

Główne motywy w islandzkich opowieściach ludowych

Ważne miejsce w dorobku narodowym Islandii zajmuje folklor, którego ogromną część stanowią opowieści ludowe. W przypadku kraju, w którym kultura materialna nie miała wielkich szans rozwoju ze względu na warunki naturalne, najznamienitszą formą twórczości była literatura. Piśmiennictwo średniowieczne, głównie sagi, posłużyły za jeden z filarów, na których opiera się islandzka tożsamość narodowa, i po dziś dzień stanowią źródło patriotycznej dumy. Nie dziwi zatem, że główną materią, która stała się tworzywem dla folkloru Islandii, było słowo, a ważną formą – opowieść.

„Na długo zanim nastały czasy książek, ludzie zwykli byli opowiadać historie i recytować poezję po to, by odmalować swoje środowisko i emocje. Dzieje historyczne i wartości społeczne zostały zawarte w historiach i przekazywane z pokolenia na pokolenie, stulecie za stuleciem, z nieustannymi zmianami, dodatkami i pominięciami, jakich wymagał wpływ czasu i zmiana warunków zewnętrznych”¹. Na Islandii zwyczaj zbierania się w celu opowiadania historii, recytowania poezji, czytania fragmentów sag lub śpiewania *rímur* był niezwykle popularny. Zazwyczaj wykonywano przy tym prace domowe. Spotkania takie zwane były *kvöldvaka*, a zwyczaj ich urządzania przetrwał wiele stuleci².

1. Gisli Sidurðsson, *Oral sagas, poems and lore*, [w:] *The manuscripts of Iceland*, Árni Magnússon Institute in Iceland, Reykjavík 2004, s. 6. Wszystkie cytowane fragmenty w przekładzie autorki, o ile nie podano inaczej.

2. Beverly A. Sizemore, Christopher H. Walker, *Literacy Identity and Literacy Practice*, [w:] *Images of Contemporary Iceland: Everyday Lives and Global Context*, red. Gísli Pálsson, E. Paul Durrenberger, University of Iowa Press 1996, s. 194–195.

Bogaty materiał źródłowy zachowany na Islandii pozwala śledzić poszczególne motywy folkloru daleko wstecz i tworzyć hipotezy co do obrazu popularnych wierzeń nawet we wczesnym okresie osadnictwa³. Jednak dopiero wiek XIX, podobnie jak w innych krajach Europy, przyniósł kompletną kolekcję ludowych opowiadań. Koronnym dziełem tamtego okresu jest sześciotomowy zbiór *Íslenzkar þjóðsögur og æfintýri* autorstwa Jóna Árnasona (tom pierwszy ukazał się w 1862 roku).

Ideologia romantyczna rozbudziła na Islandii, która była zależna od Danii, ruch niepodległościowy. Kluczową grupę stanowili działacze skupieni wokół czasopisma „Fjölnir”, od którego przyjęli nazwę *Fjölnismenn*. Postulowali oni zachowanie czystości języka, nakłaniali do czytania sag i gloryfikowali historię wyspy, wskazując na dawne wartości jako cele, do których na nowo trzeba dążyć⁴. Na tej fali wypłynęła fascynacja folklorem jako nośnikiem narodowych wartości. Dodać też należy zainteresowanie romantyków niemieckich i angielskich literaturą staroislandzką oraz islandzkimi podaniami ludowymi⁵. Pod wpływem tych nastrojów dwóch młodych ludzi, Jón Árnason oraz Magnús Grímsson, postanowiło zająć się kolekcjonowaniem rodzimego folkloru. Początkowo podzielili się pracą w ten sposób, że Grímsson skupił się na gromadzeniu wszelkiego rodzaju opowieści, a Árnason opisywał zwyczaję oraz zbierał wiersze, rymowanki i pieśni. W roku 1852 udało im się wydać niewielki zbiór opowieści pod tytułem *Íslenzkar æfintýri*. Ważne jest to, że nie ulegli pokusie nada-

3. Einar Ólafur Sveinsson, *The folk-stories of Iceland*, przeł. na angielski Benedikt Benedikz, Viking Society for Northern Research, University College, London 2003, s. 117.

4. Kirsten Hastrup, *Island of Anthropology. Studies in Past and Present Iceland*, Odense University Press, Odense 1990, s. 111–115.

5. Por.: Óskar Bjarnason, *The „Germanic” heritage in Icelandic books*, [w:] *The manuscripts of Iceland*, Árni Magnússon Institute in Iceland, Reykjavík 2004, s. 12.

nia im literackiej formy, ale starali się zapisać je w sposób możliwie najwierniejszy zasłysznanemu oryginałowi. Była to prawdopodobnie zasługa Árnasona, który również w późniejszej swojej pracy starał się przestrzegać tej zasady. Brak perspektyw na dalsze publikacje ostudził entuzjazm pary kolekcjonerów i na kilka lat zaniechali działalności. Dopiero przyjazd na Islandię w roku 1858 niemieckiego uczonego Konrada Mauera⁶ i jego wielkie zainteresowanie tematem dało im impuls do podjęcia pracy na nowo.

Árnason rozesłał po całym kraju listy, w których wyszczególniał interesujące go kategorie folkloru, i prosił, by je dla niego notowano. Pomógł mu w tym fakt, że przez wiele lat był nauczycielem i posiadał rozległe znajomości w całym kraju, gdyż wiele urzędów obsadzonych było przez jego byłych uczniów. Grímsson nie przyczynił się znacznie do dalszych badań, ponieważ popadł w długi i pogorszyło się jego zdrowie. Zmarł w roku 1860, tak więc opracowanie ogromnego już wówczas zbioru opowieści ludowych przypadło w udziale Árnasonowi. W ten sposób zaskarbił sobie miejsce w historii literatury i folklorystyki islandzkiej, a zbiór *Íslenzkar þjóðsögur og æfintýri* stanowi absolutny kanon dla każdego badacza islandzkiego folkloru. Einar Sveinsson pisze, że „choć szeroki i cenny materiał został później zgromadzony, to dzieło stanowi kamień węgielny całej naszej wiedzy” na ten temat⁷.

Same opowieści mówią głównie o spotkaniach ludzi z istotami nadprzyrodzonymi, takimi jak elfy czy trolle oraz duchy zmarłych, o mieszkańcach morza, magikach i jasnowidzach, ludziach wyjętych spod prawa, czy wreszcie Bogu, świętych i diable. Tacy bohaterowie islandzkiego folkloru

6. Warto wspomnieć, że Mauer sam kolekcjonował islandzki folklor, dotarł też do wielu źródeł, o których Árnason wcześniej nie wiedział, ten w zamian wskazał mu swoich informatorów. Owocem podróży Mauera po Islandii była wydana w 1860 roku w Lipsku pozycja *Isländische Volkssagen der Gegenwart*.

7. Einar Ólafur Sveinsson, *The folk-stories of Iceland*, s. 120.

mają długi rodowód. Choć transformacje, jakim ulegały wierzenia na przestrzeni wieków, są praktycznie nie do odtworzenia, warto odwoływać się do tekstów średniowiecznych w poszukiwaniu ich korzeni. Tu jednak najstarsze teksty źródłowe potraktujemy pobieżnie. Celem tego artykułu jest przedstawienie najbardziej reprezentatywnych i charakterystycznych motywów islandzkiego folkloru. Skupia się on zatem głównie na wątkach zachowanych w źródłach dziewiętnastowiecznych, jako że to one ukształtowały pojęcie współczesnych Islandczyków o rodzimym folklorze, a dzieła Árnasona są wciąż czytane. Zamiast sięgać daleko wstecz, próbujemy raczej zastanowić się, co z dawnych wierzeń przetrwało do czasów współczesnych i w jakiej formie.

Po sąsiedzku z elfami

Charakterystyczne dla islandzkiego folkloru są historie o nadprzyrodzonych istotach zamieszkujących rozliczne miejsca na wyspie: wnętrza wzgórz, klify, rozpadliny skalne, doliny górskie, głębiny jezior i morza. W dawnych czasach zwano je *landvættir* i prawdopodobnie oddawano im cześć. Było ich zapewne wiele rodzajów, ale z czasem zaczęły się wyodrębniać dwie główne kategorie: trolle i *huldufólk*.

