

# PŘÍLOHA



# PŘÍLOHA – NARATOLOGICKÁ ANALÝZA MÝTŮ

## STARŠÍ EDDA

### ❖ *Vǫluspá*

Óðinn **konfrontuje** (mrtvou) Vědmu, která mu na jeho **příkaz vyjevuje** minulost a budoucnost.

---

Hrdina: Óðinn	Překážka: ---
Doprovod: ---	Antipod: Vědma
Spojenec: ---	Poklad: posvátné vědění
Strážce: ---	Sál: hrob/mohyla Vědmy

---

### ❖ *Vafþrúðnismál*

*(Předehra: Óðinn veden prostou zvědavostí se vydává na cestu, Frigg jej varuje a chce jej od cesty odradit.)*

Óðinn (**inkognito**) **konfrontuje** þursa Vafþrúðniho, podstupují „**hru**“ na život a na smrt, **soutěž** vědomostí. Þurs hostu vyjevuje posvátné vědění, na konci je díky „jediné výjimce“ zabit v okamžiku, kdy **rozpozná**, proti komu stojí.<sup>1</sup>

---

Hrdina: Óðinn	Překážka: ---
Doprovod: ---	Antipod: Vafþrúðnir
Spojenec: ---	Poklad: smrt þursa, posvátné vědění
Strážce: ---	Sál: síň þursa

---

---

<sup>1</sup> Podobně Þorsteinn v *Příběhu o Þorsteinu Bejarmagnu*: je „inkognito“ díky své neviditelnosti. Teprve v okamžiku, kdy „je poznán“, zabíjí Geirrøða.

## ❖ *Grímnismál*

(Předehra: dvojice bratří je vychovávána Óðinem a Frigg (oba inkognito), Óðinn se ujme chlapce Geirrøða, Frigg Agnara. Při rozchodu Óðinn poradí Geirrøðovi, jak se zrádně zbavit bratra. Geirrøðr se zachová podle Óðinovy rady a zmocní se dědictví. Po letech si Frigg stěžuje na jeho zlé chování, Óðinn se vydává o tom přesvědčit.)

Óðinn (**inkognito**) **konfrontuje** krále Geirrøða, který býval jeho oblíbencem.

Óðinn je **zdánlivě** podroben zkoušce **ohněm** (ve skutečnosti je podroben Geirrøðr **zkoušce pohostinnosti**).<sup>2</sup> Nakonec Geirrøðr **rozpozná**, proti komu stojí, a je zabit.

---

Hrdina: Óðinn	Překážka: zkouška ohněm
Doprovod: ---	Antipod: Geirrøðr
Spojenec: Agnarr II.	Poklad: smrt krále, posvátné vědění
Strážce: ---	Sál: síň krále

---

## ❖ *Skírnismál*

(Předehra: Freyr pohlédne do Jötunheimu a zamiluje se do þursyně, tj. „postrádá ženu“; Skírnir je vyslán žádat o ruku pro svého pána.)

Skírnir (zástupně za Freye)<sup>3</sup> vyráží **do** Jötunheimu (Útgarðu). Má zvláštního **koně** (který je schopen překročit **ohnivou bariéru**) a čarovný **meč**. Skírnir hovoří ke koni, jedou v **noc**. Před **branou** síně þursů uvázáni **psi**. Venku **před sídlem** je **pastýř na mohyle**, varuje a **odrazuje**.<sup>4</sup> Skírnir je neodbytný. Gerðr je **příznivě** nakloněna. Ve vzduchu visí hrozba, že přijde její **otec** Gymir.<sup>5</sup> Skírnir nabízí poklady, nakonec hrozí (smrtí jejího otce) a proklíná. Krotící **prut** (*gambantein*). Gerðr se nakonec podvoluje.

---

Hrdina: Skírnir-Freyr	Překážka: ohnivá stěna
Doprovod: kouzelný kůň	Antipod: Gerðr-Gymir
Spojenec: ---	Poklad: žena-nevěsta
Strážce: pastýř	Sál: síň þursa

---

---

<sup>2</sup> Geirrøðr je stejně **nevlídným hostitelem** a stejně **zkouší** svého návštěvníka za pomoci **ohně**, jako jeho jmenovec Geirrøðr v *Þórsdráppě*.

<sup>3</sup> Tj. obdobný vztah jako mezi Sigurðem a Gunnarem. Sigurðr také vyráží „**namísto**“ svého pána Gunnara získat pro něj ženu. Stejně jako Skírnir potřebuje speciálního **koně** a stejně jako Skírnir musí projít na cestě k ženě **plamenem**.

<sup>4</sup> Stejně jako pastýř v *Heroararkviðě*.

<sup>5</sup> Tj. situace „příznivě nakloněná obryně a hrozba nepříznivě nakloněného obra“ (Motiv z pohádky *O Třech zlatých vlasech děda Vševeda*: „čichám čichám člověčinu“).

## ❖ *Hárbarðsljóð*

Typus **hádka**, Hárbarðr (Óðinn **inkognito**) kontra Þórr. Hranicí mezi nimi je **voda**, přes kterou chce Þórr (vrací se domů). Hárbarðr se **vysmívá** Þórovi. Chlubí se úspěchy u žen apod. Þórr: „Hárbarðe, sketo, schválně jsi mě zdržel.“ – srov. motiv **zdržení** dverga Alvise v *Alvíssmálu*, který se nechal napálit. Zde dochází s ohledem na Þóra k **inverzi** rolí.

## ❖ *Hymiskviða*

(*Předehra: Ásové chtějí hodovat u Aegiho, ten se chce pomstít tím, že vyláká Þóra na cestu pro kotel; Týr potají sdělí Þórovi, kde kotel je.*)

Ásové **postrádají** kotel. Jsou **bezradní**. Týr však potají **sdělí** Þórovi, kde je vytoužený **předmět**. U jeho otce v Útgarðu. Týr navrhuje získat ho **lstí**. Þórr a Týr vyráží **do** Útgarðu. Na cestě nechají u Egila kozly a dál **jdou pěšky**.<sup>6</sup> Dorazí k **síni**. Děsivá (ale **přátelsky nakloněná**) Týova pramáti je **ukryje** pod kotel.<sup>7</sup> Hrímpurs Hymir přijde ojíněný. Praskne sloup.<sup>8</sup> Þórr je **pohoštěn**. Hymir stanoví **tři zkoušky**: rybaření (**had**), rozbití poháru (**úder do þursa**) a přinesení soudku. Hymir a Þórr jdou rybařit, Hymir uloví dvě velryby, Þórr zachytí Miðgarðsorma, ale nevytáhne ho. Vrací se z výpravy. Hymir chce zápasit: Þórr má přerazit pohár. Þórovi **poradí Hymiho družka**, jak na to:<sup>9</sup> jedině o Hymiho hlavu.<sup>10</sup> Nošení pivního kotle, Týr neuspěje, Þórr ano. Během návratu jsou **pronásledováni**. Motiv chromého **kozla**: zde prý „Lokiho čin“, Loki jinde v básni není. Egill je zde „þurs“ (*hraun-búi*) a musí dát v náhradu své **dvě děti**.

---

Hrdina: Þórr	Překážka: zkoušky
Doprovod: Týr	Antipod: Hymir
Spojenec: þursyně v síni	Poklad: kouzelný kotel
Strážce: ---	Sál: síň þursa

---

<sup>6</sup> Zřejmě tam končí Miðgarðr a spolu s ním Þórova schopnost létat na svém voze. Egill je „poslední domácký dům“ na hranici světa, podobně jako **Guðmundr** z Glasisvellir.

<sup>7</sup> Motiv shodný s pohádkou *O třech zlatých vlasech děda Vševěda*.

<sup>8</sup> Motiv shodný se scénou Þórova boje s Geirrøðem.

<sup>9</sup> Vedle pramáti podruhé motiv „přátelsky nakloněné obryně“, Freud: oidipovská infantilní matka, která v synově fantazii pomáhá při zabití otcovské postavy (“the Ogre” ≈ “Father”).

<sup>10</sup> Motiv „jediné výjimky“, kterou je obr sám. Úder do obra pravděpodobně původně znamenal jeho smrt, zde symbolicky, protože Hymir přišel o svůj magický pohár. Hymir: „Nebudu moci už nikdy říci: hotov jsi, nápoj!“ (strofa 32)

## ❖ *Lokasenna*

Typus **hádky**, Þórr není přítomen, Loki si proto dovolí ostatní **obtěžovat**.<sup>11</sup> Loki nejdřív **zabije** jednoho z Aegiho služebníků a proto je vyhnán. Vráť se zpět a nejdřív mluví s Eldim, který je venku **před sídlem**, který ho varuje a **odrazuje**. Vstoupí dovnitř a všem postupně spílá a provokuje je. Ve vzájemném osočování však zaznívá velké množství **narážek** na povahu a osudy bohů, jimiž by se nejraději nechlubili – je to tedy v jistém smyslu “tajné vědění”.<sup>12</sup> Přichází Þórr,<sup>13</sup> před kterým jediným má respekt a opustí scénu. Později je chycen a spoután.

