

Univerzita Karlova  
Přírodovědecká fakulta

Studijní program: Filosofie a dějiny přírodních věd



**Mgr. Marie Novotná**

Disertační práce

**Pojetí těla v staroseverské literatuře**

Concept of body in Old Norse literature

Vedoucí práce: Prof. RNDr. Stanislav Komárek, Dr.

Praha 2018



**Prohlášení:**

Prohlašuji, že jsem disertační práci napsala samostatně s využitím pouze uvedených a řádně citovaných pramenů a literatury a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne .....

Marie Novotná

#### Poděkování:

Ráda bych poděkovala prof. RNDr. Stanislavu Komárkovi, Dr. za důvěru a inspirativní prostor k napsání práce, PhDr. Jiřímu Starému, Ph.D. za nezištnou pomoc, kterou mi v průběhu celého studia a bádání poskytoval, Mgr. Ivaně Švejdové za trpělivé korektury mých anglických textů a svým blízkým za různé, ať už jakkoli motivované formy podpory.

Abstrakt:

Tato práce se snaží nastínit prostor představ o těle, který se ukazuje v staroseverské literatuře. Protože slovo pro tělo (*likamr*) přichází stejně jako termín pro netělesnou duši (*sál*) do staroseverské literatury až s křesťanskou literaturou a nelze je tedy jako marker použít, jsou vybrána dvě témata, jež se představ o těle úzce dotýkají: proměna podoby (*hamr*) a somatické projevy emocí.

V oblasti jevů spojených se změnou podoby je analyzováno sématické pole kořene *ham-*, a to rozbořením kontextu všech nalezených výskytů tohoto kořene v staroseverské literatuře (113). V rámci tematických okruhů, které se v materiálu ukázaly (tj. změna podoby související s letem, s bojovou extází a s magií) jsou pak jednotlivé výskytů tříděny na ose od těch, kde je podoba myšlena holisticky, po ty, kdy je rozlišena na podobu těla či duše. V této souvislosti je poukázáno na blízkost člověka a zvířete v germánském prostředí, neboť proměny často se zvířecí podobou souvisejí a poukazují tak na hranice lidské identity. Také v oblasti somatických projevů emocí lze najít případy, kdy se mentální a fyzická oblast prolínají a kde hranice mezi nemocemi s emocemi není zřetelná, i ty, kde jsou obě oblasti již více či méně odděleny.

Staroseverské prameny tak ukazují svou vysoce heterogenní povahu a v otázce propojení těla a duše v nich najdeme širokou škálu představ. Dobu zápisu textů, 12. - 14. století, lze tedy z pohledu představ o těle vidět jako dobu přechodu. Najdeme zde pojetí předkřesťanské, v kterém člověk není chápán rámci polarit těla a duše: zvířecí i lidská podoba patří k mocnostem daného protagonisty a emoce mají zároveň psychickou i tělesnou složku, přičemž jedna není důsledkem druhé. A zároveň s tím jsou do staroseverštiny překládány křesťanské dialogy těla a duše a v soudobých textech se vyskytují situace, které jsou ilustrací středověkých humorálních teorií či kde se pracuje s představou vnější podoby odlišné od podstaty protagonisty. Tento přechod je ukázán také pomocí teorie kognitivní lingvistiky, na procesu metaforizace - přechodu od idiomů založených na tělesné zkušenosti k literárním metaforám, kdy už tvrzení o fyzičnosti emocí či o proměně ve zvíře nebyla vnímána doslovně.

## Abstract:

This work attempts to outline concepts associated with body in the Old Norse literature. As the word for the body (*likamr*) as well as the term for an incorporeal soul (*sál*) do not occur in the Old Norse literature until the translated Christian works and cannot therefore be used as markers, two areas closely connected with the concept of body have been chosen for the research: shifting of shape (*hamr*) and somatic expressions of emotions.

In the first area, i.e. phenomena associated with shape-shifting, contexts of all (113) occurrences of radix *ham-* in the Old Norse literature are analysed in order to describe the semantical field of this root. Within the themes that have appeared in the material (i.e. shape-shifting related to flying, battle frenzy and magic), occurrences are ordered on an axis from those where the form (*hamr*) is considered to be holistic to those where just the form of body or soul is described. In this context, it is important to mention the proximity of man and animal in the Germanic environment, as shape-shifting is often related to an animal and thus points to the limits of human identity. In the second area, i.e. somatic expressions of emotions, we can also find cases where the mental and the physical area intersect and the boundaries between diseases and emotions are not clear, as well as cases where they are more or less separated.

The Old Norse sources show their highly heterogeneous nature as we can find a wide range of ideas about the interconnection of body and soul. From this point of view, 12th-14th centuries can therefore be seen as a transition period. There we can find pre-Christian concepts in which man is not seen within the polarity of body and soul: both the animal and the human shape belong to the powers of the particular protagonist, and emotions have at the same time a psychic and a physical component, where none of them is the result of the other one. In the same period, Christian dialogs of body and soul are translated into Old Norse, other texts present situations illustrating medieval humoral theories or are working with the concept of external appearance different from the nature of the protagonist. This transition can also be illustrated by tools of cognitive linguistics, by the process of the so called metaphorisation - the transition from idioms based on physical experience to literary metaphors, where the stories about corporeality of emotions or shape-shifting into an animal were not any longer perceived literally.

## Obsah

1	Úvod.....	1
2	Proměna podoby ( <i>hamr</i> ) .....	8
2.1	Výskyty kořene <i>ham-</i> v staroseverské literatuře .....	11
2.1.1	Starší Edda .....	11
2.1.1.1	Mytologické písně.....	12
1.	Vědmino proroctví ( <i>Völuspá</i> ) .....	12
2.	Výroky Vysokého ( <i>Hávamál</i> ) .....	12
3.	Píseň o <i>Vafþrúðnim</i> ( <i>Vafþrúðnismál</i> ).....	14
4.	Píseň o <i>Brymvi</i> ( <i>Brymskviða</i> ) .....	15
5.	Píseň o <i>Völundovi</i> ( <i>Völundarkviða</i> ) .....	16
2.1.1.2	Hrdinské písně .....	18
6.	Píseň o <i>Helgim</i> , synu <i>Hjörvardovu</i> ( <i>Helgakviða Hjörvarðssonar</i> ) .....	18
7.	<i>Grípiho</i> proroctví ( <i>Grípisspá</i> ).....	18
8.	<i>Brynhildina</i> cesta do podsvětí ( <i>Helreið Brynhildar</i> ) .....	19
2.1.2	Skaldská poezie.....	20
2.1.2.1	<i>Þjóðólf</i> z <i>Hvinu</i> .....	21
9.	Podzim ( <i>Haustlǫng</i> ) 1 .....	21
10.	Podzim ( <i>Haustlǫng</i> ) 2 .....	22
11.	Výčet <i>Ynglingu</i> ( <i>Ynglingatal</i> ) .....	22
2.1.2.2	<i>Egil Skallagrímson</i> .....	23
12.	Výkupné za hlavu ( <i>Höfuðlausn</i> ) .....	24
2.1.2.3	Anonymní .....	24
13.	Strofa ze ságy o <i>Ólafu Tryggvasonovi</i> ( <i>Lausavísa - Óláfs saga Tryggvasonar</i> ).....	24
2.1.2.4	<i>Snorri Sturluson</i> .....	26
14.	Výčet meter ( <i>Háttatal</i> ) .....	26
2.1.3	Mladší Edda ( <i>Snorra Edda</i> ).....	26
15.	<i>Gylfiho</i> oblouzení ( <i>Gylfaginning</i> ).....	26
16.	Jazyk básnický ( <i>Skaldskáparmál</i> ) 1 .....	27
17.	Jazyk básnický ( <i>Skaldskáparmál</i> ) 2 .....	27
18.	Jazyk básnický ( <i>Skaldskáparmál</i> ) 3 .....	28
19.	Jazyk básnický ( <i>Skaldskáparmál</i> ) 4 .....	28
20.	Jazyk básnický ( <i>Skaldskáparmál</i> ) 5 .....	29
2.1.4	Kniha o záboru země ( <i>Landnámabók</i> ) .....	29
21.	Kniha o záboru země ( <i>Landnámabók</i> ) 1 .....	29
22.	Kniha o záboru země ( <i>Landnámabók</i> ) 2 .....	30

2.1.5 Ságy .....	31
2.1.5.1 Královské ságy ( <i>konungasögur</i> ).....	31
23. Sága o Ynglinzích (Ynglinga saga).....	31
24. Sága o Óláfu Tryggvasonovi (Saga Óláfs Tryggvasonar).....	32
25. Sága o Magnúsu Dobrém a Haraldu Krutém (Magnús góða saga ok Haralds Hárðráða).....	33
26. Sága o Knytlinzích (Knytlinga saga).....	33
2.1.5.2 Příběhy ( <i>Þættir</i> ).....	34
27. Příběh o Sǫrlim (Sǫrla þáttur) 1 .....	34
28. Příběh o Sǫrlim (Sǫrla þáttur) 2 .....	34
29. Příběh o Ormu Stórolfssonovi (Orms þáttur Stórolfssonar) 1 .....	35
30. Příběh o Ormu Stórolfssonovi (Orms þáttur Stórolfssonar) 2 .....	35
31. Příběh o Ormu Stórolfssonovi (Orms þáttur Stórolfssonar) 3 .....	36
32. Příběh o Þorsteinovi Volské noze (Þorsteins þáttur uxafóts) .....	36
2.1.5.3 Ságy o Islandčanech ( <i>Íslendingasögur</i> ).....	37
33. Sága o Egilovi, synu Skallagrímově (Egils saga Skallagrímsonar) 1 .....	37
34. Sága o Egilovi, synu Skallagrímově (Egils saga Skallagrímsonar) 2.....	38
35. Sága o Egilovi, synu Skallagrímově (Egils saga Skallagrímsonar) 3.....	38
36. Sága o Egilovi, synu Skallagrímově (Egils saga Skallagrímsonar) 4.....	39
37. Sága o Egilovi, synu Skallagrímově (Egils saga Skallagrímsonar) 5.....	40
38. Sága o Egilovi, synu Skallagrímově (Egils saga Skallagrímsonar) 6.....	40
39. Sága o lidech z Eyru (Eyrbyggja saga) 1 .....	41
40. Sága o lidech z Eyru (Eyrbyggja saga) 2.....	41
41. Sága o lidech z Tresčího fjordu (Þorskfirðinga saga) 1.....	41
42. Sága o lidech z Tresčího fjordu (Þorskfirðinga saga) 2.....	42
43. Sága o lidech z Tresčího fjordu (Þorskfirðinga saga) 3.....	43
44. Sága o Bárðovi, přízraku ze Snæfellu (Bárðar saga Snæfellsáss) 1 .....	43
45. Sága o Bárðovi, přízraku ze Snæfellu (Bárðar saga Snæfellsáss) 2 .....	43
46. Sága o Hávarðovi z Ísafjordu (Hávarðar saga Ísfirðings).....	44
47. Zlomek ságy o Þórðovi Svárlivém (Brot af Þórðar saga hreðu).....	45
48. Sága o Finnbogim Silném (Finnboga saga ramma) 1.....	45
49. Sága o Finnbogim Silném (Finnboga saga ramma) 2.....	46
50. Sága o Gunnarovi, hlupákovi z Keldugnúpu (Gunnars saga Keldugnúpsfífls).....	46
51. Sága o Hǫrðovi a psancích z ostrova (Harðar saga ok hólmerja).....	47
52. Sága o lidech z Fljótsdalu (Fljótsdæla saga) 1 .....	47
53. Sága o lidech z Fljótsdalu (Fljótsdæla saga) 2 .....	48
54. Sága o Kormákovi (Kormáks saga).....	48



55. Sága o lidech od řeky Flói (Flóamannasaga = Þorgils saga Orrabeinsfóstra).....	48
2.1.5.4 Ságy o dávnověku ( <i>fornaldarsögur</i> ) .....	49
56. Sága o Vǫlsunzích (Vǫlsunga saga) 1.....	49
57. Sága o Vǫlsunzích (Vǫlsunga saga) 2.....	49
58. Sága o Vǫlsunzích (Vǫlsunga saga) 3.....	50
59. Sága o Hervǫře (Hervarar saga og Heiðreks konungs) .....	51
60. Sága o Gǫngu- Hrólfovi (Gǫngu- Hrólfs saga) 1.....	51
61. Sága o Gǫngu- Hrólfovi (Gǫngu- Hrólfs saga) 2.....	52
62. Sága o Hrólfu Krakim (Hrólfs saga kraka) 1 .....	52
63. Sága o Hrólfu Krakim (Hrólfs saga kraka) 2 .....	52
64. Sága o Þorsteinovi, synu Víkingově (Þorsteins saga víkingssonar).....	53
65. Sága o Friðþjófovi Smělém (Friðþjófs saga ins Frækna).....	54
66. Sága o Hrómundovi Gripssonovi (Hrómundar saga Gripssonar) .....	54
67. Sága o Vlčím kožichu (Úlfhams saga).....	55
68. Sága o Šípovém Oddovi (Orvar-Odds saga).....	55
2.1.5.5 Ságy lživé ( <i>lygisögur</i> ) .....	55
69. Sága o Bósim a Herrauðovi (Bósa saga og Herrauðs) .....	55
70. Sága o Valdimarovi (Valdimars saga) 1 .....	56
71. Sága o Valdimarovi (Valdimars saga) 2 .....	56
72. Sága o Sigrgarðovi Smělém (Sigrgarðs saga frækna).....	57
73. Sága o Gibbonovi (Gibbons saga) 1.....	57
74. Sága o Gibbonovi (Gibbons saga) 2.....	58
75. Sága o Álim Flekovi (Ála fleks saga) .....	58
76. Sága o Sǫrlim Silném (Sǫrla saga sterka).....	58
77. Sága o Þjalar-Jónovi (Þjalar-Jóns saga) .....	59
78. Sága o Viktorovi a Blávusovi (Viktors saga ok Blávus).....	59
79. Sága o Bæringovi (Bærings saga).....	60
80. Sága o Konraðovi, synu císaře (Konraðs saga keisarasonar).....	60
2.1.5.6 Rytířské ságy vycházející z překladu ( <i>riddarasögur</i> ) .....	61
81. Sága o Klárusovi (Klári sága = Cláruss saga).....	61
82. Sága o Þiðrikovi z Bernu (Þiðriks saga af Bern).....	61
83. Sága o Alexanderovi (Alexanders saga)1 .....	62
84. Sága o Alexanderovi (Alexanders saga) 2 .....	62
85. Sága o Bretoncích (Breta saga).....	63
86. Ectors saga (Sága o Ectorovi) .....	63
87. Sága o Karlamagnúsovi a jeho družině (Karlamagnús saga ok kappu hans) 1 .....	64

88. Sága o Karlamagnúsovi a jeho družině (Karlamagnús saga ok kappá hans) 2.....	64
89. Sága o Karlamagnúsovi a jeho družině (Karlamagnús saga ok kappá hans) 3.....	64
90. Sága o Karlamagnúsovi a jeho družině (Karlamagnús saga ok kappá hans) 4.....	65
91. Sága o Karlamagnúsovi - o Oddgeirovi (Karlamagnús saga- af Oddgeiri).....	65
92. Sága o Elisovi a Rosamundě (Elis saga ok Rosamundu).....	65
93. Sága o Barlaamovi a Josaphatovi (Barlaams ok Josaphats saga) .....	65
94. Sága o Tristramovi a Ísöndě (Tristrams saga ok Ísöndar) 1 .....	66
95. Sága o Tristramovi a Ísöndě (Tristrams saga ok Ísöndar) 2 .....	66
96. Sága o Tristramovi a Ísöndě (Tristrams saga ok Ísöndar) 3 .....	66
97. Píseň o Bisclaretovi (Bisclaret ljóð) .....	67
98. Píseň o Bisclaretovi (Bisclaret ljóð) 1 .....	67
99. Píseň o Bisclaretovi (Bisclaret ljóð) 2 .....	68
100. Píseň o Bisclaretovi (Bisclaret ljóð) 3 .....	69
101. Píseň o Bisclaretovi (Bisclaret ljóð) 4 .....	69
102. Píseň o Bisclaretovi (Bisclaret ljóð) 5 .....	70
2.1.5.7 Ságy křesťanské.....	70
103. Sága o Kristóforoovi (Kristófors saga).....	71
104. Sága o Georgíusovi (Georgíuss saga) 1 .....	71
105. Sága o Georgíusovi (Georgíuss saga) 2.....	71
106. Sága o Jónu Baptistovi (Jóns saga baptista II).....	72
2.1.5.8 Ságy o současnosti ( <i>samtíðarsögur</i> ).....	72
107. Sága o Sturluzních (Sturlunga saga).....	73
2.1.6 Odborná literatura.....	73
108. Starší zákoník Západního Gautlandu (Äldre Västgötalagen) .....	73
109. Lékařství (Medicalia) .....	74
110. Elucidarius.....	74
111. Vláda (Stjórn) 1 .....	74
112. Vláda (Stjórn) 2 .....	75
113. Búalög.....	75
2.2 Sémantické pole kořene <i>ham-</i> .....	75
2.2.1 Etymologie kořene <i>ham-</i> a jeho kompozit.....	76
2.2.2 Létající zvířata .....	81
2.2.3 Medvěd a vlk .....	90
2.2.3.1 Proměna v kontextu bojové extáze .....	90
2.2.3.2 Představa člověka-medvěda a vlkodlaka .....	103
2.2.4 Magie.....	114

2.2.4.1	Čarodějky .....	118
2.2.4.2	Cestování <i>hamu</i> .....	125
2.2.5	Zmizení <i>hamu</i> ( <i>hamstoli</i> , <i>hamslauss</i> ) .....	130
2.2.6	Další výskyty .....	133
2.2.7	Křesťanské dialogy duše a těla na Severu.....	137
2.2.8	Poststředověký vývoj .....	139
2.2.8.1	Skandinávské balady.....	139
2.2.8.2	Současná islandština .....	142
2.3	Závěr .....	143
2.3.1	Vztah ke zvířatům .....	143
2.3.2	Metodologické implikace.....	145
2.3.3	Hamr jako mocnost .....	148
3	Somatické aspekty emocí.....	152
3.1	Studium emocí .....	152
3.1.1	Žánrová specifika.....	154
3.1.2	Ságový styl.....	156
3.1.3	Představa nemocí a souvislost s kontinentální medicínou .....	157
3.2	Emoční obsahy fyzických projevů.....	161
3.2.1	Obecné psychofyzické symptomy.....	163
3.2.2	Změna barvy tváře .....	167
3.2.3	Otoky.....	168
3.2.4	Bolest očí.....	171
3.2.5	Psychosomatická smrt.....	173
3.2.6	Mrtví jako emoce .....	177
3.3	Závěr .....	179
4	Doba přechodu .....	183
4.1	Skaldské opisy těla.....	183
4.2	Předkřesťanské koncepty .....	185
4.3	Teorie pojmových metafor.....	188
5	Seznam literatury .....	194
5.1	Primární literatura .....	194
5.2	Sekundární literatura .....	199
	Přílohy.....	209



## 1 Úvod

„Proč tělo ve středověku? Protože představuje jednu z velikých mezer v dějinách,“ začínají Le Goff a Truong svou monografií o těle a dodávají, že tradiční historiografie je nevtělená, protože zkoumá lidi jakoby mimo čas a prostor.<sup>1</sup> Literatura o tělech v různých kontextech roste a toto téma se zpracovává z rozličných úhlů pohledu. Tělo se jeví jako vhodný námět pro strukturalistické, poststrukturalistické i fenomenologické analýzy literatury. Konkrétní výsledky se samozřejmě pak dle použitého přístupu a důrazu mezi badateli zásadně liší, těla zprostředkovávají podle různých interpretací různá poselství. Ve 20. století je ve stále větší části těchto analýz vidět snaha o překonání dualismu mezi duší a tělem a o rehabilitaci těla. Současní badatelé, filosofové, historici, antropologové, sociologové, psychologové, lékaři a další hledají pohledy na lidskou přirozenost jako na celek, kde duše a tělo nestojí proti sobě, a to ne proto, aby toto rozlišení ukázali jako irelevantní v přístupu k člověku, ale aby našli jiné úhly pohledu, které ukáží nové perspektivy a souvislosti, v hlavním proudu evropského myšlení často chybějící.

Pro obory terapeutické je toto hledání motivováno i prakticky. Pro naše úvahy o somatickém aspektu emocí z nich může být inspirativní obor mezikulturní psychiatrie, jenž vznikl kvůli problémům, které měli lékaři při léčení pacientů z jiných kulturních okruhů než ze Západu.<sup>2</sup> Tito pacienti často udávají fyzické problémy v diagnózách, které západní psychiatrii vidí jako čistě mentální, a pro porozumění toho, jak své problémy líčí, je třeba jejich vztah k tělesnosti chápat. Říci, že mají tendence somatizovat, tj. vyjadřovat duševní stres tělesnými symptomy, je jen způsob, jak je klasifikovat z hlediska dualistického systému západní medicíny. Stará řecká, čínská ani ayjurvédská medicína zvláštní kategorii pro psychické nemoci nevynechaly, protože duševní a fyzické zdraví v nich představuje jednu doménu. Teorie mezikulturní psychiatrie a kognitivní lingvistiky ukazují, že dualistická představa těla versus duše je jak v rámci současné populace, tak z historické perspektivy minoritní.<sup>3</sup>

Termín „somatizovat“ poukazuje k tomu, že dualismus duše a těla je v uvažování o člověku těžké překonat, i když si to stanovíme za cíl. Většina psychologických teorií zůstává u zdůrazňování vlivu duše na tělo, event. u jejich paralelního ovlivňování. Vskutku

---

<sup>1</sup> Le Goff - Truong, *Dějiny těla*, s. 11

<sup>2</sup> Lockett, *Anglo-Saxon Psychologies*, s. 10

<sup>3</sup> Lockett, *Anglo-Saxon Psychologies*, s. 151

holistický přístup však vyžaduje, abychom přestali tuto dichotomii vnímat jako důležitou, osvobodili se od ní a nacházeli jiné perspektivy. Psychologové při svém hledání těla často chodili pro inspiraci k zenové a taoistické tradici, zdůrazňující vnímání okamžiku. Proč se však nepodívat do tradice geograficky i myšlenkově bližší, která navíc tento dualismus nejenže nepřekonává, ale zcela se bez něj obejde, a člověka uchopuje jinak, a jež zanechala velké množství literatury ke zkoumání, totiž do oblasti starého Severu? Staroseveřan sám sebe totiž zřejmě jako jednotu chápal, aniž by přitom musel používat paradoxní konstrukci „psychosomatický.“

Představy této periferní a malé společnosti 13. a 14. století nebyly totožné s hlavním proudem středověkého evropského myšlení, přestože jeho vlivy vidět můžeme a u elity byly bezpochyby větší než u obyčejných lidí tradujících příběhy. Severští vzdělanci, kteří od 11. století začali zapisovat literaturu, z níž tato práce čerpá, znali základy evropského myšlení v různých oborech. Již první islandský historik, Sæmund Sigfússon, žijící v druhé polovině jedenáctého století, z jehož pera se nic nedochovalo, měl podle pozdějších zdrojů studovat ve *Frakklandu*<sup>4</sup> – což nemusí značit současnou Francii, ale rozhodně kontinentální Evropu. Vlivy tamní literatury musely tedy na staroseverskou literaturu působit od samého začátku její písemné existence. Mnoho dalších Islandců – již prokazatelně – studovalo v Paříži či Lincolnu<sup>5</sup> a další později získali povědomí o kontinentálním dění v norském arcibiskupském sídle Nidarosu. Jiný kanál, kterým na Island inspirace proudila, představovaly jazykově blízké britské ostrovy, s nimiž byly kontakty čilé a zahrnovaly přesun osob a spolu s nimi motivů příběhů.<sup>6</sup>

Rovněž v oblasti medicínské byla intelektuální elita Severu s evropským prostředím v kontaktu. Salernské lékařství proudilo na Sever několika kanály. Od poloviny 12. století přes dánské lékaře studující v Bologni, Montpellier, Orléans i v Paříži. Spisy nejslavnějšího dánského lékaře středověku, Henrika Harpestrænga, který začátkem 13. století vystudoval v Orléans, se vzápětí překládaly do severských jazyků. Dalším kanálem byly cesty severské aristokracie i sedláků, kteří při nich získávali i tyto druhy zkušeností. Nejznámější z nich je Hrafn Sveinbjarnarson, který se začátkem 13. století rok vzdělával rozhovory s učiteli po Evropě (Anglie a jižní Francie) a po návratu na Island to zúročil ve

---

<sup>4</sup> Kanerva, *Porous*, s. 48

<sup>5</sup> Véstein Ólason, *Dialogues*, s. 45

<sup>6</sup> Tyto vlivy jsou buď keltského původu, nebo vycházejí z křesťanské látky, s níž byly obyvatelé britských ostrovů v kontaktu mnohem déle než Seveřané. Budeme je v naší analýze zmiňovat např. v souvislosti s vlkodlaky

své literární činnosti.<sup>7</sup> S ním byl spřízněn i autor rukopisu *Hauksbók*,<sup>8</sup> který kromě citátů z medicínské literatury obsahuje i několik celých ság, z nichž nejvíce fenoménů budeme rozebírat ze Ságy o pobratimech, která zřejmě ilustruje podrobnou znalost jednotlivých prvků humorální medicíny.<sup>9</sup>

Přesto se však domnívám, že v staroseverské literatuře, zapisované více než sto let od oficiální christianizace Islandu, můžeme vysledovat předkřesťanské myšlení. Podporují to výzkumy Leslie Lockett v oblasti literatury staroanglické, která ukazuje, že křesťanské představy o těle a duši – například cefalocentrismus a nemateriálnost duše včetně emocí – pronikaly do mysli Anglosasů velmi postupně.<sup>10</sup> Z jejích výzkumů plyne, že do 11. století nebyla v anglosaských knihovnách dominantní pojednání, která by popisovala duši a tělo z augustiniánské či obdobné pozice v rámci platonsko-křesťanské tradice, ale encyklopedie Isidora ze Sevilly a Dialogy Řehoře Velikého, tedy eklektická díla, která šla snadno harmonizovat s domácími kardiocentrickými představami. V gramatikách, které četli všichni, co se učili číst, nebylo nic, co by bylo v rozporu s představou mysli v srdci, a v anglosaském souboru hádanek je tělesnost a smrtelnost mysli dokonce explicitně popsána.<sup>11</sup> I v kázáních z 11. století je augustiniánské pojetí opakovaně vysvětlováno v kontrastu s lidovými, eklektickými představami.<sup>12</sup>

Situace na Islandu byla vzhledem k pozdnímu osídlení a christianizaci oproti britským ostrovům posunutá, nicméně proces vstřebávání nových představ probíhal zřejmě velmi podobně. V církevních kruzích byla také k dispozici hlavně díla Řehoře Velikého, jednodušší než Augustinova pojednání, která ovšem také v islandských kláštorech podle dochovaných seznamů také byla, stejně jako texty Isidora ze Sevilly, Alberta Velikého, překlady Aristotela a Ovidia.<sup>13</sup> Znalost této literatury musíme tedy u zapisovatelů zkoumaných textů předpokládat, což však, jak podrobně ukázala Lockett, neznamená, že se jejich předkřesťanské pojetí světa beze stopy vytratilo.

I samotní vzdělaní Islandané v první polovině 13. století refleктоvali, že dochází ke změně vnímání světa v oblasti, kterou zde hodláme studovat, totiž vnímání těla a duše. Například

---

<sup>7</sup> Reier, *Heilkunde*, s. 392

<sup>8</sup> Autor Hauk Erlendsson (+1334) byl islandský velmož.

<sup>9</sup> Reier, *Heilkunde*, s. 384

<sup>10</sup> Lockett, *Anglo-Saxon Psychologies*, s. 443

<sup>11</sup> Lockett, *Anglo-Saxon Psychologies*, s. 227

<sup>12</sup> V anglosaské hagiografii a kázáních také narážíme na materialismus v tom smyslu, že to, co je reálné, musí nějak materiální, a protože duše je bezpochyby reálná, proto musí být také materiální a vnímatelná entita, byť velmi jemná.

<sup>13</sup> Kanerva, *Porous*, s. 50

Snorri Sturluson kategorie hmotné - nehmotné ve svém uvažování evidentně používá, když v Prologu ke své Eddě píše, že dříve lidé „soudili, že vše je vytvořeno z nějaké látky“<sup>14</sup> a teprve později byly nadáni moudrostí. Ólaf Þórðarsson zas uvádí na pravou míru oddělenost tělesných a duševních vlastností s tím, že explicitně vysvětluje, že „bledost patří k tělu, ale strach k duši.“<sup>15</sup> Tyto výroky jsou zároveň odkazem k jiné vrstvě vnímání, vůči níž se vymezují a kterou se my budeme snažit v textech vystopovat.

Tato práce má za cíl zkoumat kulturně a historicky specifické představy, a to za použití zachovaných textů. Domnívám se, že myšlenky a představy dané kultury lze - s vědomím různých literárních postupů a žánrových konvencí - zkoumat v literatuře, kterou produkovala. Diskurzivní povaha textů to umožňuje: texty jsou utvářeny danou kulturou a tak nesou její stopy. Není náhodné, jakým způsobem a proč o určitém tématu čteme.

Vycházím z principu, že významy se konstruují intertextuálně, a proto je při studiu tak obecných představ jako tělo, podoba či emoce třeba zahrnout co nejvíce textů, které v dané době existovaly a tvořily síť, v jejímž rámci významy vznikaly. Zdrojem pro tuto analýzu jsou texty psané ve staroseverštině od 12. do cca 14. století,<sup>16</sup> přičemž datace je vzhledem orální i aurální fázi<sup>17</sup> tradice i k tomu, že se dochovaly převážně jen pozdější přepisy původních rukopisů, vždy nejednoznačná. Zahrnuji poezii skaldskou i eddickou, prozaická díla původní i překlady<sup>18</sup> (či spíše převody) z jiných evropských jazyků.

Důležité rysy jednotlivých žánrů uvádím u jednotlivých citátů, které také podle žánrů řadím. V každém z žánrů, a někdy i v jejich rámci, existuje totiž jiná norma, k níž se text vztahuje (včetně parodií, které mívají stejnou normu jako to, co parodují) – proto je třeba posuzovat žánry zvlášť, jinak nedávají závěry smysl. I různé aspekty představ o těle musí být rozebírány v kontextu, v němž vystupují. Naše analýza může být proto zpětně přínosná i pro hlubší porozumění jednotlivým žánrům staroseverské literatury: tím, že analyzujeme,

---

<sup>14</sup> Snorri Sturluson, *Edda*, s. 34. *Svá skilðu þeir at allir hlutir væri smíðaðir af nokkuru efni* (Faulkes, *Edda, Prologue and Gylfaginning*, s. 4)

<sup>15</sup> *bliknan heyrir til líkams, en hræzla til andar* (Ólaf Þórðarsson, *Malhjóða*, s. 78). Podrobněji viz kapitola o somatických aspektech emocí.

<sup>16</sup> V rámci analýzy proměn podoby zahrnuji i severské balady, ve Skandinávii vzkvétající v 13. a 14. století, zapsané však systematicky až ve století devatenáctém (Novotná, *Severské balady*, s. 7).

<sup>17</sup> Islandská společnost byla v 13. a začátkem 14. století do značné míry stále orální, přestože elity ve velkém literaturu zapisovaly. Hovoří se o aurální společnosti, neboť psané texty byly určeny k hlasitému předčítání. (Coleman, *Reading*, s. 20-24; Kanerva, *Porous minds*, s. 120)

<sup>18</sup> Světské překlady do staroseverštiny začaly vznikat v 12. století (Véstein Ólason, *Family sagas*, s. 113). Dějiny britských králů od Geoffeyho z Mounmouthu, a později přeložená *Alexandreis* Waltera z Châtillonu patří k neznámějším.



jak je tělo v kterém z nich chápáno, můžeme také zjišťovat, jaký je sémiotický systém daného textu potažmo žánru.<sup>19</sup>

Různé representace těl ve středověké literatuře nezávisí jen na žánrových konvencích a prostorovém či časovém pozadí, ale i na účelu a důrazu jednotlivých textů. V některých textech jsou vědomě použity jako smysluplné jednotky a nositelé významu, v jiných nejsou v centru pozornosti,<sup>20</sup> proto pracuji i s charakteristikou jednotlivých děl.

Přestože literárněvědné postupy zejména při zjišťování žánrových konvencí a kontextu daného jevu v rámci struktury díla používám, nepohybují se jen v rámci metod literární vědy, kde není možno zkoumat představy, z kterých díla vycházejí, protože samotnou analýzou textu se za text dostat nelze. Nejde tedy o zkoumání toho, co mají těla v daném textu zprostředkovávat, jakou mají v rámci daného textu funkci ani jaké narativní techniky jsou pro konstrukci těl užity.<sup>21</sup> Kromě takto se tázajících literárněvědných prací<sup>22</sup> se v oblasti staroseverské literatury v sekundární literatuře tělo tematizuje ještě v rámci dnes oblíbené analýzy monster a Jiného obecně, které bývá interpretováno jako negace různých oblastí normy.<sup>23</sup> Tato norma je v těchto studiích i u tělesných rysů interpretována sociologicky a těla jsou chápána jako zvnějšku vnímatelný znak identity, která ve středověku souvisí se zařazením do společenské hierarchie. Monstra, za něj jsou považováni hlavně revenanti, pak bývají interpretována tak, že ukazují proměnlivost či nestabilitu ve společnosti, která texty produkovala, a souvisí s pocitem strachu, které změny vyvolávají.<sup>24</sup>

Kulturněhistorická práce v na toto téma však dosud vypracována nebyla. Protože slova pro tělo (*líkamr*), stejně jako termín pro netělesnou duši (*sál*) přichází do staroseverské literatury s křesťanstvím, nelze tato slova použít jako marker pro hledání předkřesťanských představ o těle. Musíme tedy hledat jevy, které se týkají toho, co dnes pod pojmem tělo chápeme. Proto zde budeme analyzovat změnu podoby a fyzické projevy emocí, které

---

<sup>19</sup> Na vnější rovině popisu vzhledu, kterou se zde dále nezabýváme, pak v například v ságách o Island'anech vidíme, že postava je popsána krátce jako „krásná, silná a vysoká“, v lživých ságách zas detailní popisy těla podle vzoru kurtoazní literatury. U obecnějších otázek týkajících se pojetí těla uvidíme např. v ságách o Island'anech více holistického vnímání, na rozdíl od vnějšího, víc dualistického pohledu lživých ság.

<sup>20</sup> Künzler, *Flesh*.

<sup>21</sup> Neřeší tedy například, co nám sděluje Píseň o Rígovi (Edda, s. 171- 182; Eddukvæði I, s. 450 - 453) tím, že používá jako reprezentanty jednotlivých společenských tříd různé věkové skupiny (Prabába zplodila otroka, Bába sedláka, Matka jarla).

<sup>22</sup> Tento literární přístup viz Mulligan, *Bodies*; Künzler, *Flesh*.

<sup>23</sup> Např. Shildrick, *Embodying*; McKinnel, *Meeting*

<sup>24</sup> Bayerschmid, *Element*; Merkelbach, *Hann lá ekki kyrr*.

způsob vnímání tělesnosti ukazují. Fenomény, které jsou z dnešního hlediska zvláštní, pak mohou nejlépe pomoci ve formulaci toho, v čem se toto vnímání odlišuje od vnímání současného. V akcentaci odlišného se samozřejmě skrývá nebezpečí zkreslení v tom, že se upozadí to shodné. Dalším metodologickým omezením je narativní, neteoretická povaha literárních textů. Čtenář ví jen to, co je vyprávěno, a doplňuje si zbytek podle vlastní fantazie.<sup>25</sup> Toto vyplňování prostoru nevyřčeného, který autoři nechali pro své současníky, je právě u časově a kulturně vzdálené literatury problémem, neboť čtenáři si do neexplikovaných míst automaticky dosazují své vlastní představy, které se nutně diametrálně liší od těch, s nimiž počítal autor u svých současníků.<sup>26</sup> Právě o tyto implicitní představy, mezery, které naší projekci nekladou velký odpor, je třeba pečovat a explikovat je, a tato práce se o to pokouší v oblasti představ o těle.

Cílem této analýzy není abstrahovat jednu představu, která by vyjadřovala to, jak Staroseveřané tělesný aspekt vnímali. Takový pokus by byl absurdní z důvodů nutné variabilnosti v čase i v prostoru. Zkoumaná literatura existovala několik set let v ústní podobě<sup>27</sup> a byla zapisována zejména v 12. -14. století. Dochované rukopisy jsou navíc často mnohem mladší a je dokázáno, že přepisování nebylo doslovným kopírováním, takže změny mohly přicházet i po zapsání v průběhu rukopisné transmise děl, a odrážejí se v nich i tak další vlivy. Zapisovatelé totiž formovali látku i podle textů, které četli, ať už na Islandu, nebo při pobytech ve Skandinávii či i mimo ní. Ale ani kdyby bylo metodologicky možné udělat řez v jedné časové rovině, konotace spojené s tímto významově bohatým slovem by v době absence všeobecně rozšířených doktrín a systematického vzdělávání byly bezpochyby velmi různorodé. Naším výsledkem tedy nemůže být konzistentní teorie pojetí těla u Staroseveřanů, nýbrž nastínění prostoru představ, v němž se texty pohybují a který se od našich diametrálně odlišoval.

Pro svou analýzu zvolila okruhy, jež se představ o těle úzce dotýkají: proměny podoby (*hamr*) a somatické projevy emocí. První část práce se zabývá změnami podoby, protože právě tento jev je zásadní v pojetí identity a holistického či dualistického pojetí duše-těla. Při proměně podoby narážíme na otázku, co se mění a co zůstává, týká-li se metamorfóza

---

<sup>25</sup> Künzler, *Flesh*, s. 32

<sup>26</sup> Ve středověké literatuře samozřejmě nepředstavuje „tělo“ Descartovu *res extensa*. Podobně „duše“ není jen *res cogitans*, vědomý poznávací rozměr člověka, ale zahrnuje i emocionální procesy, které tam s tělesností souvisí (Komárek, *Spasení těla*, s. 14).

<sup>27</sup> Tato doba se je jednotlivých žánrů různá, u islandských rodových ság jde o cca 200 let, u některých eddických básních může dosahovat až trojnásobku.

duše či těla a je-li změnou identity, respektive je-li vůbec možné nalézt v dané literatuře představy, které s našimi představami o duši, těle a identitě nějak korespondují.

V oblasti fenoménů spojených se změnou podoby chápu jako ústřední sématické pole kořene *ham-*. Protože v této oblasti nebyl dosud publikován žádný systematický výzkum, vytvořila jsem nejprve seznam všech výskytů tohoto kořene v staroseverské literatuře včetně analýzy kontextu díla, v němž se objevuje. V další podkapitole jednotlivé případy rozebírám v rámci tří velkých tematických okruhů, které si v daném materiálu vyvstaly: změna podoby související s letem, s bojovou extází a s magií. V jejich rámci třídím jednotlivé výskyty na ose od těch, kde je podoba myšlena jako celková, po ty, kde je rozlišena na podobu těla či duše. V této kapitole také narážím na vztahy mezi člověkem a zvířetem, neboť proměny často se zvířecí podobou souvisí a na hranice lidství tak poukazují.

Třetí kapitola se pak zaměřuje na fyzické projevy emocí, kde lze souvislost mentální a fyzické sféry vidět z jiného úhlu pohledu. Protože v této oblasti není vzhledem k absenci tak jednoznačného markeru, jakým byl kořen *ham-*, a ani vzhledem k množství emočně nabitých situací v staroseverské literatuře možné sestavit vyčerpávající seznam výskytů, vybírám reprezentativní příklady jednotlivých fyzických projevů. I zde ukazují, že v heterogenním staroseverském materiálu lze najít případy, kdy se mentální a fyzická oblast (tj. nemoci s emocemi) prolínají, i ty, kde jsou již více či méně odděleny.

Na závěr se snažím pomocí teorie kognitivní lingvistiky ukázat, jak lze v různých vrstvách staroseverské literatury vidět proces metaforizace - přechodu od idiomů založených na tělesné zkušenosti k literárním metaforám, kdy už tvrzení o fyzičnosti emocí či o proměně ve zvíře nebyla vnímána doslovně. Pomocí relativně nejlépe datovatelných skaldských opisů se pokouším o časové zařazení těchto proměn a odkazuji také k dalším oblastem, která na propojení sféry duševní a tělesné poukazují, jako je tělesnost revenantů či fyzický rozměr výrazů pro duši. Přílohy pak obsahují dva anglické příspěvky, které jsem v průběhu doktorského studia na dané téma v kolektivních monografiích publikovala.

## 2 Proměna podoby (*hamr*)

Prvním cílem této kapitoly je použít jako marker kořen *ham-* a vybrat tak z neobyčejně rozsáhlého korpusu staroseverské literatury místa, kde se hovoří o jednom z tělesných aspektů, totiž o podobě a její proměně. *Hamr*,<sup>28</sup> v prvním přiblížení popsitelný jako podoba či tvar, vnímám jako důležitou představu, kde se vnitřní aspekt s vnějším prolínají a která může poukázat na staroseverská specifika pojetí těla a z našeho hlediska vypovídat o vztahu mentálního a tělesného. Z rámci sebraného materiálu pak hodlám sledovat, v jakých kontextech je v staroseverské literatuře slovo *hamr* používáno, a se pokusit vystihnout sémantické pole tohoto kořene.

Dalším cílem je otestovat hypotézu, že v čase postupně došlo k rozdělení původně jednotného sémantického pole kořene *ham-* na dva separátní aspekty, které má dnes, totiž kůže (fyzický význam) a nálada (duševní stav). Tento proces je třeba vnímat v celoevropském kontextu, jelikož je již opakovaně prokázáno, že Island kontinuálně, byť s jistým zpožděním, vstřebával evropské myšlenkové klima a prostřednictvím vzdělaných kleriků aplikoval do vernakulární literatury.

Daných cílů se snažím dosáhnout pomocí detailní sémantické analýzy konotací a aspektů, v nichž se kořen *ham-* objevuje. Vzhledem k časovému i prostorovému rozpětí studovaných textů, které jsem zmiňovala v úvodu, nemůže být výsledkem nalezení jednoho konsistentního významu. V situaci, kdy představy nebyly unifikovány jednotnou knižní kulturou, by bylo chybné abstrahovat a unifikovat tehdejší myšlenky a snažit se sjednotit protiřečící si představy,<sup>29</sup> neboť téměř každý aspekt této kultury je třeba vnímat na úrovni specifického spíše než obecného.<sup>30</sup> Přesto je snad legitimní se s tímto vědomím o určitou abstrakci pokusit.

Staroseverské pojednání, které by nám podalo analýzu toho, co kořen *ham-* vyjadřuje, nenajdeme. Slovo *hamr* nebylo ani autory 13. století zřejmě považováno za pojem, a proto se k němu nijak nevyjadřují, na rozdíl třeba od pojmů *hugr* (mysl) či *ond* (duch, dech), jejichž vysvětlení (být výčtem jednotlivých stavů myslí, a nikoli abstrakcí z nich) například Snorri Sturluson podává.<sup>31</sup> Materiál, s nímž pracujeme, tvoří navíc z velké části díla narativní, nikoli filosofická či jiná abstraktní pojednání, pro něž zřejmě měli

---

<sup>28</sup> *Hamr*: tvar, (přijatá) podoba, vzhled (Baetke, *Wörterbuch*, s. 230)

<sup>29</sup> Tolley, *Shamanism*, s. 198; Mitchell, *Witchcraft*, s. 32

<sup>30</sup> Price, *The Viking Way*, s. 395

<sup>31</sup> Faulkes, *Edda, Skáldskaparmál*, s. 108.

Staroseveřané pramalé pochopení. I když mezi odbornou a krásnou literaturou nevedla v 13. století jasná hranice, je beletristický charakter většiny dochované literatury zdrojem nekonečných diskuzí v rámci různých badatelských přístupů, které podle svých východisek buď brání, nebo zavrhuje její výpovědní hodnotu. Zde texty ság nepoužíváme jako zdroj historických informací, nýbrž jako svědectví o dějinách mentalit, což je v dnešním bádání poměrně běžné<sup>32</sup> a obhajitelné tím, že myšlenky i způsob jejich vyjádření v literatuře jsou pro danou kulturu specifické.

Východisko mé analýzy představuje seznam výskytů kořene *ham-*. Přesto, že je staroseverská literatura neobyčejně rozsáhlá, slovo *hamr* a slova z něj odvozená jsou natolik málo frekventovaná, že lze za pomoci existujících referenčních materiálů uvést téměř vyčerpávající výčet výskytů. Pro staroseverské prozaické texty jsem používala Slovník staroseverské prózy,<sup>33</sup> který uvádí místa výskytů jednotlivých slov ve všech prozaických staroseverských textech, kam kromě ság patří i zákoníky, texty prakticky zaměřené a teologické příručky. Dále jsem zahrнула několik výskytů z prózy, na něž jsem narazila při četbě primární či sekundární literatury a které se v tomto zdroji neobjevily: ať už proto, že jde o stále doplňovanou databázi či proto, že geograficky nepatří do západoseverského prostoru, který slovník pokrývá.<sup>34</sup> Pro poezii jsem používala databázi Skaldského projektu,<sup>35</sup> kde jsou mapovány výskyty slov v skaldských básních, a pro výskyty v poezii eddické pak Slovník eddických písní.<sup>36</sup>

Při citování staroseverských textů používám transkripci dle citovaného vydání rukopisu, užívám-li dále některá staroseverská slova ve svém vlastním textu, pak jejich grafickou podobu normalizuji a skloňuji je podle české gramatiky s tím, že v nepřímých pádech odstraňuji nominativní staroseverskou koncovku.<sup>37</sup> Překlad pasáží je buď můj vlastní (není-li uvedeno jinak), nebo je převzat z publikovaných českých překladů (pak rovněž cituji dané vydání včetně transkripce vlastních jmen).<sup>38</sup> Pokud považuji za nutné, uvádím v rovné závorce za vydaným překladem své doslovnější upřesnění. Vzhledem k charakteru této části práce zde také neuvádím bibliografické údaje pod čarou jako

---

<sup>32</sup> Např. Mitchell, *Witchcraft*, s. 83, Kanerva, *Porous*, s. 12-16.

<sup>33</sup> A Dictionary of Old Norse Prose [online]. [cit. 2018-5-13]. Dostupné z: <http://onp.ku.dk>.

<sup>34</sup> Například *Starší zákoník Západního Gautlandu*

<sup>35</sup> Skaldic project of the Scandinavian Middle Ages. [online]. [cit. 2018-5-13]. Dostupné z: <http://skaldic.abdn.ac.uk>

<sup>36</sup> Gering, *Vollständiges Wörterbuch*.

<sup>37</sup> Např. *hamr*, bez *hamu*

<sup>38</sup> Ve vlastním textu se pak při zacházení s vlastními jmény držím pravidel publikovaných v Novotná – Starý, *Names*.

v ostatních kapitolách. Tučným písmem zvýrazňuji v originálních textech i v překladech slova obsahující kořen *ham-* a jejich převody do češtiny. Kurzíva označuje v celé práci slova v jiném jazyce než v češtině. U každého výskytu pak formuluji závěr, v jakém smyslu je tu kořen *ham-* použit. Každý výskyt je očíslován a k těmto číslům pak odkazují v dalším textu.

Jednotlivé výskyty jsem seřadila podle žánrů staroseverské literatury. V rozdělení materiálu vycházím z tradičního dělení na poezii eddickou a skaldskou, v rámci prózy pak postupuji podle jednotlivých žánrů ság, přičemž do ság o Island'anech zařazují i tzv. ságy postklasické neboli pozdní. Nejasné žánrové hranice jsou mezi ságami o dávnověku a ságami lživými, které byly relativně nedávno vyčleněny a zařazení jednotlivých ság do daných skupin se dle různých autorů se liší. U každého žánru pak uvádím jeho obecnou charakteristiku a u každého díla stručně shrnuji, čím se vyznačuje. Údaje o předpokládaném stáří uvádím jen u děl, kde mezi badateli panuje v hrubých obrysech jakási shoda, neboť existuje externí historický faktor, od něž se lze zachytit (např. je-li autor či překladatel identifikovatelný).

Šíře žánrů, v nichž sémantické pole kořene *ham-* sledujeme, je navíc výhodou, neboť jej umožní vnímat ve všech kontextech. K tomu, abychom mohli hledat představy, které příběhy vyjadřují, je totiž třeba velmi pečlivě nejen analyzovat kontext a funkci výskytu daného místa v rámci daného díla, ale také reflektovat specifika celého žánru. Podání látky v textu je vždy více či méně motivované a účelné podle zaměření daného žánru. V každém z žánrů existuje jiná norma, k níž se text vztahuje, kterou je třeba mít na paměti, aby mohly být vyvozeny relevantní závěry. Příkladem toho, jak pracuji z kontextem žánru, může být zacházení s motivem člověka-medvěda v Sáze o Hrolfu Krakim. Jens-Peter Schjødt<sup>39</sup> argumentuje, že je odrazem berserského iniciačního rituálu. Žánr ság o dávnověku však podle mého názoru nemůže takto detailně odrážet situaci z doby před osídlením Islandu, kdy by ev. berserské iniciační rituály jediné mohly existovat,<sup>40</sup> a tuto evidenci poskytnout nemůže.

Kromě žánrové specifikace se snažím kontextualizovat výskyt slova *hamr* v jednotlivých dílech a explikovat funkci daného místa v rámci příběhu i poselství, které chce předat. Kontext daného díla udává konkrétní účel proměny *hamu*, který může být i pro pochopení

---

<sup>39</sup> Schjødt, *Myth as sources*, s. 261-78

<sup>40</sup> Tolley, *Shamanism*, s. 578

abstraktních představ o tělesnosti důležitý. Příkladem je třeba otázka, jakou roli pro daný příběh má, postava je charakterizována jako *hamrammr*: jakým způsobem a zda se tato vlastnost projeví dále v dějové struktuře a proč je vůbec zmíněna. V oblasti magie je zas kontext díla důležitý například proto, že někteří autoři ság mají evidentně tendenci používat více nadpřirozených jevů než jiní,<sup>41</sup> což je při analýze třeba zohlednit a nečíst jednotlivá místa bez ohledu na to, kde se vyskytují.

Limitem zvolené metody je, že představa změny *hamu* je zřejmě implicitně obsažena i v situacích, kdy není explicitně zmíněna: ať už se jedná o změnu podoby čarodějky ve zvíře,<sup>42</sup> četné příběhy o berskercích<sup>43</sup> nebo o výskyty v některých kontextech významově podobných slov *líki*,<sup>44</sup> *litr*<sup>45</sup> a *laeti*.<sup>46</sup> Tato slova ale rozhodně nemají takový slovotvorný potenciál jako kořen *ham-* a ani významový rozsah, synonymně se *hamem* figurují jen v místech, kde *hamr* nabývá významu vnější podoby či z vně pozorovaného chování. Některé z epizod s těmito pojmy zmíníme, pokud budou důležité k ilustraci představ, které budeme v souvislosti se změnou *hamu* popisovat, ale rozhodně nemůže jít o vyčerpávající výčet těchto míst. Rozsah staroseverské literatury je takový, že vyčerpávající výčet všech typů proměn by byl nad rámec jakékoli práce, proto zůstávám u jednoznačného markeru kořene *ham-*, jelikož i tak je příkladů dostatek a lze si stanovit jako jasný úkol sémantickou analýzu jeho kontextů.

## 2.1 Výskyty kořene *ham-* v staroseverské literatuře

### 2.1.1 Starší Edda

Sbírka mytologických a hrdinských písní, která se dochovala v rukopisu *Codex Regius* (zapsán cca 1270). Stáří písní samotných se různí a je vzhledem k mnoha vrstvám neurčitelné. Používají podobně jako skaldská poezie opisy (byť méně často) a metra založená na aliteraci.

---

<sup>41</sup> Např. Sága o lidech z Eyru obsahuje mnoho různých magických prvků.

<sup>42</sup> Zajímavé by mohly být např. tyto příhody, kde se slovo *hamr* však neobjevuje: v 18. kapitole Ságy o Kormákovi na sebe čarodějka Þorveig zřejmě vzala podobu velryby, která byla probodnuta Kormákem, přičemž Þorveig sama za pár dní umírá. Nebo v Sáze o Þiðrikovi, kapitoly 352-5, je čarodějka Ostacia v podobě draka zraněna a pak umírá sama (Tolley, *Shamanism*, s. 196).

<sup>43</sup> Jejich kompletní seznam v ságách o Islandanech viz Kaiser, *Krankheit*, s. 283.

<sup>44</sup> *líki*: podoba, „Gestalt“ (Baetke, *Wörterbuch*, s. 397).

<sup>45</sup> *litr*: barva, barva obličejů, vzhled (Baetke, *Wörterbuch*, s. 388).

<sup>46</sup> *laeti*: způsob, jak se někdo chová (Baetke, *Wörterbuch*, s. 397).

### 2.1.1.1 Mytologické písně

#### 1. Vědmino proroctví (Vǫluspá)

První píseň v *Codexu Regius*, která formou vize vědmy vypráví o základních tématech pohanské kosmogonie až k zániku světa, kterého se týká i následující strofa.

39. Austr sat in aldna  
í Iárnviði  
ok fœddi þar  
Fenris kindir:  
verðr af þeim ǫllum  
einna nøkkorr  
tungls tíugari  
í trollz **hami**. (Eddukvæði I, s. 301)

Překlad:

39. Stařena seděla  
v Železném lese,  
o život pečujíc  
potomků Fenriho.  
Z nich všech jeden  
zvlášt' zhoubcem bude  
plavého slunce  
v **podobě** trolla. (Edda, s. 35)

*Závěr:* *Hamr* jako stav i podoba, kde těžko rozlišovat mezi fyzickým a psychickým aspektem. *Í trollz hami:* „jako troll“, v trollím stavu, protože je to stav větší zuřivosti, síly, ale není to troll, *hamr* vždy znamená proměnu a dodává rozměr, který by daná bytost v normálním stavu neměla. Je to zřejmě démon vzhledem i vlastnostmi.

#### 2. Výroky Vysokého (Hávamál)

Je hlavní gnómická báseň Starší Eddy, jež má celkem 164 strof. Nemá děj, jen postupně se dotýká jednotlivých témat praktického i duševního života a podává stále hlubší úvahy o jejich jednotlivých aspektech. Báseň spojuje osoba Óðina, který je zde nejen jako bůh



moudrosti, dávající ponaučení, ale i vystupuje jako aktér v jednotlivých příbězích v různých podobách.

Citát najdeme v závěrečné části, tzv. *ljóðatalu*, což je seznam osmnácti kouzel, jejichž obsah je zběžně naznačen, ale nikdy nejsou citována. Mezi ně patří i jedna z Óðinových schopností, přemáhání žen znalých magie. Umí zařídit, že vyjdou ze svých původních podob a duší, a nenajdou cestu zpět.

155. Þat kann ek it tíunda:

ef ek sé túnriður

leika lofti á,

ek svá vinnk,

at þær villar<sup>47</sup> fara

sinna **heimhama**,

sinna heimhuga<sup>48</sup>. (Eddukvæði I, s. 353)

Překlad:

155. Desátou znám píseň:

v dálce když čarodějky

vidím v povětrí plout,

zamávám na ně,

že zbloudí a ztratí

svou vlastní **podobu**,

svou vlastní pamět /mysl/. (Edda, s. 70)

Alternativní čtení nechápe slova *heimhugr* a *heimhamr* jako kompozita a slovosled chápe takto: „*þær villar fara sinna hama heim, sinna huga heim*.“ To pak nabízí tyto možnosti překladu (v závislosti na pochopení první části věty):

- nenaleznou cestu k domovu svých podob, k domovu svých myslí

---

<sup>47</sup> Vydavatelé eddických písní (od Buggeho a Neckela) opravují z rukopisného „*þeir villir*“ kvůli podmětu *túnriður*. Strömbäck (*Sejd*, s. 168-82) aj. argumentuje proti této úpravě, bez níž by překlad vyzněl „ti zbloudilí putují“ s tím, že *túnriður* mohou být i muži. V rámci našeho tématu, způsob proměn podoby, však tato genderově zajímavá otázka nehraje zásadní úlohu, proto se s ní podrobněji zabývat nebudeme.

<sup>48</sup> *heimhuga* v *Codexu Regius* (CR). Alternativně „domovská místa“ (*heimhaga*) v *Codexu Arnarnagaeanus* (CA).

- ti zbloudilí půjdou k domovu svých podob, k domovu svých myslí.<sup>49</sup>

To by znamenalo, že čarodějky vysílají ze sebe určitý aspekt, který se liší od jejich podoby a myslí. To, co vysílají, by pak bylo něco jiného než *hamr* a *hugr*, šlo by tedy o nějakou nepojmenovanou, zřejmě neviditelnou, část bytosti.

Závěr: Pokud čteme tak, že nenaleznou cestu zpátky ke svému vlastnímu tvaru a myslí, *hamr* a *hugr* jsou složky bytosti, které se mohou měnit a hrozí proto ztráta stavu, v němž byly původně. O jaký přesně (vnější podoba, vlastnosti atd.) význam slova *hamr* se jedná, nelze z kontextu blíže určit, ale vidíme, že *hamr* může být domovský, původní, vlastní versus ten, který je získaný kouzly. Paralelně k tomu *hugr* (CR) či *hagr* (CA), původní mysl či místo, lze také změnit a ztratit.

### 3. Píseň o Vafþrúðnim (Vafþrúðnismál)

Mytologická píseň, která sděluje moudra pomocí dialogu mezi Óðinem a obrem Vafþrúðnim.

Vafþrúðnir kvað:

37. "Hræsvelgr heitir,  
er sitr á himins enda,  
jötunn í arnar **ham**;  
af hans vængjum  
kvæða vind koma  
alla menn yfir." (Eddukvæði I, s. 362)

Překlad:

Vafþrúðni:

37. „Hræsvelg sedí,  
hrozný obr, / „hrozný“ dodává Heger v překladu, v orig. žádné adj. není/  
v **podobě** orla při obzoru.

---

<sup>49</sup> Strömbäck (*Sejd*, s. 168-178) podává historický přehled různých výkladů tohoto místa. Sám navrhuje čtení, že Ódin způsobí, aby „ti zbloudilí se navrátili do domova (*heim-*) svých podob (*hamir*) a do domova svých duší (*hugir*)“, přičemž *hamr* a *hugr* považuje za téměř synonymní výrazy. Podobně viz také Price, *Viking way*, s. 121.

z jeho perutí se  
prudký vítr žene  
přes příbytky lidí. (Edda, s. 81)

Závěr: *Hamr* jako podoba celková, vlastnosti i vzhled jsou spojené. Být ptákem je obrovitě evidentně vlastní, není třeba nijak způsob proměny tematizovat. Slovo *hamr* má funkci ukázat, že to není jen obyčejný velký orel, nýbrž „obr v orlí podobě.“

#### 4. Píseň o Þrymovi (Þrymskviða)

Humorná píseň, o jejímž stáří se vedou mezi badateli dlouholeté vášnivé spory. Často byla označovaná za jednu z nejmladších mytologických písní Eddy, a to kvůli humornému tónu, kvůli tomu, že ji necitují skaldí ani Snorri ve své mladší Eddě či kvůli dalším detailům. Jazykové charakteristiky (použité předložky) ji zas řadí k písním nejstarším.

3. „Muntu mér, Freja  
**fjaðhams** léa,  
ef ek minn hamar  
mættak hitta?“ (Eddukvæði, s. 422)

Překlad:

3. „Půjčíš mi, Freyjo,  
svůj **převlek z peří**,  
bych zpět moh získat  
svůj mocný mlat?“ (Edda, s. 148)

5. Fló þá Loki,  
- **fjaðrhamr** dunði, -  
unz fyr útan kom  
ása garða  
ok fyr innan kom  
jötna heima. (Eddukvæði I, s. 422)

Překlad:

5. **Perutě** radostně /Převlek z peří  
rozpřáhl Loki, hřměl přitom/  
přeletěl rychle  
příbytky Ásů  
a snesl se dolů  
k domovu obrů. (Edda, s. 148)

9. Fló þá Loki,  
- **fjaðrhamr** dunði, -  
unz fyr útan kom  
jötna heima  
ok fyr innan kom  
ása garða. (Eddukvæði I, s. 423)

Překlad:

9. **Perutě** radostně /Převlek z peří  
rozpřáhl Loki, hřměl přitom/  
přeletěl rychle  
příbytky obrů  
a snes se dolů  
k domovu Ásů. (Edda, s. 149)

*Závěr: Hamr* je povrch těla (peří). Je vypůjčen od Freyji proto, že je třeba někam doletět. Tento povrch je tedy s vlastnostmi spojen (peří kvůli letu), ale ve spojení se slovesem zvuku (*dynja* - hřmět) je jasné, že je materiální. Slovo je zajímavé svou abstraktností: Loki se neproměnil v žádné konkrétní zvíře, ale půjčil si obecnou „pérovou podobu“ (*fjaðrhamr*).

## 5. Píseň o Vqlundovi (Vqlundarkviða)

Je označovaná jako první z hrdinských písní nebo poslední z mytologických. V první části se vypráví příběh labutích dívek, který má paralely v řecké pověsti o Amorovi a Psyché (a je rozšířen v evropském folklóru), v druhé příběh o kováři Vqlundovi, který má mnoho společného s antickým Daidalem. Jak doputovala látka do této písně, není známo. V severské verzi tři dívky v podobě labutí přilétají z jihu, a jakmile přistanou na zemi,

přemění se v dívky. *Álftarhamir*, labutí kůže s peřím, leží vedle nich, když Völund a jeho bratři dívky najdou a vezmou si je domů. Jedna z nich se jmenuje Svanhvít („bílá jako labuť“).

Snemma of morgin fundu þeir á vatnsströndu konur þrjár, ok spunnu lín. Þar váru hjá þeim **álftarhamir** þeira. Þat váru valkyrjur.... Fekk Egill Ölrúnar, en Slagfiðr Svanhvítrar, en Völundr Alvitrar. Þau bjuggu sjau vetr. Þá flugu þær at vitja víga ok kómu eigi aftr. (Eddukvæði I, s. 428)

Překlad: Jednou časně zrána spatřili na břehu tři ženy, jak předou len. Vedle nich ležela jejich **labutí roucha**. Byly to valkyrje....Egil si vzal Ölrúnu, Slagfinn Svanhvítu a Völund Alvitru, Vědmu. Tak tam žily sedm let. Potom však odletěly sledovat bitvy a již se nevrátily. (Edda, s. 215).

V samotné básni už slovo *hamr* není, ale je zmíněn let dívek na jih skrz les:

1. Meyjar flugu sunnan  
myrkvið í gögnum,  
Alvitr unga,  
ørlög drýgja;  
þær á sævar strönd  
settusk at hvílask  
drósir suðrænar,  
dýrt lín spunnu. (Eddukvæði I, s. 428)

Překlad:

1. Letěly panny  
nad černými lesy,  
labutí děvy,  
los určovat v boji.  
Na břehu usedly  
k odpočinku;  
líbezné ženy  
len drahý předly. (Edda, s. 215)

Ve 2. strofě je zmíněno labutí peří (*svanfjaðrar*).

Závěr: *Hamr* je podle prozaického úvodu<sup>50</sup> svléknutelný povrch těla, který zůstane pak ležet vedle dívek. V básni samotné takové detaily nejsou, proměna je tam možná méně mechanická.

### 2.1.1.2 Hrdinské písně

#### 6. Píseň o Helgim, synu Hjørvardovu (Helgakviða Hjørvarðssonar)

Citát je z první části písně, kde se vypráví o králi Hjørvardovi, který si za svou čtvrtou manželku vzal nejkrásnější ženu světa Sigrlinu a měl s ní syna Helgiho. Pěstoun královny dcery Sigrliny a Álǫfin otec je obě hlídá před nápadníkem v podobě orla. Atli ho probodne, když pták zrovna spí, a dívky si odvede.

Próza mezi 6 a 7. strofou:

Fránmarr jarl hafði **hamazt** í arnar líki. (Eddukvæði II, s. 260)

Překlad: Onen pták byl orel, v nějž **se proměnil** jarl Fránmar. (Edda, s. 243)

Závěr: *Hamazt*<sup>51</sup> jako změnit se v jiný druh, proměnil se do podoby (*líki*) orla. *Líki* a *hamr* zde zřejmě tedy mají stejný význam.

#### 7. Grípiho proroctví (Grípisspá)

Báseň podává přehled o Sigurðově životě formou věštby. Předpokládá znalost všech ostatních písní o tomto hrdinovi a nevznikla tedy jistě před 13. stoletím. Sága o Vǫlsunzích pak látku této písně převypráví v próze.

Výměna vzhledu Gunnara a Sigurða je známou lstí v rámci příběhu o Niflungzích/Nibelungzích, Gunnar totiž Brynhild získat nedokázal a tak mu Sigurð (v Gunnarově podobě) pomohl.

43. „Saman munu brullaup  
bæði drukkin  
Sigurðar ok Gunnars  
í solum Gjúka;  
þá **hǫmum** víxlið,

<sup>50</sup> Komentátory je úvod často uváděný jako pozdní (Ruggerini, *Tales*, s. 214).

<sup>51</sup> Příčestí slovesa *hamask*: proměnit se, nejčastěji rozzuřit se, být zachvácen zuřivostí v boji ve smyslu dostat se do berserského stavu (Cleasby - Vigfússon, *Dictionary*, s. 61 a s. 236).

er it heim komið;  
hefr hvárr fyr því  
hyggju sína.“ (Eddukvæði II, s. 293)

Překlad:

46. „Společně budou  
slavit svatbu  
Sigurd a Gunnar  
v Gjúkových síních.  
Doma si vyměníte  
zase svůj **vzhled**;  
jen mysl vlastní  
mít budete oba.“ (Edda, s. 286)

Předtím ve strofě 37 Grípi věští Sigurðovi, že si s Gunnarem vymění vzhled (*lit*) při dobývání Brynhildy (*þá it litum víxlið*) a ve strofě 39 mu popisuje, jak bude v proměněném stavu („*Lit hefir þú Gunnars/ ok læti hans,/ mælsku þína/ ok meginhyggjur*)<sup>52</sup> – bude mít jeho vzhled a chování, ale svou výřečnost a sílu myšlení.

Závěr: *Hamr* se stává synonymem *litr*<sup>53</sup> a *læti*.<sup>54</sup> Proměna vzhledu, vlastní rozum a schopnosti protagonistům zůstávají.<sup>55</sup> Vnějšek oddělený od vnitřku, ale jde o vzájemnou výměnu vzhledu, ne o schopnost brát na sebe podobu/moc jiných bytostí.

## 8. Brynhildina cesta do podsvětí (Helreið Brynhildar)

Hrdinská píseň, která ve 14ti strofách vypráví zpětně o životě Brynhildy po její smrti.

6. Lét **hami** vára  
hugfullr konungr  
átta systra

---

<sup>52</sup> Eddukvæði II, s. 292

<sup>53</sup> *litr*: barva, barva obličej, vzhled (Baetke, *Wörterbuch*, s. 388).

<sup>54</sup> *læti*: způsob, jak se někdo chová (Baetke, *Wörterbuch*, s. 397).

<sup>55</sup> Lze to chápat jako pozdější stádium vývoje tohoto pojmu, kdy už vzhled není pevně vázán na určitou povahu. Tolley považuje oba zdroje za pozdní, odvozené od starších eddických písní, a proto i konkrétní formy výrazu za potenciálně mladší (Tolley, *Shamanism*, s. 195).

undir eik borit;  
var ek vetra tolf,  
ef þik vita lystir,  
er ek ungum gram  
eiða seldak. (Eddukvæði II, s. 350)

Překlad:

6. Roucha dal odnést  
rozvážný král  
nás osmi sester  
pod statný dub.  
Dvanáct let mi bylo  
-chceš-li to vědět-  
když reku jsem složila  
do rukou slib. (Edda, s. 354)

Závěr: *Hamr* jako kůže s peřím, schovaná na konkrétním místě, proto nutno chápat v konkrétním smyslu, ne jako podobu - vlastnosti.

### 2.1.2 Skaldská poezie

Skaldská poezie je připisována skaldům: básníkům na norské a později i dánském královském dvoře. Básně používají charakteristická metra, často přísnější než metra eddická, a obsahují více básnických opisů. Jsou to buď *heiti* neboli jednoduché opisy, kdy je substantivum opsáno jiným substantivem, anebo pro nás v dalších souvislostech důležité *kenningy*. To jsou víceslovné opisy, kde je předmět nazván bázovým slovem, které je dále určeno determinantem (např. hrud' jako *hús hugarins* - dům mysli). Mnoho skaldských básní je připisováno konkrétním skaldům a jsou tak (byť s výhradami ohledně pravosti přiřazení a původnosti zapsané formy básně) relativně nejlépe datovatelným žánrem staroseverské literatury.



### 2.1.2.1 Þjóðólfr z Hvinu

Byl norský skald konce 9. a začátku 10. století. Jeho přízvisko poukazuje na jeho původ z Kvinesdalů na jihu Norska. Jsou mu připisovány především dvě básně, *Ynglingatal* a *Haustlong*.

**Haustlong** (Podzim) je báseň psaná v metru *dróttkvæð*, která se dochovala ve Snorriho Eddě (Jazyk básnický, kap. 17 a 22).<sup>56</sup> V prozaickém úvodu se vysvětluje, že báseň líčí výjevy, které jsou vidět na štítu, jenž básník dostal. Zde citované strofy se týkají mýtu o Iðunn, který vypráví Snorri i v próze v Oblouzení Gylfiho. Tři bozi jedí vola, obr Þjazi se v podobě orla přiblíží a ukradne část masa, Loki se po něm ožene tyčí, která ho však zázračně propojí s obrem, takže se oba vznesou do vzduchu. Loki je odnesen do světa obrů, kde ho pustí s tím, že jim přivede Iðunn s jablky věčného mládí. Loki slib splní, ale pak zas musí Iðunn dostat zpět k bohům, kteří stárnou. Proto je zde líčen Loki jako jestřáb, který nese v podobě ořechu Idunu zpět do Ásgardu, pronásledován větším ptákem, Þjazim.

#### 9. Podzim (Haustlong) 1

2. Segjondum fló sagna  
snótar ulfr at móti  
í gemlis **ham** gømlum  
glamma ó fyr skømmu;  
settisk ørn, þars æsir,  
ár Gefnar mar bōru  
vasa byrgi-Týr bjarga  
bleyði vændr á seyði. (SKP 3, s. 434)

Překlad: Kdysi dávno letěl vlk paní (Iðunnin únosce Þjazi) se svistem k vypravěčům příběhů (tj. k Ásům) v starém orlím (*hamu*) **plášti**. Orel se usadil tam, kde Ásové nesli koně Gefn úrody (Gefn úrody: bohyně fertility, zde Iðun, kůň Gefn: vůl) k vaření. Tý ze skal (obr), který uvězní Gefn úrody, nebude obviněn ze zbabělosti.

Závěr: *Hamr* zde je specifická vnější i vnitřní podoba, kterou aktér přijme kvůli akci, kterou mu umožní. Proměna *hamu* znamená kompletní proměnu těla a s tím spojených vlastností a není blíže rozebírána - změnit se takto je pro obra zřejmě bezproblémové, přirozené.

<sup>56</sup> Faulkes, *Edda, Skaldskáparmál*, s. 22 a 30

## 10. Podzim (Haustlǫng) 2

10. Urðut brattra barða  
byggvendr at þat hryggvir;  
þá vas Ið með jǫtnum  
unnr nýkomin sunnan;  
gættusk allar áttir  
Ingvifreys at þingi  
(vôru heldr) ok hárar  
(**hamljót** regin) gamlar (SKP 3, s. 446).

Překlad: Obyvatelé příkrých vrcholků hor (obří) už nebyli zarmoučeni, pak už byla Iðunn mezi obry, nedávno přišla z jihu. Všechny Ingifreyovy rody (bohové) rokovaly na sněmu, zešedlí a zestárlí, bozi měli **ošklivou podobu**.

Závěr: *Hamr* je zde zevnějšek, vzhled, proměna (tj. zestárnutí) se děje sama od sebe, proti jejich vůli, přirozeným procesem stárnutí, kterému už neumějí odolat. Rozdíl mezi *ljót* a *hamljót* – zaprvé může být kvůli aliteraci, ale pomineme-li tuto možnost, tak jde o zdůraznění proměny: „dostali se do ošklivé podoby.“

## 11. Výčet Ynglingů (Ynglingatal)

Báseň Výčet Ynglingů je dochována v první části Snorriho Heimskringly, v Sáze o Ynglingzích, a odvozuje původ norských králů od švédské královské dynastie Ynglingů a potažmo od bohů samotných. Je napsána v metru *kviðuhátt*.

18. Þat stǫkk upp,  
at Yngvari  
Sýslu kind  
of sóit hafði.  
Ok ljóshǫmum  
við lagar hjarta  
herr eistneskr  
at hilmi vá.  
Ok austmarr  
jǫfri scenskum

Gymis ljóð

at gamni kveðr (SKP I, s. 18).<sup>57</sup>

Překlad: Rychle se rozšířilo, že lidé ze Sýsly ubili Yngvara. Estonské vojsko napadlo **světlého** vládce na srdci jezera (tj. ostrově). Východní (tj. Baltské) moře zpívá písně Gymiho (mořský obr), aby pobavilo švédského vládce.

Zvěst spěla dál,

že lid Sýsly

**plavého krále**

v plen vydal

a estonský voj

Yngvara rázně

u srdce vod

k smrti ubil.

Východní moře

mrtvému vládcí

Gymiho píseň

k potěše pje. (Snorri Sturluson, *Edda a Sága o Ynglinzích*, s. 177)

*ljóshamr* „se světlou kůží“ (*ljóshǫmum* v dat. sg. bez koncovky jako apozice k *hilmi* = vládce). Oprávnění k předpokladu, že jde o přízvisko Yngvara se nacházejí i v tradici. Tento panovník je v latině zvaný Canutus (*canus*- světle šedý) a v staroseverském kontextu *in hári* (šedovlasý).

Závěr: *Ljóshamr* jako přízvisko zde zřejmě vychází z barvy vlasů, šedovlasý či plavý. *Hamr* tu tedy není kůže, ale jiná část povrchu lidského těla.

#### 2.1.2.2 Egil Skallagrímson

Nejvýznamnější islandský skald žijící v letech cca 900-983.

---

<sup>57</sup> Citovuji bez v SKP navržené emendace *Ljóshamr* jako přízvisko, místo toho používám *ljóshǫmum* jako dativní forma adjektiva (apozice k *hilmi*), jak navrhuje SKJ. Přestože, že z hlediska metra je zvolená emendace o slabiku delší, zapadá do struktury básně lépe. Význam kořene *ham-* nicméně tato volba nijak neovlivňuje.

## 12. Výkupné za hlavu (Höfuðlausn)

Báseň je dochována v Sáze o Egilovi, synu Skallagrímově, podle níž ji hlavní protagonista složil přes noc proto, aby si chvalozpěvem na krále Eiríka, jenž ho zajal a chtěl usmrtit, vykoupil život. Obsahově běžná chvála statečnosti a odvahy krále, formálně je zajímavá koncovým rýmem, který byl pro staroseverskou poezii v té době novinkou (metrum *runhent*). Daná strofa je poslední z celé básně.

20. Bark þengils lof  
á þagnar rof;  
kank mála mjot  
of manna sjot;  
ór **hlátra ham**  
hróðr bark fyr gram;  
svá fór þat fram,  
at flestr of nam. (ÍF II, s. 192)

Překlad:

20. Svým děl sem rtem,  
čím král znám všem;  
zná výběr slov  
mých skladba strof.  
Vládce dar chval  
z bytu smíchu vzal.  
Tak verš jsem tkal,  
že jej veš duch jal. (Sága o Egilovi, s. 139)

Závěr: Kenning *hlátra hamr* (*hamr* smíchu) pro hrud<sup>58</sup> jakožto kryt smíchu, místo, kde smích sídlí, odkud se bere. *Hamr* jako sídlo duševních vlastností, vnitřek a vnějšek si odpovídají.

### 2.1.2.3 Anonymní

## 13. Strofa ze ságy o Ólafu Tryggvasonovi (Lausavísa - Óláfs saga Tryggvasonar)

Strofa se vztahuje k dánskému králi Haraldu Gormssonovi (10. století). Jeho i jeho správce Birgiho obviňuje z homosexuality a vysmívá se jim. K tomu se vztahuje i opis „*í ham*

---

<sup>58</sup> Meissner, *Kenningar*, s. 134 -135

*faxa*“ – v podobě hřebce, v následující části je k tomu doplněk „*í líki jǫldu*“ – v podobě kobyly. V *Heimskringle*,<sup>59</sup> kde je báseň dochována, je uvedena to je část *níðu*, posměšného verše. Všichni Islandané měli podle *Heimskringly* skládat posměšné verše na Haralda a jeho správce poté, co zabavil islandskou loď, jež ztroskotala u dánských břehů, přičemž tato strofa se dochovala jako jediná. Poté následuje v *Heimskringle* /viz ukázka č. 24 v této práci/ pasáž o tom, že Harald se hodlal pomstít a drancovat na Islandu. Vyslal na výzvědy šamana, který se měl v podobě velryby dostat na Island, ale ochraní duchové země mu v tom zabránili a tak bylo celé tažení odvoláno.

