

NEIL PRICE

**COPIII FRASINULUI ȘI
AI ULMULUI**

O ISTORIE A VIKINGILOR

Traducere din limba engleză
de Sigrid Crasnean

Lebăda Neagră
Iași, 2022

CUPRINS

<i>HĂRȚI</i>	i
<i>NOTĂ ASUPRA LIMBAJULUI</i>	ix
PROLOG: CIOTURILE	1
INTRODUCERE:STRĂMOȘII ȘI MOȘTENITORII	6
CREAREA TĂRÂMULUI MIDGARD	25
1 CASA FORMELOR LOR	27
2 EPOCA VÂNTURILOR, EPOCA LUPILOR.....	54
3 REȚEAUA SOCIALĂ	89
4 ÎN CĂUTAREA LIBERTĂȚII.....	117
5 DEPĂȘIREA HOTARELOR	129
6 EXERCITAREA PUTERII	150
7 ÎNTÂLNIREA CU CEILALȚI.....	171
8 OBICEIURILE FUNERARE	187
FENOMENUL VIKINGILOR	223
9 INCURSIUNILE	225
10 MARITORIA	238
11 RĂZBOINICIE	256
12 HIDRARHIA	278
13 DIASPORA	300
LUMI NOI, NAȚIUNI NOI	317
14 EPOCA DE AUR A CRESCĂTORULUI DE OI	319
15 ARGINT, SCLAVI ȘI MĂTASE	331
16 ÎNCERCĂRI DE MONARHIE	367
17 ȚINUTURILE DE FOC ȘI VIȚĂ-DE-VIE.....	392
18 MULTELE SFÂRȘITURI ALE EPOCII VIKINGILOR.....	409
EPILOG: JOCURILE	417
<i>REFERINȚE</i>	423
<i>MULȚUMIRI</i>	487
<i>INDEX</i>	493
<i>PLANȘE</i>	517

1

CASA FORMELOR LOR

La prima vedere, lumea vikingilor părea aproape la fel cu cea a tuturor celor din jur: persoane care arată aproximativ ca tine și ca mine, dar purtând haine diferite, care își fac treburile și se deplasează prin peisaje și așezări care, deși cu aspect rustic, ar putea fi încă deslușite cu atâtea secole mai târziu. Însă atât a fost, un strat superficial, un ecran care maschează ceva foarte diferit, foarte vechi și foarte straniu.

Orice încercare de a-i înțelege pe vikingi trebuie mai întâi să străpungă acel exterior înșelător pentru a pătrunde în mintea lor, chiar și în trupurile lor. Ceea ce se găsește acolo și implicațiile sale oferă prima cheie pentru a vedea cu adevărat lumea prin ochii lor.

Vikingii nu erau singuri, ci își împărțeau lumea cu o mulțime de „Ceilalți” – nu doar alți oameni, ci cu totul alte ființe. Cele mai evidente dintre acestea erau zeii, iar forma de plural în sine îi deosebea pe vikingi de culturile monoteiste ale marelui Continent de la sud. De asemenea, erau familiarizați cu slujitorii acelor divinități (unii dintre ei cu totul înspăimântători) și cu o întreagă mulțime de alte ființe, spirite și creaturi care au supraviețuit sub eticheta reconfortantă de „folclor”, însă care la acea vreme erau foarte reale. Această chestionare a realității este importantă pentru că vikingii nu *credeau* în acele lucruri mai mult decât cineva din zilele de astăzi care „crede în” mare. În schimb, *știau* despre ele: toate acestea erau o parte naturală a lumii, la fel de mult ca arborii și stâncile. Faptul că aceste ființe nu puteau fi văzute nu ar fi avut mare importanță.

În plus, această populație obscură care-i însoțea pe vikingi includea mai mult decât o singură lume. Iată și o altă diferență: scandinavii se situau în centrul multor țărâmurii ale existenței: cu mult dincolo de familiarele dualități ale vieților de apoi „bune” și „rele” prezente în numeroase religii. În mentalitatea vikingilor, aceste lumi erau destinate celorlalți locuitori,

dar erau aranjate și conectate într-o manieră care le făcea accesibile dacă știai căile de urmat.

La un nivel fundamental, în interiorul fiecărei persoane din epoca vikinilor nu se găsea doar un „suflet” abstract (dacă asta vă este pe plac din punct de vedere spiritual), ci mai multe ființe separate și chiar independente. Fiecare era o componentă a întregului.

Așadar, a-i judeca atunci pe vikingi la prima vedere ar fi fost o mare greșeală, deși una făcută de mulți dintre contemporanii lor. Câțiva dintre aceștia, în special creștini, par să-și fi dat seama exact cine și ce erau vikingii și, în mod normal, s-au retras. Astăzi, acest lucru nu mai este necesar. Privindu-i pe vikingi cu ochii și mintea deschisă, este posibil să intrăm în lumea lor.

Nu există o geografie pe deplin înțeleasă a cosmosului nordic, nimic care să aibă un sens coerent în poezii și povestiri. Acest lucru poate fi un rezultat al călătoriei lungi și dificile a povestirilor până când au ajuns la noi după secole întregi, dar, în egală măsură, poate reflecta o lipsă de claritate sau chiar îngrijorare la acel moment. Nu ar trebui să căutăm să interpretăm prea mult acest lucru pentru că, până la urmă (luând doar un exemplu religios), câți dintre cei mai devotați credincioși creștini de astăzi pot schița o hartă exactă a vieții de apoi? De asemenea, este important să înțelegem că nordicii nu au auzit niciodată de „miturile nordice”. Colecțiile vândute acum convenabil sub acest nume în librăriile noastre sunt sintezele unor vremuri mult mai târzii, compilate după fosilizarea lor ca text de către unii care nu erau pe deplin de acord cu ceea ce conțineau. Acestea sunt foarte diferite de lumea plină de viață, organică a istorisirilor orale, care s-a schimbat în povestire și care, probabil, varia considerabil de-a lungul văilor, câmpiilor, munților și căilor navigabile din Scandinavia.

