

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FILOZOFICKÁ FAKULTA

ÚSTAV FILOSOFIE A RELIGIONISTIKY

RELIGIONISTIKA

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

SEIÐR

Michaela Šebetovská

VEDOUCÍ PRÁCE
doc. Radek Chlup Ph.D.

2013

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně, přičemž všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 17. května 2013

Za pomoc, praktické připomínky a rady během psaní práce vděčím doc. Radku Chlupovi Ph.D. Mé velké díky patří rovněž PhDr. Jiřímu Starému Ph.D. za ochotné zodpovězení mých (nezřídka rozsáhlých) dotazů a také preciznost, kterou neúnavně vnášel do mého studia staroseverštiny. Nesmírně děkuji i Mgr. Janu Kozákovi za pomoc s překlady a jeho poznámky, jimiž mi záměrně i nevědomky pomáhal a inspiroval cestu této práce i mého studia. Za sdílení radostí i strastí během psaní práce, ale hlavně přátelskou podporu děkuji Sylvě Hůlové.

ABSTRAKT

Tato práce pojednává o seiðu, staroseverské magicko-věštecké technice, některými badateli přirovnávané k šamanským rituálům. Je kladen důraz na primární prameny a informace z nich. I přes jejich častou zlomkovitou a neurčitou povahu je součástí této práce pokus o jejich shrnutí do přehledného celku, aby tak bylo čtenáři ve stručnosti předestřeno, co o seiðu říkají staroseverské texty. Rozebrány jsou bytosti provádějící tuto techniku, jejich vzhled, místo ve společnosti, vybavení a podmínky potřebné k provedení seiðu a také účel, za nímž byl konán. Poznatky jsou následně v práci využity k interpretacím a podrobnějším rozborům některých aspektů seiðu.

KLÍČOVÁ SLOVA

staroseverské náboženství, staroseverská mytologie, seiðr, rituál, věštění, magie, vědma, vǫlva, Óðinn

ABSTRACT

The thesis is about an Old-Norse practice called *seiðr*, which was performed as a prophetic and magical ritual, according to some authors similarly to shamanic ones. The emphasis is put on information obtained from the Old-Norse textual sources. Despite their fragmentary nature, the aim of this work is to make a well-arranged summary of the facts provided by these primary sources. The main subjects are the beings performing *seiðr*, their characteristics, place in society, equipment and conditions required for the ritual and its goal. This information is then used for interpretation and a detailed analysis of several aspects of *seiðr*.

KEY WORDS

Old-Norse religion, Old-Norse mythology, *seiðr*, ritual, magic, prophecy, seeress, *vǫlva*, Óðinn

OBSAH

1. Úvod	1
2. Primární prameny a práce s nimi	2
2.1. Charakteristika a výčet pramenů	3
2.2. Význam a etymologie	9
2.3. Obsah pramenů	10
2.3.1. Vykonavatelé	10
2.3.1.1. Kým byli	10
2.3.1.2. Oděv a vzhled	15
2.3.1.3. Podivínští samotáři nebo staroseverská subkultura?	16
2.3.1.4. Jak byl seiðr (a jeho vykonavatelé) vnímán	18
2.3.1.5. Shrnutí o vykonavatelích	19
2.3.2. Co je třeba k seiðu a co se dělo v průběhu	20
2.3.2.1. Nehmotná část	20
2.3.2.1.1. Galdr a varðlokkur	20
2.3.2.1.2. Gandr	22
2.3.2.1.3. Vétt	23
2.3.2.2. Hmotné potřeby k seiðu	24
2.3.2.2.1. Húl	24
2.3.2.2.2. Seiðhjallr	24
2.3.2.3. Účel a průběh	25
2.3.2.3.1. Účel konání seiðu	25
2.3.2.3.2. Probíhající činnosti zjevné i nezjevné	29
2.3.2.4. Shrnutí potřeb a dění	30
3. Prameny v mořích interpretací	31
3.1. Seiðr a předení	31
3.2. Magické hole	33
3.3. Óðinn a húl, Óðinn a kúň	38
3.4. Velký a malý svět: Kosmické a lokální	40
4. Závěr	43
5. Použitá literatura	46

*Každý by měl
kus rozumu mít,
přec však ne přemíru.
Neboť srdce toho
je sotva šťastné,
kdo všechno vždy ví.
(Háv 55)*

1. ÚVOD

Předmětem zkoumání na následujících řádcích bude seið (v nominativu seiðr). Vzhledem k roztržitosti informací, které nám k seiðu zanechala staroseverská kultura, není jednoduché obsah tohoto pojmu nějak stručně shrnout a osvětlit. Pokusím se o to proto nepřímou, s pomocí jednoho z nejvyčerpávajících shrnutí z primárního pramene, několika slovníkových pojmů a encyklopedických charakteristik. Začnu informacemi, které nám poskytuje Snorri Sturluson (Yngl 7¹):

Óðinn znal umění, jež přináší největší moc, a sám je provozoval. Nazývá se čarodějství (seiðr) a jeho pomocí mohl předpovídat osudy lidí a budoucí události, ba přivodit člověku smrt, neštěstí nebo nemoc, či ho zbavit rozumu a síly a dát ji někomu jinému.

Co se týče slovníkových překladů, dovoluji si zde udělat výjimku a nepřevádět je do češtiny, neboť překladem překladu by se opět o něco posunul význam. Jan de Vries uvádí německé slovo „zauber“,² ve slovníku Cleasbyho a Vigfússonova je to „a spell, charm, enchantment, incantation“.³

Hilda Ellis Davidson stručně charakterizuje seið jako zvláštní druh čarodějnictví (*witchcraft*) a tento pojem také podle ní někdy označuje škodlivou magii namířenou proti oběti, nicméně ve většině případů jde o věštebný rituál.⁴

Leszek Gardela naproti tomu říká, že seiðr je „velmi specifická forma šamanistické duchovní praktiky [...]“⁵

Vidíme tedy, že charakteristiky seiðu se pohybují v určitých okruzích, zejména kolem šamanismu a magie. Historií zkoumání seiðu se jako červená nit proplétají právě teorie o tom, zda jde o šamanistickou techniku či nikoliv. Tyto teorie shrnuje Stefanie von Schnurbein ve svém

¹ Seznam zkratk primárních pramenů a použitých překladů je níže v kapitole *Charakteristika a výčet pramenů*.

² J. de Vries, *Altnordisches Etymologisches Wörterbuch*, Leiden-Boston-Köln: Brill, 2000, s. 467.

³ R. Cleasby and Guðbrandur Vigfússon, *Icelandic-English Dictionary*, Oxford: Clarendon Press, 1874, s. 519.

⁴ H. E. Davidson, *Gods and Myths of Northern Europe*, Harmondsworth: Penguin Books, 1964, s. 117.

⁵ L. Gardela, „Into Vinking Minds: Reinterpreting the Staffs of Sorcery and Unravelling Seiðr“, *Viking and Medieval Scandinavia*, 4 (2008), s. 47.

článku, a jak upozorňuje, zásadní byl v této akademické diskusi problém definice, neboť každý z autorů šamanismus definoval jinak, a tudíž není překvapivé, že se následně neshodli na tom, zda seið k šamanismu přiřadit lze nebo ne.⁶ Svou roli v těchto pokusech o zařazení či nezařazení do kategorie šamanismu nutně musí sehrát i interpretace literárních pramenů k seiðu, které jsou obzvláště chudé na informace k samotnému průběhu tohoto rituálu. Takže i kdybychom se rozhodli, že šamanismus budeme definovat s Eliadem jako „techniku extáze“,⁷ okamžitě vyvstane otázka, zda se v seiðu dá o něčem takovém s jistotou hovořit. Avšak cesta z tohoto začarovaného kruhu může být až překvapivě snadná. Představa kategorií jako ohraničených přihrádek s definiční nálepkou a všech věcí jako buď patřících či nepatřících do této přihrádky neodpovídá tomu, jak kategorie skutečně fungují v lidském myšlení. Mnohem výstižnější je teorie prototypů, jak ukazuje Georege Lakoff, a z té je pro nás podstatný fakt, že každá kategorie má své prototypy, čili ideální příklady, ale potom také existují příklady, které až tak výstižné nejsou, jsou horšími příklady, vzdálenými od prototypického centra této kategorie.⁸ Tak můžeme vysvětlit potíže při snahách o „kategorizaci“ seiðu. Není totiž prototypem magie ani šamanismu, ale také neleží zcela mimo tyto kategorie. A v tomto duchu jsou i pojmy jako magie, šamanismus, čarodějnictví (a slova jim příbuzná) v následujícím textu používány.

Záměrem této práce tedy je, co nejpodrobněji proniknout do toho, co můžeme vypovědět o seiðu, a to zejména s pomocí primárních literárních pramenů, ale své místo zde budou mít také archeologické nálezy. V první části práce se chci pokusit co nejlépe shrnout informace, které poskytují staroseverské literární prameny k tomuto tématu, s občasným přihlédnutím k interpretacím ze sekundární literatury, v místech, kde to bude nutné, zejména u výrazů nejasného významu. Druhá část práce bude věnována převážně interpretacím, jejichž podstatou bude rozšiřování zdrojových pramenů postupně na různé oblasti a na závěr se pokusím seið zařadit do širších souvislostí.

2. PRIMÁRNÍ PRAMENY A PRÁCE S NIMI

Jak jsem již předeslala, bude nyní poměrně rozsáhlý úsek práce věnován primárním literárním pramenům. Shrnutí všech staroseverských textů, které obsahují slovo *seiðr* či slovní složeninu, v níž se toto slovo vyskytuje, vytvořil Clive Tolley,⁹ který společně s originálním zněním vždy uvádí i anglický překlad.¹⁰ Texty zmiňující seið jsou velmi různorodé. A domnívám se, že po jejich

⁶ S. von Schnurbein, „Shamanism in the Old Norse Tradition: A Theory between Ideological Camps“, *History of Religions*, 43.2 (2003), s. 124.

⁷ M. Eliade, *Šamanismus a nejstarší techniky extáze*, přel. Jindřich Vacek, Praha: Argo, 1997, s. 25.

⁸ G. Lakoff, *Ženy, oheň a nebezpečné věci: Co kategorie vypovídají o naší mysli*, přel. Dominik Lukeš, Praha: Triáda, 2006, s. 19-30.

⁹ C. Tolley, *Shamanism in Norse myth and magic, vol. 2: Reference materials*, Helsinki: Academia scientiarum Fennica, 2009, s. 135-186.

¹⁰ Výčet těchto pramenů společně se zkratkami používanými při odkazování na ně, je uveden níže.

přečtení by mohl u leckoho vzniknout dojem, že je to jeden velký nesourodý zmatek. Rozhodla jsem se pracovat s primárními prameny tak, aby vznikl co možná nejkoherentnější celek a nepostupovat po jednotlivých textech, ale po tématech a okruzích, které se z nich dají vydestilovat. Tak vznikne souhrn toho, co o jednotlivých složkách seiðu můžeme vypovědět. Je však třeba mít neustále na paměti, že představa seiðu jakožto jasně vymezené, sdílené kategorie napříč staroseverskými oblastmi i časem je zcela neudržitelná. Pro lepší představu si můžeme situaci seiðu ve staroseverském prostředí představit jako nářečí – liší se oblast od oblasti, proměňují se v čase, nicméně stále existuje možnost vzájemného porozumění mluvčích, ačkoliv nepochází ze stejného místa. Nějak podobně na tom mohl být i seiðr, který nebyl jednotný, ale pokud by někdo přešel ze své domácí oblasti do jiné, pravděpodobně by byl bez potíží schopen identifikovat něco, co se před ním odehrává, jakožto seiðový rituál, ačkoliv by vykazoval určité odlišnosti od toho, co viděl v podobné situaci ve své domovině. Vzhledem k nedostatečnosti informací k seiðu je však jediné, o co se lze s nadějí na úspěch pokusit, rekonstrukce jakéhosi spojujícího jazyka, „spisovné češtiny“ – tedy něčeho, co je jen uměle vytvořeným komplexem vycházejícím z jednotlivých „nářečí“. Budu tedy pracovat souhrnně se všemi texty, v nichž je seiðr zmiňován, a tematickými spojnicemi vedoucími napříč prameny vzniknou okruhy umožňující lépe nahlédnout do toho, co o seiðu můžeme říci. Avšak je třeba mít stále na paměti, že ne všechny prvky musely být v každém „nářečí“ seiðu bezpodmínečně přítomny. Zároveň je možné, že se mezi ostatními objeví text, který bude odrazem něčeho jako je v rámci českých nářečí brněnský hantec, který může naši představu spojujícího jazyka značně deformovat, ale s tím nezbývá než se smířit, protože není v našich možnostech takovýto typ pramenů rozpoznat. Nicméně právě hledáním tematických spojníc, prvků, které se vyskytují napříč různými typy literatur,¹¹ se toto nebezpečí minimalizuje, protože motivy, které jsou srovnatelné s vlastnostmi připisovanými seiðu i v jiných pramenech, se stávají důvěryhodnějšími a je pravděpodobnější, že skutečně nebyly nijak výjimečnou součástí seiðového rituálu (či alespoň představ o něm).¹²

2.1. CHARAKTERISTIKA A VÝČET PRAMENŮ

Před tím než nastane úsek práce s prameny, je třeba se pozastavit u zdrojových textů. Ještě jednou bych chtěla zdůraznit, že literární prameny hovořící o seiðu jsou značně různorodé povahy: od pouhého dvouslovného *kenningu*¹³ ve skaldské poezii až po celou kapitolu ze ságy. Proto nyní bude následovat krátký přehled seznamující s tím, do jakého okruhu který pramen patří a čím je daný druh literatury charakteristický.

¹¹ Včetně například lživých ság, které budí nedůvěru už svým označením.

¹² Ačkoliv se přitom samozřejmě nevyhneme riziku, že se opakující se prvek vyskytuje ve více textech jen díky pisatelově znalosti starší literatury.

¹³ Jde o minimálně dvouslovné opisné označení na bázi metafory, např. *kenning* „kůň moře“ znamená „lod“.

Eddická poezie obsahuje mýty či jejich části, bývá v monologické či dialogické formě,¹⁴ nejčastěji v jednom ze dvou meter: *ljóðaháttu* či *fornyrðislagu*.¹⁵ S datací eddických písní je to obtížné, ale nejspíše nevznikly před rokem 800, většina jich pravděpodobně pochází z období mezi polovinou devátého a polovinou třináctého století, ale zapsány byly později.¹⁶ Tradičně se eddické písně dělí na mytologické a hrdinské. Stejně jako eddická poezie, jsou i **skaldské básně** složeny v metru, to se však liší od eddických meter, a nejčastěji jde o tzv. *dróttkvætt*, dvorské metrum.¹⁷ Na rozdíl od eddické poezie známe u skaldských veršů jejich autory jmény a také je možná mnohem přesnější datace jednotlivých děl.¹⁸ Informace ohledně seiðu jsou však velmi skrovné, vyskytuje se ve skaldských básních jen jako část *kenningu*. Nejrozsáhlejším, ale také nejroznorodějším typem literatury jsou, oproti předchozím dvěma tentokrát prozaické, **ságy**.

Na Islandu i v Norsku se staly jedinou formou vyprávění o minulosti více či méně vzdálené (od bájeslovných dob po právě ukončenou současnost) a překládaly se do ní i epické děje cizích, pseudohistorických veršovaných románů.¹⁹

Jak je jasné již z této krátké charakteristiky, v ságách se setkáváme jak s reálnou historií i pseudohistorií, tak s mýty, a je třeba počítat také s možnou autorovou vlastní tvořivostí. Ačkoliv se ságy dělí do několika skupin, z nichž každá má určitou tendenci k historičnosti či fantastičnosti, mnohdy není zcela jasné a prokazatelné, které ze syžetů a motivů lze považovat za odrazy skutečnosti, a které nikoliv, ale je pravděpodobné, že hranice mezi nimi nebyla nijak zřetelná.

Vznik **Ság o dávnověku** v jejich písemné podobě lze zařadit zhruba do období třináctého a čtrnáctého století, byly však dříve tradovány i v ústní podobě.²⁰ Z pohledu starého Seveřana se v těchto ságách pojednávalo o událostech odehrávající se v dávnověku (*forn öld*), tedy v jakési předhistorické době.²¹ Bližší vztah k historii mají **Ságy o Islandřanech**, které „vyprávějí příběhy pozoruhodných Islandřanů“,²² tedy skutečných osob, zhruba z období mezi lety 930 a 1030. Ústředními postavami **Královských ság** jsou králové, jak již zaznívá v jejich označení a zahrnují záznamy historických událostí i mytická vyprávění, ale svými posluchači byly vnímány jako historie. Specifické postavení má v tomto žánru Snorri Sturluson (1178/9-1241)²³ a jeho *Heimskringla*, tedy soubor ság o norských králich, včetně *Ságy o Ynglingzích*, která se věnuje předhistorickým králům.²⁴ Snorri však staroseverskou literaturu obohatil i svým dílem nazývaným

¹⁴ J. McKinnell, *Meeting the Other in Norse Myth and Legend*, Cambridge: Brewer, 2005, s. 37.

¹⁵ H. Kadečková, *Dějiny severských literatur I. Středověk*, Praha: Karolinum, 1997, s. 32.

¹⁶ McKinnell, *Meeting the Other*, s. 37.

¹⁷ Kadečková, *Dějiny severských literatur*, s. 58.

¹⁸ McKinnell, *Meeting the Other*, s. 39-40.

¹⁹ Kadečková, *Dějiny severských literatur*, s. 106.

²⁰ Tamtéž, s. 120-121.

²¹ Tamtéž, s. 120.

²² Tamtéž, s. 115.

²³ Tamtéž, s. 110.

²⁴ Tamtéž, s. 111.

Snorriho Edda, která je společně se *Starší Eddou* (tj. sbírkou eddické poezie) jedním z hlavních zdrojů pro zkoumání staroseverské mytologie. Ačkoliv se v *Mladší Eddě* (alternativní název *Snorriho Eddy*) nesetkáme se seiðem, budu z ní přesto čerpat jiné důležité informace.

Zcela zjevně (pro nás, ale i pro Staroseveřany) ze světa fantazie pochází **lživé ságy**, a překlady neseverských příběhů jsou **rytířské ságy**.²⁵ K překladům cizí literatury se dá přiřadit i *Upphaf Rómverja*, tedy římská pseudohistorie po staroseversku. Zvláštní postavení má i dánský klerik a učenec Saxo Grammaticus (1150-1220) se svými latinsky psanými *Činy Dánů* (*Gesta Danorum*), v nichž jsou mimo jiné zaznamenány severské mýty.²⁶ Několik málo zmínek máme i ze zákonů, konkrétně v *Diplomatarium Islandicum* (sbírka dokumentů různého druhu), odkud se spíše než o tom, jak seiðr probíhal, dovíme o trestech postihujících ty, kteří jej provozovali. Menší část textů tvoří i historiografické prameny, ze staroseverského prostředí jde o *Knihu o záboru země*. Drobnou historiografickou zmínku máme i od Theodorika (benediktinský mnich působící v Norsku ve 12. stol., psal latinsky o historii norských králů). Jak je zřejmé, některé texty ve výčtu nejsou psány staroseversky, a to právě Theodorikova *Historia de antiquitate regum Norvagensium*, Saxonova *Gesta Danorum*, stejně tak i *Historia Norwegie* a krátká zmínka od Adama Brémského, takže až na výjimku,²⁷ neobsahují přímo slovo *seiðr*, ale Tolley je přesto zařazuje do výčtu proto, že obsahují motivy, které mají paralelu v severských textech.²⁸

Nyní následuje výčet textů, ²⁹v nichž se vyskytuje slovo *seiðr*, za každým názvem je tučně uvedena zkratka používaná v práci pro označení daného pramene, a vedle v závorce konkrétní oddíl textu, v nichž se pro nás zajímavé slovo či jemu příbuzný výraz vyskytuje. U některých skupin textů jsou pod čarou uvedena díla, v nichž není slovo *seiðr*, ale v této práci je používám:

Eddická poezie

Píseň o Hyndle (Hyndluljóð), **Hyndl** (33)

Lokiho pře (Lokasenna), **Ls** (23-24)

Vědmina věštba (Völuspá),³⁰ **Vsp** (22)

Baldrovy sny (Baldrs draumar),³¹ **Bdr**

²⁵ Kadečková, *Dějiny severských literatur*, s. 134.

²⁶ R. Simek, *Dictionary of Northern Mythology*, tr. by Angela Hall, Woodbridge: Brewer, 1993, s. 275.

²⁷ Touto výjimkou je zmíněný text mnicha Theodorika, který obsahuje slovo *seiðmen*, což je jistě přepisem ssev. *seiðmenn*.

²⁸ Jeden z těchto textů jsem vynechala (Saxo Grammaticus, *Gesta Danorum*, l.8.14, tj. příběh o tom, jak Hadingus navštívil podsvětí), neboť na rozdíl od ostatních latinských textů, které působí opravdu jako přesvědčivé paralely ke staroseverským textům, v tomto případě Tolley staví pouze na podobnostech s některými motivy z *Vědminy věštby*.

²⁹ Pokusila jsem se co nejvíce názvů přeložit (či použít překlady již vytvořené) do češtiny, ale u několika názvů jsem udělala výjimku, neboť jsou jejich názvy zařité v určité formě (např. nepřekládám Skalla-Grím).

³⁰ Kromě strofy 22 se zabírám i jinými částmi této básně, jejíž text jsem čerpala odtud: U. Dronke, *The Poetic Edda*, vol. 2: *Mythological Poems*, Oxford: Clarendon Press, 1997, s. 7-24.

³¹ Staroseversky s angl. překladem: Dronke, *The Poetic Edda*, vol. 2, s. 154-155.