## ❖ *Prymskviða*

Þórr **postrádá** kladivo. Loki **si vezme** Freyjin ptáčí háv<sup>14</sup> a **letí zvidat** do Útgarðu. Vráť se a **sdělí Þórovi**,<sup>15</sup> kdo má vytoužený **předmět**. Prym **žádá Ásynju** Freyju. Ásové jsou **bezradní**, Loki navrhuje **lest**<sup>16</sup> - **převléknout** Þóra za Freyju.<sup>17</sup> Dorazí do Prymovy síně. Prymr<sup>18</sup> se **dvakrát** podiví:<sup>19</sup> proč je „nevěsta tak chtivá jídla“ a proč má tak „uhrančivé oči“.<sup>20</sup> Loki vždy chytré odpoví. Nakonec přinesou Mjöllnir a Þórr se **objeví** ve své **pravé podobě**<sup>21</sup> a všechny **pobije**.

---

<sup>11</sup> Podobně jako v případě **Hrungniho**, který se chová neomaleně, protože tu není Þórr. Motiv **obtížného hosta**, který rozvrací klid na hostině – srov. role **Heiðreka** na Høfundově hostině, kam nebyl pozván.

<sup>12</sup> Tj. podobně jako v *Grímnismálu* nebo *Vafþrúðnismálu* pod záštitou rámcového děje probíhá zjevování **posvátného vědění**.

<sup>13</sup> Ukončení básně motivem **příchodu** či **zjevení mocného** (slunce-dne: *Alvíssmál*, boha-**theofanie**: *Vafþrúðnismál*).

<sup>14</sup> Loki si půjčuje **prostředek** na cestu do **Jiného světa** podobně, jako si **Hermóðr** půjčuje **Sleipniho** pro cestu do Hel. Cílem obou cest je sběr informací. Zvláštního koně si žádá rovněž **Skírnir** pro cestu ke Gerðě.

<sup>15</sup> Tj. sehrává roli „**podněcovatele**“ či „**vyzývatele** k cestě“, třebaže v tomto případě bez nepřátelského šibalství. Sdělování Þórovi o poloze Pokladu – totéž, co Týr v *Hymiskviðě*.

<sup>16</sup> Tj. stejně jako Týr v *Hymiskviðě*.

<sup>17</sup> Situace „je tu obr s požadavkem po Freyje, drží bohy v šachu, ásové jsou bezradní a s nápadem přijde Loki a tento nápad spočívá ve změně pohlaví“ je totožná s příběhem o Staviteli ze Snorriho.

<sup>18</sup> Motiv hrozby odhalení obsažený i v *Hymiskviðě*.

<sup>19</sup> Motiv zkoušek v síni Þursa.

<sup>20</sup> Motiv z pohádky *O červené karkulce*: „proč máš tak velké oči“, „zuby“.

<sup>21</sup> Tj. podobný motiv jako **theofanie** Óðina na konci *Grímnismálu* a *Vafþrúðnismálu*. Þórovo objevení ukončuje rovněž *Lokasennu*.

Hrdina: Þórr	Překážka: ---
Doprovod: Loki	Antipod: Þrymr
Spojenec: ---	Poklad: kladivo Mjöllnir
Strážce: ---	Sál: síň þursa

### ❖ *Alvíssmál*

Dvergr Alvíss žádá Ásynju (Þórovu dceru). Þórr (Istí) slibuje, že ji vydá, jestliže mu odpoví na jeho **otázky po vědomostech**. Alvíss zná všechny odpovědi, ale Þórr ho zdrží tak, že **přijde den, do síně** zasvítí sluneční paprsky a dvergr (pravděpodobně) zkamení.

Hrdina: Alvíss	Překážka: zkouška vědění
Doprovod: ---	Antipod: Þórr
Spojenec: ---	Poklad: dívka-nevěsta
Strážce: ---	Sál: síň Ásů

(pozn: Jedná se tedy o **inverzi** obvyklého vzoru – útgardan (nikoliv miðgardan) přijde do síně Ásů (nikoliv síně þursů) s cílem vydobýt poklad, je podroben zkoušce, ale prohraje, protože je ošálen.<sup>22</sup> Pokladem, o který se “hraje” je v první řadě dívka-nevěsta, avšak podobně jako v básních Grímnismál, Vafþrúðnismál či Lokasenna je zde přítomen i motiv **posvátných vědomostí**, které s sebou bytost z Jiného světa přináší.)

### ❖ *Baldrs draumar*

Ásové jsou **bezradní**, Hel si žádá Ása Baldra. Óðinn si **vezme** Sleipniho a **jede zvédat** do Niflhelu. Po cestě potká **psa**. Jede před východní **bránu síně** Hel, k **mohyle** mrtvé věštkyně-vědmy. Óðinn (**inkognito**) konfrontuje **mrtvou** Vědmu, která mu na jeho **příkaz vyjevuje** současnost a budoucnost. Nakonec položí enigmatickou otázku, díky které věštkyně **rozpozná**, že má před sebou Óðina. Ten však současně **rozpozná**, že má před sebou „matku tří þursů“, (tj. Lokiho? Angrboðu?).

Hrdina: Óðinn	Překážka: ---
Doprovod: Sleipnir	Antipod: Vědma (þursyně, mrtvá)

<sup>22</sup> Tj. oklamán a podveden tak, jako Þórr byl podveden útgardským Lokim. Jen prostředky podvodu se liší. Alvíss by stejně jako Þórr a jeho družina měl poprávu vyhrát, protože splňoval podmínky pro danou zkoušku, pokud by byla tím, za co se vydávala.

---

Spojenec: ---

Poklad: **posvátné vědění**

Strážce: **pes**

Sál: **mohyla před branou síně Hel**

---

### ❖ *Hyndluljóð*

Freyja **podněcuje** púrsyni Hyndlu, aby spolu **vyrazili** k Óðinovi **do** Valhally. Hyndla žádost prohláší za **lest**. Freyja **přikazuje**, aby **vyjevila** skutečnosti o **dávných** věcích a rodech. Hyndla recituje verše legend s refrénem „To vše tvůj rod je, Óttare, tupče!“ Vypráví o původu božských bytostí podobně jako Vědma. Hyndle se „chce spát“<sup>23</sup> a uráží Freyju,<sup>24</sup> Hyndla vidí plameny a pak se rozcházejí.

---

Hrdina: **Freyja**

Překážka: ---

Doprovod: ---

Antipod: **Hyndla**

Spojenec: ---

Poklad: **posvátné vědění**

Strážce: ---

Sál: **před jeskyní Hyndly**

---

### ❖ *Gróugaldr*

Svipdagr **konfrontuje** svou **mrtvou** matku, **přikazuje**, aby mu **vyjevila** radu. Gróa mu dává pomoc v podobě **kouzelných písni**.<sup>25</sup>

---

Hrdina: **Svipdagr**

Překážka: ---

Doprovod: ---

Antipod: **Gróa (matka, mrtvá)**

Spojenec: ---

Poklad: **posvátné vědění**

Strážce: ---

Sál: **mohyla Gróy**

---

### ❖ *Fjolsvinnsmál*

Svipdagr **konfrontuje** (strážce) Fjolsvinna **před ohnivými hradbami** sídla Menglōðy.<sup>26</sup> Hradby září a síně jsou zlaté. Fjolsvinnr návštěvníka **odrazuje**.<sup>27</sup> Svipdagr je **inkognito**.<sup>28</sup>

---

<sup>23</sup> Snad projev blížícího se **úsvitu**. Nebo Freyjina **nekromancie**, jejíž účinky již začínají slábnout.

<sup>24</sup> Tj. vzniká náznak typu **hádky**.

<sup>25</sup> Probuzená žena, která předává svému probuditeli posvátné vědění v podobě kouzelných písni – tentýž motiv je setkání **Sigurða** se **Sigrdrífou**.

<sup>26</sup> Ohnivá hradba – *vafrlögi* – kterou musí překročit **Sigurðr**, aby dospěl k **Sigrdrífě**/Brynhildě, taktéž i **Skírnir**, aby dospěl ke **Gerðě**.

<sup>27</sup> Stejně jako **pastýř** Skírniho nebo **pastýř** na Sámsey Herveru.

