюється пошук необхідних просторових і часових параметрів, а також карт-предикатів (подій) і карт-уособлень (осіб), які перебуватимуть у цьому часі й просторі поряд з об'єктом / N,

тобто складатимуть його майбутнє. У процесі подальшого розкладання пасьянсу здійснюється уточнення майбутнього, що складає завершальний етап програмування психіки «пацієнта».

Другий пасьянс формою нагадує хрест (розділ 2). Важливою дією тут є вибір парної карти об'єкта – його прихованої сутності, «другого імені» на момент ворожіння, а також визначення п'яти карт, які є «свідками» наступних подій. Усі інші карти утворюють захист у вигляді хреста (на кшталт магічного кола), який має обмежити ворожіння від зовнішніх втручань. Відповідна захисна експозиція нагадує інші обрядові дії, пов'язані з майбутнім або його передбаченням. Схожим чином упорядковували місце, щоб побачити віщій сон («У кровать ложусь, хрестом стелюсь, хрестом укриваюсь, ангели по боках, спасителі в головах» [с. Капустине Шполянського р-ну, Черкаської обл.]); народити дитину або «упокоїтися з миром». Ще однією спільною ознакою другого пасьянсу з обрядами передбачення / моделювання майбутнього є відсутність категорії минулого.

Указані вище типи ворожіння становлять першу частину глобальної міфологічної опозиції «життя / смерть», оскільки передбачають події, пов'язані з життям (одруженням, народженням дітей, достатком, здоров'ям) і покликані обмежити вплив негативного, вказавши на його можливу присутність. Другу частину опозиції реконструювати важче, оскільки ворожіння на смерть було надтаємним ритуалом. Разом з тим, окремі його залишки простежуються в популярній грі «в дурня», як пошуку зайвого, непотрібного члена громади, якого «не шкода» принести у жертву (розділ 3). Відповідні тенденції спостерігаємо в сучасних іграх на гроші або на речі як способу «погратися зі смертю», відкупившись від неї матеріальними цінностями (карточний борг є обов'язковим до сплати). В контексті такого погляду іншого забарвлення набувають такі популярні ігри як доміно, шахи, шашки, нарди тощо.

## **Annotation**

Temchenko, A.I.,

Traditional Mantic Practices:  
the Archaic of the Sign System

This study is stipulated not by purely scientific interest in the problems of traditional culture. Its causes are rooted in the modern ideological space. Despite its financial security, the society is spiritually immature, and this is evidenced by the facts that, by their contents, resemble those peculiar to the Middle Ages. No one is surprised by the announcements in the press which promise "to draw fate", or remove "the damage, the family curse, the crown of celibacy", or cure childlessness, or foretell and reveal the future. All these things are explained by the feeling of insecurity about the future and other fears caused not only by such external factors as economic decline, war, inflation, high levels of crime, and corruption, but also by internal problems that stimulate the emergence of various diseases, psychiatric disorders, and failures in public and private life.

Against this background, there are opposing parallel processes associated with moments of personal affirmation ("Search of a fool") which brings about activities aimed at reinforcing one's ambiguity and importance, and thus denying an old-standing truth that all men are created equal and "in the image and likeness of God." In this respect the study of gambling as one of the vestiges of ritual divination seems relevant.

Alongside with the social component one should take into account the psychics of "Homo Industrious" which perceives any nonstandard situation as a bad coincidence. In this case, one important principle of traditional culture that every event is not random, but is rather the consequence of some past actions and deeds, including one's own is overlooked and leveled.

Taken together, the factors listed above stimulate one's desire to predict the future, leaving aside the fact that intervention in the "Divine" brings about negative

consequences, as during the sortilege or divination people subconsciously program themselves or – in the worst case – assign this programming to somebody who is often a stranger or an unworthy person.

Through highlighting the true essence of card reading, or rather its sign semantics, it is possible to prevent the negative effects of divination. Sortilege, card telling, and divination, as well as other sign systems, function with a definite purpose. In a traditional society, this purpose is caused by the necessity to “correctly” program the behavior (e.g. a fairy tale). A positive hero always makes the right choice and consequently survives, marries, and gives birth to children (♥). The behavior of his brother-antipode (♠), which leads to suffering and death is shown as a negative example.

In general, the paper is an exposure to two types of divination, which are basic archetypes of paganism and Christianity. The first type card reading (solitaire) is shaped like a tree and is associated with the Tree of Life and the Tree of Knowledge of Good and Evil (Chapter 1). Reading the past and predicting the future is made within the tree (in its crown, trunk, branches, and roots) as this tree represents all space that can only be possible (top / middle / bottom; heaven / earth / water; right / left / front / rear; East / West / South / North) and all possible time (past / present / future). The top of the tree represents the one whose fate is read (Object / N), the top three circles top to bottom represent the three incarnations of the soul (its space) – spirit (in sortilege expansion - “for N»), soul (“for the heart of N») and body (“for the life of N»). Three bottom circles are associated with three time parameters – the past (“what has already happened to N»), future (“what will happen to N») and present (“what N’s heart will find rest with”). In the process of sortilege there takes place the selection of the signs that are topical for Object/N and the discarding of the unnecessary ones. Thus, the search for appropriate spatial and temporal parameters as well as predicate cards (events) and cards-embodiments (persons) that will be in the same time and space with the Object

/N, i.e. will constitute its/their future takes place. In the process of further solitaire card expansion the future is clarified, and it is the final stage of the "patient's" mental programming.

