

Германо-скандинавська міфологія — сукупність уявлень, вірувань і практик давніх германських народів (скандинавів, *англосаксів*, континентальних *германців*), що сформувалися на ґрунті спільної релігійно-міфологічної традиції у 1 тис до н. е. — 1 тис. н. е. Найбільшого розквіту досягла в 9–11 ст.

Загальна характеристика

Германо-скандинавська міфологія відома сучасній науці несистемно:

- * щодо континентальних германців та англосаксів — фрагментарно, через ранню *християнізацію* цих народів та переважно пізній і опосередкований характер писемних джерел;

- * у скандинавській традиції — повніше, завдяки пізнішій та нерівномірній християнізації *Скандинавії* й тривалому збереженню дохристиянських культурних мотивів, особливо в *Ісландії* (зафіксовані у середньовічних письмових *пам'ятках*).

Міфологічна система вирізняється своєрідною етичною та космологічною моделлю, зокрема особливими уявленнями про *долю*, *героїзм*, *смерть*, космічний порядок і неминучість його руйнування. Специфіку скандинавської традиції помітно визначає «героїчний фаталізм» — прийняття неминучості трагічного кінця та готовність зустріти його з мужністю й гідністю. Навіть майбутнє *богів* (зокрема невідворотна загибель під час *Рагнареку*) пов'язано з долею та встановленим космічним ладом. Звідси — імператив сенсу існування в гідному опорі *хаосу*, а не в порятунку, особливе поцінування воїнської честі, вірності слову, безстрашності та готовності прийняти смерть.

Суворі воїнська *етика* поєднується з глибокою міфопоетичною *символікою* природи, де *космос* постає органічно впорядкованою системою, пронизаною взаємозв'язками між богами, людьми та стихіями. На відміну від традицій, що зображують божественний світ як сталу ієрархічну систему, германсько-скандинавська міфологія акцентує конфлікт, динаміку та неминучість космічної *катастрофи*. Обитель богів — змінна й невічна: вона має свій початок, історію та визначений кінець. Це надає міфологічній системі драматичної цілісності та екзистенційної глибини.

Важливою рисою є також надзвичайно розвинені уявлення про множинність світів і складну топографію *потойбіччя*.

Міфологічні уявлення зазнали трансформацій у процесі християнізації та збереглися у різних формах у середньовічній культурі.

Джерела

Найдавнішим джерелом відомостей про германські вірування є трактат *Тацита* «Германія» (кін. 1 ст.), де згадано первісну істоту Туїсто (ім'я зазвичай пов'язують із германським коренем зі значенням «подвійний», «поділений надвоє», що зумовило теорію про його двостатевість). Від Туїсто, за переказом, походить Манн, прабатько германців, а від Манна — три групи германців, названі на честь його синів: інгевони, гермінони та істевони. (Із цими родовими предками пов'язують деяких ранніх божеств, зокрема відомого із давньоанглійської рунічної поеми Інга, якого ототожнюють із *Фрейром*, та, імовірно, Ірміна, ім'я якого пов'язують із сакральним стовпом Ірмінсуль у саксів). Тацит повідомляє також про богів, яких ототожнює з римськими *Меркурієм*, *Марсом* і *Геркулесом*. Дослідники зазвичай співвідносять їх відповідно з Вотаном (скандинавським *Одіном*), Тівазом (Тюром) та, ймовірно, Донаром (*Тором*).

Додаткові свідчення містять «Мерзебурзькі заклинання» (записані у 10 ст.), де згадуються Водан, Фрія (традиційно співвідносять зі *Фрігг*), Фулла, *Бальдр*, а також жіночі надприродні істоти — ідизи (у ширшому германському контексті часом зіставляють із давньоскандинавськими дисами). Важливе значення для реконструкції західногерманського міфологічного контексту має англосаксонський епос «*Беовульф*», який зберігає релікти архаїчних уявлень про боротьбу з чудовиськами, *дракона* та поховальні обряди. Про пізній період функціонування культу свідчить праця *Адама Бременського* «Діяння архієпископів Гамбурзької церкви» (11 ст.), що містить детальний опис сакрального центру в *Уппсалі* та відомості про *жертвопринесення*.

Окремі міфологічні мотиви передають середньовічні хроністи: Йордан (6 ст.), *Прокопій Кесарійський*, *Беда Преподобний* та Павло Диякон (8 ст.). Важливими

джерелами є також скальдична поезія (див. *Скальди*), ісландські *саги* та історичний твір «Діяння данів» *Саксона Граматика*. Додаткові відомості містять середньовічні правові та церковні тексти, зокрема приписи проти язичницьких практик.