Numele și naturile lumilor și începuturilor lor sunt descrise într-o serie de texte mitologice culese în *Edda poetică*, precum și sub o formă narativă mai lungă de către Snorri. Informațiile sale sunt deosebit de dificil de evaluat tocmai pentru că *sunt* atât de detaliate, atât de bogate. De ce ar trebui acest înțelept politician creștin, foarte conștient de locul său în lume, să se străduiască atât de mult să înregistreze complexitățile unei religii moarte care fusese considerată anatema pentru Biserica ale cărei interese le susținea el? Răspunsul constă poate în faptul că temele spirituale din poeziile skal-dice pe care le citează erau aproape toate adunate dintr-o singură cauză: lauda regilor și consemnarea faptelor lor. Dacă acele aluzii și metafore mitologice nu ar fi păstrate în mod activ, nu ar exista nicio posibilitate de

înțelegere și perpetuare adecvată a istoriilor regale eroice. Acesta poate fi motivul pentru care Snorri și-a scris *Edda*, pentru a activa acea resursă în slujba memoriei valorificate în scopuri politice. Din fericire pentru cercetătorii vikingilor, loialitatea lui Snorri față de ideea monarhiei scandinave ne-a oferit o bogăție de informații despre aceste alte lumi. Întotdeauna indirect, cu ajutorul întrebărilor și răspunsurilor sau pe măsură ce informațiile sunt împărtășite cu reticență, se formează o imagine fragmentară – de abia dacă este suficientă.

În centrul tuturor se afla un arbore, *Arborele*, care se întindea prin toate lumile și le unea. Un frasin măreț, pe nume Yggdrasill, care înseamnă „armăsarul celui strașnic”. Acesta din urmă era unul dintre numeroasele nume ale lui Odin și un indiciu pentru proprietățile mai extinse ale copacului, deoarece el nu doar lega târâmurile, ci servea și drept drum între târâmuri pentru cei care știau să-l călărească. Faptul că primul om a fost făcut din aceeași substanță se poate să nu fi fost o coincidență, ceea ce denotă o calitate subtilă de umanitate care a infuzat universul.

La început nu existase decât prăpastia fără iarbă din Ginnungagap, un gol care se întindea la nesfârșit. Deși nu chiar gol, pentru că în adâncul său se afla un potențial latent, o putere și o prezență în absență care așteptau să fie trezite. La nord (direcțiile sunt importante aici) se afla spațiul înghețat Niflheim, „lumea întunecată”. La sud se întindea Muspelheim, în flăcări. Râuri de otrăvă, Élivágar, curgeau dintr-un izvor din Niflheim și înghețau în Ginnungagap. Pe măsură ce scânteile din Muspelheim s-au întâlnit cu această gheață, ea a început să se topească și, în acel proces, să se schimbe – picăturile în cădere lentă căpătând înfățișare și formă. Prima ființă din toată creația a luat naștere: gigantul de gheață, Ymir. Curând i s-a alăturat altceva, ceva foarte diferit, iar numele ei era Audumbla – o vacă enormă fără coarne care se legăna în locul acela gol. Laptele ei l-a ținut pe uriaș în viață.

La fel ca în cazul primilor oameni care aveau să iasă mai târziu din cioturi, zeii înșiși au avut un început similar. Așa cum fac vitele, lui Audumbla îi plăcea să lingă sarea care se forma pe blocurile de gheață răspândite prin Ginnungagap și, sub limba ei, primul dintre oameni s-a trezit la viață. În prima zi, i-a s-a ivit părul, în a doua zi, capul i s-a eliberat, în a treia zi, a ieșit din gheață și a pășit în frig. Numele lui era Búri, strămoșul Aesirilor, familia divină. Curând, tot mai multe creaturi au apărut în acest loc pustiu.

Cumva, mai mulți giganți s-au unit din sudoarea de la subțioara lui Ymir. Unul dintre picioarele sale s-a împerecheat cu celălalt și a zămislit un copil. Printre acești descendenți s-au numărat Bölthorn și fiica sa, Bestla, strămoșii uriașilor.

Este greu de știut cum au perceput oamenii din epoca vikingilor aceste povestiri, cu straniețea, contradicțiile și absurditățile lor aparente. Au dat cu istețime din cap la misterele, la înțelepciunea străveche împărtășită privilegiaților? Au râs? Au fost acestea adevăruri profunde, legendare pentru bătrâni sau basme pentru copii? Singura certitudine este că, într-o formă sau alta, povestirile au supraviețuit timp de secole până în vremurile noastre: cineva, de fapt mulți oameni de-a lungul anilor, trebuie să fi simțit că sunt într-adevăr foarte importante.

Búri, de asemenea, a avut în mod misterios un fiu – Burr.

Din împreunarea sa cu uriașa Bestla a venit pe lume primul dintre Aesiri. Fiii lor au fost Odin și cei doi frați ai săi, iar ei au început să modeleze lumile. Au făcut-o prin crimă, atent planificată.

Cei trei zei tineri îl pândesc pe Ymir. Îl atacă prin surprindere, îlucid, îl sfășie pur și simplu. Sângele lui Ymir urcă tot mai sus, încându-i pe toți uriașii, cu excepția a doi dintre ei, Bergelmir și soția lui, care alunecă pe o plută. El și sămânța, giganții de gheață, își vor crea propria lume; se vor întoarce și își vor aminti ce au făcut Odin și frații săi.

După ce sângele începe să se retragă, zeii târăsc cadavrul lui Ymir în centrul tărâmului Ginnungagap. Creează pământul din carnea sfășiată a uriașului. Părul se transformă în copaci, iar apele curg din sângele lui: toate râurile și lacurile sunt roșii. Oasele lui sunt stâncile și munții; dinții săi, molarii lui sunt bolovanii și pietrele. Deasupra tuturor se află bolta cerului făcută din craniul lui Ymir. Pentru a susține marea greutatea, zeii pun patru pitici la colțurile pământului: numele lor sunt Austri, Vestri, Nordri și Sudri: punctele cardinale. Apoi aruncă grămezi din creierul uriașului în ceruri și astfel formează norii.

În jurul a toate acestea, zeii pun un mare gard făcut din sprâncenele și genele lui Ymir – o graniță defensivă pentru lume, un stăvilă puternic împotriva oceanului de sânge care o înconjoară. Numesc această palisadă Midgard, numele sub care va fi cunoscut întregul tărâm, locul Frasinului și al Ulmului.

Această componentă finală a tărâmului Midgard, limita sa, este un exemplu de concept central în mentalitatea vikingilor, întâlnit în întreaga lor viziune asupra lumii. Sufixul *-garðr* înseamnă un spațiu închis, un loc împrejmuit. Chiar și astăzi, în limbile scandinave cuvântul *gård* înseamnă pur și simplu „fermă” și acesta este sensul său de bază: un loc stabilit, un loc *mărginit*, chiar o lume întreagă; cu același sens de împrejmuire, este rădăcina englezescului „yard”. Această idee de a fi în interiorul zidului, dincolo de ceea ce este în afară și, prin urmare, în afara controlul cuiva, stă la baza conceptelor așezărilor și ordinii din epoca vikingilor. Este o perspectivă asupra modului lor de gândire.