Výroky Vysokého (Hávamál),³² **Háv**

Skaldská poezie

Egill Skalla-Grímsson, Lausavísa 6, **Eg, Iv 6**

Eiríkr víðsjá, Lausavísa 6, **Evið, Iv 6**

Guthormr Helgason, Lausavísa 1,³³ **Gkqrt, Iv 1**

Kormákr Qgumundarson, Drápa na Sigurða (Sigurðardrápa), **Korm, Sigdr (3)**

Sturla Pórðarson, Píseň o Hákonovi (Hákonarkviða), **Sturl, Hák (12)**

Bitevní píseň (Darraðarljóð),³⁴ **Darr**

Ságy o dávnověku (*Fornaldarsögur*)

Sága o Friðþjófu Udatném (Friðþjófs saga frækna), **Frið (5-6)**³⁵

Sága o Hrólfi Chodci (Göngu-Hrólfs saga), **GHR (3,28)**

Sága o Grímovi Chlupaté tváři (Gríms saga loðinkinna), **GrL (1)**

Sága o Hálfdanovi, synu Barkiho (Hálfðanar saga Barkarsonar), **HálfBa (8)**

Sága o Hálfdanovi, Branině schovanci (Hálfðanar saga Brúnufóstra), **HálfBr (4,5)**

Sága o Hrólfi Tyčkovi (Hrólfs saga kraka), **Hról (3, 48, 50, 51)**

Zlomek ság o dávných králich Dánska a Švédka (Sögubrot af nokkrum fornkonungum í Dana ok Svía veldi), **NokForn (4)**

Sága o Sturlaugovi Přičinnivém (Sturlaug's saga starfsama), **StSt (25)**

Sága o Sqrilm Silném (Sqrila saga sterka), **SqrilaSt (4)**

Sága o Vqlsunzích (Vqlsunga saga), **Vqls (7)**

Sága o Þorsteinovi, synu Víkinga (Þorsteins saga Víkingssonar), **ÞorstVik (3)**

Sága o Šípovém Oddu (Qrvar-Odds saga), **Qrv (3, 19)**

Příběh o Norna-Gestovi (Norna-Gests þátr),³⁶ **Norn**

Ságy o Island'anech (*Íslendingasögur*)

³² Staroseversky: *Hávamál – heimskringla.no* [online, navštíveno 15.5.2013], dostupné z:

<http://www.heimskringla.no/wiki/H%C3%A1vam%C3%A1l>.

³³ Tolley neuvádí, o kterou Lausavísu se jedná, bylo nutné ji dohledat. Podle *Old Norse Text Database*, jde o Lausavísu 1.

Text database :: verses :: guthormr kqrtr helgason :: lausavisa :: 1 [online, navštíveno 12.5.2013], dostupné z:

<http://abdn.ac.uk/skaldic/db.php?if=db&table=verses&id=2729>.

³⁴ Pracovala jsem s českým překladem: *Staroislandské ságy*, přel. Ladislav Heger, Praha: SNKLU, 1965, s. 554-556.

³⁵ Zde dělám výjimku a neuvádím čísla kapitol, které má ve svém výčtu Tolley, protože mají zvláštní značení a bohužel pramen, z něhož Tolley čerpal, mi není dostupný, a proto jsem nemohla zjistit, co tato zvláštní označení znamenají (např. 5i-5ii). Použila jsem nicméně edici stejného autora, která vyšla o něco později, ale texty se v podstatě neliší od těch, co uvádí Tolley. Kapitoly jsou tedy v tomto případě podle: *Friðþjófs Saga ins Frækna*, L. Larsson (Hrsg), Halle a. S.:Max Niemeyer, 1901.

³⁶ Staroseversky s anglickým překladem (pouze potřebná částí textu z kap. 11): Tolley, *Shamanism*, vol. 2, s. 132-133.

Sága o Egilu, synu Skalla-Grímově (Egils saga Skalla-Grímssonar), **Eg** (59)
Sága o Eiríkovi Zrzavém (Eiríks saga rauða), **Eir** (4)
Sága o Gíslim, synu Súrově (Gísla saga Súrssonar), **Gísl** (11, 18, 21, 26)
Sága o Kormákovi (Kormáks saga), **Korm** (6)
Sága o lidech z Lososího údolí (Laxdœla saga), **Laxd** (35-37, 76)
Sága o Njálovi (Njáls saga), **Nj** (30)
Příběh o Ormovi, synu Stórólfově (Orms þátr Stórólfssonar), **OSTór** (5)
Sága o lidech z Jezerního údolí (Vatnsdœla saga), **Vatn** (10, 12)

Královské ságy (*Konungasögur*)

Snorri Sturluson, Sága o Hákonu Dobrém (Hákonar saga góða), **HGóð** (12)
Snorri Sturluson, Sága o Haraldu Krásnovlasém (Haralds saga ins háfagra), **HHár** (25, 34)
Oddr Snorarason, Sága o Olafu Tryggvasonovi (Óláfs saga Tryggvasonar), **OdSn: ÓT** (32)
Snorri Sturluson, Sága o Olafu Tryggvasonovi (Óláfs saga Tryggvasonar), **SnSt: ÓT** (62-63)
Snorri Sturluson, Sága o Ynglinzích (Ynglinga saga), **Yngl** (4, 7, 13, 14, 22)

Rytířské ságy (*Riddarasögur*)

Sága o Didrikovi z Bernu (Sagan om Didrik af Bern),³⁷ **Did** (299)
Sága o Ectorovi (Ectors saga), **Ect** (6, 9)
Sága o Nikulásovi Kejklíři (Nikulás saga leikara), **NikLei** (10)
Sága o Sigurðovi Mlčenlivém (Sigurðar saga þogla), **Sigþogl** (1)
Sága o Þiðrekovi (Þiðreks saga), **Þið** (352)

Lživé ságy (*Lygisögur*)³⁸

Sága o Bárðovi, přízraku ze Snæfellu (Bárðar saga Snæfellsás), **Bárð** (18)
Sága o Gunnarovi, šílenci z Keldugnúpu (Gunnars saga Keldugnúpsfífls), **GunnK** (11)

Ostatní texty

Adam Brémský, Popis severních ostrovů (Descriptio insularum aquilonis), **AdBrem** (32)
Historie Norska (Historia Norwegie), **HistNor** (4.24, 11.7)
Diplomatarium Islandicum, **IsIDipl** (II 223, II 604)
Kniha o záboru země (Landnámabók),³⁹ **Ldn** (179, 145)
Počátek Římanů (Upphaf Rómverja), **Róm** (1.1)
Saxo Grammaticus, Činy Dánů (Gesta Danorum), **SaxGr** (VII.1.5)

³⁷ Tato sága je starošvédskou verzí níže uvedené *Ságy o Þiðrekovi*, místo slova *seið* je v ní *truldor*, nicméně kvůli tomu, že text je jasnou paralelou, je do tohoto výčtu zařazena i tato verze.

³⁸ Dalo by se říct, že obě ságy v této kategorii náležejí do kategorie Ságy o Islandanech, ale obsahují mnoho prvků charakteristických pro Lživé ságy.

³⁹ Tolley uvádí u tohoto pramene dvě možná značení, v textu jsem nechala kvůli přehlednosti pouze jedno z nich, které označuje písmenem S. Zde doplňuji další označení: S179 –H145; S145–H116. Tolley, *Shamanism*, vol. 2, s. 154.

Theodoricus, Historie starých norských králů (Historia de antiquitate regum Norvagensium),
Theo (11)

Snorri Sturluson (Edda): Gylfiho oblouzení (Gylfaginning),⁴⁰ **Gylf**

Příběh o Þorsteinu Bœjarmagnovi (Þorsteins þátr bœjarmagns),⁴¹ **ÞorsBm**

Poznámky k citacím

Z toho důvodu, že jsou strofy z eddických písní komplikované a poskytují velké pole pro interpretace, uvádím je vždy nejprve v českém překladu (odkud pochází – viz následující poznámku), poté v originále (podle Tolleyho) a na závěr přidávám svůj vlastní překlad, kterým se snažím o co nejpřímochařejší převedení textu, přičemž pojmy, jimiž se zabírám v této práci, ponechávám v jejich originálním znění.

Překlady některých citovaných textů jsem přebrala od jiných autorů:

Edda

Edda, přel. Ladislav Heger, uprav. H. Kadečková, Praha: Argo, 2004.

Sága o Ynglinzích

Sturluson, Snorri, *Edda a Sága o Ynglinzích*, přel. Helena Kadečková, Praha: Argo, 2003.

Sága o Eiríkovi Zrzavém, Sága o lidech z Lososího údolí

Staroislandské ságy, přel. Ladislav Heger, Praha: SNKLU, 1965.

V těchto textech pouze upravuji jména na původní staroseverskou podobu, abych je tak sjednotila se zbytkem práce.

Ostatní prameny cituji ve svých překladech ze staroseverštiny. Stejně tak jsem se rozhodla z důvodu plynulosti textu přeložit i citované pasáže z cizojazyčné sekundární literatury. Dále také do citací vkládám na místech, kde to považuji za nutné, slovo z originálu (které je v závorce za slovem, kterého se týká).

Číslice u zkratk všech primárních pramenů jsem pro lepší přehlednosti ponechala arabské. Vzhledem k tomu, že uvádím celý výčet pramenů, je zjevné, které prameny jsou poetické, a číslo u nich tedy označuje strofu, případně jde o prozaické dílo a číslem je určena kapitola (výjimečně u některých pramenů, zejména nestaroseverských, označení odpovídá povaze textu).

⁴⁰ Pracovala jsem s českým překladem: Sturluson, Snorri, *Edda a Sága o Ynglinzích*, přel. Helena Kadečková, Praha: Argo, 2003, s. 37-101.

⁴¹ Pracovala jsem s českým překladem: Příběh o Þorsteinu Bœjarmagnovi, přel. David Šimeček, in *Souvislosti* 20.4 (2009), s. 114-129.

2.2. VÝZNAM A ETYMOLOGIE

Ještě předtím, než přikročíme ke studiu primárních pramenů, dovolím si zastavit se u významu a etymologie slova *seiðr*. Ze slovníku Cleasbyho a Vigfússona⁴² zjistíme, že slovo *seiðr* má dva významy, jejichž souvislost je poněkud nejasná. Jedním z nich je označení druhu ryby, latinsky „*gadus virens*“, česky „treska tmavá“. Druhým, pro tuto práci zásadním významovým okruhem je „kouzlo, čáry, zařikání, zaklínání“.⁴³ Pokud je mi známo, žádný z badatelů se nepouštěl do hlubšího hledání spojitostí těchto dvou významů, přestože se podle některých primárních pramenů seiðem daly ryby přilákat (Ldn 145), případně odpudit (GrL 1). Nicméně blízká souvislost se zdá nepravděpodobná a jde spíše jen o homonyma, která nejsou etymologicky příbuzná.

Sloveso vyjadřující provádění seiðu je *seiða* či *síða*. Dále pak slovo seið najdeme i v mnohých složeninách označujících k seiðu potřebné pomůcky (*seiðstafr* – „seiðová hůl“, *seiðhjallr* – „seiðové pódium“, tedy speciální vyvýšená plocha, na níž byl seið prováděn) či osoby, které se seiðem měly co do činění (*seiðkona* – „seiðová žena“, tj. žena praktikující seið, *seiðmaðr* – „seiðový muž“, tj. muž praktikující seið). Toto jsou pouze příklady kompozit, v nichž se vyskytuje slovo *seiðr*. O těchto i dalších se ještě zmíním níže v textu. Nyní ale přejdu k etymologii. Sluší se začít u jedné z největších autorit v této oblasti, Jana de Vriese, už jen proto, že je u ostatních autorů, pokud se zabývají i etymologií seiðu, většinou citován – ať už s ním více či méně souhlasí či nesouhlasí.

De Vries uvádí, že slovo *seiðr* má tři významové okruhy. Jeden z nich se týká ryb, jako jsme viděli už ve slovníkovém výrazu. Další dva významové okruhy jsou zajímavější. Začnu tím stručnějším. Ten se pohybuje u významů svazek, opasek, pás. K tomu de Vries uvádí paralely z jiných jazyků. Třetí, nejobsáhlejší významový okruh, který má dokonce všechny rodové alternativy (*seið[r]* může být kromě maskulina i femininum či neutrum) a znamená „kouzlo“. Taktéž v tomto případě de Vries uvádí paralely z dalších jazyků, zde i z neindoevropské finštiny. Podle de Vriese souvisí význam „kouzlo“ a „svazek, pouto“, neboť tato spojitost zaznívá i v jiných slovech indoevropských jazycích, například latinské *fascinum* – „zlé kouzlo“ a *fascia* – „svazky“.⁴⁴

Asko Parpola se ve svém článku zabývá tím, jak spolu souvisí staroseverské slovo *seiðr* a finské *seita*. Uvádí, že druhé jmenované je výpůjčkou od Sámů. Dále poukazuje na to, že ačkoliv se v různých slovech sámských dialektů vyskytuje toto etymon, zůstává bez etymologické motivace, což se naopak nedá říct o staroseverském seiðu, neboť ten má praindoevropské kořeny, jak lze dokázat mnohými příbuznými slovy v jiných indoevropských jazycích, které spojuje

⁴² Cleasby and Guðbrandur Vigfússon, *Icelandic-English Dictionary*, s. 519-520.

⁴³ Můj překlad pojmu je pouze přibližný, neboť je obtížné nalézt pro uvedené anglické výrazy přesné české ekvivalenty. Anglické výrazy jsou uvedeny v úvodu práce.

⁴⁴ de Vries, *Altnordisches Etymologisches Wörterbuch*, s. 467-468.

význam *poutat*.⁴⁵ Další autor, Eldar Heide, se však domnívá, že „poutání není pro seið příliš charakteristické“.⁴⁶ Těžiště etymologického významu slova *seiðr* se proto snaží hledat kolem výrazů označujících nit, ohlávku, oko (smyčku), a těmito předměty se dá nejen poutat, ale také přitahovat, což podle Heideho dává mnohem větší smysl, neboť to pro seið naopak je charakteristické. Domnívám se však, že Heide hledá zbytečně rozpory tam, kde nemusí být, když říká, že poutání pro seið charakteristické vůbec není, ale přitahování (vláknem) pro seið charakteristické je. Já však význam těchto slov považuji za velmi blízký, či spíše doplňující se. Jak lze něco vláknem přitáhnout, pokud ještě předtím vlákno k přitahovanému objektu nějak nepřipevníme – tedy objekt *nepřipoutáme*? K Heideho specifickému pojetí seiðu, které je velmi zajímavé, se ještě vrátím níže.

Než svou pozornost konečně přeneseme ke konkrétním informacím o seiðu, zmíním ještě Tolleyho názor. Ten považuje etymologii slova *seiðr* za velmi nejasnou, pochybuje i o některých de Vriesových návrzích, souhlasí s ním však ve spojení se slovem *ælfside*n s významem „elfí kouzlo“, a uvádí i to, že sloveso *síða* („seiðovat“, „praktikovat seið“) náleží mezi silná slovesa, což svědčí o jeho archaickém germánském původu.⁴⁷

2.3. OBSAH PRAMENŮ

2.3.1. Vykonavatelé

2.3.1.1. Kým byli

První velké téma – bytosti zabývající se seiðem - bude poněkud zapeklitější, než by se mohlo zdát. Víme hned o několika typech jedinců praktikujících seið, a tyto typy do jisté míry souvisí s druhem primárního textu, v němž se vyskytují. V eddické poezii jsou jimi obvykle bytosti z řad bohů, zatímco v ságové literatuře se setkáme v této roli spíše s lidmi, přestože tito mívají poněkud speciální místo ve společnosti.

První, koho zmíním, je bohyně z rodu Vanů, Freyja, která učila seið i božský rod Ásů (Yngl 4):

Njǫrða a Freye ustanovil Óðinn obětními knězi, takže se u Ásů stali díy. Njǫrdova dcera se jmenuje Freyja. Byla obětní kněžka a první, kdo učil Ásy kouzlům (seið) užívaným Vany.

⁴⁵ A. Parpola, „Old Norse *Seið(r)*, Finnish *Seita* and Saami Shamanism“, in I. Hyvärinen, P. Kallio und J. Korhonen (Hrsg.), *Etymologie, Entlehnungen und Entwicklungen: Festschrift für Jorma Koivulehto zum 70. Geburtstag*, Helsinki: Societé Néophilologique, 2004, s. 235-237.

⁴⁶ E. Heide, „Spinning Seiðr“, in A. Andrén, K. Jennbert, C. Raudvere (eds), *Old Norse Religion in Long-Term Perspectives: Origins, Changes, and Interactions*, Lund: Nordic Academic Press, 2006, s. 164.

⁴⁷ C. Tolley, *Shamanism in Norse Myth and Magic*, vol. 1, Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 2009, s. 26.

Za znalce seiðu byl mezi Ásy považován Óðinn, o jiném z Ásů takovéto informace nemáme. Podle Schjødta se toto umění dá připsat i Lokimu, na což usuzuje hlavně z toho, že tento bůh mění svou podobu i pohlaví, a to podle něj koresponduje s charakteristikami seiðu.⁴⁸ Jinak přímé důkazy o tom, že by Loki znal a provozoval umění seiðu, nám chybí. Nicméně Loki vystupuje v pro nás důležité eddické písni *Lokiho pře*, kde se snaží (a nutno říct, že velmi úspěšně) nalézt na každém z Ásů nějakou vadu – například bohyni Freyji předhazuje její promiskuitu, zatímco Óðinovi, a to je v tuto chvíli podstatné, zase vyčítá, že prováděl seið (Ls 24):

Tys kouzla prováděl,
v kámen ryl runy,
jak vědmy jsi tloukl v tajemný nástroj,
jak kouzelník jsi
kráčel světem,
a to je úděl jen úchylných.

Enn thik síða kóðo
Sámseyio í
ok draptu á vétt sem vǫlor.
Vitka líki
fórtu verþiód yfir,
ok hugða ek þat args aðal.

Říká se, žes seiðoval
na Sámsey
a bil jsi na vétt jako vǫlvy.
Jako vitkr
procházel jsi lidstvem
a myslím si, že to bylo argr.⁴⁹

Toto však není jediným informačním zdrojem o Óðinových zvláštních dovednostech. Mnohem podrobněji a do větší šíře nás o nich zpravuje Snorri (Yngl 7), avšak nyní nám postačí jen to, že je Óðinn jednoznačně označen za vykonavatele seiðu.

Jak jsme viděli na zmínce z *Lokiho pře*, byla dána do souvislosti se seiðem i **vǫlva**, což je první z obecných označení vykonavatele, či spíše vykonavatelky seiðu. V oné strofě z *Lokiho pře* není zcela jednoznačně řečeno, že vǫlvy prováděly seið, nicméně o tom máme mnoho svědectví

⁴⁸ J. P. Schjødtt, *Initiation between Two Worlds: Structure and Symbolism in Pre-Christian Scandinavian Religion*, Odense: The University Press of Southern Denmark, 2008, s. 212.

⁴⁹ Výrazy *vétt*, *vitkr*, *argr* a *vǫlva* budou vysvětleny níže. Pokud nějaký staroseverský výraz (kromě vlastních jmen) není uveden kurzívou, znamená to, že úzce souvisí s tématem práce, a tudíž je vysvětlen, a to na místě, kde je napsán tučně. Kurzívou jsou tato slova psána pouze v případě, že se o nich hovoří jako o výrazu (např. „slovo *seiðr* znamená...“).

z jiných pramenů. Vqlvou, která je snad nejčastěji uváděným příkladem, je Þorbjörg ze *Ságy o Eiríkovi Zrzavém* (Eir 4). Až pozoruhodně často se však v literárních pramenech objevují vqlvy praktikující seið se jménem Heiðr (Frið 5; Hrólfr 3; Ldn 179; Qrv 3).⁵⁰ Jejich mytickou předchůdkyní je vqlva Heiðr vyskytující se v eddické *Vēdminē vēštē* (Vsp 22):

Heiðr ji zvali,
hostem kam přišla,
prorockou vědmu,
vládnoucí kouzly,
jež čarami mysl
kdekomu mávla,
vítána však vždy
byla všem nehodným.

Heiði hana héto
hvars til húsa kom,
vqlo vel spá
- vittu hon ganda.⁵¹
Seið hon kunni
seið hon leikin.⁵²
Æ var hon angan
illrar brúðar.

Heiðr ji nazývali
do kteréhokoliv domu přišla,
vqlvou dobrých věštev
???? ?????
Seið uměla
seið prováděla
Vždy byla milá
zlým ženám.

⁵⁰ Vqlvy jiných jmen či beze jména (Vatn 10; Laxd 76; OStór 5; Yngl 14; Þið 352).

⁵¹Tento řádek je velmi nejasný, shoda nepanuje ani o jednom ze dvou výrazů. V této práci bude uvedeno několik možných výkladů. Zatím uvedu jen překlad Ursuly Dronke (ten se podobá výkladu Tolleyho, o němž bude ještě řeč): „she conjured spirits who told her“, Dronke, *The Poetic Edda*, vol. 2, s. 13.

⁵² Jaký smysl měl dávat tento řádek, taktéž není jasné. Můj překlad se nejvíce blíží tomu, který nabídla U. Dronke „sorcery she practised, possessed“, Dronke, *The Poetic Edda*, vol.2, s.13. Tolley tento řádek překládá „she seiðed in a trance“, Tolley, *Shamanism*, vol. 2, s. 180.

Avšak když se zamyslíme nad názvem eddické básně, z níž pochází tato strofa, v originále *Vǫluspá*,⁵³ je zjevné, že pro nás bude zajímavá celá báseň, neboť vypravěčkou je právě vǫlva (*vǫlu* – „vǫlvina“, *spá* – „věštba“). Hned v první strofě se dovídáme, kdo že byl ten, jenž vǫlva požádal, aby hovořila o tom, co ví: byl to *Valfǫðr*, Otec mrtvých, tzn. Óðinn. Tato situace – Óðina požadujícího informace od vǫlvy, však není mezi eddickými písněmi ojedinělá. Popsána je také v *Baldrových snech*, a podobné schéma nalezneme i v *Písni o Hyndle*.⁵⁴ Avšak u *Písně o Hyndle* je třeba se pozastavit z jiného důvodu, neboť obsahuje pro nás nanejvýš zajímavou strofu, v níž Hyndla informuje o prapředcích různých čarodějných ras (Hyndl 33):

Všechny vědmy
z Víðólfa jsou,
všech věštců však
Vilmeiði je otcem
a černokněžníků
Černohlav;
obři pak všichni
z Ymiho vzešli.

