



SÁGA O HERVAŘE KOMENTÁŘ



Jan Kozák jr.

Herrmann & synové
Praha 2009

I.

HÁDANKY, RUNY
A TAJNÝ JAZYK SKALDŮ

ČLOVĚK A METAFORA

Hádky se vyskytují v orální tradici prakticky všech lidských společností. Není možné říci, kdy vznikl obyčej kladení a zodpovídání hádanek, avšak je pravděpodobné, že je stejně starý jako sám lidský jazyk, protože využívá jednu z jeho stěžejních vlastností – možnost metaforického vyjádření.

Možnost hádky vyplývá z jazyka, a ten je zas neodmyslitelně spojený s původem člověka jako takového. Jestliže se obrátíme až k samotné otázce antropogeneze, řada badatelů zastává názor, že ke vzniku lidského vědomí a inteligence došlo ve chvíli, kdy se propojily doposud oddělené moduly technické, sociální, přírodovědné a jazykové inteligence.¹ Zjednodušeně řečeno, člověk poté dokázal používat například přírodovědnou inteligenci a aplikovat ji na sociální sféru, tj. byl schopen nacházet strukturální podobnosti mezi zcela odlehlými sférami života. Tuto revoluci umožnil právě jazyk a jeho schopnost metafory.² Člověk mohl náhle hovořit o rostlinách, jako by to byli lidé, o válečné potyčce, jako by to byla bouře, o kostech, jako by to byly kameny, a o vlnách, jako by to byly dívky se závoji. V těchto obrazech hned poznáváme Gestumblindiho zákeřné otázky. Vypjatá metaforičnost hádanek a básní je však jen vrcholkem ledovce, jehož ponornou částí je každodenní jazyk, oplývající metaforami i v nejvšednějších obrazech a frázích.³

¹ Srov. např. Stephen MITHEN, *The Prehistory of the Mind: A Search for the Origins of Art, Religion and Science*, London – New York 1996, s. 33nn.

² Pojem „metafora“ v této studii, není-li blíže upřesněno, označuje obecný princip substituce jednoho výrazu za jiný. Podrobnější dělení se odvozuje od způsobu substituce – probíhá-li na základě vnější či vnitřní podobnosti („vlastní metafora“), asociačního vztahu mezi nimi („metonymie“), jehož zvláštním případem je substituce části za celek (*a vice versa*) a podřazeného pojmu nadřazeným (*a vice versa*) („synekdocha“).

³ Klasickým příspěvkem k tomuto tématu je George LAKOFF – Mark JOHNSON, *Metaphors We Live By*, Chicago 1980. Přínosem autorů je kromě názorné sondy do každodenního jazyka také důraz na kognitivní povahu metafory, tj. že se nejedná jen o jakousi řečnickou ozdobu, ale že je odrazem základních kognitivních funkcí lidské mysli, netýká se proto zdaleka jen jazyka jako takového, ale lidské kultury v celku. Na rovině kulturní to lze dobře ilustrovat dvojicí „homeopatické“ a „kontaktní“ magie (J. G. FRAZER, *Zlatá ratolest*, Praha 1994, s. 18nn.), která odpovídá základním principům metafory a metonymie. Přestože Frazerova systematizace dnes působí již poněkud naivně, jeho postřeh je v zásadě geniální a daleko překračuje hranice primitivních kmenů.

Na opačném konci spektra proti každodennosti stojí mytologie, která podobně jako poezie využívá metafor záměrně a intenzivně.¹ V případech starých Severanů, podobně např. jako jim vzdáleně příbuzných Řeků a Indů, nacházíme metaforické myšlení v samotném jádru mytologie. Podle *Snorriho Eddy* byl kosmos stvořen z těla primordiálního obra Ymiho, kterého zabili a rozřezali první bohové. Z jeho kostí vznikly hory, z krve oceán, z masa země. Podobný obraz najdeme i v indickém *Rgvédu*² a v řadě dalších mytologií. Na pozadí stojí metaforické uchopení světa jakožto těla, myšlenka, která v podobě spekulací o identitě mikrokosmu a makrokosmu bude věčným tématem i pozdější filosofie a mystiky. Z hlediska metaforického myšlení je skutečně mírou všech věcí člověk: hory mají temena a paty, stoly mají nohy, hrnce uši, řeky ústí, stromy koruny a lahve hrdla. Vše, jakmile je ohraničeno do gestaltu, se stává mikrokosmem přirovnatelným lidskému tělu, a právě lidské tělo je primární mapou, od níž se odvozuje naše orientace ve světě. V *Eddě* je zmíněn pozoruhodný detail: hranice Miðgarðu, tj. lidského světa, bohové vytvořili z očních řas obětovaného praobra, a za těmito hranicemi z řas se nachází již jen šalebný a snový Útgarðr. Zároveň právě řasy vymezují hranice našeho – lidského, viditelného – světa. V jakém vztahu jsou řasy, které lemují naše oči, k řasám dávno obětovaného Ymiho? Taková otázka je ryze moderní, ale je svého druhu hádankou ne nepodobnou hádankám dávným.

HÁDANKY VE STŘEDOVĚKÉ EVROPĚ

Podívejme se nyní na hádanku jakožto konkrétní slovesnou formu v kontextu středověké Evropy. Přestože veškerý slovní folklor, který se nám ze středověku dochoval, je „literární“ v tom smyslu, že dnes existuje jen v zapsané formě, u hádanek (lat. *ænigma*) je literárnost často ještě výraznější – jsou to obvykle díla učených kněží a písmáků, kteří přetavili lidovou tvorbu do podoby sofistikované poezie. I v těch případech, kde mají učené hádanky stejné téma jako hádanka lidová, je zřetelné, že kontext a slovní obraty čerpají inspiraci spíše z kalamáře než z picího rohu. Stylem je můžeme zařadit mezi didaktickou literaturu, po bok sbírek maxim, veršovaným katalogům tradičních vědomostí o kalendářních cyklech, geografii a bestiářům.

¹ Kromě jazyka náboženských textů a hymnů tvoří obvykle živé metafory konstitutivní jádro takových kulturních jevů, jako jsou např. tradiční (ale i psychoanalytické) výklady snů, divinační techniky, magie a léčitelství, sociální a jazyková tabu, přísloví, poezie, hádanky, vtipy, přezdívký či eufemistické výrazy a mnoho dalších.

² Tzv. *Puruša sūkta*, *Rgvéd* 10.90, kde se vypráví o tom, jak bohové obětovali prvotního Člověka Purušu a vytvořili svět z jeho částí.

Za počátek tradice literárních hádanek ve středověké Evropě můžeme považovat vlivnou sbírku sta hádanek ve trojveršovém hexamtru, kterou sestavil pozdně klasický autor Symphosius někdy v pátém století. Ve středověku pak inspirovány jeho příkladem vznikaly latinské sbírky, např. tzv. *Bernské hádanky* – 63 hádanek od neznámého autora. Obzvláštní oblibu získaly hádanky v Anglii,¹ kde biskup a učenec Aldhelm († 709) složil sto hádanek po vzoru Symphosiově, podobně jako další anglický biskup Tatwine († 734), jehož čtyřicet hádanek spolu s šedesáti dalšími, sepsanými nejspíše wearmouthským opatem Hwætberhtem († 747), tvořilo další stovku. Svým stylem jsou tyto hádanky blízké učené tradici, využívají klasických zdrojů, na jedné straně jsou to především díla jako *Etymologiæ* Isidora ze Sevilly nebo *Historia Naturalis* Plinia Staršího, na druhé straně se opírají o biblickou tradici. Podstatný je také detail, že řešení každé z hádanek je užito coby její nadpis – znamení toho, že původní lidový kontext hádání ustoupil učenosti a poetice.

Pravděpodobně nejznámější středověkou sbírkou je 95 hádanek dochovaných v *Exeterské knize*.² Narodil od výše zmíněných nejsou hádanky v latině, ale v domácím jazyce, tj. staroangličtině (s jednou výjimkou) a veršový rozměr je přirozeně staroanglické aliteranční metrum (geneticky příbuzné s metrem severským). Jejich rozsah není zdaleka pevný – nejkratší má jen jeden verš, nejdelší 108, což souvisí s tím, že zatímco staroseverský verš *Gestumblindiho hádanek* je strofický, staroanglický je kontinuální. Podstatnou odlišností od latinské tradice je to, že u hádanek nejsou uvedeny odpovědi, takže mohou podnes jítřit zvědavost čtenářů. Podobně jako v hádankách severských převažují mezi navrhovanými rozluštěními nástroje denní potřeby, přírodniny a živly a celkově se zdá, že řada hádanek vychází z autochtonních hádankářských tradic. Několik rozluštění nicméně odkazuje též na biblické příběhy a teologické koncepty. Dalším formálním rozdílem oproti staroseverskému korpusu je přítomnost řady hádanek psaných ich-formou, v nichž sám neznámý tvor předkládá indicie ke svému poznání – tento rys má však předobraz v latinských sbírkách.

Velmi častou uvozovací formulí exeterské sbírky je variace na obrat:

<i>Ic wiht geseah</i>	Spatřil jsem vskutku
<i>wundorlice</i>	prazvláštní stvoření.

Podobný obrat najdeme v *Gestumblindiho hádankách*:

<i>Hvat er þat undra</i>	Jaký to venku
<i>er ek úti sá</i>	viděl jsem div.

¹Pro hádanky doložené z Anglie, zvláště pak u staroanglického korpusu, vycházím ze studie Daniela Soukupa „Hádanky Exeterské knihy“, která se spolu s jeho překlady hádanek chystá k vydání.

²Lat. *Liber Exoniensis*, kodex z desátého století, který obsahuje soubor staroanglické poezie, mj. také báseň *Widsið*, relevantní k heroické látce *Ságy o Hervaře*, viz s. 146nn.

V obou případech je akcentován moment údivu nebo podivnosti (st. sev. *undr*, st. angl. *wundor*), který obzvláště v občasné kombinaci s relativně triviálním námětem hádanky (např. „měch“ nebo „pavouk“) dobře dokumentuje právě schopnost divit se, dívat se „novýma očima“ jako podstatný inspirační zdroj hádankářů. Zážitek údivu tak stojí nejen na počátku náboženství a filosofie, ale i takového skromného kulturního zákoutí, jakým je hádankářství. Samozřejmě že v řadě případů formule již není než tradiční *topos*, nicméně její vysoký procentuální výskyt nepřímou poukazuje na blízkost enigmatičnosti a podivuhodnosti – div je přirozeně jakousi hádankou, a pokud jej rozluštíme, přestává být divem.

STAROSEVERSKÉ HÁDANKY A JEJICH PARALELY

Jak již bylo řečeno v úvodu knihy, *Gestumblindiho hádanky*¹ jsou jedinými dochovanými hádankami ze starého Severu. Jejich unikátnost má však více rozměrů: nejen že se jiné hádanky nedochovaly, ale v ságové literatuře dokonce ani neexistují žádné nepřímé zprávy, které by pokládání hádanek zmiňovaly. Svou formou a náměty je sbírka unikátní i v celosvětovém měřítku – výjimek (přejímek) je několik málo, mj. starobylá hádanka o krávě (č. 32), známá po celé Evropě, a pak např. zvláštní hádanka o svini s nenarozenými mláďaty (č. 31). Těmto a dalším paralelám se budeme věnovat níže.