Pe moment, Midgard era întunecat, dar zeii au adus lumini smulse din jarul topit din Muspelheim și le-au așezat în jurul firmamentului. La început, corpurile cerești au fost confuze; în cuvintele din *Profeția Clarvăzătoarei*:

Sól [soarele] nu știa casa
unde-i va fi.
Máni [luna] firea nu și-o cunoștea.
Stelele locul nu și-l aflaseră.

Atunci zeii au făcut ordine pe cer. Craniul lui Ymir a început să strălucească în timp ce carul Zilei îi traversa bolta, luminat de soare; fratele ei, Máni, urma caii Noptii pentru a finaliza ciclul (doar în trecut, ca o altă perspectivă asupra mentalității nordice, e demn de remarcat genul neobișnuit al corpurilor cerești, soarele e feminin, luna e masculin). Pentru a stabili ritmul soarelui și al lunii, chiar și acum sunt amândouă urmărite de lupi, o vânătoare care nu se va termina niciodată până la Ragnarök, bătălia finală și sfârșitul tuturor lucrurilor.

Atunci Odin și frații săi pornesc să se plimbe de-a lungul plajei,
unde îi așteaptă cioturile. Unde așteptăm *noi*.

Pe măsură ce Midgard și oamenii săi au căpătat formă (perioada de timp este la fel de ambiguă ca întotdeauna), celelalte lumi din jurul lor au fost aduse la ființă, cu marea cenușă în mijlocul lor. Într-o oarecare măsură, avem cel puțin niște locații relative. Deasupra era *Ásgarðr* sau Asgard, un alt spațiu delimitat, cu alte cuvinte „Tărâmul Aesirilor”, casa zeilor. Acesta era un peisaj vast și întins de câmpuri și păduri, munți și lacuri, în esență o oglindă divină a lumii umane de dedesubt, în care totul a fost mărit în

mod corespunzător atât în dimensiune, cât și în grandoare, așa cum se potrivea locuitorilor săi.

Un drum, sau mai degrabă un pod, făcea legătură între tărâmul zeilor și casa oamenilor: curcubeul, care se arcuia peste lumi. Numele său era Bifröst, „calea sclipitoare”, iar conform poemului, ardea în flăcări. Cunoscut și sub numele „Podul Aesir” și „Drumul Puterilor”, reprezenta și o linie de apărare împotriva uriașilor. Sub ea curgeau năvalnic două râuri puter-nice, Körmt și Örmt, mereu torențiale.

Apa curgătoare despărțea Midgard și de tărâmul uriașilor, Jötunheim (uneori găsit la plural, tărâmurile uriașilor), care se întindea la est. Undeva la această graniță se afla și Járnvíðr, „Pădurea de Fier”, unde uriașele femei trol au zămislit lupii care aveau să înghită corpurile cerești la sfârșitul vremurilor.

Și mai la est era *Útgardr*, Utgard, „Locul din Afară”, o sălbăticie aflată dincolo de lumile oamenilor, zeilor și uriașilor, după cum sugerează și numele. Există puține detalii în povestiri, dar Utgard pare să fi fost un spațiu agitat, întunecat și fără formă, casa lucrurilor pe care nu te puteai baza: trol, monștri și puteri malefice. Nu era un loc în care ai fi vrut să mergi. În texte, atât lumea uriașilor, cât și lumea de dincolo se deplasează constant spre nord pe măsură ce materialul sursă medieval se îndepărtează în timp de epoca vikingilor, ceea ce este poate o reorientare care reflecta una dintre locațiile creștine ale iadului.

De asemenea, nordicii aveau un tărâm special al morților, deși nu există nicio sugestie din acea perioadă conform căreia acesta ar fi fost rău sau un loc de osândă. Numele acestei lumi era Hel, deconcertant de aproape de echivalentul ei creștin negativ în limba engleză; relația exactă, dacă există, este necunoscută, dar nuanțele creștine pot fi văzute limpede în sursele ulterioare. Unii filologi au susținut că, în limba nordică veche, numele original se referă în schimb la ceva subteran – în esență o metaforă a mormântului, ceea ce ar avea sens. Potrivit lui Snorri, calea către Hel se întindea la nord și în jos. Era cu siguranță un tărâm subteran, care se întindea nouă leghe în pământ, prin nouă lumi ale morții, cu Niflhel, „Întunecatul Hel”, în partea de jos. Era mărginit de un gard mare, Nágrind sau „Poarta cadavrelor”, având un câine fioros la intrare. Pentru a ajunge acolo, trebuia să traversezi un râu agitat plin de cuțite și săbii și blocuri de gheață care se izbesc, peste podul Gjallabrá cu acoperiș de aur, păzit de o uriașă.

Din nou, cel care lega toate aceste tărâmurile era marele frasin, Yggdrasill. Au existat numeroase încercări de vizualizare a relațiilor spațiale ale lumilor nordice, toate speculative și unele plonjând într-o fantezie New Age cu

un abandon neglijent. Erau ca niște discuri concentrice, unul în interiorul celuilalt, mișcându-se înspre afară în două dimensiuni ca undele pietrei aruncate de Arborele Lumii? Sau erau suprapuse, un șir vertical de tărâmurii prinse pe trunchiul arborelui Yggdrasill? Poate că erau cocoțate pe fiecare dintre ramurile sale. Potrivit *Cântului lui Grímnir*, arborele avea trei rădăcini care acopereau lumile oamenilor, ale giganților și ale morților. Varianta lui Snorri diferă ușor, rădăcinile întinzându-se peste zei, giganți și Niflheim.

Yggdrasill era veșnic verde, spre deosebire de omologii săi pământești, și se hrănea din trei izvoare de la rădăcinile sale. Din nou, sursele diferă, dar pare limpede că cel puțin două dintre ele se înălțau din fântâni. Sub rădăcina care ducea către tărâmul uriașilor de gheață se afla Fântâna lui Mímir, străjuită de o ființă cu același nume. Apele sale conțineau toată înțelepciunea și puteau fi băute din Gjallarhorn. Rădăcina zeilor se ridica spre cer (spune Snorri, urmând fizica contradictorie a cosmosului nordic), dar sub ea se afla Fântâna lui Urd, „izvorul destinului”, care era și locul adunării Aesirilor. A treia rădăcină cobora în lumea întunecată, hrănindu-se din izvorul Hvergelmir, „ceaunul clocotitor”, în care râurile tuturor lumilor își aveau izvorul.

