

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ



BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Proměny podoby ve staroseverské literatuře

Petra Stará

Vedoucí práce
Mgr. Marie Novotná

Praha 2017

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 20. 4. 2017

.....
Petra Stará

Poděkování

Ráda bych poděkovala Mgr. Marii Novotné za její čas a velmi cenné rady a náměty, které mi v průběhu psaní bakalářské práce poskytla.

Obsah

1. Úvod.....	6
2. Primární zdroje	7
2.1. Rodové ságy	8
2.1.1. Sága o Egilovi (<i>Egils saga</i>).....	9
2.1.2. Sága o Grettim (<i>Grettis saga Ásmundarsonar</i>).....	9
2.2. Ságy o dávnověku	10
2.2.1. Sága o Volsunzích (<i>Volsunga saga</i>).....	11
2.2.2. Sága o Hrólflu Krakim (<i>Hrólfs saga kraka</i>).....	11
2.3. Lživé ságy	12
2.3.1. Sága o Bósim a Herraudovi (<i>Bósa saga ok Herrauds</i>)	13
2.3.2. Sága o Sörlim Silném (<i>Sörla saga sterka</i>)	13
3. Staroseverská magie	14
3.1. <i>Trolldómr</i> a <i>Seiðr</i>	14
3.2. Staroseverské koncepty duše a těla	17
3.3. Změny podoby	18
4. Výzkumná metoda a otázka	20
4.1. Volba výzkumného vzorku	20
4.2. Pojetí proměny podoby v ságách	21
4.3. Výzkumné otázky	21
5. Způsob změny podoby ve staroseverských ságách.....	22
5.1. Sága o Egilovi	22
5.1.1. Metaforická změna podoby	22
5.2. Sága o Grettim	25
5.2.1. Metamorfóza	25
5.2.2. Metaforická změna podoby.....	27
5.3. Sága o Volsunzích.....	28
5.3.1. Metamorfóza	28
5.4. Sága o Hrólflu Krakim	31
5.4.1. Metamorfóza	31
5.4.2. Metaforická změna podoby	32
5.5. Sága Bósim a Herraudovi	34
5.5.1. Metamorfóza	34

5.5.2. Metaforická změna podoby.....	35
6.1. Sága o Sǫrlim Silném.....	36
6.1.1. Metamorfóza	36
6. Postavy měnící podobu.....	37
6.1. Čarodějnice	37
6.2. Draugové.....	39
6.3. Vlkodlaci.....	41
6.4. Berserkové	43
7. Rozdíly mezi žánry	44
8. Závěr	47
Zdroje.....	49
Primární zdroje.....	49
Sekundární zdroje.....	49
Internetové zdroje.....	50
Primární zdroje v originálním znění – online	51

1. Úvod

Schopnost měnit podobu se vyskytuje v mytologiích a folklóru po celém světě. Literatura snad každé ze starověkých civilizací obsahuje příběh, ve kterém se vyskytuje změna podoby, ať už se jedná o božskou intervenci či použití magie.

Islandské ságy jsem si ke zkoumání tohoto tématu zvolila proto, že Islandčané byli ve středověku pravděpodobně jedněmi z největších literárních producentů i spotřebitelů v Evropě, a jejich písemnictví je velice rozsáhlé a stylově bohaté.

Ve své bakalářské práci se budu věnovat proměnám podoby v ságách vybraných z několika rozdílných žánrů. Hlavním předmětem zkoumání bude tedy literární analýza několika vybraných ság, konkrétně Ságy o Egilovi, Ságy o Grettim, Ságy o Volsunzích, Ságy o Hrólfu Krakim, Ságy o Bósim a Herraudovi a Ságy o Sǫrlim Silném. Využiji také texty ság v originále, tedy v staroseverštině, přičemž z nich budu čerpat zejména původní znění jmen ságových postav a termíny vztahující se k magickým praktikám, pro které neexistuje přesný překlad.

V další kapitole se budu zabývat staroseverskou magií, ke které se přeměny podoby vztahují, a vysvětlením specifické terminologie. Dále bude následovat část věnující se výzkumné metodě, převážně stanovení výzkumných otázek. Následně se v průběhu práce budu věnovat způsobu a průběhu proměn podoby, které se vyskytují ve vybraných ságách, a jejich roztřídění na metamorfózu a na metaforické změny podoby. V další části se poté budu snažit o obecnou kategorizaci postav spojených s magií a proměnou podoby, které naleznou ve vybraných ságách, a pak také o porovnání četnosti výskytu a rozdílností těchto prvků a jejich kategorií mezi jednotlivými žánry.

Cílem této práce tedy je, na základě literární analýzy zvolené primární literatury, zmapovat výskyt a okolnosti přeměn podoby ve zvolených ságách.

2. Primární zdroje

Ze staroseverských ság se nám před 12. stoletím dochovalo velmi málo psaného materiálu. Počátek zapisování ság spadá do 2. poloviny 12. století a do začátku 13. století, přičemž většina dochovaných rukopisů pochází až ze zápisů pořízených ve 14. století či ještě později, a je tak obtížné ságy datovat.¹

Ságy byly dlouhou dobu přenášeny ústně. Samotné slovo *saga* (plurál *sögur*), vychází ze slova *segja* („říkat, vyprávět“). Pro staré Seveřany byla „sága“ vším, co bylo přednášeno či psáno v próze. Z pohledu moderní vědy lze za ságu považovat takový prozaický útvar, který přesahuje hranici 5000 slov a byl zapsán ve staroseverštině po roce 1150, a který je také alespoň částečně založen na původní ústní tradici zabývající se legendární minulostí Seveřanů.²

Ságy jako literární žánr se postupně vyvíjely, a dělí se tak do více žánrových skupin, které se od sebe odlišují svým tématem a účelem, a tím i svou tendencí k historičnosti nebo naopak k fantastičnosti. Mezi hlavní ságové žánry patří královské ságy (*konungasögur*), které byly zapisovány mezi prvními a zahrnují jak biografie historicky doložených vládců, tak příběhy o prastarých mytických králich. K dalším žánrům patří ságy o biskupech (*biskupasögur*); rytířské ságy (*riddarasögur*); ságy o současnosti (*samtímasögur*), které vyprávějí o světských osobách a událostech na Islandu ve 12. a 13. století; ságy o Islandčanech (*íslendingasögur*), ságy o dávnověku (*fornaldarsögur*), a lživé ságy (*lygisögur*).

Zvolenými primárními zdroji této práce jsou ságy o Islandčanech (*íslendingasögur*), neboli rodové ságy; ságy o dávnověku (*fornaldarsögur*); a lživé ságy (*lygisögur*).

V následujících částech krátce zmíním jednotlivé žánry a ságy, které jsem pro tuto práci zvolila, a přidám jejich stručnou charakteristiku. Společným znakem zvolených ság je výskyt metamorfózy nebo metaforické změny podoby.

¹ H. Kadečková, *Dějiny severských literatur: středověk*, str. 116.

² L. Lönnroth, „*Icelandic Sagas*“, str. 304

2.1. Rodové ságy

Rodové ságy neboli ságy o Island'anech, vyprávějí příběhy pozoruhodných Island'anů, které se odehrávají v období mezi lety 930 až 1030, tedy zhruba sto let po osídlení Islandu, v době kdy už bylo křesťanství oficiálním náboženstvím celé jedné generace.³ Rodové ságy jsou anonymní a jejich datování je obtížné určit. Jak už bylo řečeno, ságy se nám zachovaly pouze v opisech z počátku 13. století nebo až z poloviny 14. století. Události těchto ság se však odehrávají v době vikinské, což znamená, že byly zapsány 200 až 300 let po událostech, o kterých se v nich vypráví. Toto je jedním z důvodů, proč je historická věrohodnost těchto ság dnes značně zpochybňována.

Styl charakteristický pro rodové ságy je věcný, střízlivý a objektivní. Události ság jsou stručné, minimálně stylizované a bez subjektivních poznatků zapisovatelů. V textech nejsou přítomné žádné ozdoby, přebytná adjektiva, metafory či lyrismus. Projevy citů a hnutí mysli lze vyčíst pouze z vnějších fyziologických reakcí.⁴ Tato ságová objektivita tak odlišuje severské ságy od překladů rytířských románů, ve kterých se objevují city, vnitřní stavy a psychologizace postav.

Rodové ságy tedy svým tématem pojednávají o islandských rodinách a odehrávají se převážně na Islandu, popřípadě v Norsku nebo jiných oblastech Skandinávie, či na Britských ostrovech. Příběhy těchto ság se odehrávají v období zhruba od 9. do 13. století,⁵ přičemž tato doba může být vyvozena z historických událostí vztahujících se k příběhu, například vlády králů či života jiných historických osobností. Mezi hlavní motivy těchto ság patří zejména spory a jejich řešení, a otázky pomsty a cti. Pojem cti je nosným pilířem všech ság a křesťanská morálka, známá z jiné evropské středověké literatury, se v ságách neprojevuje. Ságy se tematicky také hojně zmiňují o norském původu hrdinů a o osídlení Islandu. Tyto ságy udávají podrobné informace o jménech a původu téměř všech postav, které se zde objevují. Rodové ságy tak měly pravděpodobně sloužit také jako důkaz starobylosti islandských rodů a dědičných práv na pozemky.

³ H. Kadečková, *Dějiny severských literatur: středověk*, str. 115

⁴ H. Kadečková, *Dějiny severských literatur: středověk*, str. 118

⁵ M. Clunies Ross, *The Cambridge Introduction to The Old Norse-Icelandic Saga*, str. 76

2.1.1. Sága o Egilovi (*Egils saga*)

Sága o Egilovi je jednou z rodových ság, která byla zapsána kolem roku 1200 a vypráví příběhy rodiny titulního hrdiny Egila. V úvodní části ságy je představen Úlf Bjálfason, lépe známý jako Kveld-Úlf. Příběh ságy dále sleduje osudy jeho synů Þórólfa a Skallagríma, a dále Skallagrímova syna Egila.

Sága zaznamenává Kveld-Úlfův a Skallagrímův útěk před norským králem Haraldem Krásnovlasým a jejich usazení na Islandu. Po Skallagrímově smrti příběh sleduje osudy Egila a jeho výpravy do Skandinávie a do Anglie, i jeho osobní spor s norským králem Erikem Krvavou sekyrou. Příběh se zabývá také vztahy v Egilově rodině a osudem jeho syna Þorsteinna.

Sága se vyznačuje vykreslením složitých osobností svých postav, obzvláště Egila, který byl ideálem své doby a nadaným skaldem. V sáze se také objevuje mnoho příkladů Egilovi poezie. Postavy Egila a jeho předků jsou komplexní a mají často zdánlivě protikladné osobnostní vlastnosti, které se v jejich rodině dědí. Sága obsahuje postavy se schopnostmi podobnými berserkům a je bohatá na příklady runové magie.

2.1.2. Sága o Grettim (*Grettis saga Ásmundarsonar*)

Sága o Grettim je jednou z nejrozsáhlejších islandských rodových ság. Tato sága byla zapsána na počátku 14. století, její příběh se však odehrává o několik století dříve.⁶ Sága podává obraz islandského rodového zřízení z 10. století a zobrazuje sváry mezi jednotlivými rody, krevní msty a obsahuje také mnoho folklórních motivů.

Příběh této ságy sleduje osud islandského vyhnance Grettiho. Výjimečný a nepřemožitelný Gretti, který pochází z jednoho z předních rodů, tráví kvůli svým chybám většinu svého dospělého života jako psanec na Islandu. V tomto příběhu Gretti bojuje s draugy⁷ a berserky,⁸ a přestože ze všech bojů vychází jako vítěz, pronásleduje ho neštěstí, kletby, jeho nepřátelé, trollové a další nadpřirozené bytosti, kterým nakonec podlehne.

⁶ Jesse L. Byock, *Grettir's Saga* (Oxford, 2009), p. vii

⁷ Pojem *draugr* se dříve kvůli absenci přesného termínu nepřesně překládal jako „duch.“ Draugové jsou specifickým typem staroseverských nemrtvých, kteří jsou více podobní slovanským upírům, nežli nehmotným duchům.

⁸ Berserkové byli staroseverští bojovníci vyznačující se svou zběsilostí v boji.

2.2. Ságy o dávnověku

Ságy o dávnověku jsou především fantastickými příběhy, na rozdíl od rodových ság, u kterých se dá diskutovat o jejich historické věrohodnosti. Ságy o dávnověku jsou anonymní ságy, které byly zapisovány převážně v 2. polovině 13. století, až do 14. století, souběžně s královskými ságami. Tyto ságy neusilovaly o historičnost, ale sloužily převážně pro zábavu. Ságy o dávnověku mají základ v pověstech, ve kterých se promítá vliv germánské a eddické epiky.⁹

Hlavními postavami tohoto žánru jsou legendární hrdinové s mytologickými předky, kteří stojí na pomezí mezi lidmi a bohy. Ságy o dávnověku tak zaujímají jiný vztah k protagonistům, nežli ságy rodové, což souvisí s faktem, že se příběhy těchto ság odehrávaly v předvikinské době, a nevztahovaly se tak k samotným islandským rodům. Mnozí z protagonistů těchto ság však pocházeli z Norska a některé Islandské rody se tak považovaly za jejich potomky.¹⁰

Tyto ságy, jak jejich název naznačuje, jsou charakteristické tím, že hovoří o událostech, které se odehrály dávno před osídlením Islandu a před konverzí ke křesťanství. Doba, v níž se tyto ságy odehrávají, představuje ničím nevymezený zlatý věk hrdinů. Na rozdíl od rodových ság se tyto příběhy neodehrávají na Islandu, ale v dalších oblastech Skandinávie a také v cizích krajích. Tyto ságy se hemží pohádkovými motivy, krásnými princeznami, fantastickými zvířaty a hrdinskými souboji.¹¹ Ságy o dávnověku jsou nazývané také jako legendární ságy.

⁹ H. Kadečková, *Dějiny severských literatur: středověk*, str. 120

¹⁰ M. Clunies Ross, *The Cambridge Introduction to The Old Norse-Icelandic Saga*, str. 76

¹¹ H. Kadečková, *Dějiny severských literatur: středověk*, str. 122

2.2.1. Sága o Volsunzích (*Volsunga saga*)

Sága o Volsunzích je pravděpodobně jednou z nejznámějších ság o dávnověku. Tato sága byla zapsaná ke konci 13. století a její autorství je anonymní, podobně jako u většiny islandských ság. Dějová linie sleduje vzestup a pád dvou rodin, Volsungovců a Gjúkovců, a je tak možné ságu rozdělit do dvou částí. První část ságy vypráví příběhy krále Volsunga, jeho dětí Sigmunda a Signý, a jejich syna Sigurða. Centrální postavou druhé části ságy je rodina Sigurðovi manželky Guðrún, Gjúkovci.

Tato sága je nesmírně bohatá na magické prvky a mytologické postavy. V sáze se objevují postavy bohů i trpaslíků, magický prsten, drak i valkýry. O popularitě a vzájemném ovlivňování motivů této ságy svědčí i fakt, že se tyto motivy a postavy objevují také v hrdinském eposu *Píseň o Nibelunzích*, který vznikl ve 13. století. Na jejich základě pak vznikla operní série Richarda Wagnera *Prsten Nibelungův*.

2.2.2. Sága o Hrólfu Krakim (*Hrólfs saga kraka*)

Sága o Hrólfu Krakim je jednou z pozdně zapsaných ság a patří k ságám o dávnověku. Tato sága vypráví příběhy válečníků obklopujících legendárního krále Hrólfa, který vládl v 6. století v Dánsku. Sága čerpá z dlouhé ústní tradice a její jednotlivé příběhy, které pojednávají o Hrólfově rodině a jeho společnících byly ve své současné podobě zapsány až kolem roku 1400.¹²

Sága je poměrně episodická. Tvoří ji několik příběhů, které se týkají nejen Hrólfových předků, ale i jeho společníků. Samotný král Hrólfr hraje významnější roli až k samotnému konci ságy. Přes svou epizodičnost je sága celistvým příběhem, jehož styl se svou věcností podobá rodovým ságám. Přestože příběh obsahuje mytické bytosti a magické přeměny, jeho události jsou vyprávěny velice věcným a realistickým stylem, a místa, kde se příběh odehrává, lze umístit do moderní mapy.

