

Mrtví a jejich poklady Funkce mohyl podle staroseverských ság

The dead and their treasures
Functions of burial mounds according to the Old Norse sagas

Jan Kozák – Kateřina Ratajová

V době vikinské platilo za obvyklý pohřební ritus uložení těla do mohyly spolu s pohřebními dary. Ve staroseverské literatuře nacházíme jako výrazný a poměrně častý motiv vyprávění o vykrádání mohyl (haugbrot), při němž dochází obvykle k zápasu s pohřbeným „nemrtvým“ (draugr; haugbúi). Nicméně zdaleka ne všechny příběhy o revenantech prezentují tento nepřátelský rozměr. Na základě pokrevních či přátelských svazků mohou revenanti být živým prospěšní zcela dobrovolně. Ani jedno z obou pojetí vztahu mezi živými a mrtvými není archeologicky prokazatelné, nicméně na základě rozboru literárních pramenů (především islandských rodových ság a ság o dávnověku) lze částečně rekonstruovat staroseverskou představu o tom, co mrtví mohou živým nabídnout a co lze od nich získat. V závěru autoři shrnují různé typy přínosu mrtvých a navrhují religionistickou koncepci mohyly jako hranice mezi světem živých a světem mrtvých.

staroseverská literatura – doba vikinská – mohylové hroby – revenanti – vykrádání hrobů

The usual burial rite of the Viking Age was inhumation in a burial mound accompanied by valuable grave-goods. The Old Norse literature strikingly often makes reference to robbing grave mounds (haugbrot) and fighting the buried „undead“ (draugr; haugbúi). Some other tales of revenants present a more friendly attitude towards the living visitor. When they have a cognate or sworn relationship, the revenants can be voluntarily beneficent to the living. Neither of these notions of relations between the living and the dead can be proven archeologically, but the analysis of the family sagas and the legendary sagas (íslendingasögur and fornaldarsögur) provides partial reconstruction of the Old Norse concept of what the dead can offer to the living and what can be gained from them. The conclusion sums up the types of contributions from the tombs and the authors suggest an understanding of the burial mound as a boundary between the realm of the living and the realm of the dead.

Old Norse literature – Viking Age – burial mounds – revenants – grave plundering

1. Úvod

O vikinských výpravách na východ, jih, západ i sever pojednávají podrobně desítky objemných svazků primární i sekundární literatury. Naším cílem je ale postihnout ještě jinou stránku dobrodružné a objevitelské povahy Skandinávců v době vikinské a následných staletích. Čtyři světové strany jsme již zmínili, jakým tedy jiným směrem se výpravy mohly ubírat? Pátým směrem, kterým se vydali někteří opovázlivci, byl – směr do minulosti. Byla to sice cesta s úskalími (máme-li věřit zprávám v ságách), ale úspěšní cestovatelé si z „minulosti“ i leccos přinášeli: staré zbraně, šperky, picí rohy nebo amulety. Zatímco vy lupování hrobů a mohyl je celosvětově rozšířená praktika, jen málokde se o tom píše příběhy, které pochybně motivovanou činnost přetavují ve scény dramatického hrdinství, kdy živý zápasí s mrtvým nejen o pouhé zlato, případně proslulou zbraň či šperk, ale jehož

primárním motivem se zdá být více sláva získaná heroickým kouskem než poklady, které vítězný hrdina bez váhání rozdělí svým družiníkům.

Jak je pro vztah literatury a archeologie typické, budeme stát před poměrně širokou trhlinou, která se rozprostírá mezi materiálními fakty zjištěnými u zkoumaných mohyl a zprávami v literárních pramenech. K vymezení a charakterizaci představ spjatých s mohylami nám poslouží jednak krátký přehled o dokladech archeologických a jednak o dokladech ze ság rodových a legendárních. Důležité je poznamenat, že ačkoliv legendární ságy – které tvoří největší podíl našeho dokumentačního materiálu, a jsou tedy jádrem následujícího pojednání – obsahují velké množství fantastických prvků, neztrácí se jejich schopnost vypovídat o realitě oné doby. Neilustrují totiž vnější fakta tehdejšího světa, ale pomáhají pochopit nástroj, který fakta a skutky řídil – lidskou psyché v její kulturní podmíněnosti. Literatura poskytuje to, co lze jen těžko získat jinde: tehdejší „mentální realitu“, která se sice mohla lišit od jakési „objektivní reality“, ale jejíž rekonstruování umožňuje nahlédnout, co všechno lidé za reálné (možné) považovali. Často jsou to právě hrdinské výpravy ze světa mýtů, co lépe než učené encyklopedie a trosky antických děl uchovávané bratry v monasteriích ukazují, co bylo hodnotou, a co protivenstvím.

Četnost motivů a variabilita mohylové problematiky na jedné straně pomáhají vyjasnit, který rys je konstitutivní a který patří spíše do oblasti klišé nebo učenecké interpretace. Nicméně odvrácená strana této bohatosti spočívá v tom, že téma plynule, téměř bez přerušení, navazuje na témata příbuzná – výpravy do podsvětí, do jiného světa, hrdinské skutky, boje s monstry atd.; mimo historického základu má i své mytické vzory, které mají vliv na typizaci. Dalším vlivem je folklorní rezervoár, který časem postupně sílí a v podobě pozdních fantaskních ság v něm sám žánr vysychá.

2. Fakta a slova

Ještě než přikročíme k literární reflexi motivu mohyl a jejich strážců, je třeba shrnout základní fakta – i kdyby byla čtenáři notoricky známá – k podobě pohřbívání ve Skandinávii doby vikinské. V závěru tohoto oddílu si rovněž připomeneme terminologii, jež se používá v textových pramenech pro označení „neklidných mrtvých“, kteří jsou v pramenech s pohřbenými předměty úzce spjati.

2.1. Mohylový pohřeb

Byl by to nelehký úkol být jen stručně zmapovat všechny podoby skandinávských mohyl. Pro naše účely postačí, když vytkneme nejdůležitější prvky obecně rozšířeného typu, s nimiž musíme počítat v dalším výkladu. Klasická pohřební mohyla byla nadzemní zaoblená stavba sestávající z dřevěné nebo kamenné pohřební komory, přes níž byla navršena kromě kamení zemina do podoby pahorku. Skromnější islandské mohyly byly kolem 1 m vysoké a v průměru měřily 2–4 m, zatímco vrcholky velkých norských mohyl o průměru zhruba 40 m sahají do výšky až 12 m (Borre). Všechny spojuje staroseverské označení *haugr*.¹

¹ Do této kategorie hrobů patří také *hrør* a čistě technologicky také *dys* a vzácnější *kqs*, které jsou v podstatě podobným útvarům jako mohyla, ale vystavěným s menší péčí a často jen z navršeného kamení. *Dys* a *kqs* byly považované za nečestné hroby.

prostředky či obětovaná jízdní zvířata.⁵ Mnohé objasňuje mytologické líčení o první mohyle, která kdy byla postavena:

Frey ochořel a když se mu přitížilo, jeho muži se radili a rozhodli, že k němu vpustí jen jeho nejbližší. Postavili velkou mohylu a udělali do ní dveře a tři okna. Když Frey zemřel, přenesli ho tajně do mohly a mezi Švédy rozhlásili, že stále žije. Tam ho přechovávali po tři zimy. A všechny berně vhažovali do mohly, jedním oknem zlato, druhým stříbro a třetím měďáky. Tak byl zachován mír a úrodné roky. ... když se všichni Švédové nakonec dozvěděli, že Frey zemřel, a mír a blahobyt přesto trvaly dále, uvěřili, že to tak zůstane, dokud Frey bude ve Švédsku. Nechtěli proto, aby byl spálen. Nazývali ho bohem světa a přinášeli mu hlavní oběti za mír a úrodný rok po všechny dny.⁶

Uložení nespáleného těla, na němž závisí úroda, drahocenné poklady i souvislost s obětní praxí, to jsou motivy, na které budeme ve vztahu k mohylám a jejich obyvatelům opakovaně narážet.

2.2. Kulturní význam mohyl

Sami Seveřané považovali mohyly za výrazný kulturní rys. Když se tamější křesťanští autoři ohlíželi do minulosti, rozlišovali věk žehu (*brunaöld*) a věk mohyl (*haugaöld*).⁷ U Snorriho Sturlusona platí jako skutečná kulturní klasifikace, i když v realitě probíhaly oba způsoby současně, často dokonce na jediném pohřebišti.⁸ Ukládání do mohyl (sloveso *heygja*) bylo považováno za ztělesnění pohanského zvyku, který byl posléze vystřídán křesťanským zvykem pohřbívat mrtvé pod zem (sloveso *jarða*). Rčení „od pohanské mohyly“ (*frá heiðnum haugi*)⁹ se používalo ve smyslu „kdysi, odnepaměti, v době pohanství“.

Jedním z důvodů pro takové vyzdvihování konkrétního způsobu pohřbu je úloha, kterou mohyly hrály v majetkově-právních ohledech. Předkové neoddělitelně patřili k rodu; mohyly se obvykle stavěly poblíž dvorce a jednodušší hroby se nacházely na blízkém pohřebišti. Mít na dohled památku na své předky ovšem neznamenalo pouze citový vztah, ale přímo právní doklad faktu, že člověk bydlí na své dědičné půdě (*haugóðal*).¹⁰ Nárok na ni člověk prokázal tehdy, když vyjmenoval několik generací svých předků a dokázal určit, kde kdo leží pohřbený. V době vikinské také bylo ve Skandinávii běžné překrývat starší ploché hroby (především římské periody doby železné) mohylou s novým pohřbem,

⁵ V jedné sáze se při pohřbu explicitně říká, že si mrtvý může vybrat sám, zda pojedě do podsvětí na koni, či na voze; srov. Jiří Starý: *Otok a pán, archeologie a literatura. Hrob Stengade II (FII)*, in: *Archeologické rozhledy* 57 (2005), s. 779.

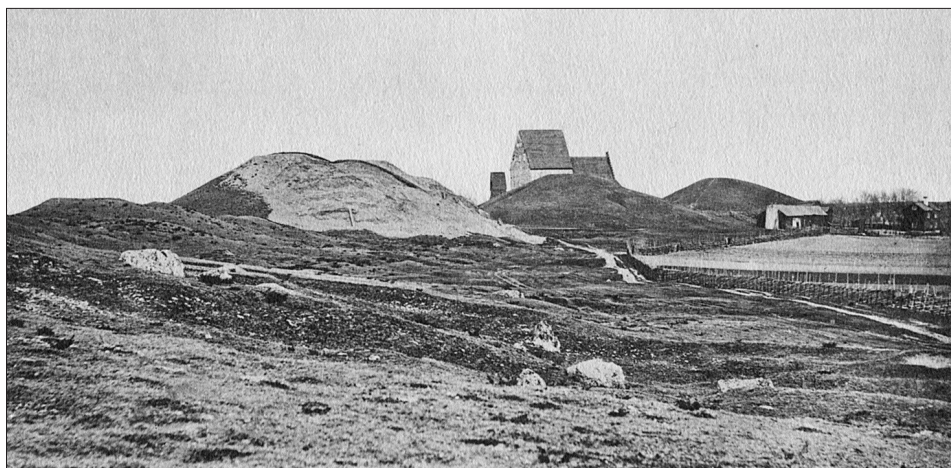
⁶ *YnglS X*; viz Snorri Sturluson: *Edda. Sága o Ynglinzích*, Praha 2003, s. 154 n. Řeč je o bohu, kterého staří Švédové považovali za zakladatele dynastie Ynglingů, jejíž výčet od mytických postav plynule přechází v historické vlády a končí v 10. století.

⁷ Snorri v *Prologu Okruhu světa* a v *Sáze o Ynglinzích (Heimskringla)* mluví o žehu jako o starém zvyku, který zavedl Ódin jako vstupní rituál do svého sídla mrtvých Valhally (tedy pro přímý přechod do zászvěti; *YnglS VIII*) a který se ve Švédsku a Norsku udržel ještě dlouho poté, co se začalo pohřbívat do mohyl (*Prolog*, in: *Edda. Sága o Ynglinzích*, s. 218n.). Tomuto nárysu v podstatě odpovídají archeologické nálezy, že se na kontinentu jeví jako nejčastější způsob pohřbívání v době vikinské, ale na Islandu se neprováděl. Stejná formulace se nachází také v prologu k *Samostatné sáze o svatém Ólafovi (ÓH, s. 4)* a v *Sáze o Hákonu Dobrém XV (Hkr I, s. 189)*.

⁸ Viz např. Tore Artelius – Anna Kristensson: *The universe container. Projections of religious meaning in a Viking Age burial-ground in northern Småland*, in: K. Jennbert – A. Andrén – C. Raudvere eds., *Old Norse religion in long-term perspectives*, Lund 2006, s. 148.

⁹ Viz Johan Fritzner: *Ordbog over Det gamle norske sprog*, I, s. 743.

¹⁰ Slovo *óðal* se vztahuje k dědičnému majetku obecně.



Obr. 2. Pohled na rozkopanou západní mohylu v Uppsale při výzkumu v roce 1874. V pozadí střecha kostela pocházejícího z 12. století.

Fig. 2. The western mound in Uppsala during excavations in 1874. There is a part of roof of the 12th century church in the background.

přičemž část staršího hrobu zůstala patrná, což svědčí pro snahu udržet si genealogickou kontinuitu, uchovat památku na minulost.¹¹ Speciálně v Dánsku pak bylo naopak častější vystavět pohřebiště plochých hrobů do blízkosti dávných mohyl (z neolitu nebo doby bronzové), nebo přímo do nich přidávat ostatky.¹² Interpretace zůstává v zásadě stejná, byť stěží ve smyslu přímé genealogie: účelem mohlo být navázat na váženost místa, stvrdit rodinný status, vztyčit vizuální znamení. Důležitosti pak takové přihlášení k tradici nabylo v konfrontaci se silícím křesťanstvím, jež zavádělo pohřbívání zesnulých do posvěcené půdy u kostela.¹³

V urozených rodinách nárok na dědičnou půdu znamenal nárok na moc. Mohyly a cenné předměty, které se do nich ukládaly (obzvláště meč, přilba apod.), představovaly dynastické insignie s legitimizující mocí. Na jedné straně stojí vlastnictví hmotných rodinných pokladů, na straně druhé duchovní pouto uchovávané přes rozšířený zvyk sezení na mohyle, který v ságách obvykle udržují legendární králové.¹⁴ Z opačného hlediska porušení či zneuctění hrobu předků znamená poškození rodu a jeho nároku na lokální půdu.¹⁵

¹¹ Ann-Mari Hållans Stenholm: *Past memories. Spatial returning as ritualized remembrance*, in: K. Jennbert – A. Andrén – C. Raudvere eds., *Old Norse religion in long-term perspectives*, Lund 2006, s. 343.

¹² Anne Pedersen: *Ancient mounds for new graves. An aspect of Viking Age burial customs in southern Scandinavia*, in: K. Jennbert – A. Andrén – C. Raudvere eds., *Old Norse religion in long-term perspectives*, Lund 2006, s. 348n.

¹³ *Ibidem*, s. 352.

¹⁴ Viz např. *Sága o Haraldu Krásnovlasém VIII (Hkr I, s. 99)*, *Sága o Hákonovi Dobrém XII (Hkr I, s. 164)*, *Gautr VIII–IX, GHr V, X*.

¹⁵ Záměrné poškozování mohyl mohlo být běžnou součástí legitimizace výměny vládnoucí dynastie, obzvláště v období christianizace. Viz Bjørn Myhre: *Haugbrott eller gravplyndring i tidlig kristningstid?*, in: J. I. Hansen – K. G. Bjerva eds., *Fra hammer til kors. 1000 år med kristendom*, Oslo 1994, s. 78n.

Je zřejmé, že v určité době, kdy křesťanství již ve Skandinávii pevně zakotvilo, přestalo být pohřbívání do mohyl i spalování provozováno. Ve starém norském zákoníku se setkávají křesťanské předpisy s pohanskými pravidly, protože pochází z období postupné christianizace. Mladší vrstvou je zákoník sněmu v Gule (z doby Magnúse Zákondárce, vládl 1263–1280), který vypočítává pohanské prohřešky proti křesťanskému právu. Mezi jinými se zde vypočítává zákaz budovat mohyly. V této souvislosti musíme zákaz chápat buď jako známku toho, že ještě v době, kdy byl zákoník zapsán, k tomu docházelo, nebo jako doklad pro jinou funkci mohyl, a sice funkci obětní. Možná už samo vztyčení mohyly mohlo být považováno za kultický úkon, každopádně i na jiných místech máme doklady o obětinách prováděných na mohylách; někteří badatelé takto vysvětlují význam kenotafů.¹⁶ V nejobecnější rovině tedy lze říci, že živí od mrtvých žádali nějaký prospěch, ať již materiální, či nemateriální.

