

## STAROSEVERSKÁ LITERATURA

Zpracoval Tomáš Vlasatý ([MAROBUD](#)) na základě semináře s dr. Starým

*Připsáno v hluboké úctě slovně skupině Marobud, která prosvětluje každý můj den a snaží se o to, aby slovo Seveřan se svým jedinečným významem nebylo nikdy zapomenuto.*

### Obsah

1. Úvod.....	2
2. Runové nápisy.....	3
3. Eddická poezie.....	4
4. Skaldská poezie.....	9
5. Ságy.....	11
6. Příběhy.....	17
7. Zákoníky.....	18
8. Příloha.....	18



## ÚVOD

Staroseverská literatura je souhrnné označení pro literární prameny, které se vztahují k *době vikinské* (800-1066) a *skandinávskému středověku* (1066-1397). V době vikinské staří Seveřané expandovali ze Skandinávského poloostrova do okolní Evropy, což se do této literatury promítlo. Je psána starou severštinou, která se rozdělovala na *západní staroseverštinu* (Norsko, Island), *východní staroseverštinu* (Švédsko, Dánsko) a *starou gutštinu* (Gotland). Díky staroseverské literatuře můžeme bádát v denním životě starých Seveřanů a rekonstruovat ho.

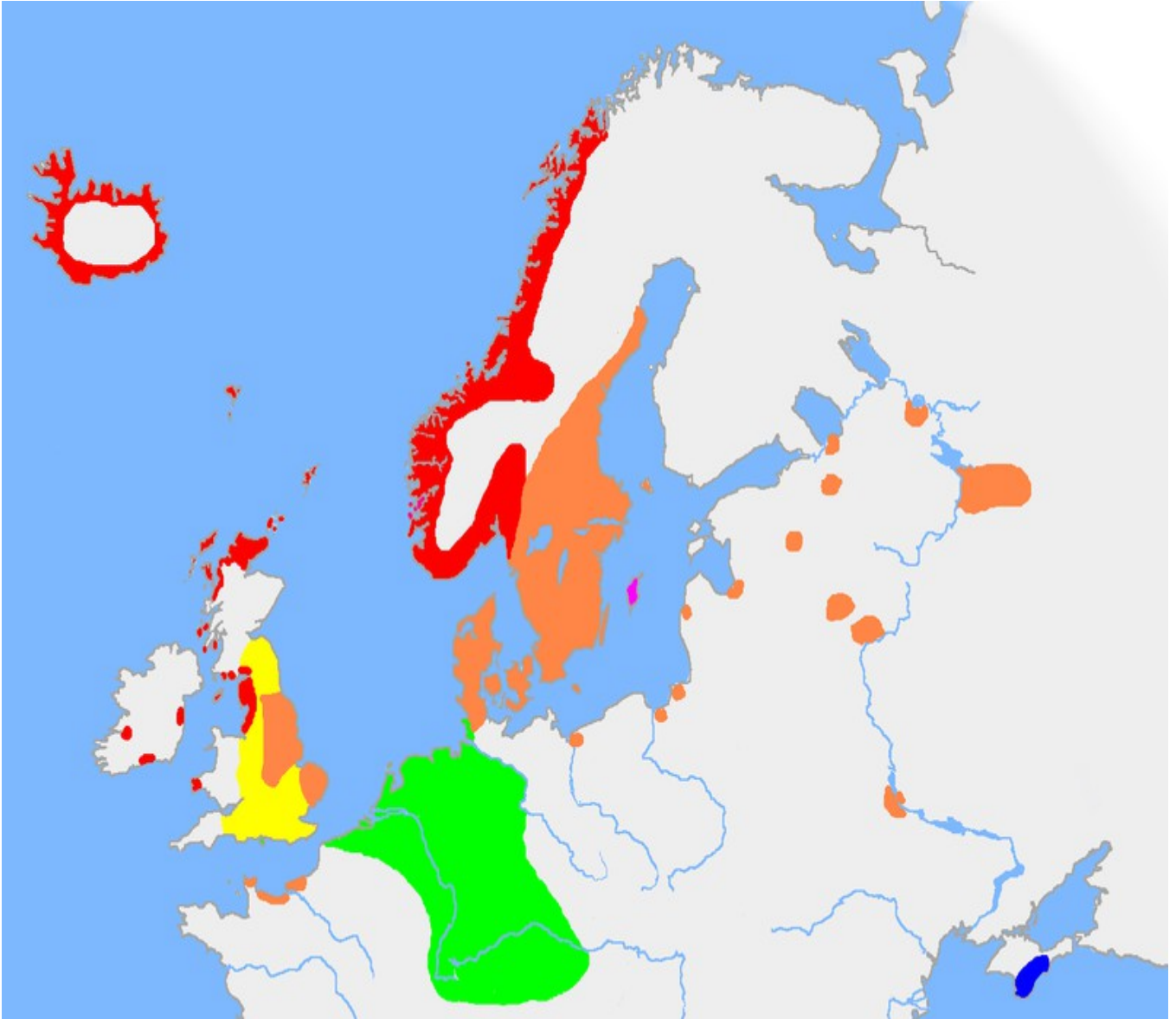


Fig. 1: Jazyková mapa Skandinávie a okolní zemí. **Oranžově východní staroseverština, červeně západní staroseverština, fialově stará gutština.** Převzato z [Wikipedie](#).

# RUNOVÉ NÁPISY

[Doprovodné PDF naleznete zde.](#)

- obor, který se zabývá runovými nápisy, se nazývá runologie; její vědci jsou runologové
- první, kdo se snažil interpretovat runové nápisy, byl údajně *Saxo Grammaticus*
- runová abeceda se podle prvních písmen nazývá fuþark a dělí se na starší (24 znaků; do 8. století) a mladší (16 znaků; od 8. století)

## Badatelé, kteří se zabývali runovými nápisy:

Olof Bure (1578-1655)

Ole Worm (1588-1654)

Johan Peringskiöld (1654-1720)

Johan Göransson (1712-1769)

Olof Celsius

Obecně lze říci, že zájem o runové kameny byl až do 19. století záležitostí smetánky a jednalo se o povýšenou zábavu. Teprve od této doby, od 19. století, je zájem vědecký a nápisy se používají jako prameny. Nákresy prvních badatelů jsou velmi cenné, protože mohou zachycovat kameny, které dnes již neexistují.

Nejstarší runový nápis byl nalezen na broži z Meldorfu (Německo), která pochází z 1. st. n. l.

Nejstarší nález kompletního fuþarku představuje kámen z Kylver (*G 88*; Gotland) z 5. stol.

Nejdelší runový nápis staršího fuþarku je na kameni z Eggjí (*Eggja stone*; Norsko) z 8. stol.

Nejdelší runový nápis mladšího fuþarku (a nejdelší vůbec) představuje [kámen z Röku](#) (*Ög 136*; Švédsko) z 8. stol.

Skandinávských runových nápisů je několik tisíc, anglosaských runových nápisů je asi 90. Runy se používaly velmi dlouho, byly používány např. ještě během 30leté války jako dorozumivací jazyk tajných depeší. Podle severské mytologie jsou runy „božského původu“.

Runy vznikly pravděpodobně v jižním Dánsku. Nejčastějším rycím materiálem mělo být dřevo, ale používal se také kámen, kov, paroh apod. Runy se dále barvily, čímž vynikly na podkladu. Názory o jejich charakteru různí:

Runy byly sakrálními a divinačními (věštícími) písmeny → používaly se při speciálních příležitostech.	Runy sloužily k běžnému užívání. <sup>1</sup>
---	---

Doktor Starý se kloní k názoru, že runy sloužily k běžnému užívání. Domnívá se, že runy jsou tak jednoduché, že je uměla většina populace. Tomu by nasvědčoval fakt, že runové kameny stojí na místech, kde je lidé měli vidět (na cestách, ve vesnicích a u mostů).<sup>2</sup> Právě runové kameny nejčastěji zachovávají runové nápisy.

Důvodů, proč se runy dále používaly, mohlo být několik:

1. Projev autorství (např. „*Dag vybarvil tyto runy*“) či věnování: autor si podepisoval své/darované předměty, například zbraně a předměty denní potřeby.

<sup>1</sup> I když ne jako např. nákupní seznam (ačkoli tuto vlastnost runy získaly v pozdějším středověku také).

<sup>2</sup> K tomu dodávám, že je to klidně možné, protože o sakrálním použití run víme ze skaldských básní a ság. Domnívám se, že tyto zprávy odrážejí jen jedinou formu použití run.

2. Oslava mrtvého člověka: vztyčování runových kamenů.
3. Prostředek sebereflexe (např. runový nápis *DR 42*, kde král Harald vypočítává své úspěchy): autor se ohlíží za dosavadními počiny a komentuje je.
4. Magický účinek: při vztyčování runových kamenů a při léčení. Věřilo se, že pomocí run bude kámen stát navěky.<sup>3</sup> Zachovaly se i léčebné runové básně (např. na craniu z Ribe z 10.stol).<sup>4</sup>
5. Z pozdějšího středověku známe i runové nápisy, které slouží jako dopisy, nákupní seznamy a podobně.

Po christianizaci se runy začaly vlivem latiny zjemňovat diakritikou a tečkováním. Užívání run se přeneslo na všechny oblasti lidského života. Psalo se především na tzv. *kefli* – dřevěné hranoly různých průřezů. Runové nápisy se začaly objevovat i na mincích (12. a 13. století) a začaly se psát runové zákoníky, v nichž použití run dokazuje stáří zákonů a slouží k legitimizaci.

Rytí runových kamenů bylo vytvářeno na zakázku a známe několik desítek jmen rytců. Tato funkce se mohla nazývat „*Erlaz*“, což je často překládáno jako „rytec kamene“, ale podle nejnovějších výzkumů spíše odkazuje na národnost (Herul) nebo sociální postavení (jarl).

Užitečné odkazy pro studium runových nápisů:

[Seznam runových nápisů a jejich překlad do angličtiny](#)

[Digitalizované edice švédských runových nápisů Sveriges runinskrifter](#)

## EDDICKÁ POEZIE

[Datování eddických písní naleznete zde.](#)

[Metriku eddických písní naleznete zde.](#)

- eddická poezie je zachována ve Starší Eddě (tj. *Codexu Regius* = „Královském rukopisu“ a v dalších fragmentech)
- další písně eddického rázu, které se nenacházejí v těchto rukopisech, se nazývají *Eddica minora* („Menší Edda“)
- eddická poezie se skládá ze dvou typu písní: *mytologických* a *hrdinských*
- eddická poezie je strofická a **anonymní**

### STRUKTURA EDDICKÉ STROFY

Každá strofa se dělí na 2 polostrofy (staroseversky *helmingr*). Polostrofa se skládá ze 4 krátkých veršů, přičemž 2 krátké verše tvoří dlouhý verš. Celkově se tedy strofa skládá z **8 krátkých veršů neboli 4 dlouhých veršů**. Každý krátký verš by měl končit dvouslabičným slovem, aby byla dodržena kadence. Příklad:

Starší metoda zapisování veršů	Dnešní metoda zapisování veršů	
Slyšte mě všechny svaté rody, první i poslední, potomci Heimdalla! Chceš na mně, vládce,	Slyšte mě všechny první i poslední, Chceš na mně, vládce, prastaré zvěsti,	svaté rody, potomci Heimdalla! věrně bych řekla jež v paměti mám.

