

ФІЛОСОФСЬКІ ДОСЛІДЖЕННЯ

УДК 165.12 : 130.2

DOI 10.35433/2220-4555.25.2026.phyl-1

Ярослав Білик,

доктор філософських наук, професор,
професор кафедри теорії культури і філософії науки
Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна
ORCID: 0000-0002-9611-3733
bilyk2008@ukr.net

СЕРЕДНЬОВІЧНА МІФОЛОГІЯ: ДОСВІД ФІЛОСОФСЬКОГО ОСМИСЛЕННЯ

Феномен середньовічної міфології досліджується на прикладі уявлень про гномів (дворфів, краснолюдів). Міфологема карликів взагалі є досить універсальною і присутня в міфах багатьох народів, однак тільки в середньовічній міфології вона виходить на провідне місце. Уявлення про гномів (краснолюдів) постають важливою частиною культурного коду епохи Середньовіччя. Найбільш розробленими і деталізованими є уявлення щодо гномів у польських і кельтських міфах. Польський варіант гномів – з власною назвою «краснолюди» можна вважати доволі типовим для цієї доби.

Важливим джерелом нашого дослідження також є середньовічні літературні збірники: різні варіанти Фізіологу та Бестіарію. Середньовічні міфи і світоглядна символіка стали важливим підґрунтям появи й розвитку в сучасній культурі літературного жанру фентезі (Дж. Толкін, в сучасній Польщі – А. Сапковський). Середньовічна міфологія суттєво відрізняється від класичної античної. Гноми в середньовічних міфах, а децю пізніше вже на сторінках літературних творів, постають дуже різноманітними за своїми характеристиками і звичками: серед них є мудреці, доблесні воїни, чудові ремісники, але також ледарі та шахраї. Спільноти гномів – це копія тогочасного суспільства, вони майже як люди. Гноми є важливою частиною культурного коду цієї епохи. Основні середньовічні персонажі (гноми, ельфи) показані в контексті аксіологічних параметрів через понятійну опозицію добра і зла. Ця опозиція не є простим поділом на «абсолютне добро» та «абсолютне зло», а вибудовується на відмінностях та подібностях у їхній природі, культурі та світогляді. Органічне «вплетіння» краснолюдів та інших подібних персонажів до буттєвих конструкцій дозволяло мислячій людині сприймати життєвий шлях індивіда не таким трагічним як в античності. Гра є основою сприйняття міфології Середньовіччя. Середньовічна міфологія дозволяла сприймати ряд життєвих ситуацій за

аналогією до сценічних ігор і тому більш комфортною. Характерним для ментальності цієї доби було намагання особистості в кожній речі чи явищі, у кожній події, навіть, на перший погляд, незначній, обов'язково розгледіти їх як загальний, так і потаємний сенс та призначення; тому й для краснолюрів обов'язково визначалось їх місце в ієрархії буття. Екзистенційні та аксіологічні характеристики буття таких персонажів із необхідністю сприймалися як такі, що постають доповнюючими до власного буття людини.

Ключові слова: міфологія, філософія, Середньовіччя, краснолюди (гноми), символіка, аксіологічні характеристики, культурний код.

Yaroslav Bilyk. Średniowieczna mitologia: doświadczenie rozumienia filozoficznego.

Zjawisko średniowiecznej mitologii jest badane w tym artykule na przykładzie pojęcia krasnoludów. Mitologem karłów jest dość uniwersalny i obecny w mitach wielu krajów, lecz tylko w mitologii średniowiecznej wysuwa się na czołowe miejsce.

Wyobrażenie krasnoludów (krasnoludków) stało się ważną częścią kodu kulturowego średniowiecza. Pojęcie "krasnolud" jest najbardziej rozwinięte oraz najbardziej szczegółowe w mitach polskich i celtyckich, dlatego polska wersja krasnoludów może być uznana za dość typową dla tego okresu. Istotnym źródłem naszego badania jest literatura średniowieczna: różne wersje physiologus i bestiariuszy. Mity średniowieczne i symbolika ogólnościatowa stały się istotną podstawą pojawienia się i rozwoju gatunku literackiego fantasy we współczesnej kulturze (J. Tolkien, A. Sapkowski – we współczesnej Polsce). Mitologia średniowieczna znacząco różni się od mitologii starożytności klasycznej. Główne średniowieczne postacie (gnomy, elfy) ukazywane są w kontekście parametrów aksjologicznych poprzez koncepcyjną opozycję dobra i zła. Ta opozycja nie jest prostym podziałem na „absolutne dobro” i „absolutne zło”, lecz opiera się na różnicach i podobieństwach w ich naturze, kulturze i światopoglądzie. Organiczne „wplatanie” krasnoludów i innych podobnych postaci w konstrukty egzystencjalne pozwalało myślącemu człowiekowi postrzegać ścieżkę życiową jednostki jako mniej tragiczną niż w starożytności. Mitologia średniowieczna pozwoliła nam postrzegać wiele sytuacji życiowych poprzez analogię do sztuk teatralnych, a przez to wygodniej.