E clar că o parte din cosmologia nordică se baza pe natura fizică. La urma urmei, aproape toată lumea a văzut Bifröst, podul curcubeu, la un moment dat. În mod similar, peisajele vulcanice din Islanda, unde au fost scrise majoritatea surselor, sunt un fundal natural pentru amestecul volatil de foc și gheață din care s-au format lumile. Arborele poate avea și o manifestare în percepția de zi cu zi. Se știe relativ puțin despre modul în care vikingii înțelegeau cerul nopții, stelele și constelațiile. Dincolo de câteva referințe ambigue în Snorri, pe care unii le resping, în timp ce alții le iau în serios, nu avem nicio pistă. Cu toate acestea, un cercetător islandez este convins că Yggdrasill poate fi văzut ca o interpretare a Căii-Lactee – cu siguranță o idee plauzibilă, mai ales atunci când scăpăm de poluarea luminoasă nocturnă a orașelor noastre și îi vedem măreția ridicându-se deasupra capului, imposibil de vastă, cu brațele sale înnorate cuprinzând cerul ca niște ramuri.

Forma lumilor nordice poate fi percepută vag de-a lungul secolelor care ne separă, marele Arbore conectându-le prin vid. Însă locuitorii lor?

Măsura în care vikingii au suferit din cauza stereotipurilor este mai mult decât egalată de modul în care au fost percepuți zeii lor și alte ființe supranaturale. În imaginația populară, lumea divină din Asgard deține un singur palat: Valhalla (de fapt o greșală de ortografie victoriană a lui Valhöll),

palatul lui Odin, astăzi cunoscut în întreaga lume ca „raiul vikingilor”, destinația morților demni și sinonimă cu însăși nordica viață de apoi. Cu toate acestea, din mituri reiese limpede că Valhöll era doar una dintre multe astfel de reședințe, deoarece fiecare dintre zeii principali locuia pe propria proprietate. Acestea ar fi văzute ca un palat preferat, având de jur împrejur colibe, hambare și grajduri pentru gospodărie și animale – reflecții de dimensiuni divine ale conacelor elitelor din Midgard. Asgard era în mare măsură un peisaj natural, o lume în sine.

Originile literale ale celor mai vechi zei, care ies din gheața primordială, nu explică în niciun caz toate divinitățile nordice. Ele proveneau din două familii, Aesir – al căror conducător este Odin – și Vanir, care într-un fel straniu pare a fi cea mai veche dintre cele două, în ciuda faptului că nu apar în mitul fundamental al creației. Vanirii erau zeii ai pământului și ai bogățiilor sale, reprezentând relația de dependență dintre oameni și pământ într-o societate agricolă. Aesirii erau distincți, cu o structură familială mai patriarhală și o înclinație mai mare spre violență (ceea ce nu înseamnă că Vanirii erau în întregime pașnici). *Profeția Clarvăzătoarei* descrie modul în care familiile s-au ciocnit inițial într-un război intens, cu lupte care au zguduit Asgard, soluționate doar după negocieri complexe și predarea de ostatici.

Nu este clar ce înseamnă cu adevărat cele două familii divine sau dacă aceasta este o întrebare importantă. Să fie Vanirii rămășițele presupuselor religii pământești din epoca bronzului și epoca timpurie a fierului, cu multe secole în urmă? Războiul zeilor este o imagine amplificată a turbulenței în lumea umană reală și (în termenii artificiali ai istoricilor) o metaforă a tranziției din secolul al V-lea la „epoca târzie a fierului”? Unii cercetători așa cred, dar nu este deloc clar ce credeau cu adevărat scandinavii mai îndepărtați, preistorici. În ciuda dovezilor arheologice extraordinare adunate în ultimele două secole și analizate în profunzime, nu putem fi siguri. Soarele și ciclul corpurilor cerești erau importante, la fel ca și locurile liminare, cum ar fi mlaștinile și zonele umede, o sugestie a puterilor htonice de dedesubt. Toate acestea au fost menționate în cultura materială, înfățișate în artă și onorate prin ofrande cu vase de apă din aur, metale scumpe, hrană, animale și oameni sacrificați. Se pare că a existat o preocupare clară pentru mântuire, un fel de poliță de asigurare sacră pentru prosperitatea agriculturii, fertilitatea individuală și probabil succesul în război. Oamenii din epoca fierului nu erau singurii cu astfel de preocupări, dar nu este greu să-i încadrăm pe Vaniri în această imagine.

În povestiri, Vanirii s-au alăturat Aesirilor după ce a fost declarat un armistițiu în războiul lor, iar apoi apar împreună în Asgard – o imagine a unei societăți refăcute? Calitățile particulare ale zeilor mai vechi apar apoi ca abilități și atribute specifice alături de cele ale noilor lor veri, mai degrabă decât diferențe care separau în mod fundamental familiile.

Capul Vanirilor este Njörd, un izvor de înțelepciune și un furnizor de recolte abundente, plase pline de pește și vânt bun în pânze. Ca ocrotitor al fermierilor și al marinarilor, ar fi fost un mare zeu numai bun pentru epoca bronzului și epoca timpurie a fierului. Palatul lui este Nóatún, „cabina căpitanului”. Chiar de la început, această figură fondatoare întruchipează unul dintre principalele aspecte ale Vanirilor așa cum apar în surse: o pată deconcertantă și dezaprobatore a devierii sexuale. Copiii lui sunt Freyja și Freyr, iar mama lor a fost propria soră a lui Njörd. Se zvonea că, la rândul lor, erau amanți, precum și frați gemeni. În timp ce carnalitatea fățișă era cu siguranță o trăsătură a Vanirilor, ideea că aceasta era una negativă poate fi o intervenție creștină în surse. Freyja, în special, era întocmai genul de femeie independentă din punct de vedere sexual care îngrozea Biserica.

Freyr apare în texte ca un stăpân al ploii și al soarelui, zeul din câmpii, călărețul unui mistreț de aur și stăpânul unei nave speciale care ar putea fi împăturită într-un buzunar. Din anumite motive, el este adesea asociat cu uriașii și poate fi întâlnit atât luptându-se cu ei, cât și curtându-i. Încercarea sa de a o seduce pe uriașa Gerd printr-un intermediar are loc cu amenințări violente și abuzive. Freyr este în general o ființă sexuală, iar o descriere din secolul al XI-lea a ceea ce pare a fi imaginea lui într-un templu îl înfățișează ca fiind înzestrat cu o erecție gigantică. Palatul lui este la Alfheim, „casa Elfilor”.

