

Julia Sowińska¹

Pod merytoryczną opieką dr Katarzyny Jędrzejczyk-Kuliniak

TAJEMNICZY ŚWIAT MITOLOGII NORDYCKIEJ – OD POWSTANIA ŚWIATA DO ZMIERZCHU BOGÓW

Streszczenie: Artykuł opisuje skandynawskich wojowników – wikingów, dzielnych wojów, którzy żyli, by walczyć i umierali w chwale, którzy poświęcali się w imię swoich bogów – Odyna, Thora, by sława o nich żyła w legendach przekazywanych pokoleniom. W artykule opisane zostało powstanie świata oraz najważniejsi bogowie nordyckiego panteonu, a także Zmierzch Bogów – największa bitwa w historii nordyckiej mitologii, która pochłonęła życie mieszkańców dziewięciu krain i zniszczyła cały świat, który odrodzi się jako nowe, lepsze miejsce.

Słowa kluczowe: wojna, mitologia nordycka, ludy germańskie

WSTĘP

Współcześnie nordyckich bogów poznajemy głównie dzięki popkulturze – komiksom, książkom czy filmom. Największą popularność zyskują filmy kręcone na podstawie historii stworzonych przez Stana Lee, Larry’ego Liebiera oraz Jacka Kirby’ego – twórców w Marvel Comics. Opowieści, które stały się podstawą wierzeń Ludzi Północy, a były źródłem inspiracji i luźnej interpretacji komiksowych twórców, zebrane są w mitologii nordyckiej. Bóstwa stanowiły dla nich idealny wzór do naśladowania – mężczyźni, odważni, gardzący śmiercią, byli obiektem kultu przekazywanym w legendach i mitach. Kim byli dzielni Ludzie Północy, którzy obsesyjnie uwielbiali wojny, wierzyli w życie pozagrobowe i równie walecznych bogów?

Nordyccy bogowie, w których wiarę pokładali Wikingowie, także przejawiali zamiłowanie do walki i potyczek. Ich skomplikowany świat, składający się z dziewięciu krain, których egzystencja jest niezwykle harmonijna stanowi pewien porządek, według którego toczy się życie. Trzy poziomowa konstrukcja wykazuje hierarchię – najwyżej byli bogowie i elfy światła, drugie miejsce zajmowali ludzie, krasnoludy i giganci, a najniżej znajdowali się umarli. Zarówno u Wikingów, jak i u bogów, niezwykle istotne znaczenie miało życie pozagrobowe, na które ostateczna, największa wojna w historii, zwana Zmierzchem Bogów, rzuca nowe światło. Wojna ta przyniosła śmierci zniszczenie we wszystkich dziewięciu krainach i stanowiła koniec świata, w który wierzyli Wikingowie, ale także początek nowego, lepszego miejsca, w którym będą żyli tylko dobrzy i godni bohaterowie.

¹ Julia Sowińska – studentka I roku studiów II stopnia na kierunku Bezpieczeństwo Narodowe w Wyższej Szkole Oficerskiej Wojsk Lądowych imienia generała Tadeusza Kościuszki we Wrocławiu.

1. RYS HISTORYCZNY

Określeniem „wiking” opisywani są skandynawscy „rozbójnicy, członkowie drużyn morskich grasujących w VIII-XII wieku”². Samo słowo dosłownie oznacza „mężczyznę walczącego” lub „osiedlającego się”³ i odnosi się do Duńczyków, Norwegów oraz Szwedów. Należą oni do najlepiej rozpoznawalnych ludów barbarzyńskich średniowiecznej Europy⁴. Najaktywniejsi byli w IX, X oraz XI wieku, kiedy to grasowali między innymi na wybrzeżu Wysp Brytyjskich.

Kojarzeni głównie z napaściami zbrojnymi na miasta, Wikingowie byli nie tylko wojownikami, lecz przede wszystkim osadnikami, zmyślnymi kupcami i odważnymi żeglarzami, którzy chętnie wybierali się na dalekomorskie wyprawy⁵. Okrutni, bezwzględni i groźni ujmujący swoją walecznością i lojalnością, ludzie Północy gardzili śmiercią. Zawdzięczają to swojemu pochodzeniu – Skandynawowie wywodzą się z ludów germańskich, których męstwo poznali już starożytni Rzymianie⁶. Germanów poza walecznością wyróżniają także wspólne wierzenia, opowieści które dziś przekute zostały w mity oraz poglądy na wszechświat – posiadanie swojej własnej kosmologii⁷ czy natury.

Istotnym elementem w życiu Wikingów była przede wszystkim wojna. Silni mężczyźni, zawsze gotowi do walki i poświęceń w imię swoich bogów. Można pokusić się o określenie wojny jako obsesji wikingów⁸, bowiem nieśli śmierć i zniszczenie wszędzie, gdzie się pojawiali. Co ważne, według Tacyty, u ludów germańskich przejęcie „obowiązku” krwawej wendety było obowiązkiem świętym⁹. Prowadzi to więc do błędnego koła – śmierć za śmierć. Wynikało to z faktu, że dla wikingów rodzina stanowiła jedną z najwyższych wartości, co z resztą ma swoje przełożenie w aspekcie pochówków i życia pozagrobowego. To w kwestii żyjących bliskich leżało, aby pogrzeb był godny prawdziwego wojownika, który poświęcił swe życie za rodzinę.

Wygrana bitwa przynosiła wojownikom wieczną chwałę i życie w legendach przekazywanych z pokolenia na pokolenie. Ci, którzy nie przeżyli, chowani byli wedle nordyckich obyczajów. Jednym z nich był pochówek zmarłego z przedmiotami użytku codziennego czy narzędziami. Wynikało to z przekonania, że życie po śmierci przypomina życie na ziemi¹⁰. Wikingowie wierzyli także, że skremowanie ciała przenosi zmarłego do krainy bogów¹¹. Wszystko jednak zależało od dwóch determinantów – zamożności i statusu społecznego. Bogatych poległych chowano z kompleksowym wyposażeniem – żywnością, zbroją, bronią, kobiety często grzebano z biżuterią¹². Mogło to być echem poglądów Odyna –

² „Wiking”, hasło w Internetowym Słowniku Języka Polskiego, <http://sjp.pwn.pl/szukaj/wiking.html> [dostęp: 27.02.2016].

³ K. Crossley-Holland, *The Norse Myths*, Pantheon Books, New York 1980, s. 24.