2.3. Historický vývoj vylupování hrobů

Podobně jako dodržování pohřebních rituálů, také vykrádání hrobů patří ke skandinávským kulturním tradicím. Začneme-li ohlédnutím do doby bronzové, najdeme na území Jutska a Šlesvicka pět nezpochybnitelně vyloupených hrobů.¹⁷ Narušitel se dostal do mohyly shora vykopáním šachty k pohřební komoře. V dřevěné rakvi z vydlabaného dubového nebo lískového kmenu vysekal otvor na šířku ruky zhruba v úrovni hlavy pohřbeného. V dosahu zůstaly pro archeology již jen rozházené kosti, zbytky textilií a drobné předměty. Chyběly jakékoli šperky, zbraně (kromě zbytku násady dýky či meče) či kovové nástroje.

Z dochované situace lze s jistotou vyvodit několik důležitých společných rysů: k narušení hrobu došlo po zasypání zeminou, protože bylo třeba se k rakvi prohrabat a prosekat otvor do víka, ale až poté byly mohyly ještě navíc zasypány kamením, protože tato vrstva nejevila při výkopu známky narušení; tělo mrtvého bylo v době vyloupení již v rozkladu, shora hloubená šachta měřila obvykle několik metrů, takže nemohlo jít o jedno-noční práci, která by proběhla bez povšimnutí. Pozoruhodné je přesné nasměrování šachty i otvoru do rakve v úrovni hlavy – zdá se, že lupič přesně věděl, jak byla rakev uložena a kde hledat nejcennější předměty. Musel tedy znát místní pohřební zvyklosti i podrobnosti o jednotlivých hrobech. Nemůžeme však vyvodit nic bližšího, než že k vyloupení došlo v době nepříliš vzdálené pohřbení, kdy ještě byla živá paměť týkající se jednotlivých mohyl. Tomu nasvědčuje také skutečnost, že v okolí jednoho z vyloupených hrobů (Guldhøj) byly dva zcela nedotknuté, v nichž archeologové našli jen nepatrné množství kovových předmětů.

Vyloupené hroby známe v malé míře i z doby vendelské (6.–8. stol. n. l.), přestože se většinou jednalo o křesťanské pohřby, nebo zjevně pozdní loupeže náhodných hledačů pokladů, kteří vybírali jen cenné předměty. My se však chceme zaměřit na dobu vikinskou (přibližně 800–1050), v níž můžeme předpokládat původ některých zásadních představ a praktik, které se následně odrazily do textů. Neprobíhalo zde systematické loupení, jak

¹⁶ Terje Gansum: *Fra jord til handling*, in: K. Jennbert – A. Andrén – C. Raudvere eds., *Plats och praxis*, Lund 2002, s. 253.

¹⁷ Henrik Thrane: *Beispiele für Grabraub aus der Bronzezeit Dänemarks*, in: H. Jankuhn Hrsg., *Zum Grabfrevel in vor- und frühgeschichtlicher Zeit. Untersuchungen zu Grabraub und „haugbrot“ in Mittel- und Nordeuropa*, Göttingen 1978, s. 9–13.



Obr. 3. Takzvané mohyly Ynglingů (6. stol., doba vendelská) ve Staré Uppsale platily tradičně za vzorové mohyly pro velkolepé knížecí pohřby doby vikinské. Pohled od JZ, 1923.

Fig. 3. The so-called mounds of the Ynglings (6th century, the Vendel Age) in Old Uppsala were traditionally taken as models for the monumental princely burial mounds built in the Viking Age. Seen from SW, 1923.

jej známe z kontinentální Evropy za Merovejců (5.–8. stol.), kde například na pohřebišti v Junkersdorfu (dnes součást Kolína n. R.) zůstalo pouze 4 % hrobů neporušených a nesporně narušeno bylo téměř 87 % hrobů, a to záhy po pohřbení.¹⁸ Přesně cílené výkopy se zaměřovaly na oblast hlavy, kde se daly očekávat nejcennější šperky.

Nic srovnatelného však na starém Severu nenajdeme. Velká pohřebišť z doby vikinské vykazují velmi málo případů vloupání. Z 1080 prozkoumaných hrobů v Birce¹⁹ bylo prokazatelně narušených pouze 19, z nichž navíc dvě třetiny ukrývaly žehový pohřeb, k němuž se nepřikládaly nespálené cennosti.²⁰ Tyto hroby byly patrně vybrány zcela nahodile bez znalosti jejich obsahu, což svědčí pro zařazení vloupání do doby novověku. Capelle shledává v těchto vniknutích vliv vlny zájmu o antikvární poklady v druhé polovině 19. stol., která nejvíce postihla bohatě vybavené hroby na Gotlandu.²¹ O žádném z tamních hrobů se nedá najisto říci, že byl vyloupen v době vikinské.

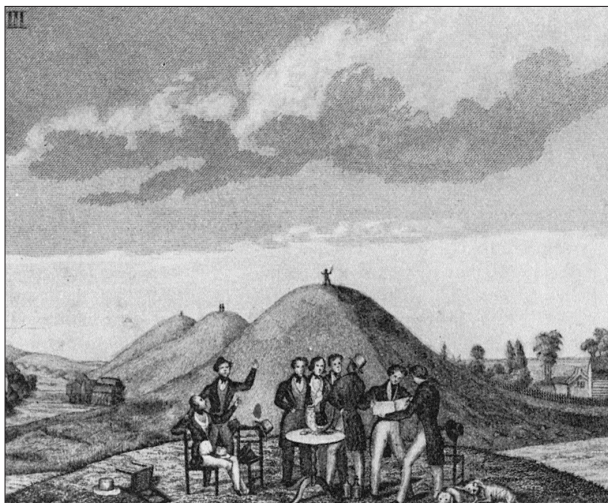
Trochu jinak to vypadá s výraznými mohylami. Za povšimnutí stojí, že právě nejvýznamnější bohatě vybavené mohylové hroby (Oseberg, Gokstad, Ladby, Borre, Årby)

¹⁸ Torsten Capelle: *Grabraub im wikingischen Norden*, in: H. Jankuhn Hrsg., *Zum Grabfrevel in vor- und frühgeschichtlicher Zeit. Untersuchungen zu Grabraub und „haugbrot“ in Mittel- und Nordeuropa*, Göttingen 1978, s. 197.

¹⁹ Pohřebišť obsahuje jak mohyly (nadpoloviční většina), tak ploché hroby. Oba typy obsahují jak kremační, tak inhumační pohřby, někdy i obojí v jediném útvaru (celkem 40 mohyl), kdy sekundární bylo přiložení kostí. Tyto zásahy se nepočítají mezi narušení hrobu. Srov. Anne-Sofie Gräslund: *Burial Customs. A study of the Graves on Björkö*, Stockholm 1980, s. 64.

²⁰ Srov. *Yngls VIII*.

²¹ Capelle: *Grabraub im wikingischen Norden*, s. 201.



Obr. 4. Heroizace minulosti: vlastenci z Gótského spolku v 19. stol. opěvovali dávné gótské kořeny švédské kultury.

Fig. 4. Heroizing the past: the patriotic Gothic league lauded the ancient gothic roots of Swedish culture in the 19th century.

byly v minulosti již vyloupeny. Památka na mimořádně luxusní pohřby v lidovém povědomí přetrvávala dlouho a takové mohyly pak sotva unikly pozornosti lupičů, jejichž cílem byly zbraně, šperky, obecně kovy.

Zvláštní skupinu tvoří mohyly, z nichž byly kromě cenností odstraněny i ostatky mrtvého. Nemáme na mysli hroby, u nichž z nezjištěných důvodů pozůstatky mrtvých zcela chybí, a proto bývají vykládány buď jako kenotafy, nebo jako hroby stavěné pro vládcy, kteří nakonec zemřeli příliš daleko, než aby tam mohli spočinout. U těchto záhadných případů však často zůstalo v hrobě pár menších kůstek, které patrně odpadly od kostry při jejím odnášení. Jako vysvětlení se nabízejí dvě interpretace, podložené literárně.

Za prvé, křesťansky motivované přeložení předka do posvěcené půdy. Sem podle všeho spadá slavná severní mohyla z Jellingu, kde měl ležet král Gorm, dokud jej pokřtěný syn Harald Modrozub (vládl přibližně 960–985) nepřesunul, a to pravděpodobně do katedrály v Roskilde.²² Druhá varianta rezonuje s naším hlavním tématem, nicméně spočívá na čirých dohadách a není historicky prokazatelná – mohlo se v těchto případech jednat o techniku eliminace nebezpečného revenanta, kterou opakovaně dokumentují ságy. Pokud se mrtvý vracel na svět a škodil živým, bylo nutné spálit jeho tělesné pozůstatky.

Otázkou však zůstává, kam zařadit slavné lodní hroby z Osebergu a Gokstadu, které byly vyloupeny, významně poničeny a těla odnesena, mohyly však zůstaly zachovány a poskytl archeologům stále ještě mnoho cenných předmětů.²³ Oba případy jsou pozůstatky významných hrobů, které patřily vysoce postaveným lidem, ale s jejich ostatky bylo nalo-

²² Např. Else Roesdahl: *Princely Burial in Scandinavia at the Time of the Conversion*, in: C. B. Kendall – P. S. Wells eds., *Voyage to the Otherworld. The Legacy of Sutton Hoo*, Minneapolis 1992, s. 160 nn. Dobrým dokladem o snaze pozůstalých alespoň po smrti obrátit zemřelého k Bohu jsou runové památeční kameny, na nichž se píše „Bůh buď milostiv jeho duši víc, než si sám zasloužil“. Viz Anne-Sofie Gräslund: *Arkeologi som källa för religionsvetenskap. Några reflektioner om hur gravmaterialet från vikingatiden kan användas*, in: J. P. Schjødt ed., *Myte og ritual i det førkristen Norden*, Odense 1994, s. 142.

²³ Zdobené předměty ze dřeva jako sáně, skříňky, čluny, dále jezdecké potřeby, nádobí a textilie.

ženo bez špetky úcty. Ještě méně úcty bychom jim prokázali, kdybychom v nich spatřovali příklady likvidace revenantů.²⁴ V oseberské lodi byla pravděpodobně pohřbena urozená žena se svou otrokyní, jak vyplývá ze zbytků koster a z charakteru předmětů (vybavení domácnosti, textilie, tapiserie...). Nicméně žádné doklady o ženských revenantech, které by bylo potřeba zneškodnit, v literatuře nenajdeme.²⁵ Poněkud střízlivější vysvětlení by mohlo být, že k vloupání došlo za účelem získání cenného předmětu (snad významného pro celý rod) a zároveň znemožnění dalšího používání (rodové kontinuity) mohly jejím poškozením a zničením ostatků.²⁶

2.4. Loupení pokladů

Proniknutí do mohyly se ve staroseverštině označovalo slovem *haugbrot*, doslova „prolomení mohyly“. Přestože převládajícím motivem bylo získat poklady ukryté uvnitř, toto slovo neobsahuje morální hodnocení ve smyslu „krádež“. Nicméně pro nedostatek českých ekvivalentů budeme používat buď pojmu „vyloupení mohyly“, nebo přímo původního *haugbrot*.

Z pohledu práva podle nejstarších pohanských zákoníků se ale mohl *haugbrot* snadno stát přestupkem, a to když k vykopávání pohřbených pokladů (*haugfé*) docházelo bez svolení vlastníka pozemku.²⁷ V takovém případě majetek nepatřil tomu, kdo jej vykopal, ale tomu, komu patřila země. Podle zemského zákoníku krále Magnúse Zákonodárce musí narušitel navíc ještě zaplatit pokutu za poškození země.

V islandském zákoníku Šedá husa (*Grágás*) se nemluví přímo o pokladech z mohyl (*haugfé*), ale o zakopaných cennostech pocházejících nejspíše z krádeží. Nálezce musí předměty ukázat na Altingu, aby se zjistilo, či původně byly, protože nadále náležely onomu rodu. Vybavení islandských hrobů ostatně nebývalo valné, jak vyplývá z pouhých 250 hrobů z doby vikinské nalezených na Islandu.²⁸

Realistické literární podání *Knihy o záboru země*²⁹ příznačně popisuje haugbrotovou scénu z Irska (typicky za hranicemi domova, protože na daleké cestě se takové věci mohou stát snadno) čistě materialisticky, bez mrtvých: Leifr získává poklady v „podzemním obydlí“ (*jarðhús*) a po zápase s mužem, který tam bydlí, si odnáší meč a mnohé další cennosti. Odpovídajícím údajem by mohly být popisy z irských análů, v nichž se k r. 863 a 874 uvádí, že Seveřané hromadně plenili hroby.³⁰

Nicméně zisk předmětu z mohyly je nerozlučně spjat s mrtvým, který byl do mohyly s pokladem uložen. V *Křesťanském zákoníku sněmu v Gule* se mezi těžkými proviněními

²⁴ Jak navrhol Anton Wilhelm Brøgger: *Oseberggraven – Haugbrotet*, in: *Viking 9* (1945), s. 1–44.

²⁵ Jediný případ revenantky je Þórgunna ze *Ságy o lidech z Eyru*, její případ je ovšem specifický tím, že zasahuje při převozu na křesťanský hřbitov, tedy ještě před uložením do hrobu, a její aktivita není ohrožující. Srov. Kjartan G. Ottóson: *Fróðárundur í Eyrbyggju*, Reykjavík 1983.

²⁶ Capelle: *Grabraub im wikingischen Norden*, s. 207.

²⁷ Heinrich Beck: *Haugbrot im Altnordischen*, in: H. Jankuhn Hrsg., *Zum Grabfrel in vor- und frühgeschichtlicher Zeit. Untersuchungen zu Grabraub und „haugbrot“ in Mittel- und Nordeuropa*, Göttingen 1978, s. 213.

²⁸ *Ibidem*.

²⁹ *Ldn I*, s. 41.

³⁰ Beck: *Haugbrot im Altnordischen*, s. 219; Jonas Wellendorf, *Haugbrot i norrøn litteratur og omegn*, Bergen 2002 (nepubl. disertace), s. 127.

vypočítává trest pro ty, kdo se pokoušejí „hledat v mohylách majetek nebo jiným způsobem nabývat vědění, jakož i ty, kdo se pokoušejí probouzet mrtvé (*draugar*) nebo obyvatele mohyl (*haugbúar*)“.³¹ Narušuje se zde z křesťanského hlediska nikoli majetkové právo, ale nábožensky dané oddělení světa mrtvých a živých³² – tedy oddělení, které ve staroseverských představách nenajdeme.³³

2.5. „Živí mrtví“

Ve výše uvedené citaci ze zákoníku se používají pro potenciálně neklidné mrtvé dvě z celkem tří slov, s nimiž se setkáváme jak v rodových ságách, tak v ságách o dávnověku. Přestože jsou si označení poměrně blízka, nemůžeme si na základě jejich relativně řídkého výskytu být jisti mírou jejich zaměnitelnosti.³⁴ Jsou to:

aptrganga – označení *aptrganga* (var. *aptrgangr*³⁶) je složené z *aptr* „zpět, znovu“ a *ganga/gangr* „chůze“, znamená tedy přímo „revenantství“. Výskyt tohoto termínu je častější v rodových ságách než v ságách o dávnověku. Pouze dvakrát nacházíme složeninu pro „muže, který se navrátil“, *aptrgongumaðr*.

draugr – slovo *draugr*³⁵ (pl. *draugar*) je nejběžnějším označením neklidných mrtvých, kteří se vracejí na svět a žijí svůj „druhý život“ s plnou volností pohybu, navíc nezávisle na provedení a typu pohřbu.

haugbúi – věcný výraz *haugbúi* (pl. *haugbúar*), „obyvatel mohyly“, se nicméně ve většině případů používá synonymicky ke slovu *draugr*, pokud se živý setkává s mrtvým v mohyle. Logicky se toto označení používá pro ty revenanty, kteří jsou spjati s konkrétní mohylou, od níž se příliš nevzdalují, pokud vůbec.

Neopomenutelným faktem je rovněž to, že v převážné většině pramenných textů se nevyskytují tato generická označení, ale „neklidný mrtvý“ je označován vlastním jménem³⁷ – což jistě souvisí se skutečností, že se (zvlášť v rodových ságách) jedná o zcela konkrétní,

³¹ (...) *þeir skuli fe i haugum finna, æða aðra leid æða nokors uisir uerða. Sua oc þeir er freista draugha upp at ueckia æða haughbua.* Viz NGL II, s. 326.

