

Король Д. О.

СПРОБА ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ЕДДИЧНОЇ ПРОСТОРОВОЇ МОДЕЛІ ВСЕСВІТУ

Статтю присвячено проблематиці просторового кодування в еддиційній традиції давньої Скандинавії. Автор розташовує еддиційні «світи» за структурно-семіотичною схемою, а також пропонує вирішення проблеми символічної візуалізації еддиційної моделі світу.

Перш ніж торкатися моментів візуалізації еддиційного міфопростору, варто сказати декілька слів про власне систему членування еддиційного всесвіту за окремими зонами чи «світами». У скандинавській традиції щодо цього є доволі суперечливі відомості, починаючи від кількості самих світів-просторів і до їх визначення в межах власне просторової системи.

Передусім, добре помітно, що еддиційний всесвіт добре ділиться за **«просторовим кодом»** на *вертикальну* та *горизонтальну* моделі, як це добре проілюстровано Є. М. Мелетинським у праці «Скандинавська міфологія як система» [1]. Загалом поділ цей цілком відповідає індоєвропейській світоглядній системі: тричленне зонування за вертикальним зрізом та чотиричленне — за горизонтальним. Маємо, умовно кажучи, «верхній», «середній» та «нижній» світи (чи рівні всесвіту), з одного боку, і чотири сторони світу — з іншого [2]. Між собою ці зони з'єднує вісь, зокрема — у вигляді Світового Древа. Скандинавський «Arbor Mundi» — яшень Ігдрасіль — є за Еддою джерелом святості та сакрального знання.

Основа горизонтального членування починається з первинної космогонії, про що, зокрема, оповідають «Молодша Едда» та «Вищування ввольви». Відтак перед нами постають пер-

винно два полюси у світовій безодні Гіннунгагап («Роззявлена безодня», або «Примарна прірва»): на півночі темний та холодний Ніфльгейм — «Імлистий Край», на півдні ж лежить яскравий та жаркий Муспельгейм, етимологія якого має відношення до германського позначення «Кінця Світу» [3].

В цілому ж еддиційна первинна «безодня» була явно не порожнечою, проте радше **порожниною** у певному **закритому просторі**. Згадки про архаїчні космогонічні міфи Євразії змушують нас в якості первинної ілюстрації до тривимірної моделі цього всесвіту обрати **«яйце»**. Власне, Світове Яйце, відоме з міфів єгиптян, вавілонян, греків. Згадані полюси («Північ—Південь») займають два його гострі кінці, маючи одночасно на увазі і протиставлення співвідношення «Низ—Верх».

У праці Є. М. Мелетинського добре проілюстроване співвідношення **«свого»** та **«чужого»** світу на прикладі Мідгарду та Утгарду [4]. Перший є світом людей (букв. «Серединне Подвір'я», «Огороджений простір»), другий — світом хаосу та хтонічних сил (букв. «Зовнішне Подвір'я», чи «Те, що поза Огородженим простором»). Втім, українською мовою буквальный переклад від **Utgarrpr** може звучати й як «Відмежоване Потойбіччя», що вносить характерний колорит Того світу.

Неодноразово повторювалося, що світів саме дев'ять. Дев'ятка взагалі постає числом особливої сакральності для нордичного світогляду. Саме на дев'ятий день висіння на Світовому Древі здобуває руни Один, прострошений власним списом собі ж у жертву; саме дев'ять кілець утворює Драупнір та його краплі-репліки; дев'ять сестер-матерів у Хеймдалля; дев'ять валькірій охороняли юного Хельгі etc.

Втім, щодо того, які саме світи входять у цю дев'ятку, - різні джерела кажуть різне. З едичних *Промов Гримніра* відомо, що один *íviði* («паросток»?) Світового Древа прямує до Хель, другий до велетнів, третій - до людей (*Grm.* 31). У *Снопрі* також є згадка, що один *íviði* Світового Древа прямує до Ніфльгейму, де живе Нідхьогг, інший - до крижаних велетів (хримтурсів), «де раніше була Світова Безодня», а останній - до асів.