Soubor hádanek se poněkud liší mezi rukopisy: zatímco v R najdeme 29 čísel, v H jich je 35. Textové odchylky mezi těmi hádankami, které jsou pro oba rukopisy společné, nejsou příliš významné a nelze rozhodnout, která z rukopisných variant uchovává starší nebo méně porušené znění – Andreas Heusler vypočítává 24 případů, kde je čtení H původnější než R, a 21 případů, kde je tomu naopak.² Text H se také liší v tom, že mezi hádanky vkládá komentáře a krátké dialogické výměny mezi Heiðrekem a Gestumblindim, zasazující jinak poměrně neosobní sbírku pevněji do dějového rámce. V H nacházíme i další specifikum zdůrazňující kontext: často se opakující fráze *fyrir Dellings durum*, „před Dellinga dveřmi“, má toto znění v R, zatímco v H zní *fyrir dōglings durum*, „přede dveřmi vládce“, tj. krále Heiðreka. H se z tohoto hlediska jeví jako verze vývojově následná po R, protože je v ní již patrný

¹ St. sev. *Gestumblinda gátur*; někdy se také používá označení *Heiðreks gátur*, „Heiðrekovy hádanky“, které najdeme v *Hauksbóku* (rukopis H), a ze 17. století je pak doložen název *getspeki Heiðreks*, tj. „Heiðrekův hádankový um“; st. sev. výraz *gáta*, pl. *gátur*, „hádkanka“ je příbuzný se slovesem *geta*, „hádat“, obvyklé spojení je pak *figura etymologica: geta gátu*, „uhádnout hádanku“.

² Andreas HEUSLER, „Die altnordischen Rätsel“, in: *Zeitschrift des Vereins für Volkskunde*, Karl Weinhold (ed.), Berlin 1901, s. 118–119.

proces uhlazování a „vylepšování“ textu, nejvýraznější u pozdní verze U. Ve všech rukopisech se však nachází jeden nepřehlédnutelný prostředek pro zasazení do děje, a tím je závěrečná formule hádanek: *Heiðrekr konungr, hyggðu at gátu!* „Promysli hádanku, Heiðreku králi!“ Jejím autorem musel být ten, kdo hádanky začlenil do celku ságy – „redaktor hádanek“ –, protože formule sama není integrální součástí jednotlivých hádanek a v řadě případů tvoří nadbytečný verš strofy. Odpověď na hádanky je v sáze uvozena typizovanou formulí *góð er gáta þín, Gestumblindi, getit er þeirar*, která, pokud z ní vynecháme oslovení Gestumblindiho, je dobře utvořeným dlouhým veršem ve *fornyrðislagu*, z čehož lze usuzovat, že její výskyt a užívání předchází zapsání ságy.

Ani v otázce pořadí hádanek nejsou R a H jednotné. Zatímco v R lze sledovat tendenci k řazení tematickému – například hádanka o kovářském měchu následuje po zlatníkově kladívku,¹ hádanky o sajících selatech, březí svini a krávě (30–32) následují po sobě a v H je zřetelný spíše sklon k řazení dle formálních kritérií – hádanky se stejnými incipity se nacházejí ve skupinách: *hvat er þat undra...*, „co je to za div...“ (H38–H46) následují po sobě, stejně tak šest strof začínajících na *hverjar eru þær...*, „co je to za (dívky, panny...)“ (H48–H53) atd.²

U několika hádanek lze poukázat na tematické a formální paralely odjinud. Ve sbírce novoislandských hádanek sebraných Jónem Árnasonem³ najdeme několik motivicky blízkých hádanek, které se nicméně výrazně liší konkrétní formulací, ale i veršovým rozměrem, např. přítomností koncového rýmu.⁴ Blízká tematika ukazuje na lidový původ řady hádanek v *Sáze o Hervaře*. V novoislandské sbírce se však nachází i příklad textové závislosti, a to u hádanky č. 814:

<i>mær hvar elur meyu við</i>	mladice kde s mladící zplodí
<i>mog a reginfjalli</i>	mladíka v divokých horách,

což odpovídá velmi dobře č. 17 naší sbírky, hádance o andělikách:

(...)	(...)
<i>á reginfjalli,</i>	v divokých horách,

¹ R44 a R45, v našem řazení inspirovaném H jsou to čísla 4 a 9.

² Dále otázky *hverr er sá hinn* (H34–H36), z pěti na *ek sá* či *sá ek* jsou tři pohromadě, oba začátky *hvat er þat dýra* (H55–H56) následují po sobě (stejně je tomu zde i v R).

³ JÓN ÁRNASON, *Íslenzkar Gátur*, København 1887.

⁴ Např. pod číslem 270 tuto hádanku: srovnejme s č. 2 naší sbírky, s. I 110:

<i>Fór eg yfir fjörðinn snar,</i>	<i>Heiman ek fór, heiman ek fór gerða,</i>
<i>á fáknum trés óvqndum,</i>	<i>sá ek á veg vega;</i>
<i>fjórar voru í fjalirnar,</i>	<i>var þeim vegr undir ok vegr yfir</i>
<i>flatar á báðum lqndum.</i>	<i>ok vegr á alla vega.</i>

*elr við kván kona,
mæ'r við meyju
mög um getr
(...)*

kde žena s ženou se snoubí
mladice s mladící
mladíka zplodí
(...)

Jistou podobnost konstatuje Andreas Heusler i u některých hádanek staroanglických:¹ nicméně paralely jsou skutečně velmi vágní, a kvůli chybějícím odpovědím na hádanky z *Exeterské knihy* si navíc nemůžeme být jisti ani identičností námětu.

Pro některé shody však lze jít ještě dál: hádanka č. 32 náleží mezi rozšířené folklorní formy a jí podobné texty jsou doloženy v řadě jazyků, formálně blízka je např. hádanka z Dánska (vlevo) a její obdoba (č. 33) ze *Ságy o Hervaře* (vpravo):²

*Fir hengen, fir sprengen,
tow viser Væj, tow virjer fâr e Hun,
æ gammel Man kommer slonten æbâg ætter.*

*Fjórir hanga, fjórir ganga,
tveir veg vísa, tveir hundum varða,
einn eptir drallar ok jafnan heldr saurugr.*

Zvláštní historii má hádanka č. 31 – „břeží svině“, s níž je v sáze spojena i malá dějová odbočka. Zatímco klasické hádanky pojednávají o věcech tak, jak jsou obecně, a jejich řešeními jsou spíše předměty ve své typické nebo ideální podobě – „kovářský meč“, „uhlík v krbu“ – v tomto případě je hádanka časově a místně podmíněná (pojednává o konkrétní březí svině), a náleží tedy typologicky do jiné kategorie než celý zbytek korpusu. Přestože se z hlediska formy i kontextu jedná bezpochyby o hádanku, motiv předvídání či „vnitřního zraku“ odkazuje na téma věštby. Nejstarší doloženou evropskou paralelou tohoto motivu je věštecká soutěž mezi Mopsem a Kalchantem v básni *Melampodia* připisované Hésiodovi: Mopsos se otáže Kalchanta,

¹ Např. č. 57 z *Exeterské knihy* (přel. Daniel Soukup), jejímž řešením jsou podle některých badatelů „kroupy“.

*Deos lyft byreð
lytle wihte
ofer beorghleopa,
þa sind blace swiþe,
swearte, salopade.
Sanges rope
heapum ferað,
hluðe cirmað;
treðað bearonæssas,
hwilum burgsalo
niþþa bearna.
Nemnað hy sylfe.*

Tento vzduch nese
malé tvory
přes úbočí hor,
úplně černé,
v temných pláštích.
Štědří na píseň,
putují v hejnech,
hlasitě křičí,
jdou k lesnatým svahům
a někdy k lidským
domům. Své jméno
říkají sami.

Řešení „kroupy“ má také č. 11 ze *Ságy o Hervaře*.

² HEUSLER, „Die altnordischen Rätsel“, s. 129.

kolik mládat se nachází v určité březí svini, která měla již brzy mladé vrhnout. Kalchás neodpoví a Mopsos následně prohlásí, že mladých je deset, jedno z nich je samec a že na svět přijdou druhého dne. Vše se potvrdí a Kalchás zemře zklamáním nad svou prohrou. V tomto případě je zřejmé, že se nejedná o hádanku, ale o věštecké klání, zatímco naše č. 31 představuje cosi na půli cesty mezi hádankou a věštbou. O krok dál je skladba *De scrofa pregnante* z Aldhelmovy sbírky, která, ačkoliv má stejný námět, je již formálně čistou hádankou: zmizel doprovodný děj a jediné specifické počtu mladých je posledním odkazem na její věštebnou minulost.¹

ŘEŠENÍ HÁDANEK

Řešení hádanek není vždy uspokojující,² což však nebrání tomu se na ně podívat po stránce jejich nejčastějších námětů. Dvě třetiny jsou věnované přírodním fenomé-

¹ *Sancti Aldhelmi opera quæ extant*, J. A. Giles (ed.), Oxford 1844, s. 266:

*Nunc mihi sunt oculi bis seni in corpore solo
Bis ternumque caput, sed cætera membra gubernat.
Nam gradior pedibus suffultus bis duodenis,
Sed novies deni sunt et sex corporis unguës.
Synzygias numero pariter simulabo pedestres.
Populus et taxus, viridi quoque fronde salicta
Sunt invisæ mihi, sed fagos glandibus uncas,
Fructiferas itidem florenti vertice quercus
Diligo sic numerosa simul non spernitur ilex.*

Dvakrát po šesti očích mám já po celém těle
Hlavu mám trojitou dvakrát, údům přesto však vládne
Neb dvěma tucty nohou podepřen kupředu kráčím
Šest a devětkrát deset nehtů tělo mé vlastní
Shodným počtem stop syzygii podoben budu
Topol, tis a též vrba s listem zeleným chovám
V nelibosti, však ohnuté bučiny s tolika plody
Duby též plodonosné, jež korunu bujnou mají
Stromy tak počtem hojné mám rád a s nimi dub ilex.

² Sporná nebo chybná řešení viz poznámky k jednotlivým hádankám v textu. Odchyly jsou někdy jen částečné, v řadě případů mají sklon narušit pointu: např. č. 11 má řešení „kroupy a déšť“, přičemž správná odpověď je jen „kroupy“, a právě dvojakost jejich osudu je pointou hádanky; č. 18 má odpověď „mrtvý had na mrtvém koni, který leží na ledové kře“, přičemž správná odpověď je „mrtvý had na ledové kře“, protože „kůň“ je jen popis funkce plovoucího ledu.

nům – neživá příroda („obsidián“), rostliny („česnek“, „andělíka“), dvanáct hádanek je věnováno zvířatům, spíše domestikované fauně nebo vodním ptákům, neboť chybí typičtí dravci starého Severu (vlk, medvěd, liška, orel), asi jedenáct hádanek se táže na živly a počasí. Tématem třetí třetiny z celkového počtu jsou lidské nástroje („tkalcovský stav“, „měchy“, „*hnefatafl*“). Na tomto přehledu není zajímavé ani tak to, co v něm najdeme, ale spíše to, co zde chybí – totiž obvyklé motivy typické pro středověké kontinentální hádanky: housle, zrcadlo, korouhvička, věci spjaté s písařstvím: kalamář, brk, abeceda, nenajdeme zde také motivy rytířské kultury, ale především zde není ani jediné téma inspirované biblickou vzdělaností a křesťanskou kulturou. Soudě pouze dle témat, pak sbírka velmi dobře odpovídá světu doby vikinské, na což upomínají hádanky s válečnickými tématy („šíp“, „štit“), ale především několik vzácných hádanek odkazujících na severskou pohanskou mytologii (o slunci pronásledovaném vlky, o Sleipnim) a celá řada textů stavících na kenninžích a slovních hříčkách typických pro klasickou skaldskou poezii.