Vyzvídá od Fjolsvinna **posvátné vědění** o tomto místě i o světě obecně, dokonce i magické rady. V cestě Svipdagovi stojí **mříž, hradba** a dvojice **psů**. S postavou **ženy** je spojena žádost po magické **zbrani**. Svipdagr je nakonec **rozpoznán** a vpuštěn dovnitř.<sup>29</sup>

Hrdina: Svipdagr	Překážka: ohnivé hradby, mříž, psi
Doprovod: ---	Antipod: Menglōð
Spojenec: ---	Poklad: posvátné vědění a nevěsta
Strážce: Fjolsvinnr	Sál: před sídlem Menglōðy

### ❖ *Grípisspá*

Sigurðr **konfrontuje** (strážce) Geitiho **před branami** sídla Grípiho. Grípir je nad jiné moudrý a jasnozřivý.<sup>30</sup> Geitir **neodrazuje**, jen se ptá na jméno, aby mohl ohlásit.<sup>31</sup> Sigurðr se Grípiho ptá na svou budoucnost. Grípir mu řekne o jeho konfrontaci s Fáfním, konfrontaci s Reginem, konfrontaci s Brynhildou a jeho dalších osudech, předpověď vyznívá chmurně.

Hrdina: Sigurðr	Překážka: hradby
Doprovod: ---	Antipod: Grípir
Spojenec: ---	Poklad: posvátné vědění
Strážce: Geitir	Sál: před a v sídle Grípiho

### ❖ *Fáfnismál*

Reginn **podněcuje** Sigurða, aby se vydal za Fáfním, jeho bratrem.<sup>32</sup> Sigurðr a Reginn se vydali k Fáfniho **sídlu** na Gnitské pláni. Tam Sigurðr **konfrontuje** Fáfniho a **Istí** ho zabije

<sup>28</sup> Stejně jako většinou na svých výpravách Óðinn (*Grímmismál*, *Vafþrúðnismál* atd.). Obdoba stavu **inkognito** je stav **skrytosti** – například když hrdinu ukryje příznivě nakloněná þursyně „pod vědro“ (*Hymiskviða*), nebo když je hrdina **neviditelný** – **Siegfried** (když pomáhá Guntherovi při „námluvách“: **klání** s Brunhildou), **Þorsteinn** Boejarmagn (když pomáhá Guðmundovi při **klání** s Geirrøðovými vazaly). Stav **skrytosti** odpovídá také situaci zakrytí pravé identity pomocí **převleku, transvestitismu** – převlečení **Þóra za ženu** v *Brymskviðe*, převlečení **Hervary za muže** v *Hervararkviðe*.

<sup>29</sup> Motiv **rozpoznání, objevení** či **příchodu** klíčové postavy, kterým se ukončuje děj. Příchod Þóra, theofanie Óðina, zviditelnění Þorsteina Boejarmagna.

<sup>30</sup> Tj. stejně jako například Vafþrúdnir nebo Védma, držitel **posvátného vědění**.

<sup>31</sup> Tj. jakmile je hrdina **rozpoznán**, má právo na návštěvu a otázky, analogicky k *Fjolsvinnsmálu*, ale přesně naopak, než v případě Óðina, kde jeho rozpoznání naopak možnost koexistence dvou setkávajících se neguje.

<sup>32</sup> Fáfním je Reginův **příbuzný** podobně, jako je Hymír příbuzný Týúv. Reginn mu dělá **doprovod** stejně jako jinde Loki, Þjálfi nebo Týr. Tito průvodci se stejně jako Reginn neprojevují silou ani statečností, ale spíš **zchytralostí** a plánem, jak hostitele přelstít.

**magickým mečem** od Regina. Hovoří s **umírajícím** (mrtvým) hadem,<sup>33</sup> sám je **inkognito** a vyslechne si od něj, že poklad je **prokletý** a Fáfni mu **prorokuje** zlý osud.<sup>34</sup> Sigurðr se ho také ptá na **mytologické reálie**.<sup>35</sup> Reginn je **zbabělý** a během střetu byl pryč. Nechá si opékat drakovo srdce, Sigurðr si olízne prst a porozumí řeči ptáků, kteří mu, coby majitelé **posvátného vědění**, prozradí o Reginově **Isti** a zradě. Sigurðr nato Reginovi **utne hlavu** a sní dračí srdce.<sup>36</sup> Vstoupí do **dračí síně** (celá ze **železa** a v **podzemí**), kde je **zlato** a čarovné **artefakty** (přilba hrůzy, meč Hrotti atd.).

---

Hrdina: <b>Sigurðr</b>	Překážka: ---
Doprovod: <b>Reginn</b>	Antipod: <b>Fáfni</b>
Spojenec: ---	Poklad: <b>posvátné vědění, čarovný sluch, zlatý poklad a kouzelné zbraně</b>
Strážce: ---	Sál: <b>Gnitská pláň před dračí slují</b>

---

### ❖ *Sigrdrífumál*

Sigurðr spatří světlo na kopci (**mohyla?**), jako kdyby **hořel oheň**.<sup>37</sup> Najde zářící hrad a v něm **spícího** „muže“ ve zbroji.<sup>38</sup> Zjistí, že je to **žena**, rozetne zbroj, která ji poutá a dívka **procitne**. Spala za trest, uspal ji Óðinn. Sigurðr ji požádá, aby jej naučila **moudrosti**. Sigrdrífa mu předá **magické a posvátné vědění** (runy), pak také obecné rady do života. Text končí náhle.

---

Hrdina: <b>Sigurðr</b>	Antipod: <b>Sigrdrífa</b>
Doprovod: <b>Grani</b>	Poklad: <b>posvátné vědění, magická moc, praktické rady (snad i srdce ženy)</b>
Spojenec: ---	Sál: <b>Sigrdrífín hrad (mohyla?), kde ležela spící</b>
Strážce: ---	
Překážka: <b>ohnivá bariéra</b>	

---

<sup>33</sup> Monstrem se projevuje (narozdíl třeba od Fenriho nebo Miðgarðsormu) lidským jazykem, rozumem a konverzuje s hrdinou.

<sup>34</sup> Častým motivem u *haugbrotu* je to, že *haugbúi* prohlašuje, že je jeho poklad **prokletý**, nebo na něj prokletí spolu se svou „druhou smrtí“ vkládá (*draugr Þráinn, draugr Sóti, berserkr* Angantýr na Sámsey). Obdobně se motiv prokletí vyskytuje v případě okrádání *dvergů* (prokletí Tyrfinngu, Andvaranautu).

<sup>35</sup> Had má zřejmě přístup k posvátnému vědění nejen díky své monstrózní podstatě, ale také proto, že coby umírající nahlíží do obou světů.

<sup>36</sup> **Dekapitace** se vyskytuje často ve spojení s mohylovými scénami, ale také v mytologii (Mímir) ve spojení s iniciačními cestami do Jiného světa. V případě mohyl se jedná o dvojici lidí, kteří jsou úzce spojeni (přísežní bratři, narozeni ve stejný den), tj. dva aspekty iniciovaného hrdiny. „Dva budou na jednom loži, jeden zemře a druhý bude žít.“

<sup>37</sup> v jiné verzi oheň doslova hoří.

<sup>38</sup> Probuzení spícího je motivickou obdobou **nekromancie** (*Völuspá, Baldrs draumar, Gróagaldur*).

(Pozn: Dle ságy je **překonání plamene** (vaftrlogi) velkou **zkouškou**, kterou dokáže jen on a jeho **kůň Grani**.<sup>39</sup> Grani je **šedivý** stejně jako Sleipnir, který jako jediný dokáže **přeskočit mříž** Helu, říše mrtvých. Průchod plameny vyžaduje absolutní odvalu, kterou nikdo kromě Sigurða nemá. Stejně jako Skírnir ale nezískává ženu za plamenem pro sebe, nýbrž **pro svého pána a přítele**. Stejně jako Hermóðr překračuje bariéru, aby něco (ženu, vědění) dopravil pro svého pána.)

## ❖ *Hávamál*

Verše 138-141 – Óðinova sebeoběť. Óðinn se vydává na výpravu na svém **koni**, který jediný umí svého jezdce dovézt do říše mrtvých (tj. oběsí se na Yggdrasilu),<sup>40</sup> v průběhu svého pobytu v Jiném světě je po **devět dní** a nocí vystaven náročné a bolestivé **zkoušce**,<sup>41</sup> svou **magickou zbraní** (kopí Gungnir) **zabíjí** svého **protivníka-hostitele** Óðina, vítězí sám nad sebou a **získává** posvátné **runy**, které jsou zároveň též mytickou **medovinou** (*ausinn Óðreri*, „vylitou z Óðrœru“), zdrojem zralosti a moudrosti.<sup>42</sup>

Hrdina: Óðinn	Překážka: zkouška
Prostředek: Yggdrasill	Antipod: Óðinn
Spojenec: ---	Poklad: runy, medovina
Strážce: ---	Sál: říše smrti

(Pozn: Yggdrasill, někdy též Mímameiðr, Mímiho strom – spojení s Mímiho studnou, Gjallarhorn)

## SNORRIHO EDDA

<sup>39</sup> Skírnir: „Koně mi dej, který mě přenese přes plamenný val...“

<sup>40</sup> Yggr, „hrozivý“, přijímá Óðina, drasill, „kůň“, tj. Yggdrasill, „Óðinův kůň“, tj. jeho šibenice, jeho „dopravní prostředek“ do zásvětí, do Jiného světa, který tak plní stejnou funkci jako jinde Óðinův kůň Sleipnir. Óðinn: *gálga farmr*, „břímě šibenic“, *gálga valdr*, „vládce šibenic“, *hanga goð*, „bůh viselců“. St. sev. *riða* znamená jak „cestovat“, „jet na koni“, tak „pohupovat se“, „kývat se“ – tj. jak na koni, tak na šibenici. Král Agni byl oběšen na „studeném koni“ (*Ynglingatal*). Lotte Motz, „The Cosmic Ash and other Trees of Germanic Myth“, in: ARV 47, (1991), s. 127-140.