The second-type solitaire resembles a cross by its shape (Chapter 2). Choosing a twin card of the object (one's hidden nature, a "second name" at the time of divination) and determining the five cards that are "witnesses" of subsequent events are a very meaningful ritual. All other cards are like a protection expanded in a form of a cross (something like a magic circle), which should protect the object and build a barrier from outer intrusions. An appropriate protective exposition resembles other ritual actions related to future or prophecy. If one wanted to see a prophetic dream they arranged the sleeping place based on the solitaire principle: "I get in a bed, I put a cross under me, I put a cross on me, the angels are on either side, the saviors are in the head" (the village of Kapustyne, Shpola district, Cherkasy region); the same pattern protective spells were pronounced and the same pattern protective actions were performed to have a baby or "rest in peace." Another common feature of the second-type solitaire with the rituals of prediction or simulation of the future is the absence of the past tense category.

The above mentioned types of divination (sortilege, card reading) are the first part of the global mythological opposition "life / death" as they foretell the events associated with life (marriage, birth of children, income, and health) and are designed to limit the negative impact, warning against its possible presence. The second part of the opposition is difficult to reconstruct because death-summoning card reading was a surreptitious ritual. However, some of the remnants of this card reading can be traced in the popular game "Durak" as the key goal of it is to find an "extra", an unnecessary member of the community whom no one minds sacrificing (Chapter 3). The same tendencies are observed in modern gambling as a way to "play with death" giving it some valuable ransoms (card debt is to be paid by all means). If we use the same



approach to such popular games as dominoes, chess, checkers, backgammon and more, they acquire a different coloring and may get a different reading.

## БІБЛІОГРАФІЯ

1. Андрощук 2003 – *Андрощук Ф.К.* К истории обряда интронизации древнерусских князей «сидение на курганах» // Дружинні старожитності Центрально-Східної Європи VIII-XI ст. : матеріали Міжнародного польового археологічного семінару, (Чернігів-Шестовиця 17-20 липня 2003 р.) / Інститут археології НАН України, Чернігівський державний педагогічний університет імені Т.Г. Шевченка. – Чернігів : Чернігівський держ. педаг. ун-т ім. Т.Г. Шевченка, 2003. – С. 5-10.
2. Бабалык, Пигин 2007 – *Бабалык М.Г., Пигин А.В.* Древнерусский апокриф «Беседа трех святителей» в кижской рукописи из коллекции крестьян Корниловых // Кижский вестник. / Ред.–сост. И.В.Мельников. – Петрозаводск: Музей-заповедник «Кижи». – №11 – 258 с.
3. Богданов 2001 – *Богданов К.А.* Игра в жмурки: сюжет, контекст, метафора // Повседневность и мифология: Исследования по семиотике фольклорной действительности. – СПб. : «Искусство-СПБ», 2001. – С.109-180.
4. БТФС 2004 – Большой толково-фразеологический словарь *русского языка* Михельсон / Михельсон Мориз Ильич. Подготовка текста Е. Ачеркан © 2004 ETS Publishing House, Е. Ачеркан [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [http://www.ets.ru/pg/r/dict/mich\\_1.htm](http://www.ets.ru/pg/r/dict/mich_1.htm)
5. Бусурина 2004 – *Бусурина Е.В.* Лингвокультурема «дурак» в русской языковой картине мира : автореф. дис. на соискание научн. степени канд. филол. наук : спец. 10.02.01 Русский язык / Е.В. Бусурина. – СПб., 2004. – 22 с.
6. Вайткунскене 1990 – *Вайткунскене Л.* К вопросу о роли коня в древнелитовском погребальном обряде (V-XIII вв.) // Исследования в области балто-славянской духовной культуре. Погребальный обряд / [отв. ред. В.В. Иванов, Л.Г. Невская]. – М. : Наука, 1990. – С. 201-205.

7. Валенцова 2002 – *Валенцова М.М.* Первый в славянской традиционной культуре // Признаковое пространство культуры / Отв. ред. С.М. Толстая. – М. : Индрик, 2002. – С.192-208.
8. Дасько 2006 – *Дасько А.А.* Семантические особенности лексикона простых пасьянсов // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры. - М. : Индрик, 2006. – С.153-167.
9. Егоров 1965, 2001 – *Егоров Б.Ф.* Простейшие семиотические системы и типология сюжетов // Труды по знаковым системам. II // [отв. ред. Ю. Лотман]. – Тарту : Тартуский гос. ун-т, 1965. – С. 106-115; див також Егоров Б.Ф. Структурализм. Русская поэзия. Воспоминания. – Томск : Водолей, 2001. – С. 9-20.
10. ЕСУМ 1982 – Етимологічний словник української мови : в 7 т. / [укладачі Р.В. Болдирев, В.Т. Коломієць, Т.Б. Лукінова, О.С. Мельничук, В.Г. Склярєнко, І.А. Стоянов, А. М. Шамота]. – К. : Наукова думка, 1982-2006. – Т. 1 (А-Г). – 1982. – 632 с.
11. ЕСУМ 2006 – Етимологічний словник української мови: У 7 т. / Редкол. О.С. Мельничук (голов. ред.) та ін. – К. : Наукова думка, 1983 – Т. 5 (Р-Т) / Уклад.: Р. В. Болдирев та ін. – 2006. – 704 с.
12. Ибн-Фадлан 1939 – Путешествие Ибн-Фадлана на Волгу. [Перевод и комментарии А.П. Ковалевского] / Под редакцией И.Ю. Крачковского. – М.; Л. : Изд. Академии наук СССР, 1939. – 228 с.
13. Записки 1875 – Записки Юго-Западного отдела Императорского Русского географического общества. – 1875. – К. : Типография М.П.Фрица. – Т.II. С картой Буковины. – 634 с.
14. Кириллюк 2006 – *Кириллюк О.* Блазень як звір, тотем, цар, раб та жертва (Універсально-культурний стадіальний аналіз фігури циркового клоуна) // Дóξα / Докса. Зб. наукових праць з філософії та філології. – Вип. 9. – Семантичні й герменевтичні виміри сміху. Одеса: ОНУ ім. І. Мечнікова; Одеська гуманітарна традиція. – 2006. – С. 8-17.