SKALDSKÉ UMĚNÍ V HÁDANKÁCH

Ze skaldského poetického rezervoáru čerpá např. hádanka č. 34, v níž nalezneme sérii substitucí založených na homonymii. V hádance se říká, že dotyčný „seděl na plachtě a viděl mrtvé muže, kterak nesou žílu“, přičemž skutečným významem je, že dotyčný „seděl na zdi a viděl sokola, jak nese kajku“. Tento výklad je možný díky tomu, že použitá slova mají ve staroseverštině homonyma s odlišným významem:

<i>v básni je použito</i>	<i>homonymum</i>	
<i>segl</i> , „plachta“	<i>veggr</i>	1. „plachta“ 2. „zed“
<i>dauðr</i> , „mrtvý“	<i>valr</i>	1. „mrtvý“ 2. „sokol“
<i>blóðshol</i> , „žíla“	<i>æðr</i>	1. „žíla“ 2. „kajka“

Tato promyšlená práce s homonymy a substitucí ve staroseverštině není blízká ani lidové tradici, ani latinské vzdělanosti, a ukazuje jednoznačně na vyspělou skaldskou tradici, kde nese označení *ofljóst*. Snorri ve svém *Jazyce básnickém* popisuje *ofljóst* jako techniku, kdy je určitý výraz nahrazený „ukrytý“, za stejně znějící slovo s jiným významem.¹ Například výraz *hár*, „vlasy“, může zastoupit původní slovo *Hár*, dosl. „Vysoký“, tj. „Óðinn“. Stejně jako v hádance č. 34 bývá často zastupující homonymum ještě navíc opsáno pomocí kenningu, např. skald Eilífr Goðrúnarson v *Drápě*

¹ *Jazyk básnický* LXXXIX.

na Þóra užívá kenning *gammleið*, „cesta supů“, tj. „vzduch“, st. sev. *lopt*, které je homonymní s akuzativem *Lopt* (od *Loptr*, což je jedno ze jmen boha Lokiho).¹

Inspiraci skaldským prostředím vykazuje i hádanka č. 7, která se od zbytku korpusu formálně odlišuje, protože využívá metra zvaného *grepaminni*:

<i>Hverr byggir há fjöll?</i>	Kdo sídlí na vysoké skále?
<i>Hverr fellr í djúpa dali?</i>	Kdo padá v hlubokou propast?
<i>Hverr andalauss lifir?</i>	Kdo nežije z dechu?
<i>Hverr æva þegir?</i>	Kdo nemlčí nikdy?

S odpověďmi:

<i>Hrafn byggir jafnan á hám fjöllum</i>	Havran žije na vysokých skalách;
<i>en dog fellr jafnan í djúpa dali</i>	rosa padá do hlubokých údolí;
<i>fiskr lifir andalauss</i>	ryba žije bez dechu;
<i>en þjótandi fors þegir aldri</i>	hučící vodopád nikdy nemlčí.

Jako jednu z mnoha paralel založených na témže metru lze uvést báseň *Rognvaldův metrický klíč*.²

<i>Hverr rýðr hvassar eggjar?</i>	Kdo smáčí ostré břity?
<i>Hverr brytjar mat vargi?</i>	Kdo krájí jídlo vlku?
<i>Hverr gørir hjálma skúrir?</i>	Kdo skrápí přilby?
<i>Hverr eggjaði styrjar?</i>	Kdo pobízí ke sváru?
<i>Haraldr rauð hvassar eggjar</i>	Haraldr smáčí ostré břity
<i>herr brytjar mat vargi;</i>	vojsko krájí jídlo vlku;
<i>hjálmskúr gørir Hogni;</i>	Hogni skrápí přilby;
<i>Hjarrandi réð gunni.</i>	Hjarrandi radí k boji.

HÁDANKY A RUNY

Toto metrum, *grepaminni*, se nachází mimo jiné také ve Snorriho *Výčtu meter* (*Hátatal* 40). Ve *Výrocích Vysokého* (*Hávamál* 144) ve *Starší Eddě* se pak setkáváme ne se čtyřmi, ale s osmi otázkami s podobnou strukturou, a to v kontextu tajných runo-

¹ *Drápa na Þóra* 2.

² St. sev. *Háttalykill Rognvalds* (či *Háttalykill inn forni*), dílo složené kolem r. 1140 orknejským jarlem Rognvaldem a islandským básníkem Hallem Þórarinssonem. Sám název (*háttalykill* je kalk z latinského *clavis metrica*) prozrazuje, že se jedná o dílo mající za cíl prezentovat přehled severské metrické výbavy (Roberta FRANK, „Skaldic poetry“, in: *Old Norse-Icelandic Literature*, Carol Clover – John Lindow (eds.), Toronto 2005, s. 179). Po obsahové stránce stojí za povšimnutí fakt, že postavy zmíněné v citované strofě (a strofě předcházející, kterou zde neuvádím) se shodují se jmény postav doložených ze staroanglické poezie (*Widsið* 1.21 a *Deor* 1.36nn.), setkáváme se zde tedy se stopami původních germánských tradic.

vých nauk a obětního rituálu. Spojitost hádanek s runami není zdaleka náhodná, což dobře ilustrují dva staroanglické doklady – již zmíněné hádanky z *Exeterské knihy* a *Anglosaská runová báseň*. Zatímco v některých hádankách jsou runy používány, aby poukázaly na správné řešení,¹ v případě runové básně je vlastně každá strofa po formální stránce malou „hádankou“, přičemž odpověď je právě zmíněná runa. Přítomnost odpovědi hned u textu, který na ni odkazuje, nikterak nepopírá hádan-
kovost doprovodných strof – většina evropských hádankových sbírek uvádí rovněž odpověď v bezprostřední blízkosti zadání, ať již před, nebo za ním. Ukázkou runové „hádanky“ je například tato strofa:

<i>byþ hwitust corna. hwyrft hit of heofones lyfte. wealcaþ hit windes scura. weorþeþ hit to wætere syððan.</i>		znamená nejbělejší ze zrn. snáší se z výšky nebes. jsou hnané závaný větru. pak se promění ve vodu.
--	---	--

Anglosaská runa *hægl* (odpovídá st. sev. *hagall*, „kroupa“) je shodou okolností od-
povědí na hádanku č. 11 v *Sáze o Hervaře*. Podobnost námětu i opisného principu
kenningu (zrno – kroupa – led), důraz na dvojí tvář kroupy záhy se měnící na vodu,
to vše je obsaženo jak v hádance, tak v runové básni. Runy jsou tedy „tajenkou“ skry-
tou za poetickým opisem, což dobře odpovídá samotnému výrazu st. sev. *rúna*, který
sice označuje magické znaky, ale zároveň obsahuje i konotace tajemství, skryté vědo-
mosti, tj. „hádanky“. Runy totiž nejsou zdaleka jen rytými znaky, jak dotvrzuje ed-
dická *Píseň o Sigrdrífě* 15n.:

<i>Á skildi kvað ristnar, þeim er stendr fyr skínandi goði, á eyra Árvakrs ok á Alsvinnis hófi, á því hvéli, er snýsk undir reið Hrungnis, á Sleipnis tǫnnum ok á sleða fjǫtrum.</i>	Vryty jsou do štítu před zářným bohem, do ucha Árvakra, v Alsvinna kopyto, do hlavy kola Hrungnova vozu, v Sleipniho zuby, ve svory saní,
<i>Á bjarnar hrammi ok á Braga tungu, á ulfs klóum ok á arnar nefi, á blóðgum vængjum ok á brúar sporði, á lausnar lófa ok á líknar spori.</i>	Do drápů medvěda, do vlčích spárů, na Bragův jazyk, do zobce orla, v krvavá křídla, v kůly mostu, v pomocnou ruku, v paty spěchajících...

¹ Hugh MAGENNIS, „Audience(s), Reception, Literacy“, in: *A Companion to Anglo-Saxon Literature*, P. Pulsiano – E. M. Treharne (eds.), Oxford 2001, s. 97n.

Či Píseň o Vafþrúðnim 42n.:

Óðinn kvað:

„Seg þú þat it tolfra,
hví þú tíva røk
qll, Vafþrúðnir, vitir,
frá jötna rúnum
ok allra goða
segir þú it sannasta,
inn alsvinni jötunn.“

Vafþrúðnir kvað:

„Frá jötna rúnum
ok allra goða
ek kann segja satt,
því at hvern hef ek
heim of komit;
nú kom ek heima
fyr Niflhel neðan;
hinig deyja ór helju halir.“

Óðinn:

„Za dvanácté odpověz,
jak o osudech vládců
všech, Vafþrúðni, víš,
o runách obrů
i věčných bohů
pravdu jen pravíš,
přemoudrý obře!“

Vafþrúðnir:

„O runách bohů
a obrů všech
pravdu jen pravím,
neboť jsem všemi
říšemi prošel,
devíti říšemi
až k Niflhelu,
kde domov mají mrtví muži.“

Dle eddické písně *Výroky Vysokého* jsou runy mocnými znaky, které na konci svého odříkání a sebeoběti na kosmickém stromě Yggdrasilu získal sám nejvyšší bůh Óðinn.¹ Čímsi, co je vepsáno do kopyta a ucha koní, kteří táhnou vůz slunce, čímsi, co je vryto do zobáku orla a paty spěchajícího – tedy do toho, na co spoléhá síla a život nositelů. Jsou vepsány do nehtů Norn, vládkyň osudu starého Severu, mezi jejichž runovými nehty věčně prokluzuje vlákno života. A konečně jsou synonymem „vědění“, protože znalostí, v níž soutěží Vafþrúðnir s Óðinem, je právě znalost run obrů a bohů. Runy jsou tedy trestí věcí, tím, na čem věci závisejí, jejich charakterem (znakem!), obsahují poznání o věcech: znalost run bohů a obrů je znalostí o tom, jak je uspořádán kosmos, je to znalost „kompasu“, který umožňuje řídit kroky a dává moc. V největší síle jsou runy samozřejmě zastoupeny u bohů: na špici Óðinova kopí, na kopytech mytického oře, na nehtech Norn. Jsou tedy tam, kde je nějaká vlastnost *exemplárně* přítomna. Proto jsou v drápech medvěda, protože medvěd a jeho napodobitelé berserkové byli exemplem síly úderu, proto jsou v zobáku orla a proto jsou v kůlech mostu.

Z literárněhistorického hlediska se témata hádanek a run setkávají nejbližší v žánru „vědomostních duelů“, konkrétně ve střetnutí Óðina s Vafþrúðnim a jemu obdobném střetu Óðina s Heiðrekem. Podobnosti mezi oběma texty jsou zmiňovány a rozebírány na několika místech tohoto komentáře,² zde postačí zdůraznit fakt, že

¹ *Výroky Vysokého* 138n.

² Viz s. 34nn.

v obou případech přichází Óðinn inkognito a je hostem v síni vladaře, s nímž má nevyřízené účty. V obou případech je hostitel proslulý svými vědomostmi a především jeho znalosti jsou podrobeny zkoušce. V obou případech nakonec Óðinn vynese jako triumf scénu z Baldrova pohřbu, vítězí nad hostitelem, a ten následně umírá. V rámci této nesporné obdoby vyniká ještě další symetrie: zatímco u Vafprúðniho Óðinn prověřuje jeho znalosti „run bohů a obrů“, Heiðreka zkouší ze znalosti odpovědí na hádanky. Odpověď na hádanku zde stojí ve strukturální ekvivalenci k runě.

Cílem této argumentace není dokázat, že hádanka a runa je naprosto totéž. Jsou to značně odlišné entity, zvláště pokud odhlédneme od eddických písní a obrátíme svou pozornost k doložené kulturní praxi. V každodenní praxi jsou runy jednoduše severským písmem užívaným i pro zcela sekulární účely. Magické použití run, které vzkvétalo i dlouho po christianizaci Skandinávie, má k žánru hádanek rovněž značně daleko. Souvislost, kterou chci zdůraznit, se však týká právě hádanek a run, jak je prezentují eddické písně spjaté s postavou Óðina. V nich se o runách nehovoří jako o písmu, ale o posvátné vědomosti. Specifický charakter těchto eddických run je zdůrazněn i bližším označením, které ve staroseverštině nesou – jsou to tzv. *hugrúnar*, neboli „runy mysli“. V *Písní o Sigrdrífě* 6–13 vyjmenovává moudrá Valkýra mimo run mysli ještě celou řadu dalších druhů – runy vítězství (*sigrúnar*), runy nápoje (*qlrúnar*), porodní runy (*bjargrúnar*), námořní runy (*brimrúnar*), větвовé runy (*limrúnar*) a runy řeči (*málrúnar*). Zatímco některé z těchto druhů run měly formu rytých či tesaných znaků (například runy vítězství radí Sigrdrífa vrýt do jilce meče), jiné jsou zřetelně subtilnějšího charakteru – například runy řeči, zajišťující úspěch na sněmu či soudu, označují vhodně zvolená a účinná slova spíše než ryté nápisy, obdobnou abstraktní povahu mají i zmíněné runy mysli, o nichž se explicitně říká, že je třeba si je „rýt ve svou paměť“ (*Píseň o Sigrdrífě* 13). Tato škála ukazuje šíři toho, co bylo možné zahrnout pod jeden pojem – od hmatatelného nápisu na kameni, až po neviditelný „nápis“ v mysli moudrého člověka se jedná o fenomény sdílející společný princip runy.