<sup>41</sup> Tj. obdobně jako v případě *Grímnismálu*, kde je po devět dní mučen mezi dvěma ohni.

<sup>42</sup> Úzká provázanost mytické medoviny s posvátnými runami je zřetelná i v *Sigrdrífumálu*.

## ❖ *Hermóðr*

Hermóðr vyráží do podsvětí (k **bohyni Hel**)<sup>43</sup> na Sleipnim, kterého si **vypůjčil**<sup>44</sup> od Óðina coby jeho **posel**.<sup>45</sup> Cílem jeho výpravy je **získat zpět** ztraceného Baldra.<sup>46</sup> Na cestě do Jiného světa projíždí temnými údolními po **devatero nocí**,<sup>47</sup> doráží k **hraniční řece** Gjöll<sup>48</sup> a přejíždí **zlatem** pokrytý **most** Gjallarbrú.<sup>49</sup> Setkání se **strážnou pannou** Móðguðr,<sup>50</sup> která se podivuje nad jeho zvláštním **vzezřením** (není mrtvý).<sup>51</sup> Pokračuje v cestě a doráží k **mříži** (*Helgrindr*), díky Sleipnimu ji skokem **překonává** a setkává se v síni s Baldrem a Hel. Přenocuje a ráno žádá Hel o propuštění Baldra. Podmínkou je lítost všech bytostí, což se kvůli Lokimu **přestrojenému** za obryni Þökk nezdaří.<sup>52</sup> Baldr a Nanna posílají rodině dary ze zászvětí, ale zůstávají tam.

---

Hrdina: <b>Hermóðr</b> (zástupce Óðina)	Překážka: <b>řeka, mříž, podmínka-úkol</b>
Doprovod: <b>Sleipnir</b>	Antipod: <b>Hel</b> (Loki?)
Spojenec: ---	Poklad: <b>Baldr</b>
Strážce: <b>Móðguðr</b>	Sál: <b>sídlo Ásů</b>

---

<sup>43</sup> Hel je jméno místa, v první řadě však jméno ženské postavy. Cílem výpravy je tedy podobně jako v případě Skírnioho, Sigurða či Svipdaga sídlo ženy v Jiném světě.

<sup>44</sup> Motiv vypůjčeného koně je shodný se Skírnismálem, speciální kůň hraje podstatnou roli ve výpravě Sigurða za Brynhildou/Sigrdrífou.

<sup>45</sup> Opět stejně jako Skírnir či Sigurðr vyráží jako zástupce svého pána, jede získat vzácnou osobu pro svého pána.

<sup>46</sup> Tj. jedná se o navrácení „kradeného“, stejně jako v případě Mjöllnu v Prymskviðe nebo medoviny v příběhu o Óðinovi a Gunnlōðe.

<sup>47</sup> Devatero nocí trvající zkouška či čekání odpovídá devateru nocí, které Óðinn strávil mezi dvěma ohni v *Grímnismálu*, devateru nocí, kdy visel na Yggdrasilu (tj. stejně jako Hermóðr „jel“ na svém „koní“ do říše smrti) a devateru nocí, které musel vytrpět láskou soužený Freyr ve *Skírnismálu*.

<sup>48</sup> Hraniční řeka hraje významnou roli též v Þórových dobrodružstvích, kde nese jména Vimur či Hemra.

<sup>49</sup> Zlatý je též most přes řeku do Jiného světa v Saxonově popisu výpravy ke Geruthovi.

<sup>50</sup> Oproti obvyklé postavě strážce se jedná o genderovou inverzi, což odpovídá i druhé inverzi – totiž obvyklým cílem výprav je vysvobození ženské postavy (získání nevěsty), zde je však vysvobozována mužská postava – Baldr.

<sup>51</sup> Podivování nad zvláštním vzezřením hostů je pro obyvatele Jiného světa typické – Prymr se podivuje nad zvláštním vzezřením své „nevěsty“, v příběhu o Þorsteinu Boejarmagnu a Útgarða-Lokim se cizinci podivují nad tím, jak je hrdina maličký.

<sup>52</sup> Tj. stejně jako v případě Stavitele Ásgarðu je to transformovaný Loki, kdo „za pět minut dvanáct“ zvrátí situaci a způsobí selhání v zadaném úkolu. Stejně jako u Útgarða-Lokiho je zde přítomna šalba, díky které se výprava setká s neúspěchem a vrátí se s prázdnou.

## ❖ *Stavitel Ásgarðu*

Tajemný Stavitel (skalní þurs **inkognito**) přijde k Ásům v době, kdy tam není Þórr a **žádá** si **nevěstu** z rodu **Ásů** (Freyju)<sup>53</sup> a k tomu slunce a měsíc, pokud splní podmínky obtížné **zkoušky** – do roka postavit kolem sídla Ásů neproniknutelnou hradbu. Ásové se zavazují, že mu Poklad vydají, jestliže **stihne** své dílo **včas**.<sup>54</sup> Na Lokiho **podnět** mu dovolí používat **koně** Svaðilfariho jako **pomocníka** k **překonání** obtížné zkoušky.<sup>55</sup> Stavitel s pomocí zázračného koně staví nebezpečně rychle a je zřejmé, že podmínky zkoušky splní. Loki se však promění v klisnu a odláká Svaðilfariho, což Stavitele zdrží v práci tak, že **přijde** konec lhůty, úkol není splněn a Stavitel **odhalí** svou pravou podstatu, protože propukne v þursí amok.<sup>56</sup> v tu chvíli se **objeví** Þórr a **zabije** ho. Loki poté porodí osminohého mytického koně Sleipniho.

---

Hrdina: <b>Stavitel</b>	Překážka: <b>zkouška dovednosti</b>
Doprovod: <b>Svaðilfari</b>	Antipod: <b>Ásové</b>
Spojenec: <b>Loki</b>	Poklad: <b>nevěsta, slunce, měsíc</b>
Strážce: <b>---</b>	Sál: <b>sídlo Ásů</b>

---

(Pozn: Stejně jako v případě *Alvíssmálu* se jedná o **inverzi** obvyklého vzoru – *útgardan* (nikoliv *miðgardan*) přijde do síně Ásů (nikoliv síně þursů) s cílem **vydobýt poklad**, je **podroben zkoušce**, ale díky úkladu Ásů **prohraje**.<sup>57</sup> **Pokladem**, o který se „hraje“ je v první řadě **božská nevěsta, slunce a měsíc**, avšak **neopominutelným ziskem** z této konfrontace jsou **nejen téměř dostavěné hradby Ásgarðu, ale také mytický oř Sleipnir.**)

## ❖ *Þórr & Hrungr*

<sup>53</sup> Stejně jako v *Alvíssmálu* či *Drymskviðe*.

<sup>54</sup> Podobně jako dvergr *Alvíss* je stavitel nakonec poražen vyčerpáním času. Strategii na straně obránců je zdržování.

<sup>55</sup> Kůň je obvyklým prostředkem pro překonání obtížné překážky u hrdinů z Tohoto světa (*Hermóðr*, *Sigurðr* atd.), zde však slouží protistraně. Zvláštním rysem této inverzní struktury je to, že zatímco obvykle kůň slouží k překročení či eliminaci určité překážky (např. přeskok mříže u *Hermóða*), zde slouží ke stavbě či vztyčení této překážky, čili k přesně opačnému účelu, třebaže motivovanému shodným obecným rámcem pomocníka při obtížném úkolu.

<sup>56</sup> Hněvivé demaskování v závěru děje je obvyklým rysem Óðinovým. Podobně jako v *Baldrs draumar*, kde je odhalení Óðinovy totožnosti spárováno se zjevením totožnosti jeho protihráče z Jiného světa, i zde je odhalení totožnosti Stavitele spojeno se zjevením Þóra, který stejně jako Óðinn v *Grímnismálu* a *Vafþrúðnismálu* svého protivníka ihned rozdrť.

<sup>57</sup> Stavitel, stejně jako *Alvíss* nebo *Þórr* a jeho družina (při výpravě za *Útgarða-Lokim*) by měl poprávu vyhrát, protože splňoval podmínky pro danou zkoušku, pokud by byla tím, za co se vydávala.