3 Na některých runových nápisech jsou zaznamenány formule, které mají chránit před případnými zloději, kteří by chtěli kámen odtáhnout a vztyčit na památku někoho jiného. To svědčí o tom, že kameny vhodné k rytí byly cenným materiálem.

4 To potvrzuje např. i *Sága o Egilu Skallagrímssonovi*. Z podobných léčebných básní je zjevné, že za původce nemoci byli považováni skřeti a obři.

věrně bych řekla prastaré zvěsti, jež v paměti mám.	<b>Žluté podbarvení</b> představuje jeden dlouhý verš. <b>Červené podbarvení</b> představuje krátký verš.
---	--

Klíčová je v eddické poezii **aliterace** (náslovný rým; shodné opakování následujících počátečních písmen). Aliterovaly spolu stejné souhlásky a různé samohlásky + písmeno j. Opakování totožných písmenek probíhalo pouze v rámci jednoho dlouhé verše (dvou krátkých veršů). Příklad:

Starší metoda zapisování veršů	Dnešní metoda zapisování veršů
Až <b>z</b> emi Burovi syni <b>z</b> dvihli, ti, kteří <b>s</b> větly <b>s</b> tvořili svět. <b>S</b> lunce <b>s</b> vítilo v kamenná <b>s</b> ídla, <b>z</b> emě <b>z</b> arostla <b>z</b> elení trav.	Až <b>z</b> emi Burovi      syni <b>z</b> dvihli, ti, kteří <b>s</b> větly <b>s</b> tvořili svět. <b>S</b> lunce <b>s</b> vítilo      v kamenná <b>s</b> ídla, <b>z</b> emě <b>z</b> arostla <b>z</b> elení trav.  <b>Žluté tučné podbarvení</b> značí aliteraci, opakování shodných písmenek v následujících krátkých verších.

V eddické poezii se uplatňuje několik meter (šablon, podle kterých se skládalo), které se liší počtem přízvučných/nepřízvučných slabik. Je to *forniðyslag*, *ljóðahátt*, *málahátt* a *galdragal*.

*Forniðyslag* („metrum dávných zvěstí“) patří mezi jednodušší metra. Je potomkem celogermánského metra. Strofa se skládá z osmi krátkých veršů. V každém verši se nacházejí dva přízvuky a dvě nebo tři nepřízvučné slabiky. Celkový počet slabik v krátkém verši se různí, ale nejčastěji se skládá ze 4. Příklad:

Starší metoda zapisování veršů	Dnešní metoda zapisování veršů
Sedlák sídlil se svou ženou na výběžku bezejmenném. Smělého syna s bohyní zlata měl a též dceru moudrou velmi.	Sedlák sídlil      se svou ženou na výběžku      bezejmenném. Smělého syna      s bohyní zlata měl a též dceru      moudrou velmi.

*Ljóðahátt* („písňové metrum“) sestává z dvou dlouhých veršů a z dvou „plných“ veršů obsahujícího tři přízvučná slova, z kterých alespoň dvě spolu aliterují. Objevuje se především v dialogické a gnómské poezii. Příklad (*Skírniho cesta*):

Starší metoda zapisování veršů	Dnešní metoda zapisování veršů
Dlouhá je noc a delší dvě, <b>jak v touze přežití tři?</b> Častokrát se mi měsíc zdál kratší dobou <b>než půl noci čekání na nevěstu.</b>	Dlouhá je noc      a delší dvě, <b>jak v touze přežití tři?</b> Častokrát se mi měsíc      zdál kratší dobou <b>než půl noci čekání na nevěstu.</b>  <b>Červené tučné podbarvení</b> značí „plné“ verše.

*Málaháttir* („hovorové metrum“) je podobné *fornyrðislagu*, ale má krátký verš má pevně ustanovenou délku pěti slabik.

*Galdralag* („metrum zařikávání“) je metrum, které se skládá ze čtyř dlouhých veršů, z nichž poslední zdánlivě opakuje předposlední. Díky tomuto opakování nabývá verš na tajemnosti. Příklad (Skírního cesta):

Starší metoda zapisování veršů	Dnešní metoda zapisování veršů
Slyšte tursové, slyšte mraziví obři, synové Suttunga, samotní ásové: jak zakazuji, jak zapovídám <b>dívce milovat muže,                      dívce těšit se z mužů.</b>	Slyšte tursové, slyšte mraziví obři, synové Suttunga, samotní ásové: jak zakazuji, jak zapovídám <b>dívce milovat muže,                      dívce těšit se z mužů.</b> <b>Červené tučné podbarvení</b> značí zdánlivé opakování posledních veršů.

### Mytologické písně

Některé eddické mytologické písně se citují ve skaldské poezii, což znamená, že je skaldi sami znali a čekali, že je znali i posluchači. V pramenech se objevují dva pojmy, které by mohly odkazovat na vyprávění mytologických příběhů, a to:

- ♦ *Goðmálugr* („ten, který mluví o bozích“) - slovo s jediným výskytem, a to v Písni o Hymim. Mohlo by se jednat o přednášeče mytologických písní.
- ♦ *Bulr* („vypočítávač“) - ve skaldské poezii básník, na runových kamenech jako člověk s vysokou funkcí. V anglosaské literatuře je *Pyle* královský rádce. Mohlo se jednat o „vypočítávače mytologických písní“, člověk, který přednášel poezii při náboženských rituálech. Tento pojem se nachází také ve Výrocích Vysokého. Zůstává však otázkou, jakou roli hrála poezie při náboženských rituálech.

Do mytologických písní náleží (po kliknutí na odkaz se zobrazí popis básně z téhož semináře):

Völuspá - Vědmina věštba (popis viz příloha)

Hávamál - Výroky Vysokého

Vafþrúðnismál - Píseň o Vafþrúðnim

Grímnismál - Píseň o Grímnim

Skírnismál - Skírního cesta

Hárbarðsljóð - Píseň o Hárbarðovi

Hymiskviða - Píseň o Hymim

Lokasenna - Lokiho pře

Brymskviða - Píseň o Brymovi

Alvíssmál - Píseň o Alvísovi

Baldrs draumar - Baldovy sny

Rígsþula - Píseň o Rígovi

Hyndluljóð - Píseň o Hyndle

Svipdagsmál - Píseň o Svipdagovi, která se dělí na:

Grógaldr - Gróiny kouzelné písně

## Fjölsvinnsmál - Píseň o Fjölsvinnovi

Mytologické písně podávají svědectví o náboženských představách starých Seveřanů a zároveň odkazují na společenské jevy v době vikinské.

V písních se často objevují tzv. orání formule, čili fráze, které se poměrně často opakují (např. Ásové a Álfové) – napomáhají snadnějšímu zapamatování.

S mytologickými písněmi souvisí tzv. *pula*, což je poetický útvar, který kompresí zachovává co nejvíce informací. Podobné útvary nalezneme například ve *Výrocích Vysokého*.

### Hrdinské písně

Přednes hrdinských básní je celosvětový fenomén. Ve staroseverské literatuře se zachovalo několik hrdinských básní, které byly přednášeny před bitvou. Již Tacitus píše o Germánech, že zpívají hrdinské písně před bojem. Staroseverské hrdinské písně se vztahují nejčastěji ke zlatému věku hrdinů, který se odehrával v období stěhování národů. Hlavní postavy mohou odrážet historické osobnosti, ale jak říká doktor Starý: „Starobylost sama zrodila omyly“. Z původních událostí zůstaly zachovány pouze jména hrdinů např. motivy pomsty (či se přizpůsobí jazyku), ostatní bylo zapomenuto. Obecně se zachovávají klíčové momenty zápletky.

Mezi 4. až 6. stoletím se příběh změnil nejvíce, ale poté zůstal stabilní a neměnil se. V tomto období získala historická událost heroizační prvek a básnickou formu. Po získání se již nemění, protože je pevně fixovaná (dostane se z roviny pouhého vyprávění do roviny uměleckého díla).

V hrdinských písních tvoří většinu (60–70 %) dialogy, cesta hrdinů a příprava na mstu (jsou vyzdvihovány důvody pomsty, protože pomsta byla důležitý jev ve společnosti). Boje se vyskytuje minimum. Dialogy činí báseň dynamickou a posluchači se s ní mohli ztotožnit. Pro písně je charakteristické následující:

- ♦ Jsou anonymní a odkazují k božskému světu a k historii a pozemskému dění. Hrdinou je člověk, který má mytologické předky.
- ♦ Původce jejího děje je osud, se kterým je hrdina smířen. V tom lpí jeho hrdinskost (staroseverské hrdinství je založeno na **osudu, slávě a smrti**). Není pasivní a koná to, co mu bylo předurčeno. Smrt neznamená tragický konec – podle tehdejších měřítek je smrt hrdinský konec a dovršení msty – smíření se smrtí a osudovostí.
- ♦ Zatímco obyčejný člověk je nahlížen z pohledu rodu, o hrdinovi se přemýšlí jako o individuu – jako individuum se proti něčemu staví a proto vždycky umře (jednotlivec zemře, příklad toho, že společnost má držet dohromady). Na vyznění písní existují rozdílné názory (viz referát o hrdinství):

Jednotlivec (hrdina) se určitým způsobem vymyká společenským

× Hrdinská píseň slouží k oslavě ideálního člověka, který splňuje společenské konvence.

konvencím

- ◆ Hrdinové jsou každopádně prototypy a příklady lidí, kteří za svoje činy pykají. Každý hrdina dělá chybu (tzv. „hrdinská chyba“), která je výsledkem vzpoury (proti příbuzenstvu, rozumu, králi).
- ◆ Bojové scény se paradoxně přesouvají do pozadí. Např. místo dovršení cíle hrdinské písně (smrt tyranského krále Jormunrekka) se hrdinové vrhají do diskuze a v té chvíli mizí okolí (tisíce bojovníků). Hrdinové neustále diskutují o správnosti svého konání a ujišťují se, že osud je neoblomný.