⁴ J. Puchalska, *Umierać z bronią w ręku. Zaświaty dzielnych wojów Północy*, „Maska. Magazyn antropologiczno-społeczno-kulturowy” 2011, nr 11, s. 107.

⁵ J. Puchalska, op. cit., s. 108.

⁶ Ibidem, s. 108.

⁷ S. Schab, *Północ/Norden – rozważania o nordyckim dyskursie wspólnotowym*, „Slavica Lundensia” 2011, nr 26, s. 10.

⁸ J. Jordan, *139 Old Norse Words That Invaded The English Language*, <https://www.babbel.com/en/magazine/139-norse-words> [dostęp: 27.02.2016].

⁹ K. Modzelewski, *Barbarzyńska Europa*, Warszawa 2004, s. 119.

¹⁰ J. Puchalska, op. cit., s. 111.

¹¹ T. Allan, *Wikingowie. Życie, legendy i sztuka*, Warszawa 2003, s. 135.

¹² J. Puchalska, op. cit., s. 111.

Wszechojca, który powiadał, że tylko własnymi czynami ludzie mogą zyskać nieśmiertelność w pieśni¹³.

2. KOSMOLOGIA

Kosmologia nordycka zaczyna się w momencie stworzenia świata – dochodzi do tego poprzez fuzję lodu z *Nilfheim* i ognia *Muspellheim*, do której doszło w przepaści *Ginnungagap*. W wyniku tego zdarzenia narodziło się życie. Pierwszymi jego formami był lodowy olbrzym *Ymir* oraz krowa *Audumla*. *Ymir* miał trzech wnuków, bogów *Odyna*, *Wili* oraz *We*. Trzej bracia zabili olbrzymia i z ciała *Ymira* powstało dziewięć nordyckich światów¹⁴.

Sercem nordyckiego wszechświata było *Yggdrasill* – drzewo życia. Jego nazwa dosłownie oznacza „koń Ygggra”, czyli koń *Odyna*¹⁵. Uznawane za ponadczasowe drzewo, którego „gałęzie oplótły cały świat i sięgnęły powyżej nieba”¹⁶. *Yggdrasill* ma trzy korzenie. Pierwszy z nich „przenika” *Asgard*. Pod tym korzeniem znajduje się *Studnia Przeznaczenia* (*Urd*), która strzeżona jest przez *Norny*¹⁷ – boginie przeznaczenia. Jest to miejsce, w którym bogowie zbierali się codziennie i naradzali. Drugi korzeń zagłębia się w *Jotunheim* i pod nim znajduje się *Źródło Mimir*, którego woda dawała mądrość. Trzeci korzeń zanurza się w *Nilfheim*. Pod nim znajduje się *Źródło Hvergelmir*, które jest źródłem jedenastu rzek¹⁸. Drzewo życia jest nie tylko miejscem dla dziewięciu światów. Istnieją także na nim zwierzęta. Smok *Nidhogg*¹⁹ żyjący obok krainy *Nilfheim* podgryza korzenie. Podobnie jak koza *Heidrun*²⁰, która zamieszkuje koronę drzewa i żywi się jego liśćmi. Na *Yggdrasill* żyły także cztery jelenie, które spożywają korę drzewa. Najważniejszym jednak zwierzęciem jest wiewiórka *Ratatosk*, która poruszała się po gałęziach drzewa – a więc między światami. *Ratatosk* był posłańcem przynoszącym wiadomości i plotki²¹.

¹³ J. Wooding, *Wikingowie*, Warszawa 2001, s. 89.

¹⁴ K. Crossley-Holland, op. cit., s. 20.

¹⁵ Ibidem, s.187.

¹⁶ S. Sturluson, *Heimskringla – część pierwsza*, tłumaczenie dostępne na: <http://www.jlukaszewski.republika.pl/yingling1.html> [dostęp: 27.02.2016].

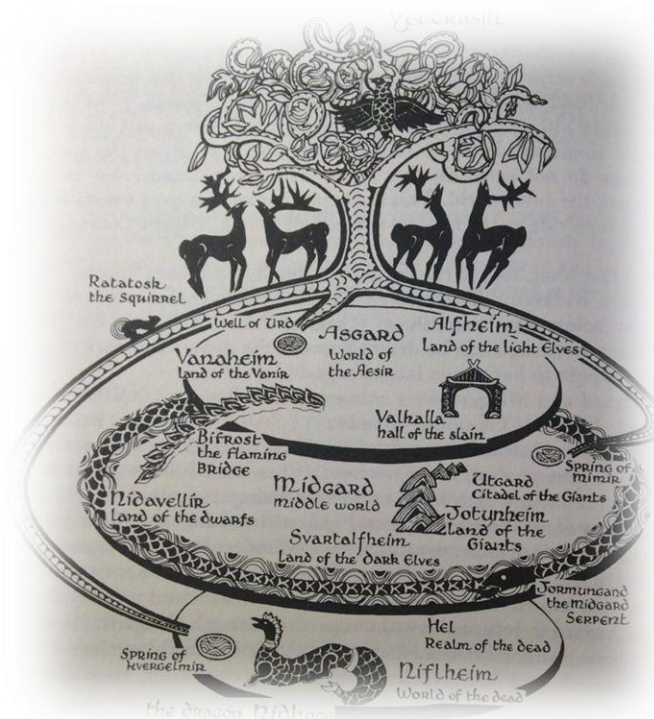
¹⁷ Trzy boginie przeznaczenia to *Urd* (Los, Przeznaczenie) odpowiedzialna za przeszłość, *Werdandi* (Stawianie się) odpowiedzialna za teraźniejszość oraz *Skuld* (Obowiązek), która odpowiedzialna jest za przyszłość. Zobacz więcej: M. Turowska-Rawicz, R. Sypek, *Mitologie świata. Ludy skandynawskie*, Warszawa 2007.

¹⁸ K. Crossley-Holland, op. cit., s. 22.

¹⁹ Znany również jako Kąsający Lew. Oprócz tego, że podgryza korzenie drzewa, wysysa także krew umarłych z krainy *Nilfheim*. Zabity podczas Ragnarok.

²⁰ Jej mleka używano do produkcji miodu pitnego dla bogów. Mimo że każdego wieczora skazywana została na śmierć, codziennie rano odżywała.

²¹ K. Crossley-Holland, op. cit., s. 21.