Hodnota připisovaná „runám mysli“ se nemusí zakládat jen na zmíněném faktu, že se jedná (zvláště u Vafprúðniho) o znalosti exemplární, primordiální reality, tj. mytické nadstavby, která strukturuje, osmysluje známý svět a vědoucímu dává určitou moc nad poznaným, ale i na „zázraku jazyka“, kouzelné schopnosti jazyka vyprávět o mocném, nečekaném či přesažném za pomoci metafor a metonymií, jev, který je vlastní nejen hádankám, ale i runovým básním, a který vyrůstá ze samých základů lidského způsobu myšlení a vnímání.

V islandském Národním muzeu v Reykjavíku je vystaven jeden pozoruhodný exponát: staré rozpraskané veslo. Při bližším pohledu si lze povšimnout, že je na něm vyryt runový nápis, který je však natolik prolnutý s prasklinami ve starém materiálu, že je již obtížné rozhodnout, co je ještě záměrný tah rytce a co již jen dílo

přírody. Vertikální rozpraskání je navíc velmi pravidelné a téměř se zdá, jako by tuto řadu prasklin rytec využil coby „kmínky“, z nichž vytvořil runy doplněním příčných řezů. Odtud je již jen krůček k tomu spatřit runy i tam, kam je již nevyryl člověk, ale příroda sama (nebo chceme-li, bohové): do zobáku orla a kopyt Sleipniho. Tajemství run a fascinace jimi tudíž nejsou příliš vzdálené prvotní fascinaci znakem jako takovým, tedy obecnou strukturou, která činí bratry z věcí, v nichž je rozpoznána.

HÁDANKY A SKALDSKÁ POEZIE

Příbuzným principem vzorů a podobností se řídí i metafora: ta ve formě poetických kenningů hraje významnou roli ve skaldské tvorbě.¹ Jako ilustrace se nabízí např. hádanka č. 28, pro kterou jsou kenningy vhodným materiálem: husa si staví „dům“ (tj. hnízdo) mezi „bijici slámy“ (st. sev. *hálms bitskálmir*) a nad sebou má „bučící

¹ Ve skutečnosti ne každý kenning staví na principu metafor. Nejčastěji se „metaforické“ kenningy dělí na následující podkategorie:

- *Vlastní metaforické kenningy*: mezi kenningem a referentem je vztah podobnosti či analogie, např. *Hogna meyjar hjól*, dosl. „kolo Hogniho dívky“, „Hogniho dívka“ je Hildir (tj. jeden z výrazů pro boj) a „kolo boje“ je „štít“. Kolo a štít sdílejí kruhový tvar, tj. jedná se o metaforický vztah.
- *Synekdochické kenningy*: kenning i referent lze zařadit pod jeden společný nadřazený pojem, např. *hræva dogg*, dosl. „rosa mrtvého“ s významem „krev“. Opisy jedné tekutiny za pomoci jiné jsou velmi časté (krev, pot, rosa, pivo atd. sdílejí společný nadřazený pojem „tekutina“). Hranice mezi metaforickým a synekdochickým kenningem jsou někdy neostře, např. kenning typu „vlasy země“ jako opis pro „trávu“ lze chápat jako metaforu (země coby živá bytost) i jako synekdochu (tráva i vlasy sdílející nadřazený pojem „porost“).
- *Metonymické kenningy*: v tomto případě kenning vyjadřuje nějakou funkci nebo vlastnost referentu, např. *mána vegr*, dosl. „cesta Měsíce“ jako opis pro „nebe“. Variací ve stejném stylu vznikají někdy i kenningy jako *vala stræti*, „ulice sokolů“, coby opis pro „ruku“.

Mezi těmito třemi typy dochází pochopitelně k variacím a novotvarům. Kromě „metaforických“ kenningů existuje ještě bohatá skupina „opisných“ kenningů, kdy je výraz nebo konkrétní osoba opsána pomocí příbuzenských vztahů, typických činností, slavných činů apod., např. *Hrungrnis haussprengir*, „Hrungrniho Schädelertrümmerer“, tj. Þórr. Ovšem i v této skupině je velmi časté využití metafor, synekdochy či metonymie, např. *hanga Týr*, „Týr viselců“, kde „Týr“ je *pars pro toto* za obecný výraz „bůh“, výsledný kenning „bůh viselců“ je Óðinn.

V následujícím výkladu je pod slovem kenning míněn všeobecně kenning z uvedených tří „metaforických“ skupin. Vyčerpávající a podrobné členění kenningů viz Edith MAROLD, *Kenningkunst*, Berlin 1983, s. 24–36.

balvany pítí“ (*drykkjar drynhraun*). První kenning označuje chrup býložravce, který „bije, kouše slámu“, druhý pak jeho lebku, jejíž ústní otvor sloužil k pítí i bučení. Andreas Heusler k tomuto číslu podotýká, že „strofa se stává hádankou jen díky těmto opisům“.¹ Jak se tedy liší skaldská strofa od hádanky?

Pomineme-li řadu technických detailů vlastních skaldským metrum, pak základní struktura hádanky a kenningu je tatáž: můžeme použít např. metaforický opis známý již z dob Marca Pola – „koráb pouště“ – typologicky čistý kenning s významem „velbloud“. Odpovídající hádanka by zněla: „Kdo je ten, jenž je korábem pouště?“ Klasickým příkladem staroseverského kenningu je *sól húsanna*, „slunce domů“, tj. „oheň“. Odpovídající hádanka by zněla: „Co je to, jež je sluncem domů?“ Takto by bylo možné vytvořit tolik hádanek, kolik je doloženo kenningů. Základní podobnost mezi oběma formami (hádankou i kenningem) spočívá ve třech styčných bodech:²

- obě formy se skládají alespoň ze dvou složek
- referent („význam“) je ve správně utvořeném kenningu či hádance odlišný od složek, které na něj odkazují
- referent lze získat tak, že identifikujeme povahu vztahu mezi složkami.

Ještě než se vrátíme k hádankám, je vhodné na tomto místě upozornit na obecnější platnost tohoto principu, dosud jen povšechně zmíněnou. Uvedené styčné body se totiž netýkají jen specifických forem, jakými jsou hádanky a kenningy, ale i něčeho tak všudypřítomného, jako jsou složená slova, kompozita. V češtině je slovotvorba pomocí kompozit daleko méně rozvinutá, než např. v současné němčině, ve staroangličtině, klasické řečtině či sanskrtu, i tak lze však nalézt nějaký případ kompozita prakticky v každé větě – výše např. výrazy „staroangličtina“, „slovotvorba“, „všudypřítomný“. Stejně jako v případě kenningu i v kompozitu se spojují dvě složky a v mnoha případech je rovněž referent odlišný od složek, které na něj odkazují – typicky u tzv. exocentrických kompozit (v češtině např. „hlavonožec“, „bělohřívák“ apod.) Po formální stránce lze kompozita dělit podle celé řady různých kritérií, ovšem pro vystižení shodných rysů s kenningy postačí, užijeme-li dvě orientační kategorie založené jen na sémantickém hledisku.

Do první kategorie řadím ta kompozita, jejichž význam (referent) lze získat jednoduchým překladem obou (či více) složek. Nezbytnou podmínkou správného určení referentu je právě znalost vnitřní rekce kompozita (tedy bod 3). Přehlednou ilustraci tohoto systému nám poskytne např. klasická latina: latinské kompozitum *ignifer* se skládá ze dvou složek: *igni-* od *ignis*, „oheň“ a *fer-* od slovesa *ferre*, „nésti“,

¹ HEUSLER, „Die altnordischen Rätsel“, s. 141.

² Vycházím z rozboru v John LINDOW, „Riddles, Kennings, and the Complexity of Skaldic Poetry“, in: *Scandinavian Studies* 47:3 (1975), s. 312.

výsledný význam je tedy „ohňonoš“, podobně *lucifer* je „světloňoš“, obvykle však toto kompozitum označuje zúžené „Jitřenku“. V takovém případě je ovšem samo kompozitum svého druhu kenningem nebo hádankou. Znalost vztahu mezi složkami se ukazuje jako nezbytná u dalšího podobného kompozita: *equifer*. Tentokrát se nejedná o slovesné rekční kompozitum, ale o determinativní kompozitum, v němž je řídícím členem první složka: *equi-* od *equus*, „kůň“, *fer-* od *ferus*, „divoký“. Referentem tedy není „koňonoš“, ale „divoký kůň“. Při dekodování dalšího podobného kompozita přistupuje navíc nutnost obeznámenosti s kulturním kontextem: *aquilifer*, doslova „orlonoš“, v tomto případě se jedná o konkrétní funkci v armádě – o legionáře, který měl za úkol nést vojenská *signa*, jejichž obvyklým motivem byl právě orel.

Mezi kompozita druhé skupiny řadím taková složená slova, jejichž význam není možné jednoduše odvodit z obou složek – je třeba znát kulturní kontext, rozklíčovvat příslušnou metaforu. Tento druh je svou povahou ještě blíže kenningům a hádankám. Jako příklad z latiny může posloužit výraz *pontifex*, který, přeložen doslova (jedná se o slovesné rekční kompozitum), by zněl „stavitel mostu“, ovšem skutečným referentem je „kněz“; např. *anguipes* bychom přeložili (jedná se o atributivní kompozitum) „hadonohý“, význam je však „gigant“, mytologická postava.¹ Plynulý přechod ke germánskému kenningu nám poskytnou příklady staroanglických kompozit, výrazy jako *beadoléoma*, doslova „světlo bitvy“ s významem „meč“,² či *bánhús*, doslova „dům z kostí“ s významem „tělo“. Vidíme tedy, že „princip hádanky“ zdaleka přesahuje folklorní žánr hádanky a je pevně vtělen do základů jazyka. U těchto „hádankových“ kompozit se nejedná zdaleka jen o výrazy poetické nebo tabuově-opisné, ale typicky zde najdeme i výrazy technické, státoprávní, jména pro faunu a flóru, názvy denních a ročních dob, lidských profesí apod.

Vraťme se ale k materiálu staroseverskému, konkrétně příkladům, které nám poskytuje naše sága. Důležitou podmínkou správně utvořené hádanky či kenningu je to, aby se v něm neobjevilo slovo, na které forma jako celek odkazuje. Referentem kenningu *hálms bitskálmir*, „bijcí slámy“, z hádanky č. 28 není ani *hálmr*, „sláma“, ani (*bit-*)*skálmir*, „(kousací) meče“, ale to, co se chová ke slámě jako meče k protiv-

¹ Ještě vynalézavější kompozita lze nalézt v dalších příbuzných jazycích, např. v sanskrtu – atributivní kompozitum *mukhalāṅgala*, doslova „pluhonosý“, znamená „kanec“, *padāpa*, doslova „nohou pijící“, znamená „strom“ a podobně. Samozřejmě i čeština disponuje řadou kompozit druhého typu, například *medvěd*, dnes zpětně analyzovaný jako „ten, kdo ví o medu“, původně však *medu-jed*, tedy „jedlík medu“ – bez kulturní informace bychom nezjistili referent, jedlíkem medu by mohli být lidé, děti, včelaři, ale úplně nejpřesněji výraz sedí na samotné včely (!).