³² Beck: *Haugbrot im Altnordischen*, s. 215.

³³ Aron J. Gurevič: *Kategorie středověké kultury*, Praha 1978, s. 79.

³⁴ Např. Nora Chadwick ve své studii oba termíny ztotožňuje. Přestože v názvu článku použila slova „ghost“, hned zkraje upřesňuje, že severský duch rozhodně není nehmotný přízrak, ale spíš nadlidskou silou vybavená oživlá mrtvola, „animated corpse“ (Nora Kershaw Chadwick: *Norse Ghosts. A Study in the Draugr and the Haugbúi*, in: *Folklore* 57 (1946), s. 50).

³⁵ Toto slovo má poněkud komplikovanou a nejasnou etymologii, takže se těžko dá přeložit. Ve starší severogermánské jazykové vrstvě, doložené v nejstarších skaldských básních, existuje homonymum *draugr* užívané v kenniních pro válečníka, jež se tradičně vykládalo jako „strom, kmen“. Jak ale upozornil Gustav Neckel a důkladnou studii podložil John Lindow, v této souvislosti znamenalo slovo *draugr* „člen válečné družiny“, která se později staroseversky nazývala *drót* (z **drjúga*). Přestože by bylo lákavé pohlížet na *draugy* v mohylách jako na věrné „družiníky“ živých, Lindow pro význam „neklidný mrtvý“ (a „strašidlo“ v moderní islandštině) udává etymologii z **draugaz* s indoevropským kořenem **dhreugh-* „oklamat, zranit“. Postupně přestal být starší význam srozumitelný a populární strašidla jej zcela vytlačila z povědomí. Srov. Gustav Neckel: *Altnordisch draugr in Mannkenningar*, in: *Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur* 39 (1914); John Lindow: *Comitatus, Individual and Honor. Studies in North Germanic Institutional Vocabulary*, Berkeley – Los Angeles – London 1976.

³⁶ Má jen jeden doklad: *Gr* LXXVIII.

³⁷ V celém korpusu staroseverské prozaické literatury se setkáme pouze s 20 výskytmi slova *aptrganga*, 16 výskytmi slova *draugr* a 5 výskytmi slova *haugbúi*, přestože příběhů o působení mrtvých existuje mnohem víc.

známé, nedávno zemřelé lidi. Tento rys však nechybí ani v ságách legendárních a ilustruje prizma, kterým byly takové postavy vnímány – ne jako bezejmenná monstra, ale jako konkrétní osoby.

Zde se budeme držet úzu co nejbližšího textovým pramenům a „neklidného mrtvého“ nazývat tím termínem, který používá zmiňovaný text. K dispozici máme rovněž moderní označení *revenant*, které použijeme v obecných případech a v místech, kde nelze s jistotou použít žádné z originálních označení, přestože koncept *revenantsvi* neodpovídá přesně severským představám.

2.6. Korporalita skandinávských revenantů

Jeden z nejtypičtejších, takřka distinktivních rysů staroseverských revenantů – a to napříč všemi ságovými žánry – je to, že jsou tělesní. Nejedná se tedy o šelestící stíny, jaké potkáváme v homérovském Hádu, nebo netělesné přízraky, jaké se v lidových příbězích Evropy zjevují příbuzným nebo pocestným, ale o hmatatelné bytosti ne nepodobné živým lidem. Jejich vzhled je nicméně často proměněný, na mrtvých jsou buď patrné známky rozkladu, posmrtného černání nebo dokonce zrůdné proměny do nelidských podob. Ve své tělesnosti jsou fyzicky konfrontovatelní (což se v ságách často děje) a konečně i zničitelni. Strach z této „druhé smrti“ je důležitým prvkem jejich „psychologie“ a hrdinové ság jej neváhají využívat.³⁸

Dva základní druhy revenantů lze rozlišit podle jednoho ze základních kritérií na ty, kteří obývají mohyly (zmínění *haugbúar*) a jen zřídka ji opouštějí, a na ty, kteří se toulají volně krajinou a děsí obyvatelstvo. První druh nemrtvých se vyskytuje převážně na kontinentě, tj. v Norsku a Švédsku, kteréžto země mají dlouhou tradici mohylových pohřebišť s jejich starodávnými obyvateli, zatímco druh volně se pohybujících *draugů* je typický pro Island, který byl kolonizován až v 9. století. Fakt nižšího počtu mohyl na Islandu přirozeně stanovuje i snížený výskyt mohylových scén pro ságy o Islandanech, což je kompenzováno daleko četnějšími literárními scénami toulavých revenantů, kteří však, nemajíce mohyly, nejsou předmětem našeho pojednání. Rozdíl mezi toulavým a mohylovým revenantem ale zdaleka není černobílý, neboť obyvatel mohyly z ní může vycházet – takovým je např. i níže charakterizovaný Þórólfr.

3. Rodové ságy

Zatímco materiální doklady nevykazují ve zkoumané době vikinské nadstandardní návštěvy mohyl, ba spíše naopak, literární doklady oplývají revenantstvím v nebývalé míře. Scény setkání s revenanty nejsou zdaleka omezené jen na tzv. ságy o dávnověku (*fornaldarsögur*), pro něž je typická zvýšená míra fantastických prvků. Revenanty oplývají i ságy, které bychom mohli nazvat vypravěčsky střízlivými – ságy rodové (zvané též ságy o Islandanech, *Íslendingasögur*).

³⁸ Strach z „druhé smrti“ akcentuje Chester Gould a dokládá ho na řadě případů, kde vyplývá z kontextu, nicméně není coby koncept explicitní, srov. Chester N. Gould: *They Who Await the Second Death. A Study in the Icelandic Romantic Sagas*, in: *Scandinavian Studies* 9 (1926–1927), s. 182–185.

Ságy o Islandanech popisují obvykle události spjaté s osídlováním Islandu a následný život významných rodů i jednotlivců, vztahují se tedy vesměs k 10.–11. století. Vycházejí z ústní tradice a byly zapisovány relativně nedlouho poté, co se odehrály vyprávěné děje (přibližně ve 12.–14. stol.). Styl těchto ság je poměrně strohý, neodbočuje od hlavních událostí podávaných co možná objektivně, bez zabíhání k vnitřnímu světu postav, a soustředí se na přesné uchování rodových genealogií, které měly tehdy zásadní důležitost. Postavy jsou zasazeny do každodennosti a jednají podle své individuální, netylizované vůle, o níž se obvykle nic nesděljuje. Přestože nesou i zjevně literární rysy a nejsou v pravém slova smyslu historicky věrné, jsou do značné míry brány jako historické svědectví o skutečném životě a skutečných událostech tehdejších lidí. Každopádně to, co se v nich odehrává, byly věci pro tehdejší čtenáře a posluchače uvěřitelné, reálné.

Právě v tomto druhu ság vytváří setkání s revenanty jeden z nejčastějších nadpřirozených jevů (těch je v nich ovšem mnohem méně než v ságách legendárních). Vzhledem k tomu, že rodové ságy byly psány tak, že si uchovaly dojem realističnosti a historicity, musíme usuzovat, že tematika duchů a nemrtvých nepatřila ve Skandinávii 11.–14. stol. k námětům neuvěřitelných zázračných vyprávění, ale byla považována za téměř každodenní součást života. Způsob podání, kterým je tento literární *topos* ztvárňován, se samozřejmě liší napříč žánrovými druhy (ve srovnání s legendárními ságami), nicméně některé prvky zůstávají ve většině případů zachovány nebo procházejí jen minimální variací.

3.1. Þórólfr Kulhavec

Jako příklad osobnosti, která v sobě integruje vlastnosti mohylového i toulavého revenanta, poslouží případ Þórólfa Bægifóta („Kulhavce“) ze *Ságy o lidech z Eyru*.

Þórólfr „náhle začal stárnout“ a jeho už tak nepřilíší laskavé chování získalo vyložené zlostnou povahu. Na sklonku života jen pletichařil s cílem škodit. Jeho syn Arnkell se pokoušel otcovy sklony mírnit. Jednoho večera³⁹ Þórólfr dorazil domů ve špatné náladě, odmítl večeři, usadil se do křesla a sedě v něm zemřel. Všechny při pohledu na něj obešla hrůza.⁴⁰ Ihned byl přivolán jeho syn Arnkell. Jeho jednání je zajímavým svědectvím: Arnkell všechny varoval, aby se nepřibližovali k mrtvému zepředu, a sám se připlížil ke křeslu z opačné strany. Teprve poté, co mrtvému zatlačil oči (a ten tak nemohl nikomu „pohlédnout do očí“) ho pozpátku vytáhl z křesla, k čemuž musel napnout všechny síly.⁴¹ Þórólfovi pak ovázal hlavu šátkem, nechal vyrazit díru ve zdi domu⁴² a tudy ho vynesl. Pak ho naložili

³⁹ Eb XXXIII–XXXIV.

⁴⁰ Zajímavý je v tomto bodě obraz „mrtvého v křesle“, tolik typický pro *haugbúar*, kteří sedí v mohyle na svém pohřebním trůně. Instinktivní děs z číhavé nehybnosti sedícího mrtvého je dokonale zúročen např. v *Sáze o Grettim*, Gr XVIII, viz níže.

⁴¹ Postupoval tedy navlas stejně, jako Egill v případě svého otce Skallagríma (Eg LXI): Skallagrím zemřel rovněž v křesle. Egill byl povolán, vytáhl otce pozpátku z křesla, nechal ho vynést otvorem vyraženým ve zdi a pohřbit do mohyly. O Skallagrímovi se nicméně neříká, že by vážil víc než obvykle, a po smrti ležel v pokoji. Na základě této paralely tedy vidíme, že je-li vůle mrtvého dost silná, ani pečlivě provedený rituál jeho návratu nezabrání.

⁴² Zde konstatujeme velmi zvláštní shodu s typickými rysy vluování se do mohyly (viz níže) – hrдина se tam dostává probouranou dírou a uvnitř sedí mrtvý na křesle. Nejedná se v tomto případě o jakousi anticipaci nebo inverzi? V případě Þórólfa i Skallagríma jsou přítomny oba prvky naráz.

na saně a s velkou námahou odvezli na místo pohřbení. Jakmile Arnkell odešel po třech dnech domů, Þórołfr začal se svým nočním běsněním.

Detailů týkajících se Þórołfova řádění je mnoho, ale zmiňme alespoň ty hlavní: zabíjel dobytek; ptáci, kteří usedli na jeho mohylu, padli mrtví; zabil pastýře, který nato zčernal jak uhel. S oblibou za noci jezdil po střechách. Celé okolí bylo zasaženo jeho běsněním, kromě Arnkelových pozemků. Ten se rozhodl pohřbít Þórołfa jinak. Když odkryli jeho tělo, zjistili, že není rozložené a na tváři má zlý výraz. Mrtvola byla ještě těžší než prve. Vybudovali na jisté skále mohutnou mohylu s vysokými stěnami a tam ho uložili. Pak byl od něj klid, dokud Arnkell žil.⁴³

Když Arnkell zemřel, ohlásil se návrat *drauga* tím, že při jedné příležitosti uchvátil orel ovčáckého psa a odnesl ho pod jeho mohylu. Místní hlava jménem Þórołdr rozhodl, že revenant musí být zničen. Otevřeli tedy mohylu a spatřili toto: *draugr* byl nezetlelý a vypadal jako troll, barvu měl (modro)černou jako Hel⁴⁴ a byl nafouklý do velikosti býka. Nedalo se s ním hnout a z mohyly tělo vyprostili až pomocí páky. Na břehu moře ho pak spálili, ovšem vítr roznesl popel po okolí. Hned po návratu z místa žehu se Þórołdr dozví, že jedna z krav si zlomila nohu.⁴⁵ Kráva se uzdraví a chodí se pást na břeh, kde líže *draugův* popel. Lidé ji vidají s neznámým šedým býkem.⁴⁶ Brzy přivede na svět velkého krásného býčka a poté pojde. Býk dostane jméno Glæsi (Lesklý).⁴⁷ Glæsi rychle vyrostе a stane se agresivním. Jednoho dne ho posedne běs a Þórołdr se mu postaví s tyčí. Glæsi je ale posedlý, Þórołda zabije a sám se utopí v bažině. Tím také končí Þórołfova zlovůle.

Mezi podstatnými rysy můžeme vytknout vzhled *drauga*: mrtvý je nerozložený, černý, vypadá zlovolně, jako *troll*, nesmírně těžký a velký. Zdá se, že během let všechny tyto rysy zesilují. Jeho výskyt se omezuje především na noční hodiny. V případech jiných *draugů* vidíme, že aktivita zesiluje v zimě a utichá přes léto.⁴⁸ Revenant na sebe dovede brát podobu zvířat – orel, býk. A konečně – je schopen reinkarnace, a to do podoby zvířete. Nicméně není možné rozhodnout, zda býk Glæsi byl skutečně reinkarnovaným Þórołfem, nebo spíše jen prodloužením jeho posmrtné zlovůle. Fyzickou reinkarnaci naznačuje fakt, že kráva se otelila po slízáni popela mrtvého.⁴⁹ Pozoruhodným rysem je i zmíněný nebezpečný pohled

⁴³ Eb LXIII.

⁴⁴ Stsev. *blár sem hel*; V tomto obratu se na jedné straně mrtvý spojuje s mytologickým obrazem severského zászvěti (Hel) a současně s barvou *blár*, která sice etymologicky souvisí se slovy pro modrou barvu v příbuzných jazycích (angl. *blue*, něm. *blau* atd.), ale ve staré severštině značí barvy na pomezí černé a modré. Výraz *blár/blái* se často vyskytuje ve spojitosti s mrtvými a zászvětím.

⁴⁵ *Draugr* měl zaživa přijmí Bægifótr, tedy „Kulhavec“, kráva je tedy nyní také „Kulhavec“.

⁴⁶ Býk je tedy v jistém smyly podobným projevem nebo znamením vůle mrtvého, jako v předchozím případě orel. Obojí je zjevně jeho reprezentací. Býk byl šedý, což je barva, která představuje obvykle přízračnost nebo nadpřirozenost. Ódinův osminohý oř je rovněž šedý.

⁴⁷ Þórołdova slepá chůva slyší jeho bučení, otřese se strachy a řekne:

Þetta eru trölls læti en eigi annars kvikindis og gerio svo vel, skerið vábeiðu þessa. *Tohle je nějaký troll, a ne zvíře. Myslím, že uděláte nejlíp, když tu potvoru podřezete.*

Povšimněme si uvedeného výrazu *troll*, který potvrzuje návaznost nebo přímo totožnost revenantů a *trollů*. Þórołdr však na její slova nedá, protože zvíře vypadá jako skutečně vzácný kus.

⁴⁸ Např. Glámr v *Gr XXXIII*: „Když slunce nejděle svítilo, přestalo poněkud strašit.“

⁴⁹ V tomto motivu se rovněž projevuje rozšířený folklorní syžet, kdy žena počne spolknutím hmyzu nebo snědením plodu.

v očích,⁵⁰ který je pojednán s velkým důrazem v *Sáze o Grettim*.⁵¹ Z hlediska typologie je tento rys výjimečný v tom, že se objevuje ihned po smrti a provází ho rituální tabu. Jeho porušení v případě Grettioho obnáší celoživotní trauma.⁵²

Pro případ Þórólfa Kulhavce je také typická trvající a nezničitelná vůle revenanta (který v tomto případě činí zadost našemu termínu).⁵³ Navzdory tomu, že je s ním po smrti naloženo se vší opatrností a navzdory pozdějšímu přemístění hrobu jeho řádění pokračuje. Jeho vůle nepřechká jen první smrt, ale dokonce i smrt druhou – úplné spálení ostatků. Právě nezastavitelnost nemrtvé vůle je to, co tvoří jádro děsivosti tohoto příběhu.

3.2. Gunnarr

Neklidný mrtvý není vždy jen bestiální nepřítel a škůdce lidí a majetku. Může projevat i pozitivní rysy. Následující scéna ze *Ságy o Njálovi* představuje zjevení, které mělo přímý vliv na následné události v příběhu.