V hrdinských písních se objevují básnické opisy *heiti* a *kenning*, ale o těchto opisech více až v následující části.<sup>5</sup>

Do hrdinských písní náleží:

Vǫlundarkviða - Píseň o Vǫlundovi

Helgakviða Hundingsbana I - První píseň o Helgim, vítězi nad Hundingem

Helgakviða Hjǫrvarðssonar - Píseň o Helgim, synu Hjǫrvarðovu

Helgakviða Hundingsbana II - Druhá píseň o Helgim, vítězi nad Hundingem

Grípisspá - Grípiho věštba

Frá dauða Sinfjötla - O Sinfjötliho smrti

Reginismál - Píseň o Reginovi

Fáfnismál - Píseň o Fáfnim

Sigrdrífumál - Píseň o Sigrdrífě

Brot af Sigurðarkviðu - Zlomek písně o Sigurðovi

Guðrúnarkviða I - První píseň o Guðrúně

Sigurðarkviða in skamma - Kratší píseň o Sigurðovi

Helreið Brynhildar - Brynhildina cesta do podsvětí

Dráp Niflunga - Zkáza Niflungů

Guðrúnarkviða II - Druhá píseň o Guðrúně

Guðrúnarkviða III - Třetí píseň o Guðrúně

Oddrúnargrátr - Oddrúnin nářek

Atlakviða - (Stará) Píseň o Atlim

Atlamál in grænlenzku - Grónská píseň o Atlim

Guðrúnarhvot - Guðrúnin nářek

Hamðismál - Píseň o Hamðim

Gróttasǫngr - Píseň o Gróttu

---

5 V hodině jsme si uváděli básnické opisy ze dvou hrdinských písní, a sice:

#### **Píseň o Hamðim**

psi noren – vlci

struna luku – tětíva

větve mého rodu – děti

měch bez údů – ústa (snižující označení pro ústa)

obryni k radosti – k radosti Hel

strom vlků (psanců) chladný větrem – šibenice

#### **Innsteinova píseň**

kníže, vládce, dárce pokladů, ten, který láme prsteny – heiti na krále

sax – heiti pro meč

hora vlasů – hlava

sokol – bojovník



## SKALDSKÁ POEZIE

### Skaldské básnictví – metrum a jazyk.

#### Skaldské básnictví II.

- skaldské básně jsou nejautentičtějším pramenem doby vikinské
- mají pevnou strukturu, a proto nemohlo dojít k jejich pozměnění (žánry s volnější strukturou se snadněji mění); v eddických metrech, která jsou volnější, se dá detekovat metrická chyba, ale ve skaldském metru se chyba nedá nahradit jiným slovem kvůli aliteraci a vnitřnímu rýmu – to znamená, že zapsané sloky jsou původní a pocházejí z doby vikinské
- hodnota tohoto pramene je **lingvistická** (zaznamenává změny v severských jazycích), **literární** (jde o nejskvělejší počiny, jaké severské prostředí vyprodukovalo) i **historická**
- jde o ryze severskou záležitost, která nemá analogie
- známe víc skaldů než básní
- nezáleželo na námětu, ale na formě, která se nesměla kopírovat (existuje báseň, která se nazývá *Báseň s ukradeným refrénem* – dnes bychom řekli plagiát)

Básnictví bylo pokládáno za umění (*íprótt*) a jeho vznik byl spojován s bohy, zejména Ódinem. Bylo znamením inteligence a vznešenosti. Staří Seveřané považovali básnictví za samozřejmou součást každého jedince, z nichž pouze básníci dokáží podniknout cestu do svého nitra a vynést na povrch básnický element a zakomponovat ho do svých děl. Skaldové si museli básně, které jsou dnes pokládány za jedny z nejsložitějších na světě, pamatovat nazpaměť, či je skládali spatra. Jejich námět se různý - od zpracování mytologického děje, přes oslavu panovníka (*drápa / flokk* – oslavná báseň s refrénem / bez refrénu) či ženy až k pouhému konstatování aktuálního dění (*lausavisa* - „příležitostná strofa“). Abychom zdůraznili důležitost básnictví, připomínáme, že díky právě němu se nám dobře zachovala raná skandinávská historie, mentalita a náboženství.

Skaldové se často odkazují na „dvorec básní“, neboli na kolektivní paměť lidí, která je podle nich věčná. Uvědomovali si, že vytvářejí díla, která přetrvají v paměti lidí, a proto často používají slovo „já“. Zatímco v eddické poezii se autor často uchyluje k výpůjčkám obrátů a (orálních) formulí odjinud, skaldové vytvářejí svoje obraty. Skaldské básnictví je oslavné (panegyrické<sup>6</sup>), ve své době bylo jedinou formou propagandy a děl se podle období na:

- ◆ archaické (9. století)
- ◆ klasické (10.-11. století)
- ◆ pozdní (12.-13. století)
- ◆ a úpadkové (14. století)

Prvním známým skaldem je Bragi Starý Boddason. Je však jisté, že skaldské umění nevynalezl, protože jeho vlastní poezie je složitá a posluchač by ji nerozuměl. Jak již bylo řečeno, skaldská poezie se může vyskytovat ve třech typech útvarů:

- ◆ Drápa – oslavná báseň na nejvyšší vládce – jarly a krále; má refrén a zhruba 25 strof.
- ◆ Flokk – oslavná báseň na nižší vládce – jarly; bez refrénu.
- ◆ Lausavisa – příležitostná strofa složená spatra na aktuální dění. Často obsahuje lyriku.

Skaldská poezie je definována **jazykem** a **metrem**:

<b><u>Metrum:</u></b>	<b><u>Jazyk:</u></b>
-----------------------	----------------------

6 Vyzdvihuje se zejména bojová dovednost (pomsta otce; sjednotitelská; obranná), ochrana rodu a dodržování slibů.

Skaldové využívali mnoho meter, jejichž složitost se odvíjela podle důležitosti opěvované věci/osoby. Budeme se zabývat zejména dvorským metrem (*dróttkvætt*), které je jedno z nejsložitějších na světě. Jedná se o pevně danou modifikaci *fornidyslagu*, jejíž krátký verš má 6 slabik a tři přízvuky; aliterují i samohlásky. V krátkých verších se objevují vnitřní rýmy (v lichých krátkých verších je to *skothending*, „nástřelný [poloviční] rým“, zatímco v sudých krátkých verších je to *aðalhending*, „vznešený [plný] rým“).

Příklad aliterace a **vnitřních rýmů**:

**J**ormunrekka **j**ednou  
jímal **sen** zkažený,  
jak se **přeli** **př**ední  
**př**ebornici v dvoře.  
**P**rocitl, když **pr**ávě  
**pop**lach dva ztr**op**ili,  
pár mstít v **sin**i **sm**utek  
**sou**rozců **to**žil.

Aby byla dodržena metrická struktura strofy a nedošlo k zevšednění obsahu, objevují se v ní básnické opisy. Ty mohou být několika druhů – nejčastěji je to *heiti* (jednoslovný opis), *kenning* (nejméně dvouslovný opis), *tmeze* (rozdělení slova do dvou) a *ofljós* (homonymní opisování vlastních – nejčastěji ženských – jmen, zejména v případech, když hrozila msta od příbuzných). Kenningy jsou nejpoužívanější, a proto se na ně zaměříme.

Kenning („*kend heiti*“; určené pojmenování) je složený básnický opis. Jde téměř o nevyčerpatelný prostředek nahrazení. Nejčastěji se setkáváme s kenningem prvního stupně (*hríðar hyr* – plamen bitvy = meč) či druhého stupně (*svala branda vallands* - chladné plameny země sokolů; země sokolů = ruka, chladný plamen ruky = zlato), ačkoli existují i delší (Snorri Sturluson považoval za absolutní kenningy pátého stupně). Kenningy se často tvoří pomocí mytologických vlastních jmen, čímž vznikají „mytologické odkazy“, které mohou i s vlastní látkou sloky korespondovat a evokovat v posluchači další význam. Kenningy prvního stupně tvořené mytologickými jmény se skládají ze dvou slov (např. Týr viselců), z nichž první označuje typ entity (bůh) a druhé činnost postavy. Kenningy slouží k vytvoření metafory a mohou přinášet kvalitativní údaje o opěvované věci.

Pro ilustraci předkládáme nejdelší dochovaný kenning z díla Þórða Særekssona:

Ok **gimslongvir** ganga  
**gífrs hlémána drífu**  
**nausta blakks** et næsta  
Norðmanna gram þorði.

A **hybatel plamene** jít  
**démona chránícího měsíce vánice**  
**loděnic ryzáka** přímo za  
Seveřanů králem si dovolil.

„A válečník si dovolil jít přímo za norským králem.“

V prozaickém textu by pak tento kenning vypadal takto:

**gimslongvir drífu gífrs hlémána blakks nausta**

(*hybatel plamene vánice démona měsíce, chránícího ryzáka loděnic*)

Objasnění:

**blakkr nausta** = ryzák loděnic (= loď)

**hlémáni blakks nausta** = měsíc chránící loď (= štít)

**gífr hlémána blakks nausta** = démon (doslova „chtivec“) štítu (= sekera)

**drífa gífrs hlémána blakks nausta** = vánice sekery (= bitva)

**gim drífu gífrs hlémána blakks nausta** = plamen bitvy (= meč)

**gimslongvir drífu gífrs hlémána blakks nausta** = hybatel meče (= válečník)

Známe okolo 5500 kenningů. Používají se z různých důvodů; za prvé proto, aby se dosáhlo aliterace, ale také k opsání vlastního jména, jehož odhalení bylo pro skalda z určitých důvodů nepřijatelné.

Kenning se může chovat v básni různými způsoby – může pouze popisovat (a tak nepřináší nový údaj), nebo popisuje charakterovou vlastnost (např. štědrost, a tím přináší nový údaj a slouží k pozitivnímu nebo negativnímu hodnocení), může odkazovat na jiný mýtus / něco nadřazeného, či poukazuje k metaforám, které v textu následují (a tím metaforu zasazuje do kontextu a podbarvuje ji).

Kenningy se často objevují v bojových scénách a je tomu tak z několika důvodů:

- ♦ Zvyšují jazykové napětí a dramatický efekt, který se k boji samozřejmě hodí.
- ♦ Můžou evokovat zvuk boje.
- ♦ Slouží k vizualizaci; autor používá pouze kenningy ze stejné kategorie (např. spojené s vodou) – básně místo popisu navozují atmosféru.
- ♦ Kenningy oživují a znevšedňují; existují stovky básní o bitvě a hrozilo zevšednění.

Po příchodu křesťanství do Skandinávie se skaldi záměrně vyhýbají kenningům, které používají jména pohanských bohů. Je to logické, protože se stále připomínají, a to je pro křesťanské posluchače nepřijatelné. Objevují se buď kenningy křesťanské (zejména s motivikou světla; např. Einar Skúlason – *Parpsek*), nebo se neobjevují vůbec a básně zůstávají suché. Již ve 12. století se však objevuje na Islandu pohanská renesance a tendence vytvářet přehledy meter (díky čemuž se nám hlavně básně dochovaly) – *Metrickým klíčem* (Háttalykill) Rognvalda Kollasona počínaje a *Mladší Edda* Snorriho Sturlusona konče.

Užitečné odkazy pro studium skaldských básní:

<http://abdn.ac.uk/skaldic/db.php>

<https://notendur.hi.is/~eybjorn/ugm/kennings/kennings.html>

Mladší Edda Snorriho Sturlusona [*o odkaz nebo skan knihy se případně přihlaste*].

## SÁGY

- „sága“ byla z pohledu starého Seveřana všechno, co bylo psáno v próze (ságy jsou psané v tzv. *prozimetru*; próze s vloženými strofami); v moderní vědě se za ságu považuje takový útvar, který přesahuje hranici 5000 slov; co je kratší, je považováno za příběh (*bátttr*).

- jedná se o celoskandinávský fenomén, který se těšil největší popularitě na Islandu, ale také na Gotlandu (viz Sága o Gotland'anech; *Gutasaga*); v Dánsku se žádné nedochovaly, ale jistě existovaly → to dosvědčuje, že staří Seveřané měli velkou zálibu ve vyprávění a uchovávání informací orální tradicí.