² *Béowulf* 1523. Téměř identický kenning je doložený i ze Skandinávie – st. sev. *gunnlogi*, dosl. „plamen bitvy“.

níkům, tj. zuby býložravce. Podobně referentem „slunce domů“ není ani slunce, ani dům, ale to, co je zdrojem světla a tepla v domě podobně jako slunce celému světu.

I přes strukturální izomorfii mezi hádankou a kenningem nelze popřít jejich zásadní odlišnost, pokud jde o úzus a účel. Zatímco hádanka je jednotnou entitou, kenning je jen stavebním kamenem, který slouží ke konstrukci poetických celků; účelem hádanky je zastrčit a zmást, zatímco účel kenningu je především ornamentální, případně má rovněž za cíl odkazovat na metaforické podobnosti, které dávají básni větší hloubku a bývají součástí specifického básnického sdělení. Je nepopíratelné, že v klasickém období skaldské tvorby je primární funkcí kenningu sloužit jako ornament. Pravděpodobně to však ani v té době není jediná jeho funkce a v dobách předcházejících či následných docházelo k vývoji a posunu, na jehož zbytky či předzvěsti lze rovněž při bližším pohledu poukázat. V následujícím rozboru ponechám stranou ornamentální funkci a nabídnu i další možné funkce kenningu, které vyplynou ze srovnání s hádankou. Třebaže účelem se obě formy liší, nelze se ubránit prvnímu dojmu, že skaldské básně jsou hádankám velmi podobné, viz např. první strofa *Drápy na Þóra* od skalda Eilífa Goðrúnarsona:¹

*Flugstalla réð felli
fjornets goða at hvetja
(drjúgr vas Loptr at ljúga)
logseims faðir heiman;
geðreynir kvað grænar
Gauts heprumu brautir
vilgi tryggr til veggjar
viggs Geirrøðar liggja.*

Otec vlákna moře (Loki)² si umínal pobídnout ničitele životní sítě bohů skal letů (Þóra). Loptr (Loki) byl velký lhář. Pokušitel mysli Gauta válečného hromu (Loki)³ řekl, že zelené pěšiny vedou ke Geirrøðovu koni zdí (domu).

Slova a jména v závorkách v překladu jsou již „rozluštěné“ kenningy, bez jejichž znalosti by báseň nebyla víc než jen barokní spleť nesrozumitelných slovních spojení. Původním posluchačům nicméně poslech básně nedělal větší obtíže, protože byli na poetismy tohoto druhu zvyklí – sluší se však poznamenat, že konkrétně *Drápa*

¹Tato *drápa*, tj. oslavná báseň, pochází z konce 10. století, Eilífr náležel ke dvoru jarla Hákona z Lade (Hlaðir), jednoho z posledních pohanských vládců Severu. Více o Eilífovi a jeho díle viz s. 118nn.

²St. sev. *faðir logseims*, dosl. „otec vlákna moře“ je dvojitý kenning; „vlákno moře“ je označení pro světového hada Miðgarðsorm, který leží v oceánu obepínajícím svět; výsledný kenning tedy zní „otec Miðgarðsorma“, a tím je Loki, který hada zplodil s þursyni Angrboðou.

³St. sev. *geðreynir Gauts herprumu*, tento dvojitý kenning se skládá ze dvou částí *geðreynir*, „pokušitel mysli“ a *her-Gauts þrumu*, „válečníka hromu“, tedy „Þóra“, protože Gautr (jedno z Óðinových příjmí) může být *heiti* (tj. metonymické označení) pro válečníka obecně. Loki je zde opsán za pomoci svého vztahu k Þórovi a samotný kenning pro Þóra obsahuje jedno z Óðinových jmen.

na *Bóra* je i v daném kontextu natolik složitá, že se dnes již sama stala poloviční hádankou – interpreti se na výkladu řady kenningů neshodují a čtou báseň každý poněkud jinak.¹

Dojem hádanky, kterým obecně někdy poezie působí, je podle některých badatelů výsledkem přirozené snahy poetického jazyka po průzkumu sémantických hranic jazyka (a tedy kultury), „sémantická explorace ‚domorodých klasifikací‘ dané kultury“.² Tato „hra“ má nicméně pro člověka zásadní význam, a i proto jsou hádanky i poezie antropologickou konstantou. Zdánlivý protimluv, kterým dobře utvořená hádanka vždy zapůsobí na naši sémantickou inteligenci, je projevem toho, že se v hádance za pomoci metafory svým způsobem „vyjasňují“, „smiřují“ dvě zdánlivě kontradiktorické představy. V tomto smyslu není hádanka příliš vzdálena mýtu, který je již od Clauda Lévi-Strausse považován řadou antropologů za narativ, jenž se pokouší o mediaci opozic v symbolické soustavě. John Lindow dokonce navrhuje, že by bylo možné považovat samu skaldskou poezii za jakýsi mediátor stojící mezi hádankami a poezií.³ Průzkum sémantických hranic se ve Skandinávii doby vikinské neodehrával jen na rovině verbální, ale také na rovině vizuálního umění – na řezbách a rytinách jsou hranice zvířecího světa velmi nepevné, jedno zvíře se prolíná s druhým ve smyčkách a ornamentech, které nám připomenou spleť stromů.

Základním stavebním kamenem hádanky je tedy princip metafory. Všude přítomnost metafory v jazyce však jasně ukazuje, že ačkoliv se jedná o nutný předpoklad, není nám příliš k užitku, chceme-li blíže poznat hádanky jakožto svébytný žánr. Inspiraci při hledání odpovědí nám může poskytnout sám příběhový rámec, v němž se dodnes severské hádanky dochovaly. Podrobně se k němu dostaneme níže, avšak nyní postačí zdůraznit, že se jedná o motiv tzv. „soutěže vědomostí“, v níž se ocitají král (Heiðrekr) a host (Óðinn inkognito). Seveřané byli tématem vědomostní soutěže (nebo jemu podobnými) silně zaujatí: nalezneme ho v několika stěžejních eddických písních (*Píseň o Vafþrúðnim*, *Píseň o Grímnim*, *Píseň o Alvísovi*) a v ozvučích a variacích též ve *Snorriho Eddě* a ságách. Jedná se obvykle o soutěž v posvátných naukách nebo jejich recitaci, jíž se účastní na jedné straně Óðinn v přestrojení

¹ Srov. Konstantin REICHARDT, „Die Þórsdrápa des Eilífr Goðrúnarson: Textinterpretation“, in: *PMLA* LXIII–2., New York 1948, s. 329–391; Vilhelm KIL, „Eilífr Goðrúnarson's Þórsdrápa“, in: *ANF* LXXI (1952), s. 89–176; Margaret CLUNIES ROSS, „An interpretation of the myth of Þórr's encounter with Geirrøðr and his daughters“, in: *Speculum Norrænum, Norse Studies in Memory of E. O. G. Turville-Petre*, Ursula Dronke et al. (eds.), Odense 1981, s. 371–391.

² Elli KÖNGÄS MARANDA, „A Tree Grows: Transformations of a Riddle Metaphor“, in: *Structural Models in Folklore and Transformational Essays*, P. Maranda, E. Köngäs Maranda (eds.), Hague 1971, s. 138.

³ LINDOW, „Riddles, Kennings, and the Complexity of Skaldic Poetry“, s. 319.

a na druhé mocný þurs,¹ dverg² nebo lidský král. V každém případě druhá strana prohrává (jednalo-li se o soutěž), případně umírá za obdobných okolností v závěru recitace. Spojení motivu zkoušky s tématem recitace a výskytem Óðina – božského patrona básnictví – bychom mohli interpretovat jako ozvěnu hypotetické rituální iniciace, jejíž součástí bylo prokázat „znalost run“, respektive posvátných vědomostí, tedy formálních a obsahových stránek tradiční poezie, která je zásobníkem metaforických klíčů ke „správné“ orientaci v realitě.

Tuto hypotézu lze podpořit zdůrazněním faktu, že skaldská poezie byla (postupem času stále výrazněji) exkluzivním vlastnictvím družiny, *comitatu* (st. sev. *drótt*), kterou se obklopovali králové a jarlové a v níž skaldští básníci působili. Jejich poezie se soustředila především na záležitosti vladaře a *dróttu*, a tak se v ní setkáváme s genealogiemi, oslavami bitev a politických činů. Existuje jen minimum dokladů, že by se tato dvorská poezie, složená zpravidla v náročném metru *dróttkvætt*, provozovala mimo družiny vládců.³

Aristokratická společnost *dróttu* tvoří specifickou sociální jednotku separovanou od okolního světa, jež utužuje svou vnitřní kohezi a vydělenost od prostých lidí pomocí řady nástrojů – mimo např. bohatství a okázalost za ně lze považovat právě i skaldskou poezii. Proniknutí do spleťtých pravidel dvorské poezie se v praxi rovnalo vstupu (iniciaci) do této exkluzivní společnosti. Zvláštní povaha *dróttu* coby jakési kvazi tajné společnosti může být uvedena do souvislosti s prehistorickým původem těchto válečnických družin, které se vyvinuly z rituálních *Männerbünde*, tajných společností lovců a bojovníků, do nichž se vstupovalo skrze iniciační zkoušky a rituály.⁴

John Lindow dokládá, že v „jistých společnostech a situacích sloužily hádanky jako formální indikátor iniciace“.⁵ Například v indických *Védách* je pokládání a zodpovídání hádanek součástí rituálu a jejich zodpovězení sloužilo dle některých bada-

¹ Podrobný výklad k povaze a mytologické roli þursů viz s. 107.

² Více o dverzích viz s. 109n. a pozn. 1 na s. 135.

³ LINDOW, „Riddles, Kennings, and the Complexity of Skaldic Poetry“, s. 322. Srov. též: „Tak tomu bylo také během středověku, kdy umění skaldů bylo cvičením, svého druhu ‚sportem‘, který byl provozován exkluzivně v malých skupinách vzdělaných básníků na šlechtickém dvoře.“ (MAROLD, *Kenningkunst*, s. 1) Pro úplnost a srovnání je třeba zmínit starší, eddickou poezii, kde je situace odlišná. Eddická poezie navazuje plynule na staré germánské metrum a složité kenningsy se v ní objevují jen zřídka. Porozumění eddickým písním tedy nečinilo potíže ani prostému člověku. Navíc tematika písní není zdaleka tak úzkoprofilová jako skaldská poezie – zaměřuje se na všechny společenské vrstvy a obsahuje rady, příklady a příběhy, které upotřebí a ocení jak sedlák, tak král.

⁴ OTTO HÖFLER, *Kultische Geheimbunde der Germanen*, Frankfurt am Main 1934.

⁵ LINDOW, „Riddles, Kennings, and the Complexity of Skaldic Poetry“, s. 321.

telů za prostředek kontaktu s posvátnem, tj. překročení iniciační bariéry.¹ Odhlédneme-li od této funkce, zodpovězení hádanek „bylo též předpokladem pro vstup do vyšší sociální vrstvy“.² Že tento motiv není cizí ani staroseverské literatuře, ukazuje eddická *Píseň o Alvísovi*: dverg AlviSS usiluje o ruku Þórovy dcery, tj. snaží se proniknout do „vyšší sociální vrstvy“ rodu Ásů a je podroben vědomostní zkoušce.³

Blízkost hádanky a vědomostní zkoušky je podepřena ještě tím, že v celé řadě společenských situací, při nichž se kladou hádanky, se *de facto* nepředpokládá, že by dotázaný hádanku na místě rozluštil. Spíše se čeká, že zná její řešení již předem, že „je připraven“. Pak je hádanka jen zvláštní ritualizovanou formou prosté vědomostní otázky. Podobně jako úspěšné zodpovězení hádanek vyžaduje především jejich předchozí znalost, také porozumění skaldské poezii vyžadovalo trénink a přípravu. Opět se tak dostáváme ke zhodnocení skaldské poezie jakožto nástroje, který sloužil coby určitý společenský práh. Takovou funkci ve starých i současných společnostech často plní tzv. „tajné jazyky“, tj. speciální jazyky užívané tajnými nebo sekluzivními společnostmi. Zpravidla jde o změněnou formu obecného jazyka zachovávající gramatický systém, ale výrazně se od většinového jazyka lišící po stránce lexikální, což umožňuje jeho znalcům komunikovat, aniž by byl obsah sdělení srozumitelný pro nečlena.