Rys. 1. Dziewięć światów na drzewie życia – Yggdrasill

Źródło: K. Crossle-Holland, *The Norse Myths*, s. 22.

Na rysunku 1 przedstawiony został *Yggdrasill* wraz z opisanymi korzeniami oraz zwierzętami. Najważniejsze są jednak krainy.

Nordycki wszechświat posiada trójpoziomową strukturę. Pierwszy poziom to krainy *Asgard*, *Vanaheim*, oraz *Alfheim*.

Asgard to „królestwo Asów, bogów wojowników”²². To tutaj bogowie i boginie mają swoje sale, gdzie odpoczywają i świętują. Znajduje się tutaj także *Vallhalla* – ogromny pałac, komnata poległych należąc do *Odyna*. Wybudowana ku czci poległych wojowników nazywanych *Einherjar*, których z pola walki zabierały *walkirie*²³. *Asgard* otoczony jest potężnymi murami, o których budowie opowiada jeden z mitów – „The Building of Asgard’s Wall”. Po długiej bitwie Asów z Wanami, którzy użyli magii do zniszczenia ścian chroniących królestwo, bogowie zdecydowali, że należy je odbudować. Pewnego dnia w *Asgardzie* pojawiła się samotna postać, która zaproponowała bogom boginiom odbudowę murów obronnych, które „będą znacznie mocniejsze i wyższe niż poprzednie. Będą tak silne i tak wysokie, że nie da się ich zdobyć. *Asgard* będzie bezpieczny, Kamienni Giganci i Lodowi Giganci nie będą w stanie się przedrzeć”²⁴. Budowa nowych murów miała potrwać 18 miesięcy. Cena, jaką za swoją pracę żądał przybysz, była jednak nadwyraz wysoka – chciał pojąć za żonę boginię *Freję*. Chciał również Księżyc i Słońce. Spotkało się to z ogromnym sprzeciwem zgromadzonych. *Loki* wpadł jednak na pomysł jak rozwiązać tę sytuację – „Powiedzmy, że damy mu 6 miesięcy na wybudowanie murów. Owszem, to niemożliwe, ale nic nie stracimy

²² K. Crossley-Holland, op. cit., s. 20.

²³ Ibidem.

²⁴ Ibidem, s. 9-10.

sugerując to naszemu gościowi. Może się bowiem nie zgodzić i wówczas istotnie nic nie tracimy, a może się zgodzić, ale wtedy z góry wiemy, iż nie podoła zadaniu. Wówczas odejście z niczym, a nam zostaną w połowie wybudowane mury, za darmo”²⁵. Odyn przystał na tę propozycję, którą w końcu przedstawił budowniczemu. Dodatkowym warunkiem umowy było to, że całą pracę przybysz będzie musiał wykonać sam, bez pomocy. Budowniczy zauważył, że warunki Odyna są niemożliwe, więc poprosił jedynie o to, żeby jego koń mógł mu pomagać. Po namowach ze strony *Lokiego*, Odyn zgodził się. Przekonano zawarcie dobrej umowy bogowie każdego dnia przyglądali się pracy tej dwójki. Okazało się, że koń bardzo dobrze sobie radzi, dźwigając wszelkie ciężary. Trzy dni przed upływem wyznaczonego terminu ściany były prawie ukończone. Odyn zwołał więc naradę. Wszyscy winili *Lokiego* za niepowodzenie jego planu i pod groźbą zabicia go, kazali mu wymyśleć nowy plan. Tej nocy budowniczy prowadził swego konia poprzez kamieniołom po raz ostatni, ciesząc się z tego, że uda mu się dotrzymać warunków umowy. Nucąc wesołą melodię szedł pewnym krokiem, aż przed nim pojawiła się piękna klacz, która oczarowała konia budowniczego. Była na tyle hipnotyzująca, że ten urwał się z uprzęży pogalopował za nią, zostawiając swojego pana zszokowanego i zezłoszczonego. Całą noc budowniczy szukał swego konia i przez to nie przeniósł żadnego surowca z kamieniołomu. Nie mógł przez to ukończyć budowy murów na czas. Budowniczy nie mógł dłużej ukrywać swojej złości i wybuchnął, ukazując swe prawdziwe oblicze – okazał się Kamiennym Gigantem, który teraz kipiał ze złości. Zanim jednak zdążył cokolwiek zrobić, został zgładzony przez Thora.

Vanaheim to kraina gdzie niegdyś zamieszkiwali Wanowie – bogowie płodności i ziemi. Niektóre źródła podają, że w tej krainie mieszkali również elfy, jednak nie mówi się o nich wprost²⁶. Część Wanów przeniosła się do *Asgardu*, po zawarciu pokoju z Asami, z którymi niegdyś toczyli wojny.

Alfheim to królestwo zamieszkiwane przez Elfy Światła²⁷. Ostatnim królem tej krainy miał być *Gandalf*.

Drugi poziom stanowią krainy zwane *Midgard*, *Jotunheim*, *Nidavellir* oraz *Svartalfheim*. W centrum znajduje się *Midgard*, czyli „środkowa kraina zamieszkała przez ludzi”²⁸. W dosłownym znaczeniu *Midgard* znaczy „zamknięty wewnątrz” – świat ludzi otoczony był ogromnym oceanem, który, jak ocenia Snorri Sturluson²⁹, „pokonanie go większość ludzi określiłaby jako niemożliwe”³⁰. Dodatkowo, w tym oceanie żyje ogromny potwór, wąż *Jormungand*, który otacza swoim ciałem cały świat i pożera swój ogon. *Midgard* leży dokładnie pośrodku, pomiędzy niebem (*Asgardem*) a piekłem (*Niflheim*). *Asgard* i *Midgard* połączone są jaskrawym, tęczowym mostem zwanym *Bifrost*. W dziele „Edda Starsza” czytamy „Widziałeś go [Bifrost], ale najpewniej nazwałeś go tęczą. Ma trzy kolory i jest niezwykle mocny, i wykonany jest z precyzją i pomysłowością większą niż cokolwiek na świecie”³¹.

Jotunheim, dom Gigantów, od *Asgardu* oddzielony jest rzeką *Ifing* – wodą, która nigdy nie zamarzała. Wielu bogów podróżowało z *Asgardu* do *Jotunheim* bez przepławiania się

²⁵ Ibidem, s. 10.

²⁶ T. Gunnell, *How Elvish were the Alfar, The Thirteen Saga Conference*, Durham and York 2006, s. 328.