Ero vǫlor allar
frá Víðólfi,
vitkar allir
frá Vilmeiði,
seiðberendr
frá Svarthǫfða,
iǫtnar allir
frá Ymi komnir.⁵⁵

Jsou vǫlvy všechny
z Víðólfiho,
vitkové všichni
z Vilmeiðiho,
seiðberendové
ze Svarthǫfða,

⁵³ Název známe od Snorriho, který části *Vědminy věštby* cituje (Gylf), a tam právě i uvádí, že tyto strofy pochází z „*Vǫluspá*“.

⁵⁴ K podobnostem těchto tří eddických básní viz J. Quinn, „Dialogue with a *Vǫlva*. *Vǫluspá*, *Baldrs Draumar* and *Hyndluljóð*“, in P. Acker and C. Larrington (eds), *The Poetic Edda. Essays on Old Norse Mythology*, New York: Routledge, 2002, s. 245-74.

⁵⁵ Kromě Ymiho jsou jména „původců“ v této strofě hapax legomenon. Víðólfr znamená „Lesní vlk“, Svarthǫfði „Černohlav“, Vilmeiði – velmi těžko přeložitelné jméno *vil-* znamená „chtít“, *meiði* „strom“, do angličtiny Tolley překládá jako „Will tree“. Tolley, *Shamanism*, vol. 1, s. 419-421.

jötnové všichni
Z Ymiho pochází.

Tím se postupně dostáváme k dalším typům bytostí, které měly co dočinění se seiðem, neboť ve výše citované strofě jsou kromě völv i **seiðberendové**. Souvislost seiðberendů se seiðem je zcela zjevná už podle pojmenování. Slovo *seið-berendr* by se dalo přeložit jako „seiðonoš“, „nositel seiðu“.⁵⁶ O souvislosti se seiðem by se dalo uvažovat i u dále jmenovaných **vitkú** (nom. *vitki*, jde o označení čaroděje - někoho moudrého),⁵⁷ nicméně tato souvislost je nejistá.

Dalším názvem osoby, v němž zaznívá přímo slovo seið je **seiðmaðr**, v plurálu **seiðmenn**⁵⁸ (GHr 28; Laxd 35; NikLei 10; Yngl 22; HHár 34; SnSt: ÓT 62-63; OdSn: ÓT 32; StSt 25; Theo 11⁵⁹). *Maðr* ve staroseverštině znamená „muž“, plurál *menn* může znamenat „muži“, ale stejně tak obecně „lidé“, bez specifikace pohlaví, naopak ryze ženská obdoba tohoto výrazu je **seiðkona** (pl. seiðkonur) (Hrólfr 3; Vqls 7; Qrv 3; Yngl 13; Frið 5). Posledním označením osoby, které obsahuje slovo *seiðr*, je **seiðskratti** (Ect 6; Gísl 11; HálfBa 8), přičemž slovo *skratti* znamená „čaroděj“ (*wizard*)⁶⁰ a první částí je specifikována technika, jíž se věnoval. Tím výčet možných jmen vykonavatelů seiðu nekončí, avšak nastává problém, která slova jsou specifická pouze pro vykonavatele seiðu, a zda je vůbec možné kompetence těchto různých typů „mágů“ s přesností ohraničit, případně jestli tato možnost existovala alespoň v době jejich fungování. Každý z výrazů mohl poukazovat důrazněji na některý z aspektů dovedností dané osoby, ale nikde není řečeno, že by jeden člověk nemohl být titulován více jmény, v kterých by zaznívalo celé spektrum jeho kompetencí. Ba právě naopak, a příkladem toho je Þorbjörg, označována v *Sáze o Eiríku Zrzavém* (Eir 4) jako völv a zároveň i *spákona* („žena věštec“) a *vísendakona* („moudrá žena“). Zarážející je také to, že v již zmiňované *Písni o Hyndle* máme u sebe hned několik druhů bytostí, z nichž každý má svého vlastního „praotce“. Takto vedle sebe vidíme völv, které jsou specifické vykonáváním seiðu, stejně jako je tomu i u seiðberendů, každý z nich však podle *Písně o Hyndle* má vlastního původce. Nastává otázka, jak se k tomuto faktu postavit. Buď je to zcela záměnné a v této strofě se hovoří o jediném druhu bytostí, tedy i o jediném jejich původci, ale obojímu je dáváno více jmen. Na druhé straně stojí možnost, že jde o rozdílná pokolení, která ovšem sdílí

⁵⁶ Ačkoliv je nutné podotknout, že tento výklad není jediný, jiný význam slovu *berendi* v tomto kompozitu přikládal již Dag Strömbäck, což vím pouze od jiných autorů, neboť mi je jeho kniha z jazykových důvodů nedostupná (*Sejd: textstudier i nordisk religionshistoria*, Stockholm: Gebers, 1935) Ten se domníval, že *berendi* znamená ženské pohlaví. Myslím, že však Tolleyho rozbor je dost přesvědčivý, neboť uvádí i další slova, v nichž je *berendi* použito ve významu „nositel“ (Tolley, *Shamanism*, vol. 1, s. 420). Price stejně tak nesouhlasí se Strömbäckem, takže se jeho překlad podobá Tolleyho: „seiðr-carrier“, Price, *The Viking Way*, s. 216. V této práci budu nadále pracovat s významem slova *seiðberendr* podle Tolleyho a Pricova výkladu.

⁵⁷ Cleasby and Guðbrandur Vigfússon, *Icelandic-English Dictionary*, s. 713.

⁵⁸ Staroseverská slova používaná v tomto textu skloňují pokud možno jako v češtině, přičemž nominativ nechávám v jeho základním staroseverském tvaru a ostatní pády (včetně plurálních) tvořím po odtržení nominativní koncovky. Jedinou výjimkou je právě slovo *seiðmaðr*, u něhož ostatní pády (kromě nominativu singuláru) tvořím z plurálního tvaru tohoto slova, tedy *seiðmenn*, odtržením koncového *-n* a přidáním českých koncovek.

⁵⁹ Jak jsem již uvedla, v tomto latinském textu je slovo *seithmen*.

⁶⁰ Cleasby and Guðbrandur Vigfússon, *Icelandic-English Dictionary*, s. 556.

některé druhy schopností. Případně (a to je podle mě nejpravděpodobnější) mezi těmito možnostmi není nutné rozhodovat, neboť to tak nemuseli dělat ani Staroseveřané.

Vzhledem k tomu, že není možné určit s jistotou, která z ostatních označení staroseverských čarodějů, věštců⁶¹ apod. se vázaly a případně do jaké míry k seiðu, nebudu zde uvádět jejich kompletní výčet. Všechny je vyjmenovává Price.⁶²

Kromě seiðových specialistů z řad lidí či bohů v některých textech narazíme i na seiðující bytosti jiného druhu. Lze se v této roli setkat s **dvergem**⁶³ (GHr 28) a **trolly**⁶⁴ (HálfBr 4) případně jsou seiðkony označovány i jako **trollkony** („trollí ženy“) (Frið 6). V jedné ze ság (Ect 6) vystupuje Kaldanus, který kromě toho, že je současně trollem i *berserkem*,⁶⁵ má od kolen dolů koňské nohy. Vzhledem k charakteru posledně jmenovaného textu, nemůžeme informaci z něj považovat za stejně hodnotnou jako například údaje z eddických písní, nicméně přinejmenším vypovídá o tom, že s touto postavou znalou seiðu byla asociována jinakost, vydělenost z normální lidské společnosti.

Poněkud bizarně působící koňské nohy nás však pomalu přenáší k následující kapitole věnované oděvu a jiným vzhledovým specifikům nositelů seiðu.

Seið tedy prováděly božské i (více či méně) lidské bytosti. Z bohů jsou nejvýraznějšími v tomto směru Óðinn a Freyja. Je známo dokonce hned několik výrazů označující ty, co praktikovali seið, ale není jasné, zda byly jednotlivé výrazy synonymy, případně do jaké míry se jejich význam překrýval. Mezi vykonavateli seiðu nalezneme i bytosti jiného druhu, jako jsou například trollové, což svědčí o tendenci považovat ty, co konali seið za neobvyklé, až jinovětšské bytosti.

2.3.1.2. Oděv a vzhled

Podrobný, avšak ojedinělý popis vlnovina oděvu se objevuje v *Sáze o Eiríku Zrzavém* (Eir 4):⁶⁶

⁶¹ V této práci používám pojem věštění (a dle toho i slova příbuzná) jen v obecném smyslu - zjišťování informací o budoucnosti. Vzhledem k nedostatečnosti pramenů, které o seiðu máme, by nemělo smysl se pokoušet o podrobnější rozlišování různých způsobů této činnosti.

⁶² N. S. Price, *The Viking Way: Religion and War in Late Iron Age Scandinavia*. Uppsala: Department of Archaeology and Ancient History, 2002, s. 126-127.

⁶³ Dvergové jsou něco jako skřítci či trpaslíci. Kromě toho, že jsou podzemními bytostmi, bývají spojováni s pustými skalisky, podobně jako obři (viz poznámku níže), a tudíž i se smrtí. Tolley, *Shamanism*, vol. 1, s. 231.

⁶⁴ Pokud v této práci zazní slovo **obři**, mám tím na mysli skupinu různě nazývaných bytostí, které jdou od sebe jen těžko oddělit a stanovit nějaké jejich definice. Tolley používá zastřešující výraz „giants“, který v sobě zahrnuje různé staroseverské výrazy pro tyto bytosti. V této práci bude z těchto pojmů používán **jötun**, troll a **purs**. Pokusím se jen stručně shrnout několik informací o nich. Mají velmi úzký vztah ke stvoření světa, dokonce jsou předky bohů. Mohou operovat s magickými i mocnými přírodními silami a jsou obdařeni moudrostí. Jejich moc se odráží i v jejich velikosti (proto „obři“). Dalo by se říct, že představují antitezi k lidskému i božskému světu, nicméně dochází k jejich interakcím s bohy, někdy i milostným zápletkám. Často se jeví jako nerudní a hloupí, není výjimkou ani jejich nevábný vzhled. Tolley, *Shamanism*, vol. 1, s. 232-233. Tolley uvádí, že obzvláště pro trolly byl charakteristický vztah k magii a tento výraz se mohl nezdědka vztahovat nejen k obrům, ale i lidem. Tolley, *Shamanism*, vol. 1, s. 239.

⁶⁵ Zjednodušeně řečeno jde o speciální typ bojovníka, který se vyznačoval neobyčejností zuřivosti.

⁶⁶ Tolley překvapivě považuje vlnu Þorbjörg za parodii na postavu biskupa a spojuje jednotlivé části jejího oděvu a vybavení s biskupskými. Tolley, *Shamanism*, vol. 1, s. 491 a 529.

[...] přes sebe měla modrý plášť, posázený odshora až dolů vzácnými kameny. Kolem krku měla skleněné perly a na hlavě černou kápi z beránka, vyloženou zevnitř bílou kočičí kožešinou. V ruce držela dlouhou hůl (*stafi*) s knoflíkem. Hůl byla vyložena mosazí a nahoře kolem knoflíku kameny. Kolem beder měla pás s velkou mošnou a v ní věci, které potřebovala ke svým kouzlům, aby se dověděla, co přinese budoucnost. Na nohou měla střevice z hrubé teletiny s dlouhými řemínky, opatřenými na koncích velkými cínovými knoflíky. Na ruce měla rukavice z kočičí kožešiny, s bílými chlupy dovnitř.

Už o něco méně podrobný popis najdeme v *Sáze o lidech z Lososího údolí* (Laxd 76). V ní jsme nejdříve zpraveni o vzhledu ženy, která se zjevila dívce jménem Herdís ve snu. Tato žena je zjevně vqlva, jejíž hrob je díky zmíněnému snu objeven pod zemí v kostele, takže pro nás má v tuto chvíli vypovídací hodnotu jak popis této ženy zjevivší se ve snu, tak informace o tom, co kromě tělních pozůstatků bylo nalezeno v hrobě. Nicméně popis ženy ze snu není příliš obsírný: „Měla na sobě vlněný plášť a kolem hlavy šátek. Celý její zevnějšek působil skličujícím dojmem.“ O hrobě se dovídáme to, že kromě tmavých a nehezky vypadajících kostí a hole, o níž bude ještě řeč, byla nalezena brož, což je všeobecně rozšířená část oděvu, a tedy s největší pravděpodobností nebyla v tomto nálezu na rozdíl od hole nijak signifikantní.

Jak je patrné z toho, co bylo uvedeno, je nemožné usuzovat, zda byl pro vykonavatele seiðu typický nějaký oděv. Uvedený podrobný popis ze *Ságy o Eiríku Zrzavém* nemůžeme kvůli jeho ojedinělosti považovat za nijak směrodatný. Za jediný výraznější prvek můžeme považovat hůl, k níž se v této práci ještě několikrát vrátím.

2.3.1.3. Podivínští samotáři nebo staroseverská subkultura?

Jak je vidět, informace o bytostech, které měly co do činění se seiðem nejsou nijak jednotné a tak neumožňují stanovit nějakou definici platnou pro všechny. Tak je tomu i s jejich „socializací“. Jediné, co lze v tomto ohledu prohlásit a má to širší platnost, je, že nikdy nebyli řadovými členy staroseverské společnosti, ať už s větší či menší odchylkou. S výjimkou těch, o nichž z textů nemůžeme vyčíst, jak žili a jaké bylo jejich místo ve společnosti, můžeme vyčlenit několik hlavních tendencí ve společenském životě osob praktikujících seið. První možností jsou potulné vqlvy, které navštěvovaly místa, kam byly pozvány, aby provedly seiðový rituál. Různí se však údaje o tom, jestli chodily o samotě či v doprovodu. Vqlva Þorbjörg (Eir 4) cestuje sama, a tak si musí pomocníky hledat přímo na místě, ačkoliv jak je řečeno na počátku kapitoly, byly její sestry také vqlvami, ale již všechny zemřely, takže je možné, že před jejich smrtí byly společnicemi Þorbjörg právě ony. O žádných lidech, kteří by přišli společně s vqlvou Heið, jež byla pozvána ke králi Fróðimu (Hrólfr 3), se také nedovídáme, ale není vyloučeno, že s ní nějaký doprovod přišel. O jiné Heið, známé z eddické písně *Vědmina věštba* (Vsp 22), také víme, že navštěvovala různé příbytky, takže sice patří do této skupiny potulných vqlv, nicméně je opět možné, že cestovala úplně o samotě. Stejná potíž je se sámskou ženou (Vatn 10), u níž narážíme na opět se opakující typ situace – žena, která na vyvýšené ploše sděluje lidem jejich budoucí osudy, podobně jako je

tomu i ve výše zmiňovaných příbězích (Eir 4; Hrólfr 3), o jejím doprovodu však také nepadne ani slovo. Důvodem, proč stále píší o možnosti doprovodu, je informace ze *Ságy o Šípovém Oddvovi*, kde vqlvu doprovází skupinka třiceti lidí, z toho je polovina chlapců a polovina děvčat (Qrv 3). Ve skupince se vqlvy pohybují i jinde (OStór 5) a lidé si je k sobě zvou, aby jim řekli o jejich budoucích osudech a úrodě. Zvláštní však na tomto příběhu je skutečnost, že měla přijít jejich celá skupinka k sedláku Virfilovi, ale dále už se hovoří jen o jedné vqlvě, které se lidé vyptávali na své dotazy.

Dalším velkou skupinou jsou vykonavatelé seiðu žijící mimo společnost. V *Sáze o Sturlaugovi Příčinnivém* (StSt 25) Framarr naráží na podzemní dům se třemi seiðmeny, které chce nejdříve udat, ale nakonec se rozhodne raději využít jejich služeb. O domu, v němž skupina seiðmenů provádí seið, se doslýcháme také odjinud (GHr 28), v tomto případě je jejich činnost překažena příchozími, a zejména dvergem Mǫndulem, který seiðem zaútočí proti samotným seiðmenům. O tom, že se některé typy seiðmenů měly tendenci sdružovat, svědčí i příběh o Eyvindovi (SnSt: ÓT 62-63). Eyvinda společně s dalšími seiðmeny nechal král Olaf Tryggvason shromáždit v jedné místnosti a posléze je tam upálit, což se mu povedlo s výjimkou Eyvinda, jemuž se podařilo uniknout. Tato část příběhu sice nehovoří přímo o tom, že by se seiðmeni sdružovali nějak dobrovolně, ale tento fakt lze vysledovat z událostí, které následovaly, neboť Eyvindovi se podařilo najít si nové souputníky, kteří znali seið. Byla jich údajně plná loď. Eyvindr se navíc vyznačoval tím, že byl královským potomkem, pravnukem Haralda Krásnovlasého, který měl syna Rǫgnvalda,⁶⁷ kterého stihnul osud, jemuž se později jeho vnuk šikovně vyhnul – byl upálen společně s dalšími osmdesáti seiðmeny, avšak zda tito byli nějak sdruženi o své vůli či jen k příležitosti upálení, není zřejmé (HHár 34). O domu, v němž společně žily osoby schopné provádět seið, nás informuje také *Sága o lídech z Lososího údolí* (Laxd 35). Tento dům, na rozdíl od výše jmenovaných, které se svým umístěním lišily od domů ostatních lidí (v lese, v podzemí), byl jako každá jiná usedlost, nicméně díky svým obyvatelům s neobyčejnými schopnostmi byl trnem v oku okolních sousedů, kteří se pokoušeli Kotkelovi a jeho rodině znemožnit žít jako obyčejným členům společnosti. Pro nás je důležité také to, že šlo opět, podobně jako v případě Rǫgnvalda a Eyvinda, o příbuzné, kromě Kotkela a jeho ženy Grímy i syny Hallbjørna a Stígandiho, kteří se svorně věnovali provozování seiðu. Určitý rodinný předpoklad ke sklonu k magii máme doložen v *Sáze o Eiríku Zrzavém* (Eir 4), kde vqlva Þorbjörg měla původně několik sester, které byly všechny *spákonami*, v jiném příběhu (*GrL 1*) se objevují dvě trollkony, sestry Feima a Kleima, od nichž se hrdina Grím dozví, že jejich otec používá seið. Feima a Kleima nejsou však jedinou výjimkou, která by vystupovala takto ve dvojici. Dvě seiðkony, Heiðr a Hamgláma, taktéž spolupracují při své činnosti (Frið 6). O něco častější jsou však záznamy o tom, že se seiðmeni pohybovali v párech – muž a žena. V některých případech známe i jejich jména – Krók a Krekja (Bárð 18), jinde Elvidus a Glebula (Ect 9), avšak nejsou to jen lidé, věnující

⁶⁷ Ačkoliv se musel magickému umění učit (HistNor 11.7; HHár 34), měl k němu možná jisté rodinné predispozice, nebo tak alespoň mohl být vnímán, neboť jeho matka Snæfríð byla sámského původu, a Sámové byli u Staroseveřanů s magií dost často asociováni, a je nutné podotknout, že Snæfríð pověsti čarodějnice dostála, neboť její vztah s králem Haraldem, jenž se od ní nemohl odpoutat ani několik let po její smrti, byl provázen zvláštními okolnostmi (HHár 25).

se seiðu, kteří mají touhu sdílet svůj úděl. V jeskyni spolu sídlí seiðující trollové Sleggja a Járnefr (HálfBr 4), a v podobném obydlí přebývají také jotnové Skrími a Mána (SǫrlaSt 4). V literatuře se však dá narazit i na jedince, kteří se pohybují samostatně, bez doprovodu společníků se stejnými schopnostmi. Tak činí například již zmiňovaný podivný troll-*berserk* (Ect 6). Výše jsme se setkali se seiðmeny, kteří byli královští příbuzní, a existovala určitá snaha se jich zbavit. Poněkud jinak na tom byla Skuld, která byla sestrou krále, ale svými seiðovými kouzly společně s jiným králem bojovala právě proti svému bratrovi (Hrólf 48, 51). Magickou podporu v bitvě získal také Ostaciin královský manžel (Pið 352; Did 299). Využití seiðových služeb u krále je možné i jiným způsobem, a to když jsou seiðmeni za tímto účelem vydržováni u dvora (Yngl 22).

Dvě drobné zmínky nás také informují o tom, že se ti, co prováděli seið, spolčovali s různými jinovsvětskými bytostmi. Skuld se prý spolčila s „álfy a normami a jinými odpornými zloduchy“ (Hrólf 48). V církevním zákonu zase můžeme číst, že nějaký muž či žena může „seiðovat nebo svolávat trolly“ (IslDipl II 223). Z těchto zmínek, a také z několika dalších, v nichž jsme viděli, že původ samotných vykonavatelů seiðu není vždy lidský, lze usoudit, že seiðr byl spojován s jinakostí.

Nezdá se, že by způsob života nositelů seiðu byl nějak typicky dán tím, že provozovali toto umění. Nicméně je patrné, že se pohybovali převážně mimo společnost, někteří sídlili spíše na jednom místě, jiní se pohybovali mezi usedlostmi. Obecně měli tendenci být o samotě či v páru nebo ve skupině podobných individuí. Hned v následující kapitole se dostaneme k některým z možných příčin toho, proč měli ve společnosti takové zvláštní místo.

2.3.1.4. Jak byl seiðr (a jeho vykonavatelé) vnímán

Jak jsme viděli, osoby, které se věnovaly seiðu, vyčnívaly ze staroseverské společnosti. Postoje k nim byly poměrně komplikované. Jedna ze zajímavých informací, na kterou narážíme, se týká pohlaví těchto osob. Snorri totiž záhy za informací, že se seiðu věnoval samotný Óðinn, dodává, že se muži hanbili tuto techniku provádět, proto to zůstalo na ženách (Yngl 7). Nicméně z ostatních pramenů víme, že realita byla jiná a seiðu se věnovali i muži. Důvod, proč by tak činit neměli, Snorri taktéž uvádí – součástí provozování seiðu totiž byly techniky považované za **ergi**. Loki (Ls 24) zase Óðina obviňuje, podobně jako předtím Óðinn Lokiho (Ls 23), že jeho chování bylo **argr** (tj. adjektivum, maskulinum, od subst. *ergi*). Po nahlédnutí do slovníku zjistíme, že překladem slova *ergi* je „oplzlost“ (*lewdness*), „chtíč“ (*lust*).⁶⁸ A *argr* znamená „oslabený/zbabělý“ (*emasculate*), „zženštilý“ (*effeminate*).⁶⁹ Dávalo by to dobrý smysl, totiž že Lokimu se zdálo, že pokud Óðinn dělá „ženský“ seið, je zkrátka zženštilý. Jak je však zjevné z významu slova *ergi*, existuje v tomto okruhu slov i sexuální konotace. Snorri uvádí, že seiðr je považován za *ergi* obecně, nicméně pokud jej provádí žena, není to taková tragédie, jako když se do něj pustí muž. To Tolley vysvětluje tak, že slovo *ergi* má význam penetrace (v pasivním slova smyslu) a zatímco

⁶⁸ Cleasby and Guðbrandur Vigfússon, *Icelandic-English Dictionary*, s. 133.