Statečný a spravedlivý Gunnarr je jednou z centrálních postav této ságy. Dav ozbrojených spiklenců ho obklíčil v jeho domě a on sám se jim dlouhou dobu bránil, než podlehl přesile. Nedlouho poté šli kolem Gunnarovy mohyly pastýři: *Zdalo se jim, že Gunnarr je veselý a recituje v mohyle*.⁵⁴ Gunnarova matka Rannveig dá vědět moudrému Njálovi, Gunnarovu příteli, který vyše k mohyle svého syna Skarpheðina a Gunnarova syna Hogniho, a ti dorazí v noci na místo určení. Jasně svítí měsíc, jež občas zakryje mrak, a mohyla se zdá otevřená. Gunnarr hledí do měsíce a zdá se veselý. V mohyle planou čtyři plameny, které nevrhají stín. Gunnarr pronáší verše: *Pravil dárce darů, / dobrý Hognův otec, / v boji beznadějném / když se bránit musil, / raději že ranou / v boji padne ráznou, / nikdy nikomu však / v boji neustoupí, / v boji neustoupí*.⁵⁵

Nato se mohyla uzavře. Silný efekt, který má toto zjevení na oba návštěvníky, vede k jejich následnému rozhodnutí pomstít Gunnarovu smrt stůj co stůj. Zjevení nepomstěného mrtvého je poměrně klasický obraz i mimo Skandinávii, co je však výjimečné, je jeho opakovaně zmiňovaná veselost (*kátr*). Proč je tak veselý? Vésteinn Ólason⁵⁶ navrhuje jako odpověď to, že Gunnarr cítí (na rozdíl od Hamletova otce, jehož zjevení scéna připomíná) jistotu, že bude pomstěn. Gunnarr má nakonec všechny důvody být šťastným mrtvým, protože žil život hrdiny a zemřel hrdinskou smrtí.

Mrtví tedy nebyli vnímáni ani zdaleka jen jako nebezpečí a svízel. Zvláštností tohoto setkání je rovněž to, že vposled nejde o setkání: strana živých a strana mrtvých nenavážou oboustranný kontakt. Gunnarr rovněž nesdílí zrudné tělesné rysy zlých *draugů* a na rozdíl

⁵⁰ Souvisí s fenoménem „zlého oka“, což je celosvětově rozšířený folklorní motiv (Alan Dundes: *The Evil Eye. A Folklore Casebook*, London 1981). Zlé oko obyčejně uhrane, tj. přivodí neštěstí či zlý osud.

⁵¹ *Gr XXXIII*: Těsně před tím, než Grettir přivodí revenantu Glámovi „druhou smrt“, mu pohlédne do očí a současně vyslechne jeho kletbu.

⁵² Démonický Glámr přímo říká: „A stále budeš vidět mé oči, jak je teď vidíš.“

⁵³ Shodou okolností je právě Þórólfr jedním z doložených případů, kde se v textu vyskytuje označení *aptrganga*, tedy synonymum k *revenantství*.

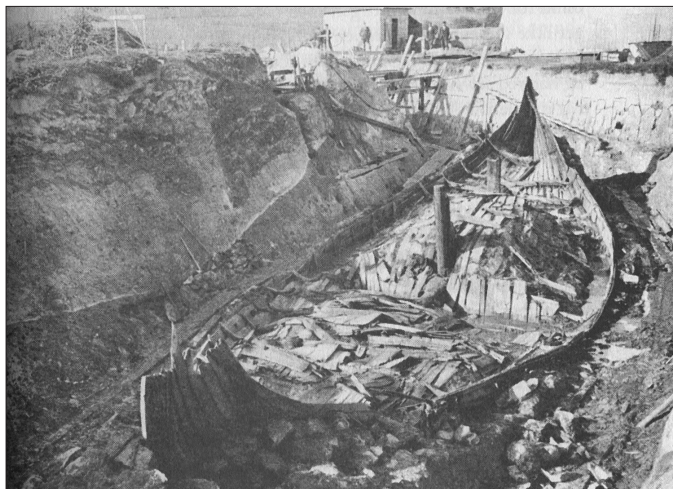
⁵⁴ *Nj LXXVIII*.

⁵⁵ Překlad této sloky ze *Ságy o Njálovi*: Ladislav Heger: *Staroislandské ságy*, Praha 1965, s. 420–421.

⁵⁶ Vésteinn Ólason: *The Un/Grateful Dead – From Baldr to Bægjǫtr*, in: M. Clunies Ross ed., *Old Norse Myths, Literature and Society*, Odense 2003, s. 160n.

Obr. 5. Vyprošťování pohřební lodi v Osebergu z mohyly, rok 1904. Mohyla byla původně vysoká 5 m, loď měřila 22 m.

Fig. 5. Excavation of the ship burial from the Oseberg mound in 1904. The mound was originally 5 m high, the ship inside measured 22 m.



od nich se projevuje verbálně, a to přímo poezií.⁵⁷ Tento rys se ukáže jako typický i pro „pozitivní“ revenanty ze ság legendárních. Kromě spojení mohyl s poezií zde vyvstává také důležitý motiv, že mrtvý má zájem na tom, aby záležitosti týkající se jeho rodu byly náležitě ošetřeny.

3.3. Grettir a Kárr

Grettir je centrální postavou jedné z nejmladších ság o Islandanech. Vzhledem k tomu, že vkus publika se proměňoval, mají mladší ságy sklon obsahovat větší množství nadpřirozených prvků. V *Sáze o Grettim* se nachází jeden z nejklassičtějších příkladů vykradení mohyly (tzv. *haugbrot*) a střetu s jejím obyvatelem, což je motiv jinak specifický zvláště pro legendární ságy, v rodových ságách ojedinělý.

Grettir jednoho dne za statkem svého přítele Auðuna uvidí jasné plameny. Ukáže se, že je to tzv. mohylový plamen (*haugaeldr*), který se pravidelně za noci vyskytuje v jejich blízkosti. Grettir coby Islandan mohyly nezná a prohlásí: „U nás na Islandu by se řeklo, kdyby někdo uzřel něco podobného, že oheň vychází z pokladu.“⁵⁸ Auðunn mu sdělí, že v mohyle je Kárr Starý, otec místního farmáře Þorvína, který strašil po okolí takovým způsobem, že odehnal všechny kromě těch, nad nimiž jeho syn drží svou ruku. Přes Auðunovy protesty se Grettir prokope do mohyly a nechá se tam spustit po provaze. Jen hmatem zjistí, že na zemi je mnoho pokladů, avšak na křesle uprostřed sedí nějaký člověk. Když chce Grettir odejít s pokladem, *haugbúi* se na něj vrhne. Nato se rozpoutal dlouhý zápas. Auðunn se vyděsí zvuky boje a prchne. Grettir pak utne svým rodovým mečem Jökulsnautem nepříteli hlavu a položí mu ji k zadku.

Þórólfr a Kárr mají to společné, že sídlí v mohyle, zároveň ale straší po celém kraji. V obou případech existuje vztah mezi otcem a synem: otec-revenant svým řáděním synu

⁵⁷ Ačkoliv podobnosti s typickými *draugy* je méně, zachována je přítomnost ohně, třebaže není „na mohyle“, ale „v mohyle“.

⁵⁸ *Gr* XVIII.

nijak neškodí, ba v případě Þorfina mu Kárr zajistí celý ostrov, protože vyžene všechny ostatní. Grettioho motivace k vloupání (důvodem má být prostá zvědavost) odpovídá též jeho nemluvné a zároveň exhibicionistické osobnosti. Povšimněme si rovněž výskytu mohylového ohně, který se v případě Þórólfa nevyskytoval, protože v jeho mohyle nebyl žádný poklad.⁵⁹

Grettir, který se na svých cestách opakovaně setkává s různými projevy světa mrtvých, je sám o sobě prapodivná postava. Russel Poole vyzdvihuje jeho komponovanou mnoha-fasetovou osobnost, která má v sobě cosi z Óðina, Þóra, Lokiho i obrů.⁶⁰ Grettir se chová extrémněji, než je lidem tehdejší doby dovoleno – je živoucím excesem; jeho nad- či snad ne-lidské chování má v sobě něco jinovševského, působí nepatřičně – jako kdyby některý z atavistických hrdinů germánských legend nebo vikinských nájezdů zas kráčel světem.⁶¹ Nutně se stává v novém, relativně klidném a domestikovaném světě islandské „demokracie“ psancem a tragickou postavou. Paradoxně je Grettir zároveň jakýmsi velkým traumatizovaným dítětem, což je zdůrazněno jeho exhibicionismem, strachem ze tmy a vztahem, který má s matkou a jinými mateřskými postavami. Jeho dobrodružství tak v sobě mají navzdory jejich vážnosti něco z dětských her a fantazií osamělého chlapce, což je na druhé straně přibližuje ke klasické folklorní formě, jejímž protagonistou je „hloupý Honza“ ve světě zázraků a dospělých.

3.4. Mohyly v rodových ságách

Než přejdeme k celé řadě mohylových scén v legendárních ságách, shrňme si, co ukázaly rodové ságy: i případy setkání s nadpřirozenými bytostmi líčí prostým, nekrášeným jazykem, s dikcí, kterou bychom popisovali obyčejné světské činnosti. Grettioho návštěva mohyly i další jeho fantastická dobrodružství jsou popsána se stejným klidem a věcností, s jakou sága popisuje rozhovory na sněmu nebo námořní cesty. S výjimkou výše popsaného Grettioho *haugbrotu* nenalezneme příliš mnoho scén tohoto druhu. Důvody se nabízejí tři – a navzájem se nevylučují:

1. důvod faktický: Na Islandu se mohyl nachází méně, a tudíž přirozeně nehrají takovou roli v lidské představitosti. Obří mohyly s pohádkovým bohatstvím jsou záležitostí kontinentu, v příbězích odehrávajících se na ostrově nemají co dělat.

2. důvod žánrový: Rodové ságy čerpají z jiných inspiračních okruhů, uchovávají spíše příběhy založené na osobních zážitcích a folklorní tradici „děsivých historek“, takže např. v *Sáze o lidech z Eyru* dochází k úplné záplavě revenantů, jimiž se stávají lidé podlehnoucí neznámé epidemii nebo lidé, kteří utonuli na moři. Étos těchto příběhů má blíž k legendám o vampýrech a utopencích.

⁵⁹ Mohyla bez pokladu by mohla být v případě Þórólfa možná jedním z důvodů spolupodílejících se na vzniku „neklidného mrtvého“.

⁶⁰ Russel Poole: *Old Norse/Icelandic Myth in Relation to Grettis saga*, in: *11th International Saga Conference*, Sydney 2000.

⁶¹ Není od věci připomenout, že Grettioho jméno se dává do souvislosti se jménem Grendela, bestie z *Béowulfa*. Samotná *Sága o Grettim* pak obsahuje řadu shodných prvků s *Béowulfem* – nejen paralely k Béowulfově výpravě pod hladinu, ale i paralely k závěrečnému souboji s drakem v mohyle. Exkurs do anglosaské literatury však přesahuje zvolený tematický záběr, více A. M. Arent: *Heroic Pattern. Old Germanic Helms, Beowulf and Grettis saga*, in: E. C. Polomé ed., *Old Norse Literature and Mythology. A Symposium*, Austin 1969, s. 130–99.

3. důvod mytický: Jak jsme mohli pozorovat v případě *Ságy o Grettim*, zvýšený vliv mytických vzorů souvisí s pozdním datem vzniku, kdy narůstala obliba fantaskních příběhů. Rodové ságy zasáhla mytizace jen minimálně, narozdíl od legendárních ság. Přítomnost motivu *haugbrotu* a souboje s obyvatelem mohly nemá v realistických líčeních opodstatnění.

4. Legendární ságy

Téma setkání s revenantem se v ságách o dávnověku⁶² dostává do častější a pevnější vazby s tématem mohyl. K interpretaci tohoto motivu je třeba vzít v potaz kontext jeho výskytu a žánrové zařazení korpusu ság o dávnověku. Toto označení (stsev. *fornaldarsögur*) bylo totiž použito poprvé při vydání kompletní edice těchto příběhů v r. 1829–1830 Carlem Christianem Rafnem.⁶³ V tradičním pojetí se tyto ságy liší od ság rodových a královských tím, že byly situovány do časů před kolonizací Islandu. Nicméně korpus obsahuje příběhy lišící se výrazně svým původem a stylem. Zatímco v minulosti byl pro badatele vztah k historii podstatným klasifikačním měřítkem, dnes bychom hodnotili ságy o dávnověku především z hlediska stylového a motivického. Tím, že pojednávají o událostech o mnoho staletí vzdálenějších než ságy klasické, posiluje se fantaskní a mytologická složka textu: buď proto, že pro tehdejší posluchače bylo snadnější uvěřit, že v dávných hrdinských dobách a na vzdálených místech byly kouzelné artefakty, zázračná království a souboje s draky možné, nebo proto, že tyto motivy stylově náležely vyprávěním tohoto druhu. Předobrazem a zdrojem pro nejpůvodnější ze ság o dávnověku byly totiž hrdinské písně z doby stěhování národů a velkých kontinentálních střetů Germánů s Huny a dalšími etniky. Anne Holtsmark ve svém klasickém příspěvku k této otázce ukazuje, že jakýsi náznak pozdějšího vývoje se vyskytuje již v eddických mytologických a hrdinských písních, jejichž centrální poetické pasáže jsou pro srozumitelnost doplňovány prozaickým úvodem a proklady.⁶⁴ Zatímco poetická složka byla fixovaná, próza se mohla při orální performanci libovolně zkracovat nebo doplňovat o detaily a motivy podle přání vypravěče a publika.

Mezi nejstarší ságy o dávnověku, které vznikly v přímé návaznosti na kontinentální heroickou epiku, patří například známá *Sága o Vqlsunzích* (jejíž kontinentální varianta je *Píseň o Nibelunzích*) nebo *Sága o Hervaře*. Mimo kategorii heroických ság Rafn zařadil do korpusu i legendární ságy, které pojednávají o hrdinských výpravách vikingů do vzdálených krajin a jejich kouzelných dobrodružstvích (např. *Sága o Šípovém Oddovi* nebo *Sága o Egilu a Ásmundovi*). Trend k fantasknímu je nejsilnější ve třetí podkategorii – tzv. pohádkových ságách. Tyto ságy obsahují sice občasné úryvek skutečně staré poezie nebo heroický motiv, většina jejich náplně je ale z kategorie migračních folklorních syžetů, jejichž adekváty najdeme v evropských pohádkách, perské sbírce *Příběhy tisíce a jedné*

⁶² Termíny „ságy o dávnověku“ a „legendární ságy“ považujeme v rámci tohoto textu za zaměnitelné.

⁶³ Jónas Kristjánsson: *Eddas and Sagas. Iceland's Medieval Literature*, Reykjavík 1988. Rafnův název nahradil dřívější označení *fornsgur*.

⁶⁴ Anne Holtsmark: *Heroic Poetry and Legendary Sagas*, in: *Bibliography of Old Norse – Icelandic Studies* 1965, s. 9–21.

noci, řeckých hellénistických románech⁶⁵ a v indických *Džátakách*.⁶⁶ Vikinští obchodníci a dobyvatelé si fantaskní inspiraci přinášeli spolu s vzácnými látkami a předměty ze svých výprav do Středozevního a Černého moře.⁶⁷ Hranice mezi těmito třemi podkategoriemi uvnitř ság o dávnověku nejsou ostré a některé zdánlivě „transkulturní“ motivy navíc nemusejí být nutně přejaté, ale jen proměněné pod vlivem jiné obrazotvornosti. S vědomím komplexity tohoto ságového žánru (v němž se nejstarší setkává s nejmladším, původní se zcela exotickým) je třeba přistupovat ke scénám návštěvy mohyly a k návrhům na jejich výklad.

4.1. Status žánru ve své době a jeho úloha

Obrátíme-li se k dokladům, ukáže se jako poměrně signifikantní, že jedna z proslulých scén, v níž je zmíněn klasický *haugbrot* (vstup do mohyly), je zároveň první zpráva o ústní tradici ság o dávnověku. Tato skutečnost je dobrou ilustrací spjatosti žánru s konkrétním motivem. Současně se v úryvku i výtečně ilustruje paleta postojů, které k legendárním ságám sami jejich posluchači zaujímal, a nám proto umožňuje zhodnotit sociální a kulturní úlohu a funkci žánru.

Podle zprávy dochované v *Sáze o Sturlunzích*⁶⁸ vyprávěl na svatební slavnosti, která se konala v Reykjahólech na Islandu v létě 1119, jistý Hrólfur ze Skálmarnesu *Ságu o Hrómundu Gripssonovi*. Text explicitně zmiňuje jeden jediný prvek děje této ságy, a to právě vloupání do mohyly berserka Þráina (*sagði sǫgu frá ... haugbroti Þráins berserks*). Sága se velmi zamlouvala i králi Sverrimu (1184–1202), který prohlásil tyto „lžíságy“ (*lygisǫgur*)⁶⁹ za nejzábavnější. Přes dehonestující označení však lidé vypočítávali svůj rodokmen až k Hrómundu Gripssonovi, hrdinovi ságy. Autor rovněž dodává, že zmíněný vypravěč ságy Hrólfur byl ve skutečnosti také jejím autorem.

