

АРХЕОЛОГІЯ

УДК [7.031.18 : 291.212.4] : 140.8 (=113)

Король Д.О.

СКАНДИНАВСЬКИЙ ЗВІРИНИЙ СТИЛЬ. СВІТОГЛЯДНІ ПАРАЛЕЛІ МІЖ СТЕПОМ ТА ПІВНІЧЧЮ

Статтю присвячено проблематиці становлення еддичного світогляду давніх скандинавів у контексті архаїчного образотворчого мистецтва. Висвітлюються основні моменти суті зооморфного коду та проводиться паралель між степовим скіфо-сарматським звіриним стилем VII ст. до н.е. - Vст. н.е. та північним V - XI ст. н.е. Паралелізм аргументується спільним становленням нових світоглядних засад під час готського панування в сарматських землях у III - V ст.

Останнім часом увагу дослідників почали привертати пам'ятки давнього мистецтва в контексті їх міфологічного значення. Адже відомо, що архаїчні суспільства залишили по собі зображення не сцен звичайного життя, а тільки суспільно-важливих речей та ситуацій. Божественних істот можна побачити навіть в натуралістичному живописі палеоліту. В мистецтві розвинених цивілізацій, щоправда, можна зустріти і зображення конкретного живого правителя, і батальні сцени, і побутові... Проте інша річ - традиційні суспільства неоліту-раннього металу. Все, що вони зображували, безпосередньо стосувалося їхніх світоглядних принципів, міфопоетичної моделі світу, міфічних сюжетів.

Взагалі ж, з приводу давнього мистецтва слід процитувати А.Ф.Єремєєва: "Мистецтво - явище суспільне. З його допомогою індивідуум отримує світовідчуття та світорозуміння колективу. Отримує за допомогою самостійного за формою, хоча й суворо регламентованого мистецтвом по суті, включення у свій життєвий досвід того досвіду, що він набув, досягаючи художній твір. Це може відбутися лише тоді, коли втілені в мистецтві події, об'єкти, явища мають суспільний інтерес, коли вони загальнозначущі /.../ ... Варто підкреслити, що найзначущі об'єкти беруться лише з боку їх найважливішої суспільної функції, що саме і визначила їх особливу значущість" [1].

У даній статті розглядається скандинавське архаїчне мистецтво VI - XI ст. та його зв'язки зі степовим звіриним стилем. Насамперед - у світоглядному контексті. Відомо, що скандинавська міфологія неодноразово зазнавала впливів та інновацій внаслідок контактів з іншими культурними середовищами. Впливи цих середовищ доцільно виявляти безпосередньо з міфів, лінгвістичного аналізу, факторів взаємодії носіїв археологічних культур та - з архаїчного мистецтва.

Зокрема, значний іранський компонент в еддичних міфології та світогляді, що на думку автора має місце, слід розцінювати, як результат безпосередніх, досить тривалих (160 років, а може, й більше) контактів та етнокультурних взаємовпливів германо-скандинавських та іранських етносів, особливо під час готського панування у Північному Надчорномор'ї. Проте подальші дослідження можуть виявити й більш ранні контакти. Тож у запропонованому матеріалі висвітлюється один з аспектів зазначених етнокультурних впливів, а саме - звіриний стиль.

З-поміж вчених, які досліджували проблематику цього питання, варто згадати Б.О.Рибакова, який намагався на основі пам'яток енеолітичного мистецтва відреконструювати трипільську міфологію і слов'янську - за давньогрецьким мистецтвом; К.Д.Лаушкіна, який відреконструював услід за В.І.Рав-

донікасом космос предків лопарів-саамів; Д.С.Раєвського та С.С.Безсонову, котрі, досліджуючи матеріальну культуру скіфів, вивчали й їхню міфологію; Арієля Голана, який здійснив спробу знайти код до давньоземлеробської загальносвітової символіки та зробити реконструкцію неолітичного світогляду.

Тепер щодо сюжетів та образів давньоскандинавського мистецтва. Спершу буде доцільно викласти певні думки з приводу зазначених вище впливів на формування скандинавської міфологічної традиції та виділити в ній кілька шарів (під шарами маються на увазі етнохронологічні групи). Принагідно зазначимо, що нами пропонується розширена схема, і всі її пункти висувуються як даність. Насправді - це тема спеціального дослідження, яке вже здійснено автором і буде опубліковано окремо.

