

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FILOZOFICKÁ FAKULTA

ÚSTAV FILOSOFIE A RELIGIONISTIKY

*Jan Kozák*

# **ÞÓROVA VÝPRAVA KE GEIRRØÐOVI**

Diplomová práce

Praha 2008

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FILOZOFICKÁ FAKULTA

ÚSTAV FILOSOFIE A RELIGIONISTIKY

*Jan Kozák*

## **Þórova výprava ke Geirrøðovi**

*(aneb paradigma cesty þórovského hrdiny do Jiného světa)*

Obor:	latina-religionistika
Forma studia:	denní
Akademický rok:	2007/2008
Vedoucí diplomové práce:	PhDr. Jiří Starý, PhD.
Oponent diplomové práce:	
Datum obhájení:	
Výsledek obhajoby:	

**P R O H L A Š U J I ,**

že tuto předloženou diplomovou práci jsem vypracoval zcela samostatně a cituji v ní veškeré prameny, které jsem použil.

V Praze, dne 29. 4. 2008

Podpis:

## **Þórr and Geirrðr: A Journey to the Other World in Several Transformations**

*Jan Kozák*

The thesis analyzes eight versions of a narrative of Þórr's journey to the dwelling place of þurs (giant) Geirrðr. These variant versions are preserved in several distinct genres and come down from different ages - the oldest is a scaldic poem from the time before the christianization of Scandinavia (10th century) whereas the other versions are written down by Christian Icelander Snorri Sturluson and Danish chronicler Saxo Grammaticus (both 13th c.). The youngest version is a fairy-tale short story from 15th c. The fact of diachronic and genre variation is used to track and analyze the changes of an originally religious narrative after the christianization, i.e. after the dissolution of the original pagan symbolic universe into the medieval (or even post-medieval) one. Although the basic pattern of the story and the names of the protagonists are preserved quite well (in respect to the time span and indirect transmission), the meaning and genre setting of the story is significantly altered: in the case of Saxo Grammaticus into euhemerized pseudohistory and in the case of 15th century short story into fairy-tale loosely connected to historical king Ólafr Tryggvason. This observation illustrates and confirms the process of demythization of pagan myths and shows two genres where those myths are to be „stored“ for medieval audience: in fairy tales and pseudohistorical origins of nations constructed by early chroniclers.

## **Þórr a Geirrðr: Cesta do Jiného světa v několika proměnách**

*Jan Kozák*

Práce rozebírá osm verzí narativu o þórově výpravě do sídla thursa (obra) Geirrðra. Tyto variantní verze náležejí do různých žánrů a jsou datovány do různých dob - nejstarší je skaldská báseň z doby před christianizací Skandinávie (10. stol.), zatímco další verze byly zapsány křesťanským Islandanem Snorrim Sturlusonem a dánským kronikářem Saxonem Grammatikem (oba 13. stol.). Nejmladší verze je pohádkový příběh z 15. stol. Variace mezi žánry a různými dobami je v práci využita ke sledování a analýze změn, které postihly původně náboženský narativ po konverzi ke křesťanství, tj. poté, co zaniklo původní pohanské symbolické univerzum a bylo nahrazeno středověkým. Ačkoliv zůstala základní struktura příběhu a jména protagonistů uchována celkem věrně (s ohledem na časový rozptyl a nepřímý přenos), smysl a žánrové zařazení příběhu se signifikantně proměnilo: v případě Saxona Grammatika do euhemerizované pseudohistorie a v případě příběhu z 15. stol. do pohádkového vyprávění jen volně svázaného s postavou historického krále Ólafa Tryggvasona. Toto pozorování ilustruje a potvrzuje proces demytizace pohanských mýtů a ukazuje dva žánry, v nichž budou mýty „uloženy“ pro středověké obecnstvo: v pohádkách a v pseudohistorických národních počátcích sepsaných ranými kronikáři.

## Obsah

Pórova výprava ke Geirrøðovi .....	5
Souhrn .....	6
Úvod .....	7
Technické poznámky .....	8
Prameny ke studiu skandinávského náboženství.....	9
Vztah bohů a þursů, mytologie antagonismu .....	13
Charakter a úloha „obrů“ .....	14
Vybrané prameny pro výklad a srovnání - přehled .....	17
A. Þórsdrápa .....	19
B. Snorri-Geirrøðr .....	23
C. Sneglu-Halli.....	28
D. Saxo-Thor .....	30
E. Snorri-Útgarðaloki .....	31
F. Saxo-Geruthus .....	38
G. Saxo-Utgarthilocus.....	44
H. Þorsteinn-Geirrøðr.....	45
Typologie shromážděných variant .....	51
Vlastnosti modelu a jeho flexibilita .....	52
Vývoj narativu.....	52
Kontext strukturálně podobných mýtů .....	54
„Horizontální“ a „vertikální“ paralely.....	57
Závěr.....	61
Bibliografie .....	62
Sekundární prameny: .....	62
Edice primárních textů: .....	64
České překlady primárních textů:.....	64
Cizojazyčné překlady primárních textů: .....	64
Ostatní: .....	64

### **Pórova výprava ke Geirrøðovi**

*aneb paradigma cesty þórovského hrdiny do Jiného světa*

## Souhrn

Tématem práce je mýtus o cestě boha Óra ke þursu Geirrǫðovi. Toto vyprávění, které náleží do okruhu skandinávské literatury z doby vikinské a raného středověku, je uchováno v řadě variant. Nejstarším literárním pramenem je *Drápa na Óra* od skaldského básníka Eilífa Goðrúnarsona (10. stol.) a nejmladší je *Příběh o Þorsteinu Boejarmagnu* (14. stol.), mezi dalšími zdrojovými texty najdeme *Snorriho Eddu* a *Gesta Danorum* dánského kronikáře Saxona Grammatika. Této vzácné šíře žánrů a historického rozpětí (které ve Skandinávii přibližně odpovídá době přechodu od pohanství ke křesťanství) je v práci využito ke srovnávací analýze a syntéze, která ukazuje na konstitutivní rysy narativu, které jsou společné jednotlivým verzím, zároveň ale ukazuje na vývoj jeho formy i obsahu v pozdějších verzích. Ty umožňují ilustrovat proces, jakým procházely starý mytický materiál v době po konverzi, kdy byl zbaven své náboženské náplně a stal se euhemerizovanou pseudohistorií na jedné straně a pohádkou či zábavným příběhem na straně druhé. V závěru práce je provedena celá řada komparací, která má za cíl ukázat typologickou jednotnost eddických mýtů, které pojednávají o „cestě do Jiného světa“ a do jejich kontextu je následně mýtus o Órově cestě ke Geirrǫðovi zasazen.

## Úvod

Staroseverský bůh Þórr reprezentuje svým vztahem k plemeni þursů<sup>1</sup> jednu ze základních modalit relace světa bohů a světa démonických sil, nebo přesněji Útgarðu. Již první zběžný pohled na sérii mytologických příběhů obsažených v *Poetické Eddě* nebo v *Prozaické Eddě* Snorriho Sturlusona nám ukáže konfrontační strukturu celé řady těchto mytologických narativů: stojí proti sobě božstvo a „obr“ (þurs) či „obryně“. Jmenujme například *Píseň o Vafþrúðnim*, kde proti sobě stojí Óðinn a þurs Vafþrúðni v duelu posvátného vědění nebo *Píseň o Þrymvi*, na jejímž konci Þórr zabíjí Þryma. Přímo formu válečného střetu má příběh o Þórovi a þursu Hrungrim<sup>2</sup> a smrtí končí též þurs Þjazi,<sup>3</sup> který se pokusil Ásum ukrást bohyni Iðunn. Konfrontace má zpravidla povahu „výpravy za pokladem“, kde na místě pokladu nacházíme velmi často věc ukradenou - např. zmíněná Iðunn nebo Þórovo kladivo Mjöllnir. Zvláštní status má Óðinova výprava za medovinou básnictví,<sup>4</sup> kterou badatelé sice pojmají jako „exploataci“<sup>5</sup> nebo „krádež“,<sup>6</sup> ale v jistém smyslu se jedná o také o znovuzískání: medovina je přeci krví Kvasiho, božské postavy, kterou si Jiný svět v podobě vrahů - dvergů Fjalara a Galara - a pozdějších uzurpátorů - þursů Gillinga a Suttunga - neprávem přivlastnil.

Mýtus o Þórově výpravě ke Geirrðovi<sup>7</sup> je v tomto směru exemplum *par excellence* tohoto konfrontačního vztahu: Þórr vyráží do Jötunheimu k þursu Geirrðovi, bude se tedy opět jednat o duel. Stejně jako např. v epizodě o Þjazim nebo o Þrymvi stojí na pozadí pochybení či snad zlovolný zájem trickstera Lokiho. Stejně jako v *Písni o Þrymvi* Þórr vyráží oslaben, protože nemá své mocné kladivo, za což může Loki. V samotném Geirrðově sídle se pak odehrává souboj, jehož vítězem je pochopitelně Þórr. Ustavuje se tak opět základní rovnice staroseverské mytologie: bůh vítězí nad þursem při výpravě do jeho země. Tato charakterizace je ovšem jen nejprimitivnější aproximace, která sice zařazuje narativ do kontextu mytologického systému, ale neukazuje jeho podnětná specifika. Za ty považujeme především:

1. Okolnosti a osoby, které Þóra čekají na cestě.
2. Podoba a funkce jeho průvodce.
3. Forma střetnutí s Geirrðem, která má povahu jakési podivné hry.

Proměny a vývoj těchto tří specifických součástí mýtu budeme moci sledovat napříč variantami, v nichž se nám narativ dochoval. V průběhu či na závěr zkoumání bychom měli zodpovědět také dvě otázky:

- a) Jaké charakteristické rozdíly jsou typické pro jednotlivé žánry, v nichž je mýtus dochován? Díky srovnání jednotlivých verzí mýtu budeme moci přinést přehledný překlenující příklad ilustrující problematiku všudypřítomnou ve studiu staroseverského náboženství: problematiku literárních pramenů.

---

<sup>1</sup> O þursech více viz níže kapitola *Charakter a úloha „obrů“*.

<sup>2</sup> *Jazyk básnický* XXIV.-XXV.

<sup>3</sup> *Jazyk básnický* II.-III.

<sup>4</sup> *Jazyk básnický* V.-VI.

<sup>5</sup> JOHN MCKINNEL: *Both One and Many: Essays on Change and Variety in Late Norse Heathenism*, Il Calamo, Roma 1994, s. 109.

<sup>6</sup> SVÁVA JAKOBSDÓTTIR: „Gunnlöð and the Precious Mead (Hávamál),“ in: *The Poetic Edda, Essays in Old Norse Mythology*, eds. Paul Acker, Carolyne Larrington, Routledge, New York and London 2002, s. 30.

<sup>7</sup> Dále zkracujeme na Þórr-Geirrðr.

- b) Jakou funkci a význam měly tyto prvky v rámci a z hlediska dochované mytologie? Odpověď na tuto otázku by měla ilustrovat alespoň rámcově některé představy a prvky světónázoru v době pozdního pohanství a raného křesťanského znovuuchození pohanské látky.

První z uvedených bodů vyžaduje krátký komentář, podrobněji se mu budeme věnovat v následujících kapitolách. Na tomto místě bychom chtěli jen dostatečně zdůraznit výjimečnou pestrost žánrů, v nichž můžeme varianty studovat: nachází se jak ve skaldské básni (*Drápa na Þóra* skalda Eilífa Goðrúnarsona), tak v převyprávěné a doplněné prozaické verzi v *Eddě* Snorriho Sturlusona, a rovněž v latinském díle *Gesta Danorum* dánského kronikáře Saxona Grammatika. Mimoto nacházíme také paralelní příběhy, o jejichž tematickém vztahu k mýtu Þórr-Geirrþórr badatelé nepochybuji: jedná se především o Þórova výpravu k útgarðskému Lokimu ve *Snorriho Eddě* a pak příběhy Þóra euhemerizovaného či folklorizovaného do postavy Þorsteina, kterou nacházíme v *Příběhu o Þorsteinu Boejarmagnu*. Toto široké rozpětí variant pokrývá většinu žánrů, s nimiž se setkáváme při studiu staroseverského náboženství, přičemž sdílený obsah (Þórova výprava ke Geirrþórovi, resp. útgarðskému Lokimu) umožňuje skrze své proměny a transformace podobně jako lakmusový papírek zpětně poukázat na charakteristické rozdíly vlastní různým kategoriím literárních pramenů.

## Technické poznámky

Bibliografické údaje uvádíme tak, že při prvním výskytu v oddílu a v seznamu literatury se nachází plný záznam. Při každém následujícím výskytu se údaj zkracuje jen na příjmení autora a zkrácený název díla.

Současní autoři s islandskými jmény jsou v bibliografii řazeni podle svého prvního jména vzhledem k tomu, že jejich druhé jméno není příjmení, ale patronymikum. Následujeme tak úzus Institutu Árniho Magnússona a mnoha dalších odborných pracovišť ve Skandinávii.

V případě staroseverských jmen uchováváme jejich podobu co nejbližší originálu a za tímto účelem užíváme i speciální znaky pro záznam specificky staroseverských hlásek. Jejich použití nevyžaduje nutně správnou výslovnost na straně čtenáře, ale vzhledem ke své fonemické povaze (tedy rozdíly např. t-þ a d-ð je slovotvorný) jsou nutné pro udržení významových a etymologických souvislostí.

Jména postav a míst skloňujeme tak, že v nominativu uchováváme původní nominativ včetně hláskových změn a koncového -r, -s, -n. V dalších pádech užíváme české koncovky, které připojujeme ke genitivnímu kmeni. Cílem tohoto přístupu je, aby jména ve výchozím tvaru odpovídala staroseverským originálům a při skloňování respektovala kmenovou formu slova. Následujeme v tomto případě racionální úzus známý z klasických jazyků.

V případě jmen i citovaných úryvků z primárních textů se držíme normalizovaného způsobu zápisu staroseverštiny s výjimkou toho, že hlásku, která se obvykle značí jako „o“ s *iotou subscriptum* přepisujeme jako „ö“. Vzhledem k tomu, že tímto znakem nepřepisujeme žádnou jinou staroseverskou hlásku, nedojde ke ztrátě informace a identita jednotlivých pojmů zůstane zachována.

Jména básní ze *Starší Eddy*, oddílů ze *Snorriho Eddy* a ság uvádíme v českém překladu a v kurzívě. V případě méně známých děl, jejichž jména nemají v češtině zavedené adekváty, užíváme původní staroseverský název. Pokud existují, užíváme dostupných českých překladů a uvádíme jejich autora; není-li uvedeno u překladu jméno překladatele, pak se jedná o překlad náš.



## Prameny ke studiu skandinávského náboženství

Studium staroseverského náboženství a mytologie má svá specifika a přináší specifické obtíže, především pokud jde o povahu pramenů, z nichž získáváme poznatky, které mohou následně sloužit výkladu a interpretaci. Základní zřejmou překážkou je, obdobně jako u dalších náboženství minulosti, že nemáme možnost studovat náboženství staré Skandinávie jakožto živou kulturu. Podobně dnes nemůžeme studovat i jiná náboženství minulosti - např. náboženství Řeků, Římanů či védské náboženství starých Árijů. Tato tři nyní již mrtvá náboženství nám však zanechala rozsáhlý korpus primární literatury, a to jak přímo posvátné texty nebo mytologické narativy psané účastníky tradice, tak celou řadu reflektujících textů: výklady, komentáře a interpretace kněží nebo filosofů, kteří na tradici přímo participovali. To však není případ staroseverského náboženství. Jeho mýty a posvátné narativy se zachovaly ve valné většině nepřímo, v textech, které jsou často mnohoznačné a nekonkrétní (skaldské *kennyngy*), sepsané křesťanskými autory v době po konverzi (ságy a *Snorriho Edda*), křesťanskými kronikáři (Saxo), nebo se jedná o texty, které se zdají být tradiční, avšak doba jejich vzniku je mnohdy otázkou (*Starší Edda*). Představme si nyní v krátkosti blíže základní prameny, které máme obecně k dispozici při studiu náboženství starého Severu. Základní přehled pramenů a hodnota, která je jim připisována, je důležitým podkladem pro argumenty, postřehy a interpretace, které se v textu práce objeví.

**Eddická poezie:**<sup>8</sup> Jedná se o soubor básní (v počtu cca 30-40)<sup>9</sup> shromážděných ve sbírce zvané *Edda* (jindy také *Starší Edda*, *Písňová Edda*, *Poetická Edda* nebo *Sæmundova Edda*),<sup>10</sup> jejichž námětem jsou především narativy o bozích a dalších mytologických postavách (þursové, valkýry, dvergové atd.) a o hrdinech (Sigurðr, Helgi, Guðrún, Atli) náležejících do okruhu legendárních postav z doby společné germánské historie během období stěhování národů.<sup>11</sup> Korpus se zpravidla rozděluje právě na písně mytologické a hrdinské. Mezi specifika eddické poezie patří anonymita jejich autorů, neboť neznáme jméno jediného autora eddické básně. Většina básní má formu dialogu či monologu. Nejčastějším metrem je tzv. *fornyrðislag* (tj. „metrum starých zvěstí“), což je nepřiliš náročné epické aliterační metrum, které se vyvinulo z původního společného germánského metra. Podobné metrum najdeme například ve staroanglické básni *Béowulf*.<sup>12</sup> K básním nalezeným souborně v *Codexu Regiu Starší Eddy* se přidávají ještě básně nalezené jinde a těmto se říká souhrnně *Eddica Minora*. Datace básní je spojena s mnoha obtížemi, z lingvistického hlediska nemůže žádná z dochovaných básní (ve své

<sup>8</sup> Pro citace a odkazy na primární texty užíváme edici FINNUR JÓNSSON, ed.: *De Gamle Eddadigte*, G. E. C. Gads forlag, København 1932; český překlad užíváme *Edda*, překl. Ladislav Heger, Živá díla minulosti, Praha 1962.

<sup>9</sup> Tj. 29 básní se nachází v základním prameni (*Codex Regius*), k nim se přiřazují další básně, přesný počet však kolísá v závislosti na rozhodnutí editorů.

<sup>10</sup> Primárním manuskriptem eddické poezie je *Codex Regius* (tj. „Královská kniha“, st. sev. *Kónungsbók*, GKS 2365 4to), který byl kodikology datován do r. 1270. Název „*edda*“ pro označení této sbírky je vypůjčen z názvu Snorriho díla. Etymologie výrazu je nejasná, pochází snad z *óðr*, což je jeden výrazů pro poezii (viz jméno Óðinn), případně od místního jména Oddi, islandského centra vzdělanosti, či snad od st. sev. *edda*, „prabába“, což by mělo naznačovat nelichotivý vztah k mýtům jakožto „babským povídkám“. Název *Sæmundova Edda* je založen na domněnce biskupa Brynjólfa Sveinssona, který když r. 1643 našel *Codex Regius*, připsal jej postavě islandského učenice Sæmunda Sigfússona. - TIMOTHY R. TANGHERLINI: „Eddic Poetry,“ in: *Medieval Folklore*, eds. Carl Lindahl, John McNamara, John Lindow, 2 vols., ABC-CLIO, Oxford 2000, s. 113.

<sup>11</sup> Jména z tohoto okruhu nacházíme např. ve staroanglické katalogické básni *Widsith* (CHRISTOPHER TOLKIEN: „The Battle of the Goths and Huns,“ in: *Saga-Book XIV.*, Viking Society for Northern Research, London 1953-57, s. 145.), paralely k příběhům a mýtům ztvárněným v hrdinských písních nacházíme např. ve starohornoněmecké *Písni o Nibelunzích* (THEODORE M. ANDERSSON: *The Legend of Brynhild*, Islandica XLIII., Cornell University Press, Ithaca & London 1980, s. 22-23., 151nn.).

<sup>12</sup> RUSSELL POOLE: „Metre and Metrics,“ in: *A Companion to Old Norse-Icelandic Literature and Culture*, ed. Rory McTurk, Blackwell Publishing, Malden, Oxford and Carlton, 2005, s. 275.

aktuální formě) předcházet cca rok 800 a většina z básní byla pravděpodobně složena mezi devátým a třináctým stoletím.<sup>13</sup> Spolu se Snorriho dílem patří eddická poezie mezi nejbohatší pramen pro studium staroseverské mytologie. Na rozdíl od Snorriho nevíme, zdali autoři těchto mytologických narativů byli křesťané a nakolik byli křesťanskými představami ovlivněni. Je otázkou, zda tento korpus tvořil jakýsi „kánon“, v němž by se odrážely centrální a základající témata skandinávské pohanské kultury. Na rozdíl od institucionalizovaného křesťanství, jehož ideologie byla jasně definována skrze krédo a kanonickou literaturu, však skandinávské pohanství žádný podobný koncept neznalo, což spolu s orálním způsobem tradování textů<sup>14</sup> umožňovalo existenci řady variací a paralelních podání, která nevylučovala jedno druhé.<sup>15</sup>

**Skaldské básně:**<sup>16</sup> Na rozdíl od anonymní eddické poezie jsou skaldské básně vždy pevně spjaty se jmény svých autorů. Důraz na osobnosti autorů byl tak výrazný, že často máme dochované jméno skalda, ale nikoliv jeho básně. Tento důraz má na druhou stranu tu výhodu, že ve většině případů můžeme básně spolehlivě zařadit dobově i místně. Skaldi byli dvorní básníci, kteří se pohybovali v družinách skandinávských velmožů, jejich hlavním úkolem bylo skládat básně na oslavu svých dobrodinců. Tyto panegyriky (st. sev. *drápa*, „oslavná báseň“) mohly mít za objekt své výmluvnosti nejen lidskou postavu, ale též vzácný předmět nebo umělecké dílo,<sup>17</sup> nebo, jako v případě *drápy*, které se budeme věnovat v následujících kapitolách (*Drápa na Þóra*), dokonce i pohanského boha. Za nejstaršího skalda je považován Bragi Boddason, který žil pravděpodobně v devátém století a později byl dokonce zbožštěn - bůh Bragi je součástí severského pantheonu a vyskytuje se jako postava již v eddických písních.<sup>18</sup> Skaldské básně jsou daleko sofistikovanější než eddická poezie, užívají zpravidla náročného metra jménem *dróttkvætt* (tj. „dvorské metrum“), jehož aliterační i rytmičké požadavky jsou vyšší než u *fornyrðislagu*, strofa je navíc spojena pravidelně rozmístěnými rýmy a vnitřními rýmy. Základními nástroji skaldské poetiky jsou opisná, metonymická a metaforická vyjádření. Jedná se o tzv. *heiti*, dosl. „jméno, označení“, kdy se jedno slovo nahrazuje jiným,<sup>19</sup> tzv. *fornöfn*, dosl. „příjmí“, kdy se objekt opisuje na základě faktických souvislostí<sup>20</sup> a tzv. *kenning*, tj. „metafora“.<sup>21</sup> Tyto nástroje byly v omezené míře užívány i autory eddické poezie, ale skaldi jich užívali systematicky a ve značné míře. *Kenningy* se totiž mohly vršit na sebe a utvářet celé řetězce metafor; skaldské básně proto musely být pro nezasvěceného obtížně srozumitelné.<sup>22</sup> Jejich složitá struktura také zajišťovala, že jejich znění nebylo snadné změnit. Snorri Sturluson považoval skaldské básně za velmi spolehlivý zdroj také proto, že byly recitovány na dvorech aristokratů a při veřejných příležitostech, tudíž

<sup>13</sup> JOHN MCKINNEL: *Meeting the Other in Norse Myth and Legend*, D. S. Brewer, Cambridge 2005, s. 37.

<sup>14</sup> Srv. přelomové dílo A. Lorda a M. Parryho, které umožnilo vznik zásadně odlišného přístupu k orálním a psaným textům a které vykonalo nemalý vliv i na interpretaci eddické poezie - ALBERT BATES LORD: *The Singer of Tales*, Harvard University Press, Cambridge 1960.

<sup>15</sup> MARGARET CLUNIES ROSS: *Prolonged Echoes, Old Norse myths in medieval Northern society; Volume 1: The myths*, Odense University Press 1994, s. 20.

<sup>16</sup> Pro citace a odkazy na primární texty užíváme edici FINNUR JÓNSSON, ed.: *Den norsk-islandske Skjaldedigtning*, Rosenkilde og Bagger, København 1973.

<sup>17</sup> Např. zdobený štít s mytologickými výjevy v *Drápě na Ragnara (Ragnarsdrápa)* skalda Bragiho Boddasona, štít je rovněž popisován v básni *Celý podzim (Haustlöng)* Þjóðólfa z Hvinu, vnitřní výzdoba domu zobrazující mýty je opěvována v *Drápě na dům (Húsdrápa)* Úlfa Uggasona.

<sup>18</sup> Např. *Lokiho hádka* 8., 12-15.

<sup>19</sup> Např. základní termín *hestr*, „kůň“ nahradíme méně zvyklým výrazem *drasill* či *jór*, „oř“, kromě synonym se však může jednat o metonymické či synekdochické výrazy *pars pro toto* nebo *totum pro parte*, např. *Gotnar*, dosl. „Gótové“ může značit synekdochicky „lidé“, nebo naopak *stál*, „ocel“ může značit konkrétně „zbraň“.

<sup>20</sup> Příkladem tohoto faktického, tj. nemetaforického opisu jsou zvláště pojmenování skrze příbuzenské svazky, tedy *Jarðar burr*, „syn Země“ je opis pro Þóra, neboť jeho matkou je bohyně Jörð - Země.

<sup>21</sup> Příkladem *kenningu* je např. *blakkr nausta*, „ryzák loděnic“ jakožto opis pro *skip*, „lod“.

<sup>22</sup> Což např. Johna Lindowa vedlo ke srovnání *kenningu* s hádankou a k závěru, že spletitost skaldských básní mohla plnit úlohu „sémantické hranice“, která oddělovala neiniciované od iniciovaných členů aristokratických družin - JOHN LINDOW: „Riddles, Kennings, and the Complexity of Skaldic Poetry,“ in: *Scandinavian Studies* 47-iii (1975), s. 320-323.

nemohly obsahovat zřejmé nepravdy, které by se přičily znalostem a paměti těch, kteří básni naslouchali.<sup>23</sup> Snorriho pozorování je v zásadě pravdivé a jen přispívá k relativně vysokému ohodnocení, které skaldské básně získávají z našeho hlediska coby autentický literární pramen. Bohužel jen malé množství těchto děl má za námět náboženské téma,<sup>24</sup> převážná většina z nich poskytuje jen nepřímou dokumentaci v podobě *fornöfn* a *kenningů* odkazujících na mytologické reálie.

**Snorriho Edda:**<sup>25</sup> Snorri Sturluson (1179 - 1241),<sup>26</sup> člen vlivného rodu Sturlungů, byl islandským vzdělanecem, básníkem a znalcem práva,<sup>27</sup> avšak zároveň byl také mocným mužem hluboko zapleteným do sporů o vládu na Islandu. Tyto spory mu nakonec přinesly smrt.<sup>28</sup> Zanechal po sobě sbírku ság o norských králech (*Heimskringla*), jejíž úvodní část, *Sága o Ynglingzích*, obsahuje řadu euhemerizovaných mytických a rituálních témat, nicméně ještě proslulejší je Snorri dnes díky svému dílu nazvanému *Edda* (někdy též *Snorriho Edda* či *Prozaická Edda*).<sup>29</sup> *Edda* se skládá ze tří základních částí: *Gylfiho oblouzení* (*Gylfaginning*), *Jazyka básnického* (*Skáldskaparmál*) a *Výčtu meter* (*Háttatal*), přičemž právě první dva oddíly jsou unikátní v tom, že jasným prozaickým jazykem líčí jednotlivé staroseverské mýty. Snorri, který ve své době sledoval příznaky úpadku skaldského básnictví, kdy básníci již postupně ztráceli schopnost rozumět a užívat staré *kenningy*, zamýšlel svoje dílo jako užitečnou pomůcku, která by byla využitelná v básnické praxi, zároveň by ale uchovávala v prozaickém textu bohatý mytický svět, na nějž *kenningy* odkazovaly. Samotné dílo je uvedeno *Prologem*, kde Snorri vykazuje podobné euhemeristické spekulace jako v *Sáze o Ynglingzích*, ovšem zaměřuje se na ještě dávnější historii. Propojuje biblický mýtus o potopě s antickým mýtem o Trojské válce, oboje předkládá jakožto historii a spojuje tento materiál s historizovanými skandinávskými mýty. V oddíle *Gylfiho oblouzení* vykládá Snorri staroseverské mýty ústy kouzelníka Óðina, který uvedl svého hosta, krále Gylfiho, v mámení smyslů. Historizace mýtů (v případě *Prologu*) na jedné straně nebo jejich relativizace (v případě *Gylfiho oblouzení*) jsou dva způsoby, jakými je může křesťan Snorri podat, aniž by se vystavil podezření z víry v pohanské bohy. Do samotného výkladu mýtů Snorri nezasahuje tak, aby ho kontaminoval explicitním křesťanským komentářem nebo interpretací. Je obtížně zodpověditelnou otázkou, nakolik Snorriho křesťanská kulturní identita a tehdejší vzdělanecký světonázor ovlivnil jeho převyprávění. Některé detaily ukazují na zřetelnější křesťanský vliv,<sup>30</sup> nicméně není jich mnoho.

---

<sup>23</sup> *Heimskringla: Prologus - Snorri Sturluson: Heimskringla*, ed. Finnur Jónsson, G. E. C. Gads forlag, København 1911, s. 2.

<sup>24</sup> Jsou zvláště výše v poznámce zmiňované básně: *Drápa na Ragnara*, *Celý podzim*, *Drápa na dům* a pak *Drápa na Póra*.

<sup>25</sup> Pro citace a odkazy na primární texty užíváme edici FINNUR JÓNSSON, ed.: *Edda Snorra Sturlusonar*, Gyldendalske boghandel - Nordisk forlag, København 1931; český překlad užíváme *Snorri Sturluson: Edda a Sága o Ynglingzích*, překl. Helena Kadečková, ARGO, Praha 2003.

<sup>26</sup> Islandský stát oficiálně konvertoval ke křesťanství roku 1000, tj. ve Snorriho době má za sebou Island již dvě stě let křesťanské kultury.

<sup>27</sup> V letech 1215-1218 a 1222-1231 zastával pozici zákonopravce (st. sev. *lögsögumaðr*), což byl nejčestnější úřad v rámci tehdejšího islandského demokratického zřízení.

<sup>28</sup> O jeho životě a smrti se dozvídáme především ze *Ságy o Sturlunzích*.

<sup>29</sup> Základním manuskriptem Snorriho Eddy je *Codex Regius* (*Kónungsbók*, GkS 2367 4to) datovaný cca do r. 1325; dalšími důležitými jsou *Codex Wormianus* (*Ormsbók*, AM 242fol, cca. 1350) a *Codex Uppsaliensis* (*Uppsabók*, DG 11 4to, cca. 1320), právě z rukopisu Uppsalského máme zachovaný úryvek básně týkající se Pórových výprav ke Geirröðovi, viz níže oddíl *Snorri-Geirröðr*, tento rukopis je mj. důležitý v tom, že připisuje autorství Eddy Snorrimu Sturlusonovi.

<sup>30</sup> Snorri např. uvádí, že člověk má nesmrtelnou duši (*Gylfiho oblouzení* III.) a po smrti půjde do Gimlé nebo do Náströndu, což připomíná nebe a peklo (*Gylfiho oblouzení* LII.). Mýtus o Óðinově sebeobětování na světovém stromě Yggdrasilu (srv. *Výroky vysokého* 138-41.) je signifikantně vynechán, snad proto, že by ho křesťané mohli považovat za blasfemický.

**Ságy:** Staroseverské ságy (st. sev. *saga*, pl. *sögur*) tvoří svébytný prozaický žánr. Námětem ság jsou příběhy spojené s určitými jednotlivci, rody, oblastmi, historie králů a biskupů,<sup>31</sup> ale také narativy spojené s dávnými hrdiny a legendárními postavami či postavami jejichž historicita je velmi neurčitá. Byly sepsány na Islandu v době po konverzi (nejdůležitější ságy byly sepsány především ve třináctém a čtrnáctém století), většina z nich je anonymní, avšak v některých případech známe autora.<sup>32</sup> Člení se do celé řady kategorií. Např. ságy o Islandánech (*Íslendingasögur*), nebo také rodové ságy, pojednávají o osudech Islandanů v době osmého až jedenáctého století,<sup>33</sup> královské ságy (*Konungasögur*) pojednávají o skandinávských kráľích<sup>34</sup> a ságy o současnosti (*Samtíðarsögur*) pojednávají o událostech 12-13. století na Islandu. V těchto ságách není mnoho místa věnováno tématům staroseverského náboženství či mytologie, takže jen tu a tam narazíme na zmínku o pohanském zvyku, případně autor ságy cituje úryvek poezie obsahující mytologický materiál. Daleko největším zdrojem pro komparaci s mytologickými narativy však představují tzv. ságy o dávnověku (*Fornaldarsögur*), které zpracovávají legendární náměty. V případě starších ság této kategorie se jedná především o hrdinské příběhy spojené s postavami tradiční germánské heroické poezie a ságy v jistém smyslu plynule navazují na eddické hrdinské písně.<sup>35</sup> Pozdní ságy o dávnověku však obsahují stále více a více folklorního a „mezinárodního“ materiálu<sup>36</sup> a přecházejí postupně do žánru fantastických či pohádkových příběhů zvaných zpravidla lžíságy (*lygisögur*).