- dlouhou dobu byly ságy přednášeny ústně (sága od slovesa *segja* = „říkat“). První zmínka slova sága se nachází v básni *Výčet Ynglingů* (Ynglingatal) od básníka Þjóðólfa z Hvinu. Čtení ság z pergamenu se objevuje v klášterním prostředí a i v té době se jí lidé paralelně učili nazpaměť. Zapisování ság probíhalo od konce 12. / začátku 13. století. Teprve se zapisováním ság se ságy stávají autorským dílem. Snorri Sturluson zmiňuje, jak ságy vznikaly – lidé je slyšeli, uchovali v paměti a řekli dál.

- ságy mají velký rozsah:

časový	tematický
--------	-----------

Odehrávající se od „dávnověku“ až po dobu zapisování. Určování času je prováděno podle králů [v době vlády krále xxx žil muž xxx]. Z pohledu <i>rodových a královských</i> ság je doba vikinská historie, zatímco dávnověk (období stěhování národů a doba vendelská) je blíže neurčené období před samotnou historií.	Objevují se diametrálně odlišné postavy (pohanské i křesťanské postavy apod.) a záleží na typu ságy, které se tematicky liší.
--	---

- Mezi typy ság je velký rozdíl v historické spolehlivosti i účelu (ale většinou slouží k zábavě).
- Ságy se zaměřují na konflikty, hostiny, genealogie a svatby. Tyto prvky se přenášely ústní tradicí. Je tedy zřejmé, že středověcí Islandčané měli zvýšený zájem o své kořeny. Je to způsobeno příslušností ke sněmovním obvodům (každý Islandčan byl povinen podporovat své příbuzné do pátého kolene).
- Ságy oslavují některé společenské hodnoty (čest, pomsta). Činy naopak úplně vynechávají (a hovoří pouze o vnějších projevech citů [tomuto se říká „ságová objektivita“] - např. skald Egil se zamiluje a brumlá si; zrudnutí namísto rozčilení se). [O citech v ságách více zde](#). Zapisovatelé nepřipisují k ságám subjektivní poznámky. Události jsou stručné [a např. při popisu boje se říká, kolik vojska bylo v armádě, způsob boje, ale naprosto se vynechávají barvy).
- Pokud bylo potřeba uvést stejnou charakteristiku k více postavám, tak jsou napsány naprosto totožné věty (o více lidech kolovaly mezi lidem stejné pověsti).

Ságy se rozdělují do devíti typů:

### 1) rodové ságy/ságy o Islandčanech (*aettasögur; Íslendingasögur*)

Rodové ságy (též jako ságy o Islandčanech) jsou anonymní. Odehrávají se na Islandu, v Grónsku, Vínlandu (Americe), Faerských ostrovech a například v Konstantinopoli. Týkají se rodů žijících na určitém území. Odehrávají se v době vikinské, ale zapsány byly až ve 13. století. Informace se před zapsáním dlouho předávaly ústní tradicí. Z toho důvodu je věrnost ság sporná. V souvislosti s tím se objevují dvě teorie o vzniku ság:

Teorie	Výklad
Teorie knižní prózy	Ústní tradice nebyla dodržena a sága formu získala zápisem.
Teorie volné prózy	Sága je věrný zápis ústní tradice, což je pravděpodobnější, protože se objevuje hyperobjektivita v radikální formě (fráze jako: „lidé říkají“; ságy jsou anonymní; nikdo si je nepřisvojoval a autor si nedovolil měnit obsah a tím i tradici).
Pravda bude někde uprostřed, ačkoli teorie volné prózy je pravděpodobnější.	

Tyto ságy slouží nejen k zábavě, ale také k dodání autority islandským rodům, které v tzv. *Věku Sturlungů* bojovaly o moc. Ságy sloužily jako důkaz starobylosti rodu a dědičných práv na pozemky. Ze stejných mocenských důvodů podávají četná jména míst a usouvztažňují s nimi postavy, čímž dochází k socializaci krajiny. Činy, které se v ságách objevují, jsou nadsazené, ale ne neuvěřitelné. Hojně se v nich citují autorské básně.

### **Příklady těchto ság:**

Sága o Egilu Skallagrímssonovi  
Sága o Njálovi  
Sága o Grettim  
Sága o lidech z Lososího Údolí  
Sága o lidech z Eyrú

V češtině vyšly rodové ságy zejména v publikaci:

*Staroislandské ságy*. Přel. L. Heger. SNKLU. Praha, 1965. [*o knihu se případně přihlaste*]

### **2) Královské ságy (*Konungasögur*)**

Jedná se o autorskou literaturu, která vznikala ve 12. a 13. století. Hlavními tématy jsou životy králů. Autoři ve svých dílech odkazují na své prameny a dokazují jejich kvalitu (např. Snorri Sturluson uvádí dvě verze téhož a přiklání se k jedné z nich). Snaží se o přesnou dataci a vědeckou chronologii (na rozdíl od tzv. lidové chronologie v rodových ságách). Autoři (např. Snorri Sturluson) si uvědomují, že v různých dobách byla vnímána realita odlišným způsobem. Hojně čerpají ze skaldských strof a vyprávění věrohodných, většinou vysoce postavených osobností. Jsou charakteristické dialogy a vysokou dramatičností. Královské ságy byly na rozdíl od rodových ság novým žánrem.

Od 12. století se ve Skandinávii objevuje trend zapisovat historii v latině a staroseverštině:

<b>Země</b>	<b>Díla</b>
Norsko	<i>Catalogus regum Norwagensium</i> (Výčet norských králů); <i>Ágrip</i> (Výťah, 1180-1190); <i>Theodorichus Monachus: Historie starých norských králů</i> , <i>Historia Norwegiae</i> → velmi strohé popisy historických událostí, zaměření na fakta, díla jsou autorská.
Island	Sæmund Moudrý: <i>Norvégs konunga ævi</i> (ztracené, 11. století); Ari Þorgilsson: <i>Kniha o Island'anech (Íslendingabók)</i> – strohý popis historických událostí; <i>Kniha o záboru země (Landnámabók)</i> .
Dánsko (na tato díla navazují <i>Činy Dánů</i> Saxona Grammatika)	Roskildeská kronika, cca 1140; Sven Aggesen: Krátká historie dánských králů. Opět strohá díla.
Již raná skandinávská historická díla se vyznačují strohostí.	

### **Porovnání díla a přístupu Snorriho Sturlusona a Saxona Grammatika**

<b>Snorri Sturluson: <i>Heimskringla</i> (Okruh světa)</b>	<b>Saxo Grammaticus: <i>Gesta Danorum</i> (Činy Dánů)</b>
Snorri Sturluson, který žil v letech 1178-1241, kriticky hodnotí své prameny. Nejníže hodnotí kolektivní ústní tradici, poté ústní tradici konkrétních lidí a nejvýše hodnotí skaldské básně (doslova říká, že básníci byli přítomni činům, o kterých skládali, a přednášeli je před svědky těchto činů). Obsah kvalitního pramene považuje za pravdu, a proto ho nehodnotí. Uvědomuje si, že v různých dobách bylo za pravdu považováno něco jiného.	Saxo, který byl literárně činný na konci 12. století, vytvořil na svou dobu jedinečné, šestnáctisvazkovou dějiny Dánska. Jako jeho prameny sloužilo svědectví lidí, vyprávění Island'anů (z čehož je patrné, že Island'ané měli neobvyklý vztah k historii), hrdinské písně a runové nápisy (spíše sporné, ale jedná se o první interpretaci runových nápisů). Saxo byl oproti islandským autorům <b>racionalista</b> , který tvrdil, že co není důvěryhodné v současnosti, nemohlo se stát ani v minulosti. Podle něho má každý příběh historické

Snorri kritizuje Saxonův přístup a říká, že pravda je to, co lidé v konkrétní době považují za pravdivé.	jádro, ke kterému se později přidávaly fantastické prvky. Pramenem je pro něj vše, ale hodnotí obsah informace. V jeho díle se objevují tendence měnit názvy osob z politických důvodů a vyzdvihovat dánskou státnost.
--	--

### **Příklady těchto ság:**

*Heimskringla* Snorriho Sturlusona, která obsahuje např.:

*Sága o Hálfdanu Černém*

*Sága o Haraldu Krásnovlasém*

*Sága o Haraldu Krutém*

*Sága o svatém Olavu*

### **3) Sága o dávnověku (*Fornaldarsögur*; doslova „ságy o prehistorii“, o předvikinském období)**

Jsou anonymní ságy, které vznikaly od konce 12. / začátku 13. století až do 15. století (čím pozdější, tím více fantastické). Jedná se o fantastický žánr, jehož hlavní postavy jsou legendární hrdinové, kteří mají mytologické předky (a proto stojí mezi bohy a lidmi). Doba, v níž se ságy odehrávají, představují nijak nevymezený zlatý věk hrdinů. Objevují se v nich historické reminiscence (staří Seveřané vědomě vytvářeli „pravdivé“ legendární příběhy o skutečných osobnostech). Např. *Sága o Yngvaru Zcestovalém* pojednává o cestě do Ruska a stejná výprava je zaznamenána i na runových kamenech. Hrdinové, kteří se v těchto ságách objevují, byli považováni až do 12. století za reálné a byli genealogicky spojováni s postavami tehdejších králů. To dokládá i dílo zvané *Ukazatel cesty*, které vypočítává na cestě do Říma i místa ze Sigurðovského cyklu. V těchto ságách se citují anonymní eddické písně a uchovávají fragmenty hrdinských písní.

V ságách o dávnověku se objevuje změna stylu na rozdíl od rodových. Zaujímají totiž jiný odstup k protagonistům. Podle těchto ság bude hrdina Sigurð největší hrdinou, jaký kdy žil. Je logické si položit otázku, zda se pěstoval hrdinský kult. Zřejmě ne, ačkoli některé archeologické památky (obrazové kameny na Gotlandu) by tomu nasvědčovaly. V těchto ságách chybí dlouhosáhlé výčty rodokmenů, což je dáno faktem, že se odehrávají na samém začátku historie, v bezčasí a v neznámé zemi. Ságy o dávnověku byly zapisovány v době zapisování královských ság.

Hrdinové jsou předobrazy člověka a mají exemplární roli. Jsou pozitivním i negativním příkladem pro ostatní. I v dobových ságách nacházíme scény, kdy staří Seveřané vytykají lidem jejich špatné vlastnosti pomocí eddické poezie a hrdinů.

### **Příklad těchto ság:**

- Sága o Vølsunzích (*Vølsunga saga*)
- Sága o Hrólfru Krakim (*Hrólfs saga kraka*)
- Sága o Hálfovi a jeho bojovnících (*Hálfs saga ok Hálfsrekka*)

### **4) Sága o současnosti (*Samtíðarsögur*)**

Cílem těchto ság je zachytit události v době zapisování nebo krátce předtím. Jsou výlučně islandské a byly zapisovány ve 13. století během *Věku Sturlungů* (může být paradoxní, že v době největší krize se rozmáhá nejkvalitnější literatura; ale je prostě jen o snahu podat svědectví o neobvyklých událostech). Autoři píší o době maximálně 100 let staré a pokrývají období od poloviny 12. stol do pol. 13. stol. Ságy, které jsou většinou anonymní, explicitně říkají, že mají zaznamenávat pravdu. Snaží se být hyperobjektivní (což se nedaří vždy, ale např. Sturla Þórðarson píše o přepadení svého statku ve 3. osobě) a věrné (neobsahují fikci, ale často se v nich objevují sny, které plní úlohu předzvěsti).