⁶⁹ Tamtéž, s. 24.

maskulinní adjektivum argr implikuje pasivní roli při homosexuálním análním sexu, totéž slovo jako femininum (tedy *ǫrg*) značí náruživá, nymfomanická.⁷⁰ Otázkou je, jak s těmito informacemi naložit. Jak mohl být seiðr spojen se sexualitou? Margaret Clunnies Ross k tomu podává svérázné vysvětlení, přičemž vychází z autorů, kteří seiðr spojovali a srovnávali se šamanismem. Šaman má roli prostředníka mezi světem lidí a světem duchů, a kdybychom tuto funkci paralelně přiřkli i těm, co prováděli seiðr, je, podle Clunnies Ross, pochopitelné, proč byla tato technika ve staroseverském světě (tzn. ve společnosti, kde je mužskost spojena se sexuální penetrací a ženskost s receptivitou) považována za typicky ženskou. „Protože šaman i čarodějník jsou považováni za posedlé, a tedy penetrované duchy, tudíž je jejich role podobná roli ženy v sexuálním styku.“⁷¹ Možností vysvětlení tohoto problému je však více, a bude jim věnován prostor v druhé části práce.

Ačkoliv byl seiðr v nějakém smyslu nevhodný, víme, že nebyl zcela jednoznačně a vždy odmítán. Naopak – vǫlvám, které byly zvány na usedlosti, byla prokazována velká úcta, na jejich počest byly konány bohaté hostiny. Nicméně i v těchto případech se mohl najít uvědomělý jedinec, který neskrýval svůj odpor k příchozí ženě a dle své nátury se rozhodl buď odejít z usedlosti (Eir 4) případně se schovat v domě, ale ani to nemusela být záruka toho, že ujde vǫlvině pozornosti (Ǫrv 3). Taktéž se jí však mohla všetečnost vymstít, neboť v posledním zmiňovaném případě vedla až k jejímu fyzickému napadení.⁷² Z jiných zmínek a příběhů však prosvítá, že existoval ještě radikálnější postoj zcela zavrhuující seiðr, mnohdy vedoucí až ke snaze zbavit života ty, co tuto techniku provozovali, vzpomeňme si na výše zmíněné domy spálené i se seiðrmeny uvnitř.

Dá se říct, že seiðr byl vnímán velmi ambivalentně, někdy přímo s odporem, neboť v jeho průběhu docházelo k něčemu, co bylo považováno za přinejmenším nevhodné. Tento postoj k seiðru se samozřejmě vztahoval i na jeho nositele.

2.3.1.5. Shmutí o vykonavatelích

Z výše uvedené charakteristiky literatury vyplývá, že mezi tím, co by dnešní doba nazvala realitou a co mýtem či fantazií, je zcela jiná hranice, než jakou by pravděpodobně viděl průměrný Staroseveřan. Z toho důvodu je také těžké odlišit, které z informací lze považovat za odraz toho, co se v dnešní době nazývá realitou, a co pochází z mýtů. Ještě dnes se na severu Ruska můžeme setkat s babičkou, která je schopná vzpomínat na to, jak se v mládí setkala v lese s *lešijem* (řekněme lesním duchem) – tento příklad zde uvádím proto, že pěkně ilustruje myšlení, v němž hranice mezi mýtem a realitou není nijak zřejmá. Proto by myslím nebylo úplně možné

⁷⁰ Tolley, *Shamanism*, vol. 1, s. 155-156. Význam slova *ergi* tedy shrnuje jako „opening oneself up for sexual penetration by an inappropriate person“, ale toto slovo mohlo být používáno i v širším významu jako „lack of virility“. Tolley, *Shamanism*, vol. 1, s. 158.

⁷¹ M. C. Ross, *Prolonged Echoes: Old Norse Myths in Medieval Northern Society, vol. 1: The myths*, Odense: Odense University Press, 1994, s. 209.

⁷² O tomto bude ještě pojednáno v druhé části práce.

ani správné tyto dvě roviny zpětně oddělovat a pokoušet se rozhodovat, co z toho bylo skutečné a co pouze „vymyšlené“ a jestli se nějaké vqlvy skutečně toulaly staroseverským krajem.

V informacích o vykonavatelích seiðu lze spatřit určité opakující se charakteristiky. Dvě slova, která se mi zdají výstižná, jsou *jinakost* a *ambivalence*. V *Písni o Hyndle* jsme viděli, že vqlvy i seiðberendové mají svůj vlastní původ, a jsou jaksi postaveni na roveň s jǫtny, bytostmi z jiného světa par excellence. Jakoby všichni tito tvorové vůbec neměli lidský původ. Toto tvrzení podporují i informace o trollech či dvergovi, kteří konali seið, případně, jako Skuld, se alespoň s těmito bytostmi spolčovali. Mezi tím vším vévodí Óðinn, prototyp jinakosti. Tento bůh je polovičním þurem, a také vládcem padlých. Není tedy překvapivé, že může hrát roli mediátora, převaděče mezi světy, k čemuž mu pomáhá jeho osminohý hřebec Sleipnir. Óðinn umí s jinými světy komunikovat a využívat jich. Tím se radikálně odlišuje od Þóra, který je prototypem nepřítelů þursů, které s oblibou zabíjí. Staroseverský hromovládce je přímý a čitelný, rozhodný bránit svůj svět proti vpádům okolí. Naproti tomu Óðinn je v podstatě cizincem i ve vlastní zemi, cestuje z místa na místo, budí obavy, vládne nevyzpytatelnou mocí, která může pomáhat, ale i ubližovat, a proto je třeba si jej předcházet. Tyto obrazy asi ne náhodou připomínají potulné vqlvy, jejichž údělem bylo cestovat a nechávat se zvat na usedlosti a přijímat za své umění nejen peníze a dárky, ale i úctu a respekt spojené s obavami z moci, již tato osoba vládne. Údělem těchto postav však také bylo nemít nikde domov, být stále na pomezí světů.

2.3.2. Co je třeba k seiðu a co se dělo v průběhu

2.3.2.1. Nehmotná část

Tento úsek práce je komplikovaný, neboť mnohé pojmy, které v něm zazní, jsou dost nejasné a nepanuje shoda ohledně jejich významu, proto by bylo těžké vystačit si pouze s prameny, které se týkají seiðu, ačkoliv je nepochybné, že se seiðem všechny nějak souvisely. Proto nyní na chvíli opustíme vody primárních pramenů a podíváme se také na to, jaké interpretace nabízí jednotliví autoři.

Povětšinou se bude jednat o „nehmotnou“ část seiðu, případně o předměty k vytváření této nehmotné složky seiðového rituálu. Z důvodu přehlednosti bude tato kapitola rozčleněna do pododdílů a ty na sebe budou někdy dost úzce navazovat.

2.3.2.1.1. Galdr a varðlokkur

Když vqlva Þorbjörg přišla na místo, kde měla provádět seið, sháněla se po někom, kdo by byl schopen provést **varðlokkur**, což bylo nezbytné k uskutečnění seiðového rituálu a kvalita byla s výsledkem seiðu propojená. Žena jménem Guðríðr varðlokkur (k tomu, co mohlo toto slovo znamenat, se vrátím níže) uměla, součástí (či spíše středobodem) čehož bylo přednášení veršů, či zpívání písní. Okolním pozorovatelům tyto zpěvy přišly nádherné (Eir 4). O krásném zpěvu ozývajícím se při seiðu víme také ze *Ságy o lidech z Lososího údolí* (Laxd 37), kde je tento zpěv označen jako *seiðlætin*. Bez hodnocení krásy zpěvu či jejího opaku, víme, že vqlva ze *Ságy o*

Šípovém Oddu (Qrv 3) měla s sebou skupinu dokonce třiceti zpěváků (*raddlið*).⁷³ Odlišný estetický zážitek měli ti, co se přiblížili k domu, v němž seiðmeni prováděli seið, neboť podle nich se odtud ozýval nehezký zvuk (*ill læti*) (GHR 28). Od Adama Brémského (AdBrem 32) sice slovo seið nezmiňuje, ale Tolley jeho text poměrně přesvědčivě spojuje s částí *Knihy o záboru země* (Ldn 145), neboť v obou textech se jedná o přilákání ryb, ve staroseverském textu doslovně seiðem, u Adama Brémského je to s pomocí magického umění (*magicis artibus*), a na rozdíl od *Knihy o záboru země* se dovídáme, že daná technika byla prováděná pomocí mocného šepotu slov (*murmure verborum grandia*). Zůstává však otázkou, zda lze tento šepot spojovat s výše zmíněnými zpěvy.

Dalším pojmem, který můžeme řadit do skupiny zpěvů je **galdr**. Bývá v textech uváděn i jako samostatná technika bez zmínky o seiðu, někdy jsou ale zmiňovány společně, někdy bez toho, abychom tušili, jaký mezi nimi byl vztah, ale v některých případech je galdr dáván do přímé souvislosti se seiðem. Kaldanus ze *Ságy o Ectorovi* je nazýván seiðskrattim a *galdramaðrem* („galdrový muž“, tedy muž znalý galdru) (Ect 6). Toho jsme svědky i jinde (Frið 6), kde dvě seiðkony způsobují bouři a používají při tom nejhoršího seiðu a galdru. Seið a galdr používala zřejmě i Skuld, ale opět se nedovídáme o tom, jaký vztah mezi nimi byl (Hrólf 48). Trestat hodlá Olaf Tryggvasson ty, kteří mají co dočinění s galdrem nebo jsou seiðmeny (SnSt: ÓT 62), čili opět vidíme to, že seiðr a galdr jsou asociovány společně, ale je vhodné zdůraznit obojí. Místy se ještě objeví galdr v textech, kde je i seiðr, ale již žádné zásadní poznatky ve vztahu vůči seiðu nám nepřinesou,⁷⁴ kromě jediné, zato však nejcennější informace k tomuto tématu, a ta pochází z *Laxdoela ságy* (Laxd 35): „Potom dal Kotkell připravit k provedení kouzel velké lešení (seiðhjall), na které si všichni stoupli a pronášeli mocná zařikání. Byly to kouzelné zpěvy (galdrar).“

Takže lze říci, že galdr byl s největší pravděpodobností i jakousi prerekvizitou nebo možná i jedním z ústředních bodů při vykonání seiðu.⁷⁵ Galdr by se snad dal spojit i s varðlokkur, jež také hrálo roli zpěvu nutného k vykonání seiðu, jak bylo řečeno výše.

Podle událostí popsaných v *Sáze o Eiríku Zrzavém* (Eir 4), realizací varðlokkur bylo *kvæði*, tedy „nějaká forma veršů, pravděpodobně píseň“.⁷⁶ Tolley předkládá dva možné výklady výrazu *varðlokkur*, založené na významech dvou slov, z nichž se tento výraz skládá. První část kompozita je jasná *varð* - z *vqrðr*, což znamená „strážce, hlídka, ochránce“ a podle Tolleyho označuje „ochranného ducha“ (*guardian spirit*). Druhá část kompozita nabízí dva významy „upoutání“ či „lákadla“. Z toho vycházejí dva možné významy celého výrazu *varðlokkur*: „upoutání ochranného ducha“ nebo „lákadlo ochranného ducha“. Jak však vyvozuje Tolley, obojí ve výsledku dává stejný smysl, neboť jde při vykonávání varðlokkur o svolání duchů.⁷⁷ Koresponduje to s tím, že v příběhu dále Þorbjörg chválí Guðríð za to, jak varðlokkur provedla,

⁷³ V *Příběhu o Ormovi, synu Stórálfově* (OSTór 5) měla přijít celá skupina vqlv, ale jen jedna z nich odpovídala na otázky, takže je možné že ostatní hrály roli „zpěvaček“.

⁷⁴ Např. jsou v zákoníku vyjmenovány společně s dalšími technikami (IslDipl II 604).

⁷⁵ Podrobněji se na téma možné souvislosti mezi galdrem a seiðem budu soustředit v druhé části práce.

⁷⁶ C. Tolley, „*Vqrðrand Gandr*. Helping Spirits in Norse Magic“, *Arkiv för Nordisk Filologi*, 110 (1995), s. 60.

⁷⁷ Tamtéž, s. 61.

nebot: „[...] přišlo, okouzleno jejím zpěvem, mnoho duchů, kteří již od ní odpadli a nechtěli ji poslouchat.“ A to také způsobilo, že seiðkona nazřela to, co bylo skryto (Eir 4).

Během seiðu tedy mohly být používány zpěvy nazvané varðlokkur, které nejspíše sloužily k přilákání duchů, s nimiž se následně v rituálu nějak pracovalo. Se seiðem byl propojen také galdr, o kterém však víme z jiných textů, že měl mnoho různých účinků. Proto lze uvažovat i o možnosti, že varðlokkur je pouze jedna specifická forma galdru.

2.3.2.1.2. Gandr

Dalším pojmem, o němž panují neshody, je **gandr**. Ve spojitosti se seiðem ho v textech nalézáme dvakrát. Jednou je to ve strofě z *Vědmíny věštby*, kde se hovoří o vólvě Heið (Vsp 22). Druhý případ, kde je seiðr a gandr spojen ještě explicitněji, pochází ze *Ságy o Þiðrekovi* (Þið 352), kde Ostacia „pohnula svým gandem“, a tím má být myšleno to, že začala provádět seið. Slovo *gandr* se však samozřejmě vyskytuje ještě v mnoha jiných textech. Jejich výčet a studii k nim vytvořil Eldar Heide.⁷⁸

Tolley ve svém starším článku věnovaném gandu a varðlokkur dává tyto dva pojmy do spojitosti a srovnává je se sámským prostředím. *Gand* podle něj odpovídá *vǫrdr* obsaženému ve slově *varðlokkur*,⁷⁹ jde o ochranného ducha (nejčastěji asociovaného s vlkem), který byl vysílán a přivoláván během seiðu a mohl svému „majiteli“ poskytovat informace, a v jeho silách bylo také zraňovat lidi. Gandové byli přivoláváni s pomocí hole, která patřila do výbavy vólvy. Tyto hole mohly být podle Tolleyho označovány **gǫndull**, což je slovo odvozené od *gand*.⁸⁰ Slovo *gǫndull*, však bývá někdy použito i ve významu „penis“ a Tolley poznamenává, že ze spojení těchto významů vyplývá, že ona hůl - gǫndull měla sexuální aspekt, a tedy svolávání gandů s pomocí této hole mohlo být spojeno s nepřijatelnými sexuálními praktikami (považovanými za ergi).⁸¹

Eldar Heide upozorňuje, že slova *gandr* a *gǫndull* v moderní islandštině jsou v některých významech asociovány s předemím. Gandr je podle něj myšlenkový vyslanec v určitém tvaru (*mind-in-shape emissary*), který byl produkován během seiðu. Z toho vyvozuje, že tento myšlenkový vyslanec mohl být považován za něco upředemího (*spun*). Podporu pro tato tvrzení hledá v pozdějším severském folklóru, kde je gandr považován za magický projektil, který přichází ve vzdušném víru nebo je tímto vírem samotným. Tím připomíná něco upředemího, vlákno či lano, a lze jej tedy použít jako „magické laso“ k přitáhnutí objektu.⁸²

Tolley tedy tvrdí, že gandr byl odesílán či přivoláván během seiðu, Heide že gandr byl vysílán tím, kdo seið prováděl a měl schopnost následně něco přitáhnout.

⁷⁸ Bohužel obsah této Heideho disertační práce (*Gand, seid og ándevind*, Bergen: University of Bergen, 2006) je mi z jazykových důvodů nedostupný, nicméně je dobrým zdrojem informací o tom, kde všude se vyskytuje slovo *gandr*. Některé ze svých poznatků Heide shrnul i v článku „Spinning seiðr“, kromě toho lze jako přehledný souhrn Heideho myšlenek s novými poznámkami nalézt i v Tolley, *Shamanism*, vol. 1, s. 246-269.

⁷⁹ C. Tolley, „*Vǫrðr* and *Gandr*“, s. 72.

⁸⁰ Tamtéž, s. 67-71.

⁸¹ Tamtéž s. s. 70.

⁸² Heide, „Spinning Seiðr“, s. 164.

Neil Price ve své knize zařazuje kapitolu o gandru k pasáži věnující se holím a shrnuje starší poznatky jiných autorů, kteří gand interpretovali jako hůl.⁸³ Uvádí také Tolleyho interpretaci, ale má pochybnosti o obou přístupech, neboť jsou těžko spolehlivě doložitelné.⁸⁴

Bez zajímavosti také není jedno z příjmí Óðina, které zní *Gǫndlir* (příbuzné s *gandr*), což Price překládá jako „Držitel hole“,⁸⁵ ale podle toho, co bylo řečeno výše, jsou samozřejmě možné i jiné výklady.

Přikláním se spíše k tomu, že gandr je pomocný duch a gǫndull hůl. To, jaký mezi nimi mohl být vztah, se pokusím ukázat později.

2.3.2.1.3. Vétť

K pojmem s množstvím interpretací je nutno přiřadit ještě **vétť**, který je těžké zařadit kamkoliv, avšak jeho nejčastější interpretace směřuje k tomu, že měl sloužit k vytváření zvuků, a proto jej zařazuji sem, k nehmotným složkám seiðu. Vétť se objevuje v pasáži z *Lokiho pře* (Ls 24), kde Loki Óðinovi vyčítá, že konal seið a „bil na vétť jako vǫlvy“ (*draptu á vétť sem vǫlor*). Dřívější interpretace často předpokládaly, že jde o buben, ale to je, podle Price, založeno pouze na dohaděch, neboť jak upozorňuje, žádný buben zařaditelný do vikinského období nikdy nebyl nalezen. Nicméně je pravděpodobné, že vétť měl okrouhlý tvar, protože se jinde v textech vyskytuje v *kenningu* pro štít, to znamená, že jej nějak musel připomínat. Price uvádí také domněnku, že mohlo jít o zcela obyčejný předmět každodenního užití (např. miska), avšak nemůžeme tušit, že právě to byl vétť.⁸⁶ Price⁸⁷ také shodně s Tolleyem uvádí, že by mohlo jít o víko z vědra, které bývalo příležitostně i při šamanských rituálech použito místo bubnu. Podle Tolleyho „bití na vétť“ mohlo sloužit k přivolávání duchů.⁸⁸ V tomto smyslu vykládá i větu o Heið z *Védminy věštby*, která *vitti ganda*, což podle Tolleyho mohlo znamenat, že bitím na vétť ovládala gand.⁸⁹ Nicméně spojení slova *vitti* s vétť není zcela jednoznačné a celkově je třeba považovat vétť za nedostatečně vysvětlený, a pravděpodobně i nevysvětlitelný.

Vétť byl tedy předmět s největší pravděpodobností kruhovitěho tvaru, který snad sloužil k vyluzování zvuků, když se na něj nějakým způsobem tlouklo.

⁸³ Cituje i další z možných překladů verše „vitti hon ganda“, který přebírá od Terence Wilbura (z jeho článku „The Interpretation of Völuspá 22,4: vitti hon ganda“, *Scandinavian studies*, 31.3 (1959), s. 129-136) a zní „she consecrated the staves“. Price, *The Viking Way*, s. 177.

⁸⁴ Price, *The Viking Way*, s. 177-178.

⁸⁵ Tamtéž, s. 104.

⁸⁶ Price, *The Viking Way*, s. 174-175.

⁸⁷ Tamtéž.

⁸⁸ Tolley, *Shamanism*, vol. 1, s. 535-536.

⁸⁹ Tamtéž, s. 249.

2.3.2.2. Hmotné potřeby k seiðu

2.3.2.2.1. Húl

Viděli jsme, že jedna z možných interpretací toho, co znamená *gandr*, je „húl“, podobně je na tom *gondull*. Avšak i kdyby tato interpretace byla lichá, o tom, že byla húl součástí vybavení provozovatelů seiðu, jmenovitě vǫlv, máme doklady hned z několika dalších směrů. Pokud začneme čistě u staroseverského výrazu označujícího húl, tedy *vǫlr*, nemáme daleko ke zmíněné vǫlvě, neboť slovo vǫlva znamená doslova „ta, která nosí húl (*vǫlr*)“.⁹⁰ Na húl používanou při seiðu však narážíme i v literatuře, avšak pod označením *stafr* – patří k proprietám Þorbjörg (Eir 4), kde je i podrobněji popsána, jak jsme viděli již v kapitole o vzhledu a oděvu. Kromě toho však v jednom z příběhů slouží přítomnost hole v hrobě k identifikaci typu osoby, která v hrobě leží – je to pro lidi jasným znamením, že jde o hrob právě vǫlvy. V tomto případě je húl označena ještě specifičtěji jako *seiðstafr* („seiðová húl“) (Laxd 76).

Existuje možnost, že podobný hrob není jen otázkou literární, ale zejména dva archeologové L. Gardela a N. Price studovali hroby, v nichž se podle jejich interpretace nacházejí osoby, které za svého života mohly praktikovat seið, Gardela se dokonce zaměřuje přímo na hole. O tom, ale i dalších možných asociacích spojených se seiðovými holemi a k názorům na jejich využití se vrátím až v následující části práce.

Z této kapitoly vyplývá, že je hned několik dobrých důvodů, proč se domnívat, že vykonavatelé seiðu byli charakterističtí svou holí.