V kontextu tajných jazyků, opisných a zástupných vyjádření se nelze divit tomu, že pokud se jedná o zkoumání počátku a původu skaldské poezie, „nejrozšířenější teze – dnes stejně tak dobrá jako *opinio communis* – hledí na kenning jako na výsledek vývoje z nábožensko-magických slovních tabu“.⁴ Spojitost hojných opisů v tajných jazycích a tabu lze ilustrovat na příkladě dnešní „myslivecké latiny“,⁵ přičemž spojovacím článkem je opět instituce družiny (válečné, lovecké); v moderní době jsou obdobou argoty „městských tlup“, ale i profesní žargony specializovaných oborů a povolání, kterým člověk „zvenku“ nemůže rozumět.

Princip substituce (tj. *heiti*) a metafor (tj. *kenningu*) je při tvorbě lexika těchto

¹Walter PORZIG, „Das Rätsel im Rigveda. Ein Beitrag zum Kapitel ‚Sondersprache‘“, in: *Germanica. Eduard Sievers zum 75. Geburtstag*, 1925, s. 646–660.

²LINDOW, „Riddles, Kennings, and the Complexity of Skaldic Poetry“, s. 321.

³V tomto případě však není protivníkem Óðinn, ale zainteresovaný rodič Þórr. Hromotluk Þórr se zjevně nemůže měřit s dvergem ve vědomostech (už samo jméno AlviSS znamená „Vševěd“), musí se ho tedy zbavit lstí. Vypytává se nepohodlného nápadníka tak dlouho, dokud je nezastihne úsvit, v jehož paprscích se dverg promění v kámen.

⁴Thomas KRÖMMELBEIN, *Skaldische Metaphorik*, Freiburg 1983, s. 7. Pro úplnost se sluší dodat, že Krömmelbein ve své monografii toto *opinio communis* hodnotí kriticky a sám se přiklání k odlišnému vysvětlení.

⁵„Latina“ spočívá v celé řadě substitucí: oči – světla, krev – barva, zabít – složit, kanec – černá, jazyk – lízák, zvířecí varlata – ráže, kožešina – deka atd.

para-jazyků zcela centrální. Příklad myslivecké latiny s sebou přináší další téma, otázku motivace pro vytvoření jazyka založeného na substituci. U skaldské poezie a „tajných jazyků“ se zdá být fenomén vysvětlen jakožto nástroj pro separaci skupiny zasvěcených. Myslivecká latina má starobylý původ – podobně jako instituce *dróttu* i současná myslivost má své kořeny v pradávnmém rituálním světě lovců, který byl přímo vyplněn celou řadou obyčejů, zvyků a pověr. Jedním z neobvyklejších zvyků bylo nahrazovat pojmenování zvířat neškodnými náhradními slovy. Tento obyčej pramení z archaické představy, že zvíře „slyší“ své pravé jméno, a může se tedy vyplašit, případně lovcům přinést neštěstí.¹

Motivujícím faktorem řady „tajných jazyků“ je tedy princip slovního tabu, zakázaného slova, které si vynucuje buďto substituci (*heiti* – st. sev. *bjqrn*), nebo metaforu či opis (kenning – čes. *medvěd*). Tento princip ale nacházíme např. i ve slangu. Základní repertoár slangových výrazů minulosti i současnosti je v zásadě sbírkou substitučních termínů typu kenning, které nahrazují „zakázaná“ slova spojená s tabuovými tématy: sexualita a rozmnožování, vyměšování a „neslušné“ partie lidského těla, násilí, zločin, smrt, nemoci, tělesné a duševní poruchy, drogy, ale i historicky podmíněná kulturní tabu (dnes např. rasismus, v tradičních společnostech např. porušování genderových rolí), tabu slovní, kultická, státnická a náboženská. Podobně, jako se metafory časem „otrou“ a přestanou být vnímány jako takové,² tak také „bezpečné“ zástupné výrazy se častým výskytem v blízkosti tabuových témat postupně „prodchnou“ jejich sakrální³ povahou a je třeba znovu opsat zastaralý a nefunkční opis. Sakralita se tak znovu ocitá v roli podnětu pro neustálé rozvíjení jazyka skrze

¹ Srov. známé přísloví „my o vlku, a vlk za humny“. Ze stejného důvodu bylo ostatně v češtině a řadě dalších indoevropských jazyků nahrazeno původní jméno pro všežravého velíkána severských lesů (dochované v skrt. *rkṣaḥ*, řec. *αρκτος*, lat. *ursus*) tabuovým opisem – čes. *medvěd*, tj. „jedlík medu“, st. sev. *bjqrn* (z pův. **beron*, tj. „hnědý“, srov. myslivecký výraz *černá* pro „kanec“) a podobně bývala nahrazována i jména dalších zvířat, kterým se tradičně připisovaly numinózní kvality, např. had, vlk, liška atd. Nevědomý koncept tabu ale stojí i za řadou výrazů argotu spodiny a delikventů, jejichž často příslovečná pověrečnost je přiměla k tomu, substituovat např. označení pro strážce zákona různými nenápadnými výrazy, které by nepřivolávaly nechtěnou pozornost (ať již reálnou, nebo symbolickou).

² Jen málokterý mluvčí češtiny již dnes vnímá například slova *kuropění*, *potměšilý* nebo *poledne* jako zřetelná kompozita (*kuro-pění* – „zpěv kohouta“, *po-tmě-šilý*, *pole-dne* – „půl dne“) a jejich dvoučlennost se vytrácí. Řada zdánlivých jednoduchých slov byla kdysi kompozity, např. již zmíněný *vesmír* („všeho-mír“), *člověk* („celo-věk“), *přílba* („před-lbím“) atd.

³ Sakrální ve smyslu původního latinského *sacer*, „posvátný“ i „prokletý“, které odráží dvě přirozené stránky posvátna. Posvátná moc se ve své svrchovanosti jeví jako ambivalentní, přitažlivá i odpudivá – srov. charakteristiku posvátna u Rudolfa Otta jako *mysterium tremendum et fascinans* (Rudolf OTTO, *Das Heilige. Über das Irrationale in der Idee des Göttlichen und sein Verhältnis zum Rationalen*, Breslau 1917).

záměny a opisy. Nestojí přeci jenom nakonec v jádru bezbřehé opisnosti skaldské poezie také zážitek posvátného (viz hojné kenningy pro opisy bohů), k němuž se nehodí přistupovat bezprostředně, jehož projevy je vhodné zaobalit a vyšperkovat nepřímými odkazy a příměry, jež současně poukážou na symbolickou provázanost archaického kosmologického modelu? Není náhoda, že právě Óðinn, patron poezie, oplývá téměř nezměrnou zásobou opisných a zástupných jmen,¹ vystihujících jeho různé aspekty, jež ale nikdy nejsou jeho „pravým“ jménem. Ostatně samotné jméno Óðinn, jež je s tímto božstvem tradičně spjato, není vlastním jménem. Je to jen další z opisů, ustrnulé *epitheton constans* – *óðinn* znamená tolik, co „pán óðu“, kde st. sev. *óðr* označuje básnickou, válečnou či milostnou extázi, tj. vlastně „pán změněného vědomí“.

NEZODPOVĚDITELNÁ OTÁZKA

Příběhový rámec Gestumblindiho návštěvy u Heiðreka, který byl letmo zmíněn výše, je bezesporu klíčem k pochopení úlohy hádanek v *Sáze o Hervare* a rezonuje s celou plejádou paralel napříč staroseverskou literaturou. Motiv klání v hádankách se však vyskytuje i mimo staroseverskou kulturní oblast v několika jiných národních literaturách. Velmi podobnou strukturu má například anglická balada o králi Janovi a biskupu z Canterbury.² V ní se líčí, kterak se biskupův marnotratný způsob života králi znelíbil natolik, že jej odsoudil k smrti. Hrdelnímu trestu může odsouzenec uniknout jen tehdy, uhodne-li tři hádanky, které mu král položí. Během určeného času na rozmyšlenou si biskup láme hlavu nad třemi otázkami: „Jakou cenu má král?“, „Jak dlouho trvá obejít svět?“ a poslední záluďnou „Na co král myslí?“ Bezradný biskup navštíví svého bratra, prostého pastýře. Oba bratři jsou si tak podobní, že jsou téměř k nerozeznání. Pastýř tedy v převleku za biskupa navštíví krále a s vtipem zodpoví všechny tři otázky: „Král stojí devěťadvacet penčí, protože to je o jednu méně, než kolik stál náš Pán.“ „Svět může člověk obejít za čtyřiadvacet hodin, pokud však dokáže držet krok se sluncem.“ Na poslední otázku „Co si myslím?“ odpoví: „Myslíš si, že jsem biskup!“

Rysem opakujícím se v řadě folklorních variant je jednak to, že hádankář je osobou výše společensky postavenou, a jednak výrazný motiv identicky vypadajícího náhradníka, impostora, který v klání zastoupí původní oběť a díky svým schopnostem zvítězí.

Výměna rolí (narativní obdoba jazykové substituce), díky níž nese následně při

¹ Viz např. výčet jmen v *Písni o Grímnim* 46–50.

² Francis James CHILD, *The English and Scottish Popular Ballads* I, Boston 1882, s. 403nn.

utkání původní jméno jakýsi cizinec či host, je téma typicky óðinovské. Jedno z příjmí tohoto záludného boha je Grímnir, „Maska“, často se také nazývá jednoduše Gestr, „Host“, a ukazuje svůj charakter hosta *par excellence*, o němž platí pořekadlo „host do domu, bůh do domu“, tentokrát však ve zcela doslovném smyslu. Jak jsem již zmínil, motiv „vědomostního klání“ má několik důležitých paralel ve *Starší Eddě*. Na prvním místě *Píseň o Vafþrúðnim*, v níž se vypráví o Óðinově návštěvě u přemoudrého (st. sev. *hundvís*) þursa Vafþrúðniho a jejich souboji znalostí, v němž má poražený ztratit život. Óðinn přichází v přestrojení pod jménem Gagnráðr (tj. „cest znalý“), a je tedy v þursově síni hostem, obdobně jako v *Gestumblindiho hádankách*. Témata, z nichž se mytologičtí mudrci navzájem zkoušejí, jsou „dávnými runami“, výpovědmi o rozvržení a uspořádání severské kosmologie, o počátku světa i jeho konci. Hádanka a runa tak stojí na tomtéž místě v obou vědomostních duelech. Óðinn posléze stočí řeč na téma Ragnarøk, „osud bohů“ (tj. jejich pád)¹ a předpoví o novém světě, jenž nadejde po něm, a můžeme se domnívat, že poznání okolností zániku starého a zrodu nového světa je to, čeho se chtěl rozmluvou domoci. Na samém konci své návštěvy pokládá Vafþrúðnimu osudovou nezodpověditelnou otázku –

<i>hvat mælti Óðinn,</i>	co svěřil Óðinn
<i>áðr á bál stigi,</i>	uchu svého syna,
<i>sjálfr í eyra syni.</i>	než ho hranice objala ohněm?