²⁷ W. Górczyk, *Elfy – Istoty fantastyczne w mitologii nordyckiej*, „Kultura i Historia” 2009, nr 16, Instytut Kulturoznawstwa UMCS.

²⁸ K. Crossley-Holland, op. cit., s. 21.

²⁹ Islandzki poeta, historyk, dowódca. Żył w latach 1179-1241.

³⁰ S. Sturluson, *Heimskringla...* [dostęp: 27.02.2016].

³¹ S. Sturluson, *The Prose Edda*, Gylfaginning, https://books.google.pl/books/about/The_Prose_Edda.html?id=jjXZQQAACAAJ&redir_esc=y [dostęp: 27.02.2016].

przez *Midgard*, co wydawać by się mogło niemożliwe. Jak tego dokonywali? Wydaje się to fizycznie niemożliwe, chyba że „przechylimy” poziomy *Asgardu* i *Midgardu* tak, że będą się dotykać. Ten problem pokazuje, że nie możemy dokładnie wskazać umiejscowienia nordyckich światów w przestrzeni.

Nidavellir, znana też jako „Ciemne Pola” to kraina krasnoludów. Królem jest *Hreidmar*³². Jest to podziemne królestwo, gdzie Krasnoludy pracują w grotach. Wytwarzają w niej broń dla siebie i swoich sprzymierzeńców.

Svartalfheim to również siedziba krasnoludów (karłów – jak określają niektóre mity), która najprawdopodobniej jest identyczna jak *Nidavellir*. To królestwo zostało oddane karłom, by mogły osiedlić się pod ziemią, by unikać światła słonecznego. Oprócz wytwarzania broni, Krasnoludy zajmowały się także wyrobem biżuterii i złotnictwem, dlatego bogowie podarowali im podziemne złoża surowców³³.

Trzeci poziom to *Niflheim* oraz *Hel*. Niektórzy badacze jednak łączą te dwie krainy ze sobą, wówczas dziewiątym królestwem nordyckiego świata byłoby *Muspelheim*³⁴. *Niflheim* to królestwo zmarłych. Nazwa krainy tłumaczona jest jako „Dom Mgły” lub „Mętne piekło”. Oddalone o 9 dni podróży na południe od *Midgardu*. Jest to miejsce, gdzie nigdy nie kończy się noc i jest zawsze zimno. Lód z tego królestwa razem z ogniem z *Muspelheim* stworzył życie, planety, komety oraz gwiazdy.

Hel określana jest jako cytadela królestwa zmarłych. Otoczona wysokimi murami oraz niegościnnymi bramami, strzeżona przez potwora płci żeńskiej, również o imieniu *Hel*. Normanowie dostrzegali różnicę pomiędzy tymi dwoma piekielnymi krainami – wyglądało na to, że wszyscy okrutni i źli, którzy znaleźli się w *Hel*, umierali ponownie w *Niflheim*³⁵.

Muspelheim to królestwo ognia. Dzięki żywiołowi z tej krainy powstały pierwsze formy życia w nordyckim świecie. Rządzona przez *Surtr* oraz *Sinmara*³⁶.

3. PANTEON BÓSTW NORDYCKICH

Spośród ogromnej liczby bogów, bóstw, gigantów i innych znaczących postaci w mitologii nordyckiej wybrane zasługują na podkreślenie. Jedną z bardziej interesujących postaci jest *Odyn*, czyli najważniejszy bóg nordyckiego panteonu.

W mitologii germańskiej znany jest jako *Wotan*. Wywodzi się z dynastii Asów i jest opisywany jako „Pan magii, poezji i mądrości, a także bóg wojny i wojowników”³⁷. Nazywany również Wszechojcem³⁸, jest najstarszym bogiem. Rządzi wszystkimi rzeczami, niezależnie od tego, jak potężni mogą być inni bogowie. Wszyscy są mu posłuszni jak dzieci ojcu, stąd też ten przydomek. *Odyn* był współtwórcą nordyckiego świata – to on wyrzeźbił z ciała giganta *Ymira* 9 światów, stworzył niebo i ziemię³⁹. Jeden z mitów opowiada o tym, że *Odyn* poświęcił swoje oko – była to cena mądrości, którą posiadał. Napił się wody ze strumienia pod trzecim korzeniem *Yggdrasill*, który według legendy strzeżony był przez mądre-

³² W. McConnel, *The Nibelungen Tradition: An Encyclopedia*, Routledge 2013, s. 101.

³³ K. Crossley-Holland, op. cit., s. 21.

³⁴ Ibidem.

³⁵ Ibidem, s. 22.

³⁶ *Court poetry, vol. I*, s. 183, https://books.google.pl/books?id=bG8JAAAAQAAJ&pg=PA183&redir_esc=y [dostęp: 27.02.2016].

³⁷ K. N. Daly, *Norse Mythology A to Z*, New York 2010, s. 76.

³⁸ K. Crossley-Holland, op. cit., s. 25.

³⁹ Zob. E. Hallam, *Bogowie i boginie*, Wyd. Diogenes, Warszawa 1998.

go Mimira⁴⁰. W zamian za złożoną ofiarę Odyn „wygrał niezmierną i bezgraniczną wiedzę dla jeszcze większej mądrości”⁴¹. Odyn pragnął także poznać runy, lecz za tę wiedzę cena również była znaczna – musiał spędzić dziewięć dni i dziewięć nocy na drzewie do góry nogami, z przebitym bokiem. „Wisiałem na owianym wiatrem drzewie, wisiałem tam dziewięć długich nocy. Byłem przebity włócznią. Byłem ofiarą dla Odyna, ofiarą dla samego siebie”⁴². Odyn przedstawiany jest jako starzec, który nosi nakrycie głowy z szerokim rondem, aby trudniej było go rozpoznać. Nosi błękitną szatę oraz włócznię *Gungir*, wykutą przez krasnoludy broń, która była inna niż wszystkie włocznie – potężna, uderzając nią nigdy nie chybiała⁴³. Poślubił piękną boginię *Frigg*, która przedstawiana jest jako opiekunka małżeństwa, rodziny, a także jako bóstwo deszczu⁴⁴.



Rys. 2. Odyn Wędrowiec – obraz autorstwa Georga von Rosena
Źródło: http://www.ginnungagap.info/gge_pic6.asp [dostęp: 27.02.2016].