Vidíme zde jasně na jedné straně jistotu mnohých, že Hrómundr Gripsson byl reálnou osobou minulosti, na druhé straně jasně vyjádřenou pochybnost o pravdivosti dobrodružství, která mu byla připsána. Původní *Sága o Hrómundu Gripssonovi* je ztracena, avšak než k tomu došlo, byly na jejím základě složeny rímy (*rímur*)⁷⁰ na Hrómundu Gripssona (tzv. *Griplur*). Na nich se zakládá mladší varianta ságy, z níž dnes můžeme čerpat podrobnosti o zmíněném *haugbrotu*.⁷¹

4.2. Vztah revenanta k návštěvníkovi mohyly

Ani v legendárních ságách není revenant vnímán pouze negativně. Existují dva extrémní póly – nepřátelský a přátelský, mezi nimi ale i různé přechodové formy. Vztah k revenantům nabývá výrazné ambivalence: na jedné straně hrozivé monstrum, na druhé straně laskavý dobrodinec a inspirátor. Naším cílem je ukázat, že tato ambivalence má hluboký smysl

⁶⁵ Edith Marold: *Fornaldarsaga und griechischer Roman*, in: *5th International Saga Conference*, München 1979.

⁶⁶ Marina Mundt: *Zur Adaption orientalischer Bilder in der Fornaldarsǫgur Nordrlanda*, Frankfurt a. M. 1993.

⁶⁷ Margaret Schlauch: *Romance in Iceland*, London 1934.

⁶⁸ *Þorgils saga ok Hafliða X*, in: *Stu*.

⁶⁹ Tento termín zavedený Sverrim se občas dodnes používá, ale je vymezen pro pozdní pohádkové ságy.

⁷⁰ Lidová epická poezie mladšího data, která se začíná objevovat během 14. století.

⁷¹ Kristjánsson: *Eddas and Sagas*.

a že přímo vyplývá z určitých podmínek – například z pokrevního vztahu mezi hrdinou a revenantem nebo z charakteru a úmyslů samotného revenanta. Škálu započneme nepřátelským setkáním, jehož součástí je souboj. Tento extrém je výrazně častější, snad proto, že hrdinské měření sil je pro posluchače ságy atraktivnějším tématem než poklidný rozhovor. Závěr přehledu budou tvořit scény s revenanty nakloněnými přátelsky.

4.2.1. Nepřátelský souboj v mohyle

V dochované *Sáze o Hrómundu Gripssonovi* se dozvídáme, jak Hrómundr spolu s králem Ólafem přistáli na Hebridách a setkali se tam s farmářem, který není příliš šťastný z toho, že mu válečníci odhánějí dobytek, a tak prohlásí, že větším skutkem, než mu brát živobyty, by bylo, kdyby se vloupali do nedaleké mohyly. Na Hrómundovu otázku, kdo v ní leží, odpoví:

*Þráinn, sem vann Valland ok var þar konungr,
berserkr mikill ok sterk, fullr galdra, hann var settr
í haug með sverði, herklæðum ok fé miklu [...].⁷²*

Þráinn, který dobyl Gallii a byl tam králem, byl velkým a silným berserkerem, mocným v magii. Byl vsazen do mohyly s mečem, ve zbroji a s velkým bohatstvím [...].

Zanedlouho výprava dorazí k mohyle. Uvnitř uvidí sedět v křesle odporného velkého černého (*blár*) muže oděného ve zlatě, který fouká do ohně. Ostatní váhají, zda mají vstoupit, odvahu nakonec prokáže jediný Hrómundr, který se nechá do mohyly spustit na řetězu. V mohyle sejme ze zdi meč a vyzve *haugbúího* na souboj. Þráinovi se do boje nechce, ale nakonec vyzve Hrómundu, aby se bili beze zbraně. Pustí se tedy do sebe (*haugbúí* útočí přerostlými nehty) a zápasí dlouho do noci, přičemž se neustále častují pohrdlivými výsměšky. Hrómundr je zraněn, ale nakonec srazí protivníka na zem. Tehdy Þráinn řekne:

*Nú vannstu mik með ráðum ok tókst sverð mitt.
Lengi hefí ek lifat í haugi mínum ok lafat á fé, en eigi
er gott at trúa gripum sínum, þótt góðir þykki,
of mjök, ok aldri hefí ek ætlat, at þú, Mistilteinn,
mitt góða sverð, mundir verða mér til meins.⁷³*

Nyní jsi získal můj meč a potřebuješ mou radu. Dlouho jsem žil ve své mohyle a popásal jsem se na svém bohatství, ale nevěšelo z toho pokladu nic dobrého, i když by sis myslel opak. Nikdy jsem nemyslel, že bys užil Mistilteinn, můj dobrý meč, abys mi uskodil.

Poté Hrómundr utne *haugbúímu* jeho mečem hlavu a tělo spálí. Vzácné předměty – meč *Mistilteinn*, prsten a náhrdelník – si ponechá, zatímco zlato rozdá svým mužům.

4.2.2. Opakované motivy

V případě Þráina se setkáváme s klasickou formou vloupání do mohyly (*haugbrot*). V porovnání s vloupáním do mohyly Kára Starého ze *Ságy o Grettim* zjistíme, že okolnosti a průběh jsou téměř totožné. Když do souhrnu zapojíme i další podobné zprávy, lze vytknout tyto typické rysy:

- hrdina nemá k mohyle osobní vazbu, odkáže ho na ni domorodec (sedlák, pastýř)
- mohyla je za nocí pokryta nebo obklopena mohylovým plamenem (*haugaeldr*), alternativně se oheň nachází uvnitř
- hrdinův doprovod projevuje strach a neochotu se k mohyle přiblížit
- do mohyly je obvykle třeba se prokopat a prorazit stěnu komory⁷⁴

⁷² *Hróm* III.

⁷³ *Hróm* IV.

⁷⁴ Ne však vždy – v níže uvedených příkladech uvidíme např. vstup do mohyly ve snu nebo skrze čarovné plameny.

- e) do mohyly se sestupuje po provaze
- f) v mohyle je odporný zápach
- g) mrtvý (*haugbúi*) v mohyle sedí na trůnu/křesle
- h) je černý (*blár*), velký a odporný, zároveň je ale vyzdobený šperky
- i) v mohyle se nacházejí poklady, často proslulé meče, prsteny apod.
- j) souboj začne až ve chvíli, kdy chce hrdina opustit komoru s pokladem
- k) hrdina s obyvatelem mohyly (*haugbúi*) provozuje zápas beze zbraně, revenant má ohromnou sílu⁷⁵ a hrdina má co dělat, aby mu dokázal vzdorovat
- l) hrdinův doprovod je tak vyděšen zvuky nebo doprovodnými jevy boje, že opustí své stanoviště⁷⁶
- m) hrdina revenanta přemůže a ten mu prorokuje nepříjemnosti, nebo jej přímo prokleje
- n) hrdina použije vzácný meč (často nalezený v těžce mohyle) a utne *haugbúimu* hlavu
- o) mrtvé tělo spálí
- p) od mohyly si kromě pokladu odnáší i proslulost

Je samozřejmé, že ne vždy jsou přítomny všechny zmíněné motivy, mj. i proto, že v některých případech si specifické okolnosti příběhu vynucují jejich změnu nebo absenci. Například barvu *haugbúiho* Kára ze *Ságy o Grettim* neznáme jednoduše proto, že se celý souboj odehrál po tmě a po hmatu. Někteří mrtví jsou aktivnější a projevují se (slovy) hned zkraje, jiní sedí tiše až do okamžiku, kdy na lupiče zaútočí. Přesto je základní kostra relativně pevná, třebaže některé položky procházejí transformací.

Poslední bod je zásadní pro pochopení celého motivu *haugbrotu*. Hlavním důvodem pro scény tohoto typu je prokázání hrdinství a získání slávy, přestože postavy samy většinou uvádějí jako svou motivaci získání cenností. Ve struktuře legendárních ság bývají jen jedním z řady hrdinských kousků, jejichž podstatou je konfrontace hrdiny s démonickým nepřítelem a jeho porážka. Revenant v těchto případech plní v zásadě jen roli škůdce, nebezpečí a překážky, na níž hrdina může projevit svou sílu či odvahu. Nicméně v jeho vítězství bývá obsažen také negativní osten.

4.2.3. Setkání příbuzných

Zajímavou variaci na téma nabízí *Sága o Hervaře*,⁷⁷ v níž tvoří mohylová scéna jádro příběhu. Hervor se narodí jako pohrobek a zdědí nezkrotnou povahu svého otce – berserka Angantýa, který padl a byl uložen do mohyly i se svým kouzelným mečem Tyrfingem. Meč Tyrfingr, který je stejně mocný jako prokletý, hraje úlohu rodové zbraně Angantýových potomků předávané z generace na generaci.⁷⁸ Sama Hervor však tvoří z mužské dědičné linie výjimku, protože je jediným Angantýovým potomkem, a musí tedy vyhovět nárokům

⁷⁵ Představa mrtvého je často spojována s nadlidskou silou, pro niž dokonce existuje výraz – *heljar-afl*, tj. „síla Hel(u)“.

⁷⁶ Ilustrativní příklad ze *Ságy o Gagnu-Hrólfovi* ukazuje, že např. bod l byl přímo vnímán jako topos, na němž se dá stavět. Podvodník Vilhjálmr v sáze totiž lže o své návštěvě mohyly (k níž se ani nepřiblížil a kterýžto úkol pro něj splnil Hrólfur) a jeho lež je právě poskládána z toho, „co by mu každý uvěřil“. Vilhjálmr fabuluje toto: „Když jsem vstoupil do Hreggviðovy mohyly, měl (tj. Hrólfur) za úkol držet mi lano. Ale jakmile uslyšel nárazy a dunění, vyděsil se a utekl.“ (*GHR XVI*).

⁷⁷ *Heiðr III*.

⁷⁸ Ti jsou tedy jeho potomky doslova „po meči“.

kladeným obvykle na muže.⁷⁹ V mužském oblečení a ve zbroji cestuje pod jménem Hervarðr, až dospěje k ostrovu, kde se nacházejí mohyly jejího otce a strýců. Ostatní vikingské z lodní posádky se bojí vystoupit na břeh (rys c), loď opustí samotná Hervor, která projevuje nezlomnou sebedůvěru. Na břehu potká pastýře, který jí ukáže směr k mohylám (rys a), ale pokusí se ji od cesty odradit. Mohyly planou děsivými plameny (rys b), ale Hervor se odebere bez meškání k mohyle svého otce, budí ho ze spánku mrtvých a neoblomně žádá vydání rodového pokladu (rys i), k čemuž je Angantýr vrcholně neochotný. Rozvine se dialog, jakýsi slovní zápas (transformovaný rys k), v němž Hervor mrtvému otci vyhrožuje, a ten se ve své neochotě zas uchýlí ke lži, že meč u sebe nemá. S velkým váháním nakonec zbraň vydá, nicméně poučí Hervaru, že zbraň je prokletá a nakonec přivodí rodu zkázu (rys m).

Celá řada prvků se shoduje se základním typem, zároveň však zde je nemálo odchylek. První důležitou skutečností, která odlišně strukturuje setkání, je fakt, že se jedná o jediný případ v ságové literatuře, kdy je žena tím, kdo získává z mohyly poklad,⁸⁰ druhý typologický rozdíl oproti „základnímu vzorci“, spočívá v tom, že v případě Hervary se nejedná o náhodného kolemjdoucího, který se rozhodne z čiré touhy po dobrodružství konfrontovat obyvatele mohyly, ale o jeho přímého potomka.⁸¹ Příbuzenská vazba stojí za nepřítomností rysů j, k, n, o, které přirozeně mizí spolu s tím, že se nejedná o agresivní střet. Duel se posouvá z fyzické roviny na rovinu verbální a i v samotném *haugbúim* Angantýrovi vidíme svár dvou konfliktních přirozeností – coby *haugbúi* lakotně střeží svůj poklad, avšak coby otec Hervary má zájem na tom, aby jeho rod pokračoval. Rodový zájem převáží a otec obrazně předává v podobě meče Hervaře sílu k udržení rodu. Liší se tedy i samotný důsledek návštěvy – zatímco v případě „základního vzorce“ jsou to poklady a sláva, v případě Hervary je to dědictví reprezentující rodovou identitu. Tyrfingr je jako každý skutečný meč dvojsečný a kromě toho, že přináší smrt, v tomto případě funguje i jako nositel života – rodu.

4.2.4. Přísežní bratři

Dva mladíci – Árán a Ásmundr – uzavřou přísežné bratrství a přísahají, že v případě smrti jednoho se druhý ujme péče o mrtvého, zajistí mu mohylu s bohatou výbavou a stráví s ním tři dny v mohyle. Nedlouho poté Árán skutečně zemře a jeho druh věrně vyplní jeho přání. Usadí mrtvého v mohyle do křesla oděného v plné zbroji a nechá do mohyly odvést též Áranova oblíbeného koně, psa a sokola. Pak se usadí v mohyle do křesla a nechá ji zapečetit.

*En ina fyrstu nótt reis Árán af stólinum ok drap
haukinn ok hundinn ok át hvártveggja. Áðra nótt
stóð Árán upp ok drap hestinn ok sundraði ok tók
á tannagangi miklum ok át hestinn, svá at blóð fell
um kjapta honum. Bauð hann Ásmundi til matar*

*První noci vstal Árán ze svého křesla, zabil sokola
a psa a snědl je. Druhé noci opět Árán vstal, zabil
koně a rozsápal ho na kusy; zuby trhal velké kusy masa,
takže mu krev stékala po tváři. Nabídl Ásmundovi,
aby se přidal k jídlu, ale ten setrval v mlčení. Třetí*

⁷⁹ Koncept Hervary coby „strukturálního syna“ v genealogické linii pojednává souhrnně Carol Clover: *Maiden Warriors and Other Sons*, in: *Journal of English and Germanic Philology*, 85 (1986), s. 35–49, a dává ji do spojitosti s genderovou transformací dochovanou v Albánii.

⁸⁰ Rozumí se „získává bezprostředně“. Níže budeme moci tento případ srovnat s ženami, které obdrží poklad z mohyly přes prostředníka.

⁸¹ Stojí za povšimnutí, že téma příbuzenské vazby se vyskytovalo výrazně ve všech třech ukázkách ze ság o Islandanech.

með sér, en Ásmundr þagði. Ina þriðju nótt tók
Ásmund at syfja. Varð hann þá eigi fyrr varr við
en Árán greip í eyrun á honum ok sleit þau af honum
bæði. Ásmundr brá þá saxi ok hjó hafuð af Áráni.
Tók hann síðan eld ok brenndi Árán at qsku ok gekk
síðan til festar. Var hann þá upp dreginn,
en haugrinn byrgðr, ok hafði Ásmundr með
sér þat fé, sem lagt var í hauginn.⁸²

nocí pak Ásmundr z únavy zaspal a prvni věc, kterou
zaznamenal, bylo když ho Árán uchopil za uši a obě mu
je utrhl. Ásmund poté tasil meč a utal Áránovi hlavu.
Vzal pak oheň a spálil Árána na popel. Přešel pak
k provazu a nechal se vytáhnout z mohyly, kterou nato
zas uzavřeli. Ásmundr s sebou vzal poklad, který se
nacházel v mohyle.

Sérii klasických rysů (e, g, i, n, o, p) zde nacházíme ve zvláštním kontextu – živý i mrtvý jsou v tomto případě příbuzní (přisahou) a osobně blízcí, přímo přátelé na život i na smrt. Navzdory tomu hladový *draugr* napadne strážce, kterého si zaživa do mohyly přál jako doprovod, a byl by ho rozsápal stejně jako obětní zvířata, kdyby se Ásmundr neubráníl. Čekali bychom, že čím užší bude vztah mezi živým a mrtvým, tím přátelštější bude jejich setkání. Zatímco Hervor svého otce Angantýa za života nikdy nepoznala a pojí je jen příbuzenství, a přesto se setkání odehrává sice s výhružkami, ale bez otevřeného konfliktu, děsivé chování Árána k jeho osobnímu příteli je alarmující.