Þás sparn á mó Maurnis  
morðkunnr Haraldr sunnan,  
vas þá Vinða myrðir  
vax eitt, **í ham faxa**;  
en bergsalar Birgir  
bǫndum rækr í landi  
— þat sá ǫld — í jǫldu  
óríkr fyrir líki. (SKP I, s. 1074)

Þás morðkunnr Haraldr sparn á (mó Maurnis) sunnan **í ham faxa**, vas (myrðir Vinða) þá vax eitt, en óríkr Birgir, rækr (bǫndum bergsalar) í landi, fyrir í líki jǫldu; ǫld sá þat.

Překlad: Když slavný bijec Harald vykopl proti kobyli kýtě (nejasný kenning, jedna z několika interpretací) z jihu **jako hřebec**, vrah Vendů (dánský král, zřejmě ironická narážka na neúspěch v tažení proti Vendům) byl už jen jako vosk (zřejmě narážka na ejakulaci). A bezmocný Birgi, který si zasloužil, aby ho mocnosti skal v zemi vyhnali, stál vpředu jako kobyly, lidé to viděli.

Závěr: *Hamr* jako přirovnání k chování (hřebce), „jako“ hřebec. *Líki* a *hamr* jsou zde postaveny jako synonyma, přičemž ale možná obě odkazují k chování, vlastnostem zvířat, ne jen k jejich vnějšímu vzhledu. (Vykládat jako „v podobě“ hřebce či kobyly nedává smysl).

---

<sup>59</sup> ÍF XXVI, s. 270

#### 2.1.2.4 Snorri Sturluson

Islandský velmož a nejdůležitější známý spisovatel (1178-1241). Autor Mladší Eddy a souboru královských ság *Heimskringla*. Z jeho použití výrazů pro změnu *hamu* je jasně vidět již dichotomické pojetí člověka.

#### 14. Výčet meter (Háttatal )

Báseň napsaná jako ukázka různých skladských meter kolem roku 1222, součást Mladší Eddy, jež měla plnit úlohu příručky pro skaldy.

5. Óðharða spyrk eyða

egg fullhvötum seggjum;

dáðrøkkum veldr dauða

dreng ofrhugaðr þengill;

**hamðøkkum** fær Hlakkar

hauk munnroða aukinn,

veghræsinn spyrk vísa,

valdr ógnþorinn skjaldar. (SKP 3, s. 1109)

Překlad: Zvěděl jsem, že velmi tvrdá ostří přinášejí smrt statečným mužům. Chlapec, odvážný král, způsobuje smrt smělym mužem. Ptákům války s **tmavou podobou** dává více červeně v ústech. Slyším, že voják je hrdý král.

Závěr: *Hamr* znamená peří, povrch těla. Je zde součást kenningu: *Hløkk* je jméno valkýry, její havran s tmavým povrchem (*hamðøkr haukr*) je dravec.

#### 2.1.3 Mladší Edda (Snorra Edda)

Příručka pro skaldy do Snorriho Sturlusona, kromě výše zmíněné básně *Výčet meter* obsahuje části Jazyk básnický (vysvětlení jednotlivých básnických opisů), Gylfiho oblouzení (vysvětlení mytologických příběhů, z nichž opisy vycházejí, formou otázek a odpovědí) a Prolog (distance od pohanského materiálu z křesťanské pozice).

#### 15. Gylfiho oblouzení (Gylfaginning)

Kap. 18: Na Gangleriho otázku, odkud přichází vítr, odpovídá Vysoký, že

Á norðanverðum himins enda sitr jötunn sá, er Hræsvelgr heitir. Hann hefir arnar **ham**. En er hann beinir flug þa standa vindar undan vængum honum. (Faulkes, *Edda, Prologue and Gylfaginning*, s. 20)

Překlad: Na severním okraji nebe sedí obr, který se jmenuje Hræsvelg. Má podobu orla, a když vzlétne, povstane pod jeho křídly vítr. (Snorri Sturluson, *Edda a Sága o Ynglinzích*, s. 56)

Závěr: *Hamr* použito ve smyslu podoba ptáka, zřejmě konkrétnější než v Starší Eddě, jejíž vysvětlení o původu větru z Písně o Vaftrúðnim /3/ převypravuje. Je tu totiž navíc vysvětleno, že k tvorbě větru musí obr vzlétnout.

## 16. Jazyk básnický (Skaldskáparmál) 1

Kap. 2: Celá kapitola o tom, jak obr Þjazi jako orel (slovo *hamr* při jeho proměně není zmíněno) přiletí k bohům, kterým nejde uvařit vůl, a slíbí, že jim pomůže, když mu pak také dají. Vezme si však příliš, Loki po něm mrští hůl, ale ta mu uvízne v zádech a vynese Lokiho s obrem do nebe. Je puštěn, až když slíbí, že vyláká bohyni Iðunn (s jablky věčného mládí) z Ásgardu. To udělá, a pak se obr zjeví a odnese ji.

Þá kemr þar Þjazi jötu i **arnarham** ok tekr Iðuni ok flýgr braut með ok i Þrymheim til bús síns. (Faulkes, *Edda, Skaldskáparmál*, s. 2).

Překlad: V lese k nim přiletěl v podobě orla obr Þjazi, uchvátil Idunn a odletěl s ní do svého obydlí v Trymheimu. (Snorri Sturluson, *Edda a Sága o Ynglinzích*, s. 103)

Závěr: *Hamr* jako celková podoba. Ptačí *hamr* je obrům přirozený a u Snorriho spojen s létáním pokaždé.

## 17. Jazyk básnický (Skaldskáparmál) 2

Kap. 3 Lokimu pak bozi vyhrožují smrtí, pokud čin nenapraví, protože bez jablek zešedli a zestárli. Loki ve strachu přitáká, ale vyžádá si Freyjinu sokolí podobu, aby mohl do Jötunheimů doletět.

Þá kvaðst hann mundu sækja eftir Iðunni í Jötunheima, ef Freyja vill ljá honum **valshams**, er hon á. Ok er hann fær **valshaminn** flýgr hann norðr í Jötunheima ok kemr einn dag til Þjaza jötuns. Var hann róinn á sæ, en Iðunn var ein heima. Brá Loki henni í hnotarlíki ok hafði í klóm sér ok flýgr sem mest. En er Þjazi kom heim ok saknar Iðunnar, tekr hann **arnarhaminn** ok flýgr eftir Loka, ok dró arnsúg í flugnum. En er æsirnir sá, er valrinn flaug með hnotina ok hvar ørninn flaug, þá gengu þeir út undir Ásgarð ok báru þannig byrðar af lokarspánnum. Ok þá er valrinn flaug inn of borgina, lét hann fallast niðr við borgarvegginn. Þá slógu æsirnir eldi í lokarspánuna, en ørninn mátti eigi stöðva sik, er hann missti valsins. Laust þá eldinum í fiðri arnarins, ok tók þá af fluginn. Þá váru æsirnir

nær ok drápu Þjaza jötun fyrir innan ásgrindr, ok er þat víg allfrægt. (Faulkes, *Edda, Skaldskáparmál*, s. 2)

Překlad: ... slíbil, že doje pro Idunn do Jötunheimu, pakli mu Freyja půjčí své **sokolí roucho**. A když **roucho** dostal, odletěl na sever do Jötunheimu a jednoho dne dorazil k obru Tjazimu. Obr si vyplul na moře a Idunn byla doma sama. Loki ji proměnil v ořech, vzal ji do spárů a odlétl, co nejrychleji mohl. Když se Tjazi vrátil domů a Idunn nenašel, vzal na sebe **orlí roucho** a rozletěl se za Lokim, až mu perutě svištěly vzduchem. Ásové uviděli, že sokol letí s ořechem a orel za ním, i vyšli před hradby Ásgardu a nanosili tam náruče hoblin. Když sokol přilétl k hradu, rychle se snesl na nádvoří a Ásové hobliny podpálili. Orel se už poté, co mu sokol tak náhle unikl, nestačil zastavit a vzňalo se na něm peří. Tak skončil jeho let. Ásové čekali nablízku a zabili obra Tjaziho v bráně Ásgardu. Tímto ubitím se široko daleko proslavili /Toto ubití vešlo v obecnou známost/. (Snorri Sturluson, *Edda a Sága o Ynglinzích*, s. 103)

Závěr: *Hamr* jako peří, nástroj k létání. Lze si vypůjčit. Obr touto schopností disponuje sám, vzít (*taka*) neukazuje k žádné složité transformaci. Následné spálení peří ukazuje, že bylo jen něčím vnějším, nasazeným na „skutečnou“ podobu.

### 18. Jazyk básnický (Skaldskáparmál) 3

Kap. 6: Příhoda, v níž Óðin krade obrově dceři medovinu básnictví. Nejdřív se promění v hada, aby se dostal k obrově dceři, pak při útěku s medovinou se promění v orla.

brásk hann (Óðinn) í **arnarham** ok flaug sem ákafas. En er Suttungr sá flug arnarins, **tók hann sér arnarham ok flaug eptir honum**. (Faulkes, *Edda, Skaldskáparmál*, s. 4)

Překlad: Poté se proměnil (Óðin) v **orla** a odletěl, co nejrychleji mohl. Když Suttung spatřil letícího orla, vzal na sebe své **orlí roucho** a letěl za ním. (Edda a Sága o Ynglinzích, s. 108)

Závěr: *Hamr* jako celková podoba zvířete. Jsou s ním spojena dvě různá slovesa: u Óðina *bregða sér* – proměnit se, spojeno často s magickými akty, u obra prosté *taka sér* – vzít si. Obr má tedy změnu podoby v ptáka zřejmě snazší.

### 19. Jazyk básnický (Skaldskáparmál) 4

Kap. 26 V rámci líčení Þórovy cesty k obru Geirrððovi. Byl tam vylákán Lokim, který měl od obra za úkol dostat boha bez kladiva k němu do paláce. Loki si tímto činem měl od obra vykoupit život, neboť ho při jednom výletě za zábavou v sokolí podobě obr chytil a zavřel a podle očí poznal, že není pták, ale člověk (nebo bůh, což je asi totéž, že není pták.)



(Loki).. flaug einu sinni at skemta sér með **valsham** Friggjar .. (Faulkes, *Edda, Skaldskáparmál*, s. 24)

Překlad: Když si (Loki) vylétl ve Friggině **sokolím rouchu** za zábavou... (Snorri Sturluson, *Edda a Sága o Ynglinzích*, s. 56)

Závěr: *Hamr* jako podoba fyzická, ale proměna nekompletní - identita původní zůstává, oči ji prozrazují, ale jinak zřejmě fyzicky věrohodná, protože na první pohled se od ptáka neliší. Jen vypůjčen (s neobvyklou konstrukcí, která není jinde doložena *flúga með ..ham* – „letět s podobou“).

## 20. Jazyk básnický (Skaldskáparmál) 5

Kap. 44 Když Snorri vyjmenovává možné básnické opisy pro jednotlivé bohy a jiné fenomény, u Freyji zmiňuje:

Freyja... Svá at kalla hana..drotning Ása ok Ásynja, Fullu ok **valshams** ... (Faulkes, *Edda, Skaldskáparmál*, s. 30)

Překlad: Freyja se má nazývat královnou Ásů a Ásynjí, Fully a **sokolí podoby**... (v českém knižním překladu vynecháno)

Závěr: *Hamr* jako schopnost (létat) i povrch, který to umožňuje (sokolí peří). V mytologii je Freyja spojena se schopností brát na sebe ptačí podobu, i když žádný příběh o tom, že ona by létala, nemáme – vždy jen půjčuje peří Lokimu.

### 2.1.4 Kniha o záboru země (Landnámabók)

Líčí příběhy spojené s prvními osadníky na Islandu.

#### 21. Kniha o záboru země (Landnámabók) 1

Ingimundovi v Norsku vědma mu předpověděla, že bude obývat dosud neobjevenou zemi v západním moři. Ingimund se tomu vzpíral, ale vědma mu řekla, že se nedá nic dělat, a že na znamení toho jeho věc zmizí z jeho zavazadla a najde se, až když přistane k oné zemi.

Ingimund unði hvergi; því fýsti Haraldr konungr hann at leita forlaga sinne til Íslands. Ingimundr lézk at eigi ælat hafa, en þó sendi hann þá Finna tvá í **hamförum** til Íslands eptir hlut sínum. Þat var Freyr ok gorr af silfri. Finnar kómu aptr ok höfðu fundit hlutinn ok nát eigi; vísuðu þeir Ingimundi til í dal einum milli holta tveggja ok soggðu Ingimundi alt landsleg, hvé háttat var þar er hann skyldi byggja. (ÍF I, s. 218)

Ingimund nebyl nikde spokojený, a tak ho král Harald povzbudil, aby hledal štěstí na Islandu. Ingimund předstíral, že to udělat nehodlá, ale přesto poslal dva Sámy pomoci **změny podoby** na Island za svou věcí. Byla to stříbrná soška Freyje. Sámové se vrátili, sošku našli, ale nezískali. Ukázali Ingimundovi cestu k jednomu údolí mezi dvěma lesy a popsali, jak příhodná je zem, kterou bude obývat on.

Podobná příhoda je také v Sáze o lidech z Vatnsdalur. Není zmíněno slovo *hamr*, ale jinak velmi podobné:

Hann sendir eptir Finnum, ok kómu norðan þrír. Ingimundr segir, at hann vill kaupa at þeim, „ok vil ek gefa yðr smjör ok tin, en þér farið sendiferð mína til Íslands at leita eptir hlut mínum ok segja mér frá lanslegi“. Þeir svara: „Semseinum er þat forsending at fara, en fyrir þína áskorun vilju vér prófa. Ná skal oss byrgja eina saman í húsi, ok nefni oss engi maðr.“ (ÍF XIII, kap. 12)

Jednou poslal pro Finy, i přišli tři od severu. Ingimund pravil, že by s nimi rád uzavřel obchod, — „a dám vám másla i cínu, vypravíte-li se mi na Island a budete hledat můj obrázek /moji věc/ a povíte mi, jak to tam vypadá.“ Oni odpověděli: „Finským /Sámským/ poslům je nebezpečno jet, ale na tvé vyzvání se pokusíme. Musíš nás všechny zavřít do jednoho domu a nikdo nás nesmí zavolat.“ (Sága o lidech z Vatnsdalur, s. 10)

*Závěr: Hamr je použit v kompozitu i hamföllum (od fara „jezdit“, tedy rozhýbáním hamu). O podobě ani způsobu transportu se nic dalšího nedozvíme. Sága o lidech z Vatnsdalur naznačuje rozdělení protagonistů.*

## 22. Kniha o záboru země (Landámabók) 2

Znepřátelení sousedé bojovali v podobě medvěda a býka proti sobě, zuřivostí takovou, že vytvořili údolí.

Dufþakr hét leysingi þeira bræðra; hann var **hamrammr** mjök, ok svá var Stórolfr Höngsson; hann bjó þá at Hváli. Þá skilði á um beitingar. Þat sá ófreskr maðr um kveld nær dagsetri, at björn mikill gekk frá Hváli, en gríðungr frá Dufþaksholti, ok fundusk á Stórolfsvelli og gengusk at reiðir, ok mátti björninn meira. Um morguninn var þat sét, at dalr var þar eptir, er þeir höfðu fundizk, sem um væri snúit jörðinni, ok heitir þar nú öldugróf. Báðir váru þeir meiddir. (ÍF I, s. 355)

Překlad: Dufþak se jmenoval propuštěnec těchto bratrů. Uměl **měnit podobu** (byl silný co do *hamu*) stejně jako Stórolf Hoengsson, který žil tehdy ve Hválu. Dostali se do sporu kvůli právu na pastvu. Večer těsně před setměním spatřil muž se schopností vidět skryté věci, že z Hválu přichází velký medvěd a z Dufþaksholtu býk. Setkali se na Stórolfsvøllu a zuřivě se do sebe pustili. Medvěd měl více sil. Ráno bylo vidět, že celé údolí, kde se střetli, vypadá, jako by zem byla převrácená a nyní se tam říká Mezi vlnami. Oba byli zraněni.

Závěr: *Hamr* je tedy podoba fyzická i duševní, vzhled zvířete i stav síly. Proměna, kterou ukazuje adj. *hamrammr*, je líčena jako magická, celková, tj. i jako fyzická: někdo, kdo má nadpřirozené schopnosti, může vidět i zvířata, a jejich boj má následky v reálném světě.

### 2.1.5 Ságy

#### 2.1.5.1 Královské ságy (*konungasögur*)

Patří sem ságy, které vyprávějí o králech (především norských), a odehrávají se proto převážně na Skandinávském poloostrově. Mají blízko k historiografické literatuře, ale nelíčí události neutrálně, neboť jejich úkolem je oslavit činy krále.

#### **Heimskringla**

Soubor královských ság z pera Snorriho Sturlusona, začínající legendární Ságou o Ynglinzích (výskyty č. 23 a 24), která vypráví o božském původu norských králů, a pokračující vyprávěním o životě historických norských králů (výskyt č. 25).

#### 23. Sága o Ynglinzích (*Ynglinga saga*)

Žánrově patří k ságám o dávnověku, neboť líčí dobu prehistorickou, protože je však součástí Snorriho *Heimskringly* a lze předpokládat, že s představou *hamu* zacházel podobně zde i v dalších ságách tohoto souboru, necháváme ji na tomto místě.

Kap. 6. V rámci vysvětlení, jaké všechny dovednosti Óðin ovládal, když přišel do severských zemí.

En þat er at segja, fyrir hverja sǫk hann var svá mjök tignaðr; þá báru þessir hlutir til: hann var svá fagr ok gǫfugligr álitum, þá er hann sat með vinum sínum, at ǫllum hló hugar við; en þá er hann var í her, þá sýndist hann grimmligr sínum úvinum. En þat bar til þess, at hann kunni þær íþróttir, at hann **skipti litum ok líkjum**, á hverja lund er hann vildi...

Óðinn kunningi svá gera, at í orrostum urðu úvinir hans blindir eða daufir eða óttafullir, en vápn þeirra bitu eigi heldr en vendir; en hans menn fóru brynjulausir ok váru galnir sem hundar eða vargar, bitu í skjöldu sína, váru sterkir sem birnir eða griðungar; þeir drápu mannfólkit, en hvártki eldr né járn orti á þá. Þat er kallaðr berserksgangr. (ÍF XXVI, s. 17)

Překlad: K tomu, že byl tak vysoce ctěn, přispěly tyto jeho vlastnosti: Když dlel mezi svými přáteli, měl tak krásné a ušlechtilé vzezření, že se všem srdce smálo. Byl-li na válečném taženém, jímala z něj nepřátele hrůza. To proto, že znal umění, jak **změnit vzhled a podobu** podle potřeby. ...

Ódin dokázal způsobit, že jeho nepřátelé v bitvě oslepli a či ohluchli nebo byli ochromeni hrůzou, takže jejich zbraně sekaly asi tolik co košťata. Jeho muži zato bojovali bez brnění a byli vzteklí jako psi a vlci. Zahryzávali se do svých štítů a měli medvědí a býčí sílu. Pobili hladce celý voj nepřátel, kdežto jim neublížil oheň ani železo. Říká se jim berskerové. (Snorri Sturluson, *Edda a Sága o Ynglinzích*, s. 152)

Kap. 7 Následuje hned za předchozím citátem.

Óðinn skipti **hömum**; lá þá búkrinn sem sofinn eða dauðr, en hann var þá fugl eða dýr, fiskr eða ormr, ok fór á einni svipstund á fjarlæg lǫnd, at sínum erendum eða annarra manna. Þat kunningi hann enn at gera með orðum einum, at slǫkkva eld ok kyrra sjá, ok snúa vindum hverja leið er hann vildi. (ÍF XXVI, s. 18)

Ódin často měnil **podobu**. Jeho tělo leželo jako ve spánku anebo mrtvé a on se změnil v ptáka nebo zvíře, v rybu či v hada a v okamžení se ocitl v kterékoliv daleké zemi, kde měl co činit pro sebe nebo pro druhé. (Snorri Sturluson, *Edda a Sága o Ynglinzích*, s. 152)

Následuje líčení Ódinova magického umění a jasnozřivosti.

Závěr: *Hamr* jako tělesný vzhled, který může duše na sebe vzít. Konkrétně popsána změna podoby dichotomicky: původní tělo zůstává ležet, zároveň on byl ve zvířecím těle jinde.

## 24. Sága o Óláfu Tryggvasonovi (Saga Óláfs Tryggvasonar)

Součást *Heimskringly*, jedna z nejdůležitějších ság tohoto souboru.

Kap. 33 (navazuje přímo na báseň z ukázky č. 13)

Haraldr konungr bauð kungum manni at fara í **hamförum** til Íslands ok freista hvat hann kynni segja honum. Sá fór í hvalslíki. En er hann kom til landsins, þá fór hann vestr fyrir norðan landit; hann sá at fjöll ǫll ok hólar váru full af landvættum, sumt stórt en sumt smátt. En er hann kom fyrir Vápnafjörð, þá fór hann inn á fjörðinn ok ætlaði á land at ganga, þá fór ofan or dalnum dreki mikill, ok fylgðu honum margir ormar, þoddur ok eðlur, ok blésu eitri á hann... (ÍF XXVI, s. 270-2)

Překlad: Král Harald požádal znalého muže, aby **pomocí změny podoby** odcestoval na Island a zjistil, co mu může říci. Cestoval v podobě velryby. Když dorazil k zemi, pokračoval na západ podél severního pobřeží ostrova. Na všech horách a kopcích viděl plno ochranných duchů země, z nichž někteří byli velcí, jiní malí. Když se dostal k Vápnafjordu, pokračoval do něj a zamýšlel vystoupit na zem, tak z údolí vylétl obrovský drak následovaný mnoha hady, ropuchami a ještěry a dštili na něj jed...

Pokračuje líčení nestvůr, které zemi chránili, takže špión na ni nemohl vystoupit a poté, co vše králi vylíčil, král raději nasměroval své vojsko na jih do Dánska.

Závěr: *Hamr* buď jako podoba velryby, pak synonymum s *líki*, nebo výraz pro nehmotnou volnou duši, která cestuje a příležitostně nabývá různé materiální podoby.

25. *Sága o Magnúsu Dobrém a Haraldu Krutém (Magnús góða saga ok Haralds Hárðráða)*  
Je dochována v souboru královských ság *Morkinskinna*.

Kap. 13 Syn jedné nehodné ženy byl chorý duševně, následuje vyléčení králem Haraldem pomocí snu.

Sa lvtr barsc at vm son einnar gofogradar cono at hann misti minnis sem han veri **hamstoli**. (Morkinskinna, s. 118)

Překlad: I přihodilo se synu jedné vznešené ženy, že ztratil pamět, jako by **přišel o rozum**.

Závěr: *Hamr* duševní integrita, jako pamět.

26. *Sága o Knytlinzích (Knytlinga saga)*

Sága o dánských králích, kteří vládli mezi 9. a 12. století. Je napsána na konci éry královských ság, na Islandu kolem 1260, a je inspirována *Heimkringlou* - v této pasáži téměř doslovně. Sága bývá někdy připisována Snorriho synovci Óláfu Þórðarsonovi.

Na začátku, tj. v 3. kap., říká totéž co Heimskringla /24/.

Haraldr konungr bauð kunnigum manni at fara í **hamförum** til Íslands ok sá fór í hvalslíki umhverfis landit ok sagði síðan konungi, at margar kunningar óvættir byggva þat land ... (Sögur Danakonunga 1, s. 31)

Překlad: Král Harald požádal znalého muže, aby **pomocí změny podoby** odcestoval na Island. Cestoval v podobě velryby okolo země a pak řekl králi, že tu zem obývá mnoho mocných nestvůr

Závěr: *Hamr* jako zvířecí podoba (velryba), proměňuje se tvar těla.

#### 2.1.5.2 Příběhy (*Þættir*)

Části ságy, které mají ucelený děj a strukturu a do kompozice celé ságy jsou zapracovány jen volně. Často vypráví příběh Island'ana na cestě do Norska a bývají proto součástí královských ság.

#### **Příběh o Sörlim (Sörla þáttur)**

Je součástí Velké ságy o Óláfu Tryggvasonovi, dochované v rukopisu zvaném *Flateyjarbók*. Odehrává se ve světě bohů a nese se v podobném duchu jako ságy o dávnověku.

#### 27. Příběh o Sörlim (Sörla þáttur) 1

Loki se dá do služeb Óðina a protože toho ví nejvíc, prozradí mu, že si Freyja nechala udělat náhrdelník od skřetů. Óðin ho pro něj pošle, což je obtížná úloha, neb Freyja se pečlivě zamyká a náhrdelník má na krku. Loki se ale promění nejdřív v mouchu a pak v blechu, pokouše spící Freyju, pak se opět promění z blechy do normální podoby (sundá ze sebe bleší ham) a odepne náhrdelník a odejde.

dregr Loki af sér flóar **haminn** (FN I, s. 369)

Překlad: Loki ze sebe stáhl bleší podobu (kůži)

Závěr: *Hamr* jako převlek, reálná podoba zvířete, kterou na sebe protagonista bere kvůli tomu, že se nejlépe hodí k dosažení jeho cíle.

#### 28. Příběh o Sörlim (Sörla þáttur) 2

hann atti Hervöru Hjörvarðsdóttur Heiðrekssonar **úlfhams** (FN I, s. 375)

Překlad: Za ženu měl Hervøru, dceru Hjörvarða Heiðrekssona zvaného **Vlčí kožich**

Závěr: *Hamr* je označení předka manželky, který nemá důležitou roli, a ani o žádných činech ukazujících na změnu podoby se nedozvídáme. Jméno naznačuje jeho zvířecí povahu.

### **Příběh o Ormu Stórolfssonovi (Orms þátr Stórolfssonar)**

Nachází se také ve *Flateyjarbók*, ve Velké sáze o Óláfu Tryggvasonovi. Vypráví o dvou pobratimech a obsahuje hodně nadpřirozených motivů.

#### 29. Příběh o Ormu Stórolfssonovi (Orms þátr Stórolfssonar) 1

Kap. 1 Jinak pracovitý otec hlavního hrdiny, kterého ovšem provokuje a jejich vztah je problematický. To, že má více *hamů*, není v tomto příběhu nijak zvlášť vidět, jen je velmi silný a především pak jeho syn Orm. V tradici je ale tato Stórolfova vícehamovost zakotvena (viz Kniha o záboru země /22/, kde bojoval s Dufpakem). Do povídky zřejmě tato vlastnost doputovala tradicí a zmiňovat nadpřirozený boj obou už pak v povídce zřejmě nebylo vhodné, je zmíněna jen smrt Stórolfa Dufpakovou vinou. (ÍF XIII, s. 409).

Stórolfr var allra manna sterkastr, ok þat var allra manna mál, at hann væri **eigi einhamr**; hann var fróðr maðr og margvís; var hann af því kallaðr fjölkunnigr (ÍF XIII, s. 398).

Překlad: Stórolf byl ze všech lidí nejsilnější a všichni říkali, že **nemá jen jednu podobu**. Byl to moudrý a znalý muž, proto se mu také říkalo Kouzel znalý.

Závěr: *Hamr* jako stav, do něhož se protagonista umí dostat, asi zřejmě mimořádná síla.

#### 30. Příběh o Ormu Stórolssonovi (Orms þátr Stórolfssonar) 2

Kap. 3: Dufpakr var mikill ok mjök trylldr, svá at hann var **eigi einhamr**. (ÍF XIII, s. 401)

Překlad: Dufpak byl velký a zdatný v kouzlech, takže **neměl jen jeden ham**.

Závěr: *Hamr* jako mimořádný stav, který souvisí s velikostí fyzickou i schopností magie. *Eigi einhamr* a *hamrammr* jsou synonyma (Dufpak obojí – jedno v této povídce, druhé v Knize o záboru země) – tj. mít více podob a mít silnou podobu je totéž.

### 31. Příběh o Ormu Stórolssonovi (Orms þáttur Stórolfssonar) 3

Kap. 4 Popis hlavního hrdiny Orma, jehož otec Stórolf měl schopnost měnit *ham*, on sám již nikoli.

er þat allra manna mál, vina hans ok óvina, at hann hafui sterkazstr madr verit á öllu Jslandi bæde at fornu ok nýju, **sá er einhamr** hefir verit. (ÍF XIII, s. 404)

Překlad: všichni lidé, jeho přátelé i nepřátelé, říkají, že byl nejsilnější muž na celém Islandu z těch, co **měli jednu podobu**.

Závěr: *Hamr* jako stav. Rozlišení lidí na ty, co mají jen jeden, tj. normální, a na další (zřejmě berskerky), kteří se umí dostat i do mimořádného stavu síly.

### 32. Příběh o Þorsteinovi Volské noze (Þorsteins þáttur uxafóts)

Tento příběh je také z Velké ságy o Óláfu Tryggvasonovi v rukopisu *Flateyjarbók* a je opět blízký ságám o dávnověku. Vypráví o hrdinských činech Þorsteina, kterými si nakonec vynutí, že se k němu otec přizná.

Kap. 11 Þorstein bojuje s rodinou nestvůr v jeskyni, téměř všechny pobije, když se na něj vyřítí poslední, stařena s obrovskou silou.

hleypr þa ór henni spýja ok ofan í andlit Þorsteini ... þykir monnum eigi orvænt at í brjóst Þorsteini muni af komit hafa nokkurr partr. sakir þess at monnum þykir sem hann hafí **eigi** sídan dyggliga **einhamr** verit, hvárt er því veldr meir spýja Skjaldvarar eðr þat, at hann var út borinn. (ÍF XIII, s. 363)

Překlad: Vyhrnuly se z ní zratky Þorsteinovi do tváře. ... Lidé se domnívají, že není vyloučené, že část z nich pronikla do Þorsteinovy hrudi, a že proto už **neměl vždy jen lidskou podobu**, ať už příčinou toho byly skutečně Skjaldovoři zratky nebo to, že byl jako dítě odložen.<sup>60</sup>

Před smrtí ho zachrání to, že se obrátí na víru, a proto je zázrakem stařena oslněna.

Závěr: *Hamr* jako stav divokosti, schopnosti dostat se do něj je možné nabýt stykem s agens z nadpřirozeného světa (zratky nestvůry). Proměnu jeho *hamu* ilustruje jen to, že

---

<sup>60</sup> Na Islandu známá praxe odkládání nežádoucích nemluvnat před tím, než dostanou jméno. Zde ho matka odložila proto, že byl nemanželský. Přesto byl však nalezen a zachráněn.



byl schopen vrhnout se holýma rukama na stádo dobytka a hlavnímu volovi vytrhnout nohu, čímž získal své přízvisko.

### 2.1.5.3 Ságy o Island'anech (*Íslendingasögur*)

Tento žánr je definován protagonisty, o nichž vypráví: musí to být obyvatelé Islandu či z něj osídlených kolonií, a dobou děje: 900-1050 . Řadím sem jednak tzv. klasické ságy o Island'anech, tj. zapsané do 14. století, i tzv. ságy pozdní či postklasické, tedy zapsané později.

#### **Sága o Egilovi, synu Skallagrímově (Egils saga Skallagrímsonar)**

Jedna z nejvýznamnějších ság o Island'anech, jejímž tématem je život slavného skalda a jeho rodu (v době cca 850-1000). Kromě Islandu se odehrává v celé Skandinávii, na Baltu a Anglii a zapisovatel znal anglickou a norskou historii, protože je sága blíže královským ságám než jakákoli jiná sága o Island'anech. Někteří badatelé spekulovali o tom, že jejím autorem je Snorri Sturluson, neboť s jeho dílem sdílí mnoho jazykových, stylistických i světonárodových prvků. Použití kořene *ham-* je však jiné než v známých Snorriho dílech: těžiště je u proměny vnitřního stavu, ale vždy s nějakým tělesným aspektem.

#### 33. Sága o Egilovi, synu Skallagrímově (Egils saga Skallagrímsonar) 1

Kap. 1. Svá er sagt, at Úlfr var búsýslumaðr mikill. Var þat siðr hans at rísa upp árdegis ok ganga þá um sýslur manna eða þar, er smiðir váru, ok sjá yfir fénað sinn ok akra, en stundum var hann á tali við menn, þá er ráða hans þurftu. Kunni hann til alls góð ráð at leggja, því at hann var forvitri. En dag hvern, er at kveldi leið, þá gerðist hann styggr, svá at fáir menn máttu orðum við hann koma. Var hann kveldsvæfr. Þat var mál manna, at hann væri mjök **hamrammr**. Hann var kallaðr Kveld-Úlfr. (ÍF II, s. 4)

Překlad: Vypravuje se, že Úlf byl velmi dobrý hospodář. Byl zvyklý vstávat časně ráno a chodit se dívat po práci, kterou lidé měli dělati, nebo po řemeslnících, a dohlížeti na svůj dobytek a na pole; a občas hovořil s lidmi, kteří potřebovali jeho rady. Uměl všemu najít dobrou radu, protože byl velmi rozumný člověk. A každý den, když se svečeřovalo, býval nevrlý, takže málokdo s ním mohl promluvit. Vždy se mu již chtělo večer spát. Lidé povídali, že na sebe **brává tvářnost rozmanitých zvířat**. Říkalo se mu Kveldúlf /Večerní vlk/. (Sága o Egilovi, s. 13).

Závěr: *Hamr* je stav. *Hamrammr* ve významu schopný být v různých stavech (vlčí stav, ospalost).

### 34. Sága o Egilovi, synu Skallagrímovē (Egils saga Skallagrímsonar) 2

Kap. 59 Zlá královna Gunnhild svým magickým působením Egila v rámci své pomsty dovedla až k rukám jeho největšího nepřítele, krále Eiríka. Egil dostane na přímluvu svého přítele od krále jednu noc času, aby se pokusil před smrtí vykoupit oslavnou básní, kterou na krále složí. A celý ten vzácný čas ho rozptyluje vlaštovka. Egil na otázku přítele, zda už má báseň, odpovídá, že ne.

„hefir hér setit svala ein við gluggin ok klakat í alla nótt, svá at ek hefi aldregi beðit ró fyrir.“ Síðan gekk Arinbjörn á brott ok út um dyr þær, er ganga mátti upp á húsit, ok settisk við glugg thann á loptinu, er fuglinn hafði áðr við setit. Hann sá, hvar **hamhleypa** nökkur fór annan veg af húsinu. (ÍF II, s. 183)

Překlad: "seděla zde na okna vlaštovka nějaká a švitořila celou noc, takže jsem neměl chvilky pokoje." Potom odešel Arinbjörn od něho a vyšel ven dveřmi, jimiž se mohlo vystoupiti vzhůru na stavení, a sedl si k tomu okénku u komory, u kterého předtím seděl ten pták. I viděl, jak **přízrak** nějaký se vzdaloval druhou stranou od domu. (Sága o Egilovi, s. 135)

Závěr: *Hamr* vnější podoba těla, vlaštovka. *hamhleypa*: nestálá co do podoby, hamová běhna.

### 35. Sága o Egilovi, synu Skallagrímovē (Egils saga Skallagrímsonar) 3

Kap. 27 Kveldúlf se svým synem Skallagrímem přepadnou loď.

.. en hann (Kveld-Úlfr) óð aftr til lyftingarinnar, ok svá er sagt, at þá **hamaðist** hann, ok fleiri váru þeir förnautar hans, er þá hömuðust. Þeir drápu menn þá alla, er fyrir þeim urðu. Slíkt sama gerði Skalla-Grímr, þar er hann gekk um skipit. Léttu þeir feðgar eigi, fyrr en hroðit var skipit. En er Kveld-Úlfr kom aftr at lyftingunni, reiddi hann upp bryntröllit ok höggr til Hallvarðs í gegnum hjálminn ok höfuðit, ok sökk allt at skafti. Hnykkði hann þá svá hart at sér, at hann brá Hallvarði á loft ok slöngði honum útbyrðis. Skalla-Grímr ruddi framstafninn ok drap Sigtrygg. Margt hljóp manna á kaf, en menn Skalla-Gríms tóku bátinn, er þeir höfðu þangat haft, ok reru til ok drápu þá alla, er á sundinu váru. (ÍF II, s. 69)

Překlad: On (Kveldúlf) pak sám kráčel k výstupku na zádi a praví se, že ho v tu chvíli **popadla zuřivost**, a také z jeho tovaryšů mnozí se rozzuřili, i zabíjeli všechny lidi, kteří se jim naskytli. Totéž činil Skallagrím, když se bral po lodi. A nepřestali otec a syn dříve, až byla loď vybita. A když Kveldúlf přišel k výstupku na zádi, zdvihl halapartnu a sekl po Hallvardovi a proťal mu přilbici a hlavu a halapartna zapadla až po násadu. Trhl jí tak prudce k sobě že vyzdvihl Hallvarda do vzduchu a hodil ho do moře. (Sága o Egilovi, s. 56)

Podobné užití téhož slova, rovněž v souvislosti se Skallagrímem, vidíme o pár kapitol dále, kde ve večerních hodinách nabyde Skallagrím větší síly a zabije najednou dvanáctiletého kamaráda svého syna, přestože si s oběma celé odpoledne hrál. Když se vrhne po Egilovi, odvrátí Egilova chuva Brák hněv na sebe a stane se obětí jeho zuřivosti místo Egila.

Kap. 40 Brák mælti: „**Hamask** þú nú, Skalla-Grímr, at syni þinum.“ (ÍF II, s. 101)

Překlad: Brák řekla: " Nyní **si vyléváš**, Skallagríme, **zuřivost** na svém synu." (Sága o Egilovi, s. 75)

Závěr: *Hamast* jako změna stavu, do stavu zuřivosti, kdy protagonista dělá věci, které by za normálního stavu neudělal.

### 36. Sága o Egilovi, synu Skallagrímově (Egils saga Skallagrímsonar) 4

Příběh se udál krátce před Kveldúlfou smrtí.

Kap. 27 Svá er sagt, at þeim mönnum væri farit, er **hamrammir** eru, eða þeim, er berserksgangr var á, at meðan þat var framit, þá váru þeir svá sterkir, at ekki helzt við þeim, en fyrst, er af var gengit, þá váru þeir ómáttkari en at vanða. Kveld-Úlfr var ok svá, at þá er af honum gekk **hamremmin**,<sup>61</sup> þá kenndi hann mæði af sókn þeiri, er hann hafði veitt, ok var hann þá af öllu saman ómáttugr, svá at hann lagðist í rekkju. (ÍF II, s. 70-71)

Překlad: Povídá se, že ti lidé, které popadávala v boji zuřivost, bývali takoví, že dokud to při nich trvalo, bývali tak silní, že jim nic neodolalo, a jakmile to pominulo, tehdaž bývali

---

<sup>61</sup> *Hamremi*, f. – substantivum od *hamrammr*, tedy „mocnost hamu“ ve významu bojová zuřivost. Jediný výskyt v rámci staroseverské literatury je na tomto místě.

slabší než obvykle. Také Kveldúlfovi se stalo tak, že když pominula jeho zuřivost, znamenal únavu od boje, který byl podnikl, a byl ode všeho toho tak sláb, že ulehl na lože. (Sága o Egilovi, s. 57)

Závěr: *Hamrammr* je někdo umí měnit stav, *hamr* tedy jako stav. Příklad zesláblosti po extázi, která vede až k fyzické smrti.

### 37. Sága o Egilovi, synu Skallagrímově (Egils saga Skallagrímsonar) 5

Kap. 67 Epizodní postava, která se přihlásí k Egilovi na loď.

Önundr var mikill ok þeira manna sterkastr, er þá váru þar í sveit. Eigi var um þat einmælt, at hann væri **eigi hamrammr** [var. ein hamr] (ÍF II, s. 212).

Překlad: Önund byl veliký muž a nejsilnější ze všech, kteří toho času byli tam v kraji. Někteří lidé povídali, že na něj přichází **berserská zuřivost**. (Sága o Egilovi, s. 153).

Závěr: *Hamrammr* ve smyslu změny stavu, jen asi zdůrnění jeho síly. Varianta z druhého rukopisu ukazuje, že *einhamr* je opozitum k *hamrammr*).

### 38. Sága o Egilovi, synu Skallagrímově (Egils saga Skallagrímsonar) 6

Kap. 72 Dcera hospodáře Helga je už dlouho nemocná a její otec o ní říká,

„...hefir hon haft langan vanmátt, ok that var kröm mikil; fekk hon enga nótt svefn **ok var sem hamstoli væri**“ (ÍF II, s. 229)

Překlad: "jest již dlouho churava a jest to veliká slabost. V noci nemůže spáti, a zdá se, jakoby neměla rozum." (Sága o Egilovi, s. 164)

Ukázalo se, že důvodem slabosti byly špatně vyryté runy, uzdravil ji Egil tím, že je spálil a vyryl nové.

Závěr: *Hamr* jako tvar duše, integrita, který ale souvisí i s tělesným stavem, tj. nemocí.

### Sága o lidech z Eyru (Eyrbyggja saga)

Sága vyprávějící o záborcích země z Snæfelli na západu Islandu, epizody volně spojeny jen místem děje a postavou Snoriho Goðiho. V rámci ság o Islandřanech je neobvykle bohatá na magické prvky a zmínky o pohanských zvycích.

### 39. Sága o lidech z Eyru (Eyrbyggja saga) 1

Kap. 28 Berserkirnir gengu heim um kveldit, og váru móddir mjök, sem háttr er þeira manna, sem eigi eru **einhamma**, at þeir verða máttlausir mjök, er af þeim gengr berserksgrinn. (ÍF IV, s. 74)

Překlad: Berskerkové se vraceli večer domů a byli velmi unavení, jak je v povaze mužů, kteří mohou měnit svou podobu, že totiž když je opustí berserkské zuření, ztrácejí úplně sílu. (Staroislandské ságy, s. 87)

Závěr: *Hamr* jako stav, *hamu* je možné mít více, je to nutná schopnost pro berserky. Stav extáze s tělesnými i duševními aspekty, ale nejde o proměnu v reálné zvíře. Následuje únava.

### 40. Sága o lidech z Eyru (Eyrbyggja saga) 2

Kap. 60 Þránd var manna mestr og sterkastr ok manna fóthvatastr; hann ...var kallaðr **eigi einhamr**, meðan hann var heiðinn, en þá tók af flestum trollskaþ, er skírðir váru. (ÍF IV, s. 165)

Překlad: Þránd byl velmi silný a odvážný muž a nikdo nebyl tak rychlý v běhu jako on....dokud byl pohanem, říkalo se o něm, že na sebe **bere dvě podoby**. Když však byl pokřtěn, pozbyl vlastnosti nabyté kouzly. (Staroislandské ságy, s. 87)

Závěr: *Hamr* jako stav extáze. Možnost měnit *ham* je tu také explicitně spojena s pohanstvím a křesťanství tuto schopnost bere, proto musí jít o rozměr religiózní, ne pouze fyzický stav.

### Sága o lidech z Tresčího fjordu (Þorskfirðinga saga = Gull-Þóris saga)

Sága se v částech, kdy není hlavní hrdina na cestách, se odehrává na severozápadě Islandu. Kombinuje informace z Knihy o záboru země s prvky ze ság o dávných časech, jimž je stylově i obsahově blízká.

### 41. Sága o lidech z Tresčího fjordu (Þorskfirðinga saga) 1

Kap 14 Každý rok mizí ze statku dvě šedá jehňata a dvě šedá kůzlata, hlavní hrdina se jednou v noci probudí a najde dvě podivné ženy hrající tafl, které mají ona zvířata svázána. Jedna z nich popsána jako...

Kerling .. Ok nefndist hon flagðkona, en hin **hamhlaupa**. (ÍF XIII, s. 205)

Překlad: Stařena prohlásila, že je trollyně a umí **měnit svou podobu**.

Není spokojená s tím, že si za zvířata Þóri vezme zlaté a stříbrné věci, které měly na stole. Později na výpravě proti Þórimu udělala loď neviditelnou (kap. 17), otevřel se před ní zámek, pak jí však porazila prasnice, zřejmě její protivnice Þuríð Drikkin. Zbraně bránících nikomu neškodily až do chvíle, kdy Þuríð objevila Stařenu, jak se prochází pozadu po pláni s vyhrnutými šaty a předkloněnou hlavou, jak se dívá mezi svými nohama na nebe. Vrhla se na ní a začala jí trhat vlasy, a v tom zbraně začaly působit. (ÍF XIII, s. 216)

*Závěr: Hamhlaupa* jako součást sebecharakteristiky čarodějnice (tudíž nebude negativní, ukazuje tím, co všechno umí). V zápětí odkaz i na další magické schopnosti (neviditelnost, nezranitelnost vybrané strany v boji). Žádná proměna podoby v sáze líčena není.

#### 42. Sága o lidech z Tresčího fjordu (Þorskfirðinga saga) 2

Kap 18 Hlavní hrdina byl přepaden třemi nepřáteli, dostane se do stavu zuřivosti, pak unaven.

Þórir hljóp þá af baki, ok er svá sagt, at hann **hamaðist** þá it fyrsta sinn. Galti var ok **hamrammr**, ok var þeira atgangr inn harðasti. ...Þá hljóp Þórir á hestinn ok var mjök móðr. (ÍF XIII, s. 221)

Překlad: Þóri seskočil z koně a říká se, že se poté poprvé **proměnil** (dostal do bojové zuřivosti). Galti se také **uměl proměňovat** a tak byl jejich boj neobyčejně tvrdý... Poté Þóri nasedl na koně a byl velmi slabý.

V dalších části ságy se konkretizují dlouhodobé dopady schopnosti měnit *ham*:

V kap. 19 bitvě s mnoha ztrátami na životech se píše, že

Eptir þenna fund tók Þórir skapskipti; gerðist hann þá mjök illr viðfangs. (ÍF XIII, s. 223)

Překlad: Po této bitvě se Þóriho mysl změnila a bylo s ním velmi obtížné vyjít.

Kap. 20 Hann gerðist illr og ódæll viðskiptis æ því meir, er hann eldist meir. (ÍF XIII, s. 226)

Překlad: Čím více stárnul, tím složitější bylo s ním vyjít.

*Závěr: Hamast i hamrammr* jako přechod do stavu bojového šílenství. Schopnost extáze, jde o změnu duševního stavu následovanou únavou a po opakovaných extázích i trvalou psychickou proměnou k horšímu.

#### 43. Sága o lidech z Tresčího fjordu (*Þorskfirðinga saga*) 3

Kap 20: V pasáži, kde je rukopis poškozen, a chybí tedy přesný kontext

Er hann sá bardagann, **hamaðist** hann. (ÍF XIII, s. 224)

Překlad: Když uviděl bitvu, **rozzuřil se**

Nakonec, když se dozvěděl (falešnou) zprávu o smrti svého syna, odešel neznámo kam a lidé se domnívají, že se změnil v draka a leží na zlatě. V žánru rodových ság je takto podivný konec zvláštní, tyto proměny většinou bývají umístěny do cizích zemí a jiných časů.

Závěr: *Hamr* opět stav zuřivosti, vyjádření berskerského stavu.

#### Sága o Bárðovi, přízraku ze Snæfelli (*Bárðar saga Snæfellsáss*)

Mezi ságy o Islandčanech patří víceméně jen z formálních důvodů, neboť se odehrává na Islandu, hlavní hrdina je však duch země (*landvættir*). Je vytvořena z pasáží z Knihy o zaboru země, legend o místních jménech a z pohádkových motivů, čímž se podobá např. Sáze o lidech z Tresčího fjordu a či mladším ságám o dávnověku.

#### 44. Sága o Bárðovi, přízraku ze Snæfelli (*Bárðar saga Snæfellsáss*) 1

Kap 8 Hetta er nefnd tröllkona...var in mesti **hamhleypa** ok ill viðskiptis bæði við men og fénað. (ÍF XIII, s. 124)

Překlad: Byla trollyně jménem Hetta., která byla největší **hamová běhna** a špatně zacházela jak s lidmi, tak s dobyt看em.

Projevilo se to tak, že zabila jednomu hospodáři dobytek. Když ji za to honil po skalách, proklela ho, že bude mít něštěstí při rybaření, což se přesně vyplnilo a málem zahynul (pod kožešinou, co si ji na sebe vzal, vozil ji často s sebou). Bárð ho na člunu zachránil. (ÍF XIII, s. 126)

Závěr: *Hamhleypa* je ilustrace magických schopností (umí např. úspěšně uhranout), není s ní spojena žádná konkrétní proměna. *Skinnhetta* je časté jméno pro čarodějku, jméno Hetta z tohoto povědomí asi vychází.

#### 45. Sága o Bárðovi, přízraku ze Snæfelli (*Bárðar saga Snæfellsáss*) 2

Kap 9 Hann glímdi um leið við sauðamann Hallbjarnar af Silfrastöðum, er Skeljungur hét; hann var **hamramr**. (ÍF XIII, s. 130)

Překlad: Cestou zápasil s ...Hallbjörnem z Silfrastadů, který měl přijmí Skeljung a uměl měnit podobu.

Skeljung je postava, která se vyskytuje jen v této větě, jeho jméno je i označením druhu velryby, což není u jmen obrů výjimkou.<sup>62</sup> Cílem označení je zvýraznit sílu vedlejší postavy ságy, Lágálfa, který s ním zápasí a v následující pasáži projeví jako gentleman a zastane se selky, již bije muž, jinak v sáze roli nemá.

Závěr: *Hamrammr* zde znamená nadobyčejně silný. Proměna stavu v slově není, *hamr* je jen její výsledek, tj. síla. Stejný význam (velmi silný) má slovo *hamrammur* i v moderní islandštině.

#### 46. Sága o Hávarðovi z Ísafjordu (Hávarðar saga Ísfirðings)

Sága s kompaktní kompozicí, děj umístěn do 10. století v západním Islandu a připomíná fabuli ságy o Hrafnkelovi (pomsta za zabitého syna na mocném náčelníkovi). Je považována za parodii na klasické ságy: první čtyři kapitoly vyprávějí realistickým způsobem děj, jinak je burleskní, pastiš. Zmiňuje ji již Sturla, takže v nějaké podobě musela existovat na začátku 13. století.<sup>63</sup>

Kap.1 V úvodní charakteristice:

Þormóðr var lítt við alþýðu skap manna. ...Var þat kallat, at hann væri **eigi einhamr**. Þóttti hverjum þeirra ok verst við hann að eiga. (ÍF XI, s. 293)

Překlad: Þormóð byl prámalo podobný lidem s běžnou povahou...Říkalo se, že **nemá jen jednu podobu**. Každému z nich také připadalo velmi zlé, mít s ním co do činění.

Kap 2 Vrací se pak jako revenant, hlavní hrdina Oláf s ním bojuje (jak jeho otec Hávarð říká, souboj s revenantem je dobrou příležitostí pro mladé muže (ÍF XI, s. 298), aby ukázali svou mužnost, což se mu také povedlo v náročném zápase, odkud si odnese mnohá zranění (ÍF XI, s. 299)

Závěr: *Hamr* není spojen s žádnou proměnou, schopnost ho měnit je jen ilustrace typu člověka, s nímž je obtížné vyjít, zřejmě s rozvinutými magickými schopnostmi, s čímž byla spojena asociálnost (která je také predispozicí k revenantství).

---

<sup>62</sup> viz ÍF XIII, s. 130

<sup>63</sup> Simek - Pálsson, *Lexikon der Literatur*, s. 154



#### 47. Zlomek ságy o Þórðovi Svárlívém (Brot af Þórðar saga hreðu)

Několik dochovaných rukopisů z 15. století. Odehrává se na severu Islandu a je životopisem norského hrdiny, který uprchl na Island. Dobře napsaná a konstruovaná sága, která se od jiných liší hlavně komickým šťastným koncem. Citovaná příhoda je jen v rukopise obsahujícím fragment jedné z verzí ságy, tzv. Zlomek ságy o Þórðovi.

Kap 2 Použito v charakteristice muže jménem Bárek, který vládl na Brenneyjar.

hann var berserkr, svá at menn kölluðu hann **eigi einhama**, ffolkunni var hann og at flestu illa fallin. (ÍF XIV, s. 234)

Překlad: Byl to bersek, takže lidé říkali, že **nemá jen jednu podobu**. Byl znalý kouzel a ve všem zlý.

V následující pasáži žádá o ruku dcery Þórða (otce hlavního hrdiny ságy), ta ho odmítne, on pak řekne, že toho, kdo ji dostane, zabije, což Þórða rozlobí a vyzve ho na souboj, přestože je mu už osmdesát a jeho žena čeká dítě. Þórd souboj vyhraje, Bárek je zraněn a souboj ukončí. Þórð je však lehce zraněn na levé ruce, ale protože byl na Bárekově meči jed, zranění podlehne. Jeho pohrobek, pojmenovaný po něm, se narodí s jizvou na místě otcova zranění. Ve dvanácti letech vyzve Báreka na souboj a zabije ho. Tímto činem velmi vyroste.

Závěr: *Hamr* se nemění, *eigi einhamr* je tu jakožto synonymu toho, že jde o berskerka, jehož role v sáze je představovat zlo a překážku, jejíž překonání slouží hlavnímu hrdinovi k získání vyššího sociálního statutu

#### Sága o Finnbogim Silném (Finnboga saga ramma)

Začátek Finnbogioho života obsahuje pohádkový motiv odmítnutí otcem a odložení. Po dobrodružných cestách v cizině se vrací na sever Islandu a pak už je sága ve stylu klasickém.

#### 48. Sága o Finnbogim Silném (Finnboga saga ramma) 1

Kap. 29 V charakteristice Þorvalða Moðskegga:

Hann var gamall og ovinsæll mjög. Hann þotti vera illmenni mikit ok kallaðr **eigi einhamr** (ÍF XIV, s. 298)

Byl starý a velmi neoblíbený. Byl hodně zlý a říkalo se, že nemá jen jednu podobu.

Také děti hlavního hrdiny této ságy se mu vysmívaly:

„...og ertu inn versti maðr, sem sagt er, og **eigi einhamr**, ok ertu tröll, þó at þú sýnist maðr..“  
(ÍF XIV, s. 300)

Překlad: „...a jsi opravdu nejhorší muž, jak se říká, a **nemáš jen jednu podobu**, a jsi troll, i když vypadáš jako člověk“

Na tato slova reagoval Þorvalð tak, že dětmi praštil o kámen, až jim vytekl mozek z hlavy. Jejich otec se na něj vrhl, ale byl tak rozrušený, že nedosáhl na meč, který byl blízko, a tak þorvaldovi prokousl hrdlo. Matka dětí, Ragnhilda, ulehla a zemřela žalem.

Závěr: *Hamr* jako stav zuřivosti. Proměnlivost *hamu* spojena s nelidskou podstatou, zlobou, neschopností začlenit se do společnosti, což je potvrzeno zvířecím chováním. Je to stav nakažlivý: i Finnbogi, explicitně *jednohamový* (viz níže), že se chová také jako zvíře.

#### 49. Sága o Finnbogim Silném (Finnboga saga ramma) 2

Kap. 36 Popis hlavního hrdiny Finnbogiho:

„..fáir eða engir muni sterkari verit hafa á Íslandi, þeira er **einhamir** hafa verit (ÍF XIV, s. 318)

Překlad: Mezi muži, kteří žili na Islandu a **měli jen jednu podobu**, bylo jen málo těch, již by byli silnější než on, a možná takový nebyl nikdo.

Závěr: *Hamr* jako stav (síly). Protagonista je nejsilnější, přesto, že je *jednohamový* (*einhamr*).

#### 50. Sága o Gunnarovi, hlupákovi z Keldugnúpu (Gunnars saga Keldugnúpsfífls)

Je blízká ságám o dávnověku a dochována v dvou odlišných verzích, přičemž zde uvedený citát je dle AM 554i, 4<sup>to</sup>. Hlavní hrdina, podobně jako pohádkový hloupý Honza, se setkává s čaroději, obry a - v podobném duchu tradovanými - berserky.

Kap. 14 Boj Gunnara a Helgiho s dvěma bratr berskerky, Svartem o Jöklím (jména pro berserky typická). Jednoho Gunnar zabije, Helgi zápasí s druhým. Boj rozhodne až zázračný meč Fálunaut, který Helgimu Gunnar půjčí, jinak je totiž berskerk nezranitelný.

En sem Svartr sér bróður sinn dauðan, tekr hann til **að hamast** sem tröll og stefnir fram að Helga með ógurligum látum. ...ekki beit á Svart heldr en annan berserk. (ÍF XIV, s. 371)

Překlad: Když Svart uviděl, že je jeho bratr mrtev, dostal se do ráže jako troll (dostal se **do trollí podoby**) a vrhl se s příšerným řevem na Helgiho... meč ho nezasahoval více než jiné berskerky.

Závěr: Změna *hamu* je spojená s nelidskou podobou či povahou („jako troll“) a je s ní spojená i nezranitelnost. Týká se zde tedy psychické i fyzické roviny: zahrnuje schopnost dostat se do excitované nálady i nezranitelnost.

#### 51. Sága o Hǫrðovi a psancích z ostrova (Harðar saga ok hólmerja)

Sága o psanci, kterou zmiňuje již Sturla, takže v nějaké podobě musela existovat na začátku 13. století.

Kap. 10 Při vyrovnání sporu mezi dvěma protagonisty dochází k vzájemnému obviňování, a Torfi je obviněn z toho, že

..þú ert **eigi einhamr** .. (ÍF XIII, s. 28)

Překlad: **Nemáš jen jednu podobu...**

Závěr: *Hamr* se nemění, již jen fráze, „nebýt *jednohamový*“ je zde nařčení z čarodějnictví.

#### Sága o lidech z Fljótsdalur (Fljótsdæla saga)

Je pokračování ságy o Hrafnkelovi, vznikla v 15. století. Má zábavnou formu a poměrně volně spojené epizody.

#### 52. Sága o lidech z Fljótsdalur (Fljótsdæla saga) 1

Popis člověka, k němuž dorazil hrdina Helgi s dalšími muži.

Kap. 19 Gunnsteinn var samborinn bróðir Sveinungs. Gunnsteinn var manna mestr ok sterkastr, búþegn góðr ok hinn hardasti í skapi ...var þad enn ok ordtak manna, ad Gunnsteinn væri í þvílíkri náttúru sem Sveinungr, at **hvórgi væri einhamr** (ÍF XI, s. 279)

Překlad: Gunnstein byl Sveinungův bratr. Gunnstein byl ze všech lidí největší a nejsilnější a dobrý hospodář a měl velmi drsnou povahu .....a lidé také říkali, že má stejnou přirozenost jako Sveinung, že totiž ani jeden z nich **nemá jen jednu podobu**.

Závěr: *Hamr* jako další stav (zuřivost), do nějž se někteří dokáží dostat.

### 53. Sága o lidech z Fljótsdalu (Fljótsdæla saga) 2

Kap. 9 V předchozí ukázce zmíněný muž, Gunnstein, přátelsky pozval Helgiho a jeho muže dovnitř. Když mu Helgi vyprávěl svůj spor s jeho bratrem, vrhl se ale na něj a zmáčl mu ruku. V tom se Helgi zeptal:

Hvórt ætlar fjandi þinn **hamast** á oss? (ÍF XI, s. 280)

Překlad: Chystáš se snad na nás, ty d'áble, **vrhnout**/změnit **na nás** svou podobu?

On odpověděl, že nikoli, pokud mu Helgi řekne, že jeho bratrovi neublížil.

Závěr: *Hamast* jako vrhnout se, rozzuřit, tj. dostat se do exitovaného stavu.

### 54. Sága o Kormákovi (Kormáks saga)

Klasická sága z raného 13. století o nenaplněné lásce skalda.

Maðr hét Vígi. Mikill maðr, sterkr og fjölkunnigr.... Vígi **inn hamrammi** skynjaði hvers manns hagi þess er kom á bæinn eða á brott færi (ÍF XIII, s. 226)

Překlad: Byl muž jménem Vígi. Byl velký, silný a znalý kouzel.... Vígi **Mnohotvarý** věděl vše o každém, kdo přišel na statek nebo jen opouštěl.

Později je popsáno, jak Vígi odpočívá (*hvíla*) v pokoji a dokáže vidět pokusy o útěk, i když není daný člověk v dohledu (nic konkrétnějšího se nedozvídáme).

Závěr: *Hamr* je nekonkrétní podoba, stav, kdy má člověk neobvyklé schopnosti. Postava zlého mága je jednou (bez vysvětlení) pojmenována přízviskem *hamrammi* - které je jinak jako běžné adjektivum používáno výhradně pro berserky. O tom, jakou podobu nabývá, se nic nedozvídáme.

### 55. Sága o lidech od řeky Flói (Flóamannasaga = Þorgils saga Orrabeinsfóstra)

Vychází ze starších ság o Island'anech (Ságy o Egilovi, Ságy o Eiríkovi Rudém aj.) i z hagiografické literatury.

Kap. 18 Charakteristika muže, o němž se dále nevypráví nic než to, že zemře. Dále je líčen spor jeho syna s ženiným novým nápadníkem.

Hann var **hamrammr** mjök. .. (ÍF XIII, s. 265)

Překlad: Byl **mocný co do podoby**...

Závěr: *Hamr* zřejmě jako zdůraznění síly, tj. vyjimečnosti otce ve srovnání s dalším matčíným partnerem.

#### 2.1.5.4 Ságy o dávnověku (*fornaldarsögur*)

Tento žánr je typický tím, že děj ság se odehrává mimo Island (především ve Skandinávii a u Baltského moře) a obsahuje více fantastických elementů. Některé ze ság vycházejí ze starší hrdinské epiky. Vznikaly především v pozdním 13. a po celé 14. století.

#### Sága o Völsunzích (*Völsunga saga*)

Jedna z nejdůležitějších ság o dávnověku, která vychází z tematiky hrdinských písní Eddy. Obsahuje stejnou látku jako Sága o Þiðrikovi z Bernu.

#### 56. Sága o Völsunzích (*Völsunga saga*) 1

Kap. 1 Óðin dá své valkýře, dceři obra, do ruky jablko plodnosti, aby ho donesla králi

hun ... brá á sig **krákuham** og flýgr til þess, er hann kemr þar sem konungrinn er (FN I, s. 111)

Překlad: Valkýra...vzala na sebe **podobu vrány** a letěla k pahorku, na němž král právě seděl (Sága o Völsunzích, s. 36)

Závěr: *Hamr* jako schopnost (létání) i fyzická podoba, co ji umožňuje. Cílem je cesta mezi světy.

#### 57. Sága o Völsunzích (*Völsunga saga*) 2

Kap. 7 Královna díky jablku otěhotněla a po dlouhých útrapách porodila syna Völsunga, jenž měl deset synů a dceru Signý. Tu provdal za zlého krále, který zahubil jeho i devět jeho synů (zakousla je králova matka ve vlčí podobě). Signý se podařilo zachránit jen její dvojče, Sigmunda. Protože s ním chce otěhotnět, vymění si s čarodějkou (*seiðkona*) vzhled. Poté, co s bratrem stráví tři noci, se vymění zpět, a Signý zůstává těhotná i ve vlastní podobě a porodí Sinfjötliho.

Þá talar Signý við hana: "Þat vilda ek," segir hún, "at vit skiptum **hömum**." Hún segir seiðkonan: "Þú skalt fyrir ráða." Ok nú gerir hún svá af sínum brögðum, at þær skipta litum, ...Eptir þat ferr hún heim ok hittir seiðkonuna ok bað, at þær skipti aptr litum, ok svá gerir hún. (FN I, s. 121)

Překlad: „Chci, abychom si vyměnily **podobu**,“ řekla jí Signý. „Jak proroučíš,“ odpověděla čarodějka a svými kouzly zařídila, že si vyměnily vzhled. Poté, co se vrátila domů, vyhledala čarodějkou a vyzvala ji, aby si opět vyměnily podobu, což se stalo. (Sága o Völsunzích, s. 45)

Závěr: *Litr* a *hamr* synonyma, vzhled, který není propojen s žádnou vnitřní vlastností.

### 58. Sága o Völsunzích (Völsunga saga) 3

Kap. 8 Sigmundovi se zdál Sinfjötli příliš mladý a chtěl ho utužit. Proto se vydávali do lesů a zabíjeli lidi a získávali lup. Jednou v lese našli dva muže.

Þeir höfðu orðit fyrir ósköpum, því at **úlfahamir** hengu í húsinu yfir þeim. It tíunda hvert dægr máttu þeir komast ór **hömunum**. Þeir váru konungasynir. Þeir Sigmundur fóru í **hamina** ok máttu eigi ór komast, ok fylgdi sú náttúra, sem áðr var, létu ok vargsröddu. Þeir skildu báðir röddina (FN I, s. 123)

Překlad: Podlehli nějakým neblahým kouzlům, protože nad nimi visely **vlčí kůže**. Směli je odložit jen každý desátý den. Byli to královští synové. Sigmund a Sinfjötli si **kůže** navlékli, a pak se z nich nemohli dostat, neboť kouzlo pořád působilo. Získali i vlčí řeč a oba jí také rozuměli (Sága o Völsunzích, s. 48).

Domluvili se, že budou každý sám, ale bude-li proti nim stát více než sedm mužů najednou, tak si vytím přivolají druhého na pomoc. Sinfjötli tuto domluvu nedoržel, zabil sám jedenáct mužů a pak se holedbal, že to na rozdíl od Sigmunda zvládl. Sigmund se rozzuřil a kousl ho zepředu do hrdla.

Þann dag máttu þeir eigi komast ór **úlfahömunum**. Sigmundur leggr hann nú á bak sér ok berr heim í skálann, ok sat hann yfir honum, en það tröll taka **úlframina**. (FN I, s. 124)

Překlad: Toho dne se nemohli svléct z **vlčí kůže**, a tak si Sigmund hodil zraněného na hřbet a donesl ho zpět do stavení. Tam o něj pečoval a /žádal trolly, ať si vlčí kůže vezmou./ (Sága o Völsunzích, s. 49)

Po tomto ataku zuřivosti se snažil Sinfjötliho vyléčit, což nakonec dokázal díky léčivému lístku, co mu přinesl krkavec (zřejmě Óðinův posel).

Eptir þat fara þeir til jarðhúss ok eru þar, til þess er þeir skyldu fara ór **úlfhömunum**. Þá taka þeir ok brenna í eldi ok báðu engum at meini verða. Ok í þeim ósköpum unnu þeir mörg frægðarverk í ríki Siggeirs konungs. Ok er Sinfjötli er frumvaxti, þá þykkist Sigmundur hafa reynt hann mjök (FN I, s. 124)

Překlad: Poté se vrátili do zemnice a vyčkali tam, dokud si nemohli svléct **vlčí kůže**. Ty pak vzali a spálili na ohni, aby už nikomu neškodily. Během těchto strážní a protivenství vykonali v říši krále Siggeira mnoho slavných činů. A když Sinfjötli dospěl, Sigmund uznal, že už ho podrobil zkouškám dostatečně.

Závěr: *Hamr* jako kůže (z vlka), která ale v sobě obsahuje i vlastnosti (nasazením jsou protagonisté divocí a bezohlední proti své vůli).

### 59. Sága o Hervore (Hervarar saga og Heiðreks konungs)

Důležitá sága o dávnověku, která vypráví mj. látku nejstarších hrdinských písní, ale obsahuje i pohádkové motivy.

Kap. 20 Sonur hans var Heiðrekur **ulfshamur** (Heiðreks saga, s. 24)

Překlad: Jeho synem byl Heiðrek **Vlčí kožich**.

Závěr: *Hamr* jako soubor vlčích vlastností. Přízvisko postavy, která se vyskytuje i v Povídce o Sǫrlim.

### Sága o Gǫngu- Hrólfovi (Gǫngu- Hrólfs saga)

Vyazuje všechny rysy pozdních ság o dávnověku: fantaskní motivy, neustálá změna míst děje a nadlidské schopnosti hlavního hrdiny.

### 60. Sága o Gǫngu- Hrólfovi (Gǫngu- Hrólfs saga) 1

Kap. 6 Hrólfr bojuje s berserkem

**Hamaðist** þá hann á Hrólfr (FN III, s. 181)

Překlad: **Vrhnu** se na Hrólfa...

Závěr: *Hamr* je stav zuřivosti, *hamast á*: vrhnout se na někoho jako berskerk.

## 61. Sága o Gõngu- Hrólfovi (Gõngu- Hrólfs saga) 2

Kap. 8 Hrólf zapásí s neobyčejně silný protivníkem, který je ovšem zranitelný – na rozdíl od Hrolfa, neboť toho kopí nezraní, byť ho zasáhlo. Přestože mu však Hrólf nakonec zlomil páteř, autor ságy zápas komentuje, že

þóttist Hrólfr eigi við sterkara mann hafa átt, þann sem **einhamma** var (FN III, s. 185)

Překlad: .. mezi lidmi, co mají jen **jednu podobu**, zdál se Hrólfovi ze všech jeho dosavadních protivníků tento nejsilnějším.

Závěr: *Hamr* jako stav nezranitelnosti. Lidé, co mají schopnost se toho stavu dostat, tvoří zvláštní kategorii.

## Sága o Hrólfu Krakim (Hrólfs saga kraka)

Je založena na dřívějších verzích a dalších zdrojích včetně kroniky Saxa Grammatica,<sup>64</sup> kde má dívka dítě s medvědem, jež se o ni stará. U Saxa jde o polidštěné zvíře, v sáze potkáváme naopak do medvěda zakletého bojovníka.

## 62. Sága o Hrólfu Krakim (Hrólfs saga kraka) 1

Kap. 3 **Hamr** je i pseudonym jedné z postav – synovce současného krále Fróðiho, aby nebyl identifikován. Strýc si totiž uzurpoval trůn, na nějž měl nárok on.

Závěr: *Hamr* ve smyslu zakrytí původní podoby, implikuje změnu podoby (asi celkové) za účelem skrytí se.

## 63. Sága o Hrólfu Krakim (Hrólfs saga kraka) 2

Kap. 25-26 Král Hring měl syna Bjørna, který miloval sedlákovu dceru Beru (obě jména jsou odvozena od germánského kořene „medvěd“). Bjørnova macecha, královna sámského původu, se ho v době královny nepřítomnosti snažila svést, ale ten ji odmítl a ona ho za trest pomocí vlčí rukavice zaklela do hrozného medvěda. Ve dne se z něj stával medvěd a požíral velké množství dobytka. V noci se stýkal s Berou v jeskyni a ona s ním otěhotněla. V noci předtím, než ho královi lidé zabili, dal Beře instrukce ohledně vychovávání synů, které měla porodit a zakáže jí sníst medvědí maso, neboť by to mělo vliv na její syny. Poté se opět

---

<sup>64</sup> Saxo Grammaticus, *Gesta Danorum*, X.15. 2-4



steypist síðann **bjarnarhamrinn** yfir hann, og gengr björninn svá út (FN I, s. 48)

Překlad: na něj navlékla **medvědí podoba** a medvěd vyšel ven

V kap. 50 už není slovo *hamr* zmíněno, ale je popsána zajímavá proměna. Slavný a statečný bojovník z družiny krále Hrólfa, syn Bjørna, Bøðvar Bjarki (tj. Medvěd), sedí v klidu během rozhodující bitvy ve stanu. Mezitím ve vojsku krále Hrólfa úspěšně bojuje medvěd. Bøðvara urgují, aby šel do bitvy. Po tomto naléhání Bøðvar vstane a jde do bitvy. Tehdy zmizí medvěd z vojska, a bitva se nyní obrátí proti nim. Dokud byl ve vojsku krále Hrólfa medvěd, nepůsobila totiž ani kouzla zlé královny, která byla na protivníkově straně. (FN I, s. 98-100)

Závěr: *Hamr* vzhled i vlastnosti medvěda, které na Bjørna přejdou bez jeho vůle, tj. jako zakletí. *Hamr* se na něj navlékne. Poprvé vidíme zakletí, jindy se proměňuje protagonista sám. Nedobrovolná proměna podoby bývá označena jako změnu *hamu* jinak až v pozdních komentářích k baladám.

#### 64. Sága o Þorsteinovi, synu Víkingově (Þorsteins saga víkingssonar)

Vypráví o otci Friðþjófa z následující ságy, celý rod ze Sognefjordu v západním Norsku. Hrdinové představeni jako „vznešení pohané“, pohané s křesťanskými ctnostmi. Magické prvky jsou v těchto ságách zřejmě nezbytné pro ilustraci dávného pohanského světa.

Kap. 3 Citát najdeme na počátku ságy v rámci charakteristiky důležité postavy Kola, z které pochází velký rod, proti němuž Víking a jeho potomci bojují. Kol má mnoho nadpřirozených schopností, být *hamhleypa* je jedna z nich. Později v sáze se ukazují i další schopnosti, podobné berskerským: např. že žádné zbraně kromě jeho meče nemohli jeho dětem ublížit. Když byl starý, zemřel „špatnou smrtí“. Jeho dcera, Dís Kolsdóttir, je také označena jako *hamhleypa* a nejhorší troll na světě.

Margt gott er af honum /Kolr/ at segja, þat fyrst, at hann var stórr sem jotunn, ljótr sem fjándinn ok svá fjölkunnigr... Hann var svá mikil **hamhleypa** at hann brást í ýmsissa kvikvenda líki. Hann fór ýmist með vindum eða í sjó. (FN III, s. 7)

Překlad: O Kolovi se dá říct mnoho dobrého, zaprvé že byl velký jako obr, ošlivý jako čert a znalý kouzel... Uměl tak **měnit svou podobu**, že se proměňoval do těl různých zvířat. Přemísťoval se na různá místa s větrem nebo v moři.

Závěr: **Hamr** jako zvířecí tělo.

## 65. Sága o Friðþjófovi Smělém (Friðþjófs saga ins Frækna)

Příběh se vyskytuje v delší verzi této ságy. Spolu s předchozí ságou, na níž navazuje, protože vypráví o Þorsteinově synovi, je plná magických prvků, které dávají příběhu i koherenci.

Kap. 5 Dvě ženy, z nich jedna se dokonce jmenuje **Hamgláma**, provádí magický *seiðový*<sup>65</sup> obřad na objednávku, aby se Friðþjóf ztratil v moři. Ten se se svými druhy ocitne v bouři, a když vyšplná na stožár, vypráví, že vidí velkou velrybu, která obtočila loď a zřejmě jim brání v přistání. Na zádech velryby vidí dvě ženy, které jistě bouři svým *seiðem* způsobily. Rozjede se lodí přímo na velrybu a pronáší přitom verše.

..at þeir brutu hrygg ok leggi í hvárritveggi **hamhleypunni** (FN III, s. 88)

Překlad: že oběma **čarodějkám** zlomili páteř i nohy

V 7. kap je pak řečeno, že (reálné) podoby oněch dvou sester, co prováděly *seið*, spadly z vyvýšeného místa (*seiðhjallr*), z něž rituál vedly, a přerazily si páteř.

Závěr: *Hamr* není podoba zvířete (čarodějky jedou na velrybách), spíše mentální stav. Nebo pod vlivem teologických předpisů /viz 106/ došlo k tomu, že se už sice ve zvířata nemění, ale výraz zůstává a posun oproti proměně ve zvířata není vnímán jako zásadní.

## 66. Sága o Hrómundovi Gripssonovi (Hrómundar saga Gripssonar)

Velmi pozdní (asi až po 1650) vzniklé převyprávění cyklu veršů (*rímur*), který původně vycházel z dnes ztracené ságy téhož jména.<sup>66</sup>

Kap. 6 Protivníci hlavního hrdiny útočí pomocí kouzel, zpěvem jim čarodějka brání v akci atd.

ein fjölkynngiskona var þar komin í **álftar ham**. (FN II, s. 416)

Překlad: čarodějka se proměnila **do podoby labutě**.

Jako synonymum je o stránku později uvedeno *álftarlíki*. Helgi mečem omylem usekl labuti nohu a tím ji, svou milou, zabil, a kouzla přestala působit.

---

<sup>65</sup> *Seiðr* byl nejrozšířenějším typem severské magie, který zahrnoval věštecké rituály, kletby, přivolávání nemoci, rituály uzdravovací a přivolávající štěstí. Více viz kapitola o magii.

<sup>66</sup> Simek - Pálsson, *Lexikon der Literatur*, s. 181

Závěr: *Hamr* jako podoba (labutě), i se schopností létání. Synonymum s *líki*. Jde o ilustraci schopností kouzlit obecně.

#### 67. Sága o Vlčím kožichu (Úlfhams saga)

Nedochovaná sága o dávnověku, o jejímž obsahu víme proto, že kolem roku 1400 byl její děj přebásněn (Úlfhams rímur) a pak znovu přepsán v 19. století do formy ságy.

**Úlfham (Vlčí kožich):** jméno titulní postavy ságy, která se nikdy sama v nic nepřemění. Je však synem klamavé královny, která je v jednom snu ukázána jako vlčice v čele smečky a jejíž činy jsou zrádné - vlčí. Úlfhamův otec je po vítězství v bitvě proklet poraženým protivníkem tak, že vždy v zimě se spolu se svými spolubojovníky stává vlkem. (Úlfhams saga.)

Závěr: *Hamr* jako podoba fyzická i psychický stav spojený se zvířetem, použito pro fenomén vlkodlaka.

#### 68. Sága o Šípovém Oddovi (Qrvar-Odds saga)

V rámci ság o dávnověku patří k literárně významným ságám, je zakončená slavnou předsmrtnou básní hlavního hrdiny. Rámcem ságy je naplnění věštby o Oddově smrti, děj líčí jeho životní dobrodružství.

Þann (hafr) vil ek drepa ok láta flá af belg bæði með hornum og klaufum (var. svá at fylgiz bæði **hamr** og klaufir) (Qrvar-Odds saga, s. 8)

Překlad: zabiju kozla a nechám z něj stáhnout kůži s rohy i kopýtky (var. i s **kůží**-hamem a s kopýtky).