Отже, саме так, узагальнено, виглядають шари формування едичної традиції стародавньої Скандинавії (під якими розуміються, як уже зазначалося, етнохронологічні групи):

А) *Палеолітично-мисливський, або Арктичний.*

В) *Палеолітично-мисливський* - південний (виноситься окремо, оскільки крім ескалеутського населення на Півночі проживало палеоевропейське; перші - мисливці на моржів, другі - риболови та мисливці на лісову дичину).

їх треба розділяти: світ однієї людності - біля крижаного океану, світ іншої - у горах, серед тайги, річок, луків. У мезоліті майже нічого не змінилося, та в неоліті ситуація вже інша.

С) *Протосаамський* (за Лаушкіним). За способом життя носії цього світогляду також були мисливці, але займалися при цьому рибальством та оленярством. Їх основний культ - сонце-олень (Мяндаш).

Д) *Землеробсько-скотарський палеоевропейський*, до якого додаються фактично одночасно південні шари -

Е) *Мегалітичний* (пов'язується із Середземноморсько-Атлантичною культурою мегалітичних споруд); та

Ф) *Ранньоіндоєвропейський* (власне - культури бойових сокир та шнурової кераміки з межі IV—III тис. до н.е.).

За ранньобронзової доби маємо шари:

Г) *Карельський*, який можна ідентифікувати як із саамською людністю, так і з пра-Фіннами.

Н) *Північно-індоєвропейський*, де в міфах побутують елементи балто-слов'яно-германські, кельтські та венедські.

За ранньозалізної доби маємо вже:

І) *Архаїчний германський*. Його описав Таціт. Тут ще залишається своєрідна конкуренція культів різних племен. Відчуваються змішані індоєвропейські елементи. Але вже є етнічні германські особливості, не властиві ані балтам, ані слов'янам. Відбулися контакти із сарматами, після чого сформувався

Ж) *Готський шар* (за пам'ятками мистецтва поморської, пшеворської та вельбарської культур).

Також майже одночасно від доби Латену до початку нашої ери постають:

К) *Фінський*,

Л) *Кельтський*,

М) *Греко-римський шари*.

Приблизно з кінця IV ст. н.е., з початку доби "Золотого Віку" та кінця доби Великих Переселень, в Скандинавії встановлюється власне

Н) *Едичний шар*.

і найпізніший, але теж приблизно у IV-V ст. н.е. -

О) *Християнський шар*.

Отже, варто тепер на основі конкретних археологічних матеріалів, пам'яток архаїчного мистецтва проілюструвати та, можливо, дещо скоригувати ту частину вищенаведеної розробки, яка стосується опису світогляду, маркованого зоологічним кодом. За допомогою цієї схеми можна, зрештою, спробувати реконструювати розвиток германської міфології.

Саме з території населення Онезько-Ладозького регіону разом із зображальною традицією проникали культу, що їх К.Д.Лаушкін означив як протосаамські [2]. Зокрема - культ Небесного Оленя, героя-покровителя, що символізував також плодючість.

Втім, у Бохуслані (південно-західна Швеція) культу ці набули нового розвитку та виділились під впливом інших релігійних систем у самобутній давньоскандинавський світогляд. Архаїка цієї традиції, що сходиться до місцевого, давньоземлеробського шару, відзначається культом *предків-альвів*, увагою до потойбічного існування душі. Із цим пов'язане і раннє сприйняття образу "човна смерті".

За енеоліту-ранньобронзової доби виникає карельський шар і одночасно, з півдня-заходу - мегалітичний. Ці впливи нашаровува-

лись на індоєвропейські мотиви (культури бойових сокир), що спричинило бурхливий розвиток уявлень про божества та їх функції, їхні імена мали як індоєвропейський характер, так і, здебільшого, тубільний і збереглися до часів "Едди". Втім, в іконографії вони виникали лише в якості міфологічних персонажів, на зразок героїв "Калевали".

У 1200-800 рр. до н.е. відбувається своєрідна трансформація світоглядного канону, що супроводжувалася й зміною поховального обряду. Налагоджуються активні контакти з південними сусідами - Лужицькою культурою. Можливо, це вплинуло і на світогляд іллірійців, у яких за римської доби було чимало образів, близьких до скандинавських. Втім, на півночі, з одного боку, активізується сонячний культ, з яким поєднується давня традиція, пов'язана із культом Змія-праотця. З другого боку, боги з персонажів міфів та ритуалів перетворюються на об'єкти культу та відповідним чином іконографізуються. З'являються атрибути, що дозволяють ідентифікувати ці персонажі із власне давньогерманським пантеоном [3].