Gra stanowi podstawę percepcji mitologii średniowiecza.

Charakterystyczną cechą mentalności tej epoki była dążność jednostki do dostrzegania w każdej rzeczy lub zjawisku, w każdym zdarzeniu, nawet na pierwszy rzut oka nieistotnym, zarówno ogólnego, jak i ukrytego sensu i celu; dlatego też krasnoludy miały określone miejsce w hierarchii bytu. Egzystencjalne cechy bytu takich postaci były postrzegane jako takie, które zdają się uzupełniać ich własny byt.

Słowa kluczowe: mitologia, filozofia, Średniowiecze, krasnoludzie, symbolika, charakterystyki aksjologiczne, kod kulturowy.

Yaroslav Bilyk. Medieval Mythology: The Experience of Philosophical Comprehension

This article examines the phenomenon of medieval mythology through the case study of dwarves. The mythologem of dwarves is quite universal and present in the mythology of different nations, but only in the medieval period does it occupy a leading place. . Ideas about gnomes (dwarves) become an important part of the cultural code of the Middle Ages. The most developed and detailed concepts of dwarves can be found in Polish and Celtic myths. The Polish version of dwarves, known by the specific term "krasnoludzie", can be considered typical for this period. An important source of this research is medieval literature, specifically different versions of the Physiologus and Bestiaries. Medieval myths and worldview symbolics became an important basis where a literary genre of fantasy appeared and developed in contemporary culture (J. Tolkien, A. Sapkowski in contemporary Poland).

Medieval mythology differs from classical antiquity one in many ways. Main medieval characters (dwarves, elves) are shown in the context of axiological parameters through the conceptual opposition of good and evil. This opposition is not a simple division into "absolute good" and "absolute evil", but is built on the differences and similarities in their nature, culture and worldview. The organic "weaving" of dwarves and other similar characters into existential constructs allowed a thinking person to perceive the life path of an individual as less tragic than in antiquity.

The game is the basis for the perception of the mythology of the Middle Ages. Medieval mythology allowed us to perceive a number of life situations by analogy with stage plays and therefore more comfortably.

Characteristic of the mentality of this era was the individual's attempt in every thing or phenomenon, in every event, even, at first glance, insignificant, to necessarily see both their general and secret meaning and purpose; therefore, for dwarfs, their place in the hierarchy of being was necessarily determined. The existential and axiological characteristics of the existence of such characters were necessarily perceived as complementary to a person's own existence.

Key words: mythology, philosophy, the Middle Ages, dwarves ("krasnoludzie"), symbolism, cultural code.

Постановка проблеми. Феномен середньовічної міфології у формі соціокультурних і художніх інтерпретацій постає доволі помітним фактором життя сучасної людини. Поява та успіх літературного жанру фентезі (насамперед у творчості Дж. Толкіна) зумовив постійне зростання інтересу різних верств суспільства до багатьох сторін середньовічного культурного

буття – першочергово через посередництво «фентезійної» картини світу. Культурний код такого «прочитання» міфології Середньовіччя в сучасності впливає на світогляд, а подекуди має цікаві (і несподівані!) прояви. Наприклад, у Варшаві є район з неофіційною назвою «Мордор». Побудований кілька десятиліть тому на тодішній околиці міста для офісних працівників, він отримав таку назву за своєрідний стиль архітектури. Інтереси сучасної житлової забудови цього району вимагали від влади відповідного піару: тому нові вулиці цілком офіційно отримали назви «Гендальфа» і «Толкіна», що зумовило позитивні зміни в репутації району. Можна також згадати численні приклади ідентифікації самих себе росіянами як орків, що, звісно, є алюзією на толкіновську інтерпретацію середньовічної міфології. Все це свідчить про актуальність нашого дослідження.