Vyznačují se krutostí a brutalitou, což může být způsobeno:

- 1) Faktem, že krvavé převraty v této době probíhaly v celé Skandinávii.
- 2) Faktem, že se začala vytrácet pohanská etika, zatímco křesťanská ještě nebyla plně

zavedena. Rod, který byl v pohanské době základním kamenem společnosti, se nyní rozpadá.

3) Byl to trend.

4) Faktem, že události zapisoval očitý svědek.

Ságy o současnosti obsahují ohromné množství postav, ještě víc než **rodové ságy**. Je to způsobeno tím, že ústní tradice eliminovala nedůležité postavy, zatímco v ságách o současnosti se píše aktuální události, které neprošly eliminací.

V této době vzniká také *Píseň o Slunci* a *Píseň o snu*, což jsou dvě vizionářské básně s drsnou realističností a fantastičností. Obsahují sny podobné se sny v *Sáze o Sturlunzích* a také naznačují dobu rozkladu kultury a společnosti ([pro více informací o těchto dvou písních klikni sem](#)). V této době se současně objevují první *balady* a *rímur* (*ríma* = romance), které mohli popisovat hrdiny dávnověkých i rodových ság či světce.

Příklad těchto ság:

- *Sága o Hrafnu Sveinbjarnarsonovi* (*Hrafn's saga Sveinbjarnarsonar*)

- *Sága o Island'anech* (*Íslendinga saga*) Sturly Þórðarsona

- *Sága o Sturlunzích* (*Sturlunga saga*), zejména *Sága o Þorgilsovi* a *Hafliðim* (*Þorgils saga ok Hafliða*)

### 5) Ságy o biskupech (*Biskupasögur*)

Jedná se o autorská díla, která oslavují životy světců a která nebyla sepsána dlouhou dobu po úmrtí hlavního hrdiny. Svou formou navazují na kontinentní hagiografii. V těchto ságách se vzhledem ke svému námětu objevuje zvýšený podíl zázraků. Mezi hlavní postavy těchto ság patří např. svatý Þorlák Þórhallsson a Guðmund Arason.

Se sepisováním ság o biskupech souvisí i překládání církevních textů na Islandu. Bible nebyla dlouho přeložena a objevovaly se pouze fragmenty biblických textů. Obecně vzato je církevní literatura této doby považována za literaturu tendenční a má erotické prvky a mravní poučení.

### 6) Ságy o apoštolech / o světcích

[Zřejmě nejsou ničím významné, protože jsme je nerozebírali důkladně a jmenovali jsme pouze dvě díla:

*Životopis Knuta*

*Činy svatého Olafa, krále a mučedníka*]

### 7) Ságy o historii

Jde o překlady středověkých legend. Tato skupina opět není ničím zajímavá, pouze navazuje na kontinentální tradici.

### 8) Rytířské ságy (*Riddarasögur*)

Jedná se o autorské překlady kontinentálních románů. Do Skandinávie je zavedl král Hákon Hákonarson (1204 – 1263), který objednal *Ságu o Tristramovi a Ísønd* (Tristan a Isolda) a další 3 díla (*Sága o Elidovi a Rosamundě*, *Sága o plášti*, *Strunohry* [Strengleikar]). Hákon se snažil vytvořit rytířskou kulturu v Norsku, což se mimo jiné projevovalo třeba tak, že nutil svou družinu pít víno namísto piva a zaváděl rytířské romány (které měly být návodem pro jeho družiníky). Ty se staly neobyčejně populárním žánrem a byly často napodobovány (na Islandu se psali až do 19. století). Tyto ságy přinesly do staroseverské literatury fikci, což pomohlo utvořit **lživé ságy**. První překladatelé románů si ale mysleli, že rytířské ságy jsou pravdivé (muž přeměněný ve vlka je

obhajován překladatelem atd.) Ságy přesto byly něco cizího pro staroseverského čtenáře, a proto se stávaly parodické (např. jistý pár strávil v posteli 3 roky), čímž se podobají lživým ságám. Autorský přístup k této překladové literatuře je jiný – autoři hodnotí, vstupuje sám a do díla a má větší kreativitu, protože se jedná o fikci. Autor tak může svůj překlad i pozměnit.

Rytířské ságy se rozdělují na dva typy:

1) **Přeložené rytířské ságy**: jedná se o celkově 12 ság (mnoho se jich zřejmě nedochovalo), jejichž předlohy pocházely ze 3 různých jazykových oblastí:

- 1) romány anglonormanské
- 2) romány starofrancouzské
- 3) romány latinské

Tyto ságy jsou poměrně důležité, protože předlohy se ne vždy dochovaly. A tak je lze díky ságám rekonstruovat. Zároveň je zajímavé zkoumat, jak byly původně veršované předlohy převedeny do prózy.

2) **Skandinávské rytířské ságy**: Z Norska se rytířské ságy dostaly na Island, kde se uchytily jako jako „únik“ před bídou.

Rytířské ságy obsahují jiná slovní zásoba než zbytek ság. Časté jsou superlativy, přechodníky, koncový rým (pozůstatek rýmovaných předloh), hromadění adjektiv. Také zobrazují city, vnitřní stavy a psychologizaci. Jde pravděpodobně o kompromis mezi originálem a překladem (rytířský román obsahoval mnoho citů, ságová literatura obvykle žádné city neobsahuje, a tak se množství citů redukuje na polovinu). Jinak se epika nekrátí. Oproti ostatním ságám má jinak vystavěnou zápletku – příliš se nepopisují se konflikty a každý člověk je popsán v superlativech (nejhorší×nejlepší)

### 9) Lživé ságy (*Lygisögur*)

#### **Doprovodný materiál ke lživým ságám**

Lživé ságy jsou autorské. Popisují věci, které se nikdy nestaly, a tak měli jejich autoři uměleckou svobodu. Vznikly na základě ság o dávnověku a rytířských ság. Těšily se velké popularitě – např. norský král Sverri označil tento typ ság za nejzábavnější a dochovalo se jich kolem 260. Mají ironický odstup a obsahují parodii. Objevuje se v nich mnoho superlativů a přechodníků v přívlastku. Podle odborníků jde o úniková literatura, kterou se bavili sedláci.

Jsou velmi pozdní (cca od 14. století až do 18. století), ač známe i některé starší lživé ságy: v Sáze o Sturlunzích se dozvídáme, že roku 1119 probíhala *sagnaskemta* („vyprávění ság“) na jisté hostině a vyprávěna byla *Sága o Hrómundu Gripssonovi* (dnes dochovaná není totožná), *Sága o vikingu Hreinviðovi*, *Sága o Ormu Bárreyjarskaldovi*. Již v Sáze o Sturlunzích se naznačuje jejich zábavná a kratochvilná funkce.

Je zřejmé, že tyto ságy byly nejpobulárnější a byly hodně čteny (jedna sága se objevuje třeba i v šedesáti rukopisech). Jejich hlavním námětem je sex, erotika, násilí, magie a náboženství, sentimentální láska. Tyto ságy lze označit za brakovou literaturu a často se v nich setkáváme s přejímáním cizích motivů.

[Pozn. Pokud si chcete přečíst něco šileného, tak tohle je ten správný typ literatury. Do češtiny byla přeložena zatím pouze *Sága o Bósim* v knize:

*Sága o Bósim a Herraudovi*. Přel. Veronika Dudková a Helena Kadečková; in: *Sága o Völsunzích a jiné ságy o severském dávnověku*; Argo, Praha, 2011, s. 187-221.]

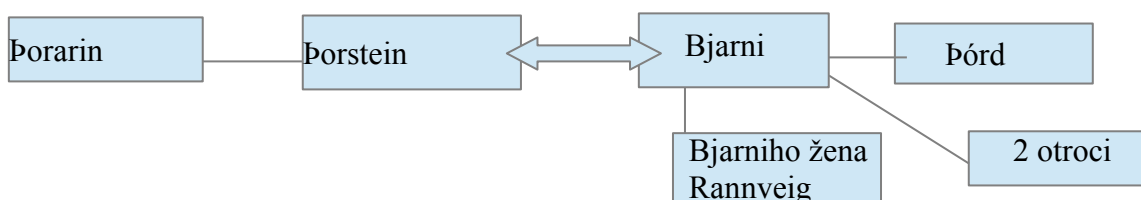


## PŘÍBĚHY

Jak již bylo řečeno, za příběh (*bátttr*) je považován ten útvar, který nepřesahuje délku 5000 slov. Často je poukazováno, že tyto příběhy by mohly tvořit předstupeň ság a že by jejich seskupením mohla vzniknout sága. Na druhou stranu je však faktem, že se na rozdíl od rodu, o kterém pojednávají ságy, zaměřuje na individualitu nebo menší okruh lidí. Příběhy mají jasnější strukturu – většinou jediný konflikt. Jsou výrazně cestovatelské.

Je také navrhováno, že ságy se vztahují k vyšší společnosti, zatímco příběhy jsou reakcí lidové společnosti na ságy. Jako příklad příběhu nám posloužil *Příběh o Þorsteinu Praštěném*, který jsme důkladně analyzovali.

### KONFLIKT



1. krok – Þorstein zabije Þórða
2. krok – Otroci se vysmívají Bjarnimu, Bjarni je pošle na Þorsteina
3. krok – Þorstein otroky zabije
4. krok – Rannveig pobízí Bjarniho → boj

Otroci, Rannveig a Þorarin (vedlejší postavy) podněcují konflikt mezi Bjarnim a Þorsteinem (hlavní postavy). Obě hlavní postavy nechtějí konflikt, nechtějí tasit, nechtějí se zabít.

Příběh vypovídá o cti a pověsti (která byla pro staré Seveřany důležitá) a má i vnitřní poselství: Domluvit se je lepší než bojovat, smír dvou statečných mužů je lepší než boj.

Tento příběh souvisí s tehdejší postavením člověka ve společnosti:

Staroseverský člověk	Dnešní člověk
Kultura hanby (co si lidé myslí o něm).	Kultura viny (co si člověk myslí o sobě).

Ve staroseverské společnosti (která představovala tzv. rank society) všichni patřili do stejné vrstvy a všichni byli svobodnými sedláky (bóndi), a tak bylo vymezení se ve společnosti a získání cti v kultuře hanby důležité. Zákoníky na podobný stav společnosti myslí a říkají, že pokud se někdo, komu bylo třikrát ukřivděno, ani jednou nepomstí, pak postrádá čest a není důvěryhodným člověkem.

### **Staroseverské příběhy v češtině vyšly pod názvem:**

Staroislandské povídky. Přel. H. Kadečková a V. Dudková. Dauphin. Praha, 1999, 213 s. [*o knihu se případně přihlašte*]

## ZÁKONÍKY

Zákoníky jsou základní normativní texty, bez kterých společnost nemohla fungovat. Byly ústně tradovány a každý muž slyšel celé jejich znění třeba 10×, a proto se v rodových ságách objevuje častá argumentace ohledně práva. Je jisté, že je každý dobře znal.