2.3.2.2.2. Seiðhjallr

Seiðhjallr je poměrně často zmiňován v ságách jako prostor příslušný k vykonávání seiðu (Eir 4; Frið 8; Gísl 18; GHr 28; Hrólf 3, 51; Laxd 35). *Seiðhjallr* je složenina ze dvou slov – samozřejmě v začátku zaznívá slovo *seiðr*, opět dokazující jasnou souvislost s touto technikou, *hjallr* označuje něco jako lešení či pódium.⁹¹ Je zjevné, že šlo o jakousi vyvýšenou plochu, a lze také usuzovat, že byla poměrně vysoká, neboť dvě ženy spadnuvší ze seiðhjallu si zlomily záda (Frið 6), na jiném místě (GHr 28) je seiðhjallr označován doslova jako „vysoké pódium“ (*hjall hávan*), odkud také víme, že toto pódium stálo na čtyřech sloupech a že se pod ně vešel dverg Mǫndull.

Vypadá to také, že povětšinou se seiðhjallr dal nalézt spíše uvnitř nějakého domu, nicméně Skuld měla seiðhjall dokonce i ve svém stanu (Hrólf 51).

V poměru k ostatním součástem seiðového rituálu je vyvýšená plocha, na níž měl tento rituál probíhat a obvykle byla označována jako *seiðhjall*, dobře doložená. Přesto, není jasné, k čemu

⁹⁰ Tato etymologie je uvedena zde: de Vries, *Altnordisches Etymologisches Wörterbuch*, s. 674. Tolley však o této etymologii pochybuje a spíše se přiklání k tomu, že by slovo vǫlva mohlo být odvozeno od indoevropského kořene *wel- „zřít“. Tolley, *Shamanism*, vol. 1, s. 536-537.

⁹¹ Cleasby and Guðbrandur Vigfússon, *Icelandic-English Dictionary*, s. 265.

měl seiðhjallr sloužit, jaká byla jeho funkce. Tolley se domnívá, že přítomnost osob na této vyvýšené ploše mohlo symbolizovat „zvýšené“ duchovní vidění.⁹²

2.3.2.3. Účel a průběh

2.3.2.3.1. Účel konání seiðu

Podobně jako ostatní části týkající se seiðu, ani to, co bylo vlastně účelem a výsledkem seiðového rituálu, není možné nijak jednoduše v několika slovech shrnout. Nicméně situace není až tak zoufalá. To, co bylo či mělo být výsledkem seiðové magie se pohybuje minimálně v určitých okruzích. Domnívám se, že nejlepší způsob, jak začít, je odpíchnout se od místa, kde je několik z těchto okruhů naznačeno. Mám na mysli Snorriho popis Óðinových schopností, a specificky i těch, které získal díky svým znalostem seiðu. Ačkoliv byl tento úryvek citován už v úvodu práce, pro přehlednost jej zopakují (Yngl 7):

Óðinn znal umění, jež přináší největší moc, a sám je provozoval. Nazývá se čarodějství (seiðr) a jeho pomocí mohl předpovídat osudy lidí a budoucí události, ba přivodit člověku smrt, neštěstí nebo nemoc, či ho zbavit rozumu a síly a dát ji někomu jinému.

Začneme prvním, dost rozšířeným okruhem, a to schopností **předpovídat budoucnost a osudy** lidí. Jeden z nejběžnějších typů příběhu, který byl již naznačen, je putující vqlva, která, ať už s doprovodem nebo bez něj, přichází na usedlost, za tím účelem, aby zpravila přítomné o budoucích událostech, a to obecnějších, jako je úroda a počasí, i osobnějších v podobě předpovědi osudu každého z přítomných. S většími či menšími odchylkami tuto příběhovou linii můžeme sledovat v Eir 4; OStór 5; Qrv 3. V posledním z příběhů se však ukazuje, že to nemusela být pouze budoucnost, do níž vqlva nahlížela, neboť odhalí i to, co je skryto v přítomnosti, konkrétně odhalí schovaného Odda, který o její věštby nestojí. Ta mu nicméně jeho budoucnost i tak sdělí, a on jí to oplátí fyzickým napadením. Přímo za účelem zjištění, kde jsou skryti dva bratři, je vyzvána k seiðovému rituálu vqlva Heiðr (Hrólfr 3). Záznam stejného příběhu známe i z latinského díla *Činy Dánů*, kde však logicky není přímo slovo seið, ale stejně tak má jistá žena poskytnout Frothimu (v předchozím příběhu byl ve stejné pozici Fróði) informace o tom, kde se nachází dva chlapci (SaxGr VII.1.5). Vidíme tedy, že vqlvy měly podle pramenů schopnost nahlížet do budoucnosti i **poznat to, co zůstává skryto v přítomnosti**. Poslední dva jmenované příběhy jsou zajímavé také tím, že je v nich zaznamenáno uplácení vqlvy. V jednom případě hodí sestra hledaných chlapců, která je přítomna seiðovému rituálu vqlvě zlatý kroužek, čímž způsobí, že nakonec nejsou vyzrazeni (Hrólfr 3). V dalším příběhu je situace ještě zajímavější, neboť

⁹² Tolley, *Shamanism*, vol. 1, s., 545.

úplatek vqlva dostane přímo od chlapců ve chvíli, kdy na ně upře svůj kouzelný zrak, a uspokojena darem předstírá nevolnost a neprozradí jejich úkryt (SaxGr VII.1.5).

Nejen odhalovat, ale naopak i **skrývat**, nebo lépe řečeno **přesouvat věci**, bylo také v kompetencích osob praktikujících seið. Ještě stále jsme u typu příběhů s podobnou strukturou, kdy žena předpovídá budoucnost, k čemuž byla vyzvána. V tomto případě jde však o ženu sámského původu (*Finna*), ale to, co se opakuje je opět i odmítnutí některých z přítomných nechat si věštit, nicméně v tomto případě se nijak fyzicky neskrývají a tím spíše se nevyhnou tomu, aby slyšeli o své budoucnosti, konkrétně tedy máme záznam o tom, jaký osud očekává Ingimunda. Navíc je mu i přinesen důkaz o tom, že pronesená slova byla pravdivá. Jako tento důkaz sámská žena určí, že zmizí Ingimundův talisman z jeho váčku, přičemž je dokonce schopna popsat jak tento talisman vypadá. Podle jejích slov ho Ingimundr najde na místě, o němž ve věštbě prohlásila, že je to budoucí Ingimundův domov, tedy na Islandu, což se mu nezamlouvalo (Vatn 10). Poté se však Ingimundr rozhodne, že vyšle tři Sámy, aby zjistili, kde se talisman nachází. Ti souhlasí a společně se zavrou v domě, kde zůstanou tři noci, a poté jsou schopni Ingimundovi popsat, jak vypadá země, kde talisman našli, ale přinést zpět mu ho údajně nemohli, neboť byl začarovaný. Ingimundr poté usoudil, že bude lepší věštbě již dále nevzdorovat (Vatn 12). Podobné informace opět nalézáme i na jiném místě, kde se však nehovoří přímo o seiðu, ale naopak v ní máme jméno vqlvy - Heiðr, která věští Ingimundovi, že se usídí na Islandu, stejně jako v předchozím příběhu. A stejně tak má být důkazem zmizení talismanu. Ingimundr podle tohoto příběhu ihned vyslal dva Sámy, kteří měli talisman nalézt. To se jim povedlo, ale ani v tomto příběhu jej nedonesli nazpět, ale pouze Ingimundovi popsali, jak vypadá místo, kde se nachází (Ldn 179).

Přemist'ování v rámci seiðu se však netýkalo pouze předmětů, ale také **zvířat a lidí**. V *Knize o záboru země* čteme o tom, že seið byl využit k přilákání ryb v době neúrody (Ldn 145). K tomu Tolley dodává i dvě podobné zprávy z latinských textů. Podle AdBrem 32 byli mořští živočichové v odlehlých severních částech Norska přilákáváni, podle HistNor 4.24 Sámové zase odlákávali ryby od křesťanů (což by se v praxi mohlo rovnat tomu, že je přitahovali do svého vlastního dosahu). O odlákání ryb s pomocí seiðu je zmínka i ve verších pronesených Kleimou, která tuto schopnost připisuje svému otci (*GrL 1*). Jak jsem již zmínila, mohlo se „při seiðování“ týkat i lidí, kteří však také, podobně jako zvířata v předchozích příkladech, slouží zejména jako potrava. Informaci o tom máme ze dvou textů, které si však nejsou nepodobné. V obou se totiž jedná o dvě obří bytosti (trollové, jötnové), které si lidi přitáhly seiðem do jeskyně, kterou obývaly (HálfBr 4, 5; SqrIaSt 4).

Následná konzumace přilákaných obětí nebyl jediný způsob, jak **usmrtit oběť** seiðu. Kromě toho, že je to další schopnost, kterou připisuje Óðinovi v rámci seiðu Snorri, máme o tom doklady i z jiných pramenů. Dvanáctiletý Hrút (Laxd 37): „Náhle vyskočil, podíval se ven a šel k místu, odkud vycházely ty čáry (*gekk á seiðinn*), a hned klesl mrtev k zemi.“

Na jiném místě se seiðr nevydařil a mrtví skončili samotní seiðmeni, kteří naskákali do moře či propastí. Tento druh smrti byl však původně zamýšlen pro jiné osoby, proti kterým byl seið namířen (GHr 28). V jiném příběhu je třeba k usmrcení oběti kromě samotného seiðu vyvinout i

určitou fyzickou aktivitu, seiðr zde pouze poskytuje moc k tomu, aby byla oběť usmrčena. Ale není to jen tak, protože tato moc způsobí i prokletí celého rodu (Yngl 14). Mírnější následky má seið v rytířské sáze, kde je s jeho pomocí způsobeno bezvědomí (NikLei 10).

Záhy za tím, že Óðinn byl s pomocí seiðu schopen přivodit smrt, uvádí Snorri i přivolání **neštěstí či nemoci** na danou osobu. V *Sáze o Sturlaugovi Příčinnivém* (StSt 25) seiðmeni sice způsobují Framarovi nemoc, avšak ta není skutečná, neboť Framarr požadoval, aby nemocný jen vypadal, v čemž mu seiðmeni z podzemního domu vyhověli, neboť v jiném případě by byli Framarem prozrazeni. O neštěstí přivolaném s pomocí seiðu víme ještě z jiné pasáže od Snorriho (Yngl 14). Poměrně konkrétní podoba neštěstí je seiðem způsobena i Gíslimu, který marně hledá ochranu a podporu u lidí (Gísl 18, 21, 26). Jinde se dovíme o obojakém použití této magické techniky, díky níž lze přivodit „některým lidem neštěstí na celý život, a některým uznání v tomto světě, majetek a slávu“ (Sigþogl 1).

Tím se dostáváme k protikladnému pólu účinků, které mohl seiðr mít. Bylo totiž možné učinit někoho **nezranitelným**. Zajímavé je, že v tomto případě je často přítomna nějaká výjimka způsobující, že nezranitelnost není dokonalá. Sqrkvi (GHR 3) měl podstoupit seið se záměrem, aby ho neporazil nikdo, krom toho, kdo by byl v bitevním oděvu krále Hreggviða. Jinde vykonavatel seiðu způsobí, že meč Angrvadil se stane jedinou zbraní, kterou může být zraněn on sám i jeho potomstvo (ÞorstVik 3). Trola ze *Ságy o Ectorovi* (Ect 6) zase může zranit pouze zbraň vykováná kováři z řad dvergů a dále v této sáze dvojice Kaldanus a Glebula provádí seið na zvířatech takže je nemůže zranit žádné železo. V *Sáze o Njálovi* (Nj 30) si Hallgrím zase oseiðoval svou zbraň tak, že se stala jedinou, kterou sám mohl být zraněn. Lze nalézt však i zmínky o bezpodmínečné nezranitelnosti zbraní (NokForn 4), a dále spořejší zmínku o seiðskratim, kterého žádné železo nemohlo zranit (HálfBa 8). Jinde je oseiðován člověk, kterého díky tomu nemůže zranit žádná neočarovaná zbraň (Qrv 19).

Není zcela jisté, zda by se dal k těmto nezranitelným přiřadit i Bqðvar proměněný v medvěda, od něhož se měly v boji odrážet šípy i údery (Hrólíf 50). Je však nejisté, zda tuto schopnost i samotnou proměnu ve zvíře způsobil seiðem. Tato část *Ságy o Hrólfi Tyčkoví* (Hrólíf 48, 50, 51) je svým dějem pro téma seiðu velmi zajímavá, a proto si zde dovoluji děj bitvy zrekapitulovat. Na straně krále Hrólfa je zmiňovaný Bqðvarr Bjarki,⁹³ avšak v době, kdy začíná boj proti králi Hjqrvardovi a jeho lidem, jakoby se po Bqðvarovi slehla zem. Místo toho se objeví medvěd, který o poznání zvyšuje své straně naději na vítězství. Nenechavému Hjaltimu však stále vrtá hlavou, kde se mohl Bqðvarr podívat, a tak ho jde hledat a úspěšně ho nalezne v jeho stanu a nabádá ho, aby šel bojovat. Bqðvarr, ač s nelibostí, tak učiní. Jak se ale záhy ukáže, tato posila nebyla mnoho platná, neboť když šel do pole Bqðvarr, medvěd zmizel, a na druhé straně válečného pole se naopak objevil kanec, z něhož sršely šípy. Kromě toho však soupeřů přibývá, neboť, jak odhalí Bqðvarr, padlí bojovníci opět vstávají, bojují tedy proti nemrtvým, což je boj velmi nesnadný. Tyto zvláštní události měla mít na svědomí Skuld, sestra krále Hrólfa, která útočí kouzly proti svému bratrovi, je tedy na straně Hjqrvarda a v době, kdy se dějí všechny podivnosti, sedí Skuld ve

⁹³ Přízvisko Bjarki znamená „malý medvěd“.

svém stanu na seiðhjallu, z čehož můžeme velmi jednoduše vyvozovat, že zodpovědná za ožívování padlých a měla úzkou spojitost i s bojující zvířecí obludou.

Pro nás jsou informace z této ságy zajímavé hned z několika důvodů. Jedním je to, že je v ní ojedinělá zmínka o **ožívování mrtvých**, kterého bylo dosaženo pravděpodobně s pomocí seiðu. Druhým je, už ne tak ojedinělá, informace o zvířatech, která jsou produktem seiðového rituálu. Je třeba však tento aspekt v sáze rozebrat podrobněji. Je celkem jasné, že medvěd, který se objevil na bojišti v době, kdy byl Bǫdvarr ve svém stanu, byl Bǫdvarr sám. Nejasné zůstává to, zda to byl skutečně on, pouze proměněn do zvířecí podoby nebo jen jakýsi jeho zvířecí duch a Bǫdvarr byl přítom ve svém stanu. Ačkoliv na protější straně se objevilo také zvíře s nadpřirozenými rysy, podle všeho vyvoláno seiðem, není jasné, zda Bǫdvarr také mohl použít tuto magickou techniku k vlastní medvědí přeměně či extenzi⁹⁴ a stejně tak zůstává nejednoznačné, zda kance vyběhnušího z druhé strany válečného pole Skuld seiðem vytvořila nebo přivolala nebo zda to mohla být v nějakém smyslu proměněná ona sama. O tom, že vykonavatelé seiðu mohli být přítomni současně na více místech, máme doklady i odjinud (Frið 6). Takže by tomu, že Skuld mohla sedět na svém seiðhjallu a současně být v proměněné podobě na bitevním poli, teoreticky nic nebránilo. Podobně se navíc proměnila ve svini Glebula, taktéž znala seiðu, ze *Ságy o Ectorovi* (Ect 9). Pozoruhodná je také podobnost s další ságou (Pið 352; Did 299), v níž Ostacia, podobně jako její kolegyně Skuld, pomáhá seiðem v boji, a to tak, že vytváří různé druhy zvířat – lvy, medvědy, draky a sama se proměňuje v draka.

Určitý druh práce se zvířaty zaznívá i v před chvílí zmiňované *Sáze o Friðbjǫfu Udatném*, kde vylvy nejen že jsou na seiðhjallu, ale současně i brázdí vlny oceánu a to navíc na hřbetech velryb (Frið 6). Smrt, která je potká na moři, se pak projeví i jejich pádem ze seiðhjallu s následkem smrti. Od podobného užití dobytka (a dokonce i lidí) – tedy jako dopravního prostředku, s pomocí seiðu, jsou všichni odrazováni v církevním zákonu pod pohrůzkou trestu (IslDipl II 223). Drobné spojitosti se zvířaty lze nalézt i jinde, ale jde o zmínky spíše ojedinělé, bez paralel, někdy až velmi bizarního charakteru. Tak se například o Kaldanovi, který je označován současně jako troll i berserk, dovídáme, že k jeho veskrze nevábnému vzhledu náležely i koňské nohy (Ect 6). Od Snorriho se dovídáme, že Óðinn ovládá schopnost proměny do zvířat ačkoliv tato schopnost není spojena přímo se seiðem (Yngl 7).

Existuje ještě další příběh, v němž je zvíře předmětem, na něhož je aplikován seið. Tímto příběhem se však dostaneme k další oblasti, která byla podle informací, které nabízí Snorri, součástí účinků seiðu. Mám tím na mysli možnost nějakého člověka „**zbavit rozumu a síly a dát ji někomu jinému**“ (Yngl 7). Této možnosti využívají lidé v *Sáze o Hákonu Dobrém*, neboť jejich novým vládcem se stal pes (HGóð 12),⁹⁵ a tak do něj nechali naseiðovat rozum tří mužů. Přesídlení nitra člověka do jiné živé bytosti známe i ze *Ságy o Vǫlsunzích*, kde však nešlo o

⁹⁴ Pro to, že byl použit seiðr hovoří i jeden rys medvěda, neboť se od něj odrážely všechny rány. Byl tedy pravděpodobně nezranitelný, což také mohl být jeden z výsledků použití seiðu.

⁹⁵ K této podivné situaci došlo poté, co se král Eysteinn chtěl pomstít lidem z Brándheimu, kteří zabili jeho syna, a poté, co je porazil, dal jim na výběr: bude jim vládnout buď jeho otrok nebo pes. Lide z Brándheimu si vybrali psa, aby mohli lépe prosazovat své vlastní zájmy.

trvalou změnu a navíc byla reciproční. Signý a jistá seiðkona si vzájemně vyměnily podobu, aby se mohla Signý nechat oplodnit svým bratrem a on ji přitom nepoznal. Když se to povede, ženy se díky seiðkoně navrátí zpět do své podoby (Vqls 7).

Óðinn oproti Signý zřejmě používá seið i přímější cestou k tomu, aby dosáhl soulože s vytoženou ženou. Se skaldskou neurčitostí nás o tom zpravuje Kormákr Qgmundarson (Korm, *Sigr* 3) s tím, že Óðin seiðoval vůči Rind (*Yggr seiða til Rind*) a zplodil syna Váliho. Z jiného zdroje se dovídáme, že seiðem bylo možné naopak způsobit impotenci (Korm 6).

Další z účinků seiðu, kterým se poněkud vrátím ještě k smrtelným nebezpečnostem, je vyvolání jakéhosi **neklidu**. Gunnhildr způsobí seiðem, že Egill nebude klidný, dokud ona ho nespátří (Eg 59). Jinde má být neklid způsobený seiðem naopak trvalým trestem (GunnK 11), nicméně oběti se podaří ženu, která neklid způsobila uplatit, a dokonce se stanou přáteli. Tragičtější konec potká Vanlandiho, jehož žena Drífa se mu chce pomstít za to, že se nevrátil ani za deset zim, přestože sliboval, že se vrátí po třech letech. Proto povolá seiðkonu Huld, aby s pomocí seiðu přivolala jejího muže zpět k ní, a nebo ho zabila. Vanlandiho přátelé poznají, že jeho náhlá tužba jet zpět za Drífou je jistě způsobená kouzly, a tak ho přesvědčí, aby zůstal. To také učiní, avšak ke své škodě, neboť na něho padne dřímota a ve spánku na něj začne tlačit mûra (*mara*), která ho nakonec i přes vytrvalou pomoc a snahu jeho přátel usmrtí (Yngl 13). Ještě další z možností, jak mohlo být seiðem docíleno smrti, je **způsobení bouře** na moři. Takto byla usmrcena celá posádka lodi v čele s Tórdem (Laxd 35-36). O stejný způsob zničení svých obětí se pokoušely i jiné dvě seiðkony, avšak neúspěšně, neboť jsou během rituálu samy zabity (Frið 6).

Eyvindr jel s lodí plnou seiðmenů a když vystoupili na pevninu, prováděl údajně kouzla (tedy ne přímo seið, ale obecněji *fjölkyngi* – tj. doslova „mnohoznalectví“). Je tedy těžké přesně určit, zda můžeme účinky této činnosti řadit k seiðu nebo nikoli. Každopádně Eyvindr takto zajistil pro sebe a své kolegy neviditelnost, a to tak, že vytvořil temnou mlhu, kterou se obklopili a nebylo tak možné je v noci spatřit (a ve dne, jak zjistili, nevidí nic oni sami) (SnSt: ÓT 63).

Účinky, které mohl seiðr mít, jsou značně různorodé, a stejně tak i situace, v nichž jsou použity. Seiðr byl používán se záměrem někomu uškodit i naopak pomoci – ať už jedinci nebo celé komunitě. O velké moci, která se dala uměním seiðu získat, vypovídají extrémní příklady jako způsobení bouře či usmrcení jiného člověka.

2.3.2.3.2. Probíhající činnosti zjevné i nezjevné

Z toho, co zde zatím zaznělo, vyplývá, že během seiðového rituálu bylo používáno několik pumůcek, ačkoliv o tom, jaká přesně byla jejich funkce a jak se s nimi pracovalo, se můžeme pouze domnívat. O dalších okolnostech průběhu seiðu se toho taktéž mnoho nedochovalo, ale přecejn několik drobností v této kapitole ještě dodám.

Z jednoho pramene (Hrólfr 3) máme i další informaci o tom, co se dělo s vqlvou během jejího pobytu na seiðhjallu. Údajně měla doširoka otevřít ústa a zívnout, čímž se jí do úst dostaly verše, které poté pronesla. O tom, že vqlva hovořila i v řeči vázané víme i odjinud (OStór 5; Qrv 3), avšak ne vždy je tomu přímo při provádění seiðu, neboť podle některých zdrojů potulné vqlvy,

kteře byly pozvány na usedlost, prováděly seið v noci v ústraní a až další den lidem sdělovaly, co zjistily, ale jak již bylo řečeno, mohla hovořit i přímo během provádění seiðu.

