

МОВНА КАРТИНА СВІТУ ДАВНІХ ГЕРМАНЦІВ: МІФОЛОГЕМИ ЖИТТЯ ТА СМЕРТІ

Хоменко Т. А.

ВСТУП

Відомо, що суспільний та індивідуальний досвід людей, який накопичується у процесі їхньої діяльності, впливає на «бачення світу» кожної окремої людини та спільноти в цілому і формує в їхній свідомості «образ світу», «картину світу» та «мовну картину світу». Поняття «образ світу»¹ охоплює впорядковану багаторівневу систему знань людини про себе, про інших людей, про світ загалом, яка переломлює через себе будь-який зовнішній вплив. Образ світу має два основні рівні: поверхневий, що об'єднує перцептивні гіпотези, реалізовані в тих чи тих чуттєвих модальностях, і глибинний, де гіпотези формуються мовою значень та особистих смислів².

У людині як психологічній системі вчені виокремлюють суб'єктивну та діяльнісну компоненти, які ідентифікують як образ світу та спосіб життя людини. Відзначають особливий інваріантний образ світу, що співвідноситься з особливостями національних культур і національної психології. Формування світогляду людини залежить від побудови системи особистих смислів у контексті певної культури³.

Дослідники вказують на те, що «образ світу» має декілька шарів: середній, семантичний, шар системи значень перебуває між поверхневим шаром сприйняття та ядерним шаром понятійного мислення. Семантичний шар називають «картиною світу». У діахронії він представлений системою смислових конструктів.

У науці поширене також поняття «картина світобудови» (індивідуальна або універсальна) як спосіб опису світу. Вона є одним з вимірів картини світу суб'єкта й показує, як за допомогою різних способів опису світу людина розуміє, структурує світ у своїй свідомості та проявляє себе в ньому. Картина світу – це змістовий бік образу світу,

¹ Цит. за: Спиридонова Л. К. Асоціативний експеримент як засіб дослідження образу світу. *Наука і освіта*. 2015. № 1. С. 152.

² Кривошипина О. А. Образ світу як рефлексивне самоздійснення творчої особистості. *Вісник НТУУ «КПІ». Філософія. Психологія. Педагогіка* : зб. наук. праць. 2007. № 2 (20). Ч. 1. URL: <https://ela.kpi.ua/handle/123456789/8544>.

³ Таран О. П. Психологічний образ світу дитини : проблеми та перспективи дослідження. *Гуманітарний вісник ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди*. 2013. Вип. 29. Т. 4. С. 293–299. URL: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/3464/1/O_Taran_MCHPPCH_29_KSPKIO_IL.pdf

тобто його результат⁴. Науковці зазначають, що картина світу – це результат одночасного бачення та конструювання світу, властивий носіям конкретних культурних традицій⁵. Картину світу трактують як складну систему образів, що віддзеркалюють дійсність у колективній свідомості, як єдність багатьох образів різних ракурсів та аспектів дійсності, що розкриваються в процесі її освоєння⁶.

У 60-х роках ХХ ст. питання картини світу зацікавило науковців у галузі семіотики. Вони вивчали мову як первинну моделювальну систему, а міф, фольклор, поезію, кіно – як вторинну моделювальну систему. Через картину світу як базисний компонент ментальності людини відбувається взаємодія знання й поведінки людей у суспільстві, проникнення в духовні світи один одного. У структурі невідомої частини ментальності саме міф завдяки своїй давності й усталеності в індивідуальному та колективному психічному є інтегральним чинником⁷.

Образ світу, втілений у мові, відповідає поняттю «мовна картина світу»⁸. Вчені говорять про роль мови в процесі усвідомлення образу світу й відзначають колективну природу образ світу, закріпленого мовою. Мовна картина світу номіналізує смисли, засвідчені в образі світу. Номенами, зазвичай супроводжуваними експресивністю й оцінкою⁹, окреслені здебільшого конкретні поняття, які пов'язані із суб'єктивним, оцінним сприйняттям та уявленням про якусь річ.

Українські дослідники, зокрема О. Качмар, А. Середницька, С. Симоненко, І. Широкова, Н. Жукова та інші, розглядали питання відмежування поняття «картина світу» від суміжних лінгвістичних понять; С. Матвєєва висвітлювала особливості професійної мовної картини світу, А. Яремчук – художньої картини світу, Т. Вільчицька – національно-мовної картини світу.

Відомо, що на зміст колективних уявлень впливають тип культури, створена система цінностей, рівень накопичених знань, які, безумовно, відображені в мові. У процесі вербалізації колективні уявлення дають змогу оприятити національний погляд на світ, світосприйняття,

⁴ Симоненко С. М. «Образ світу» та «картина світу» як детермінанти індивідуальних стратегій візуально-мисленнєвої діяльності суб'єкта. *Наука і освіта*. 2011. № 9. С. 235.

⁵ Широкова І. І. Модель, образ, картина світу : диференціація понять. *Science and Education a New Dimension*. 2018. Т. VI (51). № 176. URL: <https://seanewdim.com/wp-content/uploads/2021/04/Model-of-the-world-image-of-the-world-worldview-differentiation-of-the-concepts-I.-I.-Shyrokov.pdf>

⁶ Жукова Н. Картина світу, образ світу і модель світу у їх специфіці та взаємодії. *Наукові записки. Серія: Філологія*. 2010. № 89 (1). С. 417.

⁷ Симоненко С. М. Ibid.

⁸ Широкова І. І. Ibid.

⁹ Нахпетова О. В. Номен на позначення родинних стосунків у мовленнєвій інтеракції українців. *Мова*. 2014. № 22. С. 48.

основні психологічні риси етносу на різних етапах його існування та діяльності.

Відомий український філолог В. В. Левицький у праці «Основи германістики» висвітлював проблему складників мовної картини світу давніх германців. Він детально проаналізував значення термінів спорідненості, шлюбу, сім'ї, назви тварин, рослин, особисті імена, демонструючи, що картина світу давніх германців була об'ємною за змістом.

1. Міфологеми життя у давніх германців

Спосіб життєдіяльності давніх германців описували ще античні автори Юлій Цезар (50 р. до н. е.), Корнелій Тацит (І ст. н. е.), Плутарх (46–127 рр. н. е.).

Згідно з даними досліджень, у П'ятистолітті до н. е. частина індоєвропейських племен, що жили на узбережжі Північного та Балтійського морів, зайняли територію півострова Ютландія, південь Скандинавського півострова та західне узбережжя Балтійського моря. На півдні Скандинавського півострова жили «доіндоєвропейські» племена, які вміли обробляти мідь і бронзу, займалися скотарством і землеробством. Прийшли індоєвропейці змішалися з місцевим населенням і утворили нову етнічну та мовну спільність – германців¹⁰.

Між VIII–VI і III ст. до н. е. частина германців, відокремившись від скандинавської групи та переселившись на річку Одер, пішла на південний захід, на Ельбу і Рейн, поступово займаючи території кельтів. На Рейні германці зустрілися з римлянами. Ця група племен пізніше утворила спільноту західних германців¹¹. У 300–100 роках до н. е. від скандинавських германців відділилася група племен, яка зайняла територію між Одером і Віслою та пізніше сформувала групу східногерманських племен.

Життя германців, як і життя всіх племен, що жили суспільно-родовим ладом, охоплює такі сфери: землеробство, скотарство, ремісництво, релігію, правові інститути суду, шлюбу, наслідування майна, відпочинок, власне військові дії.

Увесь час свого існування на історичній арені германці вели бойові дії. На чолі племені стояв кунінг (старійшина). Найважливіші питання поділу землі, початку війни, судові та шлюбні справи вирішувалися на тінгу – загальних народних зборах¹². Дослідники відзначають наявність у германських мовах достатньої кількості синонімів для позначення

¹⁰ Левицький В. В. Історія німецької мови. Вінниця : Нова Книга, 2007. С. 19.

¹¹ Lewizkij V., Pohl H.-D. Geschichte der Deutschen Sprache : посібник для студентів вищих навчальних закладів. Вінниця : Нова Книга, 2010. С. 21.

¹² Bublik W. N. Geschichte der deutschen Sprache. Winnyzja : Nowa Knyha, 2004. С. 14.

понять «війна», «битва», «бій»: да. *wīg*, дісл. *vīg* «війна»; двн. *hadu* «бій, битва», да. *headu*, дісл. *hod* «боротьба»; да. *beadu* (у власних іменах), дісл. *hildr*, да. *hild* «битва», двн. *gund*, дісл. *gunnr*, *guðr* «війна»¹³. Війна в житті германців посідала перше місце.

Землеробством і скотарством займалися слабосильні члени родини та раби. Дієздатні чоловіки племені об'єднувалися у дружини, які очолював обраний вождь. Дружини виконували роль бойового авангарду під час захоплення чужих земель, потім долучалися інші члени племені з майном¹⁴.

Германські воїни все життя проводили у воєнних походах і вірили у вічне життя після своєї смерті. Ці вірування найповніше відображені в германо-скандинавській міфології. Верховний бог Один забирав вояків до себе у палац, де вони вели веселе, безкінечне життя.

Символом життя в германській міфології є, безперечно, Світове дерево. У германо-скандинавській міфології це – ясен Ігдрасиль, який виконує роль Світової осі. У племені саксів такою віссю був стовп Ірмінсульт. Карл Великий знищив його 772 року, коли захотів охрестити саксів. Назва *Ірмінсульт* означала латинською мовою *columna universalis*, тобто стовп, який тримає Світ. Невідомо, якого виду було дерево саксів біля Ересбурга, – у північних германців Світовим деревом вважали ясен. Сама назва цього дерева нагадує про «ясний день», «життєдайне світло». У германських мовах ця назва дерева етимологізується так: а. *ash* «ясен», да. *asc*, н. *Esche* «ясен», двн. *asc*, дс. *ask*, дісл. *askr* «ясен, спис, судно» < герм. **ask-iz* «ясен»; н. *Asch* «миска», двн. *asc-*, да *æsc.*, дісл. *askr* «човен»¹⁵.

У «Видінні Гюльві» ясен Ігдрасиль описаний як дерево, що більше та прекрасніше за всі інші дерева. Його віти простягнуті над Світом та піднімаються вище від неба; окрім того, це дерево вічнозелене. У циклі опер Р. Вагнера «Кільце Нібелунгів» ясен Ігдрасиль так і називається «деревом життя» («З Дерева життя – Ігдрасиля – зламав Один гілку...): а. *tree* «дерево», да. *trēo*, снл. *-tere*, дс. *trio*, дісл. *trē*, гот. *triu* (род. в. *triwis*) «дерево» < герм. **trew-a-/u-* «дерево» // хет. *taru* «дерево», гр. *drûs* «дерево, дуб», *dôry* «стовбур дерева», дірл. *daur* «дуб», алб. *dra* «дерево», ді. *dāru* «деревина», укр. *дерево*, псл. **derwo*, рос. *дѣрн*, псл. **dъrъn*, укр. *дрова*, лит. *dervà* «смола», лтш. *darva* «смола» < іє. *der(u)-/dreu-/doru-/dru-/drū-* < іє. **der(ə)-* «драти, розщеплювати».