Závěr: *Hamr* má prozaický význam jako fyzický povrch těla.

#### 2.1.5.5 Ságy lživé (*lygisogur*)

Někdy zvané jako domácí rytířské ságy. Je to žánr zábavní. Může být označen jako braková literatura s hromaděním sexuálních, násilných a fantaskních motivů, parodující často kurtoazní kulturu, známou ze ság překladových.

#### 69. Sága o Bósim a Herraudoovi (Bósa saga og Herrauds)

V daném žánru patří k nejlépe literárně propracovaným ságám, je známá erotickými scénami. Používá ale motivy typické pro lživé ságy jako magická bitva či získávání nevěsty.

Kap. 8: Matka krále Háreka Kolfrosta řídí svatyni a protože díky svému umění ví, že nedožije konce měsíce, vydá se hledat svou nástupkyni.

fór hún **hamfari** austr á Glæsisvöllu og nam í burt Hleiði, systur Goðmundar konungs, ok ætlar, at hún skúli vera hofgyðja eftir sik (FN III, s. 299)

Překlad: odebrala se **pomocí změny podoby** na Glæsisvöll a odnesla odtamtud Hleið, sestru krále Goðmunda, neboť chtěla, aby se stala po ní kněžkou

Závěr: *Hamr* jako neurčená podoba, *hamfari* (vyskytuje se jen zde, ale zřejmě analogické k *hamförum*) jako způsob cestování, kdy se změní běžná podoba v jinou a tím je možné se přemístit.

### Sága o Valdimarovi (Valdimars saga)

Zřejmě vznikla v 14. století, pohádkové motivy, blízká ságám o dávnověku. Sága líčí dobrodružství syna saského krále Valdimara, který je dokonalým hrdinou. Zlá královna Lupa v podobě draka unese jeho sestru, po níž pak Valdimar pátrá, přičemž vykoná přitom velké činy.

#### 70. Sága o Valdimarovi (Valdimars saga) 1

Zlá královna Lupa se rozletí po všech zemí v podobě draka a páchá tam zlo.

Hon attj eirn **dreka ham**. Hon fer med honum vm avll laund. med þeim trolldomj sottj hun systr þína (Late Medieval Icelandic Romances I, s. 63).

Překlad: Měla **dračí kůži** a létala s ní po všech zemích. Pomocí toho kouzla vzala svou sestru.

Závěr: *Hamr* je asi kůže, protože je zde neurčitý člen a sloveso vlastnění. Cílem proměny lítání. Souvisí s magií (*trolldómur*).

#### 71. Sága o Valdimarovi (Valdimars saga) 2

Zlá Nigra, bojuje za krále Arkistratuse v bitvě proti obrovi Aperovi v podobě supa a porazí draka, který byl na straně protivníka. Odletí ke své vnučce a vnukovi do jeskyně, dá jim pokyn, aby vyléčili zraněného krále, a v tom:

Njgra fer nv aprt j **gammshamjn** ok flygr lagt til skogar (Late Medieval Icelandic Romances I, s. 75)

Překlad: Njgra na sebe opět vezme **gryfí peří** a sletí dolů k lesu

Závěr: **Hamr** jako peří, sloveso *fara í* (navléct se do) ukazuje, že jde asi o navlečení peří.

### 72. Sága o Sigrgarðovi Smělém (Sigrgarðs saga frækna)

Odehrává se ve východní Evropě, obsahuje hodně pohádkových motivů a blíží se ságám o dávnověku. Titulní hrdina je řecký královský syn, uchází se o královnu Ingigerð, jejíž sestra byla macechou proměněna v prase. Citát následuje poté, co ze zakleté dívky byla servána kůže, čímž byla vysvobozena z podoby prasete. Byla jen uvnitř jako Karkulka. Kůži bylo třeba spálit.

Sau men þaa at þar la kona fögur sem fyrir hamurenn hafde uerit....Stígandi brennur **svínhamurinn** (Late Medieval Icelandic Romances I, s. 98)

Překlad: Lidé pak spatřili krásnou ženu, která za tou kůží byla. ... Stígandi **prasečí kůži** spálil.

Závěr: *Hamr* jako kůže, obdobná převleku na karneval.

### Sága o Gibbonovi (Gibbons saga)

Hlavním hrdinou je syn krále Francie, který je tajemně přemísťován z místa na místo a má tak i dvě ženy. Typické motivy pro lživé ságy.

### 73. Sága o Gibbonovi (Gibbons saga) 1

Mouřenínský král měl matku Obskuru, která se měnila do různých zvířecích podob (*ymisa kuikenda líki*). Jednou přiletěla v podobě orla a krále, což byla jeho smrt.

flo drotningin Obscvra j **arnar ham** ok hremdi kong fodr minn med sinum boluodum klom j gegnum oll hans herklædi (Gibbons saga, s. 83)

Překlad: Jednou přiletěla královna Obscura v **podobě orla** a rozsápala mého otce svými krvavými pařáty skrz jeho zbroj.

Závěr: *Hamr* jako ekvivalent *líki*, jedna z mnoha podob, které zlá čarodějka nabývá.

#### 74. Sága o Gibbonovi (Gibbons saga) 2

Skřet Asper se promění v obrovského vlka, černého jako uhlí, který vypadá zle jako ďábel. Ve vlčí podobě trhá lidi na kusy a porazí i čarodějku Obscuru. Když poté Gibbon vlkovi rozsekne hřbet, vyjde z vlčí kůže skřet Asper:

þa geck Asper duergr or **vargs hamnum** ok var vida rífit holld af beinum. Herra Gibbon ok Plvto letu taka **ham** Obscure ok brenna a balí (Gibbons saga, s. 88)

Překlad: Pak vyšel skřet Asper z vlčího kožichu a na nohách zela rozšklebená rána hluboko do masa. Gibbon a Pluto nechali Obscuřin **ham** spálit na ohni.

Závěr: *Hamr* jako kožich, kůže zvířete. Skrže něj zraněno i reálné tělo protagonisty, které bylo pod ním, podobně jako Karlulka ve vlčím bříše.

#### 75. Sága o Álim Flekovi (Ála fleks saga)

Hojně používá motiv zakletí a je známá vlkodlačí příhodou.

Áliho o svatební noci proklel zlý otrok, že bude řídit jako vlk, pokud nějaká žena za něj nepoprosí. V tu chvíli utekl Áli do lesa a proměnil se ve vlka. Dával dobytek i trhal lidi, až dorazil do chalupy své pěstounky. Ta řekla, že ještě neviděla oči, které by se více podobaly Áliho očím, a za vlka se u krále přimluvila, takže ho neutratily. Té noci se proměnil zpátky v člověka a vedle něj ležela vlčí kůže.

En **vargshamr** sá sem hann hafði í verit (Drei lygisögur, s. 103)

Překlad: **Vlčí kůže**, kterou měl předtím na sobě...(Lživé ságy, s. 83)

Pěstounka ho musela vzkřísit, nebyl při vědomí a ani nevěděl, co se s ním dělo, když byl vlkem. Pak spal celou noc. Vlčí kůži spálili.

Závěr: *Hamr* jako kožešina, povrch těla, leží vedle.

#### 76. Sága o Sǫrlim Silném (Sǫrła saga sterka)

Sága vychází z Povídky o Sǫrlim /27-28/, hromadí se v ní líčení bojů a exotických míst.

Kap. 8 Þá mælti Sǫrli: "Þat hugða ek at sögnum, at engir í heiminum mundu meiri menn en þeir af Afríka, en nú lízt mér þat lygar ok it mesta drafl, ef þú hefir eigi meira þrött en nú hefir þú í frammi látit, svá mikill garpr sem þú þykkist vera." Ok við þetta **hamaðist** Tófi sem mest hann kunnir. Þá mælti Sǫrli: "Þú, it blauða fól ok in fordæmda fýla, skalt nú þat reyna, hvat vér norskir veitum slíkum gestum sem þú ert, svá at þá þurfir síðr at langa

til fundar við oss." Þreif Sörli þá í eyra á Tófa ok reif í burt af honum alla vangafilluna ok skeggit allt niðr at bringu. Varð Tófi þá mjök ófríðr ásýndar. Brást hann þá í **dreka líking**, af því at hann var mjök **hamrammaðr**, ok blés nú framan at Sörla svá miklu eitri, at undrum gegndi, með svartri svælu, en Sörli hjó í þessu drekann sundr, ok lét Tófi þar líf sitt. Fell Sörli þá í óvit fyrir hans umbrotum ok eitrsblæstri. (FN III, s. 382-383)

Překlad: „Slyšel jsem v pověstech, že není na světě statenějších mužů než v Africe, ale teď mám dojem, že to byly jen lži a naprosté žvásty, pokud takový bojovník, na jakého vypadáš, v sobě nemá větší udatnost, než jakou jsi právě předvedl,“ pronesl Sörli. V tu ránu Tófiho popadla **berserská zuřivost**. „Ty zženštilý hlupáku a bídný smrad'ochu, teď okusíš, jak my Norové nakládáme s takovými hosty, jako jsi ty, až tě navždy přejde chuť se snámi znovu setkat,“ zvolal Sörli. Nato ho uchopil za uši tak, že mu strhl obě tváře i s svousem až k hrudi. Tófi pak věru nevypadal právě krásně. Zčistajasna se ale proměnil **v draka**, neboť **uměl měnit podobu**, a vychrlil na Sörliho neuvěřitelné množství jedu a černého dýmu, ale Sörli draka rozsekal na kousky, a tak Tófi přišel o život. Sörli pak ze všech jeho proměn a jedovatých výparů upadl do bezvědomí (Lživé ságy, s. 102-102)

Závěr: *Hamr* jako různé stavy i fyzické podoby, které je jeden protagonista schopen měnit. Změna *hamu* má určité stupně, je fyzicky i psychicky stupňována.

#### 77. Sága o Þjalar-Jónovi (Þjalar-Jóns saga)

Hlavním motivem ságy je hledání vyvolené, končí jako i jiné lživé ságy dvojí svatbou.

Kořen *ham-* najdeme charakteristice epizodní postavy, na jejímž snadném přemožení se má ukázat síla hrdiny, proto je zdůrazněna jeho síla, resp. berserkovitost.

Raudr het madr... Han var ófundsamr og oheil j lyndi, sterkr ok **varla einhamr** (Þjalar Jóns saga, s. 5)

Překlad: Žil muž jménem Raud. Byl to nenávislný muž, nezdravé mysli, silný a **stěží jen s jednou podobou**.

Závěr: *Hamr* jako stav zuřivosti s negativními konotacemi.

#### 78. Sága o Viktorovi a Blávusovi (Viktors saga ok Blávus)

Vypráví o dobrodružstvích pobratimů Viktora, krále Francie, a Blávuse, cizího prince, který vlastní létající koberec. Základní motiv je výměna podoby mezi Blávusem a Fulgidou, indickou panenskou královnou (*meykónungr*).

V citované epizodě se líčí dva neporazitelní berskerkové, kterým zbraně neublíží atd., není radno se s nimi bít.

Their eru blær berserker og suo miklar **hamhleypur** at their bregdazt j ymissa kvíkinnda líki (Viktors saga ok Blávus, s. 28)

Překlad: Jsou to tmaví berserkové a tak velcí **rozhybávači podoby**, že se umí měnit v různá zvířecí těla.

Závěr: *Hamr* je tělo zvířete. Tatáž formulace je i v Sáze o Þorsteinovi, synu Víkingově a v Sáze o Gibbonovi.

### 79. Sága o Bæringovi (Bærings saga)

Hlavním hrdinou ságy je saský princ a tématem křesťanská zbožnost. Pohanský král obětoval modlám za to, aby hlavního hrdinu a jeho vojsko porazil, a jeho falešní bohové mu dali takovou nečistou a velkou sílu s podobou nečistého ducha, že

hver, er ser hann, er **hamstoli** og margir kristnir menn erv davðir af thví (Fornsögur Suðurlanda, s. 100)

Překlad: .. každý, kdo ho spatřil, **pozbyl rozumu**. Někteří křesťané z toho dokonce zemřeli.

Závěr: *Hamr* jako duševní rovnováha, přičetnost.

### 80. Sága o Konraðovi, synu císaře (Konraðs saga keisarasonar)

Pojednává o synovi saského císaře. Většina motivů, které sága používá, se najdou i jinde v rámci staroseverské literatury.

Kap. 34 Titulní hrdina ságy vidí dva hady, bílého jako sníh a červeného jako krev. Bílý had si svlékne kůži a uteče před Konraðem do země.

Ormrinn hleypti **ham** sínum (ÍF VIII, s. 263)

Překlad: Had si svékl **kůži**.

Závěr: *Hamr* jako kůže hada.



### 2.1.5.6 Rytířské ságy vycházející z překladu (*riddarasögur*)

Patří sem přibližně 12 ság, a to především díla přeložená na norském královském dvoře z francouzštiny, angličtiny a latiny.

#### 81. Sága o Klárusovi (Kláři sága = Cláruss saga)

Je buď domácím islandským textem, nebo - jak se v současné době častěji předpokládá - překladem ztraceného latinského textu.<sup>67</sup> V citované části se císařův syn Klárus uchází o ruku královny dcery, která ho ale při večeři zesměšní,

.. þviat hon tekr ser þan **vargham**, at her aa ofan skemmir hon hann með sva fõllnum orðum:.. (Clarus Saga, s. 7)

Překlad:.. protože na sebe vzala tu **vlčí podobu**, že ho ponížila takovými slovy:..

Závěr: *Hamr* tu je způsob chování. Ošklivé chování je popsáno jako „vzít si vlčí podobu.“

#### 82. Sága o Þiðrikovi z Bernu (Þiðriks saga af Bern)

Převažuje názor, že byla napsána za vlády Hákona Hákonarsona, podporujícího cizí literaturu na svém dvoře, tj. kolem 1250 v Bergenu, který byl v té době díky hanzovním stykům velmi ovlivěn německou kulturou. Sága obsahuje látku, která je zachycena i v Písni o Nibelunzích (ta byla zapsána cca o 50 let dříve), vycházející ze staré celogermánské hrdinské látky, ale zřejmě byla vytvořena podle dolnoněmecké básně.<sup>68</sup>

Opakovaně v kapitolách 130-33:

Nadpis: Velent gerir **fiaðrham** (Þiðriks saga af Bern, s. 125)

Překlad: Velent dělá **pěřový ham**

Velent poprosil svého bratra, aby mu nasbíral co nejvíce ptačího peří, a Egil mu z lesa přinesl co nejvíce ptáků.

gerer velent einn flygil en þa er gor var þa er þvi likazt sem **fiaðrhamr** veri fleginn af grip eða af gambr. eða af þeim fvgl er strvz heitir (Þiðriks saga af Bern, s. 126).

---

<sup>67</sup> Simek - Pálsson, *Lexikon der Literatur*, s. 51

<sup>68</sup> Haymes, *The Saga of Thidrek*, s. xxvii.

Překlad: udělal si Velent křídlo (přístroj na létání) a když byl hotový, byl nejpodobnější **pěřovému hamu**, který by byl stáhnut z gryfa, neboli ze supy nebo z ptáka, co se nazývá pštros.

..selur Velent þann flygil j hendur Egli og bidur hann fara j eina fialls hlíd og taka sik fiadra haminn (Þiðriks saga af Bern, s. 126)

Překlad: Velent dá přístroj do rukou Egilovi a požádá ho, aby doletěl k další hoře a vzal si pěřový ham

ferr Egill í **fiadr haminn** oc flýgr (Þiðriks saga af Bern, s. 126)

Překlad: Egil vlezte do **pěřového hamu** a letí

Závěr: *Hamr* je použit pro přejatou představu vyrobeného přístroje.

### Sága o Alexandrovi (Alexanders saga)

Je převyprávěním Alexandreidy Waltera z Châtillonu (cca 1180). Autorem je islandský biskup Brand Jónsson, který žil v 13. století.

#### 83. Sága o Alexanderovi (Alexanders saga)1

Sompnus ... tekr nu **fiaðrham** er hann atte oc bindr á sek flygr siðan leiðar sinnar (Alexanders saga, s. 70)

Překlad: Sompnus si pak vzal plášť z peří, který měl, připevnil ji jej na sebe a pak odletěl svou cestou.

Odpovídá pasáži z originálu: „Sompnus..excutiens madidas libavit in aere pennas“<sup>69</sup>– Walter of Chatillon, *Alexandreis IV*, s. 94) – „Spánek... se zvedl do vzduchu máváním mokrých křídel“

Závěr: *Fjaðrhamr* jako překlad latinského *pennae*, *hamr* je aparát ve funkci ptačích křídel.

#### 84. Sága o Alexanderovi (Alexanders saga) 2

Velen si nasadí křídla a přitom mu z nich kane jed.

nv tecr velen ser **fiðrham** oc flýgr (Alexanders saga, s. 148)

Překlad: Nyní si Velen nasadil plášť z peří a odletěl.

Odpovídá pasáži z originálu: „Proditio... per aera pennis/ vecta“ (Walter of Chatillon, *Alexandreis X*, s. 227) „Proditio... se /tam/ dostala vzduchem křídly“.

Závěr: *Fjaðrhamr* opět užíván jako překlad *pennae*. Hamr je aparát, který si lze přivázat.

#### 85. Sága o Bretoncích (Breta saga)

Převyprávění Dějin britských králů (*Historia regum Britanniae*) Geoffreyho z Monmouthu. Tento volný překlad pochází ze 13. století a jeho autor není znám.

Kap 12: Král Bladuð, který si nechal vyrobit aparát z peří, aby viděl, co se v jeho zemi děje

let hann gera ser **fiðrham** ok villdi hann flivga ok sia yfir riki sítt... er hann skyllði flivga i hamnvm þa bilaði hamrin ok fell hann ofan (Hauksbók, s. 248)

Překlad: nechal si vyrobit **aparát z peří** a chtěl letět a shlížet na svou zemi.... ale když měl v aparátu letět, rozbil se a král spadl dolů.

Závěr: *Fjaðrhamr* užíván jako překlad *pennae*. Výrobek, který se rozbil.

#### 86. Ectors saga (Sága o Ectorovi)

Krátce shrnuje děj trojské války, pak se ale zabývá dobrodružstvími mladého hrdiny Ectora, který je tak pojmenován na počest hrdiny trojské války. Patří k pozdně středověkým ságám, které byly velmi oblíbené až do novověku.

dyrit.. setti clernar ij augu berserkinum...tók hann paa ath **hamazt**. spenti badum hondum um hrygg dyrsins. Urdu þaa hardar sviptignar. (Late Medieval Icelandic Romances 1, s. 132)

Překlad: Zvíře zařalo drápy do berserkových očí a on **se rozzuřil**. Oběma rukama chytil zvíře za hřbet a začali spolu tvrdě bojovat...

Závěr: *Hamr* je tedy exitovaný stav. *Hamazt* tu znamená dostat se do bojové zuřivosti.

#### Sága o Karlamagnúsovi a jeho družině (Karlagnús saga ok kappa hans)

Překlad několika *chansons de geste* (mj. Písně o Rolandovi) a latinského historiografického materiálu, vzniklý na dvoře krále Hákona. Sága o Karlamagnúsovi a jeho družině je první částí cyklu.

#### 87. Sága o Karlamagnúsovi a jeho družině (Karlamagnús saga ok kappá hans) 1

Kap 75 Popis stavu, v němž se nacházel pohanský Agulandus, když v kritické situaci v bitvě málem ztratil vědomí a jal se prchat.

...svá reiðr ok **hamstoli** at varla vissi hann hvar hann fór (Karlamagnús saga ok kappá hans, s. 261)

Překlad: .. tak **rozzlobený** a bez sebe, že sotva věděl, kam jede.

Závěr: *Hamstoli* jako duševní stav rozrušenosti a iracionality. *Hamr* tedy zřejmě opak, racionální rozhodování, přičetnost

#### 88. Sága o Karlamagnúsovi a jeho družině (Karlamagnús saga ok kappá hans) 2

Kap 101 Pohané, líčí, jaký vliv na ně má, když proti nim někdo přichází s křížem

snýr han ollu viti váru, vér urdu ærir ok **hamstolnir** (Karlamagnús saga ok kappá hans, s. 352)

Překlad: i převrátil nám veškerý rozum, zbláznili jsme se a **přišli o přičetnost**.

Závěr: *Hamr* tedy přičetnost, neboť *hamstoli* explicitně jako zbláznění se.

#### 89. Sága o Karlamagnúsovi a jeho družině (Karlamagnús saga ok kappá hans) 3

Kap 102 Popis bitvy pohanů s křesťany. Bojovníci začali výt jako vlci, byli předtím nazí

.. hinir hraustustu urðu hræddir, en inir hugnostu **hamstola**, drógu sik þá á bak og ýldu svá sem vargar (Karlamagnús saga ok kappá hans, s. 352).

Překlad: Ti nejsilnější se vyděsili a ti nejstatečnější **ztratili přičetnost**, stáhli se dozadu a vyli jako vlci

Závěr: *Hamr* jako přičetnost. (Spojení s berskerky: přijde-li někdo o *ham*, tj. je *hamstoli*, výsledek je stejný, jako když se dostane do jiného hamu jako berskerk.)

## 90. Sága o Karlamagnúsovi a jeho družině (Karlamagnús saga ok kappá hans) 4

Kap 123 Popis stavu pohanského krále Agulanduse v kritické situaci v bitvě, zdůrazněn rozdíl oproti klidovému stavu, v němž byl předtím.

Hann stefndi þá undan ræddr ok **hamstoli**. (Karlamagnús saga ok kappá hans, s. 368)

Překlad: Vydal se pryč vyděšený a bez sebe.

Závěr: *Hamstoli* jako vyděšenost. *Hamr* tedy zřejmě opak, klid, přičetnost.

## 91. Sága o Karlamagnúsovi - o Oddgeirovi (Karlamagnús saga- af Oddgeiri)

Další část výše zmíněného cyklu. Povídky o Oddgeirovi Dánském, v líčení bitvy křesťanů proti pohanům.

Urðu heiðnir menn felmsfullir, ok var svá sem þeir **væri hamstola** (Karlamagnús saga, s. 140).

Překlad: pohané dostali strach a bylo to, jako by **přišli o rozum**.

Závěr: *Hamr* jako duševní vyrovnanost, rozum.

## 92. Sága o Elisovi a Rosamundě (Elis saga ok Rosamundu)

Překlad francouzského *Elie de St. Gille* na Hákonově dvoře. Obsahuje zakončení, které v originálu chybí. Pasáž najdeme v rámci popisu boje.

Kap. 22 Urðu allir **hamstoli** er sa athævi hans. (Elis saga ok Rosamundu, s. 42)

Překlad: Všichni byli z jeho chování celí bez sebe.

Závěr: *Hamr* jako klidový stav duše, bez nějž byli překvapením bez sebe.

## 93. Sága o Barlaamovi a Josaphatovi (Barlaams ok Josaphats saga)

Překlad (Hákonův dvůr) latinské legendy (původně řeckého původu) o synu indického krále Josaphatovi, který je obrácen na křesťanství mnichem Barlaamem. Citát se nachází uprostřed popisu strachu z podivného zvířete (jednorozce):

Því at hann var miok rædd oc **hamstole** við rodd oc við raudan oc grimleg læte dyrssins (Barlaams ok Josaphats sagas, s. 47)

Překlad: Protože byl hodně vyděšený a **celý bez sebe** z hlasu a příšerného zvuku tohoto zvířete.

Závěr: *Hamr* jako duševní rovnováha, *hamstoli* figuruje totiž jako synonymum k „vyděšený“.

### Sága o Tristramovi a Ísöndě (Tristrams saga ok Ísöndar)

Prozaické převyprávění francouzského veršovaného originálu *Tristan*, které pochází podle předmluvy z roku 1226, a proto je považována za nejstarší z rytířských ság.

#### 94. Sága o Tristramovi a Ísöndě (Tristrams saga ok Ísöndar) 1

Při líčení obrácení ženy k Bohu, popisovány fyzické projevy tohoto intenzivního momentu, teplo, otoky atd.

Hun var nær sem **hamstola** væri af þeim mikla bruna (Saga af Tristram ok Ísönd, s. 12)

Překlad: Byla jako kdyby tím velkým zanícením téměř **přišla o rozum**.

Závěr: Tak intenzivní zážitek, že málem pozbyla rozumu. *Hamr* je rovnováha, přičetnost.

#### 95. Sága o Tristramovi a Ísöndě (Tristrams saga ok Ísöndar) 2

Rytíř říká Ísöndě, že při sledování litého souboje s drakem:

Svá myndir þú hrædd verða að þú myndir **hamstoli** verða að sjá þat hit harða viðskipti (Saga af Tristram ok Ísönd, s. 87)

Překlad: asi bys měla takový strach, že při pohledu na tento tvrdý boj bys **přišla o rozum**.

Závěr: *Hamr* jako přičetnost.

#### 96. Sága o Tristramovi a Ísöndě (Tristrams saga ok Ísöndar) 3

Popis nejkrásnějšího psa na světě, který měl z každého pohledu jinou nádhernou barvu (dohromady zmíněno šest barev).

Sýndist hann stundum sem hann væri með myrkbrúnum lit, ok þegar, sem hann sé í ljósrauðum **ham** (Saga af Tristram ok Ísönd, s. 130)

Překlad: občas se zdálo, že má tmavěhnědou barvu, a pak hned jako by byl v světle červené srsti.

Závěr: *Hamr* jako srst.

#### 97. Píseň o Bisclaretovi (Bisclaret ljóð)

Je součástí sbírky dvaadvaceti prozaických vyprávění, která je známá pod názvem Strunohry (*Stengleikar*) a je překladem starofrancouzských Lais Marie de France. Překlad vznikl v Bergenu na dvoře Hákona v první polovině 13. století, pár desítek let poté, co byl napsán originál (zřejmě mezi lety 1155 a 1170). Píseň o Bisclaretovi je jedna z písní ve sbírce a vypráví příběh o krásném rytíři z Bretaně, který se mění ve vlka.

#### 98. Píseň o Bisclaretovi (Bisclaret ljóð) 1

Strofa 1 Bisclaret het hann i bræzsko male. en Norðmandingar kallaðo hann vargulf. I fyrnskonne matte hœyra þat sem optsamlega kunni gerazc. at marger menn **hamskiptuzt** oc vurðu vargar oc biuggu i morkum oc i skogum. oc þar atto hus oc rik hibili. En vargulfur var æitt kuikuændi. mæðan hann byr i **vargs ham**. þa slitr hann i þeirre œðe menn ef hann nær. oc gærir mikit illt. hann læypr um skoga oc um mærkr oc þar byr hann mæðan hann i þæim ham er. (Stengleikar, s. 86)

Předloha:

**Bisclavret** a nun en Bretan,  
Gawalf l'apelent li Norman.  
Jadis le poeit hum oïr  
e sovent suleit avenir,  
hume plusur **garulf** devindrent  
e es boscages maisun tindrent.  
Garulf, ceo est beste salvage ;  
tant cum il est en cele rage,  
humes devure, grant mal fait,  
es granz forez converse e vai. (Marie de France, *Lais*, s. 146)

Překlad: V bretonštině je jeho jméno Bisclavret (Bisclaret) ale Normané ho nazývají **vlkodlakem** (vargulf x Garou). Kdysi bylo možné slychat, že se to dělo často. Mnoho

lidi se stávalo **vlkodlak** (hamskiptust x devindrent garulf) a bydlelo v lesích (v staroseverštině navíc: a byli vlky). Vlkodlak je divé zvíře. Dokud **je v zuřivém stavu** (est en cele rage x í vargs ham!), požírá lidi, dělá mnoho zla a straší v hlubokých lesích.

Závěr: *Hamr* je tedy vlčí povaha a asi i fyzický aspekt je zahrnut, neboť *hamskiptast* jako ekvivalent vlkodlakovy proměny, *vargs hamr* jako zuřivost.

### 99. Píseň o Bisclaretovi (Bisclaret ljóð) 2

Strofa 3 Fru sagðe hann. ec **hamskiptumk** oc lœyp ec um morkena æinn saman þar sem hon er þykkazt. oc livi ec við dyra holld þæirra sem ec dræp. Sem hann hafði allan sinn atburð talt hænni. þa spurði hon hann þægar huart hann gengi klædr æða nøkkuiðr. Fru sagðe hann nokkuiðr lœyp ec. Herra minn sagðe hon huar ero þa klæði yðor. Fru sagðe hann þat vil ec ængom sægia. fyrir þui at ef klæði min være fra mer tækin oc vissi nokkor huar er þau lægi. þa væra ec iafnan i þæim **ham**. oc alldregi fenga ec huilld ne ró æða aftrkuamo i **mannz ham**. fyrr en klæði min være mer aftr fengin. (Stengleikar, s. 88)

Předloha:

„Dame, jeo devienc **bisclavret**:

En cele grant forest me met,

Al plus espés de la gaudine,

S'i vif de preie e de ravine.“

Quant il li aveit tut cunté,

Enquis li ad e demaundé

S'il se despuille u vet vestu.

„Dame“, fet il, „jeo vois tut nu.“

„Di mei, pur Deu, u sunt voz dras.“

„Dame, ceo ne dirai jeo pas;

Kar si jes eüsse perduz

E de ceo feusse aparceüz,

**Bisclavret sereie a tuz jurs;**

Jamés n'avreie mes sucurs,

De si k'il me fussent rendu.“ (Marie de France, *Lais*, s. 150).



Překlad: Má paní, stává se ze mne **vlkodlak** (devienc besclavret x hamskiptumk), během do rozlehlých lesů, do nejhlubších koutů, žiju z toho, co ukořistím a ulovím.“ Když jí to vše dovyprávěl, požádala ho, aby upřesnil, zda si svléká šaty či si je nechává. „Paní,“ odpověděl, „běhám úplně nahý.“ „Ve jménu Boží, řekněte mi, kde jsou vaše šaty,“ „Paní, to vám nepovím, protože pokud bych je ztratil a vyšla najevo pravda o mně, zůstal bych **vlkodlakem** navždy (Bisclavret sereie a tuz jurs x ec iafnan i þæim ham). Nikdy bych nenašel úlevy (v staroseverštině navíc: a nevrátil se **do lidské podoby**) (jamés n' avreie sucurs x alldregi fenga ec huilld ne ró æða aftrkuamo i mannz ham), dokud by mi mé šaty nevrátili.

Závěr: *Hamr* tu je určitě duševní stav, asi i fyzický aspekt zahrnut, protože sloveso *hamskiptast* užito jako ekvivalent vlkodlakovy proměny. Výraz *manns hamr* (jediný výskyt v celém korpusu) přidán překladatelem jako opak vlčího *hamu* a je asociován s klidem.

#### 100. Píseň o Bisclaretovi (Bisclaret ljóð) 3

Pasáž, která v originále není, jde o dovysvětlení překladatele toho, proč není divu, že Bisclavret svého soka nenáviděl.

Ok var þat æigi kynlegt at Bisclaret villdi sin a honum hæfna. Er clæðe tok. Sua at hann mætte <æigi> **ham** sinum skifta aftr. (Stengleikar, s. 94)

Překlad: A nebylo nic divného, že se chtěl Bisclaret pomstít tomu, jenž mu vzal šaty tak, že už nemohl proměnit svou **podobu** zpátky.

Závěr: Překladatel doplňuje koncept proměny *hamu* i na místa, kde vůbec zmíněn není.

#### 101. Píseň o Bisclaretovi (Bisclaret ljóð) 4

Před Bisclaretovou přeměnou zpět do lidské podoby trvá královský rádce na tom, aby podobu/zjev neměnil na veřejnosti.

Alldregi man hann her taka klæði sin i augliti yðru. Ne or ganga **ham** sinum fyrir sua morgum monnum. (Stengleikar, s. 96)

Předloha:

Cist nel fereit pur nule rien,  
que devant vus ses dras reveste  
ne mut la semblance de beste. (Marie de France, *Lais*, s. 165)

Překlad: Nikdy si neoblékne šaty před vašima očima ani nevyjde ze své **podoby**/ nezmění svůj vzhled divokého zvířete (mut la semblance x or ganga ham sinum) před tolika lidmi.

Závěr: *Hamr* místo vzhledu. Posunuje se tak originální pochopení neurčité proměny jako změny zjevu do konkrétnější, celostnější proměny.

## 102. Píseň o Bisclaretovi (Bisclaret ljóð) 5

V závěru překladu doplňuje překladatel své osobní svědectví, v předloze tato pasáž není.

En sa er þessa bok norrœnaðe hann sa i bærnsko sinni æinn rikan bonda er **hamskiftisk**. stundum var hann maðr. stundum i vargs **ham**. oc talde allt þat er vargar at hofðuzt mæðan. Er fra honum ækki længra sægiande. En Brættar gærðu lioð Bisclaret af þæssare sogu er þer

Překlad: Ten, kdo tuto knihu přeložil do staroseverštiny, viděl v dětství jednoho bohatého sedláka, který **měnil podobu**, občas byl muž, občas ve **vlčí podobě**, a mezitím vyprávěl o všem, co vlci dělají. Nic víc se však o něm říct nedá. Ale Bretoňci udělali píseň Bisclaret a o tom příběhu jste nyní slyšeli.

Závěr: *Hamskiftask* jako popis proměny do vlčí podoby, a to reálně, protože pobýval se skutečnými vlky a antropologicky je poté popisoval. Proměna tedy celková, *hamr* zahrnuje celou bytost.

### 2.1.5.7 Ságy křesťanské

Ságy pocházejí z velké sbírky legend tzv. Reykjahólské knihy z islandských západních fjordů z roku 1530 od Bjørna Þorleifssona.<sup>70</sup> Hlavním zdrojem těchto ság je ve středověku velmi oblíbená německá sbírka legend *Der Heiligen Leben*.

Obsahuje historické i apokryfní životy světců, příběhy od klasické hagiografie po pohádky.

---

<sup>70</sup> Kalinke, *Reykjahólar*.

### 103. Sága o Kristóforovi (Kristófors saga)

Patří spolu následující ságou podle Kalinke k nejčtivějším příběhům.<sup>71</sup> Obě jsou význačné tím, že ve velké míře vkládají do životopisů světců příběhy ze sekulární literatury.

Kristófor je představen jako silák, který hledá nejsilnějšího pána, aby mu sloužil. Zjistí, že král se bojí ďábla, a ten zas Krista. Chce tedy sloužit Kristu, a protože se neumí modlit, dostane za úkol přenášet cestující přes řeku. Po setkání s Kristem a křtu na konci ságy, už coby křesťan, rozčílí svou řečí pohanského krále tak, že

Læ konunginum vid ad **hamazt** og stavck vpp stollnvm og framm aa golfít (Reykjahólar, s. 293)

Překlad: Král **se rozčílil** a zvedl se z křesla

Závěr: *Hamazt* je změna duševního stavu.

### Sága o Georgíusovi (Georgíuss saga)

Příběh, jak sv. Jiří zachrání princeznu před drakem, vypráví tato sága neobvykle obsírně, v tisku na 80ti stranách textu.

### 104. Sága o Georgíusovi (Georgíuss saga) 1

Když císař a jeho doprovod uvidí zázrak,

Verda their nalega **hamslauser** af glede (Reykjahólar, s. 323)

Překlad: Byli radostí téměř **bez sebe**.

Závěr: *Hamr* duševní integrita, normální stav.

### 105. Sága o Georgíusovi (Georgíuss saga) 2

Když sv. Jiří obrátil na víru před zraky císaře velké množství lidí, tento se velmi rozčílil a chtěl ho nechat umučit.

Læ honum vit naliga vid ad **hamazt** af reide (Reykjahólar, s. 356)

---

<sup>71</sup> Kalinke, *Reykjahólar*, s. 174; s. 165

Překlad: **rozzlobí se** (téměř se promění, dostane do jiného duševního stavu, přeskočí mu) hněvem.

Závěr: *Hamazt* je změna duševního stavu.

## 106. Sága o Jónu Baptistovi (Jóns saga baptista II)

Ságu napsal Grím Holmsteinsson, který se narodil roku 1298. Je plná kontinentálních vlivů a vychází v dané pasáži – přímo či nepřímo- z *Canonu episcopi* od Regina z Prümü, kde líčí divoký let čarodějnic.<sup>72</sup> Odtud přebírá i augustiníánskou myšlenku, že ten, kdo věří v síly jiné než boží, se nechává oklamat ďáblem.

Kap. 35 Vyjadřuje myšlenku, že *hamhleypur* mohly cestovat na dlouhé vzdálenosti a zdůrazňuje, že nikoli fyzicky, jak si lidé myslívají.

Finnsk í helgum bókum, at kveldriður eða **hamhleypur** þykkjask með Diana gyðju ok Herodiade á lítilli stundu fara yfir stór höf ríðandi hvolum eða selum, fuglum eða dýrum, eða yfir stór lond, ok þótt þær þykkisk í líkama fara, þá vátta bækr þat lygi vera (Postula sögur, s. 914).

Překlad: ve svatých knihách se nachází, že večerní jezdkyňe neboli **měníčky tvaru** zřejmě cestují s kněžkou Dianou či Herdiadou za krátkou chvíli přes velké oceány. Přitom jedou na velrybách či tuleních, na ptácích či divokých zvířatech, nebo přes velké země. A i když se zdá, že cestují v tělech, tak knihy svědčí o tom, že je to lež.

Závěr: *Hamr* jako fyzická podoba zvířete. *Hamhleypa* znamená doslovnou změnu tvaru, ta, co se umí dostat do tvaru zvířete.

### 2.1.5.8 Ságy o současnosti (*samtíðarsögur*)

Jsou to ságy, jejichž děj se odehrává v době blízké době jejich zapsání, tedy v letech 1117-1264. Tyto texty se spojují dohromady pod názvem Sága o Sturlunzích.

---

<sup>72</sup> Mitchell, *Magic*, s. 134

### 107. Sága o Sturluzních (Sturlunga saga)

Autorem celého díla je Sturla Þórðarson a napsal ji v letech 1350-1370. Citát je z její část zvané Sága o Island'anech (Íslendinga saga). Daná pasáž, stejně jako celá sága, pojednává především o vyražování mezi jednotlivými islandskými rody v 13. století.

Þa kemr steinshøgg i andlit Þorodde Mars syni, ok tøløðu menn vm, at hann vaere miok saarr. Hann svarar: eigi er sem ver synim **ham-favngin** a oss, þott i andlitinv blaeðe (Sturlunga saga I., s. 342)

Překlad: Do tváře Þorodda Marssona přiletěl kámen, a lidé o tom říkali, že byl velice zraněn. Odpověděl: Neukážeme, že by nás **stav zuřivosti** přemohl, ačkoli krvácíme ve tváři.

Závěr: *Hamr* je silný afekt. Protože je žádoucí jej skrývat, musí jít o duševní stav.

### 2.1.6 Odborná literatura

#### 108. Starší zákoník Západního Gautlandu (Äldre Västgötalagen)

Zákoník ze začátku 13. století z Gautlandu, tedy nepatří na rozdíl od ostatních citátů do západoseverského prostředí.

Citát se objevuje v pasáži zákoníku, která vyčísluje různé případy nezákonného jednání. Bezprostředně před touto citací jsou diskutovány pomluvy proti mužům, konkrétně obvinění ze zbabělosti, homosexuality, bestiality a incestu. Evidentně jde tedy o genderově rozdělenou tematiku. Následující přímá řeč uvedená tím, že toto jsou pomlouvačná slova o ženě:

„Iak sa at þu ret a quigrindu lösharæþ ok **i trols ham**, þa alt var iamrift nat ok dagher.“ (Wessén, s. 29)

Překlad: „Viděl jsem tě jezdit na tyči (*kvigrind*) s rozpuštěnými vlasy a **v podobě trolla**, když den i noc byly stejné.“

Následuje výčet dalších výroků, které jsou považovány za pomluvu u ženy (že dokáže zničit ženu či dobytek, že zabila své dítě, že měla pohlavní styk se svým otcem...) a varování, že by se neměly pronášet v hněvu, nýbrž tyto hříchy se mají nejprve konzultovat s knězem.

Závěr: Trollí *hamr* jako podoba čarodějky, v níž se pohybuje asi vzduchem.

## 109. Lékařství (Medicalia)

Nejdůležitější dokument z oblasti lékařství ze středověkého Islandu, je kompilací všeho, co bylo v dané době na Islandu známo. Rukopis je z 15. století, předpokládá se, že je opisem staršího. Daný výskyt je v části, kde je hodně receptů na růst vlasů.

Rid aa hofud hiartar merg og ger **orms ham** at dusti ok blanda vid oleum (Medicalia, s. 119)

Překlad: Rozetři morek z hlavy jelena a rozdrť **hadí kůži** na prach a smíchej s olejem.

Závěr: *Hamr* jako kůže zvířete

## 110. Elucidarius

Překlad latinské příručky z 11. století, shrnující křesťanské představy o světě a základy věrouky. Byl pořízen ve 12. století.

Sva sem **likhamr** fæðist af brauði ( Elucidarius, s. 80)

Originál: Sicuti pane corpus nutritur

Překlad: Tak, jak se **tělo** živí chlebem...

Závěr: *Likhamr* jako překlad latinského *corpus*. Na dalších mnoha místech už *corpus* přeložen jako *líkamr*.

## Vláda (Stjórn)

Heterogenní soubor textů ze začátku 14. století, které obsahují překlad či spíše scholastický výklad částí bible, homilie, a další texty.

### 111. Vláda (Stjórn) 1

Citována zde je parafráze z První knihy Mojžíšovy, kde se v souvislosti s vyhnáním z ráje rozebírají vlastnosti hada.

Sua er ok skrífat at eitormarnir lífi storligha lengi. sua at þeir leggi nidr **ellihaminn**. Ok þar meðr falli af þeim ellin. ok huerfa sua aptr til æskunnar (Stjorn, s. 98)

Překlad: Píše se také, že jedovatí hadi (zmije) žijí neobyčejně dlouho a také to, že odkládají **starý povrch**. Tím z nich spadne stáří a navrátí se do mládí.

Závěr: *Hamr* jako abstraktní výraz pro povrch. Ne stará kůže ve fyzickém smyslu, další věta vysvětluje, že je to opravdu stáří, co svléknou.

### 112. Vláda (Stjórn) 2

v Knize králů 2, 23, židovský král Jóšijáš dojel na setkání s faraonem Nékem a ten ho nechal zabít. Jeho lidé však jeho mrtvolu přemístili do Jeruzalema, kde ji pohřbili.

menn Josie toku **likham** hans ok fluttu i heim Jerusalem (Stjorn, s. 651)

Překlad: Jóšijášovi lidé vzali jeho **mrtvolu** a přemístili ji do Jeruzalema

Závěr: *Likhamr* – podoba těla ve významu mrtvola (srv. německé *der Leichnam*). *Hamr* je tedy to, co zůstává z těla po smrti, vnější tvar bez života.

### 113. Búalög

Pozdní soupis islandských zvyků a věcný popis předmětů s jejich hodnotou.

Halfum eyri mork af alptarfidre. **Alp(t)arhamur** .iiij. alnum (Búalög, s. 22)

Překlad: (Půl auru odpovídá marce peří.) **Stažená labuť** (peří z jedné labutě) má hodnotu čtyř loktů (sukna).

Závěr: *Hamr* jako peří z jedné labutě, jde o jeho fiskální hodnotu.

## 2.2 Sémantické pole kořene *ham-*

Cílem této kapitoly je provést na základě sebraného materiálu sémantickou analýzu, a to v několika tematicky sourodých skupinách, jež mi z daného materiálu vyvstaly: proměna související s podobou ptáka; dále proměna spojená se zvířaty asociovanými s bojem: medvědem a vlkem; proměna v kontextu magie; výrazy vyjadřující zmizení podoby a výskyty, které s žádnou z výše zmíněných skupin nesouvisí. Toto třídění upřednostňuji před tříděním podle toho, kdo se mění (bůh, legendární hrdina či běžný člověk), což badatelé, kteří se dosud tématu změny *hamu* dotkli,<sup>73</sup> činili. Nicméně toto třídění je možné do určité míry sledovat v řazení předchozích citátů, neboť žánry se liší především právě tím, o kom vyprávějí, a kdo se tedy v nich i mění.

---

<sup>73</sup> Především Dillmann, *Les magiciens*.

Rozdělení vycházející z cílové podoby protagonisty však vytváří tematicky poměrně koherentní skupiny, jejichž specifičnost se vždy nejprve snažím popsat. V jejich rámci pak výskyty kořene *ham-* dále třídím z hlediska tělesnosti, která je hlavním tématem práce: od výskytů, kde tělesný a duševní aspekt kořene *ham-* nelze oddělit, až po výskyty, kde převládá jeden z aspektů podoby: tělesný či duševní. Tato osa není vzhledem k nemožnosti datování původně orálního materiálu primárně myšlena jako časová, jedná se o utřídění daného materiálu. Nicméně v širokém časovém měřítku, především srovnáním s post-středověkou situací, lze částečně určit závěry o vývoji pojmu udělat. Jako pozdní stádium zde budeme brát texty výslovně křesťanské a dále balady, folklórní žánr zapsaný v 19. století po několika stech letech ústní tradice. Analýza je pak doplněna o shrnutí významu slova kořene *ham-* v současné islandštině.

### 2.2.1 Etymologie kořene *ham-* a jeho kompozit

První slovníkový význam slova *hamr* je „ptačí kůže stažená i s peřím i křídly“, ilustrovaný kompozity se jmény konkrétních ptáků a výrazem *hleypa hǫmum* (měnit kůži) ve smyslu svlékání hadí kůže.<sup>74</sup> Druhý význam, který nejpodrobnější staroseverský slovník odlišuje, je tvar - přičemž doplňuje zajímavou, leč poměrně nejasnou formulaci, že tvar je myšlen v mytologickém významu slova. Navíc zde vyčísluje výskyty podob různých ptáků a hranice mezi prvním a druhým významovým polem jsou tak nejasné. Slovník u druhého významu také dodává, že je spojen s frází *skipta hǫmum* (měnit podobu), což prý představuje „starou a rozšířenou pověru, kterou najdeme ve folklóru v téměř každé zemi.“<sup>75</sup> Na rozdíl od autorů tohoto slovníku se s touto definicí spokojit nechceme, a proto se zkusíme zaměřit na to, jakými způsoby ke změnám podoby docházelo a co vlastně se jako podoba, *hamr*, v jednotlivých kontextech rozumělo.

Podíváme-li se na etymologii slova *hamr*, pak klasický etymologický slovník<sup>76</sup> uvádí příklady příbuzných slov ze současných germánských a baltofinských jazyků: norský, švédsky, dánsky *ham*, islandsky a faersky *hamur* (všude, kůže, podoba, strašidlo). Jako středověké ekvivalenty uvádí staroanglický *ham* (košile), středohornoněmecký *ham* (sít, kůže).<sup>77</sup> V dalších pramenech se navíc uvádí, že je toto slovo příbuzné

<sup>74</sup> Cleasby - Vigfússon, *Dictionary*, s. 236, s. v. 1, citováno ze Ságy o Konraðovi kap. 34

<sup>75</sup> Cleasby - Vigfússon, *Dictionary*, s. 236

<sup>76</sup> de Vries, *Etymologisches Wörterbuch*, s. 208

<sup>77</sup> Hasenfratz (*Seelenvorstellungen*, s. 23) dodává, že střhn. *hame* (kůže, šaty) dalo vznik slovu *Hem-d* ve smyslu „něco, co si člověk přes sebe přetahuje“.



se starohornoněmeckým *hamo* (kůže, oblečení),<sup>78</sup> a starosaským *federhamo*<sup>79</sup> (plášť z peří, péřová podoba) a je odvozeno od gótského *ga-hamôn sik* (obléct se).

Hluběji do indoevropské minulosti lze staroseverské slovo *hamr* spojit s protogermánským *\*hama-* či *\*haman-* (fyzický tvar či forma). Hyllested na základě finského *hahmo*, *haamu* (zjevení, rysy tváře, duch, stín) a karelského *hoamu* (tvar, obrys, duch) odvozuje, že jde o výpůjčku z protobaltofinského *\*haamo*, (tvar, zjevení).<sup>80</sup> Tím lze vysvětlit i příbuznost s italským *camisa* či francouzským *chemise* (košile), která se uvádí často,<sup>81</sup> ale bez dalších dokladů. Podle Hyllesteda pocházejí *hamr* a *camisa* (resp. *chemise*) z téhož slova, ale nejsou to potomci společného protoindoevropského kořene, nýbrž nezávislé výpůjčky z neindoevropských jazyků. Ono protobaltofinské *\*haamo* pochází totiž z kořene *\*čama-*, který byl také určitě zdrojem pro románské *camisa/chemise* (stejně jako pro perské *jama* související se slovem pyžamo).<sup>82</sup>

I když z hlediska celogermánských kořenů byl význam slova *hamr* zřejmě tedy původně fyzický, u severních Germánů (podobně jako i v baltofinské jazykové větvi) nabývá kořen *ham-* také „duševní“ význam<sup>83</sup> a mnoho užití ukazuje na mentální změny.<sup>84</sup> Z protogermánského hlediska původní význam je zřejmě kůže, peří a membrány, které pokrývají dítě při porodu, z čehož se zřejmě vyvinul význam „tvar, podoba, obraz“. V staroseverštině není toto slovo používáno pro předměty běžné potřeby jako oblečení, poukazuje téměř vždy k něčemu mimořádnému, co souvisí s kůží a zjevem. Tedy i v případě, že se vyskytuje v tomto prvním slovníkovém významu jako kůže, často zahrnuje i odkaz na přirozenost zvířete, z něhož pochází,<sup>85</sup> na životní sílu, která je s tímto tvarem spojena.

Mnoho disparátních významů kořene *ham-* se spojí dohromady, pokud jej pochopíme jako fyzickou kůži živé bytosti, která je doprovázená od ní neoddělitelnými vlastnostmi. Jako vzhled, který vyjadřuje či zahrnuje i vnitřek. Chci se zde pokusit ukázat, že na rozdíl od současné islandštiny nebyly ve staroseverštině mentální a fyzický význam disparátní a že v právě v jejich propojení tkví to nejzajímavější. Postupně byl v některých kontextech

<sup>78</sup> Např. Tolley, *Shamanism*, s. 193

<sup>79</sup> *Heliand* užívá pro anděla přicházejícího z nebe „v péřové podobě“.

<sup>80</sup> Hyllested, *Word Exchange*, s. 101

<sup>81</sup> např. Cleasby - Vigfússon, *Dictionary*, s. 236; de Vries, *Etymologisches Wörterbuch*, s. 208

<sup>82</sup> Hyllested, *Word Exchange*, s. 101 a osobní komunikace.

<sup>83</sup> Hasenfratz, *Seelenvorstellungen*, s. 23

<sup>84</sup> Tolley, *Shamanism*, s. 195

<sup>85</sup> Tolley, *Shamanism*, s. 194. Odkazuje na Ságu o Volsunzích, kap. 8, kde se Sigmund a Sinfjötli chovají v náhodně nalezených vlčích kůžích jako vlci.

fyzický aspekt upozaděn, takže slovo znamená spíše vzhled než kůži, v dalších se pak zafixovala určitá z vlastností, takže změnit *ham* znamená změnit náladu či chování.

#### *Kompozita hamingja a líkamr*

Jednotlivá kompozita a jejich významy budeme podrobně analyzovat v místech, kde se vyskytují. Zde zmiňme dvě slova, která kořen *ham-* také obsahují, ale jejichž významy se již v sledované době zafixovaly tak, že spojitost se sémantickým polem kořene *ham-* již zřejmě vnímána nebyla a v této studii se jejich výskyty proto zabývat detailněji nebudeme.

Prvním z nich je *hamingja*<sup>86</sup> - výraz pro určitý aspekt duše, který neumírá s člověkem, ale jako náznak individuální nesmrtnosti přechází na nějakou blízkou osobu. Představovaná bývá někdy v podobě ženy, méně často v podobě zvířete, které je pak vyjádřením vztahu k tomu, kdo *hamingju* právě vnímá. V staroseverských textech<sup>87</sup> se už někdy vyskytuje i ve významu štěstí, který má v moderní islandštině. I v tomto pojmu lze tedy vidět propojení představy tělesné bytosti (žena či zvíře) a pro nás abstraktní představy „štěstí“. Jak se z pojmu *hamr* vyvinul význam štěstí, je dobře pochopitelné z pasáže ze Ságy o lidech z Lososího údolí.<sup>88</sup> Král Harald tam půjčil Olafu Pávovi svou *hamingju*, aby ho doprovázela na cestě na Island – královská *hamingja* (podoba jeho životní síly) má velkou moc a tak přináší štěstí. Situace, že pozitivní hrdina má štěstí, úspěšný král má a potřebuje mít mocnou *hamingju*, je přitom chápána jako přirozená.<sup>89</sup>

Druhé slovo, které je původně kompozitem slova *hamr*, je staroseverské *líkamr*<sup>90</sup> - tělo. Je to novotvar, který se vytvořil v souvislosti s křesťanským myšlením, kdy bylo pro dichotomické uvažování potřeba zavést novotvar pro neoduševněné tělo. V staroseverštině se v rámci skaldské poezie vyskytuje výhradně v poezii křesťanské, nejstarší báseň s tímto kompozitem je přitom datována rokem 1180,<sup>91</sup> a i všech 139 výskytů v prozaických textech je z křesťanské literatury (převážně homilie) a z překladových kontinentálních ság. V původních žánrech (ságy o Island'anech, královské a o dávnověku) není ani jednou. Jelikož je tedy slovo *líkamr* použito v jasně definovaném, křesťanském kontextu, nemá

---

<sup>86</sup> *Ham* + *gengja*: to, co na sebe bere nějakou podobu, nějaký *ham* (Reier, *Heilkunde*. s. 30; de Vries, *Etymologisches Wörterbuch*, s. 207)

<sup>87</sup> Toto slovo se jen v prozaických textech vyskytuje 140krát.

<sup>88</sup> Reier, *Seelenvorstellungen*, s. 34-35

<sup>89</sup> Štěstí či jeho nedostatek není totiž náhoda, má svůj důvod, např. magie, osud, přečin.

<sup>90</sup> Kompozitum *lík* (tělo, mrtvola) + *hamr* (de Vries, *Etymologisches Wörterbuch*, s. 356). Sthn. *líh-hamo*: vnější podoba těla, mrtvola (Hasenfratz, *Seelenvorstellungen*, s. 23)

<sup>91</sup> [online]. [cit. 2018-5-13]. Dostupné z: <http://skaldic.abdn.ac.uk/m.php?p=verse&i=2640>. Gamli kanóki, *Harmsól*.

v této studii smysl jeho významové pole zkoumat, ale sám fakt, že pro vytvoření slova pro tělo bylo třeba složeniny *lik-hamr*, „podoba těla“, může naznačit, že *hamr* sám jako výraz pro čistě fyzický aspekt, který by dokázal vyjádřit vnější tvar těla, nepostačil. V rámci germánských jazyků je takové kompozitum dochováno už v gótsčině,<sup>92</sup> kde je používáno v gótském překladu bible jako výraz pro řecké *sóma* či *sarx*. Tento novotvar se tedy vyskytl vždy ve stádiu, kdy bylo potřeba najít označení pro tělo nahlížené z vnější perspektivy, přičemž myšlení elity i jazyk byly u Gótů křesťanstvím ovlivněny více než představy staroseverské literatury o osm století později. Podobně byl opakovaně vytvořen novotvar pro netělesnou duši – *sál*, přejatý do staroseverštiny zřejmě přes starou angličtinu.<sup>93</sup> Již v gótském překladu bible ze 4. století je používáno *saiwala* jako ekvivalent pro řecké *anima* a tak můžeme opět říci, že germánský kořen *saiwalō*<sup>94</sup> pro duši nastupuje vždy ve chvíli, kdy je třeba vyjádřit kontrast pomíjivého těla a nesmrtelné duše. V žádném germánském jazyce není doložen z pohanských dob.<sup>95</sup>

#### *Interpretační dilemata*

O představách spojených s kořenem *ham-* žádná monografie ani samostatný článek neexistuje, v rámci některých studií se však významové pole slova *hamr* v sekundární literatuře interpretuje. Slova obsahující tento kořen nejsou totiž co do frekvence v staroseverské literatuře častá, ale vyskytují se v kontextu jevů, které jsou pro staroseverské uvažování zajímavé a specifické. Pojmem *hamr* se tak zabývají badatelé, kteří zkoumají představy duše u Germánů, severskou magii či severské válečníky ve stavu extáze, protože i stav bojového šílenství bývá označován jako proměna *hamu*.

Zmiňme pro ilustraci, jak rozdílně představy spojené se slovem *hamr* a jeho kompozity badatelé interpretují a na jaké problémy narážejí. Diskuze často probíhá v kontextu dalších pojmů, které určité aspekty duše vyjadřují. Herbert Reier v rámci své kategorizace staroseverských termínů pro duši dává *hamr* do kategorie magických představ<sup>96</sup> a říká, že vyjadřuje tělesně představenou magickou duši.<sup>97</sup> Je to podle něj vnější forma těla, hlavně

---

<sup>92</sup> *lichun-hamo* (Hasenfratz, *Seelenvorstellungen*, s. 23)

<sup>93</sup> Starý, *Duše*, s. 121

<sup>94</sup> Etymologicky lze tento výraz vysvětlit jako „síla pocházející z moře“ (Hasenfratz, *Seelenvorstellungen*, s. 29), když badatelé se v této oblasti neshodují.

<sup>95</sup> Starý, *Duše*, s. 122

<sup>96</sup> Na rozdíl od *ffqr* (život) a *qnd* (dech), které označuje jako předmagické, a *hugr* (mysl), která je podle něj heroickou duší (Reier, *Seelenvorstellungen*, s. 106)

<sup>97</sup> Svou představu ilustruje příkladem ze Ságy o Oddu Arngeirssonovi, kde větší sílu *hamu* (*hamrammr*) člověk dostane tak, že zabije a sní medvěda, má pak i jeho vlastnosti (Reier, *Seelenvorstellungen*, s. 34).

zvířecího (kůže, peří, kožešina), ale zároveň životní síla, která je s tím tvarem spojena. Reichborn-Kjennerud zas oproti tomu tvrdí, že „*hamr* jakožto typ duše se od *mysli* (*hugr*) odlišoval jen malou významovou nuancí, ale jinak byly vlastně tyto výrazy synonymní.“<sup>98</sup>

Tyto rozdíly mezi badateli v otázce, co vlastně *hamr* představuje, vyvstanou nejvíce při interpretaci situací, kdy v staroseverské literatuře dochází k bifurkaci: tedy kdy tělo zůstává na jednom místě, zatímco vědomí putuje ve změněné podlodbě jinde, což je často označeno kompozitem *hamfȝor* – cestování či rozhýbávání *hamu*. Jedna z možných interpretací je, že *hamr* představuje označení pro více či méně materializovanou duši, která v určitých případech mohla opustit tělo a jednat samostatně, a že je – stejně jako *hugr* – konkrétně myšlenou volnou duší (*Freiseele*).<sup>99</sup> Tato volná duše pak může z podoby člověka do podoby zvířete přecházet a zajišťuje i nezměnnou identitu v různých tělech. Z pohledu jiných badatelů je ale naopak *hamr* třeba chápat jako formu či tvar.<sup>100</sup> To, co se v kompozitu *hamfȝor* mění, neboli rozhýbává, je pak v této interpretaci protagonistovo vzezření. Protagonista je jednou v *hamu* člověka, jindy zas v *hamu* zvířete.

Jak je z tohoto příkladu vidět, interpretace jednotlivých výrazů a jevů mohou být diametrálně odlišné a podrobné zkoumání co nejširšího kontextu je u takto komplexních představ nutné. Přitom je třeba vzít v úvahu, že v staroseverské literatuře jsou zastoupeny různě staré vrstvy z doby orální existence příběhů, ale je i zásadně ovlivněna dobou, kdy byla zapisována. Evropa byla kolem roku 1200 fascinována změnou: objevovaly se sbírky zázraků, příběhy o vlkodlacích a nové teorie o podstatě tělesné změny a zázraků, které se snažily ukázat identitu a časoprostorovou kontinuitu věcí. Místo metamorfózy, kterou zakázal už *Canon episcopi*<sup>101</sup> roku 900, byla na kontinentě běžná představa změny jakožto hybridizace, jež nemá časový, ale vizuální a prostorový aspekt, a při níž protichůdné kategorie koexistují.<sup>102</sup> Ve 12. století byla v kontinentální Evropě představa fyzické proměny fascinující a teologicky nemožná.<sup>103</sup>

---

<sup>98</sup> Reichborn-Kjennerud, *Trolldomsmedisin* I, s. 38. S tímto výrokem by dalo zásadně polemizovat argumentem, že mysl je lidským duchem v okamžiku jeho aktivity a aktivně k člověku promlouvá, což od *hamu* čekat nemůžeme.

<sup>99</sup> Strömbäck, *Sejd*, s. 173. Blíží se tak výše zmíněné interpretaci Reichborna-Kjenneruda.

<sup>100</sup> Např. Tolley, *Shamanism*, s., 198

<sup>101</sup> Regino z Prümü, viz Bynum, *Metamorphosis*, s. 41

<sup>102</sup> Bynum, *Metamorphosis*, s. 28-30

<sup>103</sup> Teologové od Augustina po Tomáše Akvinského ji odmítali s tím, že možnost fyzické transformace přináležejí jen Bohu.

Vlivy kontinentální literatury na staroseverskou jsou nepopiratelné a budeme na ně průběžně poukazovat, uvidíme však, že v otázce změny podoby se staroseverské texty i významně odlišují. Například členění proměn na metamorfózu a metempsychózu, které Bynum u kontinentálních příběhů používá, je podle mého názoru v staroseverské literatuře zavádějící, násilné, ne-li nemožné. Předpokládá totiž existenci konceptů duše a těla, které v mnoha studovaných příbězích nenacházíme. V staroseverské literatuře je změnou *hamu* však spíše nazvána situace, v níž jsou normální lidské vlastnosti překročeny a vykonán nějaký neobvyklý čin, neboť tělo, bytost má svá nepřekročitelná omezení, a pokud se nějaký čin vyskytne za těmito hranicemi, je třeba k němu přiřadit jinou bytost, jiné tělo.<sup>104</sup>

Příběhy o proměně podoby, které se ve všech kulturách odedávna vyprávějí, testují hranice světa. Lze z nich vyčíst, jaká je v dané kultuře spjitost vnitřního a vnějšího. Z toho, jak změna pochopena, tedy zda se něco mění a něco zůstává, můžeme usuzovat na pojetí identity. Kořen *ham-* je tedy markerem něčeho neobvyklého, který ukazuje na zacházení s hranicemi lidské bytosti, a můžeme jej předběžně chápat jako získanou podobu, odlišnou od podoby každodenní, která v sobě zahrnuje i určitou specifickou schopnost.<sup>105</sup> Analýza výskytů kořene *ham-* podle tematických skupin nám pomůže tento prvotní nástin jeho sémantického pole rozpracovat.

### 2.2.2 Létající zvířata

Změna *hamu* může být chápána jako vybočení z normality a v této kapitole se budeme zabývat překročením běžné lidské situace jedním konkrétním směrem – letem. Protagonisté takovýchto příběhů nebývají obyčejní lidé. V ptáka se proměňují především obři, neboť Staroseveřané si je zřejmě s létáním spojovali, a někdy bozi. Proto pochází většina citátů z literatury, která se vztahuje k mytologii. Specifickou podskupinou výskytů tvoří příběhy o létání polomytického kováře *Vǫlunda*,<sup>106</sup> které kolovaly po Evropě a na Sever se dostaly znovu s překlady kontinentální literatury. Dalšími protagonisty proměn v souvislosti s létáním jsou čarodějnice v lživých ságách.

Účelem proměny v ptáka bývá překonat určitou vzdálenost, respektive dostat se rychle na určené místo. Možná než o vzdálenost však jde o překonání zásadní hranice, k jejímuž

---

<sup>104</sup> Bödl, *Eigi einhamr*, s. 109

<sup>105</sup> Tolley, *Shamanism*, s. 198

<sup>106</sup> Příběh Daedala, který použil vosková křídla, aby unikl z krétského labyrintu, vypráví Ovidius v *Metamorfózách*. Podle některých badatelů je příběh o *Vǫlundovi* tímto vzorem ovlivněn (Ruggerini, *Tales*, s. 204). Islandské slovo pro labyrint je *Vǫlundarhús*, *Vǫlundův dům*.

přechodu se protagonista musí změnit, protože cíl leží mimo dosah jeho aktuálních schopností. V mytologickém kontextu totiž často leží cíl v jiném světě než v tom, kde se protagonista právě nachází: cesty probíhají nejčastěji mezi světem obrů a světem bohů. Smysl této komunikace může být z poststrukturalistického hlediska vnímán jednak jako inspirace a obohacování božského řádu obřím chaosem, z něž vyrůstá a bez kterého by ustrnul a ztratil kořeny (např. když Óðin letí pro medovinu básnictví), jednak opačným směrem jako přinášení výtvarků řádu do chaotického prostoru, kde vzniknout nemohou (např. obři kradou jablka mládí).<sup>107</sup> Méně často proměna v ptáka umožňuje přechod mezi světem bohů a světem lidí, kdy jde o zprostředkování informace či daru od boha. V příbězích o lidech pak jde o prosté překonání velké vzdálenosti či - jako v případě Vǫlundar/Velenta - o útěk z bezvýchodné situace.

Proměny různých bytostí do ptačí podoby<sup>108</sup> jsou v staroseverské literatuře výrazné, byť frekvenčně nejsou v rámci všech typů změn *hamu* nejčastější. Zaměřme se však na ně z hlediska těla samého. Naším cílem bude utřídit výskyty kompozit slova *hamr*, kde druhá komponenta souvisí s létáním, na ose: kompletní proměna protagonisty – změna jen fyzického či psychického aspektu.

Nejprve zmíníme výskyty, kde není vidět rozdíl mezi vnějškem a vnitřkem, kde *hamr* neznamena mechanismus či věc dané bytosti vnější, ale je to jedna z jejích přirozeností a podoba (*hamr*) tak s danou bytostí zásadně souvisí. Takto lze chápat orlí podobu (*arnar ham*) obra Hræsvelga, který je podle Písně o Vaftrúðnim /3/ původcem větru. V této podobě sedí na konci světa a jediné, co na proměnu v této situaci ukazuje, je dichotomie obr-orel: není to tedy jen tak nějaký obyčejný orel, je třeba říct, že je to „obr v orlí podobě.“ Lze předpokládat, že obr jako *motor immobilis*, od něhož pochází vítr v atmosféře, si žádné peří nenavléká, ptačí podoba je jeho mocností. Na rozdíl od většiny bytostí v této kapitole nikam neletí, ptačí podoba mu umožňuje rozhybat nikoli sebe, ale okolní prostor, vzduch.

V skaldské básni Þjóðólfa z Hvinu Podzim /9/ už obr Þjazi letí „v starém orlím kabátě“ (*í gemlis ham gǫmlum*) k Ásům. North překládá adjektivum *gamall* (starý),<sup>109</sup> které se v daném verši pojí ke slovu *hamr*, jako obnošený.<sup>110</sup> Ruggerini se ale oproti tomu kloní

---

<sup>107</sup> Např. Steinsland, „*The Late Iron Age*“, s. 145-146.

<sup>108</sup> V této oblasti najdeme nejvíce konkrétních druhových jmen.

<sup>109</sup> Adjektivum *gamall* přitom de Boor ukazuje jako pro obry typické, je s nimi asociováno často, stejně jako *máttugr* (mocný), *ámáttugr* (všemocný) a *for* (dávny) a *aldinn* (starý) (de Boor, *Religiöse Sprache*, s. 139).

<sup>110</sup> „in a vulture’s worn-out shape“ - v obnošeném supím tvaru (North, *The Haustlǫng*, s. 3)

k vysvětlení, že etymologická figura *gæmlis/gömlum* (orel/starý) zdůrazňuje původnost této orlí podoby, která už od počátku světa k obrům patří, spíše než že by byla stará ve smyslu obnošená.<sup>111</sup> Þjazi pak používá „prastarý“ plášť, což je pro něj - stejně jako pro Hræsvelga - přirozené.<sup>112</sup> *Hamr* je zde specifická vnější i vnitřní podoba, kterou aktér přijme kvůli akci, již mu umožní, totiž létání mezi různými světy. Proměna *hamu* znamená kompletní proměnu těla a s tím spojených vlastností, nejde o peří, plášť či přístroj, které by si jen vzal „na sebe“. Proměna není blíže popsána, dala by se označit jako magická, neboť technické otázky si báseň vůbec neklade. Změnit se takto je pro obra zřejmě snadné: těmto *þursúm*, prastarým mytologickým bytostem, je schopnost létat, resp. vzít na sebe létací *ham*, vlastní.

Ve vysvětlující próze mezi verši další eddické písně, Písni o Helgim, synu Hjörvardovu /6/, se v orla proměňuje jarl Fránmar, aby hlídal královu i svou dceru před nápadníkem a cizími vojsky. Tento výskyt je specifický tím, že protagonista nikam neletí. Proč se proměnil zrovna do orla, se můžeme domýšlet z toho, že dům, kde jarl dívky hlídá, je na nepřístupném místě, kam se těžko jinak dostává. Orel má z výšky také přehled nad vším děním. Je také zmíněno, že používá k ochraně dívek kouzla (*fjölkyngi*). Proměna je popsána slovesem *hamazt*, které budeme hojně potkávat v další kapitole, kde znamená spíše „dostat se do stavu zuřivosti.“ Zde však označuje fyzickou proměnu do podoby orla (*i arnar líki*). Každopádně je jasné, že jarl je s ptákem totožný - umře tím, že Atli zabije orla.

V následujících výskytech už toto ztotožnění bytosti s její podobou mizí. Vidíme náznaky toho, že *hamr* je již něco, co lze od dané bytosti odlišit, povrch, který je k ní přidán. Postupujeme tedy na naší zvolené ose dál od kompletní proměny, neboť níže už můžeme do určité míry vnímat dvě odlišné roviny: podstatu, co zůstává, a vzhled, co se mění.

Rozlišení na vnějšek a vnitřek vidíme v díle Snorriho Sturlusona, který v Eddě používá motiv ptačí podoby často. V Gylfiho oblouzení /15/ převypravuje výše rozebrané vysvětlení o původu větru z Písně o Vafrúðnim /3/. Obr zde orlí podobu „má“, jiné sloveso zde není, a jediný rozdíl od Starší Eddy je Snorriho potřeba nám dovysvětlit, že k tvorbě

---

<sup>111</sup> Ruggerini, *Tales*, s. 218.

<sup>112</sup> Naproti tomu Loki je později v básni (strofa 12) označen jako „umocněný o jestřábí povrch“ - *hauks bjalfa aukinn* (SKP 3, s. 431). Do podoby ptáka se zřejmě přeměnil jen provizorně nebo částečně (Ruggerini, *Tales*, s. 210).

větru musí obr vzlétnout. To již ukazuje na to, že Snorri přemýšlí o mechanismu, řeší technické detaily, jimiž se mytologická píseň vůbec nezabývala.

Ptačí *hamr* je u Snorriho spojen s létáním pokaždé. V Jazyku básnickém /16/ odnáší již u Þjóðólfa /9/ zmíněný obr Þjazi v orlí podobě bohyni Iðunn ze světa bohů do světa obrů. Když si Loki pro Iðunn přiletí v sokolí podobě (kterou budeme analyzovat níže), snaží se ho Þjazi dostihnout a vezme na sebe orlí podobu (*tekr arnar ham*) /17/. Zde už je sloveso aktivity - vzít (*taka*), které nicméně neukazuje k žádné složité transformaci. Bohové pak rozdělají velký oheň, který způsobí, že Þjazimu chytne peří. Tím jeho let skončí a bohové ho ubijí. Tento detail je pro nás důležitý při mapování toho, co ptačí podoba vlastně u Snorriho znamená. Þjazi totiž nezemře na popáleniny, jak by se stalo, kdyby byl v orla skutečně proměněn, ale spálí se mu peří, jako by to byly šaty, a bohové ho ubijí v podobě obra uvnitř Ásgarðu. Přestože Snorri tedy vychází z tradice, kde obři mají schopnost podobu ptáků nabývat, tak je vidět jeho racionalizace v tom, jak dovysvětluje mechanismus obrova zabití a spálení peří – které je tím pádem jen něčím vnějším, nasazeným na „skutečnou“, obří podobu.

Mají-li obři schopnost snadno nabývat ptačí podobu, u bohů to neplatí. Ani Loki, přestože je původem ze světa obrů, schopnost vzít na sebe podobu ptáka sám nemá a musí si při záchraně bohyně Iðunn vypůjčit sokolí podobu (*valshamr*) od bohyně Freyji /19/.<sup>113</sup> Jak si tento sokolí *hamr* u Snorriho představit? Jeden z opisů pro Freyju je podle Snorriho i královna sokolí podoby /20/: je královnou v tom smyslu, že touto schopností disponuje a také ji půjčuje.<sup>114</sup> Loki si sokolí podobu vypůjčuje nejen ve výše zmíněné situaci nejvyšší nouze, ale je schopen si i vyletět za zábavou, s Frigginým sokolím rouchem (*með valsham Friggjar*) /19/. Konstrukce s předložkou *með* (s) ukazuje, že jde o prostředek k létání. Fakt, že je jeho transformace je jen částečná a i v ptačí podobě zůstává vnitřek původní, je vidět také v tom, že obr podle Lokiho oči pozná, že není pták. Nicméně v kontextu dalších textů je třeba zdůraznit, že zřejmě jako pták vypadá, když ho není poznat na první pohled, nemá tedy jen navlečený nějaký aparát z peří, jaký uvidíme v pozdějších výskytech. I v předchozím případě musel Loki jako pták vypadat, protože Iðun proměnil v oříšek a

---

<sup>113</sup> Snorri, zřejmě inspirován níže zmíněnou Písní o Þrymvi /3/, tak nahrazuje výše zmíněný Þjóðólfov popis, kde Loki letěl „umocněný o jestřábí povrch“ (Podzim, strofa 12, viz SKP 3, s. 431). Létání mu tedy ani tam nebylo vlastní, musel si tuto schopnost opatřit jinde, i když o Freyji se zde nemluví.

<sup>114</sup> Podle Ruggerini patří létání k činnostem Vanů, které jsou pro Ásy tabu, a souvisí se *seiðem*, který se Óðin naučil právě od Freyji. Freyja chce sokolí *hamr* vždy vrátit, což je závažící v kontextu toho, že jiné věci Vanové dávají zdarma – Ruggerini v tom vidí tabu opatření pro extatické, žádoucí, ale nebezpečné stavy, kdy je možné létat, přičemž tato restrikce platí i pro Ásy (Ruggerini, *Tales*, s. 207).



v drápech přenesl zpět k Ásum /15/. Vypůjčení sokolí podoby je tedy i zde (stejně jako jinde u Snorriho) třeba chápat jako proměnu nekompletní, neboť lze rozlišit (např. podle očí) mezi vnitřkem a vnějškem protagonisty, ale stále se jedná o proměnu celkovou, při níž se mění tělo i vlastnosti.

Podobně se u Snorriho mění i nejvyšší bůh, jehož doménou je mimo jiné magie. O jeho konkrétní proměně v ptáka se vypráví v Eddě v příhodě, kdy Óðin krade obrově dceři medovinu básnictví /18/. Nejdřív, když je třeba se k obryni dostat, se promění v hada (*brásk í orms líki*), při útěku se promění do orlí podoby (*brásk í arnarham*).<sup>115</sup> Protože žádný zásadní rozdíl mezi oběma proměnami není vidět, *hamr* je zde tedy zřejmě ekvivalentem výrazu *líki* – vzhled. Obr, který Óðina pronásleduje, na sebe také vezme orlí podobu (*tók hann sér arnarham*). Rozdílná slovesa mohou ukazovat různý způsob proměny. *Taka sér* je jednodušší, pro obry zřejmě běžný způsob, jak si prostě na sebe ptačí podobu vzít, který nevyžaduje žádné technické upřesnění. *Bregða sér*<sup>116</sup> ukazuje na použití magie, *seiðu*, tj. na méně legitimní, transgresivní přeměnu, která vyžaduje určitou *techné*. Óðin v příhodě také vystupuje pod pseudonymem Bolverk (působící zlo) a další použití tohoto slovesa jsou u Snorriho vázána na negativní numinózní bytosti.<sup>117</sup>

Stejné sloveso, ale s jinou vazbou (*bregða á sig*), je použito v Sáze o Völsungách /56/. Óðin požádá dceru obra, valkýru, aby donesla králi jablko plodnosti. Ona na sebe vezme podobu vrány<sup>118</sup> (*brá á sig krákuham*) a odletí tam, kde je král, tedy ze světa bohů do světa lidí.<sup>119</sup> Völsunga, zplozeného pomocí tohoto jablka, si pak tato obryně vezme za muže.<sup>120</sup> Vidíme opět motiv dcery obra jako někoho, kdo létá mezi světy, i když zde je už potřeba způsob proměny pomocí slovesa technicky specifikovat.

---

<sup>115</sup> Faulkes, *Skaldskáparmál*, s. 4

<sup>116</sup> *bregða e-m í* (nebo *b. á sik*) *e-s líki* – kouzlem proměnit někoho do jiné podoby (Cleasby - Vigfússon, *Dictionary*, s. 78)

<sup>117</sup> Ruggerini (*Tales*, s. 206) upozorňuje, že obrat *bregða e-m (sér) í ...líki e-s* je v Gylfiho oblouzení použit třikrát: dvakrát o Lokim - *brá sér í konu líki*, aby v podobě ženy vyzvěděl, co zničí Baldra (Faulkes, *Prologue and Gylfaginning*, s. 45); *brá sér í laxlíki* - kdy je jako losos skrývá se před pomstou bohů, (Faulkes, *Prologue and Gylfaginning*, s. 48) - a jednou o jeho synovi, kterého Asové proměnili do vlka (*brugðu Aesir Vála í vargs líki* (Faulkes, *Prologue and Gylfaginning*, s. 49). V Jazyku básnickém je tak popsána proměna Fáfniho v draka (Faulkes, *Skaldskáparmál*, I., s. 46).