Зрештою, поодинці їх виходить близько одинадцяти, а коли відмежувати всі варіативні синоніми в окремі (хоч і сусідні) локації, то загалом сакральних місцин вийде понад півтора десятка.

«Світи» можна виділяти за тими істотами, які мешкають у них. Проте в едичній міфопоетиці навіть цей момент сповнений темними місцями. Взяти хоча б взаємкореляцію *темних альвів* та *карликів-цвергів*; з-поміж велетів у різних конотаціях згадуються *йотуни*, *турси*, *бергрізи*, *rír'i*, *тролі* тощо. Досі незрозуміло: наскільки ці позначення відрізняються одне від одного, і яким чином споріднена із ними така категорія богів,

Типовою символічною системою для передачі архаїчної моделі світу загалом виступає т. зв. «зоологічний код». Як засвідчив Д. С. Раєвський, «набір зооморфних образів слугує засобом опису універсуму в усіх його аспектах і на всіх рівнях» [5]. Це справедливо й щодо давніх германців. Пам'ятки мистецтва самого лише вендельсько-вікінгського періоду яскраво це ілюструють, пам'ятки ж літературної традиції підтверджують це.

Відтак едичний образ ясеня Іггдрасіль зі зміями-драконами біля коренів, велетом-орлом на верхівці та копитними уздовж стовбура давно вже став класикою передачі індоєвропейської вертикальної моделі світу [6].

Існують різні моделі візуалізації едичного простору. Одну було запропоновано У. Х. Ларсеном [7]. Цю модель можна умовно позначити як реалістичну. Окрім основного членування простору за дев'ятьма світами, вона враховує також «світи богів» у самому Асгарді (Мал. 1-І). Натомість нами також свого часу було створено

«реалістичну» модель, що враховує, як «*Agbor Mundi*», так і рівні світобудови уздовж нього (Мал. 1-II).

Втім, обидві ці «реалістичні моделі» мають чимало вад через недостатнє співвідношення із повним комплексом «міфо-географічних» фактів скандинавської традиції. Проте цілковитої адекватності досягти поки що неможливо.

Досі відкритою є проблема зіставлення *Світу-Велетів* із *Хель*, *Ніфльгелью* та *Ніфльгеймом* [8]. Проте саме протиставлення *nviri* має вказувати на явне вертикальне чи горизонтальне, а можливо – й комбіноване відмежування. Так, «*Вищування вольви*» згадує трьох міфічних півнів: багрянний Ф'ялар у велетів, золотавий Гуллінкамбі – у Вальгалі, і червоно-чорний біля воріт до Хель (*Vsp.* 42–43).

Отже, тут, як і в «*Промовах Гримніра*», ми маємо розподіл на *світ богів*, *світ померлих* та *світ велетів*. Ще більш стрункою та виправданою стане система, коли уявити *Утгард* і *Йотунгейм* в Середній зоні світобудови, ззовні від *Мідгарду*. Саме там, ближче до людей, варто розмішувати й *Ванахейм*. Стороною вана Фрейра вважався Південний-Захід («*Сага про Гісні*, XVIII). Сам він пов'язувався із морем і мав епітет Володаря Альвів. *Альви* ж пов'язуються із горішнім світом, морем, та південною стороною (і водночас – «*краєм предків*», на кшталт слова «*вирій*»). Утім, запропонована локалізація має на увазі похибки та певні відступи від канону.

Спроби «реалістичної» візуалізації змальнованої моделі є цікавим досвідом самі по собі, проте навіть із урахуванням зазначених похибок, це певна прагматизація та модернізація давнього світогляду.

Неможливо уявити, щоб скандинавський міфологічний світ обходився без жодних «географічних» засад. Їх можна представити, принаймні, схематично. Це зроблено нами у відповідній структурній композиції (*Табл. 1*). Важливо зауважити, що цей «географічний» розподіл впливав як на повсякденну обрядовість, так і на поховальні звичаї, уявлення про посмертне існування тощо.