¹² Jesse L. Byock, *The Saga of King Hrolf Kraki* (London, 2005), p. vii

2.3. Lživé ságy

Jako lživé ságy jsou označovány zábavné fiktivní příběhy, které mohou být přiřazeny k ságám o dávnověku.¹³ Tento žánr ságové literatury je pozdní. Účelem těchto příběhů byla hlavně zábava a pobavení publika. Tyto fantastické a fiktivní příběhy nemají žádnou snahu o realističnost a svým charakterem jsou spíše podobné pohádkovým příběhům a rytířským románům.

Tyto „podivné příběhy“ se dají považovat za dnešní ekvivalent literárního braku. V protikladu ke klasickým ságám končí šťastně a často přejímají cizí pohádkové motivy. Jelikož jejich hlavním účelem bylo pobavit obecenstvo, sahají tyto příběhy po šokujících tématech, parodují schémata z jiných ság a jejich zápletky se tak často opakují. Mezi jejich hlavní náměty patří násilí, romantika, erotika, magie a náboženství.

Lživé ságy, podobně jako ságy o dávnověku, postrádají bližší časové zakotvení. Příběhy těchto ság se odehrávají ve Skandinávii, ale i v takových exotických krajích jako například v Africe. Protagonisté těchto ság jsou ryze fiktivními postavami, nejčastěji v roli královských synů. Mezi nejčastější zápletky patří hrdinovi námluvy o urozenou ženu, při kterých musí nápadník zdolat mnoho strastiplných nástrah. Tyto zápletky se odehrávají v exotických krajích, které jsou plné nadpřirozených bytostí, magických příšer a krásných žen. Je zřejmé, že tyto ságy byly velice populární, jelikož se objevují v mnoha rukopisech.

¹³ M. Clunies Ross, *The Cambridge Introduction to The Old Norse-Icelandic Saga*, str. 172

2.3.1. Sága o Bósim a Herrauðovi (*Bósa saga ok Herrauðs*)

Sága o Bósim a Herrauðovi je jednou ze lživých ság, jejíž kopie se nám zachovali z manuskriptů až z 2. poloviny 15. století. Hlavními hrdiny ságy jsou Herrauð, syn krále Hringiho, a jeho přítel Bósi.

Zápletka příběhu obsahuje motivy typické pro lživé ságy. Sága vypráví příběh sedlákova syna Bósiho a jeho přítele Herrauða, syna krále Hringho. Bósi má za úkol přinést králi poklad, aby se vyhnul vyhnanství. Příběh obsahuje krádež supího vejce z chrámu, mnoho absurdních bojů s magickými monstry a další nástrahy, které musí oba hrdinové překonat, aby došli šťastného konce. Směšným vyličením sexuálních dobrodružství hlavního hrdiny Bósiho se sága podobá odlehčeným renesančním příběhům. Celkově je příběh komediální a paroduje veškerá klišé, která se objevují v ságách o dávnověku a rytířských románech.

2.3.2. Sága o Sǫrlim Silném (*Sǫrla saga sterka*)

Sága o Sǫrlim Silném patří ke lživým ságám. Tato sága je relativně pozdní a známá z manuskriptů, které pocházejí až z 2. poloviny 17. století. Hlavním hrdinou ságy je Sǫrli, syn krále Erlinga

Příběh se odehrává i v exotických krajích, jako právě v Africe. Objevují se tu pro Seveřany dříve neznámá a netypická zvířata, jako sloni a lvi. Figurují tu také obři, čarodějnice a její poklad, a také černoši. Tato sága má šťastný konec typický pro žánr lživých ság. Po mnoha fantastických bitvách a po urovnání sporů mezi hlavními hrdiny, končí příběh ohromnou hostinou a trojnásobnou svatbou.

3. Staroseverská magie

Pokud se podíváme na magii očima starých Seveřanů, zjistíme, že jejich pohled na magii se od toho dnešního značně lišil, a že magie byla pochopitelná a celkem obyčejná věc. Pro staré Seveřany a ostatní germánské národy byla magie běžnou součástí života. Ti, kteří praktikovali magii, pracovali s elementárními principy, které tvoří základ pro fungování vesmíru, spíše než proti nim.¹⁴

Abychom se mohli s větším porozuměním věnovat proměnám podoby, které jsou častým magickým prvkem ve staroseverské literatuře, budu se v této části věnovat stručnému popisu staroseverských magických praktik a terminologii, která se k nim vztahuje. Budu věnovat především původním staroseverským pojmům, které budou v průběhu této práce používány, jelikož k mnoha z těchto termínům neexistuje takový překlad, který by přesně vyjadřoval jejich význam.

3.1. *Trolldómr* a *Seiðr*

Islandské ságy typicky využívají širokou škálu pojmů odkazujících na kouzla a zaklínadla (např. *álag*, *ákvæði*, *atkvæði*, *galdr*, *taufri*) a na jejich použití slovesy s významem „okouzlit, očarovat“ (např. *magna*, *síða*, *taufra*, *trylla*, *vitta*).¹⁵

Je obtížné formulovat definici „čarodějnictví“ či „magie“ jako univerzální kategorie. Slovníky překládají pojem *trolldómr* jednoduše jako čarodějnictví (*witchcraft*). Konceptu *trolldómu* a s ním související terminologie byl ve staroseverských textech často dáván specifický význam, přičemž pojmy jako *trolldómr* a *seiðr*, *galdr*, *spá*, byly používány, aby se předešlo používání pojmů jako „čarodějnictví“ či „černá/bílá magie“, které v křesťanské tradici nabývají negativní konotace.¹⁶ Pro staré Seveřany nebyla magie v ságách automaticky spojována se zlem, a pokud se k magii a jejím vykonavatelům vztahovaly negativní konotace, tak byl tento postoj ságou jasně vyjádřen.¹⁷

Pojem *trolldómr* se tak dá jednoduše přeložit jako čarodějnictví či čarování.¹⁸ *Trolldómr* je zastřešující termín pro všechny představy, rituály a sociální interakce ve staroseverské tradici, které se vztahují k vyjádření vlivu určitých osob na okolní svět, ať už

¹⁴ D. McCoy, *Magic*, online.

¹⁵ S. Mitchell, *Witchcraft and magic in the Nordic Middle Ages*, str. 42

¹⁶ C. Raudvere, *Trolldómr in Early Medieval Scandinavia*, str. 80.

¹⁷ Jóhanna K. Friðriksdóttir, *Women's Weapons*, str. 411.

¹⁸ Související pojem „*troll*“ je označením pro jakoukoliv magickou bytost, ať už se jedná o označení obrů, lidí či jiných magických tvorů, a často se dá přeložit jednoduše jako „čarodějnice.“

se jednalo o vrozené vlastnosti či získané dovednosti. *Trolldómr* zahrnuje široké pole a komplexní kombinace abstrakcí, myšlenek a rituálních praktik. Vykonávání *trolldómu* mohlo být svým účelem zaměřeno na lidi, zvířata, okolní krajinu i abstraktní subjekty jako štěstí či blahobyť.¹⁹

Trolldómr je však široký pojem, který zahrnuje také mnoho aspektů mimořádných znalostí či lstivých skutků, které se objevují ve staroseverské literatuře. Osoby, které vykonávají *trolldómr* jsou často nazývány jako *fjolkunningr* či *margkunningr*. Samotné sloveso *kunna* má význam „vědět, znát.“ Běžné a nejjobecnější slovo označující magii, *fjolkyngr*, je také odvozené ze slovesa *kunna* a znamená „velké vědění“, tj. doslova „mnohoznalectví.“ Přestože určité magické schopnosti mohly být vrozené, podstatnou roli hrálo učení. Lze usoudit, že ti kteří se chtěli věnovat „čarodějnictví“ a magické praxi ve středověké Skandinávii, se jí učili od zkušenějších vykonavatelů.²⁰

Jednou z dnes nejdiskutovanějších magických praktik starých Seveřanů je *seiðr*. Jedním z účelů praktikování *seiðu* byla právě schopnost měnit podobu. Vztah mezi *trolldómem* a *seiðem* není jasně vymezen a nedá se tak určit, zda je *trolldómr seiðu* nadřazený nebo se tyto pojmy překrývají. Definovat samotný *seiðr* je nesnadné, jelikož dochované informace nejsou dostatečně podrobné a badatelé zabývají se *seiðem* se spolu ve značném množství názorů neshodují. Hilda Ellis Davidson stručně charakterizuje *seið* jako zvláštní druh čarodějnictví (*witchcraft*). Podle ní také tento pojem někdy označuje škodlivou magii namířenou proti oběti, nicméně ve většině případů se jedná o věštebný rituál.²¹ *Seiðr* je forma magie specifická pro předkřesťanskou Skandinávii a jedná se o nějaké kouzlo, či spíše magický rituál.

Diskutovaná je také možná spojitost *seiðu* se šamanskými technikami, konkrétně se šamanskými praktikami Sámů, kteří jsou ve staroseverských zdrojích označováni jako *Finnar*. Sámové jsou v textech často zmiňováni jako vykonavatelé magie, konkrétně *seiðu*. Sámové údajně využívali ke změně podoby trans podobný tomu Ódinovu a Freyjinu. Zajímavé je, že zvířecí podoba Sámů se označovala jako *sueje*, což znamená „stín.“ Ve svém konceptu byl tento „stín“ podobný staroseverskému pojmu *fylgja*,²² o kterém se blíže zmíním později. Spojení *seiðu* se Sámými však v žádném případě neznamená, že by *seiðr* byl jen výpůjčkou či popisem cizího šamanistického rituálu. *Seiðr* měl své místo ve

¹⁹ C. Raudvere, *Trolldómr in Early Medieval Scandinavia*, str. 87.

²⁰ S. Mitchell, *Learning Magic in the Sagas*, str. 335.

²¹ H. E. Davidson, *Gods and Myths of Northern Europe*, s. 117.

²² B. Prehal, *Freyja's Cats*, str. 19

staroseverské společnosti, na což poukazuje i fakt, že samotný Óðin praktikoval *seið*. Mytologie spojuje *seið* s božským rodem Vanů, přičemž první *seiðkonou* byla bohyně Freyja, od které se učili Ásové, především bůh Óðin.

Samotné ságy podotýkají, že *seiðr* byl považován za ženskou formu magie. Výjimkou byl bůh Óðin, který měl určitý šamanistický aspekt. Toto umění by se teoreticky dalo připsat i Lokimu, na což poukazuje fakt, že tento bůh byl schopen měnit svou podobu i pohlaví, což koresponduje s charakteristikami *seiðu*. Přímé důkazy o tom, že by Loki znal a provozoval *seiðr* však chybí.²³

Seiðr byl také spojován s „předemím,“ ve spojení s myšlenkou, že všechny síly světa jsou spojené vlákny jako jakási tkanina, a hlavním účelem *seiðu* bylo měnit to, co byly „vetkáno“ do světa a měnit tak aspekty života. Sprádání příze bylo považováno za ženskou práci. Ságy dokonce výslovně říkají, že bylo pro muže ostudné *seið* praktikovat.²⁴ To však neznamená, že by se muži *seiðové* magii zcela vyhýbali. Samotné termíny označující osoby praktikující jak *trolldómr*, tak *seiðr* jsou však jasně genderově odlišeny. Muži bývají označováni jako *galdramaðr* (ON *maðr* = muž), *trollmaðr*, *seiðmaðr*, *seiðberendr*, *vitki* („kouzelník, moudrý muž“), *skratti* („démon, skřet“), *seiðskratti*. Ženy praktikující *seiðovou* magii byly označovány jako *seiðkona* (ON *kona* = „žena“), *spákona* či *völva* („věštkyně, kouzelnice“). Samotný pojem *völva* je přímo odvozený ze staroseverského pojmu *völr* („hůl“), přičemž hůl byla jedním z předmětů používaných k *seiðovému* rituálu.²⁵ K dalším pojmům označujícím vykonavatelky magických praktik patří *vísendakona* („moudrá žena“), *trollkona* či *gýgr* („obryně“).

Podobně jako tomu bylo v případě *trolldómu*, tak magické schopnosti spojené se *seiðem* byly získávány učením. Stephen Mitchell uvádí, že ve středověkém severském světě byla magie opravdu vědomostmi, které si člověk vědomě osvojoval v rámci vzdělávacího procesu, spíše než vrozená schopnost.²⁶ Tento názor souhlasí i s tím, co tvrdí Catharina Raudvere, která píše, že provádění *seiðu* bylo do značné míry otázkou osvojených dovedností a instrukcí, které se učitelé předávali svým učedníkům.²⁷

Mezi účely *seiðu* patřilo předpovídání budoucnosti, odhalování skryté přítomnosti, skrývání a přemísťování objektů i osob, přivolávání neštěstí a nemocí, schopnost udělit nezranitelnost, ožívování mrtvých, a také schopnost měnit podobu, na kterou se tato práce soustředí.

²³ M. Šebetovská, *Seiðr*, str. 11

²⁴ B. Prehal, *Freyja's Cats*, str. 19

²⁵ C. Raudvere, *Trolldómr in Early Medieval Scandinavia*, str. 88-9

²⁶ S. Mitchell, *Witchcraft and magic in the Nordic Middle Ages*, str. 46

²⁷ C. Raudvere, *Trolldómr in Early Medieval Scandinavia*, str. 121.

3.2. Staroseverské koncepty duše a těla

V souvislosti s proměnami podoby je vhodné se nejprve zmínit o staroseverských představách o duši a těle. Na rozdíl od filozofie moderní západní společnosti, která pracuje s představou těla a mysli, popřípadě duše, která je na těle nezávislá, staroseverské představy o tom, které části tvořily lidskou bytost, jsou poněkud složitější. V této části zmíním a stručně charakterizuji pojmy, které se vztahují k proměnám podoby, ať už se jedná o metamorfózu či metaforickou změnu podoby.

Pro Staroseveřany neexistoval pojem, který by plně odpovídal křesťanskému pojetí duše ve smyslu jedinečné a netransferující podstaty člověka. Samotné slovo *sál* („duše“) bylo vytvořeno až s příchodem křesťanství, což prokazuje fakt, že takový koncept v předcházející době neexistoval.²⁸

Pro bližší zkoumání proměn podoby jsou důležité především pojmy *líkamr* a *hamr*, které spolu úzce souvisí. Oba tyto pojmy by se daly významově považovat za to, co by moderní západní člověk považoval za „tělo.“ Pojem *líkamr* označuje soubor životních pochodů. Jedná se tedy o to, co by se dalo označit za vlastní fyzické tělo. Pojem *hamr* by se dal přeložit jako „tvar“ nebo „podoba.“ *Hamr* označuje fyzický vzhled, podobu či tvar dané osoby, který je možné pozorovat fyzickými smysly. Tato podoba však nemusí být nijak skutečná či pevně daná. Je to právě *hamr*, který souvisí se změnami podoby a s magickými představami, a o kterém se detailněji zmíním později.