Þórr je **pryč** z Ásgarðu.<sup>58</sup> Óðinn jede na projížďku do Jötunheimu, kde se setkává s Hrungnim, a zavedí s ním v jízdě na koni.<sup>59</sup> Hrungnir nemůže Óðina dohnat, což ho rozzuří. Vřítí se do Ásgarðu, kde **se nechá hostit** a chvástá se, vyhrožuje, že všechny pobije a Freyju se Sif si **vezme za ženy**.<sup>60</sup> Ásové nakonec zavolají Þóra, který je hotov opilého þursa zabít. Dohodnou si však spravedlivý **duel** „na pomezí Grjóttúnagarðu“. Celé plémě þursů vkládá naděje do Hrungniho. Þurové se pokusí **zmást** Þóra<sup>61</sup> tím, že na dohodnutém místě vyrobí jakéhosi hliněného obra jménem Mǫkkurkálfi, kterého oživí vložení kobyliho srdce, a který má bojovat po Hrungnově boku. Þorovým **doprovodem** je Þjálfi, který **lstí** přiměje Hrungniho<sup>62</sup> k tomu, aby si stoupl na štít, a tím se odkryl. Hrungni padne po zásahu Mjǫllnem **mrtev**, zatímco Þorovi **uvízne v hlavě** úlomek Hrungnova vrhacího brusu.<sup>63</sup> Þjálfi mezitím bez potíží porazí Mǫkkurkálfiho. Zpod obřího těla vysvobodí Þóra jeho syn Magni. Vědma Gróa se pokouší brus z hlavy dostat zařikadly, ale **těsně před úspěchem** ji Þórr vyruší a brus zůstane na svém místě.<sup>64</sup>

Hrdina: Þórr	Překážka: <b>zkouška duelem</b>
Doprovod: Þjálfi	Antipod: <b>Hrungnir &amp; Mǫkkurkálfi</b>
Spojenec: ---	Poklad: <b>slavné vítězství</b>
Strážce: ---	Sál: <b>pomezí Grjóttúnagarðu</b>

<sup>58</sup> V nepřítomnosti Þóra se þurové bez obav uchylují k urážkám a hrozbám. Bodobně i Loki v *Lokasenně* pokračuje v proudu urážek jen v Þorově absenci.

<sup>59</sup> Častým strukturálním elementem je jakýsi „**předpříběh**“ či „**prolog**“, který předchází samotné hlavní páteři narativu. Příchod Hrungniho vlastně zavíní Óðinn svou předchozí výpravou do Jötunheimu, podobně jako Loki svým výletem do Jötunheimu v ptačím rouchu a svým chycením zavdá příčinu ději v mýtu o Þorově výpravě ke Geirrðovi. Rozdvojení na „předpříběh“ a „příběh“ lze sledovat např. i v mýtu o Kvasim – nejprve se vypráví o jeho osudech a teprve později se stává hlavním aktérem zřetelně Óðinn a probíhá jádro narativu.

<sup>60</sup> Nejčastější cíl výprav a požadavků þursů je **nevěsta z rodu Ásů**. Stavitel si žádá Freyju, Þjazi unáší Iðunn, Þrymr se chce oženit s Freyjou atd.

<sup>61</sup> Opět se vyskytuje motiv jakési **šalby**, postava **dvojníka**, která má zvrátit výsledek klání. Jakýmsi dvojníkem je i neviditelný Þorsteinn či Siegfried, který magicky podporuje svého pána, jinou formou motivu dvojníka je výměna rolí u Sigurða a Gunnara, v případě Mǫkkurkálfiho však lest, ať už jejím cílem bylo cokoli, neměla žádný efekt.

<sup>62</sup> Þjálfi zde hraje **rolí obvyklou pro Lokiho**, kdy lstí zvrátí situaci ve prospěch bohů – v příběhu o Staviteli např. odláká jeho kouzelného koně a tak mu sebere jeho nebezpečnou výhodu.

<sup>63</sup> Výsledkem konfrontace z bytostí z Jiného světa není jen nezkalené vítězství, ale také šrám, *pars pro toto* **symbol iniciační smrti** – spolu s protivníkem zemře symbolicky i hrdina.

<sup>64</sup> Činnost je přetržena těsně před uspokojivým koncem, stejně jako stavba hradeb Ásgarðu je narušena den před dokončením. Výsledkem je situace symbolické nekompletnosti: v hradbách zůstává díra, stejně jako brus zůstává v Þorově hlavě. Podobně také jeden z jeho kozlů zůstává chromý, Óðinn zůstává jednooký a Týr jednoruký. Tyto „šrámy“ jsou sice skvrnami nedokonalosti v samotném světě bohů, ale zároveň jsou „jizvami“, které dosvědčují vykonání určitého paradigmatického skutku, dosažení určité moci či moudrosti.

## ❖ *Pórr & Geirrøðr*

Loki se vydává na průzkum Jötunheimu<sup>65</sup> ve Freyjině **sokolím rouchu**.<sup>66</sup> Jeho ptačí **převlek** je **prohlédnut** þursem Geirrøðem a je lapen.<sup>67</sup> Loki se vzpírá mluvit a je na **tři měsíce uzavřen** do truhlice a **mořen hlady**.<sup>68</sup> Loki nakonec slíbí, že vyláká Póra do Jötunheimu bez jeho kladiva a opasku síly, což se také následně stane.<sup>69</sup> Po cestě jsou Pórr a Loki **pohoštění** u þursyně Gríðr,<sup>70</sup> která Póra **vybaví** vlastním pásem síly, rukavicemi a holí (*Gríðarvölr*).<sup>71</sup> Na další cestě je **překážkou řeka** Vimur,<sup>72</sup> která vytéká z rozkroku Geirrøðovy dcery Gjálp. Pórr řeku **překročí** pomocí **hole**, do klína Gjálp **vrhne kámen**, kterým „pramen“ ucpe a z proudu se na břeh vytáhne díky příhodným větvím jeřabiny. Loki se ho celou dobu drží za opasek. V Geirrøðově sídle je nejdřív umístěn do kozího chlívku. Usedne na **stoličku**, ta se ho ale snaží **rozmačkat o strop**.<sup>73</sup> Ve skutečnosti jsou to **proměněné** hostitelovy dcery Gjálp a Greip.<sup>74</sup> Pórr se **vzepře holí** a přerazí jim hřbety.<sup>75</sup> Následují „hry“ v hodovní síni.<sup>76</sup> Geirrøðr

---

<sup>65</sup> Tj. stejně jako Óðinn na své vyjíždce v Pórr-Hrungnir se stane příčinou následných konfrontací.

<sup>66</sup> Ptačí podoba je po boku kouzelných koní, holí a lodí jeden z prostředků, jak se do Jiného světa dostat. Loki si sokolí roucho půjčuje též v Prymskviðe. Motiv zapůjčení je typicky spojen i s kouzelným koněm, kterého si půjčuje Skímir či Hermóðr.

<sup>67</sup> Geirrøðr se výslovně **podivuje** nad jeho očima, zdají se mu „podezřele člověčí“, což připomene jak lidožroutský motiv z pohádky *O třech zlatých vlasech děda vševěda* („čichám člověčinu“), tak časté **podivování** v Jiném světě – Móðguðr se podivuje nad Hermóðovým vzhledem, Skrímir a Guðmundr nad velikostí hrdiny, Prymr nad žravostí a vzhledem nevěsty (tj. motiv „proč máš tak velké oči“ z *Červené karkulky*).

<sup>68</sup> Uložení do skříňky symbolicky odpovídá smrti. Loki prochází dlouhým hladověním, podobně jako Óðinn je po devět dní a nocí mučen žárem, hlady a žízni mezi dvěma ohni u krále Geirrøða, který se shodou okolností jmenuje stejně jako þurs v tomto příběhu.

<sup>69</sup> Loki zde plní obdobnou roli **podněcovatele** jako v příběhu o Staviteli Ásgarðu, kde doporučil Ásum přijmout nabídku a tím je „namočil“ do nebezpečné situace. Ještě užší paralelou je Lokiho role v mýtu o Þjazim, kde je Loki rovněž lapen a musí se zapřísáhnout, že splní þursovy požadavky.

<sup>70</sup> Motiv pohostinného spočinutí v domě obyvatele Jötunheimu nachází svou obdobu v postavě sedláka Egila z Hymiskviðy či Guðmunda z Glasisvellir.

<sup>71</sup> Gríðr zde odpovídá klasické proppovské roli „**dárce**“, který vybaví hrdinu kouzelnými předměty, bez nichž by ve své výpravě neuspěl.

<sup>72</sup> Srov. podobně situované nebezpečné **řeky** oddělující Jiný svět: Gjöll či Hemra. Podobnou roli hraje i hluboký a nebezpečný oceán, který musí hrdina překonat na lodi.

<sup>73</sup> Symbolika odpovídá motivu **symplégad** – nebezpečných srážejících se skalisek, mezi kterými musí hrdina projít na cestě do Jiného světa.

