

Karol Żołędziowski

Zwierzęta w duchowości wczesnośredniowiecznych Skandynawów

Tematem niniejszego artykułu jest próba analizy roli zwierząt w duchowości ludów skandynawskich. Mitologia germańska obfituje w liczne wzmianki o zwierzętach, którym przypisywane właściwości magiczne. Przez cały czas trwania epoki wikingów, a również i przed jej nastaniem w sztuce przedstawiającej i zdobniczej dominują motywy zoomorficzne. O wyjątkowej roli, jaką zwierzęta odgrywały w życiu wczesnośredniowiecznych Skandynawów świadczą również pochówki zwierząt towarzyszące pogrzebanym wielmożom. Te liczne przykłady pozwalają nam ująć to zagadnienie w kompleksowy sposób oraz prześledzić symbolikę poszczególnych gatunków zwierząt.

Sztuka przedstawiająca

W sztuce przedstawiającej okresu wikingów możemy wyróżnić sześć podstawowych stylów zoomorficznych, które omówię teraz chronologicznie. Okresy występowania poszczególnych stylów często się pokrywają. Możemy obserwować również zjawisko łączenia ich na jednym zabytku. Same zwierzęta przybierają często bardzo abstrakcyjne kształty i zagubione są w splecionym roślinnym ornamentcie, co bardzo utrudnia ich identyfikację gatunkową. Niemniej jednak pominięcie tak istotnej dla wczesnośredniowiecznych Skandynawów dziedziny sztuki, jaką była sztuka zdobnicza, stanowiłoby poważnie uchybienie.

Styl Oseberg (VIII/IX w.)

W stylu tym charakterystyczne są wydłużone, wstęgowe postacie zwierząt lub ptaków z małymi głowami widzianymi z profilu i wielkimi oczami. Mają one wygięte i wijące się korpusy z regularnymi poszerzeniami. U niektórych postaci można również zaobserwować sercowato ukształtowane biodra, same cielska są zaś podwójnie konturowane. Innym popularnym motywem pojawiającym się również później w stylu Borre jest tzw. motyw „chwyającej bestii”. Jest to wyobrażenie zwierzęcia, przedstawionego frontalnie, które trzyma w łapach bordiurę lub też chwyta samo siebie (Roesdahl 2001, s. 151). Istotnym znaleziskiem reprezentującym ten styl jest pochówek łodziowy z Oseberg w Norwegii, gdzie

odnaleziono liczne przedmioty drewniane ozdobione przy pomocy omówionych motywów ornamentacyjnych (Foote, Wilson 1975, s.276).

Styl Borre (840-980 r.)

Nazwa tego stylu pochodzi od złożonych okuć odnalezionych w Borre, niedaleko wzmiankowanego Osebergu. Jego cechą charakterystyczną, są geometryczne wstęgi ornamentacyjne zakończone często zwierzęcą głową widzianą od góry. Podobnie jak w stylu Oseberg tu również występuje motyw „chwytającej bestii” wyposażonej w wygiętą szyję i długi, wąski korpus (Roesdahl 2001, s. 152). Występujące tu zwierzęta często określane są jako „kotopodobne” lub „niedźwiedziopodobne” jednak brak wyraźnych cech gatunkowych sugerowałby raczej niewyciąganie tak daleko idących wniosków.

Styl Jellinge (870-1000 r.)

Styl ten występował w dużej mierze równocześnie ze stylem Borre. Nazwa pochodzi od srebrnego pucharka znalezionego w grobie królewskim w miejscowości Jellinge w Danii. Charakterystyczną jego cechą są zwierzęta zwinęte na kształt litery „S”, występują one parami lub pojedynczo. Ich łby przedstawione są z profilu, zaopatrzone w bujną grzywę i wywiniętą górną wargę. Często z samego cielska wyrastają wici przypominające roślinne kłacza (Foote, Wilson 1975, s. 286-290r.).

Styl Mammen (960-1020 r.)