Ступінь наукової розробленості. Варто передусім зазначити, що вся доба Середньовіччя лише з середини ХХ століття стає предметом наукових і філософських досліджень. Саме системні дослідження представників «школи Анналів» зумовили поступову руйнацію хибних просвітницьких інтерпретацій цієї історико-культурної доби. Роботи Ф. Броделя, Ж. Ле Гоффа, Ж. Дюбі, Р. Перно та інших дослідників дозволили по-новому осмислити особливості цієї культури [5; 14]. Грунтовні філософські дослідження Х.-Г. Гадамера створили можливості більш адекватного сприйняття середньовічного мистецтва [4]. Середньовічні міфи стали важливим підґрунтям появи жанру фентезі в сучасній художній літературі (Дж. Толкін, А. Сапковський) [7; 8; 9; 11; 12; 16]. Проте власне феномен середньовічної міфології й донині все ще залишається недостатньо дослідженим на теренах філософської та культурологічної думки. Філософська інтерпретація міфології у нас ґрунтується на дослідженнях сутності міфології вітчизняного дослідника О. Білика [1].

Метою дослідження є філософський аналіз феномену середньовічної міфології та його соціокультурних інтерпретацій в контексті впливу на сучасність.

Виклад основного матеріалу. Своє дослідження міфології епохи Середньовіччя ми свідомо обмежуємо осмисленням лише окремих аспектів цього важливого й цікавого культурного феномену. Феномен середньовічної міфології першочергово досліджується в нашій статті на прикладі аналізу уявлень про гномів (дворфів, краснолюдів). Зазначимо, що міфологема карликів взагалі постає досить універсальною і присутня в міфах багатьох народів, однак тільки в середньовічній міфології вона виходить на провідне місце. Найбільш розробленими і деталізованими є уявлення щодо гномів в польських і кельтських міфах. Тому саме польський варіант гномів – з власною назвою «краснолюди» – можна вважати доволі типовим для цієї доби. Важливим джерелом дослідження є й середньовічні літературні збірники: різні варіанти Фізіологу [15] та Бестіарію. Традиція

середньовічної бестіарності раніше була досліджена в авторських працях [2, с. 112–118; 3, с. 55–65].

Середньовічні міфи і світоглядна символіка стали важливим підґрунтям появи і розвитку в сучасній культурі доволі популярного літературного жанру фентезі, насамперед завдяки Дж. Толкіну. В сучасній Польщі ця традиція плідно продовжується А. Сапковським [7; 8; 9]. Популяризація жанру фентезі в сучасній українській культурі зумовило також появу інтересу дослідників до окремих елементів давніх українських міфів [10].

Вважаємо, що формування й еволюція уявлень про гномів (дворфів, краснолюдів) насамперед були органічно пов'язані зі світоглядною символікою. Зазначимо, що вся система світоглядної символіки доби Середньовіччя виникла на основі осмислення кількох важливих традицій середньовічної філософії і теології. Першочергово варто послатись на філософсько-теологічні здобутки Іоана Дамаскіна, які були творчо осмислені вже філософською думкою Високого Середньовіччя. Саме вони багато в чому визначали світоглядні позиції як романіки, так і готики [14; 15].

Наступну з впливових традицій, які суттєво вплинули на формування середньовічного світогляду, ми пов'язуємо з феноменом існування в цей період надзвичайно важливої і цікавої бестіарної традиції у середньовічній філософській (і мистецькій) думці. Зазначимо, що філософське дослідження бестіарної традиції позитивно вплинуло на появу більш адекватних інтерпретацій своєрідності культурного коду цієї епохи. Так звані Бестіарії насамперед відомі як доволі типові зразки середньовічної літератури – явище того ж понятійного ряду, як і Фізіолог. Основна структурна відмінність бестіарного мистецького жанру – це присутність художніх мініатюр як важливого доповнення до тексту. Власне Бестіарії тим і відрізняються від жанру Фізіологу, що пропонують певний тип візуалізації нарративам щодо реальних і вигаданих істот. Зауважимо, що бестіарії були досить поширеним літературним жанром протягом кількох століть, але до нашого часу збереглося лише декілька екземплярів.