<sup>74</sup> Opět se vyskytuje motiv šalby a proměny při zkoušce v sídle v Jiném světě.

<sup>75</sup> Během své cesty Pórr s **holí** vykoná především dvě věci – překoná s její pomocí řeku pramenící v klíně Gjálp a pak zláme hřbety obou dcer. Hůl tedy slouží k porážce hrozivého ženského elementu – zvláště v případě

po Þórovi **vrhne** rudě žhnoucí kus kovu, Þórr ho však zachytí rukavicemi a mrští nazpátek. Rána **přerazí sloup**,<sup>77</sup> za sloupem se skrývajícího Geirrøða i zeď síně. Þórr vítězí – podle *Þórsdrápy* Eilífa Goðrúnarsona se zdá, že právě v tu chvíli získává své kladivo.

Hrdina: Þórr	Překážka: řeka, past, zkoušky – „hry“
Doprovod: Loki	Antipod: Geirrøðr
Spojenec: Gerðr	Poklad: kladivo Mjöllnir (dle <i>Þórsdrápy</i> )
Strážce: Gjálp, Greip	Sál: hodovní síň v Jötunheimu

## ❖ *Þórr & Útgarða-Loki*

Þórr a Loki se **vydávají** do Útgarðu. Na **hranici** Jiného světa jsou **pohoštěni** v domě jakéhosi sedláka.<sup>78</sup> Jeho syn poruší Þórův zákaz, čímž způsobí zchromnutí jednoho z jeho kozlů. Jako kompenzaci za škodu si bere sedláková syna a dceru (Þjálfiho a Røskvu) jako **pomocníky**. Překročí **moře** a na pevnině za ním potkají **gigantickou postavu** obra Skrýmiho, který se k nim chová **přátelsky**, ale kterého se Þórr marně snaží zabít, když spí. Skrýmir je **dovede** až k hradu, cílí jejich cesty. Musí překonat **mříž** a vstoupí do **hodovní síně**, oproti hodovníkům jsou **směšně malí**. Král, útgarðský Loki, jim zadá sérii **zkoušek**, které jsou podmínkou účasti na hostině: Þjálfi závodí v běhu s Hugim, Loki v jídle s Logim a tři zkoušky čekají na Þóra: **pítí z rohu**, **zápasení** (se stařenou) a **vzpírání** (domácí kočky). Ve všech disciplínách hosté selžou. Přesto je o ně postaráno. Druhý den jim král vysvětlí, že skutečnost byla při zkouškách překryta **mámením**.

Hrdina: Þórr	Překážka: <b>moře, mříž, zkoušky</b>
Doprovod: Loki, Þjálfi, Røskva	Antipod: Útgarða-Loki
Spojenec: Skrýmir	Poklad: ---
Strážce: ---	Sál: <b>hodovní síň v útgarðském hradě</b>

symplegadicky svírajících Greip a Gjálp je nasnadě motiv ohrožující *vaginy dentaty*, která je zkrocena falickým symbolem hole.

<sup>76</sup> Motiv **her nebo soutěžního klání** je pro síň v Jiném světě velmi typický.

<sup>77</sup> Sloup byl přeražen rovněž v Hymiskviðe.

<sup>78</sup> V Hymiskviðe se jmenuje Egill a náleží zjevně do rodu þursů. Získání Þjálfiho a Røskvy lze však chápat též jako získání pomocníků. V tomto smyslu je návštěva u sedláka obdobou návštěvy u přátelské þursyně Gríðr v příběhu o výpravě ke Geirrøðovi, která Þóra vybaví pomůckami na cestu.

## ❖ *Pórr & Hymir*

Pórr v podobě **chlapce**<sup>79</sup> (**inkognito**) vyrazil za Hymim, který znevažuje jeho nedospělý vzhled. Vydává se s ním na rybolov na **moře**.<sup>80</sup> Hymir se **diví** nad tím, jakou má chlapec při veslování sílu.<sup>81</sup> Pórr chytí na udici Miðgarðsorm. Prorazí dno loďky, opře se o mořské dno, **zjeví** se překvapenému þursovi ve svém majestátu a zápolí s hadem.<sup>82</sup> Chystá se hada zabít svým kladivem, ale Hymir přeřízne udici a had stihne utéct. Pórr kupodivu Hymiho nezabije, otočí se a s **prázdnou** odkráčí domů.<sup>83</sup>

---

Hrdina: <b>Pórr</b>	Prostředek: <b>loď</b>
Doprovod: <b>Hymir</b>	Antipod: <b>Miðgarðsormr</b>
Spojenec: <b>Hymir</b>	Poklad: <b>vítězství nad Hadem</b>
Strážce: <b>---</b>	Sál: <b>moře</b>

---

## ❖ *Iðunn & Þjazi*

Óðinn, Loki a Hœnir se **vydávají** do Jiného světa.<sup>84</sup> Narazí na stádo býků, z nichž jednoho skolí a chtějí upéct. **Podivují** se však tomu, že se maso nechce opéct.<sup>85</sup> Příčinou je bytost sedící v **podobě** orla na blízkém stromě, která si žádá kus pečínky. Zhltně toho ale příliš, což Lokiho vyprovokuje k útoku. Díky kouzelnému **přilnutí** je Loki<sup>86</sup> orlem **unesen** a výměnou za propuštění musí þursu Þjazimu **slíbit**, že **vyláká** bohyni Iðunn s jablky nesmrtnosti z Ásgarðu.<sup>87</sup> K tomu dojde a Ásové **začnou stárnout**.<sup>88</sup> Na sněmu je **Loki povolán**

---

<sup>79</sup> Stejně jako v příběhu o Útgarða-Lokim nebo Þorsteinu Bœjarmagnu je hrdina v Jiném světě „**palečkem**“, vysmívaným a podceňovaným. Velikostní **inverze** – Pórr/Þorsteinn je mohutný, v Jiném světě je maličký.

<sup>80</sup> Moře jako liminální element, v němž probíhá zkouška.

<sup>81</sup> Podobně jako se Þrymr v *Þrymskviðe* diví nad tím, jaký má „nevěsta“ apetit, jak má uhrančivé oči apod.

<sup>82</sup> Motiv theofanie, který se vyskytuje jak u Óðina (*Vafþrúðnismál*, *Grímnismál*), tak u Þóra (*Þrymskviða*).

<sup>83</sup> Tj. stejně jako z návštěvy u Útgarða-Lokiho.

<sup>84</sup> Podobně jako v případě zvědavé výpravy Lokiho v Þórr-Geirrøðr nebo Óðinovy vyjíždky v Þórr-Hrúngnir je úvodní výprava ničím nemotivovanou vycházkou, v jejímž průběhu vznikne spor, který dá zřetelnou výchozí dynamiku druhé polovině příběhu.

<sup>85</sup> Moment podivení nad nepřírozeným nebo nemístným jevem je podobný scénám, kdy se bytost Jiného světa podivuje nad vzhledem proměněného nebo převlečeného hrdiny.

<sup>86</sup> Motiv přilnutí se vyskytuje též v Þórr-Geirrøðr. Loki se doslova „nemůže odtrhnout“ a proto se stává kořistí þursů.

<sup>87</sup> Obvyklá Lokiho role spočívá právě ve vynuceném slibu nebo přísaze. Díky tomuto vypravěčskému nástroji je Lokimu umožněno dočasně pomáhat nepřítelům bohů, aniž by na sebe vzal úlohu záměrného škůdce.

k odpovědnosti. **Půjčuje** si od Freyji sokolí roucho a **vydává** se pro Iðunn do Jötunheimu.<sup>89</sup> **Promění** ji v ořech a odnáší ji v sokolích spárech zpět, **pronásledován** Þjazim v orlí podobě.<sup>90</sup> Ásové připraví hromadu hoblin, které včas podpálí tak, že se od plamenů vznítí Þjazihho peří a následně je Ásy ubit.

Hrdina: <b>Loki</b>	Překážka: ---
Prostředek: <b>sokolí roucho</b>	Antipod: <b>Þjazi</b>
Spojenec: ---	Poklad: <b>Iðunn a jablka</b>
Strážce: ---	Sál: <b>Jötunheimr</b>

## ❖ *Skaði*

Þjazihho bojovná dcera Skaði se oděje do **zbroje** a **vyrazí** do Ásgarðu pomstít otcovu smrt.<sup>91</sup> Ásové jí nabídnou smír a možnost **vybrat si** mezi nimi **ženicha**.<sup>92</sup> Jednou z podmínek smíru je též to, že ji Ásové musí **rozesmát**, což ona sama považuje za **nesplnitelný úkol**.<sup>93</sup> Ženicha si vybírá jen podle **odkrytých nohou**.<sup>94</sup> Skaði volí nejkrásnější nohy v naději, že budou patřit

---

z pohledu těchto mýtů je na počátku spíš Lokiho slabost či nešikovnost, nikoli zlovolný záměr. Přesto však při Ragnaröku zaujme vůdčí roli mezi vojsky nepřátel bohů, což vrhá na jeho "neúmyslné" pomoci þursům poněkud jiné světlo.