Podobný případ se nachází v *Sáze o Gull-Þórim*, kde se popisuje chování *haugbúih* Agnara. Agnarr je berserkr, který odešel do mohyly s celou posádkou lodi a velkým pokladem. Je to schopný čaroděj, zdroj nepřijemností pro celé okolí. Bez potíží pobil všechny, kteří se pokusili do jeho mohyly vloupat. Na druhou stranu ke Gull-Þórimu se chová přátelsky – důvodem je to, že hrdina je jeho pokrevní příbuzný.⁸³ Tento příklad je zvláště ilustrativní v tom, že situace je oproti Áránovi vlastně inverzní: Agnarr je narozen od Árána za života zloduch, ale coby revenant se chová ke svému vyvolenému laskavě – tedy přesně naopak, než se zachoval Árán ke svému vyvolenému Ásmundovi. Je to tedy právě důležitost pokrevního svazku pro revenanta, co zřetelně vysvětluje variace od základního tématu.

4.2.5. Přerod Ólafa Geirstaðaálfa

Velice zvláštní případ, který stojí podobně jako Árán a Agnarr kdesi uprostřed na škále jednoznačně nepřátelských a jednoznačně přátelských *haugbúar*, je spojen se jménem Ólafa Geirstaðaálfa a pochází ze *Samostatné ságy o svatém Ólafovi Snorriho Sturlusona*.⁸⁴

Jednoho dne se Ólafr Geirstaðaálfr zjevil ve snu muži jménem Hrani, který byl soukojencem Haralda Grenskiho, pravnuka Haralda Krásnovlasého, a vyzval jej, aby se vloupal do jeho mohyly (sic!), utal *haugbúimu* hlavu a odnesl odtamtud poklady, mj. opasek a meč Besingr. To vše se odehrává po smrti Haralda Grenskiho a Hraniho úkolem je vložit pak opasek na břicho těhotné Ásty, Haraldovy ženy, čímž jí umožní porodit. Když to vše Hrani věrně vyplní, narodí se chlapec, který je na přání mrtvého pojmenován Ólafr a později se stane Ólafem Svatým. Malý Ólafr obdrží poklady získané z mohyly. Ze ságy nadále vyplývá, že podle lidových názorů je považován za znovuzrozeného Geirstaðaálfa.⁸⁵

⁸² *EgÁsm* VII.

⁸³ Stejný motiv je přítomen u Kára ze *Ságy o Grettim*, který pustoší celý kraj mimo statek svého syna Þorfina, a také u Þórólfa Kulhacce, jenž stejně selektivně útočí na všechny kromě svého potomka (viz 3.1 a 3.3).

⁸⁴ *ÓH* II.

⁸⁵ „V tomto případě se víra v přerození zdá být vyjádřena jasně, tím spíš, že ji křesťanský král později vehementně popírá“; viz Davidson: *Road to Hel*, s. 139.

V případě Geirstaðaálfa se integruje několik dříve naznačených témat, ale zároveň se komplikují. Narážíme opět na vlídný vztah *drauga* k jeho „vyvolenému“, ten ale opět popře, co se zdálo být systémem, ač jde o otázku příbuzenství a rodu. Přestože si *haugbúi* sám přeje vydat své poklady, aby zajistil pokračování rodu, musí dojít k fyzické konfrontaci a klasické dekapitaci v mohyle. *Samostatná sága o svatém Ólafu* patří mezi královské ságy, takže *haugbrot* zde nelze považovat za žánrovou okrasu, zvláště vzhledem k jeho důležité funkci ve vyprávění.⁸⁶ Nabízí se interpretace, že k umožnění přerození sebe sama potřeboval Ólafr nejprve definitivně ukončit svou předchozí fyzickou existenci.

4.2.6. Dar básnictví

Mohyla mohla skýtat ještě další kategorii zisku. Zatímco recitace skaldské poezie je mezi *haugbúar* poměrně rozšířený rys, případ Þorleifa a Hallbjørna dochovaný v *Příběhu Þorleifa jarlsskalda*⁸⁷ ukazuje, že obyvatel mohly dovedl poezii nejen přednášet, ale rovněž ji svému vyvolenému udělit jako dar, a navíc ani nebylo třeba do mohly vstoupit. Þorleifr byl za života slavným skaldem, jehož satiry měly nevídanou účinnost. Kvůli svému ostrému jazyku si zneprátelil slavného jarla Hákona z Hlaðu v Norsku, což mu v důsledku přineslo smrt. Pohřben byl do mohly nedaleko od Sněmovních plání⁸⁸ na Islandu. Pastýř jménem Hallbjørn měl ve zvyku trávit na mohyle noc, zatímco se jeho stádo popásalo po okolí. Jeho touhou bylo složit jednoho dne na slavného skalda oslavnou báseň, nicméně stále se mu nedařilo pokročit dál za slova „Zde leží skald ...“. Konečně jedné noci opět usnul na mohyle a zdál se mu sen, že k němu přišel z mohly vysoký muž (Þorleifr), uchopil jej za jazyk a odrecitoval mu báseň, kterou si Hallbjørn tolik přál složit, s tím, že jestli ji do rána udrží v paměti, stane se velkým básníkem. To se Hallbjørnovi podařilo, skutečně se pak stal slavným skaldem a byl velmi ctěn.

Rys, který je v tomto případě specifický, je důvod, proč byl Þorleifr k Hallbjørnovi vlídný. Viděli jsme, že vlídnost mrtvého souvisí s rodovým vztahem k jeho návštěvníkovi, což v tomto případě chybí. Skutečný důvod přátelského postoje zde však přesto souvisí se zájmem o zachování kontinuity – formou uchování vlastní slávy. Je-li vposled za revenantovou vlídností skryta touha po jakémsi pokračování života (ať již skrze rod nebo reinkarnaci), pak je Þorleifovo chování pochopitelné – dokud bude jeho jméno známo a oslavováno, dotud bude žít (abychom parafrázovali slavnou strofu z *Výroků vysokého*)⁸⁹ – a je to právě Hallbjørn, který mu touto formou chce zajistit nesmrtelnost.

4.2.7. Rozdělení rolí

Spojitost daru řeči se zaslíbením pokračování života obyvatele mohly potvrzuje také *Příběh o Þorsteinu Uxafótovi*.⁹⁰ Mladý Þorsteinn, jehož matka Oddný je němá, se vypraví

⁸⁶ Za zmínku však stojí, že do zkrácené verze *Ságy o svatém Ólafovi*, která je součástí knihy *Okruh svéta (Heimskringla)*, Snorri epizodu s Ólafem Geirstaðaálffem nezařadil.

⁸⁷ *ÞorlJ.*

⁸⁸ Stsev. *Þingvellir*.

⁸⁹ *Výroky vysokého* 76, in: Ladislav Heger, *Edda*, Praha 1962: *Zajde majetek, / zemřou přátelé / ty sám též zemřeš. / Jen toho paměť / potrvá věčně, / kdo si ji za živa zasloužil.*

⁹⁰ *ÞUxaf.*

se svým služebníkem do hor, kde je náhle překvapí tma, načež dojdou k vysoké mohyle. Þorsteinn se rozhodne uložit se ke spánku na mohyle, zatímco jej hlídá služebník. Mladík se ve spánku prapodivně zmítá a po probuzení vypráví, co viděl: přišel za ním vysoký muž z mohyly, který se představil jako Brynjarr a pozval jej dovnitř. V mohyle proti sobě stály dvě strany – Brynjarr a jeho sedm společníků oděných v rudé a proti nim jeho bratr Oddr se sedmi muži v černé.⁹¹ Oddr měl u sebe zlato, které navracelo řeč, a podle slov Brynjara byl tím silnějším z nich dvou. Þorsteinn se přidal na stranu červených, pomohl Brynjarovi zvítězit a za odměnu dostal zlato. Brynjarr rovněž Þorsteina požádal, aby svého budoucího syna pojmenoval po něm a nechal ho pokřtít. Mladík po probuzení najde zlato u sebe, a když je později vloží matce pod jazyk, skutečně jí udělí dar řeči.

Situace se sice odehrává ve snu, ale dochází k vstoupení živého do mohyly, zápasu s mrtvými a získání hmotného dokladu vítězství. Zlato je jakýmsi zhmotněným „darem řeči“, který lze přenášet, protože ten, komu je určen – matka –, v kontakt s mohylou nevstoupí. Velmi podobnou situaci jsme viděli v případě Geirstaðaálfa: protože těhotná Ásta se nemohla dostavit na souboj s *draugem*, musel být zapojen prostředník v osobě Hraniho a použit „nosič“ v podobě kouzelného opasku. V jednom případě se přenášela plodnost nebo snad přímo Ólafova „duše“,⁹² v druhém případě dar řeči, nicméně nejen ten, protože Brynjarr jedním dechem na oplátku žádá zplození potomka s jeho jménem.

Zmnožení postav v mohyle výborně ilustruje oba extrémní póly přístupu revenanta k návštěvníkovi. Jejich charakteristiky jsou zřejmé: zatímco Oddr svou černou barvou, nepřátelstvím a zadržováním pokladu reprezentuje „nepřátelského *drauga*“, lakotného démona, jehož osudem je eliminace hrdinou rukou, Brynjarr je naopak velmi blízko té stránce Geirstaðaálfovy osobnosti, která vyzvala Hraniho k popravě *haugbúiho* v mohyle. Svým přátelským vystupováním, zjevením ve snu a uděleným darem se blíží rovněž postavě skalda Þorleifa. Představuje „přátelského revenanta“. Schematicky bychom to mohli znázornit takto:

A: Geirstaðaálfr-ve-snu	Brynjarr
B: Geirstaðaálfr- <i>draugr</i>	Oddr

Charakter A zastupuje mrtvého ochotného pomoci, který sám vybízí k zabití *drauga*, jenž střeží poklady a brání jejich využití živým hrdinou, tedy k likvidaci charakteru B. V obou případech jde zároveň o znovuvtělení postavy, která ve snu úkol zadává, což je myšlenka, která je zjevně jejich antagonistům (typ B) zcela cizí. Jejich zájmem je pouze dál střežit to, co mají v moci.

Dvě tváře revenantů – příznivá a nepříznivá – nemusejí být nutně od sebe separovány do samostatných postav, ale mohou existovat uvnitř jedné a téže postavy *haugbúiho*. Nabízí se interpretace, že tyto dvě stránky jsou potenciálně přítomné u většiny obyvatel mohyly – každý z nich stojí před svého druhu dilematem: předat bohatství, hojnost, plodnost, umění, řeč atd. těm, kteří jsou toho hodni (případně jim coby potomkům náleží), anebo je bránit za každou cenu? Strážci mohyl, na které narazili anonymní vykradači, bez otálení

⁹¹ Stsev. *blár*, tedy barva náležející tradičně smrti a *draugum*.

⁹² Duši píšeme do uvozovek, protože Skandinávci vikinské éry rozhodně neměli představu nehmotné duše odpovídající homérovským *psychai* nebo středověkým křesťanským konceptům. Souhrn k představám o duši na starém Severu viz např. Jan de Vries: *Altgermanische Religionsgeschichte I*, Berlin – Leipzig 1937, s. 217–240, s důraznější návazností na téma revenantů pak Davidson: *Road to Hel*, s. 121–150.

bojují, nicméně před skutečným dilematem stojí ti, kteří mají něco udělit člověku, který na to má z nějakého důvodu právo. Na jedné straně je jejich rodový zájem, resp. jeho adekvát (nějaký druh zásluhy na straně žadatele), na druhé jejich strážcovská úloha, která hodnotu nechce vydat.

Smysl tak dostávají výše představené scény: v případě berserka Angantýa je na místě dlouhé váhání a odrazování, nakonec ale zvítězí jeho rodová stránka a předá Hervaře meč, aniž by musela odstranit otce-*haugbúio*. *Haugbúim*-strážcem se stal Árán, protože funkce předávání rodové síly nebyla přítomna. Téměř žádné dilema nesužovalo Þorleifa, protože předával básnický dar bez prostřednictví – tedy bez nutnosti zhmotnit ho – tedy ač dal, nic neztratil. Geirstaðaálfr i Brynjarr museli používat „nosiče“, protože ti, jimž byl dar určen, se nemohli dostavit k mohyle osobně a vzhledem k tomu, že nosič nabývá podobu hmotného pokladu nebo artefaktu, musely by se ho v tu chvíli jejich strážcovské stránky vzdát. Na rozdíl od Angantýa toho nebyli schopni, a tak u nich došlo ke svého druhu rozštěpení osobnosti. Jiným důvodem jejich vnitřního rozdělení může být napojení na ideu reinkarnace, která předpokládá odstranění *drauga* před tím, než je duše, osobnost nebo jméno zrozeno znovu. Přestože výše popsany systém působí dojmem jakési „psychologie mrtvého“, ve skutečnosti hovoří naopak o psychologii živých – těch, kteří tyto příběhy tvořili a naslouchali jim. V podobě „dilematu“ obyvatele mohyly vlastně můžeme vidět příběhovou realizaci dilematu či konfliktu dvou funkcí, které byly v kultuře starého Severu vnímány jako vlastní mohylovým mrtvým: strážcovská a dárcovská.

4.3. Dary ze zásvětí

Ve shromážděných úryvcích jsme narázeli na řadu zmínek o pokladu nebo nějakém magickém předmětu či zvláštní schopnosti nebo síle, kterou hrdina získává z mohyly poté, co konfrontoval jejího obyvatele. Zatímco předcházející rozbor se týkal spíše charakteru, motivů a typu revenanta v kontaktu s návštěvníkem, tento krátký přehled představí rozšířené představy o tom, co se v mohyle skrývá. Postava revenanta v mohyle představuje bytost, která je především „majitelem hodnoty“ a tuto hodnotu stráží, ale může jí i disponovat. Sbírkou toho, co *haugbúi* stráží – a nakonec vždy vydává, ať už po dobrém, nebo po zlém – je zásadní pro pochopení dobových představ o možnostech zászvětních, podzemních a jinovšvetských sil, zkrátka odpověď na otázku, čím disponuje „druhá strana“. Mohylový prostor, symbolicky související s obrazem zászvětí, je místem, odkud člověk může vydobýt:

- poklady a zlato – Poklady jsou zmiňovány u celé řady případů – počínaje např. Károvou mohyloou v *Sáze o Grettim*, přes Þráina až po Ólafa Geirstaðaálfa. Na symbolickou či religiózní úlohu zlata bychom nicméně při interpretaci neměli zapomínat – zlato není zdaleka jen prostředkem směny (a tedy destilovanou mocí *mít*), ale také reprezentativním, královským a úžas budícím kovem, u něhož je symbolická funkce v mnoha případech stejně podstatná jako reálná hodnota – nepopíratelně mluvíme-li o legendách a heroických ságách.
- mocné artefakty – Mohyly jsou skryšší pro starobylé, vzácné, rodové, ale obvykle i prokleté zbraně. Velmi často se hovoří o meči (obvykle s magickými vlastnostmi), který představuje moc a sílu (např. Tyrfingr v *Sáze o Hervaře*). Často je to právě v mohyle nalezený meč, čím je utata hlava revenanta, jeho původního vlastníka.
- plodnost – Mrtvý v mohyle může, je-li náležitě ctěn, přinášet hojnost a mír, což je demonstrováno Snorriho vyprávěním o králi Freyovi, a velmi podobným úkazem v případě

Ólafa Geirstaðaálfa.⁹³ Ólafr z Geirstaðů byl bratr krále Hálfdana Černého a strýc krále Haralda Krásnovlasého (vládl Norsku 872–930). Ólafr si vybudoval pro sebe rozsáhlou mohyly v odpověď na sen, v němž byl varován před blížícím se morem. Když epidemie dorazila, byli všichni, kdo na její následky zemřeli, dopraveni do mohyly. Později se tam odebral sám Ólafr spolu s velkým bohatstvím. Mor skončil, ale lidé Ólafovi nadále obětovali pro hojnost.

