

Л.А. Шарикова

Кемеровский государственный университет

Гетерогенность образа-символа дракона в германском мифомире

Аннотация: Мифосознание и архаичное восприятие мира отличаются целостностью и единством его составных частей. Германский (как и любой другой) мир мифов населен антропо- и изоморфными образами, которым издавна приписаны их аксиологические смыслы. Максимально соотнесенные с данными смыслами-ценностями образы рассматриваются в качестве символов этой этнической мифокультуры и исследуются учеными далее через их концептуальные смыслы (соотнесенные со смыслами ценности) для того, чтобы все-таки смочь понять посредством интерпретации сохраненную в мифах для современников в большей степени неизвестную архаичную картину мира, которая, казалось бы, находится за гранью понимания. Исследуя гетерогенные смыслы в изоморфном образе Дракона в текстах Королевского Кодекса (Codex Regius), нужно учитывать их глубинные гомогенные смыслы, которые, с одной стороны, цементируют целостность германской картины мира в мифах и, с другой стороны, раскрывают древнее желание человека обладать такими магическими качествами как у драконов и других языческих богов.

The myth consciousness and the archaic perception of the world are marked by the entirety and uniformity of its components. The Germanic (like each) myth world is animated from antropo- and isomorfen images, to which their axiologisches values have been ascribed. The at most value-related images are considered as symbols of this ethnic myths-culture and investigated further from researchers about their conceptual senses that the unknown and apparently ununderstandable archaic world-picture in myths by interpreting to be able to understand. The heterogeneous senses in the isomorfen image dragon in texts of Codex Regius researching, it is necessary to consider its deeper homogeneous senses, which fix on the one hand the entirety of the Germanic world-picture in myths and, on the other hand, to open the ancient desire of the person to possess such magic qualities as at dragons and other pagan gods.

Ключевые слова: образ-символ, зооморфные образы, германский фольклор, мир германских мифов.

Image-symbol, zoomorphic images, German folklore, world of the German myths.

УДК: 81'42:398.2=112.2

Контактная информация: Кемерово, ул. Красная, 6. КемГУ, факультет романо-германской филологии. Тел. (3842) 583497. E-mail: charikova@kemcity.ru.

Настоящее сообщение посвящено исследованию концептуальных смыслов (далее – КС) зооморфных образов-символов в текстах германских мифов (на примере образа Дракона). В творчестве любой эпохи находит отражение определенная картина мира (далее – КМ), сформированная особым мировидением целых народов. Создатели текстов «Эдды» – древние германцы, носители особого мышления, отличающегося от современного. В древнем искусстве отражены образы, которые наделены особым ценностным статусом (образы-символы) и в совокуп-

ности составляют мифологическую КМ. В качестве исследовательской гипотезы следует заявить о гетерогенном¹ статусе КС, приписанных самым древним образам-символам в германском мифомире, вероятно, по причине их живучести и магической соотнесенности с естественными (природными) стихиями своего мира.

Общее описание древнегерманской мифосистемы наиболее полно представлено в работах Я. Гримма («Die deutsche Mythologie», «Die germanische Goetterwelt»), которое представляет собой переложение содержания германских мифов и описание основных персонажей без их детального анализа. Непосредственно анализом зооморфных образов-символов в различных культурах и прежде всего в германской мифологии занимались лишь несколько фольклористов: Е.М. Мелетинский, А.Я. Гуревич, М.И. Стеблин-Каменский, Т.В. Топорова, представляющие российскую школу фольклористики XX века [Шарикова, 2011, с. 155; Шарикова, Хартманн, 2011, с. 172–173]. Но и их исследования в данном направлении во многом носят описательный характер. **Актуальность темы** заключается в том, что функции зооморфных образов-символов в текстах германских мифов с точки зрения исследования приписываемых им создателями древней мифосистемы КС в филологии изучены крайне мало. В образах-символах, их характеристиках и роли в функционировании мифомира выражается концептуальная КМ древних германцев, поэтому их толкование, изучение сознания архаичного человека – это ключ к пониманию современного человека, его менталитета, объяснению этнических и национальных особенностей.