Najbardziej popularne współcześnie są opowieści o elfach, czyli *huldufólk* – ukrytym ludzie. Te historie zdają się w szczególny sposób pobudzać ludzką wyobraźnię i stanowią łakomy kąsek nie tylko dla badaczy islandzkiej kultury, ale także dla turystów, coraz liczniej odwiedzających wyspę zamieszkaną rzekomo nie tylko przez ludzi, ptaki i owce. W jej licznych skałach i wzgórzach kryją się istoty, które nie są ludźmi, choć tak bardzo ich przypominają. Tak przynajmniej głoszą legendy. Najpopularniejsza z nich, która zarazem otwiera pierwszy tom dzieł Jóna Árnasona, to historia o nieumytych dzieciach Ewy. Istnieją również legendy w inny sposób tłumaczące pojawienie się tych istot

na świecie, na przykład utożsamiające je z aniołami, które z winy swojej obojętnej postawy w czasie buntu w niebie zostały zesłane na ziemię⁸. Oczywiście jest tu wpływ chrześcijaństwa na kształtowanie się tych opowieści, choć wierzenia w elfy sięgają daleko w czasy przedchrześcijańskie. *Edda poetycka* mówi o Alfach, pisze o nich Snorri Sturluson w swojej *Eddzie*, wzmianki o elfach i *landvættir* spotykamy w sagach⁹.

Legendarne pochodzenie *huldufólk* ukazuje je jako istoty przynależące wcześniej do pewnego świata, z którego zostały wyłączone. Sugeruje to ich ambiwalentną naturę, a być może ma ją tłumaczyć. Elfy nie są ani jednoznacznie dobre, ani złe. Wyglądem przypominające ludzi, posiadają wiele niedostępnych im przymiotów, z których pomocą mogą tyleż ludziom pomóc, ile zaszkodzić. W zbiorze Árnasona znajduje się wiele opowieści mówiących o spotkaniach ludzi z *huldufólk*. Na ogół chodzi o wymianę usług¹⁰. Kobiety z ukrytego ludu, które mają problem z urodzeniem dziecka, potrzebują ludzkiego dotyku, by nastąpiło rozwiązanie, a tych, którzy im pomogą, szczerze wynagradzają. Przedstawiciele *huldufólk* obojga płci często szukają kontaktów seksualnych z młodymi ludźmi, a czasem wchodzą z nimi w długotrwałe związki i mają dzieci. Nie zawsze jednak wymiana przynosi obopólne korzyści – ludzkie niemowlęta podmieniane są, na przykład, na elfich starców, jak to ma miejsce w opowieści *Ojciec jedenastu elfów*. Nie

8. Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, Þjóðsaga, Reykjavík 1954–1961, tom 1, s. 5–6; Jacqueline Simpson, *Icelandic Folktales and Legends*, B.T. Batsford Ltd London 1972, s. 14–16.

9. Dokładne przedstawienie wczesnych źródeł dotyczących elfów oraz bardziej szczegółowy opis legend z nimi związanych w artykule Olgi Hołowni, *Álfar i huldufólk. O islandzkich elfach w mitologii, sagach i podaniach ludowych*, zamieszczonym w tym zbiorze.

10. Heijnen Adriëne, *Dream sharing in Iceland*, niepublikowana rozprawa doktorska przedstawiona na uniwersytecie w Aarhus w kwietniu 2005, s. 98–104.

należy też igrać z ich hojnością. Jedna z historii mówi o dzieciach, które, znalazłszy otwór w zboczu wzgórza, postanowiły zabawić się w ślepego żebraka. Małej dziewczynce, która, niczego nie oczekując, jako pierwsza włożyła rękę w ów otwór i wypowiedziała odpowiednią formułkę, tajemniczy mieszkaniec wzgórza włożył w dłoń wielki pozłacany guzik. Jej starszy brat odgadł, co się święci, i przepelniony zazdrością pospieszył w jej ślady, oczekując czegoś co najmniej równie wspaniałego. Niestety, spotkał go los zgoła odmienny; ręka, która znikła w otworze, uschła i taka już pozostała przez całe życie¹¹.

Czas, kiedy aktywność *huldufólk* zyskuje na intensywności, to Wigilia Bożego Narodzenia lub Nowego Roku. Wierzono, że odwiedzali oni ludzkie siedziby, kiedy ludzie szli na pasterkę. Wiele historii opowiada o domach, w których nikt nie chciał zostać, by ich pilnować w taką noc, gdyż każdego roku znajdowano w nich potem martwych ludzi. Na ogół zjawia się wtedy obcy przybysz, który zgadza się pełnić rolę stróża i z ukrycia obserwuje, jak elfy zastawiają stół i bawią się przez całą noc, bacząc, by nie zastał ich tam świt. Ten element zostaje zazwyczaj wykorzystany przez śmiałka, aby przechytrzyć elfy i dzięki temu wejść w posiadanie należących do nich cennych przedmiotów oraz uwolnić na zawsze farmę od ich wizyt. Uważano również, że w ostatnią noc roku elfy zmieniały swą siedzibę. Tej nocy można było je ujrzyć, jeśli siedziało się na rozdrożach, najlepiej takich, z których widać było cztery kościoły. Ponieważ nie mogły przejść obok człowieka na rozdrożach, próbowały takiego śmiałka przekupić, by odszedł, oferując mu skarby. Nie wolno było ich przyjąć ani też odezwać się słowem. Jeśli komuś udało się wytrwać do świtu, skarby te wchodziły w jego posiadanie. Jeśli jednak elfom w jakikolwiek sposób udało się sprowokować taką osobę do przyję-

11. Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, s. 28–29, 42–43; Jacqueline Simpson, *Icelandic Folktales and Legends*, s. 22, 28–31.

cia czegokolwiek lub do wypowiedzenia jakichś słów, wówczas padał na niego czar i tracił na zawsze rozum¹².

Wskutek industrializacji i zmian w stylu życia wierzenia ludowe tracą na znaczeniu. Niektóre idą w zapomnienie, inne ulegają transformacji. Ich los zależy od wielu czynników. W przypadku Islandii zmiany społeczne i ekonomiczne nastąpiły gwałtownie i szybko. Miało to miejsce po drugiej wojnie światowej. Wcześniej w strukturze społecznej dominowali farmerzy, drugą zaś ważną grupą byli rybacy. Islandczycy lubią podkreślać, że ich społeczeństwo nie uległo podziałom klasowym, i czerpią dumę z tego egalitaryzmu. Nawet jeśli nie było to w stu procentach prawdą, nie można odmówić islandzkiemu społeczeństwu wyjątkowej homogeniczności. Faktem jest, że większość stanowią potomkowie hodowców owiec i rybaków. W wyniku tego folklor był istotną częścią narodowej kultury, w przeciwieństwie do wielkich państw europejskich, gdzie zdawał się funkcjonować gdzieś na jej marginesie, a przynajmniej tak był postrzegany przez elity. Jego rola została dodatkowo wyniesiona w XIX wieku, o czym już wcześniej była mowa. Nie można zatem pominąć jego wpływu na kształtowanie się islandzkiej tożsamości narodowej.

Folklor był i jest w pojęciu mieszkańców wyspy integralną częścią ich kultury, tak jak język, średniowieczne sagi czy poezja. Nie da się jednak zaprzeczyć, że zmiana warunków życia na Islandii, jaka nastąpiła w połowie XX wieku, przyczyniła się również do zmian w mentalności jej mieszkańców. Odzyskanie niepodległości, rozbudowa stolicy, powstanie amerykańskiej bazy wojskowej w Keflavíku to najistotniejsze wydarzenia, które zaszły w niedawnej historii wyspy. Ich konsekwencje to napływ obcokrajowców oraz kapitału, powstanie nowych stanowisk pracy, a co za tym idzie – migracje ludności ze wsi do miasta i całkowita

12. Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, s. 123–128; Jacqueline Simpson, *Icelandic Folktales and Legends*, s. 52–60.

zmiana stylu życia. Poszerzenie strefy łowisk wskutek wygranych wojen dorszowych w latach siedemdziesiątych oraz ogólny rozwój gospodarki i handlu międzynarodowego, a także wykorzystanie naturalnych zasobów wyspy do produkcji energii w nadzwyczaj krótkim czasie zmieniły Islandię z ubogiego chłopskiego społeczeństwa w jeden z najbogatszych krajów Europy. Islandczycy jednak zaczęli się bać, czy nie stało się to za cenę utraty ich tożsamości. Wiele dawnych opowieści włożono jednoznacznie między bajki, wydawałoby się zatem, że ukrytemu ludowi nie pozostaje nic innego, jak tylko zaszyć się jeszcze głębiej w skały, głązy i górskie rozpadliny. Tymczasem historie o *huldufólk* przybrały nowy kształt. Elfy, zamiast zniknąć w pomroce dziejów, przystosowały się do nowych warunków i wyszły

Cywilizacja techniczna ingerująca w „cywilizację magiczną”.