Nazwę swą styl zaczerpnął od inkrustowanego topora odkrytego w Mammen w Danii. Z jednej strony ostrza przedstawiono wizerunek potężnego ptaka, z drugiej zaś bujnie rozrastający się ornament rośliny. Sylwetki zwierząt zyskują w tym stylu bardziej masywne ciała często zdobione groszkowaniem. Stawy zwierząt podkreślane są tu przy pomocy spiral. Dzięki lepszemu uwydatnieniu ciał zwierzęcych możemy pokusić się w niektórych przypadkach o identyfikację gatunkową – np. na królewskim kamieniu runicznym z Jellinge przedstawiono gryfa walczącego z wężem (Foote, Willson 1975, s. 292).

Styl Ringerike (980-1090 r.)

Kolejnym stylem wymagającym omówienia jest styl Ringerike. Charakterystyczną jego cechą jest duże zwierzę uchwycone w ruchu. Często przybiera ono postać jeleniowatego. Do innych charakterystycznych elementów należą węże oraz bliżej nieokreślone zwierzęta-wstęgi podobne do tych występujących w stylu Jellinge. Najbardziej spektakularnym zabytkiem do niego należącym jest wiatrowskaz z Heggen w Norwegii. Na jednej jego stronie

wyobrażono jelenia pośród roślinnej wici, na drugiej zaś ptaka, którego można by zaklasyfikować jako orła. (Roesdahl 2001, s.153)

Styl Urnes (1050-1170 r.)

Za ostatnie stadium rozwoju skandynawskiej sztuki zoomorficznej należy uznać styl Urnes, który swoją nazwę zawdzięcza rzeźbionemu portalowi kościoła w miejscowości o tej samej nazwie. Dominują tu sylwetki dużych, lecz mocno wyszczuplonych, czworonożnych zwierząt, których gatunek jest niemożliwy do określenia. Czasem występują też mocno splecione ciała węży lub pędy roślinne zakończone węzowymi głowami. Styl ten jest szeroko rozpowszechniony w rzeźbie drewnianej i kamiennej oraz zabytkach metalowych. (Roesdahl 2001, s.154-155)

Rola zwierząt w mitologii skandynawskiej

Kruk

Kruk w mitologii skandynawskiej pełni dwojaką rolę. Z jednej strony określany jest jako „ptak modlitwy”, uosobienie wiedzy i mądrości. W takim świetle przedstawione są dwa kruki towarzyszące Odynowi, czyli jednemu z głównych bogów panteonu skandynawskiego. Noszą one imiona Hugin (Myśl) i Munin (Pamięć) i są uznawane za źródło jego ogromnej wiedzy i zdolności profetycznych (Munch 1926 s, 8).

Z drugiej zaś strony w sagach są często określane mianem „pechowych ptaków” lub „ptaków złego znaku”. Swoim pojawieniem się na polu bitwy zwiastują śmierć uczestników boju, chociaż jak podają sagi niektórzy wikingowie nosili na swych sztandarach symbol kruka jako wróżbę zwycięstwa (Whitman 1899 s, 152).

Orzeł

Kolejnym ptakiem pełniącym ważną funkcję w mitologii skandynawskiej jest orzeł. W języku staronordyckim określany był mianem hræsvelgr, co można przetłumaczyć jako „pożeracz ciał”. Kojarzony był on z wojownikami i herosami, którzy mordując w bitwie niezliczonych wrogów zapewniali mu pożywienie. Ponad to orzeł uznawany był za symbol suwerenności i często wiązany z postaciami królów (Hollander 1962, s.171, 181).

Koń

Jedynym koniem, który pojawia się w mitologii skandynawskiej jest Sleipnir. Szarej maści rumak o ośmiu nogach dosiadany przez samego Odyna. Dzięki swoim ośmiu nogom rumak miał się nigdy nie męczyć, jako że kiedy biegł używał jedynie czterech nóg, a cztery pozostałe odpoczywały (Guerber 1895, s. 29) Niestety poza tą wzmianką nie dysponujemy większą ilością informacji na temat cudownego rumaka.