Отже, в цілому едична модель світу має загальний тривимірний план всесвіту зі Світовим Древом в якості осі, навколо якої розташовані по різних сторонах світу певні локуси, часто – на різних щаблях «сакральної» висоти.

1) У верхній зоні Світобудови знаходяться, передусім, Асгард (по центру) та Вальгала (переважно асоціюється із Заходом). На найвищій частині Півдня уявляється Муспельгейм, з якого спускатимуться колись руйнівні сили всесвіту

(хоча Сноррі розміщує на *найвищій частині Півдня* Край Альвів). Щодо Півночі, відомо, що там сидить на верхніх гілках Світового Древа згаданий орел-велет Хресвельг і здіймає крилами вітер.

2) Середню зону представлено Мідгардом, Світом Людей, який оточено Утгардом. При цьому Йотунгейм знаходиться на Сході та Півночі, а Вангейм – на Заході чи Півдні Утгарду (з *Південним Заходом* пов'язували бога родючості Фрейра). На Півдні ж простирається, за описами, й могутнє море – царина морських велетів та світового змія Йормунганда.

Втім, і Альвгейм пов'язаний як із морем, так і з Півднем. І він ближчий до світу людей, а відтак, можливо, розташований у *верхній частині Півдня Середньої зони* чи у *нижній Верхньої зони*. Так само і Країну Карликів-цвергів (Свартальвгейм?) варто розміщувати в *підземній частині крайньої Півночі Середньої зони*.

3) Нижня зона (із джерелом Урд по центру?) дає нам Ніфльгейм – прабатьківщину турсів та тролів – на Півночі, проте й Ніфльхель із Хель приблизно там само. *Північний Схід* взагалі має бути ближчим до тролів, відьом та гримтурсів і всіх тих, хто боїться сонячного світла та чинить шкоду наземним істотам (Трольгейм?).

Знизу Нижньої зони покоїться дно Світової Безодні. А найвища та найнижча точки всесвіту уявляються як витоково «чужі» та приналежні «силам Хаоса». Незважаючи при цьому на зрозумілу сакральну благість південно-вогняного «Хаосу» Муспелльзгейма на протигагу недоброму північно-отруйно-крижаному «Хаосу» Ніфльгейма.

Кожна із трьох зон має своє відображення *Vici* та приналежні до неї сакральні точки простору, які можуть бути водночас у Центрі та на крайній, скажімо, Півночі. У кожній із зон є певна *межа*, яка є і перепорою на шляху до даної зони, і зручним «маршрутом» в її кордонах.

Дещо скоригувавши зазначене вище, можна запропонувати таку модель топосів еддиного міфологічного простору (табл. 1). Вона здатна наочно продемонструвати принципове тяжіння до «*потрійності*» в еддиній традиції (і число «дев'ять» як уособлення потрійної потрійності було найсакральнішим), а також важливість моменту «*межі*» для міфологічних побудов.

Також варто наголосити, що з певною десакралізацією образів еддиної міфології за доби вікінгів [9] та, водночас, із осмисленням певних замкнених рамок Північної та Східної Європи відбувається просторова деталізація Світу Людей. І вже сам Мідгард має

власні локуси Потойбіччя на Півдні, Сході та Півночі.

Йдеться про такі південно-східні країни, як **Валь-ланд** – «Галоримські землі» і водночас «Країна Битв / Загиблих», куди літають битися валькірії; **Гунн-ланд** – «Країна гунів» і водночас «Земля Битви», яку відділяє похмурий чаклунський ліс **Мюрквід**. **Краї Гейрреда та Гудмунда** на дальній Півночі – це, схожі на якесь Кошієве Царство, похмурі землі, сповнені потвор, мерців і проклятого золота (Сахо, VIII, 286; VIII, 292). Нарешті, таємничий **Гундінгалад**, Край Гундінга, або «Земля Песиголовців».