Як «смолистий шматок дерева» трактують дісл. *tyrvī*, *tyri* (< **terwja-*) «смолиста деревина», *tyrr* «сосна», норв. *tyri* «смолиста

¹³ Левицький В. В. Основи германістики. Вінниця : Нова Книга, 2008. С. 55.

¹⁴ Жлуктенко Ю. О., Яворська Т. А. Вступ до германського мовознавства. Київ : Вища школа, 1986. С. 17.

¹⁵ Левицький В. В. Основи германістики. Вінниця : Нова Книга, 2008. С. 427.

деревина»; гот. *hvilfrjōs* (мн) «видовбане дерево» > «домовина», да. *trum* «сильний, міцний», *trymð* «сила» < герм. **trum-* // гр. *drymá* «гай, чагарник», рос. *дром* «хаш», ді. *drumá-* «дерево» < іє. **dru-mo-*¹⁶.

У німецькій мові стару назву дерева витіснено новим словом *Baum*, але залишки давнього кореня зберігаються в деяких німецьких словах: *Heister* «чималий саджанець», *Holunder* «бузина»: а. *beam* «балка, брус», да. *bēam* «дерево», н. *Baum* «дерево», днв. *boum*, нл. *boom*, дс. *bōm*, дфриз. *bām*; < зах.-герм. **baumaz* «дерево» (< іє. **bhoṷmo-* «дерево, стовбур») // гр. *phŷta* «рослина, кущ»; < іє. **bhoṷ-* «рости»; можливо, дісл. *badmr* «дерево», гот. *bagms* «дерево», герм. **bagmaz/baumaz/baugmaz*. У німецькій мові цей корінь витіснив індоевропейське слово *trew*¹⁷.

З урахуванням цього має сенс згадати про германський корінь *bew-/bōw-/bū-* «жити; обробляти землю»: н. *bauen* «обробляти землю», днв. *būan* «жити, населяти, обробляти землю», да., дс. *būan*, нл. *bouwen* «будувати», дфриз. *būwa*, шв. *bo* «жити», дісл. *būa* «жити», гот. *bauan* «жити»; < герм. **bew-/bōw-/bū-* «жити, бути» // лат. *fuisse, futūrus*, гр. *phŷō* «росту», *phŷsis* «природа», ді. *bhū-* «ставати, існувати», *bhāvati* «він є, стає», лит. *būti* «бути», рус. *быть*, укр. *бути*, псл. **byti* (< **būtei*); рус. *былин(к)а*, *быль* «трава» (порівн. топонім Черно-быль); рус. *ботва*, *бот*, псл. **бъгъ*, укр. *бут* «зелена цибуля»; < іє. **bheṷā-/bhoṷ-/bhōṷ-/bhŷ-* (> *bhŷā-, bhŷē-*) «рости > бути > жити»¹⁸.

Отже, і слово *baum* «дерево», і слово *būan* «жити» в германських мовах походять від одного індоевропейського кореня **bhoṷ-* «рости». У цьому контексті безперечним стає зв'язок між поняттями «дерево» та «життя».

Світове дерево є місцем розташування дев'яти світів: Асгард, Альвхейм, Ванахейм, Мідгард, Йотунхейм (Утгард), Муспельхейм, Ніфльхейм, Свартальвхейм, Хельхейм. Кожен із цих світів населений своїми жителями. Асгард населяють аси, боги та богині, яких вважали творцями та правителями всього, що існує. В Альвхеймі живуть світлі альви або феї, які вміли чарувати та вводити в оману людей. У Ванахеймі – боги-вани, повелителі стихій. Мідгард був населений людьми, Йотунхейм – велетнями, У Муспельхеймі жив вогняний велетень Сурт із вогняним мечем, можливо, інші сини Муспелля, які з'являються перед кінцем світу разом із Суртом. Ніфльхейм – земля туманів і холоду, його жителі не згадані в міфах. Свартальвхейм населений темними альвами або гномами, які проживали в нижньому світі, були майстерними в різних ремеслах і створювали чарівні речі для асів. У Хельхейм

¹⁶ Етимологічний словник. URL: www.goroh.pp.ua.

¹⁷ Етимологічний словник. URL: www.goroh.pp.ua.

¹⁸ Етимологічний словник. URL: www.goroh.pp.ua.

потрапляли душі людей, які померли не в бою. Як були розташовані світи відносно один одного – невідомо. Оскільки зв'язки між світами не були стійкими, вони могли розташовуватися на Світовому дереві, як яблука або як гнізда, притиснуті до стовбура, по якому і відбувалося сполучення.

Ясен по праву міг вважатися деревом життя, бо це – європейське дерево-довгожитель, велике за розміром, з міцною, але гнучкою деревиною, з якої виготовлялося багато виробів – від човнів та зброї до мисок для домашнього господарства та рун для ворожіння. Усі частини дерева мали лікувальні властивості, їх застосовували в медицині. Паростки та плоди ясеня певного рівня стиглості германці вживали до їжі. Це дерево могло забезпечити більшу частину їхніх життєвих потреб.

За міфологією ясен ШГгдрасиль підтримують три корені, які розходяться далеко. Один корінь іде до асів, другий – до велетнів, третій – у Ніфлхейм. За «Старшою Еддою», корені йдуть в Агард, Мідгард і Хельхейм. Там вони живляться у трьох джерелах – джерелі Урд, джерелі Міміра, джерелі Киплячий Казан. Біля джерела Урд розташовані прекрасні палати, звідки виходять три жінки, які називаються Урд, Верданді, Скульд. Вони кожен день черпають воду з джерела та поливають ясен, щоб не засохли та не зачахли його гілки. Вони також обмазують корінь брудом або глиною, яка утворюється на берегах цього джерела.

Ці жінки-норни мають безпосередній стосунок до законів життя. Вони наділяють людей долею, плетуть нитку життя, які можуть бути обірваними в будь-який момент. Германці вірили в невідворотність долі, тобто в рок, фатальність подій. Така доля називалася *örlög*; слово має два складники: *ur* «первісний» та *lög* «закон». Первісний закон виконували богині долі норни. Вони пряди, плели долю всього у світі.

У германців поняття долі позначалося словом *urdr*: да. *wyrd* «доля, приречення, призначення», «подія», а. *weird*, дс. *wurth*, двн. *wurt*, дісл. *urdr* «доля, богиня долі», «смерть, нещастя, подія» < герм. **wurđiz* // герм. **werþan* «ставати» (< «вертїти, повертати»), лат. *vertere* «вертїти, повертати», рос. *вертеть*. Урд – ім'я однієї з норн, двох інших звали Скульд і Верданді: дісл. *skuld* «обов'язок», «майбутнє»// да. *skyld*, дс., двн. *sculd* «обов'язок, бути зобов'язаним»; дісл. *Verđandi* (< *verða* «ставати») «Становлення»¹⁹. Ще інші норни наділяли долею кожную дитину при народженні. Добрі норни гарантували добру долю, злі – погану. Такі норни були не лише від асів, але й від альвів і карлів.

Германці розуміли долю як нитку, що сплітається, і яку норни можуть обірвати, тобто як неминуче те, що відбудеться й нарешті закінчиться, «обернеться» смертю. Дослідники зіставляють

¹⁹ Левицький В. В. Основи германістики. Вінниця : Нова книга, 2008. С. 70.

давньоісландське *norn* «норна» з коренем **sner-* «зв'язувати, сплітати», норна – «та, хто плете долю», також давньоісландське слово *auðr* мало значення не тільки «доля», «смерть» (< «тканина»), але й «норна».

Перший чоловік, у якого боги вдихнули життя, дали душу, розум, рух, зовнішність, мову, слух і зір, був створений із деревини ясеня. Після Рагнарюку залишаться люди, які дадуть потомство, що заселить увесь світ. Імена цієї пари означають *Лів* «життя», *Лівтрасир* «палаючий життям».

Ясен Ігдрасиль населений тваринами та птахами. У германських мовах поняття «звір, жива істота» було пов'язане з категорією «наділене душею»: да. *dēor* «дика тварина», н. Tier, днв. *tior*, нл. *dier*, дс. *dior*, дфрз. *diār*, шв. *djur*, дісл. *dŷr*, «тварина», гот. *dīus* «звір, тварина» < герм. *deuza-* (< іє. **dhe só-*) «тварина, що має душу, що дихає» // лит. *daūsos* «повітря», укр. *дихати*, рос. *душа, дышать*, псл. **dichati*, **duchъ*, хет. *tuhḫai-* «задихатися» < іє. **dhes-/dhos-/dhus-/dhūs-* < іє. **dhe-* «димитися, дути, ганяти пил, дихати» (з розширенням *t, s, m, bh, b, p*)²⁰. Семантичне значення розвивалося від «дихати», «те, що дихає, жива істота», «тварина, звір» до «олень». В англійській мові відбулося звуження значення: англ. *deer* «олень». Треба відмітити також регулярний характер зв'язку сем [дихати] та [тварина]: лат. *anima* «дихання» та лат. *animal* «тварина».

За однією з версій, англійське слово *bird* «птах» пов'язується з *brood* «висиджувати пташенят», тобто зберігати їм життя. Також германське **bred-ja* (> *bridja* > да. *bridd*) може походити від варіанта кореня **bher-* «нести, народжувати»²¹.

Світове дерево населене переважно тваринами та птахами, яких приносили в жертву богам. Локалізація деяких із них відома, про місцезнаходження інших можна лише здогадуватися. В Асгарді точно живуть соколи (у Фрейї / Фрігг була соколина накидка), орли (Одін час від часу перетворюється на орла), ворони (Хугін «мудрий» і Мунін «пам'ятаючий» – ворони бога Одіна), яструби, півень Гуллінкамбі «Золотий Гребінець», чайки (про них каже богиня Скаді), лебеді (про них каже бог Ньорд, вони плавають у джерелі Урд), кози (коза Хейдрун стояла на даху палацу мертвих воїнів Вальхаллі та споживала листя ясеня Ігдрасиль, у бога Тора була упряжка з двох козлів, які мали імена Тангніостр «той, що скрегоче зубами» і Тангрісір «той, що скрипить зубами»), олені (олень Ейктюрнір «з дубовими кінчиками рогів» поряд із козою Хейдрун їсть листя ясеня), вепрі та свині (у бога Фрейя був вепр із золотою щетиною Гуллінбурсті, у богині Фрейї – бойовий вепр Хільдівіні, ейнхерії у Вальхаллі харчувалися м'ясом вепра), коти

²⁰ Левицький В. В. Основи германістики. Вінниця : Нова книга, 2008. С. 420.