Sora lui, Freyja, este în mod obișnuit văzută ca o zeiță a fertilității și uneori chiar a iubirii, de parcă ar fi un fel de Venus a vikingilor. Astfel de clișee seamănă prea puțin cu felul în care ea apare în povestiri. Freyja este în primul rând o întruchipare a femeilor și a fiecărui aspect al vieții, al acțiunilor și al potențialului lor, inclusiv nașterea. Mai presus de toate, ea este o ființă puternică, una dintre cele mai mari zeități. Întotdeauna în control, ea sfidează încercările zeilor, piticilor, giganților și ale altora de a o obiectiva și constrânge. Ea conduce un car tras de pisici. Sexualitatea lui Freyja se află în centrul ființei ei, pentru amuzamentul și folosirea sa, uneori cu tentă afectuoasă, dar și ca manipulare și mijloc violent. Deși este căsătorită cu Ód, soțul ei este practic absent din mitologie, iar Freyja are în schimb mulți amanți (conform lui Loki, ea s-a culcat cu toți elfii din



3. O Putere pe tron? Acest mic tron de argint turnat cu un ocupant a fost găsit cu ajutorul unui detector de metale în 2009, lângă situl regal Lejre din Danemarca. Datează din jurul anului 900, iar detaliile sale cu corbi, lupi și faptul că figura are un singur ochi (confirmat prin analiză microscopică) sugerează că acesta ar putea fi Odin stând pe tronul său de putere, Hlidskjálf. Faptul că silueta poartă ceea ce poate fi interpretat în mod convențional drept îmbrăcăminte femeiască nu face decât să adâncească ambiguitatea interesantă. (Fotografie folosită prin amabilitatea © Ole Manning/Muzeul Roskilde)

Asgard, precum și cu toți Aesirii). A cumpărat colierul lui Brísingamen, culcându-se pe rând cu cei patru pitici fierari care l-au făurit, fiind foarte curtată de uriași. I-a sedus pe regi, convingându-i să facă o greșală fatală; ea și-a împărțit afecțiunile între rivali, conducându-i la distrugere reciprocă; a exploatat pofta altora pentru propriul ei câștig material. Unii dintre ceilalți zei, în special Loki, încearcă să o facă de rușine cu acuzații de promiscuitate; Freyja le ignoră pe toate. Este clar că e stăpâna propriului trup și a privilegiilor acestuia (asta este ceea ce probabil i-a supărat pe zei) și că, de asemenea, nu prea ține seama de opiniile celorlalți. Ea este, de asemenea, o zeităte a câmpului de bătlie și a consecințelor acestuia. Contrar presupunerii generale că războinicii vikingi decedați mergeau la Odin în Valhöll/

Valhalla, doar jumătate dintre ei și-au găsit de fapt o casă postumă acolo; restul au călătorit la Freyja în palatul ei mare din Sessrúmnir, „Camera tronului”.

Probleme similare de atitudine (atât antice, cât și moderne) tind să le afecteze și pe celelalte zeițe, cărora conotațiile de „rodnicie” și „fecunditate” le-au devenit, de asemenea, asociate atât de des, încât au ajuns să constituie un fel de metaforă reflexivă. Astfel, Idun, păstrătoarea merelor speciale care asigurau tinerețea veșnică a zeilor, este văzută mai degrabă ca o zeiță pasivă a „belșugului”, decât cea care ține în puterea ei înseși viețile nemuritorilor. Ea nu a fost singura zeiță cu influență asupra destinului și sorții. Frigg, al cărei soț era Odin, acționa ca guvernator al tărâmului Asgard și îi controla organizarea; unii s-au închinat în fața autorității ei, care îi aparținea, aceasta nefiindu-i acordată de un zeu masculin. Da, zeițele erau



4. Acesta este un ciocan al zeilor. Arma sacră a lui Thor, Mjölnir, pare să fi fost adoptată relativ târziu ca simbol al cultului său în epoca vikingilor, poate ca reacție la folosirea creștină a crucii. Găsite ca pandantive și pe inele-amuletă, aceste obiecte sunt printre cele mai comune legate de religia tradițională. Acest exemplu din

Købelev, Lolland, Danemarca, poartă inscripția runică explicativă „Ciocan”
 .(Fotografie folosită prin amabilitatea © John Lee/Muzeul Național al Danemarcei)

frumoase, așa cum ar fi dictat stereotipul, dar într-un fel care inspira atât teroare, cât și dorință.

Printre Aesiri, figura principală este în mod clar Odin, deși dacă el este cu adevărat stăpânul tuturor e adesea ambiguu în sursele scrise. Are peste două sute de nume: el este Masca, el este Cel de-al treilea, Șoimul, Arborele victoriei, Stăpânul-fantomă, Spintecătorul, Strigătorul războinic și multe altele. Odin este un zeu al războiului și un ucigaș care își agită sulița, Gungnir. Este protectorul regilor și al proscrisilor, dar și un mincinos desăvârșit. El vă poate acorda frumoasele daruri ale poeziei sau vă poate prinde în capcană prin trădare. Probabil că se va culca cu soția dumneavoastră sau poate cu soțul dumneavoastră. O ființă a contradicțiilor și a seducției, nedemnă de încredere. Însă înțelepciunea este premiul lui, lăcomia lui (și-a dat ochiul pentru ea), și sunt puține lucruri pe care nu le-ar face pentru a *cunoaște* cu adevărat. Cu predilecție, el vorbește morților prin vrăji și face trupurile spânzuraților să grăiască. Odin este priceput în a desface cusăturile acolo unde lumile se unesc, doar cât să se strecoare înăuntru călare pe armăsarul său cu opt picioare și rune gravate pe dinți, al cărui nume, Sleipnir, înseamnă „Cel care alunecă”. Odin este maestrul suprem al vrăjitoriei, trimițându-și cunoașterea și memoria sub formă de corbi pentru a cerceta lumea în căutare de vești. Odin are mai multe reședințe demne de un rege: Valaskjálf, Gladsheimr și, bineînțeles, Valhöll, „Palatul celor uciși”.