Исследуемая проблема интересна тем, что она коррелирует с фундаментальной проблемой взаимоотношения языка и сознания, которая была впервые сформулирована Вильгельмом фон Гумбольдтом в его известной работе «О различии строения человеческих языков» («Über die Verschiedenheit des Menschlichen Sprachbaues»). Он полагал, что человеческий опыт, выраженный в содержательных аспектах языка, формирует сознание и мировоззрение людей. Кроме того, он поставил вопрос о том, что дух народа, репрезентируемый его внутренней формой, определяет особенности его языка. Во многом идеи В. ф. Гумбольдта развил Й.Л. Вайсгербер: «Объективный мир представлен предметами природы, объектами материальной культуры, предметами духовных сфер. Человек удерживает через язык свой чувственный опыт объективного мира» [Шарикова, 2004].

Изучение образов-символов в текстах германских мифов актуально по нескольким причинам:

- образы животных первоначально возникали в архаичном мифологизированном сознании древнего человека и затем находили свое отражение в эпосе и искусстве, где выражалась система ценностей древнего общества;
- в результате исследования реконструируются КС компонентов мира, релевантные и сегодня;
- тексты «Старшей Эдды» изучены недостаточно и вызывают большой интерес в современной филологической науке.

Объектом исследования выступают КС, определяющие ядро мифологизированного этносознания, предметом является комплекс случаев вербализации характеристик зооморфного образа-символа в текстах германских мифов. **Цель исследования:** выделить и описать КС образа-символа Дракона в текстах германских мифов. Источниками материала исследования послужили тексты песен о богах «Старшей Эдды».

¹ «Гетерогенный (*греч.* heterogenes – разнородный) – принадлежащий другому роду, неоднородный, составленный из неоднородных элементов» [ФЭС, 2004, с. 101].

1. Особенности древнего мифосознания

Как неотъемлемая часть КМ миф является одним из способов адаптации человеческого общества к условиям окружающей среды, он помогает его членам постичь реалии объективного мира, примириться с некоторыми из них.

«Мифическое мышление определяется единством духовного и природного, отсюда его основа – закон тождества. Мифическое сознание проходит в своем развитии по крайней мере две основные стадии: для первой характерно полное тождество духовного и природного; для второй – разрушение этого тождества, связанное с выделением человеческого из природного окружения» [Мелетинский, 1968, с. 6]. В мифологическом представлении природный мир един, живое тождественно неживому, это приводит к представлению о вечности и цельности мира, о том, что ничего не исчезает бесследно, что смерть – не конец всего, а начало нового мира как миропорядка. «Для мифа характерна замена причинно-следственных связей прецедентом – происхождение предмета выдается за его сущность. ... Объяснить устройство вещи – это значит рассказать, как она делалась, описать окружающий мир – значит рассказать о его происхождении» [МНМ, 1998, с. 13]. Содержание мифа для архаичного человека является реальным событием прошлого (как правило, очень далекого) и не подвергается сомнению [Стеблин-Каменский, 1976]. Первым, кто отверг понимание мифологии как поэтического или философского вымысла, был Шеллинг. Его последователь Э. Кассирер также утверждал, что миф является сознанию как полностью объективная реальность.

Пространственная «модель мира» германской эддической мифологической системы включает «горизонтальную» и «вертикальную» проекции. Горизонтальная проекция антропоцентрична и построена на противопоставлении обитаемого людьми и занимающего центральную, освоенную часть земли Мидгарда пустынной, каменистой и холодной окраине земли (Утгард, Етунхейм), населенной великанами (ётунами), а также находящемуся вокруг земли океану, где живет чудовище Ермунганд. Основу вертикальной космической проекции составляет мировое древо – ясьень Иггдрасиль. Оно связывает землю, где живут люди (Мидгард), с небом, где (в Асгарде) находятся боги и где помещается своеобразный «рай» для павших воинов вальхалла, а главное – с подземным миром, где находится царство мертвых хель и разнообразные водные источники.

Во временном аспекте германская мифология делится на «космогоническую и эсхатологическую (мифы творения и конца мира)», между которыми существует неполная симметрия [Шарикова, 2002, с. 129–130]. Мир возникает из взаимодействия воды и огня с холодом и погибает от пожара и наводнения, стужи и жары, в «начальные» и «конечные» времена повторяются примерно те же поединки богов и хтонных демонов. В то же время асы и ваны (последние поколения германских богов), враждебные в «начале», выступают в «конце» как единое племя богов.