Dalším pojmem, který souvisí se zpodobněním osoby je *fylgja*. *Fylgja* je jakýsi doprovodný duch, který je se svým vlastníkem spojený po celý jeho život. *Fylgja* se obvykle zjevuje v podobě zvířete, přestože může mít i podobu ženy. *Fylgja* se doslova překládá jako „následovník,“ přestože se zjevuje před svým vlastníkem. *Fylgja* se však nemusí zjevovat pouze ve zvířecí podobě a ochranný duch v podobě ženy se označuje jako *fylgjukona*. Role *fylgja* v ságách je podobná té, jakou hraje *hamr*, a ve své zvířecí podobě může sloužit také jako alter ego pro ságovou postavu. Svou podobou odráží *fylgja* charakter svého vlastníka; *fylgja* urozené osoby mohla mít podobu medvěda, divoké a násilné osoby vlka, či pro nenasytného člověka se mohla zjevit v podobě prasete.

Další částí tvořící člověka, která souvisí se staroseverskými představami o magii, byl *hugr*. Pojem *hugr* se dá přeložit jako „myšlenka,“ „duše,“ či „vědomí.“ Tento pojem označuje konkrétní aktivní stav mysli. Ti lidé, kteří měli silný *hugr*, měli schopnost jednat na velké vzdálenosti, bez toho že by pohnuli vlastním tělem, zatímco jejich těla ležela ve

²⁸ C. Raudvere, *Trolldómur in Early Medieval Scandinavia*, str. 101-102

spánku či v transu. Jejich dočasná podoba, kterou nabrali k vykonání určitého skutku, odhalovala účel nebo morální statut jejího vlastníka; ať už to byl silný medvěd nebo agresivní vlk, tato podoba obrazně popisovala jejího vlastníka,²⁹ podobně jako tomu bylo v případě *fylgju*. Pojem *hugr* tak odpovídá tomu, co by se dalo označit jako síla osobnosti a vědomého kognitivního procesu. Zajímavé také je, že ne každý člověk měl *hugr*. Podobně tomu tak bylo i v případě *fylgju*, která doprovázela pouze muže a vždy na sebe brala podobu ženy či zvířete.

Vztah mezi pojmy *hugr* a *hamr* je odlišný od vztahu mezi *fylgjou* a jejím vlastníkem. V případě *hamfarir*, tedy „cest v jiné podobě“, kdy *hugr* opouštěl tělo a nabýval jinou podobu (*hamr*), se objevují různá zvířata, jejichž druh závisel na účelu, ke kterému tato magická přeměna sloužila. *Fylgja* byl ochranný duch nebo symbolický obraz vnitřních kvalit dané osoby, který měl svou určitou a neměnnou podobu.

3.3. Změny podoby

Proměny podoby jsou velice častým magickým prvkem ve staroseverské literatuře. Jak už bylo výše zmíněno, jedním z hlavních staroseverských konceptů souvisejících se změnami podoby byl *hamr*. Pojem *hamr* může být použit k označení pro zvířecí kůži, křídla či peří ptáka, nebo nelidskou podobu převzatou osobou s magickými silami. Lidé, kteří měli schopnost vzít na sebe podobu zvířat, a s tím někdy i jejich přirozenou povahu, byli nazýváni *hamrammir* („silný ve své podobě“) nebo *eigi einhamir* („ne jedné podoby“). Související termín *hamhleypa* je pak specifickým označením pro čarodějnici, která na sebe vzala zvířecí podobu. *Hamhleypa* označuje někoho, kdo „přeskočil“ do jiné podoby (*hamr*), jinými slovy poslal pryč svou duši či vědomí (*hugr*), zatímco vlastní tělo leželo ve spánku či transu.³⁰

Samotný pojem *hamr* může odkazovat na kůži nebo kožich zvířete, ale jeho dalším významem může být právě také „tvar“ či „podoba“, s čímž souvisí fráze *skipta hōmum* („změnit podobu“) a *skipta líkum* („změnit tělo“), které pak označují samotnou fyzickou změnu z jedné podoby v druhou. Jak už bylo výše zmíněno, zatímco *líkamr* označuje pouze vlastní fyzické tělo osoby, objasnit pojem *hamr* je poněkud složitější. Osoby, které na sebe braly jiný *hamr*, mohly spolu s vnějším tvarem nabývat i vnitřních vlastností zvířete. Osoby, které na sebe braly například ptačí *hamr*, získávaly schopnost létat,

²⁹ C. Raudvere, *Trolldóm in Early Medieval Scandinavia*, str. 102

³⁰ H. R. Ellis Davidson, *Shape-changing in the Old Norse Sagas*, str. 142

podobně jako berserkové na sebe brali vlastnosti medvědů a vlků, konkrétně jejich zuřivost v boji. Pojem *hamr* tak mohl mít několik významů, podle toho, v jakém kontextu byl použit.

S proměnami podoby se pojí široké spektrum pojmů, jež označují různé způsoby změny podoby, ať už se jedná o změnu fyzickou či metaforickou. Zajímavé je například také sloveso *hamask*, objevující se v Sáze o Egilovi, které označuje vstoupení do stavu zvířecí zuřivosti, podobné té berserků, ale přesto významově odlišené. Pojem *hamfarir* („cesty v jiné podobě“) označuje přebývání lidské entity v převzaté podobě (nejčastěji zvířecí), zatímco vlastní tělo zůstává ve stavu spánku či transu.³¹ Za druh změny podoby by se dala označit také *kveldriða* („noční projížďka“), která byla spojována s čarodějnicemi (*trolly*) a s negativní magií.³²

Podle použití výše zmíněných pojmů v ságách se pak dá vyvodit, jakým způsobem proměna podoby probíhala, a jestli se jednalo o proměnu vlastní podoby či o převzetí podoby jiné. Jedním způsobem jak dosáhnout fyzické proměny bylo právě použití jakéhosi magického oděvu či spíše zvířecí kůže (*hamr*). V mytologických příbězích a nehistoricky zaměřených ságách mohla být katalyzátorem fyzické přeměny zvířecí kůže použitá jako plášť či oděv. *Hamr* mohl být také plášť z ptačího peří, podobný tomu, jaký měla bohyně Freyja. Pojem *varghamr* je označením pro vlčí kůži, která sloužila k přeměně ve vlka, podobně jak tomu je v Sáze o Volsunzích, o které se později zmíním detailněji. Dalším ze způsobů, jak získat jinou podobu, bylo opuštění vlastního těla, které zůstávalo v kataleptickém stavu, a netělesná duše pak přebírala jiné tělo, které mohlo být buď vypůjčeno, nebo vytvořeno pro daný účel. Takový příklad se vyskytuje například v Sáze o Hrólfu Krakim, ve které Bøðvar Bjarki převzal tělo obrovského medvěda v boji s nepřáteli, kteří obklopili síň jeho krále, zatímco jeho vlastní lidské tělo zůstává ležet uvnitř.

³¹ H. R. Ellis Davidson, *Shape-changing in the Old Norse Sagas*, str. 142

³² C. Raudvere, *Trolldómur in Early Medieval Scandinavia*, str. 105-6

4. Výzkumná metoda a otázka

V následující části práce se budu stručně věnovat popisu zvolené výzkumné metody a stanovení výzkumných otázek, které by měly vést ke zmapování a kategorizaci prvků, souvisejících s proměnami podoby, které se objevují ve vybraných ságách.

V rámci metody vypracování této práce považuji za vhodné se krátce zmínit o gramatické stránce tohoto textu. Jelikož je nemožné se v této práci vyhnout cizojazyčným (staroseverským a anglickým) názvům, tak jsou tyto termíny pro odlišení označeny italicou. Jedná se především o názvy primárních zdrojů v jejich originálním znění či názvy specifických magických technik.

Jelikož překlady primárních textů, ani sekundární literatura nejsou zcela jednotné ve způsobu přepisu specifických písmen staroseverské abecedy, tak z důvodu konzistence přepisují v původní staroseverské (islandské) podobě. Odlišnosti od latinky tvoří tato písmena: *þ*, *ø*, *ð* a *æ*. Citované pasáže ze sekundární literatury v anglickém jazyce jsou pro plynulost textu přeloženy do českého jazyka.

4.1. Volba výzkumného vzorku

Ke zkoumání proměn podoby jsem jako primární zdroje této práce zvolila staroseverské ságy. Zvolené ságy se rozdělují do tří odlišných žánrů. Jedná se konkrétně o rodové ságy, ságy o dávnověku a lživé ságy. Důvodem k volbě těchto tří žánrů spočívá jednak v jejich popularitě, neboť se jedná o jedny z nejznámějších staroseverských ság, tak v možnosti porovnání rozdílů mezi jednotlivými žánry, které se od sebe výrazně odlišují svými charakteristickými rysy popsány v kapitole 2.

Ke každému ze tří žánrů byly zvoleny dvě ságy. Konkrétní ságy, které jsem si ke své práci zvolila, tj. *Sága o Egilovi*, *Sága o Grettim*, *Sága o Völsunzích*, *Sága o Hrólfiu Krakim*, *Sága o Bósim a Herraudovi* a *Sága o Sorlim Silném*, se vyznačují zejména tím, že se v nich vyskytuje velké množství magických a nadpřirozených prvků, včetně příkladů proměn podoby, které se liší sága od ságy.

4.2. Pojetí proměny podoby v ságách

V této práci se budu věnovat metamorfóze a metaforické změně podoby. Tato kategorizace je založená na rozdělení dvou typů přeměn podoby stanovených podle Caroline Walker Bynum. Prvním z těchto typů přeměn je metempsychóza, což označuje převzetí zcela jiného těla. Druhým z těchto typů přeměn je metamorfóza, tedy celková změna vlastní fyzické podoby³³

V případě metempsychózy opouštěla mysl či duše svou původní tělesnou schránku, a přebírala jinou, přičemž si udržovala své původní vědomí. Metamorfóza naopak označuje celkovou změnu vlastní fyzické podoby; jak se jedno tělo měnilo v druhé nebo zcela měnilo svůj druh. V některých případech se také mohlo s přijetím zvířecích vlastností změnit i původní vědomí.

4.3. Výzkumné otázky

Ve své práci vycházím převážně z primárních pramenů, tedy ze staroseverských ság. Ve výzkumné části je budu rozřazovat do jednotlivých kategorií podle jednotlivých textů, a pak podle kategorií postav, které lze ve vybraných ságách nalézt. Ve zvolených ságách jsem nejprve vyhledala všechno, co se týkalo nadpřirozené proměny podoby a postav, které touto změnou buď samy prošly, nebo jí zapříčinily.

Poté jsem stanovila následující výzkumné otázky:

- V čem se mezi sebou odlišují jednotlivé žánry?
- Jaké typ postav jsou se změnou podoby spojovány?
- Jaké způsoby a typy změny podoby v ságách převládají?

Pro zodpovězení stanovených výzkumných otázek se zaměřím především popis průběhu a na kategorizaci jednotlivých proměn podle jejich typu, a dále také na postavy, které jsou s nimi spojené.

³³ Caroline Walker Bynum, „*Metamorphosis, or Gerald and the Werewolf*“, str. 987

5. Způsob změny podoby ve staroseverských ságách

V této části práce budu na základě četby vybraných ság charakterizovat okolnosti a průběh jednotlivých proměn podoby, které se vyskytují ve vybraných ságách. Budu se zabývat také rozdělením proměn podoby na metamorfózu či metaforickou změnu podoby.

5.1. Sága o Egilovi

V Sáze o Egilovi se objevuje několik příkladů metaforické změny podoby, jejíž příklady nejsou na první pohled zcela zřejmé. Nejznámějším příkladem postavy známé pro svou schopnost měnit podobu v této sáze je pravděpodobně Kveld-Úlf. V příběhu jsou však zmiňované i další postavy spojované s těmito schopnostmi.

5.1.1. Metaforická změna podoby

V této sáze je asi nejznámějším a nejpatrnějším příkladem postavy, která je známá pro svou schopnost měnit podobu, Egilův děd Úlf Bjálfason, neboli Kveld-Úlf. Kveld-Úlf je hned v první kapitole ságy uveden jako *hamrammir*. Samotná sága říká, „*Ale každý den, když se večerivalo, býval nevrlý, takže s ním nebyla řeč. Chtělo se mu jen spát. Povídalo se, že na sebe v noci bere podobu všelijakých zvířat. Říkalo se mu Kveld-Úlf.*“³⁴ V případě Kveld-Úlfa se různé zdroje shodují, že na sebe bral podobu vlka. Sága však nedává vysvětlení, zdali se v Kveld-Úlfově případě jedná o fyzickou přeměnu či metempsychózu. V průběhu ságy Kveld-Úlf sice manifestuje až nadpřirozenou sílu, ale v příběhu se neobjevuje žádná přímá ukázka změny podoby, která by se k němu blíže vztahovala.

V další příhodě týkající se Kveld-Úlfa a jeho syna Skallagríma, Egilova otce, se Kveld-Úlf a Skallagrím dostali do stavu podobnému berserskému běsnění (*berserkerangau*), když napadli loď, která měla na palubě přes padesát mužů. „*On sám pak krácel na lodní příď a říká se, že ho v tu chvíli popadla zuřivost. Také někteří jeho druzi se rozzuřili a zabíjeli každého, na koho přišli. Právě tak si počínal na své straně*

³⁴ *Sága o Egilovi*, kap. 1; Český překlad zcela nevystihuje pojmy, které sága používá. V originálním textu se uvádí, že se o *Kveld-Úlfovi* povídalo, že to byl mocný *hamrammir* („silný ve své podobě“). Samotné jméno „*Kveld-Úlf*“ znamená „večerní vlk.“

Skallagrím.³⁵ Jak sága dále uvádí, Kveld-Úlfovi schopnosti se však neobešly bez následků. „Říká se, že lidé, kteří propadají v boji zuřivosti, jsou silní a nepřemožitelní, ale potom zeslábnou a zemdlí. To se stalo také Kveld-Úlfovi. Po boji ho přepadla únava a zeslábl tak, že musel nakonec ulehnout. Když už pluli dlouho, jeho nemoc se stále zhoršovala. Nedlouho před koncem plavby se mu přitížilo natolik, že začal myslet na smrt.“³⁶ Kveld-Úlfovo vyčerpání pak vedlo k jeho smrti.

Kveld-Úlf není jedinou postavou, která je ságou označena jako *hamrammir*. Sága se zmiňuje také o společnících z jedné Skallagrímovi jízdy. „Bylo jich na tu jízdu dvanáct, samí siláci a někteří mívali záchvaty zuřivosti.“³⁷ Zajímavé je, že tyto postavy nejsou nazvány jako berserkové.

Přestože Skallagrím není na rozdíl od Kveld-Úlfa nazýván jako *hamrammir*, má podobně jako jeho otec schopnost dostat se do stavu běsnění.³⁸ Tato jeho vlastnost se objevuje v sáze později. „*Skallagríma popadla taková zuřivost, že popadl Þórða, zdvihl ho a udeřil jím o zem tak prudce, až z toho měl smrt. Hned potom popadl Egila. Skallagrímova děvečka Þorgerða brák, která v dětství o Egila pečovala, zakřičela: „Gríme, je to přece tvůj syn!“ a Skallagrím pustil Egila a sáhl po ní. Byla to veliká žena, silná jako muž a vyznala se v kouzlech. Ted’ uhnula a utíkala pryč a Skallagrím za ní. Tak se hnali až na samý kraj Digranesu. Tam skočila Þorgerða se skály do úžiny. Skallagrím po ní mrštil velkým kamenem, zasáhl ji mezi lopatky a potom se už neukázala.*“³⁹

Sága samotná začíná krátkým výčtem Kveld-Úlfových předků. Jeho otec se jmenoval Bjálf („kožešina“) a jeho matka byla Hallbera (-bera znamená „medvědice“). Hallbeřin otec se jmenoval Úlf („vlk“) a její bratr byl Hallbjorn Þúltroll. Element -*bjorn* je opět spřízněný se slovem „medvěd“, a jeho přívlastek „púl-troll“ vypovídá sám za sebe. Kveld-Úlfovi vlastnosti se tak dědily v jeho rodině po generace, a přestože Kveld-Úlf není sám označován jako berserk,⁴⁰ jeho rodina je s berserky často spojována. *Kveld-Úlf* se oženil s dcerou berserka a měl schopnost dostat se do stavu velice podobnému *berserkgangu*, v sáze je ale pokládán velký důraz na odlišení jeho schopností od berserské zuřivosti. Schopnosti Kveld-Úlfa a Skallagríma jsou v sáze spojovány se schopnostmi

³⁵ *Sága o Egilovi*, kap. 27

³⁶ *Sága o Egilovi*, kap. 27; V českém překladu opět nevyniknou originální termíny. Sága uvádí, že ti kteří byli *hamrammir*, nebo kteří na sebe vzali *berserksgang*, byli tak silní, že proti nim nikdo nemohl obstát, ale poté, co se vrátili do normálního stavu byli velmi slabí. Stejně tomu bylo i v *Kveld-Úlfově* případě, takže když jeho *hamremmin* (běsnění) skončilo, cítil se vyčerpaný z úsilí, které vyvinul, byl zcela bezmocný a musel odpočívat.