Бестіарна традиція не є суто середньовічним продуктом: витоки цієї традиції можна віднайти у пізньоантичному суспільстві. В цьому контексті варто згадати творчу традицію представника Олександрійської школи Клавдія Еліана на теренах греко-римської літератури. У відомих його творах, зокрема «Про тварин» і «Стромати» («Строкати оповідання»), вже визначаються основні традиції особливої інтерпретації образів тварин (етична, естетична), які в наступні століття стали важливою основою фундації бестіарного світогляду [6]. Тварини в його інтерпретації постають в ідеалізованій формі. На переконання Еліана, людям також є чому повчитись у тварин: у його творах тварини постають навіть як взірці моральних чеснот для людей (ставлення до смерті, справедливість, хоробрість тощо). Етичні порівняння непомітно, але послідовно переходять

до алегоричних і символічних. Саме тому так органічно вписуються в канву його оповідей й відомості про химерних та дивовижних тварин, яких взагалі немає в природі [2, с. 113].

Така незвична інтерпретація персонажів тваринного світу була пов'язана в роботах Клавдія Еліана також із сакральними уявленнями, що поставало досить важливим для формування та подальшої еволюції всієї традиції середньовічної бестіарності. У формуванні низки визначальних особливостей середньовічної світоглядної символіки варто підкреслити роль філософських і теологічних побудов Ісідора Севільського і Василя Великого. Так, Ісідор Севільський, спираючись на «Фізіолог», філософські здобутки Амвросія Медіоланського та Василя Великого, у своїй «Етимології» багато в чому сформулював основу світоглядної парадигми, що визначала світ символів тих часів. Зауважимо, що руйнування зазначеної парадигми в наступний період цієї культурної доби (куртуазність і культурна стилізація Пізнього Середньовіччя) призвели до появи літературного жанру так званих «Бестіаріїв кохання», які були вже власне лише імітацією цієї важливої традиції.

На сторінках середньовічних бестіарних творів в досить незвичних для сучасної людини інтерпретативних ракурсах постають постаті різноманітних тварин. Одні з них є начебто добре знайомими істотами: лев (*leo* – надалі також даємо оригінальні назви латиною), їжак (*herinacius, echinus*), лисиця (*vulpes*), олень (*cervus*). Інші істоти явно запозичені з античної міфології, наприклад, такі, як кентавр (*onocentaurus*) або сирени (*sirenes*). Деякі з цих представників бестіарного понятійного ряду взагалі постають дуже мало знайомими сучасній людині й тому здатні викликати навіть подив: анталоп (*antalops*), єдиноріг (*unicornis, monoceros*). Більше того, деякі з них постають навіть химерними, наприклад, мантикора (*manticora*), що традиційно зображувалась монстром (химерою), істотою з тілом, що є поєднанням різних тваринних елементів та головою людини.

Всі ці істоти, і знайомі, й незнайомі для сучасної людини, визначалися в бестіарних текстах, як правило, взагалі незвичним, часто досить-таки дивовижним чином. Наприклад, дика коза (*carpa*) спочатку описувалася як тварина, що мешкає у високогір'ї, але далі вона вже була показана як символ Всевідання Бога, а гори – як такі, що символізують собою апостолів і пророків. Рись (*lynx*) серед усього іншого наділялася магічною здатністю бачити крізь стіни. Пантера – вона взагалі поставала «найпрекраснішим звіром», зразком містичної краси («хитон Йосифа»), «солодке дихання» її приваблює всіх тварин; як «захисник всього живого» вона порівнювалася з Ісусом Христом; а розмаїття та гра кольорів її шкіри – з уявою про Премудрість Божу. Орел (*aquila*) був показаний як символ людської душі. Єдиноріг описувався, щонайперше, як символ чистоти та непорочності і тому існувало давнє переконання, що вловити його має можливість лише

непорочна діва (це часто зображувалось на художніх мініатюрах, що супроводжували текст); але як так званий містичний «духовний єдиноріг» він взагалі постає невловимим, адже його ріг показаний як символ єдності з Богом-отцем. Єдиноріг також подекуди ототожнювався з Дівою Марією. Лев у Бестиаріях завжди був одним з центральних персонажів; адже як «невидимий лев» він був пов'язаний з уособленням сил добра: найчастіше він ототожнювався з Ісусом Христом, окремі атрибути якого символізують також орел, пантера, пелікан [2, с. 112–118].

Відтак твори бестиарного жанру часто постають доволі незвичними для сприйняття сучасним читачем. Художні портрети звичайних представників тваринного світу (лев, пантера, олені, лисиця, змії тощо) органічно доповнюються суто міфічними істотами, що запозичені з різних історико-культурних традицій (кентавр, єдиноріг, василіск, мантікора, сирени).