– jejíž téměř doslovnou kopii nalezneme v závěru *Gestumblindiho hádanek*. Otázka je zvolena s takovým citem pro triumf i tragiku, že se poprávu trvale zapsala mezi *loca classica* staroseverské literatury a nelze se divit autoru *Ságy o Hervare*, že tento dramatický motiv přejal a použil ve vhodném uzlovém bodě textu. Kouzlo otázky má několik rozměrů. Óðinn nedosáhl svého vítězství jen položením jakési „velmi obtížné“ hádanky, na kterou þurs ke své smůle neznal odpověď. Vládce bohů měl své vítězství jasné již dávno dopředu, bez ohledu na libovolně hluboké þursovy znalosti. Jeho otázka totiž nebyla pouze obtížná, nýbrž dokonale nezodpověditelná. Její absolutní² pozice vyplývá z její strukturální izolovanosti. Ačkoliv dostatečně odpovídá kritériím pro zadání otázky – jedná se o součást mytologického vědění a tazatel odpověď zná – již jen z jejího znění vyplývá nemožnost znát odpověď, protože tajemnou šeptanou zprávu mohou znát jedině dvě osoby: její autor Óðinn a její příjemce Baldr, který však již není ve světě živých – jak ostatně z podstatné části vyjevuje i sama otázka, zemřel, byl spálen a odešel do podsvětní říše Helji.³ V téže logice

¹ Podrobněji o významu slova Ragnarøk viz s. 66 a pozn. 1 na s. 156.

² V tomto případě je *absolutní* míněno doslovně ve svém původním latinském významu, *absolutus*, tj. „odpoutaný“, „nezávislý“ atd.

³ St. sev. *Hel*, gen. *Heljar*, (resp. *hel*, *heljar*) označuje jak místo („podsvětí“, „zásvětí“, „Říše

ze situace vyplývá i další jistota: totiž že ten, kdo tuto otázku pokládá, nemůže být nikdo jiný, než právě Óðinn, jediný živý svědek události. Ke stejnému závěru došel i Vafþrúðnir, pochopil bezvýchodnost své situace, uznal svrchovanost Óðinovy moudrosti a přijal porážku, rozsudek smrti. Elegance této „poslední otázky“ tedy spočívá právě v tom, že již samotné její znění zajišťuje okamžité vítězství. Ale to není vše, zároveň se v rámci náhlého zvratu stává dvojím triumfem: tajemný host nejen překvapivě vítězí, ale současně se též v mrazivé anagnorizi vyjevuje jakožto Óðinn samotný. Jakoby samo rozpoznání pravé, tj. numinózní povahy hosta bylo rovno hostitelově záhubě.

Óðinova poslední otázka přesto není jen přímočarým triumfem, ale současně je i připomínkou jeho nejhlubší prohry – ztráty jediného právoplatného syna a dědice. Baldrova smrt plní ve staroseverské tradici roli paradigmatické tragédie, která uvrhne rod Ásů do hlubokého zármutku, z níž se již nikdy docela nezotaví. Paradoxní estetika otázky tedy povstává z toho, že Óðinn se nechává poznat a vítězí díky slovům, která hovoří o jeho největší porážce.

KONSTITUTIVNÍ VÝJIMKA V SEVERSKÉM MÝTU

Tuto „poslední otázku“ můžeme zhodnotit jako jeden z řady fenoménů staroseverské mytologie, které bychom mohli nazvat „konstitutivními výjimkami“. V jedinečnosti své principiální nezodpověditelnosti stojí otázka proti všem ostatním otázkám jako nezrušitelná slepá skvrna na vědomostní mapě (Vafþrúðniho vševědovosti). Této skvrny si nejsme vědomi až do okamžiku, kdy jí již stojíme tvář v tvář. Obdobné konstitutivní výjimky, popřípadě jim typově podobná varianta „byťstné nekompletnosti“, jsou frekventované zvláště v příběhu o Baldrově tragickém skonu, což vzhledem k tematické provázanosti „poslední otázky“ s tímto vyprávěním jen posiluje dojem formální i tematické koherence. Téma kosmologické nekompletnosti, resp. konstitutivní výjimky stojí za hlubší pohled, neboť se díky svému rozšíření napříč eddickou mytologií a spojení s centrálními figurami pantheonu jeví jako jeden ze skutečně charakteristických rysů staroseverské náboženské tradice. Představením několika stěžejních případů vynikne jejich vzájemná strukturní podobnost, která umožní zasadit do širšího kontextu i motiv paradoxní nezodpověditelné otázky.

Ve *Snorriho Eddě* mytický narativ začíná ve chvíli, kdy Baldr začnou trápit po-

mrtvých“), tak i samotnou vládkyni onoho místa („bohyně Hel“). Původní význam jména vychází ze slovesa „skrývat“ (gót. *halja*), v tomto ohledu je podobným konceptem např. řecký Hádés (pův. *α-ιδης, tj. „neviditelný“), kde se pod jedním jménem skrývá říše i vládce.

chmurné sny věštící smrt.¹ Ásové (zvláště pak Baldrova starostlivá matka Frigg) se po poradě rozhodnou, že je třeba Óðinova syna před hrozbou ochránit.² Frigg si poté od každé bytosti a věci na celém světě vyžádá osobní přísahu, že Baldrovi neublíží, ovšem s výjimkou malého keříku jmelí, který připadl Frigg příliš drobný a nepodstatný, než aby jej vážala přísahou. Tu se tedy setkáváme s prvním případem kosmologické nekompletnosti – na jedné straně je zdánlivé „vše“, které je však skutečně vším teprve dohromady se zamlčenou konstitutivní výjimkou v podobě přehlédnutého jmelí. Baldr, který je díky přísahám nezranitelný, se na božském sněmu stane středem zábavy, neboť bohové na něj bez obav metají zbraně i kameny a ty se od něho neškodně odrážejí. *Trickster* Loki se tehdy rozhodne situaci zvrátit a v přestrojení vyzví od Frigg pravdu o vynechaném jmelí.³ Lokim získanou tajnou zbraň nakonec díky úkladům božského *trickstera* vrhne na Baldra nic netušící slepý bůh Høðr. Baldr padne mrtev. Jeho vrah je dvojí – Loki je návodcem (st. sev. *ráðbani*, tj. „vrah radou“) a Høðr je pachatelem (st. sev. *handbani*, tj. „vrah rukou“). Posel Hermóðr je vyslán do Helji, aby se pokusil získat Baldra zpět. Hel jej přislíbí vydat zpět životu, jestliže jeho skon bude oplakávat celý svět. Všechny bytosti i věci nakonec pro Baldra pláčou, ovšem s jedinou výjimkou – jakási stařena, která nese silně ironické jméno Þökk (tj. „Díky“), plakat odmítá a mladý bůh proslulý dobrotou je tak pro svět nadobro ztracen. Narážíme zde podruhé na dichotomii „všeho“ a jediné konstitutivní výjimky, která zmůže vposled víc než zbytek kosmu, podobně jako „poslední otázka“ překonává všechny ostatní a ukončuje děj.

Téma slepé skvrny, strukturální vady nebo nedokončenosti se v eddické mytologii vyjevuje v řadě dalších narativů, například bůh Týr, asociovaný obvykle s funkcí práva a spravedlnosti, je mrzák – nemá pravou ruku, tedy samotný symbol práva jako takového.⁴ Pravici obětoval coby zástavu v důsledku porušení daného slova (!). Nicméně jediné díky této konstitutivní zradě na principu práva a následné oběti

¹ „Počátek toho příběhu byl ten, že Baldr Dobrotivý měl těžké sny, které věštily, že je ohrožen na životě...“ – *Gylfiho oblouzení* XLIX.

² Zákonnitě, resp. paradoxně vede snaha předejít osudu k jeho dokonalému naplnění. Tak je tomu i v klasickém příběhu o Oidipovi, jehož tragický osud se může naplnit teprve v důsledku toho, že se mu jeho rodiče pokusí aktivně zabránit. Kdyby si Láios s Klytaimnéstrou Oidipa ponechali a měli nad ním dohled, k osudovému zabítí otce a sňatku s matkou by nikdy nedošlo, neboť tyto omyly byly umožněny tím, že Oidipús své rodiče osobně neznal.

³ John Lindow na tomto místě upozorňuje na formální i obsahovou podobnost rozhovoru Frigg a Lokiho s „vědomostními soutěžemi“, v nichž si dva účastníci vyměňují znalosti týkající se mytologického uspořádání světa (John LINDOW, *Murder and Vengeance Among the Gods*, Helsinki 1997, s. 49).

⁴ *Gylfiho oblouzení* XXXIV.

bylo možné spoutat vlka Fenriho, kosmické monstrum, které hrozilo zkázou celému světu. Závěr tohoto mýtu je tedy nečekaně postmoderní, neboť svým jazykem symbolů praví, že v samotném srdci každé fungující právní soustavy je obsažena konstitutivní výjimka, již není nic jiného než právní systém samotný. Právo se přirozeně vyjadřuje ke všemu, nicméně nikoliv ke svým vlastním základům, jež jsou vposledku svévolným stvořitelským aktem ignorujícím právní koordináty, a jedině takový akt může „spoutat vlka“, tj. potlačit a uspořádat primordiální společenský chaos předcházející vznik právního (nebo obecně kulturně-symbolického) systému.

Ovšem i sám náčelník bohů Óðinn, který by měl být dle archaického světonázoru tělesně bez vady, aby mohl vykonávat svou roli úspěšně, je na jedno oko slepý. vzdal se jej rovněž jako oběti, aby získal hluboké znalosti.¹ Obětované oko vložil do Mímiho studně, jež je právě pramenem posvátného vědění. I zde nacházíme určitý paradox. Není Óðinn nakonec spíše „jednookým králem mezi slepými“? Jeho vidoucí oko, to, které mu umožňuje vykonávat úlohu vládce, totiž není tím, které má ve tváři, ale tím, které pluje ve studni.

Nekompletnost či inherentní skrytá vada se netýká jen osobností bohů, ale i jejich nástrojů a sídel. Nedokončený je například obranný val okolo sídla bohů Ásgarðu, v němž místo brány zeje nezastavěná díra. Ovšem stejně jako v případě Týovy chybějící ruky je to paradoxně nekompletnost „šťastná“, neboť pokud by hradba byla dokončena, přišli by Ásové vzhledem k neuvážené smlouvě se stavitelem o slunce, měsíc a Freyju.² Nedostatečností je postiženo i Pórovo hromové kladivo Mjöllnir, jehož dřív je příliš krátký. Mjöllnir přitom není o nic méně důležitý než hradby Ásgarðu – právě Pórova zbraň drží púrsy trvale za hranicemi řádného světa.³

Všem těmto případům je společná obecná struktura, kterou lze charakterizovat jako dipól *univerzálního pravidla* a *singulární výjimky*. Opakovaně jsme přitom konfrontováni se skutečností, že zdánlivě nepodstatná výjimka je vposledku mocnější a vlivnější než pravidlo, a výjimka zdánlivě negativní se ukáže být naopak sice bolestivým, avšak šťastným řešením, jímž singulární oběť či výjimka garantuje univerzální řád. V tomto kosmologickém modelu se „poslední otázka“ o tajemné zprávě v Baldrově uchu jeví také jako taková singulární výjimka, bolestivá oběť Óðinova syna, která však Óðina vybavila neporazitelným nástrojem – jedinou posvátnou vědomostí, která je známa jen jemu samotnému, tajemstvím, jež čerpá svou sílu z veli-

¹ *Vēdmíno prorocství* 28.

² *Gylfiho oblouzení* XLII.

³ Motiv nekompletnosti je zastoupen i v žánru heroických legend: pangermánský hrdina Sigurðr/Siegfried se po zabití draka Fáfnir na radu Óðina vykoupí v jeho krvi, čímž získává tělesnou nezanitelnost obdobně jako Baldr. I v Sigurðově případě však není procedura zcela kompletní a na těle mu zůstane jedno nepokryté místo, „zranitelná pata“ germánského Achillea.

kosti toho, čeho se Óðinn touto obětí vzdal. Byl tedy Baldr, Óðinovi neméně drahý než oko v hlavě, vědomě obětován podobně jako toto oko nebo jako Týova ruka?