Фактично, в багатьох середньовічних наративних пам'ятках зі скандинавського матеріалу трапляються пригодницькі поїздки, які часто є евгемеризованими ремінісценціями з еддичних міфів про богів [10].

Найхарактернішою пам'яткою прагматизації просторового поділу та християнізації старих уявлень є постеддична *Пісня Сонця* [11], де змальовано типовий середньовічний сюжет відвідин людською душею Потойбіччя. Там «північний Данте» згадує вже не дев'ять, а сім світів. При цьому двома з них постають небесний Рай та Пекло-Хель. Ще двома – Світ Людей та Світ Велетнів. Про інше доводиться лише здогадуватись.

Виходячи із моменту важкості «реалістичного» моделювання, в останні десятиліття представники неоязичницьких кіл, що займаються відновленням давньоскандинавської культурно-магічної традиції (зокрема, релігійне об'єднання «Асатру»), створили схематичні «езотеричні» моделі «*дев'яти світів Ігдрасіля*» (*Мал. 2-I, 2-II*) [12].

Загалом вони видаються достатньо стрункими та логічними (хоча сам момент прив'язки до рунічної символіки поруч із психоаналізом виглядає занадто натягнутим). Проте й самі ці моделі досі не підкріплені відповідною саме скандинавською символікою давнини, а цей момент видається нам вельми важливим.

Отже, нам необхідно:

1) віднайти специфічний *скандинавський* символ як частку специфічного світогляду;

2) враховувати в даному контексті специфічну щодо еддиної моделі світу *потрійність*, а в ідеалі – *дев'ятичастність* скандинавської світобудови;

3) враховувати момент «*переходу*»: органічного переплетіння згаданих «світів», за умови неможливості їх взаємоперетину, але поступового перетікання з одного в інший (так, скажімо, щоб потрапити до Ніфльгейму Вафтруднір пройшов «усі дев'ять світів»);