<sup>118</sup> Motiv je zřejmě pozdní, založen na motivu Óðinových havranů. Ve starších zdrojích valkýry nelétají, typicky jezdí na koních.

<sup>119</sup> Motiv je v souladu se středověkým islandským dějepiscetvím zdůrazňujícím božský původ zakladatelů královských rodů, zde rod Völsungů z Óðina.

<sup>120</sup> I v analýze další zvířecích motivů se ukáže, že ságy o dávnověku ukazují podobnou představu proměny, jakou nacházíme u Snorriho.

Od různých stupňů intermediární situace, kdy se sice proměňuje reálně celé tělo, ale zůstávají určité náznaky původní identity, se přesuneme k situacím, kdy *hamr* znamená nejspíše jakýsi plášť či roucho z peří. V eddické Písni o Þrymvi /3/ si Loki půjčuje péřovou podobu (*fjaðrhamr*) od Freyji, aby doletěl do světa obrů a zjistil, kde je Þórovo kladivo. Slovo je použito v básni třikrát, nejprve při zmínce o vypůjčení, pak dvakrát při líčení Lokiho letu ze světa Ásů do světa obrů a zpět. Je zdůrazněn transport mezi světy a také zvuk, který přitom *fjaðrhamr* vydává (*dundi*) a který ukazuje, že je v líčení vnímán materiální povrch, fyzikální aspekt skutečnosti. To, že zřejmě nejde o magickou transformaci ani o Lokiho přirozenou schopnost, ukazuje i obecnina péřová podoba (*fjaðrhamr*): nejde o žádného konkrétního ptáka, nebylo by tedy ani do čeho transformovat. Ruggerini<sup>121</sup> uvádí použití tohoto obecného jména dokonce jako znak nepůvodnosti básně, resp. vliv Anglie. Odráží podle ní vývoj představy o mytologických letech, který v této pozdní fázi vyžaduje jen nošení pláště z peří, nikoli magickou transformaci v ptáka. Kromě této básně se slovo *fjaðrhamr* objevuje jen v próze z 13. století založené na latinských vzorech (viz níže).<sup>122</sup>

O stáří této humorné mytologické písně se vedou mezi badateli dlouholeté vášnivé spory. Písni o Þrymvi byla často označovaná za jednu z nejmladších mytologických písní Eddy, ať už kvůli humornému tónu, nebo kvůli tomu, že ji Snorri ve své Eddě necituje či kvůli dalším detailům.<sup>123</sup> Není zde prostor se do této debaty pouštět, můžeme jen z námi sledovaného hlediska uzavřít, že *hamr* je zde kvůli zmínění zvuků, jež vydává, a především kvůli obecnosti podstatného jména v daném kompozitu nejspíše mechanickým aparátem.

Jako konkrétní plášť z peří musíme *hamr* chápat zřejmě i v další eddické básni, Brynhildina cesta do podsvětí /8/, která bývá také často řazena mezi písně nejmladší. Brynhild říká, že král ukradl pláště (*hamir*) jejích sedmi sester i její a dal je pod dub. Nic dalšího se z básně nedozvídáme. *Hamr* tedy je zřejmě jakýsi plášť z peří, schovaný na konkrétním místě, ne podoba spojená s vlastnostmi.

Situace, kdy dívka odloží plášť z peří, se vyskytuje i v Písni o Vǫlundovi /5/. Kompozitum *álftarhamir* (labutí podoby) najdeme v prozaickém úvodu k básni.<sup>124</sup> Tři dívky v podobě labutí přilétají z jihu, a jakmile přistanou na zemi, vezmou na sebe lidskou podobu a

<sup>121</sup> Ruggerini, *Tales*, s. 214

<sup>122</sup> Jako překlad staroanglického *fedarhama* interpretuje tento výraz také von See (*Kommentar* 2, s. 522).

<sup>123</sup> Někteří badatelé pak tvrdí, že byla zkomponována až v 13. století (de Vries, *Etymologisches Wörterbuch*, s.3). Hallberg (Hallberg, *Om Þrymskviða*) dokonce, že ji Snorri složil (viz von See, *Kommentar*, 2, s. 515).

<sup>124</sup> Komentátory je tento úvod k písni často uváděn jako pozdní (Ruggerini, *Tales*, s. 214).

*álftarhamir* nechají na zemi. Vǫlund a jeho bratři tyto dívky (z nichž jedna se jmenuje Svanhvít, „bílá jako labuť“) najdou a vezmou si je domů. Motiv labutích dívek se hojně objevuje v evropském folklóru, oproti verzi v Evropě rozšířené jim ale na starém Severu muži peří nekradou a dívky si v básni muže aktivně samy vyvolí.<sup>125</sup>

Shrňme tedy způsoby proměny v Písni o Vǫlundovi: podle prozaického úvodu je *hamr* svléknutelný povrch těla, jakýsi plášť, který zůstane pak ležet vedle dívek. V básni samotné (jež je velmi pravděpodobně starší než úvod) takové detaily nejsou a slovo *hamr* ani nic konkrétního o podobě dívek neříká. V první strofě je však zmíněn jejich let na jih skrz les a v druhé labutí peří (*svanfjaðrar*). V třetí strofě, když se vracejí zpět, není zmíněno jakým způsobem, jen prostě odspěchaly (*fýstuz*).<sup>126</sup> Ani o hlavním protagonistovi, polomytickém kováři Vǫlundovi, se nedozvíme, zda se poté, co mu král přeřezal šlachy, zvedl do vzduchu (*hófz á lofti*)<sup>127</sup> pomocí přístroje či magickou proměnou.<sup>128</sup> Proměna bytostí (labutích dívek i kováře) je tedy ve verších asi představena méně mechanicky a podobně jako ve většině eddických písní se ignorují její technické detaily.

V pozdějších variantách příběhu o létajícím kováři však praktické informace dominují. Sága o Þiðrikovi z Bernu /82/ obsahuje generický pojem *fjaðrhamr* (plášť z peří), nám známý z Písně o Þrymovi /3/, a navíc explicitně vysvětluje, jak vznikl: sesbíráním peří z mnoha druhů ptáků. V té souvislosti se používá i novotvar *flygil*, pocházející pravděpodobně z středodolnoněmeckého *vlogel* (křídla).<sup>129</sup> Takto technické pojetí letu je v staroseverské literatuře unikátní a lze jej připsat vlivu předlohy, neboť dokladů, že Sága o Þiðrikovi byla zpracována přímo podle dolnoněmecké básně, je dostatek.<sup>130</sup> Hrdina Velent je - na rozdíl od tragického, izolovaného eddického Vǫlunda - typický hrdina

---

<sup>125</sup> To mohlo působit zvláště a vést autora prozaického úvodu k tomu, že je označí za valkýry (Ruggerini, *Tales*, s. 214)

<sup>126</sup> Eddukvæði I, s. 428

<sup>127</sup> st. 28, Eddukvæði I, s. 435

<sup>128</sup> Ruggerini (*Tales*, s. 216) argumentuje, že pro Vǫlundovu schopnost magickou by svědčila jeho označení jako spojený s álfy: *álfa ljóði* 11,3 (Eddukvæði I, s. 431) či *vísi álfa*, 14,4 (Eddukvæði I, s. 431) + 32,2 (Eddukvæði I, s. 435) či Bǫlviðúv prsten, který dostal k opravě a který předtím patřil labutí ženě.

<sup>129</sup> Převažuje názor, že Sága o Þiðrikovi z Bernu byla napsána v Norsku kolem 1250 za vlády Hákona IV., který podporoval na svém dvoře cizí literaturu. Bergen byl v té době díky hanzovním stykům velmi ovlivněn německou kulturou. Sága každopádně obsahuje látku, která je zachycena i v Písni o Nibelunzích (ta byla zapsána cca o 50 let dříve) a která vychází ze staré germánské hrdinské látky (Haymes, *The Saga of Thidrek*, s. xxvii).

<sup>130</sup> To, že zdrojem ságy byla zřejmě dolnoněmecká báseň, je vidět z lexikální stránky a autor ságy sám uvádí, že takto vyprávějí příběh v Sasku- tj. v dnešním dolním Sasku v okolí Brém a Münsteru (Haymes, *The Saga of Thidrek*, s. xxviii).

*páttu*,<sup>131</sup> z mladého nevýznamného muže se pomocí lsti a své šikovnosti stane uznávaným členem společnosti.<sup>132</sup> Rozdíl je i v pojetí letu ze zajetí: Vǫlund se prostě zvedl do vzduchu, Velent si z pírek slepí přístroj, který pak i půjčí bratrovi.<sup>133</sup>

Slovo *hamr* je pro přejatou představu křídel, které si lze přivázat, použito i ve dvou překladech kontinentálních děl. V následujících dvou ságách je *fjaðrhamr* překladem latinského slova *pennae*. V Sáze o Alexandrovi /83/ si Sompnus tento plášť z peří připevní na sebe a pak odletí svou cestou. V kontextu našeho zkoumání je zajímavé, jak se autor tohoto severského překladu Alexandreidy Waltera z Châtillonu, biskup Brand Jónsson, na tomto i následujícím místě odchyluje od originálu, kde žádnou zmínku o připevňování pláště nenajdeme.<sup>134</sup> Středověké překlady byly adaptacemi látky pro místní čtenáře a zde je vidět, že opat byl ovlivněn staroseverskými příběhy o Vǫlundovi.<sup>135</sup> Na jiném místě /84/ dokonce Proditii nahrazuje Velentem,<sup>136</sup> který si v staroseverské verzi nasadí *fjaðrhamr*, z něž mu kane jed.

Také Sága o Bretoncích /85/, volný překlad kroniky Geoffreyho z Monmouthu Dějiny britských králů, ukazuje vnější představu létajícího mechanismu. Král Bláduð si jakási křídla (*fjaðrham- pennae*) nechal vyrobit, aby viděl, co se v jeho zemi děje. Výrobek se posléze rozbil, což mělo za následek králův pád z výšky dolů. Zde má *hamr* jednoznačně význam přístroje, od významu podoby značně vzdálený. Proto také již neprobíhá změna podoby těla protagonisty, pouze si připne přístroj, který potřebuje k dosažení cíle. Vlastnost, kterou tím nabyde (zde schopnost létat), s jeho podstatou nikterak nesouvisí.

Od příběhů o létajícím aparátu se přesuňme k epizodám o čarodějkách, které se létáním přemisťují po světě. Přestože z hlediska dnešní zoologie bychom draky mezi ptáky možná nezařadili, v kontextu staroseverských proměn podob mezi ně rozhodně patří. Proměna v draka totiž umožňuje protagonistovi především let. Dračí podobu (*dreka ham*) si bere Sáze o Valdimarovi /70/, synovi saského krále, zlá královna, která se rozletí po všech zemích a páchá tam zlo. Je to podoba negativní, která souvisí s magií (*trolldómr*), jelikož

---

<sup>131</sup> *Páttir*- dějově uzavřená část ság, která vypráví příběh o Island'anovi na cestách.

<sup>132</sup> Ruggerini, *Tales*, s. 218

<sup>133</sup> Vliv cizího zdroje je vidět i v tom, že *fjaðrhamr* vypadá, jako by byl z gryfa či z pštrose: slova *grípr*, *gambr* a *strvz* jsou ve staroseverštině jednoznačně přejaté (Ruggerini, *Tales*, s. 219).

<sup>134</sup> Spánek... se zvedl do vzduchu máváním mokrých křídel „*Sompnus...excutiens madidas libravit in aere pennas*“ (Walter of Chatillon, *Alexandreis IV*, s. 94)

<sup>135</sup> Ruggerini, *Tales*, s. 226

<sup>136</sup> Proditio ... se /tam/ dostala vzduchem křídly „*Proditio ... per aera pennis/vecta*“ (Walter of Chatillon, *Alexandreis X*, s. 227)

kromě schopnosti přemístit se má drak i schopnost škodit. *Hamr* je zde asi kůže, protože v dané větě se vyskytuje neurčitý člen a sloveso vlastnění („Měla jednu dračí kůži“).<sup>137</sup>

Podobnou představu najdeme zřejmě i za podobou gryfa (*gammshamr*), již na sebe v téže sáze /71/ bere Nigra, která draka porazí. Bere si gryfí podobu na sebe dvakrát a sloveso vstoupit do (*fara í*) ukazuje spíše na *hamr* jako na oblek sloužící k letu než na skutečnou transformaci.

Takovou představu nejjasněji ukazuje poslední ze ság s motivem čarodějky používající plášť k létání, Sága o Gibbonovi /73/. Matka mouřenínského krále Obscura se měnila do různých zvířecích podob. Jednou přiletěla v podobě orla (*í arnar ham*) a rozsápala krále svými krvavými drápy. Hlavní hrdina ságy však situaci nenechá jen tak a vezme Obscurin plášť (*hamr*) a nechá ho spálit na ohni.

Všechny tyto tři příklady se vyskytují v ságách lživých, které sice nejsou překlady kontinentálních děl, ale z představ v nich líčených vycházejí.<sup>138</sup> V obou těchto žánrech<sup>139</sup> tedy dochází pod vlivem kontinentálních představ k tomu, že je termín *hamr* používán jako povrch těla, který lze nandat a sundat, či dokonce spálit, aniž by se s protagonistou něco stalo. Podoba tu tedy o jeho podstatě vůbec nevyovídá a nacházíme se na konci naší pomyslné osy, kdy je změna podoby jen změnou fyzickou, a to jen navlečením povrchu.

Zkoumání kontextů, v nichž se vyskytuje kořen *ham-* ve spojení s ptačí podobou, můžeme zakončit příkladem, kde označuje čistě jen peří: ve sbírce zvyklostí a hodnot jednotlivého zboží Búalög /113/ najdeme výraz *alptarhamur* mezi čistě věcným popisem předmětů s jejich hodnotou, a znamená zde velmi prozaicky labutí peří i s kůží. Vnější povrch těla zvířete znamená *hamur* i v moderní islandštině.

Viděli jsme, že mechanická představa o proměně jakožto výměně povrchu těla přišla do staroseverské literatury s cizími vlivy. Při dichotomizaci duše a těla zaujala slova s kořenem *ham-* v kontextu létajících zvířat jen jeden z pólů, a to význam fyzický.

---

<sup>137</sup> Podobná proměna, ale bez užití slova *hamr* je v Sáze o Þiðrikovi, kap. 352-355, kde se čarodějka Ostacia mění v draka použitím *seiðu*. Drak je v bitvě poražen a Ostacia za chvíli na to umírá (Haymes, *The Saga of Thidrek*, s. 303-4). Tolley podotýká, že příběh by mohl být interpretován jako odraz sámské víry v to, že je-li šamanův bojující duch zraněn, utrpí zranění i šaman sám, byť je jeho tělo jinde (Tolley, *Shamanism*, s. 196). Nicméně v sáze nemáme žádný náznak rozdvojení, Ostacia není zmíněna jinde než jako drak (*sem einn flugdreki*) (Haymes, *The Saga of Thidrek*, s. 303).

<sup>138</sup> A to možná ještě více než tyto překladové rytířské ságy, jak uvádí Sävborg při srovnání líčení lásky v těchto dvou žánrech (Sävborg, *Sagan*, s. 201).

<sup>139</sup> Oba žánry se někdy řadí do stejné kategorie *riddarasögur*, rytířských ság, a synonymem lživých ság je pak termín domácí rytířské ságy.

V následující kapitole uvidíme, že u zvířat spojených s bojem dokázal tento kořen pokryt i pól čistě duševní.

### 2.2.3 Medvěd a vlk

#### 2.2.3.1 Proměna v kontextu bojové extáze

Viděli jsme, že proměnit se v ptáka má smysl v situaci, kdy se chce někdo přemístit v prostoru. Další dobře odlišitelná skupina výskytů slova *hamr* se týká specifického stavu, do něž se dle staroseverské literatury byli někteří muži schopni dostat v boji. Zvířata, jejichž typické vlastnosti jsou síla, agresivita a bojovnost a tudíž se pro tento bojovou situaci hodí, jsou medvěd a vlk.<sup>140</sup> Odpovídá to i etymologii dvou hlavních označení pro bojovníky - *berserkir* a *úlfheðnar*.<sup>141</sup> Protože se jedná o velmi specifický a často diskutovaný fenomén, je třeba před rozбором jednotlivých výskytů kořene *ham-* uvést tento kontext podrobněji.

#### *Medvěd a vlk - výrazy a jejich etymologie*

V souvislosti s měněním podoby u berskerků i mágů důležité zvíře medvěd. Indoevropské slovo pro medvěda *\*rksos* v slovanské a germánské jazykové větvi vymizelo, protože tyto národy byly podle Tolleyho v nejužším kontaktu s cirkumpolárními kulturami, kde byl medvěd posvátný a proto tabu. V germánských jazycích byl tento kořen nahrazen slovy odvozenými od hnědé barvy (*bear*, *Bär* atd.).<sup>142</sup> Ve staré angličtině existují dvě varianty slova medvěd: *bera* (běžné označení tohoto zvířete) a *beorn* (získalo význam „válečník“). V staroseverštině se první kořen zachoval je jen v kompozitu *berserkr*, kdežto slovo *bjorn* označovalo medvěda a zároveň bylo běžným mužským jménem. V obou jazycích se tak ukazuje, že přirozenost medvěda byla vnímána jako podobná válečnickově.<sup>143</sup>

Literární evidence tomu odpovídá. V staroseverské literatuře se medvěd objevuje, ale nikoli jako objekt náboženské úcty<sup>144</sup>. je tu spojován převážně s válečníky. Mezi

<sup>140</sup>Na Islandu však ani medvědi, ani vlci nebyli, název tedy musí pocházet z kontinentu - ze severní, střední a východní Evropy, kde byli medvědi a vlci četní (Kaiser, *Krankheit*, s. 293).

<sup>141</sup>Berserk je dnes etymologicky vysvětlován jako „nositel medvědí košile“ od *bera* „medvědice“ či *bersi* „medvěd“ a *serkr* „košile“. Etymologie od slova *berr* „nahý“, kterou použil Snorri v Sáze o Ynglinzích: „Óðinovi muži bojují bez brnění...“ (ÍF XXVI, s. 17), dnes je odmítána (Fritzner, *Ordbok*, s. 49, de Vries, *Etymologisches Wörterbuch*, s. 34 a 471.) *Úlf-heðnar* znamená jednoznačně vlčí kůže.

<sup>142</sup>Tolley, *Shamanism*, s. 564

<sup>143</sup>Tolley, *Shamanism*, s. 566

<sup>144</sup>V Sáze o Finnbogim Silném, kap. 11, je líčen duel hlavního hrdiny s medvědem, který probíhá jako by byl člověk, což může být chápáno jako vliv sámských rituálů, při nichž je medvěd polidšťován, či jako touha personifikovat svého oponenta (ÍF XIV)

germánskými národy obecně nemáme jasnou evidenci pro rituály spojené s medvědem,<sup>145</sup> ty jsou ale běžné v mnoha cirkumpolárních, na lovu založených kulturách, kde je medvěd vnímán jako potomek boha. Nicméně v mnoha dalších kulturách jsou medvědi liminální zvířata: patří do lesa, ale sdílejí mnohé charakteristiky s lidmi (všežravost, schopnost vztyčit se na zadní končetiny a přední tlapou udeřit protivníka, stáhnutý medvěd je fyzicky podobný člověku a má stopy podobné lidským). Medvěd je asociován s bojem muže proti muži, určitou vznešeností a osamoceností. Představa válečníka jako medvěda vychází (kromě již zmíněné síly)<sup>146</sup> zřejmě také z představy o liminalitě tohoto zvířete, která jej typická i pro válečníka (divoký útočník i účastník společenského života).<sup>147</sup>

Naproti tomu druhé zvíře, které v kontextu berserků potkáváme, vlk, bojuje ve smečce, nikoho neušetří a jeho obraz odpovídá rabování bandy vikingů tak, jak je známe ze ság.<sup>148</sup> V mytologickém kontextu vlk představuje destrukci, při ragnarøku pohltí boha Óðina i měsíc.<sup>149</sup> V staroseverštině existují dvě označení pro vlka s různými sémantickými poli: *úlfr* se objevuje často ve vlastních mužských jménech a ukazuje destrukci v pozitivním smyslu slova (válečnickovu sílu), *vargr* nabývá i význam psance<sup>150</sup> a zdůrazňuje tak tu vlčí stránku, která je z hlediska společnosti destruktivní.<sup>151</sup> Vlk patří, na rozdíl od medvěda, čistě do divočiny, žádný liminální rozměr sám o sobě nemá – *úlfheðnar* tedy jsou bojovníci se zdůrazněním tohoto divokého rozměru.

### *Fenomén berserků*

Berskerkové bývají popisováni z různých úhlů pohledu a my se zde soustředíme jen na ty aspekty, které souvisí s jejich proměnou a mohou přispět k našemu zkoumání staroseverských představ o těle. Na tělesný rozměr proměny *hamu* poukazují archeologické doklady toho, že se lidé při určitých rituálech převlékali za zvířata.<sup>152</sup> Patří sem například scény vyryté do kamene z doby bronzové; rituální helmy s rohy a zvířecí

<sup>145</sup> Nicméně medvědí kůže byly užívány při rituálech spojených s mrtvými: byli do nich baleni či na ně pokládáni (Davidson, *Shape-changing*, s. 129).

<sup>146</sup> Ve skandinávské přírodě je medvěd nejnebezpečnější a nejsilnější zvíře.

<sup>147</sup> Tolley, *Shamanism*, s. 580

<sup>148</sup> Davidson Ellis, *Shape-changing*, s. 136

<sup>149</sup> Vědmina píseň, st. 43 a 51 (Eddukvaeði I, s. 305 a 312).

<sup>150</sup> Pojmenování psance jako vlka je rozšířené nejen v germánském prostoru, ale může být vystopováno až za něj. V staroseverštině jsou psanci také označováni jako *skóggangsmen* (lidé odešli do lesa), neboť byli vyhnáni z lidské společnosti do lesů jako vlci (Aðalheiður Guðmundsdóttir, *The Werewolf*, s. 282).

<sup>151</sup> Tolley, *Shamanism*, s. 578

<sup>152</sup> Religionisté na jejich základě dávají fenomén berserků dávají do souvislosti s aspekty kontaktní magie.

kožešinou; vyobrazení na torslundské helmě (6. -7. století): tancující člověk v helmě s dvěma rohy vede člověka ve zvířecím, zřejmě vlčím kostýmu, a dále člověk v smrtelném souboji s dvěma medvědy; dekorace na rohu z Galehusu (cca 400): dva lidé v zvířecích maskách na hlavě stojí proti sobě se zbraněmi; či oseberská tapiserie (cca 850): žena v ptačím kostýmu.<sup>153</sup> Mnohé tyto nálezy lze použít i jako podklad pro svědectví o dlouhé tradici válečných tanců, při nichž se používaly zvířecí masky (převážně vlčí a medvědí) a které zřejmě s termíny *berserkir* a *úlfheðnar* souvisely.<sup>154</sup> Podle Gunnela byly zvířecí masky užívány ve Skandinávii od pozdní doby kamenné do konce doby vikinské v rámci rituálních představení.<sup>155</sup> Zdůrazňuje, že maska ruší pravidla normální komunikace<sup>156</sup> a podle víry různých kultur často obsahuje esenci materiálu, z něhož je vyrobena (dřeva či zvířete). Dodává tak nositeli moc, neboť věří, že na sebe bere její atributy, podobně jako to vnímá královna s korunou a kněz s talárem.<sup>157</sup> Nošení masek dokládají i mnohá vlastní jména.<sup>158</sup>

Historicky se fenomén extatických válečníků dá v rámci germánských kmenů vystopovat do doby vendelské, tedy do 6. století.<sup>159</sup> Existenci zvířecích válečníků, tzv. *Tierkrieger*,<sup>160</sup> dokládá evidence onomastická,<sup>161</sup> výše zmíněné archeologické nálezy a středověká historiografie. Na Severu tato tradice v pohanské době asociovala prvky ódiňské mytologie, družiny válečníků doprovázejících vládce se sakrální pozicí, iniciační rituály a extázi zahrnující necitlivost, kumulaci sil apod.<sup>162</sup>

---

<sup>153</sup> Dva nálezy textilií z Hedeby z 10. století byly nedávno identifikovány jako části zvířecích masek (hlavy ovce a telete či medvěda) a mohly být nošeny s pláštěm při rituálních tancích o svátcích Jólu. Tyto tance jsou doložené i písemně: např. tanec u císaře v Konstantinopoli, který pro něj podle Constatina Porhyrogenita v první polovině 10. století o Vánocích předvedla převážně skandinávská garda se zvířecími maskami na sobě. Existují i další mimoskandinávské literární zdroje popisující severské bojovníky ve stavu extáze při bitvě (Price, *The Viking Way*, s. 369).

<sup>154</sup> Tolley, *Shamanism*, s. 568. S radikální skepsí k existenci iniciačních berserských rituálů (a k spojování s medvědy obecně) přichází např. Liberman, *Berserkir*.

<sup>155</sup> Gunnel, *Masking*, s. 189

<sup>156</sup> Nevidíme výraz tváře člověka v masce, má převahu a nastupují jiné metody komunikace: výraznější, pomalejší gesta, zvuk se mění.

<sup>157</sup> S odkazem na Eliadeho posvátný čas Gunnel dodává, že nasazením masky se boří hranice mezi sakrálním a profánním, mezi minulostí a přítomností, a mezi maskou a jejím nositelem. Vstupujeme do liminálního prostoru, kde platí jiná pravidla než v běžném životě (Gunnel, *Masking*, s. 191).

<sup>158</sup> Samson, *Les Berserkir*, s. 153

<sup>159</sup> Samson, *Les Berserkir*, s. 337

<sup>160</sup> Höfler, *Verwandlungskulte*.

<sup>161</sup> Vlastní jména se zvířecí komponentou (Müller, *Tiersymbolik*, s. 207-214)

<sup>162</sup> Samson, *Les Berserkir*, s. 259



I když to pro naše závěry není relevantní přístup, zmiňme, že na berskerky se lze také dívat jako na osoby trpící formou psychózy od starověku označovanou jako lykantropie.<sup>163</sup> Už od starověku se v lékařské popisuje, jak se nemocní, kteří jsou často líčeni jako žlutí až černí, kvůli vzestupu žluči v těle domnívají, že bojují proti divým zvířatům či nepřítelům, mluví nesmyslně, kňučí jako psi, červenají jim nehty a vlasy vstávají. Mezi záchvaty, které jsou periodické, jsou zcela při smyslech. Charlotte Kaiser nachází v ságách podobné symptomy u berskerků: při záchvatu se člověk domnívá, že je zvířetem, po něm přichází únava a v mezidobí není člověk nebezpečný.<sup>164</sup> Různá přízviska, která berskerkové v rodových ságách mají, asociují velikost (Velký, Ledovec), ošklivost (Ošklivý, Bledý, Černý, Tmavý), hlučnost (Hlučný), nezranitelnost (Železná lebka, Tvrdá skořápka), divokost (Medvěd, Jestřáb, Vlk).<sup>165</sup> Jsou přirovnáváni k vlkovi (*úlfr*), psu (*hundr*), kanci (*gǫlfr*) nebo k lednímu medvědovi (*hvítbjörn*). Kaiser z toho vyvozuje, že obrazy berskerků v ságách vychází z pozorování osob s akutní psychózou se zvířecím projevem, že tedy nejde o ovlivnění ság kontinentální medicínou, ale o nezávisle pozorované fenomény.<sup>166</sup> Samson oproti tomu jevy, které u berskerků připomínají lykantropii, přisuzuje tomu, že v 13. století postavy berskerků ztratily původní religiózní a heroický rozměr a začaly přitahovat rysy tehdy populárních vlkodlaků z kontinentu.<sup>167</sup>

Nebudeme se věnovat dalším aspektům fenoménu berskerků, k nimž existuje velké množství sekundární literatury,<sup>168</sup> neboť toto shrnutí k řešení naší otázky o proměně těla stačí, a vraťme se ke zkoumání tohoto fenoménu z hlediska staroseverské literatury samotné. Nejstarším literárním odkazem na berskerky je báseň Þórbjǫrna Hornklofiho přibližně z roku 900, která líčí chování družiny krále Haralda Krásnovlasého během bitvy v Hafrsfjordu.<sup>169</sup> Skald popisuje, že berskerkové řvali v bitevní náladě, vlčí kůže

---

<sup>163</sup> V 2. st. n. l. Marcellus von Sida nazval lykantropii/kynantropii, když pacient věří, že je vlk či pes a chová se dle toho (Heiberg, *Sindssygdóm*, s. 61). Označení vychází z řeckého mýtu o Lykaónovi, který byl proměněn ve vlka.

<sup>164</sup> Kaiser, *Krankheit*, s. 283

<sup>165</sup> Kaiser, *Krankheit*, s. 287

<sup>166</sup> To je asi jediný důvod, proč zde tento pohled, který fenomén změny *hamu* v boji jen odvysvětlí diagnostickou nálepkou, mít při sledování vývoje literárních líčení tohoto stavu na paměti, neboť pozdější líčení mohly teoreticky být ovlivněny středověkou lékařskou literaturou. Zásadně k porozumění sémantického pole slova *hamr* však přispět nemůže.

<sup>167</sup> Samson, *Les Berserker*, s. 173

<sup>168</sup> Včetně např. teorie o požívání muchomůrky červené berskerky, kterou nedávno znovu oživila Aðalheiður Guðmundsdóttir. Účinky v ní přítomné látky, muscarinu (větší síla, necitlivost vůči zraněním, zčervenání obličejů, skřípění zubů, zvýšená tvorba slin, divoký pohled v očích, následné vyčerpání), jsou totiž velmi podobné projevům berserské zuřivosti v ságách (Aðalheiður Guðmundsdóttir, *Um berserki*, s. 343-344.)

<sup>169</sup> Bitva, která proběhla nedaleko norského Stavangeru koncem 9. století, po níž se Harald prohlásil králem Norska.

(*úlfheðnar*) vyly a mávaly kopími.<sup>170</sup> Báseň tedy ukazuje berserky jako členy královny družiny v extázi s religiozním aspektem.<sup>171</sup> Spadá do doby, kdy se fenomén berskerků pozorovat historicky zřejmě dal,<sup>172</sup> nicméně je stručná a o proměně podoby (*hamr*) nám explicitně nemluví, námi zkoumaný kořen *ham-* neobsahuje. Musíme se tedy obrátit k pozdějším zdrojům, kde dochází k posunům ve vnímání berserků v závislosti na žánru.

Jejich religiozní aspekt, konkrétně souvislost s óðinskou mytologií, rozvíjí Snorri v Sáze o Ynglingzích /23/, kde popisuje, jak Óðin uměl dokázat, že nepřátelské zbraně nesevaly a že jeho muži, berskerkové, šli do boje bez brnění. Byli vzteklí jako psi a vlci a měli medvědí a býčí sílu a kousali do svých štítů.<sup>173</sup> Hned nato Snorri zmiňuje Óðinovy schopnosti magické, čímž dává tyto dva jevy zřejmě do souvislosti. Extázi bojovou stejně jako básnické vytržení také v staroseverštině označovalo totéž slovo, *óðr*, a oba tyto stavy byly spojovány s Óðinem. Nicméně z další literatury nemáme žádný doklad, že by dostat se do *hamu* berserské zuřivosti bylo spojováno s rituálem – výskyty naopak ukazují na nekontrolovatelnost příchodu tohoto stavu.<sup>174</sup> Již profánní, ale stále ještě heroické konotace si berskerkové udržují v královských ságách, které se odehrávají ve Skandinávii, kde se objevují jako bojovníci v králově vojsku. V ságách o Islandčanech získalo slovo berserk význam pochybného bojovníka či bandity, neboť na Islandu fenomén královské družiny neexistoval, ztratila se heroická i religiozní dimenze fenoménu extatických bojovníků a zbyla jen brutální síla.<sup>175</sup>

---

<sup>170</sup> *Greniuðu berskerkir/guðr var þeim á sinnum/ emjuðu úlfheðnar/ok ísorn dúðu.* (Haraldskvæði, st. 8, SKP I, s. 91). Doslovný překlad: „Berskerkové vyli/bitva zahltila jejich mysl/vlčí kůže řvaly/zbraně řinčely.“

<sup>171</sup> Price se snaží rozlišit mezi *úlfheðnar* (bojovníci s oštěpy bojující v určitém útvaru) a berserky (šílení bojovníci bez specifického bojového nástroje, jejichž úkol je v být v první linii a prolomit řady nepřítele). Þórbjörnova báseň umožňuje i takovou interpretaci, že jde o dvě různé skupiny (Price, *The Viking Way*, s. 374).

<sup>172</sup> Podle Samsona byli posledními doloženými berskerky v původním slova smyslu Þóri Pes a jeho jedenáct společníků v bitvě u Stiklestaðu roku 1030 (Samson, *Les Berskerkir*, s. 261-278)

<sup>173</sup> Tato stereotypní, retrospektivní představa o berskercích, kterou vidíme v ságách, našla vyjádření i v materiální kultuře 12. století. Jsou dochovány např. šachové figurky představující ozbrojené válečníky se šíleným výrazem a s vyceněnými zuby, kteří kousají do štítů (Price, *The Viking Way*, s. 374).

<sup>174</sup> Tolley, *Shamanism*, s. 569

<sup>175</sup> Paradoxní je použití tohoto slova v křesťansky orientovaných staroseverských textech ze 13. století, kde se zcela oprostilo od óðinských konotací a znamená jen bojovník: sv. Antonín je pak například označen jako „berserk Ježíše Krista.“ (Barlaams ok Josaphats saga, s. 405, citováno podle: Dillmann, *Les magiciens*, s. 264)

Nebudeme se zde zabývat všemi místy v staroseverské literatuře, kde je zmíněno slovo berserk,<sup>176</sup> ale opět místy, kde je zmíněno slovo *hamr* či slovo od něho odvozené. Schopnost dostat se i do jiného než běžného *hamu*, stavu či podoby, je však pro berskerky základní definiční schopnost, bez níž by berskerky nebyli.<sup>177</sup> Výskytů kořene *ham-*, které se vztahují k boji, je ze všech námi vytvořených tematických skupin nejvíce. V převážné většině však na rozdíl od předchozí kapitoly nejde o kompozita se jménem konkrétního živočišného druhu, ale o adjektiva a slovesa označující proměnu stavu. Také žánry, v nichž se *hamr* mění v souvislosti s bojem, jsou odlišné od těch, kde se protagonista měnil v ptáka. V této kapitole se výskyty se koncentrují v ságách a v historiografické literatuře, kdežto z poezie, v předchozí kapitole hojně zastoupené, zde nemáme výskyt ani jediný. Pokusme se opět utřídit výskyty slova s kořenem *ham-* související s bojem na ose: kompletní proměna protagonisty – změna jen fyzického či psychického aspektu.

Souvislost magie a boje vidíme v Knize o záboru země /22/ mezi příběhy o prvních osadnících na Islandu. Dva zneprátení sousedé, Dufpak a Stórolf, podle ní bojovali v podobě medvěda a býka proti sobě s takovou zuřivostí, že vytvořili údolí. O obou z nich je v úvodu použito adjektivum *hamrammr*,<sup>178</sup> které označuje schopnost měnit *ham*, dostávat se do jiné podoby. Ukazuje, že v daném protagonistovi je latentně přítomná možnost jiné než běžné podoby, že je potentní co do svého *hamu*. Sousedy ve zvířecí podobě spatřil „muž se schopností vidět skryté věci“ (*ófreskr*) – nešlo tedy o běžnou, všem viditelnou realitu. Boj v proměněné podobě proběhl v jiném, numinózním prostoru. Tomu nasvědčuje i liminální doba před svítáním.<sup>179</sup> Nešlo však o boj nějakých nehmotných sil či duší, neboť výsledek střetnutí je propast, reálný a pro všechny viditelný geomorfologický útvar.

Příhoda dává smysl pouze v rámci takového pojetí světa, kde magické jevy mají reálné projevy, kde se proměna v silné zvíře projevuje v realitě a zároveň není mechanická ve smyslu převleku či nějakého kouzla, neboť není viditelná všem. Můžeme to vidět jako znak archaického myšlení, kde odkaz k nevědomým obsahům je brán jako důkaz.

---

<sup>176</sup> Kompletní výčet těchto výskytů v ságách o Islandanech viz Kaiser, *Krankheit*, s. 283

<sup>177</sup> To formuluje např. Sága o lidech z Eyru /39/, kde se říká, že berskerkové byli velmi unavení, jak je v povaze mužů, kteří mohou měnit svou podobu (*eigi eru einhama*),<sup>177</sup> když je opustí berserské zuření (*berserksgangr*).<sup>177</sup> Také Sága o Egilovi /36/ uvádí výrazy *hamrammir* a *berserksgangr* jako synonymní.

<sup>178</sup> *rammr*: mocný, silný; *hamrammr*: se silným *hamem*, silný co do *hamu*.

<sup>179</sup> Tolley, *Shamanism*, s. 196

Z hlediska literární analýzy můžeme samozřejmě i toto pojetí chápat jako stylistický prvek, který nevyjadřuje, že autor textu žije ve světě, kde věci takto fungují. Může používat magii např. proto, aby ukázal časovou distanci příběhu od současnosti a zvláštnost času, kdy se jeho kultura zakládala. Tento aspekt je v případě Knihy o záboru země relevantní, neboť se v ní vyskytují i další prvky zakládajícího mýtu. Tato ukázka může být chápána i jako příklad magické proměny *hamu*, kterou budeme rozebírat později, teď se dále vydejme tou interpretační cestou, která rozvíjí téma boje a věnujme se tématu berserků.

Příběh Dufþaka a Stórolfa se objevuje i v Povídce o Ormu Stórolfssonovi /29, 30/. Oba protagonisté jsou zde označeni jako *eigi einhamr* (nemající jen jeden *ham*), což je synonymum k již zmíněnému adjektivu *hamrammr*.<sup>180</sup> Adjektivum už zde má oproti Knize o záboru země význam poněkud posunutý: o žádné změně ve zvíře se nedočteme a onen magický boj obou sousedů se vůbec nezmiňuje. Co zde tedy *hamrammr/eigi einhamr* vyjadřuje, nejde-li o nabývání zvířecí podoby? Schopnost nabývat více podob (*hamu*) je tu evidentně abstraktnější a týká se některých zvířecích vlastností, především síly. U Dufþaka by mohla souviset s jeho velikostí a s tím, že je uveden jako strůjce Stórolfovy smrti. U Stórolfa pak s jeho velkou silou a především pak se silou jeho syna, hlavního hrdiny příběhu Orma, která je až neskutečná. Orm je popsán jako nejsilnější ze všech mužů, co mají jednu podobu (*einhamr*). Z toho lze jasně vidět mimořádnost lidí, kteří mají více podob, neboť všichni ostatní, normální lidé jsou v jiné kategorii a soutěží jen mezi sebou. A v této kategorii Orm - jistě díky svému původu z otce, který *hamrammr* byl – v síle vyhrával.<sup>181</sup> Když byl poslán v zimě k Dufþakovi poprosit o seno, dostal odpověď, ať si vezme jen to, co najednou odnese. Orm ale odnesl takové množství, že na jaře musel Dufþak přijít prosit o zbytek sena k němu.

Posun ve významu slov *hamrammr* a *eigi einhamr* v příběhu o Dufþakovi a Stórolfovi mezi Knihou o záboru země /22/ a Příběhem o Ormu Stórolfssonovi /29,30/ je signifikantní. Také v ságách o Island'anech nebývá v situacích, v nichž se mění podoba v kontextu boje, již žádný poukaz k fyzické proměně v konkrétní zvíře, kořen *ham-*

---

<sup>180</sup> Synonymnost těchto dvou výrazů dokládá řada výskytů. Kromě toho, že jsou jako *hamrammr* (Kniha o záboru země) a *eigi einhamr* (Příběh o Ormu Stórolfssonovi) označeni Dufþak i Stórolf, v Sáze o Egilovi /37/ je *Qnund sjóni* je podle jednoho rukopisu *hamrammr*, podle dvou *eigi einhamr*. To ukazuje, že *einhamr* lze chápat jako opozitum k *hamrammr*.

<sup>181</sup> Dokladů pro to, že co do síly existuje jasná dělící čára mezi lidmi obyčejnými a schopnými měnit podobu, je více. V Sáze o Finnbogim Silném /49/ se např. říká, že na Islandu žilo z mužů, kteří měli jen jeden *ham*, jen málo těch, již by byli silnější než on, a možná takový nebyl nikdo. V Sáze o Gõngu- Hrólfovi /61/ se mezi lidmi, co mají jen jeden *ham*, zdál Hrólfovi ze všech jeho dosavadních protivníků tento nejsilnějším.

asociuje jen zvířecí vlastnosti a chování. Jakousi přechodnou situaci můžeme ještě vidět v Sáze o Egilovi, synu Skallagrímově /33/, která začíná vyprávěním o Egilovu dědovi Úlfovi. Byl to rozumný a vážený člověk, pouze večer býval nevrlý, takže málokdo s ním mohl promluvit, a chtělo se mu spát. Povíдалo se o něm, že je *hamrammr*, a vzápětí saga dodává, že se říkalo mu Kveldúlf (Večerní vlk). Byl to tedy člověk schopný mít dvě různé podoby: lidskou, tedy rozumnou, sociální, a vlčí - asociální, zuřivou, která se projeví i v dalších epizodách. Máme Egilova děda chápat jako mága, který umí v liminální době soumraku přecházet do liminálního prostoru a v něm se v magickém smyslu slov stává vlkem? Či jako někoho, kdo je večer při ospalosti protivný a potenciálně nebezpečný? Nebo jako vlkodlaka, který se fyzicky v noci proměňuje ve vlka? Odpověď záleží na tom, jaký koncept těla v sáze předpokládáme. Zachycuje archaickou představu, že tělo a duše jsou nerozlučně spojeny a proměna *hamu* znamená proměnu tohoto celku? Nebo vychází z představy oddělené duše, líčí jen psychickou stránku a obraz zvířete je jen literární metaforou? Nebo se v dichotomicky uvažujícím světě zaměřuje na vnější stránku těla, které pak může mít v noci jiný tvar než ve dne, přestože duše zůstává stejná? Všechny tři způsoby chápání změny *hamu* v našem materiálu, který zahrnuje různorodé žánry v době několika staletí, vidět můžeme, a to, ke které se přiklonit v daném případě, můžeme rozhodnout jen pečlivou analýzou celého kontextu.<sup>182</sup>

Co dalšího nám tedy Sága o Egilovi říká o Kveldúlfově schopnosti měnit *ham*? Kromě výše zmíněné charakteristiky (*hamrammr*) je stejný kořen použit při popisu tohoto hrdiny v slovesu *hamask*.<sup>183</sup> To zde vyjadřuje, že Kveldúlf se byl schopen dostat do stavu bojové extáze, což se v sáze ukázalo opakovaně. Výraz je použit při popisu bitvy proti Haraldu Krásnovlasému /35/, kdy se Kveldúlf náhle na lodi „proměnil“ či rozzuřil (*hamaðist*) a následně i další, kdo s ním byli na lodi, včetně jeho syna Skallagríma.<sup>184</sup> Tento zřejmě přenosný, nakažlivý stav, do něhož se dostali, je dále charakterizován tím, že nepřestali zabíjet protivníky, dokud byl nějaký naživu, a že k němu patřila obrovská síla – např. schopnost probodnout helmu. Poté, co stav pominul, následovalo vyčerpání: byli slabší

---

<sup>182</sup> Samson vnímá Kveldúlf jako postavu, která má rysy kontinentálních vlkodlačích příběhů, jež v době zapisování ságy v 13. století na Islandu známé. Kromě jeho vlkodlačího jména sem patří spojení příchodu divného stavu s večerními hodinami, což s berserskou extází asociováno nebývá (Samson, *Les Berserkir*, s. 160-168)

<sup>183</sup> *Hamask*: rozzuřit se, být zachvácen zuřivostí v boji, synonymní s *ganga berserks-gang*: dostat se do berserského stavu (Cleasby - Vigfússon, *Dictionary*, s. 61 a 236).

<sup>184</sup> S ním je také spojeno označení *úlfúð*, vlčí nálada. V 25. kap. je Skallagrím králem poté, co odmítne stát se členem jeho družiny, označen jako „*er fullr upp úlfúðar*“ (ÍF II, s. 64), „plný zloby“ (Sága o Egilovi, s. 53). Kompozitum, původně *úlf-hugð*, složené ze slova *úlf* (vlk) a *hugr* (mysl) (Baetke, *Wörterbuch*, s. 672),

než obyčejně. Kveldúlfovi se jednou po tomto stavu jeho nemoc dokonce zhoršila a pak zemřel /36/.

Přestože při hledání sémantického pole slova *hamr* vědecké zařazení líčených stavů pomoci nemůže, zmiňme pro zajímavost, že Kveldúlfův stav, který je i v textu ságy pojmenován jako nemoc (*sótt*), odpovídá podle Kaiser příznakům již zmíněné lykantropie.<sup>185</sup> Spouštěčem lykantropie jsou podle odborné literatury silné psychické pochody (boj, odnětí svobody, provokace) a následuje únava, která může být smrtelná.<sup>186</sup> Příčinou je vnitřní přecitlivělost s dědičnou dispozicí. V ságovém líčení berserské zuřivosti se všechny tyto příznaky vyskytují a jejich dědičnost jsme také viděli u Stórolfa a jeho syna Orma a najdeme ji i v dalších příkladech včetně Kveldúlfova rodu.<sup>187</sup>

Kveldúlfův syn a Egilův otec, Skallagrím, se totiž také uměl rozzuřit, byť méně často než Kveldúlf, ale přesto v tomto stavu jednou svého syna Egila málem zabil /35/. Stejně tak i Egil byl schopen se do extáze dostat, i když pouze ve vypjaté situaci, kdy bojoval s protivníkem, který byl zřejmě sám v extatickém stavu a kterého nebylo možné zranit. V rozzuřeném stavu se Egil choval jako zvíře: odhodil zbraně, bojoval rukama, prokousl protivníkovi hrdlo a pak zlámal vaz obětnímu býkovi. Můžeme zde vidět *furor* s nadpřirozenými schopnostmi včetně chování podobnému zvířecímu.<sup>188</sup> Další příklad je v Sáze o Hávarðovi z Ísafjörðu /46/, kde muž skočí po protivníkovi a roztrhne mu hrdlo jako divé zvíře.

Někteří protagonisté, kteří jeví známky extatického vytržení do té míry, že se chovají jako zvířata, byli od mládí ve styku s osobami ovládajícími magii (u Egila to byla služka Þorgerd) či jsou jako mágové označováni.<sup>189</sup> Podobně je spojitost magie a berserského vytržení explicitní v místech, kde je adjektivum *hamrammr* či *eigi einhamr* použito u osoby, která je zároveň popsána jako znalá kouzel či magie. Kromě výše zmíněných příkladů /29,30/ je tomu tak např. v Zlomku ságy o Þórðovi Svárlivém /47/, kde je berserk popsán tak, že nemá jen jednu podobu, je znalý kouzel a ve všem zlý. Také v Sáze o Hǫrðu Grímkelssonovi a Geirovi /51/ je *eigi einhamr* nařčení z používání magie. Þránd v Sáze

---

<sup>185</sup> Kaiser, *Krankheit*, s. 283

<sup>186</sup> Syndrom únavy po boji, známý v mnoha kulturách, se dnes diagnostikuje jako posttraumatická stresová porucha (Price, *The Viking Way*, s. 378)

<sup>187</sup> To však může být důsledkem výše zmíněného vývoje představy o berserském stavu, který v ságách o Islandě neměl již žádný sakrální rozměr, a proto jej bylo možno chápat jako patologii.

<sup>188</sup> Dillman uvádí, že tento případ je jedním ze dvou míst v islandských rodových ságách, kde *furor* najdeme (Dillman, *Les magiciens*, s. 239). Níže zmíněná Sága o Finnbogim Silném/ 48/ je však ještě vypjatějším příkladem téhož, přestože ji Dillmann nezmiňuje.

<sup>189</sup> Atli má (stejně jako Stórolf /29/) přízvisko *ffjolkunnigr*, tedy Kouzel znalý. Egil zas ovládal runovou magii.

o lidech z Eyru /40/ zas uměl měnit podobu (*eigi einhamr*), ale po přechodu ke křesťanství ho tato magie (*trollskap*) opustila. Možnost měnit podobu je tu tedy spojena s pohanstvím. V Sáze o Gunnarovi, hlupákovi z Keldugnúpu /50/, se Svart poté, co uviděl, že je jeho bratr mrtev, dostal se do ráže jako troll<sup>190</sup> a vrhl se s příšerným řevem na Helgiho, přičemž ho meč nezasahoval více než jiné berskerky. Změna *hamu* je tu tedy spojená ne přímo se zvířecí, ale s nelidskou („trollí“) podobou či povahou. Proměně *hamu* v kontextu magie bude věnována zvláštní kapitola, ale zde můžeme vidět, že jde o mimořádnou schopnost, která berskerky a mágy spojuje.

Sága o Egilovi nám ukázala plastičnost představ spojených se slovem *hamrammr*: v rámci jednoho rodu jsme viděli postupný přechod mezi osobnostmi, co má společné rysy s vlkem a upadá do bojové extáze, až k někomu, kdo magické schopnosti kultivuje a dokáže vědomě používat. *Hamr* je tam jeden z dvou stavů, v nichž se někteří lidé, zde berserkové, mohou nacházet. Proměna do neběžného, zvířecího *hamu* je se zvířetem propojena hlouběji než metaforicky. K tomu poukazuje už Kveldúlfovo jméno nebo nelidské, čistě zvířecí chování jednotlivých protagonistů.

Další ságy nám pomohou složit mozaiku toho, co kořen *ham-* v různých žánrech asocioval. Podobně jako v kontextu létání, i zde totiž magický význam proměny *ham* přechází do profánního významu síly. Ságy o Island'anech často líčí berserky – na rozdíl od jiných postav - stereotypně jako přehnaně silné. Z literárního hlediska mívají v příběhu tu roli, že se na jejich porážce ukáže síla a mužnost hrdiny. Jsou to potulní bojovníci, bez patronymika, tj. nezačlenění do společnosti, kteří drancují a chtějí brát ženy a dcery sedláků. Cenění jsou jen v králově družině jako nástroje k boji. Často mají krátký život a občas skončí přelstění či přemožení magickou zbraní, která je mocnější než jejich nezranitelnost. Druhou skupinou lidí, kteří v ságách občas vykazují podobné záchvaty zuřivosti, jsou někteří předáci. Ti ovšem nikdy berserky nazváni nejsou, i když se chovají stejně. Jsou ctění, a protože jsou schopní nové orientace, nad svým stavem mají náhled, vnímají jej jako problém či dokonce nemoc (*sótt*) a mají podporu okolí, existuje u nich i možnost, že se těchto nedobrovolně přicházejících stavů zbaví.<sup>191</sup>

---

<sup>190</sup> *hamask sem troll*: dostat se do trollí podoby

<sup>191</sup> Kaiser uvádí případ Þóriho Ingimunadarsona ze Ságy o lidech z Vatnsdalur (kap. 37, ÍF VIII, s. 97), který se obrátí k stvořiteli slunce s prosbou, aby ho zbavil neovladatelných stavů berserské zuřivosti, a zato si vezme na vychování malé dítě. Od té doby se do tohoto stavu již nedostane (Kaiser, *Krankheit*, s. 290).

Berserská extáze je tedy v ságách o Island'anech popisována stav s duševními aspekty (zuřivost) i tělesnými projevy (velká síla a nezranitelnost, po které následuje neobyčejné vyčerpání). To jsme viděli u Kveldúlfa a Sága o lidech z Eyru /39/ zobecňuje, že po berserské zuřivosti následuje únava pokaždé. Sága o lidech z Tresčího fjordu /42/ přidává i to, že toto měnění *hamu* vede k trvalé psychické proměně k horšímu. Hlavní hrdina Þóri byl přepaden třemi nepřáteli, z nichž jeden je také *hamrammr*, a dostane se do stavu zuřivosti (*hamaðist*). Pak je velmi slabý. Do tohoto stavu se dostal poprvé v životě, ale mělo to trvalé následky: po této bitvě se Þóriho mysl změnila a bylo s ním velmi obtížné vyjít.<sup>192</sup> Podle Ságy o Hávarðovi z Ísafjordu /46/ je nejen obtížné, ale dokonce zlé mít něco do činění s někým, kdo má více podob (*eigi einhamr*). Říká se to o Þormóðovi, který byl také „prámalo podobný lidem s běžnou povahou“ a jeho asociálnost vyústila v revenantství. Spojovacím prvkem je neobvyklost těchto jevů: vymykají se normálnímu běhu věci, kde *hamr* máme jeden, a také proto jsou většinou hodnoceny pisateli jako negativní. Podobně je v lživé Sáze o Þjalar-Jónovi /77/ člověk charakterizovaný jako stěžij jen s jednou podobou (*varla einhamr*) zároveň nenávistný a nezdravé (*óheil*) myslí.

U Þóriho ze Ságy o lidech z Tresčího fjordu /42/ i v Sáze o Egilovi /35/ jsme už viděli, že berserský stav je nakažlivý a propuká spíše v situacích, kdy je již někdo další v extázi, nebo alespoň je vypjatá situace s bojovým kontextem.<sup>193</sup> Sága o Finnbogim Silném /48/ je toho výborným příkladem. Þorvalð, starý a velmi neoblíbený, byl hodně zlý a říkalo se, že nemá jen jednu podobu. Také děti hlavního hrdiny této ságy se mu vysmívaly a říkaly, že je troll, i když vypadá jako člověk. Na tato slova reagoval Þorvalð tak, že dětmi praštil o kámen, až jim vytekl mozek z hlavy. Jejich otec Finnbogi, explicitně „jednohamový“ /47/, se na něj vrhl, ale byl tak rozrušený, že nedosáhl na meč, a tak þorvaldovi prokousl hrdlo.<sup>194</sup> U Þorvalða tedy vidíme, že proměnlivost *hamu* je spojena se nelidskou podstatou, zlobou a neschopností začlenit se do společnosti, což je potvrzeno zvířecím chováním, které je zde natolik nakažlivé, že v extrémní situaci se tak chová i Finnbogi - člověk, který schopnost měnit *ham* sám nemá.

---

<sup>192</sup> I to odpovídá obrazu akutních psychóz s dlouhodobým zhoršováním stavu mezi záchvaty.

<sup>193</sup> Z tohoto důvodu je podle Kaiserové možné chápat, proč se vyskytuje jen u mužů: protože muži v psychicky náročnějších situacích, v bojích, kdy je pravděpodobnost projevu choroby větší. (Kaiser, *Krankheit*, s. 283). Nicméně je třeba uvážit, že také odpovídá literárním stereotypům ságových tvůrců a společenským normám, u žen pak bude mít pak psychóza jiné projevy.

<sup>194</sup> Matka dětí ulehla a zemřela žalem, což je zase poukaz k silným psychosomatickým reakcím, které byly v ságách považovány za samozřejmější než dnes, viz kapitola emoce této knihy.



Jak to, že tuto schopnost mají jen někteří? O její dědičnosti jsme již hovořili, a další možnost, jak ji nabýt, najdeme v Příběhu o Þorsteinovi Volské noze /32/, stylem blízkém ságám o dávnověku. Hlavní hrdina Þorstein bojuje s rodinou nestvůr v jeskyni a téměř všechny pobije, když se na něj vyřítí poslední, stařena s obrovskou silou. V posledním tažení ho pozvrací do tváře, a Þorstein od té doby už nemá jen jednu podobu (*eigi einhamr*).<sup>195</sup> Rozebírají se zde dvě možné příčiny toho, proč se to stalo: příčinou byly buď zvrátky nestvůry (tedy agens z nadpřirozeného, nepřátelského světa), nebo to, že byl jako dítě odložen<sup>196</sup> (tedy vyjmutí ze světa lidské komunity). To, že do konce příběhu není žádná jiná příhoda, která by proměnu jeho *hamu* ilustrovala, než že byl schopen vrhnout se holýma rukama na stádo dobytka a hlavnímu volovi vytrhnout nohu a získat tak své přízvisko, nikterak nebrání v závěru, že úvahy o původu schopnosti měnit *ham* ukazují opět na mimořádnost ve smyslu mimo řád běžného chodu světa.

V dalších ságových žánrech můžeme vidět, že se výrazy s kořenem *ham-* používají v několika odvozených, zúžených významech. V pozdních ságách o Islandčanech zůstává z výše popsaného významového pole zachován jen význam síly. Jako *hamrammr* je v Sáze o Bárðovi, přízraku ze Snæfelli /45/, popsán obr Skeljung, což je i označením druhu velryby. To není u jmen obrů výjimkou.<sup>197</sup> *Hamrammr* tu znamená, stejně jako v moderní islandštině, „nadobyčejně silný“ - proměna stavu v slově není, jen její výsledek – síla. Podobně je to i Sáze o lidech od řeky Flói /55/, kde *hamrammr* slouží jako zdůraznění síly, tj. výjimečnosti otce hlavního protagonisty ságy ve srovnání s dalším matčíným partnerem. V lživé Sáze o Sǫrlim Silném /76/ se zas ukazuje, že měnit *ham* může mít určité stupně a to fyzicky i psychicky. Po první Sǫrliho invektivě se Tófi proměnil či rozzuřil nejvíce, jak mohl (*hamaðist sem mest hann kunn*), ale po dalších urážkách začal vypadat velmi nepěkně a proměnil se dokonce do podoby draka (*í dreka líking*), protože byl muž schopný hodně se měnit (*hamrammaðr*).

V dalších ságách, většinou pozdních, se používá hojně sloveso *hamask*. Kromě významu „dostat se do stavu bojové zuřivosti“, který jsme již zmínili výše a který najdeme i v překladové Sáze o Ectorovi /86/ (berserk se rozzuří poté, co na něj zaútočilo zvíře), se toto sloveso používá s předložkou *á* ve smyslu „vrhnout se na někoho“. Tak je tomu např. V Sáze o Gǫngu- Hrólfovi /60/ či v Sáze o lidech z Fljótsdalur /53/, kde se Helgi ptá:

---

<sup>195</sup> V druhém rukopise: „nebyl týmž mužem“ (*samr maðr*).

<sup>196</sup> Byl nemanželským dítětem norského jarla Ívara, který se k němu nechtěl znát, a tak ho po narození matka nechala v lese.

<sup>197</sup> viz ÍF XIII, s. 130

„Chystáš se snad na nás, ty d'áble, vrhnout na nás (*hamazt á oss*)?“ S předložkovým spojením (*hamast at*) jsme se u tohoto slovesa setkali již v Sáze o Egilovi /35/, kde mělo stejný význam: vybití si zuřivost na někom. Podobně jako u předchozích příkladů se jedná o zúžení proměny stavu na její výsledek: protagonista se jen s někým začne fyzicky bít. To, že jde o změnu stavu, se neřeší (natož o jakou změnu a proč nastává).

V křesťanských ságách, jako je Sága o Kristóforovi /103/ a Sága o Georgíusovi /105/, znamená *hamask* „rozčítit se“, bez konotace síly, extáze a neobvyklé schopnosti. Kristófor /103/ se jako křesťan na konci ságy rozčítí (*lae hamazt*) svou řečí pohanského krále. Podobně když Georgíus /105/, svatý Jiří, obrátí na víru mnoho lidí, pohanský císař se na něj rozzlobí (promění) hněvem (*hamazt af reide*) a nechá ho umučit. Význam slovesa *hamask* se tedy proměňuje tak, že jej už musíme přeložit jen jako změnu duševního stavu.

Stejný, tedy duševní aspekt vyjadřuje i slovo *hamfong*,<sup>198</sup> které je dochováno jen na jednom místě a to v Sáze o Sturlunzích /107/. Je to jediný výskyt kořene *ham-* v žánru ság o současnosti a etymologicky jej lze vyložit jako uchopení, zachvácení *hamem*. Když do Þóroddovi tváře přiletí kámen a zraní ho, řekne, že na sobě nedá znát, že by ho zachvátil *hamr*, který zde znamená nějaký silný afekt. Protože je žádoucí jej skrývat, musí jít jen o duševní stav.

V této kapitole jsme stejně jako u létajících zvířat snažili třídít výskyty kořene *ham-* na ose od celkové, psychicko-fyzické transformace po změnu jen jednoho z pólů vzniklých v rámci dualistického uvažování, tedy po změnu duševní či tělesnou. Od situace, kdy se člověk ve zvíře proměňoval vzhledem i vlastnostmi, přes nejednoznačné intermediální pojetí, kdy je souvislost nabytých vlastností (zuřivosti) se zvířetem čím dál více metaforická, až k dichotomické situaci, kdy kořen *ham-* vyjadřuje buď od magie oproštěnou změnu mentálního stavu (rozčítlení), anebo fyzický stav (sílu) či akci (útok). Rozdíl oproti předchozí kapitole se ukázal v tom, že po rozpadu holistického konceptu pokrývá kořen *ham-* nejen oblast fyzickou jako u přístroje k létání, ale nabývá někdy i významu čistě psychického.

---

<sup>198</sup> *Hamfong*, n. pl.: zuřivost (Cleasby - Vigfússon, *Dictionary*, s. 237), *sýna hamföngum á sér*: rozčítit se (Baetke, *Wörterbuch*, s. 229).

### 2.2.3.2 Představa člověka-medvěda a vlkodlaka

V této kapitole probereme jako zvláštní případ proměny ve vlka či medvěda ve smyslu folklórního motivu člověka, který se někdy proti své vůli stává medvědem a především vlkem jakožto vlkodlak. Od proměn souvisejících s medvědem a vlkem v kontextu boje se výrazně liší tím, že proměna se neděje v bojové extázi, je líčena jako zakletí třetí osobou a vyskytuje se v ságách s detekovatelnými cizími vlivy.

Představu člověka-medvěda najdeme v staroseversky psané literatuře jen v Sáze o Hrólfu Krakim /63/, která patří mezi ságy o dávnověku. Král Hring měl syna Bjørna, jenž miloval sedlákovu dceru Beru (obě slova jsou odvozená od výše zmíněného germánského kořene pro medvěda). Bjørnova macecha, královna sámského původu, se Bjørna v době královny nepřítomnosti snažila svést, ale ten ji odmítl a ona ho za trest dotekem vlčí rukavice proklela, takže se z něj ve dne stával medvěd a požíral velké množství dobytka. V noci se stýkal s Berou v jeskyni. Předtím, než Bjørna královi lidé zabili, dal Beře instrukce ohledně vychovávání jejich synů, které měla porodit: zakázal jí sníst medvědí maso, neboť by to na její syny mělo vliv. Ráno se opět promění v medvěda, je zabit a královna uspořádá slavnost, na které se jí medvědí maso, a lstí donutí Beru, aby ho ochutnala. Narodí se jí proto zvláštní trojčata: Elk- Fróði (nahore člověk, dole los), Þóri Psí noha<sup>199</sup> a Bøðvar Bjarki (tj. Medvidě). Ten se stane slavným a statečným bojovníkem v družině krále Hrólfa. Během jedné důležité bitvy sedí Bøðvar ve stanu a mezitím ve vojsku krále Hrólfa úspěšně bojuje medvěd. Bøðvara urgují, aby šel do bitvy. Když Bøðvar uposlechne, zmizí medvěd z vojska a bitva se náhle obrátí proti nim. Ukáže se, že dokud byl v vojsku krále Hrólfa medvěd, nepůsobily totiž ani kouzla zlé královny, která byla na protivnickově straně.

Rozeberme si postupně jednotlivé motivy, které jsou pro nás relevantní. Slovo *hamr* se vyskytuje v sáze při popisu Bjørnovy proměny, a to tak, že se „na něj navlékla medvědí podoba a medvěd vyšel ven“ (*steypist síðann bjarnarhamrinn yfir hann*), přičemž *steypa* je sloveso užívané pro nandávání brnění či oblečení. *Hamr* tedy představuje vzhled i vlastnosti medvěda, které na Bjørna přecházejí bez jeho vůle. Poprvé v našich analýzách vidíme proměnu *hamu* jako zakletí, i když nedobrovolnost proměny byla přítomná už i u berskerků: do stavu extáze se dostávali často nedobrovolně, vlivem určitého kontextu.

---

<sup>199</sup> Hybridní formy také ukazují na přechod mezi kategorií člověk a zvíře, mapují tuto hranici, ale nutí tyto formy koexistovat. Na rozdíl od metamorfózy nemá hybridizace časový aspekt (jen prostorový a vizuální), což je představa v staroseverské literatuře neobvyklá. I v tomto můžeme vidět vliv cizích příběhů na tuto sagu.

Zdá se, že Bǫdvar Bjarki zdědil schopnost transformace *hamu* od otce.<sup>200</sup> Nicméně v případě jeho paralelní existence coby medvěda (abychom pro tento jev nepoužili slovo proměna) není slovo *hamr* zmíněno. Je to také zásadně odlišný jev od transformací, které jsme v souvislosti s *hamem* sledovali, neboť tam striktně docházelo k proměně dané bytosti, ne k jejímu rozdělení. To je také jeden z důvodů, proč badatelé uvažují o tom, jaké externí vlivy mohly na danou ságu působit, neboť v tomto ohledu působí v kontextu ostatní staroseverské literatury cizorodě.

Mezi zdroji, z nichž pisatel ságy určitě čerpal, je i latinská kronika Saxona Grammatica.<sup>201</sup> V ní má dívka dítě s medvědem, jenž se o ni stará. Jde tedy o polidštěné zvíře, kdežto v Sáze o Hrólfa Krakim jsme viděli bojovníka zakletého do medvěda. Nicméně v obou dílech nacházíme souvislost mezi válečníkem a medvědem, stejně jako dítě pocházející ze vztahu dívky s medvědem - což je jinak v staroseverské literatuře téma neznámé. Příběh podle Tolleyho vychází ze sámských vyprávění a zvyků, které odrážejí fakt, že u východních Sámů byl medvěd totemickým zvířetem: Sámové nejedli jeho maso, měli rituály metamorfózy, vyprávěli příběhy o přeměně žen a mužů v medvědy, znali postavu člověka-medvěda a vycházeli z mýtu o svém původu ze sňatku mezi medvědem a sámskou ženou.<sup>202</sup> Jiné kmeny zas maso medvěda rituálně konzumují, přičemž role žen v tomto rituálu je sice omezená, ale důležitá: zprostředkovávají např. dialog mezi medvědem a lovcem.<sup>203</sup> Sámským vlivem na příběh zachycený v Sáze o Hrólfa Krakim by tedy bylo možné vysvětlit medvědí tematiku (konzumace masa ovlivňující potomstvo) i bifurkaci Bǫðvara (člověk ve stanu a medvěd v bitvě), která je známá z šamanských cest v transu.

Tato sága vychází bezesporu z několika inspiračních zdrojů. Postava Bǫðvara může být pochopena jako syntéza dvou archetypů: jednak berserka, extatického válečníka a hrdiny v královské družině, a jednak napůl člověka, napůl zvíře schopného magických úkonů jvčetně bifurkace.<sup>204</sup> Představuje také zajímavý přechod k příběhům o vlkodlacích, neboť přestože zde Bjørn byl - zřejmě vlivem sámských příběhů - zaklet nikoli do vlčí, ale do

---

<sup>200</sup> Tehdy totiž ještě nebyla dědičnost získaných vlastností problematická jako v dnešním neodarwnistickém paradigmatu.

<sup>201</sup> Saxo Grammaticus, *Gesta Danorum*, X.15. 2-4

<sup>202</sup> Tolley, *Shamanism*, s. 573 – 8

<sup>203</sup> Schjødt argumentuje, že rituální konzumace medvědího masa je odrazem berserského iniciačního rituálu (Schjødt, *Myth*, s. 264-6). Tolley se proti tomu vymezuje a tvrdí, že tento závěr není odůvodněný: není zaprvé důkaz, že vůbec nějaký takový rituál existoval, a zadruhé je žánr ság o dávnověku tak pozdní, že nemůže takto detailně odrážet situaci z doby před osídlením Islandu, kdy případné berserské rituály jedině mohly existovat (Tolley, *Shamanism*, s.567).

<sup>204</sup> Samson, *Les Berserker*, s. 172

medvědí podoby (a navíc na den, nikoli na noc), má s vlkodlaky mnoho společného. Především proměnu jakožto zakletí, na což jsme v staroseverských příbězích o změně podoby ještě nenarazili, a také způsob, jakým je proměna popsána: medvědí *hamr* se na něj navlékl, podobně jako *hamr* vlčí na Sigmunda a jeho syna v následující epizodě. Podívejme se tedy na specifický případ proměny, který má vzor v kontinentální literatuře, totiž na motiv vlkodlaků.

Tento motiv je v evropské kultuře velmi starý, najdeme jej v řeckých, římských i keltských příbězích.<sup>205</sup> Je zajímavé pozorovat, jak vypráví o vlčích lidé na Islandu, kde sice neměli možnost strach z nich zažít, ale kde jsou tato zvířata součástí určité narativní tradice. Obraz vlka odráží na jedné straně strach, na druhé straně respekt. Z hlediska psychologického vlci symbolizují nekontrolovanou, divokou část člověka, která někdy může nabýt vrchu, když nevědomá vrstva prolomí vědomou kontrolu.

S proměnou, která je s vlčími vlastnosti asociovaná, jsme se již setkali u berserků, ale tam se nikdy nemluvalo o vlčím *hamu* ani o proměně ve vlka, souvislost vycházela jen z názvu *úlfheðnar* a „vlčích“ vlastností berserků. Náznakem byl případ Kveldúlf, od něž lze nicméně příběhy vlkodlaků jasně odlišit, protože u nich jde jednoznačně o fyzickou proměnu ve zvíře.

Zajímavým případem, kde můžeme vidět kombinaci původního a cizího pojetí proměny, je *Sága o Volsunzích* /56-58/, kde královna díky jablku přinesenému vránou od Óðina otěhotněla /56/ a po dlouhých útrapách porodila syna Volsunga, jenž pak měl deset synů a dceru Signý. Tu provdal za zlého krále, který pak zahubil Volsunga i jeho devět synů - zakousla je králova matka ve vlčí podobě. Signý se podařilo zachránit jen její dvojče, Sigmunda. Protože s ním chce otěhotnět, aby zplodila potomka dost silného na pomstu, vymění si Signý s čarodějkou vzhled (*skipta hǫmum*) /57/. Poté, co s bratrem stráví tři noci, se vymění zpět, a Signý zůstává těhotná i ve vlastní podobě a porodí Sinfjǫtliho.<sup>206</sup>

Sigmundovi se zdál Sinfjǫtli příliš mladý a chtěl ho utužit. Proto se vydávali do lesů a zabíjeli lidi a získávali lup. Nalezli v chýši vlčí kůže (*úlfahamir*), navlékli si je, a pak se

---

<sup>205</sup> Nejstarší doklad sahá do 5.st. př. n.l. (Aðalheiður Guðmundsdóttir, *The Werewolf*, s. 290 – tam také další reference).

<sup>206</sup> Výrazy *skipta litum* i *hǫmum* jsou použity jako synonyma. K interpersonální změně *hamu*, která má v celém korpusu staroseverské literatury obdobu jen v Grípiho věštbě /7/, se vrátíme v kapitole Další výskyty.

z nich nemohli dostat /58/. Navlečením vlčích *hamů* získali i vlčí hlas a oba mu také rozuměli. Domluvili se, že budou bojovat každý sám, ale bude-li proti nim stát více než sedm mužů najednou, tak si vytím přivolají druhého na pomoc. Sinfjotli tuto domluvu nedržel, zabil sám jedenáct mužů a pak se holedbal, že to na rozdíl od Sigmunda zvládl. Sigmund se rozzuřil a kousl ho zepředu do hrdla, čehož pak litoval. Po uplynutí lhůty deseti dnů, kdy šlo kůže svléknout, je spálili, aby už nikomu neškodily.

Zaměříme se na výraz *úlfahamir*, vlčí kůže, které proměnily Sigmunda a Sinfjotliho, neboť je to místo centrální pro téma ságy a i pro naše tázání se po vlkodlačích příbězích. Slovo *hamr* zde označuje samotné kůže visící v chatrči, takže fyzický aspekt, význam vnějšího převleku, je nepopíratelný. Vlčí *hamr* (evidentně ve smyslu stažené kožešiny) v sobě nicméně zahrnuje celou přirozenost vlka, nutí muže „následovat tu přirozenost, která v kůžích byla dříve“ a po jejím nasazení je explicitně zmíněno, že přejali vlčí chování a řeč. *Hamr* je tedy i v tom nejkonkrétnějším významu spojen s přirozeností zvířete. Vlčí podoba je tu obraz nekontrolovatelné divokosti a asociálnosti: začnou lovit každý sám, zabíjejí co nejvíc mužů bez explicitního důvodu a otec se na syna ve vlčí podobě rozzuří tak, že ho smrtelně zraní.<sup>207</sup>

Sága o Volsunzích je sága o dávnověku, která ale vypráví příběh obsažený v eddických písničkách. Naši části se týká První píseň o Helgim, vítězi na Hundingem, kde je Sinfjotliho rod Volsungů nazván rodem vlčím – Ylfingy.<sup>208</sup> Dále se v básni píše, že Sinfjotli jedl maso vlků a vyl s nimi v lesích<sup>209</sup> – vlčí motiv v sáze je tedy starý. Vlka lze chápat i jako symbol klanu Volsungů<sup>210</sup> a proměnu jako iniciační rituál, kdy syn musí poznat svou divokou přirozenost, kterou v sobě jako člen tohoto rodu má.<sup>211</sup>

Sága o Volsunzích používá pro vyprávění daného příběhu představy a výrazové prostředky třináctého století. Symbolický rituál je interpretován jako skutečná transformace otce a syna ve vlky,<sup>212</sup> což můžeme zřejmě přičíst vlivu kontinentální literatury, pro kterou je představa fyzické transformace typická. Sága v dochované podobě je tak ilustrativní svou

---

<sup>207</sup> Tolley, *Shamanism*, s. 579

<sup>208</sup> st. 34, Edda, s. 235

<sup>209</sup> Strofy 36-41, Edda, s. 235-7

<sup>210</sup> Aðalheiður Guðmundsdóttir, *The Werewolf*, s. 285

<sup>211</sup> Zároveň se vlčí kůže najdou ve chvíli, kdy Sigmund přemýšlí o tom, zda Sinfjotli, jehož pokládá za syna zlého krále Siggeira, nemá v sobě zrádnou, vlčí povahu (jež se projevila u Siggeirovy matky – vlčice). Oba rodiče si tedy vyřeší pochybnosti o identitě pomocí kůže: Signý předtím vyzkoušela Sinfjotliho statečnost tak, že mu přišla rukávy ke kůži a tu pak strhla, aniž by on projevil známky bolesti.

<sup>212</sup> Aðalheiður Guðmundsdóttir, *The Werewolf*, s. 288

hybridní formou. Prolínají se zde dvě pojetí proměny. Za první proměna celková na základě vnitřního charakteru (při níž slovo *hamr* použito nebývá): tu vidíme u Siggeirovy matky, jež v podobě vlčice asociující zrádný vlčí charakter<sup>213</sup> reálně žere Volsungovy syny. Za druhé proměna vnějšího vzhledu, převlek zmíněný u Signý. U vlčí proměny Sigmunda a Sinfjötliho se pak obě představy spojují: vnitřní charakter rodu se projevuje v jejich vlčích podobách, konkrétní mechanismus přeměny je ale vnější, pomocí kůží.

Na cizí vliv ukazuje i nedobrovolnost proměny. Einar Sveinsson při studiu motivu proměn v staroseverské literatuře uzavírá, že starší varianty jsou charakterizovány vrozenou vlastností protagonisty měnit podobu, novější, které přišly na Island s francouzskými dvorskými romancemi a pravděpodobně jsou keltského původu, vnímají podobu jako výsledek zakletí.<sup>214</sup> V Sáze o Volsunzích jsme viděli zakletí v kůžích, z nichž se nelze kdykoli vymanit a které Sigmund zatracuje, neboť kvůli stavu s nimi spojenému málem zakousl vlastního syna. S tím jsme se v jiných kapitolách dosud nesetkali. Nelze však říct, že by proměna byla zcela nedobrovolná: Sigmund do liminálního prostoru lesa vyšel se Sinfjötlim dobrovolně, s cílem ho utužit, a vlčí způsob chování včetně zabíjení nastolil, takže se nález kůží jeví jako logické vyústění jeho činnosti a v cíli mu nebrání, naopak, v testování a zocelování Sinfjötliho mu pomůže. Tím se zásadně liší od kleteb, které protagonistovi naopak brání v jeho cílech, jako jsme viděli v případě zakletí do medvěda v Sáze o Hrólfu Krakim a jak uvidíme i později. I v otázce vrozeného prokletí versus zakletí vnějším vlivem je tedy Sága o Volsunzích hybridní útvar, ukazující spojení kontinentálních a domácích vlivů.