Neustálým přednesem se text zákoníků sjednocoval a nevytvářely se jiné verze. Zákoníky platily pro jednotlivé kraje, ve kterých se konal zákonodárný sněm. Z Islandu známe 1 zákoník; z Norska 2, z Dánska 3 a ze Švédska cca 10 zákoníků. Zákoník přednášel tzv. zákonopravce, který si musel celý zákoník pamatovat. Sněm se sházel jednou za rok a zákonopravce musel každý rok předříkávat jednu třetinu (jeho funkční období bylo 3 roky).

Zákony obsahují fráze, přísloví, metrické a básnické útvary (viz *Smírčí výrok*). Poezie si v zákonech uchovala praktický význam a dodává zákonu magickou sílu.

### Doporučuji:

STARÝ, Jiří. Zákonem necht' je budována zem. In: ANTALÍK, Dalibor, et al. *Zákon a právo v archaických kulturách*. Praha : Herrmann & synové, 2011, s. 297-339. [O článek se případně přihlaste]

**KADEČKOVÁ, Helena. Islandské středověké zákony v tzv. Šedé Huse. Dějiny a současnost. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1998, roč. 20, č.4, s. 2-6.**

## PŘÍLOHY: POPISY A REFERÁTY

V rámci semináře jsme měli několik referátů, které rozebíraly klíčové otázky staroseverské mentality a kultury. Naneštěstí se mi je nepodařilo sehnat všechny, ale zlomek výpisků mám.

### 1) *Vědmína věštba*

Vědmína věštba (též Vědmína píseň, Völuspá) je první eddická píseň. Je dochovaná ve dvou verzích, v Codexu Regius a v knize Hauksbók. Jedná se o enigmatickou píseň, v níž hraje zásadní roli osudovost; osud je zde zobrazen jako zákonitost světového dění. Vypráví o historii severské kosmologie, od jejího počátku až do konce; je plna aluzí na mytologické příběhy a na jména mytologických postav.

### Datování písně:

Každý badatel přistupoval k datování písně jiným způsobem. Obyčejně je klíčová použita slovní zásoba; předměty, ke kterým máme analogie mezi archeologickými nálezy, historické reálie, avšak jedním z nejprůkaznějších důkazů bývá přítomnost modifikací veršů v jiných historických pramenech. V tomto ohledu je Vědmína věštba poměrně komplikovaná. Její stáří je však nepochybné a zcela jistě byla vytvořena Době vikinské.

Badatelé datovali píseň takto:

<i>Jónsson (1920-3)</i>	<i>de Vries (1941-2)</i>	<i>Sonderregger (1964)</i>
1. polovina 10. století	konec 10. století	10. století

### Postava vědmy:

Vědma určitým způsobem demonstruje své vědění, a to na žádost vládce. Do sloky 28 vzpomíná na události, které jí byly řečeny. Po této sloce nastane zlom a dostane od boha Ódina vizionářský dar.

Od té doby (tj. od druhé poloviny písně) vidí do budoucnosti a její promluva je prorocím. Její možnosti jsou však omezené - není schopná zřít události, které nastanou po obnovení světa (kdy je jeden věk nahrazen druhým). V tomto ohledu mají její věštecké dovednosti obdobné parametry, jaké má vědma Písní o Hyndle.

### **Postavení bohů:**

Přestože jsou v písní bohové popsáni jako ti, kteří ničí sliby a jako křivopřísežníci, jednají jako severští hrdinové. Spáchali prvotní hříchy (válka s Vany, válka s obry), který následně prohlubovali. Přesto nejsou pasivní a bojují za slávu, třebaže znají svůj osud. Sláva je jejich hnacím motorem a jsou pro ni ochotni zemřít. Zároveň ochraňují lidstvo a jsou k němu štedří.

### **Kompozice písně:**

Celá píseň je vložena do úst neznámé věstkyni a má jasně daný počátek, střed a konec. Ve 1. sloce vědma oslovuje posluchače a píseň věnuje všem lidem, od nichž se očekává, že budou báseň šířit dál orální tradicí. V poslední sloce (64.) odchází vědma ze scény ("*V nic se propadá*" je obvykle interpretováno tak, že věstkyně není schopna vidět dál). Jak již bylo řečeno, v první polovině (1-28) se vědma rozpomíná na věci, které slyšela. Tuto část lze tedy interpretovat jako minulost, zatímco sloky následující jako budoucnost.

Báseň je prostoupena několika refrény (či opakujícími se krátkými verši), které jsou užity na specifických místech a plní specifickou úlohu:

<b><i>Opakované verše</i></b>	<b><i>Výskyt</i></b>	<b><i>Interpretace</i></b>
<i>Tu vládcové světa na stolce zasedli, přesvatí bohové, a přemyšleli.</i>	sloky 6, 9, 23, 25	Tyto sloky jsou spojené s bohy. Týkají se zakládání a rozložení světa. Konstituuje se nepřítelství s obry.
<i>Sešli se Ásové na Idské pláni (...)</i>	sloky 7, 58	Tyto sloky jsou spojeny s poklidným počátkem nového věku a nové generace bohů.
<i>Ví někdo víc?</i>	sloky 27, 28, 33, 34, 38, 40, 50, 60, 61	Tyto sloky nejenže demonstrují vědmino vědění, ale odkazují na mýty severské kosmologie, se kterými musel být posluchač obeznámen.
<i>Garm hrozně vyje (...)</i>	43, 47, 56	Tyto sloky souvisejí se zánikem světa.

### **Čím byla a je píseň důležitá?**

Vědmína věštba představuje základní pilíř staroseverské mytologie a obsahuje základní myšlenky víry. Soudí se, píseň jako je tato nesloužili k osvojení si staroseverské mytologie, nýbrž k jejímu neustálému opakování. Opakování pak souvisí s uvědoměním si vlastních kořenů, původu, postavení ve světě a zejména následném osudu severského kosmu.

V naší době slouží Vědmína věštba k pochopení staroseverské mentality a dokládá její duchovní rozvinutost. Je důležitá přítomností faktů, které není jinde možné nalézt.

## 2) Píseň o Grímnim

Píseň o Grímnim (*Grímnismál*) je eddická mytologická píseň. Dochovala se ve dvou rukopisech, v Codexu Regius (GKS 2365 4to) a v rukopise označeném jako AM 748 I 4to.

### **Datování písně:**

Každý badatel přistupuje k datování písně odlišným způsobem. Obvykle je klíčová použita slovní zásoba; předměty, ke kterým máme analogie mezi archeologickými nálezy, historické reálie, avšak

jedním z nejprůkaznějších důkazů bývá přítomnost modifikací veršů v jiných historických pramenech. V tomto ohledu se podařilo píseň poměrně dobře datovat. Její stáří nepochybně spadá do Doby vikinské.

Badatelé datovali píseň takto:

<i>Jónsson (1920-3)</i>	<i>de Vries (1941-2)</i>	<i>Sonderegger (1964)</i>
počátek 10. století	10. století	10. století

### ***Převyprávění písně:***

Jistý král Hraudungr měl syny Angara a Geirrōda, kteří se jako mladí vydali sami na moře na rybolov. Vítr je zahnal na moře a ztroskotali u neznámého pobřeží, kde potkali sedláka s jeho ženou, kteří se o ně následně starali, žena o Agnara a muž o Geirrōda. Žena byla ve skutečnosti Frigg a muž byl Óðinn. Když bratrům na jaře sedlák daroval loďku ke zpáteční cestě, poradil sedlák svému chráněnci Geirrōdovi, aby po příjezdu domů odstrčil loď s Agnarem zpátky na moře. Tak se také stalo a Geirrōdr se stal králem.

Mezitím Frigg rozmlouvala s Óðinem, který se dmul pýchou, že se jemu chráněnci daří tak dobře, zatímco Agnarr žije v jeskyni s obryněmi. Frigg si stěžovala, jaký Geirrōdr skrblí jídlem (což je naprostá pomluva). S tím Óðinn nesouhlasil, a proto spolu uzavřeli sázku. Posléze Frigg pošle svou služku Fullu, aby Geirrōda varovala, že se k němu chystá kouzelník.

Když Óðinn, oblečený do modré kápě (Grímnir), dorazil do království, dal ho král zajmout a mučil ho po osm dní. Král měl syna Agnara, který se jako jediný slitoval a dal Grímnimu napít. V tu chvíli začal Grímnir promlouvat ve verších směrem k Geirrōdovi. Zmínil různá mytologická místa a ve chvíli, kdy domluvil, již král věděl, o koho se jedná. Chtěl ho odvést od ohně, kde byl Óðinn spoustaný, ale zakopl a nabodl se na meč. Králem se po něm stal Agnarr Mladší.

### ***Analýza písně:***

Hlavním tématem této písně je otázka je poznání boha pro obyčejné smrtelníky. Původcem děje je zde božský pár Óðinn a Frigg, který několikrát ovlivní život smrtelníků, a zejména jeho sázka. Óðinn, který se v písni demonstruje jako bůh vědění, který vidí do budoucnosti a který se může zobrazovat v rozličných podobách (**Grímnir = maskovaný**), zkouší svého chráněnce Geirrōda a doufá, že jej odhalí a pohostí dříve, než skončí s výčtem mytologických míst. Několikrát se mu snaží napovědět (například ve 9 a 10, když svou doménu popisuje podrobněji než oblasti jiných bohů; nebo od sloky 46, kdy prozrazuje svou identitu). Když Óðinn Geirrōdovi otevřeně řekne, kým je, je již příliš pozdě. Králem se stane Angarr, jmenovec svého strýce, kterému je stejně jako svému strýci v době zmizení 10 let. Tento fakt odkazuje na kontinuitu a právoplatný nárok nového krále na trůn.

### ***Důležitost písně:***

Dílo svědčí o morální vyspělosti Starých Seveřanů, kteří si orálně tradovali teologické otázky. Mimoto je důležité pro výčty jmen mytologických míst a postav, na které se hodně odkazuje. Do určité míry z této písně čerpal také Snorri Sturluson.

## 3) Komika v eddické literatuře

### **Komika v eddické poezii - komentář příspěvku prof. Höflera**

A. Ya. Gurevič: On the Nature of the Comic in the Elder Edda

---

### Obecné informace:

– kde – eddické písně Píseň o Thrymovi, Píseň o Hárbárdovi, Lokiho pře  
- je třeba nebrat v potaz dataci těchto písní

- interpretace – Komika je často interpretována jako součást odklonu pohanů od své víry

nebo jako satira novopečených křesťanů na pohanské bohy

Existuje také názor, že tyto písně reflektují absenci náboženského citění u Germánů  
- pokaždé však badatelé považovali komiku v eddických písních za projev krize pohanství

---

#### Höflerův postoj a Gurevičův postoj:

Komika je obecně považována prof. Höflerem za náboženský archetypální fenomén a snaží se ho vysvětlit komparací s božskou komikou v antické řecké (zejména s Aristofanovými *Žábami*) a indické mytologií (*Rgvéda*). Podle Höflera hraje v těchto pramenech klíčovou roli vztah lidského herce a nadpřirozené božské bytosti, kterou se lidský herec snaží napodobit. Höfler píše, že boha je možné napodobit pouze po vizuální, nikoli však po náboženské stránce. Předmětem posměchu nikdy není bůh jako kultická postava, která je spojená s obětováním apod., nýbrž božská podoba, která boha nahrazuje. Podle Höflera je pak posměch nutno chápat jako manifestace proti zpodobňování bohů jakožto postav, jejichž specifickou povahu nejsou lidské smysly schopny zachytit, a v konečném důsledku komika neslouží k jejich snížení, nýbrž k jejich vyzdvihnutí.