Таблиця 1. Схема зон едичної світобудови

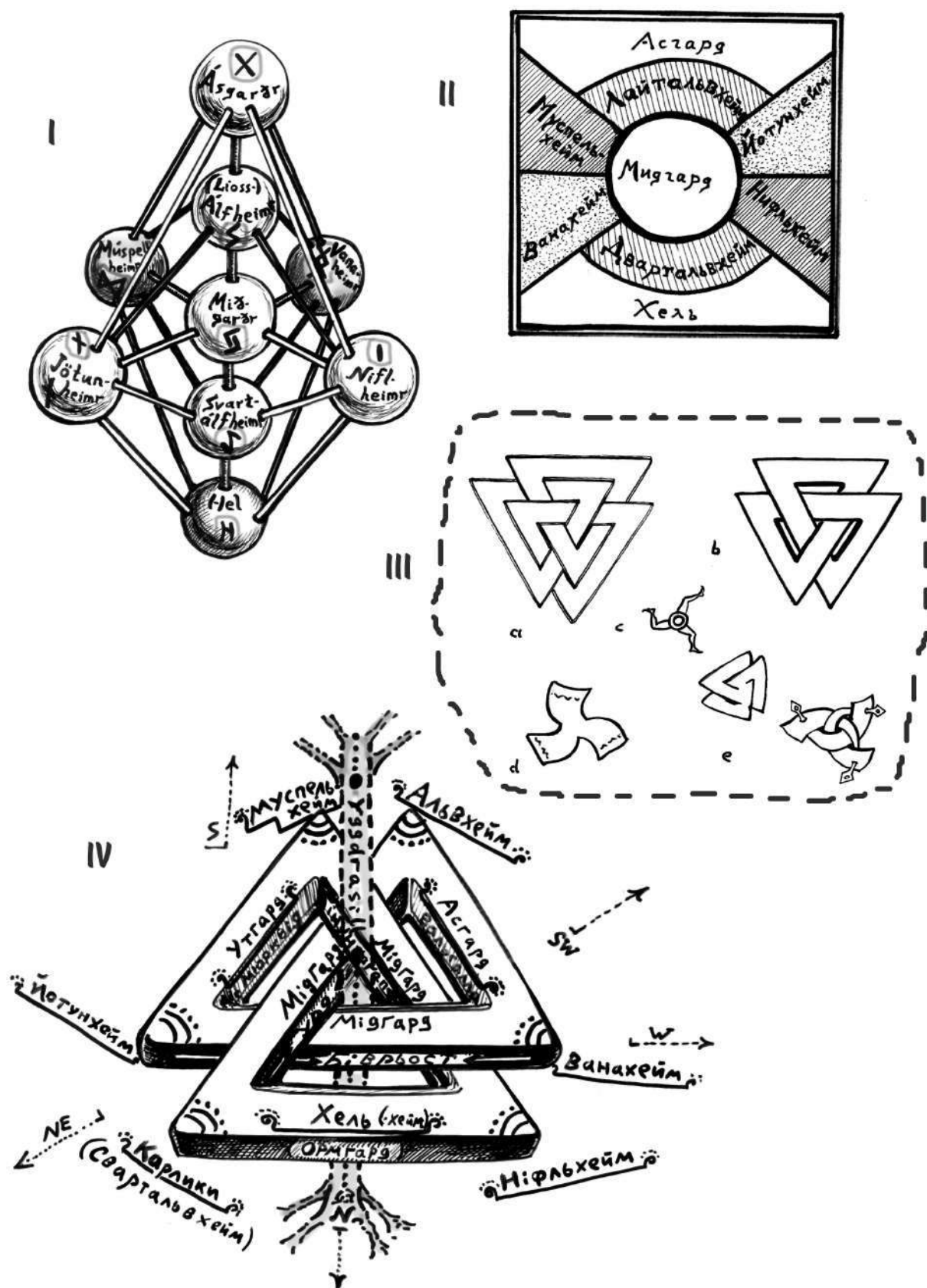
	<i>Топоси</i>	Південь	Захід	Північ	Схід	
Верх	<i>Верхній світ первинних «сил Хаосу»</i>	Муспельзгейм Сурт		<i>Хресвельг (?)</i>		
	<i>Світ богів та верхнє загробне царство</i>	<i>Валькірії (?)</i>	А с г а р д Вальгала Аси, ейхерії, валькірії, альви			
	<i>Межа</i>	«Древо межі» (Ясені. Іггдрасіль) Коза Хейдрун, Олень Ейктюрнір, білка Рататоск; Чотири олені, чотири карлики - сторони світу (+ вітри?)				
	<i>Край предків</i>	Гімлс, (Льосс-)Альшсйм Світлі алі.ви		<i>Хресвельг (?)</i>		
Центр	<i>Благі, впорядковані сили природи</i>	Ванагейм			<i>Егір (?)</i> , <i>морські велети</i>	
	<i>Світ людей</i>	<i>своє</i>	М і д г а р д			
		<i>вороже</i>	ліс Мюрквід Валланд	Острови <i>Нідуд (?)</i>	Б'ярмаланд <i>Гейррьод,</i> <i>Гудмунд</i>	Гунналанд
	<i>межа</i>	Мідгардський пояс (змій <i>Иормунганд</i>)				
	<i>Ворожі, стихійні сили природи</i>	У т г а р д				
			Брімір (?) <i>Хримтурси,</i> <i>тролі (?)</i>	Иотунгейм <i>Йотуни, різи</i> Залізний ліс <i>Відьми, варги,</i> <i>еелетки</i>		
Низ	<i>Нижній світ нейтрального характеру</i>	<i>Норни?</i>		Свартальвгейм <i>Темні альви</i> Чертог Сіндрі <i>Карлики-цверги</i>		
	<i>Нижнє загробне царство</i>			Х е л ь <i>Мерці, Іарм</i>		
	<i>Межа</i>	Отруйні води хтонічних рік (Елівагар) Джерело Урд, Корені Світового Древа				
	<i>Край «сил Хаосу» серед коренів всесвіту</i> <i>(Край смерті для демонічних сил?)</i>			Ніфльгейм <i>Нідхьон, змій,</i> (Ормгард) <i>Тролі, Хримтурси,</i> <i>відьми-велетки</i>		
	<i>Топоси</i>	Південь	Захід	Північ	Схід	