2. Роль зооморфных образов-символов в мифологической картине мира

Для архаичного человека характерным было наделение КС того, что его окружает. «В качестве естественных символов избираются силы и стихии природы, небесные и космические тела, драгоценные камни, реки, моря, леса, животные и т.п.» [Арутюнова, 1999, с. 340]. В быту животным отводилась важная роль: на них охотились и с их помощью охотились, их содержали и получали от них шкуры, шерсть, мясо, молоко, жир, от них защищались и с их помощью защищались. Это не могло не привести к наделению образа того или иного животного какими-то функциями, которые, по мнению человека, оно призвано выполнять в этом мире. Так человек стремился объяснить не только окружающую его при-

роду, но и самого себя, пытался определить свою роль в мироздании. «Отсутствие в сознании определенной дифференциации между человеком и животным, представления о “двойственной” природе человека приводят подчас к крайней неопределённости, вернее, к зооантропоморфному облику героя мифа. Это относится прежде всего к тотемным мифам, в которых действуют тотемные предки-создатели одновременно и какой-нибудь определенной породы животных, и человеческой группы, для которой тот или иной вид животных является тотемом» [Еремина, 1978, с. 9]. При этом моделью мира может быть не только дерево, но и гора, и даже человек. Таким мировым деревом в мифологии германцев является ясень Иггдрасиль. На его вершине сидит орел, а между его глазами – ястреб Ведрфёльнир. Корни ясеня грызут дракон Нидхёгг и змеи. Перебранку между орлом и драконом переносит белка Рататоск. Посередине – четыре оленя, щиплющих листья, олень Эйктюрмир и коза Хейдрун. Ствол Иггдрасиля покрыт медом поэзии, и поедающая его листья коза Хейдрун питает медвяным молоком павших в бою воинов в вальхалле.

«В эддических мифах животные ... в ряде случаев играют центральную роль (волк Фенрир, змей Ёрмунганд, корова Аудумла), и многие человекоподобные главные персонажи принимают образ животного... всё это... реликт той древней эпохи, когда господствовало представление, что животные – это такие же личности, как люди...» [Стеблин-Каменский, 1978, с. 152]. М.И. Стеблин-Каменский пишет о совпадении особи и вида, т.е. каждый зооморфный персонаж выступает как представитель целого вида.

3. Гетерогенность КС образа-символа Дракона в германском мифомире

Дракон, крылатый (летучий) змей, мифологическое существо, представлявшееся в виде сочетания элементов разных животных. Дракон может считаться дальнейшим развитием образа змея. Дракон считался покровителем сокровищ, получить которые можно было только после его убийства. Предполагается, что в образе Дракона соединяются образы животных, воплощавших три противоположных мира – верхний (воздух: птицы), средний (земля, ее поверхность: наземные животные) и нижний (подземный и водный: змеи, рыбы и другие пресмыкающиеся). Помимо контаминации названных природных стихий (воздух, земля, вода), которая объединяет для человека во многом недоступный целостный мир, мировое пространство, для образа Дракона как часть его сущности присуща и четвертая стихия – стихия огня, которой он может управлять: она добывается Драконом из этого мирового пространства, живет в нем, воспроизводится по его желанию, а это в совокупности и есть магия, т.е. великая сила, неподвластная человеку.

В германской мифологии называются два дракона: Нидхёгг и Фафнир.

Нидхёгг – чёрный дракон, грызущий корни ясеня Иггдрасиля, т.е. это изначально изоморфный образ. Нидхёгг эквивалентен змею Ёрмунганду (в горизонтальной проекции), так же как подземные источники и реки, которые берут начало у корней ясеня, можно сравнить с мировым океаном¹.

1. Askir Yggdrasils
drýgir erfipi
meira en menn viti:
hjörtr bítr ofan,
en á hlipu fúnar,

Не ведают люди,
какие невзгоды
у ясеня Иггдрасиль:
корни ест **Нидхёгг**,
макушку – олень,

¹ Из текста «Старшей Эдды» выбраны мини-тексты, содержащие характеристику образа дракона Нидхёгг (из песен Grímnismál «Речи Гримнира», Völuspá «Прорицание вёльвы»).

skerpir **Niðhögg** nepan. [PI]

ствол гибнет от гнили.