15. Колесса 1922 – *Колесса Ф.* Українські народні думи по відношенню до пісень, віршів і похоронних голосінь // Записки НТШ. – 1922. – Т.132. – С. 1-64.
16. Курий – *Курий С.* [Електронний ресурс]. – Режим доступу <http://shkolazhizni.ru/archive/0/n-7360/>
17. Курочкін 1995 – Курочкін О. Українські новорічні обряди: «Коза» і «Маланка». – Опішне : Українське народознавство, 1995. – 379 с.
18. Лекомцева, Успенский, 1962 – *Лекомцева М.И., Успенский Б.А.* Гадание на игральных картах как семиотическая система // Симпозиум по структурному изучению знаковых систем. Тезисы докладов / [ред. Ю.П. Рылин]. – М. : Издательство АН СССР, 1962. – С. 83-86.
19. Лекомцева, Успенский, 1965 – *Лекомцева М.И., Успенский Б.А.* Описание одной семиотической системы с простым синтаксисом. Труды по знаковым системам. II // [отв. ред. Ю. Лотман]. – Тарту : Тартуский гос. ун-т, 1965. – С. 94-105.
20. Леся Українка 1977 – *Леся Українка.* Зібрання творів у 12 тт. – К. : Наукова думка, 1977. – Т. 9. – 432 с.
21. Літопис Руський 1990 – Літопис Руський. За Іпатівським списком ; [пер. з давн. руськ. Л. Махновець] / [відп. ред. О.В. Мишанич]. – К. : Дніпро, 1990. – 591 с.
22. Лотман 1992 – *Лотман Ю.М.* «Пиковая дама» и тема карт и карточной игры в русской литературе начала XIX века // Избранные статьи. В 3-х т.т. Т. II. Статьи по истории русской литературы XVIII – первой половины XIX века. Таллин : Александра, 1992. – С. 389-415.
23. Максименко – Записала Максименко Олена Віталіївна 1991 р.н. с. Коломиці Драбівського р-ну Черкаської обл.
24. Никитина 1994 – *Никитина С.Е.* Концепт судьбы в русском народном сознании (на материале устнопоэтических текстов) // Понятие судьбы в контексте разных культур / [под ред Н.Д. Арутюнова]. – М. : Наука, 1994. – С. 130-136.
25. ПЗ 2003 – Полесские заговоры (в записях 1970-1990-х гг.) / [сост. подготовка текстов и коммент.

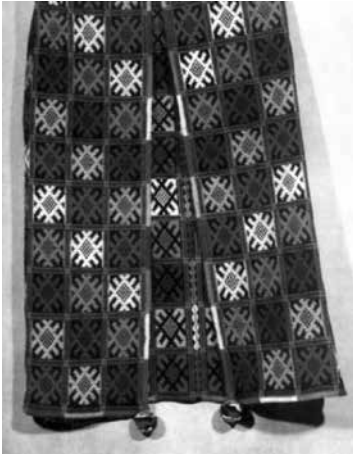
- Т.А. Агапкиной, Е.Е. Левкиевской, А.Л. Топоркова]. – М. : Индрик, 2003. – 752 с.
26. Плотникова 1996 – *Плотникова А.А.* Бобы, фасоль и горох в символике рождения и смерти // Кодови словенских култура. – Београд, 1996. – Кн.1. – С.47-55.
  27. ПМА – Записано Темченком А.І. від Квак Олександри Дмитрівни 1911 р.н.; Пилипась Улити Власівни 1917 р.н. с. Зам'ятниця Чигиринського р-ну Черкаської обл.
  28. Попович 1985 – *Попович М.В.* Мироззрение древних славян. – К. : Наукова думка, 1985. – 167 с.
  29. Проекты 2003 – Образцовые проекты церковных строений. Материалы альбомов XIX в. / Ред. Л.В. Берташ. СПб.: Logos, 2003. – 81 с.
  30. Рецепти 1992 – Рецепти народної медицини, замовляння від хвороби (записані Я.П. Новицьким, П.С. Єфименком, В.П. Милорадовичем) // Українські чари / [упор. О.М. Таланчук]. – К. : Либідь, 1992. – С. 32-95.
  31. Рыбаков 1988 – *Рыбаков Б.А.* Язычество древней Руси. – М. : Наука, 1988. – 784 с.
  32. Рыбаков 1994 – *Рыбаков Б.А.* Язычество древних славян. – М. : Наука, 1994. – 608 с.
  33. Руднев – *Руднев В.* Метафизика футбола [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [http://www.ruthenia.ru/logos/number/1999\\_08/1999\\_8\\_06.htm](http://www.ruthenia.ru/logos/number/1999_08/1999_8_06.htm)
  34. Сосенко 1994 – *Сосенко К.* Культурно-історична постань староукраїнських свят Різдва і Щедрого Вечера. – Репринтне видання. – К.: СІНТО, 1994. – 360 с.
  35. СУМ 1973 – Словник української мови: в 11 тт. / АН УРСР. Інститут мовознавства; за ред. І.К. Білодіда. – К. : Наукова думка, 1970-1980. – Т. 4. – 1973. – 840 с.
  36. Сумцов 1889 – *Сумцов Н.Ф.* Культурные переживания / Н.Ф. Сумцов // Киевская Старина, 1889. – Т.26. – № 8. – С.402-427.
  37. Срезневский 1893 – Материалы для Словаря древнерусского языка по письменным памятникам. Труд И.И. Срезневского. Издание отделения русского языка и словесности Императорской академии наук: в 3 т. – СПб. : Типография Императорской академии

