

## КОНЦЕПТ ВАЛЬГАЛА У МОВІ ТА КАРТИНІ СУБКУЛЬТУРНОГО СВІТУ

Колесник О. С.

Київський університет імені Бориса Грінченка

У статті окреслено лінгвосоціотичні та лінгвокогнітивні особливості номінацій концепту ВАЛЬГАЛА у давньоісландській та сучасній англійській мовах. Багатоаспектний аналіз номінацій зазначеного концепту здійснено в руслі універсологічних студій, методології М-логіки та теорії міфологічно орієнтованого семіозису. Надано характеристику концепту-міфологеми ВАЛЬГАЛА в контексті універсальної моделі ієрархічних відношень систем різної етіології. ВАЛЬГАЛА постає як компонент певного локусу (варіанту ПОТОЙБІЧЧЯ) у структурі поліверсуму. Отримані результати інтерпретовано крізь призму універсальних закономірностей функціонування відкритих систем. Виявлено смислові трансформації змісту концепту ВАЛЬГАЛА та його вербалізаторів у контексті сучасної музичної субкультури. З'ясовано, що світ як частина поліверсуму – це інформаційна система (міфічна, квазі-реальна, уявна, фейкова тощо), яка є результатом ноємо-генезу та корелює з відповідним станом речей. Така система має ієрархічну, однак нежорстку структуру. ВАЛЬГАЛА інтерпретується як контейнер, що містить системи, пошкоджені у процесі розгортання насильницьких і конфліктних сценаріїв, які перебувають у стані «апгрейду».

З урахуванням «зовнішньої» та «внутрішньої» перспективи аналіз концепту-міфологеми ВАЛЬГАЛА дає змогу ідентифікувати його статус в ієрархічних міжсистемних відношеннях, а також простежити ступінь «реалістичності». Особливу увагу приділено когнітивним моделям, що становлять підґрунтя відповідних номінативних одиниць давньоісландської та сучасної англійської мов. Давньоісландські номінації постають як носії прототипних міфологічних (аксіоматичних) смислів. Мовні одиниці, відібрані із сучасних англомовних піснених текстів, співвідносяться з фрагментом субкультурного світу та слугують репрезентантами модифікованих (ноематичних) смислів. Семантика англомовних фразових конструктивів засвідчує розширення моделі «Вальгала – пункт призначення» та розвиток аксіологічно позитивних конотацій. Концептуальні та семантичні трансформації інхоативних пропозиційно закодованих ознак постають проявом ноємо-генезу (плинного породження контекстуально релевантних смислів, що стосуються певного стану речей) як базового механізму світо-моделювання. Вказані семантичні та концептуальні трансформації є «навігаційними орієнтирами», використовуваними для моделювання бажаного стану речей, кращого, з позиції концептуальних доміант субкультури, ніж «первинна реальність».

**Ключові слова:** поліверсум, потойбіччя, семантика, оператор, Вальгала.

**Kolesnyk O. S. The concept of VALHALLA in language and in a subcultural worldview.** The article tackles verbal signs designating the concept of Valhalla in Old Norse and present-day English. The analysis is carried out within the framework of the multidisciplinary approach encompassing fundamentals of universalia-oriented studies, myth-oriented semiosis theory and M-logic methodology. Valhalla is identified as a sub-space, a structural component of an OTHERWORLD within a multiverse. A world is regarded as an informational system correlating with a real (mythic, quasi-real, imaginary, fake etc.) state of affairs that is hierarchically yet not rigidly structured. The paper identifies basic features of VALHALLA as a container of violently damaged systems undergoing “upgrade procedures”.

The respective concept is described from the “outer” and “inner” perspectives thus highlighting its status on the “real – imaginary” scale as well as its status in the systems’ hierarchical relations. The paper discusses cognitive models as the basis of the designation units verbalizing VALHALLA in Old Norse texts. The said models are compared to those constituting the cognitive premises of the language units denoting VALHALLA in present-day English lyrics of rock performers. Semantics of Old Norse designation units correlates with prototypic mythic (axiomatic) senses. English designation units reflect segments of a subcultural world represented by modified (noematic) senses.

The generalizations are provided with the help of formal logical notations. The latter demonstrate the expansion of the model “Valhalla – destination” as well as extensive positive axiological connotations of the phrase-level designation construals. Conceptual and semantic transformations of the inchoative propositionally encoded features are regarded as manifestations of noemo-genesis (fluid generation of contextually relevant senses regarding a certain state of affairs). The obtained results are discussed in terms of alternative world’s modeling while the designations of VALHALLA are interpreted as landmarks providing navigation towards a state of affairs arguably more attractive than the one of the “primary” world’s configuration.

**Key words:** multiverse; other world; semantics; operator; Valhalla.

**Постановка проблеми та обґрунтування актуальності її розгляду.** Як засвідчують спостереження, зрушення в наукових парадигмах і накопичення значного обсягу технологій не приводять до суттє-

вого покращення якості життя й поки що не пропонують кардинальних шляхів подолання кризових явищ планетарного масштабу. Відповідно результати мовознавчих студій останніх років, орієнтовані

на розв'язання «технічних» питань прикладного характеру, репрезентують значний масив емпіричних даних щодо особливостей мовних систем різних періодів, однак не пропонують «революційних» відкриттів, хоча й демонструють тенденцію до міждисциплінарності [6; 10] та звертаються до царини ірраціонального [1]. Концепт-міфологема ВАЛЬГАЛА не потрапив до поля вітчизняної концептології [5], проте вписується в авторську концепцію міфологічно орієнтованого семіозису й відповідну типологію можливих світів [4]. Поглиблення міждисциплінарного характеру наукових студій пов'язане передовсім з пошуком нової методології досліджень. Так, «нейтрософська логіка» [10] розвиває концепцію «нечітких сутностей» і пропонує математичну модель проявів діалектичної природи речей (що насправді є одним з основних джерел конфліктної взаємодії систем та однією з фундаментальних причин автодеструктивної діяльності людини). З позицій теорії міфологічно орієнтованого семіозису і методологічних постулатів «М-логіки» [3] за умови інкорпорування фрагментів методології концептуального аналізу, етимологічних реконструкцій та міждисциплінарного синтезу ми ведемо мову про універсальну модель «ірраціональної раціоналізації» варіантів світу (можливих світів та їхніх картин), створюваних на основі складників «міфологічного простору» і вторинних міфів.