2. Sá hon þar vaða
þunga straua
menn meinsvara
ok morðvarga
ok þann er annars glepr
eyrarúnu.
Þar saug **Niðhögg**
nái framgengna,
sleit vargr vera.
Vituð ér enn – eða hvat? [PIB]

Там она видела –
шли через потоки
поправшие клятвы,
убийцы подлые
и те, кто жен
чужих соблазняет;
Нидхёгг глодал там
трупы умерших,
терзал он мужей –
довольно ль вам этого?

3. Þar kemr inn dimmi
dreki fljúgandi,
naðr fránn, neðan
frá Niðafjöllum;
berr sér í fjöðrum,
– flýgr völl yfir, –
Niðhögg náí.
Nú mun hon sökkvask. [PIB]

Вот прилетает
черный **дракон**,
сверкающий **змей**
с Темных Вершин;
Нидхёгг несет,
над полем летя,
под крыльями трупы –
пора ей исчезнуть.

Морфологические характеристики номинаций образа Дракона:

1. **Niðhögg** (1,2,3) – сущ., собств., ед. ч., м. р., не склоняется.
2. **dreki** (3) – сущ., нариц., ед. ч., м. р., не склоняется.
3. **naðr** (3) – сущ., нариц., ед. ч., м. р., не склоняется.

Этимологические характеристики номинаций образа Дракона:

Niðhögg – «Hostile Cutter» («враждебный тот, кто режет, кромсает») [OID],
ср.: **nífl**- «тёмный, туманный», **nept** «изматывающий, разрушительный».

Dreki – от греч. **Derkesthai** «scharf, wild blicken» («зорко, пронзительно, яростно смотреть» [EWB, 1989, S. 302], ср. **tregi** «горе, печаль, мука, боль».

Naðr – «adder», snake («гадюка, змея») [OID], ср. лат. **patrix** «водная змея».

Семантические характеристики номинаций образа Дракона.

Нидхёгг изображается как постоянно что-то поедающий: **skerpir Niphögg** («ест **Нидхёгг**»), **saug Niðhögg** («**Нидхёгг** глодал»). Дракон поедает корни **Иггдрасиля** и тела умерших.

Он описывается как **dimmi** («чёрный») и **fránn** («сверкающий, сияющий»).

Образ дракона **Нидхёгг** связан с разрушением и смертью. Прежде всего, это разрушение основ мироздания (корней дерева **Иггдрасиль**) и, тем самым, жизней жителей этого мира, т.е. германских богов. **Нидхёгг** – существо враждебное жизни, так как его окружает смерть, поэтому и цвет его черный. Эпитет **fránn** («сверкающий, блестящий») использовался не только по отношению к драконам, но и по отношению к мечам [OID]. Возможно, дракон **Нидхёгг** являлся образом войны, которая «несет под крыльями трупы», коверкает («грызет») судьбы и рано или поздно приведет к уничтожению богом бога и человеком человека, т.е. упорядоченного мира в мировом пространстве.

Фафнир (др.-исл. **Fafnir**) – в германской мифологии и эпосе дракон, стерегущий клад, сын **Хрейдмара** и брат кузнеца **Регина**, воспитателя героя **Сигурта**. **Фафнир** завладел чудесным кладом (золотом **Андвари**), убив отца. Сам он был убит **Сигуртом** по наущению **Регина**. В случае с **Фафниром** наблюдается мифоло-

гическая метаморфоза: бог среди себе подобных, переступивший закон мира богов – не убивать, был превращен в дракона в наказание за это преступление¹.

1. Muntu einn vega
orm inn frána,
þann er gráðugr liggr
á Gnitahæði,
þú munt báðum
at bana verða
Regin ok **Fáfnir**;
rétt segir Grípir. [ПГ]

Один ты убьешь
свирепого **змея**,
на Гнитахейд он
лежит, ненасытный;
Регина с **Фафниром**
ты победишь;
правду Грипир
тебе предвещает.

2. Þú munt finna
Fáfnis bñli
ok upp taka
auð inn fagra,
gulli hlñða
á Grana bógu;
ríðr þú til Gjúka
gramr vígrisinn. [ПГ]

Фафнира логово
ты отыщешь,
сокровище в нем
большое добудешь,
золота грузом
Грани навьючишь,
к Гьюки отправишься,
конунг воинственный.