Головні письмові джерела для реконструкції давньоскандинавської міфології як відносно цілісної системи — ісландські пам'ятки 13 ст.: поетична «*Старша Едда*» (особливо «Пророкування вельви», де викладено *космогонію* та пророцтво про майбутній *кінець світу*) та прозова «*Молодша Едда*» (містить систематизований виклад скандинавських міфологічних сюжетів) *Сноррі Стурлусона*.

Ще одне вагоме джерело — *археологічні пам'ятки*: наскельні зображення доби бронзи у Південній Скандинавії (дослідники відчитують складний комплекс солярної, воїнської та космологічної символіки); культові комплекси — *святинища* та місця жертвопринесень; *кургани*, *кремації*, корабельні та камерні поховання, поховальний інвентар, зброя, прикраси тощо (допомагають реконструювати уявлення про смерть, статус померлого та потойбічний світ); *іконографія* на готландських каменях, металевих виробах, *амулетах*, зброї та ін. Серед провідних дослідників германо-скандинавської міфології: Я. Грімм, Я. де Фріс (1890–1964; Нідерланди), Ж. Дюмезіль, Г. Турвіль-Петре (1908–1978; Велика Британія), Г. Е. Девідсон (1914–2006; Велика Британія), Дж. Мак-Кіннелл (нар. 1942; Велика Британія), М. Клюніс Росс (нар. 1942; Австралія), Дж. Ліндоу (нар. 1946; США) та ін.

Космогонія

У часовому аспекті вирізняють космогонічні та есхатологічні уявлення. Початковий стан космосу уявляли як світову безодню Гіннунгагап, між холодним *Ніфльгеймом* та вогненним *Муспельгеймом*. Унаслідок зіткнення холоду з теплом виникла первісна істота — велетень *Імір*, від якого походить рід інеїстих велетнів. Корова Аудумла вигодовує Іміра й, вилизуючи солоний іній, поступово вивільняє з нього Бурі — предка богів. Його нащадок Бор стає батьком першого покоління богів-асів — Одіна, Вілі та Ве. Брати вбивають

Іміра і створюють із його тіла упорядкований космос: із плоті — землю, з крові — море, з волосся — дерева, з черепа — небесне склепіння. Світ постає, отже, як результат *жертви*, вбивства й насильницького перетворення первісного хаосу на впорядковану структуру, а тому космос набуває амбівалентного характеру: поєднує життя і смерть, порядок і латентний хаос. Надалі боги колективно впорядковують створений всесвіт і формують *Midgard* — простір для життя людей. Зі стовбурів дерев створюють перших людей — Аска та Емблу (у «Старшій Едді» цей акт здійснюють Один, Генір та Лодур, тоді як у «Молодшій» — помічниками Одіна є Вілі й Ве).

Боги упорядковують рух небесних світил — Сонця (Суль) і Місяця (Мані), встановлюють чергування дня і ночі, надають космосу часовий ритм і календарний порядок. Сонце й Місяць невпинно рухаються небосхилом, переслідувані вовками. Походження карликів (цвергів, або темних *альвів*) також пов'язане з актом творення. За «Пророкуванням вельви», вони первісно виникли як хробаки в плоті вбитого Іміра. Згодом боги-*деміурги* наділяють їх людським розумом, волею та антропоморфною подобою. Цверги стають надзвичайно майстерними ковалями й ремісниками, яким приписується виготовлення багатьох магічних предметів.

Поява *Локі* — хитрого й амбівалентного персонажа — пов'язана з постійною напругою між богами-*асами* та велетнями: у впорядкований світ богів проникає хаос, який зрештою його зруйнує. Переломним моментом стає влаштоване Локі вбивство світлого бога Бальдра, улюбленого богами сина Одіна та Фрігг. Його загибель символізує початок руйнування космічного порядку та *пролог* до кінця світу. У процесі структурування всесвіту боги-аси нейтралізують небезпечні сили хаосу — дітей Локі: морського змія Йормунганда кидають у світовий океан, вовка *Фенріра* обманом сковують чарівними путами, а доньку *Гель* призначають правителькою підземного світу мертвих. Однак ці сили не знищені, а лише тимчасово стримані, що визначає майбутній космічний конфлікт.