За доби пізньої бронзи та Латену (800-400 р. до н. е.) виникають власне еддичні мотиви. Зокрема - однорукий бог-вождь, благословення шлюбу молотом, Тор у колісниці, простромлена чимось людина поруч із човном (смерть Бальдра?) тощо. Поширюються також такі мотиви: Змій у конячій подобі (індоєвропейська символіка), що несе сонце; мотив "сонячної ладді"; близнюки; озброєні персонажі тощо.

За ранньозалізної доби простежується певна світоглядна усталеність, проте водночас поступово згасає культ Тіваза-Тюра як верховного бога, і на перший план виходить образ Водана-Одіна. Тільки через п'ятсот років виникає прагнення заповнити світоглядний вакуум, що склався на межі ер (саме таку лауну дають нам північні старожитності). Контакти з кочовиками Надчорномор'я (а почалися вони, певно, ще з V ст. до н.е., коли скіфи в своїх походах дійшли до Балтійського моря) дуже цьому сприяли.

Від часів "Золотого віку Інглінгів" (V-VI ст. н.е.) по всій Германії поширюється північний звіриний стиль. С.С.Бессонова влучно зазначила: "...Для всіх так званих архаїчних суспільств (...) була характерна така форма суспільної свідомості, за якої вся природа, всі космічні та соціальні сили набувають звіриної подоби" [4]. Наприклад, сибірські на-

родності, угро-фінські, саамські та багато інших північних мешканців традиційно оздоблювали предмети побуту (з дерева чи кістки) зображеннями тварин або окремих частин їхнього тіла (лап, голів: за принципом "pars pro toto"). Це була і оберегова магія, і тотемічні вірування. Бильця ліжок часто прикрашалися головами зміїв, так само, як і носи кораблів, - така традиція виникає ще за кам'яної доби. Таку ж роль відігравали демонічні личини на санях, ткацьких верстаках, возах (це переважно речі з Усеберга) [5]. Прикраси у вигляді двох перехрещених зміїв можна побачити на кониках на дахах будинків (хоча часто їх дублюють коні та лебеді).

Личинами прикрашали майже все - лиштва, віконні рами, двері, краї дахів, борти транспортних засобів, тобто все, куди можуть потрапити духи і якимось шкодити. І навпаки, коли люди не хотіли образити духів цієї місцевості, обереги нейтралізували. Так, у відомій "Книзі про заселення Норвегії" - "Landnámabók" - написано, що язичницькі закони (930 р.) починалися з такої заборони: "Люди не повинні мати в морі кораблів зі звірячими головами, а якщо вони їх мають, то повинні сховати ці голови до того, як їх буде видно з землі, і не підпливати до землі з вищиреними звірячими головами та з писками, що роззявили пащу, аби не злякати духів-покровителів країни ("landvattir" - Д.К.)". Мабуть, така заборона виникла тому, що люди вірили в магічну силу звірячих голів, які оширилися [6]. Магічні жезли лопарів мали ручки збоку у вигляді лосячих голів. Відома традиція "озвірювати" посуд, наприклад чаші-качки, чи ложки з ведмежими головами. Це властиве й фіннам, і слов'янам. І ця традиція не обмежується різбленням, вона існує і в ювелірній справі.

Яскравими ілюстраціями світогляду при формуванні еддичного канону є фібули (особливо готландського походження). В основі орнаменту фактично будь-якої північної фібули - змії або якась хтонічна істота (своєрідні "фібули-дракони"). Вже в 500-х роках нашої ери відмічаються складні поєднання: в основі фібули - кільканадцять голів змія-дракона, а всі вони - частини суцільної змієвої фігури. Зустрічаються також і два довгоносих ящери, що стоять один навпроти одного (як і в зображеннях близнюків-зміїв), і людські обличчя, і химерні обличчя демонічних істот.

Всі ці пам'ятки свідчать про виникнення такого явища, яке Вільгельм Хольмквіст назвав *"розчинення форм"*, характерного для германського "звіриного стилю". На його думку, основи цього стилю могли бути запозичені як з античного, так і східного, а подекуди й кельтсько-східного стилів. "В германському мистецтві доби Великого Переселення народів ми часто зустрічаємося зі складними та загадковими експериментами з елементами форми, вражаючою грою, що дає непередбачувані результати. В такому разі художники, справді, відходять від традицій і створюють щось нове" [7]. Проте навряд чи варто впадати в мистецтвознавчі крайності. Нове виникало, але передусім у світогляді, ідеології. Внаслідок якихось зовнішніх чи внутрішніх впливів у давніх скандинавів змінилося сприйняття дійсності. Це зумовило і відповідну перебудову моделі світу, космологічних принципів, *що потребувало нових підходів, нових засобів вираження*. І те, що цей переворот стався саме за доби Великого Переселення народів у V-VI ст. до н. е., лишалося досі поза увагою.