Gurevič si myslí, že Höflerova hypotéza je zajímavá, ačkoli nepokládá takové řešení problému za příliš přesvědčivé. Podle něj Höfler aplikuje moderní myšlenky na náboženské struktury jiné kultury, než je ta naše. Jedním z příkladů je, že se Höfler nevyjadřuje ke kontrastu výsměchu a vážnosti, který považuje za historickou konstantu. Gurevič dále Höflera kritizuje za vážný přístup k náboženství, když tvrdí, že věřící zesměšňovali vizuální stránku bohů a zároveň cítili hlubokou úctu k jejich transcendentální podstatě.

Zároveň nesouhlasí s myšlenkou, že posměch není součástí náboženských emocí vyjadřovaných k bohům. Sám navrhuje teorii, že zbožnost a výsměch byly v organické blízkosti a jejich nerozlišená jednota se začala štěpit v poměrně pozdní fázi. Znamky této počáteční jednoty vidí jak v příkladech uvedených Höflerem, tak v eddických písních. Höfler podle něj neanalyzoval eddické písně hloubkově, protože se snaží vysvětlením jiných výše zmíněných pramenů vnést světlo do eddické poezie, přestože je velmi pochybné, že by Germáni chápali rozdíl mezi fyzikou a metafyzikou.

---

#### Gurevičova teorie:

Gurevič věří, že komické prvky je třeba chápat v širším kontextu, a proto se neomezuje pouze na eddické písně. Má za to, že se doposud přehlížel fakt, že komika je pevně spjata se závažnými mytologickými tématy, především vražedným bojem obyvatel Midgardu a Ásgardu se zlými mocnostmi Útgardu. Na jedné straně zmíněných písní stojí komika, zatímco na druhé stojí vysoká dramatičnost a tragika, která doprovází bohy až k Ragnaröku. Germáni chápali tento kosmický konflikt jako ústřední světovou událost a neuměli si představit nic tragičtějšího. Komiku díky vztahům k dalším tématům tedy nemůžeme chápat samostatnou, nýbrž jako doprovodnou. Výsměch a tragika spolu tvoří pilíře holistické koncepce.

Svoji tezi o komedii staví částečně na komparaci germánských bohů s křesťanským Bohem. Bůh je pokládán za toho nejkładnějšího a ve všech ohledech nedokonalejšího. Gurevič říká, že nemůžeme stejné zobrazení bohů uplatnit i na pohanské bohy. Domnívá se, že pokud se bohové nezaleknou kritiky a výsměchu, svědčí to o jejich všemocnosti, síle a důležitém postavení ve světě.

Poukazuje na fakt, že hlavní zesměšňovanou postavou je Thór. Thór nevystupuje v písních jen jako prošťáček a nenasyta. Je především obráncem světa bohů a lidí, který bojuje s obry a Jörmungandem. Thórovy výpravy na východ jsou explicitně zmíněny ve všech třech písních a tvoří zjevný kontrast ke komice.

Gurevič odmítá rozdělení písní na pouze tragické a pouze komické. Dle jeho názoru vyjadřují písně určitou filozofii, v jejíž kontextu musíme chápat funkci komiky. V tomto ohledu souhlasí s Höflerem, který navrhuje interpretaci odklonu od pohanství a který považuje skandinávskou komiku jako „univerzální možnost/alternativu lidského ducha“.

Gurevič dále poukazuje na koexistenci komedie a tragedie se staroseverským světem. Porovnává přitom Vědminu věštbu a Lokiho pře, které musely společně existovat v hlavách Islandců a které si neodporují, nýbrž se doplňují. Hlavním námětem Vědminy věštby je zánik bohů, kteří v ní nejsou zesměšňováni. Lokiho pře zpracovává stejnou látku, ale jiným způsobem. Hlavním námětem v ní zesměšňování bohů, ačkoli je v některých slokách také naznačen zánik bohů.

Gurevič připouští, že v případě Aristofanových Žab jde zřejmě o výsměch personifikovanému bohu ve formě herce, ke kterému mohlo docházet v divadle. Höfler však ve svém díle nepíše nic o takovém aplikování ve Skandinávii a Gurevič odmítá, že by obdobný výsměch probíhal vůči Ásům, i když by Lokiho pře a další písně mohly být „rituálními dramaty“. Dále poukazuje, že předmětem kritiky na bozích není jen jejich zevnějšek (viz Thórovy círy místo kalhot), ale také jejich chování, nemorálnost a zvrácenost, čehož je dobrým příkladem eddická píseň Lokiho pře, na níž názorně vysvětluje svou teorii.

Postava Lokiho, která nese pozitivní i negativní rysy, je s komikou téměř vždy spojena. Loki je na jedné straně pomocník bohů, který přináší potřebné předměty a řeší obtížné situace, a na druhé straně je to záškodník, šířitel pomluv a viník Baldrovy smrti. Je vysoce nestálý a protichůdný; podílí se na vzniku i zániku světa. Tato postava není pouze komická, ale také démonická. Má blízké vztahy s Ódinem, je jeho pokrevním bratrem a podle některých názorů je také jednou z jeho hypostází. Lokiho protichůdnost není výsledkem spojení různorodých tradic, nýbrž různých vlastností, které od sebe nejsou neodděleny.

Gurevič považuje za pozoruhodné, že Lokiho narážky vůči bohům a jejich obvinění vůči Lokimu nejsou zásadně považovány za lži. Bozi jsou tak obviněni z čarodějnictví, cizoložství, zbabělosti, nespravedlnosti a podobně. Jak Loki, tak ani bohové toto vzájemné obviňování nepopírají. Zdá se, že bozi nejsou pobouřeni vlastními Lokiho pomluvami, ale porušením míru, který panoval na hostině. Lokiho pře je jednostranně zaměřený výklad mytologických tradic. Ve skutečnosti jde o katalog ničení přísah a tabu, která nebyla respektována bohy. Podle Gureviče však toto neznamená, že pohanství bylo v rozkladu, nýbrž naopak, značí silné postavení pohanství.

Pokud je Lokiho pře opravdu výčtem božských tabu, dá se z toho usuzovat, že božská podstata Ásů je osvobozena od striktního dodržování těchto pravidel, což svědčí o jejich morální exkluzivitě i o přísnosti světských zákazů. Bohové stály nad morálkou, což již nebylo patrné v době, kdy byla píseň zapsána.

Gurevič proto interpretuje *Lokiho pře* jako sakrální parodii na sebe samotnou, která nebyla namířena proti bohům, nýbrž spíše vyzdvihovala jejich specifickou podstatu, která není omezena lidskými zvyky a morálními hodnotami. Je však důležité rozlišovat funkci Lokiho pře v pohanských a křesťanských dobách, ve kterých mohla mít zcela opačnou roli. V pohanských časech sloužil výsměch k posílení boží autority, zatímco v křesťanských časech výsměch podlamoval víru v bohy. Gurevič však varuje před interpretací komiky jako „kritiky bohů“ v pohanských dobách.

Gurevič nesouhlasí s rozšířeným názorem, že bohové jsou v Lokiho pře podobní lidem. Říká, že lidé si bohy nebrali za své vzory, nýbrž měli sklon vzývat bohy, kteří jim nebyli podobní. Vnější podoba (tj. fyzická, morální a behaviorální) bohů zůstává stejná, ale liší se vztah k lidským zákonům a institucím, na kterých jsou nezávislí.

Gurevič píše, že: *Parodie zintenzivňuje povahu bohů, nevysmívá se jim, nýbrž lidem. A vysmívá se tak úspěšně, že ji stále považujeme za komedii, imitaci a satiru. Parodie je archaická náboženská koncepce, která spoluutváří jednotu formy a obsahu. Parodie pomáhá posilovat víru v bohy a náboženské povědomí. Parodie víru oživuje a činí jí kreativní.*

Gurevič se také pozastavuje u rozdílného pojetí hádek ve Starší Eddě na jedné straně a v hrdinských písních a ságách na straně druhé. Se sexualitou a nemravnostmi se setkáváme pouze ve specifických písních či částech označovaných *sennur* („posměšky“), jinak se s podobnými útvary mimo tzv. hanlivých strof nesetkáváme. Také např. Tacitus popsal Germány jako cudné, což se odráží i v pozdější literatuře.

Obscenita byla do díla zabudována pro pobavení obecnstva. Komika však byla integrální součást posvátna a parodování bohů bylo z této komiky odvozeno. Parodování bohů, hrdinů, posvátna a státní moci bylo u starověkých národů časté a bylo nedílnou součástí veřejného života. Gurevič uvádí několik příkladů z Babylonu, Persie a Judska. Také ve středověku bylo parodování světců a církevních představitelů dobře známé, Pana Marie byla představována opilou dívkou a biskupa hrál blázen.

Toto Gurevič asociuje s tzv. „karnevalovou kulturou“, která představuje speciální stav, který přerušuje běžnou rutinu života a převrací ji vzhůru nohama. Slavnosti se odehrávaly v sakrálním okruhu a jejich účastníci si jasně uvědomovali dočasnost takového stavu. Slavnost jednoznačně neznamenal odklon od víry, naopak její umocnění.

Neméně důležitý je fakt, že „karnevalový neuspořádaný výsměch“ je patrný pouze v těch eddických písních, ve kterých hraje posvátno důležitou roli. Posvátno má v těchto písních náznak posměchu nebo je jím dokonce vyjádřeno. Obdobně výsměch nenahrazuje tragedii. Výsměch a tragedie jsou synkretizovány do jednoho celku, ve kterém slyšíme o jednom prvku skrze druhý.

Podle Gureviče je při interpretaci komiky nezbytné operovat se slovy „neuspořádanost“, „karneval“ a „hra“. Mnoho eddických písní obsahuje totiž „herní princip“, který se projevuje tak, že nejdůležitější informace o vzniku a fungování světa jsou podány formou hádanek. Toto je dobře patrné v eddických písních Písni o Vafthrúdnim a Písni o Álvísovi. Opakování jmen bylo důležitou částí staroseverských vědomostí, které mohly podle tradic sloužit k ovládnutí světa, neboť každý, kdo zná něčí jméno, je schopný ovládnout jeho nositele. Proto jsou jména v písních záměrně změněna. Z tohoto všeho můžeme jasně vidět, že mytologické zvěsti byly pro staré Seveřany vážnou záležitostí, třebaže do nich byly zakomponovány hry, podvody, zrady a humorné situace.