Після початкового впорядкування світу відбувається війна між асами та *ванами*, яка завершується примиренням і об'єднанням *пантеону* (синтез різних

культових традицій). Примирення скріплюють обміном заручниками: до асів переходять вани Ньйорд, Фрейр і *Фрея*, а до ванів — аси Генір та його радник Мімір. Обмін виявляється невдалим для ванів: Генір, позбавлений порад Міміра, нездатний самотійно приймати рішення. Зрозумівши обман, вани, за Сноррі Стурлусоном, відрубують Мімірові голову й повертають її асам; Один зберігає голову, яка стає джерелом його мудрості. У міфі про війну асів і ванів також постає Квасір, створений зі змішаної слини асів і ванів як символ їхнього примирення. Мед поезії, виготовлений карликами з його крові, пов'язує цю подію з походженням поетичного натхнення.

Космологія

У горизонтальній проєкції космології центральне місце посідає Мідгард — заселений людьми світ, якому протистоять периферійні Утгард або Йотунгейм, пов'язані зі світом *велетнів* і небезпечною, неосвоєною природою. Землю оточує океан, де перебуває світовий змій Йормунганд. Така структура виражає фундаментальні опозиції центру й периферії, культури й природи, «свого» й «чужого».

Космічне дерево *Ігдрасіль* пов'язує різні сфери *буття*, виконує функцію *світової осі* — три його корені сягають джерел Урда, Міміра та Гвергельміра. *Асгард* (у кроні дерева) із *Вальгаллою* (зала Одіна, до якої *валькірії* приводять полеглих у бою воїнів) і Мідгард (серединний світ) належать до різних рівнів упорядкованого космосу, а з його нижніми сферами пов'язане царство богині мертвих Гель. Ігдрасіль постає як живий організм: у підніжжі живуть *норни*, на верхівці — орел, коріння гризе змієподібний Нідгьогг, а між верхівкою та корінням снує вивірка Рататоск. Чотири олені об'їдають старе листя й кору, а норни поливають Ігдрасіль водою з джерела Урд, підтримуючи його життєздатність. Світ людей з оселею богів сполучає райдужний міст Біфрест, який охороняє син Одіна Геймдалль.

Космос складається з 9 взаємопов'язаних світів: Мідгард — світ людей; Асгард — світ асів; Ванагейм — світ ванів; Альвгейм — простір світлих альвів, або *ельфів*; Свартальфаргейм — світ темних альвів (у пізнішій систематизації

Сноррі зближено з цвергами); Ніфльгейм — світ криги й туману; Муспельгейм — світ вогню; Йотунгейм — країна велетнів; Гельгейм — царство мертвих. Джерела не подають детального й суголосного опису всіх 9 світів, тому їхнє співвідношення дотепер є предметом дискусій. Певно, що число дев'ять має фундаментальне значення у скандинавській сакральній традиції: (9 діб Одін висів на дереві заради здобуття *рун*, 9 кроків встиг зробити Тор після смертельного двобою з Йормунгандом, 9 матерів має страж Геймдалль).

Часову перспективу завершує есхатологічна катастрофа — Рагнарек. Перед «сутінками богів» настає загальний занепад: порушуються клятви, руйнуються родинні зв'язки, спалахують братовбивчі війни, світ охоплюють три зими поспіль. Звільняються хтонічні чудовиська, з океану піднімається Йормунганд, виривається Фенрір, а корабель із нігтів мерців Нагльфар, з військом велетнів і чудовиськ, вирушає до місця останньої битви. На рівнині Вігрід боги та сили хаосу вступають у фінальну битву. Гине більшість верховних богів: Одіна поглинає Фенрір, Тор помирає від отрути Йормунганда, Тюр і Геймдалль гинуть у сутичках із Гармом та Локі відповідно. Світ поглинає полум'я. Проте Рагнарек не є остаточним кінцем: після руйнування космосу земля занурюється в море, а потім знову постає оновленою і зеленою, що надає *есхатологічному міфу* мотив космічного відродження. У новому світі виживають молодші боги: сини Одіна Відар і Валі, сини Тора Моді та Магні, повертаються з царства мертвих Бальдр і Гед. Пара людей, Лів і Лівтрасір, які переховувалися в чарівному лісі, започатковують нове людство.