W rolniczym, nadmorskim krajobrazie wyspy dominują łąki kośne i pastwiska. (fot. Maciej Dąbski)



na drogi z postulatem powstrzymania ekspansji cywilizacji techniczno-przemysłowej.

W czasie, gdy na Islandii zaczęto budować nowe drogi i stawiać nowe budynki, pojawiły się opowieści o tym, jak to niewidzialni ludzie zaczęli ingerować w roboty budowlane, ponieważ walec postępu zagroził zmiążdżeniem ich terytorium. Jest w tych opowieściach mowa o psujących się pojazdach, snach dręczących ludzi odpowiedzialnych za plany robót czy wręcz tajemniczych wypadkach. Za tym wszystkim stoi *huldufólk*, który domaga się poszanowania swoich siedzib. Ten konflikt interesów może się zakończyć wówczas, gdy któraś ze stron ustąpi. Zatem albo cała kolonia elfów migruje w celu znalezienia spokojniejszego miejsca zamieszkania, co na ogół potwierdzają naoczni świadkowie, albo dany projekt zostaje zmieniony. Stąd drogi publiczne czasem omijają jakiś pagórek czy głąz w miejscu, w którym bardziej praktycznie byłoby je zwyczajnie usunąć. Przykładów takich historii jest mnóstwo¹³. Wzmianki o tych incydentach często pojawiały się w prasie, również obecnie można się z nimi spotkać. W marcu 2006 roku na pierwszej stronie dziennika „Morgunblaðið” można było przeczytać nagłówek: „Mieszkańcy kamienia dają zgodę na przeniesienie”. Pod nim opisano dylematy ludzi z Njardviku w południowo-zachodniej Islandii związane z przeniesieniem wielkiego głązu znajdującego się na terenie rekreacyjnym. Podobno mieszkały w nim elfy i bano się, że przenosząc kamień bez ich zgody, wzbudzi się ich gniew. Zadzwoniono w tej sprawie do Erli Stefánsdóttir, kobiety,

13. Por. np.: William H. Swatos Jr, Loftur Reimar Gíssurarson, *Icelandic spiritualism, mediumship and modernity in Iceland*, New Brunswick and London 1996, s. 46–48; Valdimar Tr. Hafstein, *The Elves' Point of View. Cultural Identity in Contemporary Icelandic Elf-Tradition*, „Fabula” 2000, nr 41, s. 87–104; Jón Hnefill A. alsteinsson, *A Piece of Horse Liver. Myth, Religion and Folklore in Old Icelandic source*, przeł. Terry Gunnell, Joan Turville-Petre, Háskólaútgáfa Félagsvísindstofunn, Reykjavík 1998, s. 138–139.

która uchodzi za największą znawczynię elfów na Islandii¹⁴. Po zapoznaniu się ze sprawą przyznała, że rzeczywiście kamień jest zamieszkały, ale elfy wyrażają zgodę na jego przeniesienie w inne miejsce. Erla radziła wcześniej poklepać przyjacielsko głaz, „tak jak ludzie klepią się nawzajem po plecach”. Miał to być sposób na okazanie szacunku istotom mieszkającym w jego wnętrzu¹⁵.

Doskonałą analizę współczesnych opowieści o ukrytym ludzie daje nam Valdimar Tr. Hafstein w artykule *The Elves' Point of View*. Wskazuje on, że elfy, tak jak opisywane są dzisiaj przez ludzi, którzy twierdzą, że je widzieli, wyglądają jak Islandczycy sprzed kilku stuleci. A zatem społeczeństwo *huldufólk* nie przeszło przez ten sam proces przemian, co społeczeństwo ludzi. Hafstein pisze:

A więc tak to jest: elfy są jak Islandczycy sprzed dwustu lub trzystu lat. Zapytaj kogokolwiek; odpowiedź pokaże ci, że elfy są wyobrażane jako tradycyjni chłopci. [...] Opowieści, o których tu mowa, precyzyjnie wykazują, że w rzeczywistości kultura i historia reprezentowane są przez uczestników danej tradycji w narracji; ta reprezentacja nie jest lustrzanym odbiciem rzeczywistości i nie jest ideologicznie neutralna. Przedstawienie przeszłości we współczesnych islandzkich legendach o elfach przepełnione jest nostalgią, o zarówno kulturowych, jak i politycznych konotacjach¹⁶.

Autor traktuje owe wierzenia w istnienie ukrytego ludu jako ważny element islandzkiej tożsamości narodowej.

14. Erla Stefánsdóttir to najsłynniejsza na Islandii jasnowidząca. Twierdzi, że od dziecka potrafiła dostrzec to, co dla innych niewidoczne. Erla stworzyła mapę „ukrytego świata” w Hafnarfjörur, miasteczku położonym niedaleko Reykjavíku. Miejsce to skupia ponoć wielką kolonię *huldufólk*, a miejscowe biuro turystyczne organizuje wycieczki ich śladem. Erla Stefánsdóttir opisała swoje wizje w książce *Lífsýns mín*, gdzie również zamieściła rysunki ilustrujące niektóre z nich.

15. *Íbúar í steininum gáfu leyfi fyrir flutningum*, „Morgunblaðið”, 1 marca 2006.

16. Valdimar Tr. Hafstein, *The Elves' Point of View...*, s. 95.

Symbolizują one życie w bliskości i zgodzie z naturą, jakie było udziałem chłopów zajmujących się hodowlą owiec, oraz ich wiejską kulturę.

Emblematy islandzkiej tożsamości – język, kultura, historia – są związane z rolnikiem, podczas gdy rybak, robotnik, a także pracownik biura to outsiderzy w dominujących przedstawieniach narodowych wartości. Rolnik jest pragmatycznym Islandczykiem; wiejskie korzenie i doświadczenie pracy na farmie są popularnym wskaźnikiem autentyczności czyjejs islandzkości¹⁷.

Koncentrując się głównie na folklorze robotników drogowych, Hafstein czyni kolejną ciekawą uwagę:

Interesującą rzeczą odnośnie do owych elfich zamieszek we współczesnej Islandii jest fakt, iż są one zawsze skierowane przeciw postępowi – rozbudowie dzielnic mieszkaniowych, rozwojowi infrastruktury, budowie fabryk i innym projektom przyczyniającym się do miejskiej ekspansji. Opowieści o elfich powstaniach manifestują nadprzyrodzoną aprobatę przeciwko rozwojowi i urbanizacji; mówiąc inaczej, istoty nadprzyrodzone chronią i wzmacniają wiejskie wartości i tradycyjną rolniczą kulturę. Elfy odpierają, z mniejszym lub większym powodzeniem ataki i rozprzestrzenianie się nowoczesnej technologii, przynajmniej tej widocznej pod postacią buldożerów¹⁸.

Można stwierdzić, że elfy reprezentują takie kategorie, jak natura, przeszłość, stary sposób życia, zwłaszcza życia na farmie. Symbolizując te idee, stają się zarazem znakiem sprzeciwu wobec nowoczesnego życia, a tym samym wskazują na to, co islandzkie, w coraz bardziej pomieszanym i stechnicyzowanym świecie.

Pejzaż z trollem w tle

O ile natura *huldufólk* jest ambiwalentna i czasem nieprzewidywalna, o tyle drugie co do popularności islandzkie istoty, które też wywodzą się od *landvættir*, są zdecydowa-

17. Tamże, s. 95.

18. Tamże, s. 91.

nie złośliwe. Mowa tu o trollach. Ich natura nie zawsze jednak była tak jasno określona. Niewątpliwie pochodzą one od mitologicznych olbrzymów zwanych *jötunn*. Słowo *tröll* wywodzi się od czasownika *trylla*, co znaczy ‘rozwścieczyć, doprowadzić do szału’. Jak pisze Einar Sveinsson: „w staroskandynawskiej poezji *troll* oznacza kogoś pełnego magii i ciemnych mocy. Jest często używane na określenie wiedźm bądź istot wskrzeszonych z martwych”¹⁹. Mogło też odnosić się do olbrzymów, a z czasem zaczęto je stosować wymiennie z *jötunn*, by w końcu ostatecznie je wyprzeć. Trolle – jako jedne z istot związanych z naturą – stają się częścią islandzkiego krajobrazu i znajdują także swoje miejsce w trzynastowiecznych sagach. Ich stosunek do ludzi nie zawsze jest wrogi, choć ta postawa przeważa, by z czasem stać się ich cechą, podobnie jak głupota i szpetny wygląd. Do negatywnego wizerunku trolli przyczynił się średniowieczny kler. Trolle utożsamiano ze złymi duchami, a także z pogaństwem. Co ciekawe, w przeciwieństwie do elfów nigdy nie posiadały one żadnej religii.