4) пов'язати дану фігуру із символікою нескінченності (так, найнижчий світ не є тупиком, проте одним із шляхів до найвищого etc.).

Відповідно до вище переліченого, найвиразнішим, на нашу думку, втіленням моделі дев'яти світів має бути скандинавський сакральний символ «*valknut*» (букв. «вузол смерті»), що являє собою три перехрещені трикутники, а в класичному виконанні – три схрещені трикутни-

ки без початку і кінця: явний прояв «циклічної» моделі світу (Мал. 2-IV).

Подекуди природу цього нордичного символу нескінченності пов'язують із християнською символікою, бо за середніх віків він дійсно символізував божественну Трійцю [13]. Однак ми категорично не можемо обмежити його трактування цим аспектом, бо, по-перше, цей символ добре вписується у концепцію «сакральної



Мал. 2. «Символічні моделі» єдничного світоустрою:

Мал. 2-I: «Езотерична» модель за Е. Торссеном та К. Медовзом;

Мал. 2-II: Хуетка для ручного ворожіння (сучасні предетавники «Асатру»);

Мал. 2-III: Скандинавські зображення «валькнутів» та «трихорнів»; кельтсько-античний «трискель»;

Мал. 2-IV: «Символічна модель» Д. Короля

дев'ятки», яка буквально пронизує «едичний світогляд»; по-друге ж, знак цей зображується на багатьох рунічних каменях Готланду, у типово язичницьких міфологічних контекстах (Мал. 2-III).

Більше того, ці контексти є доволі сталими: це переважно «*кінь, що везе вершника (до Потойбіччя)*», «*жертвопринесення*», «*породження*» та загалом «*символіка переходу до інобуття*». Отже, символ «валькнута» не лише за назвою має безпосереднє відношення до сфери смерті, до Того Світу. Зрештою - до **сфери Одіна**. І недарма Х. Р. Еліс-Девідсон пов'язує цей знак саме із культом Одіна та його владою «зв'язувати», «накладати пута» [14].

На нашу думку, це, передусім, **символ «руху світами»**. Саме тому його зображали біля міфологічних сцен із жертвопринесеннями та кіньми (зокрема, біля восьминогого Слейпніра - камені з Ардре VIII та Альског Ть'янгвіде I). А отже, цей символ явно мав на увазі саме ці «світи». Недарма подекуди «валькнут» зображався просто перетином трьох трикутнів: тоді загальне число їх кутів справді дорівнює дев'яти.

Втім, ми використовуємо саме «класичну модель» «*нескінченника*» (Мал. 2-IV). Вона враховує поділ на дев'ять світів при їх розбивці на «*трийки*». Між собою ці «світи» утворюють природні опозиції. Так, «світлі альви» протиставлені «альвам темним», чи то карликам-цвергам, боги - велетам, світ живих - світу померлих, Ніфльгейм щодо Муспельгейму тощо.

Можливість «тригранного» «валькнута» (в об'ємній, тривимірній моделі) дає нам також згадані зони Порубіжжя, а також межові топоси перетину. Разом із «центровими» «світами» ми отримуємо числове співвідношення $3 \times 6 = 18$. А разом із «кутовими» зонами вийде $36 + 6 = 24$. Це число рун старшого Футарку та кількість ключових елементів на багатьох давньоскандинавських пам'ятках мистецтва [15].