Пантеон

Вищий пантеон становлять дві групи божеств — аси (переважно пов'язані з владою, війною та *магією*) і вани (з родючістю, миром і достатком). Верховний бог Одін — бог мудрості, війни, магії та поезії, покровитель воїнів і володар Вальгалли. Його супроводжують вовки Гері та Фрекі та круки Гугін і Мунін (щодня облітають світ і приносять йому новини). Восьминогий кінь *Слейпнір* переносить Одіна між світами. Центральним епізодом міфології Одіна є його самопожертва заради здобуття вищого знання. Він жертвує власним оком біля

джерела (криниці) велетня Міміра заради мудрості та «внутрішнього зору»; пробиває себе списом і 9 діб висить на Ітдрасіллі як принесений у жертву самому собі («сам собі відданий»), щоби здобути руни та знання про їхню магічну силу.

Тор — старший син Одіна, бог-громовержець, головний борець із велетами та чудовиськами, захисник богів і людей. Його *атрибут* молот Мйольнір символізує грім і силу та підтримує космічний порядок. Серед інших атрибутів Тора — пояс сили Мегінгйорд, залізні рукавиці та колісниця, запряжена козлами. Тюр — давнє божество війни, права та клятв; заради приборкання Фенріра він жертвує власною рукою. Геймдалль є вартовим богів і охоронцем космічного порядку, який сповістить про початок останньої битви. Згідно з «Піснею про Ріга», Ріг (традиційно ототожнюваний із Геймдаллем) є родоначальником трьох соціальних груп — рабів, вільних селян і знаті, що пов'язує його з установами соціального порядку. Серед інших асів — Бальдр, бог світла й гармонії; сліпий Гед, який мимоволі стає його вбивцею; *Брагі*, бог поезії; Улль, бог зимового полювання; Генір, супутник Одіна в космогонічних подіях. До молодших богів належать Відар, Валі, Магні та Моді, які відіграють роль месників у фінальних подіях Рагнареку.

Окреме місце серед асінь посідає *Ідунн*, дружина Брагі та хранителька плодів молодості. Міф про викрадення Ідунн велетнем Тьяці ілюструє вразливість божественного світу: без Ідунн боги починають старіти й занепадати, а її повернення відновлює їхню молодість.

До ванів належать Ньйорд, бог моря, вітрів, мореплавства і достатку, та його діти Фрейр і Фрея. Фрейр уособлює родючість, мир і благополуччя, тоді як Фрея пов'язана з любов'ю, магією та війною й володіє *чаклунством*.

Локі Луфейарсон — складна й амбівалентна постать *трикстера*, водночас помічника й ворога богів. Він допомагає їм здобувати чудесні *артефакти*, проте є батьком Фенріра та Йормунганда і матір'ю Гель. Його інтриги зрештою стають однією з головних передумов Рагнареку.

Важливу роль відіграють жіночі божества: асиня Фрігг, пов'язана зі шлюбом, материнством, родиною та віщуванням, і ванка Фрея. Окрему категорію

становлять валькірії — надприродні істоти, жіночі божества-воїтельки, які за наказом Одіна обирають частину загиблих у бою воїнів і супроводжують їх до обителі богів.

Нижчий рівень міфологічної ієрархії утворюють колективні істоти: світлі та темні альви, богині долі норни (чия кількість не обмежувалася трьома — вважали, що до кожної людини під час народження приходять власні норни), диси (ідизи) — жіночі надприродні істоти, пов'язані з долею та родом, і фюльг'я — надприродні супутники окремої людини або роду.

Особливий архаїчний пласт скандинавської сакральності становить жіночий магічний комплекс: сейд — екстатична магічно-віщувальна практика (окремі дослідники порівнюють сейд із шаманськими традиціями) і спа — ясновидіння та пророкування. Носіями цієї традиції у людському світі вважали мандрівних віщунів — вельв.

Практичний вимір германсько-скандинавської релігії втілювався насамперед у блоті — обряді сакрального жертвопринесення (коней, биків, козлів, у виняткових кризових ситуаціях і людей) та бенкетування. За описом Сноррі Стурлусона, кров'ю жертв кропили жертовник, стіни храму та учасників, а їхнє м'ясо варили для спільного ритуального бенкету. Блоти були пов'язані з календарними циклами та сезонними святами й супроводжувалися проханнями про врожай, добробут, мир і військову удачу. Обряди проводили у священних природних місцях (гаях, біля джерел і скель) і в культових центрах, найвідомішим з-поміж яких була Уппсала.

Важливим складником традиції була вербальна магія: слово, вірш і заклинання наділяли здатністю впливати на *реальність*, приносити перемогу, лікувати або завдавати шкоди. Скальдична поезія, насичена складними *метафорами* — кенінгами, мала не лише естетичну, а й сакральну функцію. Магічну силу слова вбачали також у гальдрах — магічних піснеспівах і заклиналих формулах, які використовували для зцілення, наведення бойового шалу, керування погодою та відкриття замків. У «Промовах Високого» Один перелічує 18 магічних умінь, серед яких гасіння вогню, заспокоєння моря, відвернення стріл, зцілення ран і виклик мертвого для розмови.