Всі такого роду персонажі, як реальні природні істоти, так й вигадані (міфічні) персонажі часто супроводжувалися незвичними (і навіть дивовижними для сучасної людини) описами, що містили постійні алюзії на добре відомі (принаймні для середньовічної мислячої людини) міфологічні чи біблійні сюжети. Варто звернути увагу й на характер і структуру текстів, що супроводжували візуальний бестиарний ряд. Такі текстуальні пояснення повинні були, на нашу думку, спрямовувати увагу читача на адекватне розуміння візуалізації бестиарних образів, що були показані на сторінках цих творів. Слід зазначити і таку специфіку бестиарних текстів: зазвичай вони передбачають присутність кількох рівнів можливої інтерпретації цієї символіки, що дозволяло по-різному, залежно від глибини знань читача (і також мети звертання до подібних джерел) прочитати і зрозуміти такі джерела [2, с. 112–118].

Підкреслимо, що феномен бестиарності неможливо пояснити необізнаністю тогочасних авторів з реальним тваринним світом. Важко уявити, що тогочасні вчені не відали, якими в дійсності були хоча б такі поширені за доби Середньовіччя у Європі звірі, як лисиці, вовки, рисі, бобри тощо. Стосовно сприйняття бестиарних творів (а також інших пам'яток середньовічного мистецтва), то слід зазначити, що сучасні соціокультурні уявлення неможливо і некоректно механічно накладати на тогочасні: методологія авторитетних дослідників цієї епохи (М. Блок, Ф. Бродель, Ж. Ле Гофф, Ж. Дюбі) взагалі пропонує задля отримання адекватних результатів максимальне «занурення» в середньовічну ментальність [5].

Справа ще й в тому, що такі твори, як Бестиарій чи Фізіолог було виконано у контексті середньовічного символічного світогляду. Без врахування такої обставини неможливо взагалі адекватно зрозуміти цей мистецький феномен. Звичайні повсякденні уявлення склали лише перший (найнижчий) ступінь

ієрархії світоглядної символіки і тому практично не брались до уваги укладачами таких творів.

За нашим висновком, який є результатом власних досліджень сутності середньовічної символіки [2, с. 98–120], Бестіарії можна вважати одним із найпоказовіших і найважливіших прикладів розбудови системи середньовічної символіки. Дійсно, всі істоти, що були показані й описані в таких творах, визначалися в текстах незвичним, а часто навіть дивовижним чином, але тільки з точки зору людини сучасності. Бестіарні тексти передбачали існування у кожного об'єкта (тобто істоти, яка була тут зображена, адже крім власне тварин персонажами Бестіаріїв були різноманітні міфічні істоти) крім звичайних природних якостей, також низку символічних значень. Але цей символічний ряд не є повним: як правило, там відсутні деякі, часто навіть досить суттєві значення, оскільки частина символічних значень тогочасно сприймалась як загальновідома і тому не потрапила на сторінки цих творів, а частина була втрачена з плином часу. З цієї причини сучасна інтерпретація більшості текстів є по суті спробою реконструкції їх первинних значень. Доказом цього можна вважати етимологічні пояснення в Бестіаріях.

Не можна також однозначно погодитись з так званими «етимологічними» теоріями щодо інтерпретації самого явища бестіарності [10]. Хоча етимологічні пояснення в Бестіаріях дійсно мали місце, але вони, на нашу думку, були лише наслідком руйнування всієї системи символічного світобачення, коли укладачі більш пізніх редакцій доби Пізнього Середньовіччя намагалися вже *post factum* пояснити значення символу в тих умовах, коли генеза символу була вже в недостатній мірі зрозумілою.

Жанр середньовічної бестіарності в своїй розвинутій формі передбачав дивовижне поєднання тексту у віршованій формі та кольорової мініатюри. Зазначимо, що колір також відігравав помітну роль в структурі цієї символіці. Своєрідна композиція тексту і кольору була не тільки відображенням складної багатоступеневої системи символіки. Бестіарність постає результатом дещо механічного поєднання світоглядних систем романіки та готики.