²¹ Етимологічний словник. URL: www.goroh.pp.ua.

(Фрейя їздила на колісниці, запряженою двома кішками), коні (у всіх богів, окрім Тора, були коні, кожен із власним іменем; до того на коні, на ім'я Ховвапнір «той, що перебирає копитами», їздила богиня Гна за дорученнями Фрейї; кінь ночі Інеїста Грива, кінь дня Ясна Грива, коні Сонця на ім'я Ранній і Спритний), собаки (Місячний Пес), ціла зграя вовків (вовки Одіна Гері «жадібний» і Фрекі «ненажерливий», син Локі вовк Фенрір, вовк, який біжить за Сонцем, на ім'я Обман, вовк, який біжить за Місяцем – Ненависник), ведмеді (найкращі воїни Одіна називалися берсерками, що значить «ведмежа сорочка»).

У країні велетнів живуть орли (велетень Хресвельг в образі орла розмахує крилами та створює вітер), коти (бог Тор відвідав Утгарда-Локі й намагався підняти кішку), вовки, яких народила велетка в Залізному Лісі (вони розбрілися по світах), півні (півень Фьялар), голова змія Йормунганд, бики (Тор ловив Йормунганда на голову бика), коні (у велетня-муляра був свій кінь).

У Хельхеймі є чорно-червоний півень, який проголошував кінець світу, пес Гарм, купа змій, дракон Нідхьог, орел Нідфьоль, який розриває трупи в кінці світу.

Місцезнаходження деяких тварин на Світовому дереві важко визначити. Так, у «Молодшій Едді» сказано, що в гілках ясеня на верхівці, з огляду на подальший опис, сидить мудрий орел, між очей у нього – яструб Ведрфьольнір («полинялий від непогоди»). Обидва птахи нібито належать Асгарду, але Асгард перебуває під гілкою, яка називається Лерад (дканд. *Læraðr*). Дканд. **hlæraðr* означає «той, що дає захист». Це її листя споживає коза Хейдрун.

Отже, обидва птахи не локалізовані в жодному з дев'яти світів. Білка Рататоск («гризозуб») скаче від орла до дракона Нідхьогга, місцеперебування якого теж сумнівне (чи Хельхейм, чи Ніфльхейм, чи поза Світами), і передає лайливі слова від одного до іншого. Білка пересувається по стовбуру дерева через усі Світи або взагалі поза ними.

Те саме стосується чотирьох оленів – Даїна, Дваліна, Дунейра та Дуратрора. Сказано, що вони бігають у гілках ясеня, об'їдають його листя в гілках Світового дерева і, мабуть, не належать до жодного зі Світів. Слід також зазначити, що змії та Нідхьогг клубочаться внизу дерева й бояться лізти по стовбуру вгору до орла з яструбом (для чого і потрібна білка-посередник). Германці вірили, що ясен відлякує отруйних змій, так він захищає життя і виступає Деревом життя.

Світове дерево годує не лише людей і тварин, але й комах. Усе дерево вкрито медвяною вологою. Росу, яка спадає з дерева на землю, люди називають медвяною. Вона є їжею для бджіл. Неможливо встановити місцезнаходження бджіл і роси. Описується ясен над джерелом Урд в

Асгарді, але тут же зазначається, що медвяною росу називають саме люди.

Серед жертвних тварин Я. Грім називає коней, биків, свиней і вепрів, півнів²². Дж. Фрезер додає гусей, котів, кіз, баранів²³. Дослідники також згадують собак, ведмедів, лосів, оленів, білок, яструбів, соколів, орлів, пав, воронів. У жертву могли приносити будь-який вид птахів і тварин – залежно від мети. Германці вважали, що боги живуть на деревах і тому поклонялися гаям та дібровам. Предметом поклоніння могло стати і дерево, яке стояло окремо на відкритій місцевості. Це міг бути дуб, бук, ялина, береза, ясен, сосна, тис, вільха й інші дерева. Головне, щоб дерево було здоровим, високим, досить старим, кремезним. Доброю прикметою для германців було джерело під коренями або струмок поблизу дерева, тоді створювався образ Світового дерева з притаманною йому атрибутикою. Жертви приносили як прохання за заступництво і сприяння у справах та як подяку за вдалі дії. Під час жертвоприношень на дерева вішали голови та шкури тварин, і навіть цілі туші. Отже, германські боги не могли жити без крові та плоти, принесеної їм у жертву.

Джерелом життя, безсмертя, молодості германських богів були також молодильні яблука. Ними завідувала богиня Ідунн, яка видавала їх іншим богам, коли вони починали старіти. Германські боги за природою своєю не були безсмертними, вони повинні були загинути під час Рагнарьоку, але мали молодильні яблука як засіб нейтралізувати старечі зміни: а. *apple* «яблуко», да. *aepfel*, н. *Apfel*, двн. *apful*, нл. *appel*, дс. *appul*, дфриз. *appel* «очне яблуко», шв. *äpple*, дісл. *epli*, крим.-гот. *apel* < герм. **aplū-/apli-/apla-* «яблуко» // дірл. *ubul* «яблуко», лит. *obuolys* «яблуко», рос. *яблоко*, псл. **аБлько* (<**āblu-*) < іє. **ābōl-/ābel-* «яблуко».

У західно-германських мовах можна спостерігати подвоєння *-p-* перед *-l-*. Індоевропейське слово *ābōl-* є давнім мігрувальним терміном. За допомогою хетського слова *šam(a)luw* «яблуко» можна реконструювати іє. **amlu-/šamlu-* з фонетичним розвитком *ml* > *mbl* > *bl*. Ця форма з метатезою > тюрк., *alma* є запозиченням з індоевропейських мов. Застарілою назвою яблуні в германських мовах було: двн. *affoltra*, н. *Affolter*, да. *apulder*, дс. *apuldra* (< герм. **apuldrō*), де другий компонент *trew-* означав «дерево». Також іє. **abōl* зіставляється із семітським **abol-/abal-* «геніталії»²⁴. Отже, яблуко безпосередньо пов'язане з життям та його продовженням.

Ейнхеріїв у Вальхаллі Одіна годували м'ясом вепра. М'ясо було одним з основних харчових продуктів давніх германців: а. *meat* «м'ясо»,

²² Grimm J. Deutsche Mythologie : in 3 Bd. Padeborn : Salzwasser-Verlag, 2016. Bd. 2. 642 S.

²³ Frazer J. The Golden Bough. New-York : Dover Publications, 2002. 768 p.

²⁴ Етимологічний словник. URL: www.goroh.pp.ua.

да. *mete*, дс. *meti*, двн. *maz* «їжа, харч», шв. *mat* «провізія», дісл. *matr*, гот. *mats* «їжа»; гот. *matjan* «їсти, харчуватися», дісл., норв. *metja* «хлебтати», да. *mettan* «годувати» < герм. **matjan-* «їсти», *matiz* «їжа» // ді. *mēdas-* «жир», лат. *madēre* «бути мокрим, струменіти», сірл. *māt* «свиня»; < іе. **mad-/mād-* «бути мокрим, сочитися, капати»; снн. *met* «свиняча ковбаса», нн. *mett* «рублене м'ясо», н. *Metwurst* «копчена ковбаса» (< **matja-*)²⁵.

Поступово індоєвропейській корінь замінювався на германський: а. *flesh* «м'ясо», да. *flaesc*, н. *Fleisch* «м'ясо», двн. *fleisc*, сил. *vlesc*, дс. *flēsk*, шв. *flāsk*, дісл. *flesk(i)* «сало, окіст» < герм. **flaisk-a-iz* «м'ясо». Походження цього слова не з'ясоване. Дослідники зводять його до *plēk-/pleik-* «рвати, відривати», але при цьому не можна заперечувати і зв'язок із дсл. *plbt̥* (рос. плоть), лит. *pluta* «кірка». Оскільки «плоть» припускає іе. **ple-/plu-*, а *Fleisch* – іе. **plei-*, слід виходити з базисної морфемі (*s*)*plē-* з розширювачем *i*. Варіант без розширювача породжує варіант, зафіксований у німецькій мові *Flasche* «пляшка». Також норв. (діал.) *flike* «зяюча рана», дісл. *flik* «ганчірка, клапоть», да. *flæc* (< **flaik-*) «м'ясо», а. *flicht* «копчений свинячий бік», да. *flicce* (< **flikja-*) «окіст», дісл. *flikki* «окіст»; сил. *vlēs*, *vlees* «м'ясо», дісл. *flls* «відрізаний шматок, уламок», шв. *flls* «відрізаний шматок»²⁶.

Германці вирощували кабанів із давніх часів. Кабани та вепри присвячувалися богу родючості Фрейю: дісл. *jōffur*, дс. *ebur-*, да. *eofor*, двн. *ebur* < герм. **ēburaz* «вепр, кабан» // лат. *aper* «вепр», укр. *вепр*, псл. **vepr̥*, ді. *vāpati* «виділяє сім'я», лтш. *vepris* < іе. **ep(e)r-/uepr-* «вивергаючий сім'я»²⁷. У германців вепр був символом не тільки войовничості, але й родючості. Як показує етимологічний аналіз, вепр безпосередньо пов'язаний із зародженням життя. Богиня родючості Фрейя їздила на вепрі Хільдівіні, а її брат, бог родючості Фрей, – на вепрі Гуллінбурсті. Давньоскандинавське слово *Gullinburste* означає «золота щетина». Вепр із золотою щетиною був символом сонця, яке є джерелом світла та тепла на Землі та в підсумку – усього життя.

Окрім сонця, джерелом життя є вода. Ясень Ігдрасиль підтримує своє існування священною водою з джерела Урд, корінь дерева поливають норни: а. *water* «вода», да. *wæter*, н. *Wasser*, двн. *wazzar*, нл. *water*, дс., дфриз. *watar*, шв. *vatten*, дісл. *vatn*, гот. *watō* (мн. *wat-na*); < герм. **watar/watan-* «вода» // гр. *hýdōr* «вода», лат. *unda* «хвиля», ді. *udan-* «вода», лит. *vanduō*; укр. *voda*, псл. **voda*; алб. *ujë* «вода», арм. *get* (< **uedō*) «ріка», хет. *uatar* «вода» < іе. **uəd-/ue-d-/uod-/ud-* «зволожувати, бути мокрим» (> **uedōr/udnes* «вода»; а. *wet* «вологий»,

²⁵ Левицький В. В. Основи германістики. Вінниця : Нова Книга, 2008. С. 57.

