

Krzysztof Wróblewski

"Berserkir i úlfheðnar w historii,
mitach i legendach", Łukasz
Malinowski, Kraków 2009 : [recenzja]

Meritum 2, 279-281

2010

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach
dozwolonego użytku.

Łukasz Malinowski, *Berserkir i úlfheðnar w historii, mitach i legendach*, Zakład Wydawniczy NOMOS, Kraków 2009, ss. 224.

W roku 2009 ukazała się książka Łukasza Malinowskiego poświęcona skandynawskim wojownikom posiadającym umiejętność wpadania podczas walki w szal bojowy. Autor pracy jest doktorantem w Zakładzie Historii Powszechnej na Wydziale Historycznym Uniwersytetu Jagiellońskiego. Jego zainteresowania badawcze koncentrują się na dziejach, kulturze oraz religii Skandynawii w epoce średniowiecza ze szczególnym uwzględnieniem okresu zderzenia wierzeń pogańskich z chrześcijaństwem.

Jak podkreśla badacz w wstępie do swej pracy: „Omawiani wojownicy byli nie tylko częścią krajobrazu bitewnego, ale stanowili ważny element w funkcjonowaniu społeczeństw i w sposobie organizacji władzy centralnej. Wokół nich skupiało się wiele pogańskich wierzeń i idei. W okresie Wikin-gów wojownicy ci odcisnęli piętno na historii wojskowości i zaznaczyli swe miejsce w królewskim otoczeniu, biorąc udział w politycznym kształtowaniu dziejów regionu”. Zwraca również uwagę, iż w polskiej historiografii temat ten nie był jeszcze dotąd dokładnie opracowany.

Na pracę składają się wstęp, trzy główne rozdziały oraz zakończenie. W końcowych partiach książki czytelnik odnajdzie aneks, wykaz źródeł i bibliografię oraz indeks rzeczowy. Ostatnim elementem pracy jest jej streszczenie (3 strony) sporządzone w języku angielskim.

Najważniejszymi źródłami, które wykorzystał autor, są różnego typu sagi islandzkie¹ (*Heimskringla* Snorriego Sturlusona, *Saga o Egilu, Völsunga saga*), utwory skaldów, poezja eddaiczna (*Edda poetycka, Edda prozaiczna*) jak również *Ísledingabók* (*Księga Islandczyków*) Ariego Thorgilssona i *Látnamabók* (*Księga Osadnictwa*). Bardzo istotne informacje odnalazł Malinowski w *Gesta Danorum* Saxo Grammaticusa i *Germanii* Tacyta. Do listy tej należy dodać również dzieła Juliusza Cezara, Plutarcha, Pawła Dyakona. Odrębną grupę źródeł stanowią znaleziska archeologiczne².

Część pierwsza, licząca 72 strony, nosi tytuł *Berserkowie w historii Skandynawii okresu Wikin-gów*. Badacz rozpoczyna swe rozważania od

¹ Badacz wyróżnia następujące rodzaje sag: sagi królewskie (*Konungasögur*), sagi o Islandczykach (*Ísledingasögur*), sagi legendarne (w nich *Fornaldarsögur Norðurlanda* – starożytnie sagi o północnych krajach oraz *Riddarsögur* – nordyckie romanse) i sagi biskupie.

² Zaprezentowane w „Aneksie”.

prześledzenia występowania zjawiska szału bojowego w innych niż skandynawski indoeuropejskich kręgach kulturowych. Najwcześniejsze informacje na ten temat odnajduje w przekazach pochodzących z Iranu (*Hymn do Mi-try* z drugiej połowy V wieku p.n.e.). Grupy szalonych wojów znane były także starożytnym Grekom, Słowianom i Dakom, jak również Celtom oraz Irlandczykom. Za bardzo cenne uznaje źródła odnoszące się do germańskich plemion Cymbrów, Hariów i Herulów.

Autor wyróżnia dwie kategorie wojowników, pierwsza nosiła nazwę *berserkir* (najprawdopodobniej „niedźwiedzie koszule”), druga *úlfheðnar* („wilcze płaszcze” lub „wilczoskórzy”). Następnie koncentruje się na roli wilków oraz niedźwiedzi w kulturze Wikingów. Określa także ramy czasowe występowania berserków (od VI wieku do połowy wieku XII w przypadku Islandii). Stwierdza również, że pojawiali się oni nie tylko w Skandynawii, ale również na Wyspach Brytyjskich, na Rusi i prawdopodobnie w Bizancjum (w szeregach cesarskiej gwardii wareskiej).

Kolejnym zagadnieniem jest struktura bractw skupiających *úlfheðnar* i *berserkir*. Członków takiej organizacji (najczęściej 12) łączyła przysięga wierności, natomiast hierarchia przypominała panującą w wilczej wataście (naczelna rola najsilniejszego wojownika, przyjmowanie odzwierzęcych imion). Z uwagi na ich niezwykle umiejętności skandynawscy władcy chętnie włączali ich do swych drużyn, na co przykładem mogą być słynni drużynnicy Haralda Pięknowłosego. Do bitwy szli w pierwszym szeregu, często dzierżąc włócznie – symbol boga Odyna. W furii mogli pozbywać się uzbrojenia ochronnego lub przystępować do walki nago. Nie ma natomiast przekonywujących dowodów na noszenie przez nich zwierzęcych skór, choć mogły one stanowić komponenty stroju i posiadać znaczenie symboliczne.