Відомо, що в основі світогляду романіки перебувала ідея щодо нерозривної єдності космосу і Творця, світу створеного з творячою субстанцією. Весь космос (у всіх своїх частинах) мовою символів вказував на присутність Творця. Відкидаючи думку щодо безпосереднього пізнання Бога, середньовічні теологи вважали за можливе опосередковане пізнання Автора (Творця) всесвіту через пізнання й осмислення системи символічних конструкцій. Романіка (насамперед в клонійській модифікації) розглядала бестіарні образи як важливий ступінь символічного опису буттєвості, який поставав важливою складовою реальності для тогочасного спостерігача. Саме тварин і птахів вона сприймала як своєрідних природних одиниць

символічного виміру буття. Саме тому вони були сприйняті як основа геральдичної системи, прикрасили своїми зображеннями лицарські лаштунки і стіни будівель, стали основою «звіриного епосу» в літературі, а поєднання їх з рослинними мотивами створили основу орнаменту, який розміщувався на одязі та будівлях, без якого вже неможливо уявити середньовічне мистецтво. Крім того, кожне місто намагалось мати власний звіринець, який розміщували, як правило, в міському центрі, біля стін кафедрального собору [3, с. 62–65].

Надання ж таким істотам певних символічних значень було зумовлено тогочасними герменевтичними традиціями: насамперед біблійськими, а також античними (Арістотель, Еліан) та східними. Останнє поняття є досить умовним, оскільки об'єднує дійсно східні традиції, що прийшли з Ірану та Індії, та власну дохристиянську міфологічну традицію.

Світи романіки (а пізніше і готики) всією системою притаманних їйому зооморфних символів вказували на свого Творця і свідчили про його могутність. Сприймаючи цей дивовижний світ зі страхом і любов'ю, людина насамперед зустрічала там різноманітні втілення своєї душі, своїх мрій, сподівань, прагнень, ілюзій – під личиною звірів, які мусили відігравати ролі людей. Одвічні для людини проблеми осмислення колізій добра і зла, життя і смерті, що постали в бестіарному вигляді, підкреслювали драматизм її буття, але також навчали, попереджували, свідчили.

Формування та еволюція уявлень щодо гномів (краснолюдів) були зумовлені не тільки особливостями середньовічної світоглядної бестіарної символіки. Процеси міфологізації також багато в чому визначались легендами і фольклорними джерелами. Іншим впливовим фактором слід визнати «народне християнство» – дивовижну трансформацію окремих християнських ідей крізь призму квазіміфологічних уявлень різних суспільних верств. Аналіз американським дослідником Дугласом Андерсоном теоретичного підґрунтя художньої творчості Дж. Толкіна свідчить про це [16, с. 9–10]. Відомий засновник жанру фентезі в іншій своїй іпостасі був професором Оксфордського університету і визнаним фахівцем з середньовічної культури. Його власні наукові дослідження (12) дали йому можливість не тільки з'ясувати важливі характеристики середньовічних уявлень про гномів (дворфів, краснолюдів), а й транслювати їх за межі академічної науки у своїх художніх творах: у Дугласа Андерсона це детально проаналізовано у примітках і поясненнях до сучасних видань книги Дж. Толкіна [16]. Такого роду трансляція забезпечила з часом не тільки широку популяризацію цих міфічних персонажів у світі сучасного мистецтва (а також у просторі комп'ютерних ігор), але й загальну «впізнаваність» образу гнома в масовій культурі.

Середньовічна міфологія на відміну від класичної греко-римської набагато чіткіше відрізняла і оцінювала хтонічне та інфернальне. Наприклад, на рівні

світоглядної бестіарної символіки крім однозначно позитивних і негативних істот-символів представлені також ситуативні образи. Так, зокрема, однозначно репрезентантами сил добра постають лев, єдиноріг, перікан тощо, сил зла – василіск, сирени і мантікора, але наприклад, змія в залежності від ситуації (які візуальні символи є поруч, який смисловий контекст даної мініатюри) може отримувати різні конотації. Проте уявлення щодо міфічних персонажів на кшталт гномів, ельфів, тролів, кобольтів тощо завжди будувались через осмислення бінарної опозиції добра і зла. Гноми (краснолюди) як і ельфи ніколи не відносились до хтонічних чи інфернальних персонажів. Буттєвість цих істот осмислювалась аналогічно до людини – з необхідністю постійно робити моральний вибір між добром і злом. Тому гноми в середньовічних міфах, а дещо пізніше вже на сторінках літературних творів, постають дуже різноманітними за своїми характерами і звичками: серед них є мудреці, доблесні воїни, чудові ремісники, але також бешкетники, ледарі та шахраї. Спільноти гномів – це копія тогочасного суспільства, вони майже як люди, це важлива частина культурного коду Середньовіччя.