³⁷ *Sága o Egilovi*, kap. 25

³⁸ Tento stav zvířecí zuřivosti je ságou označen jako *hamask* („změnit tvar“)

³⁹ *Sága o Egilovi*, kap. 41

⁴⁰ V žádné části ságy nejsou *Kveld-Úlfur* ani *Skallagrímur* označovány jako *berserkové*, místo toho se jejich schopnosti vážou k „podobě, tvaru“ (*hamr*).

měnit podobu. Na tento fakt je upozorňuje požívaná slovní zásoba ságy, která se soustřeďuje kolem souvisejících pojmů *hamr* („tvar“ nebo „podoba“) a *hamrammir* („silný ve své podobě“). V případě Skallagríma je použito sloveso *hamask* („změnit tvar“), což označuje stav podobný berserské zuřivosti. Tyto pojmy se soustřeďují na jejich schopnost se rozzuřit a na jejich nadpřirozenou sílu, ale zároveň také odkazují na jejich fyzickou schopnost se měnit ve zvíře.

Všichni tři muži z této ságy měli také velmi podobný fyzický vzhled a bouřlivou povahu. Ze ságy je patrné, že Kveld-Úlf byl bojovný a nepříjemný člověk, o kterém se vyprávělo, že se po stmívání měnil ve vlka. Jeho syn Skallagrím nebyl o nic přátelštější; byl málomluvný a mrzutý, a měl sklony k náladovosti a zuřivosti, obzvláště k večeru. I přesto, že Egil byl podobný svému otci, nevykazoval žádné známky jeho schopností, a jeho hněv je popisován pouze jako běžná emoce. Za zmínku také stojí, že Egil je prvním členem této rodiny, jehož jméno se nevztahuje medvědům, vlkům nebo trollům. Jméno jeho otce, *Skallagrím*, se skládá ze dvou prvků: *skalli* a *grímmr*. *Skalli* znamená „plešatá hlava,“ a *grímmr* znamená „zuřivost, divokost.“⁴¹

Další příklad změny podoby, který se nachází v *Sáze o Egilovi*, je sice méně nápadný, ale více specifický, nežli příklad Kveld-Úlfa. V tomto případě se jedná o královnu Gunnhildu. Egil při svých výpravách ztroskotal u břehů Anglie, tedy na území, které patřilo jeho nepříteli králi Eiríkovi. Eirík chtěl nechat Egila popravit, ale Egilův přítel Arinbjørn přesvědčil krále, aby poskytl Egilovi příležitost složit na něj oslavnou báseň a zachránit si tak život. Když se Egil snažil přes noc složit báseň o dvaceti slokách, jeho úsilí mu neustále rušila švitořící vlaštovka. „*Před spaním Arinbjørn zašel do hořejší komory k Egilovi a ptal se ho, jak je daleko. Egil řekl, že ještě nic nesložil - „u okna seděla vlaštovka a pořád švitořila, takže jsem neměl ani chvíli pokoj.“ Arinbjørn vyšel ze stavení a vystoupil na pavlač. Viděl, jak se nějaký přízrak vzdaluje od domu pryč. Sedl si pod okénkem komory, kde předtím seděl ten pták a hlídal celou noc, dokud se nerozednilo.*“⁴² Arinbjørn Egila varoval, „*že se Gunnhilda přičiní ze vsí síly, aby tvou věc poškodila.*“⁴³ Sága tak naznačuje, že tou vlaštovkou byla královna Gunnhilda, která se naučila magii od Sámů (*Finnar*), a která usilovala o Egilovu smrt. Královna Gunnhilda je v ságách a sekundární literatuře spojována s magií. V originálním textu je Gunnhilda nazvána jako *hamhleyypa*, což označuje čarodějnici ve zvířecí podobě. Pojem *hamhleyypa* označuje

⁴¹ C.M. With Pedersen, *Metamorphoses: a Comparative Study of Representations of Shape-Shifting in Old Norse and Medieval Irish Narrative Literature*, str. 84

⁴² *Sága o Egilovi*, kap. 60

⁴³ *Sága o Egilovi*, kap. 60

někoho, kdo byl měl magickou schopnost „přeskočit“ do jiného *hamru*, a později se používal k označení člověka, jež měl velkou sílu a nadbytek energie.⁴⁴

5.2. Sága o Grettim

Příkladem metaforické přeměny v Sáze o Grettim jsou berserkové. Příklad metamorfózy v této sáze je poněkud diskutabilní. Jedná se o případ staroseverských *draugů*. Jak ve své práci argumentuje C. Pedersen, tak je možné se na přeměnu *draugů* dívat jako na nezáměrnou přeměnu podoby, která probíhala po smrti dané osoby.⁴⁵

5.2.1. Metamorfóza

V Sáze o Grettim lze najít příklad fyzické metamorfózy, přestože tato přeměna není na první pohled zcela zjevná. Jedná se o staroseverské *draugy*. Přestože skandinávští *draugové* nemohou být přiřazeni k žádnému typu vykonavatelů magie či jiných bytostí schopných z vlastní vůle měnit podobu, dochází v jejich případě k fyzické a psychické změně. V tomto případě se nejedná o proměnu člověka ve zvíře či jiného člověka, ale o proměnu z živého na „mrtvé.“ Přestože se tělo postavy nemění v jinou fyzickou schránku, získává tato „živá mrtvola“ specifické vlastnosti, které jí za života nebyli vlastní a které jsou magického původu, zatímco původní vlastnosti těchto osob, a to jak fyzické tak psychické, jsou amplifikovány. Příkladem takové změny je právě skandinávský *draug*, o kterém se podrobněji zmíním další části.

Gretti je nejznámějším zabijákem *draugů* v islandských rodových ságách. Gretti se poprvé setkal s *draugem* v době, kdy žil se u sedláka jménem Þorfinn. Když jednoho večera Gretti odcházel od přítele Auðuna, spatřil, jak pod jeho dvorcem vyšlehl oheň, který podle jeho názoru měl označovat umístění skrytého pokladu. Když se Gretti otázal, co ten oheň znamená, Auðun mu odpověděl: „*Tam na ostrohu stojí mohyla, v níž byl pochován Kár Starý, otec Þorfinnův. Otec a syn měli zde na ostrově jediný dvorec, ale když Kár zemřel, začal strašit a vypudil odtud všechny sedláky, kteří zde měli pozemky, takže teď patří*

⁴⁴ H. R. Ellis Davidson, *Shape-changing in the Old Norse Sagas*, str. 142

⁴⁵ C.M. With Pedersen, *Metamorphoses: a Comparative Study of Representations of Shape-Shifting in Old Norse and Medieval Irish Narrative Literature*, str. 74

Dorfinnovi celý ostrov. Těm však, nad kterými Dorfinn drží svou ruku, se tu nestalo nikdy nic zlého.“⁴⁶

Gretti se samozřejmě rozhodl, že poklad získá. Uvnitř mohyly našel koňské kosti a muže, který seděl na stoličce obklopené truhlicemi zlata a stříbra. Kár Starý, *draug*, Grettiho napadl, ale byl jím poražen. Grettimu se podařilo ho povalit na záda a useknout mu hlavu, kterou mu položil k zadku.⁴⁷ Toto může být považováno jak za urážku mrtvého, tak jako prostředek k zamezení tomu, aby *draug* znovu povstal, jelikož Gretti udělá to samé, poté co setne Gláma, a stejný prvek se objevuje i v dalších příbězích.⁴⁸ Kár představuje ten typ *drauga*, který se pro svou chamtivost stal strážcem prokletého pokladu. Podobně jako chamtivý Fáfni, který se změnil v draka, tak ani Kár nebyl ochotný se vzdát svého pokladu a v jeho střežení mu nezabránila ani jeho smrt.

Dalším z těchto islandských „nemrtvých,“ který se vyskytuje v této sáze je Glám. Zdá se, že Glám je jako *draug* mnohem nebezpečnější než Kár Starý. Glám samotný byl kdysi tím, co by se dalo nazvat jako profesionální lovec příšer, podobně jako Gretti. Glám zemřel za záhadných okolností, nejspíše na následky zranění způsobené bestii, kterou sám zabil. Když lidé našli Glámovo tělo, „*byl mrtev a černý jak peklo a napuchlý jako kráva.*“⁴⁹ Glám po své smrti ničil domy a ti lidé, kteří ho spatřili, přišli o rozum. Měl také ve zvyku zabíjet lidi tak, že jim zlámal všechny kosti v těle.⁵⁰

Glám měl také magickou schopnost uvrhnout na Grettiho kletbu, kterého pak její následky pronásledovaly až do konce života. Jednu noc, když spolu ti dva bojovali, upřel Glám na Grettiho svůj pohled, a toho pak opustila jeho síla a Glám ho málem porazil. Glám měl zjevně větší moc nežli většina z těchto zlých nemrtvých, a tak na Grettiho uvalil kletbu. „*Tehdy promluvil: „Veliké úsilí jsi, Gretti, vynaložil, aby ses se mnou utkal. Nikomu se však nebude zdát divné, nepřinese-li ti setkání se mnou mnoho štěstí. A mohu ti také říci, že od této chvíle našeho setkání budeš mít jen polovinu síly, jaká by ti byla určena osudem, kdyby ses byl se mnou neutkal. Nemohu ti ovšem vzít tu sílu, kterou už máš. Je však v mé moci nedopustit, abys byl silnější, než jsi teď. Jsi i tak dosti silný a mnoho lidí to pocítí. Svými činy, které jsi až dosud vykonal, jsi se stal proslulým. Ale od této chvíle budou tvým údělem časté vraždy a vyhnanství, a většina tvých činů se ti obrátí v neštěstí a strádání. Budeš učiněn psancem a budeš musit přebývat venku sám. A stále*

⁴⁶ *Sága o Grettim*, kap.18

⁴⁷ *Sága o Grettim*, kap.18

⁴⁸ Ármann Jakobsson, „*Vampires and Watchmen: Categorizing the Medieval Icelandic Undead*“, str. 292

⁴⁹ *Sága o Grettim*, kap. 32

⁵⁰ *Sága o Grettim*, kap. 33

budeš vidět mé oči, jak je teď vidíš. A bude ti zatěžko být sám a přinese ti to smrt.“⁵¹
Když Gretti znovu získal svou sílu, tak se mu podařilo Gláma zabít.

Jak v případě Kára, tak i Gláma, se jedná o určitou formu fyzické a mentální změny, ke které dochází po jejich smrti. Přestože tyto postavy nemění svou podobu ve zvíře či jiného člověka, a navzdory tomu že se technicky jedná o stejné tělo, nelze tvrdit, že se v případě islandských *draugů* jedná o lidskou bytost, která by zůstávala po smrti stejná a zachovávala si všechny své původní vlastnosti bez toho, že by nabyla jiných.

5.2.2. Metaforická změna podoby

Gretti ve svém příběhu bojuje s několika berserky. Jedním z takových příkladů je boj s bratry nazývanými Þóri Tětivta a Ogmund Zlý. „*Když se octli ve stavu berserského zuření, ničeho nešetřili. Loupili mužům jejich ženy, drželi je u sebe týden nebo dva a pak je poslali zpět těm, kterým je uloupily. Loupili, kamkoli přišli, a prováděli i jiné násilnosti.*“⁵² Gretti je pohostil jídlem a pitím, sebral jim jejich zbraně, a svou pohostinností je nalákal do vnějšího stavení, kde je zamknul. Ogmundur, Þórir a jejich společníci zjistili, že jsou v domě zavření „*Tehdy je posedla berserská zuřivost a začali výt jako psi.*“⁵³ Gretti zabil oba bratry, a i přestože zbývající berserkové neměli žádné zbraně, byli stále velmi nebezpeční, jelikož jejich hlavní zbraní byla jejich zuřivost. Berserkové tak byli zřejmě schopní zranit i zabít svého protivníka beze zbraně, pouze s využitím své vlastní síly.

Při jiné příležitosti Gretti bojoval s berserkem Snækollem, který se dožadoval, aby mu vydali dceru sedláka Einara, u kterého Gretti v té době pobýval. V tomto případě Snækollova nepříčetná zuřivost zapříčinila jeho smrt, konkrétně to, že kousal do svého štítu. „*Berserkovi se zdálo, že chtějí hovorem věc oddálit. Začal proto rvát, rozevřel hubu, popadl štít mezi zuby a kousal do jeho okraje, takže byl na něho hrozný pohled. Gretti běžel rychle k němu, a když doběhl k jeho koni, kopl nohou do spodku štítu takovou silou, že štít roztrhl berserkovi hubu a uvolnil dolní čelist, která spadla volně k hrudi. A v témže okamžiku popadl levou rukou berserka za přílbu a strhl ho z koně a pravou vytáhl meč, kterým byl opásán, a sekl jím po jeho šíji, takže mu hlava odpadla od těla.*“⁵⁴ Gretti, který je tu hrdinou příběhu, byl schopen zabít berserka díky své vlastní síle, která byla téměř nadlidská, jak se na správného hrdinu ság patří.

⁵¹ *Sága o Grettim*, kap. 35

⁵² *Sága o Grettim*, kap. 19

⁵³ *Sága o Grettim*, kap. 19

⁵⁴ *Sága o Grettim*, kap. 40

V případě berserků se nejedná o metamorfózu, ale o jakousi mentální změnu, kdy tito bojovníci nabývali až nadpřirozené síly a zuřivosti. Berserkové jsou spojováni s medvědy a s vlky, ale přestože bojují se zvířecí zuřivostí a vydávají zvířecí zvuky, nemění nijak svou fyzickou podobu.

5.3. Sága o Volsunzích

Sága o Volsunzích je neobyčejně bohatá na magické prvky a proměny podoby, konkrétně na příklady metamorfózy. V příběhu se objevují magické prsteny, kletby, bohové i trpaslíci. Změnou podoby v této sáze prochází hned několik postav, které na sebe berou podoby vydry, draka, ryby, vlků i jiného člověka. Všechny tyto přeměny mají různý způsob, a jinou příčinu i účel.

5.3.1. Metamorfóza

První příklad magické změny podoby v této sáze se týká matky krále Siggeira, která na sebe pomocí kouzel vzala podobu vlčice. K této přeměně došlo poté, co byl král Volsung zabit v bitvě s králem Siggeirem, a Volsungovi synové byli vsazeni do klády uprostřed lesa. „*Ale o půlnoci, když seděli v kládě, přišla k nim z lesa jedna stará vlčice. Byla velká a šeredná. Stalo se, že zakousla jednoho z nich k smrti a pak ho celého sežrala a nato odešla.*“⁵⁵ Tato vlčice přicházela po devět nocí, až z nich nezbyl nikdo kromě Sigmunda. Jeho sestra Signý nakonec poslala svého důvěrníka, aby Sigmundovi pomazal obličej medem. Když k němu tu noc přišla vlčice, olízla Sigmundovi obličej a strčila mu jazyk do úst. Sigmund jí jazyk vytrhl a vlčice zemřela na následky zranění. „*Ale o tom vypravují někteří lidé, že ta vlčice byla matkou krále Siggeira a že ta vzala na sebe tuto podobu působením kouzel a čarodějství.*“⁵⁶ Sága se nezmiňuje detailněji o postupu či způsobu této proměny, a udává pouze to, že Siggeirova matka ovládala magii, která jí umožnila proměnit se ve vlčici. Podoba vlčice, kterou na sebe čarodějnice vzala, byla záměrná, a měla jí dopomoci k zabití nepřátel jejího syna.