- наук, 1893-1903. – Т. 1. – 1993. – 1420 [49] с.; Т. 2. – 1895. – 1803 с.; Т. 3. – 1903. – 1683 с.; Дополнения. – 1912. – 272 [13] с.
38. Станюкович 2003 – *Станюкович А.К.*, Осипов И.Н., Соловьев Н.М. Тысячелетие креста. Произведения русской христианской металлопластики X–XX веков из частных собраний. – М. : Раритет, 2003. 256 с.
  39. Темченко 2014 – *Темченко А.І.* Традиційні замовляння: семантичні трансформації та обрядові парадигми. – Черкаси : ІнтролігаТОР, 2014. – 572 с.
  40. Топоров 1986 – *Топоров В.Н.* Индоевропейский ритуальный термин SOUN-, ETRO- (-ETLO-, EDHTRO-) // Балто-славянские исследования. 1984 / [отв. ред. В.В. Иванов]. – М. : Наука, 1986. – С. 80-89.
  41. Українські приказки 1993 – Українські приказки, прислів'я і таке інше. Збірники О.В. Марковича та інших. Уклав М. Номис / [упор. прим. та вст. ст. М. М. Пазяка]. – К. : Либідь, 1993. – 766 с.
  42. Фасмер 1987 – *Фасмер М.* Этимологический словарь русского языка : в 4 т. ; [пер. с нем. и доп. О.Н. Трубачёва] / [под ред. и с предисл. Б.А. Ларина]. – М. : Прогресс, 1986-1987. – Т. 1 (А – Д). – 1986. – 576 с.; Т. 2 (Е – Муж) – 1986. – 672 с.; Т. 3 (Муза – Сят). – 1987. – 832 с.; Т. 4 (Т – Ящур) – 1987. – 864 с.
  43. Фрейденберг 1936 – *Фрейденберг О.М.* К семантике фольклорных собственных имен 'Makkus' и 'Maria' // Советское языкознание. – 1936. – Т. 2. – С. 3–20.
  44. Фрейденберг 1996 – *Фрейденберг О.М.* Игра в кости / Подг. текста и прим. Н.В. Брагинской // Arbor mundi. – М., 1996. – Вып. 4. – С. 163–172.
  45. Цивьян 1985 – *Цивьян Т.В.* Мифологическое программирование повседневной жизни // Этнические стереотипы поведения / [под ред А. К. Байбурина]. – Л. : Наука, 1985. – С. 154-17.
  46. Цивьян Т.В. – *Цивьян Т.В.* Оппозиция мужской / женский и её классифицирующая роль в модели мира // Этнические стереотипы поведения / [под ред. Б.А. Байбурина, И.С. Кона]. – СПб. : Наука, 1991. – С. 77-91.

47. Цивьян 1994 – *Цивьян Т.В.* Человек и его судьба – приговор в модели мира // Понятие судьбы в контексте разных культур / [под ред Н.Д. Арутюнова]. – М.: Наука, 1994. – С. 122-129.
48. Черных 2002 – *Черных П.Я.* Историко-этимологический словарь современного русского языка // 5-е издание, стереотипное. М. : Русский язык – Медиа, 2002. – 1184 с.
49. ЧОКМ 1 – Фонди Черкаського обласного краєзнавчого музею. – ІІІ-5135.
50. ЧОКМ 2 – Фонди Черкаського обласного краєзнавчого музею. – ІІІ 5134, ІІІ-6229.
51. Чубинський 1995 – *Чубинський П.П.* Мудрість віків. Українське народознавство у творчій спадщині Павла Чубинського : в 2 т. – К. : Мистецтво, 1995. – Т. 1. – 224 с., іл.
52. Шатунов – *Шатунов В.В.* Археологічні пам'ятки скіфського часу на території Нікопольщини [Електронний ресурс] – Режим доступу : <http://www.bizslovo.org/content/index.php/ua/bic-slovo/187-umovu/655-umovu.html>
53. Элиаде 1998 – *Элиаде М.* Кузнецы и алхимики. Сборник эссе // Элиаде М. Азиатская алхимия / Пер. с рум., фр., англ. / [отв. ред. Н.Л. Сухачев]. – М.: Янус-К. – С. 140-269.

# ІЛЮСТРАЦІЇ

## Розділ I



*Іл. 1  
Плахта. Україна.  
Кінець XIX – поч. XX ст.*

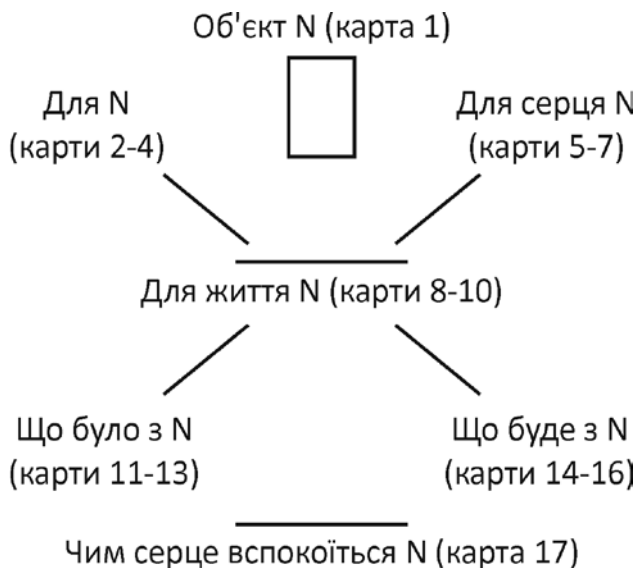


*Іл. 2  
Цоколі сусідніх будинків розмежовані / захищені косими хрестами.  
м. Черкаси. Кінець XIX ст.*