- umění řeči – Podobně jako Gunnarr např. i *haugbúi* v *Sáze o Hálfovi* recituje verše, v nichž promlouvá o okolnostech své smrti, a tyto verše zaslechne kolemjdoucí.⁹⁴ Ale *haugbúi* kromě básnického talentu může prostřednictvím kontaktu s mohyloou přenést inspiraci či výřečnost i na živé, jako v případě pastýře Hallbjørna nebo Þorsteina Uxafóta.
- rada a pobídka – Obyvatel mohyly může přispět radou nebo pobídnout k činu. Tento „dar“ z mohyly ilustroval Gunnarův příklad. Rys nicméně úzce souvisí s otázkami rodu, protože vyzývání k pomstě je především upomenutí na staré zvyky, jež je třeba ctít, a na povinnosti k padlým předkům.
- kletba – Stejně jako meče, i zlato je dvousečné.⁹⁵ Prvek prokletí je v *Sáze o Hrómundu Gripssonovi* jen naznačen a v *Sáze o Hervaře* podivně smíšen s požehnáním,⁹⁶ jedná se nicméně o poměrně typický projev rozezleného nebo poraženého *haugbúiho*.⁹⁷ Např. v *Sáze o Harðovi*⁹⁸ se hrdina vloupá do mohyly vikinga Sótiho a poté s ním zápasí o jeho prsten. Když mu jej vyrve, Sóti prsten ve verších prokleje, řka, že přivodí smrt Harðovi samému i všem, kdo jej budou nosit (stejná formule se týká i meče Tyrfingu). V *Sáze o Grettim*⁹⁹ proklíná poražený *draugr* Glámr Grettioho těsně před tím, než mu Grettir usekne hlavu. Kletba se plní a tvoří pozadí velké části vyprávění. Účinnost kletby je v těchto případech nepochybná a lze ji zařadit mezi „věci“, které si hrdina, ač nerad, odnáší ze setkání s mrtvým.

Pro úplnost je třeba uvést, že zvláštní fenomén představují objekty, které jsme pracovně nazvali „nosiče“. Jejich úlohou je přenášet či reprezentovat fyzicky určitou nehmotnou sílu. Tím je např. zlato, které však neplní úlohu zlata, ale je předmětem, který obsahuje dar řeči.¹⁰⁰ Podobně bychom mohli hledět na opasek pro Ástu jako na nositele plodnosti a na meč Tyrfing jako na podmínku pokračování rodu – tedy jak dimenze plodnosti, tak tradice.

Tento seznam doložených jevů lze v interpretaci vzhledem ke kontextu dané ságy shrnout do tří kategorií, které mohylové hodnoty charakterizují. První okruh je nejobsáhlejší:

⁹³ Příjmi Geirstaða-álfr znamená vlastně „álfr z Geirstaðů“, místa v Norsku, kde byl pohřben. Původní mytologická a kultická úloha *álfr* je notoricky nejasná, nicméně v klasické době byli asociováni s plodností (podobně jako jiní lokální bůžci), třebaže některé zmínky v mytologii naznačují jejich blízký vztah s božskou „aristokracií“ Ásů a Vanů. Později došlo k jejich téměř úplnému ztotožnění s *landvættir*, tedy duchy sídlícími na zvláštních místech v krajině. Srov. Terry Gunnell: *How Elfish were the Álfar?*, in: *13th International Saga Conference*, Durham – York 2006.

⁹⁴ *Hálf* II.

⁹⁵ *Haugbúi* Þráinn říká těsně před „druhou smrtí“, že zlato mu štěstí nepřineslo.

⁹⁶ Zatímco meč nese kletbu, sám Angantýr své dceři uděluje sílu svého rodu a přeje jí šťastnou cestu.

⁹⁷ Nora Chadwick shrnuje: „*Draugové*, stejně jako trpaslíci, mohou vložit kletbu na předměty, které jsou nuceni vydat.“ Chadwick: *Norse Ghosts*, II, in: *Folklore* 57.3 (1946), s. 107–108.

⁹⁸ *Harð* XV.

⁹⁹ *Gr* XXXIV.

¹⁰⁰ Metaforicky řečeno: „zlato“ je vlastně v každé osídlené mohyle, jen pokaždé nabírá jinou konkrétní formu.

zřídlo hojnosti a moci, kterému odpovídají speciální případy přírodní a lidské plodnosti, pokladů a zlata, a ze strany živých zahrnuje vyloupení mohyly, uctívání mrtvého v mohyle a sezení na mohyle. Druhý okruh je charakterizován vlastnostmi jako **inspirace a vědění** a v našem případě se manifestuje především básnickými sklony revenantů, které mohli mít již zaživa, a schopností inspiraci předávat; staroseverské techniky nekromancie, po nichž nalézáme stopy v zákonících i v literatuře,¹⁰¹ navíc předpokládají koncept mrtvého jako někoho, kdo má přístup k vyššímu vědění. Živý nevchází fyzicky do mohyly, navazuje kontakt s mrtvým na mentální úrovni buď nevědomky (ve snu), nebo záměrným vyvoláváním (nekromancie).¹⁰² Třetí koncept, který zde vyvstává, lze shrnout jako **prokletí** a narozdíl od dvou předcházejících je zřetelně negativním ziskem, pro příběh ale může být přínosem. Ačkoliv v některém případě se kletba splní jednoduše formou smrti protagonisty, jindy působí spíše jako síla, která žene příběh dál a staví hrdinovi do cesty protivenství (např. Grettir), je tedy příběhotvorná. Variantu téhož představuje meč Tyrfingr, který právě skrze svou opakovaně se plnící kletbu přináší rytmus a vnitřní kontinuitu *Sáze o Hervaře*, která by bez této narativní pomůcky byla jen nesouvislou kaskádou příběhů.

To, co přichází z mohyl, je zároveň tím, co mohyly charakterizuje v myslích tehdejších lidí. Tři okruhy darů ukazují na tři základní dimenze „moci“, jež se v mohyle skrývají. Asociace mohyly s plodností a bohatstvím souvisí s celosvětově rozšířenou představou spojující smrt a rozklad s plodností. Rovněž souvislost inspirace a vědění se zásvětim je zřejmá – nekromantické rituály, dobře známé z děl klasických autorů, stavějí na myšlence toho, že mrtví mají přístup k rezervoáru vědění, který živým není dostupný. Spojení mohyl s prokletím ukazuje, že vstup do tak hraničního prostoru může mít za následek zisk provázený ztrátou. Hervor získává meč a spolu s tím zachraňuje svůj rod, ale v té chvíli jej podle slov svého otce zároveň i ztrácí.

4.4. Žánrové proměny a variace

Shrňme nyní několik typických rozdílů, které existují v podání o revenantech mezi rodovými a legendárními ságami:

- Zatímco převážná většina revenantů v legendárních ságách je hrdinou konfrontována uvnitř mohyly, kde také přebývají, v ságách rodových jsou mrtví obvykle volnější, často se zjevují, aniž by vůbec mohly nebo hrob měli, či spíše právě proto.
- Zatímco v legendárních ságách jsou mrtví strážci pokladu nebo jeho nehmotného ekvivalentu, v ságách rodových poklady většinou nejsou podstatnou součástí scény.
- Zatímco v legendárních ságách je „druhý život“ revenantů považován za přirozený jev, který není způsoben žádnou chybou nebo tragédií, v ságách rodových se většinou mrtvý zjevuje proto, že něco není v pořádku, a jeho existence je vnímána jako nepřírozená.
- Tím je dán i další rozdíl, neboť v rodových ságách je vniknutí do mohyly motivováno obvykle potřebou zbavit se revenanta, který svým strašením škodí okolí, zatímco v ságách legendárních je často motivací pro *haugbrot* touha po slávě nebo pokladu.¹⁰³

¹⁰¹ Viz např. oddíl věnovaný nekromancii: Davidson: *Road to Hel*, s. 151.

¹⁰² Viz např. *Píseň o Svipdagovi* v *Eddě*.

¹⁰³ Tento rys charakteristický pro legendární ságy můžeme přičíst na vrub celkové změně jejich postoje k domovu a cizině. Zatímco rodové ságy se soustředují na žitou realitu Islandu a výlety hrdinů do sousedních zemí jsou jen krátkým přerušením v ději odehrávajícím se „doma“, v legendárních ságách se zvyšuje důraz na vzdálené výpravy

- Zatímco v legendárních ságách obvykle hrdina neznal mrtvého osobně, dokud žil (a to i když jsou příbuzní), v rodových ságách je obvykle mezi revenantem a živým blízký vztah a vzájemná známost.
- V rodových ságách jsou okolnosti, místa výskytu a chování revenantů daleko různorodější, zatímco v legendárnějších se jedná o poměrně motivicky sevřený, výrazně typizovaný syžet.

Rodové i legendární ságy se shodují, že existuje jakýsi předpoklad pro to, aby se někdo stal revenantem. Ale zatímco v rodových ságách je předpokladem obvykle „špatná smrt“, neboli situace, kdy postava zemřela za nepřírozených, tragických nebo nespravedlivých okolností, převážná většina revenantů v ságách legendárních platila za života za berserky, agresivní vikings, čaroděje či jinak špatné charaktery. Charakterová nevládnost po odchodu ze světa živých zpravidla ještě zesílí. Extrémním případem „zesílení“ je úplná transformace obyvatele mohyly v nadpřírozené monstrum – trolla nebo draka. Tuto přeměnu ilustruje příklad vikinga a loupežníka Agnara ze *Ságy o Hálfdanu Eysteinnssonovi*¹⁰⁴: píše se o něm, že se „přeměnil na pokladu v trolla“ (*trylldist á fénu*).¹⁰⁵

Nakolik se v případě povahy berserka, resp. zlovolnosti, jedná skutečně o „předpoklady revenantství“? Jednak jsme viděli, že existují i revenanti veskrze dobří, jednak kupř. berserkové coby protivníci ságových hrdinů náleží k literárnímu klišé.¹⁰⁶ Ve své úloze typických protivníků na sebe berou určité – mytologií inspirované – démonické rysy. Jedna z jejich častých aktivit je například unášení dívek, které pak hrdina z jejich spárů zachraňuje. V tomto smyslu odráží paralelní hrozbu, kterou představují mytologií *tursově* z Útgarðu bohům z Ásgarðu¹⁰⁷ (viz například únos bohyně Iðunn obrem Þjazim).¹⁰⁸ Berserkismus nebo záporný charakter osoby, z níž se stane revenant, tedy můžeme přičíst na vrub faktu, že je třeba ji postavit do rázného kontrastu s hrdinou. Je důsledkem typizace, mytizace a posílení folklorních motivů v ságách o dávnověku.

a exotiku zemí ležících daleko za obzorem každodenního života. Hrdinové těchto ság pronikají na vzdálená a nebezpečná místa a bojují tam s draky a obry. Mohyla se tak stává jednou z těchto „bájných“ zemí, kam se může hrdina vydat.

¹⁰⁴ „Shromáždil (tj. Agnarr) obrovský poklad, nechal si vybudovat velkou mohylu a vstoupil do ní zaživa s celou lodní posádkou, stejně jako to učinil jeho otec, a přeměnil se na pokladu v trolla.“ *HálfEyst* XXVII.

¹⁰⁵ Sama tato formulace je ale předmětem interpretací, protože např. Nora Chadwick ji překládá zcela jinak: *trylla á fénu* chápe jako *prey on cattle* („živit se dobytkem“) a dává ji do spojitosti s občas zdůrazňovanou lačností revenantů (Chadwick: *Norse Ghosts*, s. 55). Proti svědčí v tomto případě kontext – určitým členem se zde odkazuje na již zmíněný poklad, nikoliv na zcela nepřítomný dobytek.

¹⁰⁶ Viz např. Benjamin Blaney: *The Berserk Suitor. The Literary Application of a Stereotyped Theme*, in: *Scandinavian Studies* 54 (1982), s. 279–294; v indexu motivů pro staroseverskou literaturu najdeme u hesla „Berserk killed in combat about maiden“ seznam více než třiceti ság z našeho okruhu, které tento motiv obsahují: viz Inger Boberg: *Motif-Index of Early Icelandic Literature*, Copenhagen 1966, s. 125.

¹⁰⁷ Paralelita berserků a obrů (*ǰǰmar*) je také výtečně ilustrována obdobou mýtu o obřím staviteli z *Eddy* ve dvou ságách, kde roli obra hraje právě berserkové; viz Joseph Harris: *The Masterbuilder Tale in Snorri's Edda and Two Sagas*, in: *Arkiv för nordisk filologi* 91 (1976), s. 66–101.

¹⁰⁸ *Skáldsk* II–III.

5. Závěr: mohyla jako hranice mezi světy

Materiální doklady dochované ze Skandinávie doby vikinské nám potvrzují rozšířenost a významnost fenoménu mohyl. Bez podrobně zmapovaného kulturního pozadí je obtížné utvořit si představu o tom, jaký svět stál za předměty, které nacházíme, jaká víra a jaké představy o světě motivovaly ty, kdo po sobě tyto stopy zanechali. Koneckonců jde především o otisky a projevy duševního světa ve světě hmotném. Otázkou zůstává, nakolik literatura dokumentuje skutečné události týkající se mohyl a nakolik je pouhou fikcí bez vztahu k realitě. Jistě tyto scény nelze brát jako faktické záznamy vloupání, které by šlo dokumentovat přímo na dochovaném materiálu. Fakticitu v dnešním slova smyslu nemůžeme v ságové literatuře očekávat, tehdejšími lidmi bylo něco takového cizí. Jakou tedy pro nás mohou mít mohylové scény výpovědní hodnotu? Rozhodně nejde o přímou ekvivalenci s materiální realitou. Nicméně přímý vztah autentického literárního motivu s kulturou ukotvenou v místě a čase nám dává možnost při interpretaci nahlédnout souvislosti a témata, jež byla zážitkovou realitou tehdejšího světa. Z tohoto úhlu pohledu je třeba chápat samotný motiv zápasu s revenantem: ucházet se o něco cenného ze zászvěti znamená být připraven svést o to souboj, vyrvat bohatství ze spárů původního vlastníka. Okamžikem pohřbení vzniká pevné pouto mezi mrtvým a předměty, které jej obklopují, a porušit toto pouto znamená překonat vůli mrtvého, prokázat odvahu, která překročí stanovené hranice světů.

Ze srovnání ság vyplynulo, že existuje určitý základní typ mohylového obyvatele a scény s ním spjaté, k němuž je možné najít celou řadu variant. Převážná většina variací není jen jakousi chaotickou nepravdělností, ale nutným následkem vyplývajícím z kontextu, do něž je v sáze scéna zasazena, a z toho, jakou roli *haugbúi* se svým pokladem v příběhu plní. Formaci mohylové scény výrazně ovlivňuje i žánr: zatímco ságy o Islandanech mají v celkovém plánu realističtější vypravěčský styl a scény s revenanty jsou v nich blíže k folkloru a „povídkám“, které kolují orální tradicí mezi lidmi (a mohylových scén obsahují pomálu), legendární ságy mají koncepci mohylové scény daleko heroičtější, a především navázanou na základní model (vzorový revenant *Þráinn*). Nelze se ubránit závěru, že náš typický model patří původně právě do legendárních ság (nebo do heroických písní, z nichž se nejstarší z nich vyvinuly) a že do ság o Islandanech vůbec nenáleží – pokud jej tam přesto v některých případech nacházíme, jedná se převážně o ságy prokazatelně mladšího data (např. *Sága o Grettim*).¹⁰⁹

Samotná typická scéna – reprezentovaná setkáními *Hrómund*a *Þráina*, *Harða* a *Sótiho*, *Ásmunda* a *Árána*, *Hraniho* a *Ólafa Geirstaðaálfa*, *Hervary* a *Angantýa*, *Hallbjorna* a *Þorleifa*, *Þorsteina* a *Brynjara/Odda* – ukazuje šíři škály, na níž se setkání, vyjevující opakovaně stejnou strukturu, může odehrát. V polaritě „nepřátelských“ a „přátelských“ revenantů hraje roli rodová spřízněnost, a působí tak jako dárci nebo škůdci. Chování revenanta v příběhu a jeho motivace odrážejí sdílené představy o tom, jaké vlastnosti a síly se v mohylách ukrývají.

Podstatný vhléd do dobových představ o „ukrytých hodnotách“, které charakterizují mohylu z hlediska jejího symbolického a kulturního významu, vyplývá z rozboru scén, v nichž hrdina z mohyly tuto hodnotu získává. Doložené příklady konstituují tři bazální

¹⁰⁹ Další ságy mladší vrstvy, v nichž se vyskytují podobné scény, jsou např. *Sága o Þórðovi Hreðim*, *Sága o lidech z Reykjadal*, *Sága o Harðovi*.

tematické okruhy – hojnost a moc, inspirace a vědění a kletba, přičemž poměrně často z mohly v téže scéně vychází více než jedna z „ukrytých hodnot“.