Liderii Aesirilor erau în mare parte înrudiți, deși au unul dintre cei mai încălciți arbori genealogici. Thor era fiul lui Odin cu o uriașă dintr-una dintre multele aventuri din afara căsătoriei sale cu Frigg. Thor era cel mai puternic zeu, stăpânul vântului și al vremii, cel care chema furtunile și tunetul. O centură mare îi încingea corpul deja foarte musculos, iar mânușile lui de fier îi dădeau putere, mai ales pentru a mânuși celebrul său ciocan, Mjöltnir. Amulete sub forma acestei arme au fost găsite în întreaga lume a vikingilor, fiind clar că era venerat de oameni. Thor era spaima uriașilor; unul dintre poeme este pur și simplu o listă a numeroaselor sale victime, iar aceste întâlniri alcătuiesc cea mai mare parte a miturilor. Palatul lui este Bilskírnir, pe care Snorri îl numește cea mai mare clădire realizată vreodată, cu 540 de uși. Îl împarte cu soția sa, Sif, al cărei păr blond era invidia tuturor celor care îl vedeau, folosit de poeți ca metaforă a aurului.

Baldr, zeul luminii, este fiul lui Odin și al lui Frigg, cu palatul său la Breidablikk. Iubit de toate lucrurile, el este astfel imun la vătămări. Moartea neașteptată a lui Baldr prin uneltirea lui Loki și comisă de fratele său neștiutor și orb, Höd (alt fiu al lui Odin), a declanșat evenimente care vor duce în timp la sfârșitul lumilor. Höd va fi, la rândul său, ucis de Váli, un

alt fiu al zeului războiului cu o altă zeiță, Rindr – straturi peste straturi de crime în familie.

Apoi îl avem pe Ull, arcașul, vânătorul, schiorul și fiul lui Síf (deși, se pare, nu cu Thor). Ull nu apare aproape nicăieri în mituri și totuși se găsește în toponimele sacre din Scandinavia, în special în Suedia. Cultul său pare să fi fost larg răspândit odinioară. Snorri spune: „Lui este bine să te rogi în duel”. Palatul lui Ull era la Ýdalir și zeul folosea un scut pe post de barcă.

Heimdall, cel care suflă în corn, își are reședința la Himinbjörg. Aceasta se află la capătul lui Bifröst, păzind podul curcubeu împotriva momentului inevitabil în care uriașii vor veni în sfârșit pentru a porni războiul în Asgard. Povestirile sale sunt îngropate în obscuritate, dar era evident foarte bătrân când acestea, oarecum contradictorii, au fost în sfârșit scrise. Heimdall este fiul a nouă mame, are dinți de aur, poate vedea la peste o sută cincizeci de kilometri, aude cum crește iarba. Își va petrece veșnicia ca paznic al zidului până când cocoșul Gullinkambi („pieptene de aur”) va anunța că Ragnarök a început.

Týr, despre care Snorri spune că era un alt fiu al lui Odin, însă despre care alte surse susțin că se trăgea din uriași, este unul dintre cei mai vechi zei, cu rădăcini care se află în preistoria germanică. Era cunoscut pentru curajul și vitejia sa, deși există foarte puține detalii, cultul său fiind bine-cunoscut (pentru a judeca din nou după toponimii). Ca și ceilalți zei măreți, el ne-a dat o zi a săptămânii în limba engleză. După duminică și luni, ziua lui Týr (Tuesday/marți) vine înaintea zilei tatălui lui, Odin (ziua lui Woden/Wednesday/miercuri), iar apoi urmează zilele lui Thor (Thursday/joi) și Freyr (Friday/vineri). Săptămâna se încheie cu o zi care, în engleză, poartă numele unui zeu roman, Saturnus (Saturday/sâmbătă), dar în limbile scandinave este încă *lördag*, derivat din cuvântul nordic vechi pentru un izvor termal fierbinte – cu alte cuvinte, noaptea îmbăierii, o perspectivă minunată asupra obiceiurilor vikingilor legate de igienă.

În cele din urmă, există și Loki, una dintre cele mai proeminente ființe din povestirile mitologice, dar și una oarecum misterioasă. Născut din Laufey, nu se poate spune cu adevărat dacă este un zeu. Unii îl văd ca pe un semizeu și farsor, o figură clasică ce are paralele în multe alte culturi, dar acest tip de nomenclatură poate să fie de ajutor în a-l înțelege din perspectiva vikingilor înșiși. Loki își schimbă forma, transformându-se într-un pește, o pasăre sau o insectă, după voia sa. Împreună cu uriașa Angrboda au zămislit monștri, inclusiv lupul Fenrir, șarpele Midgard și Hel, care domnește asupra morților. Sub forma unei iepe, l-a născut pe

Sleipnir, calul lui Odin (un act de perversitate cu adevărat tulburătoare în mentalitatea nordică). În multe povestiri despre el, provoacă nesfârșite necazuri zeilor și cauzează probleme cu uriașii, pentru ca aproape întotdeauna să rezolve el însuși dezastrul rezultat. Este chipeș și plin de haz, viclean și răutăcios, toate în același timp. Loki a fost cel care i-a tăiat părul lui Síf, apoi a făcut o înțelegere cu piticii pentru a-i face cosițe noi care să-i crească strălucitoare ca aurul; a avut și o aventură cu ea, spre furia lui Thor. După ce a influențat uciderea lui Baldr, Loki va fi în cele din urmă legat în măruntaiele propriului său fiu, cu un șarpe deasupra capului picurându-i venin pe față, până la venirea momentului Ragnarök, când toate lanțurile vor fi rupte. La sfârșit, el va conduce corabia morților împotriva zeilor.

Listele Aesirilor sunt lungi. Zeița Sága în palatul ei de la Sökkvabekk, „Malul scufundat”, unde bea în fiecare zi cu Odin. Skadi, fica uriașului Thjazi, și ea considerată zeiță, s-a căsătorit mai întâi cu Njörd și mai târziu a devenit amanta atât a lui Odin, cât și a lui Loki. Din cauza dorului de casă, în palatul de lângă mare al lui Njörd, ea se întoarce în cele din urmă la munții ei iubiți și la reședința ei din Thrymheim. Forseti, fiul lui Baldr, în palatul său de aur și argint de la Glitnir.