Є підстави говорити про запозичення рис північного звіриного стилю доби Венделю саме з надчорноморських степів, найвірогідніше під час готсько-сарматської взаємодії. Можливо, що канон "фібул-драконів" виробився там само (не без фракійських впливів). На деяких фібулах знизу традиційно зображували ящера, а на верхній пластині - людську фігуру. Це перейняли й слов'яни. Наприклад, Б.О.Рибаків наводить дуже цікаві свідчення про слов'янське божество Нижнього світу - Ящур, зображеного на фібулах Середнього Подніпров'я VI-VII ст. Деякі з цих виробів - явно скандинавського походження. Але деякі, певно, місцевого виробництва, виготовлені, можливо, під тим же північно-германським впливом. Проте вони відбивають вже дещо інші міфологічні уявлення.

Основним сюжетом фібул були: змії - орел - людина (бородань). Коли згадати міф про викрадення меду поезії, то на думку спадає образ Одіна, якого можна зіставити з особою-сутністю фібули. Цей Один-дракон символізував охорону (функція змія) сакральної влади правителя (за традицією - родича верховного божества). Тому, можливо, зображення Одіна були і на князівських шоломах. Фібула могла бути присвячена духові-покровителю людини - *хамінг'ї*.

Отже, можна стверджувати, що фактично через сарматських "онуків" скіфи змогли передати далі свій спадок. Народ не змінює свій космологічний код, а лише опановує новий спосіб його виявлення. У такому разі скіфський код мав відповідати скандинавському.

Скіфи використовували для цього тварин, які мали найвиразніші видові відмінності. Окрім того, бралася до уваги й територія їхнього існування, що значно полегшує оперування ними в контексті зоологічного коду. Д.С.Раєвський вказував на "...можливість універсального опису світобудови засобами зоологічного коду". Тож основні можливі характеристики:

Птах - небо, Верхній світ;

Риба/Плазун - Нижній світ, хтонічний. Це відповідає і космогонії сусідів скандинавів - саамів, які вплинули на формування власне скандинавського світогляду.

Був у саамів і Середній світ, який персоналізує Олень (як, зокрема, і у скіфів). Олень в обох традиціях - уособлення людського світу, а в протоскіфів, мабуть, відігравав роль то-тема. Проте замість риби у них, як правило, фігурував Хижак, частіше котячий.

Але й Хижий Птах така ж смертоносна істота, що й хижак. Отже, ним маркується не просто Верхній світ, але світ хтонічний, тобто, з хтонічним світом зіставляються як хижак, так і птах.

Що ж до власне едичної моделі, то ми маємо яскраву ілюстрацію маркування зон Всесвіту засобами зоологічного коду. Це - світове дерево, ясень Ігдрасіль. За "Еддою", на його верхівці сидить орел із яструбом на клюві. В коренях живуть змії, а внизу під деревом згорнувся чорний дракон Нідхейг. У кроні ж ясена стоять чотири олені, які, на думку дослідників, означають чотири сторони світу (і одночасно, певно, чотири пори року, чотири добові частини, чотири вітри тощо [8]), Є в скандинавській моделі і посередник-медіатор між зонами Всесвіту - білка.

У скіфів також існує цей сюжет: т. зв. "навертя Папая". Середній світ там марковано людиноподібною бородатою постаттю, верхній - птахами, а нижній - вовками. Важко в цьому контексті не згадати Одіна з круками та вовками (хоча спочатку замість Одіна ці атрибути належали божеству неба Тіваз-Тюру, що більше б відповідало образу Папая). І одні, й другі уособлювали в скіфській моделі хтонічний простір. Хоча не можна стверджувати,

що образ наверх - саме Папай, але то - тема окремого огляду.