Později v tomto příběhu nacházíme další zajímavou příhodu, která se také zabývá vlčí podobou (*vargshamr*). Tato příhoda se odehrává v době, kdy Sigmund a jeho syn,

⁵⁵ Sága o Volsunzích, kap. 5

⁵⁶ Sága o Volsunzích, kap. 5

a zároveň také synovec, *Sinfjǫtli*, žili společně v lesích. „*Našli chatu a v ní dva spící muže s tlustými zlatými náramky. Stala se jim nehoda (byli zakleti totiž), neboť vlčí kůže visely nad nimi. Každého pátého dne byli sto svléci kůže; byli to kralevici. Sigmund a Sinfjǫtli si oblékli kůže a už se z nich nemohli dostat ven. Ve vlčích kůžích vězela táž přirozená vlastnost, jaká byla v nich dříve: Sigmund a Sinfjǫtli vyli jako vlci a oba rozuměli této řeči. Odebrali se do hvozdů a každý z nich šel svou cestou. Sjednali mezi sebou úmluvu, že se toho odváží a podstoupí boj, i kdyby proti nim bylo sedm mužů, nikoli však více. A ten, kdo by narazil na přesilu, má vyrazit ze sebe vlčí vytí. „Neporušme však tuto smlouvu!“ pravil Sigmund, „neboť ty jsi mladý a chrabý, mužové se budou na to těšit, aby tě honili.“*⁵⁷

Když byli konečně schopní svléct tyto vlčí kůže, *úlfhamir*, „*vzali je, spálili je v ohni a vyslovili přání, aby nebyly nikomu na škodu,*“⁵⁸ což jak se zdá, byla jediná cesta ke zničení magické síly těchto vlčích kůží.

Sigmund a *Sinfjǫtli* nebyli za tuto přeměnu sami zodpovědní. Sága neudává žádné bližší informace o těchto vlčích kůžích; nevíme, kdo přesně je očaroval, jakým způsobem či z jakého důvodu. Sigmund a *Sinfjǫtli* si zachovali své vědomí a byli schopní se spolu domluvit, přestože se domlouvali vlčím vytím, a nakonec se zbavili této kletby prostým spálením kůží.

V Sáze o *Vǫslunzích* se také objevuje proměna podoby jednoho člověka v druhého. Taková přeměna se týká případu *Signý*, Sigmundovi sestry, která požádala jakousi nejmenovanou mocnou čarodějkou (*seiðkona*), aby si s ní vyměnila svůj vzhled. „*A pak to zařídila svými kouzly tak, že si vyměnily své postavy), a čarodějka zaujala místo Signýino na její radu a večer ulehla na lůžko ke králi a ten nezpozoroval, že Signý není u něho.*“⁵⁹ *Signý* se pak v podobě čarodějky vydala do lesa za svým bratrem Sigmundem. Sigmund a *Signý* spolu strávili tři noci, aniž by Sigmund poznal, že ta krásná žena byla jeho sestra. Když se obě ženy znovu setkaly, prohodily si své podoby zpět. *Signý* se pak narodil chlapec pojmenovaný *Sinfjǫtli*.⁶⁰ V originálním textu ságy jsou k popisu této přeměny použity pojmy *skipta hǫmum* a *skipta litum*. Podle slovní zásoby použité v originálním textu a podle kontextu se jedná o změnu vlastní fyzické podoby, metamorfózu.

Další zajímavé případy změny podoby se objevují v příběhu *Sigurða Fáfnisbaniho* (*Drakobijce*), který se dochoval i ve starší Eddě. Tyto přeměny se netýkají přímo *Sigurða*, ale několika trpaslíků, včetně draka *Fáfniho*, kterého *Sigurð* zabil.

⁵⁷ *Sága o Vǫslunzích*, kap. 8

⁵⁸ *Sága o Vǫslunzích*, kap. 8

⁵⁹ *Sága o Vǫslunzích*, kap. 7

⁶⁰ *Sága o Vǫslunzích*, kap. 7

Regin, Sigurðův opatrovník, měl dva bratry, kteří se jmenovali Fáfni a Otr.⁶¹ Otr se tak jmenoval z toho důvodu, že na sebe přes den bral podobu i psychické vlastnosti tohoto zvířete. Jednoho dne ležel Otr v podobě vydry na břehu řeky, když po něm Loki hodil kámen a tím ho zabil. Óðin, Loki a Hœnir pak mrtvou vydru stáhli z kůže a radovali se ze svého úlovku. Otrův otec Hreiðmar požadoval za smrt svého syna výkupné ve zlatě. Tím, kdo měl zlato opatřit, byl Loki. Loki si od Rán, bohyně moří, vypůjčil síť, se kterou se mu podařilo chytit štika. Tou štikou byl trpaslík Andvari, který vlastnil kouzelný prsten Andvaranaut, jenž mu dopomohl k nezměrnému bohatství. Loki oloupil trpaslíka o jeho prsten i zlatý poklad, a pak dopravil poklad k Hreiðmarovi, ale ne před tím, než Andvari stihl svůj uloupený poklad proklít. „*Trpaslík se skryl v kamenné sluji a pravil, že prsten způsobí každému, kdo by jej měl, smrt, a rovněž tak všechno zlato se stane každému majiteli zhoubným.*“⁶² Tato kletba se naplnila když Fáfni, který byl údajně vždy chamtivý, zavraždil svého otce Hreiðmara, aby poklad získal. Sám Fáfni se pak stal ještě zlejšším a chamtivějším, načež se uchýlil do divočiny, kde se změnil v hrozivého draka, symbol chamtivosti, a kde si chránil svůj poklad.⁶³

Sága neudává zcela jasně, jestli se Fáfni přeměnil v draka či hada⁶⁴ v následku kletby, kterou Andvari uvrhl na svůj poklad, nebo jestli měla jeho přeměna spojitost s Otrovou schopností měnit svou podobu ve vydru. Jelikož Otr, Fáfniho bratr, měl schopnost změnit se ve vydru, je možné, že jejich schopnost měnit podobu mohla být vlastnost společná oběma bratrům. Jelikož však sága neuvádí žádné bližší svědectví, a o Hreiðmarovi není známo, že by měl takovouto schopnost, tak je toto tvrzení pouze teorií. Je zajímavé, že tři z pěti zmíněných trpaslíků v této sáze změnili svou podobu – Otr ve vydru, Andvari ve štika, Fáfni v draka.

Fáfniho transformace v draka je v příběhu použita nejen jako prvek který má ze Sigurða učinit hrdinu, tedy jako klasický motiv, kdy hrdina skolí mocného draka; ale také jako metafora pro Fáfniho chamtivost, jelikož není výstižnějšího symbolu chamtivosti, nežli drak střežící svůj zlatý poklad. Tato přeměna je také jakýmsi spojením mezi světem bohů, trpaslíků a lidí. Je zajímavé, že jsou za smrt Otra zodpovědní zrovna Loki a Óðin, jelikož právě tito dva bohové jsou známí svou schopností měnit podobu. Události vedoucí

⁶¹ *Otr* znamená „vydra“

⁶² *Sága o Vöslunzích*, kap. 14

⁶³ *Sága o Vöslunzích*, kap. 14

⁶⁴ Staroseverský drak je často popisován jednoduše jako had či červ. Na rozdíl od slovanských či keltských draků nemusel mít nezbitně křídla a svým vzhledem se tak podobal spíše obrovskému hadovi. Univerzálně se však jedná o symbol chamtivosti, kdy je drak zobrazován jako strážce pokladu.se schopností chrlit ohně či jed.

k Fáfniho přeměně v draka jsou tak zaviněné alespoň jedním z bohů známých pro své magické schopnosti související se změnou podoby.

5.4. Sága o Hrólfu Krakim

V Sáze o Hrólfu Krakim lze nalézt několik významných prvků týkajících se změny podoby. Hlavní prvek, který se týká metamorfózy, se nachází v příběhu Bjørna a Bery.⁶⁵ Další prvek proměny podoby se nachází v příběhu jejich syna Bøðvara. V tomto případě se však nejedná o metamorfózu, ale o příklad metempsychózy.

5.4.1. Metamorfóza

Tato sága je poměrně epizodická a jedna z jejích epizod se týká Bjørna, syna krále Hringiho. Král Hringi se po smrti své první ženy znovu oženil s krásnou Hvít. Hringi byl ale starý a Hvít se mnohem více líbil jeho syn Bjørn, který byl po dlouho dobu zamilovaný do Bery. Jednoho dne Hvít učinila Bjørnovi nabídku, že by raději sdílela lože s ním nežli s jeho starým otcem. Bjørn ji odmítl a za tuto urážku jí udeřil. Pomstychtivá Hvít ho na oplátku udeřila rukavicí z vlčí kůže,⁶⁶ a uvrhla na něj kletbu.⁶⁷ Bjørn se pak změnil v obrovského šedého medvěda a v této podobě zabíjel královy ovce. Když se Bera jednoho dne opět setkala s Bjørnem v jeho medvědí podobě, byla schopná ho podle jeho očí rozpoznat i jako medvěda,⁶⁸ a následovala ho do jeho jeskyně, kde se Bjørn na noc měnil v člověka.

Když po nějakém čase Bera otěhotněla, Bjørn vyřknul proroctví. Bjørn předpověděl, že ho následujícího dne zabijí lovci jeho otce, a že se Hvít pokusí přinutit Beru, aby snědla maso z jeho medvědí podoby, přičemž Beru varoval, aby to nedělala. Předpověděl také narození svých třech synů: Elgfróðiho, Þóriru a Bøðvara.⁶⁹

Bjørnova předpověď se vyplnila a medvěda dalšího dne zabili královi lovci. Královna Hvít pak lstí přinutila Beru, aby snědla kousek medvědího masa, což společně

⁶⁵ Bera je ženskou verzí jména Bjørn, přičemž obě jména znamenají „medvěd.“

⁶⁶ Kožené rukavice byly součástí výbavy *vǫlvy* (kouzelnice-vědmy). V *Sáze o Eiríkovi Zrzavém*, kde se nachází detailní popis *vǫlvina* oděvu, se udává, že na sobě měla rukavice z bílé kočičí kožešiny.

⁶⁷ *The Saga of King Hrolf Kraki*, kap. 19

⁶⁸ Lidské oči byly v příbězích často známkou toho, že zvíře je buď očarovaný člověk nebo je posedlé duchem zemřelého

⁶⁹ *The Saga of King Hrolf Kraki*, kap. 20

s kletbou uvalenou na Bjørna způsobilo, že se Elgfróði⁷⁰ narodil jako napůl člověk a napůl los. Þórir se narodil s psíma tlapama namísto lýtek. Jediný Bøðvar se narodil bez jakéhokoliv tělesného defektu,⁷¹ ale jak se později dozvídáme, Bøðvar měl schopnost vytvořit a ovládat podobu zvířete v podobě obrovského medvěda.

Bjørnova transformace v medvěda byla následkem kletby, kterou na něj Hvít uvrhla. Hvítino magické nadání není překvapující, jelikož Hvít byla dcerou sámského krále, a Sámové (*Finnar*) byli často asociováni s magií. Proč se mohl Bjørn měnit na noc zpět v člověka, či nakolik si v podobě medvěda zachovával své vlastní vědomí, to sága neuvádí. Součástí Hvítini kletby však bylo to, že Bjørn měl zabíjet velké množství králova dobytka a být si své potupy plně vědom. Kletba, kterou Hvít na Bjørna uvrhla, byla záměrně krutá, jelikož Hvít musela vědět, že medvěd pohybující se v blízkosti lidských osídlení bude zabit. Tato kletba měla být dvojitým trestem: nejen že odtrhla Bjørna od jeho domova a od Bery, ale také zajistila, že jednoho dne zemře násilnou smrtí zapříčiněnou svými vlastními lidmi.

Následky Bjørnovy kletby ovlivňují celý zbytek příběhu, ve kterém se jeho syn Bøðvar Bjarki stane velikým hrdinou, známým po svou schopnost vytvořit a ovládat podobu zvířete ve tvaru obrovského medvěda.

5.4.2. Metaforická změna podoby

Zajímavým příkladem metaforické proměny v Sáze o Hrólfu Krakim, je magická schopnost Bøðvara Bjarkiho,⁷² který byl jedním ze synů Bjørna a Bery. Bøðvarovi schopnosti byly pravděpodobně následkem kletby, která byla uvržena na jeho otce Bjørna, který byl pomstychtivou nevlastní matkou zakletý v medvěda.

Jak už bylo zmíněno, všichni Bjørnovi synové získali určité zvířecí vlastnosti, které se projevovali jak v jejich fyzickém vzhledu, tak v jejich povahových vlastnostech. Elgfróði a Þórir se oba narodili s tělesnými znaky, které se na ně přenesly díky Bjørnově kletbě, a sága naznačuje, že tyto fyzické projevy byly výsledkem toho, že Bera snědla prokleté medvědí maso.

Povaha Bjørnových synů byla velice podobná povaze divokých zvířat. Z divokého Elgfróðiho se stal loupežník. Bøðvar, který je vnímán jako berserk, pak prokázal sílu svého

⁷⁰ *Elg* znamená „los.“

⁷¹ *The Saga of King Hrolf Kraki*, kap. 20

⁷² *Bøðvar Bjarki* znamená „malý medvěd“

hněvu při pomstě na královně Hvít. Když se Bøðvar dozvěděl o kletbě, která byla uvalena na jeho otce, vydal se ho pomstít. Bøðvar přehodil Hvít přes hlavu pytel, ubil jí k smrti a vláčel jí ulicemi.⁷³ Bøðvar byl při své pomstě zcela nepřičetný, a dalo by se říct, že se dostal do stavu podobnému berserskému běsnění. Skutečnost, že zabil Hvít holýma rukama, a ne zbraní, ještě více poukazuje na jeho vztek a dává větší dojem útoku medvěda, než člověka. Kromě své vlastní nadpřirozené síly a magických schopností, obdržel Bøðvar také něco ze síly svého bratra. Když jednou Bøðvar navštívil svého bratra Elgfróðiho, ten ho postrčil a Bøðvar se zakymácel. Nato mu dal Elgfróði napít své krve a Bøðvar tím nabyl bratrovu větší sílu a odolnost, podobnou té losí.⁷⁴

Motiv pití krve pro získání síly se v této sáze objevuje ještě jednou, a to v případě Bøðvarova nového přítele, zbabělého a slabého Høtta, který vypil krev a snědl část srdce okřídlené příšery, kterou Bøðvar porazil. Tento rituál přenesl sílu mrtvé bestie na Høtta, který se pak stal téměř tak silným, jako byl Bøðvar.⁷⁵ Důvodem proč byl Bøðvar schopný zabít tuto bestii, byla očividně jeho nadpřirozená síla, kterou zdědil kvůli otcově kletbě, a kvůli krvi svého bratra Elgfróðiho.