K sledování toho, jak jsou kontinentální představy na staroseverská schémata v oblasti představ o těle adaptovány, nám dále poslouží unikátní případ, staroseverský překlad francouzského příběhu o vlkodlakovi. Strunohry (*Strengleikar*) je soubor staroseverských prozaických textů, které jsou na svou dobu neobvykle přesným překladem starofrancouzských *Lais Marie de France* z konce 12. století. Překlad vznikl na dvoře krále Hákona<sup>215</sup> v první polovině 13. století, a přestože je na svou dobu věrný originálu, je v něm možné sledovat kulturní adaptace, které překladatel v různých oblastech provedl. Vynechal či redukoval pasáže, které neměly pro severské publikum smysl, protože

---

<sup>213</sup> Vlčí podoba u žen není asociovaná s bojem, ale vždy jen s negativní destrukcí. Srov. také matka Úlfhama v Sáze o Úlfhamovi (Aðalheiður Guðmundsdóttir, *The Werewolf*, s. 298-301). Ženy se ve vlkodlačích příbězích vyskytují také jako zlé macechy, které zakletí způsobí.

<sup>214</sup> Einar Sveinsson, *Keltnesk áhrif*, s. 118

<sup>215</sup> Hákon IV. Hákonarson vládl v letech 1217-1263.

vycházely z jemu neznámé reality.<sup>216</sup> Adaptace proběhla na mnoha rovinách, počínaje převodem osmyslbičných veršů do prózy a s tím spojeným odstraněním lyrického tónu a zaměřením se na akci.<sup>217</sup> Podívejme se však na to, jak překladatel adaptoval pro nás je důležité téma proměny, které se objevuje v jednom z příběhů, v Písni o Bisclaretovi<sup>218</sup> /98-102/, v němž je změna podoby centrálním tématem.

Marie de France v originálu vypráví, že v Bretani bydlel jednou krásný rytíř,<sup>219</sup> který po tři dny v týdnu mizel své ženě, a ta by chtěla vědět, proč se tak děje. Pak zjistí, že se mění ve vlka, a vyzví, kam odkládá šaty (ty musí před transformací vždy svléknout), a také to, že pokud je ztratí, nikdy se nebude moci do lidské podoby vrátit. Žena šaty odstraní a posléze se znovu provdá. Bisclavret v podobě vlka se v lesích zavděčí králi a ten si ho vezme na dvůr jako domácí zvíře. Vlk uvidí svou bývalou ženu, zaútočí na ni a ukousne jí nos. Když dostane zpět šaty, promění se (v soukromí v posteli) zpět v člověka.

Z hlediska námi zkoumaného tématu je zajímavé, že se Marie v celé básni vyhýbá explicitnímu vyjádření o tělesnosti vlkodlaka.<sup>220</sup> Již v první strofě se Marie vymezuje proti dávné tradici vyprávění o vlkodlacích (*garulf*<sup>221</sup>), kdy se lidé často měnili ve vlky. Bisclavreta lidé do této tradice zařazovali už tím, že mu říkali Gawalf,<sup>222</sup> avšak Marie jej od tradičních vlkodlaků odlišuje: její Bisclavret, racionální duše, uvězněná někdy ve zvířecím těle, je jiná představa než bytost, která je z podstaty chvíli člověk, chvíli zvíře.<sup>223</sup> Marie také zahaluje chvíle jeho proměny tajemstvím, nikdy nevylicí, jak k fyzické změně došlo, neboť se vždy stane v Bisclavretově soukromí, kde žádný pozorovatel není. Jeho metamorfóza není kompletní, v chování zůstává kulturní celou dobu - je domestikovaný jako pes a potřebuje k proměně, která obnáší mezistav nahoty, soukromí. Proto se zdá, že hlavním přecinem jeho ženy je, že automaticky zařadí manžela do tradice vlkodlaků z dávných příběhů a tím mu znemožní se osvobodit. Za trest pak na svém těle nese známky

---

<sup>216</sup> Sif Ríkharrðsdóttir, *Medieval Translations*, s. 29

<sup>217</sup> Sif Ríkharrðsdóttir, *Medieval Translations*, s. 32

<sup>218</sup> Pro vlastní jméno Bisclavret existuje několik etymologických vysvětlení: *bleiz lavaret* – mluvící vlk, či *bisc lavret* - odpovídá vestfálskému *Böxewolf* (Marie de France, *Lais*, s. 449)

<sup>219</sup> Bisclavret v originálu, Bisclaret v staroseverském překladu

<sup>220</sup> Whitacre, *Translation*, v tisku.

<sup>221</sup> *Garulf*, ze starofrancouzského *garol*, pochází z germánského *werwulf*, člověk-vlk (*Strengleikar*, s. 86).

<sup>222</sup> *Gawaf*, normanské jméno, je pravděpodobně zkomolené *garulf* (*Strengleikar*, s. 86).

<sup>223</sup> Velký zájem o příběhy o vlkodlacích nastal v Evropě kolem roku 1200. Tato fascinace vlkodlaky je druhou stránkou tehdejšího strachu z metamorfózy a metempsychózy, resp. jejich teologické nemožnosti. Vlkodlaci v té době nepředstavují periodické vyhřezení bestiality v člověku jako ve starších příbězích včetně Ovidia, ale sympatické vlkodlaky, co jsou zakletí často zlou ženou, ale mají paměť a inteligenci lidských bytostí (Bynum, *Metamorphosis*, s. 95).



příběhu, ukousnutý nos.<sup>224</sup> Bisclavret je, na rozdíl od své ženy, schopen projít transformací a vrací se mezi lidi díky králi, který lidskost v něm ocení.

Srovnáme-li tento příběh s jinými evropskými vyprávěními o proměně, vidíme, že na škále změna-kontinuita podtrhuje Marie (na rozdíl od např. Ovidia) kontinuitu.<sup>225</sup> Marie experimentuje s transformací tak, že dovede já daleko do jinakosti, ale zachová přitom známky toho, co bylo dřív, takže nejde o kompletní změnu, ale podporuje myšlenku individuality a identity.<sup>226</sup> I ve vlkově chování vidíme lidskou podstatu, v ukousnutém nose jeho ženy se její chyba zjevuje i v dalších generacích. Vždy tedy zůstane něco z předchozího tvaru (v chování či vzhledu), z předchozí identity. Rozlišit mezi vlkem a rytířem není jednoznačně možné,<sup>227</sup> což je i rozdíl mezi ním a tradičními vlkodlaky, který Marie vyjadřuje rozlišením mezi termíny *bisclavret* a *garwaf*.

Příběhy o proměně podoby jsou důležité tím, že identitu testují, zpochybňují, potvrzují a popírají. Do staroseverského prostředí se dal příběh o Bisclaretovi přenést proto, že se stejně jako místní příběhy o proměnách tvaru zabývá vnější a vnitřní podobou a nejistotou hranice mezi lidskou a zvířecí identitou, byť z jiného pohledu. Podívejme se nyní, jak staroseverský překladatel s touto kontinentální představou naložil a jak se v jeho adaptaci zračí odlišné vnímání tělesnosti. Hned na počátku příběhu vidíme, že místo normanského jména Gawalf použil novotvar *vargúlf*.<sup>228</sup> Snažil se vyřešit překladatelský oříšek najít termín pro něco, co v dané kultuře nemá pojmenování, protože tam odpovídající představa duální bytosti, která je chvíli člověkem, chvíli vlkem, neexistuje. Inspiroval se spíše obecným slovem *garulf*, jež stojí v básni o několik řádek níže a které již přeložit nemusel, neboť místo něj použil opis *hamskiptask*.<sup>229</sup> Toto sloveso používá jak pro obecný popis proměny u termínu *garwaf/vargúlf*, tak pro konkrétní proměnu u Bisclareta, čímž Mariino rozlišení Bisclavreta a tradičních vlkodlaků ruší.<sup>230</sup>

---

<sup>224</sup> Bynum, *Metamorphosis*, s. 173

<sup>225</sup> Bynum, *Metamorphosis*, s. 178

<sup>226</sup> Bynum tvrdí, že ve srovnání s příběhy o změnách podoby z Indie i z evropského folkloru lze vidět, že západní vzdělanci, kam Marie de France bezesporu patří, obhajují identitu. Transcendenci sebe sama, kterou by úplná změna umožňovala, se snaží církev v 13. století vzdorovat (Bynum, *Metamorphosis*, s. 32).

<sup>227</sup> Withacre, *Translation*, v tisku.

<sup>228</sup> *Vargúlf* spojuje dva výrazy pro vlka: *vargr* a *úlf*. Je zvláštní, že překladatel nepoužil slovo *ver-úlf* (člověk-vlk), které by dalo snadno analogicky vytvořit, v staroseverštině však není nikde dochované.

<sup>229</sup> *Hamskiptask* je sloveso, které v korpusu staroseverské literatury jinde nenajdeme, je však spojením již probíraných výrazů *skipta ham* a zvrtné komponenty *-sk*, ukazující zřejmě na aktivitu protagonisty: mění si podobu.

<sup>230</sup> Bisclaret je v staroseverském překladu navíc používáno jen jako vlastní jméno, v obecném významu je toto slovo přeloženo opisem „měnit *ham*“ /98/ (Withacre, *Translation*, v tisku).

To, že překladatel nepovažoval za svůj úkol jen jazykový překlad, ale že staroseverskému čtenáři také převáděl příběh do jeho vlastní tradice, vidíme i v jakési závěrečné poznámce překladatele /102/, kdy o sobě píše, že viděl v dětství jednoho bohatého sedláka, který měnil *ham* (*hamskiftisk*): občas byl muž, občas ve vlčí podobě, a mezitím vyprávěl o všem, co vlci dělají. A o tom příběhu podle překladatele Bretonci složili píseň o Bisclaretovi.

Pro nás proto tento překlad přináší cenné zjištění v tom, že si staroseverský překladatel proměnu *hamu* spojil s fenoménem vlkodlaka. I v dalších větách vidíme, jak adaptoval látku na staroseverské myšlenkové prostředí. „Stávali se vlkodlaky“ (*devindrent garulf*) je přeloženo jako „měnili *ham* a stávali se vlky“ (*hamskiptuzt oc vurðu vargar*) – překladatel tedy použil domácí představu o změně podoby a navíc specifikoval, o jakou konkrétní podobu se jedná. Jak už jsme zmínili výše, i specifické slovo *bisclavret* je nahrazeno výrazem „měnit *ham*“ či zůstat v „tomto *hamu*“. Ještě jednoznačnější význam fyzického zjevu má *hamr* při závěrečné přeměně Biclareta zpět z vlka do člověka /101/, kde se staroseverský překlad opět drží terminologie spojené se změnou *hamu* (*or ganga ham sinum*) „vyjde ze své podoby“ a nahrazuje tak mnohem méně konkrétní výraz *mut la semblance* (změní vzhled), který je užit v originálu.<sup>231</sup> V dosud zmíněných pasážích šlo vždy o fyzickou podobu vlka, který běhá po lesích, nicméně v tom, že výraz být „rozzuřený“ (*en cele rage*) je přeložen jako být „ve vlčí podobě“ (*i vargs ham*), vidíme duální význam slova *hamr*, které v rámci téhož textu vyjadřuje i vlčí vlastnosti, tedy mentální charakteristiku.

V Bisclaretovi /99/ najdeme také unikátní spojení *manns ham* (lidská podoba), které jinde není. To je výraz, který by v staroseverském myšlení zřejmě nikoho nenapadl, protože jak jsme viděli, *hamr* se vždy zmiňuje jako něco mimořádného: vzhled či stav zvířecí či démonický, nikoli normální, lidský. Můžeme se domýšlet, že se překladatel takto snažil popsat situaci, kterou staroseverská literatura neznala: fenomén dvou separátních fyzických podob téže osoby, lidské a zvířecí, od něhož se Marie Bisclavreta sice snaží odlišit, ale z jehož existence vychází. Tím bychom také podpořili naše tvrzení, že proměna *hamu* nebyla v staroseverské literatuře vnímána jen jako fyzická změna vzhledu, protože na tělo nebylo pohlíženo jako na vnější, oddělitelnou entitu.<sup>232</sup>

---

<sup>231</sup> Whitacre, *Translation*, v tisku.

<sup>232</sup> Whitacre upozorňuje, že překladatel rozhodně nenahrazoval mechanicky *hamskiptask* místo stát se (*devenir*). Při překladu jiné z Mariiních básní, Joneta, nahrazuje při popisu výměny vzhledu dvou

Přestože je na tehdejší poměry tento překlad velmi blízký originálu,<sup>233</sup> adaptace do jiného myšlenkového prostředí proběhla i na významové rovině. Nacházíme důležitý rozdíl: Bisclavret v originále se ženě pomstí tak, že jí ukousne nos a tuto její získanou vlastnost pak zdědí všichni její potomci - jsou beznosí. V staroseverské verzi jí však místo toho serve šaty (potomci jsou nicméně také beznosí, s čímž má překladatel problém, protože to působí nekoherentně, přesto strhnutí šatů používá). V obou verzích se Bisclavret stane opět člověkem poté, co mu přinesou lidské šaty.

V motivu rozdílné pomsty ženě také narážíme na rozdíly v pojetí těla. Francouzský originál vnímá Bisclavreta jako někoho, kdo je velmi blízko zvířete. Ještě než se žena o jeho vlkodlačích proměnách dozví, říká, že se nejvíce ze všeho bojí jeho hněvu a že ji zaplavil strach, když zjistila, že loví nahý - že mu chybí oblečení jakožto vrstva lidskosti. Sociální „oblečení“, jeho pozice jakožto slušného a oblíbeného rytíře a králova rádce, držela jeho vlčí přirozenost v šachu. V tomto obrazu se jasně ukazuje středověká kontinentální představa o těle vycházející z toho, že tělo má uvnitř zvířecí podstatu, je nedokonalé a tento zásadní nedostatek může být kompenzován jen lidským povrchem, chápaným často sociálně, který drží člověka v jeho lidské podobě. Vnitřek je beztvářá hmota, tak, jak to třeba ukazuje příběh Krále z Tarsu, kde se z narozeného chuchvalce masa stává dítě až křtem.<sup>234</sup> Přestože oproti jiným evropským dílům zdůrazňuje Marie de France kontinuitu a něco lidského si Bisclavret uchovává stále, monstrózní a nestabilní vnitřek se tu odráží v potrestání ukousnutím nosu.

Staroseverský Bisclaret ženě však místo toho strhává šaty: ukazuje její identitu tak, že změní její společenskou podobu. Pomstí se jí tím, co udělala ona jemu: také mu vzala jeho lidskou podobu. Motiv beznososti, monstrozity jakožto beztvarosti, tedy něčeho, co nemá svou podobu, je v staroseverském pojetí nemyslitelný. Zásadní rozdíl mezi vnějškem a vnitřkem tu totiž těla není - tento neintuitivní krok, který vyžaduje značný teoretický odstup, Staroseveřané neudělali. Vzhled s vnitřkem souvisí, mění se zároveň, jak nám analýza slova *hamr* na mnoha příkladech již ukázala. Šaty jako vnější kůži lze však i v tomto schématu jako výraz (byť ne nositele jako ve francouzském kontextu) identity

---

protagonistů *devint* slovesem *syndiz* – zdál se (*Strengleikar*, s. 232). Ne každá proměna mohla být tedy adaptována do severského prostředí jako změna *hamu*. (Whitacre, *Translation*, v tisku).

<sup>233</sup> Sif Rikharðsdóttir, *Medieval Translations*, s. 29- 34.

<sup>234</sup> Anglická středověká romance vyprávějící příběh o nuceném sňatku křesťanské princezny a sultána. Narodilo se jim dítě, které bylo jen chuchvalcem masa, dokud nebylo pokřtěno (Perryman, *The King of Tars*).

pochopit a tento motiv byl evidentně pocíťován jako spojující i překladatelem, který ho proto zdůraznil tím, že jej v centrální scéně přidal.

Ze zásadní hranice mezi vnitřkem a vnějškem vychází i představa, že je možné vnitřek „prozradit“, neboť se nezračí nutně ve vnější podobě. Tato dichotomie, nutný předpoklad pro existenci kontinentálních vlkodlaků, zřejmě přichází do staroseverské literatury s cizími vlivy. Pro vysvobození vlkodlaků bývá nutné rozpoznat jejich lidskou podstatu ve vlčí podobě. V Bisclaretovi si vlka král oblíbil a vzal k sobě, protože v něm také nějakou kulturnost až lidskost spatřil. Tento nesouhlas mezi vnější podobou a vnitřkem, který král spatřil díky vlkově chování, často ale v jiných příbězích prozrazují oči.<sup>235</sup>

Takovou situaci najdeme v Sáze o Álim Flekovi /75/, jež patří mezi lživé ságy. Áliho o svatební noci proklel zlý otrok, že bude řídit jako vlk, pokud za něj nějaká žena nepoprosí. V tu chvíli utekl Áli do lesa a proměnil se ve vlka. Dával dobytek i trhal lidi, až dorazil do chalupy své pěstounky. Ta řekla, že ještě neviděla oči, které by se více podobaly Áliho očím, a za vlka se u krále přimluvila, takže nebyl neutracen. Té noci se proměnil zpátky v člověka a vedle něj ležela vlčí kůže (*vargshamr*). Pěstounka ho musela vzkřísit, nebyl při vědomí, a ani nevěděl, co se s ním dělo, když byl vlkem. Pak spal celou noc. Vlčí kůži spálili.

Z hlediska sledované osy je zde líčena situace, kdy vnitřek se liší od zevnějšku, který může být od protagonisty oddělen (vlčí kůže vedle člověka). S tím vyvstává možnost, že existuje identita, která je skryta uvnitř a může být tudíž i prozrazena (očima či chováním). V tomto uvažování není tedy proměna celková, ale mění se jen část bytosti. Ale ty se mění skutečně, nejde jen o převlek.

Vraťme se ještě k závěru Ságy o Álim Flekovi – ke spálení vlčího *hamu*. S touto metodou jsme se již setkali v Sáze u Volsunzích, také u vlčích kožešin. Je to obecně rozšířený způsob, jak se nežádoucích nadpřirozených jevů, včetně revenantů, zbavit. Spálením *hamu* jakožto orlího peří jsme viděli v Sáze o Gibbonovi /73/, která také používá *vargs hamr* ve významu vlčí kožich. Skřet Asper má po „vystoupení“ z tohoto kožichu pod ním na

---

<sup>235</sup> V rámci našich výskytů slova *hamr* zatím oči prozradili jen Lokiho v orlí podobě.

vlastním těle rány, které vznikly skrze tento kožich /74/. Vidíme tedy, že *hamr* už je jen převlek, kostým, který lze na sebe navléci podobně jako přístroj na létání.<sup>236</sup>

V Sáze o Klárusovi /81/ vidíme opačný extrém, byť na stejném stupni dichotomie: *hamr* ve významu čistě mentálním, bez fyzických aspektů: *vargham* zde znamená ošklivé chování. Je tím označena králova dcera, když při večeři zesměšní nápadníka. Opět vidíme, že kořen *ham-* má potenciál pokrýt oba póly, neboť je zřejmě v myšlení před akceptací dualismu spojoval.

I když výraz *vargr* bývá v příbězích o vlkodlacích častější termín než *úlfr* (ten většinou znamená reálné zvíře),<sup>237</sup> v staroseverské literatuře narážíme na postavy, které se jmenují Úlfham. V Povídce o Sǫrlim /28/ je Úlfham<sup>238</sup> (Vlčí kožich) přízvisko předka manželky, ale žádné příběhy s vlčí tematikou o něm dochované nemáme. V pozdní Sáze o Úlfhamovi /67/ je slovo *hamr* součástí jména titulní postavy ságy, která se nikdy sama v nic nepřemění. Je však synem klamavé královny, která je v jednom snu ukázána jako vlčice v čele smečky, a i její činy jsou zrádné - vlčí. Úlfhamův otec je s vlčí tematikou spojen ještě silněji: po vítězství v bitvě ho prokleje poražený protivník, takže se spolu se svými spolubojovníky vždy v zimě bude proměňovat ve vlka. Zde je vidět, že se cizí motiv snoubí se severským: domácího původu je představa vlků jako úspěšných bojovníků (v návaznosti na *úlfheðnar*), kdežto známka toho, že jde o motiv převzatý z dvorských románů (nejspíše přicházející z Irska), je sympatičnost vlkodlaka, zakletého nějakou negativní postavou<sup>239</sup> V Sáze o Úlfhamovi se tedy stejně jako Sáze o Vǫlsunzích kombinují staroseverské a keltské motivy.

Viděli jsme, že v příbězích o vlkodlacích staroseverského původu je člověk, který se ve vlka promění, nelidský a divoký, a zračí se v nich germánská představa vlka jako psance (Sigmund, Sinfjǫtli, Siggeirova matka), jenž je vyhoštěn z kulturního prostoru do divoké přírody a tím se připodobňuje k zvířatům. V příbězích keltského původu není vlčí podstata hluboko v protagonistech zakořeněná, lepší, lidská podstata je vždy silnější (Bisclaret,

---

<sup>236</sup> Rány na těle by mohly být pochopeny i v rámci holistického pojetí přeměny, kdy to, co se děje v jiném *hamu* protagonistu ovlivňuje a je vidět i na *hamu* lidském. Tomu ale v této sáze odporuje spálení kožichu, která by při představě kompletní přeměny ve zvíře nebyla myslitelná.

<sup>237</sup> Aðalheiður Guðmundsdóttir, *The Werewolf*, s. 283

<sup>238</sup> Je zmíněn také v Sáze o Hervǫře /59/.

<sup>239</sup> Aðalheiður Guðmundsdóttir, *The Werewolf*, s. 301

Ali). Jsou obětí okolností či kletby a proto sympatičtí. Jako vlci jsou nespokojení a čtenář s nimi soucítí a nenacházíme zde motiv vlků jako zvířat spojených s bitvou.<sup>240</sup>

Co nám tedy kapitola o člověku-medvědovi a vlkodlacích přinesla v rámci našeho tázání po významovém poli kořene *ham-*? Podobně jako v kapitole o létání jsme viděli, že u převzatých příběhů – ať už do staroseverské literatury přišly z okruhu sámského, keltského či z kontinentální literatury - označuje *ham-* vnější povrch (medvědí či vlčí kožešina se nasazuje podobně jako létací aparát), který je od protagonisty oddělitelný, lze jej sundat beze změny jeho podstaty. Proměna *hamu* pak je jen navléknutí vnější vrstvy, nikoli proměna celé bytosti, a od staroseverských proměn *hamu* se liší také tím, že je nedobrovolná.<sup>241</sup> Změna *hamu* však přesto byla asi nejbližší představa, která byla pro fenomén člověka-medvěka a vlkodlaka ve staroseverštině k dispozici, neboť se tento kořen opakovaně používá. Díky srovnání s původními příběhy, které bylo nejdětalněji možné sledovat u překladu Bisclareta, jsme však viděli dva základní rozdíly mezi staroseverskou představou proměny *hamu* a těmito podvojnými bytostmi (člověk-medvěd, člověk-vlk). Za prvé si adaptace vynutila novotvar *manns ham*, lidská podoba, která do té doby nikdy tematizovaná nebyla, protože kořen *ham-* označoval neběžnou podobu či stav. Za druhé v staroseverském překladu vzniká nová souvislost mezi mentálním a fyzickým aspektem, která v originále není, a to tím, že je kořen *ham-* používán jednak jako překlad slova vlkodlak, tedy jako výraz změny těla, a jednak jako překlad vlčího chování.

#### 2.2.4 Magie

V této kapitole budeme analyzovat výskyty kořene *ham-*, které se týkají specializovaných mágů. Magii v staroseverském kontextu<sup>242</sup> lze vymezit například slovy Simeka, který říká, že jde o postoje a praktiky, při nichž se uvádí v pohyb nadpřirozené síly.<sup>243</sup> Samozřejmě jde o popis jevů z našeho hlediska a je velmi pravděpodobné, že pro nás nadpřirozené fenomény byly pro Staroseveřany přirozené a sama představa pro něco „nadpřirozeného“ (*supranaturalis*) se vyvinula až v průběhu středověku.

---

<sup>240</sup> Aðalheiður Guðmundsdóttir, *The Werewolf*, s. 302

<sup>241</sup> Kromě zlého skřeta se nikdo ve vlka v této kapitole neměnil dobrovolně.

<sup>242</sup> Raudvere používá místo slova nespécifického slova magie staroseverský obecný termín *trolldómur* (Raudvere, *Trolldómur*). Mitchell toto kritizuje z toho hlediska, že používání původních termínů by ve folkloristice a dalších komparativních studiích znemožnilo srovnávání a komunikaci (Mitchell, *Witchcraft*, s. 7).

<sup>243</sup> Simek, *Lexikon*, s. 199.

Z jiného úhlu pohledu Mitchell s použitím Malinowského tezí argumentuje, že „magický pohled na svět,“ definovaný jako víra v kauzalitu jevů, byl dominantním světovým názorem před i po konverzi a lze jej vidět jako metajazyk, který komunikovalo křesťanství s pohanstvím: konverze (velmi dlouhá a pozvolná) probíhala tak, že se křesťanští autoři ság používali magii jako způsob, jak propagovat křesťanství a ukázat moc Boha.<sup>244</sup> Mnoho příběhů popisujících zázraky či další ukázky nadpřirozené moci pak ilustruje implicitní komunikativní hodnotu magie jakožto diskurzu mezi křesťanskou a pohanskou kulturou. V tomto smyslu magické myšlení nepatří k žádné epoše.

Není účelem této práce diskutovat jednotlivá pojetí magie obecně, tento pojem používáme pracovní pro případy proměn podoby, které provádějí protagonisté specializovaní na manipulaci s nehmotnými entitami. Daleko nejrozšířenějším typem severské magie pak byl *seiðr*, který bývá někdy definován jako negativní a divinační magie,<sup>245</sup> který však kromě věšteckých rituálů zahrnoval i kletby a přivolávání nemoci, stejně jako rituály uzdravovací a přivolávající štěstí.<sup>246</sup> Kromě *seiðu* jsou v staroseverské literatuře dochovány zmínky o dalších typech magie, které jsou však mnohem úžeji specializované a často jde spíše o magické praktiky než o ucelený systém.<sup>247</sup>

Diskuze o tom, zda je staroseverská magie druh šamanismu či nikoli, zaměstnávají badatele minimálně osmdesát let. Odpovědi bývají různé a často závisí na definici šamanismu a na tom, jak z dochovaných míst badatel posoudí, zda se vykonavatel dostává do transu. Nás tato diskuze zajímá jen z toho hlediska, zda a jaké sámské vlivy můžeme v příbězích o proměnách podoby vidět,<sup>248</sup> protože to může mít dopad na naše závěry ohledně pojetí těla v jednotlivých epizodách.

K tomu, abychom pochopili kontext proměny podoby a tím i slova *hamr*, je třeba pečlivě vnímat intence autora: k jakému účelu magické prvky používá a kde jsou místa, kdy se o

---

<sup>244</sup> Mitchell, *Witchcraft*, s. 30.

<sup>245</sup> Druh operativní magie, která spočívá buď v působení škody jisté osobě nebo získávání znalosti o budoucnosti (Strömback, *KLNM*, s. 76).

<sup>246</sup> Price, *The Viking Way*, s. 64.

<sup>247</sup> Patří sem *galdr*, *gandr*, *útiseta*, ódinská magie a jednotlivé lidové praktiky (více např. Price, *The Viking Way*, s. 65; Raudvere, *Trolldómr*, s. 106)

<sup>248</sup> Mnozí badatelé (např. Strömback, *Sejd*; Dillmann, *Les magiciens*; Price, *The Viking Way*) *seið* jako určitý druh šamanismus označují. Tolley zas ve své důkladné dvousvazkové monografii o šamanismu argumentuje proti tomu, že by v staroseverské kultuře existovaly nějaké konzistentní praktiky, které by se smysluplně daly označit jako šamanistické a příklady hluboké extáze při *seiðu* v literatuře nevidí (Tolley, *Shamanism*). Příklady v příbězích, které šamanismus připomínají, pak vysvětluje sámským vlivem na jednotlivé příběhy (viz výše zmíněná proměna Bøðvara Bjarkiho v Sáze o Hrólflu Krakim).

magii dozvídáme mimochodem, aniž by sloužila autorově ideologii. Pohanská magie<sup>249</sup> je například v ságách používána jako hlavní znak pohanství, a tak byly magické prvky v ságách užívány autory často k tomu, aby ukázaly na časovou vzdálenost příběhu od současnosti.<sup>250</sup>

Kromě kontextu konkrétního díla musíme při analýze magických prvků brát v úvahu i literární žánr, v němž se vyskytují, neboť magie a její vykonavatelé mají v jednotlivých ságových žánrech specifické funkce. V ságách o dávnověku je magie pozadím, na němž se děj ságy odvíjí, a často je i zdrojem koherence příběhu. Žádné hluboké porozumění pro magické jevy čekat nemůžeme, jsou víceméně představeny jako bezduché mechanické vzývání démonů. V ságách o Islandčanech a ságách královských, tj. v ságách umístěných do doby ne tak dávné, má magie jinou úlohu: ilustruje marnou rezistenci pohanství před nevyhnutelně nastupujícím křesťanstvím. Hraje v příbězích roli při vytváření charakteru hrdiny, kterým je často „vznešený pohan“, člověk chovající se podle zásad křesťanské morálky, aniž by ji ovšem znal. A k vykreslení těchto pozitivních hrdinů jsou samozřejmě potřeba i postavy záporné, kontrastní, v čele s čarodějkami. V ságách o současnosti je magie relativně málo, nadpřirozeno se tam ukazuje hlavně v prorockých snech, vizích a znameních budoucího, které se vždy naplňují, stejně jako pronesené kletby. Přestože se tedy magie do jejich současnosti, tedy do 13. století, o němž tyto ságy pojednávají, autorům tolik nehodila,<sup>251</sup> o tom, že funguje, nebylo pochyb.<sup>252</sup> Proto i o fenoménu, který zde sledujeme, tedy o proměně podoby, psali křesťanští autoři tak, že je sice odsouzeníhodná, ale určitě existuje.

Na magické aspekty jsme již narazili v předchozích kapitolách, protože mezi těmito kategoriemi samozřejmě není ostrá hranice. Srovnáme-li přeměny podoby v této a předchozí kapitole slovy Price, tak jak mágové, tak bojovníci byly dva typy lidí, skrze něž proudila extatická energie od bohů. U mágů tento proud souvisel s šamanistickým

---

<sup>249</sup> Ve všech žánrech je přitom magie vykonávána pro křesťanské účely a pocházející od Boha je představená jako pozitivní - což ukazují kromě zázraků i fráze jako svaté proroctví *helgr spádómr* apod. (Mitchell, *Witchcraft*, s. 92)

<sup>250</sup> Mitchell, *Witchcraft*, s. 85

<sup>251</sup> Negativní postoj, který ságy vůči magii obecně zaujímají, pravděpodobně vyplývá z atmosféry 13. století. Z homilií a zákoníků si také lze udělat představu o tom, které magické praktiky byly v 13. a 14. století nejrozšířenější, neboť se proti nim bojuje. Magie je odsuzována jako hřích a je spojena s ďáblem (Raudvere, *Trolldómr*, s. 162).

<sup>252</sup> Mitchell, *Witchcraft*, s. 104



přístupem, ritualizovanou agresí a ženskou sférou, v oblasti boje s totemistickou identifikací s bojovným zvířetem a fyzickým soubojem jakožto součástí sféry mužské.<sup>253</sup>

Zdá se tedy legitimní vymezit si pro tento oddíl proměny podoby, které vykonávají lidé se speciálními magickými schopnostmi. Na Islandu zřejmě nebyla žádná třída, sociálně, věkově, ekonomicky či genderově definovaná, která by se magií výhradně zabývala.<sup>254</sup> Vlastnosti mágů jsou výjimečné na psychické úrovni: patří mezi ně široké znalosti a intelektuální schopnosti, temperament, emotivita, energie a vnímání neviditelných jevů. Předpoklady pro to jsou často děděny, ale učení samo se předává orální tradicí, často od pěstouna či pěstounky, ev. služby.

Mágové, které v literatuře potkáváme, mívají i specifické fyzické vlastnosti:<sup>255</sup> jsou často silní a velcí a jejich specifickým znakem jsou mocné oči. Víra, že oči prozrazují osobnost, je rozšířena v mnoha kulturách, a proto i oči neobyčejných osobností (hrdinové, démoni, bozi, mágové) bývají mimořádné. Role staroseverských mágů v literatuře je v naprosté většině záporná, a tak má i specifickou negativní konotaci. Před zabitím bylo zřejmě běžné hodit jim na hlavu pytel, aby oči nemohly v poslední chvíli někomu uškodit.<sup>256</sup> Čarodějka Þórveig ze Ságy o Kormákovi má oči, podle nichž se dá poznat i v zvířecí podobě, a které jsou navíc podivné jako oči všech mágů. V jedné scéně se promění v zvíře jménem *hrosshvalr* („koňská velryba“), což není žádný z existujících druhů velryb, ale legendární zvíře, které se vyznačuje hlavně velkýma očima.<sup>257</sup> Tato příhoda, v níž ovšem slovo *hamr* nenajdeme, ukazuje kromě síly očí další fenomén, k němuž se ještě později vrátíme, že totiž je-li zraněna zvířecí podoba mága, zemře i on sám.

„U lodi se vynořila 'koňská velryba'. Kormák po ní hodil harpuonu, která ji trefila a ona klesla. Lidem se zdálo, že rozpoznávají Þórveiginy oči.“<sup>258</sup> Tato velryba se už od té doby

---

<sup>253</sup> Price, *The Viking Way*, s. 390

<sup>254</sup> Dillmann, *Les magiciens*, s. 590

<sup>255</sup> Dillmann, *Les magiciens*, s. 168

<sup>256</sup> Příklady viz Dillmann, *Les magiciens*, s. 182-185. V případě Stígandiho ze Ságy o lidech z Lososího údolí, kap. 38, to však nestačilo a dírou v pytli dokázal způsobit v místě, na něž viděl, vír, a zničit kus země (ÍF V, s. 109)

<sup>257</sup> Dillmann, *Les magiciens*, s. 251

<sup>258</sup> Oči prozrazují nesouhlas mezi vnější podobou a vnitřkem. Ukazuje totiž, že v takovém případě je nabytá podoba vnímána jako něco, co se od podstaty protagonisty liší. V rámci našich výskytů slova *hamr* to bylo zmíněno u Lokiho, kterého dle očí rozpozná v sokolí podobě obr, a u vlkodlaka Áliho Fleka, kterého zas ve vlčí podobě poznala podle očí jeho pěstounka. Vede k zamyšlení, v kterých případech proměny existuje vnějšek, který je jiný než to, co je uvnitř.

*nevynořila a o Þórveig se dozvěděli, že leží na smrt nemocná, a lidé říkají, že z toho zemřela.*“<sup>259</sup>

Magie je oblastí, kde je fyzické a mentální působení propojené ve všech kulturách. V rámci našeho zkoumání sémantického pole slova *hamr* jakožto představy spojující tyto dvě sféry půjde v této kapitole o to sledovat, jakým způsobem si dochovaná literatura toto spojení představuje - přítomno bude totiž *ex definitione* u magických jevů vždy. Budeme se ptát, co se při použití slova *hamr* a jeho kompozit u protagonisty proměňuje: tělesný vzhled či duševní stav. Přitom se u mágů nevyhneme otázce rozdvojení těla, která je naznačena již v předchozí ukázce: je v sémantickém poli slova *hamr* zahrnuta představa, že protagonista leží v původní tělesné podobě a zároveň jedná v jiné, lze mít tedy dva *hamy* zároveň?

Mágové mají, na rozdíl od dříve zmíněných berskerků a vlkodlaků, schopnost brát na sebe různé podoby. Čtenář očekávající teď návštěvu středověké zoologické zahrady však bude zklamán, protože v mnoha případech získané podoby mágů nejsou vůbec konkretizované. Také kompozita, které se v této kapitole nejčastěji vyskytují, *hamfǫr* a *hamhleypa*, žádnou konkretizaci podoby neobsahují.

#### 2.2.4.1 Čarodějky

Čarodějky mají k tělesnosti tradičně blízko. I v kontinentální středověké Evropě mají tři funkce, jež se všechny vztahují k tělu: „Léčit, pomáhat k lásce, vyvolávat mrtvé.“<sup>260</sup> V první části kapitoly o magii budeme diskutovat místa, kde se mluví o ženách s magickými schopnostmi (*seiðkonur*, *trollkonur*), které zde pracovně nazveme čarodějky. Díváme-li se na výskyty slova *hamr* a jeho kompozit, označuje čarodějky (a výjimečně i mužské mágy) především, byť ne výhradně, slovo *hamhleypa*:<sup>261</sup> ten či ta, co rozhýbává svou podobu. Začneme jako obvykle příklady, kde se zmiňuje proměna nekonkrétní, celková, pak místa, kdy *ham-* znamená podobu těla. Poté zmíníme výskyty, kde už *hamhleypa* označuje někoho s magickými schopnostmi obecně: pohana, negativní postavu z minulých dob.

---

<sup>259</sup> *Kom upp hjá skipinu hrosshvalr. Kormákr skaut til hans pálstaf ok kom á hvalinn, ok søkkðisk..Þóttusk menn þar kenna augu Þórveigar. Þessi hvalr kom ekki upp þaðan í frá, en til Þórveigar spurðisk þat, at hon lá haett, ok er þat sogn manna, at hon hafi af þí dái.* (ÍF VIII, str. 265 -6, kap. 18)

<sup>260</sup> Le Goff - Truong, *Dějiny*, s. 18.

<sup>261</sup> *Hleypa*: dát do pohybu (rozhýbat lidi, vypustit tekutinu), odtud *hamhleypa*: doslovně ta, co rozhýbává svou podobu. Vzhledem k negativním konotacím slova lze snad s nadsázkou přeložit jako hamová běhna.

*Hamr* jako podoba, kde těžko rozlišovat mezi fyzickým a psychickým aspektem, se vyskytuje v eddické Vědmině písni /1/: v podobě trolla (*i trollz hami*) spolkně jeden z Fenriho potomků během zániku světa slunce. Zřejmě si máme představit démona vzhledem i vlastnostmi, přičemž chování, tedy mentální aspekt je nejdůležitější, neboť se popisuje démonický čin protagonisty: spolknutí zdroje života. Fyzická stránka zas musí být dostatečná k tomu, aby tento nelehký úkol umožnila splnit. Není to ale statický popis vlastností, není trollem od narození, dostane se do trollího stavu, neboť je to stav větší zuřivosti a síly, který pro daný úkol potřebuje. *Hamr* asociuje proměnu a dodává rozměr, který se normálního stavu dané bytosti liší.

Výsledek proměny není konkretizován v Sáze o Kormákovi /54/, kde zlý a silný Vígi hamrammi (Mnohotvarý), když právě odpočívá (*hvíla*) v pokoji, dokáže vidět pokusy o útěk, i když není daný člověk v dohledu. Nic bližšího se nedozvídáme, jen jeho přízvisko *hamrammi*, které jinak je používáno hlavně u berserků, ukazuje, že se změnou *hamu* tato schopnost nějak souviset bude.

Nekonkrétní je změna *hamu* čarodějek i v nejdiskutovanější pasáži o nich, která je součástí Výroků Vysokého /2/. Óðin má podle této strofy schopnost přemáhat ženy znalé magie (*túnriður*) tak, že způsobí, aby nenašly cestu zpět do svých původních podob (*heimhamr*), stejně jako už nenajdou ani své původní mysli (*heimhuga* v *Codexu Regius*) či domovská místa (*heimhaga* v *Codexu Arnarnagaeanus*).

Kompozitum *heimhamr* (*heim* ve smyslu domov) vysvětluje Gering jako „vlastní či přirozenou kůži, v protikladu k té, která je získána kouzly.“<sup>262</sup> Zda jde opravdu o „kůži“ či o jaký přesně význam slova *ham* se jedná, však nelze z kontextu blíže určit. Může jít o vnější podobu či o komplex vlastností atd., ale pokud hrozí, že čarodějky nenaleznou své přirozené podoby, vidíme, že *hamr* může být domovský, původní, vlastní<sup>263</sup> versus ten, který je získaný kouzly.

Výše zmíněné čtení je přijímáno většinou badatelů.<sup>264</sup> Alternativně lze text číst tak, že tyto ženy (*túnriður*) nenajdou cestu „k domovům svých podob, k domovům svých myslí.“<sup>265</sup>

---

<sup>262</sup> Gering, *Vollständiges Wörterbuch*, s. 414

<sup>263</sup> Možná se blížíme významu, který později pokryl novotvar *mannshamr* v Bisclaretovi /99/.

<sup>264</sup> Larrington, *The poetic Edda*, s. 36; Tolley, *Shamanism II*, s. 129; Raudvere, *Trolldómur*, s. 104 aj.

<sup>265</sup> viz Price, *The Viking Way*, s. 121 a Strömbäck, *Sejd*, s. 168-178, který i podává historický přehled různých výkladů tohoto místa. Sám navíc zpochybňuje nutnost opravy osobního zájmena do maskulinní formy s tím, že *túnriður* mohou být i muži.

Z toho by vyplývalo, že vysílají ze sebe určitý aspekt, který se liší od jejich podoby a myslí, k nimž jim Óðin zabrání se vrátit. Volné duše pak mají zablokovanou cestu ke svým tělům a jsou odsouzeny k beztvare destrukci. Výrazy *hamr* a *hugr* by tak nebyly k sobě postaveny paralelně, ale byly by téměř synonymní. Při tomto způsobu čtení by tedy nešlo vůbec o změnu *hamu*. Problém v této interpretaci vidím v tom, že představa volné duše, která navíc nemá žádné pojmenování, není ničím autochtonním v staroseverské literatuře podložená. Jediné příklady, které se dají uvést a které Strömbäck také uvádí, jsou z materiálů vycházejících ze sámské tradice.

V této pasáži z Výroků Vysokého však zřejmě podoba sama není pojata konkrétně fyzicky a *hamr* je spíše určitý stav. Každý má jeden, který mu je vlastní, pokud z něj vychází, přináší mu to nové možnosti jednání ve světě hmotném i nehmotném. S rozšířenými možnostmi jednání je ale spojeno i riziko ztráty vlastní podoby, něčeho, co lze vidět jako druh identity. V obou zmíněných způsobech čtení originálu se totiž také ukazuje na zranitelnost někoho, kdo mění svůj *hamr*. Hrozí totiž jeho ztráta, a to paralelně k ztrátě *hugr* (*Codex Regius*) či *hagr* (*Codex Arnarnaganeanus*) - původní mysl či místo lze také změnit a ztratit.

Varování, že tato síla, schopnost měnit podobu, je zároveň i slabostí, že v sobě skrývá nebezpečí, najdeme v mnoha kulturách: např. šamani bývají v době transu nejohroženější. V našem korpusu jsme na podobné upozornění narazili v souvislosti s berskerky, jejichž schopnost dostat se do bojového *hamu* s sebou nese nebezpečí následné absolutní vyčerpanosti i dlouhodobých psychických poruch. Jako obdoba tohoto fenoménu mohou být viděny zmíněné krádež labutího peří v Písni o Vǫlundovi či šatů u Bisclareta: dívky ani Bisclaret se pak nemohli vrátit do původního tvaru.

Tyto situace jsou ale srovnatelné jen na obecné rovině jako varování před křehkostí situace změny. Podobu, o níž čarodějky přijdou, si není třeba představovat jako fyzicky konkrétní (na rozdíl od podoby labutí či Bisclareta). Kontext básně (jde o Óðinovu verbální schopnost zaříkat čarodějky) ani paralela s myslí (*hugr*) podle mého názoru zde konkretizaci pojmu *hamr* nijak nepodporují.<sup>266</sup> Ptáme-li se, jakým způsobem je myšlena podoba, již čarodějky ztratí, i tedy ta, kterou při svých cestách nabývají, může být dalším vodítkem samo jejich označení jako *túnriður*: ty, co jezdí na *tún*, což část plotu, možná

---

<sup>266</sup> Raudvere dává zmíněnou pasáž do souvislosti s Písni o Vǫlundovi a vnímá ukradení labutího peří příleťuvším dívkám stejně, jako když čarodějky z Výroků Vysokého nenajdou svou původní podobu. (Raudvere, *Trolldómur*, s. 104).

branka. Nechme stranou strukturalistické analýzy, které představuje jízdě na elementu, jež je součástí hranice, přitahuje,<sup>267</sup> protože v jízdě na části oplocení lze snadno vidět symbol schopnosti čarodějek překračovat hranice mezi světy, a vynechme i úvahy o kontaktu mezi kulturním prostorem a divokou přírodou za ohradou, neboť zde zkoumáme jen podobu těchto žen.

V pasáži z Výroků Vysokého podoba rozebírána podrobněji nebyla. Něco konkrétnějšího o podobě jezdkyň na části plotu se dozvíme ve Starším zákoníku Západního Gautlandu /108/ ze začátku 13. století. Citát je z místa, kde se vyjmenovávají příklady pomlouvání ženy. Pomluvou je, řeknete-li o ženě: „Viděl jsem tě jezdit na brance od ohrady (*kvigrind*) s rozpuštěnými vlasy a v podobě trolla (*i trols ham*), když den i noc byly stejné.“

Analýzu začneme od konce: s liminálním časem, přechodem dne a noci, jsme se v kontextu proměn již setkali v Knize o záboru země /22/ a i níže uvidíme, že je pro magii i v staroseverském kontextu příhodný. Dále zde figuruje slovo *hamr* ve smyslu trollí neboli démonické podoby čarodějky, v níž se pohybuje (asi vzduchem). Znamená zde ono „v trollím *hamu*“, že žena vypadá tak, jak si pomlouvač představuje čarodějkou, nebo doslovně, že se objevila v podobě nějaké nestvůry? Kontext svědčí pro první variantu, neboť i ostatní specifikace představu čarodějky dokresluje. Hned za citovanou pasáží je uvedena další pomluva, že tato žena dokáže zlikvidovat dobytek či jinou ženu. Fyzická charakteristika „s rozpuštěnými vlasy“ je dokonce v pozdější redakci zákoníku je rozšířena a kromě rozpuštěných vlasů je přidáno ještě s uvolněným opaskem (*lösgiurp*). Obojí jsou evidentně známky toho, že daná žena neakceptuje sociální normy a je – na rozdíl od slušných žen – smyslná, impertinentní a svévolná.<sup>268</sup> Trollí *hamr* je zde tedy specifický vzhled a soubor vlastností, které patří k ženě praktikující magii.<sup>269</sup>

Tomu odpovídá i spojení s čarodějkou a létání, což je zřejmě původně staroseverská autochtonní představa. Představa numinózních ženských bytostí (bohyň, obryň, valkýr, trollyň), které používají k cestování neobvyklé způsoby transportu, je v staroseverské literatuře častá a zřejmě poměrně archaická.<sup>270</sup> U lidských žen jsme proměnu *hamu* do ptačí podoby za účelem létání zmiňovali a čarodějky pak takto cestují v ságách o

---

<sup>267</sup> Strömbäck, *Sejd*, s. 234. Katherine Morris v rámci strukturalistické analýzy vidí v jízdě na části oplocení symbolizaci schopnosti čarodějek překračovat hranice mezi světy (Morris, *Sorceress*, s. 171).

<sup>268</sup> Mitchell, *Witchcraft*, 152

<sup>269</sup> Element *trol-* je ve staré švédštině jako označení mágů produktivní (*trolkarl*, *trolkona*, *trolkärling* – čaroděj, čarodějka). Mitchell, *Witchcraft*, s. 152.

<sup>270</sup> Mitchell, *Witchcraft*, s. 137

Island'anech i případech, kdy se slovo *hamr* nepoužije. V Sáze o lidech z Eyru způsobí Katla jakožto *kveldriða* (večerní jezdkyň) Gunnlaugovi vážná zranění včetně vytrhaného masa na nohou. O konkrétní podobě či způsobu, jakým to dělá, se nehovoří.<sup>271</sup> Další termín, který se jako varování před Katlou v sáze užije, je *marlíðendr*.<sup>272</sup> Z Katly, která zatím ležela v posteli, vyšla totiž její *mara*: podoba či část člověka, která vykonává jinde jeho úmysly. Stav, kdy je nějaká žena schopna působit na větší vzdálenost fyzické škody, vyjadřují i slova *trollriða* (trollí jezdkyň) a *myrkriða* (ta, co jezdí ve tmě).<sup>273</sup> Takové představy se dochovaly v norském folklóru dlouho, a to, že se změnou *hamu* stále v pochopení mluvčích souvisely, ukazují norská slova *reham* a *rehug* (jezdící *ham* či *hug*), kdy je *ham* či *hug* určité osoby (většinou ženy) tak silný, že dokáže vzít na sebe nespécifikovanou podobu, proklouznout dveřmi stáje a jezdit na muži či na dobytku tak, že ho vyčerpá.<sup>274</sup>

Proměnu, kde má kořen *ham-* význam podoby těla, vidíme v Sáze o Egilovi, synu Skallagrímově /34/. Naznačuje se zde, že královna Gunnhild magickým působením Egila v rámci své pomsty dovedla až k rukám jeho největšího nepřítele, krále Eiríka, kterého předtím hrubě urazil. Egil dostane na přimluvu svého přítele od krále jednu noc času, aby se pokusil před smrtí vykoupit oslavnou básní, kterou mu složí. Po celý ten vzácný čas ho rozptyluje vlaštovka. Když si jeho přítel tedy sedne k okénku, u kterého vlaštovka seděla, uvidí, jak se druhou stranou vzdaluje jakási *hamhleyppa*: tedy evidentně někdo, kdo byl předtím v *hamu* vlaštovky, z kontextu nejspíš Gunnhild.<sup>275</sup> *Hamr* je v této sáze o Island'anech tedy vnější podoba ptáka a slovo *hamhleyppa* tedy znamenalo doslovnou změnu tvaru, „ta, co se umí dostat do tvaru zvířete“.

I v dalších příkladech se proměňuje fyzická podoba. V Sáze o Þorsteinovi, synu Víkingově /64/ je jako *hamhleyppa* označen muž, antagonist hlavního hrdiny, zakladatel nepřátelského rodu, který má mnoho nadpřirozených schopností a vlastností podobné berskerským: např. že žádné zbraně kromě jeho meče nemohli jeho dětem (z nichž jedna dcera, Dís, má také přízvisko *hamhleyppa*) ublížit. To, že je tento muž *hamhleyppa*, se vysvětluje tak, že na sebe brával vzhled (*líki*) různých zvířat. Totožná formulace

---

<sup>271</sup> ÍF IV, kap. 14, 15

<sup>272</sup> *Marlíðendr*: ta, co nechává svou *maru* plachtit; *líða* – klouzat, plachtit.

<sup>273</sup> Výskyty viz Strömbäck, *Sejd*, s. 162; Raudvere, *Trolldómr*, s. 104-105.

<sup>274</sup> Strömbäck, *Sejd*, s. 232. Tolley naopak argumentuje, že *hamr* jakožto cestující volná duše je výsledek pozdějšího vývoje tohoto slova (Tolley, *Shamanism*, s. 197).

<sup>275</sup> V předchozím textu je řečeno, že Gunnhild se zřejmě pokusí Egilovi v skládání básně všemožně zabránit, a v ságové literatuře má negativní roli jakožto chlípna a kouzel znalá.

(*hamhleypa* jako někdo, kdo se mění do podob zvířat) je v Sáze o Viktorovi a Blávusovi /78/, kde jsou *hamhleypy* dokonce explicitně dva berserkové. Propojení fenoménu berskerků a magie zde nemusí nevyházet z představy, že v obou případech dochází ke změně *hamu*, byť by to pro naše zkoumání bylo zajímavé. Vzhledem k žánru rytířské ságy může jít o kumulaci co nejvíce prvků, které si autor spojoval s pohanstvím a které k vykreslení negativních postav potřeboval.

Nejkonkrétnější podoby najdeme v lživých ságách, kde je obecně vidět velký vliv kontinentální literatury. V oddíle o létání jsme zmiňovali tři příklady čarodějek /70,71,73/, které létají v gryfi, dračí a orlí podobě a škodí. Z textů vyplývalo, že *hamr* je tam kůže, vnější vzhled – nešlo tedy o nějakou celkovou hlubokou transformaci, spíše o převlek, ale ve vlastních tělech cestovaly.<sup>276</sup>

O fyzičnosti podoby těchto jezdkyň se konkrétně vyjadřuje Sága o Jónu Baptistovi /106/, kde je jako synonymum k těmto večerním jezdkyním (*kveldriður*) uvedeno slovo *hamhleypur*. Říká se o nich, že „zřejmě cestují s kněžkou Dianou či Herdiadou za krátkou chvíli přes velké oceány. Přitom jedou na velrybách či tuleních, na ptácích či divokých zvířatech, nebo přes velké země. A i když se zdá, že cestují v tělech, tak knihy svědčí o tom, že je to lež.“ Tuto zajímavou formulaci, která je přímo či nepřímo inspirována dílem Regina z Prümu,<sup>277</sup> můžeme chápat tak, že čarodějky podle učených knih cestují na zvířatech, kdežto lidé věří, že cestují jakožto zvířata. To, že se neproměňují ve zvířata, jen na nich jezdí, je koncept, který je nutné spojit s kontinentálními vlivy, jichž je i jinak tato sága plná. V evropském folklóru je totiž představa čarodějek létajících na košťatech běžná.<sup>278</sup> Pro nás je zajímavější, že se tato křesťanská sága vymezuje se proti představě, že by proměna podoby (a s ní spojené cestování) byla fyzická.<sup>279</sup> To nám ukazuje, že představa, že se tyto ženy ve zvířata fyzicky proměnit umí, v 13. století existovala.

Těmito novoplatonskými teologickými předpisy se poctivě řídí a na velrybách cestují *hamhleypy* v Sáze o Friðþjófovi Smělém /65/, z nichž jedna se dokonce jmenuje Hamgláma. Po *seiðovém* rituálu se ukáží na moři na velrybě, kde škodí tak, jak dostaly za

---

<sup>276</sup> Podobná představa, byť bez použití slova *hamr*, vyplynula i u výše citované Þórveig ze Ságy o Kormákovu, která se proměnila do podoby velryby.

<sup>277</sup> Regino z Prümu ve svém díle *Canon episcopi* vyjadřuje kolem roku 900 racionalistický pohled vycházející ze svatého Augustina, že není jiného božství než Boha samého.

<sup>278</sup> Představa pomocných duchů, často zvířecích, které duši šamana v sámské tradici na jejich cestách v transu doprovázejí, zde je zřejmě jako alternativní hypotéza původu tohoto motivu vzhledem k typu ságy irrelevantní.

<sup>279</sup> To je pro augustiniánskou teologii mnohem horší hereze než cestování volných duší.

úkol. Když jim hlavní hrdina z lodi zlomí záda, ženy, které sedí v Norsku a provádějí *seiðr*, padnou s přeraženou páteří. Místo jednak ukazuje bifurkaci protagonistek a zároveň propojení těchto jejich dvou částí (dvou místně oddělených, ale lidských podob), protože zemřou najednou. *Hamr* ve slově *hamhleypa* může být tedy chápán jako mentální stav, do kterého se čarodějky umí dostat (protože zůstávají lidmi). Nebo pod vlivem teologických předpisů došlo k tomu, že už není popisováno, že by se měnily ve zvířata, ale výraz *hamhleypa* zůstává, protože posun od proměny ve velryby k jízdě na velrybách nebyl vnímán uživateli tohoto výrazu jako zásadní.

V Sáze o lidech z Tresčího fjordu /41/ se slovem *hamhlaupa* sama označuje Stařena, která nikam necestuje a o žádné změně podoby u ní není zmínka, má však různé magické schopnosti, které s tímto označením zřejmě souvisí. Nejvýraznější je tzv. *magical mooning*<sup>280</sup> neboli „vystrkování nahé zadnice“. Během bitvy zbraně bránících se nikomu neškodily, dokud Stařena chodila pozadu po pláni s vyhrnutými šaty a předkloněnou hlavou a dívala se mezi svýma nohama na nebe. Když ji její protivnice Þuríð Drikkin objevila, vrhla se na ni a začala jí trhat vlasy, zbraně začaly působit.

Převrácený pohled mágových neobyčejných očí (zřejmě spolu s působením odhalených genitálií) může způsobit převrácení celé krajiny a šílenství protivníka. Ukazuje to i příklad čarodějky Ljót ze Ságy o lidech z Vatnsdalů:

*„To je baba Ljót, která se tak podivně vyšňořila.“ Přehrnula si šaty přes hlavu a chodila pozpátku a hlavu vstrčila mezi nohy. Příšerný byl její pohled, jež vrhala jako běs. .... Ona odpověděla, že chtěla převrátit celou krajinu, — „a vy byste se všichni byli pomátli a jako blázni zůstali na cestách u divoké zvěře, a jistě by se tak bylo stalo, kdybyste mne byli neviděli dříve než já vás.“*<sup>281</sup>

Označit jakožto *hamhlaupu* ženu, která vykonává tuto praktiku, mohlo i zde znamenat, že *hamr* v tomto kompozitu označuje různé mentální stavy, do nichž je žena s to se dostat. Hranice toho, kdy v tomto kompozitu slovo *hamr* se změnou podoby stále souvisí a slovo

---

<sup>280</sup> Gunnel dochází srovnáním s mimoseverskými prameny k závěru, že praktika – spolu s dalšími jako točení kozinkou – mají původ v delší ústní tradici a zahrnují dočasné zapojení chaosu prostřednictvím převrácení přírodních pravidel, což dočasně zlomí bariéry mezi světem hmotným a nehmotným (Gunnel, *Magical mooning*, s. 146-148).

<sup>281</sup> Sága o lidech z Vatnsdalů, s. 19, kap. 26. „*Þar ferr Ljót kerling ok hefð bretiliga um búuuk.*“ – *hon hafði rekit fótin fram yfir höfud sér ok fór ofug ok rétti höfuði apr milli fótanna.*, *ófagrligt var hennar augnabragð, hversu hon gat þeim trollsiga skotit. ....Hon kvazk hafa ætlat at snúa þar um landslagi öllu, - „en þér ærðizk allir ok yrðid at gjalti eptir á vegum úti með villidýrum, ok svá myndi ok gengit hafa, ef þér hefðid mik eigi fyrr sét en ek yrðr.“* (ÍF VIII, s. 69-70, kap. 26)



*hamhleypa* tedy vyjadřuje schopnost měnit podobu či stav, a kdy už je jen výrazem po čarodějkou obecně a souvislost se změnou *hamu* už vnímána není, zřejmě však nebude ostrá.

Už jen představu autora ságy, jak v dávných dobách asi vypadaly čarodějky, zřejmě vyjadřuje označení *hamhleypa* v Sáze o Bárðovi, přízraku ze Snæfellu /44/, v mnohém blízká ságám o dávnověku. Je v ní takto označena trollyně, která špatně zacházela jak s lidmi (přivolala jednomu hospodáři málem smrt na moři), tak s dobyt看em (veškerý mu usmrtila). Jde tedy o negativní označení, snad i o nadávku, spojenou s magickými schopnostmi obecně (zde úspěšné uhranutí). V Sáze o Hǫrðovi a psancích z ostrova /51/ je zas použit obrat nám známý od berserků, *eigi einhamr*, čistě jako nařčení z čarodějnictví. Podobně je v Sáze o Hrómundovi Gripssonovi /66/ labutí podoba (*álftar ham*), která neslouží k překonávání hranic a jejímž synonymem je *álftarlíki*, jen ilustrací čarodějných schopností obecně.

Můžeme tedy naše zkoumání fenoménu čarodějek uzavřít s tím, že proměna do podoby zvířete je v tomto kontextu zaznamenaná, ale málo častá. V staroseverských textech z 13. a 14. století se v situacích, kdy ženy jezdí či lítají, se o jejich konkrétní podobě často nemluví. Jsou to solitérní jezdkyne, jejichž *hamr* cestuje, aniž by se dalo na fyzicko-mentální škále určit, co je. Postupně se význam slova *hamr* rozdělil tak, znamenal buď mentální stav, nebo jen vnější povrch těla či převlek. Nekonkretizovaná představa jezdkyne se transformovala v představu o fyzickém přesunu na shromáždění čarodějnic, sabbat, na kontinentu běžnou.<sup>282</sup> Pro křesťanskou teologii byla představa čarodějnice letící na něčem přijatelnější než představa, že někdo skutečně mění podobu.

#### 2.2.4.2 Cestování *hamu*

V následující části se podíváme na citáty z literatury, kde je použit výraz, jehož výchozí tvar je *hamfarir* či spíše *hamfar*,<sup>283</sup> který se ale dochoval jen v dativu plurálu v konstrukci *í hamfǫrum*. Jak toto kompozitum, odvozené od slovesa *fara* (jezdit, cestovat), přeložíme a jak mu porozumíme, závisí na našem chápání první části slova: to, že jde o přesun *hamu*, je jasné. Ale co cestuje, co se *hamem* myslí?

---

<sup>282</sup> Mitchell uvádí, že tato transformace proběhla až v textech z 15. století, ale jak je vidět na Sáze o Jónu Baptistovi, dle autora Gríma Holmsteinssona datovatelné do 13. století, datování proměn představ je věc velmi problematická (Mitchell, *Witchkraft*, s. 133).

<sup>283</sup> *hamfarir*, f. pl. (Cleasby - Vigfússon, *Dictionary* s. 236); *hamfar*, n. (Baetke, *Wörterbuch*, s. 229, stejně tak ONP).

Existují dvě možné interpretace. Staroseverský slovník překládá *í hamfǫrum* jako „mytické slovo označující cestování v nabyté podobě zvířete magickou rychlostí přes zem či moře.“<sup>284</sup> *Hamr* je zde tedy podoba zvířete, kterou člověk přijme. Podle Strömbäcka<sup>285</sup> jde ale o „cestování duše v nabyté podobě,“ - *hamr* v jeho výkladu tedy není ona nabytá podoba, ale duše, která se do nové podoby dostane. Tím, že v daném kontextu přeloží *hamr* jako duši, dostáváme představu volné duše putující mimo tělo a event. nabývající další podoby, čímž by nutně existovala dvě těla zároveň.

Kontexty, v nichž se výraz v pramenech vyskytuje, nabízejí obě možnosti interpretace, podívejme se na ně proto blíže. V Sáze o Oláfu Tryggvasonovi /24/ Snorri vypráví, všichni Islandčané měli skládat posměšné verše na dánského krále Haralda Gormssona a jeho správce poté, co zabavil islandskou loď, jež ztroskotala u dánských břehů. Harald se hodlal pomstít a drancovat na Islandu. Proto požádal magie znalého muže, aby se podíval na Island a vyzvěděl, co se chystá. Jeho cesta je líčena velmi konkrétně: plavil se v podobě velryby (*hvalslíki*) a je přesně popsáno, jaké nestvůry nebo ochranné duchy země viděl a jak mu bránili při jeho špionážní akci. Výsledek byl, že král celé tažení odvolal. Popisu lze samozřejmě rozumět jako výrazu obrany země před cizí nadvládou, nás však zajímají jen prostředky, které Snorri k tomuto účelu použil.<sup>286</sup>

Vybrat si velrybu jako zvíře, které má předpoklady pro to překonat moře mezi Norskem a Islandem, je nasnadě. Vidíme tu podobnou motivaci jako v příbězích o proměně v ptáky či bojová zvířata: vlastnosti zvířete jsou rozhodující. Ve výrazu *hamfar* může *hamr* znamenat - v Strömbäckově<sup>287</sup> smyslu - volnou duši, která se do velrybí podoby dostane. Anebo tam výraz *hamr* vyjadřuje způsob přesunu a *hamfar* znamená „pomocí změny *hamu*, pomocí změny svého vzhledu“ – pročež by svědčila i konstrukce *fara í hamfǫrum* (přesouvat se pomocí změny hamu) a jak ukazuje např. Tolley, když výraz *í hamfǫrum* překládá „*in assumed forms*,“ v přijatých podobách.<sup>288</sup> Výraz *hamfarir/hamfar* by tedy bylo možno chápat analogicky k *spáfarar*<sup>289</sup> – pronášení věštby (*spá*), kde kořen *-far* ukazuje na pohyb, na rozhýbávání věštby. Pak by *í hamfǫrum* bylo možné přeložit jako

---

<sup>284</sup> Cleasby - Vigfússon, *Dictionary*, s. 236

<sup>285</sup> Strömbäck, *Sejd*, s. 173

<sup>286</sup> Téměř doslova se pasáž opakuje v Sáze o Knytlinzích /26/, která je připisována Snorriho synovci a Heimskringly vychází.

<sup>287</sup> Strömbäck, *Sejd*, s. 173

<sup>288</sup> Tolley, *Shamanism II*, s. 154

<sup>289</sup> *Spáfarar*, f. pl. (Cleasby - Vigfússon, *Dictionary*, s. 583). Z této analogie mi také vyvstává otázka, proč by nedochované *hamfarir* nemohlo být *hamafarar*.

rozhýbáním svého *hamu*, a konstrukci *fara í hamfǫrum*, jako přesun pomocí rozhýbání své podoby. Sloveso pohybu (*fara*) bývá totiž k výrazu *í hamfǫrum* připojeno, je tedy důvodné předpokládat, že samotná tato konstrukce neoznačuje „cestování“, nýbrž způsob, jakým k němu dochází. Nasvědčuje tomu i to, že je u Snorriho jakožto upřesnění k výrazu *í hamfǫrum* (vyjadřujícímu způsob přesunu) použita konstrukce „cestovat v podobě velryby“ (*fara í hvalslíki*) – tedy v jaké podobě konkrétně tímto způsobem cestovali.

Podobných výzvědných akcí z Norska na Island potkáváme v literatuře více a často jsou jejich protagonisté Sámové,<sup>290</sup> tradičně označovaní v staroseverské literatuře jako *Finnar* (Finové). V Knize o záboru země /21/ je poslal Ingimund na Island, aby hledali jeho talisman, který tam vědma přemístila. O jejich podobě ani způsobu transportu se nic dalšího nedozvíme. Sága o lidech z Vatnsdalur /viz také 21/ ve dvanácté kapitole popisuje stejnou epizodu, ale bez zmínění slova *hamr*. Je zde zdůrazněna nebezpečnost celé mise, to, že je nikdo během této cesty nesmí přivolat jménem, a také je naznačeno jejich rozdvojení: jejich lidské tělo zůstává zřejmě celou dobu v domě.

Zde se také poprvé v této kapitole setkáváme se zmínkou o bifurkaci. Takto si zřejmě sámské šamanistické praktiky představoval zapisovatel této ságy. Nejznámější místo, které toto rozdvojení formuluje už jasně, je ze Snorriho Ságy o Ynglingách /23/, kde je vysvětleno, jak Óðin měnil podobu (*skipti hǫmum*) a mohl se stát jakýmkoli zvířetem, zatímco jeho tělo (*búkr*) leželo někde jako mrtvé. Výše zmíněná pasáž v Sáze o Ynglingách je v staroseverské literatuře unikátní tím, že jednoznačně a explicitně popisuje stav, kdy tělo zůstává bez pohybu a volná duše cestuje za účelem získávání informací. Tyto stavy transu jsou typické pro sibiřský šamanismus, a k rozkrývání významu slova *hamr* v kontextu cest duše je třeba tuto unikátní pasáž, která ovlivnila i další formulace, hlouběji prozkoumat.

V žádném jiném případě známém z mytologie se Óðin mimo své tělo nevyskytuje, ale cestování jako takové je jedním z jeho nejhlavnějších atributů. Je možné, že se Snorri během svých dvou cest do Norska seznámil s prameny vyprávějíci o sámské tradici, především s historiografickým spisem *Historia Norwegie*,<sup>291</sup> a že se jimi inspiroval i v této

---

<sup>290</sup> Místo Snorriho „znalého muže.“

<sup>291</sup> Latinsky psané dějiny Norska z druhé pol. 12. st., která obsahuje i řadu zeměpisných a etnografických informací, včetně popisu sámského šamanského rituálu.

pasáži při euhemerizovaném popisu Óðina.<sup>292</sup> Možná spojil šamanskou cestu v transu<sup>293</sup> do jiného světa s představou Óðina, který cestu do světa mrtvých vykonal,<sup>294</sup> a s motivem proměny do zvířete, který je staroseverské literatuře běžný.

Výše zmíněný citát je zvláštní také tím, že Snorri zde používá plurál „*hamir*“: což je u jednoho individua nezvyklé. V jiných výskytech jsme se s tím nesetkali, protože běžně protagonista mění „svou podobu“, ne „své podoby“. Snorri tím možná ukazuje, že je slovo použito v prozaickém smyslu slova (nabývá „různé vzhledy“), a *hamr* tedy není jeho vlastní vnější podoba, jak tomu bylo v jiných příkladech proměny.<sup>295</sup> Lze předpokládat, že Snorri psal s touto představou i výše zmíněnou pasáž v Sáze o Oláfu Tryggvasonovi. Pak by kořen *ham-* ve výrazu *í hamförum* odkazoval na tělo velryby (mění se tedy vzhled) a svědčil proti Strömbäckově interpretaci *hamu* jako cestující netělesné duše. *Hamr* by i zde, jako v předchozích výskytech, znamenal tvar, podobu.

Vraťme se ale k otázce rozdvojení, které oddělení určité části protagonisty od jeho těla předpokládá. V staroseverské literatuře není představa, že lidské tělo leží někde v transu a protagonista zároveň jedná v jiném těle jinde, běžná. Situaci, kdy se mág vyskytuje zároveň ještě v jiné podobě, tam však nalezneme. Kromě výše zmíněných citátů s kořenem *ham-* ji vyjadřují i zvláštní výrazy jako „nebyl celý tam, kde byl viděn.“<sup>296</sup> Tato formulace předpokládá, že protagonistovo lidské tělo někde leží a jiná jeho část putuje v nespecifikované podobě jinde - neznamená však nutně existenci dvou těl. S explicitní bifurkací těl jsme se setkali v Sáze o lidech s Vatnsdalum a Knize o záboru země, kde jsou protagonisty Sámové,<sup>297</sup> a Bøðvara Bjarkihó v Sáze o Hrólfu Krakim, kde je možné vidět sámský vliv v celém příběhu. Proto Tolley<sup>298</sup> tvrdí, že představa bifurkace byla pro Starosevěřany cizí a v literatuře se objevuje jen pod vlivem sámským.<sup>299</sup>

---

<sup>292</sup> Tolley, *Shamanism*, s. 511 -512

<sup>293</sup> Další možnou Snorriho inspirací pro cestování duše do onoho světa ve stavu transu je vizionářská literatura, např. Píseň o slunci.

<sup>294</sup> Edda, Výroky Vysokého, strofa 138

<sup>295</sup> Tolley, *Shamanism*, s. 198

<sup>296</sup> „*Eigi allr þar er hann er sénn*“, Hønsa-Þóris saga, kap. 9; „*eigi allr iafnan þar sen hann var sénn*“, Hrólf saga Kraka, kap. 1 (citováno dle Strömbäck, *Sejd*, s.163).

<sup>297</sup> Zajímavé je, že vskutku tam, kde se dvě těla zároveň explicitně zmiňují, slovo *hamr* nefiguruje: z těchto třech situací je *hamr* jen v Knize o záboru země, kde zas není ale řečeno, že by Finové zůstali ležet v domě.

<sup>298</sup> Tolley, *Shamanism*, s. 197

<sup>299</sup> My jsme se s ní setkali také v předchozí kapitole, kde bylo rozdvojení těl ovlivněné kontinentálními představami: *hamhleypy* provádějící *seið* v Sáze o Friðþjófovi /65/, které používají i odvozený způsob transportu na zvířatech. Rozdvojují se i protagonisté pozdní lživé Ságy o Hjálmpérovi a Qlvim (Lživé ságy, s. 168-169), která je kompilací všemožných cizích motivů a kde se slovo *hamr* – přes mnohé proměny do zvířat – nevyskytuje.

Pro úplnost zmiňme Ságu o Bósim a Herraudovi /69/, kde králova matka řídící svatyni ví, že nedožije konce měsíce, a vydá se hledat svou nástupkyni způsobem nazvaným *hamfari*,<sup>300</sup> tedy rozhýbáním svého *hamu*, přičemž ji pak vezme s sebou. V této lživé sáze jde čistě o ilustraci magických schopností. Co se týče pátrání po tom, v co se proměnila či jak konkrétně svou nástupkyni vezme, se nedozvídáme, ale toto kompozitum zřejmě ukazuje magický způsob přesunu.

Uzavřeme tedy pasáž o rozhýbávání *hamu*. Studované příklady ukazují, že místa, ve kterých se vyskytuje slovo *hamfǫr*, lze pochopit jako transformaci celého člověka. *Hamr* je podoba či stav, jak jsme to viděli v předchozích kontextech a kompozitech, jde tedy o rozhýbávání protagonistovy podoby. Přitom nemůže dojít k rozdvojení těl, protože protagonista je vždy v jednom ze svých *hamů* (v jedné ze svých podob či v jednom ze svých stavů).<sup>301</sup> Tuto interpretaci upřednostňuji před Strömbäckovým chápáním kořene *ham-* v kompozitu *hamfǫr* jako duše,<sup>302</sup> protože je v souladu s dalšími kontexty, v nichž se *hamr* vyskytoval, a motiv rozdvojení těla, který je v této interpretaci nutně obsažen (*hamr* jakožto duše se přesunuje z těla do těla), se zdá být v staroseverské kultuře cizí a v žádném z výskytů slova *hamfǫr* explicitně nefiguruje.

Celá kapitola o magii nás pak dovedla k představě, že *hamr* nabývá významu jak tělesné podoby, tak mentálního stavu. Navíc jsme se setkali s myšlenkou, že *hamr* lze klasifikovat na původní versus nabytý. A protože se křesťanská literatura vymezuje proti cestování v tělech, můžeme vidět tuto představu jako něco, co je v starším, nekřesťanském uvažování běžné. Na závěr zdůrazněme, že na žádném z míst nebylo potřeba proměnu podoby komentovat a už vůbec ne vysvětlovat způsob, jakým se děje, ať už mechanicky nebo jinak. Možnost tohoto magického kroku byla tedy pro tehdejší čtenáře zřejmě evidentní.

Totéž vysvětluje Hasenfratz poměrně složitou konstrukcí, když ve své srovnávací studii o duši u germánských národů říká, že pojem *hamr* odkrývá zkušenost, kdy lidé nechávají duši ve změněné podobě vyjít z těla a působit, a zároveň že mohou svou tělesnou podobu změnit a vzít na sebe svou duševní podobu.<sup>303</sup> Proměna tělesné podoby a cestování duše pak splývá v jedno, nová podoba (*hamr*) je tedy ztělesněním duševní síly člověka. Kořen

---

<sup>300</sup> Jinde nedochovaný tvar.

<sup>301</sup> V pozdějších představách, kde je *hamr* chápán jako vnější tvar těla, pak může být vytvořen jeho plurál a vnějších podob může být více, ale výraz *í hamfǫrum* u této představy stejně použit není (u Snorriho Sturlusona /23/).

<sup>302</sup> Strömbäck, *Sejd*, s. 173

<sup>303</sup> Hasenfratz, *Seelenvorstellungen*, s. 23

*ham-* získal podle něj tento „duševní“ význam jen u severních Germánů, jinde jde jen o tělesnou schránku. Nechceme se zde snažit diskutovat o tom, co je „původní“ význam slova *hamr*: tedy šlo-li původně o povrch těla a pak k němu přibyl u severních Germánů duševní aspekt. K tomu by byl potřeba rozsáhlý srovnávací materiál z jiných germánských jazyků, který navíc ani není z potřebné doby dostatečný. V kontextu dochované staroseverské literatury však můžeme souhlasit s tvrzením, že kořen *ham-* význam duševní podoby (byť vždy výrazně vázaný na tělesnost) rozhodně má.

### 2.2.5 Zmizení *hamu* (*hamstoli*, *hamslauss*)

V této kapitole se zamyslíme nad tím, jak vypadá a co zbyde, když *hamr* zmizí. Z kompozit vycházejících ze slova *hamr* se významu duše nejvíce blíží výraz *hamstoli*.<sup>304</sup> okradený o *ham*. Nikdy neznamena destrukci fyzického povrchu protagonisty, nýbrž změnu v jeho duševním rozpoložení. Co člověk ztrácí, je-li oloupen o svůj *ham*?

V Sáze o Egilovi, synu Skallagrímově /38/ je dcera hospodáře Helga je už dlouho nemocná a její otec o ní říká, že "jest již dlouho churava a jest to veliká slabost (*krǫm*). V noci nemůže spát, a zdá se, jakoby neměla rozum (*sem hamstoli væri*)." Možná by se její stav dal přeložit českými výrazy „být jako bez duše“ či „mimo sebe.“<sup>305</sup> Důvodem byly špatně vyryté runy a Egil ji uzdravil tím, že je spálil a vyryl nové. *Hamr* je tedy pevný obrys duše, jakási integrita, především mentální, která ale souvisí i s tělesným stavem – její absence se projevuje fyzickou nemocí.

V Sáze o Magnúsu Dobrém a Haraldu Krutém /25/ syn jedné ctné ženy ztratil paměť (*minnis*), jako by přišel o *hamr* (*sem han veri hamstoli*). *Hamr* je zde tedy srovnáván s pamětí, která je také předpokladem duševní integrity. S předchozím příkladem lze srovnat i způsob vyléčení: tento syn je vyléčen pomocí snu králem Haraldem, tedy podobně jako v předchozím případě jde o nemateriální způsob léčby, byť zde – na rozdíl od Egilových run - s křesťanskou konotací.