Inną wyróżniającą cechą trolli jest skłonność do życia w pojedynkę w miejscach odległych od siedzib ludzkich. Często są to konkretne, znane z nazwy miejsca – klify, skały, wyższe góry. O trollach mówiono, że albo tam zamieszkiwały, albo przyczyniły się do uformowania terenu – bądź przez ciskanie wielkich głazów lub fragmentów skał, które potem można było znaleźć w nieoczekiwanych miejscach, bądź też same zamieniły się w skały, kiedy zostały przyłapanie na powierzchni ziemi przez promienie słońca. Sprzyja tym wyobrażeniom fakt, że wiele formacji skalnych czy wierzchołków górskich ma kształty zbliżone do olbrzymich ludzkich postaci lub twarzy. Sveinsson pisze, że trolle są personifikacją tego aspektu przyrody. „Idee z nimi związane to potężny rozmiar i siła, brzydota, pogaństwo, przemoc i głupota, ale także przysłowiowa sta-

19. Einar Ólafur Sveinsson, *The folk-stories of Iceland*, s. 180.

łość”²⁰. Trolle miały opinię prawdomównych i zawsze dotrzymywały słowa. Niemniej jednak kojarzą się z ciemnością i grozą. Być może odzwierciedlają towarzyszące ludziom poczucie zagrożenia, które na pewno często było udziałem wędrowców, pasterzy czy rybaków, muszących w pojedynkę mierzyć się z potężną, przerażającą, często zabójczą siłą natury.

Choć wiara w trolle wygasła stosunkowo wcześniej, historie o nich przetrwały. Jednym z popularnych motywów są opowieści o błogosławieniu klifów. Chodzi zwłaszcza o wysokie i strome klify, gdzie na ogół gnieźdzą się ptaki morskie. Najdłuższy z nich to Latrabjarg w Zachodnich Fiordach, słynny dzięki licznej kolonii maskonurów. Ma on też, według legendy, innych mieszkańców. Podobno biskup, który go błogosławił, usłyszał głos wypowiadający słynne zdanie: „Złe też musi mieć gdzie mieszkać”. Duchowny wziął sobie to do serca i pozostawił niewielki odcinek klifu niepoświęcony, wskutek czego stanowi on zagrożenie dla tych, którzy na linie chcieliby się tam wyprawić w dół. Jeśli komuś, mimo przestróg, przyjdzie na to chęć, wówczas wielka szara ręka wysunie się nagle z jakiejś skalnej szczeliny, by przeciąć linę, a zuchwalca wysłać na pewną śmierć. Znane były też historie o trollach, zwłaszcza rodzaju żeńskiego, które porywały ludzi odmiennej płci, aby dotrzymywali im towarzystwa. Upodobanie do mężczyzn miała olbrzymia Kráka, która zamieszkiwała jaskinię w okolicy jeziora Mývatn na północy Islandii.

Kráka była wyjątkowo złośliwa; zabijała albo porywała bydło oraz ludzi. Zwłaszcza lubiła porywać mężczyzn i trzymać ich w swojej jaskini. Większość z nich wolała raczej zabić się, skacząc w przepaść, lub chociaż spróbować ucieczki, aniżeli zostać kochankiem trollicy. Pewnego razu Kráka złapała pasterza o imieniu Jón i postanowiła go ugościć w swej jaskini. Jón jednak okazał się niezwykle wy-

20. Tamże, s. 180.

bredny i nie chciał jeść żadnego ze smakołyków, które podsuwała mu zaafierowana Kráka. W końcu oznajmił łaskawie, że ma ochotę na mięso dwunastoletniego rekina. Kráka, która posiadała magiczne zdolności, wiedziała, że jedyne miejsce, gdzie można takiego rekina złowić, jest bardzo oddalone od jej jaskini. Pomimo to postanowiła wyprawić się na polowanie, aby dogodzić swojej nowej ofierze. Nie odeszła daleko, kiedy nagle zdjął ją strach, że młody pasterz ucieknie. Zawróciła zatem do jaskini, ale on siedział tam sobie spokojnie, niby niczego nie knując. Uspokojona znów ruszyła w drogę, by za jakiś czas poddać się tym samym wątpliwościom, powrócić i znów zastać Jóna tam, gdzie go zostawiła. Po raz trzeci ruszyła Kráka po rekina i tym razem już nie zawróciła z drogi. Młody pasterz, gdy tylko upewnił się, że trollica jest daleko, wziął nogi za pas. Kiedy Kráka wróciła z rekinem i zobaczyła, co się stało, puściła się w pogoń. Jón był już prawie w domu, kiedy usłyszał za sobą straszny łomot i od razu wiedział, co się święci. Nie tracąc czasu gnał, ile sił w nogach, aż dopadł do kuźni i tam się ukrył. Kráka wpadła tam za nim, a wówczas kowal zagroził jej rozpalonym do czerwoności żelazem i zmusił do powrotu, wcześniej wymusiwszy na niej obietnicę, że już nigdy nie będzie niepokoić mężczyzn z jego farmy. Kráka dotrzymała słowa, gdyż słowność leży w naturze trolli. Nie znaczy to jednak, że mężczyzn z innych okolic zostawiła w spokoju.

Inną bardzo charakterystyczną przedstawicielką trolli jest Gr_ła. Była to szpetna i przerażająca olbrzymka, która porывała ludzi po to, by ich zjeść; szczególne upodobanie miała do niegrzecznych dzieci. Pierwsze wzmianki o niej pochodzą ze średniowiecza. Mężem Gr_ły był nie mniej od niej szpetny i groźny Leppalúði. Gr_ła i jej małżonek świetnie nadawali się do straszenia dzieci, a około XVII wieku jej postać zaczyna również wiązać się z tradycją Bożego Narodzenia. Potworna para posiadała liczne potomstwo, w tym gromadę równie złośliwych i niebezpiecznych synów zna-

nych jako *jólasveinar* – Bożonarodzeniowi Chłopcy²¹. Istnieją rozbieżności co do ich liczby, waha się ona od dziewięciu do dwudziestu dwóch. Jón Árnason podaje trzynaście imion tych nicponiów, które sugerują, jakich psot się po nich spodziewać – podkradania lub wyjadania konkretnych produktów, wylizywania sztućców i naczyń, trzaskania drzwiami, węszenia, podglądania²². Dodać należy, że w wieku XIX w naturze *jólasveinar* nastąpiła pewna poprawa – nie są to już ludożercze potwory, lecz raczej złośliwi dowcipnisie. Trzynastu braci pojawiało się przed Bożym Narodzeniem, schodząc jeden po drugim z gór. Pierwszy pokazywał się na trzynaście dni przed Bożym Narodzeniem, a ostatni w Wigilię, później zaś pojedynczo dzień po dniu znikali. Kiedy na początku XX wieku zaczęły docierać na Islandię wizerunki małych elfów i Świętego Mikołaja, wygląd i charakter potomków Gryli uległ kolejnym transformacjom. *Jólasveinar* otrzymali czerwone kostiumy i długie brody, złośliwi zaś złodzieje porywający niegrzeczne dzieci zmienili się w dobrodusznym figlarzy przynoszących im małe podarki, opowiadających historie i śpiewających piosenki. Ten wizerunek *jólasveinar* przetrwał do dziś, a ich postacie są bardzo popularne i często zdobią pamiątki, nie tylko świąteczne²³.

Warto jeszcze wspomnieć, że oprócz zasadniczych różnic w ich wyglądzie i charakterze, nieco odmienny był również sposób, w jaki elfy i trolle egzystowały w ludzkiej świadomości na przestrzeni ostatnich kilku stuleci. Duńska antropolog Kirsten Hastrup, która prowadziła badania na Islandii w latach osiemdziesiątych, próbowała ustalić, czy

21. Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, s. 143–144, 186–187, 218–221; Jacqueline Simpson, *Icelandic Folktales and Legends*, s. 64–65, 76–78, 89–91.

22. Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, s. 219; Árni Björnsson, *High Days and Holidays in Iceland*, przeł. na język angielski Anna H. Yates, Mál og Menning, Reykjavík 1995, s. 75–78.

23. Árni Björnsson, *High Days and Holidays in Iceland*, s. 78.

i kiedy owe nadprzyrodzone istoty znikły z islandzkiego krajobrazu.

Podczas badań [...] dowiedziałam się, że trolle całkowicie wyginęły. Ich niegdyśiejsza rzeczywistość nie była jawnie kwestionowana; niektóre z nich, skamieniałe, wskazywano żartobliwie wśród krajobrazu. Na moje pytanie, kiedy znikły, odpowiadano: „około dwustu lat temu”. Przypuszczam, że raczej przypadkowo podawano ten przedział czasu [...]. To, czy trolle kiedykolwiek naprawdę istniały, czy też nie, było kwestią mniej lub bardziej nieistotną; w każdym razie teraz już ich nie ma²⁴.