Nejzajímavější ukázkou Bøðvarových dovedností však byla jeho magická schopnost vytvořit a ovládat podobu medvěda. Tato příhoda se objevuje v samotném závěru ságy, v konečné bitvě, ve které se střetávají Hrólfovi válečníci s příšerami jeho sestry Skuld. V průběhu závěrečné bitvy bojoval po boku krále Hrólfa ohromný medvěd, který pobil více nepřátel než kterýkoliv z Hrólfových mužů. Høtt, který mezitím přijal jméno Hjalti, si všiml, že králův věhlasný válečník Bøðvar zmizel z bojiště. Hjalti, po několika urážkách na účet Bøðvarova charakteru, opustil bitvu a šel se po Bøðvarovi podívat, i přestože na něj král Hrólf naléhal, ať se raději soustředí na boj. Hjalti našel Bøðvara v králově komnatě, kde seděl v jakémsi transu. Ve chvíli, kdy Hjalti Bøðvara probudil, zmizel z bojiště ten obrovský medvěd, který po Hrólfově boku bojoval proti Skuld a její zruďné armádě, a zároveň jí také zabraňoval v používání její magie. Tato ztráta klíčového válečníka pak vedla k porážce Hrólfovy armády.⁷⁶

Je patrné, že Bøðvar byl v jakémsi šamanském transu, zatímco bojoval v podobě medvěda na bojišti po boku krále Hrólfa. Bøðvar musel být ve stavu naprostého soustředění, proto také odešel z bojiště. Skutečnost, že ho Hjalti vyrušil, vedla k porážce a smrti hrdinů této ságy.

⁷³ *The Saga of King Hrolf Kraki*, kap. 22

⁷⁴ *The Saga of King Hrolf Kraki*, kap. 23

⁷⁵ *The Saga of King Hrolf Kraki*, kap. 23

⁷⁶ *The Saga of King Hrolf Kraki*, kap. 33

Bøðvar není v sáze označován žádným pojmem, který by ho označoval jako čaroděje. Sága neudává, odkud se jeho schopnost vytvořit a ovládat medvěda vzala, ale vzhledem k předchozím událostem je možné předpokládat, že tato schopnost byla do určité míry následkem Hvítini kletby. Bøðvar na sebe podobu medvěda vzal pouze v samém závěru ságy. V tomto případě se ale nejednalo o metamorfózu, jak tomu bylo v případě jeho otce Bjørna. Z textu ságy sice nelze vyvodit žádné bližší informace o Bøðvarově magii, ale Bøðvarův medvěd připomíná staroseverskou *fylgju*. *Fylgja*, jako doprovodný duch spojený se svým vlastníkem, se může zjevovat v podobě zvířete a odrážet charakter svého vlastníka, v tomto případě medvěda.

5.5. Sága Bósim a Herraudovi

Sága o Bósim a Herraudovi je nesmírně bohatá na výskyt magických prvků, včetně proměn podoby. V příběhu se objevuje mnoho postav, které ovládají magii, a příklady fyzické metamorfózy se vztahují hned k několika z nich. V této sáze se objevuje změna podoby v jinou osobu, v draka, ptáka, kance i psa.

5.5.1. Metamorfóza

Poněkud nezvyklý příklad proměny podoby se týká jednoho z titulních hrdinů ságy, Bósiho. Siggeir, syn krále Háreka a jeden z hlavních antagonistů tohoto příběhu, unesl princeznu Hleidi a zabil Herraudova otce. Aby získali Hleidi zpět, Herraud a Bósi vymysleli spletitý plán. Zabili Siggeirova přítele Sigurða a jeho sluhu, a stáhli je oba z kůže. Bósiho bratr Smið se naučil magii od čarodějnice Busly, která je vychovávala. Smið pomocí svých kouzel přestrojil Bósiho za Sigurda a sebe za jeho mrtvého sluhu, a v tomto přestrojení se společně vydali na svatební hostinu, odkud Hleidi unesli.⁷⁷ Přestože sága nezmiňuje žádné bližší podrobnosti o tom, jak tato přeměna probíhala, není náhodné, že Bósi a Herraud požádali o pomoc právě Smiða, který ovládal magii. Použití Sigurðovy kůže jako jakéhosi „kostýmu“ je podobné použití kůží v Sáze o Vølsunzích, kdy pláště z vlčích kůží sloužili jako magický objekt způsobující přeměnu ve vlka.

⁷⁷ Sága o Bósim a Herraudovi, kap. 12

Další příklad metamorfózy v této sáze se nachází v závěrečné bitvě a týká se krále Háreka. Smið měl očarovaný meč, který mu věnovala čarodějnice Busla. Král Hárek totiž údajně nemohl být zraněn obyčejnou zbraní. Smið sice Háreka zasáhl a zranil, ale rozběsněný král Hárek se proměnil v létajícího draka, který chrlil jed a zabil mnoho mužů, včetně samotného Smiða, kterého jednoduše spolkl. Drakovo běsnění přerušil až přilet ohromného ďábelského ptáka nazvaného *skergíprinn*, který draka napadl. V průběhu jejich děsivého souboje se tento pták zřítíl do moře, zatímco drak-Hárek dopadl na palubu Siggerovi lodi, načež se proměnil v ohromného kance a napadl Herraudða, kterého vážně zranil. Na pomoc Herraudðovi přiběhl obrovský pes, který kance roztrhal. Hárek nabyl zpět svou lidskou podobu, ale společně se psem přepadli přes palubu a už se nevynořili. Sága uvádí, že tím psem byla čarodějnice Busla, která po bitvě zmizela.⁷⁸

Sága se o magických schopnostech krále Háreka blíže nezmiňuje. Hárekovou matkou však byla Kolfrosta, která byla kněžkou v chrámu jakéhosi pohanského boha, a která ovládala magii, včetně schopnosti změnit podobu.⁷⁹ Hárekovi schopnosti, ať už zděděné či získané učením, tak nejsou nijak překvapivé. O Busle je uvedeno, že byla velice znalá v očarovávání předmětů a byla to právě ona, kdo naučil Smiða magii.

5.5.2. Metaforická změna podoby

V předchozí části jsem se zmínila o těch příkladech z této ságy, které zahrnovaly fyzickou transformaci vlastní podoby, metamorfózu. V této sáze se však objevuje i další příklad, který se od ostatních přeměn v této sáze poněkud odlišuje.

Tento příklad se týká Kolfrosty, matky krále Háreka. Kolfrosta byla kněžkou v chrámu místního boha Jomaliho a vyznala se v čarodějnictví. Díky svým věšteckým schopnostem se dozvěděla, že má do měsíce zemřít. Kolfrosta cestovala v podobě zvířete, aby unesla princeznu Hleidi, kterou zamýšlela učinit jednou jejích kněžek.⁸⁰

Sága neuvádí, o které zvíře se jednalo, ani žádné bližší informace o této přeměně. Slovní zásoba originálního textu však používá termín *hamfari*. Pojem *hamfarir* označuje přebývání lidské entity v převzaté podobě, zatímco vlastní tělo zůstává ve stavu spánku či transu. Podle slovní zásoby použité v sáze se tak dá vyvodit, že se jednalo o případ metempsychózy.

⁷⁸ Sága o Bósim a Herraudðovi, kap. 14

⁷⁹ Sága o Bósim a Herraudðovi, kap. 8

⁸⁰ Sága o Bósim a Herraudðovi, kap. 8

6.1. Sága o Sǫrlim Silném

Přestože tato sága není příliš bohatá na proměny podoby, obsahuje jasný a nekomplikovaný příklad metamorfózy.

6.1.1. Metamorfóza

Příklad proměny podoby v této sáze se týká Tófiho. Tófi a jeho bratr Garðar přišli s dvanácti tisíci muži z Afriky až do Norského království krále Haralda Valdimarssona, kde se Garðar dožadoval, aby mu dal král za manželku svou dceru Steinvǫru. Král Harald nazval Garðara trollem a bojovným berserkem, jeho požadavek odmítl a rozhodl se, že se raději střetne v boji s obrovskou armádou obou bratrů.⁸¹

Na pomoc králi Haraldovi přišel král Erling se svou armádou a svým synem Sǫrlim, nominálním hrdinou této ságy. Po několika potyčkách se obě armády konečně střetly v ohromné bitvě. V této bitvě se Sǫrli probojoval přes mocné válečníky, černochoy, i slony až ke lstivému Tófimu, kterého těžce zranil. Tófi byl ale schopný proměnit se v obrovského draka, jelikož ovládal mocnou magii a měl schopnost měnit svou podobu.⁸² I přestože Tófi chrlil silný jed, tak byl Sǫrli schopný Tófiho v jeho dračí podobě porazit. Sǫrli nakonec zabil i Tófiho bratra Garðara, a nepřátelská armáda se dala na ústup.

Sága se o průběhu Tófiho přeměny nezmiňuje detailněji a uvádí pouze to, že se rozzuřený Tófi stal hrozivým drakem. Kromě toho, že je Tófi v originálním textu nazván jako mocný *hamrammaðr*⁸³ a Garðar je nazván jako troll a berserk, tak sága o těchto bratrech neuvádí nic, co by se blíže vztahovalo k jejich magickým schopnostem.

Sǫrli a jeho společník Karmon se dále vydali na další dobrodružství až do Afriky, odkud se vrátili s loděmi naplněnými ukořistěným zlatem a poklady. Při svém návratu do Norska do své družiny přibrali dva bratry, Bǫrka a Bǫlverka. Přestože jsou tito bratři označeni jako mocní *hamrammir*,⁸⁴ v příběhu k nim dále není vázána žádná ukázka magie a oba dojdou nešťastného konce.

⁸¹ *Sága o Sǫrlim Silném*, kap. 7

⁸² *Sága o Sǫrlim Silném*, kap. 8

⁸³ *Sága o Sǫrlim Silném*, kap. 8

⁸⁴ *Sága o Sǫrlim Silném*, kap. 10

6. Postavy měnící podobu

V této části práce se budu zabývat kategorizováním postav, které jsou v ságách spojovány s proměnou podoby, ať už se jedná o postavy, které se samy proměňují nebo proměnu způsobují. V tomto oddíle nekategorizuji všechny postavy, které se ve zvolených ságách věnují magii, pouze vybírám nejčastější a nejvýraznější typy postav spojených s proměnou.

Nejpočetnější kategorií postav, které se nějakým způsobem účastní proměny podoby, jsou čarodějnice či osoby, které se obecně věnují magii. Ve spojení s proměnami podoby je nezbytné zmínit také berserky a vlkodlaky. A pro upřesnění pojmu zmíním také staroseverské *draugy*.

6.1. Čarodějnice

Ve zvolených ságách jsou nejčastějším typem postav spojených s proměnou podoby takové osoby, které se dají jednoduše označit jako čarodějnice a kouzelníci. Takovýchto postav se v těchto ságách objevuje devět. Jedná se o královnu Hvít, královnu Gunnhildu, matku krále Siggeira, krále Háreka a jeho matku Kolfröstu, Smiða a Buslu, Signýinu *seiðkonu* a Tófiho.

Postavy, které mají schopnost měnit podobu, ať už svou vlastní nebo jiných lidí, jsou nejčastěji spojovány s nějakou další magií. Vykonavatelé magie v ságách nemají žádné významné spojující charakteristiky mimo samotných magických schopností. Postavy praktikující magii nebyly členy žádného společenství a nepocházely ani ze stejných společenských vrstev. Obecně se však jednalo o lidi inteligentní a učenlivé, často z vyšší společenské vrstvy, což však nebylo podmínkou.

Jak už bylo zmíněno, určité magické schopnosti či znaky sice mohou být vrozené, jak tomu bylo například v případě Björnových synů, ale statisticky mělo hlavní roli při osvojování magických schopností učení. Pokud je v ságách zmíněno, jak daná postava získala magické schopnosti, bylo to zpravidla výsledkem učení. Zmiňované postavy, které někoho učí magii, jsou vždy ženy, často v roli nevlastních matek.⁸⁵

⁸⁵ S. Mitchell, *Learning Magic in the Sagas*, str. 339.

Jedním z nejčastějších typů postav schopných měnit podobu, ať vlastní či ostatních, jsou tak právě vysoce postavené ženy, které buď mají titul královny, nebo jsou nějak spojené s hlavním hrdinou či antagonistou příběhu. V těchto šesti vybraných ságách se takových postav objevuje pět.

První z těchto příkladů se objevuje v Sáze o Völsunzích. Jedná se o matku krále Siggeira, která se pomocí kouzel (*trollskapar sakir ok fjölkynngi*) proměnila ve vlčici (*ylgr*), aby mohla svého syna zbavit nepřátel.⁸⁶

Další dvě z těchto postav se objevují v Sáze o Bósim a Herraudovi. První z nich je Busla, nevlastní matka Smiða a Bósiho, od které se Smið naučil kouzlům, včetně schopnosti měnit podobu, kterou v sáze manifestuje. Sága uvádí, že Busla byla velice znalá magie (*tofrum*) a nabízela, že naučí magii (*galdra*) i Bósiho,⁸⁷ který však její nabídku na rozdíl od Smiða odmítl, jelikož mu tyto magické praktiky nepřipadaly dostatečně mužné.⁸⁸ Sága uvádí, že Busla na sebe v závěrečné bitvě vzala podobu ohromného ptáka a psa.⁸⁹

Další podobnou postavou v této sáze je Kolfrosta, matka hlavního antagonisty Háreka. Kolfrosta byla kněžkou v chrámu boha Jomaliho a v příběhu na sebe vzala podobu (*hamfarir*) nejmenovaného zvířete.⁹⁰ Její syn Hárek se pak v závěrečné bitvě proměnil v draka a v kance.⁹¹ Sága se nezmiňuje o tom, jak Hárek tyto schopnosti získal, ale vzhledem k tomu, že jeho matka ovládala magii, tak není překvapivé, že měl Hárek podobné schopnosti. Za zmínku možná stojí také samotný chrám a jeho bůh. Král Hárek byl králem země nazývané Bjarmaland, která se zjevně nacházela území dnešního severního Ruska. Jméno boha Jomaliho je pravděpodobně odvozené z finského jumala (bůh) a jeho koruna byla podobná korunám sibiřských šamanů. Je tak možné, že sága nepřímo spojuje Kolfrostu se Sámy (*Finnar*), kteří v primární i sekundární literatuře asociováni s magií.

Královna Hvít ze Ságy o Hrólfu Krakim je další podobnou stereotypní postavou. Hvít byla dcerou sámského krále a nevlastní matkou Bjørna, kterého svou kletbou proměnila v medvěda. Kromě toho, že je Hvít přímo spojená se Sámy, tak je ságou nazvána jako troll, což je pojem označující široké spektrum magických bytostí, včetně čarodějnic.

⁸⁶ *Sága o Vöslunzích*, kap. 5

⁸⁷ *Sága o Bósim a Herraudovi*, kap. 2

⁸⁸ Za zmínku stojí, že pojem *galdr* (pl. *galdrar*), se dá přeložit jako „kouzlo“ či jako sloveso s významem „zpívat.“ *Galdr* je druhem jakýmsi druhem vokálního projevu, který sloužil jako hlasový doprovod seiðového rituálu, se kterým je tento typ magie spojován, a tento zpěv měl sloužit k přilákání ochraných duchů.

⁸⁹ *Sága o Bósim a Herraudovi*, kap. 14

⁹⁰ *Sága o Bósim a Herraudovi*, kap. 8

⁹¹ *Sága o Bósim a Herraudovi*, kap. 14

Dalším příkladem podobné postavy je královna Gunnhilda. Gunnhildiny magické schopnosti jsou v Sáze o Egilovi zmíněny několikrát. Její příklad změny podoby souvisí s vlaštovkou, co obtěžovala Egila při skládání jeho básně. Podle ságy byla tou vlaštovkou právě čarodějnice (*hamhleypa*) Gunnhilda. Sága uvádí také další Gunnhildiny magické schopnosti, jmenovitě její schopnost uvrhnout kletbu na Egila. „*Druhou zimu po Skallagrímově smrti na něho přišla zádumčivost a jak zima plynula, byla stále větší a větší. Povídá se, že za tím byly čáry (seiða) královny Gunnhildy, která ho zaklela, aby nenašel na Islandu klid a vydal se do její moci. V létě Egil oznámil, že se rozhodl odjet do Anglie.*“⁹²

6.2. Draugové

Draug je příkladem volnějšího a na první pohled ne zcela zřejmého typu magické změny v „něco jiného.“ V tomto případě leží jádro této proměny podoby ve změně z živého na „mrtvé,“ s čímž se vážou tělesné i psychické změny. K bližšímu přiblížení je nejprve nutné vyjasnit význam pojmu *draugr*, jelikož pro něj neexistuje přesný překlad.