²⁶ Левицький В. В. Ibid.

²⁷ Левицький В. В. Основи германістики. Вінниця : Нова Книга, 2008. С. 421.

да. *wæet*, шв. *vát*, дісл. *vār* < герм. **wætaƷ* (< іє. **uēdo-*) «вологий»; да. *waðum* «хвиля», дісл. *unnr, uðr* «хвиля», дс. *ũthia*, да. *ũð*, двн. *undea* «хвиля» (< іє. **uet-*); а. *whisky* «віскі» (< кельт, *uisge* «вода» + *beatha* «життя» = «вода життя») ²⁸.

У другому джерелі в країні велетнів був мед мудрості, за ковток якого Один віддав своє око велетню Міміру. Мімір охороняв це джерело і пив з нього мед кожного дня. Мед вживали також боги Хеймдалль і Тор. Одіну вдалося вкрасти у велетнів мед поезії. Коза Хейдрун, яка їла листя ясеня Іггдрасиль, теж давала мед, яким харчувалися ейнхерії у Вальхаллі. Усе дерево вкрите медвяною вологою, медвяна роса з нього падає додолу, бджоли нею харчуються.

Мед як медовий хмільний напій вживали індоєвропейці: а. *mead* «медовий напій», да. *medu*, н. *Met* «медовий напій», двн. *metu*, нл., снн., дфриз. *mede*, шв. *mjöd*, дісл. *mjöd̄r*; герм. **meduz* «медовий напій» // гр. *méth* «п'яний напій», дірл. *mid*, ді. *mádhu-* «мед, напій», лит. *medūs*, укр. *мед*, псл. **medъ*; тох.-В *mit* «мед» < іє. **medhu-* «мед, п'яний напій». Давнім позначенням меду в германських мовах було **miliþ*. Очевидно, *mel-* було давнім позначенням у мові-основі, цей корінь має ностратичні зв'язки: удм. *mol* «солодкий деревинний сік», фін. (діал.) *maito* «деревинний сік». Корінь **medhu-* був, імовірно, запозиченим із семітських мов (семит. **mVtk-* «солодкий») і позначав «хмільний солодкий напій», здавна відомий індоєвропейцям.

Дослідники вважають, що індоєвропейський корінь **medhu-* є етимологічно не виразним. Існує думка, що мед і молоко (псл. **medъ* і *melkó*) спочатку означали «те, що розтікається» (> «рідина», > «забродила, вируюча рідина») та походить від єдиного кореня **med-*, який прирівнюється до іє. *mad-* «вологий, волога» ²⁹. Отже, як волога, мед теж є джерелом життя.

Ще одним потрібним харчовим продуктом у житті германців було молоко. Молоком корова Аудумла годувала першу в світі живу істоту – велетня Іміра: а. *milk* «молоко», да. *meolk*, н. *Milch* «молоко», двн. *miluh*, нл. *melk*, дс. *miluk*, дфриз. *melka*, шв. *mjölk*, дісл. *mjölk*, гот. *miluks*; а. *milk* «доїти», да. *melcan*, н. *melken* «доїти», двн. *melchan*; н. *Molke* «сироватка», свн. *molchen*, сил. *molken* «доїти», да. *molcen* < герм. **melk / mulk-* «доїти», **mulknō* «сироватка», **meluk-* «молоко».

Вважають, що германське дієслово **melkan* походить від іє. **melǵ/melǵ-* з початковим значенням «терти, проводити смужку, прати» (> «гладити вим'я, доїти»): // лат. *mulgēre* «доїти», дірл. *bligim* (< **mligim*) «дою», *melg* «молоко», кимр. *blith* (< **mlǵ-ti-*) «молоко, та, що дає молоко», гр. *amelgō* «дою», ди. *mārṣti, mārjati* «пере, тре,

²⁸ Етимологічний словник. URL: www.goroh.pp.ua.

²⁹ Левицький В. В. Основи германістики. Вінниця : Нова Книга, 2008. С. 57.

чистить»; лит. *mélžti* «доїти», псл. *melzti* «доїти», укр. *молозиво* (пес. **melzivo*), алб. *mjel* «доїти», тох.-А *malke* «молоко» < іє. **melġ-*.

Дослідники беруть до уваги також корінь **melk-* «проводити смужку, гладити» (> лат. *mulcēre* «гладити, пестити»). Германське найменування молока **miluk-* є двоскладовим і морфологічно не прозорим, тому дослідники сумніваються, що ця лексема належить до іє. **melġ-* «доїти». Відомі гіпотези про запозичення германського слова **meluk-* і кельтського його позначення з давньої невідомої мови, яке пізніше було формально наближене до дієслова **melkan* «доїти».

Інша гіпотеза про різне походження германських слів **melkan* і **meluk-* зводить псл. **mel-k-* до форми **med-k-*, а потім до іє. **mad-* «вологий, сирий». Етимологічним значенням **melkó-* є «те, що витікає, розливається», «рідина». Далі **med-k-* «молоко, рідина» зіставляється з **medъ* «мед».

Отже, германське й індоєвропейське позначення поняття «доїти» є семантичним дериватом поняття «терти», а «молоко» – семантичним дериватом «сирий, вологий». Наявність індоєвропейських варіантів **melġ-* і **melk-* «терти, проводити смужку» та коренів **melk-/melg-* «вологий, сирий» із великою долею ймовірності є дериватами спільної бази **mel-*. На основі відомих типів семантичних деривацій можна стверджувати, що поняття «терти», «м'який, розм'якшений», «вологий, сирий», «гнилий», «розтікатися» тісно пов'язані. Корінь **mad-* охоплює такі значення: «розтікатися, розчинятися» (гр. *madaō*), «сирий, вологий» (гр. *madarós*), «молодий, ніжний» (арм. *matal*), «молоко, що згорнулося» (арм. *macun*), «роздрібнюватися, розчинятися» (дірл. *maidim*).

Корінь **mel-* має такі значення: «роздрібнюватися, розчинятися» (дісл. *mølva*, двн. *molawēn* «бути вологим», «розплавлятися»), «м'який, ніжний» (брет. *blot*), «терти, розчавлювати» (ді. *márdati*), «танути, розтоплюватися, розчинятися» (гр. *meldō*, да. *meltan*, дисл. *melta*), «гнилий» (дісл. *maltr*), «слабкий, безсилий» (авест. *mruta-*, брет. *ble*), «молодий, ніжний» (стсл. *mladъ*)³⁰.

В. В. Левицький вважав, що корінь **mel-* міг розвиватися за такою моделлю: «терти, розтирати > м'який, ніжний > сирий, вологий». В одних дериватах цього кореня (**melġ-/melk-*) зафіксовані значення «терти (> гладити > доїти)», в інших (**melg-/melk-*) «сирий, вологий» (> «рідина, молоко»).

Враховуючи гіпотезу про спільне походження понять «мед» і «молоко», герм. **meluk-* «молоко» та **miliĀ* «мед» зводять до спільної індоєвропейської праформи **mel-u/i- + ġ(g)/t-*.

Якщо германське слово **meluk-* «молоко» було складним словом, то можна припустити, що другим компонентом міг бути іє. корінь

³⁰ Етимологічний словник. URL: www.goroh.pp.ua.

**aueg-/ug-* «збільшувати, прибавляти». У балтійських мовах зафіксовані деривати цього слова зі значенням «тягнути, натягувати» (лтш. *Aūdzēt* «натягувати», дпрус. *auginmons* «натягнутий»). Отже, **mel-ug-* могло означати «витагнута (видоєна) рідина»³¹.

У «Молошій Едді» зазначається, що бог Один на бенкетах у Вальхаллі нічого не їв, лише пив вино. Виноградне вино германці купляли в римлян, а потім навчилися робити самі. Їм було відоме фруктове вино: гот. *leiþ~u* «фруктове вино», дісл. *līð* «пиво», дзн. *lith*, дс. *līð* «вино» < герм. **līd-*«фруктова наливка» // лат. *lītus* «побережжя», гр. *áleison* (< **lei-tu-om*) «посудина для вина», кіпр. *li* «море, прибіій», укр. *lumu*, лит. *lieti* «лити» < іє. **lei-* «лити». Індоевропейське **lei-* «лити» може бути варіантом **lēi-* «відпускати» (> «дати текти» > «лити»); н. *Leikauf* (усн.) «заповідний напій», свн. *līt-kouf*. До напоїв безсмертя належить також відомий із давнини ламмер-вайн, склад якого не з'ясовано, відомо лише про розчинений у ньому бурштин. Перед Другою світовою війною у Німеччині торгували напоєм під назвою «Ламмервайн».

На бенкетах боги пили пиво: а. *ale* «пиво», да. *alu* (*ealu*), нл. *aal* «хмільний напій», дс. *alo-fat* «посудина для пиття пива», свн. *al-schaf* «посудина для пиття пива», шв. *öl*, дісл. *ol, øldr* (< **aluþra-*) «бенкет» < герм. **aluþ-* «пиво; ячмінний напій» // прус. *alu*, лит. *alus* «пиво», стсл., друс. *olъ*, осет. *ælūton* «пиво». Якщо існує генетичний зв'язок із лат. *alūmen* «галуни», то можна реконструювати іє. **al-/alu-(t/d)-* «гіркий»; дісл. *olr* «п'яний» (< герм. **alwa-*).

У германців було інше позначення пива: а. *beer* «пиво», да. *bēog*, н. *Bier* «пиво», дзн., дс. *bior*, нл. *bier*, сил. *bēr*, дфриз. *biār*; < герм. **beura-* «ячмінний напій». Існує гіпотеза, за якою германське **beur-* пов'язується з коренем *braud-* та зводиться до іє. **bheru-* з переміщенням *u/ū* у попередній склад. За іншою гіпотезою **beur-* < герм. **beww-* «ячмінь». У скандинавські мови (дісл. *björr*, ісл. *björ*) слово запозичене із західногерманського ареалу³².

І корінь **aluþ-*, і корінь **beur-* означали «ячмінний напій», тобто напій, що вироблявся з ячменю; а. (діал.) *bigg* (сканд.) «ячмінь», да. *bēow* «зерно, ячмінь», *beo* «ячмінь», дфриз. *bē* «ячмінь», дісл. *bygg* «зерно, ячмінь» < герм. **beww-* «зерно, ячмінь». В. В. Левицький відносить це гніздо слів до іє. **bheu-*, що означає «рости > бути > жити».