**Ostatní prameny:** Řadu cenných informací o starém germánském náboženství podávají ve svých dílech římscí autoři, jednak C. Iulius Caesar ve svých *Zápiscích o válce Galské*, ale především C. Cornelius Tacitus (cca. 56-117) ve svém díle nazývaném zkráceně *Germania*, které napsal okolo r. 89 n. l., které tedy časově mnohonásobně předchází všechny výše zmíněné prameny. První potíží spojenou s tímto dílem je fakt, že Tacitus byl cizinec, který vnímal germánské náboženství zvenku (a navíc nikoliv bezprostředně) a druhou je fakt, že jeho studie zachycuje germánské kmeny, které od pohanů vikinského věku dělí nejen tisíc mil, ale především osm staletí kulturního vývoje. Pokud jde o latinsky psané prameny z časů a míst bližších vikinské Skandinávii, pak je třeba zmínit především dánského kronikáře Saxona Grammatika (cca. 1200) a jeho dílo *Gesta Danorum*, které uchovává celou řadu euhemerizovaných severských mýtů. Menší zmínky relevantní ke staroseverskému náboženství pak najdeme v celé řadě kronik z raného i vrcholného středověku, např. v díle Jordanově (cca. 550), Bedy Ctihodného († 735), Paula Diakona († 799), Adama Brémského (cca. 1070) a dalších.<sup>37</sup> Přímými prameny menšího významu jsou runové nápisy, které umožňují dokumentovat výskyt jmen bohů a některých rituálních či magických praktik, avšak jejich svědectví je kusé a vyžaduje interpretaci.<sup>38</sup> Důležitými doplňkovými prameny jsou také zákoníky, například islandský zákoník z doby nezávislého státu *Grágás* („Šedá husa“) a pozdější *Járnsiða* či *Jónsbók*.

Poté, co jsme představili jednotlivé prameny pro studium staré skandinávské mytologie a zasadili je do náležitých kontextů, se můžeme zaměřit na jedno ze stěžejních témat, které tuto mytologii prorůstá. Tím je úloha bohů tohoto pantheonu a jejich protivníků - þursů.

<sup>31</sup> Primárně křesťanské náměty měly jednak ságy o biskupech (*biskupasögur*) a jednak ságy o světcích (*heilagra manna sögur*) - MARGARET CORMACK: „Christian Biography,“ in: *A Companion to Old Norse-Icelandic Literature and Culture*, ed. Rory McTurk, Blackwell Publishing, Malden, Oxford and Carlton, 2005, s. 27-40.

<sup>32</sup> ZOE BOROVSKEY: „Sagas of Icelanders,“ in: *Medieval Folklore*, eds. Carl Lindahl, John McNamara, John Lindow, 2 vols., ABC-CLIO, Oxford 2000, 352-4.

<sup>33</sup> VÉSTEINN ÓLASON: „Family Sagas,“ in: *A Companion to Old Norse-Icelandic Literature and Culture*, ed. Rory McTurk, Blackwell Publishing, Malden, Oxford and Carlton, 2005, s. 101-116.

<sup>34</sup> ÁRMANN JAKOBSSON: „Royal Biography,“ in: *A Companion to Old Norse-Icelandic Literature and Culture*, ed. Rory McTurk, Blackwell Publishing, Malden, Oxford and Carlton, 2005, s. 388-399.

<sup>35</sup> To je centrální teze článku ANNE HOLTSMARK: „Heroic Poetry and Legendary Sagas,“ in: *BONIS* 1965, s. 9-21.

<sup>36</sup> Srv. MARINA MUNDT: *Zur Adaption orientalischer Bilder in der Fornaldarsögur Nordrlanda*, Peter Lang, Frankfurt am Main 1993.

<sup>37</sup> MCKINNELL: *Meeting the Other*, s. 46-47.

<sup>38</sup> JAN DE VRIES: *Altgermanische Religionsgeschichte*, Walter de Gruyter & Co., Berlin 1970, sv. II., s. 4.

## Vztah bohů a þursů, mytologie antagonismu

Mezi rodem bohů (*aesir*) a „obrů“ (*þursar*, počestěně: þursové) můžeme vysledovat zřetelný antagonistický vztah. Tato antagonističnost je artikulována celou řadou projevů či indicií. Předně je tento vztah exemplifikován v podobě série mytologických či legendárních narativů,<sup>39</sup> jejichž jádrem je konflikt a v nichž stojí na jedné straně hrdina či bůh a na druhé þurs. Nadto je protikladný poměr předznačen již samotnou vzájemnou myticko-geografickou polohou světa bohů (*Ásgarðu*)<sup>40</sup> a světa þursů (*Jötunheimar*).<sup>41</sup> Ásgarður je lokalizován do středu světa a do vysoké polohy, zatímco Jötunheimr (či Jötunheimar v množném čísle) se nachází na periferní pozici, dalekém Východě nebo Severu. Mimoto existuje ještě *Miðgarður*, neboli „střední dvorec“, který je světem lidí. Jeho přirozenou pojmovou opozicí tvoří *Útgarður*, tj. „vnější dvorec“, představující podobně jako Jötunheimar oblast za hranicemi božského a lidského světa. Vzhledem k silnému „gravitačnímu“ působení polární struktury dochází v mnoha případech k implicitnímu ztotožnění či záměnnosti (když ne po faktické stránce, tak přinejmenším po stránce narativně-strukturální) termínů označujících koncové oblasti polarity. Označení Jötunheimr, Risaland<sup>42</sup> či Útgarður jsou všechno jména užívaná pro region na periferii známého světa, který je sídlem þursů. Podobně i funkce *Miðgarðu* a *Ásgarðu*, ač z hlediska mytické geografie jde o různé lokace, se k sobě blíží, pokud jde o jejich společnou opozici vůči Jinému světu.<sup>43</sup> Bůh Þórr je stejně tak strážcem a ochráncem *Miðgarðu*, jako šampionem *Ásgarðu*. Jeho výpravy „Ven“ do Jiného světa vedou buďto z *Ásgarðu* nebo *Miðgarðu* a opozice těchto dvou světů v tu chvíli nehraje roli.

Dualistická koncepce má však širší rámec - v nejobecnějších obrysech můžeme např. u eddických písní mluvit o základní polarizaci na „My“ a „Oni“. Pod pólem „My“ nacházíme většinou Ásy, nebo (v případě heroického materiálu) lidského hrdinu,<sup>44</sup> na druhé straně, pod pólem „Oni“, se nachází celá řada bytostí, z nichž jen jedna část nese explicitní označení *þurs* resp. *jötunn*, *risi* apod. V rámci této širší polarity, kterou John McKinnell právem označuje za „one of the basic assumptions of Norse myth“,<sup>45</sup> nestojí na „druhé straně“ jen þursové, ale také monstra (např. draci, hadi), „trpaslíci“ (*dvergar*), mrtví a „vědmy, věštkyně“ (*völur*, sg. *völva*). Přestože tyto bytosti plní rozličné funkce, získávají již jen díky svému propojení s Jiným světem do jisté míry společnou pozici oproti pozici bohů a lidí. Již ve Starší Eddě se vyskytuje například „trpaslík“ (*dvergr*) *Alvíss*<sup>46</sup> ve stejné funkci „nevítaného nápadníka“,<sup>47</sup> jako þurs *Þrymr*,<sup>48</sup> þursyně *Angrboða* je matkou dvou monster (vlk *Fenrir*, had-drak

<sup>39</sup> MCKINNELL: *Meeting the Other*, s. 4.

<sup>40</sup> St. sev. kompozitum *Ásgarður* znamená doslova „dvorec Ásů“.

<sup>41</sup> *Jötunheimar*, tj. „domovy þursů“.

<sup>42</sup> St. sev. *Risaland*, tj. „země obrů“.

<sup>43</sup> „In short, men and gods are equivalent (if different in power and status) as representatives of This World.“ - MCKINNELL: *Meeting the Other*, s. 4.

<sup>44</sup> Exemplem takového hrdiny je např. pangermánský hrdina známý na Severu jako *Sigurður fáfnisbani*, který se konfrontuje se světem monster v podobě draka *Fáfnir* a získává jím střežený poklad (viz *Píseň o Fáfnim*, *Fáfnismál*, ve *Starší Eddě*). Kromě hrdinů tohoto (nezávislého) typu narážíme i na hrdiny, kteří se rovněž utkávají s obyvateli monstrózního Jiného světa, ale kteří jsou na rozdíl od např. zmíněného *Sigurða* zřetelně odvození od známých mytických božských předobrazů: takovým je právě např. *Þorsteinn* nebo *Thorkillus* (odvození jménem i příběhovou funkcí od boha *Þóra*), jimž se budeme podrobně věnovat v následujících kapitolách.

<sup>45</sup> MCKINNELL: *Meeting the Other*, s. 4.

<sup>46</sup> *Píseň o Alvísovi* 1: (...nú skal brúðr með mér heim í sinni snúask...): „Pro svou nevěstu, jsem si přišel...“

<sup>47</sup> „Nevítaný nápadník“ (v angl. odb. lit. „unwelcome suitor“) je narativní funkce, kterou v Eddické mytologii pravidelně vykonává bytost z Jiného světa. V pozdějších legendách a ságách, které se již odehrávají v quasi-realistickém prostředí historické Skandinávie, tuto funkci přebírá postava divokého berserka (BENJAMIN BLANEY: „The Berserk Suitor: The Literary Application of a Stereotyped Theme,“ *Scandinavian Studies* 54, 1982, s. 279-94.

<sup>48</sup> *Píseň o Þrymvi* 9.

Miðgarðsormr) a jejich sestry - vládkyně podsvětí Hel - jež panuje nad mrtvými. Zmíněného dverga Alvise např. Þórr hned v úvodu básně přirovná v rámci jediné strofy k mrtvému (*nár*) a þursovi.<sup>49</sup> Podobně Skírnir vyhrožuje Gerðě tím, že ji uchvátí þurs před podsvětní mříží, kde jsou dvergové.<sup>50</sup>

Na tomto místě bychom nicméně chtěli vytknout myšlenku, která by mohla jinak v sérii příkladů, termínů a srovnání zaniknout: Velká podobnost mezi bytostmi z Jiného světa, kterou lze dokumentovat na řadě příkladů a kterou zde v rámci ilustrace typických vlastností Útgarðu budeme zdůrazňovat, by neměla vést k závěru, že se v případě výše zmíněných mytologických bytostí snažíme dokázat jejich totožnost. Není tomu tak. Tyto bytosti se v mnoha ohledech liší. Jejich rozlišnost je nepopíratelná. Nicméně v následujících analýzách nás jejich nepopíratelná rozlišnost nebude až tolik zajímat a budeme spíše ukazovat, v čem všem jsou si tyto bytosti podobné. Coby „agenti“ Jiného světa totiž tento Jiný svět reprezentují a právě v této své funkci se jejich osudy, charakteristiky a úlohy často překrývají. Tento překrývající se „průnik množin“ je právě to, co podle nás ilustruje charakteristiku Jiného světa. Ve chvíli, kdy dvergr nebo þurs není především dvergem nebo þursem, ale především obyvatelem Jiného světa, v té chvíli se dozvídáme o Jiném světě, jeho „úmyslech“, jeho obsahu, vůli a funkci.

## Charakter a úloha „obrů“

Přestože se s postavami „obrů“ setkáváme ve skandinávské mytologii velmi často, obzvláště pak pokud jde o výše zmíněná konfrontační setkání, je jejich charakter poněkud mlhavý. K jejich označení se používá celá řada výrazů<sup>51</sup> (*jötunn*,<sup>52</sup> *risi* a *bergrisi*,<sup>53</sup> *þurs* a *hrímþurs*,<sup>54</sup> *troll*<sup>55</sup>) a ve snaze o pochopení toho, co pro zástupce kultury doby vikinské znamenali, musíme čelit řadě překážek. První z nich spočívá v přirozeném obrazu „obra“ nebo trolla, který nám dává k dispozici současná evropská kultura, a který je založený na dlouhém vývoji. Naše ponětí o skandinávských „obrech“ je spoluutvořeno významným vlivem, který na kulturu vykonal Jacob Grimm<sup>56</sup> či obecně pan-germanistická interpretace skandinávské a kontinentální náboženské tradice. Výsledkem této interpretace je poněkud ahistorické spojení pozdního folkloru se starobylými představami a identifikace nadpřirozených bytostí vyskytujících se u různých germánských jazyky hovořících národů na základě etymologické příbuznosti jejich označení. Romantické 19. století také samo vyprodukovalo

<sup>49</sup> *Píseň o Alvísovi 2.*

<sup>50</sup> *Skírního cesta 35.*

<sup>51</sup> Množství alternativních výrazů podle Jana de Vriese (DE VRIES: *Altgermanische Religionsgeschichte*, sv. I., s. 243.) svědčí pro to, že došlo ke propojení, navázání či smíšení celé řady původních nezávislých představ o různých napřirozených bytostech.

<sup>52</sup> *Jötunn*, pl. *jötnar*, je dle de Vriese „das eigentliche Wort für Riese“. Tento výraz je doložen ve st. dán. (*iaetaen*), st. švéd. (*iaetun*) a ze staroangličtiny v podobě *eoten* či *ent*, kde ve spojeních *sweord eotenisc* či *enta geweorc* označuje artefakty dávných věků. Etymologicky výraz (pragerm. *\*etunaz*) pravděpodobně souvisí s kořenem pro „jíst“ (pragerm. *\*etan*, PIE *\*ed-*), jméno tedy znamená „žrout“, „hltoun“ (DE VRIES: *Altgermanische Religionsgeschichte*, sv. II., s. 359.)

<sup>53</sup> *Risi*, pl. *risar*, (adekvát v něm. *Riese*, švéd. *rese* atd.), příbuzné se st. sev. *risa*, „stoupat, zdvihat se“, význam tedy odpovídá představě o obrovitosti, mohutnosti, tyčeni se. *Berg-risi* je pak dosl. „skalní obr“.

<sup>54</sup> *þurs*, pl. *þursar*, souvisí snad s pragerm. *\*þurs-*, „žízeň“ (viz angl. *thirst*, něm. *durst* atd.), tedy „žíznivec“, obdobou „hltouna“. *þurs* je také název pro jednu z run skandinávského fuparku. *Hrím-þurs*, „jinovatkový þurs“ je označení ledových þursů, bytostí asociovaných s *Niflheimem*, „Světlem mlhy“, ledovou říší na Severu, která je daleko starší než kosmos. (*Gylfiho oblouzení* kap. III. a VII.)

<sup>55</sup> *Troll*, pl. *trollar*, původ nejasný. Ve st. sev. existuje ještě výraz *trylla*, „chovat se jako troll, provozovat čáry“ a *trolldóm*, „čarodějnictví“. *Troll* je blízko lidovým představám, je součástí folklóru, „strašidlo“. O jeho vzhledu si můžeme udělat představu podle toho, že *draugové*, zlovolní mrtví, jsou svým vzhledem přirovnávání k trollům. Např. revenant Þórólfr baegifótr („Kulhavec“) je popsán jako *blár sem hel ok digr sem naut*, „modročerný jako podsvětí a nafouklý jako býk“ což z něj dělá vzhledově trolla (*Sága o lidech z Eyru*, kap. XXXIII.).

<sup>56</sup> Srv. JACOB GRIMM: *Deutsche Mythologie*, Dietrich, Göttingen 1835.

řadu svébytných interpretací o vzhledu a funkci těchto bytostí. Výsledkem je například rozšířená představa o tom, že skandinávští *álfové* jsou „něco podobného“ jako pohádkoví elfové („pixies“) z britských folklorních sbírek či představa valkýr (st. sev. *valkyrjur*) jakožto panen s křídlatými přilbami ženoucími se na koních v Divokém honu. Podobně se pravidelně setkáváme s nerefektovaným automatismem považujícím rod *dvergǫ*<sup>57</sup> za malé vousaté mužíky. Stejně představivostní předpochopení bere þursy, skandinávské „obry“, za přerostlá nemotorná chlapiska podobná obrům novověkých evropských pohádek.<sup>58</sup> Tento konkretizační vývoj je výsledkem proměny statutu těchto bytostí - původní mýtus je euhemerizován, folklorizován. Názorně je tento proces možné sledovat nejen u álfů, ale také u dvergů: Zatímco nejstarší zprávy (*Starší Edda*, skaldské básně) nám o dverzích nepodávají žádné konkrétní údaje (např. o jejich fyzické velikosti), pozdní romantické ságy již líčí dvergy jako trpaslíky v našem slova smyslu - Möndull Pattason ze *Ságy o Göngu-Hrólfovi*<sup>59</sup> je podsaditý mužík s nadpřirozenými schopnostmi, jaké známe z pohádek. Chester N. Gould<sup>60</sup> navrhuje jakožto vysvětlení proměny inspiraci dvorským prostředím, kde se občas vyskytovali skuteční trpaslíci, tj. lidé trpící nanismem. Jedná se tedy o euhemerizačně-koncretizační proces, v němž je mytologická bytost reinterpretována v době, kdy již není živý nebo smysluplný rámec její původní kulturní existence. Původní dvergové nebyli určeni svojí fyzickou velikostí - tento rozměr zřejmě pro jejich vymezení nebyl podstatný - ale řadou jiných rysů: svým spojením s kopci a kameny, s posvátným věděním, svou schopností disponovat mocnými předměty a v neposlední řadě to, že jim hrozí zkamenění, jsou-li vystaveni slunečnímu světlu.<sup>61</sup>

Podobně jako u dvergů i v případě þursů máme možnost sledovat celou škálu různých, často zdánlivě konfliktních představ.<sup>62</sup> Tato škála konvenuje do určité míry s historickou osou, ovšem není jednoduše lineární. Řada rysů proniká do představy o þursech poměrně brzy, i když typologicky je již prvním krokem směrem k folklorizaci. Některé představy však fluktuují a náleží k různým variantám koncepce - skandinávské pohanství nebylo zdaleka ideově jednotným systémem a řada představ variuje nejen mezi Švédskem, Norskem a Islandem, ale i mezi jednotlivými kraji a společenskými vrstvami. Stejně jako v případě dvergů i v případě þursů se folklorizace projevuje přesunutím důrazu na jejich konkrétní fyzické charakteristiky, např. tělesnou velikost a obecnou oblibou v senzačních atributech vlastních směřování k pohádce. Prvek fyzické velikosti se však objevuje již u Snorriho v epizodě, v níž se Þórr vydává k útgarðskému Lokimu.<sup>63</sup> Se zrádným hostitelem se přitom setkává již na cestě a to v podobě obří postavy, kterou se Þórr pokouší neúspěšně srazit svým kladivem Mjöllnim. Celé Snorriho vyprávění má parodické podtóny, Þórova úloha připomíná pohádkovou roli „hloupého Honzy“ a je tedy výrazem jiné perspektivy, než s jakou se setkáváme např. u pohanských skaldů nebo u Snorriho samotného na jiných místech.<sup>64</sup> Na tomto příkladě je vidět, že starý pohanský motiv mohl existovat současně s variantami, které již svou strukturou a dikcí v mnohém odpovídají pohádkám nebo fantastickým příběhům. Přesto se však Snorri pravděpodobně nedopouštěl na tomto

<sup>57</sup> St. sev. *dvergr*, pl. *dvergar*, (příbuzné s něm. *Zwerg*, angl. *dwarf* atd.) překládání různě jako „trpaslíci“, „skřítci“, „skřeti“.

<sup>58</sup> Proměnu koncepce álfů v tomto smyslu přehledně shrnuje a dokumentuje ve svém článku TERRY GUNNEL: „How elfish were álfar?“ in: *13th Saga Conference*, Durham & York 2006, dostupné online na adrese: [www.dur.ac.uk/medieval/www/sagaconf/sagapps.html](http://www.dur.ac.uk/medieval/www/sagaconf/sagapps.html). Jeho vývody adekvátně platí i pro rody þursů a dvergů.

<sup>59</sup> *Göngu-Hrólfs saga* XXIII.

<sup>60</sup> CHESTER N. GOULD: „They Who Await the Second Death: A Study in the Icelandic Romantic Sagas,“ *Scandinavian Studies* 9 (1927), s. 199.

<sup>61</sup> Zkamenění dverga jako důsledek úsvitu je pravděpodobně již pointou eddické *Písně o Alvíssovi* (*Alvíssmál* 35.).

<sup>62</sup> HILDA ELLIS DAVIDSON: „Giants,“ in: *Medieval Folklore*, eds. Carl Lindahl, John McNamara, John Lindow, 2 vols., ABC-CLIO, Oxford 2000, s. 178.

<sup>63</sup> Podrobná analýza tohoto narativu je níže součástí této práce, viz kapitola *Snorri-Útgarðaloki*.

<sup>64</sup> S dojemnou dávkou vážnosti a patosu Snorri (ústý Óðinovými) například pojednává o stvoření světa a člověka, osudech Lokiho potomků a obzvláště o Baldrově smrti a Ragnaröku. Naopak humoru se nebrání často právě, pokud jde o líčení Þórových výprav a jeho setkáních i utkááních s þursy.

místě folklorizace: potupná fakta o Þórově výpravě k útgarðskému Lokimu jsou doložena v eddických mytologických písních.

V čem tedy podle nás tkvěl hlavní rozdíl mezi ranou a pozdní představou o þursech pokud jde o problém tělesné velikosti? Nelze popřít, že fenomén tělesné rozlehlosti a obrovitosti je s plemenem þursů spjatý už v nejstarších pramenech. Praotec þursů Ymir byl gigantem *par excellence*: vždyť z jeho těla byl stvořen celý svět. Obrovitější postavu lidská představivost stvořit nemůže. Starobylost tohoto mýtu potvrzuje řada paralel u ostatních indoevropských národů.<sup>65</sup> Nicméně bylo by naivní chápat tuto charakteristiku jakožto pro þursy závaznou a konstantní v podobném smyslu, jako je konstantní průměrná výška zdravého člověka. Celá řada bohů a lidí se v mýtech i legendách setkává s þursy, dokonce s nimi sdílí lože a plodí děti, aniž by dvojice čelily potížím s rozdílem tělesného měřítka.<sup>66</sup> K Ásgarðu dorazí stavitel, jenž bohům nabídne své služby a uplyne mnoho vody, než je rozeznán coby þurs a to jen proto, že se v osudné chvíli neudrží a propadne „obřímú amoku“ (*jötunmóðr*).<sup>67</sup> Je tudíž zřejmé, že þursové svou obrovitost projevují jen za určitých okolností a v určitých kontextech. Netvoří jejich distinktivní vlastnost, ale je jen jedním z projevů jejich návaznosti na nebezpečný, titánský a šalebný Jiný svět za hranicemi Miðgarðu. Teprve znakem pozdní literární tradice a folklorního zploštění je transformace þursů ve fixní postavy s fixně nadstandardní tělesnou velikostí a omezeným repertoárem narativních funkcí.

V případě variací představ o þursech se setkáváme se třemi základními škálami, v jejichž rámci se funkce a povaha těchto mytologických bytostí (tak, jak byli kulturními tradenty vnímáni) rozkládala: na škále geografické nacházíme rozličné krajové varianty, na škále sociálně-kulturní se setkáváme s rozdíly mezi představami prostých lidí a nositelů tradice a na škále historického vývoje můžeme sledovat proces, při němž se ze starého obrazu þursa (navázaného na tradiční mytologii, ritus a obyčeje) stává v době křesťanského středověku pouhá literární postava, která získává konkrétní fyzické atributy (obrovitost) a narativní funkci škůdce. Tento vývoj však není jen pouhým „úpadkem“, protože například narativní funkce „škůdce“ velmi dobře ve změněných podmínkách odpovídá časté aktivitě þursů tak, jak se s nimi setkáváme ve starších pramenech. V textech, z nichž budeme vycházet, není žádný z obou extrémů zastoupen v čisté podobě. Reinterpretace v době po konverzi, kontinentální a folklorní prvky, s tím vším již musíme s větší či menší mírou počítat i v případě nejstarších ság a *Snorriho Eddy*. Rozhodnout zda daný prvek je „starý“ nebo „mladý“ je často obtížné proto, že vývoj v některých případech respektoval tendence obsažené ve starém pojetí. Například humorné podání nebo humorný element nemusí vždy zákonitě znamenat úpadkovou a výsměšnou verzi příběhu, třebaže obvykle tomu tak je. Humor je přirozenou součástí spektra náboženských prožitků a zdá se, že např. zvlášť jistým aspektům Þóra nebyl příliš vzdálen.<sup>68</sup>

---

<sup>65</sup> DE VRIES: *Altgermanische Religionsgeschichte*, sv. II., s. 389.

<sup>66</sup> Tento technický problém nicméně řeší klerik Saxo Grammaticus v první knize svých *Gesta Danorum* (liber I., § 21), kde se obryně Harthgrepa uchází o hrdinu Hadinga, který vyjadřuje pochybnost, zda se dokáže s tak obřím tělem spojit v lidských objetích (*magnitudo corporis humanis amplexibus inhabilis*). Obryně ho nicméně ujišťuje, že může tělesnou velikost podle své vůle měnit (*corporis situm arbitraria mutatione transformo*).

<sup>67</sup> *Gylfiho oblouzení* XLII.

<sup>68</sup> EDWARD OSWALD GABRIEL TURVILLE-PETRE: *Myth and Religion of the North*, Greenwood Press, Westport, Connecticut 1975, s. 78.



## Vybrané prameny pro výklad a srovnání - přehled

Řada badatelů si již dávno povšimla typologické podobnosti skupiny vyprávění, které pojednávají o pórově výpravě do Jiného světa.<sup>69</sup> Za výchozí bod srovnávání slouží obyčejně Snorriho podání o výpravě za Geirrøðem, doplněné dalšími prameny. Přesné vymezení narativů, které náleží k tomuto typu, však neexistuje. Některé texty se nacházejí v hraniční oblasti, kdy vykazují řadu fascinujících podobností, avšak nedostojí zcela společné dějové struktuře.<sup>70</sup> Jiné texty jsou strukturně blízké, ale nejsou pro nás příliš zajímavé, protože se datují do velmi pozdní doby, počítají se většinou mezi tzv. pohádkové nebo živé ságy (st. sev. *lygisögur*, něm. *Märchensagas*), spadají již do odlišné kulturní epochy, navíc jsou často schematické a nakonec především nepřinášejí žádnou novou informaci nebo perspektivu, protože samy jsou odvozené až z textů, které již známe.<sup>71</sup> S ohledem na pestrost žánrů a relativní stáří jsme tedy zvolili tyto texty, z nichž bude srovnávání především vycházet:

- A:** Skaldská báseň *Drápa na Þóra* (st.sev. *Þórdrápa*) od Eilífa Goðrúnarsona z konce 10. stol. Je považována za nejstarší literární zpracování tohoto narativu. (zkráceně dále vždy **Þórdrápa**)
- B:** *Jazyk básnický (Skáldskaparmál)*, kap. XXVI., od Snorriho Sturlusona (cca 1220), tato pasáž je psána se znalostí *Þórdrápy*, ale užívá i jiné nezávislé zdroje. (zkráceně dále vždy **Snorri-Geirrøðr**)
- B2:** Dvě strofy z jinak neznámé básně, kterou cituje Snorri ve svém vyprávění. Náš pracovní název zní *Vimrarkviða*, tj. *Píseň o Vimře*. První strofa je citována ve všech manuskriptech, druhá jen v manuskriptu U (*Codex Uppsaliensis*). (zkráceně dále vždy **Vimrarkviða**)
- C:** Spor kováře a koželuha ve skaldské strofě Þjóðólfa Arnórssonar z *Příběhu o Sneglu-Hallim*. (zkráceně dále vždy **Sneglu-Halli**) datovaný do raného 13. stol. Samotná strofa však pochází z 11. stol.
- D:** Saxo Grammaticus (cca 1200): *Gesta Danorum* (liber VIII. § 242.).<sup>72</sup> Krátký souhrn Thorovy<sup>73</sup> výpravy za Geruthem a jeho dcerami včleněný do vyprávění s příbuzným tématem. (zkráceně dále vždy **Saxo-Thor**)
- E:** *Gylfiho oblouzení (Gylfaginning)*, kap. XLIV-XLVII., od Snorriho Sturlusona, jež vypráví o pórově návštěvě u útgarðského Lokiho. (zkráceně dále vždy **Snorri-Útgarðaloki**)
- F:** *Příběh o Þorsteinu Boejarmagnu (Þorsteins þáttur boejarmagns)*, kap. IV-XII; relativně pozdní dílo, nejstarší manuskript z 15. stol, náleží však k „nejstarším z mladých“ pramenů a řadu cenných motivů uchovává v plné šíři a bohatosti. (zkráceně dále vždy **Þorsteinn-Geirrøðr**)

---

<sup>69</sup> Přehled badatelských příspěvků k tomuto tématu a charakteristiky jejich modelů představíme v průběhu našeho výkladu za účelem srovnání a doplnění.

<sup>70</sup> Řadu izolovaných motivických paralel a celkově podobnou strukturu nabízí například *Píseň o Hymim (Hymiskviða)* z *Poetické Eddy*.

<sup>71</sup> Např. *Sága o Eiríku Zcestovalém (Eiríks saga víðförla)*, *Sága o Yngvaru Zcestovalém (Yngvars saga víðförla)*, *Sága o Konraðu synu císařově (Konraðs saga keisarasonar)* nebo *Sága o Vilhjálmu Měšci (Vilhjálmss saga sjóðs)* a další. K některým z těchto pozdních děl se v rámci srovnávání a nárysu vývoje vrátíme v závěru.

<sup>72</sup> U odkazů na Saxonovo dílo odpovídá číslo za znakem paragrafu paginaci u edice Olrik-Ræder (viz bibliografie).

<sup>73</sup> V případě citací a výkladu Saxonova materiálu o Thorovi, Thorkillovi, Geruthovi a Guthmundovi podržujeme jména v latinizované verzi.

- G:** Saxo Grammaticus (cca 1200): *Gesta Danorum* (liber VIII. § 239-243.): Výprava Thorkilla a Gormona za Geruthem. (zkráceně dále vždy **Saxo-Geruthus**)
- H:** Saxo Grammaticus (cca 1200): *Gesta Danorum* (liber VIII. § 244-247.): Výprava Thorkilla za Utgarthilokem. (zkráceně dále vždy **Saxo-Utgarthilocus**)

Záběr materiálu jsme zvolili záměrně užší - například oproti inkluzivistickému konceptu Rosemary Power<sup>74</sup> nebo oproti pramenům pro „Common Story Pattern“ Johna McKinnella.<sup>75</sup> Naším cílem je dosáhnout méně obecného a všeříkajícího modelu, než který navrhli tito badatelé, a docílit tak toho, aby se podrobnou analýzou strukturálních funkcí jednotlivých postav v kontextech narativů různých žánrů zformoval model, který dokáže osvětlit transformace, k nimž v různých variantách narativu dochází. Limity modelu pak otestujeme jeho pokusnou aplikací na narativy, jejichž strukturální příbuznost se jeví menší.

---

<sup>74</sup> ROSEMARY POWER: „Journeys to the Otherworld in the Icelandic Fornaldarsögur,“ in: *Folklore: The Journal of the Folklore Society* 1985-ii, s. 156-157.

<sup>75</sup> MCKINNELL: *Both One and Many*, s. 59.

## A. Pórsdrápa

### *Drápa na Þóra Eilífa Goðrúnarsona*

Skaldskou báseň známou jako *Drápa na Þóra* složil na konci 10. stol. Eilífr Goðrúnarson,<sup>76</sup> který náležel do skupiny skaldů při dvoru jarla Hákona z Lade.<sup>77</sup> Konec 10. stol. byl dobou, která v Norsku a na Islandu těsně předcházela oficiální konverzi ke křesťanství a jarl Hákon náležel k posledním pohanským vládcům. Na rozdíl od mnoha skandinávských pohanů měl Hákon ke své víře aktivní postoj - aktivně ji bránil, podporoval a hrál roli v jeho politických rozhodnutích. Například poté, co se jej pokusil r. 975 dánský král Harald Modrozub donutit k přijetí víry, rozvázal s ním spojenectví. Detaily tohoto historického pozadí nejsou podstatné, avšak vyplývá z něj jeden závěr: tvorba skaldů na Hákonově dvoře v době soumraku skandinávského pohanství byla motivována mj. také určitou opozicí a vyrovnáváním se s cizí invazivní vírou. Byla do jisté míry reakcí a odpovědí, jakýmsi pokusem o pohanskou pravověrnost, což samo o sobě je koncept, který by bez setkání s křesťanstvím nemohl vzniknout. Po stránce sociální se jedná o dílo zasazené do aristokratického prostředí jarlova pohanského dvora, setkáváme se tedy s dílem zasvěcené pro zasvěcené publikum, s dílem, jehož percepce byla podmíněna schopností dešifrovat mnohočetné *kennings* odkazující na celou šíři staré skandinávské mytologie a poetiky. *Kennings*, tedy opisná pojmenování, provází poezii starého severu již od dob germánských migrací - proto můžeme řadu podobných opisů nalézt např. ve staroanglickém *Béowulfovi* - nicméně v případě *Drápy na Þóra* se jedná o svého druhu extrém. Barokní spletnost *kennings* a celá řada zástupných označení (*heiti*) z ní činí jednu z nejobtížnějších skaldských básní vůbec.<sup>78</sup> Vzhledem k tomu, že gramaticky podřazené výrazy v *kennings* se všechny nachází v genitivu, není u dlouhých vícečetných *kennings* často rozhodnutelné, který výraz v genitivu je závislý na kterém. Báseň mimoto obsahuje *hapax legomena*, jejichž význam se odhaduje dle kontextu a etymologie. Výsledkem je to, že každý překlad této básně je i jejím výkladem, a přestože v řadě případů existuje mezi badateli shoda, čtení mnoha míst se u různých interpretátorů liší. K tomu přistupuje fakt, že *Drápa na Þóra* bývá často čtena ve světle Snorriho vyprávění, které máme dochované ve *Jazyce básnickém* XXVI. (viz násl. kapitola). V tomto případě nicméně budeme chápat báseň samostatně a její děj převyprávíme bez přihlídnutí k dodatečným informacím, které podává Snorri.

V rámci shrnutí děje si uvedme také na ukázkou pár strof z celkových devatenácti:

1. *Flugstalla réð felli  
fjörnets goða at hvetja  
(drjúgr vas Loptr at ljúga)*

<sup>76</sup> Pro originální text jsme užili Jónssonovu edici s normalizovaným textem: FINNUR JÓNSSON: *Den norsk-islandske Skjaldedigtning*, Rosenkilde og Bagger, København 1973, s. 139-144. Staroseverskou hlásku značenou jako dlouhé „o“ s *iotou subscriptum*, která se vyskytuje ve strofě 14. ve slovech *hám*, *tráðusk*, *hváru* přepisujeme jako „á“, což je podoba, jakou získala v následném hláskovém vývoji. K textu užíváme tyto komentáře:

KONSTANTIN REICHARDT: „Die *Pórsdrápa* des Eilífr Goðrúnarson: Textinterpretation,“ in: *PMLA* LXIII-2., New York 1948, s. 329-391.

WILHELM KIIL: „Eilífr Goðrúnarson's *Pórsdrápa*,“ in: *ANF* LXXI (1952), s. 89-176.