V tomto kontextu se interpretace příběhu o Baldrově smrti dle Jana de Vriese nejví do té míry neudržitelná, jak ji prezentuje John Lindow.¹ De Vries se totiž pozastavuje nad tím, jak výrazně je vlastně v okolnostech a formě Baldrovy smrti znát „Óðinnův rukopis“. Příběh je proto dle jeho názoru pravděpodobně odrazem iniciačního rituálu do Óðinova kultu. Vyprávění o Baldrově smrti je zarážející měrou podobné příběhu o rituální smrti krále Víkara:² v *Sáze o Gautrekovi* se vypráví, jak se mořeplavci po dlouhém bezvětrí otáží věštců na vůli bohů. Věštby odhalí k překvapení všech, že bezvětrí neustane, dokud nebude obětován sám Víkarr, vůdce výpravy. Jeho přítel a šampion Starkaðr však navrhne (naveden jistým Hrosshársgranim, což je ve skutečnosti Óðinn), že by mohli bohy uspokojit obětí symbolickou: ováže Víkarovi okolo krku tenké střívko a rituální bodnutí kopím jen naznačí neškodným rákosem. Střívko se však jako zázrakem náhle promění v pevný provaz, vržený rákos ve skutečné kopí a král je obětován přesně podle zvyklostí Óðinova kultu. V obou příbězích se vyskytuje zdánlivě neškodná rostlina (jmelí, rákos), která však ke zděšení zúčastněných přinese svému cíli smrt. V obou případech je pozoruhodné též zdvojení vrahů: Hrosshársgrani a Loki jsou *ráðbanar*, „vrahové radou“, zatímco Hqðr a Starkaðr jsou *handbanar*, nevědomí vykonavatelé zločinu. Baldr tedy umírá způsobem, který odpovídá rituálním obětím Óðinovi, a je obtížné si představit, že by podobná oběť neprobíhala pod patronací božstva, jemuž je určena. De Vries považuje postavu slepého Hqða za hypostazi Óðina (Blindi, tj. „Slepý“, je jedno z Óðinových jmen), ovšem na příběhu Víkara vidíme, že Hrosshársgrani/Óðinn zastává spíše roli intrikána, který oběť zinscenuje, než jejího nevědomého vykonavatele.

Jsem přesvědčen, že ať již byla Baldrova oběť přímo v Óðinově režii, nebo jen čerpá motivy z tradic spjatých s óðinovskými rituály, nese v každém případě jasné znaky, které ji zasazují do kontextu ritů a mýtů náležejících k temné postavě tohoto boha šalebné magie, sváru a smrti. Nakupení motivů „bytosné nekompletnosti“ v příběhu Baldrovy smrti ukazuje, že je to jedna z nejdůležitějších obětí, již bohové museli přinést či strpět, a že je pevně provázána s mytickou kosmologií, která rovněž oplývá řadou konstitutivních nedostatků.

Óðinn zanechává na Baldrově hranici svá tajemná slova, ale odnáší si zbraň mocnější než sekery a meče – nezodpověditelnou otázku.

¹LINDOW, *Murder and Vengeance Among the Gods*, s. 34.

²Téma Starkađovy oběti Víkara je z jiného aspektu rozebíráno též níže na s. 63.

MEZI DVĚMA OHNI

Druhou významnou eddickou paralelou ke *Gestumblindiho hádankám* je *Píseň o Grímnim*. V prozaickém úvodu k písni se líčí příběhy dvou královských synů, Agnara a Geirrøða, kteří byli ještě jako děti odneseni na loďce od domovských břehů. Vítr donese jejich loďku k osamělému statku, kde se chlapců ujmou, přičemž Agnara vychovává selka, zatímco výchovy Geirrøða se zhostí sedlák. Sedlák se selkou jsou však ve skutečnosti božský pár Óðinn a Frigg, pro něž je tato situace záminkou k měření sil. Když se pak chlapci chystají vyplout zpět k domovu, vezme si sedlák Geirrøða stranou a udělí mu radu, pochopitelně óðinovskou, obsahující úklad a svár. Geirrøðr se pak cestou nazpátek podle této rady zbaví svého bratra a ve vlasti je prohlášen králem. Když pak po letech božský pár porovnává osudy obou chlapců, Óðinn se chlubí Geirrøðovými úspěchy, avšak Frigg mu vmete do tváře, že Geirrøðr je lakomec a zvrhlý hostitel, který má ve zvyku mučit své hosty, a porušovat tak posvátné zákony pohostinnosti. Nakonec se Óðinn vypraví ke králi ověřit si zlé pověsti, ovšemže inkognito pod jménem Grímnir. Skutečně je podroben zvláštnímu mučení: je posazen mezi dva ohně, kde stráví nakonec celých osm dní a nocí. Jedinou laskavou postavou v Geirrøðově sídle je mladý králův syn Agnarr, který dá hostu napít. Grímnir nato začne recitovat báseň, v níž vyjevuje posvátné vědění o sídlech bohů a důležitých místech mytické geografie, legendárních řekách a zvířatech, jménech Valkýr, jasanu Yggdrasilu či Valhalle. Recitace vrcholí impozantním výčtem Óðinových jmen, čímž definitivně vyplyne najevo hostova totožnost. V hněvu pak bůh Geirrøðovi předpoví brzkou smrt:¹

<i>Fjöld ek þér sagðak,</i>	Mnoho jsem promlouval,
<i>en þú fátt of mant;</i>	málo však v paměť sis vryl:
<i>of þik véla vinir;</i>	přátelé tví tě podvedou.
<i>mæki liggja</i>	Vidím meč ležet,
<i>ek sé míns vinar</i>	ježž třímal můj přítel,
<i>allan í dreyra drifinn.</i>	celý od krve zbrocený.

Překvapený král vykročí k hostu, avšak zakopne a nešťastnou náhodou se nabodne na vlastní meč, který mu vyklouzl z pochvy. Óðinn nato zmizí a vládu po svém otci převezme Agnarr. Ona „nešťastná náhoda“, která ukončila nečekaně králův život, je ovšem jen variací na téma zrádného rákosu a jmelí. Dokud králův meč odpočíval v pochvě na jeho klíně, nebyl o nic nebezpečnější než rákosové stéblo, přesto se ale náhle neškodná věc změnila v popravčí (či snad obětní) nástroj a vykonala dílo Óðinovy vůle. Zkoumavý pohled ale odhalí podnětné detaily i v ostatních částech příběhu.

¹ *Píseň o Grímnim* 52, český překlad Ladislav Heger.

Podobností je celá řada, nejen s *Gestumblindiho hádankami*, ale i s jinými částmi *Ságy o Hervaře*. Bratrská dvojice Geirrøðr–Agnarr typově odpovídá dvojici Heiðrekr–Angantýr. Geirrøðr je stejně jako Heiðrekr hrdinou s vychovatelskou vazbou na Óðina, v prvním případě přestrojeného za sedláka, ve druhém reprezentovaného postavou Gizura (což je též jedno z doložených Óðinových jmen).¹ Geirrøðr umí být stejně jako Heiðrekr krutý a bezohledný a oba muži zahájí svůj životní příběh odstraněním svého bratra. Geirrøðr i Heiðrekr se následně zmocní královské hodnosti a každý z nich také zplodí syna, který je v obou případech pojmenován po svém odstraněném strýci – Agnaru, resp. Angantýu. V obou případech též synové projeví laskavou a spravedlivou povahu, jako by podědili spíše vlastnosti svých strýců než otců. V ústřední scéně oba texty vyprávějí příběh, jak morálně problematického krále navštíví Óðinn v přestrojení. Součástí tohoto setkání je pak zkouška (ohněm, hádankami) a v obou příbězích je recitace ukázkou bohatých vědomostí a vhledu, v případě hádanek spíše světského, v *Písni o Grímnim* spíše sakrálního charakteru. A konečně v obou příbězích Óðinn nakonec vyjevuje svou pravou identitu, hněvá se na krále a věští mu brzkou smrt. Pozoruhodný je i motiv králova osudného meče – nenachází se zde jakási zárodečná forma příběhu, v němž figuruje prokletý meč jakožto příčina smrti svých nositelů, tak jako Tyrfingr v *Sáze o Hervaře*?

V *Písni o Grímnim* přestrojený bůh přichází osobně dohlédnout na svého chráněnce a případně jej ztrestat na životě. Pomůže situace v *Písni o Grímnim* nějak objasnit neorganicky působící motiv Óðinova příchodu („deus ex machina“) v *Sáze o Hervaře*? Důvodem návštěvy zde jistě není poměrování vědomostí, lidský král není pro božstvo, jakým je Óðinn, žádným skutečným protivníkem. Heiðrekova role je bližší Geirrøðovi než Vafþrúðnimu. Zatímco Geirrøðr se však jednoznačně provinil tím, že mučil svého hosta, v Heiðrekově případě můžeme jen těžko hovořit o podobném selhání. Naopak královo jednání se po skončení válek a manželských experimentů měnilo postupně stále k lepšímu. Heiðrekr, zpočátku nevládný svárlivec rozdmýchávající neshody, bratrovrah, vyděděnec, bezohledný dobrodruh a kariérista se jakoby zázrakem k stáru mění ve vládného a spravedlivého vladaře, jehož moudrost je přísloušná.

Právě v tom se však dost možná paradoxně skrývá jeho provinění, že totiž nezůstal věrný óðinovské etice svého mládí, k níž ho vedl jeho učitel Gizurr – přestal být Óðinovým člověkem. Tento přechod nebyl zdaleka jen otázkou charakteru: sága ukazuje, že se jednalo o skutečné opuštění Óðinova kultu a příklon k jinému božstvu. V počátcích své životní cesty manifestoval Heiðrekr svou věrnost Óðinovi tím, že vykonával rity spjaté s jeho kultem (např. před zrádným útokem na svého lenního pána Haralda zasvětil Óðinovi všechny padlé), po odstranění Sifky a sňatku s dce-

¹ Podrobně o Gizurovi viz s. 158nn.

rou krále Garðaríki však nastává odvrát od Óðinova kultu a „konverze“ ke kultu Freye, což explicitně dokládá popis nového králova kultovního zvířete, zázračného kance se zlatými štětínami, Freyova symbolu. Implicitně o změně kultických preferencí svědčí i náhlé opuštění válečných podniků a spokojené spočinutí v míru, který je rovněž typickou kvalitou spojenou s postavou Freye.¹ Nabízí se interpretace, že příčinou osudové návštěvy (skutečného) Gestumblindiho byla povinnost ztrestat krále za opuštění rodové tradice soustředěné okolo Óðinova kultu. Heiðrekovými předky z matčiny strany, tj. ze strany Tyrfingu, bylo několik generací berserků, extatických bojovníků s Óðinovým kultem neodmyslitelně spjatých. Rysy nezvladatelné agrese a zlovolného chování, typického právě pro berserky, projevovali v první polovině života Hervor i její syn Heiðrekr. Zatímco Hervor své chování musela změnit, aby mohla přijmout ženskou genderovou roli a zplodit mužského dědice svého rodu, jenž tak jen o vlasek unikl vymření, Heiðrekr se od rodových hodnot odvrátil svévolně, a tedy přirozeně musel vzbudit hněvivou reakci u strážného ducha rodu, zde samotného Óðina. Toto temné božstvo libující si ve svárech a rozbrojích však ani tímto zásahem původní rodový kult nezachrání. Angantýr III., Heiðrekův syn, již neprozrazuje ani stopu berserské krve a svou povahou je pravým potomkem Angantýa II. či rozvážného Høfunda. Ani v jeho generaci se však Óðinn nevzdává možnosti zasahovat do osudu rodu a skrytý pod jménem Gizurr Grýtingaliði naplní opět svou úlohu otce válek a postaví – tak jako v případě Geirrøða a Agnara či Heiðreka a Angantýa – bratra proti bratru v souboji na život a na smrt.

¹ Např. Snorri uvádí v *Gylfiho oblouzení* 24, že „(na Freye) je vhodné se obracet s přáními úrodného roku a míru“ (st. sev. *á hann er gott at heita til árs ok friðar*).