Drugim potężnym nordyckim bogiem jest *Thor*, syn Odyna. Opisywany jako drugi, zaraz po Odynie w hierarchii⁴⁵. „Bóg burzy i piorunów, bóg sił witalnych, bóg rolnictwa, bóg płodności”⁴⁶, w przeciwieństwie do swego ojca, który patronował wojnom i bitwom, *Thor*

⁴⁰ K. Crossley-Holland, op. cit., s. 15.

⁴¹ Ibidem.

⁴² Ibidem.

⁴³ K. Crossley-Holland, op. cit., s. 51.

⁴⁴ K. N. Daly, op. cit. s. 33.

⁴⁵ K. Crossley-Holland, op. cit., s. 25.

⁴⁶ K. N. Daly, op. cit. s. 100.

reprezentował porządek⁴⁷. Thor był bardziej przychylnym bogiem, bardziej „dostępnym”. Najbardziej rozpoznawalnym symbolem Thora jest jego młot, *Mjollnir*. Wykuty przez tych samych karłów co włócznia Odyna, stanowił niezwykle potężną broń. „Możesz użyć ją przeciwko wszystkiemu, z całą swoją siłą. Nic nigdy go nie złamie. „Nawet jeżeli nim rzucisz, zawsze do Ciebie wróci”⁴⁸ – zachwalał swoje dzieło krasnolud *Brokk*. Bóg burzy był zachwycony i dzięki młotowi niezwyciężony. *Mjollnir* był nie tylko potężną bronią, lecz także „instrumentem płodności” – według legendy, kiedy położyło się go na łonie kobiety, gwarantowało to jej płodność, a także pieczętowało małżeństwo⁴⁹.

Thor przedstawiany był jako potężny mężczyzna z czerwoną brodą z *Mjollnirem* u boku, potrafiący szybko stracić cierpliwość, pokazując swój temperament, jednak równie szybko potrafiący się uspokoić. Nieco powolny w swych czynach, jednak niesamowicie silny i niezależny⁵⁰. Poślubił *Sif*, złotowłosą boginię zbóż, urodzaju, płodności i miłości oraz urody⁵¹.



Rys. 3. Thor walczący z gigantami, obraz autorstwa Mårtena E. Winge'a

Źródło: National Museum Sweden.

Od imienia Thora pochodzi nazwa czwartku w wielu językach, m.in. w norweskim, duńskim, szwedzkim – *dtorsdag*, fińskim – *torstai*, holenderskim – *donderdag*, niemieckim – *Donnerstag* oraz współczesnym angielskim – *Thursday* (Dzień Thora)⁵².

⁴⁷ K. Crossley-Holland, op. cit., s. 25.

⁴⁸ Ibidem, s. 52.

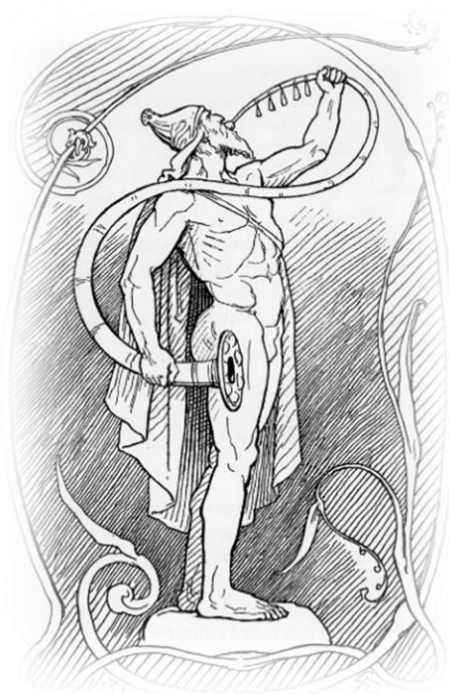
⁴⁹ Ibidem, s. 25.

⁵⁰ Ibidem, s. 25.

⁵¹ K. N. Daly, op. cit., s. 91.

⁵² Zob. E. Hallam, op. cit.

Ważną postacią w nordyckim świecie był również *Heimdall*, którego imię dosłownie znaczy „początek wszystkiego” lub „drzewo życia”. Był to bóg strzegący Tęczowego Mostu, *Bifrost*⁵³. Wywodzący się z dynastii Wanów bóg związany był także z morzem. Był synem dziewięciu dziewcząt lub, jak w opisuje się go w niektórych legendach, dziewięciu fal⁵⁴. „Potrzebuje mniej snu niż ptak, może widzieć sto zdarzeń przed nim, zarówno w nocy jak i za dnia. Słuch ma tak doskonały, że słyszy jak trawa rośnie na ziemi”⁵⁵ – tak *Heimdalla* opisał Snorri Sturluson. Jego wytrzymałość oraz doskonale rozwinięte zmysły czyniły z niego doskonałego strażnika bram *Asgardu*. Obok Tęczowego Mostu stała jego hala, zwana *Himinbjorg* – *Niebiańskie klify*. To tutaj znajdował się słynny róg boga – *Gjall*, którego dźwięk słyszalny był we wszystkich dziewięciu królestwach.



Rys. 4. Heimdall dmie w swój róg, ilustracja autorstwa Lorenza Frølicha

Źródło: https://en.wikipedia.org/wiki/Heimdallr#/media/File:Heimdallr_by_Froelich.jpg
[dostęp: 27.02.2016].

Do pozostałych ważnych postaci w nordyckim panteonie należą: *Tyr* – bóg wojny, prawa i sprawiedliwości⁵⁶; *Baldur* – bóg dobra, piękna i wiosny⁵⁷; *Freja* – bogini piękna i miłości, bóstwo wegetacji roślin⁵⁸; *Loki* – olbrzym, ojciec rodu potworów, bóg ognia

⁵³ K. N. Daly, op. cit., s. 46.

⁵⁴ K. Crossley-Holland, op. cit., s. 27.

⁵⁵ S. Sturluson, *Heimskringla...* [dostęp: 27.02.2016].

⁵⁶ K. N. Daly, op. cit., s. 108.

⁵⁷ Ibidem, s. 9.

⁵⁸ Ibidem, s. 30.

i oszustwa, mistyfikator⁵⁹. Usynowiony przez *Odyna* stał się przyrodnim bratem *Thora*; *Hel* – władczyni krainy zmarłych śmiercią naturalną⁶⁰.