<sup>88</sup> Reálně vykonaný únos Iðunn je tak skutečnou pohromou, podobně jako hrozba únosu Freyji (*Brymskviða*, Stavitel Ásgarðu), která je patronkou plodnosti a sexuality, tedy také určité formy „nesmrtelnosti“. Právě zde končí „**předpříběh**“ a začíná druhá část narativu. Narativ by mohl teoreticky začínat rovnou „bohové začali stárnout...“ – tak je tomu např. u *Baldrs draumar*, které jsou uvozeny náhlým „Baldrovi se začaly zdát těžké sny...“, nebo u *Brymskviðy*, kde Þórr náhle zjišťuje, že postrádá své kladivo. Strukturálně se jedná o období **proppovské funkce „nedostatku“**, která spouští hrdinovo putování a hledání.

<sup>89</sup> Motiv **půjčení** dopravního prostředku na cestu do Jötunheimu, v případě Lokiho obvykle **sokolí roucho** (*Brymskviða*, Þórr-Geirrøðr), jindy je tímto prostředkem **kouzelný kůň** (Sleipnir či jeho potomek Grani).

<sup>90</sup> Motiv závěrečného pronásledování se vyskytuje např. i při Óðinově návratu s medovinou, kdy je pronásledován Suttungem. „**Pronásledování**“ je rovněž jedna ze základních **proppovských** funkcí, která je strukturálně umístěna zpravidla nedlouho před závěrem příběhu, tedy obdobně jako v severských mýtech.

<sup>91</sup> Výrazně **inverzní** scénář. Výpravu koná nikoliv hrdina do Jiného světa, aby znovuzískal nebo kompenzoval ztrátu či krádež, ale bytost z Jiného světa do Tohoto. Druhá inverze se týká **genderu**, protože klasicky mužské role se zde ujímá žena. Obdobným případem je výprava Hervary, která je rovněž jedinou dcerou svého otce, takže na jejích ramenou leží váha rodové cti. Hervor, stejně jako Skaði, obléká mužskou výstroj a výzbroj a ujímá se aktivní role.

<sup>92</sup> Opět **inverzní** situace. Za obvyklých podmínek je to hrdina, který se vypravuje získat si nevěstu, zde si hrdinka **vydobývá ženicha**, jako kdyby se jednalo o nějaký pasivní artikl.

<sup>93</sup> Motiv známý též z pohádky *O nezasmálce*.

<sup>94</sup> Vybírání mezi **zahalenými princeznami**, kterým je vidět jen část těla (vlasy, ruce, nohy) je typický pohádkový motiv, zde masopustně převrácený.

Baldrovi, ale náleží Njǫrðovi. Rozesmívání je těžký úkol, ale nakonec uspěje Loki, který přiváže provazem svůj **úd** k bradě jakéhosi **kozla** a komicky se s ním přetahuje. Ve chvíli, kdy se skácí Skaði do **klína**, se þursyně **rozesměje**.<sup>95</sup> Óðinn pak umístí Þjaziho **oči na nebe**, kde se z nich stanou hvězdy. Skaði si vydobývá místo v rodu Ásů, nicméně manželství mezi mořským bohem Njǫrðem a horskou bohyní není příliš šťastné.

Hrdina: <b>Skaði</b>	Překážka: <b>zkoušky</b>
Doprovod: ---	Antipod: <b>Ásové</b>
Spojenec: ---	Poklad: <b>ženich a smích</b>
Strážce: ---	Sál: <b>Ásgarðr</b>

### ❖ *Kvasir*

Válka mezi Ásy a Vany je ukončena příměřím. Obě strany na znamení smlouvy **naplují** do soudku a stvoří z toho Kvasiho, nesmírně moudrou bytost. Kvasir chodil po světě a učil moudrosti, avšak jednoho dne jej **hostí** dvergové Fjalar a Galar a úkladně ho **zabijí**, přičemž poté lživě tvrdí, že se zalknul vlastní moudrostí. Jeho **krev** smísí s **medem** a **vznikne mytická medovina** básnictví a inspirace, kterou naplní kotlík Óðrœrir a soudky Són a Bodn. Dvojice dvergů později zákeřně **zabije** þursa Gillinga a jeho ženu. Jejich syn Suttungr dvergy lapí a hodlá je nechat pohltit přílivem, Fjalar a Galar mu však za své životy **přislíbí** mocnou medovinu. Suttungr medovinu **ukryje** v Hnitbjörgu a za **strážce** ustanoví svou dceru Gunnlǫðu.<sup>96</sup>

Medovinu se **vydá** do Jǫtunheimu **získat** Óðinn.<sup>97</sup> Na cestě **potkává** devět otroků, kterým nabrousí kosa a vyvolá mezi nimi svár, takže se navzájem pobijí. Þurs Baugi, Suttungův bratr, který přišel o otroky, přijme do služeb Óðina, který pracuje za devět mužů po celé léto a odměnou žádá doušek medoviny. Suttungr nakonec odmítá a Baugi neochotně **přislíbí**

<sup>95</sup> Podle Proppa (Vladimír Jakovlevič Propp, „Rituální smích ve folkloru“, in: *Morfologie pohádky a jiné studie*, Jinočany 2008, 168-192.) je **smích rituálně** spjatý se sexualitou a **plodností**, což dokumentuje celou řadou případů rituálního smíchu, který má magicky podnítit plodnost. V pohádce *O nezasmálce* hrdina smutnou princeznu rozesměje buďto tak, že **upadne** do bláta a jeho zvířecí pomocníci se ho snaží umýt, nebo tak, že má zlatou husu, na kterou se **přilepí** každý, kdo se jí dotkne, nebo tak, že nechá **roztančit** tři sviňky. Motiv přilepení či přivázání, pádu i křepčení je obdobný Lokiho aktivitám. Důležitou roli hraje též Lokiho úd, protože v pohádkách, mýtech i rituálech je smích často spojen s rituálním **obnažováním** – kupř. Démétér se po ztrátě své dcery nezasměje, dokud se před ní neobnaží Baubó (či Iambé), což ji rozesměje a současně navrátí přírodě plodnost.

<sup>96</sup> Postava strážce pokladu je zpravidla mužská, případně monstrózní. Ženská **strážkyně** je v kontextu ostatních eddických narativů spíše výjimečná, paralelou je zde panna Móðguðr na mostě do říše Hel.

<sup>97</sup> Teprve zde začíná samotný příběh ze strukturního hlediska, předchozí děj byl „**předpříběhem**“.

Óðinovi **pomoc** při lstivém zmocnění se pokladu.<sup>98</sup> Baugi vyvrtá díru ve skále a Óðinn v **podobě hada** pronikne dovnitř.<sup>99</sup> Stráví **tři noci** s Gunnlōðou a za každou noc mu dívka dovolí jeden hlt.<sup>100</sup> Óðinn však třemi hlty vyprázdní všechny tři nádoby a v **orlí podobě prchá** do Ásgarðu.<sup>101</sup> Suttungr v orlí podobě je mu těsně v patách, ale úspěšně Óðinn unikne.

Hrdina: <b>Óðinn</b>	Překážka: <b>skalní stěna sídla</b>
Prostředek: <b>had</b>	Antipod: <b>Suttungr</b>
Spojenec: <b>Baugi</b>	Poklad: <b>mytická medovina</b>
Strážce: <b>Gunnlōð</b>	Sál: <b>Hnitbjörg</b>

## ❖ *Mímir*

Válka mezi Ásy a Vany je ukončena příměřím.<sup>102</sup> Obě strany si na znamení smlouvy vymění rukojmí.<sup>103</sup> Od Ásů k Vanům **odchází** Hœnir a Mímir.<sup>104</sup> Mímir byl velice moudrý, ovšem Hœnir měl sice vlastnosti velmože, ale v případě nutnosti rozhodovat spory se vždy obracel na Mímiho a pokud ten nebyl poblíž, byl zcela bezradný. Vanové se cítili podvedeni, jali Mímiho, **ufali mu hlavu** a poslali ji Ásům.<sup>105</sup> Óðinn ji nabalzamoval a očaroval tak, že s ním mohla **rozmlouvat a sdělovala** mu mnohá tajemství.<sup>106</sup>

Hrdina: <b>Mímir</b>	Překážka: ---
Doprovod: <b>Hœnir</b>	Antipod: <b>Vanové</b>

<sup>98</sup> Postava přátelsky nakloněného zástupce Jiného světa, mezi nímž a hrdinou však přesto zůstává určitá nedůvěra a napětí, má paralelu v postavě Guðmunda, Skrýmiho a Guthmunda u Saxona.