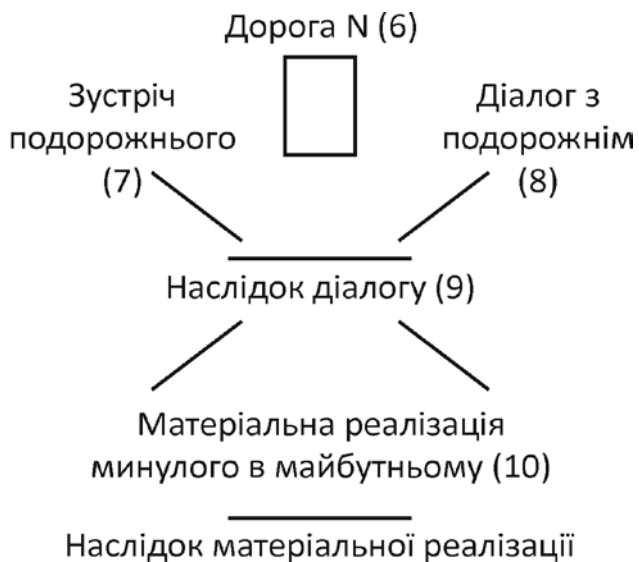


*Іл. 3  
Гральні кості*

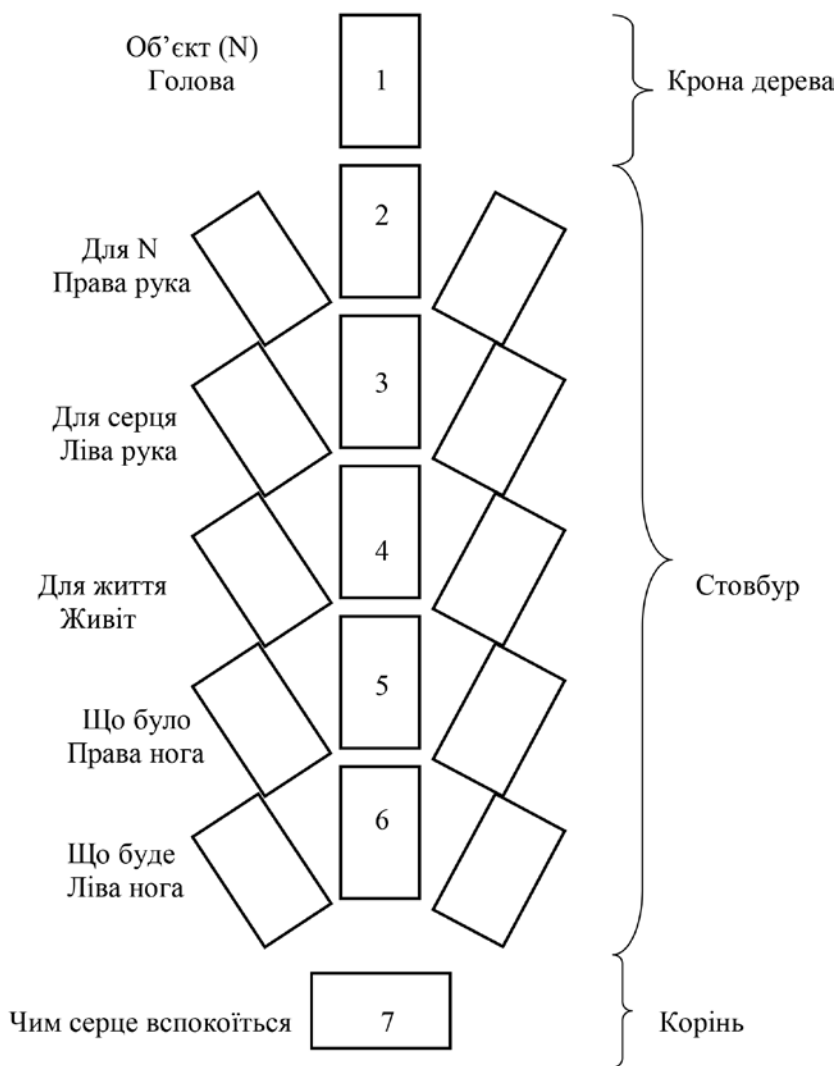




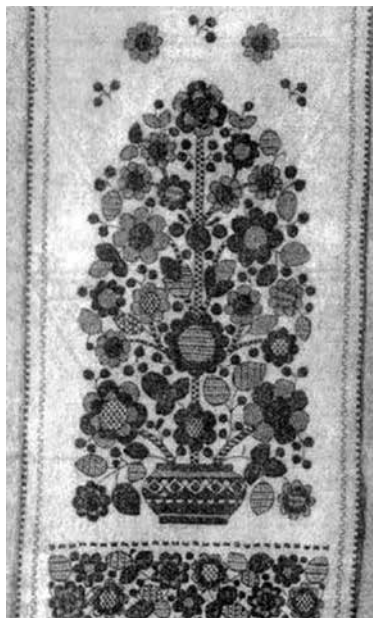
Іл. 4



Іл. 5



Іл. 6



Іл. 7  
Український рушник.  
Полтавщина.  
Кінець XIX – поч. XX ст.