Žánrový vývoj od realistických rodových ság obsahujících netypizované epizody s revenanty až po typizovanou podobu otevření mohly v legendárních ságách svádí k tomu, chápat přinejmenším líčení legendární jako pouhou literární ozdobu bez vztahu k realitě. Z tohoto úhlu pohledu vnímáme proces typizace jako jednoznačně ochuzující, protože se v něm ztrácejí nejen původní formy legend, ale spolu s tím i původní kultury či mentální světy a jsou srovnatelné s pohádkou, jejíž výchozí forma i poselství jsou totožné všude po světě.¹¹⁰ Nicméně chápeme-li právě kontinuitu pojetí mohyl a jejich funkce jako určující, působí i proces typizace jako doklad pro důležitost motivu strážců skrytých pokladů v severské mentalitě.

Právě v případech heroických látek, které tvoří nejstarší základ skandinávské slovesnosti, je přítomna určitá typizace, která si však podržuje vysokou míru kulturní specifčnosti a individuality, což z ní dělá ideální médium pro rozbor. Ještě prostší by bylo přijmout myšlenku, že zkoumané rysy jsou ovlivněny přímo základními mýty dané kultury. V takovém případě by bylo možné nahlížet proces typizace jiným způsobem: vzájemně shody v rysech vyplývají z toho, že revenanti tvoří protipól živým lidem – jsou vyslanci nebo reprezentanti světa „Jinde“, žijí ve skrytu a střeží to, co se stává cílem dobrodružných výprav lidí. Mohyly jsou uzavřené, skryté, temné prostory, což zrovna tak platí pro mrtvé, ostatně název podsvětní říše Hel vychází ze slovesa „skrývat“ (gótsky *halja*). Díky svému strukturálnímu umístění na okraji lidského domestikovaného prostoru se stávají *haugbúar* nositeli archetypálních charakteristik připisovaných obyvatelům Útgarðu – jsou hrozbou, je třeba s nimi válčit, zároveň jsou ale držitelé moudrosti a vzácných objektů či symbolů, po kterých bohové touží. Je to nakonec Óðinn a Þórr, kdo jsou nejzákladnějším předobrazem aktivit vykradačů mohyl – jejich časté výpravy do světa obrů mají za cíl především měření sil při obtížných zkouškách a zmocňování se vzácných hodnot náležejících rodu obrů – například Óðinova krádež medoviny poezie ze Suttungovy jeskyně je paralelou „daru poezie od mrtvého“ na rovině mýtu.¹¹¹ Ze *Ságy o Grettim* máme výtečný doklad, že sám Grettir ve své básni přirovnal vlastní roli v příběhu k roli boha Þóra na jeho mytické výpravě k obru Geirroðovi,¹¹² vidíme tedy, že podobný náhled na úlohu hrdiny coby *imitatio dei* a podobné identifikace nebyly myslí pisatelů ság zcela cizí.

Mohyla a její nitro se ukázaly být skutečnou „hranicí mezi světy“ – na jedné straně hranice stojí mohyla jako materiální objekt a na druhé je místem, kde se materiální svět prolíná se světem mýtu a představivosti.

Studie je výstupem projektu „Funkce mrtvých v mohylách ve staroseverské literatuře“ podpořeného z prostředků specifického výzkumu Filozofické fakulty Univerzity Karlovy v Praze v roce 2007.

¹¹⁰ V této linii zachází Heinz Dehmer ještě dál: pro něho není tento druh motivů ani pohádkou s její transkulturní platností, ani projevem *Volks Glaube* nebo primitivním literárním motivem. Dle jeho názoru se jedná jednoduše jen o „vyprávěcí zboží“, motiv upevňující nás v koloritu vikinského světa, vhodně zázračné dobrodružství jako součást *cliché* vikinského hrdiny, srov. Heinz Dehmer: *Primitives Erzählungsgut in den Islendinga-sagur*, Leipzig 1927, s. 81.

¹¹¹ Sváva Jakobsdóttir: *Gunnlǫf and the Precious Mead (Hávamál)*, in: C. Larrington – P. Acker eds., *The Poetic Edda. Essays on Old Norse Mythology*, New York – London 2002, s. 52.

¹¹² *Gr* LII.

Poznámka k přepisu osobních jmen:

Přepis specifických hlásek staré severštiny odpovídá originálu. Výslovnost: Þ – „th“ jako v anglickém slově thin; ð – „th“ jako v anglickém slově that; q – „ö“.

Osobní jména skloňujeme ve shodě s územ běžným při používání řeckých a latinských jmen, tedy nominativ odpovídá nominativu v původním jazyce (v mužském rodě obvykle nominativní koncovka -r/-l/-n), ostatní pády jsou přizpůsobeny českému skloňování se zachováním staroseverského kořene, který se v některých slovech při skloňování mění (např. Hervor – Hervaře, Þórólfr – Þórólfovi, Arnkell – Arnkelovi, Grettir – Grettimu).

Prameny

- Eb* *Eyrbyggja saga*, herausgegeben von Hugo Gering, Max Niemeyer, Halle an der Saale 1897 (*Sága o lidech z Eyrju*)
- Eg* *Egils saga Skalla-Grímssonar*, herausgegeben von Finnur Jónsson, Max Niemeyer, Halle an der Saale 1924 (*Sága o Egilu Skallagrímssonovi*)
- EgÁsm* *Egils saga einhenda ok Ásmundar berserkjabana*, in: *Drei lygisögur*, herausgegeben von Åke Lagerholm, Max Niemeyer, Halle an der Saale 1927 (*Sága o Egilovi a Ásmundovi*)
- Gautr* *Gautreks saga*, in: *Fornaldar sögur norðrlanda*, utgefnað af Carl Christian Rafn, III, København 1829–1830 (*Sága o Gautrekovi*)
- GHR* *Göngu-Hrólfs saga*, in: *Fornaldar sögur norðrlanda*, utgefnað af Carl Christian Rafn, III, København 1829–1830 (*Sága o Göngu-Hrólfovi*)
- Gr* *Grettis saga Ásmundarsonar*, herausgegeben von Richard Constant Boer, Max Niemeyer, Halle an der Saale 1900 (*Sága o Grettim*)
- GullÞ* *Gull-Þóris saga*, udgivet af Kristian Kålund, København 1898 (*Sága o Gull-Þórim*)
- HálfðEyst* *Hálfðanar saga Eysteinnssonar*, in: *Fornaldar sögur norðrlanda*, utgefnað af Carl Christian Rafn, III, København 1829–1830 (*Sága o Hálfðanu Eysteinnssonovi*)
- Harð* *Harðar saga*, udgivet af Sture Hast, København 1960 (*Sága o Harðovi*)
- Heiðr* *Hervarar saga ok Heiðreks konungs*, udgivet af Jón Helgason, København 1924 (*Sága o Hervaře a králi Heiðrekovi*)
- Hkr* Snorri Sturluson: *Heimskringla*, udgivet af Finnur Jónsson, København 1893–1901 (*Okruh světa*)
- Hróm* *Hrómundar saga Gripssonar*, in: *Fornaldar sögur norðrlanda*, utgefnað af Carl Christian Rafn, II, København 1829–1830 (*Sága o Hrómundu Gripssonovi*)
- Ldn* *Landnámabók*, udgivet af Jakob Benediktsson, Reykjavík 1968 (*Kniha o záboru země*)
- Nj* *Brennu-Njáls saga*, herausgegeben von Finnur Jónsson, Max Niemeyer, Halle an der Saale 1908 (*Sága o Njálovi*)
- NGL* *Norges gamle love indtil 1387*, udgivne af Rudolf Keyser, Peter Andreas Munch, Gustav Storm og Ebbe Hertzberg, I–V, Christiania 1846–1895
- Norn* *Norna-Gests þáttur*, in: *Fornaldar sögur norðrlanda*, utgefnað af Carl Christian Rafn, I, København 1829–1830 (*Příběh o Norna-Gestovi*)
- ÓH* Snorri Sturluson: *Saga Óláfs konungs hins helga. Den store saga om Olav den hellige*, udgivet af Jón Helgason, Oscar Albert Johnsen, Oslo 1930 (*Samostatná sága o svatém Ólafovi*)
- Skáldsk* *Skáldskaparmál*, in: Snorri Sturluson: *Edda*, udgivent af Finnur Jónsson, København 1900 (*Jazyk básnický*)
- Stu* *Sturlunga saga eftir membranen Króksfjarðarbók adfylt eftir Reykjarfjarðarbók*, I–II, udgivent af Kristian Kålund, København 1906–1911 (*Sága o Sturlunzích*)
- Vqls* *Völsunga saga*, in: *Fornaldar sögur norðrlanda*, utgefnað af Carl Christian Rafn, I, København 1829–1830 (*Sága o Völsunzích*)
- YnglS* *Ynglinga saga*, in: Snorri Sturluson: *Heimskringla*, I, udgivet af Finnur Jónsson, København 1893 (*Sága o Ynglinzích*)
- ÞorlJ* *Þorleifs þáttur jarlaskálds*, in: *Flateyjarbók*, I, Christiania 1860 (*Příběh o Þorleifovi, skaldu jarlú*)
- ÞUxaf* *Þorsteins þáttur uxafóts*, in: *Flateyjarbók*, I, Christiania 1860 (*Příběh o Þorsteinu Uxafótovi*)

Použité české překlady pramenů

Heger, Ladislav: *Staroislandské ságy*, Praha 1965.

Heger, Ladislav: *Edda*, Praha 1962.

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

The dead and their treasures Functions of burial mounds according to the Old Norse sagas

Among the numerous stories of Viking expeditions, the sagas include also a lot of narratives in which the heroes gain treasures and fame through fighting with a dead person in their burial mound. The focus of this work is on what can be obtained under what circumstances and in what relationship with the dead concerned, as well as what is actually the relationship between the narratives and the archaeological reality. A reconstruction of the mental reality rather than the historical reality is attempted.

It is important to mention that the burial customs had a marked cultural meaning to the Old Norse people. In their own notion of history in the Middle Ages, they distinguished between the age of cremations (*brunaqld*) and the age of inhumations in tombs (*haugaqld*), which was subsequently replaced by Christian inhumations in the churchyards. The location of pagan tombs was usually nearby the farmsteads and they belonged to the genealogical awareness, being also a legal claim to the family estates. Damaging or violating a burial mound was a great offence. Sacrifices were made at the site of the mound.

In the Viking Age, the usual (not exclusive) type of burial was to put a dead body and his belongings into a more or less elaborate burial mound consisting of a stone burial chamber covered with turf. The mythical prototype is the god-ruler Freyr's burial mound, which was made to preserve the prosperity he ensured while alive (*Ynglinga saga* X). The custom of including everyday gravegoods suggests that the dead might have been meant to live on in the graves.

The hidden treasures always attracted robbers and examples from the continent in the Merovingian era show that graves were frequently violated. We have few examples of violated graves as early as from the Bronze Age, which were robbed apparently by people who probably knew well where to look for metal goods, the finds from the Vendel and Viking Ages do not prove a frequent activity of this kind at all. The violation of many grave mounds dates back only to the 19th century.

As for the most luxurious tombs known, such as the Oseberg and the Gokstad ship funerals, they had been violated before scientific excavation, and even the body remains had been removed. A popular explanation makes of them eliminated revenants, while more sober theses understand them as Christian-motivated removals to the consecrated land, such as king Haraldr is said to have done with the remains of his father, king Gormr, in Jelling, Denmark.

The old Norwegian legal codes speak of taking treasures from graves as malefactions against the owners of the estates. An interesting mention is made there also about the dead – the legal code of Gulaþing prohibits „waking the dead and consulting the inhabitants of the mounds“, which points to the practice of necromancy. Thus the dead were supposed to be able to give the living either material or immaterial profit or special knowledge.

Terms used for describing the dead in the burial mounds are: *haugbúi* (literally „inhabitant of the tomb“), *draugr* (hard to translate, it denotes an evil dead) and *aptrganga* („revenantism“). Most usually though, such creatures that were woken and/or fought in the sagas are called simply by their proper name.

The dead encountered in the mounds or haunting around are always physical entities, embodied and „living corpses“, not spectres or ghosts. They have a terrible appearance, increased powers and evil intentions. They are ready to fight to their „second death“ for the belongings they are guarding underground.

The family sagas (*Íslendingasögur*) belong to a more realistic genre that informs us about the historical events, affairs and feuds that took place mostly in 10th-11th century Iceland. Their language is sober and factual. However, they do not lack stories of supernatural happenings, nor the dead haunting. A typical example of *draugr* is Þórólfr Bægifótr from the *Eyrbyggja saga*, who was thoroughly evil in life and beyond. No rites suffice to end his misbehavior, finally he has to be burnt up to exterminate his power. A rather different kind of dead is Gunnarr from the *Njáls saga*, who is heard peacefully and joyfully reciting verses on a moonlit night, indirectly urging his relatives to revenge his death. Then in the *Grettis saga* we have an example of a fully developed *haugbrot* scene, which is otherwise found rather in the legendary sagas. Grettir enters Kárr's tomb to take his treasures, finds him sitting inside and is confronted by him, achieving his victory just after his frightened companion above had fled.

As regards the historicity and archeological evidence, there's not much that can be said to support the view of family sagas and even less concerning the legendary sagas.

The legendary sagas (*fornaldarsögur*) tell of an age some 800 years prior to the time of recording, because their subject (or the prototypical subject) dates back to the conflicts of Germanic peoples with the Huns. They show great influence of folklore and heroic fabulation, tend to be mythicised and standardized in their characters and plots. They were basically meant to be entertaining tales. Popular motives include fantastic subjects and otherworld experiences and one of the most popular and traditional for this genre is the *haugbrot* scene, which has several common points as indicated already with the encounter of Grettir and Kárr. An example par excellence is Hromundr Gripsson fighting *draugr* Þráinn, which is the earliest recorded mention of a *fornaldarsaga* and includes *haugbrot*: it is said to be told in 1119 during a wedding feast in Iceland. The deed is regarded heroic and brings Hromundr fame.

Another kind of *haugbrot* happens when the intruder knows the *haugbúi* and is cognate to him. When Hervör finds the mound of her father Angantýr with the intention to obtain the family sword Tyrfingr, he resists and defends his property even with lies, but in the end gives the sword out, to ensure the continuation of his family, although the weapon itself also brings misfortune. Also the story of Asmundr and Aran from the *Egils saga einhenda ok Ásmundar berserkjabana* shows an ambivalent relation, but this time reversed. The two sworn brothers made an agreement to stay three nights with the fellow who dies first, being true friends, but the dead Aran turns *draugr* and starts devouring all the animals put to the mound and ends up attacking his friend and tearing off his ear, which is revenged by a final decapitation after a hard struggle.

It is said of Olaf Geirstaðaalfr that he himself invited his relative Hrani in a dream to enter his burial mound and take out treasures that could help with the delivery of future Olaf the Saint, a member of his lineage, and was supposed to be, as rumours had it, Olaf Geirstaðaalfr reborn. But when Hrani goes in, nevertheless he has to fight the *draugr* and decapitate him to obtain what he was offered. It is suggested here, that family ties are a strong reason for the dead to intervene, no matter if it is their own will or they are asked to. And in this case, it might be that the extermination of the former physical body is a condition for being reborn.

Obviously beneficent dead can be found also among non-relatives, as shows the case of Þorleifr Jarlsskáld who bestows gift of poetry on a shepherd who wanted to retain the skald's name by a laudatory poem. Now this is another kind of continuation, not by lineage, not by rebirth, just by fame.

A duplication of *haugbúar* in *Þorsteins þátr uxafóts*, where both evil and beneficent dead get to fight because the good one wants to help their visitor through a piece of speech-giving gold owned by the evil one. It shows that both modalities of relationship are present at once, both a niggardly guardian of treasures and a generous giver who will be remembered.

The authors suggest a typology of valuables to be found in the mounds in three general categories: source of plenty and power, source of inspiration and knowledge, and source of obtaining curse. The objects/entities to fulfill these functions are: treasures and gold, functioning also as a metaphor of welfare and noble power, family attributes and magical weapons, fertility, art of speech and poetry (both given by way of a material object loaded with this meaning), counsel and urging, and finally a curse (both by the powerful words of the *haugbúi*).

There are indisputable differences in the presentation of the theme in the two main genres mentioned, the family sagas and legendary sagas, but they seem to agree on the main points concerning the reason of the further life of the *draugar* (unsatisfied by their family affairs, willing to preserve their continuation, guarding the treasures) and the general points of their activities as well as notion of the powers hidden in the tombs. The dead are most of all representants of the otherworld and functional opposites of the living heroes, and such is their role in the narratives. Fighting a mythical opponent is a proof of heroism. A conclusion is made from the point of view of the study of religions, that the burial mound exemplifies the boundary between the realm of the living and the realm of the dead and is pregnant with potentials to both welfare and destruction, strengthened by myth and imagination, a firm component of the mental reality of the Old Norse people.

English by Kateřina Ratajová