3. Sigurðr var þá jafnan með Regin
ok sagði hann Sigurði, at **Fáfnir** lá á
Gnitahæði ok var í **orms** líki. Hann átti
hñgishjalm, er öll kvikvendi hræddusk
við. [PP]

Сигурд был тогда постоянно с Ре-
гином, и тот сказал Сигурду, что
Фафнир лежит на Гнитахейде, приняв
облик **змея**. У него был шлем-страшило,
которого боялось все живое.

4. Sigurðr ok Reginn fðu upp á
Gnitahæði ok hittu þar slóð **Fáfnis**, þá er
hann skreið til vatns. Þar gerði Sigurðr
gröf mikla á veginum, ok gekk Sigurðr
þar í. En er **Fáfnir** skreið af gullinu, blés
hann eitri, ok hraut þat fyrir ofan höfuð
Sigurði. En er **Fáfnir** skreið yfir gröfina,
þá lagði Sigurðr hann með sverði til
hjarta. **Fáfnir** hristi sik ok barði höfði ok
sporði. [PP]

Сигурд и Регин отправились на
Гнитахейд и нашли там след **Фафнира**,
который он оставил, когда полз к водо-
пою. Сигурд вырыл большую яму возле
следа и засел в ней. И когда **Фафнир**
пополз от сокровища, он изрыгал яд, и
яд падал на голову Сигурда. И когда
Фафнир проползал над ямой, Сигурд
вонзил ему в сердце меч. **Фафнир** за-
трясся и стал бить головой и хвостом.

5. Inn fráni **ormr**,
þú gerðir frñs mikla
ok galzt harðan hug,
heift at meiri
verðr hölða sonum,
at þann hjalm hafi. [РФ]

Змей могучий,
шипел ты громко
и храбрым ты был;
оттого сильнее
людей ненавидел,
что шлемом владел ты.

6. Þú því rétt,
er ek ríða skyldak
hélug fjöll hinig;

Виновен ты в том,
что сюда я приехал
по склонам священным;

¹ Из текста «Старшей Эдды» выбраны мини-тексты, содержащие характеристику символа дракона Нидхёгг (из песен Gríppisprá «Пророчество Грипира», Reginsmál «Речи Регина», Fáfnismál «Речи Фафнира»).

fæi ok fjörvi
réði sá inn fráni **ormr**,
nema þú frýðir mér hvats hugar.
[РФ]

богатством и жизнью
змея бы владел, –
ты к битве понудил.

Морфологический анализ номинаций образа Дракона:

1. ormr (1, 3, 5, 6) – сущ., нариц., ед. ч., м. р., склоняется (ormr – Nom., orms – Gen., orm – Akk.).

2. Fáfnir (1, 2, 3, 4) – сущ., собств., ед. ч., м. р., склоняется (Fáfnir – Nom., Fáfnis – Gen., Fafni – Akk.).

Этимологические характеристики номинаций образа Дракона:

Ormr – слово общегерманское, от и.-е. *uer- «drehen, biegen» («сворачивать, огибать, оборачивать») [EWB, 1989, S. 489].

Fáfnir – этимология слова неизвестна, но ср.: fa «хватать, держать».

Семантический анализ номинаций образа Дракона.

Дракон живет в пещере. Он силен, ядовит, агрессивен и враждебен окружающим. Его боится всё живое. Однако дракон изображается побежденным. Фафнир является хранителем сокровищ, назначен на эту должность в наказание перед остальными богами. Дракон – не исконный образ Фафнира: orms líki («облик змея»), т.е. Фафнир – бог, родственник прочим германским богам, житель того же мира, поэтому тот, кто съест его сердце, будет понимать язык животных. Дракон охраняет сокровища, главное из которых – знание. Возможно, то, что дракон силен и почти непобедим, отражало представление древних германцев о трудностях, которые придется преодолеть, чтобы заполучить какие-то природные ресурсы, знания о них и о мире и набраться мудрости.

Возможно, Фафнир символизирует окружающий мир, настроенный враждебно и чинящий препятствия на пути к богатству и знаниям. Их приходится забирать силой. Тот факт, что дракон побежден, скорее всего, утверждал веру в то, что человек способен получить желаемое. Оба дракона – это видение человеком окружающего мира, настроенного враждебно и агрессивно. Он несет войну и смерть, прячет от человека свои богатства и заставляет сражаться, чтобы что-то получить.