Z elfami sprawy miały się nieco inaczej. Nie uchodziły one jedynie za istoty z dawno minionej przeszłości lub na wespół żartobliwych historii. Hastrup pisze, że w okolicy farmy, na której mieszkała, znajdowały się dwa lub trzy miejsca, o których mówiono, że mieszkali w nich przedstawiciele *huldufolk*. Jednak nikt z okolicznych farmerów nie potrafił jej odpowiedzieć na pytanie, czy wciąż można ich tam spotkać, ponieważ od dawna ich nie widziano. Po głębszym namyśle i kilku sporach padła odpowiedź: około dziesięć lat wcześniej natrafiono na całą ich grupę. Później badaczka połączyła czas „znikania” *huldufolk* z wprowadzeniem na islandzkie farmy elektryczności; jaskrawe światło lamp na pewno odstraszyłoby istoty, które, jak ich nazwa wskazuje, mają pozostać ukryte. Pomimo to w świadomości zbiorowej pozostał ich obraz, znacznie mocniejszy i bardziej rzeczywisty niż obraz trolli, od stuleci pograżonych w kamiennym śnie²⁵.

Opowieści, w których można znaleźć pewne elementy pokrewne do tych, jakie znajdujemy w historiach o trollach czy *huldufolk*, to grupa historii o banitach. Choć ich bohaterowie to ludzie wyjęci spod prawa, a nie nadprzyrodzone istoty, sceneria, w której się rozgrywają, jest nieraz bardzo

24. Kirsten Hastrup, *A Place Apart. An Anthropological Study of the Iceland World*, Clarendon Press, Oxford, 1998, s. 121–122.

25. Tamże, s. 69–70.

podobna. Historie o ludziach skazanych na banicję znane były w średniowieczu; zwano ich *skógamenn* – leśni ludzie. Dawne opowieści nie wiele mają wspólnego z tymi, które pojawiły się w późniejszych wiekach, poza fragmentami *Sagi o Grettirze*²⁶. Są one na ogół realistyczne, w przeciwieństwie do tych, które rozpowszechniły się już po utracie przez Islandię niepodległości²⁷. Wraz z fantastycznymi motywami pojawił się nowy termin na określenie ludzi wyjętych spod prawa – *útilegumaðr*. Banici zamieszkiwali górzyste pustkowia, co upodabnia ich do trolli. W niektórych historiach stają się z czasem więksi od innych ludzi, a co za tym idzie – obrastają w nadnaturalną siłę. W innych pojawia się motyw ukrytej doliny, która daje im schronienie i w której wszystko jest lepsze niż w świecie ludzi: dolina jest zielona, pełna tłustych owiec i bydła.

Świat podobny do tego, jacy zamieszkiwali islandzcy farmerzy, ale jakościowo lepszy, to motyw, który znany był z historii o *huldufólk*. Dzięki czarom, doliny takie były niewidzialne lub spowijała je cudowna mgła, by ludzie nie mogli ich odnaleźć. Czasem banici, niczym elfy żyjące w koloniach, mieli tworzyć bandy, które zamieszkiwały takie ukryte, obfite doliny. Niekiedy były dzielone, według najbardziej tradycyjnej kategorii, na dobrych i złych. Mimo obecności pewnych nadprzyrodzonych elementów historie o banitach na ogół powstawały na bazie rzeczywistych wydarzeń, a wielu ich bohaterów żyło naprawdę. Oprócz ludzi, którzy prawnie zostali skazani na wygnanie za popełnione przestępstwo, głównie kradzież, byli i tacy, którzy wybierali dobrowolnie życie z dala od ludzkich siedzib. Powodem tego mogło być uczucie, które z jakiegoś powodu nie zosta-

26. Bohater sagi, Grettir, był człowiekiem wyjętym spod prawa obdarzonym wielką siłą. Zasłynął dzięki swym zwycięskim potyczkom z nadprzyrodzonymi istotami – trollem oraz duchem nawiedzającym jedną z farm.

27. Einar Ólafur Sveinsson, *The folk-stories of Iceland*, s. 198.

łoby zaakceptowane przez społeczność. Najczęściej chodziło o związek kazirodczy. Z czasem, głównie za sprawą eksploatacji terenu i wskutek sporządzania coraz dokładniejszych map kraju, wygasła wiara w ukryte doliny i ich półdzikich mieszkańców²⁸.

Ryby przekształcone mitologicznie. Co kryją morskie głębiny

Wśród istot związanych z naturą osobną kategorię stanowiły opowieści o mieszkańcach wód: rzek, jezior i oceanu. Dla Islandczyków, żyjących w dużej mierze z rybołówstwa, kontakt z morzem wchodził w zakres codziennych doświadczeń, nic więc dziwnego, że opowieści o jego niezwykłych mieszkańcach łatwo znaleźć w islandzkim folklorze. Jedną kategorię stanowiły ryby lub ssaki morskie, które posiadały niezwykle właściwości. Do nich należą takie stworzenia, jak *öfuguggi* – ryba o odwróconych płetwach, która pływa wstecz, oraz *loðsilungur* – włochaty pstrąg, o którym mówiono, że stworzyły go olbrzymy bądź demony. Mięso tych ryb było trujące, nie należało go spożywać, mimo że nieraz rzekomo roiło się od nich w rzekach i jeziorach. Dodatkowo mięso *öfuguggi* miało czerwoną barwę, gdyż ryba ta żerowała na ciałach topielców. Grozę siały także niezwykle gatunki wielorybów, które niszczyły statki i zabijały ludzi. Jednym z nich był *stökkull* – skoczek, któremu fałdy skóry spadały na oczy i uniemożliwiały widzenie. Jedynym sposobem, by mógł je podnieść i rozejrzeć się, było skakanie nad powierzchnię wody, aby potem zatopić wszystko, co się na niej unosiło. Inny wieloryb wyglądem przypominał konia i jak koń rżał, a swym długim ogonem tworzył ogromne fale, które zalewały łodzie i zmywały z pokładów marynarzy i rybaków.

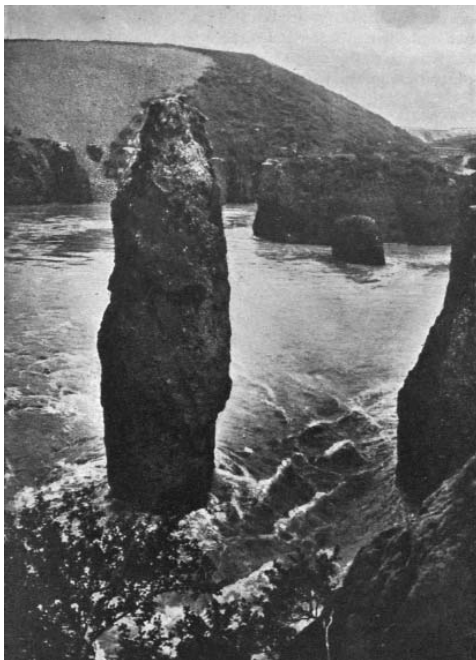
28. Tamże. Więcej na temat banitów islandzkich w: Kirsten Harstrup, *Culture and History in Medieval Iceland. An Anthropological Analysis of Structure and Change*, Clarendon Press, Oxford 1985, s. 137–145.

Wierzono, że potworne wieloryby znały swoje imiona i pojawiały się, gdy je wymawiano. Z tej przyczyny rybacy, mówiąc o nich, używali określenia *stórfiskur*, co znaczy „duża ryba”.²⁹ Wieloryba-konia nie należy mylić z koniem wodnym zwanym *nykur* lub *nennir*. Konie wodne zamieszkiwały rzeki i jeziora, rzadziej wiązano je z morzem. Miały wygląd zwykłych koni, na ogół szarych, czasami czarnych, tylko ich kopyta odwrócone były tyłem do przodu. *Nykur* może jednak przybierać różne kształty, jeśli zajdzie taka potrzeba; może również krzyżować się z normalnymi końmi. Konie wodne pojawiały się na brzegach jezior lub rzek, na ogół w okolicach miejsc, przez które trudno było się przeprawić. Wabiły podróżnych, by na ich grzbietach próbowali pokonać trudne odcinki drogi. Gdy tylko jednak nierozważny człowiek dosiadł *nennir*, koń ruszał dzikim galopem do wody, kładł się na brzuchu w głębokim miejscu i pociągał jeźdźca w topiel. Czasem zdarzało się, że ktoś dosiadał konia dla zabawy. Głównie były to dzieci. Zdarzało się jednak, że koń wodny ujawniał swą naturę przed czasem. Istoty te nie mogły znieść, gdy ktoś wypowiadał ich nazwę lub słowo podobnie brzmiące. Wówczas natychmiast uciekały do wody.