При цьому для скандинавів хтонічний світ до певної міри віддавна був "рідним" (не випадково їхні поминальні ладді мали вигляд зміїв). Отже, ці тварини в них уособлювали верховне божество (зокрема - Одіна), тобто семантика була позитивною. Принаймні змії був, як вже зазначалось, оберегом, бо це - господар-володар, що захищає свою власність. Тож зміїв охоче носили як прикраси-обереги на плащах, поясах, на руках у вигляді браслетів, у волоссі, як застібку, про що свідчать пам'ятки ще бронзової доби [9].

Від скіфів півночі лишилися стилістика, манера виконання, як, наприклад, скручений у кільце хижак. У них цей образ символізував кордони світу, межі. А в скандинавів був свій символ - змії Йормунганд. їм було відомо, що "хтонічний світ у міфології - не лише стихія смерті, а й породжуюче начало" [10]. До речі, видається цікавим зіставлення таких зоологічних маркерів, як вовк та змії. Насправді "така заміна настільки доречна, що ми вважаємо вовка іншою формою міфологічного змія [11]".

Якщо у нартів, нащадків сарматів, є згадки про вовка-праотця, то й у скандинавів могли зберегтися рештки уявлень про змія-праотця. Адже у нартів є міф про велетня, що, скрутившись у кільце, *охороняв* вогонь, який, наче Прометей, викрадає нарт Сирдон [12]. Отже, наявна функція й охоронця, охоронця кордонів - зокрема.

Нарешті, постать оленя - символічна для скіфо-сакської ідеології. Саамський світогляд, заснований на культурі небесного оленя, вплинув у свою чергу на едичну модель світу. Можна згадати славнозвісного оленя Ейктюрніра, оленів на ясені. Припускають навіть, що бог Хеймдалль, праотець людей за "Еддою" мав зооморфну іпостась у вигляді оленя [13].

Варто, втім, наголосити, що у скіфів - на відміну від скандинавів - образ оленя відіграв провідну роль - він символізував людство в усіх його життєвих проявах (плодючість, добробут тощо). Мистецтво звірино-стилю було у скіфів тотальним, тому і відбивало загальнонаважливі цінності в усіх можливих аспектах. Тоді як у скандинавів сакральне мистецтво розвивалося у двох напрямках: "зоологічний" - це вже згадуване оздоблення предметів побуту - берегова магія нижчого рівня, що відображувала буденні взаємини з духами. Другий - мистецтво знаті. Саме

знать з V-VI ст. почала активно експлуатувати степові світоглядні мотиви. Однак її цікавили не життя та плодючість, а вдача, військова слава та магічна сила, яку можна отримати з рук божественного покровителя. Ці інтереси були більш прагматичними, проте і більш сакралізованими. Так, основними зображальними об'єктами скандинавської знаті були Змії-дракон, хижі птахи та небесна тварина Слейпнір, в якій поєднувалися риси коня, бика, дракона та оленя: приклад комбінованої тварини на зразок близькосхідного грифона.

Ми вже згадували поліморфізм, перетікання як складову рису північної традиції. Але існують зображення, де з багатьох об'єктів створюється один, або один якийсь об'єкт виявляється множиною. Це пояснюється так: "На ті місця тварини, які майстер хотів виділити, він примальовував зображення інших тварин або їхніх частин" [14]. При цьому основну фігуру тварини на такій картині можна роздивлятися як свого роду "космічне тіло", кожен елемент якого міг бути в свою чергу маркованим зооморфними символами, тобто визначатися в термінах того ж зоологічного коду (*саме про себе у собі*). На думку Раєвського, це уявлення про космічне тіло лежить скоріш за все в основі створення фантастичних синкретичних образів, що поєднують риси різноманітних тварин [15].

Як бачимо, скіфська модель не суперечить скандинавській. Скандинави, як й інші народи, нічого нового для себе не позичали, а шукали лише нові способи вираження. Скіфський звіриний стиль лише продовжив північну зооморфну традицію і по-новому висвітлював звичні скандинавам образи. Це не був новий спосіб мислення, а радше новий спосіб вираження цього мислення.

* * *

Готське перебування в Надчорномор'ї (разом із гепідами, герулами, бургундами), що тривало майже 200 років, спричинило взаємопроникнення двох типів культур. Це вплинуло на світоглядну модель північних германців, що призвело до виникнення нового способу зображення звичних образів засобами звірино-стилю. Можливо, північні германці через сарматів-аланів познайомились із певною компіляцією іранських (мітраїстичних) уявлень та степовою релігією. Зійшлися пів-

нічна і степова традиції героїчного епосу. Втім, і слов'яни мали бути активними посередниками в цьому процесі. Чимало міфологічних сюжетів було переосмислено і трансформовано саме в цей час.