Корінь **beur-* має зв'язок з коренем *braud-*: а. *bread* «хліб», да. *brēad*, н. *Brot* «хліб», дзн. *brōt*, нл. *brood*, дс. *brōd*, дфриз. *brād*, шв. *bröd*, дісл. *braud*, крим.-гот. *broe* «хліб»; н. *brauen* «варити пиво», свн. *briuwen*, а. *brew* «варити пиво», да. *brēowan*, дісл. *brugga*; н. *Brei* «каша», дзн. *brō*, да. *brīw*; а. *barm* «дріжджова закваска», да. *beorma*, н. *Bärme* «закваска»;

³¹ Левицький В. В. Основи германістики. Вінниця : Нова Книга, 2008. С. 57.

³² Етимологічний словник. URL: www.goroh.pp.ua.

а. *broth* «бульон», да. *broð* (< *brud*). Для германського кореня можна реконструювати значення «закваска, хліб»: іє. **bhre dh-* / *bhro dh-* є розширенням **bher(ə)-*, **bhre* – «кипіти, вирувати»³³.

Корінь **braud-* витіснив у германських мовах більш давні позначення хліба: а. *loaf* «коровай хліба», да. *hlāf*, н. *Laib* «коровай хліба», днв. *(h)leib*, дфриз. *hlēf*, шв. *lev*, дісл. *hleifr*, гот. *hlaifs* «хліб» < герм. **hlaipaz* «спечений хліб» (< іє. **kloi-bho-*). Походження цього слова не з'ясоване, до нього відносять гот. *hleibjan* «допомагати, брати на себе», днв. *libēn* «щадити, охороняти», дісл. *hlīfa* «щадити, охороняти», *hlif* «щит»; а. *lord*, са. *lōverd*, да. *hlāford* (< **hlāfweard* «хранитель хліба, пан для тих, хто їсть його хліб»); а. *lady*, са. *leafdi*, да. *hlæfdige* «та, хто місить тісто»³⁴. Очевидно, у давнину приготування хліба мало сакральну функцію, спечений хліб виконував функцію захисника й охоронника людського життя.

Ще одним необхідним продуктом у побуті германців була сіль. Корова Аудумла, щоб вижити, харчувалася сіллю. За соляні джерела йшла боротьба між германськими племенами: а. *salt* «сіль», да. *sealt*, н. *Salz* «сіль», днв. *salz*, нл. *zout* (*ou* < *al* перед *t*), дфриз., дс. *salt*, шв., дісл. *salt*, крим.-гот. *salt*, гот. *salt* < герм. **salta-* «сіль» (< іє. **sal-d-*) // гр. *hals* «сіль», лат. *sāl*, дірл. *salann*, ді. *salilá-* «солений», лит. *sālti* «стати солоним, кислим», рус. *соль*, псл. **solъ*; арм. *al*, тох.-*A sāle*; укр. *солоний*, псл. **soldъ-къ*; < іє. **sal-* / *sel-* «сіль».

Можна встановити ідентичність іє. кореня **sal-* «сіль» та іє. кореня **sal-* «жовтувато-сірий». Також іє. **səl-* «сіль, бруд, осад» є дериватом кореня **sē-* / *se-* «сідати, осаджуватися». У давнину сіль випарювали з води в солених водоймах, вона була потрібна для підтримки здорового метаболізму людей.

2. Міфологеми смерті у давніх германців

За віруваннями давніх германців, усе, що має свій початок, повинно мати і кінець, усе, що народилося, повинно вмерти. Усі події у світі відбуваються за вічним законом *Örlög*, те, що призначене світові й належне йому, змінити не можна. Такий фаталізм давніх германців призвів також до есхатології, очікування кінця світу, тому ні Світове дерево, ні боги не є безсмертними. У «Пророцтві вельви» розповідається історія світу, який у своєму існуванні йде до загибелі, гине, а потім знов відроджується.

На початку часів були народжені велетні, а Світове дерево тільки почало проростати, маючи дев'ять коренів і дев'ять світів. У наступних текстах згадується дев'ять світів і лише три корені. Очевидно, інші

³³ Етимологічний словник. URL: www.goroh.pp.ua.

³⁴ Етимологічний словник. URL: www.goroh.pp.ua.

корені загинули, а залишені три вказують, що Світовому дереву невдовзі загрожує кінець світу. Його листя та гілки їдять олені та коза Хейдрун, коріння підгризає дракон Нідхьогг і ціла купа змії, стовбур гине від гнилі. Крім того, білка Рататоск, судячи з її імені, теж гризе ясен Іггдрасиль. Ім'я білки Ratatoskr означає «гризучий зуб», «гризозуб». Підгризаючи дерево, вона слугує його руйнуванню з наступним відновленням.

Оскільки вся міфологія германців проникнута мотивами есхатології, то смерть, як невідворотний останній час, притягувала до себе увагу. Цікаво, що, зникнувши із цього світу, людина продовжувала своє буття в іншому світі, небуття в германців не існувало, був перехід тіла з одного стану до іншого, з однієї паралелі буття в іншу паралель. Небіжчики після фізичної смерті потрапляли до різних богів і продовжували своє існування, хіба що з певним обмеженням свободи пересування. Таких місць було декілька.

Воїни, які загинули в бою від зброї, йшли до бога Одіна або до богині Фрейї. Люди, які загинули на морі, потрапляли до богині Ран, яка полувала на утоплеників із сітями. Для того щоб дістатися до місця вічного впокоєння, треба було заплатити Ран золоту монетку. Раби потрапляли до бога Тора, як це сказано в «Пісні про Харбарда», що в Одіна – ярли, які загинули в битвах, у Тора – раби. Дуже дивно, що за чинної тоді ієрархії у германців незнатні люди, які обробляли землю, випасали худобу, виконували ремісницьку роботу, потрапляли до Тора на небо, в Асгард, тоді як воїни, померлі не на полі бою (навіть бог Бальдр, син верховного бога Одіна) йшли вниз, у Хель. Отже, або місцем збору простих людей після смерті був не Асгард, або це були люди, які виконували обов'язки слуг і помічників для знатних воїнів на полі бою і які там і гинули. Богиня Гевьон забирає собі дівчат, які померли до шлюбу, вони їй прислуговують. Усі інші люди потрапляють після смерті в Хель.

Більш-менш відомо про перебування воїнів в Асгарді. Воїни, які належать Фрейї, потрапляють у її володіння Фолькванг, що означає «поле бою». Коли Фрейя хоче пригостити своїх вояків, то вони йдуть у її палати Сессрумнір, «ті, що вміщують багато сидінь», і Фрейя визначає для героїв місце.

Воїни, які належать богу Одіну, спрямовуються в палац Вальхаллу, який Одін збудував спеціально для них: дісл *Valhöll*, н. *Walhall* походять від іє **uel-* «рвати, роздирати»; н. *Walstatt* «поле битви», двн. *valstat* «бойовище», дісл. *val* «мертві на бойовищі» < герм. **wala* «полеглий на полі бою»³⁵. Палац був побудований відповідно до його призначення. На лавах розкладені кольчуги, крокви створені зі списів, а дах злагоджений

³⁵ Левицький В. В. Основи германістики. Вінниця : Нова Книга, 2008. С. 70.

зі щитів. Через кожну з 540 дверей може одночасно пройти 800 воїнів. Мерехтіння зброї освітлює палац ввечері. Гай Гласір, у якому ростуть дерева із золотим листям, розташований біля палацу. Західний вхід означений головою вовка й орлом, що летить.

Річка Тунд оточує палац з усіх боків так, що ейнхерії не можуть її подолати: *þun* «гуркіт»: а. *thunder* «грим», да. *þunor*, н. *Donner* «грим», двн. *donar*, нл. *donder*, дс. *thunar*, шв. *tordön*, дісл. *þörr*, *þunarr* < герм. *Þunraz* «гуркіт», «грим»³⁶. Ворота для мертвих Вальгрінд розташовані неподалік від Вальхалли. Вони замкнені особливими замками, відкрити які може лише померла людина.

У Вальхаллі воїни-ейнхерії п'ють мед, який постачає коза Хейдрун, та їдять м'ясо вепра Сехрїмніра. За дивних обставин не закінчуються ні мед, який стікає у дзбани, ні вепрове м'ясо, оскільки вбитий Сехрїмнір уранці знову оживає. Свиней і кабанів часто приносили в жертву, мед пили на похороні. Оскільки кожного дня хтось гине, то м'ясо та мед ніколи не закінчувалися у Вальхаллі. Кухар Андхрїмнір варить вепра Сехрїмніра у казані Ельдхрїмнір. Для цих власних назв характерний однаковий другий елемент *hrīm* («попіл»). Перша частина давньоскандинавського слова *Sæhrímnir* означає «морська тварина» або «стічний рїв» (*seiðr*), бо свині харчувалися відходами³⁷. Назва казана *Eldhrímnir* означає «вкритий попелом від вогню», де *eld* – «вогонь», *hrímnir* – «вкритий попелом». Ім'я кухара *Andhrímnir* – «той, хто бореться з попелом»: *and* означає «ворожий», *hrim* «попіл». Арабський автор Ахмед ібн Фадлан наводить слова воїна-руса про те, що мерців треба спалювати, а не ховати в землі. Чим вищий стовп диму від вогнища, тим краще для мерця. Оскільки кожного дня відбувався похорон у світі германців, труп спалювали, попіл збирали, частину заривали в землю, але частину розвіювали³⁸, то вепр і казан завжди були вкриті попелом, а кухареві доводилося з ним боротися.

Помічницями Одїна, одне з імен якого було Хнікар («сіяч розбрату»), вважалися валькірії. Давньоісландське слово *valkyrja* означає «та, що обирає воїнів під час бою»: да. *wael* «полеглі; бойовище», іє. **gêys-* «пробувати, вишукувати», герм. **keus-* «вибирати»; а. *choose*, н. *kiesen*; *kur* «вибір», гот. *gakusts* «випробування, проба»³⁹. Імена валькірій – Хільд «битва», Труд «сила», Гейр «спис», Хльокк «шум», Херфьотур «шлях війська», Міст «туманна» – є відображенням того, що відбувається на полі битви. Крім Одїна, який керує вибором воїнів для

³⁶ Етимологічний словник. URL: www.goroh.pp.ua.

³⁷ Simek R. *Lexikon der germanischen Mythologie*. Stuttgart : Kröner, 2006. S. 273.

³⁸ Price N. *Children of Esh and Alm : a History of the Vikings*. New York : Basic Books, 2020. 624 p.

³⁹ Левицький В. В. *Основи германістики*. Вінниця : Нова Книга, 2008. С. 70.