Bohaterowie wielu opowieści zostają uratowani, nieświadomie wypowiadając zbawcze słowa. Na ogół było to zdanie zaczynające się słowami „Ég nenni ekki...”, co znaczy „Nie mam ochoty...”³⁰. Znane też były morskie krowy, ich natura jednak nie była tak dzika i okrutna. Było to bydlę przewyższające jakością zwykłe krowy, należące do morskich ludzi bądź mieszkających pod wodą elfów. Często pojawiają się jako dar, który mieszkaniec morza schwytyany

29. Gísli Pálsson, *Coastal economies, cultural accounts. Human ecology and Icelandic discourse*, Manchester University Press, 1991, s. 138.

30. Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, s. 135–138; Jacqueline Simpson, *Icelandic Folktales and Legends*, s. 96–99.



Zagadkowe wytwory islandzkiej natury od zawsze pobudzały wyobraźnię krajowców i silnie wpływały na tradycję przekazu ustnego. Ilustracja archiwalna zaczerpnięta z wydania *Wyspy na chmurnej północy* Ferdynanda Goetla z roku 1928

przez rybaków ofiarowuje w zamian za uwolnienie. Mieszkańcy morza nie odznaczeni się dużym wzrostem, lecz dużymi głowami i szerokimi dłońmi, od pasa w dół wyglądali jak fok. Syreny były znacznych rozmiarów i miały wielorybie ogony, niszczyły statki i zabijały marynarzy. Wspomnieć należy jeszcze o innych potworach wodnych. Jednym z nich był *skrímsli*, wyobrażany jako wieloryb, czasem jako dwa konie połączone zadami bądź jako pół człowiek, pół zwierzę. Rzeki i jeziora mogły również zamieszkiwać gigantyczne węże lub płaszczki³¹.

Ciekawą grupę stanowią wierzenia i historie związane z fokami. Spędzając część życia na lądzie, a część w wodzie, zdają się przynależać do obu tych żywiołów. Uważano, że

31. Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, 638–639; Jacqueline Simpson, *Icelandic Folktales and Legends*, s. 102–104.

foki wywodzą się od żołnierzy Faraona, których zatopiło Morze Czerwone. Raz w roku, w wigilię świętego Jana lub w dwunasty dzień okresu Bożego Narodzenia, mogły zrzucić focze skóry i przebywać na lądzie w ludzkich kształtach. Mówiono o nich Morscy Ludzie, czasem zaś utożsamiano je z morskimi elfami. Jeden z najpopularniejszych motywów opowieści o fokach to historia o ukradzionej foczej skórce, której właścicielka, młoda piękna dziewczyna, musi pozostać na lądzie i poślubić tego, kto ją ukrył. W niektórych wariantach nienawidzi go, w innych darzy miłością i potomstwem, zawsze jednak jest mniej lub bardziej nieszczeniwa. Kres jej udręki następuje, gdy odnajduje przypadkiem swą foczą skórę, zakłada ją i jako foka powraca do życia w głębi morza. Nieraz towarzyszy swojemu ludzkiemu mężowi i przynosi mu szczęście, gdy ten wyrusza na połów, albo wyrzuca na brzeg piękne muszle i cenne przedmioty, gdy tamtędy przechadzają się jej dzieci. Nigdy jednak nie powraca do życia na lądzie³².

Duchy, które mają ciało

Kolejną grupą, niezwykle bogatą, jeśli chodzi o zasób wątków, są opowieści o duchach zmarłych. Mają one również długą tradycję. W islandzkich wierzeniach istniało wiele rodzajów duchów, zależnie od tego, kim były za życia, od rodzaju śmierci lub celu, w którym powracały na ziemię. Mowa jest na przykład o *svipir* czy *vofur* – zjawach lub widmach, wierzono też w *fylgidtraugar* – duchy, które podążały za konkretną osobą bądź całą rodziną, sprowadzając na nieszczęśników choroby, nieszczęścia, a nawet śmierć. Ich nazwa przywołuje na myśl *fylgjur* ze starożytnych nordyc-

32. Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, s. 136–137; Jacqueline Simpson, *Icelandic Folktales and Legends*, s. 100–102; Niels Einarsson, *Of Seals and Souls. Changes in the Position of Seals in the World View of Icelandic Small-Scale*, „Maritime Anthropological Studies” 1990, nr 3(2), s. 37.

kich wierzeń, jednak chodzi o dwie inne istoty³³. Zdarzało się, że duch został zawezwany przez czarownika za pomocą odpowiednich praktyk magicznych i pozostawał na jego służbie, często mając za zadanie prześladowanie jego wrogów. Istniały duchy skąpców, *fépúki*, które wracały, by nacieszyć się skarbem ukrytym przed żywymi. Jednak najstarszy i najpowszechniejszy termin to *draugar*. Duchy na ogół ukazywały się żywym w cielesnej postaci, a nie, tak jak to się zwykło spotykać w opowieściach tego typu, jako widma czy zjawy. Dysponując ciałem, posiadały znaczną siłę i często atakowały ludzi. Bardzo popularny jest motyw zapasów bohatera z duchem, czego przykład znajdujemy w *Sadze o Grettirze*.

Inny powszechny motyw to porzucone dziecko, które powraca, aby dręczyć swoją matkę. Wiąże się to ze staroskandynawskim zwyczajem wynoszenia niechcianych niemowląt w odludne miejsca i pozostawiania ich tam, ażeby umarły. Dzieci porzucone na odludziu bądź takie, które zmarły bez chrztu, przez co zostały pochowane w niepoświęconej ziemi, zwano *útburðir*; ich duchy miały krzyczeć i zawodzić nieopodal miejsc pochówków lub ukazywać się odziane jedynie w łachman, w który zawinęły je ich matki. Staraly się one zwieść ludzi we mgle, a jeśli udało im się okrażyć kogoś trzy razy, człowiek taki popadał w szaleństwo.³⁴

33. *Fylgja* był to rodzaj ducha opiekuńczego związanego z danym człowiekiem, można też przyjąć, że była to część jego samego. Na ogół przyjmowała kształt zwierzęcia, które w jakiś sposób reprezentowało charakter danej osoby. *Fylgjur* mogli widzieć tylko ludzie obdarzeni zdolnościami jasnowidzenia. Często pojawiały się one w snach lub poprzedzały przybycie osoby, której towarzyszyły. Por.: Edward Oswald Gabriel Turville-Petre, *Myth and Religion of the North: The Religion of Ancient Scandinavia*, London 1964, s. 227–230; Sigurður A. Magnússon, *Northern Sphinx. Iceland and the Icelanders from the Settlement to the Present*, Snæbjörn Jonsson & Co., H. F., Reykjavík 1984, s. 168.

34. Jacqueline Simpson, *Icelandic Folktales and Legends*, s. 106.

Często opowieści o duchu dziecka, które nawiedza matkę, kończą się tym, że traci ona rozum, jak na przykład w historii o służącej, która pozbyła się swego nieślubnego dziecka, wynosząc je zaraz po urodzeniu na pustkowie, pomimo iż groziła jej za to surowa kara. W pewien czas po tym wydarzeniu miał się odbyć wieczór tańców i zabawy, *vikivaki*. Dziewczyna została zaproszona, lecz nie miała wystarczająco strojnej sukni, co ją martwiło i nie pozwalało pójść na tańce. W wieczór tuż przed zabawą zwierzyła się innej kobiecie, gdy pracowały razem w owczarni, że nie ma się w co ubrać na wieczór *vikivaki*. Kiedy tylko skończyła mówić, obie usłyszały głos, który dochodził spoza ściany owczarni, jak wypowiada następujący wiersz: „Nie płacz mammo moja, / Kiedy owce doisz, / Pożyczę ci me łachmany, / Będziesz mogła pójść w nich w tany, / Pójdiesz dzisiaj w tany”. Słowa zabitego dziecka wywarły na dziewczynie tak mocne wrażenie, że postradała zmysły i już nigdy nie doszła do siebie³⁵. Słowa bądź zdania, które powtarzały się w takiej wierszowanej wypowiedzi, wskazywały na to, że mówiącym był duch bądź inna nadprzyrodzona istota³⁶.