Ármann Jakobsson uvádí, že slovo *draugr* (pl. *draugar*) bylo dříve nepřesně překládáno jako „duch“ nebo „upír,“ jelikož dnešní pojem „nemrtvý,“ nebyl v minulosti známý. Ani jeden z těchto pojmů však plně neodpovídá tomu, co staroseverský *draug* představoval. Ve středověkých islandských zdrojích jsou tito nemrtví označováni také jako trollové nebo jim podobní. Pojmem *troll* se dříve označovala jakákoliv nadpřirozená bytost, ať už se jednalo o ducha, čarodějnici, démona či obra. Samotné slovo *draugr* se ve středověké islandštině vyskytuje zřídka. Ani v Sáze o Grettim není Glám označován jako *draug*. Místo toho jsou používána slova jako *aptrgongur* (revenant) nebo *reimleikar* (strašidlo).⁹³

Dříve používaný pojem „duch“ není k definici *draugů* významově vhodný, jelikož duchové v pojetí křesťanského světa nebyli tělesní. Duchové byli pouze nehmotnými přízraky či zjeveními. Skandinávský *draug* je ale plně fyzická bytost s lidským tělem a neodpovídá tedy tomu, co lze považovat za ducha. Skandinávští *draugové* jsou tak spíše bližší východoevropským upírům z 16. a 17. století.

Jakobsson rozděluje *draugy* na dvě kategorie, a to podle jejich chování a funkce. První kategorie má roli strážců, kteří často ochraňují nějaký poklad, od kterého se ani po

⁹² Sága o Egilovi, kap.. 60

⁹³ Ármann Jakobsson, „*Vampires and Watchmen: Categorizing the Medieval Icelandic Undead*“, str. 284

své smrti nedovedou odloučit. Tito *draugové* většinou zůstávají v blízkosti svých domovů, jelikož důvod jejich posmrtné existence se váže k objektu, který po sobě zanechali. Svým zatvrdelým střežením svého pokladu tak připomínají draka Fáfniho. Přestože jejich metoda je velice odlišná, jedná se o bytosti, které posmrtně prošli magickou přeměnou sloužící k tomu, aby mohli nadále střežit svůj poklad. Tito *draugové* pak svým účelem slouží jako jakási kletba, která se váže k místu či pokladu, a které se hrdina musí zbavit, aby poklad získal.⁹⁴ Většina těchto duchů však pobývá v okolí svých hrobů, kde jsou ochraňováni magií či ohněm, a přestože jsou nesmírně nebezpeční, neobtěžují živé, pokud jimi nejsou vyrušeni. Druhá kategorie je mnohem agresivnější a svými vlastnostmi více připomíná inkuby nebo mûry. *Draugové* tohoto typu ve svém aspektu nejvíce připomínají upíry tím, že se živí samotnou životní energií. *Draugové* se sice neživí krví, ale „je to oživená mrtvola, která se vrací, aby se pásala na živých.“⁹⁵ Někdy je jejich hlavním cílem napadat a infikovat živé, kteří se pak přidávají k jejich řadám. Není zcela zjevně dané, jakým způsobem se taková nákaza či kletba měla šířit. Pokud se stalo, že *draug* napadl živé, tak je mnohem častěji ubil k smrti.

Draug se nedá zcela jasně označit za bytost se schopností měnit podobu (*shapeshifter*). Do jisté míry se však jedná o přeměnu, přestože tato přeměna není ani zcela úmyslná, ani jasně definovaná. Přestože se plně nemění původní fyzická podoba dané osoby, mění se její schopnosti a její původní negativní psychické vlastnosti jsou amplifikovány. Do jisté míry se mění vnější vzhled těchto osob, jelikož tělo nabývá vzhled specifický pro *draugy*.

Je málo případů, kdy byli *draugové* za svého života dobrými lidmi. Lidé, ze kterých se stávali *draugové*, byli obyčejně za svého života chamtiví a zlí. Po své smrti se vrátili v podobě, která zesílila všechny jejich špatné psychické vlastnosti, a která měla ke všemu ještě nadpřirozené fyzické vlastnosti. Jejich fyzická podoba se po smrti měnila. Byli větší, silnější, a měli hnilobný zápach (jako mrtvola), i jejich oči byly jiné. S tělesnou schránkou se měnila i jejich povaha, a každý jejich povahový rys byl po smrti zesílen. Tito lidé, kteří byli nepříjemní už za svého života, se po své smrti stali ještě chamtivějšími, zlejšími a hroživějšími než předtím. Jejich jediným zájmem bylo jejich vlastní přežití a pobavení. Chamtivost a sebestřednost byly hlavními rysy charakteristickými pro *draugy*.

Sága o Grettim představuje oba dva typy *draugů*; jak typického strážce pokladu - Kára Starého, tak nebezpečného Gláma. Oba dva měli jisté nadpřirozené schopnosti, od

⁹⁴ Ármann Jakobsson, „*Vampires and Watchmen: Categorizing the Medieval Icelandic Undead*“, str. 289

⁹⁵ Ármann Jakobsson, „*Vampires and Watchmen: Categorizing the Medieval Icelandic Undead*“, str. 295

nelidské síly po Glámovu schopnost uvrhnout na Grettiho kletbu. Glám byl také popsán jako „černý jak peklo a napuchlý jako kráva,“⁹⁶ a svým vzhledem tak odpovídal oživlé mrtvole. Oba dva tedy po své smrti prošli jakousi přeměnou v nelidskou bytost, která měla „něco navíc,“ než za svého života.

6.3. Vlkodlaci

„Zatímco schopnost změnit vlastní podobu, nebo podobu jiných, byla vlastnost společná bohům, obrům i lidem, kteří měli magické schopnosti; byla tu jedna podoba, která se nacházela po celém světě, a která se vyvinula ve víru působící teror po celá staletí, a to ne jen v zaostalých částech Evropy. Byla to víra v lykantropii, schopnost člověka proměnit se ve vlka; nebo jiným nejobávanějším zvířetem v dané oblasti - medvědem, tygrem, levhartem či hyenou.“⁹⁷

Ustálená víra ve vlkodlaky, tak jak jí pojmáme dnes, nebyla v evropském folklóru rozšířená až do 15. století, tedy do doby procesů s čarodějnicemi. Staroseverští bojovníci, *úlfheðnar* (sg. *úlfheðinn*), byli bojovníci podobní berserkům, kteří se oblékali do vlčích kůží.⁹⁸ Vlk, jako zvířecí symbol, prostupoval celou staroseverskou mytologií i slovní zásobu. Ve staroseverské literatuře je motiv vlka-člověka nezdědka se vyskytující prvkem. Jeden z nejzřetelnějších literárních příkladů motivu vlka-člověka se nachází v Sáze o Völsungzích, v příběhu Sigmunda a Sinfjötliho.

Islandské názvy pro vlka jsou *vargr* a *úlf*. Další pojmy související s vlky, vlkodlaky či jinými bytostmi měnícími podobu, jsou *úlfhamr* (vlčí kůže), *úlfheðinn* (vlčí kožich), či *vargstakkr* (vlčí plášť). Asi nejdůležitějším pojmem v kontextu změny podoby je předem zmiňovaný *hamr*. Lidé, kteří se mění ve vlky, na sebe berou *vargshamr* (vlčí podobu), díky čemuž se z nich stávají *vargar* (vlci). Pojem, který má dnešní význam „vlkodlak,“ je *varúlfur*, doslova muž-vlk.⁹⁹ Pojem *vargr* byl na Islandu používán jako označení pro vyhnance, jak v ságách, tak v eddických básních. Spojení mezi slovy *vargr* a vyhnanec (zločinec) je patrné ve slovech *mordvargr* (vrah), *vargtré* („vlčí strom,“ šibenice), *vargrækr* (vyhnaný jako vlk), a *vargdropi/vargdragi* (vlčí mládě), což byl právní

⁹⁶ *Sága o Grettim*, kap. 32

⁹⁷ J.A. MacCulloch, *Eddic Mythology*, str. 291

⁹⁸ A. Guðmundsdóttir, „*The Werewolf in Medieval Icelandic Literature*,“ str. 280

⁹⁹ A. Guðmundsdóttir, „*The Werewolf in Medieval Icelandic Literature*,“ str. 280

termín pro syna vyhnance; a také v moderním jazyce ve slovech *brennuvargur* (žhář) či *skemmdarvargur* (vandal).

Je zřejmé, že pojem *vargr* je více spojován s lidskými vlastnostmi, a tím i se změnou podoby, zatímco pojem *úlfr* častěji označuje zvíře samotné. Přesto mají tyto pojmy podobnou funkci a neexistuje mezi nimi jasně definovaný rozdíl.¹⁰⁰ Příklad rozdílného použití pojmů *vargr* a *úlfr* lze nalézt v Sáze o Hrólfu Krakim. „...*eða hví er Signý ekki í sæti sínu, ok kann vera, at hér ráði vargar með úlfum.*“¹⁰¹ V překladu tato fráze znamená „*proč nesedí Signý na svém místě, a může být, že se vlci radí s vlky.*“ Jelikož se jedná o prohlédnutí chystané zradě, pojem *vargr* tu nabývá negativní konotace, jako označení pro nepřítele a vyhnance.

Motiv vlkodlaka v islandských ságách je možné rozdělit na dvě kategorie. Starší varianta tohoto motivu je charakterizována vrozenou schopností měnit svou podobu, což bylo v tomto případě spojováno s válkou či bojovými činnostmi, a poukazuje na fakt, že stopy této staré víry se nacházejí v příbězích o bersercích, jež se na Island se dostaly s původními osadníky. Druhá varianta tohoto motivu se pak dostala na Island s překlady francouzských románů ve 13. století, a má pravděpodobně keltský původ. V této kategorii je podoba vlka ve většině případů výsledkem kouzla nebo kletby.¹⁰²

Jako vlkodlak je v sekundární literatuře označován i Kvéld-Úlf ze Ságy o Egilovi. Přestože samotná sága neudává, že by měl Kvéld-Úlf schopnost měnit se ve vlka, tak uvádí, že to byl mocný *hamrammir*,¹⁰³ a kvůli Kvéld-Úlfově jménu, které znamená „noční vlk“, lze dojít k tomuto závěru. Kvéld-Úlf pravděpodobně měl schopnost vzít na sebe *hamr* zvířete, ve vší pravděpodobnosti právě vlka.

Nejpatrnější příklad změny ve vlka se však nachází v Sáze o Vǫlsunzích. Tato proměna byla následkem magické síly pláštů z vlčí kůže, díky kterým na sebe Sigmund a Sinfjǫtli vzali podobu vlků (*úlframir*).¹⁰⁴ H. R. Ellis-Davidson uvádí, že tento příběh obsahuje některé z folklórních prvků, ale jejich společná úmluva a odkazy na jejich úspěchy v boji odkazují na tradici spojenou se životem mladých hrdinů žijících v lesích „jako vlci“ a živících se loupežením a zabíjením.¹⁰⁵

¹⁰⁰ A. Guðmundsdóttir, „*The Werewolf in Medieval Icelandic Literature*,“ str. 283

¹⁰¹ *The Saga of King Hrolf Kraki*, kap. 3

¹⁰² A. Guðmundsdóttir, „*The Werewolf in Medieval Icelandic Literature*,“ str. 279

¹⁰³ *Sága o Egilovi*, kap. 1

¹⁰⁴ *Sága o Vǫslunzích*, kap. 8

¹⁰⁵ H. R. Ellis Davidson, *Shape-changing in the Old Norse Sagas*, str. 142

6.4. Berserkové

Pro význam slova *berserkr* (pl. *berserkir*) existují dvě vysvětlení. Toto slovo je pravděpodobně odvozeno ze slov *ber-* (medvěd), a *serkr* (košile), což označovalo válečníky symbolicky spojované s medvědy; nebo od slova *berr-* (nahý), což je interpretace, která má podložení v Tacitových záznamech, podle kterých bojovali germánští válečníci bez brnění.¹⁰⁶ Samotný název *berserkr* tak znamená buď „medvědí košile“, nebo „bez košile“, možné je obojí a názory odborníků se liší.

Archeologické důkazy neposkytují žádný podrobný popis těchto bojovníků, ale z toho, co bylo nalezeno, je možné vyvodit jejich symbolické spojení s vlky a medvědy.¹⁰⁷

Berserkové patřili mezi velmi obávané bojovníky. Je známo, že se v bitvách dokázali uvést do stavu naprosté zuřivosti. Do boje vyráželi nechráněni brněním a oblečení byli pouze do zvířecích kožešin, aby ukázali, že se nebojí bolesti ani smrti.

Jedním z nejznámějších atributů berserků je právě jejich schopnost dostat do stavu šílené zuřivosti (*berserkr gang*). Příčina jejich neovladatelného hněvu se často dává do spojitosti s používáním různých bylin a omamných látek. Přes všechny moderní výzkumy, které se týkají příčin tohoto psychického stavu, nemáme žádné písemné důkazy o používání hub nebo bylin k jeho vyvolání. Naopak se podle zmínek spíše jednalo o jakýsi vnitřní psychický proces, který se vždy vztahoval k nějaké formě boje.¹⁰⁸ Přestože se tedy nedá vliv omamných látek zcela vyloučit, jedná se o nepodloženou spekulaci.

Absence shody názorů na povahu berserků může odrážet nedostatek shody středověkých zapisovatelů na tom, kým nebo čím tyto osoby byly. Nemůžeme vyloučit možnost, že někteří věřili, že berserkové byli obyčejní lidé, kteří se v bitvě rozzuřili k nepřičetnosti; ani tu možnost, že jiní zase věřili tomu, že se berserkové v průběhu bitvy měnili ve zvířata.¹⁰⁹

Berserská zuřivost je v širším kontextu spojována se změnami podoby, jelikož se v obou případech jednalo o lidi, kteří získávali vlastnosti patřící zvířatům. Hlavní rozdíl spočívá v tom, že v případě metempsychózy byla duše z lidského těla přenesena do těla zvířete, proto byli tito lidé popisováni jako *eigi einhamir* („ne jedné podoby“); nebo

¹⁰⁶ R. Simek, *Dictionary*, str. 35

¹⁰⁷ H.R. Ellis Davidson, 'Shape-changing in the Old Norse Sagas', str. 149

¹⁰⁸ C.M. With Pedersen, *Metamorphoses: a Comparative Study of Representations of Shape-Shifting in Old Norse and Medieval Irish Narrative Literature*, str. 29

¹⁰⁹ Ármann Jakobsson, „Beast and Man: Realism and the Occult in Egils saga“, str. 34

vlastní tělo procházelo fyzickou transformací, metamorfózou. V případě berserků se však jednalo o osoby, které získávaly psychické vlastnosti zvířete. Dalo by se tak říct, že berserk byl divokým zvířetem v lidské podobě.¹¹⁰

V ságách se stereotyp berserka objevuje ve dvou typech¹¹¹: Prvním z těchto typů je elitní skupina nejčastěji dvanácti válečníků sloužících králi; nebo jako divoký potíživista, který cestuje sám či ve skupině, způsobuje problémy, a může být poražen pouze hrdinou

7. Rozdíly mezi žánry

V této části práce se budu krátce věnovat rozdílnému přístupu k magii a k proměnám podoby v jednotlivých ságových žánrech. Zvolené žánry ság v této práci se od sebe liší v několika ohledech. Mezi nejzřetelnější rozdíly na první pohled patří protagonisté, lokace a doba, kdy se příběh odehrává. Historičnost a realismus ság se liší žánr od žánru, podle toho k jakému záměru jednotlivý žánr sloužil. Přesný poměr historické věrohodnosti, vztahující se k rodovým ságám, a tvůrčího umění zapisovatelů se nedá zcela odhadnout.