свого потойбічного війська, валькірій, які виконують його накази, у процесі відбору брала участь норна Скульд, яка обривала нитку життя.

Валькірій описують як жінок-воїнів у шоломах і панцирах, які тримають у руках списи та щити і скачуть на конях. Валькірії є невидимими, але перебувають у центрі бою. Їхні списи керують списками воїнів, їхні щити спрямовують рухи воїнів для захисту себе щитами в битві. Коли бій закінчується, валькірії летять в інше місце, де відбувається бій, щоб там обрати воїнів для Одіна.

«Пісня валькірій» оповідає, як валькірії можуть ткати полотно, а в цей час у реальності йде бій. Валькірії виготовляють стяг, підбитий мечами, а поле бою вкривається кров'ю, списи – закривавлені, щити – у потоках крові. Валькірії переплітають нитки полотна й у такий спосіб вирішують, кому загинути в битві, а кому продовжувати воювати.

Воїни, які померли «солом'яною смертю», та інші люди після їхнього останнього подиху повинні йти до богині Хель у Хельхейм. Хель була дочкою Локі та велетки Ангрбоди (дсканд. *Angrboda* «та, хто обіцяє горе»). Боги-аси чекали неприємностей від велетки Хель, тому верховний бог Одін скинув її в царство мертвих, щоб вона ним керувала й надавала притулок усім, хто до неї посланий. За Сноррі Стурлусоном, Хель виглядає наполовину синьою, наполовину кольору м'яса, вона сугується та має лютий вигляд.

Слово *Hel* сягає своїми коренями германської форми дієслова *hylja* – «покривати»⁴⁰. Германський іменник **haljō* означав «приховане місце, підземний світ» < герм. **helan* «прикривати», «ховати» < іє. **kel-* «ховати», «прикривати», «захищати»: н. *hehlen* «приховувати», двн. дс. *helan*, нл. *helen*, да. *helan* «укривати», н. *hüllen* «покривати», двн. *hullan*, да. *-hyllan*, дс. *bl-hullian*, шв. *hölja*, дісл. *hylja* «закривати», *huliōs-hjalmr* «шолом-невидимка», гот. *huljan* «ховати» < герм. **hel-/hul-* «покривати, ховати» // гр. *kalýptein* «ховати, огортати», лат. *cālare* «таїти, приховувати», *colōs* «фарба», дірл. *celim* «приховую», ді. *śālā* «хижа, хатина» < іє. **kel-/kol-/kʰ-* «покривати, приховувати»; а. *hall* «зала», да. *heall*, н. *Halle* «зала», двн. *halla*, шв. *hall*, дісл. *hǫll* < герм. **hallō* (< **halnō*) «велике приміщення» // лат. *cella* «комірка, приміщення»; н. *Hülse* «оболонка, гільза», двн. *hulisa*; а. *hull* «шкаралупа, лущиння», да. *hulu*; < герм. **hul-*; н. *Halfter*, *Hulfter* «кобура пістолета при сідлі», свн. *hulft(er)* «оболонка, футляр», нл. *holster*, а. *holster* «кобура»; гот. *hulistr* «покрив», дісл. *hulstr* «вмістилище» (< **hulis-* / *helis-*); можливо, гот. *halis-* в *halis-aiw* «чи навряд колись», да. *on-hæle* «таємний, прихований», двн. *hālī* «таємний, прихований», свн. *hæle* «прихований» < герм. **hæli-* «прихований, таємний»; н. *Hölle* «пекло», двн. *hella*, нл. *hel* «пекло», дс.

⁴⁰ Friðriksdóttir J. K. *Valkyrie. The Women of the Viking World*. London : Bloomsbury Academic, 2020. 280 p.

hella, а. *hell*, да. *hell*, дфриз. *helle*, дісл. *hel*, гот. *halja* «пекло» (< герм. **haljō*)⁴¹.

Отже, господа Хель – величезна, щільно заселена, огорожена високими й міцними решітками. Багато речей, якими володіє Хель, мають спеціальні назви: її палати зуться Мокра Мжичка (дсканд. *Éluðnir* «зрошення сніговими бурями», «волога з мокрим снігом або дощем»), її блюдо (миска, стіл) називається Голод (дсканд. *hungr* «голод»), назва її ножа – Виснаження (дсканд. *Sultr* «знемога»), решітка, що падає на поріг, називається Напасть (дсканд. *Fallandaforad* «камінь спотикання»), постіль має назву – Одр Хвороби (дсканд. *Kör* «постіль хворого», «труна»), а запона – Зла Туга (дсканд. *Blikjandabol* «мерехтливе горе»), слуга зветься Лежень (дсканд. *Ganglati* «той, що повільно ходить»), а служниця – Соня (дсканд. *Ganglöt* «та, що повільно ходить»)⁴².

Германці вважали, що в людини є не одна душа, а декілька. Зовнішньою оболонкою та вмістилищем усіх душ і властивостей людини був *hamr*, власне, тіло, тілесна оболонка людини. За давніми віруваннями, тілесна оболонка була пластичною, і люди, які від народження мали здібності до перевтілень, могли її змінювати, чим і займалися перевертні, чаклуни та чаклунки. Від тварин цих людей відрізняли людські очі. Сутність людини, тобто особистісні риси характеру, темперамент, те, що відрізняло її від інших людей і не змінювалося протягом життя, називалася *hugr*. Хугр перебувала всередині оболонки та могла покидати тіло, мабуть, вона жила і після смерті людини. Третя складова душевного базису називалася *hamingja*, вона відповідала за талан людини. *Хамінг'ї* з їхньою незалежною волею могли кинути людину і лише бути десь поряд. Вираз «удача його покинула» германо-скандинави вживали у прямому значенні, хоча багато народів його скалькиували та вживали як метафору. Четверта складова душі називалася *fylgja*, яка приходила до людини з порадами та застереженнями лише уві сні. У людині вона жила відокремлено, але протягом життя ніколи її не покидала. І у жінок, і у чоловіків вона була жіночої статі, вважалася захисником і зв'язком з предками. Після смерті людини *фюльг'я* переходила до інших представників роду.

Дороги в Хель живі люди не знали, для тіні-душі вона була довга й важка, мертві не поверталися з Хель. Шлях «вниз і на північ» небіжчики долали за допомогою транспортних засобів, що були в поховальному інвентарі, а також за допомогою особливих «черевиків Хель», які надівали мерцям перед похованням (і коням теж). Шипи на такому взутті

⁴¹ Левицький В. В. Основи германістики. Вінниця : Нова книга, 2008. С. 406.

⁴² Orchard A. Dictionary of Norse Myth and Legend. London : Cassell, 1999. С. 79.

людей і коней вказують на те, що частину важкого шляху доведеться пройти пішки по холоду, льоду, снігу, замерзлій землі.

Хельхейм омивається річкою Гьолль. Щоб потрапити в Хельхейм, треба перейти через тоненький золотий міст Гьяллабру. Але це зробити не так легко, бо міст охороняє велетка Модгуд. Вона на своєму посту виконує завдання відрізати мертвих від живих і останніх у Хель не пускати. У Хермоді вона відразу впізнала живого й почала його розпитувати. Якщо припустити, що велетка, з якою посварилася Брюнхільда, прямує в повозці в Хель, і є Модгуд, то Модгуд була проінформована про всіх померлих та їхнє земне буття. У розмові з Брюнхільдою вона називає обставини її життя й не пускає її далі, бо жінка ув'язалася за чужим чоловіком навіть у Хель. Модгуд допитувала Хермода, хто він і навіщо їде в Хель, якщо він не є мертвим.

Ім'я Модгуд (дсканд. *Móðguðr*) означає «гнівна боротьба». Гьяллабру (дсканд. *Gjallabru*) має значення «міст через Гьолль», «міст через потойбічну річку Гьолль». Гьолль (дсканд. *Gjoll*, *Gjll*) означає «шумний», «гуркотливий»⁴³. Річка становить межу між Хельхеймом і Мідгардом. Вона починається у джерелі Хвергельмір, тече поблизу огорожі Хель Нагрінд («ворота для трупів») і губиться в царстві мертвих.

Ворота (огорожу) Нагрінд охороняє пес Гарм (дісл. *Garmr* «ганчірка», «клапоть»). Він прив'язаний у печері Гніпахеллір (дсканд. *Gnipahellir* «пекло, що нависає») до скелі. Собаку з вкритими кров'ю грудьми зустрів Одін, подорожуючи до вельви у світ мертвих. Собака довго гавкав на Одіна. Цю тварину можна ідентифікувати як Гарма, хоча ім'я його не названо.

Майбутніх жителів свого царства Хель зустрічає по-різному. Сноррі Стурлусон розповідає про поховальні звичаї герmano-скандинавів, які встановив Одін. Після смерті труп треба було спалити разом із майном. Цим майном і тим багатством, яке людина закопала в землю ще за життя, вона буде володіти й у потойбічному світі. Тому на Бальдра чекав пишній прийом, почесне місце в палатах Хель, лави застелялися кольчугами, підлога вкривалася золотом, зварений мед був накритий щитом. На інших мерців могла чекати інша зустріч. Такою долею Скірнір лякав велетку Герд, якщо вона відмовить Фрейю. Тоді великі неприємності чекатимуть на неї, вона ніколи більше не побачить людей, а тільки Хель, за воротами Нагрінд жадливий велетень Хрімгрімнір володітиме нею, негідники на коренях дерева напуватимуть її козиною сечею. Хрімгрімнір означає «вимазаний попелом», очевидно, та частина попелу із спаленого тіла, яку заривали в землю, потрапляла до нього, і цей велетень не міг його позбутися, як і Андхрімнір у Вальхаллі. У палатах Хель був також чорно-червоний півень, призначенням якого

⁴³ Simek R. Lexikon der germanischen Mythologie. Stuttgart : Kröner, 2006. S. 591.

стало провіщення кінця світу й гибелі богів, як і півнів, що жили в богів та у велетнів.

Щоб ще більше заплутати дорогу до Хель, Сноррі Стурлусон назвав Ніфльхейм царством велетки Хель. Відомо, що Ніфльхейм і Муспельхейм були розташовані по обидва боки Світової безодні, де й народилося життя, а пізніше – земля, на якій жили люди та велетні.

У «Старшій Едді» сказано, що царство мертвих – це нижнє, підземне царство, а Ніфльхейм був на рівні з Муспельхеймом і ніяк не нижче землі. Тому ця країна не може бути царством мертвих, хоча Сноррі й написав, що сюди йшов третій корінь ясеня Іггдрисиль. Очевидно, що в холодному Ніфльхеймі, «країні туманів», він просто замерзне. У «Промові Грімніра» говориться, що під третім коренем розташований Хель. Корінь гризли змії та дракон Нідхьогг. Джерело Хвергельмір («киплячий казан») повинно бути в Хельхеймі, бо дракон Нідхьогг, гризучи корені Світового дерева, час від часу відволікається, щоб погризти трупи померлих у Настрьонді.