Серед явищ мовного, культурного і концептуально-категоризаційного планів, що маркують сучасний стан цивілізації людства, маємо змогу відзначити низку феноменів, які засвідчують фазовий та інверсивний характер трансформацій інформаційного поля семіосфери й відповідних національних картин світу. При цьому глобалізаційні процеси, що донедавна домінували в різних сферах соціального буття, протягом 2019 – початку 2020 рр. демонструють помітну й швидку зміну вектора та «переаранжування» концептуальних домінант (сегментація та сегрегація спільнот, конфлікти на расовому ґрунті, переосмислення цінностей та затьмарення ліберального міфу тощо). У цьому контексті відзначимо специфіку діахронічної міграції складників міфологічного простору – від ядерної частини картини світу («лінгво-деміургічний» та «реверберативний» періоди існування лінгвокультур) до її периферії («периферійний», «трансформаційний», «латентно-дифузний») з поверненням до навколо-ядерного сегмента в «генеративний» період та власне до ядерного сегмента в добу інформаційних технологій та свідомого моделювання картин альтернативних світів («лінгвокреативний» період) [2, 72–80]. Окремо наголосимо, що явище «реміфологізації» проявляється як у відновленні дохристиянських уявлень про світ як основу світогляду, так і в активному генеруванні вторинних міфологій. На окрему відзнаку заслуговують вербальні репрезентації різноманітних іпостасей концепту ПОТОЙБІЧЧЯ. Водночас цікавим є феномен «концептуальної іррадіації»: у XX–XXI ст. зміст саме скандинавського міфологічного простору входить до сучасних картин світу соціумів та субкультур і становить підґрунтя різноманітних дискурсивних практик.

### Формулювання мети і завдань дослідження.

**Метою** статті є багатоаспектний аналіз вербальних репрезентацій концепту ВАЛЬГАЛА, що передбачає виконання таких **завдань**: реконструкцію «інтеріоризованого знання» про складник констеляції світів («поліверсуму») на основі інтерпретації етимологічного підґрунтя імені відповідного концепту; виділення концептуалізованих ознак ВАЛЬГАЛИ у давньоскандинавському сегменті семіосфери та їх зіставлення з відповідниками в концептуальному просторі субкультури рок-виконавців.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Ми розглядаємо «поліверсум» як логічний конструкт, що передбачає одночасне існування необмеженої кількості варіантів станів речей як рівноправних альтернатив. У випадку аксіоматичного визнання безкінечності варіювання природних форм і способів організації систем та гіпотетичного існування систем іншої мірності й етіології «поліверсуму» постає як онтологічно реалізована множина систем, що займають спільний фізичний простір. В обох випадках будь-який варіант світу, відмінний від «первинної» емпірично досяжної «об'єктивної» реальності, отримує статус ІНШОГО СВІТУ в координатах спостерігача (творця певної картини світу). Моделювання альтернативного світу (серед іншого й багатомірне дискурсивне конструювання світу, «нашарування» смислів на попередньо згенеровану концептуальну матрицю) є наслідком взаємодії кількох систем, когнітивна діяльність яких охоплює низку багатовекторних операцій і процедур, що в узагальненому вигляді ідентифікуються як ірраціонально-раціональне «конвергентне мислення». З одного боку, «конфігуратор» (номінатор, представник певної лінгвоспільноти, носій відповідної картини світу, орієнтований на первинні смисли релевантної для нього міфології) задає орієнтири, координати й контури світу за допомогою вербальних засобів. Водночас реальна конфігурація моделюваного світу проявляється у смислах, які формує інтерпретатор (також представник певної, можливо, іншої або хронологічно віддаленої) лінгвоспільноти з відповідними характеристиками та прагматичними інтенціями. Отже, фрагмент «поліверсуму» є своєрідним конструктом, а саме поєднанням смислів (наслідків інтерпретативних когнітивних операцій), мовно-мовленнєвих одиниць (також конструктів належного рівня) і діяльності людини / колективів у межах запропонованих орієнтирів. Протягом різних періодів існування відомої цивілізації ІНШИЙ СВІТ (ПОТОЙБІЧЧЯ) осмислюється й концептуалізується крізь призму різних міфологічних категоризаційних матриць, якими оперують конфігуратори та інтерпретатори, і постає центром смислових кластерів, реалізованих у різних видах дискурсу.

З огляду на нечіткий характер складників «квантового континууму» (семіосфери), що зумовлює також динамічність (хаотичність) або варіативність з достеменно непізнаною логікою трансформацій) власне систем координат, у яких відбувається категоризація світу й моделювання альтернативних світів, ПОТОЙБІЧЧЯ може ідентифікуватись як складник різних констеляцій реальностей. Різноманітні

складники «поліверсуму» перебувають в ієрархічних, каузативно-наслідкових, об'єктно- та атрибутивно-компліментарних відношеннях, що узгоджуються з універсальними механізмами міжсистемних відношень (рис. 1.).

Залежно від онтологічної природи об'єктів спостереження, включених у просторові відношення, у відповідному локусі ми виділяємо семантичні простори (та кореферантні концептуальні локуси): ІНДИВІДУАЛЬНИЙ ПРОСТІР (СВІТ людини: мікро рівень 1), ГРУПОВИЙ ПРОСТІР (СВІТ сім'ї, роду, військової дружини тощо: ката-1 рівень 2), СОЦІАЛЬНИЙ ПРОСТІР (СВІТ певного етносу, соціуму загалом: ката-2 рівень 3), СВІТ РЕАЛЬНИЙ / ВІДОМНИЙ (світ буття, олюднений, концептуалізований та представлений в культурних формах: макро рівень 4); СВІТ КВАЗІ-РЕАЛЬНИЙ / НІБИТО ВІДОМНИЙ (СВІТ ЧУЖИЙ, світ чужої культури, асоційований з впливом нелюдських сил, ворожий: мезо-2 рівень 5); СВІТ УЯВНИЙ (ПОТОЙБІЧЧЯ, СВІТИ МІФІЧНИХ ІСТОТ, знаково репрезентовані, однак емпірично важко досяжні, усвідомлені як недосяжні, віддалені у просторі і часі: мезо-1 рівень 6); ПОЛІВЕРСУМ – констеляція усіх можливих світів, що не обов'язково є антропоцентричними: мега рівень 7). Відповідно, навіть за умови використання універсальної моделі ієрархічної структури відкритої системи, певний світ проявляє дещо відмінні набори властивостей. Зокрема, з позицій «зовнішнього спостерігача» ПОТОЙБІЧЧЯ (серед іншого й ПЕКЛО, ВАЛЬГАЛА) співвідноситься з 6-м мезо-1 рівнем моделі й розуміється як уявний світ з певними аксіологічними маркерами, релевантними для картини світу спостерігача. З позицій «внутрішнього спостерігача», для якого «міфологічна картина світу» або відповідний «нереальний світ» є об'єктивною реальністю, концепти, що втілюють уявлення про різні іпостасі ПОТОЙБІЧЧЯ, співвідносяться з такими рівнями системи:

Мега рівень 7: «мультиверсум» / «поліверсум» (усі можливі світи або усі відомі світи, пов'язані через Axis Mundi); Мезо-1 рівень 6: будь-який дискретний світ, що є «своїм» або «іншим світом» для спостерігача (*Miðgarðr*, *Vanaheimr*, *Hel* та ін.); Мезо-2 рівень 5: значуща область / локус у світі (*Valhöll*, *Nidavellir*); Макро-рівень 4: значущий (можливо, центральний, фокусний) об'єкт у межах локусу (престол Одіна *Hliðskjálf*); Ката-2 рівень 3: охоплює конфігуративні фрагменти, що окреслюють сутність простору (його онтологічні риси типу «вогнений», «підземний», двері у Вальгалі тощо); Ката-1 рівень 2: охоплює концептуалізовані параметричні властивості елементів простору (наприклад, кількість дверей у Вальгалі); мікро рівень 1: суб'єктивні (контекстуальні, а тому варіативні та змінні) квалітаивні або кваліфікативні характеристики елементів простору, в якому розгортається сценарій або навіть автоматизова-

ний скрипт; можливо також – як «ситуативний вміст контейнеру», набір об'єктів / предметів у частині локусу. На рівні 5 (мезо-рівні 2) ВАЛЬГАЛА, відповідно до своїх базових властивостей, є простором взаємодій, унаслідок яких суб'єкти («вміст контейнера») покращують свої характеристики.

Первинний «нано-міф», що віддзеркалює набір базових уявлень про Вальгаллу як специфічний простір, закодовано в імені концепту: а. *Valhalla* < дпівн. *Valhöll*, *valr* «загиблій» + *höll* «зала». Атрибутивний семантичний модифікатор у складі композиту кодує особливості елементів «контейнеру» через сему 'загибель', а точніше, 'насильницька смерть': дпівн. *valr* 'той, хто загинув у битві', да. *wæl* 'загибель, різанина', дсакс. *wal-dād* 'вбивство', двн. *wal* 'бойовище, забій', дпівн. *valkyrja* 'та що обирає вбитих', < протогерм. *\*walaz*. < і.-є. *\*wele-* / *\*uel-* 'бити, ранити, роздирати' [12, 580] (пор. також авест. *vareta-* 'полонений', лат. *velēs* 'привиди померлих', дірл. *fuil* 'кров', вал. *gwel* 'рана'), що дозволяє реконструкцію первинного смислу (інхоативного «нано-міфу») «злам системи унаслідок зовнішнього впливу».

Свою чергою, осмислення онтологічних властивостей власне контейнеру (локації, простору) виявляється дещо амбівалентним – залежно від етимологічної інтерпретації семантики компонента *höll*. Так, дпівн. *höll*, а. *hall* 'зала' < протогерм. *\*xallōog* *\*hallō* 'закрите місце' < і.-є. *\*kel-* 'прикривати, ховати, зберігати', тобто, родовою ознакою означуваного простору є закритий характер і наявність меж. Водночас з урахуванням полісемантизму і.-є. *\*kel-* маємо змогу вести мову про асоціації дісл *höll* і дісл. *hel*: а. *hell*, да. *hel*, *helle*, норв. *helvete*, дан. *helvede*, ісл. *helvitis*, шв. *helvete*, дісл. *hel* 'Хель, один зі світів', 'Хель, богиня смерті, володарка світу Niflheimr', люкс. *häll*, нід. *hel*, нім. *Hölle*, гот. *halja*, дфриз. *helle*, дсакс. *hellia*, двн. *hella* < герм. *\*haljo-* 'пекло, підземний світ' [13, 204], що ймовірно співвідноситься з герм. *hal-/ hel- / hul-* 'закривати, ховати' [12, 241], пор. герм. *\*helan-* 'приховувати, ховати' (да. *helan*, дфриз. *hela*, дсакс. *helan*, снід. *helen* 'приховувати, ховати', н. *hehlen*, нід. *helen* 'захищати', двн. *Helan* 'захищати', дпівн. *Hellir* 'печера' < іс. *kél-e-* 'закривати,

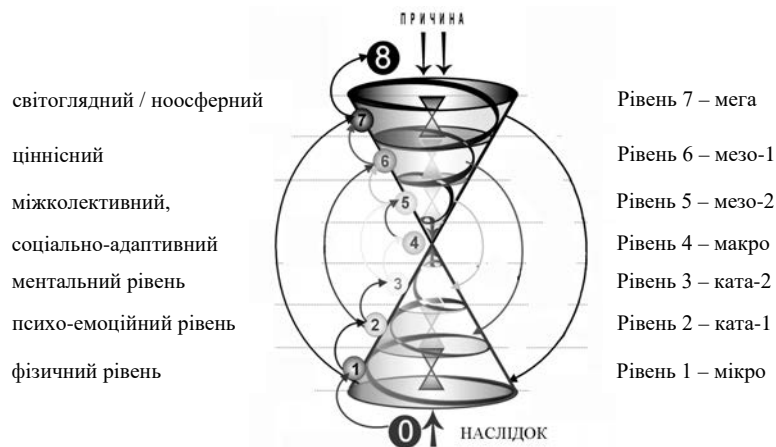


Рис. 1. Універсологічна модель міжсистемних відносин: ієрархічний вимір

приховувати, захищати» [14, 553]. Отже, «зала» як обмежений дискретний простір є результатом метафоричного переосмислення «фрактально масштабованого світу» (що, відповідно, імплікує наявність низки правил і закономірностей взаємодії систем, релевантних саме для цього світу). Логічний предикат інхотативної пропозиції  $X00^{d/a(lim \rightarrow 0)}$ , що становить основу понятійного ядра концепту, є структура «дискретний простір в ієрархії світів, контейнер пошкоджених систем».

Власна назва (топонім) *Valhöll* вживається у текстах «реверберативного» періоду як елемент номінативних конструкцій синтаксичного (фразового) рівня, які позначають стереотипні міфологічні сценарії. Реконструйовані елементарні семантичні риси у структурі його значення породжують ноематичні смисли в ході інтерпретативних процедур і реалізації таких узагальнених когнітивних моделей у подальшій категоризації світу / створенні варіантів його картини (пропозитивно закодовані концептуалізовані елементи ноематичних смислів позначені як (а) онтологічні, (б) функційні, (д) локативні, (с) аксіологічні):

**Вальгалла – локація (=d01):** *Vex viðarteinungr einn fyrir vestan Valhöll* «Зростає один паросток [омела] на захід від Вальгали» (11, 49), *Í Ásgarði fyrir durum Valhallar stendr lundur, sá er Glasir er kallaðr, en lauf hans allt er gull rautt* «У Асгарді перед дверима Вальгали є діброва, що зветься Гласір, усе листя в ній із червоного золота» (17, 42); як ієрархічний складник поліверсуму, Вальгала є орієнтиром для впорядкування об'єктів у просторі;