Рецепція в культурі

У християнізованій середньовічній Європі скандинавські міфи зберігалися у літературі, *фольклорі*, передусім у героїчних піснях, *баладах* і *сагах*, які побутували в усній формі. В Ісландії, Норвегії, Данії та Швеції перекази про *тролів*, ельфів, велетнів і підземних істот зберегли елементи давньої міфології, а імена богів увійшли до *топоніміки* та назв днів тижня в германських мовах: Wednesday — день Водана, Thursday — день Тора, Friday — день Фреї.

У новочасній європейській культурі перший значний сплеск інтересу до германсько-скандинавської міфології припав на добу *романтизму*. Я. Грімм (див. у статті *Грімми, брати*) у праці «Німецька міфологія» (1835) заклав основи порівняльного вивчення германських вірувань, а В. Грімм сприяв дослідженню та популяризації німецької народної традиції, з її архаїчними міфологічними мотивами. Письменник А. *Еленшлегер* та поет Е. Тегнер (1782–1846; Швеція) романтизували скандинавське минуле, презентуючи богів і героїв як носіїв північної *ідентичності*. Р. *Вагнер* в оперному циклі «Перстень Нібелунга» (1848–1874) створив синтетичну версію германської міфології, поєднавши мотиви «Старшої Едди», «Пісні про Нібелунгів» і середньовічних легенд (ця авторська інтерпретація істотно вплинула на подальше сприйняття германської міфології).

У літературі 20–21 ст. германсько-скандинавська міфологія стала джерелом творчого переосмислення. Цей міфологічний матеріал використав Дж. Р. Р. *Толкін* у «Гобіті» та «Володарі перснів». Давні міфи адаптував до контексту глобалізованого світу й культурних зіткнень Н. Гейман (нар. 1960; Велика Британія) у романі «Американські боги» (2001) та збірці «Скандинавська міфологія» (2017). Міфологічні мотиви простежують у романі М. Крайтона (1942–2008; США) «Пожирачі мертвих» (1976). Фентезійні та науково-фантастичні твори, зокрема «Хроніки Амбера» Р. *Желязни*, використовують образи Світового дерева, множинності світів і конфліктів між богами.

В *образотворчому мистецтві* 19 ст. полотна та графічні цикли на сюжети еддичних текстів створювали П. Арбо (1831–1892; Норвегія) і Л. Фреліх (1820–

1908; Данія). На зламі 19–20 ст. та в 1-й пол. 20 ст. значний внесок у візуальну рецепцію скандинавських міфів і героїчного епосу доклали А. Рекхем (1867–1939; Велика Британія), Й. Бауер (1882–1918; Швеція), відомий інтерпретаціями тролів і велетнів, та В. Погані (1882–1955; США). У сучасному мистецтві міфологічні образи функціонують у фентезійному живописі, цифровій ілюстрації, коміксах і тату-культурі.

Кінематограф і телебачення, особливо наприкінці 20 — на поч. 21 ст., сприяли глобальній популяризації образів нордичного пантеону (зокрема екранізації «Кіновсесвіту Marvel» у США). Близькими до еддиної традиції є європейські проєкти: фільм «Вальгалла: Сага про вікінга» (2009, реж. Н. Рефн: Данія, Велика Британія), серіал «Вікінги» (2013–2021, продюсер М. Герст; Ірландія, Канада), насичений міфологічними *алюзіями*, та серіал «Рагнарок» (2020–2023, реж. М. Герст; Норвегія, Данія), що переносить скандинавські міфологічні образи в сучасний норвезький контекст. Анімаційні стрічки «Вальгалла» (1986, реж. П. Мадсен, Дж. Вараб; Данія) та «Як приборкати дракона» (2010, реж. К. Сандерс, Д. Деблуа; США) містять численні відсилання до уявлень про чарівних істот і північний героїчний світ.