Berserkowie posiadali zdolność wpadania w stan bojowego szału – *berseksgangr*. Autor stara się ustalić przyczyny tego zjawiska. Analizuje przekazy odnoszące się do stosowania napojów alkoholowych (piwo, miód pitny) i środków odurzających. W tym miejscu historyk poświęca dużo uwagi kontrowersyjnemu pogładowi (zaprezentowanemu w 1784 roku przez Samuela Ödmana) zakładającemu stosowanie przez wojowników muchomora czerwonego (*Amanita muscaria*) i kult tego grzyba już w epoce brązu („teoria Kaplana”). Jego halucynogenne właściwości ceniono w Indiach i na Syberii, choć wikingowie mogli sięgać też po odpowiednie rośliny – lulek czarny (*Hyoscyamus niger*) oraz konopię siewną (*Cannabis sativa*). *Berseksgangr* mógł mieć swoje źródło w różnych chorobach psychicznych, takich jak psychozy reaktywne i histeryczne oraz schizofrenia. Niezwykły wygląd chorym, przez który łączono ich z wilkołakami, nadawała porfiria. Odrzucając większość tych koncepcji Malinowski stwierdza, iż: „Możemy przyjąć za pewnik, że głównym czynnikiem decydującym o tym, że berserkowie wpadali w szal, był rytualny taniec połączony z samookaleczeniem”.

Badacz nie pomija również problemów związanych z funkcjonowaniem szalonych Wikingów w ówczesnym społeczeństwie. Stara się określić

ich miejsce w trójdzielnym systemie stworzonym przez Georgesa Dumézila. Berserków, których zadaniem była ochrona społeczności przed niebezpieczeństwami, postrzegano jako herosów cieszących się łaską bogów. Jednak w czasie pokoju ich awanturniczy tryb życia czynił z nich banitów (w staroislandzkim *vargr*). Choć pozostawali poza społeczeństwem, to w pełni tolerowano ich jako osobną kastę wojowników.

Druga część pracy (60 stron) została zatytułowana *Berserkowie w świecie mitologicznym*. Autor na początku przygląda się rytuałom inicjacji, które czekały młodego wojownika nim stał się członkiem drużyny tworzonej przez *úlfheðnar* albo *berserkir*. Opisuje sposoby selekcji kandydatów, miejsce i czas trwania inicjacji. W tym okresie adepci nosili na sobie skóry zwierząt, brali udział w polowaniach, spożywali mięso drapieżników i pili krew – możliwe, iż również ludzką. Dodatkowo wyróżniały ich niestrzyżone włosy. Dzięki rytualnym tańcom i pojedynkom poznawali sekrety bitewnego amoku. Inicjację kończyła symboliczna śmierć wojownika i jego odrodzenie jako berserka.

Boskim patronem wpadających w bitewną furję wojów był Odyn (*Óðinn*) związany z wojną i poległymi w walce. Opiekował się także władcami oraz wyjętymi spod prawa, co uwidacznia jego dwoistą naturę. Podobny charakterem do berserków, był najważniejszym ich bogiem. Jemu to poświęcali zabitych przeciwników i składali krwawe ofiary, prawdopodobnie też z ludzi³.

Malinowski zwraca uwagę, iż z Odynem łączono i inne kategorie wojowników. *Einherjar* („wybrani”, „jedyni”), ci którzy zginęli w walce, towarzyszyli mu w Walhalli, czekając aż nastąpi *Ragnarök*. *Saga o Egilu* opowiada o całym rodzie szalonych wojów – wybrańców Odyna. Sprawował on także opiekę nad królem Norwegii Haraldem Pięknowłosem i duńskim władcą Haraldem noszącym przydomek Hyldetan („wojenne kły”). Nawet Starkadr, pochodzący od wrogich bogom olbrzymów, należał do jego faworytów.

Podobni do Starkadra giganci pełnili w mitologii skandynawskiej ważną rolę. W niektórych przypadkach (Aegir, Mimir) posiadali prawie boskie moce. Kojarzeni z czarną magią, najczęściej odznaczali się negatywnymi cechami (trolle, thursy). Badacz przekonuje, że olbrzymi odcisnęli trwałe piętno na wizerunku mitologicznych berserków.

Berserkir i *úlfheðnar* również władali magią. Wierziono, iż potrafili zmieniać się w dzikie bestie i zwano *hamramir* (silni kształtem). Podobnie manifestowały swą obecność duchy opiekuńcze wojowników znane jako fylgie i *hamingja*. Berserkowie, niczym szamani, byli w stanie oddzielić swego ducha od ciała i nadać mu zwierzęcą formę. Przykładem takiego „wojennego szamana” jest Bodvar Bjarki, bohater *Hrólfs saga kraka ok kappa*

³ Szczególnie okrutną formę zadawania śmierci stanowiło „wycinanie krwawego orła”. W plecach ofiary czyniono otwory i wyciągano przez nie płuca, które miały przypominać skrzydła. Orzeł symbolizował Odyna.