Prvním ze zvolených žánrů jsou rodové ságy. Tyto ságy se také nazývají jako „Ságy o Island'anech,“ jak už naznačuje jejich název, tyto příběhy se zabývají životy Island'anů, a jsou prezentovány v narativním způsobu, který se na první pohled jeví jako objektivní a realistický, přesto však tyto příběhy obsahují mnoho magických prvků, ať už se jedná o sledované proměny podoby či runovou magii, iluze, kletby a další.

Ságy o Island'anech obsahují nejméně přeměn podoby. Neobjevují se tu žádná bájná či exotická zvířata, jako draci či sloni, a většina prvků proměny má svůj základ v nějakých původních pověstech. Zajímavé je, že pokud dochází k přeměně postavy, tak se tato přeměna odehrává za scénou, není detailně popsána, a sága většinou přímo naznačuje, že tato magie není přirozená a neslouží k dobrému záměru. Přestože magie v těchto příbězích není tak na očividná a jasná, získává jakýsi prvek realističnosti, který činí její efekt mnohem mrazivější. O Kveld-Úlfovi je v Sáze o Egilovi sice řečeno, že měl schopnost měnit podobu, ale sága nám neuvádí žádný takový příklad. Víme však to, že se jeho schopnosti projevovaly v jeho nepříjemné povaze a zuřivosti podobné té berserků, což

¹¹⁰ A. Guðmundsdóttir, „*The Werewolf in Medieval Icelandic Literature*“, str. 282

¹¹¹ R. Simek, *Dictionary*, str. 35

byly vlastnosti, které se v jeho rodu dědily po generace. V Sáze o Grettim se s *draugy* setkáváme až jako s nebezpečnými nemrtvými, jejich proměna je něčím, co se stalo až po jejich smrti a není pro ni uvedeno žádné vysvětlení, čím a proč se to stalo. Rodové ságy neobsahují žádné přímé ukázky metamorfózy ve zvíře či jiného člověka. Metaforické proměny podoby v rodových ságách tak pravděpodobně mohou být kompromisem mezi použitím magických prvků a snahou o objektivitu a realističnost, kterou se tento žánr zásadně odlišuje od dalších vybraných žánrů.

Dalším ze zvolených žánrů jsou lživé ságy, které jsou často řazeny ke stejnému žánru jako ságy o dávnověku. Tyto ságy se v mnoha ohledech podobají skandinávským lidovým příběhům, a to jak tématy a motivy, tak narativním vzorcem.¹¹²

Rozdíl mezi vybranými lživými ságami a ságami o dávnověku v oblasti proměny podoby je malý. Lživé ságy jsou však nejméně komplikované, a odlišují ve své slovní zásobě a propracovanosti. Například namísto bohaté slovní zásoby vztahující se ke změnám podoby tyto ságy uvádí pouze to, že určitá postava „byla drakem.“

Hlavním rozdílem je však význam a účel těchto přeměn. Zatímco v ságách o dávnověku změna podoby postav slouží k posunutí zápletky příběhu, ve lživých ságách postavy mění svou podobu hlavně pro oživení příběhu a nastavení téměř až pohádkové atmosféry. Přeměny v těchto příbězích tak slouží hlavně k pobavení svého obecnstva. Liší se i podoba, kterou na sebe postavy berou. Například, obě ze lživých ság, jak Sága o Bósim a Herraudovi, tak i Sága o Sorlim Silném, obsahují mytické draky. Drak se sice objevuje i v Sáze o Völsunzích, v tomto případě se však jedná o následek kletby trpaslíka, přičemž celá tato epizoda má mytický nádech, jelikož zahrnuje bohy i trpaslíky. Podoba draka slouží také jako symbol Fáfniho chamtivosti. Ve lživých ságách slouží drak pouze jako prostředek, který činí z obyčejné bitvy něco bombastického a oba nepřátelé na sebe berou tuto podobu jen proto, aby mohl hrdina porazit něco skutečně ohromného.

Dá se tedy říct, že proměna podoby v ságách o dávnověku slouží k posunutí zápletky. V Sáze o Völsunzích se kvůli Signýně proměně narodí Sinfjötli a Fáfniho proměna je jednou z hlavních událostí příběhu, jejíž následky pak ovlivňují zbylé události celé ságy. Podobně je tomu i v Sáze o Hrólfu Krakim, kde následky Hvítiny kletby provázejí celý zbytek ságy. Proměna podoby ve lživých ságách se objevuje hlavně v průběhu bitev, kde ožívuje a zveličuje už tak absurdní souboje, přičemž tyto proměny nemají žádné další následky či větší význam pro zápletku. Lživé ságy jsou tak literárním

¹¹² M. Clunies Ross, *The Cambridge Introduction to The Old Norse-Icelandic Saga*, str. 79

brakem, který kumuluje a paroduje jednotlivé motivy vyskytující se v ságách o dávnověku, bez toho, že by je plně využíval.

8. Závěr

V závěru své práce se zaměřím na zodpovězení výzkumných otázek, které byly vymezeny v kapitole 3.2.

První z výzkumných otázek se týkala rozdílů v přeměnách podoby mezi jednotlivými žánry. Odlišnosti v přeměnách podoby v jednotlivých žánrech veskrze odrážejí účel daného žánru. Není překvapující, že se nejvíce přeměn objevuje ve lživých ságách a v ságách o dávnověku, přičemž tyto žánry jsou si velice podobné. Pokud nepočítáme případy, kdy se mění více osob či se postavy mění vícekrát po sobě, tak z celkových sedmnácti případů změny podoby, které se nacházejí ve vybraných ságách, jich dvanáct patří právě do ság z těchto dvou žánrů. Dalším rozdílem jsou tvorové, ve které se postavy mění. Ságy o Island'anech obsahují především berserky a *draugy*, zatímco ságy o dávnověku a lživé ságy obsahují draky a různé druhy zvířat či jiné lidi.

Další výzkumná otázka se vztahovala k postavám spojených s přeměnou podoby. V ságách se objevuje široké spektrum postav spojovaných s magií. Nejčastější kategorií postav ve zvolených ságách byly čarodějnice, následované berserky, vlkodlaky a *draugy*. Postavy, které praktikují magii, nespojuje jejich společenská vrstva, vzhled, jméno, ani věk. Z primární a sekundární literatury však vyplývá důležitost učení a předávání znalostí při osvojování magie. Nejčastějším typem postavy spojované s magií a se změnami podoby jsou tedy právě ženy, které se magii od někoho naučily, a které dále slouží jako učitelky. V ságách se pak vyskytuje jedna specifická skupina, kterou jsou Sámové (*Finnar*). Jsou to právě Sámové, kteří jsou v primární i sekundární literatuře spojováni s magií, obzvláště pak s šamanskými technikami a *seiðem*, a tím i s proměnami podoby. Ve vybraných ságách jsou se Sámy spojovány královna Hvít ze Ságy o Hrólfu Krakim, královna Gunnhildy ze Ságy o Egilovi, a pravděpodobně i kněžka Kolfrosta.

Následující výzkumná otázka se týkala typů a prostředků proměny. Jak bylo výše zmiňováno, nejčastější postavou stojící za změnou podoby je někdo, kdo se všeobecně věnuje magii. Tito lidé s magickými schopnostmi měli schopnost změnit vlastní podobu, i podobu ostatních, ať už dobrovolně, jak tomu bylo například v případě Signý a nejmenované kouzelnice; nebo kletbou, jako v případě Hvít a Bjørna. Finnur Jónsson, zabývající se *seiðem*, tvrdí, že většina kouzelníků či šamanů měla údajnou schopnost vzít na sebe podobu jakéhokoliv živého tvora.¹¹³ Pokud daná osoba nebyla označena jako

¹¹³ A. Guðmundsdóttir, „*The Werewolf in Medieval Icelandic Literature*“, str. 282

berserk, *hamrammir* nebo *draug*, tak dalším možným způsobem jak dosáhnout fyzické přeměny bylo použití jakéhosi magického oděvu či spíše kůže zvířete (*hamr*). Pojem *hamr* sice odkazuje na kůži nebo kožich zvířete, ale jeho dalším významem je také „tvar“ či „podoba,“ s čímž souvisí fráze *skipta hǫmum* („změnit tvar“) či *skipta likum* („změnit tělo“). Takovýto případ se vyskytuje v Sáze o Vǫlsunzích, kde Sigmund a Sinfjǫtli našli vlčí kůže, které jim umožňovaly proměnu ve vlka.

Ve vybraném vzorku ság se z typů proměn nejčastěji objevuje metamorfóza, což se dá přičíst faktu, že nejvíce přeměn se objevuje v ságách o dávnověku a lživých ságách, pro které je metamorfóza typická. Pokud nepočítáme příklady, ve kterých se mění více osob nebo se jedna osoba mění vícekrát, tak ze sedmnácti případů proměn podoby se v jedenácti z nich jedná právě o metamorfózu. Významná metaforická změna podoby se v ságách o dávnověku objevuje pouze v Sáze o Hrólfu Krakim, a to konkrétně v případě Bǫðvara. Jinak se metaforické přeměny vztahují k několika málo *draugum* a berserkům v rodových ságách, ve kterých jsou Kveld-Úlf a královna Gunnhilda označeni jako jediné významné postavy, které měly schopnost měnit podobu.

Zamýšleným cílem této práce bylo prostřednictvím ság přiblížit proměny podoby ve staroseverské literatuře. Vzhledem k obsáhlosti ságové literatury, jsou zde získané informace pouze špičkou ledovce. Přesto doufám, že se mi povedlo nastínit alespoň některé hlavní prvky spojené s proměnami podoby.

Zdroje

Primární zdroje

Sága o Egilovi synu Skallagrímově. (1926) Překlad Karel Vrátný. Praha: [s. n.]

Sága o Grettim. (1957) Překlad Ladislav Heger. Praha: SNKLHU

Sága o Völsunzích a jiné ságy o severském dávnověku. (2011) Vyd. 1. Překlad Helena Kadečková, Veronika Dudková. Ilustrace Petr Sládek. Praha: Argo

The Saga of King Hrolf Kraki. (2005) Byock, Jesse L.. London: Penguin

Lživé ságy starého Severu. (2015) Překlad Jiří Starý, Lucie Korecká, Ondřej Himmer, Marie Novotná, Markéta Podolská, Kateřina Ratajová, David Šimeček a Pavel Vondříčka. Praha: Hermann & synové

Sekundární zdroje

Bynum, Caroline W. *Metamorphosis, or Gerald and the Werewolf*, In: *Speculum*, 73:4 (1998)

Byock, Jesse L. *Grettir's Saga*. Oxford (2009)

Clunies Ross, Margaret. *The Cambridge Introduction to the Old Norse-Icelandic Saga*, Cambridge: Cambridge University Press (2010)

Ellis Davidson, H.R.. *Shape-changing in the Old Norse Sagas*, in Charlotte F. Otten (ed.), *A Lycanthropy Reader - Werewolves in Western Culture*, Syracuse: New York (1986)

Ellis Davidson, Hilda R.. *Gods and Myths of Northern Europe*. Harmondsworth: Penguin Books (1964)

Guðmundsdóttir, Aðalheiður. *The Werewolf in Medieval Icelandic Literature I.*, University of Iceland. *Journal of English and Germanic Philology*, Vol.106:3 (2007)

Jakobsson, Ármann, 'The Fearless Vampire Killers: A Note about the Icelandic Draugr and Demonic Contamination in Grettis Saga', in *Folklore*, 120 (2009)

Jakobsson, Ármann, 'Beast and Man: Realism and the Occult in Egils saga', in *Scandinavian Studies* 83:1 (2011)

Jóhanna Katrín Friðriksdóttir (2009): „Women's Weapons: A Re-Evaluation of Magic in the *Íslendingasögur*“. In: *Scandinavian Studies*, vol. 81, No. 4: pp. 409 – 436,

Dostupné z:

https://www.academia.edu/9811963/Womens_Weapons._A_Reevaluation_of_Magic_in_the_Sagas_of_Icelanders.

- Kadečková, Helena. *Dějiny severských literatur I. Středověk*, Praha: Karolinum (1997)
- Lönnroth, Lars. *The Icelandic Sagas*, In: Stefan Brink & Neil Prince (eds.) *The Viking World*. London (2012)
- MacCulloch, J.A.. *The Mythology of All Races, v. II, Eddic*. Boston: Archaeological Institute of America, Marshall Jones Company (1930)
- Mitchell, Stephen A. *Learning Magic in the Sagas*. In: ROSS, Edited by Geraldine Barnes and Margaret Clunies. *Old Norse myths, literature and society: proceedings of the 11th International Saga Conference, 2-7 July 2000, University of Sydney*. Sydney: Centre for Medieval Studies, Univ. of Sydney (2000)
- Mitchell, Stephen A. *Witchcraft and magic in the Nordic Middle Ages*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press (2011)
- Pedersen, Camilla Michelle With. *Metamorphoses: a Comparative Study of Representations of Shape-Shifting in Old Norse and Medieval Irish Narrative Literature*. 2015. Master thesis. National University of Ireland – Maynooth
- Prehal, Brenda. *Freyja's Cats: Perspectives on Recent Viking Age Finds in !egjandadalur North Iceland*. 2011. Master thesis. Hunter College of the City University of New York
- Raudvere, Catharina. *Trolldómr in Early Medieval Scandinavia*. In: JOLLY, Karen Louise, Catharina Raudvere a Edward Peters. *Witchcraft and magic in Europe: the middle ages*. 1st pub. Philadelphia: University of Pennsylvania Press (2002)
- Simek, Rudolph. *Dictionary of Northern Mythology*, Cambridge: Cambridge University Press (1993)
- Šebetovská, Michaela. *Seiðr*. 2013. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Filosofická fakulta, Ústav filosofie a religionistiky, Religionistika.
- Tolley, Clive. *Shamanism in Norse myth and magic, vol. 1*, Helsinki: Academia Scientiarum Fennica (2009)

Internetové zdroje

- MCCOY, Dan. Magic. *Norse Mythology for Smart People: The Ultimate Online Resource for Norse Mythology and Religion* [online]. 2012 [cit. 2015-03-28]. Dostupné z: <http://norse-mythology.org/concepts/magic/> .

Primární zdroje v originálním znění – online

Egils saga. Íslendingasögur [online]. 1997 [cit. 2017-04-23].
Dostupné z: <http://www.snerpa.is/net/isl/egils.htm> .

Grettis saga. Íslendingasögur [online]. 1997 [cit. 2017-04-23].
Dostupné z: <https://www.snerpa.is/net/isl/grettir.htm>

Völsunga saga. Fornaldarsögur [online]. 1997 [cit. 2017-04-23].
<https://www.snerpa.is/net/forn/volsung.htm>.

Hrólfs Saga Kraka. Fornaldarsögur [online]. 1997 [cit. 2017-04-23].
Dostupné z: <https://www.snerpa.is/net/forn/hrolf.htm>

Sörla saga sterka. Fornaldarsögur [online]. 1997 [cit. 2017-04-23].
<https://www.snerpa.is/net/forn/sor-st.htm>.

Bósa saga ok Herrauðs, Fornaldarsögur [online]. 1997 [cit. 2017-04-23].
<https://www.snerpa.is/net/forn/bosa.htm>