Zatím jsem v této kapitole zopakovala a přidala několik poznámek k vnějším projevům seiðu – byla řeč o tom, co mohlo probíhat během seiðu na pozorovatelné rovině. Domnívám se, že je třeba se pokusit oddělit tuto část od „vnitřního“ dění proto, abychom celý rituál mohli lépe uchopit. Myslím, že toto rozdělení nám může ve zkoumání velmi pomoci, a pokusím se v jedné z následujících kapitol ukázat, že se díky tomu dají teorie různých autorů, které si zdánlivě odporují, propojit do smysluplného celku. Nyní ale ještě několik slov k tomu, co probíhalo na jiné rovině než té fyzické. Ačkoliv nepůjde o nijak zásadní novinky, ale spíše zopakování několika skutečností. Byly již vyjmenovány účinky, které seið mohl mít, avšak u některých z nich není jasné, zda byly skutečně cílem rituálu nebo pouze prostředkem. Nedá se také vyloučit, že průběh se mohl lišit podle účinku, který měl mít.

Seznámili jsme se již s Tolleyho tezí, podle níž mělo při seiðu docházet k práci s duchy (gandy), kteří mohli nabývat zvířecích podob. Domnívám se, že za úvahu stojí souvislost s několika zmínkami o tom, že vykonavatelé seiðu jezdili na zvířatech, tedy že by gandové nemuseli být pouze duchové informující, ale i pomocní duchové, umožňující přemístování.

Zajímavý je v tomto kontextu i výraz **gandreid**, který v Sáze o Þorsteinu Boejarmagnovi označuje jízdu (-reið) Þorsteina do jiného světa, k čemuž potřebuje hůl. Podle Tolleyho však není zřejmé, že by Þorsteinn na oné holi jel, ačkoliv připouští, že i tato interpretace je možná, ale nedůvěřuje jí, myslí si, že gandreid zde znamená obecněji „čarodějná jízda“.⁹⁶ Stojí si za tvrzením, že gandové jsou převážně zvířecí duchové posílání svým vlastníkem, aby splnili nějaký úkol (např. zjištění informací), což se může dít pomocí seiðu.⁹⁷ Jaký by všechny tyto informace mohly dávat dohromady smysl, se pokusím ukázat v kapitole *Óðinn a hůl, Óðinn a kůň*.

Na závěr ještě přidám těžko zařaditelnou informaci, totiž že seið byl ve skaldské poezii používán jako součást *kenningu* pro bitvu, např. jako „seið kopí“ či „seið mečů“ (Eg, *lv* 6; Evið, *lv* 6; Gkqrt, *lv* 1; Sturl, *Hák* 12).

Tato kapitola byla shrnutím nemnohých informací, které máme o průběhu seiðového rituálu, některé natolik kusé, že nám při pokusu o hlubší zkoumání nebudou nijak zvlášť užitečné. Avšak již záhy přijde na řadu část práce věnovaná interpretacím, které mohou překvapit tím, jak se dá mnohé z toho, co zde zaznělo, propojit.

2.3.2.4. Shnutí potřeb a dění

Nyní je čas shrnout poznatky, které vplynuly z kapitoly o součástech seiðového rituálu, jeho průběhu a účelu. Dověděli jsme se, že během seiðu pravděpodobně zaznívaly speciální zpěvy,

⁹⁶Tolley, *Shamanism*, vol. 1, s. 251-252.

⁹⁷Tamtéž, s. 246-250; Tolley, „*Vqrðr and Gandr*“, s. 67.

kteří také mohli hrát důležitou roli při plnění účelu seiðu. Ten probíhal na vyvýšené ploše nazvané seiðhjallr, a k vybavení vykonavatelů tohoto rituálu náležela hůl a snad také tajemný větv. K účelům, pro něž byl seið provozován, patří zjištění či ovlivnění přítomnosti a budoucnosti, tedy manipulace s lidskými osudy – jejich ochrana před zraněním či smrtí nebo naopak způsobení smrti, neštěstí či neklidu, dokonce i ovlivnění jevů (u některých přinejmenším jejich předpovězení) jako je počasí či úroda.

3. PRAMENY V MOŘÍCH INTERPRETACÍ

3.1. SEIÐR A PŘEDENÍ

Z první části práce je zřejmé, že to, co bylo opravdu jádrem dění seiðu je nejasné, a lze se o tom pouze dohadovat díky několika málo zmínek, případně komparacím. S komplexní odpovědí na otázku po této mezeře v přímých informacích přichází Eldar Heide, jehož několik názorů bylo již zmíněno. Poněkud problematický je Heideho článek pojednávající o tomto tématu v tom, že jeho příklady jsou z různorodých prostředí, a čtenář je nucen smířit se s tím, že přeskakuje od Sámů ke skandinávským a islandským zdrojům různých období a jedněmi podpírá druhé, což se mi nezdá jako zcela oprávněný krok, ačkoliv bývá seiðr často srovnáván se šamanskými technikami (nejen) Sámů. Jeho teorie je oproti jiným autorům specifická proto, že využívá i materiál ze severského folkloru. Navzdory některým nedostatkům nabízí Heide velmi zajímavou interpretaci, kterou se nyní pokusím ve stručnosti popsat.

Pro seið je podle Heideho typické přitahování si něčeho, jak již zaznělo výše. To podkládá používanou frází *seiða til sín* (do češtiny snad „seiðovat k sobě/přiseiðovat si“, Heide do angličtiny překládá jako *attract by seiðr*). Výše jsem také uvedla Heideho teorii vycházející z folklorních dokladů, podle níž čarodějnická mysl mohla být asociována s něčím, co je upředeno, nějakým druhem vlákna, případně větrným vírem, který je také něčím „upředěným“ (*spun*). A také dodává, že čarodějnickova mysl a pomocní duchové nemuseli být od sebe nijak jasně odlišitelní.⁹⁸ Těmito spojitostmi Heide uvádí následující teorii:

Nejsnadnější etymologie seiðu „provaz, šňůrka, smyčka, ohlávka“, je plně slučitelná se seiðem jako extatickým druhem čarodějnictví s odesláním čarodějnickovy myšlenky (*mind*), neboť se zdá, že myšlenka může být vyslána ve formě vlákna nebo fungovat jako vlákno či provaz.⁹⁹

Takto stanovené předpoklady vrhají nové světlo na mnoho jednotlivostí ohledně seiðu. Nebudu zde vypisovat všechny příklady, kterými Heide dokládá svou teorii, vydám se pouze po

⁹⁸ Heide, „Spinning Seiðr“, s. 164-6.

⁹⁹ Tamtéž, s. 166

jednom z hlavních myšlenkových vláken, které je podle mého názoru extrémně zajímavé, neboť se jím dá vysledovat velmi rozšířený sémantický komplex, který nám může zpětně pomoci v pochopení toho, s čím mohl být seiðr spojován.

Co se týče náčiní k němu potřebného, poukazuje Heide na to, že k předení bylo z praktických důvodů používáno vyvýšených ploch, což by korespondovalo s několikrát zmiňovaným seiðhjallem,¹⁰⁰ a dále také navrhuje, že dobře doložené hole používané při seiðu, mohly být symbolickými nebo kultickými přeslicemi a mohou tak být paralelou například ke zlatým přeslicím řeckých *moir*.¹⁰¹ Heide také poznamenává, že pokud byl seið spojen s představou vlákna, vytváří to další paralelu, a to ke staroseverské době řeckých *moir*, k **nornám**,¹⁰² které předly osud právě v podobě vlákna a pokud funguje asociace lidského života s vláknem, možnost ovlivňování osudu s pomocí předení je nasnadě.¹⁰³ Domnívám se, že je oprávněné tvrdit, že v případě, kdy se hovoří o zjišťování budoucnosti s pomocí seiðu, nemuselo jít vždy pouze o zjišťování, ale pravděpodobně i nějakou formu ovlivnění tohoto osudu. Například v *Sáze o Eiríku Zrzavém* vqlva Þorbjörg řekne, že by se měla ženě jménem Guðríðr za její krásně přednesený varðlokkur odměnit, a poté jí vyloží velmi pozitivní věštbu o její budoucnosti (Eir 4), což evokuje představu, že její osud nějakým způsobem vytvořila či přinejmenším ovlivnila. Přínosná zde může být i textová paralela. V *Příběhu o Norna-Gestovi* se sice nehovoří přímo o seiðu, nicméně začíná podobně jako jiný příběh (OSTór 5), s nímž jsme se již v této práci setkali. Obě mají společné to, že jsou v nich zmíněny vqlvy, které putovaly krajem. Lidé si je k sobě zvali, aby jim věštily osud. V *Příběhu o Ormovi, synu Stórolfově* dále pokračuje obdobným syžetem jako například v *Sáze o Eiríku Zrzavém* (Eir 4) či *Sáze o Šípovém Oddu* (Qrv 3), tedy že žena sděluje lidem informace o jejich osudech a záležitostech kolem úrody apod., které nabyla díky seiðu. Naproti tomu v *Příběhu o Norna-Gestovi* jsme svědky něčeho, co nápadně připomíná pohádkové syžety. Ženy jsou dále v příběhu označovány jako norny a určují (tedy nikoli jen předpovídají) osud malému dítěti, přičemž nejmladší norna, která má pocit, že jí není projevována dostatečná úcta, se snaží překazit vyřčený pozitivní osud dítěte tak, že prohlásí, že jeho život bude trvat jen do té doby, než dohoří svíce, která je poblíž. Díky pohotové starší „hodné“ norně, která svíci okamžitě zhasí a dá ji do úschovy matce dítěte, je nejmladší norně její zlý úmysl překažen, a místo kratičkého života čeká majitele svíce dlouhověkost (Norn 11).

Zmíním ještě jeden příklad ze staroseverské literatury, který pro nás může být užitečný. Je to *Bitevní píseň*, skaldské dílo ze *Ságy o Njálovi*. V ní je popsáno, jak valkýry tkají. Na tomto výjevu je zvláštní to, že je zde tkaní zjevně provázáno s bitvou (ostatně jako i samotné valkýry) a obyčejné nástroje potřebné ke tkaní, včetně samotného materiálu, jsou nahrazeny vnitřnostmi a částmi mrtvých těl, případně zbraněmi. Jakoby valkýry chtěly tímto tkaním bitvu vyvolat, poukázat na její neodvratnost. A na tomto místě je třeba připomenout použití slova seið v *kenninzích* pro bitvu. Přijmeme-li vlákno jako symbol života jedince, seið jako techniku manipulace s budoucím

¹⁰⁰ Heide, „Spinning Seiðr“, s. 166.

¹⁰¹ Tamtéž, s. 167.

¹⁰² Norny jsou bytosti staroseverské mytologie, které určují osud.

¹⁰³ Heide, „Spinning Seiðr“, s. 166.

děním, při kterém mohly být použity typicky ženské práce, můžeme se domnívat, že *Bitevní píseň* nám umožňuje pohled na valkýry, panny vybírající mrtvé, které tkaním kříží „vlákna osudu“ mnohých mužů, čímž způsobují bitvu – ústy skaldů „seið kopí“.¹⁰⁴

Prostřednictvím své teorie hledá Heide i odpověď na otázku, proč byl seið považován za ergi (což překládá jako *unmannliness*). Mělo by to být právě kvůli spojitosti s typicky ženskými pracemi, avšak sám uznává, že tento důvod samotný se nejeví jako zcela uspokojivé kompletní vysvětlení. Dále se domnívá, že důvodem proč nikde není popsáno, co se dělo v průběhu seiðu, je cenzura z důvodu argr povahy tohoto konání, a ženské práce by tedy byly vskutku nedostatečným vysvětlením. Už bylo napsáno výše, že podle Heideho je gandr vyslancem seiðu a je to slovo příbuzné s *göndull*, což mohlo ve staroseverštině označovat (kromě hrubého vlákna či jiných zkroucených věcí) penis. A celý tento sémantický okruh mohl být tedy dost dobře přítomen i v seiðu a se seiðovými vyslanci spojován. Nevylučuje však také používání přeslice k symbolickým sexuálním úkonům během seiðu.¹⁰⁵

Podle teorie uvedené v této kapitole, byl seiðr spjat s představou předení. Mysl vykonavatele seiðu mohla být vnímána jako vlákno či vzdušný vír (něco „upředeného“, „zatočeného“), a s pomocí takto vyslané myšlenky se dalo něco přitáhnout, případně způsobit další věci (viz výše uvedený výčet účinků seiðu). Se symbolikou předení měla korelovat i húl-přeslice a seiðhjallr by byl paralelou k vyvýšenému místu, které bylo třeba k předení z praktických důvodů. Zajímavá je symbolická rovina, kterou lze díky spojení seiðu s předením zahlédnout – totiž ovlivnění lidského osudu s pomocí předení by navazovalo na široce rozšířenou představu lidského života jakožto vlákna.

3.2. MAGICKÉ HOLE

Z textů o seiðu, které byly výše popsány, vyplývá, že při tomto rituálu byly používány hole, a dá se předpokládat, že v něm hrály důležitou roli. Seznámili jsme se již s výkladem Eldara Heideho, který húl považuje za (ať už symbolickou či nikoliv) přeslici. Ostatní badatelé, kteří se tímto tématem zabývali, však přinesli mnohé další návrhy k tomu, co mohla tato húl představovat nebo k čemu mohla odkazovat. Archeolog Neil Price použil hole jako prostředek k identifikaci hrobů osob, které podle jeho interpretace mohli být těmi, co v době Vikingů prováděli seið či příbuzné techniky, a zkoumáním dalšího materiálu nalezeného v těchto hrobech poukazuje, že je možné některé předměty do určité míry spojit s informacemi z literárních pramenů, které jsme si představili v první části práce, případně uvažuje o možnosti, že by další nálezy mohly vypovídat i o jiných skutečnostech, které literatura nezmiňuje. Další archeolog Leszek Gardela na Price navazuje, ale zaměřil se více na samotné hole a možnosti jejich interpretace na mnoha rovinách – jaké jiné předměty mohly připomínat či na co mohly symbolicky odkazovat. Cílem této kapitoly

¹⁰⁴ Heide ve svém článku uvádí hezkou metaforu, ačkoliv moderní, pro tuto situaci se skvěle hodí: „Women pulled the strings when man fought.“ Heide, „Spinning Seiðr“, s. 167.

¹⁰⁵ Heide, „Spinning Seiðr“, s. 167-168.

je stručně shrnout archeologické objevy z hrobů možných staroseverských mágů a také ukázat množství variant významu holí, tedy pravděpodobně ústředního předmětu, s nímž se při seiðu pracovalo.

Výše byl citován popis hole vǫlvy Þorbjǫrg. U hole nalezené v hrobě pod kostelem o jejím vzhledu není zmínka, ale na druhou stranu díky tomuto prameni víme, že i dříve tento artefakt mohl posloužit jako jasné znamení toho, že v hrobě leží vǫlva. Proto se zdá přístup Price a Gardely zcela legitimní, neboť provádí něco podobného, jen o pár set let později. Potíž, která v tomto případě může nastat je však nasnadě – ne každý předmět protáhlého tvaru musí být nutně seiðová hůl. Avšak jak uvádí Price, hole, které byly dříve považovány za náčiní k opékání masa,¹⁰⁶ jsou k tomuto účelu zcela nevhodné, oproti tomu jejich spojitosti se seiðem, zdá se, nic nebrání.¹⁰⁷

O materiálu, z něhož byly hole používané při seiðu vyrobeny, nemáme přesné informace – kromě té, že hůl od Þorbjǫrg byla zdobena mosazí, kameny a knoflíkem. Price popisuje nalezené kovové i dřevěné hole a zavádí pro ty z nich, které jsou podle něj spojitelné se seiðem či jiným druhem magického konání, pojem „čarodějnické hole“ (*staves of sorcery*). Některé z kovových holí jsou zajímavé tím, že na sobě mají různé „knoflíky“ a výstupky, což se shoduje s popisem seiðové hole ze *Ságy o Eiríkoví Zrzavém*. Častá jsou také vystouplá držadla holí, někdy zdobená. Ve zdobení holí se často vyskytují zvířecí motivy.¹⁰⁸ Je třeba podotknout, že nálezy těchto holí jsou převážně z ženských hrobů.¹⁰⁹

Price tedy používá „čarodějnické hole“ jako hlavní rozpoznávací znamení toho, že v hrobě leží vǫlva či někdo, komu byly připisovány magické schopnosti. Price poté dále pracuje s dalším materiálem, který byl v těchto hrobech nalezen a některé z vykopaných předmětů interpretuje jako související se seiðem. První z takovýchto předmětů jsou drobné miniatury napodobující židle či jiné sedátko. Pokud by se vztahovaly opravdu k seiðu, bylo by možné, že přívěsky v tomto tvaru odkazují na seiðhjall.¹¹⁰ Miniaturní židličky nicméně podle Price nemusí být nutně zpodobněním platformy k provádění seiðu, ale „mohou velmi dobře symbolizovat vysoká sedadla nějakého druhu, [...] nebo jiný ‚trůn‘ spojený s čarodějnictvím či magickou silou.“¹¹¹ Jedna ze zajímavých interpretací, kterou k tomuto tématu dále uvádí Price je ta, že židličky mohou také dost dobře být aluzí na Óðinův Hliðskjálf, z něž Óðinn vidí do všech světů. Domnívám se, že druhé dvě možnosti jsou pravděpodobnější, protože seiðhjallr byl pravděpodobně něco mnohem většího než jen židle či obdobný předmět (ačkoliv nelze vyloučit, že se v případě nutnosti dal takto nahradit), jak jsme totiž viděli, z primárních pramenů je zřejmé, že nebylo výjimkou, aby na seiðhjallu stálo několik lidí najednou, což si lze u něčeho jako židle jen těžko představit.

¹⁰⁶ K dalším výkladům patřil např. měřící prut či stojan na svítilnu.

¹⁰⁷ N. S. Price, „The Archeology of Seiðr: Circumpolar Traditions in Viking Pre-Christian Religion“, *Brathair*, 4.2 (2004), s. 116; Price, *The Viking Way*, s. 186-189.

¹⁰⁸ Price, *The Viking Way*, s. 181-191, viz také pro podrobné popisy holí, uložení v hrobech atd., stručněji je shrnuje také v Price, „The Archeology of Seiðr“, s. 116 (tento článek je obecněji shrnutím části poznatků z knihy *The Viking Way*).

¹⁰⁹ Price, „The Archeology of Seiðr“, s. 116.

¹¹⁰ Price, *The Viking Way*, s. 163.

¹¹¹ Tamtéž, s. 167.

Poněkud nejistě je na tom nález semínek halucinogenních rostlin. Ze dvou hrobů, které Price ve své knize popisuje jako pravděpodobně náležející osobám provozující magii, víme o semínkách v jednom případě konopí, ve druhém blínu. Blín je i v pozdějším období spojován s čarodějnicemi. U konopí je možné, že bylo určeno pouze k výrobě textilií. Nicméně u obojího existuje možnost používání při seiðovém rituálu, ale nelze o této záležitosti nic moc bližšího vypovědět.¹¹²

Price poznamenává ještě jednu zajímavost, a to, že na některých holích jsou košíkovitá zakončení, možná jakási forma rukojeti, která nápadně připomíná zakončení archeologicky doložených klíčů, náležející taktéž do období Vikingů. Tento fakt potvrzuje, že tato část hole sloužila jako rukojeť, a navíc klíče takto mohly odkazovat k holím.¹¹³ Ovšem podle Gardely je opačný směr odkazu jednoho na druhé pravděpodobnější, jak ještě uvidíme níže.

Nyní se po krátké exkurzi k ostatním nálezům vrátím k holím, a od archeologie se opět podíváme na písemné prameny. Price kromě pramenů, které jsem již uvedla, přidává další, v nichž figuruje hůl v souvislosti s magií, avšak ne výslovně se seiðem. Jedním z nich je pasáž ze *Ságy o Šípovém Oddu* (Qrv 3),¹¹⁴ s níž jsme se již v této práci setkali, avšak tentokrát se nejedná o hůl v držení někoho, kdo by prováděl seið, ale hovoří se o tyči (*sprota*), použité naopak proti seiðkoně Heið, nicméně spíše než nějakým magickým způsobem, byla touto holí zcela obyčejně udeřena do obličeje. Zvláštní je, že Price v tomto kontextu zmiňuje jen tuto ságu, neboť podobně udeří Friðþjófr palicí/kyjem (*lurkr*) jednu ze dvou seiðkon přímo když na něj během seiðu útočí, a tím ji i zabije (Frið 6). Zvláštní smrtí zahyne i Remus ve staroseverské verzi příběhu o založení Říma. Má být údajně udeřen pod lícní kost pastýřskou holí či tyčí (*hjarðreka staf eða sprota*) (Róm 1.1). Vzhledem k tomu, že Remus je v *Počátku Římanů* společně se svým bratrem označen za toho, kdo provádí seiðgaldr, dal by se i tento příběh přiřadit ke dvěma dříve jmenovaným, neboť v každém z nich jde o ublížení či zabití osoby znalé seiðu holí či obdobným nástrojem. Není však zcela jasné, zda můžeme tyto zraňující nástroje použité proti těm, kteří s největší pravděpodobností hole používali jako nástroj při konání své magie, považovat taktéž za předměty nabité nějakou zvláštní mocí, protože tomu nic neobvyklého nenasvědčuje (když pomíneme kuriózní místo na Remově těle, do kterého mířil pro něj smrtelný úder).

Ještě jednou se pokusím shrnout, co bylo doposud řečeno o holích používaných osobami, které měly co do činění se seiðem. Kromě příkladů, v nichž je obdobný předmět (*sprota*, *staf*, *lurkr*) použit proti nim samotným bez jakýchkoliv známek nadpřirozené moci, víme o holi (*seiðstaf*) sloužící jako identifikace osoby jako vqlvy, a jednoduše hůl (*staf*), která patřila do vybavení vqlvy. S největší pravděpodobností také známe z archeologických nálezů tento typ holí, u nichž však samozřejmě netušíme, jak byly nazývány. Výše jsem taky uvedla výraz pro hůl *vqlr*, který je propojen se slovem *vqlva*, a je tedy odůvodněné předpokládat, že to mohlo být další z používaných označení těchto holí. Z další literatury víme i o dalších názvech holí používaných

¹¹² Price, *The Viking Way*, s. 205-206.