MARGARET CLUNIES ROSS: „An interpretation of the myth of Þórr's encounter with Geirröðr and his daughters,“ in: *Speculum Norroenum, Norse Studies in Memory of E. O. G. Turville-Petre*, ed. Ursula Dronke et al., Odense 1981, s. 371-391.

<sup>77</sup> Např. viz výčet skaldů *Skáldatal* v *Edda Snorra Sturlusonar*, ed. Jón Sigurðsson & Finnur Jónsson, København 1880-1187, s. 256.

<sup>78</sup> „The *Pórsdrápa* is the most intricate of all scaldic lays, and it will be long before agreement is reached on details of its interpretation.“ TURVILLE-PETRE: *Myth and Religion of the North*, s. 78.

*lögseims faðir heiman;  
geðreynir kvað grænar  
Gauts heþrumu brautir  
vilgi tryggir til veggjar  
viggs Geirrþóðar liggja.*

Orientační překlad: *Otec vláknů moře (Loki)<sup>79</sup> si umínil pobídnout ničitele životní sítě bohů skal letů (Póra). Loptr (Loki) byl velkým lhářem. Pokušitel myslí Gauta válečného hromu (Loki)<sup>80</sup> řekl, že zelené pěšiny vedou ke Geirrþóðovi koni zdí (domu).*

V této úvodní strofě tedy Loki láká Póra na cestu ke Geirrþóðovi. Þórr se nenechá dlouho pobízet, protože je vždy ochoten utkat se s þursy. K Þórovi se na výpravu připojí Þjálfi. Jejich cesta je dovede až na břeh moře, za nímž þursové sídlí. Þórr se jme překračovat nebezpečné ledové vody oceánu.<sup>81</sup> Vlny se valí přes Póra, který hrozí, že pokud vody neustoupí, vzroste jeho síla až k nebi. Nato Þjálfi vyskočí do vzduchu (což autor básně komentuje jako „zkoušku síly“)<sup>82</sup> a Þórr ho musí nést. Přesto však jejich odhodlání nezakolísá. Þursové zaútočí na dvojici ještě dříve, než se bojovníci mohou dostat ke Geirrþóðovi. Nepřátelé se však nakonec dají na útěk a Þórr jim je v patách. Když Þórr statečně vkročí do jeskyně, je usazen do křesla.<sup>83</sup> Následný souboj je popsán ve strofě 14:

14. *Ok, hám, loga himni  
hall-, fylvingum, -vallar  
tráðusk þær, við tróði  
-tungls brá- salar þrungu;  
húfstjóri braut hváru  
hreggs váfreiðar tveggja  
hlátr-Elliða hellis  
hundfornan kjöl sprundi.*

Orientační překlad: *Tiskli vysoké nebe plamene měsíce čela (tj. Þórovi hlavu) na trámy skalního sálu (tj. jeskyně) a byli drceni o pláň skály (podlahu); vládce trupu vznášejícího se vozu bouře (Þórr) zlomil prastarý kýl lodě smíchu (páteř)<sup>84</sup> obou jeskynních dívek (obryň).*

Þursyně tedy přitlačí Póra ke stropu, ale on napře svou sílu proti nim a přelomí oběma þursyním páteře. Áss se pak mlčky připojí k hostině, která probíhá v sídle þursů. Geirrþóðr mu „uštědří“ „sousto“ v podobě žhavého kusu železa. Þórr žhavý ingot chytí do ruky a vrátí þursovi jeho úder. Geirrþóðr je

<sup>79</sup> St. sev. *faðir lögseims*, dosl. „otec vláknů moře“ je dvojitý kenning; „vláknů moře“ je označení pro světového hada Miðgarðsormu, který leží v oceánu obepínajícím svět; výsledný kenning tedy zní „otec Miðgarðsormu“ a tím je Loki, který jej zplodil s þursyní Angrboðou.

<sup>80</sup> St. sev. *geðreynir Gauts herþrumu*, tento dvojitý kenning se skládá ze dvou částí *geðreynir*, „pokušitel myslí“ a *her-Gauts þrumu*, „válečnicka hromu“, tedy „Póra“, protože Gautr (jedno z Óðinových příjmí) může být heiti (tj. metonymické označení) pro válečnicka obecně. Loki je zde opsán za pomoci jeho vztahu k Þórovi a samotný kenning pro Póra obsahuje jedno s Óðinových jmen.

<sup>81</sup> Verše strofy 6, v níž se cesta přes vodu odehrává, dokonce naznačují i jakýsi boj: *þar settu skotnaðra í hafmörk*, tj. „tu vnořili stělné hady (oštěpy) do lesa sítí (moře)“. Bojovníci, tj. Þórr a Þjálfi, zápasí s mořskými proudy. Úroveň metaforičnosti je v tomto případě obtížné posoudit.

<sup>82</sup> St. sev. *þat var aftraun*, „byla to zkouška síly“ (strofa 9.).

<sup>83</sup> Tento výklad není příliš jistý. V básni se říká, že byl umístěn *á greypan, grán hött rísa kvánar*, tj. „na hrozivý, chmurný klobouk obryně“. V rámci básnickova stylu by „kloboukem“ mohla být myšlena lavice, pod níž se podle Snorriho výkladu þursyně ukryly, protože ji mají „na hlavě“ stejně, jako se nosí klobouk.

<sup>84</sup> St. sev. (*braut*) *hundfornan kjól hlátr-elliða*, dosl. „(zlomil) prastarý kýl lodě smíchu“; *Elliði* je jméno pro loď a metonymicky zde stojí za loď obecně, *hlátr-elliði*, „loď smíchu“ je kenning pro hrud' a „kýl lodě smíchu“, tedy „kýl hrudi“ je páteř, kterou Þórr zlomil.

sražen k patě sloupu a padne mrtev. Nato Þórr s Þjálfi m pobije zbytek þursů v sálu a dosáhnou tak vítězství.

Tolik souhrn, na tomto místě si rovněž shrňme do bodů charakteristické postavy a momenty, které v narativu hrají roli a umožní srovnání s ostatními podáními: Podnět k cestě dává Loki, který je vykreslován poněkud negativně, nicméně z básně samotné nikterak nevyplývá, zda skutečně je na pozadí nějaký Lokiho úskok – pro Þóra jsou podobné výpravy jeho obvyklou „pracovní“ náplní. Na rozdíl od zprávy u Snorriho není v básni nijak zmíněno to, že by Þórr postrádal své kladivo Mjöllnir. Na cestě Þóra doprovází jeho služebník Þjálfi, o němž podává bližší informace Snorri.<sup>85</sup> Společně překračují nebezpečné vody, jejichž poetické opisy ukazují spíš směrem k moři, než k řece, kterou popisuje Snorri. Þjálfi při překračování vykoná jakousi zkoušku síly, nicméně nakonec ho musí přenést Þórr. Bojovníci jsou napadeni ještě před příchodem ke Geirrøðovi a nepřátele zaženou. Společně pak dorazí do síně, kde je Þórr podroben zkoušce nebo útoku, při němž je tisknutý ke krovu dvěma þursyněmi, kterým nakonec zlomí páteře a osvobodí se.

Následuje hostina v þursově síni. Autor básně pomocí *kenningů* umně spojuje metaforicky jídlo a souboj do jednoho celku - Geirrøðr *laust* (strčil) *töngu* (kleštěmi) *sega* (sousto), *soðnum afli* (upečené ve výhni), *í gin angrþjóf Óðins* (do úst zloděje smutku Óðinova, tj. do Þórových úst).<sup>86</sup> Kleště zde plní úlohu nástroje (např. nože), kterým hostitel podává masité sousto z kuchyňského ohniště, zde v metaforickém spojení s kovářskou výhňí. V následující strofě<sup>87</sup> Þórr *gein alinmunni við* (široce otevřel ústa své ruky, tj. dlaň), aby zachytil *þungum rauðbita tangar þangs* (těžký rudý kus mořské řasy kleští, tj. žhavý ingot). Propojenost s obrazem hostiny je stále uchována: Þórr chytá „sousto“ do „úst“. Samotné „sousto“ je *rauð-biti*, tj. „rudý kus“ (*biti* je od slovesa *bita*, kousat, stejně jako náš kus), kus je rudý stejně jako maso, ale zároveň stejně jako žhavé železo. Následně Þórr *svalg* (spolkl) *á lopti* (ve vzduchu) *hrapmunum handa* (hbitými ústy rukou) *lyptisylg síu* (pozdvihnutý nápoj žhavého kovu).

Tento krátký exkurs do metaforiky, kterou Eilífr Goðrúnarson rozvíjí, není jen ukázkou skaldské dovednosti, ale jedinečně také reprezentuje dvojsečnou povahu „pohostinství“, jehož se návštěvník dočká v þursově sídle. Þórr se účastní hostiny, která je zároveň smrtelně nebezpečným duelem. Uvidíme, že tato scéna zůstává zachována prakticky ve všech ostatních verzích a náleží ke konstitutivním prvkům výpravy. Zároveň je rovněž jejím klimaxem.

Þórr nakonec zabíjí Geirrøða tím, že mu úder vrací a žhavé železo mu prorazí středem těla. Ihned poté v následující strofě je Þórr opsán jako *gramr með dreyrgum hamri* („hněvivý se zkrvaveným kladivem“). Pak pobíjí svým kladivem i ostatní þursy a dosahuje vítězství.

Komentátoři se pozastavují nad náhlým objevením Þórova kladiva ve snaze nalézt přijatelnou interpretaci. Podle Clunies-Ross<sup>88</sup> nemá na začátku ani v průběhu své cesty Þórr žádné zbraně, mimo své *ásmegin*, neboli „božské síly“, jejíž mocí překonává jak nepřátelské vody, tak dvojici þursů. Dle Snorriho je však vybaven holí jménem Gríðarvöl. Toto označení se skutečně na jednom místě vyskytuje i v *Drápě na Þóra*, nicméně jeho skutečný význam je nejistý. Kiil<sup>89</sup> je toho názoru, že toto místo je třeba číst nikoliv jako název zbraně, ale jako *kenning* pro Þjálfiho: (*Þórr*) *fór með vól Gríðar*,

<sup>85</sup> Þjálfi se stane Þórovým služebníkem poté, co při Þórově návštěvě přes zákaz rozdrtil jednu z kostí jeho čarovných kozlů. Když Þórr kozly druhý den nechá obživit, jeden z nich kulhá. Rodina hostitelů přenechá coby náhradu Þórovi své děti – chlapce Þjálfiho a dívku Röskvu – kteří se stanou jeho služebníky (*Gylfiho oblouzení XLIV.*), více o Þjálfi viz násl. kapitola.

<sup>86</sup> Strofa 15, 5-8.

<sup>87</sup> Tato strofa je dochována jen jako citace ve Snorriho *Jazyce básnickém* jako strofa 53 v kap. XI.

<sup>88</sup> CLUNIES ROSS: „An interpretation of the myth of Thórr's encounter with Geirrøðr,“ s. 383.

<sup>89</sup> KIIL: „Eilífr Goðrúnarson's Þórsdrápa,“ s. 128.

„Þórr cestoval s Gríðinou hůlkou“ kde „Gríðina hůlka, tj. penis“ je označení pro Þjálfiho jakožto sexuálního partnera Gríðr. Pro to však nenacházíme podporu v jiném zdroji. Kiil je rovněž autorem návrhu, že Þjálfi je theriomorfní reprezentací Þórovy mysli (st. sev. *hugr*) v podobě sokola (podobně jako havrani Huginn a Muninn u Óðina), čemuž nasvědčuje řada *kenningů*.<sup>90</sup> V takovém případě by Þórr podnikl celou výpravu samotný a zbraň by získal až na jejím konci. Kladivo Mjöllnir mu nebylo na počátku výpravy ukradeno, ani nebyl vylákán Lokim zanechav zbraň jinde (jak to pojednává Snorri) - nýbrž jsme zde svědky výpravy, při níž své kladivo získává vůbec poprvé. Jedná se tedy o iniciaci boha bouře do jeho funkce, jeho první výpravu proti þursům.

---

<sup>90</sup> Např. *brautar liðs harmr*, „jestřáb společnosti cesty“ a *liðfastr listavalr*, „na paži pevný cvičený sokol“ ve strofách 18. a 19.

## B. Snorri-Geirrøðr

*Snorri Sturluson: Jazyk Básnický, kap. XXVI.*

Snorri pojednává Þórovu cestu ke Geirrøðovi takto:<sup>91</sup>

*Podrobné vyprávění si zaslouží to, jak se Þórr vydal na Geirrøðův dvorec. Neměl s sebou tehdy kladivo Mjöllni, ani opasek síly, ani železné rukavice, což způsobil Loki, jenž ho doprovázel. (...) <sup>92</sup> Cestou byl Þórr hostem u obryně jménem Gríðr. Byla to matka Víðara Mlčenlivého. Ta Þórovi na Geirrøða prozradila, že je to obr mazaný jako liška a že je s ním zlé pořízení. Půjčila mu pás síly a železné rukavice, které sama vlastnila, a k tomu svou hůl, zvanou Gríðarvölr. Odtud se Þórr dostal k velikánské řece, která se jmenuje Vimur. Opásal se opaskem síly, opřel se holí do proudu a Loki se ho chytil kolem pasu. Když Þórr došel doprostřed řeky, stoupla v ní voda tak vysoko, že se mu tříštila o ramena. Tehdy Þórr pravil:*

*Nestoupej, Vimure,      výš ani o píď,  
brodím se do dvora obrů.  
Věz, že porosteš-li,      vzroste má síla  
božská až k nebi.*

*Tu Þórr uzí, že na skále nad strží stojí Gjálp, Geirrøðova dcera, rozkročená přes řeku a způsobuje, že voda stoupá. I zvedl z řeky obrovský kámen a mrštil jím po ní řka: „U pramene nechť se řeka ucpe.“ A nechybil místo, kam mířil. V tom okamžení ho voda zanesla ke břehu, kde se chytil větví jeřábu a tak se dostal z řeky ven. Odtud pochází rčení, že jeřáb je záchranou Þóra.*

*Když Þórr dorazil ke Geirrøðovi, poskytli mu i jeho průvodci přístřeší nejprve v kozím chlívků, kde byla k sezení jen jedna stolička. Þórr si na ni sedl a náhle zpozoroval, že se s ním stolička zvedá ke stropu. I zapřel se Gríðinou holí o krokvice a tlačil vši silou na stoličku. Ozval se mohutný praskot, provázený křikem. To byly pod stoličkou Geirrøðovy dcery Greip a Gjálp a Þórr jim oběma přerazil hřbet.<sup>93</sup> Teprve pak povolal Geirrøðr Þóra do paláce a pozval ho ku hrám. Podél celé síně hořely veliké ohně. Když Þórr přistoupil ke Geirrøðovi, ten vzal do kleští kus žhavého železa a mrštil jím po něm. Þórr jej však chytil do železných rukavic a vyzvedl do vzduchu a Geirrøðr uskočil za železný sloup, aby se spasil. Þórr železo hodil a to prolétlo sloupem, Geirrøðem i zdí a zastavilo se až venku v zemi. Tento příběh zbásnil Eilífr Goðrúnarson v Básni o Þórovi.*

---

<sup>91</sup> Zde uvádíme český překlad Heleny Kadečkové (SNORRI STURLUSON: *Edda a Sága o Ynglinzích*, překl. Helena Kadečková, ARGO, Praha 2003, s. 114-115.), v němž jsme zaměnili jen zápis jmen tak, aby se shodoval s naším územ.

<sup>92</sup> Na tomto místě se nachází dějová odbočka, která vypráví o tom, jak byl Loki v podobě ptáka chycen Geirrøðem, který jej poznal podle „lidského“ pohledu v ptačích očích. Loki se ze zajetí vykoupil slibem, že Þóra vyláká na cestu bez kladiva a opasku síly.

<sup>93</sup> V rukopisu U Snorriho Eddy se nachází po této větě strofa, která nebyla zařazena do překladu Heleny Kadečkové:

*Einu sinni    neyttak alls megins,  
                 jötna görðum í,  
þás Gjálp ok Gneip    doetr Geirraðar,  
                 vildu hefja mik til himins.*

*Jednou se stalo,    že vši sílu jsem užil  
                 ve dvorci obrů,  
když Gjálp a Gneip,    Geirrøða dcery  
                 zdvihnout k nebi mě chtěly.*

Snorriho vyprávění zpracovává stejný materiál, jako *Drápa na Þóra* a v závěru to dokonce explicitně uvádí.<sup>94</sup> Přesto v něm najdeme celou řadu odchylek nebo dodatečných informací. Ve spojitosti s tím vyvstává tradiční otázka po Snorriho informovanosti a charakteru zdrojů, z nichž čerpal. Zdali se v tomto případě setkáváme s výkladem znalce, který nám k těžko srozumitelné *Drápě na Þóra* dodává potřebný komentář, díky němuž porozumíme Eilífovým mnohoznačným výrazům a obrazům, nebo zda se setkáváme s tápavými pokusy islandského písmáka, který neměl k dispozici víc, než máme my dnes. Tato druhá možnost - totiž, že details Snorriho příběhů a některé postavy vznikají jako důsledek jeho snahy o interpretaci opisů a poetických metafor, kterým ani on ani jeho současníci ve 13. století již nerozuměli<sup>95</sup> - se obzvláště nabízí v našem případě, právě kvůli obtížnosti *Drápy na Þóra*.

Podle Snorriho s sebou Þórr neměl kladivo Mjöllnir kvůli Lokiho úkladu - ale není právě toto „novelizace“ vytvořená na základě nejasnosti, totiž, že Þórovo kladivo v první části básně není vůbec zmiňováno? U Snorriho se také objevuje bohyně Gríðr - není to novelizační přídavek vedený snahou dějově vysvětlit nejasný výraz *Gríðar-völr* z Eilífovy básně? Ve Snorriho vyprávění se objevuje řeka Vimur a jeřáb, který je záchranou Þóra - jsou to pokusy zapojit do vyprávění alternativní tradice o Þórově cestě, po nichž *Drápa na Þóra* neuchovává ani stopy?<sup>96</sup>

Podobně bychom mohli vysvětlit i nahrazení Þjálfiho Lokim - Snorri rozvedl v básni zmíněný Lokiho úklad v celý nový příběh, který zahrnul jeho chycení þursem a vykoupení pomocí zrady. Vzhledem k této úloze pak byl rovněž i průvodcem Þóra na cestě. Nicméně z příběhu je zřejmé, že Loki se nikde později již charakteristicky neprojevuje a tudíž pravděpodobně nebyl součástí původní výpravy.<sup>97</sup>

Nový žánrový prvek, který se u Snorriho objevuje, je humor. Nepřátelský oceán z básně se ve Snorriho podání proměňuje v moč či menstruační krev obryně a Þórr této záplavě čelí tak, že vrhne balvan „do pramene“ této potopy, a samozřejmě „nechybí místo, kam mířil“. Přestože byl sklon k zesměšňování pohanských bohů jedním ze způsobů, jak jim křesťanští autoři čelili, v případě postavy Þóra se určitá humorná dimenze jeví jako integrální jeho povaze.<sup>98</sup> Je možné, že v některých variantách mýtu, například té variantě, kterou měl Snorri k dispozici v podobě *Vimrarkviðy*, byl prvek humoru výraznější, zatímco v případě Eilífovy *Þórsdrápy* po něm nenajdeme ani stopy. K otázce humoru a jeho významu se ještě vrátíme v následujících kapitolách.

Konkrétní details cesty vyskytující se v této verzi inspirovaly badatele k interpretacím. Některé komentáře se věnují stránce literární nebo historicko-sociální (např. J. McKinnell),<sup>99</sup> zde bychom však rádi představili interpretaci M. Clunies Ross zmíněnou letmo již v předchozí kapitole. Clunies Ross spatřuje ve výpravě iniciační cestu mladého válečníka Þóra, na kterého čekají zkoušky v podobě sexuálních výzev s občasným přesahem do kosmické metaforiky. Pohyblivé „křeslo“ tvořené dvěma þursyněmi, které Þóra chtějí rozmačkat o strop, a jimž se Þórr brání pomocí své „hole“ je aluze na

---

<sup>94</sup> Podobné explicitní spojení se v případě jiných dvou variant příběhu nevyskytuje, třebaže Saxo si jistě byl vědom toho, že zpracovává příbuznou látku, protože své dvě verze připisuje témuž hrdinovi (McKINNELL: *Both One and Many*, s. 60.)

<sup>95</sup> Významným advokátem tohoto kritického přístupu ke Snorriho dílu byl historik germánských náboženství Eugen Mogk - EUGEN MOGK: „Novellistische Darstellung mythologischer Stoffe Snorris und seiner Schule“, in: *Folklore Fellows Communications* 51, Suomalainen Tiedakatemia, Helsinki 1923.

<sup>96</sup> S Mogkovou snahou interpretovat Snorriho jakožto novelistického tvůrce v zásadě nesouhlasíme. Svůj názor shrnujeme přehledně v závěru následující kapitoly (*Sneglu-Halli*).

<sup>97</sup> McKINNELL: *Both One and Many*, s. 69.

<sup>98</sup> JOHN McKINNELL: „Þórr as Comic Hero,“ in: *La Funzione dell'Eroe Germanico: Storicità, Metafora, Paradigma*, Il Calamo, Roma 1995, s. 141-183.

<sup>99</sup> McKINNELL: *Both One and Many*.



kosmogonický mýtus oddělování nebe a země,<sup>100</sup> ale zároveň představuje sevření hrdiny v čelistech *vaginy dentaty*, jejíž hrozbu musí překonat pomocí své maskulinní síly.<sup>101</sup>

Podobný význam má i zkouška průchodu vodou. Rozkročená Gjalp z jejíhož nitra vytéká Vimur je zde jen zástupnou konkretizací za obecnou představu, že každá řeka je tokem, který má svůj původ v ženském těle země samotné.<sup>102</sup> Země, tedy Jörð, je ve skandinávské mytologii matkou Póra a tak Clunies Ross (a spolu s ní i McKinnell, který přijímá její interpretaci) dospívá k závěru, že se v tomto případě jedná o ohrožení mateřskou dominancí. Ohrožení je zde vyjádřeno velmi explicitně: jako proud moči. Močení jednoho subjektu na druhý je etology potvrzeno jakožto signalizace dominance. Hanlivá submise v kontextu močení je rovněž doložena ve strofě z *Lokiho hádky* (*Lokasenna* 34), kde Loki provokuje Njörða urážkou, jejíž strukturní vzor je paralela k Pórovu ponižení:

*Hymis meyjar höfðo þic at hlandtrogi Hymiho nevěstám sloužils za noční nádobu,  
oc þér í munn migo. často ti čuraly do úst.*<sup>103</sup>

Pravděpodobný prvoplánový výklad této strofy, který navrhla Ursula Dronke,<sup>104</sup> odvozuje pointu od Njörðovy funkce coby boha moří, do něž všechny řeky (tj. Hymiho dcery) vtékají. Přesto je těžko představitelné, že by podobná urážka byla vytvořena bez toho, aby močení nebylo vnímáno symbolicky jako projev dominance, resp. submise na straně oběti. Překonání této ponižující zkoušky je pro mladého válečníka jeden ze stěžejních bodů jeho vývoje.

Není náhodné, že je to právě jeřábový strom, kterého se Pórr zachytává ve chvíli, kdy uniká z rozvodněného proudu mateřské dominance - jeřáb (st. sev. *reynir*, nor. *raun*, švéd. *rönn*, angl. *rowan*) totiž představuje jeho manželku Sif. Tato substituce je do určité míry potvrzena laponskou paralelou, kde Hora Galles,<sup>105</sup> adekvát Póra, má ženu jménem Ravdna, jíž jsou zasvěceny bobule jeřábu.<sup>106</sup> Snorrim zmíněné úsloví *reynir er björg Pórs*, „jeřáb je záchranou Póra“ odkazuje vposledku na funkci manželského svazku (*sif*, coby obecný termín, označuje „příbuzenství skrze manželství“, tj. nikoliv pokrevní svazek), který umožňuje mladému muži uniknout z vlivu matky.

Po zkoušce řekou přichází zkouška v křesle, jejíž výklad jsme zmínili výše. Clunies Ross: *This brutally enforced passivity, in the context of sexually-expressed idiom of the chair-epizode, implies the removal of the giantesses' sexual capacity, and with it the source of their threatening strength.*<sup>107</sup> Teprve když Pórr odolá nejen mateřské dominanci, ale i ženským svodům a úkladům v podobě dvou bursyň, dochází ke třetímu utkání, které je vlastně cílem jeho výpravy. Utkání s Geirrøðem je střetem s postavou otce. Na jeho počátku má Pórr holé ruce, ale na jeho konci je *gramr með dreyrgum hamri*, „hněvivý se zkrvaveným kladivem“. Jádrem tohoto setkání je Pórova zkouška v jejímž průběhu se zmocňuje symbolu mužské moci a plodivosti, falického nástroje - kladiva<sup>108</sup> a zabíjí jím otcovskou postavu. Nejasnost ohledně motivu celé cesty se tím vysvětluje: jedná se o ontogenetický mýtus,

<sup>100</sup> FRANZ ROLF SCHRÖDER: „Indra, Thor und Herkules,“ in: *Zeitschrift für deutsche Philologie* 76, 1957, s. 6-7.

<sup>101</sup> PIERRE RENAULD-KRANTZ: *Structures de la Mythologie Nordique*, G. -P. Maisonneuve & Larose, Paris 1972, s. 146-47.

<sup>102</sup> CLUNIES ROSS: „An interpretation of the myth of Pórr's encounter with Geirrøðr,“ s. 374.

<sup>103</sup> Užíváme překlad Ladislava Hegera (*Edda*, přel. Ladislav Heger, edice Živá díla minulosti, Praha 1962.)

<sup>104</sup> CLUNIES ROSS: „An interpretation of the myth of Pórr's encounter with Geirrøðr,“ s. 378.

<sup>105</sup> Jméno pochází ze zkomolení st. sev. *Pórr Karl*, tj. „Pórr Chlap“.

<sup>106</sup> TURVILLE-PETRE: *Myth and Religion of the North*, s. 98.

<sup>107</sup> CLUNIES ROSS: „An interpretation of the myth of Pórr's encounter with Geirrøðr,“ s. 385.

<sup>108</sup> Pórovo kladivo je kromě své funkce zbraňové také falickým symbolem plodnosti. Slouží k žehnání sňatků (viz *brúði at vígja, Píseň o Prymovi* 30.) a v případě některých amuletů je falický tvar dřívku zakončeného hlavičkou (podobně jako hlavy na řeckých *hermai*) jasně viditelný, srv. CLUNIES ROSS: *Prolonged Echoes, Volume 1: The myths*, s. 48; ilustrace č. 15. v TURVILLE-PETRE: *Myth and Religion of the North*.

iniciační cestu, během níž mladý bojovník postupně zpřetrhává a překračuje vazby k rodině - matce, ženským příbuzným, otci.

Clunies Ross se v rámci své interpretace nicméně dopouští určité asymetrie. Zatímco v případě mateřské postavy nabízí konkrétní jméno - Jörð, skutečnou matku Þóra, jež je zemí, z níž vytékají řeky, v případě „otcovské funkce“ však podobnou identifikaci neprovede. Pokud přijmeme, že Gjalp (ostatně dosazená na své místo jen Snorrim) a Geirrøðr jsou zástupná jména za Þórovu matku a otce, pak nezbyvá než doplnit symetrii a připomenout, že Þórovým otcem je Óðinn. Óðinn sám pochopitelně nemůže být zabit tímto způsobem od mladého Þóra, protože jeho osud je jiný, avšak přesto nelze popřít, že postava zrádného hostitele Geirrøða v sobě určitou ozvěnu óðinovské povahy má. V případě příběhové paralely, k níž se dostaneme níže - výpravy k útgarðskému Lokimu - uvidíme, že tohoto zrádného hostitele přirovnává k postavě Óðina ve svém pojednání John Lindow.<sup>109</sup>

Vraťme se ale k závěrečné epizodě - utkání Þóra a Geirrøða. Geirrøðr plní v tomto setkání rovněž roli kováře, od nějž Þórr získává svou magickou zbraň, načež ho zabíjí. Tento mytologický motiv má řadu paralel nejen v oblasti skandinávské mytologie, ale i v okruhu indoevropském: Hrdina získá od božského kováře zbraň a ten je nato *touto zbraní* zabit. Často mezi kovářem a hrdinou existuje vztah otce (nebo adoptivního otce) a syna. V oblasti indoevropské může posloužit za příklad ambivalentní vztah (hrdiny) Indry a (božského kováře) Tvaštara, který je někdy považován za jeho otce a je tvůrcem Vadžry, Indrova hromoklínu.<sup>110</sup> V oblasti germánské mytologie je paralelou vyprávění o Sigurðovi, který zabije svého otčima, kováře Regina, mečem Gramem, který vykoval sám Reginn - z úlomků jiného meče, který Óðinn kdysi svěřil Sigmundovi. Strukturální identita funkce dárce-kováře, kterou plní v po sobě jdoucích generacích Óðinn a Reginn opět ukazují na óðinovský charakter zrádného kováře.

Paralelu spojenou přímo s postavou Þóra nabízí Snorri ve svém prologu k Eddě, kde euhemerizovaný Þórr zabíjí své pěstouny: *(Þórr) ve dvanácti letech již dosáhl mužné síly a zdvihl ze země deset medvědích kožešin najednou. Tehdy zabil svého pěstouna vévodu Lóriku a jeho ženu Lóru neboli Glóru a zmocnil se panství v Thrákii, kterou my nazýváme Þrúðheimr. Potom se vydal do dalekých zemí, prozkoumal všechny světa díly a samojediny zvítězil nad všemi berserky a giganty a nad největším drakem a četnými zvířaty. V severním světa dílu vyhledal věštkyni jménem Síbíl, kterou my nazýváme Sif, a pojal ji za ženu.*<sup>111</sup> - Mezi projevy Snorriho snahy o historizaci můžeme přičíst naivní konkretizace Þrúðheimr-Thrákie, Lóra-Glóra, Sif-Síbíl. Je zřejmé, že v tomto případě usiloval o napojení jemu známých severských mýtů na historii a geografii, kterou znal z antických pramenů. Zpráva na pozadí však zůstává zřejmá: Konfrontace s otcovskou a mateřskou postavou je zde onou hranicí dětství a dospělosti, jejich zabití je iniciací a teprve poté se Þórr může vydat na své cesty a vykonávat svou funkci „dospělého boha“. Teprve po překonání těchto dvou postav se může také oženit se Sif, což je v tomto demytizovaném podání řečeno explicitně, zatímco v případě mýtu se to skrývá za obrazem jeřábu na druhé straně proudu.

Motiv dvojitého utkání mladého boha s mužskou a ženskou postavou je podle Fontenrose součástí tzv. pythonského mýtu, tj. utkání boha a draka/hada, který je v řadě variant dochován napříč světovými mýty. Clunies Ross vyzdvihuje podobnou strukturu i v případě Béowulfa, který se utkává s Grendelem a Grendelovou matkou. V případě utkání s Grendelovou matkou je ponížen způsobem, který připomíná močení ze Snorriho verze nebo útlak, který provádí Geirrøðovy dcery: Béowulf klopýtne, klesne a Grendelova matka se na něj posadí.<sup>112</sup> Ačkoliv je v tomto případě převrácená

<sup>109</sup> JOHN LINDOW: „Þórr's Visit to Útgarðaloki,“ in: *Oral Tradition* 15/1 (2000), s. 170-186.

<sup>110</sup> JOSEPH FONTENROSE: *Python: A Study of Delphic Myth and Its Origins*, University of California Press, Berkeley 1980, s. 194-201.

<sup>111</sup> SNORRI STURLUSON: *Edda a Sága o Ynglingích*, přel. Helena Kadečková, ARGO, Praha 2003, s. 35.

<sup>112</sup> *Béowulf* 1543-1546a.

pozice - ženský démon tiskne hrdinu svrchu a nikoliv zesponu, společným je motiv ženské dominance, který ohrožuje hrdinovu pozici.<sup>113</sup>

Interpretace Clunies Ross a McKinnella kladou přílišný důraz na sexuální a ontogenetickou dimenzi tohoto mýtu, která vede až k tomu, že se výklad stává reduktivním. Redukce mýtu na reflexi sociálních nebo psychologických motivů znamená odvysvětlení mýtu, kde na pozadí stojí u interpretů představa, že psychická nebo sociální rovina je v nějakém smyslu „reálnější“ nebo „podstatnější“ a tedy překladem mýtu získáváme (smysl, význam, užitečnost atd.). Když však rovnici obrátíme a ze sociologického nebo psychologického výkladu učiníme jen reflexe a překlady mýtu, můžeme na něj skrze tato média vrhnout nazpátek světlo: „matka“, „otec“ apod. přestanou být konkrétní společenské funkce a stanou se nazpět funkcemi mýtu.<sup>114</sup>

---

<sup>113</sup> Ke srovnání s Béowulfem se vrátíme ještě v kapitole „*Horizontální*“ a „*vertikální*“ paralely.