Výrazy *hamstoli* a *hamstolinn* se jinak vyskytuje v ságách vycházejících z kontinentální literatury, a to poměrně hojně. Význam slova *hamr* v tomto kompozitu přitom stále osciluje kolem různých aspektů duševní rovnováhy. V Sáze o Karlamagnúsovi a jeho družích /88/ je *hamstolinn* synonymum pro převrácení rozumu (*viti*) a pomatení (*ærir*) -

<sup>304</sup> *Stolinn* je participium od *stela*: krást; *hamstoli* i *hamstolinn* jsou zde ve funkci adjektiv.

<sup>305</sup> Celkové příznaky toho, čím Helga trpí, insomnie, ochablost a být *hamstoli*, může indikovat i určitou formu hysterie (Dillmann, *Les magiciens*, s. 67)

stojí souřadně vedle těchto slov. Slouží k popsání stavu pohanů, když proti nim někdo přichází s křížem, čímž je připravuje o jejich dosavadní *ham*, duševní integritu. V souvislosti se strachem hrozí ztráta *hamu* i Ísöndě v Sáze o Tristamovi a Ísöndě /95/ - při pohledu na lítý souboj rytíře s drakem by mohla přijít o *ham*, tedy zřejmě o přičetnost, o rozum, každopádně o vnitřní vyrovnanost. Jaký dopad tato ztráta může mít, se dozvíme v Sáze o Bæringovi /79/. Pohanský král obětoval božstvům a oni mu dali takovou nečistou a velkou sílu, že každý, kdo ho viděl, přišel o *ham* (*hamstoli*), a mnozí křesťané z toho zemřeli. *Hamr* je opět duševní integrita či rozum, pro člověka velmi podstatná, jejíž ztráta způsobí i smrt – čistě z psychické příčiny. V našem dosavadním zkoumání jsme na podobný význam slova *hamr* narazili v souvislosti s cestováním duše, které jsme rozbírali v oddílu o magii. Stav, kdy čarodějky nenajdou cestu zpět do svých původních tvarů /2/, by mohl vypadat podobně: ztráta duševní integrity, která může být až fatální.

V následujících výskytech vyjadřuje *hamstoli* nějakou excitaci (strach, překvapení a hněv): *hamr* tedy označuje opět vyrovnanost, byť omezenou na určitou část mentální sféry. V Sáze o Karlamagnúsovi a jeho družích /87/ je *hamstoli* popis stavu, v němž se nacházel pohanský král, když v kritické situaci v bitvě byl „tak rozzlobený a bez sebe (*hamstoli*), že sotva věděl, kam jede.“ Vyjadřuje tedy jeho excitovaný stav a je i zdůrazněn rozdíl oproti stavu klidovému, v němž byl předtím. Je to navíc stav iracionální: jeho činy pak nejsou rozumné ani pro něj výhodné (neví, kam jede). *Hamr* tedy zřejmě představuje opak: klid, racionální rozhodování, přičetnost.

Rozvahu označuje *ham-* i v dalších ságách, a to jakožto opak strachu. V Sáze o Elisovi a Rosamundě /92/ se *hamstoli* objevuje při popisu boje, kdy ostatní překvapilo chování protagonisty – je to tedy stav velkého překvapení, krve by se v nich nedořezal, řekli bychom česky. Podobné užití je v Sáze o Barlaamovi a Josaphatovi /93/, kdy je protagonista vyděšený ze zvuků podivného zvířete - jednorožce. Stejný kontext najdeme na dalším místě Ságy o Karlamagnusovi a jeho družích /90/, kdy král prchá z bitvy, vystrašený a *hamstoli*. V další části Ságy o Karlamagnusovi /91/ zas podobně popisuje tento výraz pohany, jež zachvátila hrůza při bitvě.

V Sáze o Karlamagnúsovi a jeho družích /89/ přišli o *ham* (stali se *hamstoli*) pohanští bojovníci pod vlivem bitevní vravy. To se projevilo tím, že začali výt jako vlci. Jako v dalších výskytech i zde je *hamr* přičetnost, ale v kontextu našeho zkoumání je zajímavé spojení s berskerky: přijde-li někdo o *ham*, tj. je *hamstoli*, výsledek je stejný, jako když se

dostane do jiného *hamu* jako berskerk (výrazy *hamskifta* a *eigi einhamr* apod.). To je důležitý postřeh, protože odkazuje k tomu, že představa *hamu* není z řádu logického uvažování o vnějších objektech, kde by „být bez *hamu*“ (*hamstoli*) a „mít více *hamů*“ (*eigi einhamr*) byl opak. *Ham* ale nemá smysl počítat, není to věc, nýbrž indikátor změny, výchylky. Proto jsme-li v jiném než běžném stavu, lze to vyjádřit zároveň tak, že řekneme, že jsme o běžný stav přišli, nebo že jsme v stavu neběžném.

Výraz *hamstoli* se vyskytuje často v kontextu bojů pohanů s křesťany, a to nejspíš proto, že překlady inspirovaná literatura boje pohanů s křesťany často popisuje jako nejvypjatější okamžiky, v nichž tedy typicky *hamr* - normální, klidový stav mysli - účastníkům zmizí. O *ham* přicházejí v různých ságách pohané i křesťané. Stejně vypjatá situace je i dobrovolná změna víry. V Sáze o Tristramovi a Ísöndě /94/ je žena popisovaná jako téměř *hamstoli* v momentě obrácení se k Bohu. Popisovány jsou i fyzické projevy tohoto intenzivního momentu, teplo, otoky atd. Jde tedy o tak silný zážitek, že málem pozbyla přičetnosti. *Hamr* tedy stav, rovnováha, přičetnosti, kterou lze ztratit silným, i a to i zážitkem pozitivním.

Podobný výraz jako komponent *-stoli* má i sufix *-laus* (zbavený, chybějící) a proto v této kapitole zmiňme i jediný známý výskyt slova *hamslauss*<sup>306</sup> (bez *hamu*). Najdeme je jen v Sáze o Georgíusovi /104/. Když císař a jeho doprovod uvidí zázrak, jsou bez *hamu* (*hamslausir*) radostí. *Hamr*, tedy to, co jim ona radost vezme, je normální stav, vyrovnanost, který lze opět ztratit vychýlením i do pozitivního směru.

Viděli jsme, že výrazy *hamstoli* i *hamslauss* se vyskytují hlavně překladových ságách. Vystihují změnu stavu, jednoznačně mentálního, vychýlení z normální situace. Element *ham-* zde znamená celkovou duševní integritu či vyrovnanost a možná odkazuje k představě běžného *hamu*, kterou jsme viděli v kompozitech *heim-* a *mannshamr*. Pro naše zkoumání je tato část významového pole důležitá v tom, že je překryvem do oblasti, kterou my nazýváme duševní, a opět potvrzuje, že kořen *ham-* tuto oblast v sobě také zahrnoval.

---

<sup>306</sup> Slovník to vysvětluje takto: *hamslauss*: osoba mimo svou mysl kvůli neklidu nebo silné duševní pohnutce, metafora vycházející z toho, že osoba nemůže najít svou kůži (Cleasby - Vigfússon, *Dictionary*, s. 237)



## 2.2.6 Další výskyty

Pokusme se v této kapitole, kde probereme výskyty slova *ham*, jež nesouvisí s žádným tématem z předchozích kapitol, postupovat obdobně jako dříve a utřídit výskyty podle míry tělesnosti významu kořene *ham-*.

Holistický význam slova *hamr* nacházíme v básni Výkupné za hlavu /12/, připisované Egilu Skallagrímsonovi, o níž jsme se již zmiňovali v souvislosti se ságou o tomto skaldovi, neboť ho při skládání obtěžovala *hamhleypa* jako vlašťovka. V básni, kterou Egil nakonec přes všechny obtíže složil, nacházíme kenning *hlátra hamr*, *hamr* smíchu neboli místo, kde smích sídlí, odkud se bere. *Hamr* jako sídlo smíchu by se dalo pochopit i čistě anatomicky jako vnější obal, ale není k tomu zde žádný důvod. Tomu, že jde o zdroj z našeho pohledu hlavně duševních vlastností, nasvědčuje kontext výrazu – vyjadřuje zdroj, odkud pochází i chvála, resp. celá báseň. Můžeme se dohadovat, je-li tímto zdrojem smíchu hlava, za jejíž záchranu Egil celou báseň skládá, anebo použít klasický výklad tohoto kenningu jako hruď.<sup>307</sup> Hruď je také zdrojem duševních vlastností v staroanglické literatuře.<sup>308</sup>

Celkovou podobu znamení slovo *hamr* snad i v anonymní skaldské strofě ze Ságy o Óláfu Tryggvasonovi /13/, která přímo předchází již diskutované pasáži o Sámech cestujících *i hamfǫrum* na Island. Strofa má podle ságy být příkladem posměšného verše, *níðu*, který měl podle ságy na dánského krále Haralda Gormssona i jeho správce Birgiho složit každý Island'an. Tento verš se jim vysmívá tím, že je obviňuje z homosexuality. Harald je popsán jako hřebec (*i ham faxa*), správce stojí před ním jako kobylna (*i líki jǫldu*). *Líki* a *hamr* jsou zde postaveny jako synonyma, přičemž ale obě odkazují k chování, vlastnostem zvířat, nejen k jejich vnějšímu vzhledu. *Hamr* zde vystupuje jako přirovnání k chování (hřebce), „jako“ hřebec.

V této kapitole tím výskyty, kde *ham-* pokrývá fyzickou i mentální rovinu, končí. Ve všech dalších skaldských básních vyjadřuje povrch těla.<sup>309</sup> Když skald Þjóðólfr z Hvinu v básni

<sup>307</sup> Meissner, *Kenningar*, s. 134 -135

<sup>308</sup> Na mnoha místech v rámci korpusu staroanglické literatury je mysl vnímaná jako orgán umístěný v hrudní dutině a psychické změny korelují se změnami rozměru a teploty v hrudní dutině - např. v klidu je srdce prostornější, adjektivum pro rozzlobený *hatheort* znamená doslova horkosrdečný (Lockett, *Anglo-Saxon Psychologies*, s. 4). Daná báseň byla podle ságy složena v anglickém Yorku a historikové se shodují, že Egil Anglii navštívil.

<sup>309</sup> To je zajímavý ukaz podporující hypotézu, že kořen *ham-* znamenal v germánských jazycích primárně fyzický povrch těla a jen ve staroseverštině nabyl i významu duševního (Hasenfratz, *Seelenvorstellungen*, s. 23).

zvané Podzim /10/ líčí, jak bozi vypadali, když jim byla unesena bohyně mládí: říká, že měli ošklivou podobu, byli *hamljót*. *Hamr* je zde zevnějšek, vzhled. Položme si otázku, co komponent *ham* zdůrazňuje, resp. proč bozi nejsou označeni jen adjektivem oškliví (*ljót*). Pomineme-li možnost, že tam je kvůli aliteraci, mohl by zdůrazňovat proces stárnutí („dostali se do ošklivého stavu“), proměnu, která se děje proti jejich vůli, přirozeným stárnutím, kterému už neumějí odolat. Nebo může komponent *ham-* ukazovat, že ošklivá je kůže, viditelná podoba bohů. Pro druhou alternativu, tedy statický význam slova *hamr*, svědčí další kontexty tohoto slova v skaldských básních.

V další Þjóðólfi básni čteme po emendaci *ljóshamr* /11/ jako epiteton vládce /11/ jako epiteton vládce Yngvara, který je v latině zván Canutus (*canus* – světle šedý) a v staroseverském kontextu *in hári* (šedovlasý). *Ljóshamr* jako přízvisko zde zřejmě vychází z barvy vlasů a znamená šedovlasý. *Hamr* pak není kůže, ale jiná část povrchu lidského těla.

U šedivých vlasů by se ještě o aspektu změny („zšednutí“) uvažovat dalo, ale v následujícím příkladu je *hamr* třeba jednoznačně chápat jako stav. Adjektivum *hamdøkr*, s tmavým *hamem*, které se vyskytuje jen ve Snorriho Výčtu meter /14/, pracuje obdobně jako přízvisko *ljóshamr* s barvou povrchu těla, jen zde jde o tmavé peří, nikoli o vlasy. Mluví se o sokolovi valkýry Hlökk, jenž má tmavé peří, tedy o havranovi.

I na následujících místech, které již pocházejí z prózy a jsou mnohem pozdějšího data než skaldské básně, je *hamr* jednoduše kůže, povrch těla. V nejdůležitějším dokumentu z oblasti lékařství na středověkém Islandu /109/ se v receptu na růst vlasů doporučuje rozdrtit hadí kůži (*orms ham*) na prach a smíchat s olejem.<sup>310</sup> Stejný význam najdeme i v beletrii, a to v Sáze o Konraðovi /80/, který uvidí dva hady, bílého jako sníh a červeného jako krev. Bílý had si svlékne (*ham*) kůži a uteče před Konraðem do země.

Povrch těla zvířete – byť už obdařeného srstí - znamená slovo *hamr* i v Sáze o Šípovém Oddovi /68/. V jedné variantě rukopisu je použito místo slova *belgr* (kůže, kožešina). Aktér říká, že zabije kozla a nechá ho stáhnout s *hamem* i s kopýtky. *Hamr* jako srst používá i Sága o Tristramovi a Ísöndě /96/ při popisu nejkrásnějšího psa na světě, který z každého pohledu měl jinou nádhernou barvu (dohromady zmíněno šest barev). Občas se zdálo, že má tmavohnědou barvu, a pak hned jako by byl v světle červené srsti.

---

<sup>310</sup> Velmi podobně je kořen *ham-* použit i v *Búalögu* /113/, zmíněném v kapitole o létání, kde byla vyčíslena peněžní hodnota *alptahamr* – peří s kůží z jedné labutě.

Ve všech výše zmíněných případech představoval kořen *ham-* fyzickou podobu či vnější povrch těla, který je však s danou bytostí nerozlučně spojen: nelze jej sundat a nandat jen tak, není pod ním nějaký vnitřek, který by byl tematizován a měl samostatnou existenci. Jinak je tomu v dvou dalších příkladech: pracujících sice s fyzickým významem slova, ale ve smyslu vnějšku odděleného od vnitřku.

V podobném duchu jako ságy o dávnověku si proměnu představuje Příběh o Sǫrlim /27/, který se také odehrává ve světě bohů. Loki se dá do služeb Óðina a protože toho ví nejvíc, prozradí mu, že si Freyja nechala udělat náhrdelník od skřetů. Óðin ho pro něj pošle, což je obtížná úloha, neb Freyja se pečlivě zamyká a náhrdelník má na krku. Loki se ale promění nejdřív v mouchu a vletí dovnitř. Pak se změní v blechu a pokouše spíci Freyju, aby se převalila a uzávěr náhrdelníku, který byl předtím pod ní, se dostal nahoru. Pak se opět promění z blechy do normální podoby (sundá ze sebe bleší *ham*) a odepne náhrdelník a odejde. Blecha v souvislosti se změnou *hamu* zmiňována jinde není, ale je to opět podoba, která se v dané situaci protagonistovi dobře hodí k dosažení cíle. *Hamr* zde musíme chápat jako převlek a způsob proměny (sloveso *draga af sér* – „stáhnout ze sebe“) neukazuje na nic magického, ale spíše na mechanické svlékání.

Sága o Sigrgarðovi Smělém /72/ ukazuje představu, která je nám známá z evropských pohádek a balad, rozhodně ale ne ze staroseverské literatury. Kůže byla z dívky servána, tím byla vysvobozena z podoby prasete. Lidé viděli, že za kůží (*hamr*) byla krásná žena, a Stígandi prasečí kůži (*svínhamrinn*) spálil. Spálení kůže je běžný, zde spíše mechanicky zopakovaný způsob, jak zabránit návratu do jiné podoby. Schématům kontinentální literatury pak odpovídá představa *hamu* jakožto kůže, podobné karnevalovému převleku. Krásná žena byla uvnitř jako Karkulka ve vlčím břiše, nijak netransformovaná a prasečím elementem nepoznamenaná.

Podobný koncept, totiž oddělení vnitřku bytosti od jejího vzhledu, je předpokladem pro existenci následujícího jevu: na dvou místech v staroseverské literatuře slovo *hamr* nevyjadřuje schopnost měnit svou podobu či stav do jiného, ale výměnu vnějšího vzhledu mezi dvěma lidmi. Výměna vzhledu v Grípiho věštbě /7/ mezi Gunnarem a Sigurðem je známou lstí v rámci příběhu o Gjúkuzích. Gunnar totiž Brynhild získat nedokázal a tak mu Sigurð v Gunnarově podobě pomohl. V básni se píše, že si vyměnili podoby (*homum víxlið*) ve smyslu vnější vzhledu (*litr*) a způsob chování (*laeti*). Vlastní jim zůstala

výřečnost (*mælska*) a síla myšlení (*meginhyggjur*) – tedy zřejmě vlastnosti, které byly pro dobytí této nepřístupné valkýry potřeba.

Stejný případ najdeme v Sáze o Völsunzích /57/: Signý si mění vzhled s čarodějkou proto, že chce kvůli zplození potomka vhodného pro pomstu otěhotnět se svým bratrem a potřebuje, aby ji nepoznal. Poté, co s bratrem stráví v těle sličné čarodějky tři noci, si Signý vezme od čarodějky zpátky svůj vzhled, zůstává těhotná i ve vlastní podobě a porodí syna. Opět se používají *litr* a *hamr* jako synonyma, ale vnější vzhled není propojen s žádnou vnitřní vlastností ani těhotenstvím.

Předpokládá se, že Sága o Völsunzích a Grípiho věštba<sup>311</sup> vycházejí ze stejných pramenů<sup>312</sup> a skutečně v obou případech se používají stejné obraty (*skipta/víxla litum/homum*). Z celého korpusu literatury se objevuje plurál slova *hamr* jen zde a u Snorriho ve výše zmíněné v Sáze o Ynglizích: a i tam slovo *hamr* znamenalo vnější vzezření různých zvířat, která na sebe Óðin bere. Plurál asociuje jinou představu: *hamir*, podoby, lze logicky měnit, což je něco jiného než celková transformace do jiného svého stavu, *hamu*. Jde o výměnu vzhledu a chování jakožto vnějších identifikátorů, ne o schopnost brát na sebe podobu či moc jiných bytostí. Vlastní rozum a schopnosti protagonistům zůstávají. Vzhled tu není pevně vázán na určitou povahu a vnějšek je oddělený od vnitřku.

V podobném duchu může být chápán ještě *hamr* jakožto pseudonym jedné z postav (synovce krále Fróðiho) v Sáze o Hrólfu Krakim /62/, který slouží k tomu, aby protagonista nebyl identifikován. Strýc si totiž uzurpoval trůn, na nějž měl nárok on. *Hamr* má tedy smysl zakrytí normální podoby protagonisty a bude se tedy zřejmě týkat tělesného vzhledu.

V středověké teologii byla výměna těl jakožto forma metempsychózy, přesunu duší, potírána, protože vychází z představy oddělení duše od těla. Kolem roku 1200 zřejmě existoval velký zájem o myšlenku proměny identity a množství příběhů, které na toto téma kolovalo, nebylo menší než množství učených protiargumentů.<sup>313</sup> Transformace, při níž může cestovat duše do jiného těla, mohou být těmito příběhy inspirované.

---

<sup>311</sup> Tolley považuje oba zdroje za pozdní, odvozené od starších eddických písní, a proto i konkrétní formy výrazu za potenciálně mladší (Tolley, *Shamanism*, s. 195).

<sup>312</sup> von See, *Kommentar* 5, s. 135

<sup>313</sup> Bynum, *Metamorphosis*, s. 85

Poslední kapitola nám tedy ukázala, že použití kořene *ham-* pro povrch těla je možné vidět jak v starších vrstvách staroseverské literatury (skaldské básně), tak v odborné literatuře. V některých kontextech můžeme vidět aspekt změny, ale rozhodně najdeme i výskyty čistě popisné, statické, kde se *hamr* nemění, jen popisuje stálý vzhled těla. Situace, kdy si dva protagonisté mohou vyměnit *ham* ve smyslu vzezření, ukazuje úplné oddělení vnějšku od vnitřku.

Na závěr zmiňme ještě staroseverskou církevní literaturu, i když je, na rozdíl od literatury světské, veskrze závislá na kontinentální.<sup>314</sup> I zde můžeme vidět rozštěpení významu kořene *ham-* na dva póly, a to i v rámci téhož textu. *Stjórn*, heterogenní soubor textů ze 14. století, obsahující překlad či spíše scholastický výklad částí bible, homilie aj., rozebírá v místě, kde parafrázuje část Genesis, v souvislosti s vyhnáním z ráje vlastnosti hada /111/ a odkazuje na to, „že jedovatí hadi (zmije) žijí neobyčejně dlouho a odkládají starý povrch (*ellihaminn*). Tím z nich spadne stáří a navrátí se do mládí.“ Jak vysvětluje tato poslední věta, opravdu svléknou stáří, nejen starou kůži ve fyzickém smyslu. *Hamr* je tedy abstraktní výraz pro povrch. Tentýž text, *Stjórn*, má také v části, kde převypravuje Starý zákon, slovo *líkhamr* jako výraz pro mrtvolu /112/: podoba těla, v němž není duše.

V našem materiálu je tedy možné pozorovat i vznik kompozita *líkamr*,<sup>315</sup> které - jak jsme již v úvodu zmiňovali - vzniklo jako novotvar pro tělo v době asimilace křesťanského myšlení. V některých textech je ještě zachována varianta *líkhamr*, tělesný *hamr*, ukazující vznik tohoto kompozita. Elucidarius /110/, překlad latinské příručky sumarizující křesťanské pojetí světa, používá výraz *líkhamr* - střídavě s formou *líkamr* - už jako překlad pro latinské *corpus*. Tak jej používá i teologická literatuře, včetně tzv. dialogů duše a těla, které vzhledem k tématu této práce nemůžeme nezmínit.

### 2.2.7 Křesťanské dialogy duše a těla na Severu

Tyto více či méně zjednodušené teologické a filosofické diskuze o vztahu těla a duše byly ve středověku rozšířené. Duše v nich buď hovoří s tělem z morálně nadřazené pozice a kárá je, nebo s tělem vinu sdílí.<sup>316</sup> Odrážejí pozici středověké křesťanské literatury, která se pohybuje mezi dvěma extrémy: na jednu stranu tělem pohrdá, odsuzuje a pokořuje ho

<sup>314</sup> Widding – Bekker-Nielsen, *Debate*, s. 272

<sup>315</sup> *lík*: „tělo, mrtvola“ + *hamr*: „podoba“ (de Vries, *Etymologisches Wörterbuch*, s. 356)

<sup>316</sup> Eriksen, *Body*, s. 394

v asketických praktikách, na druhou stranu je glorifikuje, dává mu zásadní roli Ježíšovým vtělením a očekávaným zmrtvýchvstáním.<sup>317</sup>

Ve staroseverštině existují dva překlady dialogů duše a těla: jeden je překladem francouzské básně *Un samedi par nuit*,<sup>318</sup> jež byla do staroseverštiny přeložena pod matoucím názvem *Visio Sancti Pauli* už kolem roku 1200 jako první dílo z francouzštiny.<sup>319</sup> Druhý je překlad *Soliloquium der arrha animae* Huga ze Svatého Viktora a je dochován v rukopisu *Hauksbók* ze začátku 14. století.

První z dialogů začíná v sobotu večer, kdy vypravěč spí a má vizi o mrtvém těle (*licamr*), které opustila duše (*særl*). Navzájem se obviňují z toho, kdo může za hříchy. Vypravěč do jejich hádky občas vstupuje svým komentářem<sup>320</sup> a hlavním poselstvím je, že je třeba mít za své činy a myšlenky zodpovědnost, přičemž vztah těla a duše jen slouží tomuto účelu. Dialog vychází ze zjednodušené augustiniánské teologie a je pedagogickým, staroseverskému prostředí přizpůsobeným textem, který byl zřejmě čten během výchovy kněží v době, kdy bylo založeno arcibiskupství v Nidarosu (1154) a kdy bylo cílem vybudovat církevní strukturu na Severu.<sup>321</sup>

Druhý staroseverský dialog duše a těla (*Viðræða líkams ok sálar*) je z 13. století, kdy už hlavním jazykem i pro teologické diskuze byla staroseverština, z doby vlády Hákona Hákonarsona, kdy v Norsku i na Islandu docházelo k profesionalizaci státního aparátu a stabilizaci elity. Z tohoto hlediska lze také chápat volbu originálu: klidnější než předchozí dialog, klade větší důraz na reflexi a zdůrazňuje lásku k vlastní duši.<sup>322</sup> Cílem textu bylo zřejmě osobní vzdělávání sekulární elity<sup>323</sup> a patří k části rukopisu, kterou zapsal aristokrat, intelektuál a politik Hauk Erlendsson osobně.

Při zkoumání pojetí duše a těla, by bylo jiné než křesťanské, nám tyto dialogy tedy moc nepomohou. Ukazují křesťanský postoj, v zásadě stejný jako v kontinentální Evropě, kde tělo a duše jsou dvě různé, jasně vymezené entity stojící proti sobě. Jsou důležité jako upozornění, že zapisovatelé námi zkoumané literatury tento pohled znali.

---

<sup>317</sup> Le Goff – Truong, *Dějiny těla*, s. 13

<sup>318</sup> Tato báseň zpracovává latinskou vizi Bernarda z Clairvaux (Eriksen, *Body*, s. 397).

<sup>319</sup> Widding – Bekker-Nielsen, *Debate*, s. 275

<sup>320</sup> Text je vydán ve Widding – Bekker-Nielsen, *Debate*.

<sup>321</sup> Eriksen, *Body*, s. 422

<sup>322</sup> Eriksen, *Body*, s. 412

<sup>323</sup> Eriksen, *Body*, s. 423

### 2.2.8 Poststředověký vývoj

V této kapitole si shrneme vývoj kořene *ham-* v premoderní a moderní době. Nejprve si představíme, jak je používán ve skandinávských baladách, žánru, který v orální podobě existoval od 14. století a od 16. století byl zapisován, přičemž většina balad byla zapsána v 19. století.

#### 2.2.8.1 Skandinávské balady

Balady, které změnu *hamu* explicitně popisují, lze rozdělit do dvou skupin. V první z nich je změna podoby dobrovolná a provozuje ji mužský protagonista proto, aby dosáhl svého cíle. Tak se v baladě Rytíř v podobě jelena (*Ridderen i Hjorteham*, Dgf 67, A 43) rytíř promění v jelena, aby oklamal dívku:

*11. Vzal na sebe podobu jelena,  
jež ale klamavá byla.*<sup>324</sup>

Jak je vidět z následující pasáže, jelen je tu vybrán kvůli svým vlastnostem: je plachý, a tak se ho dívka nebojí tolik jako muže:

*19. Tot' však pan Peder sám,  
jelení podoby se zbavil:  
„Panno Uselille,” říkám vám,  
„že krotký ten jelen byl.”*<sup>325</sup>

Podobný příběh vypráví i balada Rytíř v podobě ptáka (*Ridderen i Fugleham*, Dgf 68, A 44). Dívka, o níž rytíř usiluje, si klade podmínku, že nepřijme žádného muže, který nebude umět létat. Podoba ptáka je tu opět vybrána kvůli vlastnostem: rytíři totiž kromě toho, že splnila přání jeho vyvolené, umožnila i se k ní přenést. Důležité je i to, že pták není nebezpečný, nýbrž krotký.

*22. Rytíř vzal na sebe podobu z per  
a přelétl ve své dívky zem.*<sup>326</sup>

---

<sup>324</sup> 11. *Overdrog hand dend hiorte-ham,/ Og den var svigefuld.* (Dgf II, nr. 67 E, s. 225).

<sup>325</sup> 19. *Det da var Herre Peder./ Hand kaste sin hiorte-ham:/ "Saamænd ved, jomfru Uselille, Og nu er hiorten tam."* (Dgf II, nr. 67 E, s. 225)

<sup>326</sup> 22. *Denn herre saatt seeg y fieder-haam,/saa fluo hand offuer till iumfruens land.* (Dgf II, nr 68 A, s. 228)

36. *Shodil ze sebe podobu z peří:*

„*Panno má, pták už je ochočený.*“<sup>327</sup>

Motiv mladého muže, jenž získá lásku dívky tím, že na sebe vezmu podobu ptáka, je motiv známý z mnoha pohádek. Nebudeme se zde zabývat jeho psychologickými konotacemi, tedy funkcí této proměny, ale zaměříme se opět na to, jaká změna to je z hlediska tělesnosti. Viděli jsme, že zahrnuje i oblast mentální v tom smyslu, že vlastnosti zvířete (schopnost létat, krotkost) jsou pro ni podstatné a protagonista je přebírá zároveň s vnější podobou. Proměna je tedy celková.

Schopnost létat je hlavním motivem proměny podoby i ve faerské baladě Rytíř Klæmint (*Riddarin Klæmint*, CCF 145, A 72), kde je kořen *ham-* užit v kompozitu *fjøðurham* (pěřová podoba). Na žádost Boha samotného na sebe tuto podobu bere Svatý Michael, aby dolétl do jiného světa varovat mrtvého rytíře Klæminta, že jeho milá, s nímž čeká dítě, je v nebezpečí a potřebuje jeho pomoc.

27. „*Mikkjali, vezmi své peří*

*a přelet' přes moře,*

*na hřbitov, kde leží*

*rytíř Klæmint v hrobě.*“

28. *Mikkjal vzal své peří*

*a přeletěl přes moře,*

*na hřbitov, kde leží*

*rytíř Klæmint v hrobě.*<sup>328</sup>

S kompozitem *fjøðurham* resp. *fjaðrham* jsme se již setkali v kapitole o létání. Jde o generický pojem, kde není zmíněna podoba žádného konkrétního ptáka. V této baladě zřejmě neznamená žádný nasazovací létací aparát jako v příbězích o kováři Vølundovi, ale je myšlena spíše proměna v ptáka, poněvadž Sv. Michael býval v oblasti Severního moře často zobrazován jako pták.<sup>329</sup>

<sup>327</sup> 36. *Hand kaste aff sieg fieder-haam:/"Mynn iumfru, nu er fuollen thaam."* (Dgf II, nr. 68 A, s. 229)

<sup>328</sup> 27. „*Mikkjal, tak tin fjøðurham, / flúgv tær yvir hav, / i tann sama kirkjugarð, / sum Klæmint lá í grøv.*“

28. *Mikkjal tók sin fjøðurham, / fleyg sær yvir hav, / i tann sama kirkjugarð, / sum Klæmint lá í grøv* (CCF VI, nr. 145, s. 135).

<sup>329</sup> Ruggerini, *Tales*, s. 227.



Přejdeme k druhému typu proměn *hamu*, který můžeme podle mého názoru v korpusu severských balad rozlišit. Zde je protagonistou, který podobu mění, dívka. Děje se tak vždy nedobrovolně, dívku promění negativní ženská postava (často tchýně). Tyto balady nesou ve sbírkách jména podle toho, v jaké zvíře je panna proměněna.

V baladě Panna v ptačí podobě *Jomfruen i Fugleham* (Dgf 56, A 16) promění tchýně snachu v laň. Když se jí snaží jeden rytíř polapit, promění ji v ptáka. Rytíř nakrmí ptáka kusem vlastního masa, čímž zakletí zlomí a dívka se vrátí lidská podoba. Slovo *hamr* je zmíněno jen v názvu balady, nikoli v jejím textu, a to ani ve strofě o proměně samotné:

5. *Proměnila mě v malou laň*

*a poslala žít v les.*

*Mých sedm dívek ve vlky zas,*

*at' roztrhají mě přec.<sup>330</sup>*

V baladě Panna ve vlčí podobě (*Jomfruen i Ulveham*, Dgf 55, A 19) mění tchýně snachu postupně v různé neživé objekty (meč, jehlu, nůžky) a nakonec ve vlka, který nenabyde lidskou podobu, dokud se nenapije krve svého bratra nebo tchýně. Po osmi letech se naskytne příležitost a vlk tchýni napadne, zabije a napije se krve její i jejího nenarozeného dítěte, čímž se zakletí zruší.

Podobně je v baladě Panna v podobě hada (*Jomfruen i Orneham*, Dgf 59, A 28) dívka proměněna v hada a svou lidskou podobu získá až po rytířově polibku. Také balada Panna v podobě laně (*Jomfruen i Hindeham*, Dgf 58, A 27) líčí podobný příběh: dívka je zakleta v laň, její bratr neuposlechne jejích instrukcí a malou laň zastřelí. Když ji stahuje, najde uvnitř svou sestru, které dá napít své krve, čímž zruší zakletí. Z hlediska naší otázky po pojetí těla je důležitá pasáž, která líčí právě stahování laně:

14. *Stáhl šiji té lani,*

*našel své sestry lokny,*

15. *Sáhl bok té laně,*

*našel sestry ruce jasné.<sup>331</sup>*

---

<sup>330</sup> 5. *Hun skabte mig till en liden hind,/ bad mig i skouffuen leffue:/ och mine siuff maer i ulffue-lige./hun bad, di skulle migh riffue.* (Dgf, nr. 56 B, s. 461)

<sup>331</sup> 14. *Han flaade ned i Hindens Nakk',/ og der fandt han sin Søsters Lok.* 15. *Han flaade ned i Hindens Sid',/ der fandt han sin Søsters Hænder saa hvid'.* (Dgf II, nr. 58, s. 475)

Vidíme, že svou sestru nalezl podobně, jako byla nalezena Červená Karkulka ve vlkově břichu. Sestra byla živá uvnitř mrtvé laně, není tu tedy žádná identifikace člověka a zvířete. Změna tvaru je jen změna vnějšího vzhledu a není nijak spojena se schopnostmi zvířete.

Můžeme tedy uzavřít, že existuje základní rozdíl mezi dvěma skupinami balad, které vypráví o proměně podoby: v první skupině, kde jde o změnu mužského protagonisty a kde je změna dobrovolná, je kořen *ham-* použit v textu balady samotné. *Hamr* zde má význam vzhledu i vlastností s tímto vzhledem spojených a proměna protagonisty je celková. V druhé skupině je proměněna dívka proti své vůli, je kořen *ham-* jen v názvech balad a ev. ve vysvětlující próze, což obojí pochází z doby sbírání balad, z 19. století. *Hamr* je zde jen kůže či převlek, vnějšek, který s vnitřkem nesouvisí.

#### 2.2.8.2 Současná islandština

Podívejme se na závěr, jaké sémantické pole kořen *ham-* pokrývá v dnešní islandštině<sup>332</sup> neboť některá ze slov, které známe již ze staroseverských textů, se tu dodnes používají. Sloveso *hamask*, nám známé jako popis berserské zuřivosti, dnes znamená „snažit se dostat někam, zakousnout se do nějaké činnosti, dovádět.“ *Hamhleypa*, dříve čarodějka, je dnes „aktivní člověk.“ Další dva výrazy se o mnoho neposunuly: *hamstoli*, dříve „bez sebe“, dnes znamená „okouzlený, mimo sebe, šílený, do něčeho zažraný“, a *hamrammur* vyjadřuje dnes stejně jako při popisu berserků „velmi silný“. Dichotomizace sémantického pole je vidět ve vývoji slova *hamslauss* (doslova: bez *hamu*), které dnes znamená jak „bez kůže“, tak „šílený“.

Pokusíme-li se další významy tohoto kořene utřídít z hlediska tělesnosti, najdeme dvě jasně oddělené skupiny. Jednak jsou to kompozita, která vyjadřují specifický povrch těla: *svanahamur*, *arnarhamur* - peří i kůže labutě, orla, *fjaðurhamur* – peří s kůží ptáka obecně, *bjarnarhamur* – kožešina stažená z medvěda, *hamur* – mokré šaty, *hamsillur* – s ošklivou barvou pleti, bledý, šedivý. Změna se v této skupině vyskytuje jen v kontextu biologickém jako *hleypa hömum* - svlékat kůži u hadů a *hamskipti* – metamorfóza hmyzu.

Druhým významovým okruhem, který lze podle mého názoru z hlediska tělesnosti odlišit, je *hamur* v čistě mentálním smyslu jako nasazení, nadšení, rozrušení. Patří sem *veðhamur* - touha vsadit si, *vetrarhamur* - zimní počasí, *kosningahamur* - předvolební vypjatá

---

<sup>332</sup> Výsledky z hlavních slovníků moderní islandštiny: Jón H. Jónsson, *Orðastaður*; Árni Böðvarsson, *Íslensk orðabók*; Sverrir Hólmarrson, *Íslensk-ensk orðabók*.

atmosféra, *náttúruhamfarir* - přírodní katastrofy, resp. náhlé proměny podoby přírody. Tady je změna přítomna implicitně ve všech výrazech, neboť *hamur* tu vždy popisuje neběžný, specifický stav.

Vidíme, že proces rozdělení tělesného a duševního došel v moderní islandštině daleko a sémantické pole kořene *ham-* lze chápat jako rozdělené na dvě separátní oblasti: náladu a povrch těla. Na rozdíl od staroseverské literatury, kde jsme byli schopni vidět v některých výskytech oba významy najednou a v celku najít kontinuální přechod mezi oběma póly, spolu už nesouvisí a lze je chápat jako homonymní.

## 2.3 Závěr

V příkladech proměny podoby jsme opakovaně naráželi na otázku vztahu člověka či boha ke zvířeti, v něž se proměňuje, neboť jiná podoba bývá často zvířecí. Vztah Staroseveranů ke zvířatům byl evidentně specifický a badatelé se k tomu vyjadřují i z dalších úhlů pohledu, které si zde můžeme shrnout, neboť poukazují podobným směrem jako naše zkoumání proměny *hamu*.

### 2.3.1 Vztah ke zvířatům

Archeologové sledují vztah ke zvířatům v germánském umění již od 5. století, kdy se rozvíjí tzv. zvířecí styl. Hedeager jej interpretuje jako výraz myšlení, které souvisí i se zvířecími bojovníky, a argumentuje, že tento styl odráží kosmický a společenský řád, kde jsou lidé viděni jako zvířata a zvířata jako lidé.<sup>333</sup> Tuto tezi podporují i další nálezy v severském výtvarném umění 5. - 6. století, kde především na brakteátech lze vidět mnoho hybridních postav, které jsou napůl člověk, napůl zvíře (hlavně pták). Jelikož lidské a zvířecí části jsou různě distribuované po celém těle, je tam nejspíše zachycen proces transformace, kdy lidé se stávají zvířaty, zvířata lidmi. Kristoffersen říká, že kategorie člověk a zvíře mohou být konstrukcí prosazovanou až křesťanstvím<sup>334</sup> a že hybridní figury ukazují, že předtím byli lidé a zvířata tak propojeni, nemohli být myšleni jeden bez druhého.<sup>335</sup>

Toto je silné tvrzení, pro něž by bylo možná třeba dalších dokladů, ale v tom smyslu, že obsah těchto představ se s křesťanstvím změnil, je akceptovat lze. Inspirativní je pak

---

<sup>333</sup> Postuluje pro to pojem tzv. transcendentální reality (Hedeager, *Dyr*, s. 223)

<sup>334</sup> Kristoffersen, *Half beast*, s. 262

<sup>335</sup> Kristoffersen, *Half beast*, s. 269

představa, že zvíře člověka nerepresentovalo, ale on jím stával,<sup>336</sup> kterou lze použít pro pochopení transformativního charakteru metafor v literatuře z doby pozdější.<sup>337</sup> Kristoffersen používá svá pozorování i pro vysvětlení způsobu opisování v skaldských básních a kenningy tak vnímá jako výraz myšlení, které překračuje hranice: ten, koho kenningem opíšeme, se zvířetem či objektem, který je v kenningu použit, stává a není k němu jen přirovnán.

Vztah ke zvířatům byl u starých Seveřanů nepochybně jiný a užší než dnes a dvojice lidský a zvířecí nebyla zřejmě chápána dichotomicky. I literární evidence ukazuje, že společnost zvířata nevyčleňuje, jsou součástí kulturního lidského světa,<sup>338</sup> stejně jako lidskost je součástí přírodního systému přírody.<sup>339</sup> V době, kdy vznikala jména Óðinových havranů Hugin (Mysl) a Munin (Paměť),<sup>340</sup> nebyli tito ptáci chápáni jako jakýsi poslíčci, kteří mu večer vypráví, co viděli,<sup>341</sup> ale jako obrazy Óðinovy mysli, jako jeho součásti. Stejně tak když na sebe Óðin bere orlí *ham*, tak se neproměňuje do nějakého zvířete, které vidí venku, stává se sám sebou, manifestuje, to, co má v sobě. V tomto smyslu lze říci, že Óðin je pták.<sup>342</sup>

Óðin se ze všech bohů vyskytuje nejčastěji nejen v příhodách o proměnách ve zvíře, ale má i nejvíce jmen se zvířecí konotací.<sup>343</sup> Je spojován s koněm, volem, kozlem, orlem a medvědem, přičemž Falk nevyklučuje, že Óðin mohl být božstvo uctívané v podobě medvěda.<sup>344</sup> Časté spojení boha a zvířete pak tento autor vysvětluje tak, že šlo buď o obětní zvířata v rámci kultu daného boha, že byl daný bůh vzýván ve zvířecí podobě nebo že je s ním v příbězích spojován, ať už tak, že uměl měnit *ham* do tohoto zvířete nebo ho vlastnil. Finnur Jónsson upřesňuje, že jména bohů spojená s domácími zvířaty je rozumné vidět jako důsledky kultu.<sup>345</sup> Nám zde tyto konkrétní úvahy však mohou sloužit nikoli k hledání toho pravého zvířete pro daného boha, ale jako další poukaz k tomu, že spojení

---

<sup>336</sup> Kristoffersen, *Half beast*, s. 265

<sup>337</sup> Kristoffersen, *Half beast*, s. 267

<sup>338</sup> Bourns to přibližuje (anachronickou) představou animismu, který spočívá v „kontinuitě duší a diskontinuitě těl“ (Bourns, *Language*, s. 369).

<sup>339</sup> Bourns, *Language*, s. 73

<sup>340</sup> Od *hugr* (mysl) a *munr* (paměť) (de Vries, *Etymologisches Wörterbuch*, s. 395)

<sup>341</sup> Snorri Sturluson, *Edda*, s. 73

<sup>342</sup> Bourns, *Language*, s. 69

<sup>343</sup> Falk to vysvětluje faktem, že Óðin je schopností měnit *ham* znám (viz Snorriho výčet, v co se měnil /23/), což je častěji vidět i v Óðinových opisech (Falk, *Odensheite*, s. 40). Sílu tohoto statistického tvrzení oslabuje fakt, že pro Óðina existuje ze všech bohů zdaleka nejvíce jmen vůbec.

<sup>344</sup> Jedno z jeho jmen je medvěd a óðinští hrdinové mívají často medvědí rysy (Falk, *Odensheite*, s. 41)

<sup>345</sup> Ale zároveň dodává, že není nepřirozené představit si medvěda jako podobu, v níž se zjevoval Þór (Finnur Jónsson, *Gudenavne*, s. 312).

boha a zvířete je časté. Důležité je však podotknout, že pokud historicky vznik zvířecího přízviska boha odvodíme jinak, než že šlo o typickou obětinu, pak souvisí s vlastnostmi daného zvířete a dává hlubší smysl.

Zvířecí jména se hojně vyskytují i v lidském světě. Dát dítěti jméno znamenalo dát mu osud a bylo zřejmě žádoucí opatřit ho kvalitami ve jméně obsaženými, které se často nacházejí ve zvířecím světě (síla, rychlost, létání, rozvinutost instinktů).<sup>346</sup> Byl-li akt pojmenování chápán jako magická proměna nebo byl-li přáním a vzorem, se jistě v různých dobách lišilo. Víru v existenci zvířecí podstaty s umocněnými psychickými i fyzickými schopnosti je možné nalézt ve většině archaických kultur. Zvířata jsou v tomto pohledu mocnější než lidé a mají bližší kontakt s numinóznem, a proto je lidé imitují a proměňují se v ně. U Germánů je vidět známky religiozity ovlivněné pohledem válečníků, neboť při tvorbě jmen byla používána tato zvířata: vlk, medvěd, kanec, pes, být, jelen, kozel, had, kůň, orel, sokol, havran a labuť,<sup>347</sup> přičemž většina zvířecích jmen pochází z doby před rozrůzněním germánských jazyků.<sup>348</sup> Z podoby vlastních jmen, která souvisí se zvířaty, je navíc vidět, že se jejich nositel jako zvíře pojmenovával, neboť zejména u vlčích, medvědích a havraních jmen silně převažují determinativní kompozita.<sup>349</sup>

Onomastická evidence, stejně jako archeologická a literární, tedy ukazuje na propojenost lidského a zvířecího světa. V tomto světle se zdá, že proměna *hamu*, zachycená v staroseverské literatuře, má kořeny v dávné minulosti a že odráží myšlení, kdy proměna ve zvíře kvůli jeho mimořádným schopnostem a kontaktu s numinózním prostorem byla běžnou součástí reality.

### 2.3.2 Metodologické implikace

V celé práci narážíme na obecný metodologický problém, jak popisovat z našeho hlediska kultury s odlišnými představami, které našimi termíny pokrýt nelze. Jistěže současné vědecké bádání vyžaduje znehybnění a následný popis jevů a všechny jevy nutně vidíme z naší perspektivy, ale narazíme-li na jevy, které se z ní obtížně popisují, je třeba to explikovat, neboť právě v té situaci začíná zajímavý dialog mezi námi a naším materiálem. Badatelé ve snaze překlenout propast mezi popisovanými jevy a moderní terminologií

---

<sup>346</sup> Kristoffersen, *Half beast*, s. 266

<sup>347</sup> Müller, *Tiersymbolik*, s. 216

<sup>348</sup> Müller, *Tiersymbolik*, s. 217

<sup>349</sup> X + označení zvířete (Müller, *Tiersymbolik*, s. 206)

někdy vytvářejí krkolonné až absurdní formulace. Podíváme-li se prizmatem našich závěrů na některé citáty ze sekundární literatury, které se problematikou proměny *hamu* zabývají, uvidíme, že by se popis příslušných jevů vyjasnil a zjednodušil, kdybychom je popsali za pomoci výše zformulovaného významového pole kořene *ham-*. Naše teorie tak projde Occamovou břitvou.

Aðalheiður Guðmundsdóttir ve svém článku o vlkodlacích píše: „Berserská zuřivost má vlastně s proměnou podoby hodně společného, neboť v obou případech lidé nabývají zvířecí atributy. Hlavní rozdíl ale spočívá v tom, že ti, kdo mění podobu, přesunují duši do jiného, zvířecího těla, nebo že se promění tělo, kdežto u berserků muži získávají jen vlastnosti divokého zvířete. V případě berserků jde tedy o psychologickou záležitost, kdežto u vlkodlaků a dalších, kdo mění podobu, o fyzickou.“<sup>350</sup>

Výrazy s kořenem *ham-* jsme u popisu proměn našli u berserků, u mágů i u staroseverských vlkodlaků. Pokud pracujeme s významovým polem tohoto kořene, které pokrývá z našeho hlediska jak aspekt tělesný, tak duševní, lze výše zmíněný citát zjednodušit a přeformulovat (s tím, že klíčem k propojení jsou právě zmíněné „zvířecí atributy“): berskerkové i mágové mění svůj *ham* - podobu i vlastnosti s ní spojené. Pokud použijeme sémantické pole, které pokrývá slovo *hamr*, pak nebudeme rozlišovat mezi vnější podobou a vlastnostmi k ní příslušujícími a nepotřebujeme dichotomické rozdělení „na tělesnou a psychologickou záležitost.“ V mnoha výskytech jsme totiž viděli situaci před rozdělením na konkrétní vlkodlaky ve smyslu pozdějších folklórních vyprávění a na bojovníky se zuřivostí vlka.<sup>351</sup> Duální význam slova *hamask* (měnit vnější podobu ale i měnit náladu) nám pomůže chápat pojem berserk. Fyzická a mentální změna se navzájem reflektovaly: změna *hamu* jedním směrem zahrnovala podobu medvěda a stav bojové sílenství, zpátky zas podobu člověka a stav velkého vyčerpání.<sup>352</sup>

Podobně jako výše zmíněná badatelka se vyjadřuje Stephan Grundy: „Zatímco praktická islandská mysl obecně odmítla představu konkrétní fyzické proměny a místo toho uvedla mlhavější, ale uvěřitelnější proměnu duše, která je dočasně mimo tělo, rozlišit mezi fyzickou transformací bohů a obrů a duchovní transformací Island'ců, co jsou *hamrammr*, můžeme pouze vzhledem k světům, kde se každý z nich normálně pohybuje: bozi a obři

---

<sup>350</sup> Aðalheiður Guðmundsdóttir, *The Werewolf*, s. 282

<sup>351</sup> I podle dříve zmíněných archeologických nálezů lze usuzovat, že berskerkové používali vlčí i medvědí kůže a právě kůže, tedy vnější tvar, měla na jejich proměnu zásadní vliv (Gunnel, *Masking*, s. 190; Price, *The Viking Way*, s. 375)

<sup>352</sup> Tolley, *Shamanism*, s. 196

patří přirozeně do sféry, do níž lidé vstupují jen v případě, že odloží fyzické tělo.<sup>353</sup> Tentýž autor navrhuje i toto dělení: „Proměna tvaru (*shapeshifting*) má dvě hlavní formy: proměnu těla a proměnu netělesné duše (či duchovní manifestaci člověka v podobě zvířete).“<sup>354</sup>

Tyto výroky používají dualistické schéma a představu těla jakožto zvenku nahlíženého objektu a duše jakožto netělesné entity, které staroseverských textech nevycházejících z cizích vlivů nefigurují, pro popis proměn v nich líčených. Představa *hamu* tak, jak jsme si ji zde představili, opět tyto dva typy proměny spojuje, resp. nepočítá s konceptem netělesné duše a uvažuje proměnu těla i vlastností s ním spojených.

Jens Peter Schjødt zase píše, že „spojitost berskerků s medvědy je třeba chápat jen jako metaforickou (silní jako) podobně jako dnes chápeme název sportovního klubu lvi či žraloci.“<sup>355</sup> Žánr staroseverské literatury, kterého by se tento výrok týkal, není uveden, a obecně lze tento výrok obhájit jen stěží. Analýza kořene *ham-* ukázala, že v některých případech vnitřek s vnějškem souvisel nerozlučně. Právě označení či jméno samo nebylo v staroseverské literatuře chápáno jako nálepka, kterou lze změnit bez toho, aby se změnil označovaný.

Catharina Raudvere tvrdí, že o změně podoby se „nevypráví žádná příhoda, kde by původní tělo úplně zmizelo. Vždy celé nebo nějaká jeho část zůstane nezměněná.“<sup>356</sup> Je pravda, že protagonista nikdy nezmezí, což ale tvrzení podobné výpovědní hodnoty jako že lidé nikdy v daných textech nemají tři nohy. V případě, že zůstane nezměněný, nejde o změnu podoby. A poslední zbylá informace, že když ke změně podoby dojde, zůstane část těla nezměněná, do materiálu vkládá představu identity, kterou je však možno pozorovat jen v některých, a to spíše kontinentální literaturou ovlivněných textech.

Nenašla jsem ani dostatek dokladů pro tezi Sarah Künzler (studující irské a staroseverské příběhy), že změny podoby jsou neproblematické proto, že tělo lze měnit jako oblečení,<sup>357</sup> což lze snad připsat na vrub toho, že studuje jen lživé ságy. Tvrzení téže autorky, že změny podoby jsou spojeny s pocity strachu, protože ukazují hranice mezi lidským a jiným světem jako nestálé a propustné,<sup>358</sup> pak zřejmě vychází z apriorních představ a ze

---

<sup>353</sup> Grundy, *Shapeshifting*, s. 105

<sup>354</sup> Grundy, *Shapeshifting*, s. 104

<sup>355</sup> Schjødt, *Odinn*, s. 146

<sup>356</sup> Raudvere, *Trolldómr*, s. 104

<sup>357</sup> Künzler, *Flesh*, s. 238

<sup>358</sup> Künzler, *Flesh*, s. 237

zobecnění, které nejsou pro studovaný materiál platné. V případě berserků je někdy strach přítomen, ale ne kvůli nejednoznačnosti hranic, ale čistě z praktických důvodů, neboť jako protivníci jsou svou zuřivostí nebezpeční. Nebezpečím může být i schopnost mít více podob (*hamrammr*) také pro něj samotného,<sup>359</sup> ale že by zmínky o takovýchto schopnostech byly spojeny s pocity ohrožení pro ostatní, se nezdá.

### 2.3.3 Hamr jako mocnost

Jak si tedy můžeme představit staroseverské pojetí těla, když vezmeme v úvahu pojem *hamr*? Původní význam je kůže, peří a membrány, které pokrývají dítě při porodu, z čehož se zřejmě vyvinul význam „tvar, podoba, obraz“. Kořen *ham-* pak už označuje vzhled spíše než kůži, nebo v dalších kontextech pevně danou povahu, takže měnit *hamr* pak znamená měnit chování a osobnost.<sup>360</sup>

Tento pojem nám ukazuje lidskou bytost, jež na sebe může brát různé tělesné podoby (*skipta homum*), hlavě zvířecí, spolu s nimi přejímá i jejich typické vlastnosti (např. sílu či schopnost přelétnout vzdálenosti). Přes kompozita *vera eigi einhamr* (mít více podob), *hamrammr* (mocný, potentní co do podoby), *hamhleypa* (někdo, kdo nechává svou podobu pobíhat) se dostáváme k druhé části významového pole tohoto kořene, který do dnešních jazyků musíme překládat jako mysl či část duše: *vera sem hamstolin væri* (být jako bez duše, bez vlastního tvaru), *hamslauss* (být bez sebe), *hamingja* (duševní síla, štěstí, osud). Vidíme tak kontinuum významů z našeho hlediska tělesného po čistě duševní.

V úvodu jsme zmínili, že změna podoby je situace, která ukazuje na to, jak je v daném textu vnímán vztah vnitřku a vnějšku a jak je představována identita. V souboru staroseverských textů jsme našli situace, kde jde o proměnu celkovou, i ty, kde má proměna buď jen fyzický, nebo jen mentální význam. Zároveň s tím se měnilo i vnímání identity a pojetí těla protagonisty.<sup>361</sup> Co můžeme tedy na základě rozebíraného materiálu o těchto otázkách uzavřít?

V každé z kapitol se vyskytly případy, kdy proměna *hamu* znamená to, že se proměnila celá bytost (bůh, obr či člověk). Dostala se do jiné podoby, která ovšem patří k jejím mocnostem. Patří sem obr jako orel působící vítr, bojová extáze popsaná jako stav s duševními aspekty (zuřivost) i tělesnými projevy (velká síla a nezranitelnost, po které

<sup>359</sup> viz Óðinova hrozba čarodějkám, že se nenavrátil do svých původních podob /2/.

<sup>360</sup> Tolley, *Shamanism*, s. 195

<sup>361</sup> Je zajímavé, že umístění na této ose koreluje spíše s žánrem než s datací daného textu.



následuje neobyčejné vyčerpání), rozhýbávání *hamu* jakožto transformace celého člověka, kdy nemůže dojít k rozdvojení těl. *Hamr* je v těchto kontextech pojem z řádu archaického myšlení a otázka, co se na protagonistovi nezmění, když on se změní v orla, jak to, že zůstane „sám sebou“, tedy otázka po identitě, je v tomto kontextu anachronická. Tyto příběhy odrážejí myšlení vycházející nikoli z principu identity, který hledá rozdíly, ale z principu analogie, založeného na stírání odlišností a propojování.<sup>362</sup> Stejně tak nemístná je tu otázka, která z podob je pravá. Dá se jen říci, že je podoba běžná a neběžná. V daném protagonistovi je latentně přítomná možnost jiné než běžné podoby,<sup>363</sup> je potentní co do svého *hamu*, doslova *hamrammr*. Zvířecí podoba je v protagonistech (obrech, bozích, lidech) obsažena latentně pořád, oscilují mezi dvěma svými stavy, obývají liminální prostor na porézních hranicích mezi člověkem a zvířetem.

Přes různé nejednoznačné intermediální situace, kdy byla souvislost nabytých vlastností se zvířetem čím dál více metaforická (berserkové v ságách o Island'anech) či proměna ve zvíře čím dál více fyzická (vlčí kůže v Sáze o Volsunzích) jsme v každém z témat dospěli až k dichotomické situaci, kdy kořen *ham-* vyjadřuje buď změnu mentálního stavu (např. rozčílení u berserků či u výrazu *hamstoli*), anebo fyzický aspekt (vnější povrch jako kůži či létající aparát), jež je od protagonisty oddělitelný a lze jej sundat beze změny jeho podstaty. Proměna *hamu* je pak jen změna nálady či navléknutí vnější vrstvy, může být proto i nedobrovolná a může jít i o klam, kdy je pravá podoba vyměněna za nepravou (např. Gunnar v Sigurðově vzhledu). Fakt, že existuje jedna pravá podoba, ukazuje na to, že se v daném kontextu pracuje s představou identity. Jako její první indikátor se zmiňují oči. Ty zůstávají při proměně nezměněny, prozrazují „pravou identitu“ a ukazují na to, že část bytosti tedy zůstává neměnná. Pak je možné vnitřek „prozradit“, neboť se nezračí nutně v celé vnější podobě, a roste hranice mezi vnitřkem a vnějškem.

Pro pojetí těla jde o představu klíčovou, neboť se v něm spojují aspekty bytostně vnější (peří, kůže) a vnitřní (vlastnosti a mentální stavy). Tímto může pojem odkazovat k archaickému myšlení v širokém smyslu slova, tedy k vrstvám iracionálním, a ze současných pojmů se nejvíce blíží představě *Gestaltu*. Tělo pak je vnímáno jakožto

---

<sup>362</sup> Horáček, Za principem analogie.

<sup>363</sup> Samson to s odkazem na Dumézila formuluje tak, že v berserkově extázi se *hamr* projeví, zvnějšní se druhé bytí (*l'être second*), které v něm sídlí (Samson, *Les Berskerkir*, s. 246)

prostor, který je stejně vnitřní jako vnější, objektivní i subjektivní, kde povrch je hranice s okolím a nositel významu.

Srovnáme-li protagonisty, kteří mají schopnost *ham* měnit, pak mezi obry, bohy a lidmi najdeme rozdíly v cílové podobě. Numinózním bytostem je v dané literatuře nejbližší měnit se v létající zvířata a u lidí se nevyskytuje schopnost létat jinak než v pozdní přejaté podobě s nasazeným létacím aparátem. Nicméně přemístit se v prostoru, k čemuž létající podoby slouží, mohou i mágové, jen jejich podoba zůstává většinou nekonkretizována (*i hamforum*). Lidé, resp. výhradně muži, se mívají zas nejčastěji schopnost přijmout podobu silného zvířete, což je u bohů zmíněno jen v euhemerizovaném Snorriho výkladu.<sup>364</sup> Ženy se zas mění jen jako čarodějky do podoby nekonkrétní (to však mnohem častěji než muži). V otázce sociální stratifikace lze říci, že u otroků schopnost měnit *ham* zmíněna není, nicméně nutno podotknout, že i jinak jsou v příbězích zmiňováni jen okrajově.

Cílová podoba je ve většině případů popsána jako zvířecí, jindy není specifikována vůbec. Proměnlivost *hamu* je tedy spojena s nelidskou podstatou a často se projevuje neschopností začlenit se do společnosti a zvířecím chováním. Zmiňovali jsme se o středověkém pojetí zvířete a člověka v stredoanglické, francouzské a latinské literatuře, kde kůže funguje jako vrstva lidského těla, která dává masu tvar, lidskost, tím ho odlišuje od zvířete. V staroseverské literatuře však není maso jako vnitřní obsah kůže vůbec zmiňováno. Staroseveverské tělo je stabilnější a trvalejší než anglické, ale je hůře lokalizovatelné, stále se skrývá pod různými podobami, které zároveň zakrývají i zjevují jeho přirozenost. Kůže je dynamická a proměnlivá, stejně jako lidská a zvířecí identita.<sup>365</sup> Ukazuje se tak nemetafyzické pojetí těla, kde není oddělen vnitřek a vnějšek a kde nenajdeme představu základní substance za povrchem.

Výskyty kořene *ham-* nám navíc ukázaly, že *hamr* je zmiňován převážně v situacích, kdy se mění, kdy je někdo schopen je měnit nebo kdy někomu chybí<sup>366</sup> - tedy v pohybu.<sup>367</sup> O klidovém, neměnném *hamu* se nemluví. To platí i pro mnoho dalších představ, které se dotýkají duševní oblasti, jako například *fjor* (život), *qnd* (dech), *hugr* (mysl): nenajdeme ani zmínky o tom, co se s duší děje, když nic nedělá, možná stejně jako nenajdeme statické pasáže popisující stav okolí. Nehybnost, tento výsostně nepřirozený a velmi specifický

---

<sup>364</sup> Nicméně na spojitost bohů se silnými zvířaty v dřívější době mohou poukazovat jejich jména obsahující zvířecí komponenty i původní sakrální rozměr berskerků a jejich spojitost s Óðinem přes stav *óðr*, jenž dává.

<sup>365</sup> Whitackre, *Translation*, v tisku

<sup>366</sup> Viz *túnriður* ve Výrocích Vysokého /2/, u nichž hrozí, že nenajdou domovskou podobu.

<sup>367</sup> Starý, Duše, s. 143

stav, nepředstavoval běžné východisko jako dnes. Vše se ukazuje jen ve své aktivitě. Základní vlastností staroseverského světa, a to nejen živých bytostí, je pohyb a růst, což lze vnímat i v staroseverské představě obrazu světa jako stromu: jasan Yggdrasil představuje svět jako živý, vznikající, proměňující se a zanikající.

### 3 Somatické aspekty emocí

#### 3.1 Studium emocí

V této kapitole zkusíme analyzovat pohled Staroseveřanů na mentální pochody, které dnes nazýváme emocemi, a ptát se, jak si emoce představovali, jak s nimi zacházeli a zda měli specifické způsoby, jak v literatuře tyto pro nás nehmotné entity líčit. Budeme se ptát, zda a jakým způsobem může být fyzická bolest určitého orgánu vnímána jako prostředek, který slouží k popsání mentální reakce protagonisty na společenský nebo mezilidský konflikt, proč je použit právě tento prostředek a co nám to vypovídá o vztahu autorů textů a jejich posluchačů k tělu.

Emoce v ságách byly studovány z různých hledisek. V sekundární literatuře se tradičně diskutuje, zda a do jaké míry je tato kultura založená na dominanci cti.<sup>368</sup> Podotázkou v této oblasti pak je, zda můžeme kromě pocitu cti resp. hanby, které vycházejí z vnějšího hodnocení, najít i známky interního pocitu viny, pro něž neexistuje staroseverský slovní ekvivalent.<sup>369</sup> Nejvíce sekundární literatury o emocích v staroseverské literatuře se vzhledem k obecným trendům v medievistice věnuje lásce a sexualitě,<sup>370</sup> smíchu, hněvu a zármutku.<sup>371</sup> My se zde v těchto oblastech výzkumu emocí zaměříme se jen na psychosomatické jevy, kterými se teoreticky dosud zabývala ve svých studiích jen Kirsí Kanerva.<sup>372</sup>

Vzhledem k tématu této práce bude cílem dané kapitoly popsat v oblasti emocí propojení mentální a tělesné roviny. K tomu je třeba stručně explikovat představu o emocích, z níž se budeme vycházet. Základním problémem studia emocí je otázka jejich univerzálnosti.<sup>373</sup> Studie emocí v staroseverské literatuře<sup>374</sup> vycházejí do různé míry z univerzalistického

---

<sup>368</sup> Na rozdíl mezi kulturami založenými na společensky dané cti/hanbě (kam patří staroseverská společnost) a kulturami stojícími na vnitřním ohodnocení a tedy pocitu viny (kam patří naše současnost) upozorňuje opakovaně Miller (např. Miller, *Humiliation*, s. 115). Z toho rozdělení pak vycházejí i rozdíly v popisech emocí.

<sup>369</sup> Např. Miller, *Emotions*; Kanerva, *Ógæfa*.

<sup>370</sup> Bredsdorff, *Chaos*; Bandlien, *Á finne*; Sävborg, *Saga om kärleken*; Jochens, *Male gaze*; Jóhanna Fríðriksdóttir, *Women*.

<sup>371</sup> Le Goff, *Laughter*; Sävborg, *Sorg*; další odkazy viz Sif Ríkharrðsdóttir, *Medieval Translations*, s.16

<sup>372</sup> Kanerva, *Porous minds*, *Ógæfa*, *Eigi heill*

<sup>373</sup> Badatelé zabývající se vzdálenějšími kulturami pak někdy zdůrazňují, že už samotný pojem „emoce“ lze chápat jako kulturní konstrukt, vycházející ze západního zaměření se na individualitu. Porozumění emocím vzdálených kultur pak podle zastánců kulturní konstrukce emocí není možné.

<sup>374</sup> Miller, *Emotions*; Larrington, *Psychology*; Kanerva, *Porous minds*.

přístupu,<sup>375</sup> tedy z předpokladu, že přiblížit se líčeným emocím ve vzdálené společnosti (ať už u postav literárních či dávno zemřelých) je sice těžké, poněvadž kvůli kulturní a časové propasti hrozí větší riziko nepochopení, ale že v principu není tento proces odlišný od toho, když se snažíme pochopit své současníky.<sup>376</sup>

Na základě korelace mezi biochemickými procesy ve středověkém a současném člověku lze totiž předpokládat, že mnoho fyzických reakcí mohl středověký divák jako projevy emocí vnímat, přestože by si je spojil s jinými faktory a jinak by je pojmenoval. Slovní vyjádření emocí je ale stejně vždy jen aproximací, kterou *ex post* dáváme fyziologickým a mentálním procesům, jež jsme právě prožili, přičemž samotné emoce jsou spíše kontinuálním proudem než souborem separátních stavů.<sup>377</sup> Tyto fyziologické procesy si uvědomujeme pomocí jazyka, který určuje už to, jakým způsobem tyto vjemy zažíváme, a vyjadřuje samozřejmě i to, jaký význam jim přisuzujeme. V literatuře k tomu přistupuje ještě diskurzivní prezentace těchto emocí, ale v principu tam platí totéž, co při interpretaci emoční reakce druhého v reálném životě: vždy divák musí popsany/viděný stav naplnit vlastními pocity a emotivnost situace teprve vytvořit.

V této práci vycházím z postoje, že kognitivní složka emoce ji už do značné míry konstruuje. Není jistě možné v určité situaci cítit cokoli, ale pojmenovat to a ztotožnit s jiným pocitem je interpretační výkon, který konstituuje jev samotný. Jednotlivé fyzické reakce na úrovni, na níž jsou v literatuře líčeny (tedy na rovině organismu, ne molekulární) mohou mít i v dané kultuře různé významy v závislosti na kontextu, a naopak, v téže situaci vykazují dva protagonisté různé fyzické reakce v závislosti na postavení či genderu.<sup>378</sup>

Emoce ze ságových textů je tedy třeba vykládat a snažit se najít nám pochopitelné slovní vyjádření akcí a projevů emocí, které v ságách vidíme.<sup>379</sup> K tomu je vždy zásadní znát

---

<sup>375</sup> Přičemž v představách o tom, které emoce jsou „základní“ a do jaké míry jsou kulturou konstruovány emoce samy, nejen jejich projevy, se liší. Miller se vymezuje proti silnému univerzalizmu, který říká, že neuropsychická organizace lidského těla je univerzální a prokazatelné svalové reakce ukazují na emoci ve všech kulturách, jen ji daná kultura někdy nedovolí projevít. Argumentuje ve prospěch slabší verze univerzalizmu s tím, že existují určité způsoby, jak emoční stavy vymezovat a tím i dešifrovat, jak je spojovat dohromady a co od sebe odlišovat, a že tato klasifikace už ovlivňuje, co za emoce cítíme (Miller, *Emotions*, s. 99).

<sup>376</sup> Miller, *Emotions*, s. 108

<sup>377</sup> Sif Ríkharrðsdóttir, *Medieval Translations*, s.77 a literatura tam citovaná.

<sup>378</sup> To je, že emoce je funkce věku a společenského statutu, lze ilustrovat na tom, že v ságách je ulehnutí do postele ze zármutku adekvátní reakcí pro starého muže, nikoli pro mladého nebo pro krále, tam má být reakcí jiná akce: hněv a pomsta.

<sup>379</sup> Miller, *Emotions*, s. 89-92

kontext příběhu i celku staroseverské literatury, protože jen v jeho rámci lze chápat možné konotace jednotlivých výroků a fyzických reakcí, na jejichž pozadí lze emoce předpokládat. Nicméně je třeba podotknout, že i emoce v ságách nutně interpretujeme vzhledem k současnosti, srovnáváme s vnímáním v moderní západní kultuře a „překládáme“ do současné češtiny.<sup>380</sup> Je také jisté, že některé emoce nerozpoznáváme, neboť nejsou explicitně slovně vyjádřeny a vyskytují se na „latentní rovině“,<sup>381</sup> v kontextech a situacích. Můžeme je částečně rozpoznat jen v případě, že hledáme ekvivalenty emoce, pro kterou v současnosti pojmenování máme a která se pak v staroseverských textech dá v analýze kontextů také vystopovat.<sup>382</sup>

### 3.1.1 Žánrová specifika

Při analýze emocí si nekladu nárok na jakkoli vyčerpávající analýzu, výčet míst ze staroseverské literatury je výběrem výrazných i méně výrazných psychosomatických reakcí a je sestaven na základě vlastní četby a citací v sekundární literatuře tak, aby pokryl především původní staroseverské žánry a zahrnul různé typy psychosomatických reakcí.

Kontext žánru je v této oblasti mimořádně důležitý, neboť existují rozdíly ve způsobu vyjadřování emocí mezi žánry,<sup>383</sup> které i středověké publikum nějak rozlišovalo přesto, že teoreticky jsou literární žánry staroseverské literatury definované až od 19. století. Každý žánr má specifickou tematiku, styl i určitý cíl a lze říci, že čím silněji je motivován, tím více je i líčení emocí danou ideologií ovlivněno. V královských ságách jsou tak projevy emocí, např. hněvu krále, podřízeny historiografickému a oslavnému záměru díla. V církevní literatuře je kromě jasné ideologie také přítomna dlouhá tradice emočního diskurzu a konvencí a tedy je na místě specifická kontextualizace. V lživých ságách je pak u emočních situací přítomen jen sociální aspekt – nejde o to, co postava prožívá, ale o projevy, které dávají smysl z hlediska sociálního a genderového.<sup>384</sup> Ságy o Island'anech se zas odehrávají v prostředí s dominantní rolí krevní msty a cti, proto i projevy pocitů jsou

---

<sup>380</sup> Vzhledem k tomu, že výrazy pro jednotlivé emoce nesou vždy danou kulturou vymezený význam, je to to hledisko specifické a odlišné v některých detailech i od toho, když interpretačním jazykem byla angličtina: například Kanerva dlouze vysvětluje, že termín *ógæfa* znamená ve staroseverských textech jak nedostatek přízně osudu, tak smutek (*unlucky* a *unhappy*), což je v češtině vzhledem k sémantickému poli lexému „šťastný“ zřejmé (Kanerva, *Ógæfa*, s. 4).

<sup>381</sup> Kanerva, *Porous minds*, s.30

<sup>382</sup> Příkladem představy, která existuje dříve než její pojmenování, je koncept viny. Existuje jen výraz pro právní aspekt „být shledán vinným“ (*sekr*), nikoli pro aspekt subjektivní. Přesto lze z dalších projevů (fyzické reakce, sny aj.) ukázat, že protagonisté negativní pocit překročení důležité hranice znali (Kanerva, *Ógæfa*, s. 2-3, Kanerva, *Eigi heill*, s. 10).

<sup>383</sup> Např. Sif Ríkharrðsdóttir to detailně ukazuje na ságách o Island'anech a lživých ságách, (Sif Ríkharrðsdóttir, *Medieval Translations*, s. 25).

<sup>384</sup> Sif Ríkharrðsdóttir, *Medieval Translations*, s. 179

tímto prizmatem modifikovány. Nejméně jednoznačný se v tomto ohledu zdá postoj eddických písní, které jsou velmi různorodé i co do líčení emocí – v některých se silně uplatňuje antisubjektivní a antisentimentální technika,<sup>385</sup> další jsou elegie s expresivním líčením zármutku.<sup>386</sup> Badatelé dokonce nacházejí rozdíly ve způsobu vyjádření emocí mezi jednotlivými eddickými metry.<sup>387</sup> U skaldských básní je zase líčení emocí do velké míry podřízeno metrické estetice.

Rozdíly v způsobu líčení (nejen) emocí mezi jednotlivými žánry lze možná formulovat tak, že poselství u některých žánrů (např. těch s institucionalizovanou, tedy explikovanou ideologií) je pro nás snadno čitelné, kdežto u dalších, jako jsou např. ságy o Island'anech, máme větší problémy s formulováním ideologie, neboť je význačnější a diferencovanější. K pochopení toho, proč se některé ženy v ságách smějí, když jim oznámí smrt jejich milovaného manžela, musíme však jejich reakce dekódovat podobně jako v ideologicky jednoznačnější literatuře, neboť jsou to reakce také motivované a pro prvoplánového čtenáře dneška překvapivé.

Překlady kontinentální literatury do staroseverštiny poskytují možnost srovnat domácí tradici, známou tradičně jako emotivně neperformativní, s dvorským románem s jeho vypjatou emotivností. Srovnáme-li staroseverské překlady s jejich originály z kontinentu, vidíme, že překlady pasáže, kde je tematizována láska a sexualita, vynechávají či eufemizují.<sup>388</sup> To platí i pro další emoce: zármutek vdovy je v staroseverském překladu starofrancouzského originálu<sup>389</sup> zachycen pouze konstatováním, že byla nešťastná, je internější a nemá sociální, performativní aspekt jako v originálu, kde si vdova na veřejnosti rve vlasy a trhá šaty (což je chování, které zřejmě okolí v prostředí dvorské kultury čekalo, a nikoli bezprostřední reakce, neboť pak náhle přechází k reflexi o tom, zda najde lepšího muže). Protože daná situace ztratila v staroseverském překladu dvorský kontext a tím i důvod k performativnosti, a zároveň se příběh neodehrává ve světě krevní msty, který měl

---

<sup>385</sup> Např. níže zmíněná Sigrún z Druhé písně o Helgim o svém žalu, přestože z něj zemře, nikdy ani nemluví, víme o něm jen z vyprávění jejího bratra a pak milého při návratu ze záhrobí.

<sup>386</sup> Typicky písně o Guðrúně (např. Guðrúnin nárek, První píseň o Guðrúně)

<sup>387</sup> Básně ve *fornyrðislagu* vyjadřují oproti těm v *ljóðaháttu* více emocí a mají jiné poměry toho, jakým způsobem je vyjadřují – především méně vyjádření emocí v přímé řeči, více pomocí chování (Will, *Darstellung*, s. 68- 73). To však primárně zřejmě souvisí s tím, pro jaké typy básní se určité metrum používá.

<sup>388</sup> Sif Ríkharrðsdóttir, *Medieval Translations*, s. 6

<sup>389</sup> Srv. Laudinin nárek v Chrétienově *Yvainovi* a jeho staroseverském překladu *Ívens saga* (Sif Ríkharrðsdóttir, *Medieval Translations*, s. 39-42)

při vyjadřování smutku vdov zas jinou motivovanost, tak dostává prostor jen samotná emoce, zármutek po ztraceném muži.<sup>390</sup>

### 3.1.2 Ságový styl

Protože tedy při interpretaci literárních děl hraje žánr velkou úlohu a i popis emocí v literatuře je podřízen různým dalším účelům,<sup>391</sup> je zásadní explikovat, jak se líčení emocí vztahuje ke specifickým konvencím tzv. ságového stylu, který lze do určité míry vidět ve všech prozaických žánrech staroseverské literatury, ale jehož prototypem jsou ságy o Islandě a také ságy královské a o dávnověku. Postavy jsou v tomto stylu popisovány pomocí uvedení základních charakterových vlastností, které jsou na celý život fixní, podle nichž se postavy většinou prediktabilně chovají (statečný, tvrdohlavý, moudrý, odvážný atd.). Změna charakteru během života není v ságách pozitivní: cíl vylepšit se je nemyslitelný, pokud se protagonista nechová v souladu s dispozicemi, je to spíše zdrojem problémů.<sup>392</sup> Lidé v ságách jsou jednak součástí společnosti, ale jsou i individualizováni svým usilováním, přičemž muži a společensky výše postavení jsou individualizováni více. Činy jsou neoddelitelné od toho, kde je dělá, nelze je hodnotit nezávisle na postavení protagonisty, a totéž platí i pro emoce.<sup>393</sup>

Ságy dnešní čtenáři vnímají na první pohled jako emočně chladné: kvůli postavám v nich zobrazených i kvůli vyprávěcímu stylu jako takovému, přestože samotné události jsou emočně velmi nabitě. Tradičně je toto připisováno na vrub právě tzv. objektivitě stylu ság, kde je vypravěč v roli vnějšího pozorovatele, který nemá vhléd do nitra jednotlivých postav, a líčí tedy jen viditelné, hmatatelné či tradované fenomény.<sup>394</sup> Domnívám se, že tvrzení, že v staroseverské literatuře najdeme více vyjádření pocitů pomocí tělesných projevů než v současné literatuře proto, že je to jediný možný stylistický prostředek, jak vyjádřit nitro,<sup>395</sup> je přílišným zjednodušením. S tímto tradičním zjednodušením polemizují i mnozí autoři, kteří se otázkou emocionalit ság zabývali.<sup>396</sup> Lakonické reakce v ságách

---

<sup>390</sup> Sif Ríkharðsdóttir, *Medieval Translations*, s. 178

<sup>391</sup> Například může mít normativní cíl, tj. ukazovat, jak by se člověk v dané situaci měl cítit, ne jak se běžně cítí.