Настрьонд (дсканд. *Náströnd* «Берег мертвих») – місце, де перебували люди, які скоїли найтяжчі, на думку германо-скандинавів, злочини: таємні вбивці, клятвопорушники та спокусники чужих дружин. Настрьонд мав вигляд палат, що розташовані далеко від сонця, з вікнами, які виходили на північ. Їх стіни – це клубки змії із повернутими всередину головами, пащеки яких випускали отруту. Отрута капала також зверху, з димника, підлога була вкрита потоками отрути. Через цей жах доводилося пробиратися злісним злочинцям, кінець страждань яких настував, коли Нідхьогг пожирав їхні трупи.

Про роль корабля в поховальному обряді дослідники не можуть дійти однозначного висновку. Міфи про смерть Бальдра повістують, що аси хотіли спустити корабель Бальдра на море Хрінгхорні («з кільцем на форштевні») та запалити на ньому поховальне вогнище. Спустити на воду корабель допомогла велетка Хюрроккін («зморщена від вогню»). Далі описано поховальний обряд: тіло Бальдра поклали на корабель, поряд із ним – тіло його в цей же час померлої дружини Нанни, вогнище підпалили. Тор освятив його молотом Мьольльнір. Потім настав час жертвоприношень: Тор штовхнув у вогонь карлика Літа, Один поклав у вогнище золоте кільце Драупнір, коня Бальдра завели на вогнище осідланого. Корабель згорів з усім, що на ньому було.

Корабель, безперечно, мав сакральне значення, але наряд чи як транспорт доставки небіжчика до Хель або Вальхалли. У Скандинавії знаходять сотні поховань із кораблями. Вони мають різні форми втілення: ховали в кораблі або човні, у могилах, викопаних у вигляді корабля, клали в могилу кілька човнових дощок, розміщували в могилі маленькі кораблі, з каменів утворювали контур корабля й усередині

ховали кілька людей у різних місцях, зображували кораблі на картинних каменях.

Більшість суден, призначених для захоронення, витягували на берег. Небіжчиків клали або садили на палубу або в спеціально побудовану кабіну посередині корабля. На кораблях спеціалісти знаходять різні предмети домашнього вжитку: меблі, тканини, ткацькі верстати, сільськогосподарські інструменти, одяг, взуття й інше. Корабель із найбільш відомого поховання в Осеберзі був припнутий канатом до скелі, стояв на якорі й не збирався нікуди рушати. Отже, кораблі не вважалися транспортом для переходу в інший світ. Почасти вони були схоронені як майно померлих, але це не стосується символічних кораблів у могилах.

Якщо згадати велетня Бергельміра, який врятувався на судні (ковчегу) разом із сім'єю, то корабель у могилах постає як символ надії на спасіння. Перші кораблі германців були видовбані з дерев'яних колод, стовбурів дерев: а. *ship* «судно», да. *scip*, *scyp*, нл. *schip*, дс. *skip*, н. *Schiff* «судно», двн. *scif*, шв. *skepp*, дісл. *skip*, гот. *skip* «човен» < герм. **skipa*- «розщеплене дерево, човен»⁴⁴. У такій колоді і врятувався Бергельмір.

У похованнях часто знаходять рештки коней і повозок, у міфах також зазначено, що чоловіки потрапляли в потойбічний світ на конях, а жінки, особливо заможні, – на повозках. У міфах розповідається про похорон Брюнхільд. Перед тим як померти, вона наказала скласти похоронне вогнище й позносити туди килими, щити, п'ять рабниць, восьмеро слуг, тканини, яструбів, меч. Після смерті її тіло спалено разом із повозкою, оздобленою дорогими тканинами. На ній вона і поїхала в Хель. Цікаво, що корінь, від якого утворилося слово «повозка», пов'язаний із словами «їхати верхи» та «судно»: *rīd* «пересуватися, їхати», а. *ride* «їхати верхи», да., дс. *rīdan*, дфриз. *rīda*, н. *reiten* «їхати верхи», двн. *rītan* «пересуватися, їхати», нл. *rijden*, шв. *rida*, дісл. *rīða* «рухатися туди-сюди» < герм. **rīdan*- (< **reidan*-) «пересуватися, їхати» // дірл. *riadaim* «їду, скачу на коні» < іє. **reidh*- «їхати, пересуватися» < іє. **ze(i)*- «рухатися»; а. *road* «дорога», да. *rād*; дісл. *reidi* «спорядження», упряж», двн. *gireiti* «повозка», свн. *gereite* «повозка»; дісл. *reid* «поїздка, подорож, повозка, судно»; *reida* «хитатися, коливатися, зважувати»; *reizla* (< **reid-la*-) «ваги»; < герм. **raid-* / *reid-*. В. В. Левицький стверджував, що поняття «віз, візок» у германських мовах пов'язане не тільки з поняттями «шлях», «пересуватися», але й з поняттями «вага», «зважувати», «піднімати»⁴⁵.

Загрозу для життя людини та світу становили змії та змієподібний дракон Нідхьогт. Найбільшим змієм був Світовий змії Йормунганд,

⁴⁴ Левицький В. В. Основи германістики. Вінниця : Нова Книга, 2008. С. 61.

⁴⁵ Левицький В. В. Основи германістики. Вінниця : Нова Книга, 2008. С. 61.

породження Локи й Ангрбоди. Давньоскандинавське слово *Jǫrmungandr* означає «могутній посох» або «велетенське чудовисько»⁴⁶. Слово *jǫrmung* означає «могутній». Ця назва містить у собі ще два слова – *ormr* і *naðr* у значенні «змій, дракон». Це чудовисько також називали *Miðgarðsormr* – «змій Мідгарда», «Світовий змій». У Рагнарьок змій виповзе з моря-океану, який оточує Мідгард, і де Йормунганд оперізував собою землю, кусаючи себе за хвіст. Він становив межу, куди могли допливати люди на своїх кораблях. У кінці світу вони зустрінуться з богом Тором і згублять один одного.

Також під ясенем Ігдрасилем сидять інші змії та гризуть корінь Світового дерева, їм допомагає змієподібний дракон Нідхьогг (дсканд. *Niðhǫgr*). Його ім'я перекладають зазвичай як «Темний / Чорний Дракон» або «нападник, сповнений ненависті», «злісний нападник»⁴⁷. Крім підгризання Світового дерева, він висмоктує соки з мертвих, що потрапляють у Настрьонд.

Нідхьогг показаний також у кінці світу. Він з'являється знизу з Нідафьолля (Нідарфьялль – «гора, позбавлена світла», «темна гора») та несе трупи мерців. Вельва називає його драконом і змієм.

У германців на назву змії було накладене табу. Можливо, спільноіндоєвропейська назва змії передавалася коренем **angh-/eǵh-/ogh-*. У германських мовах цей корінь зберігається в назві їжака, вбивці змій: н. *Igel* «їжак», днв. *igil*, да. *īl*, *igil*, нл. *egel*, дс. *igil*, дісл. *īgull*; н. *Egel* «п'явка», днв. *egala*, шв. *igel* «п'явка» < герм. **eg-/ig-* «їжак», «змія» // гр. *échis* «змія», *echinos* «їжак», арм. *iž* «гадюка», лит. *ežys* «їжак», лтш. *ežis* «їжак», рос. *еж*, псл. **ežь/ježь*; < іе. **eǵhi-* «змія», «їжак». Очевидно, розвиток значення «змія» > пожиратель змій > їжак» викликано табуїстичними причинами. Ці самі причини могли вплинути на спотворення колись єдиної форми кореня. Дослідники кажуть про дуже давнє змішування коренів **ang^h-*, **eǵhi-*, **eg^hhi-*, *og^hhi-*. Можливий його зв'язок і з поняттям «страх» (корінь *ag-*, *eg-*).

З поняттям «сплітатися, звиватися» також пов'язане найменування змії у германських мовах: да. *slingan* «витися, звиватися», н. *schlingen* «обвивати, охоплювати», днв. *slingan* «тягнути туди-сюди, розмахувати; плести, скручувати; повзти, звиватися», шв. *slunga*; н. *Schlange* «змія», днв., дс. *slango* < герм. **slang-* «звиватися» а. *slink* «підкрадатися», да. *slincan*; < герм. **slink-* «повзти, звиватися» // лит. *slīnkti* «повзти», укр. лучити «з'єднувати», рос. *разлучать*, стсл. *lōčiti* «розлучати, відділяти», псл. **lōčiti* «гнути, вигинати», рос. лук «пристосування для стрілянини», лукавий, укр. *лука* «вигін, лука», лях «страх», псл. **lęk-/lōk-*, рос. луг,

⁴⁶ Simek R. Lexikon der germanischen Mythologie. Stuttgart : Kröner, 2006. S. 179.

⁴⁷ Simek R. Lexikon der germanischen Mythologie. Stuttgart : Kröner, 2006. S. 296.

псл. **logъ* < іє. **slenk(-g-)* – «вити, крутити, викривлятися» (> звиватися, повзти).

У семантиці відображено сполучення сем [гнути, крутити], [витися, повзти], [жбурляти, метати], [здійснювати рухи туди-сюди], характерне для кореня **slə-/slē-/sle-* Сюди ж належить а. *slowworm* «сліпун червоподібний», де першим компонентом є переосмислений **slanho* «змія», а другий – **wurm-* також означає «змія». Слово є тавтологічним утворенням «змія-змія»⁴⁸.

Назва змії має стосунок до поняття «гнучкий»: а. *lithe* «гнучкий», да. *líðe* «привітний, м'який, добродушний», дс. *līthi* «милостивий», н. *lind* «м'який, ніжний», двн. *lind* «м'який, ніжний», «спокійний, в'ялий», норв. *linn*; < герм. **linþ-/lind-* «гнучкий, липа» // лат. *lentus* «гнучкий, прижний», ді. *lat* «ліана», лит. *lentà* «дошка», укр. *луг* «лико» (липове), псл. **logъ* «липова кора» < іє. **lent-* «гнучкий»; дісл. *linnr* «змія» (< «гнучка»); дісл. *linn-ormr*, двн. *lind-wurm* «дракон».