<sup>114</sup> Jinými slovy: freudiánský (a řada dalších) výkladů mýtu má na pozadí motiv. Tímto motivem je „přeložit“ mýtus z jazyka, který nám mnoho neříká (příběhy bohů, o nichž máme kusé vědomosti, a jejichž kult dávno zanikl) do jazyka, který nám „dává smysl“. V případě Freuda je tímto jazykem nová mytologie, která ve své době fungovala, tj. byla účinná, smysluplná (a v pozmeněné formě takto funguje dosud), protože hovořila v obrazech, příbězích „bohů“, kteří jsou aktuální. O jakou mytologii se tedy jednalo? Freud navázal na silný kulturní motiv „hledání počátků“, který byl tolik typický pro ranou lingvistiku, etnologii, antropologii, geologii a biologii 19. století (řadě těchto oborů vůbec dal vzniknout). Toto paradigma (charakterizovatelné ve zkratce německým výrazem *ur-*, „pra-“) mělo jako objekt fascinace představu evolučního stromu, vývoje vpřed, ale zároveň, paradoxně, hledalo „tajemný počátek“, který měl vrhnout světlo na současnost. Indoevropeisté hledali „prapůvodní jazyk“, antropologové byli fascinováni primitivními kulturami, které měly představovat lidskou společnost v primordiálním stavu a odpovídat tak na naše otázky psychologické, sociologické a náboženské. Koncepty jako *Ur-sprache* nebo *Ur-monotheismus* byly tématem studií a úvah, jejichž orientace byla primárně diachronní. Skutečnosti nalezené na Počátku měly odpovědět na problémy a otázky Současnosti. Siegmund Freud byl dítětem tohoto paradigmatu: jeho zaměření se na období velmi raného dětství, na nějž povětšinou nemáme spolehlivé vzpomínky, je právě takovým obratem k prapočátku, v němž se skrývá odpověď. Zároveň však, coby psychiatr, rozumí pod „prvopočátkem“ ontogenetický „pravěk“ individua. Právě v tajemných mlhách tohoto individuálního *illud tempus* pak nachází pomocí introspekce, autoanalýzy a analýzy druhých kosmické síly, které udávají rytmus a strukturu světa. Jeho zjištění je tedy v zásadě náboženského charakteru. Freud vytvořil svůj vlastní systém posvátných symbolů (falus, kastrace), quasi-numinózních bytostí a sil (superego, id, libido, thanatos), kosmických věků (orální, anální, falický) a mýtů (Oidipův komplex, mýtus o prvotní tlupě). Co z toho plyne: že interpretace Clunies Ross nebo McKinnella, kteří nacházejí „význam“ mýtu tím, že ho přeloží do jazyka individuální ontogeneze a freudiánských pojmů, neodhalují „kořeny“ tohoto mýtu, ale jen ho překládají do aktuálně srozumitelného mytického jazyka, jehož pojmy jsou dosud účinné a srozumitelné (důkazem jejich účinnosti je to, že zpravidla nejsou považovány za mýtus). Znamená to, že nic jiného než aktualizace nezbývá? Je to pravděpodobné, avšak existuje zde rozdíl mezi uvědomovanou a neuvědomovanou aktualizací. V případě neuvědomované aktualizace považuje autor svůj překlad za „nalezení kořenů“ (to byl případ Freudův), v případě uvědomované aktualizace je autorovi zřejmé, že neučinil víc, než překlad méně známých či účinných symbolů na ty, které jsou dnes platné.

## C. Sneglu-Halli

### *Strofa Þjóðólfa Arnórssonar z Příběhu o Sneglu-Hallim*

*Příběh o Sneglu-Hallim (Sneglu-Halla þáttur)*<sup>115</sup> obsahuje jednu strofu v metru *dróttkvaett*, která aluduje na Þórovo utkání s Geirrøðem. Je pronesená při příležitosti, kdy král a jeho muži spatří na ulici hádku mezi kovářem a koželuhem. Král požádá svého dvorního skalda (kterým byl Þjóðólfr Arnórsson, † r. 1066), aby hádku vystihl verši, v nichž soupeře pojedná jako Þóra a Geirrøða. Výsledná strofa zní takto:<sup>116</sup>

*Varp úr þrætu þorpi  
Þórr smiðbelgja stórra  
hvápts eldingum höldnum  
hafra kjöts at jötni;  
hjlóðgreipum tók húða  
hrøkkhviskafis af afli  
glaðr við galdra smiðju  
Geirrøðr síu þeiri.*

Orientační překlad: *Þórr velkých kovářských měčů (tj. kovář) vrhnul rukou držený blesk úst (tj. slovo hádky) z vesnice sporů (tj. úst) na þursa masa kozlů (tj. koželuha). Geirrøðr koželužských nástrojů kůže šťastně zachytil svou dlaní zvuků žhavé železo z kovárny zaklínadel.*

Ve strofě se setkáváme s některými kenningy, které imitují nebo navazují na obrazotvornost *Drápy na Þóra*, především na metaforiku ústa-dlaň, např.:

*haldnir hvápteldingar* - „(rukou) držené blesky úst“ jedná se samozřejmě o slova hádky, nicméně zde jsou přirovnávány k bleskům, jimž vládne Þórr.

*þorp þrætu* - „vesnice sporů“ - je kenning pro „ústa“ nicméně zde zároveň odkazuje na reálnou situaci sporu na ulici, jímž se strofa inspirovala.

*smiðja galdrs* - „kovárna zaklínadel“ - je dalším kenningem pro „ústa“; *galdr* znamená „zaklínadlo, zaříkadlo“, tj. verbální magii, etymologicky pochází od *gala*, „krákat, recitovat“.

Dvě postavy, které se konfliktu účastní, jsou popsány takto:

*Þórr stórra smiðbelgja* - „Þórr velkých kovářských měčů“ je kovář.

*Geirrøðr hrøkkhviskafis húða* - „Geirrøðr škrabadla koží“, kde *hrøkkhviskafli* je poetické označení pro *brák*, škrabadlo, jímž se kůže zbavují podkožního vaziva.

Toto nezávislé svědectví, které není součástí ani korpusu Snorriho, ani Saxonovy tvorby (tito autoři uchovali největší množství narativů vztahujících se k našemu okruhu) pomáhá ilustrovat, že přinejmenším v aristokratických kruzích vzdělaných skaldů byl příběh Þóra a Geirrøða velmi dobře

<sup>115</sup> O významu a historicko-literárním zařazení žánru „příběhů“, *þaettir*, viz oddíl *Þorsteinn-Geirrøðr*. V případě *Sneglu-Halliho* leží v popředí našeho zájmu skáldská strofa a nikoliv okolní příběh.

<sup>116</sup> Pro originální text jsme užili Jónssonovu edici s normalizovaným textem: FINNUR JÓNSSON: *Den norsk-islandske Skjaldedigtning*, s. 350.

známý a že mohl posloužit jako svého druhu „archetyp“ pro v zásadě náhodný konflikt, jehož byl král a družina svědky. Tato skutečnost je jedním z argumentů proti výše zmíněnému názoru Eugena Mogka, že Snorri již mýtus neznal a během čtení dochovaných strof bloudil a vymýšlel si příběhy. Jestliže byl mýtus dobře znám v době mezi pol. 11. stol. (původ strofy) a 13. stol. (původ rámcového *Příběhu o Sneglu-Hallim*), pak je jen těžko možné, že by učenec Snorri ve 13. století mýtus neznal a při čtení *Drápy na Þóra* tápal. Rozlišnosti mezi jeho podáním a detaily *Drápy na Þóra* vyplývají z největší pravděpodobnosti nikoliv z jeho neznalosti, ale spíš z toho, že zohledňuje i jiné zdroje (což dokládá jeho vložení odjinud neznámé *Vimrarkviðy*) a kombinuje více dochovaných tradic.

## D. Saxo-Thor

*Saxo Grammaticus: Gesta Danorum, liber VIII., § 242.*

Mezi rozsahově menší texty, které podobně jako strofa z *Příběhu o Sneglu-Hallim* dokládají notorickou známost a rozšířenost základní formy mýtu, náleží i krátká sumarizace mýtu, jež se nachází u Saxona Grammatika. Saxo Grammaticus, dánský kronikář z přelomu 12. a 13. století, je autorem latinsky psaného díla nazývaného *Gesta Danorum* (tj. *Činy Dánů*), jehož prvních devět knih je věnováno dánské legendární historii. Nacházíme zde řadu paralel k legendám doloženým v Eddě a ságách o dávnověku (*fornaldarsögur*). Saxo byl vzdělaný křesťan, který byl obeznámený s díly křesťanské tradice, s výtvy jiných kronikářů (např. Bedy Ctihodného), ale také s díly pohanských autorů klasického starověku, kteří byli ve středověku oblíbeni, především pak s Vergiliovou Aeneidou.<sup>117</sup> Podobně jako jiní národní kronikáři (třeba i náš Kosmas) zapracoval do svého díla motivy původně mytologické, které však podává v euhemerizovaném rouše dávné historie. Krátký souhrn Thorovy návštěvy u Gerutha, který níže uvádíme, je vtělen coby výklad v rámcovém příběhu, který sám je námětem a strukturou variantou námi studovaného narativu (k němuž se podrobně dostaneme v kapitole *Saxo-Geruthus*):

*Postupující vpřed spatřili nedaleko část skály rozdrčenou a na vyvýšenině tam seděl stařec, jehož tělo bylo proraženo úderem. Spatřili tam také tři ženy ležící na přilehlých lehátkách, jejichž těla byla obtěžkána nádory, a jejichž hřbetům selhala pevnost. Thorkillus, jenž dobře znal příčiny tohoto úkazu, poučil ty, kteří byli dychtívi to zvědět, že božský Thor, podnícen kdysi nestoudností obrů, prohodil žhavý ingot útroby Gerutha, jenž s ním zápasil, a když onen ingot letěl dál, vrazil do úbočí hory. Potvrdil také, že ženy byly zasaženy silou blesku a trestem zlomení těla zaplatily za pokus o útok na božskou postavu.<sup>118</sup>*

Z popisu je zřejmé, že Saxo hovoří o stejném mýtu, jaký je zpracován Eilífem a Snorrim. Převážná většina děje odpovídá, včetně vážného tónu, který byl zřejmě původnímu mýtu vlastní, minimálně ve vzorovém podání Eilífa Goðrúnarsona. Saxo rovněž uchovává žánr, tj. hovoří o mýtu jako mýtu, nehistorizuje ho, Thor je bohem (*divus, numen*) a Geruthus þurse (gigas). Bohužel souhrn je velmi zkratkovitý a většina detailů je opomenuta. Odchytky od výše uvedených podání jsou dvě: Saxo zmiňuje obryně v počtu tří, zatímco Snorri a Eilífr uvádějí explicitně dvě þursyně, Snorri jim i dává jména: Greip a Gjálp. Druhá odchytka spočívá v tom, že ženám hřbety podle Saxona přerazil Thorův blesk, který ovšem podle ostatních podání v té době rozhodně neměl.<sup>119</sup> Tyto odchytky nejsou pro strukturu narativu podstatné, první z nich se dá pochopit jako přirozená potřeba zaokrouhlovat na „kulaté“ číslo tři, druhá z nich by mohla vyplývat ze Saxonovy nepozornosti, protože je přirozené při vyprávění o Þórových bojích použít jeho obvyklé kladivo-blesk, nejsme-li přesně informováni o tom, jak boj probíhal. Saxo rovněž mohl navazovat na jinou variantu tradice.

<sup>117</sup> HILDA ELLIS DAVIDSON, ed. & kom.: *Saxo Grammaticus: The History of the Danes*, překl. Peter Fisher, D. S. Brewer, Cambridge 1996, komentářová část: s. 4-6.

<sup>118</sup> *Procedentes perfractam scopuli partem nec procul in editiore quodam suggestu senem pertuso corpore discissae rupis plagae adversum residere conspiciunt. Praeterea feminas tres corporeis oneratas strumis ac veluti dorsi firmitate defectas iunctos occupasse discubitus. Cupientes cognoscere socios Thorkillus, qui probe rerum causas noverat, docet Thor divum, gigantea quondam insolentia lacessitum, per obluctantis Geruthi praecordia torridam egisse chalybem eademque ulterius lapsa convulsi montis latera pertudisse; feminas vero vi fulminum tactas infracti corporis damno eiusdem numinis attentati poenas pependisse firmabat.*

<sup>119</sup> Þórr byl bohem bouře a hromu, jeho kladivo Mjöllnir je tedy bleskem, což podle některých autorů odpovídá i jeho etymologii - příbuzné s Velšským *mellt*, blesk - TURVILLE-PETRE: *Myth and Religion of the North*, s. 81.

## E. Snorri-Útgarðaloki

*Snorri Sturluson: Gylfiho oblouzení, kap. XLIV. - XLVII.*

Vyprávění o Pórově cestě k útgarðskému Lokimu pojednává Snorri v Eddě velmi obsírně, shrňme si tedy základní osu děje:

Děj začíná tak, že Pórr a Loki se vydávají na cestu na Pórově voze taženém kozly. Přenocují u sedláka, kde hostitele Pórr pohostí svými kozly, které sám porazí. Účastníci hostiny pak mají všechny obrané kosti odhazovat na staženou kůži kozlů. Druhý den Pórr kosti požehná svým kladivem, čímž kozlům navrátí život. Jeden z nich však kulhá a ukáže se, že je to proto, že sedlákův syn Þjálfi rozdrtil při hostině jeho stehenní kost, aby se dostal k morku. Pórr se začne hněvat a sedlák nakonec vykoupí smír tím, že Þjálfiho a jeho sestru Röskvu dá Pórovi za služebníky.

Na další cestu - směrem do Jötunheimu - se čtveřice Pórr, Loki, Þjálfi a Röskva vydávají pěšky. Překročí oceán a dorazí k lesu. V lese hledají místo na přespání a najdou obrovské stavení s dveřmi o velikosti celé jedné stěny a tam se uloží. V noci se pak chvěje země, ozývá se hřmot a dunění. Všichni si zalezou do jedné z menších místností budovy. Když ráno vstanou, objeví nedaleko obra a dojde jim, že zemětřesení bylo jeho chrápání. Pórr, zaražený velikostí obra, se nezmůže na útok a místo toho se obra zeptá na jméno, jež zní Skrýmir. Ukáže se, že „budova“ ve které spali, byla obrova rukavice a menší místnost bylo místo pro palec.

Skrýmir jim nabídne, aby si zásoby uložili k němu do rance, což se stane, a společně se vydají na další cestu. Večer obr hned usne a Pórr se neúspěšně pokusí rozvázat ranec, aby se dostal k jídlu. V hněvu pak udeří vší silou kladivem na spícího obra, avšak ten se probere se slovy, zda mu na hlavu nespádl lístek ze stromu. Pórr ho během noci udeří ještě podruhé a potřetí, ale vždy se setká s neúspěchem a obrovými zlehčujícími poznámkami: zdali mu nespádl na hlavu žalud, pak větvička. Druhý den se rozejdou, ale obr jim poradí, jak se chovat v útgarðském hradě, k němuž záhy dorazí a kde prý jsou muži ještě obrovitější, než je on sám: „Moc se tam nevychloubejte. Družina útgarðského Lokiho by takovým střízlíkům napařování asi nestrpěla.“

Hrad (*borg*) byl tak velký, že museli „zaklonit hlavu až na záda“, aby jej přehlédli celý. Nikdo je nevítal a tak se museli prosmýknout mřížemi brány. Dorazí do sálu, kde probíhá hostina, účastníci jsou skutečně obrovští. Předstoupí před krále, který se jmenuje Loki, tedy stejně jako Loki, který Póra doprovází (Loki z rodu Ásů), zřetelně se ale jedná o dvě zcela různé postavy. Král Loki se podívá nad tím, jak je „klučik“ (*sveinstauli*) Pórr maličký a prohlásí, že „nestrpíme u nás nikoho, kdo nějakým umem či dovedností nevyčníká nad ostatní“, od čehož se odvine série zkoušek. Zkoušky se realizují jako utkání někoho z Pórovy družiny proti vybraným postavám na Lokiho dvoře.

První soupeří Loki z Pórovy družiny proti Logimu z Útgarðu v jídle. Loki sní jídlo, avšak Logi sní kromě jídla i žlab, v němž bylo podáváno a je uznán vítězem. Druhou soutěží je závod v běhu mezi rychlým běžcem Þjálfim, proti němuž se postaví Hugi z Útgarðu. Během tří kol Hugi Þjálfiho předběhne o víc než půl závodní dráhy a vyhrává, útgarðský Loki však k Þjálfimmu poznamená zdánlivý nesmysl: „ale je pravda, že sem ještě nikdy nezavítal rychlejší běžec než ty.“<sup>120</sup> Po těchto dvou prohrách se soutěžení ujme sám Pórr. Podstoupí tři zkoušky. Nejprve soutěží v pití: Přinesou mu roh, který prý zdatný muž

<sup>120</sup> „Þó er þat satt, at ekki hafa hér komit þeir menn, er mér þykkir fóthvatari enn svá.“ Použitý výraz *menn* může označovat bohy, þursy i lidi, podstatný je jen fakt, že se jedná o bytost mužského rodu. Þjálfiho protivník Hugi ve skutečnosti není ani jedno z toho a jeho zdánlivě lidská podoba je výtvar iluzí krále Lokiho, který si tím pádem může dovolit tuto tajemnou poznámku.

vypije na jeden či dva doušky, zatímco jen bídny pijan se uchýlí ke třetímu doušku. Þórr má co dělat, aby byl vůbec na hladině znát rozdíl a ani třetím douškem nevyprázdní víc než trochu. Druhá zkouška je o poznání potupnější - má za úkol zdvihnout královu domácí kočku. Zdánlivě prostý úkol se ukáže být opět nad jeho síly, protože podivná šedivá kočka se dokáže nesmírně natáhnout a nahrbit a Þórr tak při nejvyšším vypětí dosáhne toho, že kočka nadzvedne ze země jednu svou tlapku. Poslední zkouška je vrcholem potupy - Þórr má zápasit se starou chůvou jménem Elli. Úkol je opět nesnadný, protože stařena stojí tím pevněji, čím víc se do ní Þórr opírá a zápas skončí tak, že sám Þórr klesne na jedno koleno.

Navzdory tomu, že návštěvníci ve zkouškách neuspěli, jsou poté pohoštěni a je o ně dobře postaráno. Druhý den se po hostině vydají na cestu domů. Útgarðský Loki je doprovodí před hrad, kde se loučí. Þórr není spokojen se svými neúspěchy, avšak král Loki mu v odpověď podá exegezi včerejších událostí a odhalí jejich šalebnou povahu: Vše již od setkání se Skrýmim byly úklady útgarðského Lokiho. Tři rány kladivem, které Þórr v hněvu uštědřil obrovi, svedl pomocí mámení smyslů na jiné místo, kde ve skutečnosti vyhloubily mohutná údolí. S Lokim nesoupeřil v jídle nikdo jiný, než sám Oheň (st. sev. *logi*) a s Þjálfim soupeřila v běhu Mysl (st. sev. *hugr*). Roh, který nabídli Þórovi měl své dno napojené na samotný světový Oceán (a Þórovo mocné pití mělo pak napořád za důsledek příliv a odliv), šedá kočka, kterou zdvihal, byl ve skutečnosti sám Miðgarðsormr - had obepínající svět - a stařena, s níž zápasil, byla ztělesněným Stářím (st. sev. *elli*). Touto exegezi se z hanebného fiaska náhle stane heroický výkon, v němž se bohové postavili samotným kosmickým silám. Hned jak podá toto vysvětlení útgarðský Loki zmizí a spolu s ním se rozplyne i hrad, na jehož místě zůstane jen holá pláň.

Jestliže *Drápa na Þóra* je psána ve zcela vážném tónu a naplňuje ji oslavný patos v němž Þórr bez známky potupy a ponížení hrdinsky překonává nástrahy na cestě a jestliže Snorriho převyprávění v *Jazyce básnickém* přidává určitou frivolnost a humor, pak v případě výše shrnuté výpravy za útgarðským Lokim se posouváme na této škále ještě dál. Celé vyprávění se nese v satirickém duchu a těžko si můžeme představit, že Þórr tohoto příběhu je oním mocným bohem skandinávského pantheonu, že je tím božstvem, o životi jehož kultu ve vikinské době nemůže být pochyb,<sup>121</sup> a jehož popularita přetrvávala až do pozdních pohanských dob.

Dikce i řada motivů, s nimiž se zde setkáváme (viz níže), naznačuje blízkost k folklóru a pohádce.<sup>122</sup> McKinnell právě proto hodnotí tento narativ jako „lidovou“ variantu, oproti „aristokratické“ variantě nejvýrazněji reprezentované Eilífovou básní.<sup>123</sup> Celkovou typologizaci dochovaných variant provedeme v závěru práce, nyní se podívejme na specifika a podstatné body v představeném narativu.

Stejně jako v předchozích verzích se na výpravu vydává Þórr, počet jeho společníků však vzrostl na čtyři. Předpokládáme-li, že v *Drápě na Þóra* je Þjálfi skutečnou postavou a nikoliv jen součástí *kenningu*, *heiti* nebo označení pro Þórova Mysl (*Hugr*),<sup>124</sup> pak je pro nás z hlediska komplety celého narativu zajímavá úvodní scéna v tomto úryvku, kde se dozvídáme, jak se vlastně Þjálfi stal Þórovým služebníkem a průvodcem. Kromě Þjálfiho se výpravy účastní též Loki, který byl v předchozích

---

<sup>121</sup> TURVILLE-PETRE: *Myth and Religion of the North*, s. 85n.

<sup>122</sup> „Als eine Höllenfahrt hat man auch die Riese nach Útgarðaloki betrachtet, obgleich hier die Märchenmotive ganz den Mythos überwuchert haben ...“ DE VRIES: *Altgermanische Religionsgeschichte*, sv. II., s. 224.

<sup>123</sup> MCKINNELL: *Both One and Many*, s. 67.

<sup>124</sup> Domníváme se, že Þjálfi mohl ve skutečnosti plnit obojí roli. Původně se mohl vyvinout jako Þórova hypostaze (dle interpretace Vilhelma Kiila, kterou zmiňujeme v kapitole věnované *Drápě na Þóra*), ale časem získal konkrétní samostatnou existenci v podobném smyslu jako Óðinovi havrani Huginn a Muninn, kteří jsou konkretizací jeho mysli a paměti. Pro souvislost Þjálfi-Hugr svědčí mj. právě soupeření Þjálfiho s Hugim v tomto příběhu, tj. že jsou sobě v jistém smyslu ekvivalentní.



variantách s Þjálfi matoucně zaměňován, a který v tomto případě plní ještě méně významnou úlohu než jinde: není ani příčinou cesty, ani se na výpravě nijak nepodílí.<sup>125</sup> Röskva není v tomto příběhu (a ani jinde v korpusu skandinávské literatury) ničím víc než jménem. Neúčastní se na soutěži a jí podobná ženská postava se nevyskytuje v jiných paralelách příběhu.<sup>126</sup>

Zastavme se ještě na chvíli u Þjálfiho úlohy, k níž jsme již učinili několik poznámek v předchozím výkladu, protože coby reprezentant funkce „společníka“ na Þórově výpravě se zdá být integrální součástí narativu. Paralelu ke zde se vyskytující scéně s kozlem nalezneme v eddické *Písni o Hymim* (*Hymiskviða*), v níž se také setkáme s obdobou funkce „podněcovatele“ a „společníka“.<sup>127</sup> V této básni se vydává Þórr k þursu Hymimu do Jötunheimu pro magický kotel, který Ásové potřebují. Funkci „podněcovatele k cestě“, která je v první strofě *Drápy na Þóra* explicitně připsána Lokiho zde plní dvě postavy: Aegir a Týr. Zatímco Aegirho záměr je zlomyslný<sup>128</sup> a tedy typově podobnější Lokiho negativní úloze, Týr na druhou stranu tajně sdělí Þórovi, kde se kotel ukrývá (u Týrova otce, þursa Hymiho), a pak je mu na cestě za společníka. Postava Týa je v této básni poněkud výjimečná: dozvídáme se, že tento Áss má za otce þursa,<sup>129</sup> a navíc jeho aktivita během cesty připomíná v mnohém typické jednání Lokiho: Přichází s nápadem ve chvíli, kdy jsou Ásové bezradní,<sup>130</sup> jedná s tajnostmi a na cestě radí Þórovi, aby se zachovali lživě. Po cestě k Hymimu se zastaví u jakéhosi Egila, kde zanechají Þórovy kozly a dál pokračují pěšky.<sup>131</sup> Při návratu se získaným kotlem pak prchají stejnou cestou pronásledováni od þursů a převezmou kozly z úschovy. Tu však jeden z kozlů klesne na zem a v básni se říká, že to byl Lokiho úklad<sup>132</sup> a že þurs musel poskytnout jako náhradu obě své děti.<sup>133</sup> Z toho by vyplývalo, že Egill, tj. adekvát výše pojednávaného hospodáře z výpravy *Snorri-Útgarðaloki*, kterému svěřil Þórr své kozly, byl v *Písni o Hymim* þursem.<sup>134</sup> Egill nicméně není typické jméno pro þursa a příliš se neshoduje s povahou Þóra (jehož jeden ze základních opisů je *dolgr ok bani jötna*, tj. „nepřítel a zhoubece þursů“), že by svěřoval své kozly do rukou svému nepříteli. U Snorriho za chromost kozla může postava jménem Þjálfi, v *Písni o Hymim* je škůdcem Loki. Znamená to totožnost Þjálfiho a Lokiho? Nebo byl v tomto případě Loki jen nepřímým škůdcem ve své typické pozici *ráðbani*?<sup>135</sup> V každém případě z toho vyplývá závěr, že ve variantách narativu, který máme, existovaly funkce „podněcovatel k cestě“ (Aegir-Týr-Loki), který mohl mít nekalé motivy, „společník“ (Týr-Þjálfi-Loki), který byl slabší, ale vychytralejší než Þórr, a existoval známý příběh o zchromnutí Þórova kozla,<sup>136</sup> na němž nějakým způsobem participovala postava (Þjálfi-Loki), která byla následně k Þórovi přidělena jako doprovod.

<sup>125</sup> Mimo účasti v soutěži, kde však nehraje nijak významnou roli z hlediska struktury vyprávění a působí spíš dojmem, že je „do počtu“.

<sup>126</sup> Její jméno se vyskytuje v rámci kenningu pro Þjálfiho ve strofě od Eilífa Goðrúnarsona, kterou cituje ve svém *Jazyce básnickém* Snorri (kap. XII.), což nicméně neimplikuje její výskyt v narativu.

<sup>128</sup> Chce se pomstít Þórovi za to, že na něj uvalil povinnost vystrojit Ásům hostinu.

<sup>129</sup> *Píseň o Hymim* 5. Loki funguje jako rádce v nouzi (kterou často nejdřív sám přivodí) a informátor Ásů v řadě příběhů, např. v *Písni o Þrymvi* (*Þrymskviða*), kde Ásům přináší informaci o tom, kde se nachází pohřešované Þórovo kladivo a následně mu asistuje (pomocí Isti) u jeho znovuzískání.

<sup>130</sup> *Píseň o Hymim* 4:

Svatí bohové marně jej sháněli,  
mocní ásové mrzuti byli.  
Až Týr potají Tórovi sdělil,  
kde by s jistotou kotel našel. (přel. L. Heger)

<sup>131</sup> Pravděpodobně kvůli utajení, nicméně nabízí se též interpretace, že Egilův dům je místem, kde hraničí Miðgarðr s Útgarðem, kde končí Þórova jízdni moc a tedy musí sesednout.

<sup>132</sup> *Píseň o Hymim* 37.

<sup>133</sup> *Píseň o Hymim* 38.

<sup>134</sup> V básni (strofa 38.) je užito termínu *hraun-búi*, tj. „obyvatel lávy“, což je opis pro þursa.

<sup>135</sup> St. sev. *ráðbani*, tj. „zhouse radou“, což je Lokiho úloha v příběhu o Baldrově smrti, zatímco *handbani*, neboli „zhouse rukou“ byl slepý Höðr, kterého Loki k činu navedl.

<sup>136</sup> Epizodu se zchromnutím kozla lze vyložit symbolicky právě jako negativní dopad přílišné vchytralosti a zvědavosti, tj. vlastností spjatých s Lokim. Þjálfi si nedá říci a musí rozlousknout kost, aby se dostal „až na

Vraťme se ale zpět ke Þórově úloze v narativu a ke speciálním rysům, motivům a především změněné perspektivě, kterou výprava k útgarðskému Lokimu přináší oproti ostatním verzím. Þórr je postaven v příběhu do role „hloupého Honzy“, ale ještě spíše: je implicitně i explicitně<sup>137</sup> dítětem. Celé vyprávění má řadu detailů odkazující na dětský svět a dětský pohled na realitu.<sup>138</sup> Velikostní rozdíl mezi hrdinou výpravy a bytostmi v Jiném světě, který v této verzi příběhu tolik bije do očí, však může mít i řadu jiných příčin. Již ve verzi *Snorri-Geirrðor* se objevuje motiv ponížení hrdiny (proud moči), který je ve verzi *Snorri-Útgarðaloki* v podstatě ještě zesílen až k absurdnu. Na jedné straně může absurdní přesila dodat hrdinství váhu, spíše však slouží k pobavení čtenářů.

Z tónu vyprávění by se mohlo zdát, že celý příběh je pozdní folklorní výtvar nevalné hodnoty, vztahujeme-li jej k celku skandinávských mytologických a heroických tradic. Řada studií měla za cíl zdůraznit cizí původ příběhu, popřípadě jeho nevýznamnost z hlediska náboženského. Původ příběhu byl hledán v Irsku,<sup>139</sup> Nora Chadwick poukázala na paralelu v ruských bylinách,<sup>140</sup> kde roli Skrýmiho hraje obr Svyatogor<sup>141</sup>, Georges Dumézil posloužil jako inspirace pro spojování s ossetskými legendami<sup>142</sup> a Kaarle Krohn<sup>143</sup> odvodil scénu s oživením kozlů v první části příběhu z finských pohádek. Výsledný obraz by pak představil Snorriho, jak pomocí své (Eugenem Mogkem „objevené“) novelistické metody<sup>144</sup> dává dohromady různé motivy a komponuje z nich nový celek příběhu, který dnes můžeme číst.

Přestože tuto představu není možné vyvrátit (ale ani potvrdit) vzhledem k nedostatku přímých důkazů, nepřijde nám přesvědčivá a máme za to, že řada indicií může poukázat na to, že některé prvky z příběhu - a to obzvláště ty, které působí „folklorním“ nebo „pohádkovým“ dojmem - byly známy již autorům eddických písní. Například výše již probíraný motiv kulhavého kozla z úvodní pasáže se v lehce pozměněné formě nachází v *Písni o Hymim* 37<sup>145</sup>, Óðinn připomíná Þórovi v *Písni o*

---

morek“, tím ale poruší pravidla. Podobně Loki např. právě v epizodě *Snorri-Geirrðor* podlehne přílišné zvědavosti a vydá se do míst, kde nemá co pohledávat. Je chycen a vzniká „dluh“, který je třeba splatit.

<sup>137</sup> Viz „klučik (*sveinstauli*) Þórr“. Viz níže v kapitole *Þorsteinn-Geirrðor* „překřtění“ hrdiny, jehož přijímá se po vstupu do Jiného světa změní z *Boejar-magn* na *Boejar-barn*, kde barn znamená „dítě“.

<sup>138</sup> Postavy v „Jiném světě“ se tyčí nad skupinkou podobně jako dospělí nad tlupou dětí. Obludnost chrápání Skrýmiho dobře odpovídá dětskému dojmu z chrápání dospělého muže. Rozdíly ve velikostech jsou groteskní a nadsazené, ale na symbolické úrovni odpovídají: je to právě „paleček“ rukavice, do něhož se družina uchýlí. Prolézání mříže a vstup do „tajemného hradu“ odpovídá atmosféře dětských her a příchod na hostinu, kde se účastníci tyčí nad družinkou zas připomenou zatoulání dětí doprostřed veselky dospělých, kde nemají co dělat. Král Loki skutečně jejich povolání zpochybňuje a ukládá jim nesplnitelné úkoly. Velikostní distorze a frustrující nesplnitelnost úkolů zas připomínají sen a spánkovou bezmoc.

<sup>139</sup> FRIEDRICH VON DER LEYEN: „Utgarðaloke in Irland,“ in: *Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur* 33 (1908), s. 382-91.

<sup>140</sup> NORA K. CHADWICK: „The Russian Giant Svyatogor and the Norse Útgartha-Loki,“ in: *Folklore* 75 (1964), s. 243-59.

<sup>141</sup> Ilja Muromec se jede utkat se Svyatogorem, narazí na spícího obra, třikrát ho udeří svým kyjem, ale bez výsledku, kromě toho, že po něm obr ve spánku hmatne jako po obtížné mouše a strčí si ho do kapsy. Po jeho probuzení se vzájemně představí, stanou se přáteli a následně cestují spolu. Příběh končí smrtí Svyatogora, který předá svou sílu i svůj kouzelný meč Iljovi, jenž se stane jeho dědicem a nástupcem.

<sup>142</sup> GEORGES DUMÉZIL: *Légendes sur les Nartes, suivies de cinq notes mythologiques*, Bibliothèque de l'Institut Français de Leningrad 11, Champion, Paris 1930, s. 82.

<sup>143</sup> KAARLE KROHN: *Skandinavisk mytologi (Olaus Petri föreläsningar)*, H. Schildt, Helsinki 1922, s. 144.

<sup>144</sup> EUGEN MOGK: „Novellistische Darstellung mythologischer Stoffe Snorris und seiner Schule,“ in: *Folklore Fellows Communications* 51, Suomalainen Tiedakatemia, Helsinki 1923.

<sup>145</sup> (37) *Neujeli daleko, když náhle si lehl,  
na zem klesl Hlórridův kozel.  
Oř v postranicích ochroml náhle.  
Lstivý to byl Lokiho čin.*

*Hárbarðovi* 26,<sup>146</sup> že se ukryl před obrem do palečnice a totéž připomíná Loki a zmiňuje také to, že Þórr nedokázal otevřít obrův pytel (*Lokiho hádka* 60).<sup>147</sup> Tyto výpady ukazují, že již v době kompozice eddické poezie musel existovat narativ o Þórově výpravě na Východ, v níž se odehrály epizody, na něž jindy tolik odvážný a bojovný Þórr nebyl příliš hrdý. Situaci s tím, že Þórr se při vstupu do Jiného světa stane maličkým, interpretujeme tak, že se jedná o inverzi normálního stavu. Þórr je ve skutečnosti nejmohutnějším z Ásů, avšak při vstupu do liminálního prostoru Jiného světa se hodnoty převrací.<sup>148</sup> Karnevalové přehození rolí je transkulturně spojeno se svátkem, kdy se suspenduje obvyklý řád světa (tj. „opouští se Miðgarðr“) a svět se symbolicky noří do stavu liminality, který byl před ustavením řádu a stále existuje za jeho hranicemi. Paradoxem dočasného narušení řádu je jeho občerstvení a upevnění. Nemusíme tedy chápat tuto Þórovu výpravu jako projev výsměchu křesťanského spisovatele nebo jako folklorní frašku, ale spíše jako frašku náboženskou: takovou, která paradoxně afirmuje skrze svou absurdnost pozici Þóra v řádu světa.<sup>149</sup>

Obrátíme-li se k analýze motivů v textu, najdeme mezi prvky, které nestojí v popředí, avšak nacházíme k nim paralely jinde, tři důležité motivy na cestě:

- 1) Zaprvé se setkáváme s překročením vodní překážky, v tomto případě nikoliv řeku jako v *Jazyku básnickém*, ale oceánu, stejně jako (pravděpodobně) v *Drápě na Þóra* a jistě v podání Saxonově (viz níže). Je obtížné si představit, že by Þjálfi a Röskva dokázali oceán přejít vlastními silami, proto předpokládáme, že i v tomto případě Þórr posloužil jako zachránce před vodním živlem (což byla ostatně i jeho rituální funkce u historických vikingů)<sup>150</sup> a přenesl své přátele na druhý břeh.
- 2) Zadruhé výprava potkává průvodce z rodu obrů - Skrýmiho. Skrýmir je sice podezřelý (v závěrečné exegezi se tvrdí, že to byl sám útgarðský Loki), nicméně nechová se nepřátelsky a dobrodruhům před rozchodem udělí rady.
- 3) Zatřetí do samotného hradu vstupují tak, že musí překonat mříž. Mříž je ve skandinávské mytologii důležitým symbolem hranice mezi světy. Mříž Valgrindr brání vstupu do Valhally,<sup>151</sup> mříž Helgrindr brání vstupu do Hel.<sup>152</sup>

---

(38) *Slyšeli jste - a sotva kdo vám  
poví lépe posvátnou pověst:  
jakou pokutu poskytl obr,  
jenž obě své děti dát musel v náhradu.* (přel. L. Heger)

Za povšimnutí stojí opět záměna pozice Lokiho a Þjálfiho, coby průvodce potíží, a fakt, že „sedlák“ ze Snorriho podání je zde počítán do rodu þursů.