У музичній культурі особливо потужною сферою рецепції стали хеві-метал, фольк-метал і неофольк: шведські гурти «Баторі» («Bathory»), «Амон Амарт» («Amon Amarth») та «Анлішд» («Unleashed»), норвезькі «Енслейвд» («Enslaved») та «Ейнгер'єр» («Einherjer»), німецький «Фалькенбах» («Falkenbach»), фінський «Енсіферум» («Ensiferum») та ін. поєднують міфологічні мотиви із сучасною музичною *естетикою*. Окреме соціокультурне явище становить норвезький проєкт «Вардруна» («Wardruna»), заснований Е. Селвіком (нар. 1979; Норвегія), який створює неофолькову музику, натхненну давньоскандинавською культурою, рунічною символікою та еддиною поезією. У геймінг-індустрії та інтерактивних медіа германсько-скандинавська міфологія стала одним із популярних сетингів на межі 20–21 ст. Ігри «God of War» (2018) та «God of War Ragnarök» (2022) здійснюють масштабне художнє переосмислення міфологічного матеріалу; «Assassin's Creed Valhalla» (2020) інтегрує мотиви скандинавської міфології, зокрема подорожі до Йотунгейма й

Асгарда, у квазіісторичний контекст доби вікінгів. Інтерактивна драма «Hellblade: Senua's Sacrifice» (2017) використовує мотиви Ніфльгейма та Гельгейма як метафору психологічної травми та боротьби з безумством.

Особливий вимір становить сучасний неоязичницький рух (див. *Неоязичництво*), поширений у Скандинавії, Німеччині, Британії та Північній Америці. Асатру (ісл. *Ásatrú* — віра в асів) та інші течії сучасного германського неоязичництва прагнуть до реконструкції або переосмислення дохристиянських релігійних традицій на основі еддичних і сагових джерел, рунічної символіки та реконструйованих *ритуалів*. Водночас окремі неоязичницькі символи, зокрема деякі рунічні знаки та зображення молота Тора, були присвоєні ультраправими й націоналістичними рухами.

В українській культурі

Територія *Давньої Русі*, значна частина якої належить до сучасної України, була контактною зоною між скандинавським світом і слов'янським населенням. Присутність варязьких дружин, купців і правителів, зафіксована у «*Повісті минулих літ*» та підтверджена археологічними матеріалами, створила передумови для культурного й релігійного взаємообміну. Через швидку християнізацію та *асиміляцію* варязької еліти пряма рецепція міфологічних сюжетів у давньоруській писемності була обмеженою. Водночас скандинавський компонент опосередковано позначився на дружинній культурі, військовій *термінології*, окремих поховальних практиках (зокрема із використанням човнів) та деяких фольклорних мотивах.

У науковій думці та літературі України інтерес до германо-скандинавської міфології почав формуватися в 19 ст. у контексті загальноєвропейського романтичного зацікавлення фольклором і давньою історією. М. Максимович досліджував типологічні паралелі між давньоруським героїчним епосом, зокрема «*Словом о полку Ігоревім*», та епічними й міфологічними традиціями інших народів. І. Франко у студіях над *апокрифами*, народною словесністю та давньоруським *епосом* залучав «Старшу Едду» та ісландські саги до компаративного аналізу слов'янського фольклору. Його рецепція

північноєвропейського епосу та популяризація скандинавських літератур сприяли подальшому художньому засвоєнню цієї спадщини, зокрема у творчості його сина П. *Франка* (використав поетичну стилістику «Старшої Едди» для художнього відтворення епізодів історії Русі). *Леся Українка* епізодично зверталася до північних образів, зокрема у вірші «Північні думи». Окремим напрямом її зацікавлень була новітня скандинавська література: так, у статтях «Новітня суспільна драма» та «Утопія в белетристиці», вона зверталася до творчості Г. *Ібсена*, аналізуючи її міфопоетичні та неоромантичні аспекти.

У 20 ст. рецепція германо-скандинавської міфології в Україні розвивалася передусім у науковому та перекладацько-літературному напрямах. Академічний *дискурс* (історичні аспекти «варязького чинника» у формуванні ранньосередньовічної Русі) представлений, зокрема, у працях М. *Грушевського*. Вагомий внесок у перекладацьку справу доклав І. *Качуровський*, який перекладав фрагменти «Старшої Едди», зокрема «Пророцтво вельви», та «Пісні про Нібелунгів», а також досліджував специфіку алітераційного вірша в працях із компаративної метрики. О. *Прицак* детально аналізував давньоскандинавську інтелектуальну традицію, зокрема поетичну Едду та скальдичну поезію; розглядав міф та епос як специфічні джерела історичної інформації про ранню історію *Східної Європи*. В. М. *Гнатюк* залучав широкі європейські паралелі до вивчення української народної *демонології*, а В. П. *Петров* у контексті етногенетичних студій досліджував взаємодію праслов'янського світу з германським, зокрема готським, культурним ареалом.