<sup>99</sup> Překonání hranice Jiného světa za pomoci **hada**, vedle obvyklých motivů **ptáka** a **koně** se jedná o poměrně výjimečný prostředek. Vzhledem k následující epizodě s Gunnlōðou je možné scénu vnímat i jako sexuální symboliku.

<sup>100</sup> Gunnlōð je v řadě ohledů obdobou Sigrdrífy/Brynhildy a v některých ohledech jejich inverzí. V obou případech hrdina po překonání bariéry Jiného světa stráví s **dívkou tři noci**. V obou případech je dívka **strážkyní** posvátné **medoviny** a hrdinovi ji „dává pít“. V případě Sigurða jsou však tři noci strávené v počestnosti, na rozdíl od spojení Óðina s Gunnlōðou, které je sexuální. Obě ženy jsou ale v jistém významném smyslu **oklamány** (motiv šalby v Jiném světě): Gunnlōð je jen využitou příležitostí na cestě k posvátné medovině, ale také Brynhildr je oklamána a život po boku hrdiny, který překonal hranici Jiného světa, jí není souzen.

<sup>101</sup> Motiv úprku a **pronásledování**, významný též v mýtu o Þjazim.

<sup>102</sup> Tento příběh nepochází z *Eddy*, ale z mytologického začátku *Ságy o Ynglinzích*.

<sup>103</sup> Obdoba výchozí situace u mýtu o Kvasim. Mímir je podobně jako Kvasir úzce spojen s aktem příměří a současně s nesmírnou moudrostí.

<sup>104</sup> Mímir tedy vykonává cestu do Jiného světa.

<sup>105</sup> Mímir se tímto způsobem vrací z „výpravy“ v Jiném světě.

<sup>106</sup> Hlava mrtvého, stejně jako v případě jiných mrtvých (obzvláště takových, kteří byli moudří či jasnovidní již za života, např. věštkyně a vědmy), je ve spojení s rezervoárem **posvátného vědění** v Zásvětí, jedná se tedy o jistou formu **nekromancie**, obdobu konzultace mrtvé Vědmy ve *Völuspá* či *Baldrs draumar*.

---

Spojenec: ---

Poklad: **zásvětní vědění**

Strážce: ---

Sál: **Vanaheimr**

---

### ❖ *Hreiðmarr & Andvari*

Óðinn, Loki a Hœnir se **vydávají** do Jiného světa.<sup>107</sup> Narazí na vodopád u nějž podřimuje vydra. Loki **ji skolí** a úlovek odnesou do blízkého sídla,<sup>108</sup> v němž žije čaroděj Hreiðmarr a jeho dva synové Fáfnir a Reginn. Zabitá vydra se ukáže být **proměněným** jeho třetím synem, který se jmenuje Ótr („Vydra“).<sup>109</sup> Ásové jsou v úzkých a výměnou za svůj život nabízejí jakékoli **výkupné** si Hreiðmarr přeje. Jeho požadavkem je, aby zlatem zcela pokryli Ótovu staženou vydří kožešinu.

Óðinn proto **vysílá** Lokiho do říše temných álfů.<sup>110</sup> Tam Loki **uloví** dverga Andvariho žijícího v **podobě ryby** a jako **výkupné** požaduje všechno jeho zlato. Tak se také stane, ale dvergr nevydá úplně vše, ukrytý si nechá **jediný** poslední **prsten** (*Andvaranautr*).<sup>111</sup> Žádá Lokiho, aby si ho mohl ponechat, ale není mu to dovoleno a dvergr v hněvu prsten **prokleje**.<sup>112</sup> Při vyplácení výkupného Hreiðmarovi se motiv posledního prstenu opakuje, protože se Óðinovi mezitím zalíbil a zdráhá se ho vydat, nakonec je ale předán a s ním i kletba.

---

Hrdina: **Loki**

Překážka: ---

Doprovod: ---

Antipod: **Hreiðmarr**

Spojenec: ---

Poklad: **rudé zlato**

Strážce: **Andvari**

Sál: **Andvariho jezero a doupě**

---

<sup>107</sup> Podobně jako v případě zvědavé výpravy Lokiho v Þórr-Geirrøðr nebo Óðinovy vyjíždky v Þórr-Hrungnir či výpravě identické trojice (Óðinn, Loki, Hœnir) v příběhu o Þjazim je úvodní výprava ničím nemotivovanou vycházkou, v jejímž průběhu vznikne narativní funkce „**nedostatek**“, který dá zřetelnou výchozí dynamiku druhé polovině příběhu.

<sup>108</sup> **Původcem** potíží je tak opět Loki, podobně jako v příběhu o Þjazim je to právě on, kdo se nechá lapit a musí pak plnit þursovy požadavky.

<sup>109</sup> Motiv **šalby, proměny** či **záměny** je pro střety v Jiném světě obvyklý.

<sup>110</sup> Teprve zde začíná samotný příběh ze strukturního hlediska, předchodí děj byl „**předpříběhem**“. Loki je vyslán Óðinem do Jiného světa (strukturní funkce „**zástupce**“ či „**reprezentanta**“) podobně jako je vyslán Skírnir Freyem, Hermóðr Óðinem nebo Sigurðr Gunnarem.

<sup>111</sup> Motiv **posledního**, jediného nebo **výjimečného** objektu, který zvrátí celek, je rozšířený zvláště v mýtu o Baldrově smrti, kde všechno přísahá, **kromě** jmelí, a posléze všechno Baldra oplakává, **kromě** stařeny Þokk. Obdobou je i motiv těsně **nedostavěných** hradeb Ásgarðu. V každém případě je vynucené vydání prstenu příslovečnou „**poslední kapkou**“, která je současně prvním „kamínkem laviny“ ústící do cyklu o Sigurðovi Fáfnisbanim, v němž dvergovu prokletí určuje tragický osud hrdinů.

<sup>112</sup> **Prokletí** vkládané na vydobývaný poklad je častý motiv spojený s dvergy a haugbúy.



## MOTIVY

### 1) Zcizený, vytoužený nebo potřebný objekt

Ásové nebo hrdina něco postrádají, nebo po něčem touží (*Skírnismál*: žena, *Þrymskviða*: kladivo, *Hymiskviða*: kotel, *Baldrs draumar*: zvědět Baldrův osud, *Gróagaldur*: získat moudrost a rady, *Hyndluljóð*: posvátné vědění).

### 2) Podněcovatel k cestě

Jedna z postav podněcuje, vybízí nebo žádá druhou, aby vyrazila na cestu (Freyr Skírniho, Aegir Þóra, Freyja Hyndlu, Reginn Sigurða).

### 3) Doprovod šibala

Hrdina, který se vydává na cestu má často doprovod v podobě slabší nebo zbabělé, ale vychytralé a lstivé postavy (*Þrymskviða*: Loki, *Hymiskviða*: Týr, *Fáfnismál*: Reginn)

### 4) Překonání překážky

V cestě stojí hrdinovi nebezpečná nebo obtížně překonatelná překážka. Zuřivý živel (ohnivá stěna, prudká řeka atd.), zeď, mříž nebo strážce. Nejobvyklejším prostředkem k jejímu úspěšnému překonání je kouzelný kůň (*Skírnismál*, Sigurðr-Brynhildr), potřebná je ale i odvaha (Sigurðr, Hervøur) nebo osudová předurčenost na straně hrdiny.

### 5) Rozhovor před branou

Cesta hrdinu dovede až před bránu Sídla v Jiném světě (*Baldrs draumar*: před branou hrob věstkyně, *Hyndluljóð*: před jeskyní þursyně Hyndly, *Gróagaldur*: před matčinu mohyly), kde dojde ke konfrontaci a pak návratu, nebo je konfrontován strážce brány (*Fjolsvinnsmál*: strážce Fjolsvinnr, *Grípisspá*: strážce Geiti) či postava nedaleko vstupu (*Skírnismál*: pastýř, *Hervararkviða*: pastýř), který hrdinu od vstupu odrazuje, ale hrdina nakonec vstoupí. Vstup do Sídla v Jiném světě je často dobře chráněn: mříží, hradbou, plamennou zdí nebo strážnými psy (*Skírnismál*, *Fjolsvinnsmál*, *Hervararkviða*, *Baldrs draumar*), vzájemná poloha postavy strážce a obtížné bariéry variuje – někdy předchází setkání se strážcem před překonáváním překážky, jindy je tomu naopak.

## 6) Sál, hostina a klání

V převážné většině eddických písní se konečná konfrontace odehrává v Síni v Jiném světě, kde hrdinu čeká ohrožení nebo velmi nevlídné „pohoštění“. Hrdina je často inkognito (*Vafþrúðnismál*, *Grímnismál*, *Baldurs draumar*, *Fáfnismál*, *Fjolsvinnsmál*), nebo v přestrojení (*Þrymskviða*) nebo skrytý (*Hymiskviða*). K odhalení pravé totožnosti často dochází v témže okamžiku, kdy hrdina triumfuje (*Vafþrúðnismál*, *Grímnismál*, *Þrymskviða*).