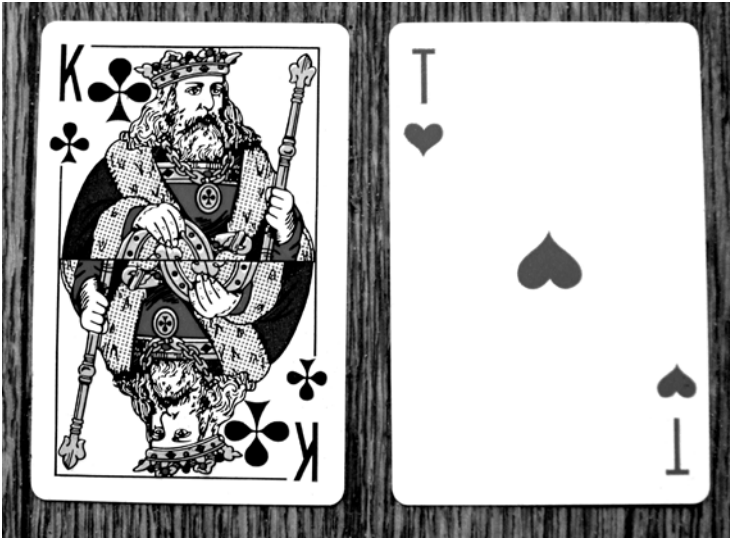


Іл. 8

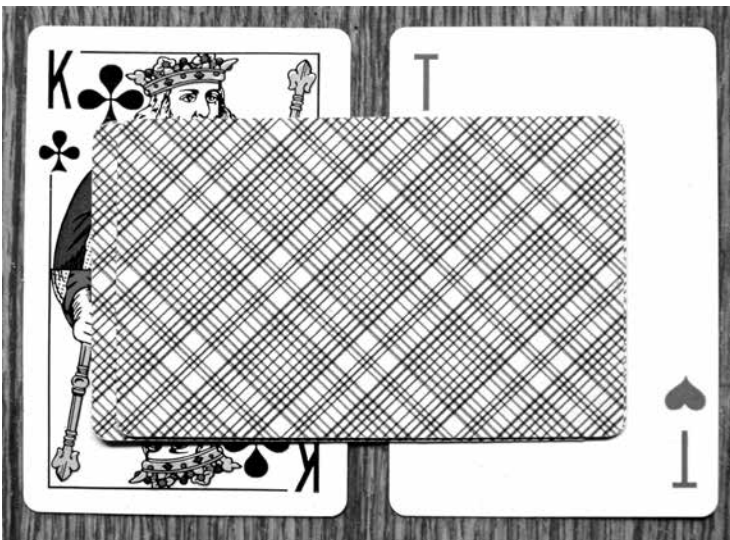


Іл. 9  
Ранньохристиянська фреска. XI ст. м. Демре Туреччина

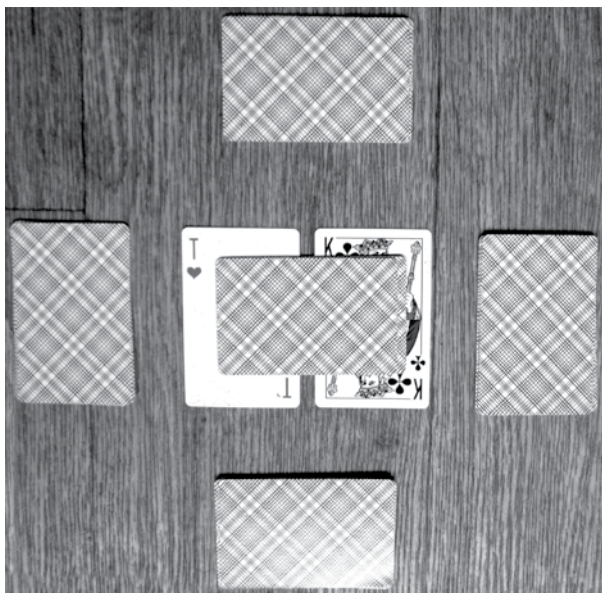
*Розділ II*



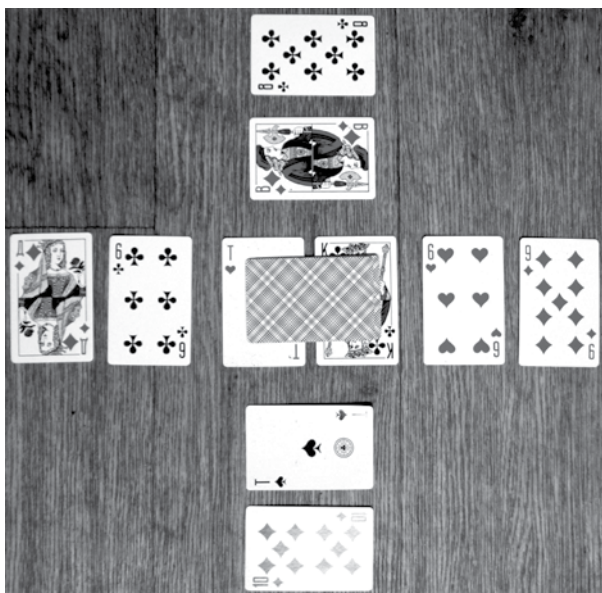
*Іл. 10*



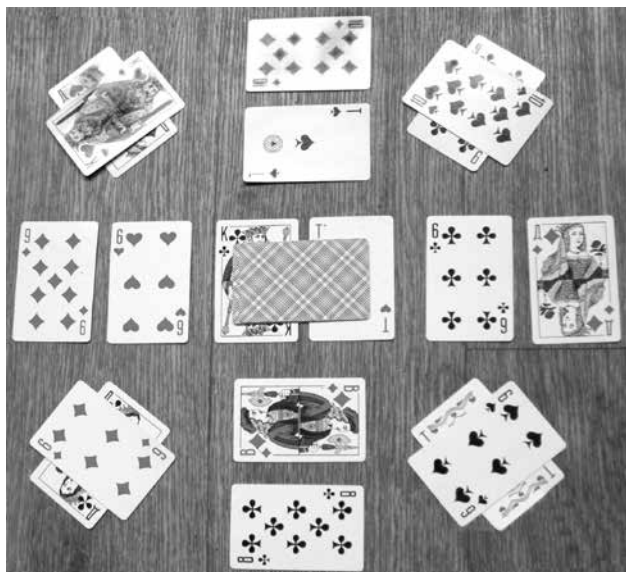
*Іл. 11*



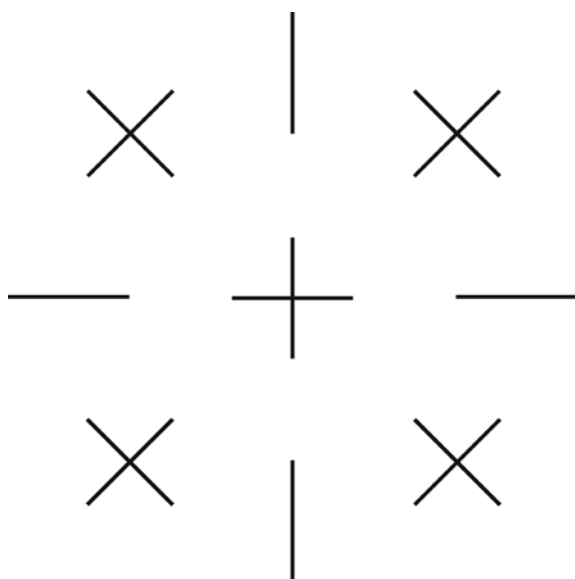
*Ил. 12*



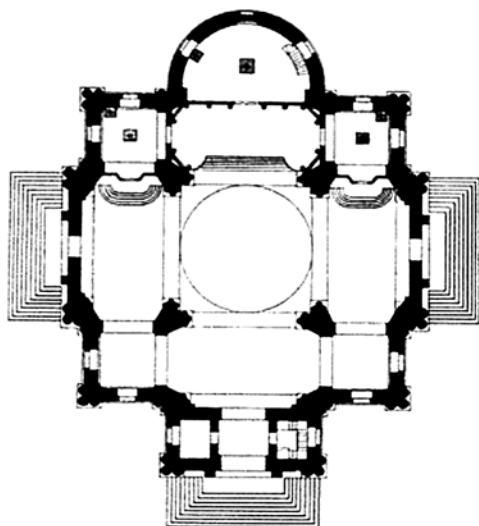
*Ил. 13*