#### 4) Elegie v eddické literatuře

- jedná se o odnož hrdinských písní, protože hlavními postavami jsou hrdinové/hrdinky s lidskými vlastnostmi
- většinou je pronáší ženy, které ztratily své milované (bratry, manžele, děti), které známe z jiných hrdinských písní. Příkladem mohou být Oddrún a Guðrún, které se váží k hrdinským příběhům, ale víc než jejich jména neznáme
- v elegické poezii (lamentaci) je hlavní postavou starší žena a je to konstanta ve všech kulturách
- často je tematizován osud

A nyní musíme komparovat hrdinské písně a elegickou poezii. Již na první pohled zjišťujeme, že v mnoha ohledech si odporují.

**Hrdinské písně**

**Elegická poezie**

nehodnoceno	negativita
činy	emoce
dialog se sporem	řada monologů
	reflexivnost
	retrospektivní
	vždy mluví ženy = ženskost

Jestliže je ale elegie součástí hrdinských písní, proč je tak odlišná námětem i strukturou? Kde se tato odlišnost vzala? Podle jednoho názoru jsou elegie jiného data než ostatní hrdinské písně, tj. jsou pozdní a ovlivněné křesťanstvím.

A jiný názor říká, že elegie je naopak starší a pochází z doby stěhování národů. To by znamenalo, že staroseverské elegie jsou založeny na pragermánské hrdinské elegii, ze kterých čerpá také staroanglická elegie.

Existuje názor, že elegie byla přednášena před ženami (kvůli občasným zmínkám ručních prací a magie, čili ženských záležitostí). Ženy (a Egil Skallagrímsson v básni Ztráta synů) se přirovnávají k osamělému stromu bez příbuzných.

Nabízí se jednoduchá logika, která zapadá do staroseverského hrdinství - muži konají a ženy trpí jejich činy. Svým nářkem ženy vybízejí příbuzné k pomstě a elegie tak souvisí s krevní mstou. Lkání za mrtvého byla ženská společenská povinnost.

### 5) Mýtus a literatura

- mýtus nebyl vázán na ústní tvorbu a na zápis
- není možné rekonstruovat počet mýtů – Edda není kompletní a na runových kamenech se objevují naprosto jiná jména
- je možné, že mnohá příjmení jsou jen jiná jména někoho známého
- když se v textu objeví odkaz na nám neznámý mýtus, znamená to, že musel být známý. Tématizován byl však mýtus jen tehdy, když to mělo nějaký smysl.
- básníci často zbásňují mýty (vyobrazené na štítech) a oceňují jejich estetické kvality
- proč byly mýty přebásněny, zapsány a přepsány? Musí to mít přece nějaký smysl. A jaký?

Dobrým příkladem mýtu zachovává *Píseň o Rígovi*, která je datována do doby vikinské a která zjevně tvořila důležitý článek severské víry. Vyjmenovává totiž lidské stavy a zároveň okolnosti jejich vzniku. Vypovídá o bohu Heimdalovi, který v podobě mladíka Ríga putuje světem a plodí z různými ženami potomky, čímž vytváří specifické společenské stavy, které jsou podle písně charakterizovány různými vlastnostmi:

Obydlí:	<p><b>otroci</b> - nemají svobodný majetek, mají dveře dokořán</p> <p><b>svobodní</b> - mají majetek a pozemek, mají truhlu (a tedy šaty), tkalcovský stav a kolovrat (mají šaty)</p> <p><b>jarlové</b> – klepadlo, ubrus, sláma na podlaze → forma luxusu</p>
Oblečení:	<p><b>otroci</b> – obnošené oblečení</p> <p><b>svobodní</b> – upravené vousy a vlasy, sukně a košile šité na míru</p> <p><b>jarlové</b> – zlaté šperky → luxus</p> <p><b>otroci</b> – překynutý, tuhý a celozrný chléb s kaší, vařené tele (což je kvalitativně horší než pečené)</p>



Jídlo:	(svobodní chybí) <b>jarlové</b> – pšeničný chleba, pečení ptáci, víno v pohárech
Práce:	<b>otroci</b> – tvrdá fyzická práce <b>svobodní</b> – pracují sami na sebe, zručná a jemná práce <b>jarlové</b> – bojují, loví a vládou – válečnická aristokracie
Fyzický vzhled:	<b>otrok</b> – opálený (věčně pracující nebo uloupený v jiných zemích), ohnutý hřbet od práce, ztvrdlé ruce, ohnuté nohy (ideově podložené, jsou slabí, oškliví a <b>nemá svobodnou vůli</b> ) – plodí víc potomků než jarlové (= otroků je víc než jarlů)

Tyto charakteristiky explicitně i implicitně vypovídají o stereotypech doby vikinské. Podle některých odborníků odráží dobovou zvyklost také fakt, že dítě v písni získává svůj stav podle matky, nikoli podle otce.

#### 6) Fantastično a realita

Největší porce fantastična se objevuje v ságách o dávnověku, a proto můžeme spekulovat o tom, zda se fantastické prvky nedostaly do staroseverské literatury díky překladům. Naproti tomu stojí názor, že fantastično je starší fenomén. A proto vyvstává otázka, zda se jedná o nový či původní prvek ve staroseverské literatuře.

Dva druhy fantastična ve staroseverské literatuře (ságové × příběhové):

#### **Fantastično v islandských ságách:**

- Ačkoli jsou ságy založené osudech reálných osob, některé (*Sága o Hrafnkelovi*) jsou čirá fikce.
- Sága obsahuje jak fakta, tak fikci. Bez fikce by děj nebyl zábavný.
- Fakta v ságách mohou tvořit jen skaldské strofy (historické jádro, kolem kterých se vytvářela fikce).
- **Fantastično se v ságách objevuje proto, že lidé těmto prvkům opravdu věřili** (nemrtvý draugr v *Sáze o lidech z Eyru*).
- Nereálné věci zvyšují v ságách realističnost. A reálné je to, protože to považujeme za reálné.

#### **Folkloristický pohled na Příběh o Þorsteina Neochvějném srdci:**

Tento příběh je tzv. *memorate*, příběhem vypovídajícím o kontaktu s nadpřirozenou postavou. **Hlavní hrdina poruší normy společnosti, postava ho informuje o jeho přechinu.** To ale neříká nic o tom, jestli tomu lidé věřili nebo ne.

Celková struktura odpovídá folklorním příběhům *memorate*, ale králův příkaz vypadá dost parodicky (družiníci nesmí chodit sami na záchod).

Nadpřirozeno je úplně jiné než ságové: je dáno lidskou chybou, člověk začne s nadpřirozenou postavou jednat (v naprostém klidu), nadpřirozená postava není mrtvá a je fantaskní (třeba čert na záchodě).

Doporučený článek:

[Jan Kozák – Kateřina Ratajová: Mrtví a jejich poklady. Funkce mohyl podle staroseverských ság.](#)

## 7) Hrdinství ve staroseverské literatuře

### SIGURDOVSKÝ CYKLUS – Hrdinský ideál

Otázka – Jestli je Sigurd hrdina, v čem spočívá jeho hrdinství?

Hrdinství je z dnešního pohledu něco, co je dělané s pozitivní pohnutkou, může to být i nebezpečný podnik.

#### Starý pohled na staroseverského hrdinu Sigurda:

*Michail Ivanovič Steblin-Kamenskij: Valkyries and heroes. In: Arkiv för nordisk filologi, 1982(97), s. 81-93.*

#### **Hrdina:**

- disponuje silou a jeho hrdinství bylo předpovězeno, nepříčinil se za něj a je dané osudem
- hrdinou se stává ten, kdo se nebojí smrti a jde vstříc – ale Sigurd jím není (žádná explicitní zmínka)
- Sigurdovo hrdinství nespočívá v ničem:
  - nejhrdinštější čin je zabití Fáfniho – ale ze zálohy a kvůli zlatu
  - zabití otcovraha
  - setkání s Brynhildou – hrdinou je zde kůň, protože to on překračuje oheň

Sigurd neprokazuje mentální sílu – nemá city ke svým ženám

Je zabit ze zálohy ve spánku, pomstí se fyzickou silou (hozením meče)

- hrdina je hrdinou proto, že je to řečeno

#### **Hrdinky:**

- jsou smrtelné, ale mají nadlidské schopnosti (valkýry, které sestupují z nebe) – dvojí aspekt
- mají výrazné city (milostný trojúhelník + bratr = vražda, ona ji musí řešit) a musí ctít rod (nikdy se nemstí bratrům)
- jsou absolutně věrné svým povinnostem (ženská povinnost je milovat muže) a slibům (slib věrnosti) – vítězství nad smrtí je znát smíchem
- často podstupují hrdinskou oběť, vzdávají se drahých věcí (čím citlivější, tím hrdinštější)
  
- hrdina je ideál je každého staroseverského muže, má být silný a nebát se smrti
- hrdinka je ideál každé staroseverské ženy, každá žena má dva aspekty – má lidské i nadlidské aspekty

Podle tohoto názoru jsou hrdinské písně primitivní základ realismu – hlavní postavy jsou archetypy

#### Nový pohled na staroseverského hrdinu Sigurda:

*A. Gurevič: Was Sigurd a Hero? In: A. Gurevič: The Origins of European Individualism, München - Barcelona - Paris - Roma, 1995*

- hrdinu dělají činy, nikoli záměry
- varuje před hypotézou identity – nelze přenášet naše kritéria na dobu vikinskou – každá doba má jiné hodnoty a kritéria
- absolutní epický čas – časový odstup, zdůrazněna časová vzdálenost → hrdina byl chápán jako bytost žijící v dávnověku – a proto stojí proti ostatní společnosti

- kritéria hrdinskosti: **sláva** (musí mít slávu, činy jsou irelevantní), **smrt** (hrdina musí umřít) a **čas** (život hrdiny je chronologicky seřazena – na rozdíl bezčasu v mytologii) – díky času se hrdina proměňuje, na rozdíl od bohů; = zastřešující pojem pro tyto tři kritéria je **osud** – všechno bylo dáno osudem a sami se nerozhodují – nejsou proto individuality (× na rozdíl od našeho pojetí hrdiny, který se rozhoduje)

osud nebyl vnější nutností – hrdinové chápou osud jako součást sebe sama – osud je výraz podstaty (proto se lidská vůle vůbec nezmiňuje) – lidská vůle je vůle osudu, vůle je internalizovaný osud; a toto je důležité – doktor Starý poukazuje, že u písní z Eddiky Minory je toto velmi dobře patrné – na počátku písní je věštba o hrdinovi.

---

Moderní pohled mužského hrdiny je vzdálený, ženská hrdinka je téměř stejná – je to dáno tím, že se společnost uklidnila a nebojuje se, mužské hrdinství už není potřeba (dnešní hrdina má fyzický rozměr), dnešní hrdinství je podřízeno etice (např. nacistický předák není hrdinou, i když bojuje stejně), hrdina musí být akceptován celou společností, ne jen někým

staroseverské kladné hodnoty - loajalita k příteli a ženě, **hněv**, smysl pro čest  
- hrdina jen odráží tehdejší normy, ačkoli jsou to opravdu špatné věci (doktor *Starý si myslí, že toto Gurevič přehání, protože vypalování obydlí nemohlo být považované za normu*)

Legenda o Sigurdovi se zachovala do křesťanských dob a Sigurd byl například vyobrazován na portálech kostelů. Byl symbolem pozitivní síly, která očišťovala křesťany.