Wilk

Wilk, choć zazwyczaj pojawia się w kontekście negatywnym odgrywa w skandynawskiej mitologii znaczną rolę. Tyr bóg sprawiedliwości w walce z wilkiem Garmrem traci rękę, natomiast sam Odyn w czasie Ragnarok – Zmierzchu Bogów, czyli końca świata, zostaje pożarty przez wilka Fenrira (MacCulloch 1930, s. 41). W języku staronordyckim istnieją wyrażenia takie jak: „czas wilka” oznaczający czas wojny, zarazy lub głodu, lub też „wilczo niebezpieczny” używana wobec osób nieobliczalnych.

Wyjątkiem od tych negatywnych skojarzeń związanych z wilkami są wilki towarzyszące Odynowi, czyli Geri i Freki.

Omawiając motyw wilka w wierzeniach Skandynawów nie sposób zapomnieć o wilkołakach, czyli wojownikach przyodziewających skóry wilków tzw. ulfhendar (wilcze skóry) lub niedźwiedzi tzw. berserkr (niedźwiedzie kaftany). Była to szczególna grupa wojowników, którzy przy pomocy halucynogennych grzybów z gatunku amanita muscaria oraz praktyk szamańskich wpadali w szal bojowy i zachowując się niczym rozwścieczone zwierzęta niszczyli wszystko, co stało im na drodze. Zajmowali oni szczególne miejsce w społeczeństwie i stanowili elitę wojowników wzbudzając zarazem szacunek i strach u swych współplemieńców (Malinowski 2009)

Wąż

Wąż swoją symboliką silnie powiązany jest z okrętem, jako że długie łodzie wikingów kojarzyły się im z wężem pełzającym po falach. Porównanie to często występuje w poezji skaldycznej jak i mitologii. Równie często jego podobizną zdobione były dzioby okrętów jak np. okrętu z Osebergu (Foote, Willson 1975, s. 277).

W innym kontekście węże występują na kamieniach runicznych, gdzie pełnią funkcję strażników wyrytych na nich napisów. W mitologii z kolei występuje tzw. Wąż Midgardu, który pływa w wodach otaczających świat ludzi i w momencie nastania Ragnarok świat zostanie przez niego pożarty (MacCulloch 1930, s. 216).

Kozioł

Kozły z kolei kojarzone są z bogiem Thorem, który posiadał rydwan do którego zaprzężone były dwa kozły o imionach Tanngnj i Tanngnisnir. Poza tym, że ciągnęły one boski rydwan posiadały one jeszcze jedną cudowną właściwość: kiedy zostały zjedzone, a ich kości zakopane posiadały zdolność odrodzenia (MacCulloch 1930, s. 77-78). Są to właściwie jedyne wzmianki mówiące nam o roli tych zwierząt w wierzeniach Skandynawów.

Podsumowanie

Jak wynika z przedstawionego w niniejszej pracy obrazu, zwierzęta odgrywały bardzo ważną rolę w życiu duchowym Skandynawów wzbudzając zarówno szacunek jak i strach. W sztuce odgrywały one rolę na tyle kluczową, że przez niemal trzysta lat dominują wyłącznie style zoomorficzne. Większości zwierząt przypisywano określone cechy charakteru co znajduje w imionach i idiomach staronordyckich. Ponadto często pełniły one rolę posłańców lub sług bogów. Za boga najbardziej powiązanego ze światem zwierzęcym należy uznać Odyna, który był głównym bogiem z panteonu, a ponadto postacią najbardziej tajemniczą i nieprzewidywalną.

Bibliografia

Foot P.G., Wilson D.M.

1975 Wikingowie, Warszawa

Guerber H. A.

1895 Myths of northern lands, New York

Hollander L. M.,

1962 The Poetic Edda, Austin

MacCulloch J. A.

1930 Eddic Mythology, Boston

Malinowski Ł.

2009 Berserki i ulfhednar w historii, mitach i legendach, Kraków

Munch P. A.

1926 Norse Mythology, New York

Roesdahl E.

2001 Historia Wikingów, Gdańsk

Whitman C. H.

1899 The Birds of Old English Literature, "Journal of Germanic Philology" t. 2 s.152-156