¹¹³ Tamtéž, s. 188-190.

¹¹⁴ Tamtéž, s. 176.

k magickým účelům, ačkoliv ne výslovně seiðu (např. *gambatein, járnstáfr*).¹¹⁵ Kromě toho Price do svého výčtu k holím (ačkoli nejistě) přiřazuje na rozdíl od jiných autorů i gand (jak již bylo uvedeno výše) a také gǫndul, který jako hůl bývá interpretován častěji.

Nyní se od označení holí dostaneme více k tomu, s čím mohly být asociovány a tedy i přeneseně k možnostem jejich používání. Leszek Gardela se pokouší o celistvé pochopení funkce „čarodějných holí“ v jejich kontextu vikinského období a ve všech metaforických vrstvách, které se k nim mohou vázat, k čemuž využívá kromě jiného i Heideho interpretaci a dále ji rozvíjí. Jeho interpretace se ve značné míře týkají holí, které byly součástí seiðového rituálu, a pravděpodobně hrály důležitou roli při jeho průběhu, o kterém jinak nevíme téměř nic. Podle Gardely šlo v seiðu o práci s jiným druhem reality, o změnu obyčejného na nadpřirozené, a tento proces byl podle něj skutečný, neboť ho za skutečný považovali lidé vikinského období,¹¹⁶ to vše se mohlo dít díky tomu, že seiðr byl složitou formou mentální manipulace.¹¹⁷

Kromě jednotlivých asociací spojených s holí, je možné říci něco málo i o jejich původu. Tedy v případě, že „čarodějné hole“ přijmeme jako souhrn holí z textů a archeologických nálezů, a nebudeme trvat na tom, aby šlo vždy jen o hole úzce navázané výhradně na seið. Gardela uvádí totiž příklady z textů, které se vážou obecněji k magickým holím (s nimiž pracuje také Price, jak jsme viděli výše). To, k čemu dochází je ovšem velmi zajímavé, a může mít užitek i pro tuto práci. Hole jsou v textech totiž vždy v držení nelidských bytostí, případně od nich nějakým způsobem pochází. To mohlo znamenat, že magické hole byly považovány za něco jinosevtského, vyrobeného bytostí nepocházející z řad lidí. Dále je také možné, že pokud hole vyráběli lidé, snažili se je s jinými světy nějak spojit. Tak mohly být pokroucené hole z kořenů stromů asociovány s podsvětím, ty, které byly vytvořeny z mladých stromků, mohly odkazovat na les, při výrobě kovových holí zase mohlo být použito lidských či zvířecích kostí, čímž byly navázány na svět mrtvých.¹¹⁸ Mimo to kováři a vykonavatelé seiðu mají podle Gardely mnoho společného, neboť v obou případech jde o liminální postavy, mající schopnost pohybovat se mezi světy, kováři mohou vyrábět nástroje, ale také destruktivní zbraně, stejně jako čarodějové mohou způsobit dobrý i špatný osud.¹¹⁹

Za jednu z metaforických vrstev významu holí, a tedy možného průběhu seiðu Gardela považuje předení, jak navrhol již Heide, a předením by se dosahovalo utváření či změny lidského údělu a obdobně jako Heide propojuje tuto představu s mytickými bytostmi, jako jsou řecké *moiry*, slovanské *rožanice*, severské *norny*, tedy ženy (často se vyskytující ve trojicích), které předením vytvářejí a určují osud.¹²⁰ Takto by tedy byla seiðová hůl propojená s přeslicí.¹²¹

¹¹⁵ Podrobně o tom: Price, *The Viking Way*, s. 175-180.

¹¹⁶ Gardela, „Into Vinking Minds“, s. 54.

¹¹⁷ L. Gardela, „A Biography of the Seiðr-Staffs. Towards an Archeology of Emotions“, in L.P. Słupecki and J. Morawiec (eds), *Between Paganism and Christianity in the North*, Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, 2009, s. 197

¹¹⁸ Tamtéž, s. 199-200.

¹¹⁹ Gardela, „A Biography of the Seiðr-Staffs“, s. 204.

¹²⁰ Gardela, „Into Vinking Minds“, s. 50-51.

¹²¹ Tamtéž, s. 57.

Navazuje taktéž na Price a jeho interpretaci rukojetí klíčů podobajících se na rukojeti holí, ale podle něj nápodoba byla opačná, to znamená, že rukojeť hole měla odkazovat na klíč, nikoliv opačně. A klíče u Vikingů byly atributem žen vysokého sociálního statusu.¹²² Klíč také symbolizuje odemykání a zamykání, poutání a uvolnění, což by mohlo korelovat s představou přivolávání a poutání duchů (viz varðlokkur).¹²³ Další metaforická vrstva, kterou vidí Gardela v seiðových holích, je falická. Opět je tato interpretace spojená s přeslicí, neboť jak upozornil Heide,¹²⁴ ženy obvykle při předení držely přeslici mezi nohama. Gardela dále přidává představu čarodějnice, která používá hůl (v našich končinách je v této roli asociováno spíše koště) jako dopravní prostředek.¹²⁵ Někteří badatelé navrhovali také možnost, že by mohla hůl být použita k rituální masturbaci, a dosažení extatického stavu či orgasmu, jak však záhy Gardela dodává, je poměrně obtížné si něco takového představit s dlouhou kovovou holí, s čímž se nedá než souhlasit. Nicméně určité symbolické sexuální úkony mohly při tomto rituálu probíhat.¹²⁶ S využitím hole jako dopravního prostředku se váže i představa Óðinova osminohého hřebce Sleipniho, který je používán k dopravě mezi světy. Gardela nachází i další možné spojitosti mezi koněm a čarodějnou holí.¹²⁷ Další metaforická rovina může odkazovat na moudrost, intelekt, moc, božskou osvícenost, a to v tom případě, že vizuální podobnost mezi čarodějny a stojany na svítilnu, nejsou náhodné.¹²⁸ Pokud bychom se ptali po tom, kde má božský seiðmaðr Óðin čarodějnou hůl, pokud je tak důležitá, odpovídá Gardela teorií Lotte Motz, která se domnívá, že jako čarodějná hůl mohlo Óðinovi sloužit jeho kopí Gungnir.¹²⁹

Poslední dva Gardelovy návrhy, které zde uvedu je možná asociace hole se staroseverským *axis mundi*, světovým jasanem Yggdrasilem,¹³⁰ případně jedna z nalezených holí by mohla připomínat jakousi formu hudebního nástroje.¹³¹

V této kapitole jsem představila některé archeologické nálezy z hrobů možných staroseverských specialistů na magii a možnosti jejich propojení s textovou tradicí. Některé z těchto objevů nám mohou pomoci, zejména nás mohou ujistit v tom, že osoby podobné těm, o kterých čteme v ságách, mohly skutečně existovat a nebyly pouze pozůstatky mýtů či čirou fantazií autorů ság, na druhou stranu je však zřejmé i to, že při spojování archeologických nálezů a literatury neustále narážíme na nejistotu. Přesto se domnívám, že v této kapitole zaznělo několik zajímavostí, i díky tomu, že Price i Gardela jsou schopni odpoutat se od archeologického materiálu, a pracují ve velké míře i s literaturou.

¹²² Gardela, „Into Vinking Minds“, s. 57.

¹²³ Tamtéž, s. 58.

¹²⁴ Heide, „Spinning Seiðr“, s. 168.

¹²⁵ Gardela, „Into Vinking Minds“, s. 58.

¹²⁶ Tamtéž, s. 58.

¹²⁷ Tamtéž, s. 58-59.

¹²⁸ Tamtéž, s. 59.

¹²⁹ L. Motz, *The King, The Champion and The Sorcerer: A study in Germanic Myth*, Wien: Fassbaender: 1996, s. 84.

¹³⁰ Gardela, „Into Vinking Minds“, s. 61. Zajímavě by se dala tato domněnka spojit s výše zmíněnou funkcí čarodějné hole jako dopravního prostředku, neboť Yggdrasill znamená „Yggův, (tj. Óðinnův) oř“.

¹³¹ Gardela, „Into Vinking Minds“, s. 60-61.

3.3. ÓÐINN A HÚL, ÓÐINN A KÚŇ

Na začátku jsem zdůvodnila způsob práce s literárními prameny. Je nutné podotknout, že tento přístup není nijak všeobecně sdílený, naopak Clive Tolley vyjadřuje velkou skepsi vůči vypovídací hodnotě prozaických pramenů a zaměřuje svoji pozornost na poezii,¹³² ale jak jsme viděli ve výčtu pramenů, poetických textů k seiðu je velmi málo, přičemž jejich povaha komplikuje vyvození jakýchkoliv konkrétnějších závěrů. Nicméně je pravdou, že rané poetické texty jsou tím „nejčistším“ pramenem, a badatelsky jsou zajímavé i tím, že poskytují velké množství interpretačních možností. Proto bude tato kapitola zaměřena především na *Starší Eddu* (ovšem s přihlídnutím i k mladším pramenům), v níž, jak se domnívám, lze možná spatřit průběh óðinovského seiðu.

První možný důsledek seiðu, který Snorri uvádí, je možnost předpovědět osudy lidí a budoucí události. Seiðr však nebyl jedinou možností, jak se k takovému zjištění dobrat, naopak ve staroseverském prostředí existovalo několik technik věštění,¹³³ což s sebou však přináší potíž s odlišením „obyčejných“ věšebných technik a seiðu.

Začnu s jednou z eddických písní, v níž se sice slovo *seiðr* nevyskytuje, ale jak vyplývá z dalších úvah, může nám být dost užitečná. Touto písní jsou *Baldroy sny*. Óðinnův syn Baldr měl zlé sny, a proto se jeho otec vydal, aby od vólvy zjistil, co že tyto sny znamenají. Vše nasvědčuje tomu, že vólva je mrtvá, což by mohlo nejprve asociovat staroseverskou divinační techniku *útisetá*, v doslovném překladu „sezení venku“,¹³⁴ prostřednictvím které se dalo dostat do kontaktu s mrtvými.¹³⁵ Háček je však v tom, že pro průběh *útisetu* bylo charakteristické „ticho, naslouchání a usebrání“,¹³⁶ což zcela zjevně nekoreluje s tím, že Óðinn dosáhl „probuzení“ vólvy tím, že pronášel *valgaldr* (o *galdru* již byla řeč výše, *val-* na začátku slova je od *valr* tj. „padlý“). A jak o tom již byla řeč, *galdr*em mohl být zahajován či prováděn seið, díky kterému, jak víme, se daly získat informace o budoucnosti, což přesně Óðinn podle této básně dělá. Tím se vracím k tomu, jak může souviset seiðr s *galdr*em. V eddické písni *Výroky Vysokého* (tj. Óðina, strofy 146-163) je výčet použití *galdrových* písní (ačkoliv jsou tyto písně označeny i jako *ljóð*, ve strofě 152 je naznačeno, že jde specificky o *galdr*), a nelze přehlédnout, že se účinky mnohých z těchto písní překrývají i s účinky seiðu. Několikrát je zmiňována nezranitelnost, díky čtrnácté písni lze znát budoucí osudy a prostřednictvím některých písní lze i svést ženu. Tato skutečnost by mohla napovídat tomu, že *galdr* byla jakási dílčí kouzla či zaříkadla která se však mohla používat i během seiðového rituálu, do něhož byla začleněna a pomáhala plnit jeho účel. Není však vyloučeno, že se *galdr* dal použít i zvlášť, zcela mimo kontext seiðu. Pokud se podíváme ke

¹³² Tolley, *Shamanism*, vol. 1, s. 25-30.

¹³³ Více o tomto tématu: J. Starý, „Věštba a proroctví u starých Germánů“, in T. Vitek, J. Starý a D. Antalík (eds), *Věštění a proroctví v archaických kulturách*, Praha: Herrmann a synové, 2006, s. 163-189.

¹³⁴ Starý, „Věštba a proroctví u starých Germánů“, s. 173

¹³⁵ Simek, *Dictionary of Northern Mythology*, s. 344.

¹³⁶ Starý, „Věštba a proroctví u starých Germánů“, s. 173.

Snorrimu, uvádí sice *galdr* s jeho účinky samostatně, nicméně bezprostředně na to navazuje pasáž o *seiðu* (s níž jsme se seznámili již výše, ale pro přehlednost uvedu pasáž celou), což může hovořit o jejich blízkosti, či snad propojenosti (*Yngl* 7):

Óðinn 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. Dále uměl pouhým slovem uhasit oheň a utišit moře a obrátit vítr libovolným směrem. Vlastnil loď jménem *Skíðblaðni*, na níž se plavil přes širá moře a která se dala složit jako šátek. Óðinn měl stále u sebe *Mímiho* hlavu a ta ho zpravovala o událostech v jiných světech. Někdy také probouzel k životu mrtvé ze země nebo si sedal pod oběsence. Proto byl nazýván pánem duchů a viselců. Měl dva havrany, které si ochočil tak, že mluvili. Létali daleko po širých krajích a vyprávěli mu potom všechny zvěsti. Tím vším nabyl velikých vědomostí. Veškeré toto umění prováděl pomocí run a písní zvaných zaklínadla (*galdrar*). Proto se Ásové nazývají původci kouzel (*galdrasmiðir*). Óðinn znal umění, jež přináší největší moc, a sám je provozoval. Nazývá se čarodějství (*seið*) a jeho pomocí mohl předpovídat osudy lidí a budoucí události, ba přivodit člověku smrt, neštěstí nebo nemoc, či ho zbavit rozumu a síly a dát ji někomu jinému. Provozování takových čar však provází počínání tak bezectné (*ergi*), že muži se to hanbili dělat a učily se jim pouze kněžky. Óðinn věděl, kde jsou ukryty všechny zakopané poklady, a uměl písně (*Jjóð*), které před ním otevíraly zem, hory skály a mohyly. Pouhým slovem dovedl spoutat ty, kdož v nich sídlili, a potom vstoupil a nabral si, co libo. Tyto schopnosti mu získaly velkou slávu. Jeho nepřátelé se ho báli, kdežto přátelé mu důvěřovali a věřili v jeho čarodějnou moc (*fiðlkynngi*) i v něho samotného. A on naučil mnohému z tohoto umění své obětní kněze a ti se mu pak moudrostí a kouzelnou mocí nejvíc vyrovnali. Avšak i mnozí jiní se lecčemu přiučili, a tak se kouzelnictví rozšířilo na všechny strany a dlouho se uchovávalo.

Úvahou o souvislosti mezi *galdrem* a *seiðem* se dostávám k tomu, co je nyní mým cílem, totiž poukázat na to, že v *Baldrových snech* jsme svědky příběhu, který možná zachycuje průběh *seiðového* rituálu. Mohla by snad strofa popisující, jak se na sněmu bohů Óðinn zvedl, aby nasedl na svého osminohého koně *Sleipniho*, být jiným obrazem pro to, že „nasedl“ na svoji hůl/kopí (na způsob čarodějnic na koštěti případně chlapců, kteří ve folklorních tancích jedou na koni – tj. na holi s hlavou koně) – a připomínám i v předchozí kapitole uvedenou *Gardelovu* úvahu o asociaci *seiðové* hole se *Sleipnim*,¹³⁷ což mu umožnilo dostat se do jiného světa (zde k bráně *Helu*). Domnívám se, že by se takto mohl lépe vysvětlit i vztah mezi *gandr*, *göndull* a *gandreioð*. *Göndull* by byla hůl, ale nesloužila by pouze k přivolávání duchů, ale při náhledu na jinou rovinu *seiðu* by

¹³⁷ *Gardela* také dodává, že čarodějnická hůl mohla být spojená s koněm, protože fungovala jako dopravní prostředek do jiných světů, takže Óðinn se *Sleipnim* by nebyl výjimkou. *Gardela*, „Into Vinking Minds“, s. 58.

se tato hůl stala duchem – gendem, na němž ten kdo provádí seið, takto prováděl gandreið – „jízdu pomocí gandu“. A když si představíme někoho s holí mezi nohama, je falická konotace taktéž poměrně průhledná, a tedy i ergi povaha seiðového rituálu – pro ženu bylo ještě přijatelné mít mezi nohama gand/gqndul „penis“, ačkoliv to poukazovalo na její přehnanou náruživost (*org*), ale u muže to bylo hodno opovržení, když zvážíme fakt, že obvinění z pasivity při pohlavním spojení bylo pro muže staroseverské kultury jedním z nejurážlivějších a nejvíce zahanbujících.

Domnívám se, že pro schéma, které jsem nyní předestřela, se dá najít i několik dalších dokladů a také může propojit zdánlivě si odporující skutečnosti, ale důležitým krokem je pokusit se oddělit to, co se při vykonávání seiðu dělo na seiðhjallu před zraky přihlížejících, oproti tomu, co se dělo z pohledu vykonavatele. To jsem však již naznačila – fyzicky mohl vykonavatel nasednout na hůl (možná za určitých pohybů naznačujících jízdu, které snad mohly pro přihlížející mít i sexuální konotace), pro něj samotného to však znamenalo nasednutí na zvířecího ducha, který mu umožnil dopravu do jiného světa, kde mohl získat potřebné informace (například od mrtvé, jako to udělal Óðinn, k čemuž potřeboval galdr).

Myslím, že by také dávalo dobrý smysl proč Ostacia: „pohnula se svým gendem“, což mělo znamenat, „že šla seiðovat tak, jak se to dělávalo za starých pohanských časů“ (Pið 352). Velmi speciálním pro nás v tomto ohledu může být také pasáž, kde seiðkony Heiðr a Hamgláma provádí na seiðhjallu seið, ale paralelně jsou popsány, jak jedou na velrybách (tedy gandu?) a útočí svými kouzly tak, aby byla zničena loď. Poté, co jsou zabity v této podobě, zemřou i na seiðhjallu. To ukazuje na propojenost „přítomného“ a „vzdáleného“ konání osob, které seið prováděly.

Je mnoho skutečností, které nasvědčují tomu, že mezi *Baldrovými sny* a *Vědminou věštbou* existuje spojitost, mohlo jít stejně tak o dialog Óðina s mrtvou vqlvou.¹³⁸ Lze narazit například i na pasáž, kde Óðinn vqlvě dává různé drahocennosti, což připomíná potulné vqlvy odměňované či podplácené za svá proroctví. Domnívám se, že pokud bychom nahlíželi na *Vědminu věštbu* jako na odraz průběhu seiðového rituálu, jehož účelem je zjišťování informací, naskytla by se nám možnost nových vysvětlení několika pasáží. Nicméně na to zde již není prostor. V tuto chvíli se přesuneme dále.

3.4. VELKÝ A MALÝ SVĚT: KOSMICKÉ A LOKÁLNÍ

Do této chvíle jsem se k informacím o seiðu stavila spíše synteticky, se snahou vykreslit jeho celkový obraz. Je však patrné, že mohla existovat dichotomie mezi seiðem na jeho, řekněme, kosmické a lokální úrovni. Typickým příkladem první z nich je mytická rovina, kde tuto techniku používá bůh Óðinn či bohyně Freyja, na lokální úrovni se jako typický příklad jeví vqlva, která cestuje mezi jednotlivými usedlostmi a zastavuje se jen na krátkou dobu, v níž na přání obyvatel usedlosti provede seið. Samozřejmě existují i příklady, které bychom asi těžko řadili s klidným

¹³⁸ K tomuto tématu viz: Quinn, „Dialogue with a Vqlva“.

svědomím do jedné z kategorií, vzpomeňme například vřlvy Heið z *Vědminy věštby*, která také chodila po domech a věštila lidem, což se podobá „lidským“ vřlvám, ale na druhou stranu kontext, v němž se Heiðr objevuje ve *Vědmině věštbě* je naopak typicky mytickým. Otázka, do jaké míry se mohl svým průběhem lišit seiðr, který prováděl Óðinn od toho, který prováděly lidské vřlvy,¹³⁹ bude muset zůstat ze zřejmých důvodů nezodpovězenou. Nicméně se chci pokusit o zasazení obou rovin do širšího kontextu a poukázat na to, jaké mezi nimi existují vztahy a paralely. Objeví se zde i některé již dříve zmíněné myšlenky, ale bude jim dán širší rámec.

Staroseverský svět obývaný lidmi se nazývá Miðgarð (*mið* značí „uprostřed“, *garðr* je „dvorec“, čili „střední dvorec“) vykazuje, co se týče vztahů s okolím, mnoho podobností se sídlem bohů Ásgarðem („dvorec Ásů“ – tj. bohů), neboť oba tyto světy je třeba neustále chránit před nebezpečím, které obklopuje jejich hranice – zejména před þursy, kteří mohou znamenat nechtěný vpád chaosu do světů, kde panuje řád.¹⁴⁰ V této roli ochránitele se nejčastěji vyskytuje hromovládny bůh Þórr, který brání svět bohů i lidí před vpádem nepřátelských sil z Jǫtunheimu.¹⁴¹ Toto uspořádání však nenalezneme pouze na kosmické rovině, ale obdobný obraz v menším měřítku můžeme zahlédnout ve staroseverském pojetí lidských sídel – ta jsou ohraničena kamenným valem, a obdobně jako je tomu u Ásgarðu či Miðgarðu, vymezuje území, kde jsou pouze důvěrně známé osoby, a na druhé straně území, kde toto bezpečí domova není nijak zaručeno.¹⁴²

Ve staroseverských mýtech však Jǫtunheim není pouze místem nebezpečí, ale naopak se v tomto světě dají získat mnohé vzácnosti, včetně předmětů s magickými schopnostmi.¹⁴³ Zatímco Þór se vyrovnává s Jǫtunheimem a jeho obyvateli pouze fyzickým násilím, čímž ztrácí možnost z tohoto světa jakkoli profitovat, Óðinn je naopak prototypem boha, který místo vyhlášení nepřátelství se s Jiným světem pokouší komunikovat, navazovat v něm styky a do tohoto světa cestuje, což nese své ovoce – kupříkladu medovinu básnictví. Avšak těmito cestami se na něj Útgarð a jeho pochybné nečisté síly jaksí nalepí a stává se do jisté míry cizincem ve vlastní zemi, nebo při nejmenším nevypočitatelným, děsivým bohem plným nečekaných rozhodnutí.