4. ZAŚWIATY

Jedną z trzech posiadłości *Odyna* była *Wallhala*, czyli tak zwana Komnata Poległych⁶¹. Ogromnych rozmiarów świątynia, którą opływała rzeka *Thund*⁶², miała „pięćset drzwi i jeszcze czterdzieści”⁶³. Ściany *Wallhali* zbudowane zostały z włóczni poległych w walce⁶⁴, natomiast dach z ich tarcz⁶⁵. Bramą, przez którą wojownicy wchodziłi do świątyni, była Krata Poległych – *Walgrind*⁶⁶. W świątyni *Odyn* trzymali karmił swoje straszne wilki – *Geriego* i *Frekiego*⁶⁷.

Wallhala była miejscem gdzie po śmierci „żyli” polegli wojownicy. Dostawali się tam tylko Ci, których wybrał sam *Odyn*. *Einherjowie*, bo o nich mowa, rezydowali w świątyni, tam trenowali, toczyli pojedynki między sobą a wieczorami świętowali, w oczekiwaniu na nadejście początku końca – Ragnarok, wielkiej bitwy pomiędzy bogami a gigantami.

Istotną rolę w boskich zaświatach pełniły *Walkirie*, których nazwa oznacza „wybierające poległych”⁶⁸. Były one zbrojnymi wysłanniczkami *Odyna*, które zajmowały się wykonywaniem jego wyroków – z pola walki zabierały poległych wojowników, czasami same wybierały kto zginie i wtedy sprowadzały zabitych do *Wallhali*⁶⁹. Niekiedy zdarzało się, iż *Walkirie* odwiedzały bohaterów za życia, wtedy posłanki oznajmiały im, do jakich heroiczych celów są przeznaczeni. Dawały im wybór – długie i spokojne życie bez znaczenia, lub pełne chwały, lecz krótkie, godne opowiedzenia następnym pokoleniom⁷⁰. Za pierwszą *Walkirię* eksperci od mitologii germańskich uznają *Freję*⁷¹, której należała się część *Einherjów*. Prości wojownicy, którzy polegli po śmierci mieli dostawać się w moc *Thora*, patrona wikingów⁷².

Wyobrażenie nordyckich zaświatów jest niezwykle kompleksowe – odnosi się nie tylko do poległych w walce, lecz także do tych, którzy zginęli na morzu czy odeszli z tego świata śmiercią naturalną. Śmierć na morzu nie należała do rzadkości – wikingowie jako łowcy i piraci nieustannie podróżowali po wodach. Ktoś, kto zginął w tych okolicznościach mógł liczyć na przyjęcie do pałacu *Aegira*, olbrzymia mieszkającego na dnie oceanu, Pana morza⁷³. Był łaskawy wobec ludzi, darzył sympatią żeglarzy i rybaków⁷⁴. Podobnie jak

⁵⁹ Ibidem, s. 63.

⁶⁰ Ibidem, s. 48.

⁶¹ A. Szejter, *Mitologia germańska. Opowieści o bogach mroźnej Północy*, Gdańsk 2006, s. 232.

⁶² Określana jako „dziki potok” lub „dzika, rwąca rzeka”. Jest to także jedno z wielu imion *Thora*.

⁶³ K. Crossley-Holland, *The Norse Myths*, op. cit., *The Lay of Grimnir*, s. 61.

⁶⁴ W mitologii określane jako *Einherjowie*, czyli wyjątkowo dzielni wojownicy, którzy stracili życie w trakcie walki.

⁶⁵ J. Puchalska, op. cit., s. 114.

⁶⁶ A. Kempniński, *Ilustrowany leksykon mitologii wikingów*, Poznań 2003, s. 218-219.

⁶⁷ J. Puchalska, op. cit., s. 114.

⁶⁸ Ibidem, s. 115

⁶⁹ A. Szejter, op. cit., s. 269.

⁷⁰ L. Słupecki, *Mitologia skandynawska w epoce wikingów*, Kraków 2003, s. 239.

⁷¹ A. Szejter, op. cit., s. 204.

⁷² Nie był on najbystrzejszy, ale cechowała go prostoduszność i niezwykła siła, dzięki czemu to z nim najczęściej utożsamiali się wikingowie.

⁷³ „Aegir”, hasło w: *Mitologia Wiki*, <http://pl.mitologia.wikia.com/wiki/Aegir> [dostęp: 27.02.2016].

⁷⁴ A. Szejter, op. cit., s. 129-136.

w *Wallhali*, w pałacu *Aegira* panował radosny nastrój, a co wieczór odbywały się huczne zabawy i ucztę, gdzie naczynia same napelniały się winem a talerze jedzeniem⁷⁵. Panowało przekonanie, że wyruszający w podróż powinni mieć ze sobą złoto – w przypadku śmierci nie pojawiliby się w domu olbrzymia z pustymi rękami.

Wszyscy, którzy umarli „niehonorowo” – z powodu choroby czy ze starości, nie w walce na lądzie lub na morzu, trafiali do „Mętnego piekła”, krainy *Nilfheim*. Określana lodowym pustkowiem, znajduje się w najniższych rejonach nordyckiego świata. Do podziemi prowadziła Brama Trupów. Od *Midgardu* Świat Umarłych oddziela rzeka *Slid*, której wody wypełnione są wszelkiego rodzaju bronią białą. Wrót do *Nilfheimu* strzeże *Gram*, „Okrutny” pies, którego ujadanie miało zwiastować nadchodzący Ragnarok. Oprócz niego, Krainy Umarłych pilnują dwa piekielne psy, *Gifr* oraz *Geri*, a także trójgłowy olbrzym *Hrimgrinnir*⁷⁶. Najstraszniejszym miejscem nordyckiego piekła jest *Nastrond*, strumień, w którym brodzą najwięksi zbrodniarze i mordercy. „Panuje” tam wilk *Fenrir*, syn trik stera *Lokiego*, który żywi się ciałami umarłych. Krainą *Nilfheim* włada *Hel*, córka *Lokiego*, siostra krwiożerczego wilka *Fenrira*. Jej wygląd wzbudzał grozę, z tego też powodu Odyn powierzył jej władanie piekłem. Rządy sprawowała bez okrucieństwa i litości, lecz sprawiedliwie⁷⁷. *Hel* zamieszkiwała *Eljudni* – pałac *Rozpaczy*. W czasach Ragnarok jako jedyna z potomków *Lokiego* nie zwróciła się przeciwko Asom i Wanom⁷⁸.