<sup>392</sup> Viz níže rozebíraný termín *ógaefa*, neštěstí.

<sup>393</sup> „Udělá-li totéž Guðrún a Hallgerd, není to totéž.“ (Miller, *Emotions*, s. 106)

<sup>394</sup> Jak Müller ve své analýze stylu ság ukazuje, není tomu tak kvůli neschopnosti autorů, ale ani nejde o naturalistické zpodobnění skutečnosti jako u moderních spisovatelů (Müller, *Metaphorik*, s. 2).

<sup>395</sup> Tvrdí se opakovaně, že tento velmi lakonický narativní modus se projevuje i tím, že postavy i vypravěč se brání vyjádření emočního stavu, což nutně vede k menšímu výskytu emočních lexikálních prostředků (např. Sif Ríkharðsdóttir, *Medieval Translations*, s. 63).

<sup>396</sup> Larrington, *Psychology*; Miller, *Emotions*.



nemají příčinu v absenci literárních způsobů, jak emoce vyjádřit. Dokladem pro to, že emotivní střízlivost ság o Island'anech - a do velké míry i ság královských a o dávnověku - nebyla nutným výsledkem málo vyvinuté slovní zásoby a taxonomie v emoční oblasti, ale specifickou adaptací způsobu popisu emocí,<sup>397</sup> může být i fakt, že staroseverští překladatelé dvorské literatury disponovali bohatou slovní zásobou pro jednotlivé emoce<sup>398</sup> a problém vyjádřit expresivní emocionalitu originálů evidentně neměli.

Nicméně faktem je, že v staroseverské literatuře se kromě řady výrazů, které přímo označují stav mysli (hněv, nepřátelství, radost, smutek) či sympatie k druhému, vyskytuje relativně velké množství situací, kde jsou pohyby mysli popsány pomocí smyslově vnímatelných projevů. Můžeme konstatovat, že zde existuje způsob líčení emocí, který upřednostňuje somatické indikátory nad verbálními výrazy a akci nad emotivní expresivitou.<sup>399</sup> A protože tento stylistický prvek, tzv. objektivita, která se z našeho hlediska jeví jako líčení nehmotného jeho hmotnými projevy, není způsoben pouhou absencí jiných vyjadřovacích prostředků, předpokládám, že souvisí s dobou, v níž vznikl. Styl je výsledkem či odrazem způsobu uvažování a proto je relevantní položit otázku, jakým způsobem a proč se zrovna tento styl vyvinul a z jakého vztahu ke světu vychází. Otázka, zda u jednotlivých popisů emočních reakcí jde o reálně pozorované vzorce chování či o literární stylizaci, je metodologicky neřešitelná.<sup>400</sup> Nicméně se můžeme ptát, jak to že Staroseveřané na takovou reakci vůbec přišli, zformulovali ji a byli ji schopni jako posluchači či čtenáři pochopit a ocenit.

### 3.1.3 Představa nemocí a souvislost s kontinentální medicínou

Protože v této kapitole studujeme fyzické projevy emocí, a to většinou těch negativních, neboť mají výraznější dopady, je třeba se zmínit také o tom, jak Staroseveřané vnímali negativní stavy na rovině fyzické, tedy nemoci. Není zde prostor ani důvod nořit se do detailů léčebných postupů, lze jen zobecnit, že chorobné stavy u nich obvykle mají příčinu

---

<sup>397</sup> Tento způsob spočívá podle Sif Ríkharðsdóttir mj. v tom, že vyjadřuje maskulinitu pomocí emočního maskování (jako neverbální a bez gest) a femininitu expresivně - pokud není reprimována usilováním o pomstu (Sif Ríkharðsdóttir, *Medieval Translations*, s. 176).

<sup>398</sup> Např. *harmr*, *angr*, *sorg*, *gláðr*, *blíðr*, *spott*, *feginn*, *skömm* (trápení, utrpení, starost, veselý, milý, žert, radostný, ostuda) v překladu Chrétienova *Parcevala* do staroseverštiny - *Parcevals saga* (Sif Ríkharðsdóttir, *Medieval Translations*, s. 176).

<sup>399</sup> Sif Ríkharðsdóttir, *Medieval Translations*, s. 1

<sup>400</sup> Sif Ríkharðsdóttir pracuje s hypotézou, že u žánrů sekulárních a literárnějších, jako jsou ságy o Island'anech a o dávnověku, je větší pravděpodobnost, že literární zobrazení vychází z obecně pozorovaných vzorců emočního chování. Z toho vycházející rétorické konvence pak zase vytvořily vzorce, jako emoce popisovat (Sif Ríkharðsdóttir, *Medieval Translations*, s. 6).

ve zlých silách a léčení probíhá kameny, zaříkáním i bylinami – tedy z našeho hlediska kombinací magických a chemických prostředků. Hygiena přitom byla na poměry doby vyspělá: praní a mytí bylo časté a opakovaně se v ságách zmiňuje pálení šatů nemocných a zemřelých.<sup>401</sup> Staroseverština zná i výraz pro nakažlivou nemoc: *bítsótt* („kousavá nemoc“).<sup>402</sup>

V ságách máme zmínky i o celoživotních chorobách či sklonech, které bychom z hlediska dnešní - nikoli tehdejší - medicíny nazvali duševní. Používají se termíny pro šílenství<sup>403</sup> a jsou popsány i příklady *dementia senilis*.<sup>404</sup> Staroseverské zákony poměrně podrobně upravují svéprávnost mentálně postižených.<sup>405</sup> Známkou ztráty rozumu (*vitstoli*) je, když člověk nemá sny.<sup>406</sup> Jako nemoci jsou v některých ságách popisovány i stavy dříve zmíněné berserské zuřivosti a v ságové literatuře lze najít i terapeutické postupy,<sup>407</sup> jak „berserkství“<sup>408</sup> léčit. Úspěšně skončil případ ze Ságy o lidech z Vatnsdalur, kde se Þóri Ingimundarson obrátí k stvořiteli slunce s prosbou, aby ho zbavil neovladatelných stavů berserské zuřivosti. Na radu blízkých si vezme na vychování malé dítě, které bylo odloženo, a od té doby se do tohoto stavu již nedostane.<sup>409</sup> Z popsaných případů nepodařené „psychoterapie“ tohoto stavu, kdy léčba přes přání berserka ztroskotala proto, že měl příliš jednostranný pohled nebo péče okolí byla nedostatečná,<sup>410</sup> můžeme usuzovat, že v případě Þóriho byla důležitá právě podpora okolí a schopnost změny náhledu na vlastní situaci.<sup>411</sup>

Představy této periferní a malé společnosti 13. a 14. století nebyly tedy ani v oblasti představ o nemocech totožné s hlavním proudem středověkého evropského myšlení,

---

<sup>401</sup> Reier, *Heilkunde*, s. 33

<sup>402</sup> Například v Sáze o orknějských jarlech: Jarl Hákon Pálsson byl na ostrově „kousnut“ nemocí. (*Hákon jarl Pálsson varð sóttbitinn þar í eyjunum.*) (ÍF XXIV, s. 115).

<sup>403</sup> *Gálaskapr, fiðl, blauðr, vitlitill, fávitr* (Reier, *Heilkunde*, s. 346)

<sup>404</sup> Např. Sigurð Jórsalarfari v *Heimskringlu* (Reier, *Heilkunde*, s. 347)

<sup>405</sup> Vypálí-li blázen vesnici, kolik se za to zaplatí pokuta; nelze argumentovat, že to nechtěl udělat; co v dědickém řízení s bláznivým synem; blázný je třeba držet v poutech, aby neškodili. Citace ze zákoníků viz Reier, *Heilkunde*, s. 349-351.

<sup>406</sup> Reier, *Heilkunde*, s. 344

<sup>407</sup> V následující kapitole, v souvislosti s líčením obecných psychosomatických projevů, zmíníme další postupy, které mají za cíl zbavit protagonistu psychického strádání a které bychom tedy dnes mohli označit jako druh terapie.

<sup>408</sup> V ságách o Islandčanech už ztratil fenomén berserků svůj religiózní i heroický rozměr, proto je vnímán jako nežádoucí brutalita (Samson, *Les Berserker*, s. 174) a je tedy možné jej i léčit.

<sup>409</sup> Kap. 37, ÍF VIII, s. 97

<sup>410</sup> Kaiser, *Krankheiten*, s. 290. Příklady viz ÍF VIII, s. 125, ÍF XII, s. 267.

<sup>411</sup> Je zde zdůrazněn moment religiózního obratu, který kromě své univerzální uplatnitelnosti může mít zde specifický význam: změna podoby, k níž kromě nástupu berserské extáze patří i proměna v různé ptáky či magické cestování prostorem, je opakovaně v textech spojována s pohanstvím. To můžeme chápat i tak, že v křesťanském vidění světa tento fenomén již neměl své místo.

nicméně jeho vlivy můžeme vidět a u elity byly bezpochyby větší. V staroseverštině jsou tyto poznatky explicitně diskutovány v již zmíněném rukopisu *Hauksbók* ze 14. století. Obsahuje výklady humorálních teorií, přičemž jde spíše o jejich adaptaci pro místní prostředí. Již termíny černá žluč, žlutá žluč a krev jsou do staroseverštiny přeloženy jako černá krev (*svart blóð*), červená krev (*rauð blóð*) a skutečná krev (*rétt blóð*).<sup>412</sup> Dále to, co je v středověké medicíně považováno za nemoc, je v *Hauksbóku* interpretováno jako tendence v chování či dispozice k emocím (má-li někdo nadbytek žluté žluči, je aktivní a hodně jí) a jen se popisují znaky této nerovnováhy.<sup>413</sup>

V ságách se řecké a latinské medicínské termíny nevyskytují, a to ani v místech, kde by se označení melancholie (*melannkolea*) dle symptomů i popsaného způsobu léčby přímo nabízelo. Islandřané evidentně neměli potřebu explicitně diagnostikovat své předky pomocí humorálních teorií, ač je někteří z nich znali. Rozlišit v ságových příbězích, co je místní představa a co líčení inspirované učenými knihami, je jednodušší v případech, kdy se staroseverské představy od středověké medicíny jasně liší. Rozdílně je například viděna velikost srdce. Podle evropského učení měli stateční malá srdce s málo krví, což se jako argument na některých místech v ságách objevuje.<sup>414</sup> Ale jinde nacházíme i argumentaci opačnou, tedy zřejmě domácího původu, totiž že malé srdce má člověk bojácný.<sup>415</sup>

Složitější situace nastává v případech, kdy takto evidentní rozpor neexistuje. Ani jevy, které v ságách souhlasí s představami humorální teorie, není ale třeba vždy vidět jako vliv kontinentální medicíny – může jít o pozorování vycházející stejně jako hippokratovské představy z pozorování lidské fyziologie. Uvedme příklad slz, které někdy v staroseverské literatuře přinášejí úlevu, a mohlo by se říci, že jde o adaptaci představy, že tímto kanálem odchází melancholie z těla - ale zároveň není metodologický důvod nevycházet z toho, že Staroseveřané, stejně jako jiné kultury, prostě znali pocit úlevy po pláči.

Jedním z kritérií, jak epizody sloužící k ilustraci medicínských teorií odlišit, je kromě problematického stáří zdroje způsob, jakým je daná epizoda do celku příběhu začleněna:<sup>416</sup> je-li použita v příbězích jako jejich nedílná součást, nebo zda je z hlediska celku příběhu

---

<sup>412</sup> Hauksbók, s. 181

<sup>413</sup> Kanerva, *Disturbances*, s. 229

<sup>414</sup> Kanerva, *Porous minds*, s. 100

<sup>415</sup> Souvisí s představou sídla mysli (*hugr*) v srdci (Kanerva, *Disturbances*, s. 228) Odtud výrazy *huglítill*, *huglauss*: doslova malomyslný, bez mysli, ve významu zbabělý a opozitum *hugfullr*: plný mysli, tedy statečný. (Cleasby - Vigfússon, *Dictionary*, s. 291)

<sup>416</sup> Samozřejmě tato úvaha vychází z určité představy o podílu zapisovatelů na přetváření orálního materiálu. Pokud bychom tyto vzdělance 13. století vnímáme jako autory ság volně inspirované vyprávěními, lze předpokládat, že znalosti ze svého studia v celých příbězích ilustrovali.

snadno odmyslitelná a je navíc velmi explicitně rozvedená do detailů podobných lékařským spisům.

Takovéto zdůraznění diagnosticky významných či typických detailů, které je v popisu děje nápadné, či nesourodné teoretické vsuvky vidíme opakovaně například v Sáze o pobratimech. O některých se zmíníme dále v souvislosti s jednotlivými symptomy, ale zde pro ilustraci uvedme, co všechno se nestalo, když se zde syn dozvěděl o smrti otce:

*„...nezčervenal, protože se mu hněv nedostal do kůže, nezbledl, protože se mu hněv nedostal do kostí, ani se žádným způsobem při této zprávě nerozcílil, protože jeho srdce nebylo jako ptačí hrdlo, nebylo plné krve, která by se strachem chvěla, ale bylo vytvrzeno nejvyšším kovářem.“<sup>417</sup>*

Tato příhoda nápadně ilustruje zásady známé z humorální medicíny, a v témže rukopisu, kde se jedna z verzí této ságy nalézá (výše zmíněný *Hauksbók*), je citována i část básně *Regimen sanitatis Salernitanum* shrnující zásady salernské lékařské školy.<sup>418</sup>

Explicitně se ke kontinentálnímu způsobu myšlení hlásí Ólaf Þórðarsson v Třetím gramatickém pojednání, které bylo napsáno kolem roku 1250. Při analýze metafor v anonymní skaldské strofě („Pryč utekl držitel prstenů,/ bledý ze hry mečů“) Ólaf vysvětluje:

*„Bledý zde znamená vyděšený, protože bledost přichází po strachu stejně jako červeň po hanbě. Spojení mezi bledostí a vyděšením je vytvořeno jazykem, i když to není vhodné přirovnání, protože bledost patří k tělu a strach k duši.“<sup>419</sup>*

Tento příklad je dobrým dokladem toho, že vzdělaní Islandčané v 13. století si rozhodně mohli být vědomi rozdílů mezi psychologickým a fyzickým aspektem při popisu emocí,<sup>420</sup> neboť explicitně rozdíl mezi tělem a duší zmiňují, a může pro nás sloužit jako koncový bod vývoje daných představ.

---

<sup>417</sup> Kap. 2 .. *eigi roðnaði hann, því at honum rann ekki reiði í hǫrund, ekki bliknaði hann, því at honum rann ekki í bein reiði (jiný rukopis: heift í brjóst), heldr brá hann sér engan veg við tíðenda sǫgnina; því at ekki var hjarta hans sem fóarn í fugli, ekki var þat blóðfult, svá at þat skylfi af hræðslu, heldr var þat hert af enum hæsta hǫfuðsmið í qlum hvatleik (ÍF VI, s. 127-128)*

<sup>418</sup> Napsáno kolem 1100 v Salernu, v staroseverských pramenech citováno opakovaně (Reier, *Heilkunde*, s. 382).

<sup>419</sup> *Braut stökk bauga neytir/ bleikr frá sverða leiki .. l..Hér er bleikr kallaðr hræddr, þvíat bliknan kemr eptir hræzlu, sem roði eptir skömm ok er framsfæring máls milli bleiks ok óttafylls, en óeininglig liking, þvíat bliknan heyrir til líkams, en hræzla til andar (Óláfr Þórðarsson, *Malhjóða*, s. 78).*

<sup>420</sup> Porter - Antón, *Flushing*, s. 25

Tento způsob myšlení mezi islandskou elitu pronikal postupně<sup>421</sup> a od 14. století byl už zřejmě rozšířený, mezi recipienty příběhů však přetrvávalo lidovější uvažování o těle déle a s ohledem na ně byly i příběhy zapisovány. Medicinské uvažování může být příkladem postupného pronikání nových myšlenek a jejich adaptace do staroseverského prostředí, kterou jsme sledovali podrobně u příkladů proměn podoby. Rovina ságových textů, která spočívá v rafinovaném zpracovávání poznatků získaných z kontinentální literatury, je obecně velmi málo probádána,<sup>422</sup> a i u fyzických projevů emocí by si zasloužila podrobnější srovnání, vycházející z detailní kontextové analýzy jednotlivých míst. To by však přesahovalo rámec této práce a tak zde, stejně jako v předchozích kapitolách, na souvislost s evropským myšlením upozorňujeme, abychom ji vnímali a v případech, kdy jde o jasné kopírování, identifikovali.

### 3.2 Emoční obsahy fyzických projevů

Podle toho, kde chceme začít, lze popisovat tělesné projevy emocí (psychických obsahů) či psychické obsahy tělesných projevů, stanovovat primát jedné z rovin a priori nelze. Nicméně na rozdíl od jiných studií na toto téma<sup>423</sup> nám nejde o přiřazení jednotlivých fyzických projevů k určitým emocím či naopak, ale o analýzu způsobu propojení fyzické a mentální roviny. Proto pro nás není problémem fakt, že mnoho somatických reakcí má více možných významů v emoční rovině (např. červenání může asociovat rozpaky, ponížení, hanbu, či závist atd.). Nemůžeme na reakci dát nálepku, která by emoci definovala, ale pro nás je důležité hlavně to, že nějaká emoce cítěna je a projevuje se somaticky.

Hledáme totiž důvod, proč jsou v staroseverské literatuře fyzické projevy emocí časté a odlišné od kontinentu. Chtěli bychom zde testovat hypotézu, že tento specifický způsob vyjadřování odráží propojení těla a duše, neboť pak je fyzický projev zároveň projevem duševním a tyto reakce byly logickým důsledkem holistického pojetí člověka. Dnes je složitě označujeme z tehdejšího hlediska absurdní konstrukcí „psychosomatické.“<sup>424</sup>

---

<sup>421</sup> Reichborn-Kjennerud vidí v staroseverské literatuře tyto vlivy už od 12. století (*Trolldomsmedisin*, s. 82-88)

<sup>422</sup> Tradičně se ságy o Island'anech zkoumaly jako výraz germánského ev. islandského ducha, a tudíž nebyl zájem hledat v nich evropské vlivy. V posledních desetiletích se pozornost k vnějším vlivům obrací, zkoumají se však proto hlavně jiné žánry (ságy překladové a lživé), které tyto vlivy přiznávají.

<sup>423</sup> Gödecke, *Darstellung*; Will, *Darstellung*.

<sup>424</sup> Komárek, *Spasení těla*, s. 12

Existuje zásadní rozdíl mezi psychosomatickými reakcemi, které jsou mimovolní, a vědomým chováním, i když se může týkat těla (úsmev ve vážné situaci či rvaní vlasu). To, že s projevy emocí Staroseveřané uměli manipulovat, nijak naši tezi o propojení mentální a fyzické roviny nezpochybňuje: volní jednání je na obou z nich možné stejně dobře a přetvářka není v zásadě odlišná od jednání. Funkční fyzické projevy emocí, které mají nějaký účel, je jistě třeba od spontánních psychosomatických reakcí (psychiatry dnes označovaných jako fyzické komponenty emocí) odlišit. Z hlediska našeho zkoumání nás však zajímají jen ty druhé.

Identifikovat nespontánní projevy emocí ale není vždy snadné, i když pomineme stylizaci, která je nutně součástí každého literárního ztvárnění. V některých případech si můžeme pomoci univerzálnějším antropologickým měřítkem, jako například u smíchu: veselý, spontánní smích, který je projevem radosti snad ve všech kulturách,<sup>425</sup> není v staroseverské literatuře běžný. Proto jsou příklady smíchu většinou ukázkou stylizace projevu. Takový nepřírozený smích se často vyskytuje v souvislosti se smrtí: např. v hrdinských písních Eddy se směje Hogni ve chvíli, kdy mu Atli nechá vyjmout srdce z hrudi.<sup>426</sup> Chladný smích (*kaldahlátr*), vyjadřující spíše nejhlubší zoufalství, je v eddických písních spojen s Brynhild, která z uražené ješitnosti zosnovala smrt svého milého Sigurða. V Zlomku písne o Sigurðovi se takto zasměje ve chvíli, kdy o jeho smrti dozví, a vzápětí se s ním nechá upálit: „Zasmála se Brynhild/ z celého srdce/ chladným hlasem,/ až hrad se zachvěl.“<sup>427</sup> V Kratší písni o Sigurðovi poté, co je zmíněn její chladný smích, své skutečné pocity prozradí změnou barvy tváře: „Proč zárná tvá tvář/ ti zesinala,/ strůjkyně hrůz, / propadlá smrti?“<sup>428</sup> Dále známe smích škodolibý, který ukazuje radost z vraždy, či smích, který často bývá součástí taktiky ženy poté, co jí zpraví o smrti jejího muže. Tento smích už je součástí jejího plánu na pomstu a strategické chování vůči vrahům.

Také analýza fyzických projevů zármutku v eddických písních, kterou provedl Daniel Sävborg, se - kromě univerzálního pláče a únavy - zabývá především stylizovanými projevy. Ukazuje však, že staroseverské prostředí bylo i v této oblasti specifické<sup>429</sup> a že v

---

<sup>425</sup> Smích se podle evolučních teorií vyvinul z výrazu tváře pozorovatelného u dalších primátů a u lidí obecně vyjadřuje vstřícnost či radost (Sif Ríkharðsdóttir, *Medieval Translations*, s. 127 a literatura tam citovaná).

<sup>426</sup> Stará píseň o Atlim, Edda, s. 390. Nemusíme zde hledat konkrétní motivace tohoto chování, neboť to není tématem práce, ale v literatuře se o to již mnozí pokoušeli. Podle předválečné německé školy vyjadřuje vnitřní svobodu hrdiny tvář v tvář nevyhnutelnému osudu, neboť je to jediný čin, co lze v dané situaci vykonat (např. Gödecke, *Darstellung*, s. 28)

<sup>427</sup> Edda, s. 323, St. 8. *Hló Brynhildr/-bær allr dunði-/einu sinni/ af qllum hug.* (Eddukvæði II, s. 325)

<sup>428</sup> Edda, s. 37, St. 31. *Hví hafnar þú/ inom hvíta lit, /feikna fæðir?* (Eddukvæði II, s. 341)

<sup>429</sup> Sävborg, *Sorg*, s. 293-309

mnoha aspektech souvisí více s celogermánským dědictvím než se středověkou kontinentální literaturou. Ve francouzské i v německé literatuře se zármutek projevuje lomením rukama, rvaním si vlasů, bitím se v prsa a trháním šatů. V Eddě se nic z toho nevyskytuje, a naopak „sprásknout“ ruce (*slá hender*)<sup>430</sup> je gesto, které nacházíme jen v germánské poezii. Toto gesto někteří badatelé ukazují jako celogermánské, neboť je přidáno jako projev zármutku několikrát *Heliandovi* z 9. století, přičemž v jeho latinské předloze chybí.<sup>431</sup> V Eddě například v Kratší písni o Sigurðovi spíná ruce Guðrún, když probudí vedle zakrváceného Sigurða,<sup>432</sup> a znovu poté, co Sigurð zemře.<sup>433</sup> Podobně je pro staroseverské prostředí specifický výraz „sedět nad někým“ v zármutku - v bibli Máří Magdalena nad hrobem stojí a v celé křesťanské literatuře se takto zármutek tradičně vyjadřuje.

Z příkladu Sävborgovy monografie je vidět, že odlišení volní a mimovolní reakce není často badateli explikováno.<sup>434</sup> Někdy však ani při sebevětší snaze nemusí být jednoznačně možné. Příkladem může být situace v Sáze o lidech z Lososího údolí, kde je dvanáctiletý chlapec při cestě za pomstou za svého otce popsán jako „oteklý zármutkem.“<sup>435</sup> Zde se nabízí vysvětlení, že jde o ritualizované vyjádření, neboť otec byl zabit dřív, než se chlapec narodil a jeho zármutek pak není momentální emoce, ale stav života s nepomstěným otcem.<sup>436</sup> Lze s i ale i představit situaci, že se během cesty dlouho dřímající pocity aktivují a jsou v dané chvíli tak přítomné a intenzivní, že otok způsobí. Mezi oběma extrémy může být i kontinuum a obecně lze zřejmě tělesné reakce lze třídit na ose od vědomých přes ritualizované až po mimovolní. S tímto vědomím přistupme k dalším příkladům, které jsou vybrány tak, aby byly na mimovolním konci spektra.

### 3.2.1 Obecné psychofyzické symptomy

V ságách se setkáme s obecnými psychofyzickými symptomy, které i dnes při emoční zátěži popisujeme: ztráta chuti k jídlu, nespavost, mdloby, třas, škuby, zkoprnění, chvění, pokles hlasu, krácení dechu, bušení srdce atd.<sup>437</sup> Můžeme sem zařadit i spontánní pláč, který se - jak již bylo řečeno - vyskytuje relativně málo. U mužů je pláč adekvátní jen

<sup>430</sup> *Slá*: udeřit, hýbat určitým směrem (Baetke, *Wörterbuch*, s. 573)

<sup>431</sup> Sävborg, *Sorg*, s. 247

<sup>432</sup> St. 25 *svá sló hon sváran / sínar hendr*, (Eddukvæði II, s. 339)

<sup>433</sup> St. 29 *svá sló hon sváran/sinni hendi*, (Eddukvæði II, s. 340)

<sup>434</sup> Nereflektované mísení těchto fenoménů viz např. Ravizza, *Körpersprache*.

<sup>435</sup> Kap. 63 *Sýndist mér sem þrútinn mundi vera af trega*. (ÍF V, s. 186)

<sup>436</sup> Jak tvrdí Miller, *Emotions*, s. 104

<sup>437</sup> Konkrétní citáty viz Gödecke, *Darstellung*, s. 32-34; Will, *Darstellung*, s. 22-50.

při nejtěžších situacích života, hlavně při smrti syna.<sup>438</sup> Ženy pláči častěji a v eddických písních je prototypem truchlící ženy Guðrún.<sup>439</sup> První píseň o Guðrúně je dokonce terapeutickou snahou, jak přivést Guðrún k pláči po smrti jejího milovaného muže. Na počátku básně se říká, že plakat nemohla, ač zármutkem málem praskla<sup>440</sup> - tak velký je její žal, normální zármutek by se pláčem projevit mohl. Plakat začne, když jí švagrová donutí podívat se do tváře mrtvého manžela. Pak „vlas se jí uvolnil/ zarděly tváře,/ slzy jak děšť jí/stékaly v klín.“<sup>441</sup>

Další univerzální tělesnou zkušeností spojenou s pocity je změna teploty. V mnoha kulturách bývá nárůst teploty spojen s hněvem, pokles se strachem.<sup>442</sup> U Staroseveřanů se lze zahřát či rozpálit (*hitna*) kromě hněvu i smutkem a hanbou, v překladové literatuře pak láskou ke Kristu a vášní.<sup>443</sup> Chlad je cítěn při zármutku v celé germánské poetické tradici,<sup>444</sup> a i například v Eddě v Písni o Völnudovi cítí Níðuð po smrti svých synů chlad v hlavě.<sup>445</sup> V křesťanských ságách, stejně jako v kontinentální literatuře vrcholného středověku je chlad spojován s jinými pocity než zármutkem, např. s hříchem.<sup>446</sup>

Často líčeným projevem silné emoce je únava, která se často pojí s mnoha dalšími symptomy. Kvůli únavě ze zármutku se protagonista nemůže někdy ani hýbat či dokonce nemůže ani mluvit, zármutek je silou, která fyzicky ochrnuje, a nemožnost se vyjádřit je jeden z jejích hlavních projevů. Nejvýraznějším příkladem toho v celé staroseverské literatuře je zřejmě Egil.<sup>447</sup> Na začátku své básně Nárek nad ztrátou synů (*Sonatorrek*) Egil zmiňuje, že je unavený natolik, že nemůže ani hýbat jazykem.<sup>448</sup> Předtím sága líčí, jak po utonutí nejmilovanějšího syna oteče<sup>449</sup> (což rozebereme v kapitole o otocích) a truchlí. Protože nejí ani nepije, je zavřený v pokoji a evidentně hodlá umřít, zavolá po třech dnech jeho žena Egilovu oblíbenou dceru. Ta se lstí dostane dovnitř (řekne, že chce

---

<sup>438</sup> Gödecke, *Darstellung*, s. 30

<sup>439</sup> V eddických písních: První píseň o Guðrúně, Guðrúnin nárek a Grónská píseň o Atlim (Edda, s. 327 a s. 423, s. 397).

<sup>440</sup> St. 2, Edda, s. 327. *þeygi Guðrún /gráta mátti, svá var hon móðug,/ myndi hon springa* (Eddukvæði II, s. 329).

<sup>441</sup> St. 15, Edda, s. 331. *haddr losnaði,/hlýr roðnaði,/en regns dropi/rann niðr um kné*, (Eddukvæði II, s. 331)

<sup>442</sup> Jak podrobně rozebereme v závěru práce v souvislosti s tzv. hydraulickým modelem.

<sup>443</sup> Porter - Antón, *Flushing*, s. 41

<sup>444</sup> Sävborg, *Sorg*, s. 260

<sup>445</sup> St. 30 *kell mic í hofuð*. (Eddukvæði I, s. 435)

<sup>446</sup> Sävborg, *Sorg*, s. 261

<sup>447</sup> Sága o Egilovi, synu Skallagrímově, s. 176

<sup>448</sup> *Mjök erum tregt/tungu at hræra/eða loptvætt/lióðpunðara* (ÍF II, s. 246)

<sup>449</sup> „A povídají lidé, že naduřel tak, že na něm praskla sukně i nohavice.“ (Sága o Egilovi, synu Skallagrímově, s. 175)



umřít s otcem), žvýkáním řasy vyvolá žízeň, místo vody mu podá mléko, a pak mu řekne, že by měl napsat ještě poslední báseň, po jejímž složení se zvedne a je schopen dál normálního života.

*Thorgerd řekla nahlas: "Nic jsem nevečeřela a nebudu až v příbytcích Freyjiných. Nevím si lepší rady než otec můj, nechci žít po otci svém a bratru." Pak šla k přístěnku a zavolala: "Otče, otevři dveře. Chci, abychom šli oba jednou cestou." Egil odstrčil závoru. Pak si lehla do druhé postele, která tam byla. Tu promluvil Egil: "Dobře jsi učinila, dcero, že chceš následovati svého otce. Ukázala jsi mi velikou lásku. Lze-liž čekati, že bych chtěl žít, maje takovou žalost?" Potom oba nějaký čas mlčeli. Tu řekl Egil, "Co to je, dcero? Žvýkáš nyní něco?" "Žvýkám řasu," řekla Thorgerd, "protože myslím, že mi bude po ni huře. Myslím, že jinak bych byla příliš dlouho živa." "Škodí to člověku?" řekl Egil. "Škodí velice," řekla ona, "chceš to jísti?" "Proč ne?" řekl Egil. A o něco později volala Thorgerd a žádala, aby jí dali pít. Potom jí byla podána voda, aby se napila. Tu pravil Egil, "Tak se děje, když jí člověk řasu, že má větší a větší žízeň." "Chceš se napít, otče?" řekla Thorgerd. I vzal od ní a pil velikými doušky, a bylo to v rohu. Tu řekla Thorgerd, "Nyní nás ošidili. Toto je mléko." Tu vykousl Egil z rohu kus, co by zuby zabraly, a zahodil pak roh. Tu pravila Thorgerd: "Co si nyní počneme? Je nyní zmařen náš úmysl. Nyní bych chtěla, otče, abychom prodloužili svůj život, tak abys mohl složit posmrtnou báseň Bödvarovi, a já ji vyryji na poleno, a potom zemřeme, bude-li se nám viděti."<sup>450</sup>*

Borgerdina terapie probíhá podle středověkých předpisů: lidé v těžké melancholii nemají zůstat sami nebo s lidmi, kteří jsou jim lhostejní, a nemocným se má spíše přitakávat než jim odporovat a nenápadně je přivést zpět k rozumu. Někdy je také dobré je vyděsit či rozčílit, aby se jejich myšlenky dostaly z běžného chodu.<sup>451</sup> Nejen lékař, ale i nemocný musí být připraven vykonat, co je třeba – což Egil tím, že vzápětí složil báseň o 25 strofách, rozhodně splnil. Do jaké míry je ale třeba vysvětlovat všechny detaily této pasáže jako ilustraci znalosti kontinentální medicíny a do jaké mohlo jít o aplikování místní zkušenosti s lidskými reakcemi, je otázkou.

<sup>450</sup> Sága o Egilovi, synu Skallagrímově, s. 175-176. Egils saga Skallagrímssonar, ÍF II, s. 242- 257.

<sup>451</sup> Takto formuluje Celsus (Kaiser, *Krankheiten*, s. 232)

Detaily jako použití mořské řasy zřejmě autor ságy načerpal ze středověkých medicinských spisů,<sup>452</sup> nicméně hlavní myšlenka příhody, že vyjádření zármutku pomáhá, bylo – jak jsme viděli na příkladu Guðrún - zřejmě ve staroseverské literatuře známým jevem. Terapie, zahrnující zaujetí pohledu pacienta, léčbu akutních fyzických problémů (příjem potravy) i expresi bolestivých emocí je částečně podobná dnešní. Pro středověký Island je typické, že psychoterapie se neprovádí primárně medikamenty ani pomocí nadpřirozených prostředků,<sup>453</sup> nýbrž převážně pomocí slov, a že hlavní úlohu hrají typicky ženy, které přitom využívají i lsti, aby trpící přivedly zpět k aktivnímu postoji k životu. Vyléčit lze ale jen, pokud nemocný zaujme aktivní postoj ke své situaci, připustí ji, vyjádří a přeorientuje se (religiózní obrat, umělecká sublimace bolesti).

Další příklad obecných psychofyzických příznaků máme doložen u Egila Hallsona,<sup>454</sup> který onemocní, poté, co proti vůli krále osvobodil v noci úpějíci zajatce a ztratil tak jeho důvěru. Jeho přítel zajde za králem a říká mu, že Egil snáší nemoc, která na lodi propukla, lépe než ostatní, protože jediné, co ho skutečně trápí, je neshoda s králem, a prosí ho, aby za Egilem došel. Král po třetí prosbě přijde, a jakmile si sedne na Egilovu postel, je jeho nemoc ihned pryč. Egil pak tři noci spí, aby se zotavil.

Příklad psychosomatické únavy je centrálním motivem v Sáze o Hávarðovi z Ísþjóru,<sup>455</sup> kde zabije předák Hávarðovi syna. Ten, jelikož se už pro své stáří nemůže pomstít, ihned zasténá, ulehne a zůstane v posteli 12 měsíců. Třikrát ho po roce žena vyláká k pokusu o pomstu, přičemž on se dostane vždy do zuřivého záchvatu či panického strachu, a tak se pomsta nikdy nepovede a Hávarð vždy znova na rok ulehne. Potřetí pak se v kritické chvíli obrátí ke Kristu, ihned dostane sílu, zabije protivníka a od té doby je silný a veselý jako „každé malé dítě.“

Líčení odpovídá (podobně jako v případě Egila) humorální patologii známé z antiky a středověku, kde je melancholie popisována jako stav s nadprodukcí černé žluči, která znemožňuje podávat náročné výkony. Vidíme zde jasnou spojitost mezi poruchami v mentální oblasti a somatickými příznaky. Smutek ovlivnil jeho chování i fyzické síly tak,

---

<sup>452</sup> Constanus Africanus ve svém díle *De melancholia* píše nejen, že mořská řasa je „horká a vlhká,“ tedy protiklad melancholie jako „studené a suché“, ale že i mléko je barevným protikladem k černé žluči. Kaiser vychází z toho, že sága je ilustrací všech těchto poznatků (Kaiser, *Krankheiten*, s. 232).

<sup>453</sup> Kaiser, *Krankheiten*, s. 240

<sup>454</sup> *Pátr Egils Halssonar og Tófa Valgautssonar* (FMS V, s. 324 -6). *Konungr tók þá á síðu Egils, og tók þegar úr allan verkinn* (FMS V, s. 326).

<sup>455</sup> Hávarðar saga Ísfrðings, ÍF VI, s. 308-336.

že není schopen dosáhnout pomsty ani uzdravení, naopak nová orientace v životě mu sílu dala, přičemž obojí se děje velmi rychle.

Vzhledem k charakteru ságy (celá je nehistorická a vypravěč má tak volnou ruku v líčení událostí) i k detailům průběhu Hávarðovy nemoci se inspirace středověkými medicínskými spisy opět nabízí. To však nijak nediskredituje fakt, že zde vidíme fenomén silných psychosomatických souvislostí. Odvysvětlení, které v tomto kontextu nabízí Kaiserová, že totiž náhlý nástup nemoci i okamžité vyléčení po pomalu se rozvíjející, dlouhotrvající nemoci, jsou „medicínsky nerealistické, ale v rámci vyprávění epicky funkční“,<sup>456</sup> je metodologicky nevyjasněné. Epicky funkční může být ledacos, a pokud se nepohybujeme v rámci literární analýzy (což kniha Kaiserové zkoumající historii nemocí rozhodně nedělá), je otázkou právě to, jaké prostředky byly jako epicky funkční zvoleny. A fakt, že jsou z hlediska současné medicíny „nerealistické,“ může být maximálně poukazem k něčemu zajímavému, upozornění k rozšíření obzorů našeho vnímání, nikoli důkazem nepravdivosti.

### 3.2.2 Změna barvy tváře

Změna barvy je tradičně používána jako nejtypičtější příklad, jak ságy vyjadřují emoce, ať už daný badatel vidí příčinu tohoto způsobu vyjadřování v absenci jiných možností, ve snaze po objektivním působení či jinde. Nejčastější somatická reakce, která v ságách doprovází emoci, je zřejmě zčervenání.<sup>457</sup> Z jednotlivých výskytů lze usoudit na určité tendence, kdy k změně barvy dochází – např. že zčervenání znamená často hněv, v překladech se pak objevuje jako výraz studu žen či skromnosti. Zblednutí, které je jen méně časté, má konotace podobné. Z mnoha příkladů v staroseverské literatuře zmiňme tedy jen dva, které pro ilustraci principu, že tento tělesný projev zrcadlí emoční stav, stačí, neboť změna barvy tváře v důsledku emocí je univerzálně známý a i dnes běžně vnímaný fenomén.

V Sáze o Njálovi mění Flosi barvy jako výraz emoční excitace. Neteř popouzí svého strýce Flosiho k pomstě za dříve zemřelého tím, že mu položí přes ramena plášť, v němž byl zabit a na němž jsou zaschlé skvrnami od jeho krve. Flosi byl tak rozrušen, že „byl ve tváři

---

<sup>456</sup> Kaiser, *Krankheiten*, s. 244

<sup>457</sup> Miller, *Emotions*, s. 97

střídavě rudý jako krev, bledý jako uschlá tráva a černý jako hel.“<sup>458</sup> Vzhledem k fyziologickým možnostem člověka si poslední barvu představíme spíše jako fialovou či temně modrou, což ovšem staroseverské *blár* také pokrývá. Hel jakožto mytologické podsvětí zřejmě asociuje tmavé odstíny,<sup>459</sup> „Zčernání hněvem“ je staroseverská autochtonní představa, kterou jinde nenacházíme.<sup>460</sup>

Nedobrovolné prozrazení stavu myslí změnou barvy vidíme u Skarpheðina, kterého v téže sáze nabádá jeho matka Bergþóra také k pomstě. On se zašklebí a odpoví odmítavě, přičemž Skarpheðinovy grimasy jsou v celé sáze známkou jeho neúspěšné snahy o sebekontrolu. Jeho tělo však ukáže další emoce – objeví se pot a červené skvrny:

*„Naše stará matka chce, jak se zdá, popichovat,“ ušklíbl se Skarpheðin. Na čele mu však vyvstal pot a tváře mu zrudly. A to předtím u něho nikdo nepozoroval.*<sup>461</sup>

Skarpheðin zřejmě cítí hněv, který k pomstě nakonec vede. U Flosiho je samotné střídání všech možných barev ilustrací silných emocí, a zřejmě jakákoli změna barvy ukazuje silné vnitřní pnutí. Nemůžeme tedy dát reakci nálepku, která by emoci definovala, ale že nějaká emoce cítěna je, podle těchto reakcí víme.

### 3.2.3 Otoky

Otoky již patří k příznakům, které v současném vnímání automaticky běžně se silnými emocemi spojené nejsou. V staroseverské literatuře se vyskytují často. V poměrně skryté podobě, která tedy zřejmě nepotřebovala vysvětlení, najdeme tento fenomén v hrdinských písních Eddy. Guðrúnin nářek popisuje bolest hlavní protagonistky po ztrátě milovaného manžela takto: „necht’ oheň spálí mou žalosti plnou hrud’, mé stlačené<sup>462</sup> srdce, a necht’ můj zármutek tak roztaje.“<sup>463</sup> V této ukázce kromě kardiocentrického pohledu vidíme, že

---

<sup>458</sup> Kap. 116. Staroislandské ságy, s. 536. *Flosa brá svo við að hann var í andliti stundum rauðr sem blóð en stundum fjölr sem gras en stundum blár sem hel.* ÍF XII, s. 292

<sup>459</sup> Bohyně Hel, která je však zřejmě pozdní personifikace podsvětní říše (Simek, *Lexikon*, s. 173), je u Snorriho popsána tak, že je napůl tmavá a napůl má barvu pleti. (*Hon er blá hálf en hálf með hǫrunðar lit - Faulkes, Edda, Prologue a Gylfaginning*, s. 27)

<sup>460</sup> Porter - Antón, *Flushing*, s. 45

<sup>461</sup> Kap. 44, Sága o Njálovi, ÍF XII, s. 432

<sup>462</sup> *Þrunginn* je participium od *þryngva*: tlačit. Má i význam plný něčeho: *Þrunginn móði* – plný hněvu. (Baetke, s.786). Doslova „napěchovaný hněvem.“

<sup>463</sup> St. 20 *megi brenna brjóst/ bólvafullt eldr/þrungit um hjarta/ þiðni sorgir* (Eddukvæði II, s. 406). (*þrungit* je přitom emendace). Hegerův český překlad „ať oheň sežehne/ hrud’ plnou strastí,/ ať stráví srdce/ zmučené strážní“ (Edda, s. 428) není v popisu fyziologických procesů věrný.

zármutek taje v ohni. Předtím je srdce zřejmě utlačené otokem, co je okolo něj. V rámci staroseverské literatury je to asi nejpřesnější doklad tzv. hydraulického modelu, který vyjadřuje, že psychické změny korelují se změnami rozměrů a teploty v hrudní dutině, který se dá dobře sledovat například v staroanglické literatuře.<sup>464</sup>

V Sáze o Njálovi nacházíme příklad člověka s výraznými psychosomatickými projevy, který na různých místech pláče, mění barvy a otéká mu noha.<sup>465</sup> Ve vypjaté situaci se k tomu ještě přidává krev tekoucí z uší:

*„Þórhalla Ásgrímssona se zpráva o smrti jeho pěstouna Njála... tak dotkla, že celý otekl a z obou uší mu začala praménkem téct krev, kterou nebylo možno zastavit. Ale když potom upadl v bezvědomí, zastavila se sama.“*<sup>466</sup>

Þórhall se poté, co se probral k vědomí, cítil zahanben a chtěl se pomstít za tuto potupu - samozřejmě i za upálení Njála jako takové, ale explicitně říká, že za svůj stav. Když vstal, pravil, že si počínal slabošsky a že nebude moci zabránit pomluvám. Ostatní ho utěšují, že to není hanba, protože to leží mimo jeho vůli. Můžeme zde jednak vidět poukaz k tomu, že emoce byly v staroseverské kultuře vnímány jako způsobené externím agens, a proto za ně lidé nejsou plně zodpovědní.<sup>467</sup> Nicméně jak ukazuje i Þórhallowa obava o jeho pověst, integrita těla, jeho kontrola a resistance vůči vnějším vlivům (emocím i nemocem) určitým ideálem byla. Byl-li člověk dostatečně silný a moudrý, dokázal své hranice ubránit či znovunastolit, a volní stránka jednání je tedy tím, co je hodnoceno okolím.

To, že při zmínce o otocích nejde o metaforické užití jazyka, ale o reálné problémy s prostorem, vidíme na dalších příkladech. V Sáze o lidech z Ljósavatnu se Eyjólf poté, co zjistí, že mu umírá přítel, nemůže svléknout z šatů, jak moc je oteklý.<sup>468</sup> Ještě větší sílu otoků při velké duševní bolesti můžeme vidět na příklady Ságy o Völsunzích. Když se Sigurð dozvěděl, že ho Brynhilda miluje a že láska musí zůstat nenaplněná, protože už se oženil, prasklo mu brnění - jak říká próza i verše, které jsou považované za starší:

---

<sup>464</sup> Lockett, *Anglo-Saxon Psychologies*, s. 10

<sup>465</sup> Kap. 135 *Fyrir ofan okla var fótrinn svá digr ok Þrútinn sem konulær* (ÍF XII, s. 359)

<sup>466</sup> Kap. 132, Staroislandské ságy, s. 568. *Þórhalli Ásgrímssyni brá svá við, er honum var sagt at Njáll, fóstri hans, var dauðr...at hann þrútnaði allr ok blóðbogi stóð ór hvárritveggju hlustinni, ok varð eigi stöðvat, ok fell hann í óvit, ok þá stöðvaðisk.* (ÍF XII, s. 344)

<sup>467</sup> Kanerva, *Porous minds*, s. 98

<sup>468</sup> Kap. 27 *Eyjólfr mátti eigi komast af kyrtli þeim er hann var í. Svo var hann þrútinn.* (ÍF X, s. 92)

„Než abys zemřela, chci tě raději mít a opustit Gudrún,“ zvolal Sigurd a hrud' se mu vzedmula, až popraskaly kroužky po stranách jeho pancíře..

Železný pancíř

bojechtivému

teskný sten

svou silou rozerval.<sup>469</sup>

Stejná slovesa, otěci (*brútna*)<sup>470</sup> je použito i v Sáze o Egilovi, synu Skallagrímově, a i zde jsou líčeny fyzické následky otoku: prasknutí šatů. Po utonutí nejmilovanějšího syna Egil oteče. „A povídají lidé, že naduřel tak, že na něm praskla sukně i nohavice.“<sup>471</sup> Jak jsme viděli dříve v této kapitole, Egil se pomocí zdařilé psychoterapie ze svého stavu dostal, na rozdíl od těch, kteří takové štěstí neměli a zpráva o smrti blízkých způsobila – často také otokem k prasknutí - i jejich smrt. Slova *prunginn móði* a *brútinn*<sup>472</sup> znamenají zároveň somatické změny, otok, i rozhněvanost. Nejde tu o metaforické použití, otok i hněv jsou reálné, ale spíše synchronicitu stavů: protagonista je zároveň nateklý i rozčilený - symptomy, které patří nerozlučně k sobě, a ne že jeden způsobuje druhý. Nabízí se nicméně otázka, zda nejde o ilustraci humorálních teorií, protože v této oblasti existuje podobnost mezi staroseverskou představou otoků a vyjádřením v středověkých medicínských teoriích, podle nichž je přebytek jedné ze šťáv zodpovědný za růst tělesného tepla, zrudnutí a otok. Vidět všechny případy otoků v staroseverské literatuře jako vliv těchto teorií by však bylo zbytečně složité vysvětlení, neboť také mohou stejně jako humorální teorie vycházet z pozorování fyzických reakcí na pocity v daném diskurzu a otékání v souvislosti se silnou emocí se vyskytuje v další germánské hrdinské epice.<sup>473</sup>

Oproti tomu další výskyt, který popisuje kombinaci změny barvy a otoků, by mohl být spíše příkladem inspirovaným středověkou humorální teorií. V Sáze o Ragnarovi, Huňaté nohavici vidíme reakce jednotlivých Ragnarových synů poté, co se dozvěděli o smrti otce:

---

<sup>469</sup> Sága o Völsunzích a jiné ságy o dávnověku, s. 99. *Svá brútnuðu hans síður at í sundr gengu brunjuhringar.. Svá at ganga nam/gunnar fúsom/sundr of síður/sercr iárnofinn*. Völsungasaga. s. 142

<sup>470</sup> *Brútna*: otěci (o běžně ráně, i hněvem či zármutkem). *Brútnaði honum mjök móðr til hans*: jeho hněv na něm velmi natekl (Baetke, *Wörterbuch*, s. 784)

<sup>471</sup> Sága o Egilovi, synu Skallagrímově, s. 175. *En þat er sögn manna, at hann þrútnaði svá, at kyrtillinn rifnaði af honum ok svá hosurnar* (ÍF II, s. 242)

<sup>472</sup> Na tyto výrazy jako klíčové pro zkoumání emocí upozornila Larrington, *Psychology*; Kanerva je dále rozvíjí.

<sup>473</sup> Příklady viz Lockett, *Anglo-Saxon Psychologies*, s. 81-100

„...pohnul Björn kopím a sevřel ho s takovou silou, že na něm zůstal otisk jeho rukou. ..Hvítserk držel kostku, kterou právě sebral, a nyní ji zmáčkl tak, že se mu krev vytryskla zpod všech nehtů. Sigurð Had v oku měl při těch zprávách v ruce nůž a čistil si jím nehty; naslouchal vyprávění tak pozorně, že když si zajel nožem na kost, ani to necítil a pranic to nedbal. Zato Ívar se vyptával na každou podrobnost a v tváři byl tu rudý, tu modrý, ale nejčastěji ji měl bledou a opuchlou, jako by mu hněv rozdmýchaný v hrudi nadouval pokožku.“<sup>474</sup>

Sága sama říká, že Ívarova reakce je nejadekvátnější, a i další vývoj ságy tomu dává za pravdu: právě on otce pomstí. Je to tedy zřejmě reakce, která ukazuje hněv směřující k akci, na rozdíl od sebetržnění jeho bratrů, které k ničemu nevede. Vidíme zde opět střídavou změnu barvy obličeje a navíc zvětšování objemu hrudi. Vysvětlení mechanismu zvětšování objemu hrudníku („jako by mu hněv rozdmýchaný v hrudi nadouval pokožku“) může ukazovat na to, že autor textu chce ilustrovat princip, o němž se dočetl v medicínské literatuře.

### 3.2.4 Bolest očí

Představa otékání je obsažena i u fenoménu bolesti očí. V Sáze o pobratimech<sup>475</sup> trpí muž zvaný Þormóð Kolbrúnarskáld bolestí očí. Stalo se to krátce poté, co se seznámil s ženou jménem Þorbjörg Kolbrún a složil pro ni báseň, ale pak se chtěl znovu sblížit s bývalou milenkou a pro ten účel použil stejnou báseň, jen změnil několik veršů, které bylo třeba pozměnit tak, aby se hodily pro ni. Přátelství se obnovilo, ale pak přišel i trest v podobě bolesti očí, kterou mu ve snu přinesla rozhořčená Þorbjörg spolu s hrozbou, že pokud neoznámí veřejně původní podobu básně, bude trpět takovou bolestí, že mu oči vyskočí (*springa*)<sup>476</sup> z důlků. Otec Þormóða řekne, že se nedá nic dělat a že se báseň musí vrátit do původní podoby. Poté, co se tak stane a co veřejně svůj přečin přizná, bolest zmizí.<sup>477</sup>

Dalším případem bolesti očí v ságách, který zmiňuje Kirsi Kanerva,<sup>478</sup> se nachází v Sáze o Bárðovi, přízraku ze Snæfelli. Syn titulního hrdiny se nechá pokřtít, ve snu se mu zjeví otec a jako trest za to, že se odvrátil od rodové víry, mu přiřkne bolest očí. Následující den synovi oči vyskočí (*springa*) z důlků a zemře.<sup>479</sup> Na rozdíl od předchozího hrdiny nedostal

<sup>474</sup> Sága o Völsunzích a jiné ságy o dávnověku, s. 172 (Ragnar saga lóðbrókar, in Völsungasaga, s. 162).

<sup>475</sup> Kap. 11, ÍF VI, s. 172-178

<sup>476</sup> *Springa*: skočit, rozpadnout se, zemřít (Baetke, *Wörterbuch*, s. 592)

<sup>477</sup> ÍF VI, s. 17

<sup>478</sup> Kanerva, *Eigi heill*.

<sup>479</sup> *Inn sama dag spungu þau út bæði*. (ÍF XIII, s. 169-170)

šanci k „nápravě“ a hlediska ságy, která zdůrazňuje roli křesťanského krále, je představen jako mučedník.

Podobný konflikt mezi dvěma protichůdnými morálními kódy zažívá muž ze Ságy o lidech z Ljósavatnu, když se při návratu z pouti do Říma dozví o smrti svého bratra. Rozhodne se nevracet na Island, aby nemusel bratra mstít, protože to by nebylo v souladu s křesťanskými zásadami, ale v tu chvíli ztratí bolesti očí a zemře.<sup>480</sup> Zde žádný vnější agens, který trest zprostředkoval, nenacházíme, o žádném snu se nemluví.

Historici medicíny mohou interpretovat bolest očí v souladu se středověkou tradicí jako příznak glaukomu či hydrocefalu, a u Ságy o pobratimech se lze důvodně domnívat, že její zapisovatel byl s evropskou medicínou dobře obeznámen.<sup>481</sup> Sága o pobratimech také tento motiv rozvádí do detailů a umožňuje vyléčení, což může být známka ilustrace určité teorie. Oproti tomu v dalších dvou případech je bolest očí a smrt protagonisty jen suše konstatována. Nicméně zde primárně nejde o detailní analýzu jednotlivých vlivů, nýbrž o to, jakým způsobem emoce Islandčané v příbězích vnímali a použili, a můžeme předpokládat, že takto výrazný a pro příběh stěžejní motiv musel být srozumitelný i pro publikum, které humorální teorie nestudovalo.

Způsob, jakým bolest očí na člověka přijde, ukazuje podle Kirsi Kanervy na určité tělesné schéma, v němž je tělo zranitelné vůči okolním vlivům proto, že má určité otvory,<sup>482</sup> kterými do něj mohou vnější síly vstupovat a způsobovat tělesné stavy: emoce a nemoci.<sup>483</sup> Důležitým terapeutickým prvkem je tedy péče o otvory, které člověka spojují s vnějším světem a jimiž i negativní vlivy přišly. Jelikož individuum je součástí společnosti,<sup>484</sup> je i k uzdravení potřeba vyrovnat rovnováhu sebe a okolí. Když se to podaří, jako v případě Þormóða, který se veřejně přiznal, stav celistvosti a zdraví (*heill*), se navrátí.

Podobně také nerovnováha vznikla: zdá se, že konflikt či vinu protagonista přijímá v podobě bolesti očí zvenku a nedokáže se dostatečně ubránit. Emoce pro středověké Islandčany tedy v těle nevznikaly, ale byly způsobeny vlivem vnějšího (sociálního a fyzického) prostředí. Do těla se ale dostávají snáze v situacích, kdy je člověk oslaben

---

<sup>480</sup> ÍF X, s. 103

<sup>481</sup> Viz výše zmíněný citát ilustrující znalost salernské školy.

<sup>482</sup> Mezi devíti otvory do duše, kudy mohou vlivy pronikat, jsou podle finského folklóru i oči (oči, uši, ústa, nosní dírky, anální otvor a vagina) (Kanerva, *Eigi heill*, s. 17)

<sup>483</sup> Kanerva, *Eigi heill*, s. 10

<sup>484</sup> Hranice mezi individuem a společností nebyla v staroseverské literatuře ostrá (Stebelin-Kamenskij, *Svět*, s. 49-64; Gurevič, *Kategorie*, s. 238)



psychicky, kde je jeho zranitelnost, neboli otevřenost otvorů, velká, jako třeba po zprávě o smrti bratra, nebo v situaci konfliktu dvou nároků či zájmů, ať už konflikt vychází z pocitu atrakce ke dvěma ženám či jde o konflikt mezi věrností tradicím předků či nové víře. Tradičně je člověk bezbrannější i ve spánku.<sup>485</sup>

Případy bolesti očí dávají smysl v souvislosti s otékáním a hydraulickým modelem. Sloveso *springa* je pochopitelné tak, že růst vnitřního tlaku byl tak velký, až oči praskly. Ve stejném smyslu je použito i v následující kapitole, kde je synonymem úmrtí z psychické příčiny. Všechny tři případy bolesti očí také ukazují velmi konkrétní psychosomatickou spojitost, totiž souvislost mezi bolestí očí a vnitřním konfliktem, který bychom my nejspíše označili jako pocit viny. Bolest očí tedy mohla být vnímána tak, že má přímé emoční konotace, že je i pocitem viny, pro něž tehdy neexistoval lexikální ekvivalent.

Z hlediska našeho tázání se po vztahu fyzické a mentální roviny je na místě položit si otázku, zda posluchači ság vnímali bolest očí tak, jako máme tendenci my, totiž jako somatizaci, důsledek pocitu viny? Domnívám se, že není možné primát mentální roviny nikde pozorovat a že je tedy možné říci, že sama bolest očí je tato emoce, ne důsledek pocitu viny, což je velmi konkrétní příklad teze, že emoce byly vnímány jako fyzické. A jak uvidíme v další kapitole, mohly být stejně letální jako nemoci.

### 3.2.5 Psychosomatická smrt

Smrt bývá (nejen) v staroseverské literatuře odrazem života a způsob, jak postava zemřela, často o jejím životě vypovídá a mívá logiku jakožto jeho završení. Náhlá smrt v důsledku psychického šoku může tedy být také chápána jako poukaz k tomu, co bylo pro daného protagonistu v životě tak důležité, že kvůli tomu i zemřel. Důvody tohoto šoku se různí, ale nejčastěji postava náhle umírá v důsledku zvěsti o smrti dětí či partnera. Přestože tyto dvě motivace rozebereme zvlášť, bude pro nás zde hlavní samotný fakt, že staroseverská literatura popisuje silné psychické hnutí tak, že jeho důsledkem je náhlá smrt.

---

<sup>485</sup> Sny jsou v ságách stavy spojené s emocemi a ty, co nejsou věštecké, jsou v ságách vnímány i jako spojené s vnějšími silami, které vnikaly člověku do těla. Pokud ovšem někdo nebyl tak silný, že je dokázal kontrolovat, jako například Gizur ze Ságy o Island'anech, o němž se píše, že ho málo ovlivňovalo, co se stalo, a že spory neovlivňovaly jeho obvyklý spánek (Kanerva, *Eigi heill*, s. 23). Také ženy ovládající magii (*seiðr*) zřejmě uměly i přivolat na člověka ospalost a pak z jeho mysli čerpat informace (Tolley *Shamanism*, s. 58; Kanerva *Eigi heill*, s. 17).

Smrt v důsledku nepříznivé informace je totiž nejsilnějším možným psychosomatickým projevem. Ze současného hlediska<sup>486</sup> je překvapivé nejen to, že smrt explicitně ze zármutku je v staroseverské literatuře relativně běžná, ale i její bezproblémovost (nebývá nijak komentována ani vysvětlována) a především její rychlost, která se pohybuje v řádu dní – do druhé dne či do měsíce.

Opět i zde je třeba vzít v potaz možnost přejímání vzorců z kontinentální literatury, kde není smrt ze zármutku ojedinelá.<sup>487</sup> Tam je však součástí přehánění výrazů emocí obecně (slova vyjadřující zármutek se vrší jedno na druhé, trhají se šaty, scény jsou orientovány k publiku) a tím se zásadně liší od situace v staroseverské domácí produkci, kde je smrt v důsledku emocí konstatována bez dramatizace.

Příkladů, které popisují náhlou smrt, lze v různých žánrech staroseverské literatury najít mnoho,<sup>488</sup> zde si popíšeme jen několik z nich, které žánrově i obsahově reprezentují i ostatní, přičemž překladovou literaturu, která částečně kopíruje (byť do určité míry zmírňuje) kontinentální schéma dramatizace emocí, vynecháme.

Podívejme nejdříve na poměrně rozšířené téma smrti v důsledku zprávy o skonu manžela či milého. Nejprve příklad ze světa bohů: Snorri Sturluson píše ve své Eddě, že po smrti Baldra jeho žena Nanna zemřela. „Potom vynesli Baldrovu mrtvolu na loď. Když to viděla jeho žena Nanna, Nepova dcera, praskla zármutkem a zemřela.“<sup>489</sup> Zde máme vysvětlen i způsob smrti: prasknutí, rozskočení se (*springa*) z hoře odkazuje na výše zmíněné otoky. Ve starším rukopise Snorriho Eddy, *Codexu Upsaliensis*,<sup>490</sup> není na rozdíl od výše zmíněného textu dodáno, že zemřela – slovo „rozskočit se“ (*springa*)<sup>491</sup> bylo ještě dostačující k popsání něčí smrti. Později již zřejmě bylo třeba dodat pro vysvětlení slovo „zemřít“ (*deyja*).

S představou, že se žena kvůli obrovskému vnitřnímu tlaku rozskočí, praskne (*springa*) zármutkem, se setkáváme i v Sáze o lidech z Lososího údolí, v Hrefny, jejíž muž Kjartan

---

<sup>486</sup> I dnešní věda však zná syndrom zlomeného srdce, tj. stresovou kardiomyopatii, kdy mozek začne uvolňovat v důsledku emočního trauma stresové hormony, které paralyzují svalové buňky srdce (Lockett, *Anglo-Saxon Psychologies*, s. 162).

<sup>487</sup> Sága o Tristamovi, Strengleikar, Sága o Parcevalovi (viz Sävborg, *Sorg*, s. 265)

<sup>488</sup> Viz Reier, *Heilkunde*, s. 335

<sup>489</sup> Snorri Sturluson, Edda, s. 88 – (upraveno, v Hegerově překladu je „puklo jí hořem srdce“). *Þá var borit út á skipit lík Baldrs, ok er þat sá kona hans Nanna Nepsdóttir þá sprakk hon af harmi ok dó* (Faulkes, *Edda, Prologue and Gylfaginning*, s. 46).

<sup>490</sup> Sävborg, *Sorg*, s. 269

<sup>491</sup> *Springa*: skočit, rozpadnout se, zemřít (Baetke, *Wörterbuch*, s. 592)

byl zabit. „Po Kjartanově smrti se již nevdala. Po svém návratu na sever nežila dlouho a říká se, že praskla žalem.“<sup>492</sup>

Ve Velké sáze o Oláfu Tryggvasonovi jeho žena, královna Þyri, zemřela devět dní po něm. „Tak bolestným žalem je mé srdce zasaženo, že se domnívám, že už nemám naději živit svůj život. A stalo se, jak řekla, nemohla zármutkem ani jíst ani pít... Královna Þyri zemřela za devět dní.“<sup>493</sup> Vidíme zde smrt v důsledku odmítání tekutin, která není líčena jako dobrovolné rozhodnutí, ale jako důsledek nezvladatelného žalu, nicméně není nijak náhlý a je vysvětlen královniným chováním.

Smrt v důsledku zármutku po muži nacházíme i v doprovodné próze na závěr Druhé písně o Helgim, vítězi nad Hundingem, kde se říká, že brzy po smrti svého milého Helgiho „zemřela Sigrún zármutkem a strastí.“<sup>494</sup> Nic bližšího o přímé příčině smrti zde nemáme, ale v básni samotné máme podrobně vylíčeno, co jí předcházelo. Sigrún strávila s mrtvým Helgim noc v jeho mohyle. Její radost z opětovného setkání je popsána zvláštním způsobem, který je pro milostnou poezii netradiční: měla radost jako Óðinovi havrani, když vidí svou potravu, tedy mrtvé na bojišti.<sup>495</sup> To ukazuje nejen, že po mrtvých normálně touží havrani a ne dívky, ale i tělesnost její touhy a to, že jde o ambivalentní počin, který nemá radostnou perspektivu.<sup>496</sup> A skutečně, po jedné a poslední noci s revenantem se ještě vrátila do světa živých, ale ne nadlouho, jak nám říká výše zmíněná závěrečná próza.

McKinnel vysvětluje to, že žena po smrti milého zemřela zármutkem, jako přijatelné vyřešení dilematu, kdy se žena podle staré tradice má obětovat s mrtvým mužem, což však již není dovoleno. Obětování lidské bytosti, až už dobrovolné či nedobrovolné, bylo v době zapisování textů z křesťanského hlediska naprosto zapovězené, přesto povědomí o této možnosti ještě přežívalo.<sup>497</sup> Dobrovolnou smrt nacházíme v eddické poezii (která obecně bývá považována za starší než prozaické doprovodné texty v Codexu Regius), kde se po

---

<sup>492</sup> Kap. 50, Staroislandské ságy, s. 314 (upraveno, v Hegerově překladu je „žalem puklo srdce“). *Engan tók Hrefna mann eftir Kjartan. Hún lifði litla hríð síðan er hún kom norður og er það sögn manna að hún hafði sprungið af stríði.* (ÍF V, s. 158)

<sup>493</sup> ... *svá sárum harmi er hjarta mitt slegit, at ek ætla mér eigi vãn lifs næringar. Ok af því gafst, sem hún sagði, at hún mátti hvárki eta né drekka fur trega. ... andaðist Þyri dróttning eptir níu daga.* (FMS III., s. 11-12)

<sup>494</sup> Edda, s. 271. *Sigrún varð skammlíf af harmi ok trega* (Eddukvæði II, s. 283).

<sup>495</sup> St. 43 „Tak jsem šťastna/ z našeho shledání/ jako hladoví/havrani Ódina/ když mrtvoly tuší/ teplou kořist,/ neb zvlhlí rosou/ zří ranní svit. (Edda, s. 268.) „Nú em ek svá fegin/fundi okkrum/ sem átfrekir/ Óðins haukar“ (Eddukvæði II, s. 280).

<sup>496</sup> McKinnel, *Meeting*, s. 228

<sup>497</sup> McKinnel, *Meeting*, s. 229

smrti Sigurða Brynhild nechá upálit s ním na hranici.<sup>498</sup> McKinnelově hypotéze nic z výskytů v našich materiálech neodporuje, ale z našeho hlediska zůstává nejdůležitější, že pro vyřešení tohoto dilematu byla zvolena právě psychosomatická smrt.

Druhým důvodem smrti zármutkem bývá zpráva o smrti vlastních dětí. V Sáze o Finnbogim zemřela Ragnhild po násilné smrti svých dětí. Tyto děti se vysmívali zlému, starému a velmi neoblíbenému Þorvalðovi, o němž se říkalo, že nemá jen jednu podobu. Ten na to reagoval tak, že s nimi udeřil o kámen, až jim vytekl mozek z hlavy. Jejich otec se na vraha vrhl a zabil ho. Matka dětí „onemocněla a ležela celou zimu. To všechno ji tížilo natolik, že z toho zemřela.“<sup>499</sup> Smrt je tedy jednoznačně ze zármutku, trvá poměrně dlouho (několik měsíců) a o jejím duševním trápení je použito sloveso tížit, které se běžně užívá v souvislosti se zhoršením fyzické nemoci.<sup>500</sup>

V Sáze o Jómských vikiných zemře král Gorm po informaci o smrti syna Knúta. Že to pro něj bude velká rána, tuší čtenář již předem: král Gorm totiž preventivně říkal, že pokud jeho syn zemře dřív než on sám, zabije toho, kdo mu o synově smrti řekne. Když se to stalo, vymyslela královna lest, jak mu tu novinu říci tak, aby nikdo další nemusel zemřít: nechala mu vyprávět příběh alegoricky naznačující smrt jednoho ze dvou sourozenců a pak nechala vyzdobit síň smutečnými dekoracemi.

*Král se ujal slova a promluvil: “To ty, Þyri, jsi jistě rozhodla,” řekl, “aby síň takto připravili.”*

*“Proč si to myslíš, pane?” otázala se.*

*“Protože,” odpověděl král, “mi tím chceš říct, že zemřel můj syn Knút.”*

*“Tos mi řekl teď ty,” uzavřela královna.*

*Když začali o tom hovořit, vstal král z trůnu. Teď však na něj těžce dosedl, neodpověděl, sesunul se na stěnu síně a vypustil život. Pak ho odnesli pryč a připravili k pohřbu. Podle rozhodnutí královny byla nad ním navršena mohyla.<sup>501</sup>*

<sup>498</sup> Např. Kratší píseň o Sigurðovi, St. 65-6, Eddukvæði II, s. 347-348.

<sup>499</sup> *Síðan tók hún sótt og lá í rekkju allan veturinn. Og þetta allt saman þröngdi hana þar til er hún deyr af.* (ÍF XIV, s. 300)

<sup>500</sup> *þröngva*: tlačit, tížit, i o nemocech (*sótt*) (Baetke, *Wörterbuch*, s. 787). Odpovídá českému „přitížilo se mu.“

<sup>501</sup> Kap. 3 *Konungur tók þá til orða og mælti: “Þú munt þessu ráðið hafa, Þyri,” sagði hann, “er höllin er á þessa leið búin.” „Fyrir því þyki þér það líklegra herra?” segir hún. „Því,” sagði konungur, “að þú vill svo segja mér fall Knúts sonar míns.” “Þú segir mér nú,” sagði drottning. Gormur konungur hafði staðið upp fyrir hásetinu er þau tóku þetta að ræða. En nú settist hann niður hart og svaraði öngu og hné upp að hallarveggjum og lét þá líf sitt. En síðan er konungur þaðan í braut borinn og færður til graftrar, og var haugur orpinn eftir hann að ráði Þyri drottningar (Jómsvíkinga saga, s. 76).*

Ztráta oblíbeného syna je v staroseverské literatuře líčena jako nejhlubší a netypičtější důvod mužova zármutku. Tento nejrychlejší skon, který jsme zatím potkali, pak závažnost situace jednak podtrhuje, a jednak kontrastuje s dlouhými, opatrnými přípravami na to, jak králi tuto novinu sdělit, a je jejich logickým vyvrcholením. Nás opět zajímá především to, že byl k těmto účelům použit psychosomatický prostředek.<sup>502</sup>

Je však třeba zmínit, že jsou i případy, kdy ke smrti stačí názorová neshoda. V Sáze o lidech z Eyru Þórólf Kulhavý začal náhle stárnout a ve svém stáří byl tak zlostný a svárlivý, že i se svým synem Arnkelem žil v neshodě. Následuje několik sporů, kde otec se snaží škodit sousedovi, přičemž Arnkel spory urovnává. Rozhádají se kvůli tomu a jednou otec přijde za Arnkelem s proklamovaným návrhem na usmíření, ovšem pokud mu pomůže získat les, o který se pře s mocným sousedem. Syn se odmítne do sporu zapojit, což Þórólfa rozčílí.

*Þórólf jel domū a byl se svým údělem velmi nespokojený. Viděl však, že nic nezmůže.*

*Þórólf Kulhavý se vrátil večer domū, ale nepromluvil s nikým jediné slovo. Nevečeřel a bez jídla se posadil do svého křesla, kde zůstal sedět, i když ostatní šli spát. A když ráno lidé vstali, Þórólf tam ještě seděl a byl mrtev.<sup>503</sup>*

Tato smrt má logiku v rámci protagonistova předchozího života, který byl plný svárů s ostatními, i jako předzvěst jeho revenantství – je nejúpornějším revenantem celé staroseverské literatury, který jako jediný škodí ještě po svém spálení v podobě býka, který slízal popel z hranice. Můžeme tedy říct, že ani tato smrt zřejmě nebyla tehdejšími posluchači vnímána jako obvyklá, nicméně propojení tělesné a psychické sféry umožnilo, že ji takto popsali.

### 3.2.6 Mrtví jako emoce

Revenanty v staroseverské literatuře lze považovat za specifickou formu psychosomatického spojení. Jsou přinejmenším stejně fyzičtí jako živí lidé (někdy jsou i těžší), používají všechny smysly a lze je znovu zabít. V závěru zmíníme, že rozdíl mezi

---

<sup>502</sup> V Příběhu o Ragnarových synech (Ragnarssonarþáttur), která o Gormově smrti také vypráví, je způsob smrti popsán detailněji a opět s použitím nám známého slovesa *springa* : zaklonil se a praskl zármutkem. (*þá hné hann aftr ok sprack af harme*) (Hauksbók, s. 46).

<sup>503</sup> Kap. 33, Staroislandské ságy, s. 97 (ÍF IV, s. 91-92)

živými a mrtvými není v oblasti fyzické, což poukazuje k neexistenci představy o neoduševnělém těle a nehmotné duši, zde však představíme jen možnost chápat revenanty jako výraz emocí.

Mrtvé v ságách lze vnímat jako konkretizaci, verbalizaci pro nás abstraktních myšlenek, tak, že představují určitou emoci. Často se totiž vyskytují v situacích emočního zmatku spojeného se společenským či osobním konfliktem. Svým příchodem v ságách způsobí často strach a také často přinášejí smrtelnou nemoc, přičemž nebylo jedno mentální, druhé fyzické, ale oboje měly oba aspekty. Nemoci způsobené mrtvými mohou být chápány jako související s emocemi, stejně jako jiné nemoci. I zde silnější jedinci dokázali odolat: ať už tím, že mrtvého zahnali, nebo tak, že nepodlehli nemocem s ním spojeným. Tato schopnost souvisí často se sociálním postavením, vyšší vrstvy nevykazují tolik známek strachu, ale spíše hněvu, který vede k jednání.<sup>504</sup>

Hybnou silou revenantů je jejich hněvivá mysl,<sup>505</sup> která umožňuje, že se hýbou i po smrti, neboť mysl je materiální. I v poskytování posmrtné péče (*nábjargir*) lze vidět provázanost tělesné a duševní sféry. Péče spočívala v uzavření očí, úst a nosu – tedy otvorů, kterými by zřejmě jinak mohlo proudit ven něco, co by mohlo živým uškodit. Z jednotlivých příběhů můžeme vskutku abstrahovat, že predispozice k revenanství jsou silná mysl, autoritativnost, výjimečnost v nějakém, i fyzickém smyslu slova, nezávisle na sociálním postavení.<sup>506</sup> Posmrtná existence není trestem jako v kontinentální literatuře, ale je jejich vůlí dál se účastnit dění. Vrací se tedy buď ze své vůle (trvajících hněv ze společenské nerovnováhy), z vůle živých, nebo jsou pasivní následovníci vůle silného revenanta (např. skupiny revenantů v Sáze o lidech z Eyru).

Revenanty v ságách lze tedy považovat za specifický způsob, jakým Staroseveřané sdělují pro nás nehmotné pocity a hnutí mysli v materiální formě. Podle Kanerva to je podobné jako u dalších orálních kultur, kde lidé konceptualizují a kategorizují jiným systémem, a to tak, že přenášejí poznatky z oblasti fyzických objektů do oblasti časových procesů, tedy z našeho hlediska mísí různé ontologické kategorie a upřednostňují hmotu.

---

<sup>504</sup> I v evropské humorální teorii byl rytíř považován za sangvinika, jehož tělesné šťávy jsou v rovnováze a nemají tedy nemoci ani emoční zmatky (Kanerva, *Porous minds*, s. 139).

<sup>505</sup> Kanerva rozlišuje emoce způsobené externími agens (vina a strach) a emoce endogenní, které jsou určitým druhem životní síly (hněv) (Kanerva, *Porous minds*, s. 145)

<sup>506</sup> Jako příklad lze uvést Gláma ze Ságy o Grettim, který patří k nejnižší společenské vrstvě, ale je extrémně vzdorovitý a po smrti se vrací jako revenant. Je navíc velký (spojení silná mysl – silné tělo) (Kanerva, *Porous minds*, s. 141- 2).

### 3.3 Závěr

Můžeme konstatovat, že příklady fyzických projevů emocí v staroseverské literatuře ukazují, že emoce byly v staroseverském prostředí vnímány jako tělesné jevy. Nasvědčuje to relativně velká frekvence somatických projevů emocí, způsob jejich popisu i samotné jejich označení jakožto „pohyby mysli“ (*hugarhræringar*),<sup>507</sup> přičemž sídlem mysl je hrud'<sup>508</sup> a pohyby mysli jsou otoky i teplo v hrudi a další fyzické změny v těle. Proto v tomto kontextu není možné vést dělicí čáru mezi nemocí a emocí, tedy rozlišovat, je-li bolest fyzická či mentální.

Vyléčení pak předpokládalo i znovunastolení rovnováhy mezi člověkem a okolím, neboť od něj nebyl izolován. To jsme viděli u Þormóða, který se musel veřejně přiznat, aby se uzdravil. Jak konstatuje jeho otec, ten, koho bolí oči, není zdravý či celistvý (*heill*).<sup>509</sup> Adjektivum *heill*<sup>510</sup> znamená jak zdravý, tak celistvý, neporušený, veselý a je z něj odvozeno i slovo svatý (*heilagr*).<sup>511</sup> Heill se může pojít i abstraktními substantivy: *heil ráð* je dobrá rada, která zohledňuje všechny aspekty situace, *heill hugr* pak zdravá mysl, která se projevuje moudrostí, ale i vstřícností k ostatním.<sup>512</sup> Zdraví se z hlediska tohoto kořene jeví jako neporušenost člověka, přičemž opět psychická, fyzická a duchovní sféra nejsou rozlišeny.<sup>513</sup>

V sekundární literatuře se dosud toto propojení snažili explicitně vysvětlit dva badatelé. Reier píše, že neovladatelnost silných pocitů v staroseverské literatuře má v sobě něco nelidského, ostudného a vnímá ji jako infekci způsobenou démonickou mocí, která vbíhá dovnitř do lidí a napadne je. Tvrdí, že podobným způsobem získávají nad člověkem nadvládu démoni nemoci. Získat znovu sebekontrolu (odehnat od sebe hněv – *renna afsér reiði*) nad takto silnými stavy rozrušení je velmi náročné a někdy se to nepodaří, čehož

---

<sup>507</sup> Hræring: pohyb, vzruch; také ve spojení *geðs hræring*: duchovní vzruch, emoce (Cleasby - Vigfússon, Dictionary, s. 289)

<sup>508</sup> To, že sídlem myslí je u Staroseveřanů podobně jako staroanglické literatuře hrud', ukazují kenningy pro hrud', neboť většina z nich opisují hrud' jako sídlo duchovního života, vůle, pocitů a života vůbec. S *hugr* např. *hugar land* (zem mysli), *hugar fylgsni* (úkryt mysli) (Meissner, Kenningar, s. 134 -135) či ve Snorriho Eddě *hús hugarins* (dům mysli) (Faulkes, *Edda, Skaldskáparmál*, s. 108)

<sup>509</sup> *Eigi er sá heill, er í augun verkir*. (ÍF VI, s. 176)

<sup>510</sup> Baetke, *Wörterbuch*, s. 240. Jako substantivum označuje Grönbech *heil* dokonce za životní sílu a nejsilnější moc světa (Grönbech, *Kultur*, s. 105).