Ми розуміємо умовність запропонованої моделі, проте нам усе ж таки видається вартою суперечки теза шановного М. І. Стеблін-Каменського про принципову неможливість створення карти едичного світу [16]. Даний нарис, власне, і мав проілюструвати потенційну спроможність такого наміру.

1. Мелетинский Е. М. Скандинавская мифология как система // Труды по знаковым системам.- Тарту, 1976.- Т. 7.- С. 38-52.
2. Топоров В. Н. Индоевропейская мифология // Мифы народов мира.- М.: Олимп, 1997.- Т. 1.- С. 532;
3. Топорова Т. В. Древнегерманские представления об Ином мире // Представления о смерти и локализация Иного мира у древних кельтов и германцев.- М.: Языки славянской культуры, 2002.- С. 348, 413.
4. Мелетинский Е. М. Вказ. праця.- С. 40; Гуревич А. Категории средневековой культуры // Гуревич А. Я. Избранные труды.- М.-СПб.: Университетская книга, 1999.- Т. 2.: Средневековый мир.- С. 56-59.
5. Раевский Д. С. Модель мира скифской культуры: проблемы мировоззрения ираноязычных народов евразийских степей I тыс. до н. э.- М.: Наука, 1985.- С. 108.
6. Мелетинский Е. М. «Иггдрасиль» // Мифы народов мира.- М.: Олимп, 1997.- Т. 1.- С. 478, 479.
7. Хлевова А. А. Предвестники викингов: Северная Европа в I-VIII вв.- СПб.: Евразия, 2002.- С. 144, 145.
8. Гвоздецкая Н. Ю. Семантика имени Hel в Старшей Эдде // Атлантика. Записки по исторической поэтике.- М.: Изд-во МГУ, 1999.- Вып. IV.- С. 9, 16; Смирницкая О. А. Цветообозначения в «Эдде» в освещении исторической поэтики: гаург и f ц lг // Скандинавские языки. Диахрония и синхрония.- М.: РГГУ, 2001.- Вып. 5.- С. 225-226.
9. Лебедев Г. С. Шведские погребения в лабье VII-XI вв. // Скандинавский сборник.- 1974.- № 19.- С. 169; Петрухин В. Я. Погребения знати эпохи викингов (по данным археологии и литературных памятников) // Скандинавский сборник.- 1976.- № 21.- С. 170.
10. Ellis, H. R. The Road to Hel: A Study of the Conception of the Dead in Old Norse Literature.- N. Y.: Greenwood Publishers, 1968.- P. 185-191.
11. Песнь о Солнце / пер. М. Раевский // Атлантика. Записки по исторической поэтике.- М.: Изд-во МГУ, 1997.- Вып. III.- С. 207-227.
12. Медоуз К. Магия Рун.- М.: Фаир-Пресс, 1999.- С. 240-253; Торссон Э. Северная магия. Мистерии германских народов.- К.: София, 1997.- 256 с.
13. Лебедев Г. С. Эпоха викингов в Северной Европе: Историко-археологические очерки.- Л.: Наука, 1985.- С. 153; Нюлен Э. Поминальные камни Готланду // Сокровища викингов.- Л.: Эрмитаж, 1979.- С. 14.
14. Ellis-Davidson, H. R. Gods and Myths of Northern Europe / 2nd edition.- L.: Penguin Books, 1990.- P. 147.
15. Хольмквист В. Золотая пектораль из Мёне // Сокровища викингов.- Л.: Эрмитаж, 1979.- С. 17.
16. Стеблін-Каменский М. И. Миф // Труды по филологии / Отв. Ред. Ю. А. Клейнер.- СПб.: Филологический язык-фак-т СПбГУ 2003.- С. 33

D. Korol

AN ATTEMPT OF VISUALIZATION OF THE EDDIC SPACE MODEL

The article is dedicated to the problem of the space marking in the Eddic tradition of the Ancient Scandinavia. While organizing Eddic «worlds» the author uses structure-semiotic scheme; he also makes some attempt of solving the problem of symbolic visualization of the Eddic space model.