Podobny przykład znajdziemy w jednej z najsłynniejszych islandzkich opowieści o duchach, znanej pod tytułem *Diakon z Myrka*. Rozgrywa się ona na północy wyspy. Jej tytułowy bohater miał ukochaną o imieniu Guðrun, która mieszkała po drugiej stronie rzeki Horga. Kiedyś przed Bożym Narodzeniem zaprosił ją na zabawę do Myrka, którą urządzano tam w Wigilię, i obiecał tego dnia po nią przyjechać. Przez wiele dni pogoda była mroźna i śnieżna, a na rzece trzymał lód, który umożliwiał przeprawę z jednego brzegu na drugi. Jednak w dzień, w którym diakon wracał od Gu_run, nadeszła nagła gwałtowna odwilż. Nie zważając

35. Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, s. 225; Jacqueline Simpson, *Icelandic Folktales and Legends*, s. 105.

36. Jacqueline Simpson, *Icelandic Folktales and Legends*, s. 106.

na to wyprawił się w drogę, licząc, że lód będzie wciąż twardy. Miał on siwego konia, który zwał się Faxi, i na jego grzbiecie wjechał na lód, który ciągle skuwał niektóre odcinki rzeki. Gdy był mniej więcej w połowie drogi, lód załamał się pod ciężarem konia, a diakon wpadł do wody. Konia znaleźli na podwórku mieszkańcy pobliskiej farmy, a rozpoznawszy go, ruszyli na poszukiwania właściciela. Wkrótce znaleźli jego martwe ciało, które woda wyrzuciła na brzeg. Zabrano je do Myrka i pochowano w tygodniu poprzedzającym Boże Narodzenie. Do Guðrun nie dotarła wieść o śmierci diakona, gdyż z powodu złej pogody ludzie zaniechali podróży. Jednak tuż przed świętami wypogodziło się i dziewczyna wyczekiwała ukochanego. Gdy była w trakcie strojenia się na zabawę, rozległo się pukanie do drzwi, lecz nikogo za nimi nie było. Guðrun uznała, że to żart, a ponieważ była już prawie gotowa, postanowiła wyjść. W pośpiechu włożyła rękę w jeden tylko rękaw peleryny, zarzucając ją z drugiej strony na ramię. Na podwórku stał koń Faxi i mężczyzna, którego niewyraźnie widziała w ciemnościach, ale pomyślała, że musi to być diakon. Posadził ją on na konia, sam usadowił się tuż za nią i odjechali, nie zamieniwszy ze sobą ani słowa. Wkrótce dotarli nad rzekę, której wody opadły na tyle, że można się było przez nią przeprawić konno, i wjechali do wody.

Kiedy koń przeskakiwał zwały lodu leżące na brzegu rzeki, z głowy diakona spadła czapka i Guðrun nagle zobaczyła gołą czaszkę. W tym samym momencie księżyc wyszedł zza chmur, a diakon przemówił: „Księżyc sunie, jedzie śmierć; / Czy nie widzisz, jak ma głowa świeci bielą w jego blasku, Garun, Garun?” Zmienił jej imię, ponieważ duchy nie mogły wypowiedzieć słowa Guð, co znaczy Bóg. Jechał z przerażoną dziewczyną aż do Myrka, gdzie jej rozkazał: „Tu zaczekaj, Garun, Garun, / Aż zabiorę Faxi, Faxi, / Za to ogrodzenie”. Półżywa z przerażenia dziewczyna zobaczyła, że stoi w bramie cmentarnej, a przed nią widnieje otwarty grób. W rozpaczy chwyciła za sznur zawie-

szonemu w bramie dzwonu i zaczęła bić na pomoc. W tym samym momencie poczuła silne szarpnięcie. To duch kochanka uczeplił się rękawa jej peleryny i ciągnął z całej siły. Jednak to, że nie założyła jej porządnie, okazało się jej ocaleniem – rękaw pękł w szwach, a duch diakona wpadł do otwartego grobu i natychmiast zasypała go ziemia. Nie był to jednak koniec dramatycznych przeżyć biednej Guðrun. Choć ludzie z Myrka przybyli jej z pomocą i zapiekowali się nią, jeszcze tej samej nocy diakon powrócił z kolejnym atakiem. Męczył nieszczęsną dziewczynę przez kolejne dwa tygodnie tak, że aż nie mogła zostawać sama w nocy. W końcu posłano po magika, który zaczekał, aż duch się pojawi, po czym zaklęciami zapędził go do grobu, na który przytoczył potężny kamień. Pod nim diakon z Myrka ponoć spoczywa do dziś³⁷.

Wiara w duchy jest wciąż na Islandii bardzo silna. Dużą popularnością cieszy się tam spirytualizm. Wielu ludzi twierdzi, że widziało duchy bądź czuło ich obecność. Również sporo budynków ma opinię nawiedzonych. Historie o islandzkich duchach na pewno zyskują jeszcze na popularności, bowiem od niedawna można udać się na wycieczkę z przewodnikiem śladem niesamowitych, nawiedzanych przez nie miejsc w Reykjavíku – „Haunted Walks”. Jak można przeczytać na stronie internetowej poświęconej tej atrakcji, organizatorzy wynajęli cztery osoby o zdolnościach paranormalnych i dwóch historyków oraz przeprowadzili liczne badania, w tym wywiady z osobami, które twierdziły, że doświadczyły obecności duchów lub je widziały. Jeden ze sloganów reklamowych głosi, iż w czasie zwiedzania nawiedzonych miejsc może dojść do niezwyklego zdarzenia i że w 92 proc. wycieczek wziął udział jakiś gość z zaświatów³⁸.

37. Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, s. 280–283; Jacqueline Simpson, *Icelandic Folktales and Legends*, s. 132–136.

38. Informacje pochodzą ze strony: www.hauntediceland.com.

Islandzki szósty zmysł

Nadprzyrodzone moce nie wcielają się wyłącznie w istoty ze świata pozaludzkiego. Istniały całe cykle legend o ludziach obdarzonych niezwykłymi zdolnościami. Ten dar nazywa się po islandzku *ófreski*, co oznacza zdolność widzenia tego, co niewidoczne dla zwykłych ludzi, oraz znajomość wielu rzeczy, w tym często przyszłości. Wiedza taka objawiona może zostać w snach, przeczuciach lub wizjach. Oprócz tych, którzy otrzymali nadnaturalne zdolności jako dar, są i tacy, którzy weszli w ich posiadanie poprzez zastosowanie się do odpowiednich praktyk, na przykład zagładając pod rozpostarte ramiona osoby, która jest *ófreski*. Można też było dojść do wiedzy tajemnej, przesiadując nocą na rozdrożach, zwłaszcza w wybrane dni. Czasami wymieniano elfy jako tych, od których można owe zdolności uzyskać, bądź to poprzez spotkania na rozdrożach, bądź też przez odwiedzanie ich siedzib, „wchodzenie wewnątrz wzgórz”, co już samo w sobie było umiejętnością niezwykłą. Co ciekawe, wierzono, że szósty zmysł mogły posiadać konie i psy³⁹. Inną nadprzyrodzoną właściwością była umiejętność przemiany, na przykład w zwierzę.

Najczęstsza była jednakże wiara w siłę zaklęć lub poezji. Słowa wypowiedziane w afekcie miały moc sprawczą, a ich skutek mógł wyjść zarówno na dobre, jak i na złe. Poeci, których wiersze posiadały moc zaklęć, zwani byli *kraftaskáld*, a opowieści o nich stały się bardzo popularne w XVII wieku. Na to, jak wielkie znaczenie na Islandii miało słowo, zwraca uwagę Kirsten Hastrup. Pisze ona, że pierwotnym terminem na określenie magii było słowo *galdur*.

W staroislandzkim *galdur* odnosiło się do pieśni, głównie w sensie zaklęcia bądź uroku. Odpowiednim czasownikiem było *gala* – skandować lub rzucać zaklęcia. Derywaty są ważnym kluczem do semantyki magii. Pokazują najważniejszy instrument nad-

39. Einar Ólafur Sveinsson, *The folk-stories of Iceland*, s. 278.

przyrodzonej mocy na Islandii – słowo. Słowa były środkiem, za którego pomocą człowiek mógł stworzyć historię *ex nihilo*⁴⁰.

Kraftaskáld siłą swych wierszy potrafili wpływać na bieg zdarzeń, co nieraz wykorzystywane było dla dobra całej społeczności, potrafili jednak również sprowadzić nieszczęście, a nawet śmierć⁴¹.