У германських мовах виникали інші назви-евфемізми на позначення змії: н. *Natter* «вуж», двн. *nāt(a)ra* «змія», дс. *nādra*, да. *næd-(d)re*, дісл. *naðr*, гот. *nadrס* «змія» < герм. **nædr/nadr-* «змія» // лат. *natrix* «водяна змія», дірл. *nathir* «змія», можливо, < іє. *(*s*)*nē-/nə-* «сплітати, зв'язувати; витися» (> **nē-tr-/nə-tr-* «виткий, той, що звивається; змія»). В англійській, німецькій та інших мовах зафіксовані форми з втраченим початковим *n-*: а. *adder* «гадюка», са. *addere*, н. *Otter* «гадюка», нл. *adder* «гадюка». Німецьке слово *Otter* «гадюка» має омонім н. *Otter* «видра»⁴⁹.

У германських мовах слово *wurm* поєднувало значення «змія» та «черв'як»: а. *worm* «черв'як», да. *wurm* «черв'як, змія», н. *Wurm* «черв'як», нл. *worm*, дс. *wurm*, шв. *orm* (< **worm*), дісл. *ormr* «змій, черв'як», гот. *waurms*; < герм. **wurmi-/wurmaz* «змій, черв'як» («щось витке») // гр. *rhómos* (< **Fromos*) «земляний черв'як», лат. *vermis* «черв'як», дпрус. *wormyan* «червоний» (укр. *червоний*), рос. *вермье* «черви, саранча» < іє. **уѣr-* «крутити, вити, обертати» (> іє. **уѣrmis/уѣтос* «черв'як»); дісл. *orm-bedr* «ложе змія» (золото).

Зі смертю богів був пов'язаний вовк Фенрір, дитя Локи та Ангрбоди⁵⁰. Він був настільки злий, що боги зв'язали його до призначеного часу. З одного боку, вовки Гері та Фрекі служили Одіну, у германців була прикмета, що зустріч із вовком віщує перемогу. З іншого боку, за міфами, вовків народжувала велетка із Залізного лісу, їхнім призначенням було знищити світ, сонце, місяць, богів і все живе: а. *wolf* «вовк», да. *wulf*, н. *Wolf*, «вовк», двн., дфріз. *wolf*, нл. *wolf*, дс. *wulf*, шв.

⁴⁸ Етимологічний словник. URL: www.goroh.pp.ua.

⁴⁹ Левицький В. В. Основи германістики. Вінниця : Нова Книга, 2008. С. 454.

⁵⁰ Guerber H. A. Myths of the Norsemen : from the Eddas and Sagas. New York : Dover Publication, 1992. 496 p.

ulv, дісл. *ulfr* (<**vulfr*), гот. *wulfs* < герм. **wulfaz* «вовк» // лат. *lupus* «вовк», гр. *lykos*, ді. *vřka-h* «вовк», лит. *vilkas*, рос. *волк*, псл. **vьlkъ*, тох.-В *walkwe* «вовк» < іє. **uļkʷos* «вовк» < іє. **uel-* «рвати, роздирати здобич».

Імовірно, індоєвропейська назва вовка існувала у двох варіантах: **uļk-* та **uļp-*. Допускають, що до індоєвропейського кореня **uļp-* сходять не лише назва вовка, а й лисиці (лат. *vulpēs*, лит. *lāpė*) із загальним значенням «той, хто роздирає здобич» (гот. *wilwan* «грабувати», *wulwa* «розбій» // лат. *vellere* «рвати, роздирати», дірл. *fuil* «кров», тох.-А *wál-* «вмирати» < іє. **uel-* + *k* або *p* – «рвати, роздирати»).

Іншим словом, яке позначало вовка, було *vargr*: гот. *launa-wargs* «невдячний» «той, хто відбирає нагороду», *wargiþa* «прокляття», *ga-wargjan* «проклинати, піддавати опалі»; шв. *varg*, дісл. *vargr* «вовк, злодій, злочинець», да. *wearg*, днв. *warg* «злочинець»; < герм.**warg-* «заподіяти зло»⁵¹.

ВИСНОВКИ

Міфологеми як сталі складники міфів відображають уявлення народів про світ, його побудову, його народження та загибель. У давніх германців основою світової структури була вісь, яка у скандинавів втілювалася в образі Світового дерева – ясеня Іггдрасиль, у континентальних германців – у вигляді стовпа Ірмінсульт. Образ дерева був вдалим унаочненням усвідомлення германців про будову всесвіту.

Згідно з філософськими категоріями германців, зародження світу передбачало його загибель. Народження та ріст Світового дерева неодмінно призводило до його смерті. Проте сила, міць, могутність, незламність, зелене листя, Світового дерева не вічні, існують внутрішні причини, які спричинять його загибель. Богині долі, норни, поливають корінь ясеня Іггдрасиль, щоб дерево продовжувало жити. Коли норни перестануть це робити, дерево загине. З дев'яти коренів, про які згадує вельва на початку життя Світового дерева, залишилося тільки три – інші загинули. З дев'яти джерел залишилося три – інші висохли. Ясень Іггдрасиль ставав уже ближче до свого згасання, ніж до життєздатності. Його корінь у джерелі Киплячий Казан гриз дракон Нідхьогт та змії, листя обгризали Олені та Коза Хейдрун, стовбур почав гнити. Усі дев'ять Світів, які були на дереві, теж чекала загибель.

Германо-скандинавські міфи не мають оцінної функції. В оповідах дійові особи не виступають однозначно хорошими або поганими. Те саме стосується стихій і тварин. Вода є джерелом життя; перша жива істота велетень Імір постав із крапель води, але в Рагнарьок водна стихія поглинає землю. Без вогню життя не можливе, а в кінці світу вогонь

⁵¹ Левицький В. В. Основи германістики. Вінниця : Нова Книга, 2008. С. 421.

спалює все, що можна. Взагалі світ і життя в ньому зародилися завдяки смерті Іміра. Отже, у міфах життя не віддільне від смерті. З народженням настає смерть, смерть є джерелом життя. Богів умертвили ті сили, які вони самі і створили.

АНОТАЦІЯ

Міфологеми життя та смерті у давніх германців прив'язані до міфологеми Світового дерева. Світове дерево давніх германців – ясен Ігдрасиль – охоплює дев'ять світів, населених різними істотами. Ясен виконує функцію Світової осі, яка підтримує баланс у світі. Ясен описаний дійсно як дерево з коренями, верхівкою та гілками, під якими ховаються світи богів-асів, велетнів, людей, інших істот. Орел, що сидить на верхівці, може слугувати уособленням сонця, тобто життя. Дракон, що гризе корені, уособлює смерть. Але між ними є посередник – білка, яка скаче з верхівки до коренів і назад і уособлює зв'язок та нерозривність життя та смерті. Народжене повинно загинути, немає нічого вічного, боги не безсмертні, на них чекає Рагнарьок. Смерть велетня Іміра дала початок життю нового світу, із частин його тіла були створені компоненти цього світу. Навіть Світове дерево поступово знищується, хоч воно і вистояло в Рагнарьок. Мотив нероздільності життя та смерті проходить через усю германо-скандинавську міфологію.

Література

1. Етимологічний словник. URL: www.goroh.pp.ua.
2. Жлуктенко Ю. О., Яворська Т. А. Вступ до германського мовознавства : підручник. Київ : Вища школа, 1986. 232 с.
3. Жукова Н. Картина світу, образ світу і модель світу у їх специфіці та взаємодії. *Наукові записки Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка. Серія : Філологічні науки*. 2010. Вип. 89 (1). С. 416–420.
4. Кривошипина О. А. Образ світу як рефлексивне самоздійснення творчої особистості. *Вісник НТУУ «КПІ». Філософія. Психологія. Педагогіка*. 2007. № 2 (20). Ч. 1. URL: <https://ela.kpi.ua/handle/123456789/8544>.
5. Левицький В. В. Історія німецької мови. Вінниця : Нова Книга, 2007. 216 с.
6. Левицький В. В. Основи германістики. Вінниця : Нова Книга, 2008. 528 с.
7. Нахапетова О. В. Номени на позначення родинних стосунків у мовленнєвій інтеракції українців. *Мова*. 2014. № 22. С. 48–51.
8. Симоненко С. М. «Образ світу» та «картина світу» як детермінанти індивідуальних стратегій візуально-мисленнєвої

діяльності суб'єкта. *Наука і освіта*. 2011. № 9. С. 234–243. URL: https://scienceandeducation.pdpu.edu.ua/doc/2011/9_2011/59.pdf.

9. Спиридонова Л. К. Асоціативний експеримент як засіб дослідження образу світу. *Наука і освіта*. 2015. № 1. С. 152–158.

10. Таран О. П. Психологічний образ світу дитини: проблеми та перспективи дослідження. *Гуманітарний вісник ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди»*. 2013. Вип. 29. Т. 4. С. 293–299. URL: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/3464/1/O_Taran_MCHPPCH_29_KSP_KIO_IL.pdf.

11. Широкова І. І. Модель, образ, картина світу : диференціація понять. *Science and Education a New Dimension*. 2018. Т. VI (51). № 176. С. 72–75. URL: <https://seanewdim.com/wp-content/uploads/2021/04/Model-of-the-world-image-of-the-world-worldview-differentiation-of-the-concepts-I.-I.-Shyrokova.pdf>

12. Bublik W. N. *Geschichte der deutschen Sprache*. Winnyzja : Nowa Knyha, 2004. 272 S.

13. Frazer J. *The Golden Bough*. New-York : Dover Publications, 2002. 768 p.

14. Friðriksdóttir J. K. *Valkyrie. The Women of the Viking World*. London : Bloomsbury Academic, 2020. 280 p.

15. Grimm J. *Deutsche Mythologie* : in 3 Bd. Paderborn: Salzwasser-Verlag, 2016. Bd. 2. 642 S.

16. Guerber H. A. *Myths of the Norsemen : from the Eddas and Sagas*. New York : Dover Publication, 1992. 496 p.

17. Lewizkij V., Pohl H.-D. *Geschichte der Deutschen Sprache* : посібник для студентів вищих навчальних закладів. Вінниця : Нова Книга, 2010. 254 s.

18. Orchard A. *Dictionary of Norse Myth and Legend*. London : Cassell, 1999. 224 p.

19. Price N. *Children of Esh and Alm : a History of the Vikings*. New York : Basic Books, 2020. 624 p.

20. Simek R. *Lexikon der germanischen Mythologie*. Stuttgart : Kröner, 2006. 591 S.

Information about the author:

Khomenko Tetyana Anatolyivna,

Candidate of Pedagogical Sciences,

Associate Professor at the Department of Germanic languages,

Foreign literature and methodology of their teaching

Volodymyr Vynnychenko Central Ukrainian State University

1, Shevchenko st., Kropyvnytskyi, 25006, Ukraine