<sup>511</sup> de Vries, *Etymologisches Wörterbuch*, s. 218

<sup>512</sup> Grönbech, *Kultur*, s. 123

<sup>513</sup> K podobnému závěru došli i specialisté WHO, museli však použít více slov než jen *heill*. Zdraví definují jako „stav kompletní fyzické, duševní a sociální pohody.“ World Health Organization [online]. [cit. 2018-06-07]. Dostupné z: <http://www.who.int/suggestions/faq/en/>.

důsledkem je smrt.<sup>514</sup> Přestože o žádných „démonech“ ani zlých silách se v staroseverské literatuře v tomto kontextu nikde nehovoří, jde o dojem, který mohou současní čtenáři při četbě textů nabýt a který z jiného úhlu pohledu spojení fyzické a psychické roviny v člověku formuluje: hněv i nemoc jsou si velmi podobné, obojí přichází zvenku a může mít fatální dopady.

Podobně, byť zřejmě nezávisle na Reierovi, vnímá situaci i Kirsi Kanerva, podle níž je v ságách možno vystopovat již zmiňované specifické tělesné schéma, kde tělo má otvory,<sup>515</sup> kterými do něj mohou vnější síly vstupovat a způsobovat tělesné stavy (emoce a nemoci).<sup>516</sup> Pokud daný člověk neměl dost silnou mysl, nadpřirozené síly mohly proniknout za hranice jeho těla. Mysl silných lidí zas mohla proniknout do mysli jiných lidí. Výsledkem obojího jsou nemoci a emoce, mezi čímž nevedla ostrá hranice.<sup>517</sup> Silné emoce (hlavně strach, zármutek a pocit morální nedostatečnosti) mohly způsobit nemoci či dokonce smrt, neboť se při nich lidé stali zranitelní vůči nadpřirozeným, resp. vnějším vlivům, které pak mohli proniknout dovnitř. Ubránit si hranice bylo zas známkou silné osobnosti (na což ukazoval i Þórhallův strach z hanby z toho, že reakce své těla neovládá).

Podporu pro tuto představu bychom mohli najít v runových nápisech<sup>518</sup> určených k léčení nemocí, kde se jednak nemoci identifikují s démonickými bytostmi,<sup>519</sup> jednak je použita formulace, ať soužení opustí protagonistu tam, kde „bohové jsou nad ním i pod ním,“<sup>520</sup> tedy v místě, kde je chráněn ze všech stran. Nutno však podotknout, že ani tato představa není nikde v staroseverské literatuře explikována a o žádných otvorech se nikde nehovoří. Umožňuje však pochopení některých pro nás zvláštních obrazů, mezi něž patří i skaldský opis, který se vyskytuje v různých obměnách<sup>521</sup> a je známý např. ze Snorriho Eddy,<sup>522</sup> kde je mysl opsána jako „vítr démonických žen.“<sup>523</sup> I zde se odkazuje na to, že něco vnějšího

---

<sup>514</sup> Reier, *Heilkunde*, s. 331

<sup>515</sup> Tzv. „concept of the porous body“ (Kanerva, *Porous mind*).

<sup>516</sup> Kanerva, *Eigi heill*, s. 10.

<sup>517</sup> Kanerva uvádí paralely s nepálskou kulturou, kde jsou děti a ženy považovány za ohroženější nemocemi proto, že jejich ochranné hranice proti zlým nadpřirozeným agens jsou slabší (Kanerva, *Porous minds*, s. 94).

<sup>518</sup> Kromě níže zmíněného nápisu z Kvinneby z 11. století viz i soudobé nápisy z Canterbury a Sigtuny (Louis-Jensen, *Halt*, s. 124)

<sup>519</sup> Na amuletu z Kvinneby je Þór žádán, aby kladivem zničil þurse Áma, který je původcem kožní nemoci léčeného (Louis-Jensen, *Halt*, s. 121)

<sup>520</sup> *goð eru undir hólum/ og yfir hólum* (Louis-Jensen, *Halt*, s. 113). Podobné konotace má mytologická představa světa lidí jakžto *Miðgarðu* (Středního dvorce).

<sup>521</sup> Meissner, *Kenningar*, s. 138

<sup>522</sup> *Huginn skal svá kenna at kalla vind tróllkvenna* (Faulkes, *Edda, Skáldskaparmál*, s. 108). V působení z našeho hlediska nehmotné myslí na tělo není problém, jelikož se neklade otázka materiálnosti dané substance. (Kanerva, *Porous minds*, s. 103, *Eigi heill*, s. 7).

<sup>523</sup> Starý, *Duše*, s. 131



proniká do integrity protagonisty, a konkrétněji, že myšlenky mají moc ovlivnit ostatní a jsou přenášeny větrem.<sup>524</sup> Přírodní jevy jako vítr, ovlivňované nadpřirozenými bytostmi, mohly ovlivnit psychofyzický stav lidí tak, že vnikly dovnitř pomocí otvorů, které si nemůžeme představovat jen čistě fyzicky.

Přesto, že tento obraz může být inspirativní, má svá omezení. Jednak je založen na vzdušné metaforice a nezohledňuje představu mysli jako tekutiny, v staroseverské literatuře běžnější.<sup>525</sup> Dále nelze souhlasit se závěrem Kanerva, že líčení emocí pomocí bolesti očí připomíná somatizaci v jiných kulturách, kde je podobný nedostatek způsobu vyjadřování emocí jako v ságách limitující metody, jak vnitřní stavy vyjádřit.<sup>526</sup> Je velký rozdíl mezi somatizací, vnímáme-li mentální a fyzický stav jako oddělené, a představou, že od sebe nejsou nerozlišeny. Proto nejde o somatizaci v našem smyslu slova (projev mentální roviny na rovině fyzické), ale spíše o synchronicitu stavů: bolest očí je vnímána jako pocit viny sám, ne jako něco, co je pocitem způsobeno; být nateklý a našťvaný jsou symptomy, které patří nerozlučně k sobě, a ne že jeden způsobuje druhý. Podobně si lze představit i změnu barvy obličeje či únavu a bezvládnost ve chvíli silné emoce. Pak lépe chápeme, proč byly tělo a tvář v ságové kultuře přímo spojeny s vnitřním stavem protagonisty.<sup>527</sup>

Celá staroseverská literatura líčí především to, co je vidět a slyšet. Jak tedy vyjadřuje to, co slyšet ani vidět není? Podrobně jsme analyzovali specifický diskurz o emocích, které jsou zobrazovány jako fyzické, protože jsou za fyzické i považovány. Tento postřeh lze možná rozšířit i na další oblasti daného stylu respektive uvažování. Styl ság působí na první pohled neemotivně, protože neverbalizuje duševní pochody, ale vyjadřuje je skrze pro nás fyzické entity, například skrze tělo, jeho změny a akce. To, že se abstraktní představy se líčí pomocí konkrétních jevů, možná poukazuje na to, že staroseverská kultura transcendentní rozměr neznala a jednotlivé konkrétní jevy v sobě zahrnovaly i to, co by se v křesťanském diskurzu označilo jako duchovní aspekt. Styl ság lze tedy vidět jako projev specifického uvažování, vnímání světa.

Minulé doby nám nastavují zrcadlo, dávají možnost alespoň částečně zahlédnout střípky našich vlastních východisek, které jinak považujeme za samozřejmé. Při četbě staroseverské literatury máme tak možnost si představit, že nemoc není důsledkem

---

<sup>524</sup> Kanerva, *Eigi heill*, s. 17

<sup>525</sup> Viz např. Quinn, *Liquid*. Podrobněji v závěru této práce.

<sup>526</sup> Kanerva, *Eigi heill*, s. 25

<sup>527</sup> Kanerva, *Ógæfa*, s. 7

psychického stavu, ale je s ním totožná. Je to logický důsledek situace, kdy není teoreticky postulována dichotomie těla a duše. Byť by se mohlo zdát, že jde o nepatrný formulační rozdíl, v prožívání sebe sama a vlastní tělesnosti je však velmi zásadní, má-li člověk stanovenou tuto distinkci natož primát nějaké roviny v sobě.

## 4 Doba přechodu

V rámci témat proměny podoby i fyzických příznaků emocí jsme viděli, že v literatuře zapsané v 12. - 14. století najdeme v otázce propojení těla a duše širokou škálu představ. Prameny tak ukazují svou vysoce heterogenní povahu v oblasti základních představ, z nichž vycházejí: najdeme tu archaické holistické koncepty i ilustrace středověkých humorálních teorií. Stále však zůstává problémem, jak tyto proměny historicky datovat, protože většina všech dochovaných rukopisů obsahuje materiál z jiné doby, než kdy byly napsány. Přestože časové zařazení proměny konceptů není úkolem této práce, určité vodítko by nám mohly poskytnout historicky zařaditelné skaldské básně.

### 4.1 Skaldské opisy těla

Skaldské básně jsou z žánrů staroseverské literatury nejlépe datovatelné, protože autoři bývají historicky známé osobnosti. Skaldové, vládnoucí laici a později i klerici, patřili k privilegované vrstvě společnosti. Ve svých básních opisy, tzv. *kenningy*, netvořili mechanicky dle příruček či tradice, ale aktivně je předváděli,<sup>528</sup> proto lze předpokládat, že odrážejí aktuální pohled na svět.<sup>529</sup> Podívejme se tedy, jakou evidenci pro změnu v představách o těle nám tyto opisy poskytují.

Příkladem mohou být *kenningy* pro hlavu, ale podobným směrem ukazují i *kenningy* pro jiné části těla.<sup>530</sup> U *kenningů* starších, tj. použitých v básních cca do roku 1100, je obraz založen na mechanické představě. Determinantem je buď to, co spočívá na hlavě, tedy helma, vlasy, (hlava je pak opisována jako země, hrad či podloží helmy, klobouku, vlasů, obočí, skalpu, uší, očí, úst),<sup>531</sup> nebo to, na čem hlava leží, například krk (hlava je pak opsána jako zátěž krku).<sup>532</sup>

V 12. a 13. století přibývají nové *kenningy* pro hlavu, které jsou variacemi na téma „obydlí mozku“ - bázové slovo vychází z představy budovy a determinant mozek, tedy to, co je v hlavě (hlava je pak nebe, dům, hala či loď mozku).<sup>533</sup> Kromě v té době populárních

---

<sup>528</sup> Nordal, *Tools*, s. 240-70

<sup>529</sup> Zdrojem *kenningů* jsou básně jednotlivých skaldů (žijících v 9. - 12. století) a pak příručky pro skaldy z 13. století (především *Skaldskáparmál* Snorriho Sturlusona a anonymní *Litla Skálda*).

<sup>530</sup> Nordal, *Tools*, s. 271

<sup>531</sup> *land* (či *borg*, *grund*) *hjáms*, *hattar*, *hárs*, *brúna*, *svarðar*, *eyrna*, *augna*, *munns* (Meissner, *Kenningar*, s. 127)

<sup>532</sup> *hálsa byrð* (Meissner, *Kenningar*, s. 127).

<sup>533</sup> *himinn* (či *hús*, *høll*, *snekkja*) *heila*. Nacházejí se v o sto let mladším rukopisu Snorriho Eddy v *Codexu Wormianus* (Nordal, *Tools*, s. 240)

představ spojených s budovami<sup>534</sup> zde vidíme posun ve vnímání směrem k tomu, že vnitřek se liší od vnějšku a – zřejmě vlivem arabské vědy - rostoucí zájem o anatomii.

Vedle tohoto kvalitativního posunu můžeme v 13. století sledovat i změnu kvantitativní: roste totiž počet opisů souvisejících s tělem obecně.<sup>535</sup> Z dochovaného korpusu samotných skaldských básní (před příručkami z 13. století) máme příkladů kenningů pro části těla jen poskrovnu. V teoretických příručkách pro skaldy z 13. století<sup>536</sup> jsou kenningy popisující části těla umístěny na konci výčtu a nejsou pro ně příklady z existujících básní vůbec uvedeny. Z toho můžeme vyvodit, že tyto kenningy jsou až novotvary 12. století a až v 13. století pod vlivem neoplatonismu jejich potřeba a zájem o ně roste.<sup>537</sup>

To může být i důvod, proč je tělo jako celek ve starších básních velmi málo popisováno, i když by se mohlo zdát, že je pro jejich téma důležité, neboť básně vypráví o bitvách, nebo jde o milostnou či duchovní poezii. V korpusu skaldských básní jsou však jen tři pochybné kenningy pro celé tělo<sup>538</sup> a u každého z nich je pravděpodobnější vysvětlit jej jako opis pro část těla nebo se ukazují problémy s emendací.<sup>539</sup> Duchovní křesťanská poezie sice o těle mluví často, ale používá přitom slova *hold* a *líkamr*, nikoli kenningy. V teoretických příručkách pro skaldy opisy pro celé tělo zmíněny nejsou vůbec.

Guðrún Nordal<sup>540</sup> tento jev vysvětluje tak, že lidské tělo bylo pro básníka citlivou záležitostí, až na hranici neslušnosti, proto zůstalo mimo tradiční básnický slovník.<sup>541</sup> Jelikož kenningy obecně často zahrnovaly ironické narážky či alespoň vždy dodávaly víceznačnost, bylo by opisovat tělo riskantní. Podle mého názoru však možné, že tělo nebylo v dobách, kdy byly ještě kenningy produktivně vytvářeny, tematizováno proto, že nebyl vypracován pohled zvenku na živou bytost, z něhož by bylo možné abstrahovat to,

---

<sup>534</sup>Tyto představy budov také severské duchovní příručky přejímají ze svých kontinentálních předloh při ilustraci představ o dichotomii těla a ducha: např. Tělo je dům ducha. *Líkamr er hús andans* (Elucidarius III, s. 102).

<sup>535</sup>Lze to vidět na příručce pro skaldy *Litla Skálda* a na dvou dalších redakcích části Snorriho Eddy (*Codex Wormianus*), kde jsou oproti *Codexu Regius* dodány další nové kenningy (Nordal, *Tools*, s. 239)

<sup>536</sup>*Codex Wormianus: Skaldskáparmál, Litla Skálda*

<sup>537</sup>Nordal, *Tools*, s. 240. Z těchto v 13. století nově vzniklých kenningů jich nejvíce opisuje hlavu, hrud', paže. Pro nohy nenajdeme žádný.

<sup>538</sup>Meissner, *Kenningar*, s. 126

<sup>539</sup>*bensaævar rann* (obydlí rány moře) – ale může být i hlava či hrud', *fjornet* (síť života) - emendace; *lífs kopr* (sloup života) - možná ani není kenning, ale odkazuje ke skutečnému pohřebnímu sloupu, a navíc ho Meissner zařazuje i mezi kenningy pro hlavu (Nordal, *Tools*, s. 264).

<sup>540</sup>Nordal, *Tools*, s. 264

<sup>541</sup>Nordal, *Tools*, s. 265

co my dnes nazýváme pojmem „tělo.“ Nedostatek opisů pro tělo jako celek odpovídá i fragmentaci těla v soudobé ikonografii.

Můžeme tedy tuto část uzavřít s tím, že i v oblasti skaldských opisů je vidět, že do skaldského básnictví přichází pohled tělo jako na něco, co má odlišený vnějšek a vnitřek, náhled, který je předpokladem pro anatomii, od 12. století. Od té doby roste geometrickou řadou počet opisů pro jednotlivé části těla a mění se jejich charakter. Tak lze snad přibližně datovat proces, kdy islandská elita představu dichotomie těla a duše přijala a vyvstává možnost předtím i u ní známky předkřesťanského pojetí těla hledat.

#### 4.2 Předkřesťanské koncepty

Viděli jsme tedy, že staroseverské texty, byť jsou ve své většině zapsány během 200 let, zachycují diametrálně odlišné způsoby uvažování. V rámci obou zkoumaných témat, proměn podoby i somatických aspektů emocí, jsme se pokusili vytvořit škálu od pojetí těla, kdy vnitřek a vnějšek není oddělen, proměna podoby je myšlena jako celková a kdy pocity jsou tělesné, až po takové pojetí, kdy vnitřek se nezračí nutně ve vnější podobě, proměna má jen fyzický či jen mentální význam a tělesnost pocitů je vnímána jako jejich projev.

Do předkřesťanských vrstev myšlení patří představa obra jako orla, který působí vítr, cesty čarodějek ve vzduchu bez konkrétní podoby, mysl chápaná jako vítr démonických žen, různé případy změny *hamu* jakožto transformace duševní i fyzické,<sup>542</sup> nebo situace, kdy emoce má pak zároveň psychickou i tělesnou složku, přičemž jedna není důsledkem druhé. Tyto obrazy předpokládají jiné vnímání tělesnosti či reality vůbec. K pochopení těchto jevů nám nepomůže převést dění na fyzickou rovinu v našem smyslu slova, tedy ptát se, zda se berskerk „doopravdy“ proměnil v zástupce rodu *Ursus* či říct, že při hněvu se hrudníkový objem protagonisty mechanicky zvětšil a zahřál<sup>543</sup> tak, že bychom naměřili více centimetrů nebo vyšší teplotu na teploměru, ale je třeba si uvědomit, že se pohybujeme v systému, kde není možné myslet ani neoduševnělé<sup>544</sup> tělo (které by někoho napadlo měřit) ani netělesnou mysl.

---

<sup>542</sup> Včetně představy proměny Óðina v havrany Hugina a Munina v době vzniku těchto jmen, kdy nebyla myšlena alegoricky jako u Snorriho Sturlusona (Snorri Sturluson, *Edda*, s. 73)

<sup>543</sup> K čemuž tenduje i Lockett tím, že poukazuje na biologické experimenty (např. Lockett, *Anglo-Saxon Psychologies*, s. 162)

<sup>544</sup> Duše ve smyslu celistvosti a sebevztáznosti k i vlastním tělesným tvarům (Kratochvíl, *Filosofie*, s. 154)

Logickým důsledkem situace, kdy člověk není viděn rámci polarit těla a duše, je totiž to, že jevy, které my v této dichotomii vnímáme, jsou viděny jako celistvé. Nemoci a negativní pocity jsou totéž a různé podoby patří k mocnostem daného protagonisty – je zároveň člověkem i medvědem, má v sobě lidskou i zvířecí přirozenost.<sup>545</sup> Tyto jevy dávají smysl pouze v rámci takového pojetí světa, kde magické jevy mají reálné projevy, kde se proměna v silné zvíře projevuje v realitě a zároveň není mechanická ve smyslu převleku či nějakého kouzla a nemusí být viditelná pro všechny. Můžeme to vidět jako znak archaického myšlení, kde odkaz k nevědomým obsahům je brán jako důkaz. *Hamr* je v těchto kontextech pojem, který nepracuje s moderním operátorem identity, nýbrž poukazuje na schopnost živé přirozenosti hledat identitu uprostřed proměnlivosti.<sup>546</sup>

Na propojení rozměru duševního a tělesného ukazují i další fenomény, které však v rámci práce nebylo možné podrobně prozkoumat. Podrobně jsme zkoumali dva pojmy, *hamr* a *hugr*, které pokrývají část významového pole našeho výrazu duše. U obou z nich jsme ukázali, že jsou pevně spojeny i se světem fyzickým, a k podobným výsledkům bychom došli i u dalších pojmů pro aspekty duše.

První dva termíny, *ond*<sup>547</sup> (dech, duch) a *ffjor*<sup>548</sup> (maso, tělo, život), jsou nediferencované, nezahrnují osobní vlastnosti, a Reier je dokonce označuje jako „představy duše v tělesné podobě.“ U nich je spojitost s tělem nejen zřejmá, ale tělesný aspekt je výchozí a převažuje nad duševním. Další z pojmů, *óðr* (vznět),<sup>549</sup> je součástí člověka, která je schopna přijmout božskou inspiraci, dostat se do vytržení, které je nutné pro skládání veršů i pro extázi v boji. Medovina básnictví, kterou bohům a potažmo pak lidem přinesl od obrů Óðin,<sup>550</sup> se označuje jako *Óðrærir* – „hybatel vznětu.“<sup>551</sup> Je-li to, co lidský *óðr* rozhýbe či doslova rozmíchá, je tekutina (medovina), má *óðr* tedy také materiální, konkrétně tekutou podstatu.

Pro popis duševního světa používají Staroseveřané také představu *fylgji* (životní síla rodu a lidská mysl).<sup>552</sup> Bývá líčena jako tělesná: buď jako ženská bytost (*fylgjukona*) nebo

---

<sup>545</sup> V rámci úvah o vztahu ke zvířatům jsme viděli, že i výtvarné umění dává možnost interpretovat vztah ke zvířecí podobě tak, že nešlo o přirovnání (Óðin je jako orel), ale že protagonista přijímá podobu, která je v něm latentně pořád. Proměnu ve zvíře pak můžeme chápat jako *symbolon* v původním smyslu slova.

<sup>546</sup> Identitu, která spočívá v procesu a není nikdy plně přítomná (Kratochvíl, *Filosofie*, s. 145 – 147)

<sup>547</sup> Starý, *Duše*, s. 122; Reier, *Seelenvorstellungen*, s. 2 - 4.

<sup>548</sup> Starý, *Duše*, s. 124; Reier, *Seelenvorstellungen*, s. 168-169.

<sup>549</sup> Starý, *Duše*, s. 138; Reier, *Seelenvorstellungen*, s. 65-66; Hollander, *Óðr*.

<sup>550</sup> Jazyk básnický VIII. Snorri Sturluson, Edda, s. 107-108.

<sup>551</sup> *Óðr* + *hrærir* (hybatel), od *hræra* – hýbat, míchat (Cleasby - Vigfússon, *Dictionary*, s. 289)

<sup>552</sup> Starý, *Duše*, s. 133-136; Lagerheim, *Bidrag*.

v podobě zvířete, jehož podoba odráží vztah toho, kdo *fylgju* vidí, k jejímu majiteli (nepřátelé klasicky jako vlci, přátelé medvědi).<sup>553</sup> V souvislosti s *hamem* zmíněná *hamingja* (rodové štěstí)<sup>554</sup> se také ukazuje jako žena, a čím větší štěstí člověk má, větší je žena, která *hamingju* představuje. *Fylgja* a *hamingja* se navíc v rámci rodu dědí podobně jako velký nos, a tak nám kromě svých tělesných podob také ukazují, že ani dědičnost není jen materiální, ale týká se i štěstí, pro nás nejméně hmotné entity.

Jiný prvek, který na propojení fyzického a nehmotného světa ukazuje, souvisí s divinační magií. Před bitvou jsou blízké osoby, většinou pěstounky, jsou schopny nahmatat místo na těle, kde bude daný bojovník zraněn.<sup>555</sup> Budoucnost je už přítomná v přítomnosti ve fyzické, hmatatelné podobě a předpovídání je možné stejně ve sféře abstraktní i na rovině fyzické – respektive tyto roviny jsou spojené.

Podobně se můžeme ptát, jak chápat posmrtné tělo staroseverských revenantů. I po smrti, kdy je pro nás oddělení duše a těla jeví nejmarkantnější, si Staroseveřan tělo uchovává. A to jistě ne proto, že by mrtvol tehdejší lidé viděli málo a že by neměli dostatek zkušenosti s jejich postupným rozkladem. Představa života ve Valhale či posmrtné návraty revenantů ale opakovaně ukazují, že i mrtví si tělo, jaké za života měli, nesou i po smrti. Korporalita staroseverských duchů je pro ně typická:<sup>556</sup> jsou podobní živým, mají všechny smyslové vjemy, lze se s nimi prát a podruhé je zabít, čehož se bojí.<sup>557</sup>

Fakt, že v staroseverské literatuře je člověk líčen jako bytost tělesná i po své smrti, může také poukazovat na to, že pro Staroseveřany neexistovala bezduchá hmota ve smyslu karteziánského konstruktů, v současné fyzice i biologii pracně překonávaného a nahrazovaného představou hmoty s aktivitou a vlastní niterností, která už není chápána jako pasivní látka. Myšlenka subtilnějšího modu tělesnosti obtištěného do duše představuje legitimní způsob, jak myslet hlubší provázanost mezi duší a tělem a usmířit ji dualistickým viděním.

---

<sup>553</sup> Tyto dvě funkce *fylgje* jsou zásadně odlišné a badatelé spekulují, do jaké míry byla dochovaná situace už ovlivněna rozšířenou představou o jiných ženských bytostech (např. *dísy*) (Mundal, *Fylgjemotiva*).

<sup>554</sup> Starý, *Duše*, s. 134; Blum, *Schutzgeister*; Beck, *Hamingja*.

<sup>555</sup> Davidson, *Hostile Magic*.

<sup>556</sup> Kozák - Ratajová, *Mrtví*.

<sup>557</sup> Hasenfratz, *Toten*; Klare, *Toten*; Nedkvitne, *Mötet med döden*; Gould, *Second Death*.

### 4.3 Teorie pojmových metafor

Dalším úhlem pohledu, který může přiblížit proces, který jsme v rámci vývoje představ sledovali, je teorie pojmových metafor a její popis procesu metaforizace<sup>558</sup>. Celou prací se táhne problematika, jak popsat původní jednotu dnes rozdělených dimenzí. Jak chápat ono „jsou či znamenají“ ve výrocích: zčervenání znamená hněv, otok znamená zármutek, mrtví jsou emoce, berskerk je medvědem, obr je ptákem atd.? Rozhodně nejde o matematické rovnítko, ale ani o alegorii či symbol v moderním smyslu slova. Pokusme se to popsat ještě z hlediska kognitivní lingvistiky, která analyzuje vztah mezi lingvistickými výrazy a tvorbou pojmů.<sup>559</sup> Vysvětluje, jak kultury vytvářejí komplexní pojmové systémy pro věci, které nejsou pozorovatelné, jako myšlenky a emoce. George Lakoff tento způsob uvažování přibližuje na příkladu pojmové metafory (psané tradičně majuskulemi) ARGUMENTACE JE VÁLKA. Ta bere ze zdrojové domény „válka“ některé její aspekty a vysvětluje jimi, co je „argumentace,“ což je srozumitelné v kulturách, které chápou podobně zdrojovou doménu.<sup>560</sup> Kognitivní lingvistika říká, že nejvíce nezávislé na kulturním kontextu jsou zážitky tělesné existence,<sup>561</sup> na nichž lze také vidět, jak jsou kognitivní procesy konstrukce abstraktních pojmů ovlivněny smyslovou tělesnou zkušeností.

V naší analýze jsme narazili na kardiocentrismus neboli na představu, že sídlem emocí je hrud', což lze vyjádřit pojmovou metaforou MYSL JE OBSAŽENA V HRUDI. Zásadní je zdůraznit, že nejde metaforu v tradičním smyslu slova, která je literárním ornamentem a kde srdce není chápáno jako doopravdy horké či prostornější a kde jde jen o přirovnání. Tradiční metafora totiž předpokládá vědomí, že zdrojová a cílová doména jsou separátní. Na rozdíl od toho „pojmová metafora“ má význam doslovný, zdrojová i cílová doména metafory nejsou diskrétní a částečně se překrývají<sup>562</sup> a na základě popsatelných jevů z oblasti senzomotorické se popisuje abstraktní entita, mysl.

---

<sup>558</sup> Používám tento pojem po vzoru Lockett, která proces změny idiomů založených na tělesné zkušenosti takto nazývá a podrobně jeho stupně popisuje (Lockett, *Anglo-Saxon Psychologies*, s. 165-178), vzhledem k používání představy „pojmových metafor“ by možná však bylo výstižnější nazvat tento proces literarizací metafor.

<sup>559</sup> Lakoff, *Metafory*.

<sup>560</sup> Lakoff, *Metafory*, s. 19

<sup>561</sup> Lockett, *Anglo-Saxon Psychologies*, s. 114

<sup>562</sup> Na rozdíl od metonymie, která bere část jedné entity (X1 je důležitou částí X), aby ji zastupovala, ne aby ji vysvětlila (Lockett, *Anglo-Saxon Psychologies*, s. 167).



Představu, že psychické změny korelují se změnami rozměrů a teploty v hrudní dutině, tj. že emoce způsobují horko a zvětšení objemu tekutiny, badatelé v různých kulturních oblastech nazývají „hydraulickým modelem.“ Z okruhů, kde je podrobněji popsán, je staroseverskému prostředí nejbližší literatura staroanglická. Adjektivum pro rozzlobený (*hatheort*) zde znamená doslova horkosrdečný, a slovesa popisující, co se u srdce děje (*seoðan*), znamenají natékat a vařit se.<sup>563</sup> To naznačuje, že nejde jen o ohřátí, ale i o prostorové zvětšení.<sup>564</sup> Je-li tedy člověk v klidu, je v hrudi chlad a prostor, při natečení pak obsah hrudníku tlačí na vnější hranice.<sup>565</sup>

Hydraulický model vznikl zřejmě nezávisle v různých kulturách pod vlivem toho, že silné mentální události jsou doprovázeny tělesnými vjemy. Nezávislý vznik v staroanglické literatuře ukazují idiomy, které jsou použity v staroanglických verších: teplo u srdce je podle nich vytvářeno jednak emočním stresem (nejčastěji hněvem či smutkem, nikdy ale strachem), ale i pozitivní touhou (láskou, touhou po moudrosti). Ochlazení tedy může být negativní i pozitivní (prostor v hrudi). Na rozdíl od toho staroanglická próza víceméně přejímá hydraulický model z latinské literatury, kde ochlazení má jen negativní konotace (je známkou psychologických pochybení), což ukazuje, že staroanglický hydraulický model, zachovaný ve verších, se vyvinul nezávisle.<sup>566</sup>

V staroseverských textech najdeme také představy, které se pomocí hydraulického modelu dají popsat a odrážejí univerzální tělesnou zkušenost vyjádřenou například pojmovou metaforou TĚLESNÁ TEPLOTA UKAZUJE POCIT. Nárůst teploty zde obvykle bývá spojen s hněvem, její pokles se strachem.<sup>567</sup> Na to, že hydraulický model, tj. oteplování a otékání v souvislosti s emocemi, je i v staroseverské literatuře autochtonní, ukazují představy specifické pro staroseverskou literaturu. Metaforu myslí jakožto tekutiny můžeme najít v mnoha eddických textech, kde je přijímání vědomostí opakovaně popsáno jako přijímání tekutiny, na rozdíl od mnoha orálních kultur, kde jsou rozšířené metafory

---

<sup>563</sup> Lockett, *Anglo-Saxon Psychologies*, s. 4

<sup>564</sup> Překladatelé a tvůrci slovníků se snaží psychologizovat význam těchto slov, která znamenají změny teploty či prostoru, protože moderní čtenář má sklon přemýšlet o mentálních a fyzikálních kategoriích jako o dvou minimálně různých, ne-li protikladných věcech (Lockett, *Anglo-Saxon Psychologies*, s. 65). Obtíže při převodu lze vidět například v *Béowulfovi*, 1992b-4a, kde Hygelac líčí své obavy: *mōdceare sorhwylnum sēað* (*Beowulf*, s. 144), což doslova znamená „uvařil jsem úzkost své mysli v návalech zármutku.“ Český překlad význam slovesa *sēoðan*: „mně v srdci vřela starost a zármutek“ zachovává (Čermák, *Beowulf*, s. 158).

<sup>565</sup> S tím jsme se setkali v eddické písni Guðrúnin nárek v kapitole otoky.

<sup>566</sup> Lockett, *Anglo-Saxon Psychologies*, s. 108

<sup>567</sup> Jiné obrazy jsou specifické pro staroseverskou kulturu, a to třeba zčernání hněvem. Viz změna barvy.

pojídání znalostí.<sup>568</sup> Alkoholické nápoje jsou v Eddě chápány tak, že umocňují všechny schopnosti<sup>569</sup> včetně paměti, takže zde čteme o pivu paměti (*minnisoll*)<sup>570</sup> či o již zmíněné medovině básnictví, přičemž na základě tohoto mýtu je tak poezie různě opisována jako tekutina hrudi.<sup>571</sup> Vědomosti si zachovávají svou tekutou podobu, i když jsou zapsány v nějakém materiálu.<sup>572</sup> Metafora MYSL (VĚDOMOST i EMOCE) JE TEKUTÁ je v eddických textech běžná a obraz mysli jako tekutiny i její komunikace s okolím v podobě emocí či vědomostí, které vstupují do protagonisty, je v staroseverském myšlení rozšířenější než metafory vzdušné.<sup>573</sup> Možná však ani toto nebylo vnímáno jako zásadní protiklad, protože například verše ve Vědmině věštbě<sup>574</sup> poukazují na tekutou povahu vzduchu<sup>575</sup> použitím slovesa *blanda*,<sup>576</sup> které je jinak rezervováno pro mísení tekutin.

Současná kognitivní lingvistika pracuje s představou, že pojmové metafory jsou primárně určeny univerzální tělesnou zkušeností a modifikovány kulturním kontextem a požadavky stylu. Somatické projevy emocí tak mohou v rámci měnícího se kulturního prostředí získávat nové významy, neboť kromě složky tělesné mají i složku specifickou pro určitou kulturu. To je možno sledovat i v staroseverské literatuře v souvislosti s pronikáním křesťanských a dvorských hodnot u významů slov, které vycházejí z hydraulického modelu<sup>577</sup> *Roðna* (zčervenat), v ságách o Islandřanech používané jako výraz hněvu, získalo novou roli v nových žánrech jako výraz studu žen či skromnosti a *hitna* (zahřát se), původně také hlavně projev hněvu, pak znamená zbožnost a romantickou lásku.<sup>578</sup> V překladech se vyskytující otékání z lásky či ostudy je v ságách o Islandřanech neznámá

---

<sup>568</sup> Quinn, *Liquid*, s. 178. Quinn dále vyvozuje, že přijímání vědomostí ústy jako tekutiny individualizuje proces jejich osvojování oproti všudypřítomnému slyšení, které však nestačí, vědomosti je třeba aktivně vypít. (Quinn, *Liquid*, s. 176 a 215).

<sup>569</sup> Quinn, *Liquid*, s. 178

<sup>570</sup> Hyndlujóð st. 45. *Berr þú minnisoll/mínim gelti* (Eddukvæði I, s. 469). Přines mému kanci/paměti nápoj (Edda., s. 194)

<sup>571</sup> Např. v básni Výkupné za hlavu Egila Skallagrímsona je poezie opsána jako- moře břehu touhy Óðina - *Viðris munstrandar mar* (ÍF II, s. 185), s narážkou na příběh, kdy Óðin k přinesl od obra medovinu básnictví ve své hrudi, protože ji vypil, aby mohl uletět.

<sup>572</sup> Sigdrífumál, st. 6. *Bjór færi ek þér,/ brynþings apaldr,/ magni blandinn og megintíri;/fullr er hann ljóða ok líknstafa,/góðra galdra /ok gamanrína.* (Eddukvæði II, s. 314). Pítí ti přináším/v poháru, reku,/ smíšené s mocí/ a velkou slávou./ Plné je písní/ a průpovědí,/dobrých kouzel/ a radostných run (Edda, s. 312).

<sup>573</sup> Ty používá Kirsi Kanerva (inspirována finským folklórem). V ságách vidí externí sílu, která ve formě vzdušné substance – dech, vítr, pach - pronikající do člověka, působí nemoci i emoční zmatky. Také způsob, jakým mrtví ovlivňují živé, lze podle ní popsat jako pohyb vzduchu, který pronikne do živých, pokud nejsou obzvláště vysokého statutu a charakterové síly (Kanerva, *Porous minds*, s. 133).

<sup>574</sup> Vqluspá st. 25 *Hverir hefði lopt alt/ lævi blandit?* (Eddukvæði I, s. 297). Kdo prostor naplnil/ nešťastnou zradou? (Edda, s. 31). Doslova: Kdo smíchal vzduch se zlobou?

<sup>575</sup> Quinn, *Liquid*, s. 181

<sup>576</sup> *Blanda*: směs dvou tekutin; míchat (Baetke, *Wörterbuch*, s. 56; Cleasby - Vigfússon, *Dictionary*, s. 67)

<sup>577</sup> Porter – Antón, *Flushing*, s. 45

<sup>578</sup> Porter – Antón, *Flushing*, s. 28

představa a sloveso *skjálfa* (třást se), ve vernakulárních žánrech spojené se strachem, začíná v překladech (stejně jako v evropské literatuře) vyjadřovat vášnivou lásku a štěstí.

Kardiocentrismus a hydraulický model tak přetrvávaly v Anglii i na Severu dlouho po příchodu augustiniánské ideologie zřejmě z toho důvodu, že je-li určitá představa posilována jak smyslovou zkušeností, tak idiomy v řeči, pak se konkurenční, antiintuitivní představa, prosazuje velmi postupně a pomalu a získat statut pravdy může jen v případě, že je propagována dost dlouho institucí a autoritami.<sup>579</sup> Pak se teprve idiomy stanou přírovnáními a např. výrok SLUNCE VYCHÁZÍ či MYSL JE OBSAŽENA V HRUDI přestane být chápán doslovně. Tak byl v Anglii<sup>580</sup> i na Severu hydraulický model během středověku pod vlivem křesťanství postupně nahrazen konceptem netělesné duše sídlící v mozku.<sup>581</sup>

Z tohoto hlediska by bylo možné formulovat změny v pojetí těla, které jsme v rámci staroseverského materiálu sledovali, jako přechod od pojmových metafor k literárním. V oblasti emocí jsme viděli, že výrok EMOCE JE HORKÁ TEKUTINA V NÁDOBĚ,<sup>582</sup> je chápán doslovně v případě, když otok způsobí prasknutí brnění či šatů, když protagonistovi ve chvíli dilematu vytečou oči a zemře, nebo když se zármutkem rozskočí. V příběhu, který by tyto výroky vnímal jako metaforu či somatizaci, by protagonisté neumírali.<sup>583</sup> Popis vnitřních stavů protagonisty pomocí změny barvy také vychází z metafory VNITŘEK JE SPOJEN S VNĚJŠKEM, a je-li chápána doslovně, není změna barvy projevem emoce, ale emocí samotnou. Podobně lze pak říci, že BOLEST OČÍ JE POCIT VINY či MRTVÍ JSOU EMOCE (strach, zmatek atd.).

VNITŘEK JE SPOJEN S VNĚJŠKEM je také metafora, kterou můžeme formulovat jako výchozí pro příběhy o proměně hamu. Doslovně byla chápána v případech, kdy mentální i fyzické rozměry protagonisty nebyly oddělovány. Sem bychom mohli zařadit boj medvěda a býka, který způsobil vznik údolí,<sup>584</sup> skaldskou báseň, kdy OBR SE ZMĚNIL V ORLA<sup>585</sup>

---

<sup>579</sup> Podobně jako heliocentrismus. Lockett, *Anglo-Saxon Psychologies*, s. 170-171.

<sup>580</sup> Lockett vidí příchod cefalocentrismu do staroanglického prostředí od 11. století, kdy začala i metaforizace výroků odrážejících hydraulický model trvající několik set let (Lockett, *Anglo-Saxon Psychologies*, s. 423).

<sup>581</sup> Lockett podotýká, že i když netělesná duše by teoreticky v těle sídlit neměla nikde, tak mozek nemá nervová zakončení, která by odpovídala na intenzivní emoce, a umístěním do mozku lze mysl oddělit od tělesné zkušenosti (Lockett, *Anglo-Saxon Psychologies*, s. 443).

<sup>582</sup> Porter – Antón, *Flushing*, s. 39

<sup>583</sup> Samozřejmě si lze představit různé literární formy, kde toto možné je, ale žádný vernakulární žánr staroseverský takovou dramatizaci či nadsázku apod. neobsahuje.

<sup>584</sup> Viz Kniha o záboru země /22/

<sup>585</sup> Viz Podzim /9/

či představu, která stála za slovními spojeními *eigi einhamr* či *hamrammr*, že totiž berserk změnil podobu, že BERSKERK JE MEDVĚD. Také eddické vysvětlení původu větru, VÍTR PŮSOBÍ OBŘÍ PTÁK, bylo zřejmě původně bráno doslovně: silné poryvy vzduchu, které smyslově člověk pocítuje, působí něco velkého, obr, a to v ptačí podobě, tedy v podobě, která se vztahuje ke vzduchu - mediu, skrz něž vítr působí. Jak jsme již zmínili, žádná z metafor není doslovně přímá, existuje část metafory, která je nevyužitá, tedy není shoda ve všech možných aspektech: proto i berskerk je medvědem v nějaké oblasti, za určitou hranicí už metafora používaná není.

Postupný proces metaforizace těchto výroků pak znamenal, že vnějšek a vnitřek začaly být dvě různé věci a výroky přestaly být vnímány doslovně. Somatická změna začala být postupně vnímána jako projev (resp. jako symbol) určité emoce, proměna *hamu* se stává jen přirovnáním. Metafora už pak není pojmová, ale je literární: bledost je následkem vyděšení, láska ke Kristu zahřeje jen obrazně, berskerk je silný jako medvěd, Vqlund letí jako pták atd. Rozdělené jsou domény také ve všech případech, kde je vysvětlován mechanismus: to můžeme vidět už u Snorriho u vzniku větru máváním křídel<sup>586</sup> a pak u všech případech mechanického létání, stejně jako v případech, jsou-li tělesné změny jen ilustrací humorální teorie.

U proměny *hamu* jsme průběh metaforizace vlastně sledovali v rámci jednotlivých kapitol, neboť jsme postupně přecházeli k příkladům, kdy je *hamem* míněna jen duše či jen tělo, tj. kdy se domény rozdělily. Pokusíme-li se o časové zařazení (s vědomím všech metodologických rizik, které tento krok přináší), pak můžeme říct, že tento proces metaforizace, kdy se měnilo vnímání vztahu mezi zdrojovou a cílovou doménou, probíhal v staroseverské společnosti zřejmě v 12. - 14. století.<sup>587</sup> Výrazy, které se nám tedy dnes mohou zdát na první pohled metaforické, mohou tedy odrážet jiný způsob vnímání středověkých Islandců.

Uzavřeme tedy, že v staroseverské literatuře můžeme, stejně jako v mnoha nepříbuzných kulturách v současnosti i v minulosti, vidět, že holistický přístup, to dokonce v podobě kardiocentrismu a hydraulického modelu, není vlastní „primitivním“ kulturám, a že rozdělení člověka na mysl-tělo je jen specifickým, výjimečným případem malé skupiny

---

<sup>586</sup> Viz Gylfiho oblouzení /15/

<sup>587</sup> To lze - kromě výše zmíněných skaldských opisů - ukázat především rozbořením kontextu konkrétního textu. Studium dalších textů z té doby, které pro srovnání používá v rámci staroanglického materiálu Lockett (*Anglo-Saxon Psychologies*, s. 168), je pro dataci v staroseverském kontextu, kde se zapisovalo velké množství naprosto odlišné literatury v krátkém časovém úseku, hůře použitelné.

lidí,<sup>588</sup> který otevírá, jako každý náhled, mnoho různých možností. Jeho technologické důsledky můžeme obdivovat a užívat jich, ale zároveň je třeba připomínat oblasti, které se z této perspektivy vytratily, a problémy, které, opět jako každý náhled, nutně přinesl. Způsob propojení těla a duše patří samozřejmě k centrálním z nich. A protože karteziánský dualismus je institucionálně udržován a má tuhý kořínek<sup>589</sup> a myslet kvalitativní změnu (tedy jinak než převedením na přeskupování již neměnných entit)<sup>590</sup> není v hlavním proudu novověkého myšlení běžné, je osvěžující si ukázat svět, kde je psychofyzická jednota člověka neproblematická. Nabízí pohled na tělo, který není anatomický, kde vnější povrch s sebou nese specifickou povahu a mění se tedy nutně společně. Skutečná proměna podoby je pro vědecké zkoumání těžko uchopitelná, zato však přirozenosti *ex definitione* blízká. Při změně své podoby, tedy v pluralitě svých možných zvěcnění,<sup>591</sup> se každá přirozenost, nutně mnohovýznamová, ukazuje nejlépe. Tedy i přirozenost lidská.

---

<sup>588</sup> Lockett, *Anglo-Saxon Psychologies*, s. 10

<sup>589</sup> Komárek, *Spasení těla*, s. 17

<sup>590</sup> Možná není irrelevantní, že v evropském kontextu tradičně umí změnu vnímat německý myšlenkový okruh, kde jsou proto organismy chápány jako autopoietické autonomní systémy (Komárek, *Spasení těla*, s. 18)

<sup>591</sup> Kratochvíl, *Filosofie*, s. 145

## 5 Seznam literatury

### 5.1 Primární literatura

*Alexanders saga*, Finnur Jónsson (ed.), København, 1925.

*Barlaams ok Josaphats saga*, Magnus Rindal (ed.) NT 4, Oslo, 1981.

*Beowulf*, George Jack (ed.), Oxford: Oxford University Press, 1994

*Búalög um verðlag og allskonar venjur í viðskiptum og búskap á Íslandi II*, Jón Þorkelsson (ed.), Sögurit 13, Reykjavík, 1916.

CCF = N. Djurhuus (ed.), *Corpus Carminum Færoensium*, Føroya Kvæði VI, København: Munksgaard, 1972.

*Clarus Saga/ Clari fabella*, G. Cederschiöld (ed. & přel.), Lund, 1879.

*Codex Arnarnaganaeus* der Lieder – Edda, Håndskriftet nr. 748, Finnur Jónsson (ed.), København, 1896.

Čermák, Jan (přel.), *Béowulf*, Torst: Praha, 2003

Dgf = Svend Grundtvig (ed.), *Danmarks gamle Folkeviser II*, Naturmystiske viser. Legendeviser, København, 1966.

*Drei lygisögur* : Egils saga einhenda ok Ásmundar berserkjabana / Ála Flekks saga / Flóres saga konungs ok sona hans, Áke Lagerholm (ed.), ASB 17, Halle 1927.

*Edda*, Ladislav Heger (přel.), 2.vyd, Praha: Argo, 2004.

*Eddukvæði I –II*, Jónas Kristjánsson - Vésteinn Ólasón (eds.), Reykjavík: Híð Íslenska Fornritafélag, 2014.

*Elucidarius in Old Norse Translation*, Evelyn Scherabon Firchow - Kaaren Grimstad (ed.), Rit 36, Reykjavík, 1989.

Faulkes, Anthony (ed.), Snorri Sturluson, *Edda: Prologue and Gylfaginning*, Oxford: Clarendon Press, 1982.

Faulkes, Anthony (ed.), Snorri Sturluson, *Edda: Skáldskaparmál I-II*, London: Viking Society for Northern Research, 1998.

FMS I-III = *Fornmannasögur*, Saga Óláfs konungs Tryggvassonar, Kaupmannahöfn: Kongelige Nordiske Oldskrift- Selskap, 1825-1827.

FMS IV-V = *Fornmannasögur*, Saga Óláfs konungs hins helga, Kaupmannahöfn: Kongelige Nordiske Oldskrift- Selskap, 1829-1830.

FN I-III = *Fornaldar sögur Norðurlanda*, Guðni Jónsson (ed.), Reykjavík: Íslendingasagnaútgáfan, 1950.

*Fornsögur Suðurlanda: Magus saga jarls / Konraðs saga / Bærings saga / Flovents saga / Bevers saga*, Gustaf Cederschiöld (ed.), Lund: Berlings boktryckeri, 1884.

Gibbons saga, R. I. Page (ed.), København : Ejnar Munksgaard, 1960.

Haymes, Edward (přel.), *The Saga of Thidrek of Bern*, New York: Garland, 1988.

*Hauksbók*, Eiríkur Jónsson- Finnur Jónsson (eds.), København: Thieles Bogtrykkeri, 1892-1896.

Heiðreks saga = *Hervarar saga ok Heiðreks konungs*, Jón Helgason (ed.), STUAGNL 48, København, 1924.

ÍF I = *Íslendingabók; Landnámabók*, Jakob Benediktsson (ed.), Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag, 1986.

ÍF II = *Egils saga Skalla-Grímssonar*. Sigurður Norðal (ed.), Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag, 1933.

ÍF IV = *Eyrbyggja saga: Brands þáttur orva; Eiríks saga rauða; Grænlandinga saga; Grænlandinga þáttur*, Einar Ólafur Sveinsson - Matthías Þórðarson (eds.), Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag, 1935.

ÍF V = *Laxdæla saga; Halldórs þættir Snorrasonar; Stífs þáttur*, Einar Ólafur Sveinsson (ed.) Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag, 1934

ÍF VI = *Vestfirðinga sögur*, Björn K. Þórólfsson - Guðni Jónsson (eds.), Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag, 1943.

ÍF VIII *Vatnsdæla saga; Hallfreðar saga; Kormáks saga; Hrómundar þáttr halt ; Hrafn þáttr Guðrúnarsonar*, Einar Ólafur Sveinsson (ed.), Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag, 1939.

ÍF XI = *Austfirðinga sögur*, Jón Jóhannesson (ed.), Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag, 1950.

ÍF XII = *Brennu-Njáls saga*, Einar Ólafur Sveinsson (ed.), Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag, 1954.

ÍF XIII = *Harðar saga*, Þórhallur Vilmundarson – Bjarni Vilhjálmsson (eds.), Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag, 1991

ÍF XIV = *Kjalnesinga saga*. Jóhannes Halldórsson, Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag, 1959.

ÍF XXVI = Snorri Sturluson, *Heimskringla*, Bjarni Aðalbjarnarson (ed.), Reykjavík: Hið Íslenska Fornritafélag, 2002

*Jómsvíkinga saga*, Ólafur Halldórsson (ed.), Reykjavík, 1969.

*Karlamagnus saga ok kappá hans*, Fortællinger om Keiser Karl Magnus og hans Jævninger i norsk Bearbeidelse fra det trettende Aarhundrede, C. R. Unger (ed.), Kristiania, 1860.

*Karlamagnús saga*, Branches I, III, VII et IX, Agnete Loth (ed.), København, 1980.

*Late Medieval Icelandic Romances I–V*, Agnete Loth (ed.), København : Munksgaard, 1962–1965.

*Lživé ságy starého Severu*, Jiří Starý a kol. (přel.), Praha: Herrmann a synové, 2015.

Marie de France, *Lais*, Édition bilingue, Paris: Gallimard, 2000.

*Medicalia* = An Old Icelandic Medical, Henning Larsen (ed. & transl.), Oslo, 1931.

Morkinskinna, Finnur Jónsson (ed.), *STUAGNL* 53, København, 1932.

North, Richard (ed. a přel.), *The Haustlong of Þjóðólfr of Hvinir*, Enfield Lock: Hisarlik Press, 1997.



Oláfr Þórðarsson, *Malhjoða- og málskruðit*: grammatisk- retorisk afhandling, Finnur Jónsson (ed.), København: Høst, 1927

ONP = A Dictionary of Old Norse Prose [online]. [cit. 2018-5-13]. Dostupné z: <http://onp.ku.dk>.

Perryman, Judith (přel.), *The King of Tars*, Universitätsverlag Winter: Heidelberg, 1980.

*Postula sögur*, Carl Richard Unger (ed.), Christiania: Bentzen, 1874.

*Reykjahólabók*, Islandske helgenlegender 1-2, Agnete Loth (ed.), EA A 15-16, København, 1969-1970.

*Saga af Tristram ok Ísönd* samt Möttuls saga, G. Brynjulfson (ed.), København, 1878.

*Sága o Egilovi, synu Skallagrímově*, Karel Vrátný (přel.), Praha: Kuncíř, 1926.

*Sága o lidech z Vatnsdalů*, Emil Walter (přel.), Turnov: Müller, 1929.

*Sága o Völsunzích a jiné ságy o dávnověku*, Helena Kadečková a Veronika Dudková (přel.), Argo, Praha 2011.

Saxo Grammaticus, *Gesta Danorum*, Jørgen Olrik – Hans Ræder, 2 sv. København: Levin-Munksgaard, 1931 a 1957.

Skaldic project of the Scandinavian Middle Ages. [online]. [cit. 2018-5-13]. Dostupné z: <http://skaldic.abdn.ac.uk>.

SKJ = *Den norsk-islandske Skjaldedigtning*, Finnur Jónsson (ed.), København: Bagger, 1967.

SKP 1 = *Skaldic Poetry of the Scandinavian Middle Ages*, sv. 1, Poetry from the Kings' Sagas 1, Turnhout: Brepols, 2012.

SKP 3: = *Skaldic Poetry of the Scandinavian Middle Ages*, sv. 3, Poetry from Treatises on Poetics, Turnhout: Brepols, 2017.

Snorri Sturluson, *Edda a Sága o Ynglinzích*, Helena Kadečková (přel.), Argo, Praha 2003.

*Staroislandské ságy*, Ladislav Heger (přel.), Garamond, Brno 2015.

*Stjorn*, Gammelnorsk Bibelhistorie fra Verdens Skabelse til det babyloniske Fangenskab, C. R. Unger (ed.), Kristiania, 1862.

*Strengleikar*, An Old Norse Translation of Twenty-one Old French, Robert Cook & Mattias Tveitane (ed. & transl.), NT 3, Oslo, 1979.

*Sturlunga saga* I, Örnólfur Thorsson (ed.), Reykjavík: Mál og Menning, 2010.

*Sögur Danakonunga 1: Knytlinga saga*, Carl af Petersens- Emil Olson (eds.), STUAGNL 46, København, 1919-1925.

*The book of Reykjahólar* : the last of the great medieval legendaries, Marianne E. Kalinke (ed.), Toronto: University of Toronto Press, 1996.

*The poetic Edda*, Carolyne Larrington (přel.), Oxford: Oxford University Press, 1996.

*Úlfhams saga*, Aðalheiður Guðmundsdóttir (ed.), Reykjavík: Stofnun Árna Magnússonar, 2001.

*Viktors saga ok Blávus*, in: *Riddarasögur*, sv. 2, Jónas Kristjánsson (ed.), Reykjavík. 1964.

*Völsunga saga ok Ragnars saga loðbrókar*, Magnús Ólsen (ed.), STUANGL 36, København, 1906-1908.

Walter of Châtillon, *Alexandreis*, F. A. W. Müldener (ed.), Leipzig, 1863.

*Piðriks saga af Bern* 1-2, Henrik Bertelsen (ed.), STUAGNL 34, København, 1905-1911.

*Þjalar Jóns saga / Dámusta saga*, Louisa Fredrika Tan-Haverhorst (ed.), Haarlem, 1939.

*Äldre Västgötalagen*, Wessén, Elias (ed.), Stockholm: Svenska bokförlaget; Copenhagen: Munksgaard; Oslo: Deyer, 1954.

*Orvar-Odds saga*. Richard Constant Boer (ed.), Leiden, 1888.

## 5.2 Sekundární literatura

Aðalheiður Guðmundsdóttir, The Werewolf in Medieval Icelandic Literature. *Journal of English and Germanic Philology* 106: 3 (2007), s. 277- 303.

Aðalheiður Guðmundsdóttir, Um berserki, berserksgang og amanita muscaria, *Skírnir* 175 (2001), s. 317-353.

Ármann Jakobsson, Vampires and Watchmen: Categorizing the Mediaeval Icelandic Undead, *Journal of English and Germanic Philology* 110 (2011), s. 281–300.

Ármann Jakobsson, The Fearless Vampire Killers: A Note about the Icelandic Draugr and Demonic Contamination in Grettis Saga, *Folklore* 120:3 (2009), s. 307-316.

Árni Böðvarsson, *Íslensk orðabók*, Reykjavík: Mál og menning, 1994.

Baetke, Walter, *Wörterbuch zur altnordischen Prosaliteratur*, Greifswald: Akademie Verlag, 2006.

Bandlien, Bjørn, *Å finne den rette. Kjærlighet. individ og samfunn i norrøn middelalder*, Oslo: Den Norske Historiske Forening, 2001.

Bayerschmid, Carl F., The Element of the Supernatural in the Sagas of Icelanders, in: Carl F. Bayerschmid - Erik J. Friis (eds.), *Scandinavian Studies: Essays Presented to Henry Goddard Leach*, Seattle: University of Washington Press, 1965, s. 39–53.

Beck, Heinrich, *Die Stanzen von Torshunda und die literarische Überlieferung*, in: *Frühmittelalterliche Studien*, sv. 2, 1968, s. 237-250.

Beck, Heinrich, Hamingja, in: Heinrich Beck et al. (ed.), *Reallexikon der germanischen Altertumskunde*, sv. 13, Berlin-New York: De Gruyter, 1999, s. 478 – 480.

Beck, Heinrich, Seelenwörter im Germanischen, in: Rolf Bergmann - Heinrich Tiefenbach et al., *Althochdeutsch*, sv. 2, Wörter und Namen. Forschungsgeschichte. Heidelberg: Universitätsverlag Winter, 1987, s. 985-999.

Blum, Ida, *Die Schutzgeister in der altnordischen Literatur*, Zabern: A. Fusch, 1912.

de Boor, Helmut, Die religiöse Sprache der Voluspá und verwandter Denkmäler, in: Walther Heinrich Vogt (ed.), *Deutsche Islandforschung 1930/I*, Breslau: Ferdinand Hirt, 1930, s. 75-6.

Bourns, Timothy, *The Language of Birds in Old Norse Tradition*, magisterská práce, University of Iceland, 2012.

Boyer, Régis, *Le monde du double: la magie chez les anciens Scandinaves*, Paris: L'Île Verte, 1986.

Bredsdorff, *Chaos and love*, Museum Tusulanum Press: Copenhagen, 2001.

Buchholz, Peter, *Schamanistische Züge in der Altisländischen Überlieferung*, disertační práce, Saarbrücken, 1968.

Bynum, Caroline Walker, *Metamorphosis and Identity*, New York: NY, 2001.

Bödl, Klaus, Eigi einhamr, in: Heinrich Beck (ed.), *Ergänzungsbände zum Reallexikon der germanischen Altertumskunde*, sv. 48, 2005.

Cleasby, Richard – Guðbrand Vigfússon, *An Icelandic-English Dictionary*, Oxford: The Clarendon Press, 1874.

Coleman, Joyce, *Public Reading and the Reading Public in Late Medieval England and France*, Cambridge Studies in Medieval Literature, sv. 26, Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

Collitz, Hermann, Old Norse elska and the notion of love, in: *Scandinavian Studies and Notes*, 8:1 (1924), s. 1-13.

Davidson Ellis Hilda R., Hostile Magic in Icelandic Sagas, in: V. Newall (ed.), *The Witch Figure*, London and Boston, 1973, s. 20-41.

Davidson Ellis, Hilda R, Shape-changing in the Old Norse Sagas in: J.R. Porter and M. S. Russell (eds.), *Animals in Folklore*, Cambridge, 1978, s. 126-142.

Dillmann, Francois-Xavier, *Les magiciens dans l'Islande ancienne*, Uppsala: Société des études nordiques, 2006.

Eichhorn-Mulligan, Amy, Old Norse-Icelandic Bodies, in: John McKinnell, David Ashurst and Donata Kick (eds.), *The Fantastic in Old Norse-Icelandic Literature: Sagas and the British Isles*, Durham, 2006, s. 198-207.

Einar Ól. Sveinsson, Keltnesk áhrif á íslenskar ýkjusögur, *Skírnir*, 106 (1932), s. 118-9.

Eriksen, Stefka, Body and Soul in Old Norse Culture, in: Stefka Eriksen (ed.), *Intellectual Culture in Medieval Scandinavia*, Turnhout: Brepols, 2016, s. 393-428.

Falk, Hjalmar, *Odensheite*, Kristiania: Jacob Dybwad, 1924.

Finnur Jónsson, Gudenavne-dyrenavne, in: *Arkiv för Nordisk Filologi* 35 (1919), s. 309-313.

Fritzner, Johan, *Ordbok over det gamle norske sprog*, Kristiania, 1867.

Gering, Hugo, *Vollständiges Wörterbuch zu den Liedern der Edda*, Halle, 1903.

Le Goff, Jacques, Laughter in Brennu-Njál saga, in: Gísli Pálsson (ed.), *From sagas to society*, Comparative Approaches to Early Iceland, Enfield Lock: Hisarlik press, 1992, s. 161-165.

Le Goff, Jacques, Nicolas Truong, *Dějiny těla ve středověku*, Praha: Vyšehrad, 2006.

Gould, Chester N., They Who await the Second Death, A Study in Icelandic Romantic Sagas, in: *Scandinavian Studies* 9 (1926-27), s. 167-201.

Grönbech, Wilhelm, *Kultur und Religion der Germanen*, Hamburg, 1939.

Grundy, Stephan, Shapeshifting and Berserkerang, in: Carol Poster - Richard J. Utz (eds.), *Translation, Transformation and Transubstantiation in the Late Middle Ages*, Disputatio 3, 1998, s. 104–22.

Gunnel, Terry, „Magical Mooning” and the „Goatskin Twirl.”, „Other” Kinds of Female Magical Practices in Early Iceland, in: Timothy R. Tangherlini (ed.), *Nordic Mythologies: Interpretations, Intersections, and Institutions*, Berkeley og Los Angeles: North Pinehurst Press, 2014, s. 133-153.

Gunnel, Terry, Masks and Performance in the Early Nordic World, in: Harald Meller - Regine Maraszek (eds.), *Masken der Vorzeit in Europa* (II), Halle (Saale), 2010, s. 184-196.

Gunnel, Terry, *The Origins of Drama in Scandinavia*, Boydell & Brewer, Woodbridge 1995.

Gurevič, Aron J, *Kategorie středověké kultury*, Praha: Mladá Fronta, 1972.

Gödecke, August, *Die Darstellung der Gemütsbewegungen in der isländischen Familiensaga*, Hamburg: de Gruyter, 1933.

Hallberg, Peter, Om Þrymskviða, in: *ANF* 69 (1954), s. 51-77.

Hallberg, Peter, Concept of gipta-gaefa-hamingja in Old Norse Literature, in: Peter Foote - Hermann Pálsson (eds.), *Proceedings of the First International Saga Conference*, London, 1973.

Hasenfratz, Hans Peter, Die Seele als Verursacherin von Krankheit in traditionellen Gesellschaften, *Zeitschrift für Religions- und Geistesgeschichte*, 52:3 (2000), s. 281-285.

Hasenfratz, Hans Peter, Seelenvorstellungen bei den Germanen und ihre Übernahme und Umformung durch die christliche Mission, in: *Zeitschrift für Religions- und Geistesgeschichte*, 38: 1 (1986), s. 19-31.

Hedeager, Lotte, Dyr og andre mennesker - mennesker og andre dyr: dyreornamentikkens transcendentale realitet, In: Anders Andreén - Kristina Jennbert - Catharina Raudvere (eds.), *Ordning mot kaos: studier av nordisk førkristen kosmologi*, Lund: Nordic Academic Press, 2004, s. 219-87.

Heiberg, J. L, *Sindssygdом i den classiske oldtid*, in: Medicinsk-historiske Smaaskrifter, sv. 3, København, 1913.

Hollander, Lee., The Old Norse God Odr, *JEGP* 49: 3 (1995), s. 304-308.

Horáček, Ivan, Za principem analogie, in: *Analogon* 20-21 (1997).

Hyllested, Adam, *Word Exchange at the Gates of Europe: Five Millennia of Language Contact*, disertační práce, Københavns Universitet, 2014.

Höfler, Otto, *Verwandlungskulte, Volkssagen und Mythen*, Wien, 1973.

Jennbert, Kristina, *Animals and Humans: Recurrent Symbiosis in Archaeology and Old Norse Religion*, Vagar Till Midgard, sv. 14, Lund: Nordic Academic Press, 2011.

Jochens, Before the Male Gaze, in: *Sex in the Middle Ages*, Joyce E. Salisbury (ed.), Garland Publishing, 1991, s. 3 - 29.

Jóhanna Katrín Friðriksdóttir, *Women in Old Norse literature*, New York: Palgrave Macmillan, 2013.

Jón Hilmar Jónsson, *Orðastaður. Orðabók um íslenska málnotkun*. 2.vyd, Reykjavík: JPV, 2001.

Kaiser, Charlotte, *Krankheit und Kranheitsbewältigung in den Isländersagas*, Köln: Seltman und Hein, 1998.

Kalinke, Marianne E., Riddarasögur 2: Indigenous, in: Philip Pulsian - Kirsten Wolf (eds.), *Medieval Scandinavia. An Encyclopedia*, New York - London: Garland Publishing, 1993, s. 528-531.

Kalinke, Marianne E., *The book of Reykjahólar: the last of the great medieval legends*, Toronto: University of Toronto Press, 1996.

Kalinke, Marianne E. - P. M. Mitchell, *Bibliography of Old Norse-Icelandic Romances*, *Islandica* 44, Ithaca - London: Cornell University Press, 1985.

Kanerva, Kirsi, Disturbances of the Mind and Body: The Effects of the Living Dead in Medieval Iceland, in: Sari Katajala-Peltomaa- Susanna Niiranen (ed.), *Mental (dis)Order in the Later Middle Ages*, *Late Medieval Europe* sv. 12, Brill: Leiden 2014, s. 219–242.

Kanerva, Kirsi, *Eigi er sá heill, er í augun verkir*. Eye Pain as a Literary Motif in Thirteenth and Fourteenth-Century Íslendingasögur, *Nordic Yearbook of Folklore* 69 (2013), s. 7–35.

Kanerva, Kirsi, Messages from the Otherworld: The Roles of the Dead in Medieval Iceland, in: Michael Hviid Jacobsen (ed.), *Deconstructing Death: Changing Cultures of Death, Dying, Bereavement and Care in the Nordic Countries*, Odense, 2013, s. 111-130.

Kanerva, Kirsi, Ógæfa (misfortune) as an Emotion in Thirteenth-Century Iceland, *Scandinavian Studies* 84:1 (2012), s. 1–26.

Kanerva, Kirsi, *Porous Bodies, Porous Minds: Emotions and the Supernatural in the Íslendingasögur*, disertační práce, University of Turku, 2015.

Kanerva, Kirsi, The Role of the Dead in Medieval Iceland: A Case Study of Eyrbyggja saga. *Collegium Medievale* 24 (2011), s. 23–49.

Klare, Hans-J., Die Toten in der altnordischen Literatur. *Acta Philologica Scandinavica* 8 (1933-34), s. 1-56.

Komárek, Stanislav, *Příroda a kultura*, Praha: Academia, 2008.

Komárek, Stanislav, *Spasení těla*, Praha: Mladá fronta, 2005.

Kozák, Jan – Ratajová, Kateřina, Funkce mohyl podle staroseverských ság, in: *Archeologické rozhledy*, 60:1 (2008), s. 3-35.

Kratochvíl, Zdeněk, *Filosofie živé přírody*, Herrmann a synové: Praha, 1994.

Kristoffersen Sif, Half beast-half man. Hybrid figures in animal art. *World Archaeology* 42:2, (2010), s. 261–272.

Künzler, Sarah, *Flesh and word*, Berlin-Boston: de Gruyter, 2016.

Lagerheim, Maj, Bidrag til kännedommen om fylgja-tron, *Svenska fornminneförningens tidskrift* 12 (1905), s. 169-184.

Lakoff, George, *Metafory, kterými žijeme*, Brno: Host, 2002.

Larrington Carolyne, The psychology of emotion and study of the medieval period, *Early Medieval Europe* 10: 2 (2001), s. 251–256.

Liberman, Anatoly, Berserkir: A Double Legend, in: Simek, R, Meurerer J. (eds.), *Scandinavia and Christian Europe in the Middle Ages*, Papers of the 12th International Saga Conference, Bonn: Hausdruckerei der Universität., 2005.



Lockett, Leslie, *Anglo-Saxon Psychologies in the Vernacular and Latin Traditions*, Toronto: University of Toronto Press, 2011.

Louis-Jensen, Jonna, 'Halt Illu Frān Būfa!' - Til tolkningun af Kvinneby- Amulettun frá Öland, in: Séamas Ó Catháin (ed.), *Northern Lights*, Essays in honour of Bo Almqvist, University College Dublin Press: Dublin, 2001.

Lönnroth, Lars, Kroppen som själens spegel. Ett motiv i de islandska sagorna, in: *Lychnos* (1963-1964), s. 24-61.

McKinnel, John, *Meeting the Other in Norse Myth and Legend*, Cambridge, 2005.

Meissner, Rudolf, *Die Kenningar der Skalden*, Bonn - Leipzig, 1921.

Merkelbach, Rebecca, '*Hann lá ekki kyrr*', magisterská práce, University of Cambridge, 2012

Miller, William Ian, Emotions and the Sagas, in: Gísli Pálsson (ed.), *From sagas to society*, Comparative Approaches to Early Iceland, Enfield Lock: Hisarlik press, 1992, s. 89-100.

Miller, William Ian: *Humiliation and Other Essays on Honor, Social Discomfort and Violence*, Ithaca - NY, 1993.

Mitchel, Stephen A., *Witchcraft and Magic in the Nordic Middle Ages*, Philadelphia: University of Pennsylvania University Press, 2011.

Morris, Katherine, *Sorceress or witch? The image of gender in medieval Iceland and northern Europe*, Lanham: University Press of America, 1991.

Mundal, Else, The Treatment of the Supernatural and the Fantastic in Different Saga Genres, in: John McKinnell - David Ashurst - Donata Kick (eds.) *Preprint Papers of the 13th International Saga Conference*, Durham: Centre for Medieval and Renaissance Studies, 2006, s. 718–26.

Mundal, Else, *Fylgjemotiva i norrön literatur*, Oslo, 1974.

Mundal, Else, Själförestellingane i den heidne norröne kulturen in: Anne Ågotnes (ed.), *Kropp og sjel i middelalderen*, Bergen, 1997, s. 8-30.

Müller, Günter, *Germanische Tiersymbolik und Namengebung*, Frühmittelalterliche Studien, sv. 2, 1968, s. 202–17.

Müller, Maria, *Verhüllende Metaphorik in der Saga*. Bonner Beiträge zur Deutschen Philologie, sv. 8, Bonn, 1939.

Neckel, Gustav, *Walhall. Studien über germanischen Jenseitsglauben*, Dortmund, 1913.

Nedkvitne, Arved, *Mötet med døden i norrøn middelalder*, Oslo, 1997.

Nordal, Gudrún, *Tools of Literacy*, Toronto, 2001

Novotná, Marie, Předmluva, in: *Severské balady*, Praha: Aurora, 2000, s. 7-12.

Novotná, Marie - Jiří Starý, Rendering Old Norse names in translation into West-Slavic Languages, *Scripta Islandica* 65 (2014), s. 213-236.

Porter, Edel - Teodoro Marique Antón, Flushing in anger, blushing in shame, in: *Cognitive Linguistic Studies* 2:1 (2015), s. 24-49.

Price, Neil, *The Viking way. Religion and war in late Iron Age Scandinavia*, Department of Archeology and Ancient History: Uppsala, 2002.

Quinn, Judy, Liquid Knowledge: Traditional Conceptualisations of Learning in Eddic Poetry, in: S. Rankovic - L. Melve - E. Mundal (eds.), *Along the Oral-Written Continuum*, Brepols, 2010, s. 183-226.

Raudvere, Catharina, Trolldómur in early Medieval Scandinavia, in: Bengt Ankarloo - Stuart Clark (eds.), *Witchcraft and Magic in Europe*, London: Athlone, s. 73-172.

Ravizza, Isabelle, *KörperSprache*, Skandinavistik sv. 6, Berlin, Zürich: LIT Verlag, 2010.

Reichborn-Kjennerud, Ingjald, *Vaar gamle trolldomsmedisin* I-V, Oslo, 1927-47.

Reier, Herbert, *Seelenvorstellungen im Altnordischen* (= Heilkunde im mitteralterlichen Skandinavien, sv. 2), Kiel: Kiel:Universitäts-Druckerei, 1976.

Reier, Herbert, *Heilkunde im mitteralterlichen Skandinavien*, sv. 1, Kiel: Kiel:Universitäts-Druckerei, 1976.

Ruggerini, Maria Elena, Tales of Flight in Old Norse and Medieval English

Texts, *Viking and Medieval Scandinavia 2* (2006), s. 201–238.

Schjødt, Jens Peter, Myth as sources for rituals – theoretical and practical implications, in: Clunies Ross, M. (ed.), *Old Norse Myth, Literature and Society*, The Viking Collection 14, Viborg: University Press of Southern Denmark, 2003, s. 261-78.

Schjødt, Jens Peter, Odinn, Warriors and Death. In: Judy Quinn - Kate Heslop – Tarrin Wills (eds.), *Learning and understanding in the Old Norse world*, 2007, s. 137-151.

von See, Klaus - Beatrice La Farge - Eve Picard - Ilona Priebe - Katja Schulz, *Kommentar zu den Liedern der Edda*, sv. 2: Götterlieder, Heidelberg: Winter, 1997.

von See, Klaus - Beatrice La Farge - Wolfgang Gerhold - Eve Picard - Katja Schulz, *Kommentar zu den Liedern der Edda*, sv. 5: Heldenlieder, Heidelberg: Winter, 2006.

Shildrick, Margit, *Embodying the Monster*, London: Sage, 2002.

Sif Ríkharðsdóttir, *Medieval Translations and Cultural Discourse: The Movement of Texts in England, France, and Scandinavia*, Cambridge: Brewer, 2012.

Simek, Rudolf, Aus dem Körper des Ymir. Körper und Körperinszenierungen „wikingischer“ Vorzeit in der altnordischen Literatur, *Das Mittelalter* 8 (2003), s. 92-101.

Simek, Rudolf, *Lexikon der germanischen Mythologie*, 2.vyd, Stuttgart: Kröner Verlag, 1995.

Simek, Rudolf – Hermann Pálsson: *Lexikon der Altnordischen Literatur*, Stuttgart: Kröner Verlag, 1987.

Starý, Jiří, Duše ve starogermánském náboženství?, in: Radek Chlup (ed.), *Pojetí duše v náboženských tradicích světa*, Praha: DharmaGaia, 2007, s. 117-146.

Steblin-Kamenskij, M. I., *Svět islandských ság*, Vyšehrad: Praha, 1975.

Steinsland, Gro, The Late Iron Age Worldview and the Concept of Utmark, in: Ingunn Holm -Songja Innslet - Ingvild Øye (eds.), *Utmark, The Outfield as Industry and Ideology in the Iron Age and the Middle Ages*, Bergen: University of Bergen, 2005, s. 137-146.

Strömback, Dag: *Sejd og andra studier in nordisk själsupfattning*, Hedemora :Gidlunds förlag, 2000.

Strömback, Dag, The Concept of the Soul in Nordic Tradition, *Arv*. 41(1974), s. 5-22.

Sverrir Hólmarsson et al., *Íslensk-ensk orðabók*, Reykjavík: Iðunn, 1989

Sävborg, Daniel, *Sagan om kärleken: erotik, känslor och berättarkonst i norrön litteratur*, Uppsala: Uppsala Universitet, 2007.

Sävborg, Daniel, *Sorg och elegi i Eddans hjälteediktning*, Stockholm: Almqvist & Wiksell International, 1997.

Tolley, Clive, *Shamanism in Norse myth and magic* I-II, Folklore Fellows Communications, sv. cxliv, Helsinki: Suomalainen tiedeakatemia, 2009.

Véstein Ólason, *Dialogues with the Viking Age*, Narration and Representation in the Sagas of Icelanders, Reykjavík: Heimskringla, 1998.

Véstein Ólason, Family sagas, A Companion to Old Norse-Icelandic Literature and Culture, in: Rory McTurk (ed.), *Blackwell Companions to Literature and Culture* 31, Oxford: Blackwell, 2005, s. 101-118.

de Vries, Jan, *Altnordisches Etymologisches Wörterbuch*, Leiden: Brill, 1977.

de Vries, Jan, Over de dateering der Thrymskviða, in: *Tijdschrift voor nederlandse taal- en letterkunde* 46, s. 251-322.

Whitackre, Andrea, The Translation of Transformation: A Comparison of Bisclavret and Yonec with the Norse Bisclaret and Jonet, *Le Cygne*, 2018, v tisku.

Widding, Ole - Bekker-Nielsen, Hans, A Debate of the Body and Soul in Old Norse Literature, *Mediaeval Studies* 21 (1956), Political Institute of Medieval Studies Toronto, s. 272-89.

Will, Gerd, *Die Darstellungen der Gemütsbewegungen in den Liedern der Edda*, Hamburg: de Gruyter, 1934.

## Přílohy

1. Role of the Body - Scandinavian Ballads vs. Old Norse Literature, in: Malan Marnersdóttir et al. (eds.), *Ballads. New approaches*, Tórshavn: Faroe University Press, 2018, s. 293-305.
2. Body description as a genre marker: Jómsvíkinga saga, in: Klaus Müller-Wille, Kate Heslop, Anna-Katharina Richter, Lucas Rösli (eds.), *Skandinavische Schriftlandschaften*, Beiträge zur Nordischen Philologie 59, Zürich, 2017, s. 68-71.