<sup>146</sup> (26) *„Tór má velkou sílu, nemá však srdce:  
hrůzou a strachem ses v palečnici schoval,  
kýchnout ses bál a pustit ducha,  
bys před obrem se neprozradil.“* (přel. Ladislav Heger)

<sup>147</sup> (60) *„O svých výpravách na východ bys moh  
před muži mlčet, když jsi se potil  
v palci rukavice a sám sis už myslel, že nejsi Tór.“*

(62) *(...) Skrýmiho řemínky ti byly příliš silné,  
aby ses k jídlu do měchu dostal, a tak jsi musel hladý hynout.“* (přel. Ladislav Heger)

<sup>148</sup> Viz koncept liminality u Victora Turnera (VICTOR TURNER: *Průběh rituálu*, Computer Press, Brno 2004, s. 102.), kdy se v liminální situaci „podřízení stávají nejvyššími“ a naopak.

<sup>149</sup> Podobnou inverzi rolí nacházíme také u Þóra v případě *Písně o Þrymvi* (*Þrymskviða*). Þórr je převlečen za ženu, na což se právě on - nejmáskulinější z Ásů - nejméně hodí. Jeho mužství je obvykle zcela exemplární (na rozdíl od Óðina, jemuž není proti mysli se zabývat ženskou magií *seiðr* nebo Lokiho, který se příležitostně přímo mění na ženské postavy), nicméně v tomto případě je postaveno na hlavu. Výsledek je komický, ale zároveň připomíná z jiných kultur doložené iniciační rituály válečníků, kteří procházejí ženskou liminální fází.

<sup>150</sup> TURVILLE-PETRE: *Myth and Religion of the North*, s. 87.

<sup>151</sup> *Valgrindr*, dosl. „mříž padlých“ (*Píseň o Grímnim* 22.)

<sup>152</sup> *Helgrindr*, „mříž Helu“ (*Gylfiho oblouzení* XLIX.) nebo též *nágrindr*, „mříž mrtvých“ (*Skírnihova cesta* 35.)

Jiné otázky přináší série zápasů a zkoušek, které Þórr a jeho společníci podstupují u krále Lokiho. Základní motiv, který je společný všem třem zatím představeným narativům, by se dal shrnout: „návštěva u þursa, v jehož síni probíhá hostina a jehož pohostinnost je silně ambivalentního charakteru, v posledku jistě nepřátelská; bezprostředně před nebo po vstupu do sálu je hrdina podroben zkouškám a zápolení“. V *Drápě na Þóra* a Snorriho prozaickém převyprávění jsou zkoušky přímo u hostitele dvě: přetlačování se s Greip a Gjálp a pak samotný souboj s hostitelem v jehož závěru je hostitel zabit a (u Eilífa, dle naší interpretace) při té příležitosti hrdina získává svou osobní zbraň. Ačkoliv je základní struktura návštěvy a zkoušek totožná, v případě epizody s útgarðským Lokim má zřetelně návštěva jiný smysl. Hostitel není poražen a Þórr nezískává svou zbraň.

Margaret Clunies Ross<sup>153</sup> se v případě zvláštní formy a obsahu zápasů pozastavuje nad faktem, že Þórr a jeho družina zde čelí silám, na které jsou ve skandinávské mytologii i sami bohové krátcí: oheň (*logi*), myšlenka (*hugi*), voda/moře (*sær*), had Miðgarðu (*Miðgarðs ormr*) a stáří (*elli*).<sup>154</sup> Bohové z Ásgarðu nejsou pány těchto sil, jen je dočasně drží v šachu. Většina z těchto sil je také navázána na Ragnarök, pád božského pořádku a konec současného věku. Tehdy bude země spálena *ohněm* Múspellu a potopí se pod *oceán*, *Miðgarðsormr* se uvolní ze své pozice v okružních mořích a obrátí se proti bohům - a je to právě Þórr s nímž se utká v závěrečném střetu, jenž bude pro oba osudným. Bohové tehdy podlehnou dlouho oddalované *smrti*. Bude to konečné vítězství sil Útgarðu a potvrzení toho, že mysl (*hugi*) útgarðského krále Lokiho vždy nakonec předstihne mysl Ásů.<sup>155</sup> Není tedy vůbec náhodné, že Þórr střetává za hranicemi Miðgarðu tyto síly - ony tam stále číhají a očekávají den, kdy se naplní výnos Norn. Na konci zkoušek si Ása-Þórr i král Útgarðu potvrzují status quo: Þórr (a s ním rod Ásů) má dost síly, aby projevům Chaosu čelil, ale ne dost, aby je porazil a vyhladil.

Chápeme-li tuto výpravu jako afirmaci *statu quo*, je tedy *exemplum pro toto* vztahu Miðgarðu a Útgarðu. Nepřekvapí nás tedy, že je s příběhem spjato několik aitiologických mýtémů: Dozvídáme se, jak se Þjálfi a Röskva stali Þórovými služebníky (*þjónustumenn*) a jak došlo k tomu, že jeden z Þórových posvátných kozlů kulhá. Tato vada konzistentně zapadá do řady bytostných vad, které jsou inherentní kosmu jako takovému, obzvláště pak paradigmatickým figurám: Zřecovský bůh Óðinn postrádá oko, spravedlivý bůh Týr nemá pravou ruku, Þórovo kladivo má krátký dřík atd. V rámci zkoušek před králem se ustaví také aitiologie přílivu a odlivu: Þóruv picí výkon odstartuje pravidelné pohyby moří a přispěje tak k pravidelnosti v kosmickém řádu. Jedině tato zkouška má za následek trvalý efekt na přírodních dějích, snad proto, že jediné v tomto případě proti zástupci Ásů nestál žádný antagonista, jenž by zastoupil Útgarðr.

Samotná postava útgarðského Lokiho je pro badatele stejně nejasná, jako byla pro Þóra. Jakou souvislost má tento Loki s Lokim z družiny Ásů?<sup>156</sup> Ve st. sev. zní jeho jméno *Útgarða-Loki*, tedy „Loki Útgarðu“ - země je zde vyjádřena plurálem, což odpovídá obvyklému plurálu u označení Jötunheimar („Sídla/Země þursů“). Plurál spjatý s názvy pro „Jiný svět“ nebo „Vnější svět“ stojí v protikladu k singuláru Ásgarðr či Miðgarðr. Je zřejmé, že sami nositelé kultury vikinské a raného Skandinávského středověku neusilovali o formulaci jasné koncepce tohoto místa. Hovoří se o něm jako o sídle þursů,

<sup>153</sup> CLUNIES ROSS: *Prolonged Echoes, Vol. 1: The Myths*, s. 267.

<sup>154</sup> Jméno stařeny Elli sice značí „stáří“, avšak její postava reprezentuje především hrozbu smrtelnosti, konečnost života, v posledku smrt samotnou.

<sup>155</sup> Tj. vítězství útgarðského běžce nad miðgarðským ukazuje superioritu světa Chaosu.

<sup>156</sup> Problematika okolo složité postavy Lokiho je pro naše téma v zásadě vedlejší. Saxonův Utgarthilocus je spoutaný v řetězech stejně jako Loki-Áss podle Eddy (viz prozaický epilóg k eddické básni *Lokiho hádka* a *Gylfiho oblouzení* L.), zdá se tedy, že oba Lokiové jsou do určité míry zaměnitelní a reflektují různé tradice a varianty, které se ke jménu Loki vztahovaly. Z hlediska narativu, který interpretujeme, je důležitější funkce postavy, než její jméno.

ale například u Saxona Grammatika je Utgarthilocus (ale i Geruthus, adekvát Geirrþøða) jasně spojen s fenomény smrti a záhrobí.<sup>157</sup> Při Ragnaröku se ostatně difference þursů a mrtvých úplně setře: Hrymr útočí na Ásy v čele *hrímpursů* („jinovatkových þursů“), zatímco Loki proti Ásům vede *allir Heljar sinnar* („všechny společníky Hel“).

Útgarðský Loki má mnoho shodných rysů nejen s postavou Lokiho-Ása, ale také s postavou Óðina. Stejně jako Óðinn má v oblíbě převleky a šalby, resp. magii iluzí, avšak paralely jdou ještě hlouběji. John Lindow<sup>158</sup> připomíná, že Hugi, služebník krále Lokiho, nese podobné jméno, jako jeden z Óðinových havranů (Huginn), jenž po způsobu šamanských ptáků přináší svému pánu vědomosti o dalekých krajích. Útgarðský Loki je stejně jako Óðinn svrchovaným vládcem své říše. Logi, plamen, slouží Óðinovi jako nástroj extatické inspirace v *Písni o Grímnim*, kde doslova „podnícen“ plameny vyjevuje posvátné vědomosti<sup>159</sup> lidskému králi Geirrþøðovi, jehož život si záhy vezme. Samotný hrad oddělený od světa mříží, v němž spokojeně hoduje družina, v mnohém připomíná obraz Valhally s veselícími se *einherji*, přičemž věčný dostatek jídla a pití je v našem podání převrácen ve svůj děsivý protiklad, kdy se vysněné neubývající bohatství mění na noční můru: bezedný roh hojnosti se stává hrozbou a nikoliv potěšením. Lindow je nakloněn vidět v Þórově návštěvě souboj božských rivalů (Þóra a Óðina).<sup>160</sup> Óðinn je, na rozdíl od prostoduchého Þóra, mistrem poezie - tedy magie slov, poetických přirovnání, *kenningu* a metafor. Právě v tomto ohledu vykonává svou převahu. Výrazy *hugi, elli a logi* jsou základními slovy pro dané objekty a *köttr* (kočka) je doložené označení pro þursa.<sup>161</sup> Jen neznalec jazyka a jeho magie, („kouzla“, v němž se obecné jméno mění na vlastní a naopak) jakým byl jistě Þórr, mohl přehlédnout to, co bilo celou dobu do očí.

Druhý den Þórr opustí hrad a ten se rozplyne v nic - přesně stejně končí i *Gylfiho oblouzení* (*Gylfaginning*), rámcový příběh, v jehož průběhu Óðinn pode jmény Hárr, Jafnhárr a Þriði hostí krále Gylfiho a vypráví mimo jiné právě o Þórově výpravě k útgarðskému Lokimu. Gylfi (zastupující nás, čtenáře *Eddy*) je v rámcovém příběhu oblouzen stejně jako Þórr, stejně jako on spatří obří palác, uvnitř je svědkem hostiny a s trojjediným Óðinem se utkává v soutěži (v tomto případě soutěži moudrosti).<sup>162</sup> Celou výpravu k útgarðskému Lokimu tak můžeme v rámci paralely nazvat *Þórsginning* (*Þórovo oblouzení*) s tím, že, jak připomíná Lindow,<sup>163</sup> důležitý rozdíl se vyjevuje v chybějící exegezi. Zatímco útgarðský Loki na konci návštěvy poskytne Þórovi pravdivý výklad toho, co viděl, Gylfiho hostitel (tj. Snorri sám) se k tomuto kroku neuchýlí. Lze se jen dohadovat, jak by zněla Óðinova-Snorriho exegeze v metapříběhu. Je možné, že se Snorri s exegezí na tomto místě nenamáhal proto, že jeho názor je poměrně jasně zformulován v jeho *Prologu* k *Eddě*: Je to exegeze euhemeristická, která za pomoci tehdejší etymologie dělá Ásů Asiaty a z Þóra trójského aristokrata. Za uvážení stojí, zda „vysvětlení“ podané útgarðským Lokim není podobně zkreslující vzhledem k tomu, co se v hradu odehrálo, jako by byl Snorriho euhemerismus, který by nám nabídl v závěru *Gylfiho oblouzení*.

---

<sup>157</sup> Geruthovo sídlo je u Saxona temné chladné místo nacházející se v rozkladu, místo je střeženo psy, hrdinové přelézají bránu, uvnitř se pohybují přízraky, na podlaze jsou hadi atd. Viz kapitola *Saxo-Geruthus*, kde uvádíme všechny podrobnosti.

<sup>158</sup> LINDOW: „Þórr's Visit to Útgarðaloki,“ s. 180.

<sup>159</sup> Toto není všeobecně přijímaná interpretace Óðinovy „zkoušky ohněm“, více viz DE VRIES: *Altgermanische Religionsgeschichte*, sv. II., s. 201-204.

<sup>160</sup> Þórr a Óðinn se v nepřátelském duchu střetávají například také v *Písni o Hárbarðovi*, kde stejně jako v tomto případě je Óðinn inkognito (až do samého konce není explicitně rozpoznán) a stejně jako zde nad Þórem vítězí.

<sup>161</sup> LINDOW: „Þórr's Visit to Útgarðaloki,“ s. 180.

<sup>162</sup> Téma soutěže v moudrosti je bytostně spjaté s postavou Óðina (viz *Píseň o Vafþrúðnim*, obdobnou strukturu má ale i *Píseň o Grímnim* a soutěž v hádankách - *Gestumblindiho hádanky* - ze *Ságy o Hervare* IX.), ovšem v těchto případech není Óðinn hostitelem, ale naopak návštěvníkem inkognito, který vyjeví svou pravou tvář v okamžiku svého triumfu.

<sup>163</sup> LINDOW: „Þórr's Visit to Útgarðaloki,“ s. 183.

## F. Saxo-Geruthus

*Saxo Grammaticus, Gesta Danorum, liber VIII. § 239-243.*

Saxonovo vyprávění o výpravě ke Geruthovi (Geruthus je latinizovaný Geirrøðr), vedené Thorkillem (hrdina nahrazující zde Þóra), je paralelou k mýtu zpracovanému Eilífem a Snorrim. V kapitole Saxo-Thor jsme si citovali krátký úryvek vyňatý z tohoto narativu, nyní se zaměříme právě na rámcový příběh. Oproti předchozím variantám najdeme celou řadu odlišností, z nichž některé nejsou podstatné, protože přirozeně vyplývají z faktu, že Saxo příběh podává jiným tónem a v jiných kulisách, než výše zmínění islandští autoři. Některé nové motivy jsou jednoznačným plodem Saxonovy vzdělanosti a zřetelně netvoří jádro příběhu. Tyto pasáže jsme vypustili. Jsou to:

- Setkání s obrem na ostrově, kde si mořeplavci obstarávají potravu; tato odbočka je pravděpodobně inspirována mořeplaveckými příběhy Odyssea nebo Aenea, je ukázkou vlivu antické literatury a nemá paralelu v žádné jiné variantě narativu Þórr-Geirrøðr.<sup>164</sup>
- Řada scén, v nichž Thorkillus varuje své spolucestovatele před pokušeními ze strany pursů a společně pak pokušením čelí; tyto scény ukazují na pronikající křesťanské hodnoty a Saxonovu úmyslnou nebo neúmyslnou tendenci nahlížet nadpřirozené bytosti pohanského Severu jakožto ďáblové služebníky a pokušitele. Tam, kde je pokušení relevantní ke koherenci děje a poskytuje adekvát motivu „zkoušek“, jsme scény uchovali.

Nicméně celá řada nových nebo pozměněných motivů si zaslouží pozornost, protože tvoří jakýsi most k dalším variantám mýtu a protože poslouží jako dokumentace pro naši interpretaci. Tyto části vyprávění jsme v úryvku ponechali, protože ačkoliv jsou ovlivněny Saxonovou autorskou pozicí, ukazují ve vzácném amalgamu spojení látek heroických, folklorních a středověkou učenou interpretaci.

*Po něm (tj. po Snionovi) následoval Biorn a po Biornovi se nejvyšší moci ujal Haraldus. Jeho syn Gormo dosáhl mezi dávnými knížaty Dánů pozice nemalé slávy díky tomu, jak zdatně si vedl. Tento muž byl podnikavý novým způsobem, protože dával přednost tomu pokoušet dobrodružného ducha nikoliv zbraněmi, nýbrž zkoumáním přírodních jevů. Zatímco jiná knížata byla zaujata vášní válečnou, on byl vzrušován hluboce vtělenou touhou objevovat zázraky, ať už zažité na vlastní kůži, či vyslechnuté ústním podáním. A proto, že byl zaujatý průzkumem věcí podivných a vzácných, rozhodl se, že musí především ověřit zprávy, které slyšel od Islandanů, o místě, kde dlel jistý Geruthus. Přetřásali totiž neuvěřitelné zprávy o obrovských hromadách pokladů, které se tam nacházejí, avšak o cestě tam vedoucí se říkalo, že je nebezpečná a pro smrtelníky téměř neprůchodná. Mezi zasvěcenými bylo známo, že je třeba přeplout Océán, jenž obepíná Zemi, zanechat slunce a hvězdy za zády a cestovat až do říše Chaosu a konečně pak vstoupit do krajin úplné temnoty, jež nezná světlo dne. Avšak Gormo ve svém mladickém srdci, jež spíše než po bohatství toužilo po slávě, potlačil strach ze svírajícího nebezpečí slibuje si získání velké proslulosti, pokud se pokusí o věc dosud nedosaženou.<sup>165</sup>*

<sup>164</sup> ELLIS DAVIDSON.: *Saxo Grammaticus*, s. 142.

<sup>165</sup> *Huic succedit Biorn, itemque post ipsum Haraldus rerum assequitur summam. Cuius filio Gormoni inter priscos Danorum duces non infimae laudis locum rerum strenue gestarum titulus tribuit. Hic enim novum audaciae genus complexus, hereditarium fortitudinis spiritum scrutandis rerum naturae vestigiis quam armis excolere maluit, utque alios regum ardor bellicus, ita ipsum cognoscendorum mirabilium, quaecumque vel experimento deprehensa vel rumore vulgata fuerant, praecordialis stimulabat aviditas. Cumque esset externa atque inusitata visendi cupidus, experiendam prae ceteris duxit Geruthi cuiusdam sedium acceptam a*

Následně král shromáždí družinu v počtu tří set a průvodcem na jeho výpravě se stane zkušený Thorkillus. Na jeho radu nechá král vybudovat speciální lodě odolné proti „neobyčejnému běsu moří“, jež se nacházejí na jejich cestě.<sup>166</sup> V pořádku se doplaví až do Hálogalandu, pak jim ovšem mořský živel začne vzdorovat.<sup>167</sup> Ve vyprávění pak následuje pasáž, kdy si mořeplavci obstarávají potravu sháněním dobytka na neznámém ostrově, načež jsou pronásledováni od místních nestvůr.<sup>168</sup>

*Poté pluli nesení příznivým větrem k zadnímu Biarmalandu. Je to krajina věčného mrazu, pokrytá hlubokým sněhem, neboť nezakouší sluneční žár léta. Oplývá neprůchodnými hvozdy, nepřináší žádné plody a bývají zde zvířata jinde neviděná. Je zde mnoho řek, jejichž tok probíhá čeřením pěnivých peřejí. A tu, poté co vytáhli své lodě na břeh, jim Thorkillus nakázal rozbít stany a sdělil jim, že již dosáhli místa, odkud je ke Geruthovi blízko. Zapověděl jim též zaplést řeč s kýmkoli, kdo by přišel, a zdůraznil, že bursům nedává nic takovou moc škodit, jako slova návštěvníků pronesená s nedostatkem vídnosti, a proto děl, aby se raději uchýlili k mlčení; on sám že hovořit může, neboť již dříve se seznámil s mravy a zvyky onoho rodu bytostí.<sup>169</sup>*

*Když se již blížil večer, přišel k nim muž neobyčejné velikosti a jmenovitě pozdravil mořeplavce. Zatímco všichni strnuli překvapením, Thorkillus je napomenul, aby jej přivítali vřele, a poučil je, že se setkávají s Guthmundem, bratrem Geruthovým, jenž je věrným ochráncem před nebezpečím pro ně, kteří zde přistáli. Když se Guthmundus divil, proč ostatní mlčí, odpověděl Thorkillus, že jsouce neznalí jeho jazyka, stydí se hovořit. Nato jim Guthmundus nabídl pohostinství a přistavil jim povozy. Během jízdy pak spatřili řeku, k jejímuž přechodu se nabízel most ze zlata. Když jej chtěli překročit, Guthmundus je zavolal zpět a vysvětlil jim, že koryto této řeky tvoří hranici mezi oblastí lidskou a nelidskou, a že není dovoleno jej překročit.<sup>170</sup>*

---

*Tylensibus famam. Incredibilia enim ab iis super opum inibi congestarum magnitudine iactabantur, sed iter omnino refertum periculo ac paene mortalibus inivium ferebatur. Ambitorem namque terrarum Oceanum navigandum, solem postponendum ac sidera, sub Chao peregrinandum ac demum in loca lucis expertia iugibusque tenebris obnoxia transeundum expertorum assertione constabat. Sed in iuvenili animo circumstantis periculi metum non tam praedae quam gloriae cupido calcabat, multum sibi claritatis accessurum sperante, si rem admodum intentatam auderet.*

<sup>166</sup> *Trecentis idem cum rege votum nuncupantibus, auctorem famae Thorkillum itineris ducem assumi placuit, utpote locorum gnarum peritumque adeundae regionis eius. Is, officio non recusato, adversum inusitatam navigandi maris saevitiam firmiore structurae genere nodisque crebrioribus ac consertioribus clavis praeparanda iubet navigia solidari, eademque magnis repleri com meatibus ac bovinis superne tergoribus claudi, quae intrinseca navium spatia ab incursantium undarum aspergine tuerentur. Inde tribus dumtaxat liburnis navigatio tenditur, unaquaque centenos capiente delectos.*

<sup>167</sup> *At ubi in Halogiam ventum, secundis flatibus destituti, varia pelagi iactatione dubiis navigationis casibus agebantur.*

<sup>168</sup> *Ačkoliv Saxonův popis odpovídá reálné praktice vikingů, nazývané strandhögg, jeho popis připomíná svou strukturou scény z III. knihy Vergiliovy Aeneidy.*

<sup>169</sup> *Quo facto, optato vento excepti in ulteriorem Byarmiam navigant. Regio est perpetui frigoris capax praealtisque offusa nivibus, ne vim quidem fervoris persentiscit aestivi, inviorum abundans nemorum, frugum haud ferax inusitatisque alibi bestiis frequens. Crebri in ea fluvii ob insitas alveis cautes stridulo spumantique volumine perferuntur. Illic Thorkillus, subductis navibus, tendi in litore iubet, eo loci perventum astruens, unde brevis ad Geruthum transitus foret. Prohibuit etiam ullum cum supervenientibus miscere sermonem, affirmans monstra nullo magis nocendi vim quam advenarum verbis parum comiter editis sumere, ideoque socios silentio tutiores existere; se vero solum tuto profari posse, qui prius gentis eius mores habitumque perviderit.*

<sup>170</sup> *Crepusculo appetente, inusitatae magnitudinis vir, nominatim salutatis nauticis, intervenit. Stupentibus cunctis, Thorkillus adventum eius alacriter excipiendum admonuit, Guthmundum hunc esse docens, Geruthi fratrem, cunctorum illic applicantium piissimum inter pericula protectorem. Percontantique, quid ita ceteri silentium colerent, refert rudes admodum linguae eius ignoti pudere sermonis. Tum Guthmundus hospitio invitatos curricula excipit. Procedentibus amnis aureo ponte permeabilis cernitur. Cuius transeundi cupidos a*

Poté následuje pasáž, kde Thorkillus své společníky varuje, aby nepodlehli pokušení, která jim Guthmundus ve svém sídle přichystá.

*Když však Guthmundus uviděl, že jeho úklad skrývající se za pohostinností byl zmařen, neboť neoblomil střídmost svých hostů, rozhodl se rozklížit jejich cudnost a napřel se vši svou dovedností k tomu, aby otřásl jejich zdrženlivostí. Nabízel králi za ženu jednu ze svých dcer a ostatním přislíbil, že se mohou zmocnit kterékoli z jeho služebných dívek. Ačkoliv většina přivítala tuto nabídku, Thorkillus, stejně jako prve, napomínal obrannou řečí před odevzdáním se těmto pokušením a dělil svou pozornost s výtečným citem pro rovnováhu mezi obezřetného hostitele a rozjařeného hosta. Čtyři Dánové nicméně přijali nabídku dávající tak přednost chlípnosti před záchranou. Výsledná poskvrna učinila jejich mysli nepevné a bezmocné a sebrala jim vzpomínky na minulost; říká se, že poté zůstali ve stavu slaboduchosti. Kdyby jen dokázali udržet své jednání v dovolených hranicích zdrženlivosti, mohli by se slávou rovnat Herkulovi, překonat duchem nátlak obrů a věčně se zapsat do paměti své země zázračnými činy.<sup>171</sup>*

Nato Guthmundus shledá, že již svými pokušeními neuspěje, dopraví cestovatele na druhou stranu řeky a rozloučí se s nimi. Výprava se přiblíží k cíli své cesty.

*Když postoupili dále, spatřili, že jsou nedaleko chmurného rozkládajícího se města, které nejvíce připomínalo mlžnatý oblak. Na kůlech, které byly rozmístěné na hradbách, byly naboděné lidské hlavy. Před branami uviděli neobyčejně divé psy, kteří střežili přístup. Jakmile jim však Thorkillus hodil roh potřený tukem, zklidnil bez velké námahy jejich nabuzenou zuřivost. Brána se tyčila vysoko nad nimi, pak však zdvihli žebříky a s námahou se takto domohli vstupu. Uvnitř města se hloučily temné znetvořené přízraky a bylo těžké rozhodnout, zdali je hrozivější hledět na komihající se fantomy nebo je slyšet. Vše bylo zkažené, takže hníjící špína zachvacovala nozdry nesnesitelným zápachem. Nakonec objevili kamennou síň, kde prý měl Geruthus svůj královský dvůr. Ačkoliv byli pevně rozhodnuti prozkoumat její hrozivé a tísnivé nitro, strnul jim krok a chvějící se stanuli na samém prahu.<sup>172</sup>*

Thorkillus je v tuto chvíli opět napomíná, aby na nic nesahali, a pak vkročí dovnitř.

---

*proposito revocavit, docens eo alveo humana a monstruosis secrevisse naturam nec mortalibus ultra fas esse vestigiis.*

<sup>171</sup> *Videns autem Guthmundus apparatus sui fraudem hospitum frugalitate delusam, cum abstinentiam hebetare non posset, pudicitiam labefactare constituit, omnibus ingenii nervis ad debilitandam eorum temperantiam inhians. Regi enim filiae matrimonium offerens, ceteris, quascumque e famulatio peterent, potiendas esse promittit. Plerisque rem approbantibus, Thorkillus hunc quoque illecebrarum lapsum, sicut et ceteros, salubri monitu praecurrit, industriam suam inter cautum hospitem ac laetum convivam egregia moderatione partitus. Quattuor e Danis oblatum amplexi, saluti libidinem praetulerunt. Quod contagium lymphatos inopesque mentis effectos pristina rerum memoria spoliavit; quippe post id factum parum animo constitisse traduntur. Qui si mores intra debitos temperantiae fines continuissent, Herculeos aequassent titulos, giganteam animo fortitudinem superassent perenniterque patriae mirificarum rerum insignes exstitissent auctores.*

<sup>172</sup> *Progressi atrum incultumque oppidum, vaporanti maxime nubi simile, haud procul abesse prospectant. Pali propugnaculis intersiti desecta virorum capita praeferabant. Eximiae ferocitatis canes tuentes aditum prae foribus excubare conspecti. Quibus Thorkillus cornu abdomine illitum collambendum obiciens, incitatissimam rabiem parvula mitigavit impensa. Superne portarum introitus patuit; quem scalis aequantes arduo potiuntur ingressu. Atrae deintus informesque larvae conferserant urbem, quarum perstreptentes imagines aspicere horridius an audire fuerit, nescias; foeda omnia, putidumque caenum adeuntium nares intolerabili halitu fatigabat. Deinde conclave saxeam, cui Geruthum fama erat pro regia assuevisse, reperiunt. Cuius artam horrendamque crepidinem invisere statuentes, repressis gradibus in ipso paventes aditu constiterunt.*



*Síň, zcela v troskách a zahalená odpornými výpary, nabízela očím a myslí jen ty nejodpornější možné zjevy. Veřeje zamazané prastarým slizem, kal Inoucí ke zdem, krov složený z bodců, podlaha pokryta hady a množstvím špíny - celý tento podivný úkaz návštěvníky poděsil. Nade vším však neustávající ostrý puch útočil na jejich čich. Bezkravné přízraky nestvůr spočívaly na železných lavicích, které byly jedna od druhé oddělené olověnými mřížemi, a u prahů byly umístěny hrozné hlídky dveřníků. Někteří z nich vrískající a mávající spletenými kyji, druzí házející po sobě kozlí kůže se účastnili jakési odporne hry. A tu podruhé zopakoval Thorkillus své varování, aby se nikdo nedotýkal chytivými rukama zakázaných předmětů.<sup>173</sup>*

Pak družina spatřila samotného Gerutha a tři zničené ženské postavy. (Tento úryvek byl citován výše v kapitole *Saxo-Thor*.)

Během dalšího průzkumu síně našli poklady a vzácné předměty, přičemž tři muži z výpravy nedokázali vzdorovat pokušení. První se chopil zlatého náramku obzvláštní velikosti, druhý picího rohu a třetí klu. Předměty byly ovšem magické a zrádné: náramek se proměnil v hada, roh v draka a kel v meč a tři chamtivci byli na místě mrtvi. Ostatní cesta dovedla až k jakési vnitřní komnatě, kde se nacházely zbraně pro bytosti obřích rozměrů. Tehdy se stalo, že Thorkillus zcela propadl chamtivosti, před kterou ostatní tolikrát varoval: sáhl po překrásném plášti a opasku. V tom okamžiku se síň zatřásla od základů a ženy (pravděpodobně ony polomrtvé dcery Geruthovy) spustily křik. Přízraky, které výpravu doposud ignorovaly, náhle vyskočily ze svých lavic a pustily se s dobrodruhy do lítého boje. Boj byl neobyčejně tvrdý a ze sálu nakonec unikl Thorkillus a Gormo jen s dvacítkou mužů, zatímco zbytek byl roztrhán od monster na kusy.

Přeživší se opět s pomocí Guthmunda přeplavili přes řeku a užívali jeho pohostinnosti. Tehdy se jeden z hrdinů výpravy rozhodl oženit s Guðmundovou dcerou, následkem čehož ztratil paměť a později se utopil v řece. Zbytek výpravy se nakonec, obdarován mnoha dary, vydal na cestu zpět a po dlouhé plavbě dospěl do Gormova království. Tolik Saxo.

Oproti Snorriho podání nacházíme u Saxona řadu variant ve struktuře vyprávění a jeho detailech, zároveň však základní osa vyprávění zůstává zachována. Hrdinou je Thorkillus, reprezentující v pseudohistorické adaptaci mýtu boha Þóra a cílem jeho výpravy Geirrðoovo (Geruthovo) sídlo, což odpovídá všem předchozím verzím. Narodil od nich však Saxo doplňuje pro výpravu důvod - bohatství a sláva. Ve výchozí struktuře dochází k důležité změně: Přestože Thorkillus je hrdinou výpravy a postavou s níž se má čtenář ztotožnit, není již „objednatelem“ výpravy, ale jen průvodcem a pomocníkem. Dle McKinnella svědčí tento posun o změně z „aristokratického“ typu narativu na „lidový“.<sup>174</sup> Čtenář se již neztotožňuje s postavou krále, ale šikovného pomocníka z lidu.

Strukturální základ „cestovní“ části narativu zůstává také zachován: Stejně jako v předchozích variantách je základním vzorcem překračování hranice mezi světem Tímto a Oním. V případě epicky rozvitého vyprávění Saxonova je nicméně hranice přinejmenším dvakrát zdvojena: první překážkou je nebezpečný oceán, druhou je řeka mezi Guthmundovou a Geruthovou zemí a třetí je brána Geruthova hradu (která odpovídá mříži hradu útgarðského Lokiho), která je navíc ještě střežena psy.

---

<sup>173</sup> *Aedes, deintus obsoleta per totum ac vi taeterrimi vaporis offusa, cunctorum, quibus oculus aut mens offendi poterat, uberrima cernebatur. Postes longaeva fuligine illiti, obductus illuvie paries, compactum e spiculis tectum, instratum colubris pavementum atque omni sordium genere respersum inusitato advenas spectaculo terruerunt. Super omnia perpetui foetoris asperitas tristes lacessebat olfactus. Exsanguia quoque monstrorum simulacra ferreas oneraverant sedes; denique consessuum loca plumbeae crates secreverant; liminibus horrendae ianitorum excubiae praeerant. Quorum alii consertis fustibus obstrepentes, alii mutua caprigeni tergoris agitatione deformem edidere lusum. Hic secundo Thorkillus, avaras temere manus ad illicita tendi prohibens, iterare monitum coepit.*

<sup>174</sup> MCKINNEL: *Both One and Many*, s. 67-68 a 75-81.