**Вальгалла – доступний простір / пункт призначення (мета подорожі) (=d02):** *skyldi með Óðni fara // ok í Valhöllu vera* «слід їхати з Одіном і залишитися у Вальгаллі» (17, 9), *eða hvern seidi Hrungni grið at vera í Valhöll* «хто дозволив Хрунгніру увійти до Вальгали» (17, 24), *at margr kemr sá til Valhallar* «багатьом, що потрапляють до Вальгали» (11, 39), *þá ríða þeir heim til Valhallar ok setjast til drykkju* «тоді повертаються вони до Вальгали і сідають пити» (11, 41);

**Вальгала – світлий простір (=a02):** *þar er in gullbjarta // Valhöll víð of þrumir* «там золотом сяє Вальгалла» (8, 8);

**Вальгала – впорядкований простір (=a01<sup>d</sup>):** *Hvat er þat drauma, kvað Óðinn, // ek hugðumk fyrir dag rísa, Valhöll ryðja fyrir vegnu fólki* «Той сон, сказав Одін, я встав досвіту, аби Вальгалу прибрати для померлих» (17, 9), *þá er goðin höfðu sett Miðgarð ok gert Valhöll* «коли боги облаштували Мідгард і звели Вальгалу» (11, 42);

**Вальгала – Контейнер (власне контейнер об'єктів / структурних елементів (=b01<sup>d</sup>):** *sem í Valhöllu váru sverðin fyrir eld* «у Вальгалі були мечі в якості вогню» (17, 41), *en þar Hrofr kýss / hverjan dag / vápndauidá vera* «але там Хрофт збирає (обирає) кожного дня убитих у бою воїнів» (8, 8), *Þá mælti Gangleri: Allmikill mannföldi er í Valhöll* «тоді сказав Гангері: дуже багато людей у Вальгалі» (11, 41), *Þat segir þú, at allir þeir menn, er í orrustu hafa fallit frá upphafi heims eru nú komnir til Óðins í Valhöll* «Ти кажеш, що усі, хто загинув у битві, від створення світу, потрапляють до Одіна у Вальгалу»

(11, 38), *En aldri er svá mikill mannföldi í Valhöll, at eigi má þeim endast flek galtar þess, er Sæhrimnir heitir* «Наскільки багато людей у Вальгалі – їм вистачає м'яса кабана, що зветься Сехрімнір» (11, 38), *Geit sú, er Heiðrún heitir, stendr uppi á Valhöll* «Коза, що зветься Хейдрун, стоїть у Вальгалі» (11, 39), *sköftum er rann reft, / skjöldum er salr þakiðr; / brynjum um bekki strát* «Списи є кроквами, щити покривлею, обладунки на лавах» (8, 9), *vargr hangir / fyrir vestan dyrr / ok drúpir örn yfir* «вовк висить перед західними дверима і ширяє вгорі орел» (8, 10), *Glasir stendr / með gullnu laufi / fyrir Sigtýs sölum* «Гласір стоїть із золотим листям перед залом Тюра Перемоги» (17, 42). При цьому вміст контейнера виявляється символічним, оскільки відповідні вербалізовані денотати концептуалізуються як ЗБРОЯ та МІФІЧНІ ІСТОТИ (тотемі, що корелюють з концептами СИЛА, ЕНЕРГІЯ, МАГІЯ та алюзивно співвідносяться із САКРАЛЬНОЮ сферою);

**Вальгала – простір діяльності (=b02<sup>d</sup>):** *Enn eru þær aðrar, er þjóna skulu í Valhöll* «А інші (валькірії) слугують у Вальгалі» (11, 36), *Allir Einherjar / Óðins túnum / i höggvask hverjan dag, / val þeir kjósa / ok ríða vígi frá, / sitja meir ofsáttir saman* «Усі ейхерії у чертогу Одіна рубаються цілий день у смертельних двобоях, а після закінчення битви сидять і бенкетують» (11, 41);

**Вальгала – об'єкт впливу (=b03<sup>a</sup>):** *Hann lézt skyldu taka upp Valhöll* «Він [Хрунгнір... вихвалявся], що підніме Вальгалу» (17, 24), *Þeim skipar hann Valhöll ok Vingólf, ok heita þeir þá Einherjar* «їм віддав він Вальгалу і Вінгольф і зветься вони ейхеріями» (11, 20); останній приклад демонструє своєрідний концептуальний «бленд», що поєднує ознаки контейнера і контрольованого впорядкованого простору.

Вказані концептуалізовані ознаки демонструють уявлення про ВАЛЬГАЛУ як елемент багатомірного «поліверсуму», співвіднесений із САКРАЛЬНОЮ СФЕРОЮ і впорядкований на основі ірраціональних (надприродних, «чарівних») закономірностей простір, складники якого орієнтовані на динамічні конфліктні взаємодії між контрарно орієнтованими світами. Мовні одиниці, що вербалізують давньоскандинавський концепт-міфологему, виявляються номінаторами, констататорами та дескрипторами, причому в їхніх значеннях практично відсутні експліцитні аксіологічні семантичні ознаки.

Якщо давньоскандинавський фрагмент семіосфери розглядати як контейнер вихідних смислів («донор»), то низка картин світу, що розвиваються в інші історичні епохи та інкорпують фрагменти скандинавського міфологічного простору, постають «реципієнтами» та створюють середовище, у якому вказані смисли зберігаються, зазнають модифікацій, впливають на породження вторинних міфів та, своєю чергою, зумовлюють модифікацію картини світу-реципієнта. Зіставимо наведені реконструйовані ознаки ВАЛЬГАЛИ, реалізованими в сучасному англomовному (певною мірою «глобалістичному») пісенному дискурсі ХХ–ХХІ ст. (у лінгвокреативний період існування лінгвокультур), що віддзеркалює один із субкультурних варіантів картини світу, понятійне ядро концептуальних структур, які становлять

лінгвокогнітивне підгрунття відповідних номінативних одиниць та дискурсивних конструктів, та виявляється подібним до змісту «спільногерманської» сфери смислів. У той час, як у пісенному дискурсі англословні номінації ПЕКЛІА (контамінованого концепту, що містить уявлення про прадавнє уявлення про ПОТОЙБІЧЧЯ, нашарування з вторинної християнської міфології, етноспецифічні та субкультурні концептуалізовані ознаки) демонструють кілька патернів переосмислення і навіть інверсії традиційних смислів [5], вербальні репрезентації концепту ВАЛЬГАЛА транслюють смисли, притаманні саме скандинавському міфологічному простору. Власну назву *Valhalla* у дискурсивних фрагментах асертивного або дескриптивного характеру (структурно – номінаціях фразового рівня) ми ідентифікуємо як «сміслові ядро» при її апозитивному розташуванні у структурі фрази, або як «семантичний фокус» у випадку дистантного (відокремленого) вживання. З урахуванням семантики низки специфікаторів ведемо мову про реалізацію таких моделей у концептуальному підгрунті номінацій ВАЛЬГАЛІ:

Ознака **Вальгала – простір (локація) (=d01)** виявляється імплікованою при реалізації моделі **Вальгала – призначення (=d02)**. У цьому випадку генеруються смисли «переміщення до точки призначення (фактичний рух до іншого простору / світу)» та «переміщення як реалізація програми надсистеми (фіктивний рух як прояв ДОЛІ)». В останньому випадку ДОЛІЯ метафорично-символьно осмислюється як **«Вальгала – суб'єкт / агенс (=b04)»**: *Carry on... For Valhalla awaits you* (4), *Valhalla awaits in the end, for us all* (10), *Valhalla awaits me up high...* (18). Крім «передвизначеності», акцентується умова переміщення до простору, а саме гідна загибель індивіда у битві, наслідком якої є переміщення до власного простору або його частини (двері, ворота, міст): *Crossing the valley to the rainbow bridge... Valhalla* (9), *'Cause only the brave... Are bourne to the Northwind of Valhalla* (6), *Leading us on, to the land of Eternity, Riding the cold cold winds of Valhalla* (8), *No one knows, friends or foes, if Valhalla lies beyond the grave* (15, DF), *'cause he must find the way to Valhalla* (20, SD), *Death! I know that it awaits Soon I will enter Valhalla's gates!* (1, BSB), *We are aging men of an old empire Now we can see Valhalla's gates* (1, CT), *March again First in line To reach Valhalla's mighty gates* (1, CT), *Crushing their swords with Asathor And when they die They will reach Valhalla!* (1, TA), *We know the ascension to Valhalla is near* (5, FBS), *Our king has left this world to walk Through Valhalla's gates* (1, OTBA), *Thus Odin alone would choose the day They would enter Valhalla* (14, SO), *Sons of the gods today we shall die Open Valhalla's door* (14, SO), *Across the rainbow bridge to Valhalla, Odin's waiting for me* (14, SI), *Did the immortal warrior pass through The gates of Valhalla and into legend... Rise brother rise pass Valhalla's gates* (14, HIW), *One day I'll sit beside your throne In Valhalla's great hall ... Take me to Valhalla Where my brothers wait for me* (14, SW). Такі номінації акцентують низку специфічних якостей індивіда (що в контексті повсякденних сценаріїв, притаманних існуванню людини сучасної цивілізації, є не реалі-

зованими, однак аксіологічно позитивно забарвленими) та окреслюють бажаний варіант («найкращий зразок») сценарію «перезавантаження системи», відомого у різних міфологічних та релігійних традиціях як «переродження» («переродження-через-смерть»);

**Вальгала – Простір (Локація) / локус певного виду діяльності (=b02<sup>d</sup>)** (військова / тренувальна діяльність, розваги, вшанування побратимів (ритуальне споживання алкоголю): *Now you must rise up to show the steel Courage of your heart, And soon you'll raise your horn in Valhalla's hall* (7), *In Valhalla they'll sing* (4), *Valhalla Happy hunting ground* (15, VW), *I'll sit with kings in God's Valhalla* (16), *Raise your horns For brave fallen friends We will meet in Valhalla again* (1, RYH), *See the flagons fly in Valhalla, If we all die, we will feast on a high, For the mead is flowing in Valhalla* (5, BU), *Nidhogg the dragon / Gnawing at our tree / Defenders of Valhalla / We will banish thee ... Defenders of Valhall, with glory we ride Together, side by side* (5, DV), *I raise my cup in Valhalla To feast in their halls* (21), *Valhalla joy's waiting for them* (19, FF).

**Вальгала – Простір з надзвичайними властивостями (=a03<sup>a02</sup>)**: *And bright shine the gates of Valhalla* (18), *A castle of gold Shines through the clouds ... Valhalla* (9), *Glorious halle up highe, Home of the brave, open thy gates, Fearless we'll fight ... Valhalla* (18), *The gates of Valhalla open up The ground beneath us shakes* (1, LPB), *Great hall of the battle slain With sword in hand* (14, GV), *Valhalla, Shields of gold, Valhalla, Great warriors hall* (2), де властивості локусу визначаються як характеристиками його конструктивних компонентів («яскравий», «величний», «високий»), так і особливостями об'єктів, для яких він виступає «контейнером» («містить зброю», «містить хоробрих воїнів»);

**Вальгала – контейнер (родовий простір) (=b01<sup>d</sup>)**: *Together we are proud ... We come as warriors from Valhalla* (20, BM), *Valkyries of Valhalla fly With their father Odin through the sky* (20, UW);

**Вальгала – суб'єкт (=b04)**: *Valhalla's open gates Are waiting for the Brave* (19, VT), *The halls of Valhalla, are calling me home* (13), *Reach and Valhalla will save your soul* (3), *Deliverance... Why've you ever forgotten me* (4, Vh), *Asgard's halls await with heroes ... Valhalla waits so choose thy fate* (14, AD), *None shall remain To pass one more night Now Valhalla's calling us* (14, GW), *Valhalla the gods await me Open wide thy gates embrace me* (14, GV), *Reach and Valhalla will save your soul* (19, Va), *Valhall Awaits Me ... Blood gushes from the wound ... Valhall awaits, Soon I will die. Sword in my hand, Axe on my side* (1, VAM);

**Вальгала – символ (=c01<sup>d</sup>)** (із забарвленням «локація» / «контейнер» → маркер належності): *And I raise my sword to Valhalla* (18), *You still go on to hell and back again ... Valhalla waits Valkyries rise and fall* (12), *The halls of Valhalla, that's where we belong* (13).