Итак, в мифологии древних германцев животные играли очень важную роль. Некоторые образы-символы животных в большей степени связаны с антропоморфными героями мифов, следовательно, те качества / ценности / отношения, им присущие, в большей степени ценились в архаичном обществе.

Образ-символ Дракона, зафиксированный в текстах германских мифов, крайне неоднороден, представлен двумя драконами (возможно, и третьим – змеем Ёрмунгандом, образ которого явно очень древен). Гетерогенность образа-символа Дракона в германских мифах состоит, на наш взгляд, в следующем:

а) в его всестихийной сущности: ему подвластны все природные стихии (воздух, земля, вода, огонь);

б) в его разном происхождении: зооморфный образ дракона Нидхёгга и антропоморфный образ дракона Фафнира, скорее, как более поздняя примитивная метафоризация первого;

в) в его разнородных функциях: грызть, уничтожать корни мира богов (а, значит, и мира людей) и охранять сокровища этого мира от людей;

г) он коррелирует со всеми возможными отношениями, выражаемыми образ-символом: «человек – окружающий мир», «человек – ценность», «человек – человек».

Однако при разложении компонентов гетерогенности образа-символа Дракона можно заметить гомогенный смысл, объединяющий их на более высоком

уровне. Дракон злобен, враждебен миру и его обитателям, это образ смерти этого мира, за которым наступит время следующего. И если не будет Дракона, то каким образом мир хтонных германских богов уступит свое время новому. А сокровища, охраняемые Драконом и принадлежащие богам, вероятно, должны быть сокрыты от людей для их же блага, чтобы не могли уподобиться своим богам. В итоге отрицательный знак образа меняется на положительный, и Дракон выступает как символ неизменного прогресса (смена времени миров) и хранитель границы миров между богами и людьми.

Для архаичного человека животные – неотъемлемая часть мира, такие же его составляющие, как и сам человек, но отличающиеся от него средой обитания и какими-то качествами. На месте богов, способных превращаться в животных, архаичный человек представлял себя. Ему были недоступны те качества, которыми обладают животные, поэтому он восхищался ими и поклонялся им, приближая животных к богам и, следовательно, к себе. Человек всегда стремился к тому, что ему недоступно, наделяя богов тем, что ему самому хотелось бы иметь [Sharikova, 2012, p. 152]. В этом и состоит сущность концептуализации мира человеком, в неотъемлемом «человеческом факторе», создавшем культуру, язык и мифы.

Литература

- Арутюнова Н.Д. Язык и мир человека. М., 1999.
- Еремина В.И. Миф и народная песня; Миф. Фольклор. Литература. Л., 1978.
- Мелетинский Е.М. «Эдда» и ранние формы эпоса. М., 1968.
- МНМ – Мифы народов мира: В 2-х т. М., 1998. Т. 1.
- Стеблин-Каменский М.И. Миф. Л., 1976.
- Стеблин-Каменский М.И. Историческая поэтика. Л., 1978.
- ФЭС – Философский энциклопедический словарь. М., 2004.
- Шарикова Л.А. Проблемы интерпретации этномифа // Социокультурная герменевтика: проблемы и перспективы. Кемерово, 2002. С. 127–130.
- Шарикова Л.А. Лингвистическая концепция Лео Вайсгербера: учебное пособие. Кемерово, 2004.
- Шарикова Л.А. Концептуальные исследования аутентичного мифа в филологии // Гуманитарное обозрение. 2011. № 5(48). С. 155–161.
- Шарикова Л.А., Хартманн (Кузнецова) Ю.А. Концепции анализа древних памятников и методология исследования вербального этносознания // Функциональные свойства единиц языка. Пермь, 2011. С. 172–210.
- EWB – Etymologisches Wörterbuch des Deutschen. Berlin, 1989.
- OID – Old Icelandic Dictionary. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://norse.ulver.com/dct/zoega/index.html>. Дата обращения – 1.02.2013.
- Sharikova L.A. Conceptual meanings of the isomorphic image-symbol of the raven in german world of myths // European Science and Technology: international scientific conference. Wiesbaden, 2012. Vol. II. P. 147–152.