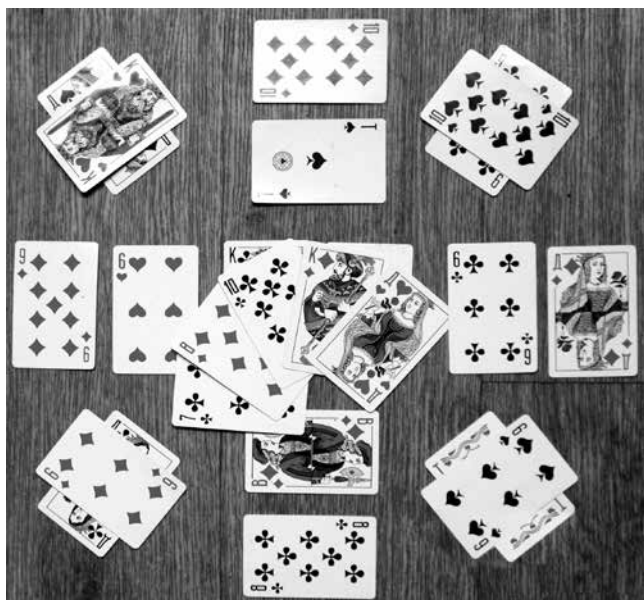
Ил. 14



Ил. 15



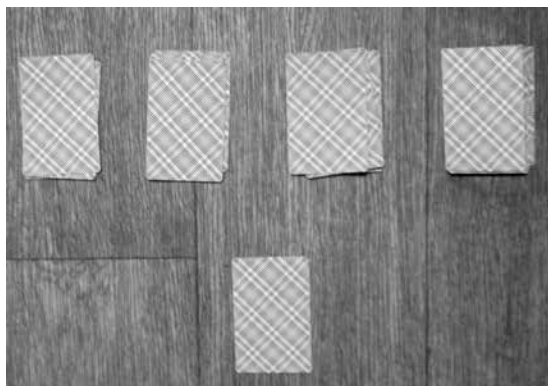
*Іл. 16*  
*Церква Благовіщення Пресвятої Богородиці Л. Гв. Кінного полку*



*Іл. 17*



*Ил. 18*



*Ил. 19*



*Ил. 20*

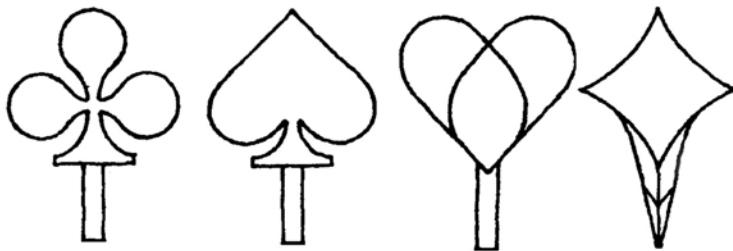




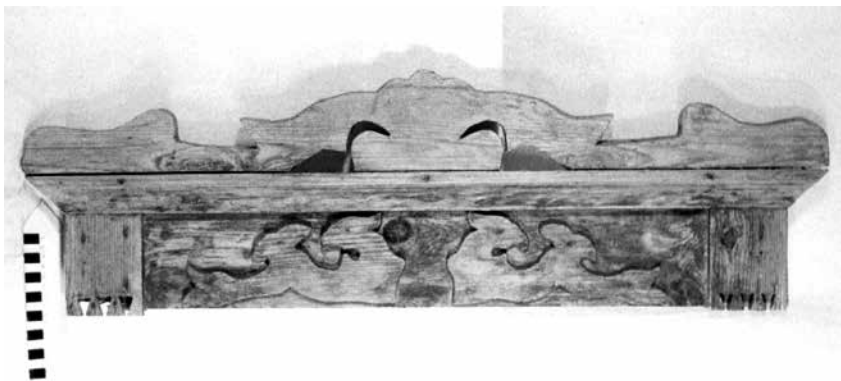
*Іл. 21*  
 Трилисник і сонце на фасаді  
 церкви Успіння Богоматері.  
 м. Москва,  
 Газетний провулок 15