Velkou pozornost věnuje Saxo postavě Guthmunda, která je výrazně ambivalentní. Coby dočasný průvodce na cestě, který dobrodruhy překvapí svou tělesnou velikostí a ač se neuchýlí k žádnému násilí, zkouší na své hosty různé triky, je obdobou Skrýmiho ze *Snorri-Útgardaloki*. Stejně jako ten je opustí těsně před příchodem k cíli jejich cesty a při určité příležitosti jim udělí rady. Jeho role je ale významnější: stejně jako došlo u Saxona ke zdvojení hranic, došlo také ke zdvojení hostitelů a spolu s tím i zdvojení zkoušek a výzev. Postava „vládce v síni“, kterou v *Bórsdrápě* a ve *Snorri-Geirrøðr*. ztělesňoval jedině zrádný hostitel Geirrøðr a jeho příbuzenstvo, je nyní rozdělena mezi Guthmunda a Gerutha. Zatímco Guthmundus si ponechává roli vlídného hostitele s postranními úmysly, z Gerutha a jeho družiny zbyla jen monstrózní stránka, zdůrazněná extrémní a rozhodně neambivalentní děsivostí jeho sídla, jež v mnohém připomíná starobylou mohylu plnou strašidelných mrtvol. Jeden z faktorů, který pravděpodobně podpořil tento posun, je (pochopitelné) Saxonovo rozhodnutí pojmut Thorkillův příběh jako časově následný po mytologické výpravě boha Thora ke Geruthovi, jež se odehrála (moderní terminologií řečeno) *in illo tempore*. Vzhledem k tomu tedy, že Thor Gerutha již zabil, nachází Thorkillova výprava na místě mrtvol, duchy, zápach a spoušť. Ze síně se stala hrobka.

V důsledku toho jsme svědky konvergence původního obrazu þursovy síně a výjevu ze záhrobí. Psi - v rámci skandinávské i indoevropské mytologie obecně strážci říše mrtvých<sup>175</sup> - střeží zde Geruthův hrad. Uvnitř je všechno jakoby mrtvé, okolí, ač plné přízraků (*larvae, lamiae, monstra*) a bezkrevných spekter (*exsanguia simulacra*), v první části děje nikdo nereaguje na příchod cizinců - stejně, jako je tomu při návštěvě hrobky. Opakovaný důraz se klade na zápach zkaženosti, rozkladu a smrti (*olfactus perpetui foetoris*) a všudypřítomné hady (*colubrae*).

Další z původních motivů, který Saxo štěpí na několik variant, je motiv zkoušek a „her“. Výchozí forma, *Drápa na Þóra*, představuje tři zkoušky:

- 1) Překročení vodní bariéry (řeka, oceán).
- 2) Vítězství nad þursyněmi, které Þóra ohrožují.
- 3) Podivná „vybijená“, kterou hraje Þórr s Geirrøðem.

Saxo pojednává o celé řadě dílčích zkoušek a pokušení, které však lze shrnout rovněž do tří základních typů:

- 1) Nebezpečná a dobrodružná cesta přes bouřlivé moře. V Saxonově historizované a konkretizované verzi překonávají hrdinové tuto zkoušku pomocí technických vymožeností (speciálně postavené lodě) a díky Thorkillovu zkušenému vedení.
- 2) Druhý typ - pokušení - největší ohrožení duševní integrity pro křesťana Saxona, se ve vyprávění mnohonásobně opakuje. Je rovněž specifické pouze pro Saxona - v jiných verzích příběhu se problém pokušení nevyskytuje. Thorkillus své druhy varuje před tím, aby nepropadali chamtivosti, apetitu a chlípnosti. Zatímco Guthmundus útočí za pomoci jídla a žen, pokušení v Geruthově sídle má podobu zlata a vzácných artefaktů. Zdá se, že právě Guthmundova dcera a jeho služebné, které nabízí králi Gormonovi,

---

<sup>175</sup> *Vědmína píseň* 44, 49, 58 (podsvětní pes Garmr), *Baldroyv sny* 2-3 (Óðinn potkává zkrvaveného psa na cestě k Hel); mimo skandinávskou oblast připomeňme bílo-rudé psy velšského zásvěti Annwn (*The Mabinogion*, překl. a koment. Sioned Davis, Oxford University Press, Oxford 2007, s. 3), bestiálního strážce podsvětí Surmu z finské Kalevaly (*Kalevala, národní epos Finů*, překl. Josef Holeček, Ivo Železný, Praha 1999, s. 94., 381.), trojhlavého Kerbera z řecké mytologie (*Slovník antické kultury*, kol. autorů, Svoboda, Praha 1974, s. 313.) a etymologicky příbuzného Šabalů, psa podsvětního boha Yamy z indické mytologie (JAN FILIPSKÝ: *Encyklopedie indické mytologie*, Libri, Praha 1998, s. 154.). Příkladem ze vzdálené oblasti je egyptský strážce zásvěti Anubis, který má podobu šakala.

resp. hostům, jsou to, co odpovídá motivu nebezpečných „hostitelových dcer“ (Greip a Gjálp) ve výchozím narativu.

- 3) Třetí typ zkoušek, typ odpovídající „hře“ se žhavým železem u Eilífa a Snorriho, tedy vposledku souboji Þóra a Geirrøða na život a na smrt, je zde rozdělen ve dvě:
- 3a) První varianta při popisu zruďných obyvatel Geruthova sídla čteme, že (*monstra*) *mutua caprigeni tergoris agitatione deformem edidere lusum*, tj. (*nestvůry*) *hrály odpornou hru spočívající ve vrhání kozlích kůže mezi sebou navzájem*. Stejně jako v případě ostatních verzí se tedy uvnitř Geruthova sálu hraje hra, jež spočívá ve vrhání objektů. Zatímco u starších verzí spojených s postavou Þóra je na tomto místě jen ono házení žhavým ingotem, v případě *Příběhu Þorsteina Boejarmagna*<sup>176</sup> a *Snorri-Útgardaloki* se odehrává v sále na hostině celá řada sportovních disciplín.
- 3b) Druhá Saxonova varianta tohoto třetího typu zkoušek není založena na principu hry, ale zdůrazňuje spíše soubojový aspekt závěrečného konfliktu mezi hrdinou a nepřátelskými obyvateli sálu. Je to fyzický souboj návštěvníků s obyvateli Geruthova hradu a motivicky odpovídá nejvíce boji Þóra a Þjálfího proti þursům po zabití Geirrøða.

Motiv šálení a proměn, který je samotným jádrem a pointou verze *Snorri-Útgardaloki*, je u Saxona pojednán řadou tří smrtících proměn, které následují poté, co tři z návštěvníků propadnou chtivosti a sáhnou po vzácných předmětech. Náramek (*armilla*) se promění v hada (*anguis*) a uštkne svého nositele, kradený picí roh (*cornu*) se transformuje v draka (*draco*), který zahubí zloděje. Rovněž třetí dobrodruh zahyne ve chvíli, kdy se sebraný kel (*os*) změní v meč (*ensis*), jehož hrot se zanoří do útrobu oběti. Kromě hada v podobě náramku (paralela k Miðgarðsormovi kamuflovanému za kočku útgardského Lokiho), se zde objevuje také picí roh, stejně jako u Snorriho a v *Příběhu Þorsteina Boejarmagna*. Pobitou trojici Thorkillových družiníků bychom mohli *cum grano salis* nazvat „třemi prohranými zkouškami“ a přirovnat je tak k fiaskům Þórovy výpravy u Snorriho.

Saxonovo podání je velice cenné, neboť poskytuje celou řadu společných motivů jak s původním mytickým narativem, tak s ostatními variantami, ať už verze *Snorri-Útgardaloki*, *Saxo-Utgarthilocus* nebo *Þorsteinn-Geirrøðr*. Bez této Saxonovy pasáže, v níž hraje prominentní roli Guthmundus (Guðmundr), by nám chyběl spojovací článek mezi několika texty.

Zvláštní paralelu má tento Saxonův text se Snorriho variantou z *Gylfaginningu* ještě v jedné věci: v obou případech je obsažen tentýž motiv sám v sobě jako rámcový narativ a zároveň jeho obsah. Snorri pojednává o Þórově oblouzení (*Þórsginningu*) v rámci oblouzení vyšší úrovně (*Gylfaginningu*), zatímco Saxo vypráví o Þórově výpravě v rámci obdobné výpravy Thor(killa) za stejným cílem - Geruthem. V případě obou křesťanských autorů je na pozadí těchto zvláštních transformací jejich potřeba vyrovnat se s pohanskou tradicí, k čemuž používají každý svou variantu euhemerizace. Snorri představuje pohanské mýty jako oblouzení, Saxo jako dávnou historii.

---

<sup>176</sup> Viz níže kapitola *Þorsteinn-Geirrøðr*.

## G. Saxo-Utgarthilocus

*Saxo Grammaticus: Gesta Danorum, liber VIII., § 244-247.*

Na vyprávění o cestě ke Geruthovi navazuje bezprostředně popis cesty k Utgarthilokovi. Stejně jako v předchozím případě je hrdinou muž Thorkillus, obdobně jako bůh Þórr je hrdinou výpravy ke Geirrðovi i útgarðskému Lokimu. Narozdíl od předchozí pasáže nám však text nenabízí takové bohatství detailů, můžeme jej tedy shrnout stručným převyprávěním:

Motivem výpravy je v tomto případě touha krále Gormona, který již dosáhl pozeňnaného věku, dozvědět se, jaký osud čeká jeho osobu po smrti. Tuto theologickou nejistotu se rozhodl vyřešit tak, že se obrátí na věštce obdařeného božskou inspirací. Lidé u dvora, kteří měli nepřátelský vztah k Thorkillovi, navrhli králi, aby odpověď hledal u nadpřirozené bytosti jménem Utgarthilocus, kterou Gormo uctíval coby božstvo, a že by tuto nebezpečnou cestu měl podstoupit právě Thorkillus. Ten chápal, že jej dotyční dvořané chtějí odstranit a na oplátku žádal, aby mu právě oni byli přiděleni jako doprovod. Cestovali tentokrát jen jednou lodí a zamířili opět do oblastí věčné tmy u hranic světa. Na cestě byli sužováni ztrátou ohně, hladem a nemocemi. Jejich strasti pominuly ve chvíli, kdy v temnotě uviděli záblesk světla. Thorkillus v odpověď upevnil na stěžeň blýskavý klenot.

Ukázalo se, že zdrojem světla je jeskyně s velmi úzkým vchodem, v níž udržovali oheň dvě zvláštní bytosti v orlí podobě (*duo eximiae granditatis aquili*). Obydlí těchto obrů (*gigantes*) bylo nevzhledné, ale jednali s Thorkillem přátelsky. Učinili mu nabídku: Pokud Thorkillus pronese tři správné názory (*tres veridicas sententias*), prozradí mu cestu dál. Thorkillus tak úspěšně učinil a dozvěděl se, kde se nachází Utgarthilocus. Následně odměnou za další tři výroky dostal od orlohlavých bytostí oheň. Výprava pak pokračovala dál temnými kraji a konečně cestovatelé našli vchod do sluje, v níž sídlil Utgarthilocus.

Vybaveni pochodněmi pronikli velmi úzkým a svíravým otvorem dovnitř, kde narazili na množství hadů. Pak překročili říčku, která však byla mírná a nikoliv nebezpečná (*placidior aquae moles*). Za ní se nacházel srázný svah, na jehož dně spatřili obrovitou postavu Utgarthiloka. Byl spoutaný mnohými řetězy a nejevil známky života. Pozoruhodné na něm byly jeho vlasy a vousy, které byly mohutné jako výhonky dřínu (*corneae hastae*). Thorkillus vytrhl s pomocí druhů jeden z jeho vousů, jako důkaz, že svou cestu dokončili. V tom okamžiku se na ně odevšad vrhli jedovatí hadi, kteří létali vzduchem a ronili žíravý sliz. Jen zlomek z původního množství se vrátil zpět. Gormo, který Utgarthiloka uctíval, nechtěl uvěřit zprávě Thorkilla, (jenž se mezitím obrátil na křesťanství) usiloval o jeho život, ale nakonec spolu s několika dvořany zemřel na následky otravy jedem, který vyloučil přinesený Utgarthilokův vous.

Tento narativ obsahuje základní prvky společné struktury, nicméně jeho shoda se vzorovým příběhem je jen středně výrazná: Hrdina je zrádně vylákán na cestu, musí překročit oceán, konfrontovat přátelsky nakloněné púrsy, kteří mu ukáží další cestu, vyskytuje se zde motiv překročení řeky a vstoupení do sídla „hostitele“. Motiv řeky je oslabený až na vestigiální úroveň, motiv zkoušek hrdiny se odbude nepříliš vynalézavou tvorbou „správných názorů“, za čímž se původně mohly skrývat otázky pro iniciovaného nebo hádanky. Utgarthilocus je Saxonem ztotožněn na jedné straně s mrtvolou v mohyle, která nehybně spočívá na svém místě a zaujme návštěvníka posmrtným růstem vlasů a nehtů, a na druhé straně jednoznačně aluduje na eddický mýtus o upoutání Lokiho v odpověď na jeho účast na Baldrově smrti. S ohledem na závěr vyprávění je ale Utgarthilocus především reprezentantem neúčinné pohanské modloslužby, od níž se Saxo v tomto případě aktivně distancuje.

## H. Þorsteinn-Geirrøðr

### *Þrífæh Þorsteina Boeþarmagna - Þorsteins þátrr boeþarmagns*

Þrífæh o Þorsteinu Boeþarmagnu (*Þorsteins þátrr boeþarmagns*), svým rozsahem náleží mezi tzv. *þaettir*, tj. „þrífæhy“ nebo „povídky“. <sup>177</sup> *þaettir* se nacházejí dochované v textových souborech obdobných moderním „povídkovým sbírkám“, avšak ještě častěji jsou dochovány jako narativy vsunuté do větších celků, obvykle ságu, např. ságu královských (*konungasögur*) <sup>178</sup> nebo ságu o současnosti (*samtíðarsögur*). <sup>179</sup> Obvyklými tématem těchto þrífæhů je např. vztah mezi Islandánem a králem (obvykle norským), či vyprávění o střetu křesťanského krále s nějakými pozůstatky pohanství, což bývá spojeno s konverzí zúčastněného pohana, <sup>180</sup> nebo je jádrem vyprávění malá odbočka od děje ságy v podobě anekdoty spojené s životem či verši nějakého skalda, <sup>181</sup> setkání ve snu a další. Kromě těchto þrífæhů, které si udržují určitý realistický dojem, existují také *þaettir*, které svým obsahem v mnohém připomínají tzv. ságy o dávnověku (*fornaldarsögur*), protože pojednávají o dobrodružné výpravě hrdiny, jeho návštěvám v Jiném světě a bojům s monstry. Právě do této kategorie, nazývané někdy „þrífæhy o dávnověku“ (*fornaldarþaettir*), <sup>182</sup> analogicky ke zmíněným ságám, náleží *Þrífæh o Þorsteinu Boeþarmagnu*. Nejstarší manuskripty, v nichž se text nachází, se datují do 14. či 15. století, děj samotný je však umístěn o cca. čtyři sta let dříve, do doby vlády krále Olafa Tryggvasona v Norsku (995-1000). Vzhledem k tomu, že se þrífæh dochoval v téměř padesáti manuskriptech, můžeme usuzovat, že vycházel vstříc potřebám tehdejších čtenářů a posluchačů. <sup>183</sup>

Þrífæh můžeme rozdělit na tři základní části: V první části se dozvídáme o Þorsteinově původu, jeho příchodu na dvůr krále Olafa Tryggvasona a jeho prvních dvou dobrodružství v Jiném světě. Þorsteinn byl synem sedláka a jeho nejvýraznějším rysem byla obří tělesná velikost. Podle vypravěče byl největším mužem v Norsku a jeho příjímí - Boeþarmagn - dokumentuje s určitou nadsázkou gigantičnost jeho rozměrů. Důležité je rovněž zdůraznit, že Þorsteinn byl křesťanem a v této věci tedy vyhovoval nárokům krále Olafa.

Po svém příchodu ke králi Olafovi se účastní dvou krátkých výprav, v jejichž rámci se setkává se zástupci Jiného světa. V prvním případě se jedná o návštěvu mohyly (*hóll*, *haugr*), od jejíž obyvatelky Istí získá kouzelné rukavice a hůl. Napodobí totiž chlapce, který si od matky z mohyly vyžádá tyto nástroje a vydává se za chlapcova bratra Bjálfiho. <sup>184</sup> Magické rukavice a hůl mu umožní, <sup>185</sup> aby

<sup>177</sup> St. sev. *þátrr* znamená obvykle „vlákno, přízi“ nebo „smyčku“ (příbuzné s lat. *texere*, *textus*), metaforicky pak označuje „vlákno, pasáž vyprávění“.

<sup>178</sup> Např. jeden z proslulých *þaettir* - *Nornagests þátrr* se nachází jako součást *Ságy o Olafu Tryggvasonovi (Ólafs saga Tryggvasonar)* ve verzi ságy dochované v *Knize z Flatey (Flateyjarbók)*.

<sup>179</sup> Např. *Geirmundar þátrr heljarskinns* tvoří úvod ke sbírce ság známých jako *Sága o Sturlunzích (Sturlunga saga)*.

<sup>180</sup> Tzv. „conversion *þaettir*“, např. *Völsa þátrr*, *Helga þátrr ok Úlfs*, *Sörla þátrr* a další.

<sup>181</sup> Např. *Einars þátrr Skúlason* nebo *Mána þátrr Íslendinga*. *þaettir* tohoto druhu, uchované obvykle v královských ságách, ilustrují většinou vložené verše a mají jen slabou vazbu na okolní děj.

<sup>182</sup> Podrobná klasifikace a vymezení viz ELIZABETH ASHMAN ROWE & JOSEPH HARRIS: „Short Prose Narrative (*þátrr*)“ in: *A Companion to Old Norse-Icelandic Literature and Culture*, ed. Rory McTurk, Blackwell Publishing, Malden, Oxford and Carlton, 2005, s. 462-478.

<sup>183</sup> Pokud jde o dataci a počet manuskriptů, více viz TURVILLE-PETRE: *Myth and Religion of the North*, s. 31-32; JACQUELINE SIMPSON: „Otherworld Adventures in an Icelandic Saga,“ in: *Folklore* 77 (1966), s. 1nn; MARLENE CIKLAMINI: „Journeys to the Giant-Kingdom,“ in: *Scandinavian Studies* 40 (1968), s. 96.

<sup>184</sup> Bjálfi zní velmi podobně jako Þjálfi. Viz níže dvojice Hemra - Vimur.

<sup>185</sup> Srv. kouzelné rukavice a hůl Gríðarvölr ve verzi *Snorri-Geirrøðr*.

následoval chlapce, nikým nepozorován překročil podivnou řeku podobnou mlze a pronikl na hostinu v Jiném světě, kde hodují elfové<sup>186</sup> v čele se svým králem. Králi elfů Porsteinn ukradne vzácný prsten a ubrus, jímž je prostřena slavnostní tabule a spolu s chlapcem ze sálu prchne. Cestu zpět si musí vybojovat, chrání chlapce a pobije na útěku mnoho místních, kteří ho pronásledují. Chlapce doprovodí ve zdraví zpět k mohyle, v níž spatří dvě ženy. Porsteinn se s chlapcem rozejde, poklady ukradené z Jiného světa dá darem králi Olafovi a vypráví na dvoře o svém dobrodružství. Odměnou je mu proslulost a od krále rovněž dostane statky.

Druhé dobrodružství z úvodní části zmiňme jen v krátkosti, protože strukturně není relevantní. Porsteinn na svých cestách narazí na dverga, zachrání jeho malého synka, kterého mu unesl orel a za odměnu dostane celou řadu kouzelných předmětů, které mu budou následně velmi k užítku: Kazajka, která ho činí nezranitelným, prsten, který mu bude přinášet bohatství, kámen, který ho učiní neviditelným a ještě druhý kámen, který dokáže ovládat počasí: umí seslat krupobití, sluneční svit nebo jiskření a plameny. Kámen lze rovněž použít jako vrhací zbraň, která se mu po zásahu cíle vrátí do ruky, jestliže ji zavolá.

Následuje centrální část vyprávění, která pojednává o Porsteinově výpravě ke Geirrøðovi. Porsteinova cesta nemá jiný motiv, než čistou touhu po dobrodružství. Jednoho dne plavba zaneše Porsteinovu družinu skrze mlhu do neznámé země. Porsteinn se rozhodne pevninu prozkoumat sám. Den stráví cestou přes les a večer usne v koruně mohutného dubu. Probudí ho dunivý zvuk a hned zjistí, že je způsoben dvaadvaceti jezdci obřích rozměrů,<sup>187</sup> kteří minou jeho strom a kamsi se ženou. Brzy nato se potká s trojicí podobně velkých mužů. Jejich vůdce jede na plavém koni,<sup>188</sup> jeho dva průvodci na koních šedých.<sup>189</sup> Ukáže se, že tím velmožem je Guðmundr z Blyštivých planin (*Glasisvellir*),<sup>190</sup> jehož země je v podřízeném postavení k Zemi obrů (*Risaland, Jötunheimar*), které vládne Istivý král Geirrøðr. Guðmundr, jehož otec nedávno zemřel,<sup>191</sup> jede na návštěvu ke Geirrøðovi,

---

<sup>186</sup> Totožnost hodujících není jistá, nicméně jeden z hostů je popsán jakožto *huldumaðr*, tj. patřící ke „skrytému lidu“, neviditelným bytostem skandinávského folkloru (odlišným v mnoha směrech od mytologických *álfrů*). Víra nebo pověra týkající se *landvaettir* „bytostí v krajině“ nebo *huldufólk* „skrytého lidu“ je na Islandu místy živá dodnes. Výraz překládám „elf“, protože na rozdíl od *álfrů* odpovídají lidové představy o „skrytém lidu“ poměrně dobře folklóru irských a anglosaských *elfů* coby neviditelných obyvatel mohyl a kopců.

<sup>187</sup> Použité jsou obvyklé výrazy pro velikost: *stórr*, *mikill*. Označení *jötunn*, které by tyto muže a jejich krále Guðmunda přiřadilo k „obřímú plemeni“ se v textu nevyskytuje.

<sup>188</sup> St. sev. *bleikr*, tj. u koní zpravidla „plavý“, jinak však znamená též „bledý“, užívá se o barvě popela, měsíčního svitu či mrtvých těl. Příbuzné s angl. *bleak*, „holý, pustý“, *to bleach* „bílít“, pův. IE \**bhleg-* označující „jas, prázdno“, odtud fr. *blanc*, „bílý“, ale i „black“, společným rysem je nepřítomnost barvy, bezbarvost.

<sup>189</sup> St. sev. *grár*, „šedý“, tedy stejnou barvu, jakou má Óðinnův osminohý kůň Sleipnir, který mu slouží k cestě do zászvěti (Hel) (*Baldrovy sny*), avšak nejen jemu: protože jediný Sleipnir je takové cesty schopen, půjčuje ho Óðinn Hermóðovi, když ten jede do Hel (*Gylfiho oblouzení XLIX.*), rovněž šedý Sigurðův kůň Grani, potomek Sleipniho, je zvíře, které svého pána pronáší přes plamennou zeď (HILDA RODERICK ELLIS: *The Road to Hel*, Greenwood Press, New York 1968, s. 183.) a na totéž naráží Skírnir, když žádá svého pána Freye ve *Skírnihó cestě*:

(8) „Koně mi dej, který mě přenesse  
přes plamenný val (...)“ (přel. L. Heger)

Vidíme zde tedy koncept koně, zpravidla šedé nebo světlé barvy, který slouží jako dopravní prostředek schopný přenést hrdinu do Jiného světa.

<sup>190</sup> První složka kompozita, *glasis-*, souvisí s výrazy pro „sklo“ nebo „jantar“ (St. sev. *gler*, *glas*, st. angl. *glaer*, *glaes* atd.), pův. význam byl jistě „jantar“: *succinum, quod ipsi* (tj. Germani) *glaesum vocant* (TACITUS: *Germania XLV.*).

<sup>191</sup> Jeho otec měl vlastní jméno *Úlfheðinn trausti*, tj. „Vlkodlak Věrný“, avšak byl „nazýván ‚Guðmundr‘, stejně jako všichni, kteří kdy Blyštivým planinám vládli“ (*Příběh Porsteina Boejuarmagna V.*). Tento detail pravděpodobně souvisí s tím, co se říká v úvodní kapitole *Ságy o Hervaře*, totiž, že Guðmundr a jeho lid žil po mnoho generací, a že lidé věřili, že jeho země musí být pověstný *Ódáinsakr*, tj. „Kraj neumírajících“; jméno *Undensakre* je v podobném kontextu doloženo i u Saxona Grammatika: *Gesta Danorum*, liber IV. § 91.

aby mu odpřísáhnul věrnost a převzal z rukou svého lenního pána dědičnou vládu ve své zemi. Guðmundr je rozveselený komicky malým vzrůstem Þorsteina a z původního jména Boejarmagn ho překřtí na Boejarbarn.<sup>192</sup>

Vyrazí společně na cestu a dospějí k řece jménem Hemra,<sup>193</sup> která tvoří hranici mezi zemí Guðmundovou a Geirrðovou. Tato řeka je nesmírně ledová, takže i sebemenší dotyk s jejími vodami přivodí okamžité odumření dotyčného údu. Þorsteinn se dozví, že první skupina jezdců vyrazila napřed proto, že musí vyjet až k pramenům řeky a tak se jí vyhnout, neboť jedině tři koně, na nichž jede Guðmundr a jeho dva průvodci, mají schopnost brodit se touto řekou bez újmy na životě. Pak se přes řeku vydají, přičemž Guðmundův kůň klopýtne a Þorsteinn v řece omylem smočí prst u nohy. Prst hned odumře a Þorsteinn si ho na druhém břehu musí uříznout. Brzy nato dorazí do Geirrðova sídla, ještě před tím se však Þorsteinn učiní díky svému magickému kameni neviditelný.

V sídle se koná hostina na níž Guðmundr složí poněkud ambivalentní přísahu věrnosti, načež spokojený Geirrðr navrhne, aby se konala „hra“. Tato hra spočívá v házení jakousi tulení hlavou,<sup>194</sup> která byla „rudě zářící, odletovaly od ní jiskry jako od kovadliny a tuk z ní odkapával jako hořící smola.“<sup>195</sup> Díky podpoře neviditelného Þorsteina tuto smrtící hru Guðmundr a jeho muži přežijí. Poslední vrh míří na Geirrðða, který mu o vlas uhne, žhavá hlava zabije jeho dva služebníky, vylétne z pevnosti a skončí v příkopě. Druhou „hrou“ je zápasení. Hrdinové se zde střetávají s démonickým královým vazalem, kterým je jarl Agði. Agði je vládcem v místě zvaném Grundir na Gnipské pláni (*Gnipalund*), ovládá kouzla<sup>196</sup> a jeho muži vypadají víc jak trollové než lidé. Jeho dva služebníci se jmenují Jökull a Frosti.<sup>197</sup> Guðmundovi muži zápasí s těmito þursy a s Þorsteinovou pomocí zvítězí. Pak zápasí Guðmundr sám s Agðim. Když se před zápasem svléknou, je vidět, že zatímco Guðmundova pleť je bílá (*hvítr*), Agði je černý jako Hel (*blár sem hel*). Agði je poražen, avšak má podezření, že vše není, jak se zdá, protože vždy v blízkosti Gudmundových mužů cítí podivný zápach nebo mu běhá mráz po zádech.

Posledním kláním je soutěž v pití. Nejdříve se pije ze dvou rohů, které se jmenují Hvítingar,<sup>198</sup> přičemž neviditelný Þorsteinn opět asistuje, takže Guðmundovi muži nemají potíže se svými porcemi. Pak je přinesen obzvláště zlopověstný roh, Grím Dobrý (*Grímr inn góði*), který má místo hrotu na konci lidskou hlavu. Hlava má magické schopnosti, předpovídá budoucnost a Geirrðovi muži se mu klaní jako nějakému božstvu. Guðmundr se obává, že Grím dokáže odhalit neviditelného křesťana Þorsteina, avšak Þorsteinn ho ujišťuje, že ho „šťěstí“<sup>199</sup> krále Olafa ochrání. Tak se také stane a setkání s Grímem proběhne hladce. Nato se Þorsteinn zviditelní a Guðmundr ho představi jakožto

---

<sup>192</sup> Původní přijímá *boejar-magn* je obtížně přeložitelné (*baer*, „sídlu, statek“ a *magn*, „síla“) a odkazuje na fakt, že Þorsteinn byl tak mohutný, že se nevešel do dveří domu. Guðmundr nahrazuje *magn*, „síla“, za *barn*, „dítě“ a zdůrazňuje tak celkovou velikostní inverzi: největší muž Norska se stává nejmenším v Jiném světě.

<sup>193</sup> Jméno Hemra silně připomíná jméno Vimur ze Snorriho. Řada badatelů považuje jejich provázanost za zřejmou, např.: „torrential river, whether called Vimur or Hemra, which divides the world of men from that of giants“ (TURVILLE-PETRE: *Myth and Religion of the North*, s. 80.)

<sup>194</sup> St. sev. *selshöfuð*, tj. „tulení hlava“, když však král káže nástroj přinést, nazývá ho *gullknöttr*, „zlatý míč“.

<sup>195</sup> St. sev. *þat var glóanda, svá at sindraði af svá sem ór afli, en fitan draup niðr sem glóanda bik* (*Příběh Þorsteina Boejarmagna* VI.) Srv. Snorriho popis vrhání žhavým železem v kapitole *Snorri-Geirrðr*.

<sup>196</sup> St. sev. *fjölkingr*, dosl. „mnoho-umný“, ovšem ve významu pejorativním, obvyklý výraz pro černé umění je pak *fjöl-kyngi*.

<sup>197</sup> St. sev. *jökull*, základní výraz pro „ledovec“ a *frosti*, „mrazivý“. Jména naznačují, že šlo bytosti obdobné mytologickým jinovatkovým þursům - tzv. *hrímpursar*.

<sup>198</sup> Tj. „šediváci“, poměrně běžné heiti pro stříbrné předměty.

<sup>199</sup> V příběhu je celá řada odkazů na „šťěstí“ (*hamingja*) krále Olafa. Hamingja je sice původně pohanský koncept, zosobněná moc, životní síla či strážný duch určitého člověka, obvykle krále, v tomto případě však reprezentuje vyšší moc danou křesťanskému králi, která překonává starou pohanskou magii.

svého služebníka<sup>200</sup> a král se podívá nad jeho směšnou velikostí a vyjádří své přání, že by rád viděl nějaké zábavné představení. Þorsteinn se jme pomocí svého magického kamene proměňovat v síni počasí - nejprve přivolá krupobití a pak žhnoucí sluneční jas, což krále pobaví. Nakonec však Þorsteinn vyvolá třetí funkci kamene a tou jsou žhavé jiskry, kterými oslepnou všechny v sále. Kámen pak vrhne Geirrøðovi mezi oči a ten padne mrtev. Společně s Guðmundem prchnou z místa činu a překročí nazpět řeku Hemru.

Tím končí druhá a centrální část děje. Třetí část obsahuje řadu detailů, které jsou vzhledem k našemu tématu irelevantní. Za zmínku však stojí, že Guðmundr se díky odstranění Geirrøða stane svrchovaným vládcem a že Þorsteinn se ožení s dcerou Agðiho (která našťastí po otci nepodědila jeho vzhled a způsoby) a ujme se vlády nad jeho územím. Agði podniká opakované výpady z mohyly, do které se po pádu Geirrøða přesídlil, a tak musí Þorsteinn nakonec svého tchána v mohyle uzamknout pomocí znamení kříže. Tím příběh končí.

Podívejme se nyní na společné rysy tohoto vyprávění a verzí představených v předchozích kapitolách: Postava Þorsteina připomíná Þóra svým jménem, ale za povšimnutí stojí i jeho původ - Þorsteinn je sedlák (*bóndi*)<sup>201</sup> a je neobyčejně velký, je největším mužem Norska. Stejně jako nejmohutnější a nejsilnější z lidí i bohů Þórr výše v oddíle *Snorri-Útgarðaloki* se však stane v Jiném světě objektem inverze - z největšího je náhle nejmenším. Þorsteinn, stejně jako Þórr, ovládá počasí a má vrhací zbraň, která se mu sama vrací do ruky. Motiv jeho cesty je velmi nepodstatný (podobně jako u *Snorri-Útgarðaloki* a *Saxo-Geruthus*). Na cestě překonává překážky - moře a smrtelně nebezpečnou řeku. Prochází mlhou a lesem. Podobně jako ve *Snorri-Útgarðaloki* ho v Jiném světě budí dunivý zvuk a setkává se s postavami obří velikosti. Stejně jako v *Saxo-Geruthus* se stává pomocníkem přátelského krále. Guðmundr, stejně jako Guthmundus, vládne jedné zemi v Jiném světě a slouží hrdinovi jako informátor o situaci a znalec místních poměrů. Guðmundr je nicméně, na rozdíl od Guthmunda, zcela přátelský a nejeví ani náznak lsti vzhledem k hrdinovi. Hraniční řeku (Hemra, odpovídá řece Vimur v *Þórdrápě*) překračují pomocí čarovného prostředku - koní šedé nebo bledé barvy. Scéna s umrznutím a odříznutím palce při překračování řeky je poněkud nejasná, ale strukturálně je ekvivalentní zchromnutí Þóra koze ze *Snorri-Útgarðaloki*, které se také odehraje na cestě do Jiného světa a je zapříčiněno chybou na straně společníka.

Geirrøðr je ambivalentní figura - hosty sice přijme dobře, s Guðmundovou přísahou je spokojen, avšak nebezpečné hry, obzvláště vrhání hořící hlavy, mají pravděpodobně za cíl ohrožení Guðmundova života. Negativní obraz Geirrøða je dokreslen kakofonickou hudbou, která se v jeho síni ozývá.<sup>202</sup> Na rozdíl od Geirrøða, který je spíše negativně nahlížen, než že by se tak projevoval, je skutečně zápornou postavou jarl Agði, který se chová i vypadá jako zlý troll. Jeho popis (*blár sem Hel*) ho zároveň připodobňuje představám spojeným se zlovolnými revenanty - *draugy*.<sup>203</sup> Je to právě on, kdo ve třetí části děje pobývá v mohyle a vydává se z ní na útočné výpravy.<sup>204</sup> Je to právě Agði a jeho muži, kteří na sebe berou roli zlých, lstivých a útočných nepřátel, kteří usilují o životy členů výpravy.