У художній літературі 20 ст. скандинавські міфологічні та епічні образи використовували для осмислення боротьби, долі, героїзму та *національного відродження*. Нордичні мотиви простежують у творчості представників «*Празької школи*» поезії та ширшого еміграційного інтелектуального середовища. У Є. *Маланюка* мотиви «варязької суворості», метафорика заліза й сталі — складники історіософської концепції, спрямованої на переосмислення витоків і вольового начала української *державності*. Поет і критик О. Стефанович (1899; Україна — 1970; США) поєднував скандинавську

міфологему «північної суворості» з давньоруською *містикою*, інтерпретував українське минуле через образ *конунгів*-варягів і прадавньої військової доблесті. Наприкінці 20 — на поч. 21 ст. з'явилися українські переклади «Старшої Едди», «Молодшої Едди» та окремих ісландських саг, здійснені В. Кривоносом (нар. 1984), що забезпечило ширший доступ до давньопівнічних першоджерел. Сучасна українська поезія і проза дедалі активніше звертаються до скандинавських образів для осмислення війни, героїзму, жертвності та національного спротиву. У контексті *російсько-української війни* актуалізуються архетипові мотиви боротьби з хаосом, воїнської звитяги та побратимства, а образи Рагнареку й Вальгалли переосмислено в мілітарному дискурсі та комбатантській поезії як метафори жертвності, загибелі й подальшого відродження.

В образотворчому мистецтві та музиці України рецепція скандинавської міфології представлена передусім у фентезі, цифровій ілюстрації, історичній реконструкції та етнометалі. Гурти «Nokturnal Mortum» і «Kroda» поєднують нордичні воїнські мотиви та еддичну символіку зі слов'янським язичницьким контекстом. Елементи варязької героїки й норманської естетики присутні також у творчості гурту «Тінь Сонця».

У візуальному мистецтві міфологічні архетипи Півночі використовуються у *графіці* та концепт-арті, зокрема у творчості художників та ілюстраторів М. Паленка (нар. 1976) та О. Манна (нар. 1978; обидва — тепер Україна).

Значення

Германо-скандинавська міфологія є важливим складником духовної спадщини індоєвропейських народів та цінним джерелом для реконструкції *релігійного світогляду* давніх германців. Збережені пам'ятки уможливають, хоча й із численними прогалинами, реконструювати міфологічну систему, де поєдналися праіндоєвропейські корені та специфічні північні традиції.

Важливим надбанням цієї міфології є концепція героїчного фаталізму. Уявлення про цінність самопожертви, вірності та героїчного вчинку, мужній опір хаосу стали джерелом численних літературних, мистецьких і

філософських інтерпретацій.

Образи й символи германо-скандинавської міфології істотно вплинули на європейську літературу, мистецтво та *масову культуру* та продовжують функціонувати в кіно, музиці, літературі, образотворчому мистецтві, відеоіграх і неоязичницьких рухах.

Для України ця традиція має особливе значення у зв'язку зі скандинавсько-руськими контактами Давньої Русі та історичною взаємодією варязького і слов'янського культурних середовищ.

Додатково

* Скальдична поезія, створена при дворах скандинавських конунгів і ярлів, є унікальним історико-літературним джерелом. Завдяки своїй надзвичайно складній формальній структурі вона майже не зазнавала пізніших переробок і зберегла архаїчні міфологічні уявлення у відносно незмінному вигляді. Ця поетична традиція функціонувала як своєрідна усна енциклопедія міфології: її кенінги — багатоступеневі поетичні перифрази — вимагали від слухача глибокого знання міфологічних сюжетів. Скажімо, золото називали «волоссям Сіф», «сіном Грані» або «викупом за видру», що відсилало до відповідних міфів, а поезію іменували «медом Одіна», «кров'ю Квасіра» тощо. Така система поетичних алюзій свідчить про те, що міфологія не була езотеричним знанням вузького кола *жерців*, а становила живий культурний контекст, зрозумілий широкому загалу вільних людей.

*Важливими складниками «Старшої Едди» є «Промови Грімніра» та «Промови Вафтрудніра», де у формі діалогів подано значний обсяг інформації про будову світу, його простори, міфологічні об'єкти й богів, а також «Пісня про Хюміра», що розповідає про риболовлю Тора, під час якої він ловить світового змія Йормунганда. Значну цінність має й «Сага про Інґлінґів», перша частина «Кола земного» Сноррі Стурлусона, де міфи про ванів та асів подано епиграматично — як оповіді про давніх правителів і культурних героїв.