Mulți dintre acești zei au avut copii cu uriași sau cu soțiile lor, adesea în atât de multe combinații încât structura familiei este cu adevărat complexă. Există, de asemenea, multe alte zeități menționate doar o dată sau de două ori: un nume și nimic altceva, uneori un scurt licăr a ceea ce trebuie să fi fost, dar incomplet și greu de distins. Bărbosul Bragi, zeu al poeziei, căsătorit cu Idun a merelor. Fulla, zeița-slujnică a lui Frigg și păstrătoarea secretelor sale. Vídar, fiul lui Odin și al uriașei Gríthr, care va răzbuna moartea tatălui său la Ragnarök. Eir, o zeiță a vindecării. Gefjon, în unele povestiri o zeiță a virginității, în altele o amantă a unuia dintre fiii lui Odin. O listă poetică a *ásynjur*, zeițele, este singura sursă pentru unele dintre ele: Sjöfn, care stârnește pasiunea, Lofn, consolatoarea, Vár, zeița jurământului, Vör, o întruchipare a conștientizării, Syn, cea care păzește porțile, al cărei nume înseamnă „refuz”, Snotra, înțeleapta, Gná, mesagera, al cărei cal poate traversa marea și cerul.

Unele dintre ele erau deja probabil relicve în vremea vikingilor, poate doar niște nume chiar și atunci. Ar fi rezonat, cu siguranță, dar ca ecouri îndepărtate ale vechilor credințe din lumea memoriei ancestrale, pe care scandinavii au perceput-o întotdeauna în urma lor în straturi din ce în ce mai adânci de tradiție și moștenire. Nu trebuie să uităm niciodată că și vikingii au avut un trecut; i-au spus poveștile și ei înșiși nu s-au opus misterului.

Varietatea numeroaselor povestiri ridică o problemă importantă. Dincolo de personalitățile și calitățile individuale ale zeilor, de aventurile lor care alcătuiesc multe dintre mituri, există întrebarea mai primordială a ceea ce *fac* ei de fapt. În afara marilor credințe monoteiste, ne-am obișnuit cumva ca divinitățile să fie zei *a* ceva, unice personificări ale vremii, recoltei, vânătorii și altele asemenea. Acest lucru nu este adevărat pentru Aesiri și Vaniri, deoarece o mare parte dintre ei întruchiează mai multe lucruri în același timp, adesea suprapunându-se unul cu celălalt în interesele și activitățile lor (mai degrabă ca noi, de fapt). Au existat cu siguranță zei ai războiului, de exemplu, dar fiecare dintre ei s-a raportat la acesta într-un mod care se potrivea personalității sale. În acest context, Thor era forța brută și lupta însăși; Odin era planul, comanda, norocul și agresivitatea frenetică; Freyja era răutatea, viclenia calculată necesară pentru a învinge soarta; și mai erau și alții, mai intimi în alianțele și favoriții lor.

Este clar că zeii nordici nu erau neapărat admirabili printr-o prismă modernă și, probabil, vikingii au simțit același lucru. În timp ce Aesirii și Vanirii își puteau oferi sprijinul oamenilor și proiectelor pe care le aveau, acest lucru era în mare parte dintr-un capriciu, aproape pentru propriul amuzament. Puteau fi, de asemenea, grosolani, proști, îngrozitor de plini de prejudecăți în ochii noștri, violenți și cruzi – zeii erau, în esență, o familie certărească, în mare măsură indiferenți față de oameni, care nu erau văzuți decât ca obiecte de interes temporar. Aici putem face o paralelă între locuitorii din Asgard și panteonurile mai vechi ale culturilor clasice mediteraneene, zeitățile grecești certărețe ale Muntelui Olimp și descendenții lor romani, ceea ce duce la o întrebare mai amplă care necesită o examinare mai atentă: poate fi identificată o legătură autentică între credințele vikingilor și cele din Antichitatea clasică?

Cu siguranță există multe aspecte asemănătoare nu numai în familiile divine, ci și în detaliile mitologiei în sine. În cosmogonia greacă, așa cum relatează Hesiod în jurul anului 700 î.e.n., lumile au început în *haos* (ca termen specific, original), ce avea sensul unui vid care se căscă – la fel ca Ginnungagap. Chiar și continuarea poveștii creației este similară, cel puțin parțial, cu zeii generați sau născuți spontan prin cuplări improbabile și un cosmos creat din crime sângeroase și dezmembrări. Pot fi legate și alte elemente, cum ar fi câinele cel mare care păzește ușile lui Hel, omologul lui Cerber în lumea subterană greacă, și multe altele.

Unii cercetători văd zeii nordici ca umbre ulterioare ale precursorilor antici, lucru care a fost argumentat în special în cazul lui Odin. Alții urmăresc descendența Asgardului, în mod controversat, și mai în urmă, până la

religiile vag perceptibile ale indo-europenilor, despre care se spune că își au originea fie în stepa asiatică, fie în Anatolia, cu mii de ani înainte de vremea vikingilor. Există comparații rezonabile care pot fi făcute, care, de asemenea, încep să depășească intervalele imense de timp în cauză. De exemplu, unele ritualuri înregistrate pentru perioada vedică a Indiei din epoca bronzului (c. 1500-500 î.e.n.) sunt remarcabil de apropiate de unele practici nordice. În cele din urmă, totuși, golful cronologic și geografic este vast, iar legăturile sunt, în cel mai bun caz, provizorii.

La un anumit nivel, există, fără îndoială, o rețea de moștenire culturală, deloc limitată la religie, care leagă preistoriile multor popoare nordice, iar aceasta se poate extinde dincolo de Europa însăși. Cu toate acestea, atunci când privim mai îndeaproape anumite momente și locuri, apar calități unice, ceea ce nu este deloc surprinzător. În ciuda asemănărilor individuale, există mult mai multe aspecte în care lumea spirituală a Scandinaviei din epoca vikingilor diferea semnificativ de ce anume se petrecuse înainte (chiar și paralelele clasice sunt doar cazuri izolate). Când sunt analizate împreună în toată complexitatea lor minunată, produsele minții nordice formează o categorie doar a lor și ar trebui să le abordăm în acest fel.

Pentru a lua doar un exemplu din tărâmul zeilor, cu greu se cuvine să vorbim despre un „panteon nordic”, cel puțin în sensul clasic al termenului. Cu excepția poemului *Cuvintele de hărăț ale lui Loki* și a altor câteva povestiri, cum ar fi moartea lui Baldr și unele elemente ale *Profeției Clarvăzătoarei*, divinitățile nordice rareori par să se întâlnească sau să interacționeze între ele în povestirile mitice. Lumea tărâmului Asgard pare să fi fost la fel de cosmopolită ca oglinda sa umană de mai jos, populația lui mărindu-se de-a lungul timpului cu cei veniți de peste tot – o reproducere extrem de fidelă a tărâmului Midgard, de altfel.