<sup>200</sup> St. sev. *smásveinn*, dosl. „chlapeček“.

<sup>201</sup> Srv. obzvláštní vztah sedláků k Þórovi, zatímco aristokracii náležel Óðinn (*Píseň o Hárbardovi* 24.).

<sup>202</sup> St. sev. *en ekki þótti Þorsteini af setning slegit* (*Příběh Þorsteina Boejuarmagna* V.), což Pálsson a Edwards překládají „but Thorstein did not think much of the tune“ (*Seven Viking Romances*, překl. Hermann Pálsson, Paul Edwards, Penguin Books, London 1985, s. 265.), Simpson jako „but Thorstein did not think that they [instruments] were being played in an accurate manner“ (*The Northmen Talk: A Choice of Tales From Iceland*, překl. Jacqueline Simpson, Phoenix House, London 1965, s. 187.), ať už jsou estetické nuance jakékoliv, význam je jasný: „hudba“ v þorsově síni byla kakofonická a neladná, tj. „Jiná“.

<sup>203</sup> Viz níže kapitola „*Horizontální*“ a „*vertikální*“ paralely.

<sup>204</sup> Jakožto „dábelský králův rádce ovládající čary“ je velmi podobný postavě jménem Grímr Aegir, což je černokněžník asistující (bezohlednému, ale nikoli zlému) králi Eiríkovi v *Sáze o Göngu-Hrólfovi*. Proti této dvojici stojí hlavní hrdina Göngu-Hrólfr, jemuž pomáhá trpaslík Mōndull Pattason, který ovládá magii a dokáže čelit



V královské síni se odehrávají tři hry. První z nich spočívá v házení hořící tulení hlavou, která se výsledným dojmem, kterým působí, i funkcí, kterou ve hře plní, blíží k ohnivému ingotu z *Pórsdrápy* a ze *Snorri-Geirrøðr*. Stejně jako ingot i koule má nakonec takovou rychlost, že vylétne ze sídla ven a skončí v příkopu. Druhá spočívá v zápasení s hrímpursy a s jarlem Agðim. Jeho vzhled - „černý jako podsvětí“, tj. odkaz na smrt a zászvětí - je zdůrazněn právě ve chvíli zápasu. Je to reminiscence na souboj Póra s Elli, stařenu, která reprezentuje ve svém stáří také smrt? Guðmundr nicméně, na rozdíl od Póra, svého protivníka porazí - s podporou neviditelného Þorsteina. Třetí hrou je soutěž v pití. Obří roh Grímr Dobrý s lidskou hlavou na konci, je především groteskní, ale upomíná na Pórovo zápolení s rohem, jehož konec je také magický: je ukončený až v samotném světovém oceánu. Po skončení her se zviditelní maličký Þorsteinn, předvede magické kousky s ovládním počasí a nakonec zabije svým bumerangovým kamenem „goliáše“ Geirrøða, čímž zajistí pro svého společníka Guðmunda vládu nad říší obrů. Sám Þorsteinn nedlouho nato odstraňuje Agðiho, bere si jeho dceru a vládne nad jeho zemí. Král Olaf je celou dobu jen vzdálená figurka poskytující Þorsteinovi jakousi „kotvu“ ke světu obyčejných smrtelníků a především své „šťěstí“, díky němuž je Þorsteinn tak úspěšný.

Vidíme, že řada rolí a prvků se zde rozdělila ve dvě, jiné role se zas spojily. Hrdinův společník je zároveň jeho průvodcem: Guðmundr a spojuje tak postavy Skrýmiho, Guthmunda a Gormona s tím, že z nich odstraňuje ohrožující stránku. Nepřátelský hostitel je však rozdvojen: král Geirrøðr a jeho černokněžný vazal Agði. Oba jsou na konci odstranění a oba hrdinové si uzurpují jejich majetek (a ženu).

Z hlediska ontogenetické interpretace Margaret Clunies Ross, kterou jsme prezentovali v oddíle *Snorri-Geirrøðr* tak dochází k zajímavé situaci: Zatímco postava „matky“ a „ohrožujících dcer“ je docela upozaděna, postava otce je (z hlediska Þorsteina) rozdělena až na tři charaktery: Jedním je obr-velmož Geirrøðr, který „chlapci“ dává rady a oceňuje jeho pomoc, druhým je autoritářský, hrubý, avšak stále ještě nikoliv otevřeně nepřátelský král Þursů a třetím je odporný, smrti podobný troll, který je zřetelně hostilní. Ve světle ontogenetické interpretace je můžeme považovat za tři aspekty otcovské funkce. Je to právě jarl Agði, který představuje čistě negativní aspekt, a kterého musí hrdina odstranit, aby se domohl statutu muže iniciovaného do dospělosti. Vykonání této iniciace se na příběhové rovině projeví svatbou s Agðihou dcerou a získáním jeho území - stejně jako euhemerizovaný Þórr ve *Snorriho Prologu*,<sup>205</sup> který zabil své pěstouny, ujal se jejich panství a vzal si za ženu Sif. Z tohoto hlediska je zdvojená i úloha Póra: Guðmundr je z určitého hlediska (viz níže) také hrdinou, poráží (díky hrdinově pomoci) „svou“ otcovskou postavu a zmocňuje se svého panství.

Zajímavou proměnou prošel motiv „mámení“ nebo „oblouzení“, který je centrální pro pasáž *Snorri-Útgarðaloki*. Zatímco tam je zdrojem klamání lstivý hostitel, zde je autorem šalby hrdina Þorsteinn, došlo tedy k úplné inverzi, třebaže společný motiv „šalba v Þursově síni, kde věci nejsou, tak, jak se zdají“ zůstává zachován. Tato proměna pravděpodobně souvisí vůbec se změněnou rolí, kterou Þorsteinn přijímá. Jak poznamenává B. K. Martin,<sup>206</sup> z hlediska Proppových narativních funkcí je hrdinou „pohádky“ vlastně Guðmundr, zatímco Þorsteinn plní funkci „magického pomocníka“. Proppovská počáteční funkce „nedostatek“<sup>207</sup> se týká Guðmunda, nikoliv Þorsteina a podobně i příslibení „pomoci“ je provedeno Þorsteinem ke Guðmundovi atd. Střetáváme se zde tedy s klasickým pohádkovým narativem, jen vyprávěným z pohledu funkce „magického pomocníka“, což je poměrně unikátní.

---

Grímovým úkladům a čarám. Möndull je tedy stejně jako Þorsteinn malého vzrůstu, stejně jako on pomáhá svému „velkému“ příteli proti černokněžníkovi za pomoci vlastních čar.

<sup>205</sup> Viz výše, oddíl *Snorri-Geirrøðr*.

<sup>206</sup> B. K. MARTIN: „Structure and Meaning in Thorstein Mansion-Might's Story“, *Parergon* 1990, s. 78.

<sup>207</sup> Srv. VLADIMÍR JAKOVLEVIČ PROPP: *Morfologie pohádky a jiné studie*, H&H, Jinočany 1999, s. 38.



## Typologie shromážděných variant

Syntézou jednotlivých variant můžeme postihnout společný model:

- 1) *Hrdinou* příběhu je bůh Þórr, případně lidská postava nepochybně od Þóra odvozená (Þorsteinn, Thorkillus). V řadě případů je *Hrdina* před nebo při výpravě oslaben (postrádá zbraň) či zesměšněn (setkává se s výsměchem a jeho statečnost či síla je zpochybňována, nebo alespoň podrobena zkoušce na hranice jeho možností).
- 2) Podniká cestu, „expedici“, jejíž motiv bývá slabý, nedůležitý, falešný (Lokiho úklad) nebo ani není explicitně podán. Cílem výpravy je sídlo *Hostitele*, zpravidla þursa, který se jmenuje Geirrþōr (Geruthus, Útgarðaloki, Utgarthilocus). *Hostitel* je postava, která se projevuje nepřátelsky, občas ambivalentně (v rámci léčky), avšak v posledku je *Hrdinovým* protivníkem a strojí mu úklady. *Hostitel* často působí démonicky a ovládá čáry. *Hostitele* chce *Hrdina* zabít.
- 3) *Družina*: Ať už je nebo není *Hrdina* v *Družině* muž nejvyššího společenského postavení, v každém případě ochraňuje či zachraňuje své družiníky z nebezpečných situací - buďto na cestě, nebo v sídle *Hostitele*, nebo na obou těchto místech. Paralelní varianty:
  - 3a) *Hrdina* se vydává na cestu sám.
  - 3b) *Hrdina* má jednoho *Služebníka* (Þjálfri, Loki), který je společensky níže postaven než *Hrdina*, a nevykoná nic podstatného. *Hrdina* jej někdy dokonce zachraňuje. *Služebníků* může být i více, či se může jednat o jemu rovného *Společníka*, ale jejich přínos zůstává stejně nepodstatný.
  - 3c) *Hrdina* sám je jen doprovodem pro *Krále*, který je rozhodnutý nebo má povinnost dorazit k *Hostiteli*. *Král* je *Hrdinovi* vždy přátelsky nakloněn a *Hrdina* ho ochraňuje. *Král* má zpravidla velkou družinu.
- 4) Vodní živel jakožto hranice mezi světy: *Hrdina* musí překročit *Moře* nebo *Řeku*, často obé (tj. *Moře* i *Řeku*) a to v tomto pořadí. Vody bývají jedovaté, mrazivé nebo jinak životu nebezpečné, např. jejich hladina stoupá (Vimur), nebo je rozbouřená.
- 5) Setkání na cestě: *Hrdina* se v meziprostoru mezi světem každodenním a svou cílovou destinací setkává s *Průvodcem*, který *Hrdinu* zasvětil do situace, udělí mu rady, obdaruje ho, případně ukáže další cestu, ale zároveň je to bytost nelidská a jeho úmysly a chování jsou ambivalentní. Mezi *Hrdinou* i *Průvodcem* nikdy nedochází k boji. *Hrdina* může *Průvodce* navštívit v jeho sídle, nebo jen cestují společně. *Průvodce* může být ženská postava.
- 6) *Hostitel* sídlí v uzavřeném prostoru (hodovní sál, síň, jeskyně) do něhož není pro cizince snadné proniknout. *Hrdina* se musí protáhnout úzkým svíravým *Otvorem*, překonat *Mříž* nebo *Bránu*.
- 7) V sídle *Hostitele* je *Hrdina* (a jeho *Družina*, pokud ji má) vystavena ponížení, šalbám, lstím, zkouškám, zápolení a boji. Na úkladech a útocích *Hostitele* se často podílejí jeho *Dcery* nebo *Vazalové*. V řadě případů působí první část pobytu poklidně - „iluze pohostinnosti“, popřípadě „iluze spánku“. Vždy však nakonec dojde ke konfrontaci, jež má zpravidla podobu *Hry*. Průběh nebo podstata *Hry* je často spojena s léčkou, podvodem či iluzí. Některé *Hry* působí groteskním či absurdním dojmem. Počet *Her* kolísá mezi dvěma až pěti. Opakující se typy *Hry* jsou tyto:
  - 7a) Zápasení holýma rukama (protivník: þurs, žena/ženy či plaz)
  - 7b) Soutěž v pití (objekt: neobyčejný picí roh)
  - 7c) „Vrhací hra“ (objekt: žhavý jiskřící předmět)
- 8) V řadě případů *Hrdina* v *Hostitelově* sídle nachází *Speciální zbraň* (kouzelná, osobní atribut), nebo ji získává až v důsledku svého vítězství.

- 9) *Hrdina* ve většině případů zvítězí. *Hostitele* poráží buďto holýma rukama nebo speciální zbraní.

## Vlastnosti modelu a jeho flexibilita

Variace v rámci navrženého modelu, které se vyskytují ve zdrojovém materiálu, se nyní již nejeví být nevysvětlitelnými výchyly, ale jejich výskyt je pochopitelný z hlediska struktury modelu. Jeho základem je binární opozice mezi *Hrdinou*, který reprezentuje Miðgarðr, Svět lidí, a mezi *Hostitelem*, který reprezentuje Útgarðr, chaotický a šalebný svět za hranicemi z Ymiho řas. *Hrdina* je aktivní v tom smyslu, že je to on, kdo podniká výpravu přes příčné prahy hranic mezi světy, zatímco *Hostitel* jej ve svém sídle jen pasivně očekává. *Hrdina* a *Hostitel* jsou často též extrémními pozicemi na škále přímosti a zavilosti. Zatímco *Hrdina* je þórovská postava, tedy někdo, kdo jedná bez přestrojení, upřímně a za pomoci fyzické síly a boje, *Hostitel* je úkladný a spíše než na vlastní sílu se spoléhá na své čáry a klamy.

*Hrdina* podniká výpravu, vítězí nad démonickou bytostí a přináší si nazpět kouzelnou zbraň, slávu nebo jiný zisk. V tomto směru je na obecnější rovině tento model podmnožinou „setkávání se s Jiným“, které se již nevztahuje jen na þórovského hrdinu, ale na téměř libovolného Ása: jsou to ony výpravy do světa þursů, z nichž si Ásové přinášejí kořist, ať už jsou to vědomosti, znalost kouzel, inspirace, nápoj poezie, magický nástroj nebo zbraň.

Protiklad *Hrdiny* a *Hostitele* je ve všech variantách pevně zachován a tvoří páteř narativu. Ostatní funkce jsou rozestřeny v prostoru mezi těmito dvěma pozicemi. Jejich mýto-geografická blízkost k Útgarðu je nepřímo úměrná pozitivnímu hodnocení z hlediska vnitropříběhové etiky a současně ztotožnitelnosti čtenářské perspektivy s danou postavou. V řadě případů se dvě z výše představených funkcí slučují do jedné, či se množí do několika kopií, případně se navzájem do určité míry kontaminují. Neděje se tak ale zdaleka u všech funkcí, nejvíce je variacemi zasažena funkce *Průvodce* - model ukazuje, že je tomu tak z důvodu jeho mediální pozice. *Průvodce* se vyskytuje na samotném pomezí světa *Hrdiny* a světa *Hostitele* a přirozeně tak podléhá vlivům a tlakům z obou stran. Může se na jedné straně prolínat s funkcí *Krále* (tak je tomu v případě laskavého Guðmunda v *Þorsteinn-Geirrøðr*) a přesunout se tak na škále blíže směrem k *Hrdinově* pozici, nebo se naopak kontaminovat funkcí *Hostitele* a stát se pro *Hrdinu* hrozbou (tak je tomu v případě Guthmunda v *Saxo-Geruthus* a Skrímiho ve *Snorri-Útgarðaloki*), třebaže rozsahem menší, než je pak sám *Hostitel* v závěru cesty.

Oblast mezi výchozím postavením *Hrdiny* a *Hostitele* obsahuje v podstatě jen tyto objekty: překážku v podobě *Moře*, překážku v podobě *Řeky* a překážku v podobě *Mříže*; a tyto postavy: *Král* (resp. *Služebník*) a *Průvodce*. Zatímco obě postavy jsou ve svém základu přátelské, vyplývá dobrodružství na cestě především z překonávání zmíněných objektových překážek (překážky mohou být „animovány“ pomocí personifikace, ale to neruší jejich základní funkci jakožto *Moře*, *Řeka* apod.) Skutečný konflikt postava-postava a nikoli jen postava-objekt nastává až při setkání s *Hostitelem*.

## Vývoj narativu

V úvodu této práce byly zmíněny tři doprovodné otázky, které naše bádání mimo jiné sleduje. Shrňme si tedy odpověď na otázku: *a) Jaké charakteristické rozdíly jsou typické pro jednotlivé žánry, v nichž je mýtus dochován?*

K tomuto srovnání charakteristických rozdílů nám výborně poslouží právě nastíněný model: Jestliže srovnáme jednotlivé verze se zaměřením na postavu *Společníka/Družiny*, která tvoří Hrdinův doprovod, uvidíme, že v nejstarší dochované verzi - *Þórdrápě* - *Společník* buďto (podle některých interpretací) vůbec neexistuje, nebo se jedná o nevýraznou postavu Þjálfího, která je *Hrdinovým*

služebníkem a zdaleka se mu nerovná mocí nebo schopnostmi. Podobně je tomu v příbuzné a od básně částečně odvozené verze *Snorri-Geirrøðr*, kde nicméně Þórovým společníkem je Loki, který ačkoliv nevykoná nic podstatného, je přesto mocnou božskou postavou. Ve vyprávění *Snorri-Útgarðaloki* je jeho společníků již několik a navíc družině dělá po cestě společnost obr Skrýmir, který Þóra daleko převyšuje velikostí a zdá se, že i mocí. Ve verzi *Saxo-Geruthus* již hrdina není „aristokratem“, ale je pouhým dobrodruhem, který doprovází svého krále, jehož družina je velmi početná. Ve verzi *Þorsteinn-Geirrøðr* je hrdina nejen pouhý sedlák, ale navíc je v Jiném světě komicky maličký, čili spojuje neurozený původ ze *Saxo-Geruthus* se změnou velikosti ze *Snorri-Útgarðaloki*. Stejně jako u Saxona je Þorsteinn jen pomocníkem, navíc neviditelným. Jistou proměnou prochází také postava Průvodce. Zatímco v *Þórdrápu* po něm není ani stopy, ve *Snorri-Útgarðaloki* se objevuje ne-zcela-nepřátelský obr Skrýmir, který hrdinům na rozchodnou udělí rady, v Saxonovi se postava Guðmunda dostává do popředí, aby se v *Þorsteinn-Geirrøðr* stala téměř hlavním hrdinou.

Vidíme tedy postupnou proměnu postavy boha Þóra k historizovanému „průvodci turistů“ Thorkillovi u Saxona a k pohádkovému sedláku „Honzovi“ v případě Þorsteina. Proměna směřuje od mytického a aristokratického směrem k lidovému a historickému, resp. pohádkovému. Výprava Þóra ke Geirrøðovi tedy může posloužit dobře jako ukázka vývoje mytického narativu poté, co byla přervána kontinuita tradičního náboženství a narativ přežíval dál, reinterpretován v jiných kontextech, než v jakých měl svůj počátek.

Vzhledem k tomu, že v případě Þórovy výpravy ke Geirrøðovi máme dochovaný narativ ještě ze zaručeně pohanského prostředí - Eilífovu *Þórdrápu* - můžeme nahlédnout na „vzorku“ tohoto mýtu, jakým způsobem s ním pracuje ten který pramen. Valnou většinu ostatních mýtů máme dochovaných až teprve od Snorriho, Saxona nebo v ozvucích v ságách o dávnověku a nemáme tudíž k dispozici „pevný bod“ v podobě díla z původního pohanského kontextu, která by vůbec dávala jistotu, že daný materiál není spíš pohádka nebo příběh ne-mytického statutu.<sup>208</sup> Přesto můžeme zkonstatovat, že přes proměnu postavy boha v prostého sedláka a přes rozkošatění příběhu o nové postavy *Průvodců* a *Společníků* zůstala napříč žánry a staletími základní kostra příběhu zachována.

Je nicméně zřejmé, že zachovaná základní struktura není totéž, co zachovaný původní význam mýtu. Odpověď na otázku, jaké charakteristické transformaci či distorzi významu podrobují jednotlivé žánry původní mýtus, je obtížná především proto, že neznáme onen „původní“ význam mýtu. Původním významem nebo původní náplní v tuto chvíli nemáme na mysli jakousi hypotetickou *Ur-bedeutung*, ale jednoduše to, co mýtus ztvárňoval pro pohany v době 10. stol., co znamenal pro Eilífa Goðrúnarsona. To, vzhledem k enigmatičnosti (a navzdory její košatosti paradoxní stručnosti) jeho básně nevíme. Víme jen to, že námět byl pro něj heroický, Þórr je vykreslen bez výsměchu, bez velikostní transformace, ale naopak jako statečný bojovník hodný oslavného patosu. Nejbliže Eilífovu podání stojí *Snorri-Geirrøðr*, kde teprve získáváme určitou představu o významu: Þórova výprava je jednou z mnoha výprav bohů nebo jejich poslů ke þursům a utkání se s nimi. Ve Snorriho verzi má mýtus smysl jakožto jeden z exemplárních střetů Ása s þursem zakončený þursovou porážkou: tedy součást neustávajícího řetězce výprav, které mají za účel ochranu nebo posílení Ásgarðu a Miðgarðu. Výprav, které udržují množství a moc þursů v určitých limitech a které tvoří jednu ze základních charakteristik severských bohů. Tento význam, pokud není produktem Snorriho kosmologické koncepce,<sup>209</sup> ale je skutečným odrazem a uchováním představ z doby před konverzí, je nicméně v ostatních variantách a žánrech změněn k nepoznání nebo ztracen: *Snorri-Útgarðaloki* nevypráví o vítězném tažení boha, ale o jeho porážce v Jiném světě, z nějž na konci věků přijdou voje Ragnaröku a

---

<sup>208</sup> Skaldi ve svých dílech pohádky nezpracovávali. Mytický svět (ať už ve formě námětu, nejčastěji ale spíš v podobě všudypřítomných kenningů) byl na rozdíl od pohádky náležitě důstojný, aby mohl být námětem jejich básní.

<sup>209</sup> Což se rozhodně domníváme, že není, vzhledem k širokému výskytu tématu výprav i v materiálech na Snorrim nezávislých - podrobnější rozbor, typologie a doklady výprav viz násl. kapitola.

ukončí vládu bohů. *Þorsteinn-Geirrþóðr* i Saxonův Thorkillus již také vůbec toto mytické téma nezahrnují: v jejich podání se jedná o dobrodružnou výpravu do nebezpečné říše divů. Jestliže - jak se domníváme - mytičnost původního narativu spočívala v tom, že se jednalo o exemplární čin boha Þóra, jakožto ochránce Miðgardu, na jeho výpravě proti zástupci Útgarðu Geirrþóðovi, pak právě tato mytická dimenze z narativu v pozdějších podáních vyprchala. Zůstalo jen samotné vyprávění, zábavné a dobrodružné, avšak bez nároku na archetypičnost, primordiálnost, paradigmaticnost, tj. to, co přinejmenším pro pohanské skaldy tento narativ znamenal, jak ukazuje naše kapitola *Sneglu-Halli*, kde je to skald Þóðólfur Arnórson, který nemá zájem popis souboje dvou mužů vtělovat do veršů, dokud mu jeho král nenabídne možnost použít jako archetypický motiv právě souboj Þóra s Geirrþóðem.

## Kontext strukturálně podobných mýtů

Jak jsme zmínili v úvodu a několikrát během výkladu, Poetická Edda nám uchovává řadu mýtů, které mají v mnoha směrech podobnou strukturu, jako Þórova výprava ke Geirrþóðovi. Často je na počátku nějaký nedostatek či požadavek: Freyr *chce získat* Gerðr,<sup>210</sup> Þórr *chce získat* své ztracené kladivo,<sup>211</sup> Ásové *chtějí získat* kouzelný kotel,<sup>212</sup> Óðinn či Ásové *chtějí získat* věštbu<sup>213</sup> nebo posvátné vědomosti;<sup>214</sup> některá postava hrdinovi radí, aby se dal na cestu, nebo ho k cestě podněcuje: Freyr Skírniho,<sup>215</sup> Týr (resp. Aegir) Þóra,<sup>216</sup> Loki (a Heimdallr) Þóra,<sup>217</sup> Freyja Hyndlu,<sup>218</sup> Reginn Sigurða;<sup>219</sup> strana Jiného světa sama také má nějaké požadavky: Þrymr si *žádá* Freyju,<sup>220</sup> Alvíss si *žádá* Freyju,<sup>221</sup> stavitel si *žádá* Freyju, slunce a měsíc,<sup>222</sup> Hel si *žádá* Baldra,<sup>223</sup> Þjazi si *žádá* lðunn,<sup>224</sup> Gerðr si *žádá* dary;<sup>225</sup> strana Ásů často užívá nějaký kouzelný dopravní prostředek: Loki proniká do Jötunheimu ve Freyjině *sokolím* oděvu,<sup>226</sup> Óðinn a Hermóðr na *koni* Sleipnim,<sup>227</sup> Skírni na zvláštním *koni* půjčeném od

---

<sup>210</sup> *Skírniho cesta* 4., 6.

<sup>211</sup> *Píseň o Þrymovi* 1.

<sup>212</sup> *Píseň o Hymim* 1., 3.

<sup>213</sup> *Baldrovy sny* 1.

<sup>214</sup> *Píseň o Vafþrúðnim* 1., 3.

<sup>215</sup> *Skírniho cesta* 1.

<sup>216</sup> *Píseň o Hymim* 3., 5-6.

<sup>217</sup> *Píseň o Þrymovi* 18., 20., 22.

<sup>218</sup> *Píseň o Hyndle* 1-5.

<sup>219</sup> *Píseň o Fáfnim* - prozaický úvod.

<sup>220</sup> *Píseň o Þrymovi* 9.

<sup>221</sup> *Píseň o Alvísovi* 1.

<sup>222</sup> *Gylfiho oblouzení* XLII.

<sup>223</sup> *Baldrovy sny* 7.

<sup>224</sup> *Jazyk básnický* II.

<sup>225</sup> *Skírniho cesta* 8., *Gylfiho oblouzení* XXXVII.; dle Snorriho podání hraje dar Freyova meče v narativu zásadní roli: právě kvůli tomu, že se meče vzdal jakožto zasnubního daru, tak musel jistého Beliho zabít jelením parohem, ale ještě horší je ztráta meče z hlediska bilance moci mezi Ásgarðem a Útgarðem: nejvíce bude Freyr meč postrádat v okamžiku Ragnaröku.

<sup>226</sup> *Píseň o Þrymovi* 3-5., *Jazyk básnický* XXVI.; Freyjina „sokolí podoba“ je st. sev. *valshamr*, obsahuje výraz *valr*, který může znamenat jak „sokol“, tak „padlý“ (viz např. *val-Freyja*, tj. „Freyja jakožto bohyně padlých“ v *Sáze o Njálovi* LXXVIII., *valkyrja*, tj. „ta, jež vybírá mrtvé“, *valkýra* a *Valfaðir*, tj. „otec padlých“, Óðinovo jméno apod. a na druhé straně složeniny jako *valklif*, tj. „útes sokolů“ jako kenning pro „paži“), v případě tohoto cestovního prostředku do Jiného světa je možné, že dvojznačnost „sokolí podoba“ a „podoba mrtvých“ je více, než jen shoda okolností. Ptáci jakožto bytosti reprezentující posvátného vědění (tj. co do funkce odpovídající mrtvým vědmám, moudrým þursům či valkýře Sigdrífě, bytostem Jiného světa) se vyskytují například v *Písni o Fáfnim* 32-38.

<sup>227</sup> *Baldrovy sny* 2., *Gylfiho oblouzení* XLIX.

Freyje;<sup>228</sup> vstup do Jiného světa je spojen s překonáváním překážky a varující nebo střežící postavou: mříž,<sup>229</sup> plamenný val,<sup>230</sup> ohnivá zed<sup>231</sup> či planoucí hradba,<sup>232</sup> varující postavou je pastýř před síní Gerðy,<sup>233</sup> Eldi před síní Aegiho,<sup>234</sup> Fjölsvinnr před síní Menglöðy,<sup>235</sup> panna Móðguðr na Gjöllském mostě,<sup>236</sup> Geiti před síní Grípiho<sup>237</sup> a pravděpodobně krvavý pes, který na Óðina otevírá tlamu před branou Hel;<sup>238</sup> v okamžiku setkání probíhá nějaká šalba nebo lest: Óðinn je *inkognito* jako Gagnráðr,<sup>239</sup> jako Grímnir,<sup>240</sup> jako Vegtarn,<sup>241</sup> *inkognito* jsou rovněž Svipdagr<sup>242</sup> a Sigurðr,<sup>243</sup> Þórr je *převlečený* za Freyju<sup>244</sup> nebo *skrytý* pod kotlem,<sup>245</sup> Sigurðr se *skryje* do jámy a Fáfnir zabije úkladně,<sup>246</sup> Sigurðr si s Gunnarem *vyměňují podobu* a jméno,<sup>247</sup> okamžik triumfu je často spojen s *odkrytím* této skryté totožnosti návštěvníka: Óðinn je Vafþrúðnir a Geirrðem odhalen v okamžiku svého vítězství,<sup>248</sup> Þórr shazuje ženské závoje v okamžiku, kdy se chápe kladiva,<sup>249</sup> Svipdagovi je povolen vytoužený vstup k Menglöðe v okamžiku, kdy je poznán;<sup>250</sup> ve všech výše zmíněných případech je místem setkání buďto *síň* v Jiném světě nebo prostor *před branou* této síně nebo sídla;<sup>251</sup> při setkání s obyvatelem Jiného světa obvykle proběhne zkouška nebo řada zkoušek: Óðinn je

<sup>228</sup> *Skírnihó cesta* 8.

<sup>229</sup> *Gylfiho oblouzení* XLIX.

<sup>230</sup> *Skírnihó cesta* 8-9., 18.

<sup>231</sup> *Brynhildina cesta do podsvětí* 10.

<sup>232</sup> *Píseň o Fjölsvinnovi* 2.

<sup>233</sup> *Skírnihó cesta* 11.; podobný motiv s pastýřem, který varuje rozhodného hrdinu před cestou dál, v jejímž rámci bude hrdina procházet plameny, se vyskytuje i v *Sáze o Hervaře* II.

<sup>234</sup> *Lokiho hádka* 2., 4.

<sup>235</sup> *Píseň o Fjölsvinnovi* 1-4.

<sup>236</sup> *Gylfiho oblouzení* XLIX.

<sup>237</sup> *Grípiho věštba* 1-6.; v případě Móðguðy a Geitiho není přítomen prvek odrazování hrdiny od další cesty.

<sup>238</sup> *Baldrovny sny* 2-3; motiv strážných psů je obsažen rovněž ve *Skírnihó cestě* 2. a *Písní o Fjölsvinnovi* 13-18., dva jmenovaní psi (Gífr a Geri) se střídají na stráži: jeden bdí ve dne, druhý v noci; zde se rovněž vyskytuje motiv házení potravy kvůli jejich odlákání, který použil např. Saxo v naší kapitole *Saxo-Geruthus*.

<sup>239</sup> *Píseň o Vafþrúðnir* 8.

<sup>240</sup> *Píseň o Grímnir* - prozaický úvod; tento motiv se rovněž vyskytuje v *Sáze o Hervaře* IX., kde jistý Gestumblindi přichází ke dvoru krále Heiðreka a klade mu hádanky, dokud není odhalen coby Óðinn. Král následně umírá. Toto je jeden z mnoha případů, kdy mytologické paradigma nachází svou realizaci v legendárním materiálu ságy o dávnověku.

<sup>241</sup> *Baldrovny sny* 6.; forma rozhovoru s věštkyňou či vědmou (völva) má podobnou formu jako úvodní báseň Eddy - *Vědmína píseň*, kde také vědma vyjevuje minulost, budoucnost i současnost (tj. paradigmatickou strukturu mýtu, posvátné vědění) Óðinovi. V případě *Vědmíny písně* však Óðinn není inkognito (*Vědmína píseň* 1.). Ženská postava probuzená ze spánku smrti je také zdrojem moudrosti a rad v *Gróině kouzelné písni* a v *Písní o Sigrdrífě*, kde valkyra spí nikoliv spánkem smrti, ale spánkem kouzel. Závěrečná Óðinova otázka v *Baldrových snech* (strofa 12.), která odhalí mrtvé vědmě Óðinovu totožnost není příliš jasná, formou se však velmi podobá řadě hádanek ze *Ságy o Hervaře* (kap. IX.), které předcházejí závěrečné anagnorizi.

<sup>242</sup> *Píseň o Fjölsvinnovi* 6.

<sup>243</sup> *Píseň o Fáfnir* 2.

<sup>244</sup> *Píseň o Þrymvi* 18., 21.

<sup>245</sup> *Píseň o Hymim* 9.

<sup>246</sup> *Píseň o Fáfnir* - prozaický úvod.

<sup>247</sup> *Jazyk básnický* XLVIII.

<sup>248</sup> *Píseň o Vafþrúðnir* 55.; *Píseň o Grímnir* 51-54.

<sup>249</sup> *Píseň o Þrymvi* 33.

<sup>250</sup> *Píseň o Fjölsvinnovi* 42-44.

<sup>251</sup> Výjimku tvoří *Píseň o Grímnir*, která se odehrává v síní Geirröða, který však není v písni pojímán jako þurs, ale jako lidský král. Stejný poměr je uchován i v případě paralely v *Sáze o Hervaře* IX., kde je Heiðrekr také lidským králem. Nicméně v případě *Písně o Grímnir* je podstatná shoda s tématem *Þórdrápy* a příbuzných narativů v tom, že ačkoliv se jedná o lidského krále, plní roli „nevládného a zrádného hostitele“, tj. hostitele, který převrací svou úlohu v opak.

zkoušen z *posvátného vědění*,<sup>252</sup> je podroben zkoušce ohněm kdy po *osm nocí* sedí mezi dvěma plameny,<sup>253</sup> Sigurðr a Brynhildr jsou podrobena v sále Jiného světa zkoušce zdrženlivosti, kdy po *osm nocí*<sup>254</sup> sdílejí lože s mečem *mezi sebou*<sup>255</sup> Þórr vykoná *tři zkoušky* u Hymiho,<sup>256</sup> jeho převlek je dvakrát téměř odhalen Þrymem;<sup>257</sup> získanou hodnotou z přátelského nebo častěji nepřátelského setkání je v celé řadě případů moudrost, věštba či posvátné vědění,<sup>258</sup> jinak však také ztracený<sup>259</sup> nebo potřebný<sup>260</sup> kouzelný předmět, vytoužená žena,<sup>261</sup> legendární poklad.<sup>262</sup> Je pozoruhodné, že z tohoto základního rámce výprav do Jiného světa se vymyká jen nevelké množství eddických písní,<sup>263</sup> což naznačuje, že se jedná o strukturu skutečně pevně vtělenou do mytologie staré Skandinávie. To nám umožňuje zformulovat zhodnocení k druhému z témat, které by naše bádání mělo osvětlit a které jsme představili v úvodu: *b) Jakou funkci a význam měly tyto prvky v rámci a z hlediska dochované mytologie?*

Ve světle výše shrnuté společné struktury, která se vyskytuje napříč mnoha eddickými narativy můžeme zkonstatovat, že příběh Þórovy výpravy ke Geirrðovi do tohoto okruhu zcela zapadá, a jak jsme naznačili v úvodu, v mnohém směru by mohl tento narativ reprezentovat konfrontační strukturu severské mytologie jako příklad *par excellence*. Protože nám nedostatek dokladů neumožňuje přesně zrekonstruovat, co pro pohanské seveřany mýty znamenaly a jakého světonázoru byly vyjádřením, musíme se spokojit s rekonstrukcí založenou na celé řadě vzájemně se doplňujících metod a přístupů, především komparaci motivů uvnitř a vně staroseverského náboženského prostoru. Přestože například komparativní metoda, kterou reprezentuje Georges Dumézil, odhalila mnoho společného mezi mýty starých Germánů, Indů, Římanů a dalších a vrhla tak světlo na řadu prvků mytologie starých Seveřanů,<sup>264</sup> ještě blíže individuální problematice staroseverského náboženství, než

<sup>252</sup> *Píseň o Vafþrúðnim* 11-18.