*Детальний опис Ігдрасілля у «Промовах Грімніра» та «Пророкуванні вельви» вказує на три його корені, пов'язані з різними сакральними сферами. За прозовою традицією Сноррі Стурлусона, один корінь сягає світу асів, де біля джерела Урд вони збираються на судилище; другий — Йотунґейма, де біля джерела Міміра приховано мудрість; третій — Гверґельміра, біля якого Нідґгог підгризає корінь і який, у викладі Сноррі, пов'язаний із Ніфльґеймом.

*Зв'язок варягів із територією сучасної України став важливим фактором формування політичного та культурного ландшафту Русі. Скандинавські дружини, що рухалися шляхом «із варягів у греки», принесли з собою не лише військові технології та торгові зв'язки, а й специфічний героїчний етос. Сліди цієї присутності фіксуються в літописних іменах князівської еліти від Рюрика і Олега (Хельгі) до Ольги (Хельги) та Ігоря (Інгвара), а також у матеріальній культурі давньоруського населення. Археологічні знахідки скандинавських мечів, фібул, Березанського рунічного каменя та амулетів зі зображенням молота Тора, виявлені уздовж Дніпровського торговельного шляху (зокрема у містах Києві та Чернігові), свідчать про безпосереднє побутування нордичних релігійно-міфологічних атрибутів у цьому ареалі. Цей етнокультурний синтез сприяв формуванню унікальної давньоруської дружинної культури та військової термінології. І хоча варязький елемент поступово асимілювався, він залишив глибокий слід у праві й династичних зв'язках Русі з рештою середньовічної Європи.

Джерела

А н г л . п е р е к л . —

- *Tacitus. *Germania* / Trans. by J. B. Rives. Oxford : Clarendon Press, 1999. 360 p.
- *Adam of Bremen / Adamus Bremensis. *History of the Archbishops of Hamburg-Bremen* / Trans. by F. J. Tschan. New York : Columbia University Press, 2002. 257 p.
- *Saxo Grammaticus. *Gesta Danorum : The History of the Danes* / Ed. K. F. Jensen. Trans. by P. Fisher Andrén Oxford : Oxford University Press, 2015.
- * *The Nibelungenlied: Translated Into Rhymed English Verse in the Metre of the Original* / Trans. by G. H. Needler. Berkeley : Creative Media Partner, 2026. 596 p.
- У к р . п е р е к л . —
- *Беовульф / Пер. з. давньоангл. О. О'Лір. Київ : Астролябія, 2014. 208 с.
- *Старша Едда / Пер. з давньоісл. В. Кривоніс. Київ : Видавництво Жупанського, 2020. 495 с.
- *Молодша Едда / Пер. з давньоісл. В. Кривоніс. Київ : Видавництво Жупанського, 2024. 528 с.
- *Сага про Егіля, сина Лисого Гріма. Пер. з давньоісл. В. Кривоніс. Київ : Видавництво Жупанського, 2025. 360 с.

Література

- Clunies Ross M. *Prolonged Echoes : Old Norse Myths in Medieval Northern Society* : in 2 vol. Odense : Odense University Press, 1994–1998.
- Пріцак О. Походження Русі. Стародавні скандинавські джерела (крім ісландських саг) / Відп. ред. О. Мишанич; Ред. кол.: О. Пріцак (голова) та ін. Т. 1. Київ : АТ «Обереги», 1997. 1080 с.
- Lindow J. *Norse Mythology : A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford : Oxford University Press, 2002. 381 p.
- Steinsland G. *Norrøn Religion : myter, riter, samfunn*. Oslo : Forente forlag AS, 2005. 488 p.
- Brink S., Price N. *The Viking World*. London-New York : Routledge, 2008. 717 p.
- Schjødt J. P. *Initiation between Two Worlds: Structure and Symbolism in Pre-Christian Scandinavian Religion*. Odense : University Press of Southern Denmark, 2008. 525 p.
- Abram C. *Myths of the Pagan North: The Gods of the Norsemen*. London : A&C Black, 2011. 258 p.
- Larrington C. *The Norse Myths: A Guide to the Gods and Heroes*. London : Thames & Hudson, 2017. 208 p.
- The Pre-Christian Religions of the North: History and Structures* / Eds. by J. P. Schjødt, J. Lindow, A. Andrén : in 4 vol. Turnhout : Brepols, 2020.