5. ZMIERZCH BOGÓW – KONIEC STAREGO I POCZĄTEK NOWEGO ŚWIATA

Wikingowie wierzyli w przeznaczenie i mieli klarowne wyobrażenie, jak skończy się istniejący świat. Miało to się stać za sprawą wypełnienia się losu bogów, bowiem nawet oni podlegają siłom przeznaczenia. Mimo tego, że wiedzą co ich czeka nie mogą tego zmienić⁷⁹.

Zwiastunami tego wydarzenia miały być okrutne czasy, które bezpośrednio poprzedzały Ragnarok. „Nastanie epoka topora, epoka miecza, epoka strzaskanych tarcz, epoka wiatru i epoka wilka zanim świat zostanie zniszczony”⁸⁰. W Eddzie poetyckiej można przeczytać, że „Bracia bić i zabijać się będą/Dzieci sióstr rodzonych związki krwi kalają/ Czasy szaleństwa, bezwstydu, cudzołóstwa...”⁸¹. Takim chaosem rozpocznie się Zmierzch Bogów, którego konsekwencje odbiją się nie tylko na *Asgardzie*, lecz na wszystkich dziewięciu krainach.

Midgard, czyli świat ludzi pochłoną wojny, które będą trwały przez trzy zimy, pomiędzy którymi nie będzie lata. Tak zacznie się początek końca⁸². Słońce i Księżyc zostaną pochłonięte przez potomków *Fenrira*, ziemię zaleje woda, a niebo popęka⁸³.

⁷⁵ A. Kempniński, op. cit., s. 21.

⁷⁶ A. Szejter, op. cit., s. 49.

⁷⁷ Przykładem jej łaski był fakt, że zgodziła się wrócić Baldura, syna Odyna do żywych. Dała jednak warunek – każda żyjąca istota miała nad nim zapłakać, co w efekcie spisku *Lokiego* nie doszło do skutku. Mimo jej statusu Baldur został w *Nilfheim* przyjęty jak na króla przystało. Zob. J. Puchalska, op. cit., s. 119.

⁷⁸ A. Szejter, op. cit., s. 212.

⁷⁹ J. Puchalska, op. cit., s. 109.

⁸⁰ K. Crossley-Holland, op. cit., s. 173.

⁸¹ S. Sturluson, *The Prose Edda. Gylfaginning*, https://books.google.pl/books/about/The_Prose_Edda.html?id=jjXZQQAACAAJ&redir_esc=y [dostęp: 27.02.2016].

⁸² K. Crossley-Holland, op. cit., s. 173.

⁸³ J. Puchalska, op. cit., s. 110.

W *Asgardzie* strażnik Heimdall zadmie w swój róg *Gjall*, którego ryk będzie słyszalny we wszystkich dziewięciu światach. Dźwięk obudzi wszystkich bogów, którzy natychmiast udadzą się na naradę. Cały *Yggdrasill* zacznie drzeć, każda jego gałąź i korzeń będzie się trzęsła. Wszystko w niebie, na ziemi i piekle się zatrzęsie⁸⁴. To będzie znak dla bogów i przeznaczonych do tego wojowników z *Vallhali* żeby się uzbroić i stanąć do walki. Ośmiuset Einherjów, których los był w rękach *Odyna* wypełni swoje przeznaczenie i będzie broniło boskiej twierdzy. Do walki po przeciwnej stronie barykady ruszą olbrzymy wraz ze zmarłymi z *Nilfheimu*, *Lokim* oraz wilkiem *Fenrirem*, przypluwając statkiem wykonanym z trupich paznokci⁸⁵. Inni wyruszą pieszo, niszcząc absolutnie wszystko, co znajdą na swojej drodze.

Najkrwawsza walka w historii nordyckich dziejów pochłonie życie niemal wszystkich. *Odyna* po zaciętej i przerażającej walce pożre wilk *Fenrir*, którego z kolei zabije jeden z synów *Wszechojca* – *Vidar*. Uczyni to poprzez rozdarcie szczęk bestii z wściekłości, chcąc pomścić śmierć ojca⁸⁶. Ramię w ramię z *Odynem* do walki stanie *Thor*, który nie mógł pomóc swojemu ojcu, ponieważ został zaatakowany przez *Jormunganda*⁸⁷, z którym już wcześniej się pojedynkował. Ostatecznie bóg burzy pokona węża, lecz umrze zatruty jego jadem⁸⁸. *Loki* zmierzy się ze swym odwiecznym wrogiem Heimdallem i zabiją siebie nawzajem. Frey polegnie z ręki ognistego olbrzyma *Surta*, który na koniec spali doszczętnie to, co zostanie ze świata⁸⁹. Wszystkie krainy spłoną a wraz z nimi bogowie, einherjowie, krasnoludy, olbrzymy, potwory z podziemi⁹⁰. Nastanie ciemność⁹¹, jednak nie będzie to koniec istnienia – kilku bogów – *Vidar* oraz *Vali*, synowie *Thora* oraz para ludzi przeżyje i świat odrodzi się na nowo jako lepsze miejsce⁹². „Odbudowa” świata zacznie się od rozmów, odzyskiwania wspomnień. Bogowie przedyskutują to, co się wydarzyło, całe to zło wyrządzone przez Węża Midgardu i Wilka z Piekła⁹³.

Powstaną nowe krainy – *Gimli* w niebie, które będzie służyło złotem⁹⁴ i w którym żyć będą rządzący, w spokoju i przyjaznych stosunkach między sobą. *Brimir* oraz *Okolnir* to krainy, gdzie ziemia zawsze będzie ciepła i gdzie zawsze będą dobre trunki dla tych, którzy są smakoszami. W hali z czerwonego złota zwanej *Sindri*, znajdującej się w Czarnych Górach *Nidafjoll*, tak jak we wszystkich nowych krainach będą żyli dobrzy ludzie⁹⁵. Ragnarok przetrwa także *Nastrond*, które w dalszym ciągu będzie tak samo podłe. Ściany i dach będą zrobione z węży, które martwe będą toczyły truciznę do rzek, które przepływają przez to miejsce.

Para ludzi, *Lif* oraz *Lifthrasir* przeżyją, ukrywając się w najgłębszych zakamarkach *Yggdrasill*. Ukrywać się tam będą, dopóki poprzez gałęzie zacznie przebijać się słońce. Para rozpocznie nową dynastię, która zamieszka w nowym świecie i z krwawego, brutalnego końca wyłoni się nowy, lepszy początek⁹⁶.