У лінійному записі, де {} – межі змісту концепту з «далекою периферією», [] – межі медіальної зони змісту концепту, () – межі ядерної зони концепту; ⇔ – базова пропозиція, ^ – ад'юнкція, ← / → – імплікація, ¬ – заперечення, ∨ – диз'юнкція, варіанти концепту ВАЛЬГАЛА постають як:

$A (O. N.) = \{[(\leftrightarrow x00 \wedge d01 \wedge d02 \wedge b01^d) \wedge b02^d \wedge a01^d] \wedge b03^a \wedge a02\}$

$B (E.) = \{[(\leftrightarrow x00 \wedge d02 \wedge d01 \wedge b02^d \wedge b04) \wedge b01^d \wedge a03 \wedge c01^d] \wedge a01^d\}$

З використанням функцій перетину і віднімання множин ознак визначаємо спільні та відмінні компоненти змісту концепту. Так, оскільки  $A \cap B = \{x00 | x00 \in A \text{ і } x00 \in B\} = x00 \in (A \cap B)$ ;  $A \cap B = \{a01 | a01 \in A \text{ і } a01 \in B\} = 101 \in (A \cap B)$  і т. д., встановлюємо зону перетину двох семантичних областей  $M(0) = \{x00, d01, d02, b01^d, b02^d\}$ . Сума пропозицій, присутніх у першому масиві й відсутня у другому, визначається як  $C = A \setminus B = \{a02 | a02 \in A \text{ і } a02 \notin B\}$ . Так, специфічними для змісту давньоскандинавського концепту є  $M(1) = \{a02, a01^d, b01, b03^a\}$  («світлий», «впорядкований», «об'єкт впливу»). На протигаву цьому в субкультурному смислово-просторі  $C = B \setminus A = \{n00 | n00 \in B \text{ і } n00 \notin A\}$ , відповідно,  $M(2) = \{b04, a03, c01^d\}$ , («суб'єкт впливу», «надзвичайний», «символічний»). Крім переаранжування ознак, а саме переходу  $b02^d$  до ядерної зони, акцентуація  $d02$  та потрапляння до неї нової ознаки  $b04$ , відзначимо розширення / переосмислення ознаки «світлий» до «надзвичайний», а також аксіологічну символізацію концепту.

При вербалізації зазначеного концепту у пісенному дискурсі відбувається «проективне розширення», деталізація та специфікація окреслених вище давньогерманських (скандинавських) концептуальних структур за рахунок моделювання («домалювання») або екстраполяції до субкультурного контексту можливих підсценаріїв. Зокрема, ВАЛЬГАЛА концептуалізується як активний суб'єкт і символ. На окрему відзнаку заслуговує акцентування сценарію «входження / потрапляння до Вальгал», можливо за умови реалізації низки особистісних якостей, які переважно втрачені в сучасних культурах, однак ідеалізуються та розглядаються як «аксіологічні орієнтири» прихильниками компетитивних і домінантних стратегій взаємодій. Сценарій «Битва» і його учасник «прототиповий воїн» (вікінг / вбивця) представляються як найкращі зразки для успішної «навігації» як у реаліях сучасного світу, так і в контексті субкультури, де функціонує вторинний міф:

«музикант (що непохитно дотримується обраному стилістичному напрямку)» як «воїн», залучений до «битви» (конкуренції у музичній індустрії), який «поборює» «невірних» (колег по ампу, що не дотримуються канонів жанру), здійснює успішне «завоювання» (ринку, аудиторії, прибутку як варіанту ЗДОБИЧИ / СКАРБИВ) тощо. Подібний міф є чинним і для аудиторії: шанувальників музичних жанрів, осіб, що дотримуються компетитивних життєвих і професійних стратегій (спортсменів), так і «street warriors» / «weekend warriors», включених до конфліктних і девіантних соціальних інтеракцій.

**Висновки та перспективи подальших досліджень у цьому напрямі.** Таким чином, «проективна трансляція» смислів зі скандинавського міфологічного простору до сучасного варіанта семіосфери людства насамперед постає як іррадіація вихідного значення (інхоативної пропозиції) до структури ноєматичних смислів, що інкорпорується до концептуальних конструктів, які становлять основу субкультур і глобалізованої поп-культури, демонструє універсальний механізм «ірраціональної раціоналізації» світу. Первинний смисл з ядерної зони скандинавського концепту-міфологеми («пошкоджені системи відновлюються та підпадають «апгрейду» для участі у сценарії вищого рівня») перетворюється на ноєматичний смисл, привабливий для суб'єктів соціальних структур, що перебувають у стані багатомірної кризи та імплікують проективне «перезавантаження» («оновлення-через-смерть») світу, тобто глобальному смислову інверсію на рівні ноєсфери.

Вказані міфологічні структури пропонують «ідеальний зразок» міжсистемних відношень, що, з одного боку, принципово відрізняються від чинних (суспільно схвалених, нормативних) цивілізаційних моделей, а з іншого – демонструють раціоналізм і прагматизм відношень ієрархічно співвіднесених елементів систем, що відповідає універсальним законам природи та, ймовірно, підсвідомо сприймаються суб'єктами соціальних утворень як system-friendly. Подальше дослідження може стосуватись інверсійних механізмів у концептуальних трансформаціях мовних репрезентацій вторинних міфологічно-орієнтованих світів.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Жихарева О. Екопоетика англомовного біблійного дискурсу : концепти, образи, нарації. Київ : КНЛУ, 2018. 312 с.
2. Колесник О. С. Міфологічний простір крізь призму мови та культури. Чернівці : РВВ ЧНПУ імені Т. Г. Шевченка, 2011. 312 с.
3. Колесник О. С. Лінгвосеміотика світо-конструювання. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія «Філологія»*. Одеса : Гельветика, 2018. № 32 (1). С. 192–196.
4. Колесник О. С. Вербаліка ПЕКЛА : міфосеміотичний та лінгвокультурний виміри. *Наукові записки. Вип. 187. Серія «Філологічні науки»*. Кропивницький : КОД, 2020. С. 409–415.
5. Петлюченко Н. В. Концепти і контрасти : монографія. Одеса : Гельветика, 2017. 632 с.
6. Домброван Т. Language as a scale-free Network. *Науковий вісник Чернівецького університету*. Вип. 823: Германська філологія, 2020. С. 71–73.
7. Hardy C. Networks of meaning: A bridge between mind and matter. Westport, Connecticut; London : Praeger, 1998. 217 p.
8. Hintikka J. Exploring possible worlds. *Possible worlds in humanities, arts and sciences: Proceedings of Nobel Symposium 65*. Berlin : Mouton de Gruyter, 1989. P. 52–73.
9. Kripke S. Semantical considerations on modal logic. *Acta Philosophica Fennica*. 1963. № 16. P. 83–94.
10. Smarandache F. Neutrosophy, a new Branch of Philosophy. *Multiple Valued Logic*. Taylor and Francis Group. 2002. Vol. 8. No 3. P. 297–384.
11. Zhabotynska S. A. The study of language: linguistic paradigms. *Studia Philologica*. Kyiv : Un-t im. B. Hrinchenka. 2019. Вип. 12. P. 7–12.

### ДОВІДКОВА ЛІТЕРАТУРА

12. Левицкий В. В. Этимологический словарь германских языков. Винница : Нова книга, 2010. Т. 1. 610 с.
13. Kroonen G. Etymological dictionary of proto-Germanic. Leiden-Boston : Brill, 2013. 795 p.
14. Pokorny J. Indogermanisches etymologisches Wörterbuch. Bd. 1–2. Bern : Francke, 1959. 1183 S.

### ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

1. Amon Amarth. Thor Arise (TA), The Last With Pagan Blood (LPB). *The Avenger*. 2000; Valhall Awaits Me (VAM). *With Oden On Our Side*. 2006; Coming Of The Tide (CT). *Deceiver Of The Gods*. 2013; One Thousand Burning Arrows (OTBA), Raise Your Horns (RYH). *Jomsviking*. 2016; The Berserker At Stamford Bridge (BSB). *Berserker*. 2019. URL: <http://www.darklyrics.com/a/amonamarth.html> (дата звернення: 30.06.20)
2. Bathory Valhalla. *Hammerheart*. 1990. URL: <http://www.darklyrics.com/lyrics/bathory/hammerheart.html#2> (дата звернення: 30.06.20)
3. Black Sabbath. Valhalla. *Тур*. 1990. URL: <http://www.darklyrics.com/lyrics/blacksabbath/tyr.html#7> (дата звернення: 30.06.20)
4. Blind Guardian. Valhalla. *Follow The Blind*. 1989; Valkyries (V). *At The Edge Of Time*. 2010. URL: <http://www.darklyrics.com/lyrics/blindguardian.html> (дата звернення: 30.06.20)
5. Brothers of Metal. Fire Blood and Steel (FBS), Defenders of Valhalla (DV). *Prophecy of Ragnarok*. 2017; Brothers Unite (BU). *Emblas Saga*. 2020. URL: <https://www.azlyrics.com/b/brothersofmetal.html> (дата звернення: 30.06.20)
6. Cloven Hoof. Northwind To Valhalla. *Resist Or Serve*. 2014. URL: <http://www.darklyrics.com/lyrics/clovenhoof/resistorserve.html#1> (дата звернення: 30.06.20)
7. Falconer. Boiling Led. *Among Beggars And Thieves*. 2008. URL: <http://www.darklyrics.com/lyrics/falconer/amongbeggarsandthieves.html#1> (дата звернення: 30.06.20)
8. Grimismál URL: <http://norroen.info/src/edda/grimnis/on.html> (дата звернення: 30.06.20)
9. Grave Digger. Valhalla. *Rheingold*. 2003. URL: <http://www.darklyrics.com/lyrics/gravedigger/rheingold.html#1> (дата звернення: 30.06.20)
10. Guardians of Time. Valhalla Awaits. *Tearing Up The World*. 2018. URL: <http://www.darklyrics.com/lyrics/guardiansoftime/tearinguptheworld.html#6> (дата звернення: 30.06.20)
11. Gylfaginning. Edda Snorra Sturlusonar. URL: <http://norroen.info/src/snorra/2on.html> (дата звернення: 30.06.20)
12. Iron Maiden. The Longest Day. *A Matter Of Life And Death*. 2006. URL: <http://www.darklyrics.com/lyrics/ironmaiden/amatteroflifeanddeath.html#5> (дата звернення: 30.06.20)
13. Judas Priest. Halls Of Valhalla (HV). *Redeemer Of Souls*. 2014. URL: <http://www.darklyrics.com/lyrics/judaspriest/redeemerofsouls.html#3> (дата звернення: 30.06.20)
14. Manowar. Gates of Valhalla (GV). *Into Glory Ride*. 1983; Swords in the Wind (SW). *Warriors of the World*. 2002; The Sons Of Odin (SO), Sleipnir (SI). Hymn Of The Immortal Warriors (HIW). Army Of The Dead, Part I (AD). Gods Of War (GW). *Gods Of War*. 2007. URL: <http://www.darklyrics.com/lyrics/manowar.html> (дата звернення: 30.06.20)
15. Motorhead. Deaf Forever (DF). *Orgasmatron*. 1986; Voices From The War (VW). *Hammered*. 2002. URL: <http://www.darklyrics.com/m/motorhead.html> (дата звернення: 30.06.20)
16. Saxon. Sons Of Odin. *Thunderbolt*. 2018. URL: <http://www.darklyrics.com/lyrics/saxon/thunderbolt.html#1> (дата звернення: 30.06.20)
17. Skáldskaparmál. Edda Snorra Sturlusonar. URL: <http://norroen.info/src/snorra/3on.html> (дата звернення: 30.06.20)
18. Stormwarrior. Sword of Valhalla. *Norsemen*. 2019. URL: <http://www.darklyrics.com/lyrics/stormwarrior/norsemen.html#1> (дата звернення: 30.06.20)
19. White Skull. Fighting And Feasting (FF), Viking Tomb (VT). *Tales From The North*. 1999; Valhalla (Va). *The Ring Of The Ancients*. 2006. URL: <http://www.darklyrics.com/lyrics/whiteskull.html> (дата звернення: 30.06.20)
20. Wizard. Son Of Darkness (SD). *Son Of Darkness*. 1995; Believe In Metal (BM) *Bound By Metal*. 1999; Ultimate War (UW). *Odin*. 2003. URL: <http://www.darklyrics.com/lyrics/wizard.html> (дата звернення: 30.06.20)
21. Yngwie Malmsteen. Valhalla. *Attack!* 2002. URL: <http://www.darklyrics.com/lyrics/yngwiemalmsteen/attack.html#1> (дата звернення: 30.06.20)

### REFERENCES

1. Zhyhareva, O. (2018). Eco-poetyka anhlo-movnoho bibliynoho dyskursu: kontsepty, obrazy, naratsiyi [Eco-poetics of English biblical discourse: concepts, images, narrations]. Kyiv: KNLU [in Ukrainian].
2. Kolesnyk, O. S. (2011). Mifolohichniy prostir kriz pryzmu movy s kultury [Mythic space through the scope of language and culture]. Chernihiv: ChNPU im. T. H. Shevchenka [in Ukrainian].
3. Kolesnyk, O. S. (2018). Lingvosemiotyka svitokonstruiuvannia [Linguo-semiotics of world-modeling]. *Naukovyi Visnyk Mizhnarodnoho Humanitarnoho Universytetu. "Philologia"*, 32 (1), 192–196 [in Ukrainian].
4. Kolesnyk, O. S. (2020). Verbalika PEKLA: mifosemiotychni ta linhvokulturni vymiry [Verbal representations of HELL: mythic-semiotic and linguo-cultural dimensions]. *Naukovi zapysky. Vyp. 187. "Filolohichni nauky"*. Kropyvnytskyi: KOD, 409–415 [in Ukrainian].
5. Petliuchenko, N. V. ed. (2017). Kontsepty i Kontrasty [Concepts and Contrasts]. Odesa: Helvetyka [in Russian].
6. Dombrovan, T. (2020). Language as a scale-free Network. *Naukovyi visnyk Chernivetskoho universytetu. Vyp. 823. Hermanska filolohiia*, 71–73 [in English].
7. Hardy, C. (1998). Networks of meaning: A bridge between mind and matter. Westport, Connecticut; London: Praeger [in English].