Як приклад розглянемо славнозвісний нартський епос. Ще Ж. Дюмезіль показував надзвичайну контамінацію образів і цілих мотивів при зіставленні міфів осетинів та скандинавів. Передусім треба згадати своєрідних двійників-трікстерів, Локі та Сирдона, що мають не лише ідентичні характери, але й дуже подібні міфологічні біографії. На думку дослідника, мотив млина Гротті, що намелює військо конунгу Фроді, аналогічний міфу про нескінченне військо нартського "Володаря риб". Вже згадувана хтонічна істота, що скрутилася навколо об'єкта, який охороняє, нагадує образ велетня, що лежить біля вогню в нартському міфі, а також "мідгардського змія" у скандинавів. Можна також три роди, що фігурують в еросі, розбити в індоєвропейському

ключі за дюмезільовськими функціями. Це, відповідно, *Ахсартагката* (воїни), *Алагата* (сакральна функція) та, пов'язані із накопиченням матеріальних цінностей (третя функція), *Бората*. Вони конфліктують один з одним та взаємодіють аналогічно скандинавським асам, ванам і йотунам.

У V-VI ст. н.е., за доби Великих курганів у Швеції (Золотий Вік інглінгів), ці, переосмислені в новій етносоціальній ситуації, міфологічні мотиви виявилися провідними при формуванні власне *еддичного світогляду*, про що свідчать ювелірні вироби означуваного періоду та готландські поховальні стели. Втім, реконструйовано його ще недостатньо, бо в інтерпретації Сноррі Стурлусона міфо-космос дещо відрізняється від світогляду доби походів вікінгів і є часто пізнішою трактовкою з філософських, а в чомусь - і християнських позицій. Подальше дослідження пам'яток матеріальної культури має прояснити чимало туманних моментів в еддичних мотивах.

1. *Еремеев А.Ф.* Происхождение искусства (теоретические очерки). - М.: Молодая гвардия, 1970. - С. 174-175.

2. *Лаушкин КД.* Онежское святилище: опыт новой расшифровки некоторых петроглифов Карелии // Скандинавский сборник. - 1959. - № 4. - С. 98-111.

3. *Bengtsson Lasse,* The Rock Carving Tour. - Uddevalla, 1995. - P. 32.

4. *Бессонова С.С.* Религиозные представления скифов. - К.: Наук, думка, 1983. - С. 37.

5. *Ràcz István.* A Vikingek Öröksége. - Budapest, 1983. - 180 p.

6. *Матюшина И.Г.* Магия слова: скальдические хулительные стихи и любовная поэзия. - М.: РГГУ, 1994. - С. 10.

7. *Хольмквист Вильгельм.* Золотая пектораль из Мене // Сокровища викингов. - Л.: Эрмитаж, 1979. - С. 16.

8. *Попович М.* Мировоззрение древних славян. - К.: Наук, думка, 1985. - С. 54-61.

9. *Montelius Oskar.* Die kultur Schwedenes in vorchristlicher zeit. - Berlin: Druk und verlag von Georg Reimer, 1885. - P. 44-101.

10. *Раевский Д.С.* Модель мира скифской культуры: проблемы мировоззрения ираноязычных народов евразийских степей I тыс. до н.э. - М.: Наука, 1985. - С. 119.

11. *Потебня А.А.* О мифическом значении некоторых обрядов и поверий. - М., 1865. - С. 278.

12. *Дюмезиль Ж.* Скифы и нарты / Сокр. пер. с франц. А.З.Алмазовой. - М.: Наука, 1990.

13. *Мелетинский ЕМ.* "Хеймдалль" // Мифы народов мира. - М.: Рос. энциклопедия, 1997. - Т. 2. - С. 587.

14. *Раевский Д.С.* Вказ. праця. - С. 125.

15. Там само. - С. 125.

Korol D.O.

SCANDINAVIAN ANIMAL STYLE. THE STEPP-NORTH IDEOLOGY PARALLELS

The article is dedicated to the problem of the forming of Scandinavian Eddic ideology in the archaic art context. The main points of the Zoological Code nature are given, and the parallel between the Stepp Scytho-Sarmatian animal style of VII-th BC - V-th AD and Northern one of V - XI-th AD is made. It is explained by the reasons of the common forming of the new ideological basis during the Gothish ruling in the Sarmatian lands in the III - V centuries AD.