Ludzie obdarzeni magiczną siłą posiadali zdolność wskrzeszania zmarłych, których później zmuszali, aby im służyli, zwłaszcza aby nękali ich wrogów. Czasem wybierali do tego zwierzęta, a nieraz wystarczyła ludzka kość. Tak „powołane do życia” duchy zwano *sendingar* (posłańcy) bądź *uppvakningar* (wskrzeszeni z martwych). Aby ożywić martwe ciało, należało wykonać szereg czynności. Ich opis przytacza Jacqueline Simpson za Jónem Árnasonem:

Najpierw należy się upewnić, że rzecz będzie miała miejsce w nocy z piątku na sobotę i najlepiej z osiemnastego na dzie-

40. Kirsten Hastrup, *Nature and Policy in Iceland 1400–1800. An Anthropological Analysis of History and Mentality*, Clarendon Press, Oxford 1990, s. 200.

41. Wydaje się, że wiara w moc sprawczą słów poetów nie przeminęła zupełnie. Przykładem na to niech będzie fragment relacji z pobytu na Islandii napisany w duchu sowieckiej propagandy. Autor wspomina w nim o wizycie złożonej poetce, Jakobinie Sagurdardottir. Nawiązuje do niechęci, jaką odczuwano wobec Amerykanów po założeniu przez nich bazy wojskowej w Keflavíku. „Naród kocha swą poetkę. Opowiadano nam ciekawą historię powstania jednego z jej ostatnich wierszy. Dowiedziawszy się o tym, że gdzieś koło zachodnich brzegów Islandii mają się odbyć manewry marynarki amerykańskiej, poetka napisała pełen oburzenia wiersz wymierzony przeciw okupantom. Trzeba powiedzieć, że w narodzie islandzkim żyje legenda, iż poeci ludowi mają szczególną, nadprzyrodzoną siłę, która pozwala im skutecznie walczyć o szczęście ludu z każdym wrogiem, z każdym żywiołem. Gdy w dniu manewrów niespodziewanie wybuchł straszliwy sztorm, który uniemożliwił Amerykanom zrealizowanie ich zamiarów, lud zaczął mówić, że wiersz poetki patriotki ściągnął na obcych przybyszów gniew żywiołu [...]”; S. Sarkisow, *Podróż do Islandii*, „Nowe Czasy” 1954, nr 47.

więtnastego lub z dwudziestego ósmego na dwudziestego dziewiątego dnia miesiąca [...]. Czarownik, który zamierza ożywić ducha, musi poprzedzającego wieczoru napisać Ojcie Nasz na wspak [...] własną krwią z lewego ramienia. Musi także wyciąć pewne runy na kiju i iść na cmentarz, zabierając kij i papier, a następnie podejść do upatrzzonego grobu. Rozważnie jest wybrać jeden z mniejszych. Musi położyć na nim kij i toczyć go w tył i w przód, w tym samym czasie monotonicznie śpiewając Ojcie Nasz od tyłu, tak jak napisane na papierze, jak również pewne formuły znane tylko nielicznym. Wtedy, po trochu, grób zaczyna się podnosić i różne dziwne wizje zaczynają jawić czarownikowi, podczas gdy martwy człowiek będzie stopniowo powstawał z grobu. Ale dzieje się to powoli, gdyż trup bardzo jest temu niechętny i mówi „Pozwól mi leżeć nieruchomo!”. Jednak czarownik nie może ulec tym błaganiom ani też dać się przerazić wizjom, lecz ma mruzczyć swe zaklęcia szybciej niż dotąd i toczyć kij tak długo, aż martwy człowiek na wpeł podniesie się z grobu. [...] Wtedy czarownik ma zadać mu dwa pytania (lecz nie trzy, gdyż wówczas trup na powrót pograży się w mogile ze strachu przed Trójcą Świętą); zazwyczaj jest to pytanie, kim był za życia i jak mocnym był człowiekiem. Inni mówią, że jest tylko jedno pytanie, mianowicie: „Ile masz lat?”. Jeśli duch powie, że umarł jako człowiek w średnim wieku lub starszy, nie jest bezpiecznie posuwać się dalej, ponieważ w późniejszym etapie czarownik będzie musiał stoczyć walkę z duchem, a one potrafią być niezwykle silne, ich siła jest w połowie taka, jak była za życia, a zarazem proporcjonalna do ich wieku. Dlatego czarownicy wolą wywoływać dzieci w wieku dwunastu do czternastu lat, a w każdym razie ludzi zmarłych, zanim osiągnęli wiek trzydziestu lat, i nigdy, pod żadnym pozorem, starszych od siebie. Kiedy trup powie już, kim jest, i na wpeł powstanie, czarownik może odeśłać go z powrotem albo, jeśli woli, kontynuować wypowiedzanie zaklęcia, aż wyjdzie on z grobu zupełnie. Kiedy zmarli opuszczają groby, ich usta i nozdrza pokrywa piana substancja [...]; ją to czarownik musi zlizać własnym językiem. Potem musi upuścić krwi spod małego palca prawej nogi i zwilżyć nią język ducha. Niektórzy mówią, że jak tylko to uczyni, duch go zatakuję i będzie mu potrzebna cała siła, by go powalić; jeśli mu się uda i duch upadnie, wtedy jest on zmuszony służyć czarownikowi w każdy możliwy sposób. Ale jeśli duch okaże się silniejszy, po-

ciągnie on człowieka wraz sobą w głąb mogiły, a ci, którzy znajdą się we władaniu ducha, nigdy już nie wracają⁴².

Opowieści o magii najpopularniejsze były w XVII wieku. Niektóre mówiły o czarownikach z dawniejszych wieków, którzy stawali się bohaterami całych cykli. Jednym z najpopularniejszych, znanym zarówno w wieku XVII, jak i późniejszych stuleciach, jest zbiór opowieści o Sæmundurze Mądrym, który żył na przełomie XI i XII wieku. Według legendy uczęszczał do Czarnej Szkoły, gdzie zgłębiał wiedzę tajemną, a na Islandię powrócił na grzbiecie diabła, który przyjął postać foki. Dzięki temu wyprzedził swoich konkurentów, także czarnoksiężników, i uzyskał beneficjum w miejscowości Oddi. Diabeł często pojawiał się w historiach o Sæmundurze i zawsze dawał się okpić słynnemu magowi, wskutek czego musiał wykonywać różne dziwne prace, do jakich mędrzec go nagabywał⁴³. Inne historie opisywały ówczesne praktyki magiczne oraz procesy o czarzy, które miały miejsce w Islandii, tak jak i w całej Europie. Nie były one jednak zbyt liczne. Jak podają źródła, odbyło się wówczas około 120 takich procesów, z czego 22 osoby skazano na śmierć na stosie. Co ciekawe, wśród oskarżonych było tylko dziesięć kobiet, a skazana została zaledwie jedna⁴⁴.

Zdolność jasnowidzenia jest na Islandii częstym zjawiskiem i wielu ludzi wciąż szuka rady lub pomocy u takich osób. Czasem chodzi o przepowiedzenie przyszłości, czasem o kontakt z bliskim zmarłym. Wiele osób twierdzi także, że ma prorocze sny. I nawet jeżeli chcielibyśmy owe zdolności

42. Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, s. 317–319; Jacqueline Simpson, *Icelandic Folktales and Legends*, s. 149–152.

43. Jón Árnason, *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*, s. 485–490; *Icelandic Folk and Fairy Tales*, opr. i przeł. May i Hallberg Halmundsson, *Icelandic Review*, Reykjavík 1987, s. 59–64.

44. Kirsten Hastrup, *Nature and Policy in Iceland 1400–1800...*, s. 214.

podać w wątpliwość, to żywe zainteresowanie tematyką zjawisk nadprzyrodzonych wśród Islandczyków pozostaje faktem.

Inne znane islandzkie historie traktowały o Czarnej Śmierci, o czarownikach z Laponii, o zakopanych skarbach, o poczynaniach diabła, żeby wymienić tylko kilka motywów. Tu jednak nie będziemy się już w nie zagłębiać. Wybrane i zaprezentowane przykłady – jako najważniejsze i najbardziej reprezentatywne dla islandzkiego folkloru – powinny dać dostateczny obraz świata wierzeń mieszkańców północnoatlantyckiej wyspy. Również mają pozwolić zrozumieć, jak skomplikowany i wielowarstwowy jest to świat. Jego korzenie sięgają daleko do przedchrześcijańskiej północnogermańskiej mitologii, ale każda epoka czy zmiana społeczna miały wpływ na jego kształt. I choć obecnie islandzkie społeczeństwo jest bardzo nowoczesne, a styl życia Islandczyków diametralnie różni się od tego, jaki wiedli ich przodkowie jeszcze niespełna sto lat temu, to wizja świata przedstawionego w folklorze przetrwała, choć we współczesnym społeczeństwie ma już inny charakter, znaczenie i funkcje.