8. Hintikka, J. (1989). Exploring possible worlds. *Possible worlds in humanities, arts and sciences*: Proceedings of Nobel Symposium 65. Berlin: Mouton de Gruyter, 52–73 [in English].
9. Kripke, S. (1963). Semantical considerations on modal logic. *Acta Philosophica Fennica*, 16, 83–94 [in English].
10. Smarandache, F. (2002). Neutrosophy, a new Branch of Philosophy. *Multiple Valued Logic*. Taylor and Francis Group, 8 (3), 297–384 [in English].
11. Zhabotynska, S. A. (2019). The study of language: linguistic paradigms. *Studia Philologica*. Kyiv: Un-t im. B. Hrinchenka, 12, 7–12 [in English].

#### DICTIONARIES

12. Levvitskyi, V. V. (2010). Etimologicheskii slovar germanskih yazykov [Etymological dictionary of Germanic languages]. Vinnitsa: Nova knyha, 1 [in Russian].
13. Kroonen, G. (2013). Etymological dictionary of proto-Germanic. Leiden-Boston: Brill [in English].
14. Pokorny, J. (1959). Indogermanisches etymologisches Wörterbuch. Bd. 1–2. Bern: Francke.

#### SOURCES OF ILLUSTRATIVE MATERIAL

1. Amon Amarth. Thor Arise (TA), The Last With Pagan Blood (LPB). *The Avenger*. 2000; Valhall Awaits Me (VAM). *With Oden On Our Side*. 2006; Coming Of The Tide (CT). *Deceiver Of The Gods*. 2013; One Thousand Burning Arrows (OTBA), Raise Your Horns (RYH). *Jomsviking*. 2016; The Berserker At Stamford Bridge (BSB). *Berserker*. 2019. Retrieved from: <http://www.darklyrics.com/a/amonamarth.html> (дата звернення: 30.06.20)
2. Bathory Valhalla. *Hammerheart*. 1990. Retrieved from: <http://www.darklyrics.com/lyrics/bathory/hammerheart.html#2> (дата звернення: 30.06.20)
3. Black Sabbath. Valhalla. *Тур*. 1990. Retrieved from: <http://www.darklyrics.com/lyrics/blacksabbath/tyr.html#7> (дата звернення: 30.06.20)
4. Blind Guardian. Valhalla. *Follow The Blind*. 1989; Valkyries (V). *At The Edge Of Time*. 2010. Retrieved from: <http://www.darklyrics.com/lyrics/blindguardian.html> (дата звернення: 30.06.20)
5. Brothers of Metal. Fire Blood and Steel (FBS), Defenders of Valhalla (DV). *Prophecy of Ragnarok*. 2017; Brothers Unite (BU). *Emblas Saga*. 2020. Retrieved from: <https://www.azlyrics.com/b/brothersofmetal.html> (дата звернення: 30.06.20)
6. Cloven Hoof. Northwind To Valhalla. *Resist Or Serve*. 2014. Retrieved from: <http://www.darklyrics.com/lyrics/clovenhoof/resistorserve.html#1> (дата звернення: 30.06.20)
7. Falconer. Boiling Led. *Among Beggars And Thieves*. 2008. Retrieved from: <http://www.darklyrics.com/lyrics/falconer/amongbeggarsandthieves.html#1> (дата звернення: 30.06.20)
8. Grímnismál URL: <http://norroen.info/src/edda/grimnis/on.html> (дата звернення: 30.06.20)
9. Grave Digger. Valhalla. *Rheingold*. 2003. Retrieved from: <http://www.darklyrics.com/lyrics/gravedigger/rheingold.html#1> (дата звернення: 30.06.20)
10. Guardians of Time. Valhalla Awaits. *Tearing Up The World*. 2018. Retrieved from: <http://www.darklyrics.com/lyrics/guardiansoftime/tearinguptheworld.html#6> (дата звернення: 30.06.20)
11. Gylfaginning. Edda Snorra Sturlusonar. Retrieved from: <http://norroen.info/src/snorra/2on.html> (дата звернення: 30.06.20)
12. Iron Maiden. The Longest Day. *A Matter Of Life And Death*. 2006. Retrieved from: <http://www.darklyrics.com/lyrics/ironmaiden/amatteroflifeanddeath.html#5> (дата звернення: 30.06.20)
13. Judas Priest. Halls Of Valhalla (HV). *Redeemer Of Souls*. 2014. Retrieved from: <http://www.darklyrics.com/lyrics/judaspriest/redeemerofsouls.html#3> (дата звернення: 30.06.20)
14. Manowar. Gates of Valhalla (GV). *Into Glory Ride*. 1983; Swords in the Wind (SW). *Warriors of the World*. 2002; The Sons Of Odin (SO), Sleipnir (Sl). Hymn Of The Immortal Warriors (HIW). Army Of The Dead, Part I (AD). Gods Of War (GW). *Gods Of War*. 2007. Retrieved from: <http://www.darklyrics.com/lyrics/manowar.html> (дата звернення: 30.06.20)
15. Motorhead. Deaf Forever (DF). *Orgasmatron*. 1986; Voices From The War (VW). *Hammered*. 2002. Retrieved from: <http://www.darklyrics.com/m/motorhead.html> (дата звернення: 30.06.20)
16. Saxon. Sons Of Odin. *Thunderbolt*. 2018. Retrieved from: <http://www.darklyrics.com/lyrics/saxon/thunderbolt.html#1> (дата звернення: 30.06.20)
17. Skáldskaparmál. Edda Snorra Sturlusonar. Retrieved from: <http://norroen.info/src/snorra/3on.html> (дата звернення: 30.06.20)
18. Stormwarrior. Sword of Valhalla. *Norsemen*. 2019. Retrieved from: <http://www.darklyrics.com/lyrics/stormwarrior/norsemen.html#1> (дата звернення: 30.06.20)
19. White Skull. Fighting And Feasting (FF), Viking Tomb (VT). *Tales From The North*. 1999; Valhalla (Va). *The Ring Of The Ancients*. 2006. Retrieved from: <http://www.darklyrics.com/lyrics/whiteskull.html> (дата звернення: 30.06.20)
20. Wizard. Son Of Darkness (SD). *Son Of Darkness*. 1995; Believe In Metal (BM) *Bound By Metal*. 1999; Ultimate War (UW). *Odin*. 2003. Retrieved from: <http://www.darklyrics.com/lyrics/wizard.html> (дата звернення: 30.06.20)
21. Yngwie Malmsteen. Valhalla. *Attack!* 2002. Retrieved from: <http://www.darklyrics.com/lyrics/yngwiemalmsteen/attack.html#1> (дата звернення: 30.06.20)