Když si to promítneme na běžnou lidskou rovinu, nepřekvapí nás, že vřlvy, které přicházely do „mikro-Miðgarðů“ – jednotlivých usedlostí, byly vnímány jako ty, které jsou spolčené s Útgarðem, tedy nesou s sebou moc i nebezpečí cizího světa. Vřlvy jsou dokonce v některých textech

¹³⁹ S tím, že nelze ani odpovědět, zda šlo o odraz skutečnosti nebo jen příběhovým motivem, nemajícím předobraz ve staroseverské společnosti, ale tak či tak se domnívám, že lze vřlvy nazvat *lidskými*.

¹⁴⁰ J. Starý a J. Kozák, „Hranice světů: Staroseverský Midgard a Útgarð ve strukturalistických a poststrukturalistických interpretacích“, *Religio* 18.1 (2010), s. 33-36.

¹⁴¹ Tamtéž. Jak je popsáno v citovaném článku, výraz Jǫtunheim jasně určuje území obývané þursy, tedy mytický protiklad k Ásgarðu či Miðgarðu. Z mýtů známe i pojem Útgarð, který svým významem lépe postihuje to, že je „vně“ (=út-), ale ve významu všeho, co obklopuje hranice usedlosti či vesnice. V tomto textu budu pojmy Útgarð a Jǫtunheim používat záměně ve smyslu toho, co obklopuje hranice lidského či božského světa.

¹⁴² Tamtéž, s. 41.

¹⁴³ Tamtéž, s. 48.

spojovány s þursy či jǫtny.¹⁴⁴ Proto je třeba si dávat pozor, aby se člověk k někomu takovému choval s úctou (hostiny, velké odměny vǫlvám), v některých lidech však budily takové obavy či spíše odpor, že nemohli vystát jejich přítomnost.

Nyní na chvíli odbočím. Již výše v charakteristice primárních pramenů jsem narazila na některé poetické prostředky. U nich se teď opět na chvíli zastavíme. *Kenning*, jak jsme již viděli, funguje v podstatě na principu metafory. *Heiti* je oproti *kenningu* jednoslovné, a je postaveno na metonymiích, tj. například nevěsta může znamenat obecně „žena“. Domnívám se, že nelze „poetickou řeč“, jejímž prostřednictvím jsou nám (a samozřejmě byly i Staroseveřanům) tlumočeny staroseverské mýty, nějak důrazně oddělovat od myšlení tehdejšího člověka, naopak nám toto propojení může pomoci v jejich pochopení.¹⁴⁵ Smysl Staroseveřanů pro metafory a metonymie jsme si ukázali na použití *kenningů* a *heiti* – o věcech lze hovořit jako o stejných, ačkoliv do důsledku nejsou stejné, a dost podobně na tom je právě i kosmický Miðgarð a Útgarð se svojí zmenšeninou – lokálním protějškem (jednotlivými usedlostmi a jejich okolím) – vzájemně se v sobě odráží a mohou být v určitých kontextech různě ztotožňovány.

Tolley ukazuje, že Sámové a Finové byli ve staroseverském pojetí spojeni s obry.¹⁴⁶ Pro člověka dnešní doby, řekla bych, dost nepředstavitelné ztotožnění – mytické bytosti a reálného etnika.¹⁴⁷ Staroseverskému myšlení to ale odpovídá – jak jsem ukázala na způsobech poetických vyjádření, nebyla metonymická ztotožňování výjimkou, a obři i Sámové či Finové jsou asociováni s magií, sněhem a zimou. Obojí byli zkrátka „ti druzí“. A pokud byli „ti druzí“ vnímáni jako vykonavatelé magie, mohla být nakonec i sama magie vnímána staroseverskou společností jako cizí prvek, ačkoliv cizí vůbec nebyla.¹⁴⁸ Proto jsou nezřídka v textech vykonavatelé magie, včetně seiðu, Sámové (*Finnar*). Ale to nás nesmí zmást, v žádném případě to nemůže znamenat, že by seiðr byl jen výpůjčkou, popisem šamanistického rituálu. Naopak měl seið své místo ve staroseverské společnosti, ačkoliv jeho postavení bylo dost ambivalentní. Jak jinak bychom si mohli vysvětlit, že ústřední postava staroseverského pantheonu – bůh Óðinn praktikoval seið?

Toto spojení s jinakostí, cizostí se však projevuje na několika rovinách. Óðinn je kromě jiného i bohem mrtvých a podle Snorriho část mrtvých náleží Freyji (Gylf 24). A domnívám se, že ne

¹⁴⁴ Judy Quinn tuto problematiku rozebírá ve svém článku. Upozorňuje, že vǫlvy nemají „obří“ přirozenost, jsou pouze asociovány s rodem obrů. Quinn, „Dialogue with a Vǫlva“, s. 249.

¹⁴⁵ Na to by se snad dalo namítnout, že v dnešní době máme také poezii, a jen stěží by se dalo tvrdit, že odráží každodenní myšlení běžného člověka. Ale myslím, že mezi člověkem současnosti a Staroseveřanem i mezi dnešní poezií a staroseverskou poezií jsou příliš zásadní rozdíly na to, aby bylo možné tuto paralelu přijmout za platnou.

¹⁴⁶ Tolley, *Shamanism*, vol. 1, s. 60-61. Přičemž slovo obr (giant) je použito v širším slova smyslu jako označení pro bytosti jako thursy, jǫtny, trolly – specifika těchto bytostí uvádím výše. Oproti vǫlvám (o jejichž spojitosti s obry jsem se již zmínila) nemůže být u Sámů pochyb o jejich reálné existenci.

¹⁴⁷ Myslím, že tyto způsoby myšlení jsou religionisticky velmi zajímavé, protože odpovídají místu, které má náboženství ve společnosti. Dnes, v naší oblasti Evropy je náboženství vnímáno jen jako jedna z možných součástí života, skoro něco jako „koníček“, naproti tomu, když se podíváme na to, jak obtížné je u Staroseveřanů (a nejen u nich) oddělit mytický svět od toho, co by se v dnešní době nazvalo „realitou“, je jasné, že náboženství bylo mnohem bližší každodennímu životu a bylo jeho organickou součástí. Samozřejmě jde o obecné tendence, a vždy se mohli a mohou vyskytnout jedinci, kteří budou výjimkou.

¹⁴⁸ Tolley, *Shamanism*, vol. 1, s. 65.

náhodou jsou právě tito dva bohové spojeni zároveň i s magií. Mrtví jsou součástí cizího světa ležícího mimo Miðgarð (ať už v jeho kosmické nebo lokální podobě), a tudíž sdílí i některé vlastnosti s ostatními bytostmi Útgarðu – jako je např. znalost dávných událostí.

Tato kapitola začala pokusem o oddělení sfér božského a lidského – kosmického a lokálního, ale ukázalo, že jejich oddělení je poněkud problematické, ne-li nemožné. Mnohé indicie nasvědčují tomu, že bytosti, které byly starými Seveřany považovány za cizí, nepocházející ze světa lidí, sdílely některé vlastnosti a mohly být vzájemně, v duchu staroseverské poezie, ztotožňovány či přinejmenším asociovány společně. S tímto světem byli spojováni i ti, co prováděli seið. To může souviset se snahou vyrovnat se s ambivalencí (ergi povahou) seiðu, prohlášením této techniky a jejich vykonavatelů za cizí, ty, co nepochází z „našeho“ Miðgarðu, protože nikdo „nás“ by přece něco tak pochybného nedělal.

4. ZÁVĚR

Zkoumání seiðu s sebou nese mnohá úskalí, s nimiž je třeba se vyrovnat. Ústředním problémem, od něhož se odvíjí i některé další, je nedostatečnost informací, které nabízejí primární prameny k tomuto tématu. Důležitá je i samotná povaha staroseverských literárních pramenů, v nichž je přinejmenším obtížné, někdy až nemožné rozlišit mezi tím, které příběhy, syžety a motivy odráží skutečnost a které mýty či fantazii. Jak jsme viděli, tento fakt koreluje se staroseverským (a snad si mohu dovolit říci, že i obecně archaickým) myšlením, které oproti tomu dnešnímu nemá tendenci stavět pevné a nepřekročitelné hranice „realitě“ a oddělit ji tak od všeho ostatního. Proto je i značně problematické tuto neprostupnou hranici zpětně stavět v archaickém světě. Můžeme se domnívat, že pokud archeologové naleznou artefakty, které jsou přijatelným způsobem interpretovány jako materiální pozůstatek toho, co známe z literatury, bude potom možné říci, že tedy bytosti v hrobě s těmito artefakty byly „reálné“ a používaly je za svého života k magickým účelům. Nicméně i tyto reálně existující postavy byly úzce spjaté s tím, co bychom dnes nazvali jen představami, ideologií. Pokud by v očích Staroseveřanů například neexistovali jǫtnové, kteří vǫlvy vychovali a naučili jí seiðu (což je z dnešního pohledu jen tehdejší představou), rozpustila by se i postava vǫlvy (z dnešního pohledu reálné postavy), protože by pozbyla to, co jí vǫlvou činí, a archeologové by našli jen obyčejný hrob. Domnívám se, že při nahlížení na archaickou kulturu může být často mnohem užitečnější nesnažit se násilně oddělovat to, co „opravdu bylo“ a co si „tehdy jen mysleli, že bylo“, protože by se nám mohly původně smysluplné celky začít deformovat či úplně rozpadat.

Friedrich Nietzsche v jedné ze svých úvah zdůraznil, že slova jsou jen metafory toho, co označují, mezi pojmem a objektem neexistuje žádné rovnítko, ačkoliv lidé často podléhají tomuto dojmu.¹⁴⁹ Vláda slov, zdá se, je stále silnější, a myslím, že úzce souvisí i s tendencí dnešních lidí uměle strukturovat svoji realitu, což je pro ně způsob, jak se s touto realitou vyrovnat a porozumět

¹⁴⁹ F. Nietzsche, *O pravdě a lži ve smyslu nikoli morálním*, přel. Věra Koubová, 2., opr. vyd., Praha: OIKOYMENH, 2010, s. 10-15.

jí, ačkoliv to vede někdy až k absurditám (například extrémní strukturování činností vede k tomu, že jde někdo cvičit do fitcentra a ani na chvíli se nepozastaví nad tím, že do něj přijel na eskalátoru). Jako protiklad proti tomu stojí archaické myšlení, jež jsem se pokusila ukázat na příkladu Staroseveřanů, kteří se slovy naopak pracovali mnohem uvolněněji a záměna pojmů pro ně nebyla ničícím neobvyklým. Na otázku, který z těchto přístupů lépe odpovídá fungování světa, si musí odpovědět každý sám. Důležité však je mít tyto rozdíly na paměti, pokud se budeme snažit pochopit archaickou kulturu a nějak ji popsat.

Již několikrát jsem v této práci zmínila skutečnost, že se mnozí autoři zabývali možností přiřazení seiðu k šamanským technikám. Z etnik tradičně považovaných za šamanské byli Staroseveřanům nejbližší Sámové, a proto by nebylo až tak překvapující, kdyby mezi nimi docházelo k vzájemným výpůjčkám a přenosům. Mezi novodobými autory však v tomto tématu nepanuje shoda. Někteří jsou více nakloněni tomu, že seið lze považovat za šamanistickou techniku, jiní jsou v tomto směru opatrnější. Například dva z autorů, s jejichž teoriemi jsem v této práci dost pracovala – Neil Price a Clive Tolley, jsou v podstatě protichůdných názorů. Cíl, který si ve svém dvousvazkovém díle Clive Tolley vytyčil, je odpovědět na otázku „zda norská literatura naznačuje, že staří Skandinávci měli představu o praxi, která by mohla být důvodně nazvána ‚šamanismus‘, ať už jako skutečný fenomén běžného života či jako motiv vyskytující se ve fiktivním prostředí.“¹⁵⁰ Svou odpověď bere skutečně poctivě a zeširoka, přičemž z velké části pracuje s primárními prameny, jak ze staroseverské kulturní oblasti, tak z prostředí šamanských národů a ovládá mnohé jazyky, v nichž jsou texty napsány. Nezabývá se však striktně jen seiðem, ačkoliv ten je nejčastěji považován za „šamanský“, ale pokouší se proniknout i do jiných staroseverských témat, která mají, řekněme „šamanský potenciál“ – jako např. strom. Pověštinou však v závěrech k jednotlivým kapitolám dochází k úsudku, že podobnosti jsou spíše jen vágní, případně že podobné jsou si motivy jen z vnějšího pohledu, ale při podrobnějším nazření celku se podoba začne vytrácet, případně je značně nejistá a neprokazatelná.

Tolley tedy na svou otázku velmi obšírně a podrobně odpovídá. Avšak vzhledem k tomu, s jak velkým skepticismem přistupuje k literárním pramenům, o archeologických nálezech ani nemluvě, zůstane mu pouze malý zlomek zdrojů, z nichž může čerpat podle něj relevantní informace o seiðu, a tudíž je jasné, že se s tímto přístupem vše, co můžeme o seiðu říct, smrskne na minimum.

V mnoha ohledech zcela protichůdný přístup má Neil Price, který kromě toho, že v seiðu nachází podle něj zcela zjevné paralely k šamanismu Sámů,¹⁵¹ pracuje i mnohem otevřeněji s prameny, jak těmi písemnými, tak materiálními, ale tato „otevřenost“ je někdy přílišná a vede k vyzdvihnutí například válečnického aspektu seiðu, což, jak naznačil Tolley, není krok, který by

¹⁵⁰ Tolley, *Shamanism*, vol. 1, s. XV.

¹⁵¹ Tolley Price kritizuje za to, že ve své knize používá seið v příliš širokém významu, neboť pod něj zahrnuje praktiky, které sám považuje za šamanské, což podle Tolleyho vzhledem na prameny není oprávněné. Tolley, *Shamanism*, vol. 1, s. 582.

byl uspokojivě doložitelný prameny,¹⁵² s čímž naprosto souhlasím. Můžeme tak sice přijít na spoustu zajímavých skutečností, ale jejich vztah k seiðu značně pokulhává.

Domnívám se, že po mnoha letech bloudění a hledání spojitostí mezi seiðem a technikami šamanských etnik či jejich odmítání, by bylo třeba vnést nový vítr do plachet zkoumání seiðu. Tolley se ve své knize stručně dotýká i staré řecké kultury a poukazuje na to, že i v ní se dají nalézt „šamanské“ (toto slovo Tolley sám dává do uvozovek a používá v širším slova smyslu) prvky.¹⁵³ Nejde tedy o nějakou hlubší komparaci se seiðem, ale spíše jen o ukázkou rozšířenosti „šamanských“ prvků v Evropě. Co se nám nyní hodí, je zmínka o Dionýsovi a jeho zdánlivém cizokrajném původu. Tolley ukazuje, že tato „cizost“ je zkrátka vyjádřením jinakosti zcela autochtonního řeckého božstva.¹⁵⁴ V předchozí kapitole jsem poukázala na to, že podobné postavení má seið u Staroseveřanů a „cizí původ“, který je mu přisuzován, je podobně jako u Dionýsa způsob, jak se vyrovnat s jeho jinakostí a ambivalencí. Nabízí se otázka, jak s tímto zjištěním naložit. Zdá se mi, že řešení je nasnadě – pokusit se zjistit, zda by se daly nalézt paralely u jiných indoevropských etnik, ale už ne pouze v obecném smyslu – hledání „šamanismu“ – jako to udělal Tolley. Mohlo by se tak ukázat, že má tato magická technika hluboké kořeny a prostřednictvím dalších komparací ji i lépe pochopit a doplnit mezery v informacích ze starého severu. Domnívám se, že zajímavé výsledky by mohlo přinést například srovnání se staroruskými náboženskými specialisty *volchy* a postavou ruského hrdinského eposu Volchem Vseslavjevičem.

Cílem této práce bylo co nejlépe vykreslit obraz staroseverské magicko-věštecké techniky seiðr. Je zřejmé, že jsou v této snaze značně limitující nedostatečné informace ze staroseverského prostředí. Domnívám se však, že se mi povedlo naznačit alespoň hlavní linie a některé odstíny tohoto obrazu. Prozatím nenaplněnou nadějí na vykreslení detailů zůstává srovnávání.

¹⁵² Tolley, *Shamanism*, vol. 1, s. 582.

¹⁵³ Tamtéž, s. 93-103.

¹⁵⁴ Tamtéž, s. 97.

5. POUŽITÁ LITERATURA

SEKUNDÁRNÍ LITERATURA

- Cleasby, Richard and Gudbrand Vigfusson, *Icelandic-English Dictionary*, Oxford: Clarendon Press, 1874.
- Davidson, Hilda Ellis, *Gods and Myths of Northern Europe*, Harmondsworth: Penguin Books, 1964.
- Eliade, Mircea, *Šamanismus a nejstarší techniky extáze*, přel. Jindřich Vacek, Praha: Argo, 1997.
- Gardela, Leszek, „A Biography of the Seiðr-Staffs. Towards an Archeology of Emotions“, in L.P. Stupecki and J. Morawiec (eds), *Between Paganism and Christianity in the North*, Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, 2009, s. 190-219.
- Gardela, Leszek, „Into Vinking Minds: Reinterpreting the Staffs of Sorcery and Unravelling Seiðr“, *Viking and Medieval Scandinavia*, 4 (2008), 45-84.
- Kadečková, Helena, *Dějiny severských literatur I. Středověk*, Praha: Karolinum, 1997
- Heide, Eldar, „Spinning Seiðr“, in A. Andrén, K. Jennbert, C. Raudvere (eds), *Old Norse Religion in Long-Term Perspectives: Origins, Changes, and Interactions*, Lund: Nordic Academic Press, 2006, s. 164-170.
- Lakoff, George, *Ženy, oheň a nebezpečné věci: Co kategorie vypovídají o naší mysli*, přel. Dominik Lukeš, Praha: Triáda, 2006.
- McKinnell, John, *Meeting the Other in Norse Myth and Legend*, Cambridge: Brewer, 2005.
- Motz, Lotte, *The King, The Champion and The Sorcerer: A Study in Germanic Myth*, Wien: Fassbaender: 1996.
- Nietzsche, Friedrich, *O pravdě a lži ve smyslu nikoli morálním*, přel. Věra Koubová, 2., opr. vyd., Praha: OIKOYMENH, 2010.
- Parpola, Asko, „Old Norse *Seiðr*(r), Finnish *Seita* and Saami Shamanism“, in I. Hyvärinen, P. Kallio und J. Korhonen (Hrsg), *Etymologie, Entlehnungen und Entwicklungen: Festschrift für Jorma Koivulehto zum 70. Geburtstag*, Helsinki: Société Néophilologique, 2004, s. 235-273.
- Price, Neil, „The Archeology of Seiðr: Circumpolar Traditions in Viking Pre-Christian Religion“, *Brathair*, 4.2 (2004), s. 109-126.
- Price, Neil S. *The Viking way: religion and war in late Iron Age Scandinavia*. Uppsala: Department of Archaeology and Ancient History, 2002.
- Quinn, Judy, „Dialogue with a *Völva*. *Völuspá*, *Baldur's Draumar* and *Hyndluljóð*“, in P. Acker and C. Larrington (eds), *The Poetic Edda. Essays on Old Norse mythology*, New York: Routledge, 2002, s. 245-274.
- Ross, Margaret Clunies, *Prolonged Echoes: Old Norse Myths in Medieval Northern society, vol. 1: The Myths*, Odense: Odense University Press, 1994.

Schjødt, Jens Peter, *Initiation between Two Worlds: Structure and Symbolism in Pre-Christian Scandinavian Religion*, Odense: The University Press of Southern Denmark, 2008.

Schnurbein, Stefanie von, „Shamanism in the Old Norse Tradition: A Theory between Ideological Camps“, *History of Religions*, 43.2 (2003), 116-138.

Simek, Rudolf, *Dictionary of Northern Mythology*, tr. by Angela Hall, Woodbridge: Brewer, 1993.

Starý, Jiří a Jan Kozák, „Hranice světů: Staroseverský Midgard a Útgard ve strukturalistických a poststrukturalistických interpretacích“, *Religio* 18.1 (2010), s. 31-58.

Starý, Jiří, „Věštba a proroctví u starých Germánů“, in T. Vitek, J. Starý a D. Antalík (eds), *Věštění a prorokování v archaických kulturách*, Praha: Herrmann a synové, 2006, s. 163-189.

Tolley, Clive, *Shamanism in Norse myth and magic, vol. 1*, Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 2009.

Tolley, Clive, „*Vǫrðr* and *Gandr*: Helping Spirits in Norse Magic“, *Arkiv för Nordisk Filologi*, 110 (1995), s. 57-75.

Vries, Jan de, *Altnordisches Etymologisches Wörterbuch*, Leiden-Boston-Köln: Brill, 2000

ZDROJE , PŘEKLADY A KOMENTÁŘE PRIMÁRNÍCH TEXTŮ

Dronke, Ursula, *The Poetic Edda, vol. 2: Mythological Poems*, Oxford: Clarendon press, 1997.

Edda, přel. Ladislav Heger, uprav. H. Kadečková, Praha: Argo, 2004.

Friðbjófs Saga ins Frækna, L. Larsson (Hrsg), Halle a. S.: Max Niemeyer, 1901.

Příběh o Þorsteinu Bøejarmagnovi, přel. David Šimeček, in *Souvislosti* 20.4 (2009), s. 114-129.

Sturluson, Snorri, *Edda a Sága o Ynglingách*, přel. Helena Kadečková, Praha: Argo, 2003.

Staroislandské ságy, přel. Ladislav Heger, Praha: SNKLU, 1965.

Tolley, Clive, *Shamanism in Norse myth and magic, vol. 2: Reference materials*, Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 2009.

Hávamál – heimskringla.no [online, navštíveno 15.5.2013], dostupné z:
<http://www.heimskringla.no/wiki/H%C3%A1vam%C3%A1l>.

Text database :: verses :: guthormr kǫrtr helgason :: lausavísa :: 1 [online, navštíveno 12.5.2013], dostupné z:
<http://abdn.ac.uk/skaldic/db.php?if=db&table=verses&id=2729>.