В середньовічній культурі гноми (краснолюди, дворфи) описувались як представники однієї з людиноподібних рас, які наділені розумом. Це істоти, що традиційно мешкають під землею чи в горах, але найчастіше поруч з людьми: вони постають жителями підземних споруд багатьох середньовічних міст (Польща, Німеччина) чи проживають недалеко від них (Англія). Спосіб життя гномів, система влади та організація спільноти, їх зовнішній вигляд, одяг, види діяльності та дозвілля є дуже схожими на людські. Вони набагато менші за людей – до чверті росту середньої людини; тільки польські міфи описують краснолюдів більшими – до половини людського росту.

На відміну від античної міфології, середньовічні світоглядні норми передбачали постійне використання аксіологічних параметрів в якості важливого підґрунтя для інтерпретації подібних персонажів. Уявлення щодо природи гномів були похідними від оцінок тодішньої суспільної думки, яка багато в чому була побудована на християнських конотаціях: саме тому про гномів (краснолюдів) згадують не лише народні легенди та автори художніх творів, але також філософи та богослови. Важливою була також наступна обставина: відповідно до існуючих світоглядних традицій Середньовіччя всі подібні істоти оцінювались щодо наявності у них душі – панувало переконання, що у гномів (як і у ельфів, наприклад) вона є, на відміну від тролів чи кобольтів. Тому з такими істотами були можливими різні форми комунікації середньовічної людини (політична, господарська, побутова тощо). За таким критерієм гноми отримували екзистенційний статус дуже високого рівня, майже такий самий, як у людей. Таким чином, осмислена їх буттєвість дозволяла різні види взаємовідносин з людьми: польські легенди, наприклад, згадують військову допомогу загонів краснолюдів одному з

перших польських князів. Подібні сюжети з старовинних польських міфів стали важливою основою фентезійних сюжетів А. Сапковського [7; 8; 9].

Середньовічна міфологія, як і вся культура цієї важливої і цікавої епохи, мала яскраво виражений ігровий характер (Ж. Ле Гофф, Ж. Дюбі). Органічне «вплетіння» краснолюдів та інших подібних персонажів до буттєвих конструкцій дозволяло мислячій людині сприймати життєвий шлях індивіда не таким трагічним як в античності. Середньовічна міфологія, як частково і «народне християнство», дозволяла сприймати ряд життєвих ситуацій за аналогією до сценічних ігор і тому більш комфортно. Гноми, ельфи, велетні і дракони отримували певне смислове навантаження – як набір необхідних ролей в контексті єдиного універсума [3, с. 55–65]

Варто підкреслити, що міркування середньовічних богословів і філософів про буттєвий статус людини та природу її душі у порівнянні з іншими істотами – такими як гноми (краснолюди) чи ельфи – з плином часу зумовили появу і розбудову поняття екзистенції в першій схоластиці (Альберт Великий, Бонавентура) і пізніше реновацію античного поняття культури в «бароковій» (другій) схоластиці Франціска Суареса (за висновками Ф. Шіллера) [2, с.39-42].

Висновки. Середньовічна міфологія суттєво відрізняється від класичної античної. Основні середньовічні персонажі міфології (гноми, ельфи) розкриті в контексті аксіологічних та екзистенційних параметрів через понятійну опозицію добра і зла. Ця опозиція не є простим поділом на «абсолютне добро» та «абсолютне зло», а вибудовується на відмінностях та подібностях у їхній природі, культурі та світогляді. Уявлення про гномів (краснолюдів) постають важливою частиною культурного коду епохи Середньовіччя. Характерним для ментальності цієї доби було намагання особистості в кожній речі чи явищі, в кожній події, навіть, на перший погляд, незначній, обов'язково розгледіти як їх загальний, так і потаємний сенс та призначення. Тому і для краснолюдів обов'язково визначалось їх місце в загальній ієрархії буття. Екзистенційні характеристики буття таких персонажів із необхідністю сприймалися як такі, що постають доповнюючими до власного буття людини.

Список використаних джерел та літератури

1. Білик О. Міф і філософія. Харків: Тов. «Едена», 2010. 188 с.
2. Білик Я. М. Дослідження ігрового феномену в культурі. Харків: Константа, 1998. 144 с.
3. Білик Я. М. Ігровий феномен в середньовічній культурі. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Теорія культури і філософія науки».* 2020. Випуск 62. С. 55–65.
4. Гадамер Г.-Г. Герменевтика і поетика. Київ: Юніверс, 2001. 288 с.
5. Дюбі Ж. Доба соборів. Київ: Юніверс, 2003. 316 с.
6. Еліан Клавдій. Строкати історії. Львів: Априорі, 2020. 320 с.