<sup>253</sup> *Píseň o Grímnim* 1-2. a prozaický úvod.

<sup>254</sup> V obou případech „osm nocí“ implikuje devět dní, tj. zkouška končí devátého dne. Devět nocí visel rovněž Óðinn na kosmickém stromě, což byla zkouška, jejímž vykonáním získal tajemství run (*Výroky vysokého* 138-141.).

<sup>255</sup> *Brynhildina cesta do podsvětí* 12., *Jazyk básnický* XLVIII.

<sup>256</sup> *Píseň o Hymim* 16-34.

<sup>257</sup> *Píseň o Þrymovi* 27., 29.; zde se Þrymr diví, proč je „Freyja“ tak nesmírně hltavá a proč má „tak ohnivé oči“, což je blízké folklornímu motivu obsaženému v pohádce *O Karkulce*, kde je rovněž pointou vlkova šalba, jeho převlek za ženskou postavu.

<sup>258</sup> *Píseň o Vafþrúðnim*, *Baldrovny sny*, *Píseň o Hyndle*, *Gróina kouzelná píseň*, *Grípiho věštba*, *Píseň o Sigrdrífě a Vědmína píseň*.

<sup>259</sup> *Píseň o Þrymovi* - ukradené kladivo Mjöllnir.

<sup>260</sup> *Píseň o Hymim* - kouzelný kotel.

<sup>261</sup> *Skírniho cesta* - Skírniho cílem je Þursyně Gerðr (získává ji však pro svého pána Freye), *Píseň o Fjölsvinnovi* - Svipdagovým cílem je Þursyně Menglōðr, *Jazyk básnický* XLVIII. - Sigurðovým cílem je štítonoška či valkýra Brynhildr (získává ji však pro svého pána Gunnara).

<sup>262</sup> *Píseň o Fáfnim* - legendární poklad, viz prozaický epilog. Sigurðr nicméně získává ze střetu s Fáfnim i další hodnoty: je umírajícím Fáfnim poučen o posvátném vědění (strofy 12-18.), obdrží negativní hodnotu v podobě prokletí (strofy 9. a 11.), které zjevně provází uloupený poklad, dále však získá kouzelnou moc rozumět řeči ptáků poté, co pojí Fáfniho srdce (strofa 27. a prozaická vsuvka mezi strofou 31. a 32.).

<sup>263</sup> Pokud jde o mytologické písně, pak se vymyká píseň *Výroky vysokého*, protože se jedná o jiný žánr - gnómičskou poezii. Pak *Vědmína píseň*, kde se jen slabě ozyvá naznačený rámcový obraz Óðina, který nutí vědmu hovořit - což je příliš málo pro strukturní komparaci. Speciálního druhu jsou rovněž dvě básně, jejichž obsahem jsou hádky mezi bohy: *Lokiho hádka* a *Píseň o Hárbarðovi*. Jinou strukturu má také *Píseň o Rígovi* a *Píseň o Völundovi*. Zajímavý status má *Píseň o Alvisovi*, která je takřka inverzí onoho většinového vzoru: Obyvatel Útgarðu (nikoliv Ásgarðu) přijde do síně Ásů (nikoliv síně v Jiném světě) se záměrem získat hodnotný objekt v podobě ženy. V síni dojde (stejně jako v mnoha jiných konfrontacích) ke lsti a dvergr Alvíss neuspěje ve zkoušce.

<sup>264</sup> Coby stěžejní publikace uvádíme anglický sborník GEORGES DUMÉZIL: *Gods and Myths of Ancient Northmen*, ed. Einar Haugen, University of California Press, London 1977 a česky dostupné GEORGES DUMÉZIL: *Mýty a bohové Indoevropanů*, OIKOYMENH, Praha 1997 a GEORGES DUMÉZIL: *Mýtus a epos*, 2sv., OIKOYMENH, Praha 2005.



srovnávání s mýty ostatních indoevropských národů, je srovnání uvnitř skandinávské mytologie samotné, které jsme ve zkratce provedli výše. Prvky, které se ve výpravě Þórr-Geirrðr vyskytují tak v kontextu podobných výprav v dalších mýtech dávají smysl jako paralely k motivům v ostatních eddických písních. K výpravě Þóra pobízí Loki, vychytralý, avšak zrádný trickster božského pantheonu, který zde slouží, věren své povaze, jako rušitel ekvilibria, který bohům způsobuje potíže, ale zároveň jim tím umožňuje vyjevit jejich skutečnou povahu a moc ve chvíli, kdy těmto potížím čelí. Cílem výpravy je porážka reprezentanta Útgarðu, zároveň však také získání nebo znovuzískání Þórova božského atributu. Stejně jako v příbuzných mýtech Þórr na cestě překonává bariéru, která představuje archetypální hranici mezi oběma věčně protikladnými světy, v síni plné nástrah pak vítězí nad þursem, což je čin odpovídající jeho úloze ochránce Miðgarðu, která mu v severské mytologii přináleží. Navíc je to konflikt natolik důležitý a exemplární, že slouží skaldům za námět k básním, ať už přímo básni oslavné (*Þórsdrápa*), nebo jako paradigma pro metaforu v básni příležitostné (strofa ve *Sneglu-Hallim*).

## „Horizontální“ a „vertikální“ paralely

Jak jsme měli možnost vidět, Þórova výprava má celou řadu strukturálních paralel v eddických mýtech. Tato paralelnost samozřejmě neznamená identitu a není naším cílem identitu postulovat, nicméně ukazuje na podobnou povahu výprav, které bohové do Jiného světa podnikají. Jestli podobnost mezi jednotlivými eddickými výpravami vůbec něco ilustruje, pak je to především jednotnost představ o úloze bohů a þursů a podobě Jiného světa, skrytá za pestrostí variant, organickou provázanost staroseverských mýtů a jejich cennou schopnost odkazovat na sebe navzájem a ilustrovat úlohu prvků jejich paralelním užitím v dalších a dalších mýtech.

Tuto příbuznost eddických narativů, jejichž námětem je výprava do sídla bytosti z Jiného světa, bychom mohli nazvat „horizontální“ příbuzností. Kromě ní můžeme hovořit ještě o „vertikální“ příbuznosti, která je nejlépe a nejčistěji vidět na sérii narativů, jejichž představení a analýza byla jádrem práce. Jedná se tedy o příbuznost napříč žánry a (obvykle zároveň) je to příbuznost napříč historickými obdobími a kulturními okruhy. Často je na pozadí „vertikální“ příbuznosti skutečně genetický vztah - jako například u Snorriho, který jednoznačně navazuje na Eilífa. Podobně můžeme předpokládat, že pisatel *Příběhu o Þorsteinu boejarmagnu* navazoval na starší varianty příběhu, ať už znal konkrétně Snorriho dílo, nebo ne.

Celá řada badatelů sledovala tuto „vertikální“ linii příbuznosti ještě dál, než kam jsme se dobrali my. Například Rosemary Power<sup>265</sup> se soustředila především na představy o cestě do Jiného světa, kterak jsou dochované v pozdních lžiságách (*lygisögur*). Nejbližší naší struktuře je v jejím výběru *Sága o Eiríku Zcestovalém*, která vypráví o tom, jak se jednoho dne princ Eiríkr z Þrandheimu rozhodne vyhledat zemi jménem Ódáinsakr,<sup>266</sup> která má být pozemským rájem.<sup>267</sup> Vypraví se spolu s družinou a dorazí nejprve do Byzance, která však plní v euhemeristickém příběhu roli první - přátelštější - země v Jiném světě, obdobné Guðmundově zemi ze *Saxo-Geruthus* a *Þorsteinn-Geirrðr*. Tam je výprava dobře přijata, hrdina je pokřtěn a dostane podrobnější informace o lokaci hledané země. Eiríkr musí projít mnoha zeměmi, včetně země temnoty a nakonec překročit řeku Pishon, kterou střeží drak. Hrdinové vstoupí do jeho tlamy, načež projdou mlhou a vstoupí do rajske vyhlížející země, kde nakonec najdou jakousi věž. V ní je komnata se stolem a na něm chléb a víno. Ukáže se, že se jedná skutečně o rajskou krajinu a hrdinovi je andělem strážným přislíbeno, že se tam po smrti odebere.<sup>268</sup>

<sup>265</sup> ROSEMARY POWER: „Journeys to the Otherworld,“ s. 157.

<sup>266</sup> V *Sáze o Hervaře* I. se říká, že Ódáinsakr, tj. dosl. „země neumírajících,“ údajně ležel v *Glasisvellir*, tj. v zemi krále Guðmunda.

<sup>267</sup> Srv. podobný motiv u krále Gormona v *Saxo-Utgarthilocus*.

<sup>268</sup> ROSEMARY POWER: „Journeys to the Otherworld,“ s. 160.

Příběh sice obsahuje základní kostru cesty, která vede přes bližší zemi s přátelským králem ke vzdálenější zemi, která náleží již zcela do Jiného světa a k jejímu dosažení je třeba překročit řeku, avšak celé vyznění a smysl příběhu je již absolutně přeznačený do křesťanských kontextů. Základní smysl původního mýtu je invertován, protože Jinému světu je v křesťanském světonázoru připisán v zásadě opačný status, než v pohanském náboženství doby vikinské. V mýtu Þórr-Geirrðr je Jiný svět skutečně *Jiný*, tj. je místem, v němž ani bůh ani člověk nemůže trvale existovat, je místem nebezpečným, šalebným a vždy vposled cizím a neovladatelným a je naprosto nemyslitelné, že by sám věčný pobyt v Útgarðu mohl být cílem něčí cesty - právě to se však děje v christianizovaném vyprávění o dobrodruhu Eiríkovi a ukazuje tak základní protiklad mezi kosmologií (a eschatologií) křesťanskou a pohanskou, kterým je inverze „znamének“ připisovaných Tomuto a Jinému světu.

*Sága o Eiríku Zcestovalém* nám může posloužit jako *pars pro toto* příklad velmi pozdního vývoje narativu. V tomto případě je už, navzdory badatelčině snaze, nesnadné postulovat vůbec přímou příbuznost s *Þórr-Geirrðr*, protože strukturální shoda je jen velmi povšechná. Ačkoliv nemůžeme potvrdit nebo vyvrátit odvozenost od námi studovaného mýtu, přesto je zřejmé, že oba narativy ztvárňují cestu do Jiného světa, téma tolik typické pro severskou mytologii, a jsou výrazem dobových světonázorů.

Jiný případ „vertikální“ příbuznosti přináší motiv, který John McKinnell nazývá „Bear’s Son“, neboli „medvěduv syn“.<sup>269</sup> Hrdina tohoto příběhového subtypu, který je nejlépe ilustrován postavou Béowulfa nebo Grettioho, je mohutná postava s velkou fyzickou silou, která je Þórovi podobná v tom, že, jako např. Béowulf, se může pochlubit především řadou soubojů obry a mořskými nestvůrami, obzvláště mořským hadem,<sup>270</sup> shodnými prvky s naším narativem je pak hrdinova výprava do sídla þursa, trolla nebo chthonické nestvůry, které je od našeho světa odděleno vodní překážkou, následný souboj s touto nestvůrou, který se odehraje v jejím sídle, a častý motiv kouzelné zbraně, kterou hrdina v sídle nalézá a s jejíž pomocí se protivníka zbavuje (srv. zabití Geirrðra žhavým ingotem, tj. kouzelnou zbraní, již se hrdina zmocní na místě střetu). Stejně jako Þórr i Medvědí syn má družinu nebo průvodce (např. Béowulf Wíglafa), který, přestože je přítomen, příliš k výsledku boje nepřispěje. Béowulf pak stejně jako Þórr se na konci své úspěšné vlády utká s drakem (resp. hadem), kterého ač porazí, zemře krátce nato. Motiv střetu s trollu podobným protivníkem v jeho podzemním nebo jeskynním sídle je pak v případě *Ságy o Grettim* zpracován jakožto *haugbrot* (tj. „vloupání do mohyly“), což je *topos* rozšířený v ságách o dávnověku.<sup>271</sup> Gretti<sup>272</sup> se vydává do mohyly Kára Starého s nepřilíh silným motivem: její obyvatel Kárr jednak škodí svému okolí, protože jakožto *draugr*,<sup>273</sup> revenant, řádí za noci v okolní krajině, a jednak se v mohyle nachází poklad. Grettioho hlavním motivem je zjevně touha po hrdinství, exemplárním činu, kterým by se mohl projevit. Typickými rysy, které provázejí scény *haugbrotu* v ságách o dávnověku jsou především slabý motiv pro vloupání, doprovod k mohyle, který hrdinovi příliš nepomůže a obvykle nakonec s děsem uteče, nutnost prokopávání se do vnitřní komory, do níž se pak hrdina spustí po provaze. Uvnitř je zápach, tma a mrtvý sedí v „síni“ nehybně na trůně (viz Saxonův popis Geruthova sídla), mrtvý je *blár sem Hel*, „černý jako Hel“ (viz popis jarla Agðiho z *Þorsteinn-Geirrðr*), obvykle jakmile hrdina sáhne na první věc z pokladu, *draugr* se probere ze svého spánku (viz *Saxo-Gerthus*) a dá se s hrdinou do boje

<sup>269</sup> MCKINNELL: *Meeting the Other*, s. 126.

<sup>270</sup> Þórovými základními protivníky jsou právě þurové a pak had Miðgarðsormr. Béowulfovi protivníci: A. MARGARET ARENDT: „The Heroic Pattern: Old Germanic Helmets *Beowulf* and *Grettis saga*,“ in: *Old Norse Literature and Mythology: A Symposium*, ed. Edgar C. Polomé, University of Texas, Austin 1969, s. 150.

<sup>271</sup> *Sága o Grettim* nenáleží mezi ságy o dávnověku, ale sdílí s nimi řadu témat.

<sup>272</sup> Tato epizoda se nachází v *Sáze o Grettim* XVIII.

<sup>273</sup> St. sev. *draugr* (pl. *draugar*) je nejběžnějším označením neklidných mrtvých, kteří se vracejí na svět a žijí svůj „druhý život“, etym. snad souvisí s *drótt*, „válečná družina“ (z *\*drjúga*), pak by to znamenalo „družiník“ nebo pochází z *\*draugaz* s indoevropským kořenem *\*dhreugh-* „oklamat, zranit“. Srv. GUSTAV NECKEL: „Altnordisch *draugr* in Mannkenningar“, in: *Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur* 39 (1914), s. 189–200.

holýma rukama (viz zkouška zápasem ve *Snorri-Utgarthilocus a Þorsteinn-Geirrþóðr*), hrdina *drauga* přemůže teprve pomocí kouzelného meče, který se nalézá na místě a to tak, že mu utne hlavu. Hrdina si z mohyly zpravidla odnáší poklady, vzácné nebo kouzelné artefakty, ale někdy také kletbu mrtvého.<sup>274</sup> Ne vždy ale hrdina vstupuje do mohyly násilně - v některých případech je pozván jedním z jejích obyvatel. Hilda Roderick Ellis zdůrazňuje podobnost mezi výpravou Þorsteina Boejarmagna a pomocí, kterou poskytl v Jiném světě světlému Guðmundovi proti Geirrþóðovi, resp. černému jarlu Agðimu s výpravou Þorsteina Uxafóta<sup>275</sup> do mohyly, kde pomáhá světlému Brynjarovi proti černému Oddovi.<sup>276</sup> Stejně jako v případě *Þorsteinn-Geirrþóðr* zde hrdina prochází do Jiného světa (skrz tmu a sen), vstupuje do nitra mohyly, které vypadá jako hodovní síň, kde proti sobě sedí dvě znepřátelené strany. Þorsteinn pomůže světle oděnému velmoži Brynjarovi, zabije nepřátelského Odda a získá tak zlato, které samo je jen kouzelným prostředkem, jenž může hrdinově matce navrátit hlas. Vše se odehrává v době, kdy je hrdinovi dvanáct let a upomíná na proces iniciace do dospělosti. „V tomto případě jsme zaznamenali blízkou paralelu k pomoci, kterou poskytuje Þorsteinn Boejarmagn světlému, v rudé oděnému Guðmundovi, proti černému a trollu podobnému Agðimu, která zdůrazňuje vztah mezi obydlím Geirrþóða a pohřební mohylou.“<sup>277</sup> Hilda R. Ellis dochází k závěru, že mezi scénami vloupání do mohyly a narativem o cestě do Jiného světa, obsažené např. v *Saxo-Geruthus* nebo *Þorsteinn-Geirrþóðr* existuje jistý vztah, avšak je těžké rozhodnout o tom, co bylo inspirací k čemu. Zda jsou cesty do Jiného světa modelovány na základě scén *haugbrotu* nebo naopak.

Jak vidíme, podobně jako v případě vyprávění o cestách do Jiného světa v pozdních lžiságách, také v případě těchto, vzájemně provázaných „vertikálních“ paralel - „medvědí synu“ a „vloupání do mohyly“ - nacházíme příbuznost jen částečnou. Rozhodně se nejedná o blízký narativní adekvát v takovém smyslu, jako jsou blízké např. verze *Snorri-Utgardaloki a Þorsteinn-Geirrþóðr*, ale vztah strukturální příbuznosti je zde volnější, podobně jako v případě vzájemné „horizontální“ podobnosti řady eddických písní, jejichž obsahem je výprava do Jiného světa. Odpověď na otázku Hildy R. Ellis, pokud jde o narativy *Saxo-Geruthus* a *Þorsteinn-Geirrþóðr*, považujeme za zřejmou: základní struktura v těchto narativech je zděděna z mýtu o Þórovi dochovaného v *Þórsdrápa* a u Snorriho, tudíž o možnosti zpětného vývinu ze zkušeností vylupování mohyl nemůže být řeči. Nicméně možnost opačná - tj. že mýtus o Þórově výpravě ovlivnil představy spojené s vylupováním mohyl - je nanejvýš zajímavá a nevidíme důvod, proč ji nepřijmout jako plausibilní. Samozřejmě vylupování mohyly je konkrétní činnost, která přináší svou vlastní problematiku, tudíž nemůžeme očekávat doslovný „obtisk“ mytického vzoru, jako spíš jeho volnou adaptaci. Vedle strofy skalda Þjóðólfa Arnórsona bychom tak měli z úplně jiného konce spektra staroseverské literatury doklad o tom, že (v tomto případě s nejvyšší pravděpodobností nikoliv uvědoměle) sloužilo „þórovské paradigma“ jako předobraz a model pro pojednání o střetech s obyvateli Jiného světa v mohylách. Kromě mýtu *Þórr-Geirrþóðr* však působily jistě i další mytické předobrazy o cestě do Jiného světa, kterými eddická poezie oplývá, čemuž můžeme vděčit za volnější strukturální a motivický vztah mezi scénami *haugbrotu* a dochovanými mýty.

Tento náš exkurs mezi „vertikální“ a „horizontální“ paralely měl za cíl ukázat, že narativ o Þórovi je součástí širokého rezervoáru příbuzných narativů, a to jak na ose „synchronní“, tak na ose „diachronní“. Užijeme-li podrobnou analýzu a trváme-li na pevné sekvenci paralelních motivů, zůstane náš komparativní záběr vymezen sérii textů, které jsme podrobili analýze, pokud však umožníme volnější srovnávání, najdeme pro Þórova cestu řadu paralel, které nicméně potvrzují to, co jsme ukázali již v rámci interpretace užšího výběru textů: totiž že Þórova výprava byla

<sup>274</sup> „Zřetelně *draugové*, stejně jako trpaslíci, mohou vložit kletbu na předměty, které jsou nuceni vydat.“ NORA K. CHADWICK: „Norse Ghosts: A Study in the *Draugr* and the *Haugbúi*,“ in: *Folklore* 57-iii (1946), s. 107-108.

<sup>275</sup> V *Příběhu Þorsteina Uxafóta*.

<sup>276</sup> ELLIS: *The Road to Hel*, s. 81.

<sup>277</sup> ELLIS: *The Road to Hel*, s. 192-193.

plnohodnotným mýtem, že působila jako archetypální předobraz konfliktu s obyvatelem Jiného světa a že v pozdějších obdobích byl příběh zbaven svého explicitně náboženského charakteru a procházel řadou proměn, a většinou sloužil (spolu s ostatními eddickými mýty o výpravách) jako základ pro pohádkové cesty do Jiného světa nebo jako základ pro scény střetu legendárního či pseudohistorického hrdiny s draugem.

## Závěr

V průběhu jednotlivých kapitol jsme sledovali vyprávění o Órově cestě ke Geirrðovi, jež se nám šťastně dochovalo jak ve verzi relativně staré a z pohanského prostředí pocházející (*Þórdrápa*), tak ve verzi velmi mladé (*Þorsteinn-Geirrðr*), která pochází z doby, kdy již byla islandská ságová tvorba na hranici úpadku. V rámci rozpětí těchto dvou extrémů se nachází další verze, ať už dvě různá podání ve Snorriho Eddě, dvě podání u Saxona Grammatika a několik skaldských strof dochovaných u Snorriho a v *Příběhu o Sneglu-Hallim*. Jednotlivá díla jsme zařadili do dobových a žánrových kontextů a podrobně jsme je rozebrali po motivické a strukturální stránce. V případě řady těchto narativů badatelé vyprodukovali řadu specifických interpretací, které jsme zmínili nebo přímo použili, pokud měly alespoň částečný vztah k naší perspektivě.

Naším hlavním cílem bylo sledovat proměny narativu, nakolik se v jeho proměnách odráží různé žánry, s nimiž se v případě studia náboženství starého Severu setkáváme, a co nám to zpětně může říci o povaze těchto autorů a žánrů. Zároveň jsme měli za cíl představit některé základní interpretace mýtu. Zvláště v první části výkladu jsme se věnovali ontogenetickému resp. iniciačnímu výkladu, jehož hlavními reprezentanty jsou Margaret Clunies Ross a John McKinnell, protože ukazoval potenciál konkrétně tohoto mýtu ve vztahu k lidské psychologii a případně rituálně-sociální dimenzi (iniciační rituál). Bohužel nemáme podobný iniciační rituál doložený, takže naše interpretace v tomto směru zůstávají jen spekulacemi. V následujících kapitolách, kde už byl narativ méně mýtem a více jen dobrodružným příběhem, jsme se soustředili spíše na textové srovnávání, aby vynikl rozdíl mezi jednotlivými žánry resp. adaptujícími autory a aby byly zřetelné transformace, kterým byl původní mytický narativ podroben, aby dával smysl a souhlasil s étosem doby po konverzi, kdy již staroseverský mýtus neplnil svou původní funkci a staré příběhy vstupovaly do kontextů euhemerizované historie, legendy, pohádky a zábavného příběhu.

V závěrečných kapitolách jsme provedli celou řadu komparací a syntéz. Stanovili jsme společný model pro Órovu výpravu ke Geirrðovi a ukázali jsme, k jakým proměnám ve vyprávění docházelo napříč verzemi. Výsledkem byla jasná koncepce vývoje narativu od pohanského mýtu až po pozdní pohádkové verze. Také jsme představili „vertikální“ a „horizontální“ paralely, které nám dovolily poukázat na organickou příbuznost mýtu o Órově výpravě s výpravami v celku staroseverské mytologie, a na jeho příbuznost (třebaže nikoliv bezprostřední) se strukturou výpravy do Jiného světa v pozdních ságách, motivem „medvědího syna“ a výpravou do mohyly. Závěrem bychom rádi zdůraznili, že práce potvrdila vzájemnou provázanost mýtů, řadu fascinujících shod a paralel, kterými je staroseverská mytologie propojena a sjednocena navzdory kusému a v čase i prostoru fragmentovanému stavu, v jakém se s touto pokladnicí posvátných příběhů dnes setkáváme.

## Bibliografie

### Sekundární prameny:

- ANDERSSON, THEODORE M.: *The Legend of Brynhild*, Islandica XLIII., Cornell University Press, Ithaca & London 1980
- ARENDE, A. MARGARET: „The Heroic Pattern: Old Germanic Helmets *Beowulf* and *Grettis saga*,” in: *Old Norse Literature and Mythology: A Symposium*, ed. Edgar C. Polomé, University of Texas, Austin 1969
- ÁRMANN JAKOBSSON: „Royal Biography,” in: *A Companion to Old Norse-Icelandic Literature and Culture*, ed. Rory McTurk, Blackwell Publishing, Malden, Oxford and Carlton, 2005
- BLANEY, BENJAMIN: „The Berserk Suitor: The Literary Application of a Stereotyped Theme,” *Scandinavian Studies* 54, 1982
- BOROVSKY, ZOE: „Sagas of Icelanders,” in: *Medieval Folklore*, eds. Carl Lindahl, John McNamara, John Lindow, 2 vols., ABC-CLIO, Oxford 2000
- CHADWICK, NORA K.: „Norse Ghosts: A Study in the *Draugr* and the *Haugbúi*,” in: *Folklore* 57-iii (1946)
- CHADWICK, NORA K.: „The Russian Giant Svyatogor and the Norse *Útgartha-Loki*,” in: *Folklore* 75 (1964)
- CIKLAMINI, MARLENE: „Journeys to the Giant-Kingdom,” in: *Scandinavian Studies* 40 (1968)
- CLUNIES ROSS, MARGARET: „An interpretation of the myth of Þórr's encounter with Geirrǫðr and his daughters,” in: *Speculum Norroenum, Norse Studies in Memory of E. O. G. Turville-Petre*, ed. Ursula Dronke et al., Odense 1981
- CLUNIES ROSS, MARGARET: *Prolonged Echoes, Old Norse myths in medieval Northern society; Volume 1: The myths*, Odense University Press 1994
- CORMACK, MARGARET: „Christian Biography,” in: *A Companion to Old Norse-Icelandic Literature and Culture*, ed. Rory McTurk, Blackwell Publishing, Malden, Oxford and Carlton, 2005
- DUMÉZIL, GEORGES: *Gods and Myths of Ancient Northmen*, ed. Einar Haugen, University of California Press, London 1977
- DUMÉZIL, GEORGES: *Légendes sur les Nartes, suivies de cinq notes mythologiques*, Bibliothèque de l'Institut Français de Leningrad 11, Champion, Paris 1930
- DUMÉZIL, GEORGES: *Mýty a bohové Indoevropánů*, OIKOYMENH, Praha 1997
- DUMÉZIL, GEORGES: *Mýtus a epos, 2sv.*, OIKOYMENH, Praha 2005
- ELLIS DAVIDSON, HILDA: „Giants,” in: *Medieval Folklore*, eds. Carl Lindahl, John McNamara, John Lindow, 2 vols., ABC-CLIO, Oxford 2000
- ELLIS DAVIDSON, HILDA, ed. & kom.: *Saxo Grammaticus: The History of the Danes*, překl. Peter Fisher, D. S. Brewer, Cambridge 1996
- ELLIS, HILDA RODERICK: *The Road to Hel*, Greenwood Press, New York 1968
- FONTENROSE, JOSEPH: *Python: A Study of Delphic Myth and Its Origins*, University of California Press, Berkeley 1980
- GOULD, CHESTER N.: „They Who Await the Second Death: A Study in the Icelandic Romantic Sagas,” *Scandinavian Studies* 9 (1927)
- GRIMM, JACOB: *Deutsche Mythologie*, Dietrich, Göttingen 1835
- GUNNEL, TERRY: „How elfish were álfar?” in: *13th Saga Conference*, Durham & York 2006, online: [www.dur.ac.uk/medieval/www/sagaconf/sagapps.html](http://www.dur.ac.uk/medieval/www/sagaconf/sagapps.html)

- HOLTSMARK, ANNE: „Heroic Poetry and Legendary Sagas,“ in: *BONIS* 1965
- KIIL, WILHELM: „Eilífr Goðrúnarson’s Þórsdrápa,“ in: *ANF* LXXI (1952)
- LEYEN, FRIEDRICH VON DER: „Útgarðaloke in Irland,“ in: *Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur* 33 (1908)
- LINDOW, JOHN: „Riddles, Kennings, and the Complexity of Skaldic Poetry,“ in: *Scandinavian Studies* 47-iii (1975)
- LINDOW, JOHN: „Þór’s Visit to Útgarðaloki,“ in: *Oral Tradition* 15/1 (2000)
- LORD, ALBERT BATES: *The Singer of Tales*, Harvard University Press, Cambridge 1960
- MARTIN, B. K.: „Structure and Meaning in Thorstein Mansion-Might’s Story,“ *Parergon* 1990
- MCKINNELL, JOHN: *Both One and Many: Essays on Change and Variety in Late Norse Heathenism*, Il Calamo, Roma 1994
- MCKINNELL, JOHN: *Meeting the Other in Norse Myth and Legend*, D. S. Brewer, Cambridge 2005
- MCKINNELL, JOHN: „Þórr as Comic Hero,“ in: *La Funzione dell’Eroe Germanico: Storicità, Metafora, Paradigma*, Il Calamo, Roma 1995
- MOGK, EUGEN: „Novellistische Darstellung mythologischer Stoffe Snorris und seiner Schule,“ in: *Folklore Fellows Communications* 51, Suomalainen Tiedakatemia, Helsinki 1923
- MUNDT, MARINA: *Zur Adaption orientalischer Bilder in der Fornaldarsögur Nordrlanda*, Peter Lang, Frankfurt am Main 1993
- POOLE, RUSSELL: „Metre and Metrics,“ in: *A Companion to Old Norse-Icelandic Literature and Culture*, ed. Rory McTurk, Blackwell Publishing, Malden, Oxford and Carlton, 2005
- POWER, ROSEMARY: „Journeys to the Otherworld in the Icelandic Fornaldarsögur,“ in: *Folklore: The Journal of the Folklore Society* 1985-ii
- PROPP, VLADIMÍR JAKOVLEVIČ: *Morfologie pohádky a jiné studie*, H&H, Jinočany 1999
- REICHARDT, KONSTANTIN: „Die Þórsdrápa des Eilífr Goðrúnarson: Textinterpretation,“ in: *PMLA* LXIII-2., New York 1948
- RENAULD-KRANTZ, PIERRE: *Structures de la Mythologie Nordique*, G. -P. Maisonneuve & Larose, Paris 1972
- ROWE, ELIZABETH ASHMAN & JOSEPH HARRIS: „Short Prose Narrative (þátr),“ in: *A Companion to Old Norse-Icelandic Literature and Culture*, ed. Rory McTurk, Blackwell Publishing, Malden, Oxford and Carlton, 2005
- SCHRÖDER, FRANZ ROLF: „Indra, Thor und Herkules,“ in: *Zeitschrift für deutsche Philologie* 76, 1957
- SIMPSON, JACQUELINE: „Otherworld Adventures in an Icelandic Saga,“ in: *Folklore* 77 (1966)
- SVÁVA JAKOBSDÓTTIR: „Gunnlöð and the Precious Mead (Hávamál),“ in: *The Poetic Edda, Essays in Old Norse Mythology*, eds. Paul Acker, Carolyne Larrington, Routledge, New York and London 2002
- TANGHERLINI, TIMOTHY R.: „Eddic Poetry,“ in: *Medieval Folklore*, eds. Carl Lindahl, John McNamara, John Lindow, 2 vols., ABC-CLIO, Oxford 2000
- TOLKIEN, CHRISTOPHER: „The Battle of the Goths and Huns,“ in: *Saga-Book XIV.*, Viking Society for Northern Research, London 1953-57
- TURNER, VICTOR: *Průběh rituálu*, Computer Press, Brno 2004
- TURVILLE-PETRE, EDWARD OSWALD GABRIEL: *Myth and Religion of the North*, Greenwood Press, Westport, Connecticut 1975
- VÉSTEINN ÓLASON: „Family Sagas,“ in: *A Companion to Old Norse-Icelandic Literature and Culture*, ed. Rory McTurk, Blackwell Publishing, Malden, Oxford and Carlton, 2005
- VRIES, JAN DE: *Altgermanische Religionsgeschichte*, Walter de Gruyter & Co., Berlin 1970

### **Edice primárních textů:**

*Den norsk-islandske Skjaldedigtning*, ed. Finnur Jónsson, Rosenkilde og Bagger, København 1973

*De Gamle Eddadigte*, ed. Finnur Jónsson, G. E. C. Gads forlag, København 1932

*Edda Snorra Sturlusonar*, ed. Finnur Jónsson, Gyldendalske boghandel - Nordisk forlag, København 1931

*Saxo Grammaticus: Gesta Danorum*, ed. J. Olrik & H. Ræder, København 1931

*Snorri Sturluson: Heimskringla*, ed. Finnur Jónsson, G. E. C. Gads forlag, København 1911

*Tacitus: Germania*, ed. D. R. Stuart, New York 1916

### **České překlady primárních textů:**

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

*Edda*, přel. Ladislav Heger, edice Živá díla minulosti, Praha 1962

*Kalevala, národní epos Finů*, překl. Josef Holeček, Ivo Železný, Praha 1999

### **Cizojazyčné překlady primárních textů:**

*Seven Viking Romances*, překl. Hermann Pálsson, Paul Edwards, Penguin Books, London 1985

*The Northmen Talk: A Choice of Tales From Iceland*, překl. Jacqueline Simpson, Phoenix House, London 1965

*The Mabinogion*, překl. a koment. Sioned Davis, Oxford University Press, Oxford 2007

### **Ostatní:**

*Slovník antické kultury*, kol. autorů, Svoboda, Praha 1974

JAN FILIPSKÝ: *Encyklopedie indické mytologie*, Libri, Praha 1998