*Іл. 22*  
 Православні домонгольські криновидні хрести, зліва направо:  
 1) хрест тільний, Київська Русь, XII ст. Брянська обл.;  
 2) хрест тільний, XI–XIII ст., Київ, 2009 р.;  
 3) Хрестовидна привіска з кінцями у вигляді трилисників.  
 XII – перша третина XIII ст. Ярославська обл.  
 м. Переяслав-Заліський, 2009 р.;  
 4) хрест тільний, XI–XIII ст., Україна, 2009 р.



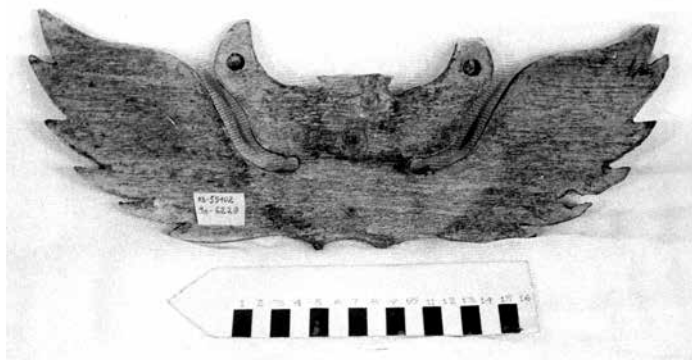
*Іл. 23*



Іл. 24  
Фрагмент віконниці. Черкащина кін. XIX – поч. XX ст.



Іл. 25  
Фрагмент віконниці. Черкащина кін. XIX – поч. XX ст.



Іл. 26  
Фрагмент віконниці. Черкащина кін. XIX – поч. XX ст.

### Розділ III



Іл. 27

Ілюстрація Л.С. Ленчевського і Т.М. Сафоновського до етнографічного опису обряду «Коза». 1926 р. (с. Кунча, окр. м. Шепетівка). Під малюнком напис: 1) Солом'яний дід, 2) Коза, 3) Суддя, 4) Турок, 5) Козак, 6) Лікар, 7) Циган, 8) Баба з дитиною.



Іл. 28

Жертвоприношення Перуну. Мініатюра давньоруського літопису



*Гл. 29  
Мозаїка «Христос-ієрей», Собор Св. Софії, Київ.*

***Висновок***



*Гл. 30*

*В. Васнецов «Витязь на розпутті»*



*Гл. 31*

*Хрест край дороги*

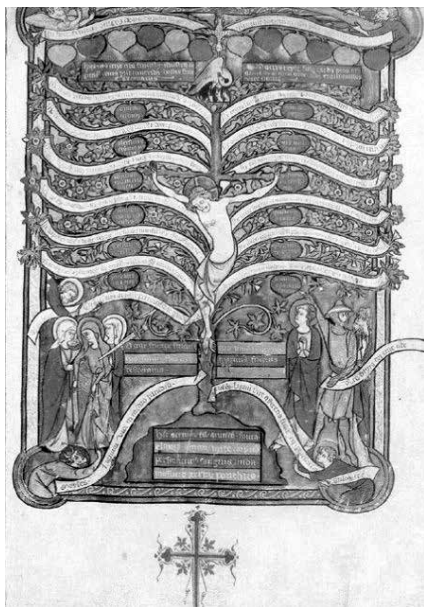
*с. Стобихва, Камінь-Каширський р-н, Волинська обл.*



*Гл. 32*  
*Хрест край дороги.*  
*с. Плахтянка, Макаріівський р-н, Київська обл.*



*Гл. 33*  
*Танк Т-34, м. Золотоноша, Черкаська обл.*  
**110**



*Гл.34*

*Французька мініатюра. XIII ст.*

*Містичне розп'яття на дереві життя; Іезекіль, Іоль, Мойсей, Іоанн*



*Гл.35*

*Ікона «Розп'яття». Худ. І. Максимович. Кін. XVII ст.*

**Андрій Іванович ТЕМЧЕНКО**

**ТРАДИЦІЙНІ  
МАНТИЧНІ ПРАКТИКИ:  
АРХАІКА ЗНАКОВОЇ СИСТЕМИ**

*Наукове видання*

Технічний редактор  
Коректор  
Комп'ютерна верстка,  
дизайн

Прилуцька О.В.  
Левченко С.П.

Прилуцький О.О.

Здано в набір 10.04.2015. Підп. до друку 25.06.2015.

Формат 60x84<sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Папір офс. Друк офсет.

Гарнітура SchoolBookСТТ

Умовн. друк. арк. 6,51. Обл. вид. арк. 6,00.

Вид. №0116. Замовл. №015/082. Тираж 300 прим.

Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи до  
державного реєстру видавців, виготівників і  
розповсюджувачів видавничої продукції  
Серія ДК №3834 від 14.07.2010 р.

**Виготівник та видавець:**

Видавництво "ІнтролігаТОР"

18000, м. Черкаси, вул. Хрещатик, 195, оф. 707

Тел.: (0472) 56-95-94, 56-97-99

e-mail: in\_tor@ukr.net