7. Сапковський А. Відьмак. Останнє бажання (Книга 1). Харків: Клуб сімейного дозвілля, 2016. 288 с.
8. Сапковський А. Відьмак. Меч призначення (Книга 2). Харків: Клуб сімейного дозвілля, 2016. 368 с.
9. Сапковський А. Відьмак. Кров Ельфів (Книга 3). Харків: Клуб сімейного дозвілля, 2016. 320 с.
10. Сліпушко О. М. Давньоукраїнський бестиарій (звірослов). Київ: Дніпро, 2001. 144 с.
11. Толкін Дж. Р. Р. Володар Перснів. Частина перша: Братство Персня. Львів: Астролябія, 2020. 704 с.
12. Толкін Дж. Р. Р. Падіння Артура. Львів: Астролябія, 2016. 235 с.
13. Толкін Дж. Р. Р. Сильмариліон. Львів: Астролябія, 2014. 576 с.
14. Pernoud R. Blask średniowiecza. Kraków: Andegavenum, 2023. 320 s.
15. Schröder C. Der Millstätter Physiologus. Text, Übersetzung, Kommentar. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2005.
16. Tolkien J. R. R. Hobbit. Albo tam i z powrotem / Wstęp i objaśnienia Douglas A. Anderson / Wrocław: Bukowy las, 2022. 456 s.

References (translated&transliterated)

1. Bilyk, O. (2010). Mif i philosophy [Myth and philosophy]. Kharkiv: Edena [in Ukrainian].
2. Bilyk, Y. M. (1998). Doslidjennya igrovogo fenomena v kulturi [Research into the gaming phenomenon in culture]. Kharkiv: Konstanta [in Ukrainian].
3. Bilyk, Y. M. (2020). Ihrovyi fenomen v seredn'ovichnii kul'turi [The gaming phenomenon in medieval culture]. *Visnyk Kharkivs'koho natsional'noho universytetu imeni V. N. Karazina. Seriya «Teoriya kul'tury i filosofiya nauky»*. Vyp. 62. 55–65 [in Ukrainian].
4. Gadamer, H.-G. (2001). Hermenevtyka i poetyka [Hermeneutics and poetics]. Kyiv: Univers [in Ukrainian].
5. Duby, G. (2003). Doba soboriv [Age of church]. Kyiv: Univers [in Ukrainian].
6. Elian, K. (2020). Strokati istorii [Stromates]. Lviv: Apriori [in Ukrainian].
7. Sapkowski, A. (2016). Vidmak. Knyga 1. [Witch]. Kharkiv: Klub simeynogo dozvilla [in Ukrainian].
8. Sapkowski, A. (2016). Vidmak. Knyga 2. [Witch]. Kharkiv: Klub simeynogo dozvilla [in Ukrainian].
9. Sapkowski, A. (2016). Vidmak. Knyga 3. [Witch]. Kharkiv: Klub simeynogo dozvilla [in Ukrainian].
10. Slipusko, O. M. (2001). Davnyoukrainskiy bestiariy (zviroslov) [Old ukrainian bestiaries]. Kyiv: Dnipro [in Ukrainian].

11. Tolkien, J. R. R. (2020). Volodar perstniv [Lord of the Rings]. Lviv: Astrolabiya [in Ukrainian].
12. Tolkien, J. R. R. (2016). Padinnya Artura [Death of Artoures]. Lviv: Astrolabiya [in Ukrainian].
13. Tolkien, J. R. R. (2014). Sylmarilion [Sylmarilion]. Lviv: Astrolabiya [in Ukrainian].
14. Pernoud, R. (2023). Blask średniowiecza [Shine of Middle Ages]. Kraków: Andegavenum [in Polish].
15. Schröder, C. (2005). Der Millstätter Physiologus. Text, Übersetzung, Kommentar. Würzburg: Königshausen & Neumann [in Deutsch].
16. Tolkien, J. R. R. (2022). Hobbit. Albo tam i z powrotem [The Hobbit, or There and Back Again]. Wrocław: Bukowy las [in Polish].

Статтю отримано: 15.02.2026 року.

Прийнято до друку: 03.04.2026 року.

Опубліковано: 29.05.2026 року.