O altă dimensiune a vieții zeilor ne pune pe gânduri. În mod straniu, Asgard conținea și temple, clădiri de cult în care *zeii înșiși aduceau ofrande* – dar pentru ce sau cui? Mitologia vikingilor este una dintre puținele din toate culturile lumii în care divinitățile practicați și religia. Asta sugerează ceva în spatele și dincolo de zei, ceva mai străvechi și mai obscur, și nu neapărat „indo-european”, chiar deloc. Nu există niciun indiciu că oamenii din epoca vikingilor știau ce reprezintă, la fel ca noi.

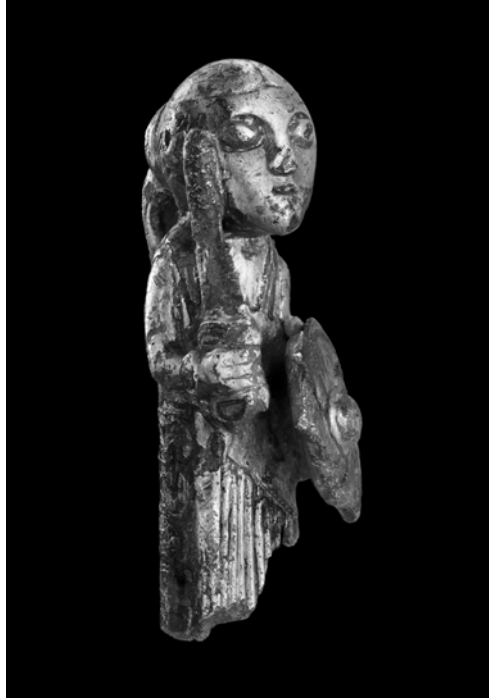
Ideea unei puteri legate de zei are legătură și cu propriii lor Ceilalți, giganții. Ei sunt prezenți în cosmogonie chiar de la început, de fapt, înainte de apariția primului zeu. Sunt ființe primare și reapar în numeroasele povestiri ale aventurilor divine ca dușmani ai Asgardului. Ca răzbunare pentru moartea lui Ymir, crima din nucleul lumii vikingilor, ura giganților față

de Aesiri va dura până la Ragnarök, când armatele lor de gheață și foc vor invada casa zeilor. Au existat multe încercări de a înțelege ce *înseamnă* uriașii. Spre deosebire de zei, ei nu par să fi afectat deloc lumea umană Midgard, dar fac parte din cele mai profunde și mai vechi straturi ale povestirilor. Sunt oare spiritele pustiei adversarii finali? Oare îi reprezintă pe Sámi, parteneri cu zeii nordici, dar diferiți? Sunt oare cuplurile nesfârșite dintre giganți și Aesiri cumva simboluri ale căsătoriilor rituale regale, ce uneau subdiviziunile unui tărâm? Pur și simplu nu știm, dar uriașii nu pot fi lăsați la o parte din arena mai largă a marilor puteri.

Un anumit concept era mai presus de toate pentru relația zeilor cu lumea umană și se intersecta cu viețile celorlalți locuitori ai săi, supranaturali: ideea de soartă. Aceasta guverna ființele de orice soi – muritoare și divine, vii și moarte – și dicta viitorul. Soarta se afla în centrul mentalității nordice. Pentru scandinavii din epoca vikingilor, soarta nu reprezenta absența alegerii, ci mai degrabă manifestarea unui adevăr preexistent. Liberul arbitru exista, dar exercitarea sa a dus inevitabil la a deveni persoana care ai fost dintotdeauna, cu adevărat.

Soarta era întruchipată sub multe forme, dar nici una mai clară decât nornele, ființe feminine supranaturale cu o putere imensă, care erau responsabile pentru desfășurarea destinului individual. Ca întotdeauna, sursele sunt amestecate și ambigue, combinând versurile eddice și skaldice cu proza lui Snorri. Cel mai des menționate sunt cele trei femei – Urd, Verdandi și Skuld – ale căror nume au, probabil, conotații ale trecutului, prezentului și viitorului (sau poate doar perspective diferite asupra *finței*). Urd cel puțin are tente clare de „Soartă”, iar cele trei norne locuiau într-un palat de lângă fântâna cu același nume, la rădăcina Arborelui lumii care făcea legătura cu Asgard. În fiecare zi, lua u med de la marginea apei și-l întindeau pe trunchiul și ramurile copacului, pentru a-l menține pe Yggdrasil rece și sănătos. În unele descrieri poetice, femeile sunt uriașe, în altele, fete tinere; vârsta lor relativă este incertă, dar nu ar trebui să ne încredem prea ușor în clișeele de „fecioară, femeie, bătrână” care li se atașează adesea. În versurile skaldice, nornele apar ca metafore ale judecății, avocați ai vieții care aduc un fel de arbitraj suprem al sorții.

Nornele își foloseau puterea în umbră, invizibile, deși uneori apăreau în vise. Unghiile lor aveau fiecare câte o rună, simbolurile tainelor. Nornele sunt adesea descrise urzind soarta pe un război de țesut, un alt motiv comun mai multor tradiții mitologice. Pe un război de țesut vertical, urzeala unui material textil are întotdeauna un model, inerent de la început și determinat



5. Femeie războinică. Această figurină de argint suflată cu aur din secolul al X-lea din Hårby, Danemarca, este prima imagine tridimensională a unei femei înarmate cunoscute în lumea vikingilor. Subiectul este neclar – walkirie, zeiță de război, femeie războinică sau o altă ființă marțială –, dar sabia și scutul ei se disting limpede, iar coafura caracteristică pare să fi fost principalul semn feminin în arta vikingilor. (Fotografie folosită prin amabilitatea © John Lee/Muzeul Național al Danemarcei)

de înfășurarea fusceilor. Se face prin deciziile ȣesătorului, dar nu poate fi perceput pe deplin până când pânza nu se apropie de starea sa finală. Este o metaforă elegantă a conturului esențial al unei vieți, dezvăluit prin experiența umană, care se termină doar atunci când ultimul fir este tăiat.

Unele versuri eddice se referă la mai multe norne legate de tipuri de ființe, în afară de oameni, inclusiv elfi, pitici și chiar zei. Ocazional există referiri la norne „bune” și „rele”, care sunt responsabile pentru diferite răsturnări ale destinului, deși nu este clar dacă acest lucru ar trebui luat la propriu. Snorri spune că nornele Aesirilor vizitează fiecare copil uman la naștere, modelând cursul zilelor sale viitoare. Este posibil ca această multiplicitate de norne