⁸⁴ K. Crossley-Holland, op. cit., s. 174.

⁸⁵ J. Puchalska, op. cit., s. 110.

⁸⁶ K. Crossley-Holland, op. cit., s. 174.

⁸⁷ Wąż Midgardu.

⁸⁸ K. Crossley-Holland, op. cit., s. 174.

⁸⁹ J. Puchalska, op. cit., s. 110.

⁹⁰ K. Crossley-Holland, op. cit., s. 175.

⁹¹ A. Szrejter, op. cit., s. 178-180.

⁹² A. Kempniński, op. cit., s. 173.

⁹³ K. Crossley-Holland, op. cit., s. 175.

⁹⁴ Ibidem, s. 176.

⁹⁵ Ibidem.

⁹⁶ Ibidem.

PODSUMOWANIE

Mitologie są bardzo wdzięcznym tematem dla twórców filmowych we współczesnej kulturze popularnej. Warto jednak podkreślić, że starożytne mity są jedynie inspiracją dla kreatorów. Twórcy korzystają z zabiegu „uczłowieczania” bogów – nadają im cechy ludzkie takie jak współczucie, ciepło, namiętność czy wrażliwość. Takie uwspółcześnienie mitycznych postaci czyni je bardziej przystępnymi dla widza, który wcześniej nie miał do czynienia z mitologią.

Jednak to historie przytaczane z pokolenia na pokoleniemogły mieć duży wpływ na poczynania Wikingów – na ich smykałkę do wojen, waleczność oraz brutalność. Opowieści o wyczynach nieulekłego Thora, historie o skomplikowanych knowaniach *Lokiego* czy poświęceniach, jakich dokonywał Odyn, by zdobyć swoją mądrość rzucają nowe światło na tych barbarzyńskich wojowników. Walczyli w imię swoich bogów, ponieważ wierzyli, że po śmierci czeka na nich nagroda – życie wieczne, w pieśniach i legendach. Ci szczęśliwsi mieli stanąć do najważniejszej walki życia, Ragnarok, u boku samego Wszechojca. Wikingowie wierzyli także w przeznaczenie, którym ostatecznie był koniec starego, złego świata i początek nowego, lepszego miejsca, w którym wszyscy żyli w zgodzie i harmonii.

Nordyckie wierzenia odradzają się. *Asatru* to politeistyczna religia funkcjonująca głównie w Islandii, ale także w Polsce, określana jest mianem wierzenia neopogańskiego. Samo słowo oznacza „lojalność wobec bogów”⁹⁷. Religia ta funkcjonuje na podstawie spisanych przez Johna Yeowell’a i John’a Gibbs-Bailey’a⁹⁸ „zasad”, nazwanych Dziewięć Szlachetnych Cnót⁹⁹. Celem stowarzyszeń asatryjskich jest podjęcie próby odtworzenia wierzeń dominujących w Europie Północnej przed przyjęciem chrześcijaństwa. Atrakcyjność wierzeń w bóstwa nordyckie wzrasta m.in. dzięki filmowym adaptacjom mitów, które mogą skłonić widzów do sięgnięcia po nordyckie legendy.

⁹⁷ <http://www.asatru.com.pl/pl/content/asatryjska-etyka> [dostęp: 27.02.2016].

⁹⁸ Założyciele organizacji „Odinic Rite”, która zrzesza wyznawców nordyckich bogów.

⁹⁹ Zob. więcej: <http://www.odinic-rite.org/main/the-9-noble-virtues-a-suitable-hierarchy/> [dostęp: 27.02.2016].

BIBLIOGRAFIA

1. Allan T., *Wikingowie. Życie, legendy i sztuka*, Warszawa 2003.
2. Crossley-Holland K., *The Norse Myths*, Pantheon Books, New York 1980.
3. Daly K. N., *Norse Mythology A to Z*, New York 2010.
4. Górczyk W., *Elfy – Istoty fantastyczne w mitologii nordyckiej*, „Kultura i Historia” 2009, nr 16, Instytut Kulturoznawstwa UMCS.
5. Gunnell T., *How Elvish were the Alfár*, *The Thirteen Saga Conference*, Durham and York 2006.
6. Hallam E., *Bogowie i boginie*, Wyd. Diogenes, Warszawa 1998.
7. Kempieński A., *Ilustrowany leksykon mitologii wikingów*, Poznań 2003.
8. Lee S., Mair G., *Excelsior!: The Amazing Life of Stan Lee*, FIRESIDE, New York 2002.
9. McConnel W., *The Nibelungen Tradition: An Encyclopedia*, Routledge, 2013.
10. Modzelewski, K., *Barbarzyńska Europa*, Warszawa 2004.
11. Puchalska J., *Umierać z bronią w ręku. Zaświaty dzielnych wojów Północy*, „Maska. Magazyn antropologiczno-społeczno-kulturowy” 2011, nr 11, Kraków 2011.
12. Schab S., *Północ/Norden – rozważania o nordyckim dyskursie wspólnotowym*, „Slavica Lundensia” 2011, nr 26.
13. Słupecki L., *Mitologia skandynawska w epoce wikingów*, Kraków 2003.
14. Sturluson S., *Heimskringla – część pierwsza*.
15. Sturluson S., *The Prose Edda*.
16. Szrejter A., *Mitologia germańska. Opowieści o bogach mroźnej Północy*, Gdańsk 2006.
17. Wooding J., *Wikingowie*, Warszawa 2001.

Źródła internetowe:

18. <https://www.babbel.com/en/magazine/139-norse-words>
19. <http://sjp.pwn.pl/szukaj/wiking.html>

THE MYSTERY WORLD OF NORSE MYTHOLOGY – FROM THE TIME THE WORLD WAS CREATED TO THE TIME OF THE TWILIGHT OF THE GODS

Abstract: *The article describes the Scandinavian warriors – the Vikings, brave fighters who lived to fight and to die in glory, who sacrificed themselves in the name of their gods – Odin, Thor; to the fame of them living in legends passed on to future generations. The article describes the creation of the world and the most important gods of the Norse pantheon and the Twilight of the Gods – the greatest battle in the history of Norse mythology, which claimed the lives of nine realms and destroyed the whole world that will be reborn as a new and better place.*

Keywords: *war, Norse mythology, German tribes*