



Mytologie a světonázor

-hrubé „společné“ obrysy - rekonstrukce podle Jana De Vriese (*Altgermanische Religionsgeschichte*), ústřední motivy jsou osud a rodová pospolitost

-osud - univerzální neosobní síla, jíž jsou podřízeni i bohové - *urd*, *wyrd*, nebo personifikovaná - *norny*, dnes nelze jistě určit, která koncepce převládala, osobní osud jedince spojen také s dalšími bytostmi jako *dísir*, *fylgjur* a *hamingjur* (též projekce duše) - nejsou přímo doložené ve staroG kontextu, ale podobné koncepty zde mohly existovat
hledání, naplnění a zjišťování vlastního osudu (přístup ke “strategickým informacím) jako častý motiv ság i mýtů, patrně také odraz v N praxi - věštění - viz role věštkyň a věštění v písemných pramenech

S osudem měl souviset také koncept „štěstí/požehnání“ (*heil*, srov. *heilig*), vázající se na jednotlivce i celé rody a přenositelný na jiné prostřednictvím osobních a sociálních vztahů, jímž de Vries vysvětloval vznikání bojovnických družin soustředěných kolem úspěšných velmožů i oběti bohům - poskytnutím daru božstvu, se mezi obětujícím a božstvem vytváří pouto, skrze nějž se dárce nyní podílí na „štěstí“ („požehnání“) obdarovaného a zesiluje tak své vlastní

- rodová pospolitost - důraz na kontinuitu a sounáležitost, každý člen rodu se podílí na jeho osudu a štěstí, případně ho svým jednáním ovlivňuje (k lepšímu i horšímu) nebo naplňuje jeho osud; štěstí, prosperita, moc a čest rodu zde v zásadě splývají - je-li rod zneuctěn tím, že se proti němu někdo proviní, klesá i jeho moc a štěstí, dokud není hanba oplacena nebo kompenzována

Rod jako spíše neostře ohraničený, případně i proměnlivý okruh příbuzných, švagrů a “rodinných přátel”, do této společnosti byli ale zahrnováni také mrtví příbuzní a předkové, kteří se stejnou měrou podíleli na štěstí a prosperitě rodu



Kosmologie

Staroseverské mýty srovnatelné s jinými IE (i ne-IE) kosmologiemi - na počátku “nicota” - *Ginnungagap* - “zející propast”, na jejím severu ležel ledový Niflheim, na jihu ohnivý Múspell (možná pozdější prvek, nebo “příkrášlený” Island’any - vulkanická aktivita), vody z Niflheimu v blízkosti Múspellu roztály a slily se do podoby prvotní bytosti - Ymir - obojetný obr, z jeho podpaží vznikli první obr a obryně (*jötunn*), Ymir se živil mlékem “kosmické” krávy Audhumly (*Auðumbla*), která olizovala sůl, pod níž se skrýval praotec bohů Búri (syn Bórr); jeho vnukové Ódinn, Vili a Vé (“Nadšení”, “Vůle” a “Svátost”) Ymira zabili a z jeho těla stvořili svět: z masa zemi, z krve oceány, z kostí hory, z vlasů stromy, z lebky nebe, z obočí střeozem (*Miðgard*, svět lidí) a z mozku mraky.

- Snorriho kompilace, může jít o kombinaci tří různých mýtů, jaká byla starší podoba nelze určit

Ymir je srovnáván s Tacitovým Tuistem - etymologie buď od *tíwaz* - “bůh”, nebo ve významu “dvojitý, obojetný”, příp. “dvojče”, paralelní je také védický *Yama* (“dvojče”), první bytost, která zemřela a stal se tak pánem Podsvětí a bohem smrti, jeho bratr byl *Manu* (“muž, člověk”), první vládce světa živých a zakladatel lidského rodu - viz *Mannus* (také *Romulus* - *Quirinus*?)

Motiv dělení prvotní bytosti (reprezentující počáteční chaos) na části, ze kterých je uspořádán či stvořen svět je univerzálně zastoupený v mnoha tradicích po celém světě (srov. *Cipactli/Tlaltecuhтли*, *Tiamat*, *Pangu adal.*) - “znovu-uspořádání světa” pak někdy bývá jeden z motivů obětních rituálů - může jít o starou tradici odkazující na ústřední událost starých loveckých společností - dělení kořisti - uloveného zvířete (srov. *Walter Burkert* - *Homo Necans*)





Uspořádání světa - reflektuje fyzickou realitu, - geografie, topografie, gravitace - podobné i v jiných tradicích, možné problémy s přílišnou generalizací - individuální a lokální chápání těchto konceptů mohlo být značně různorodé

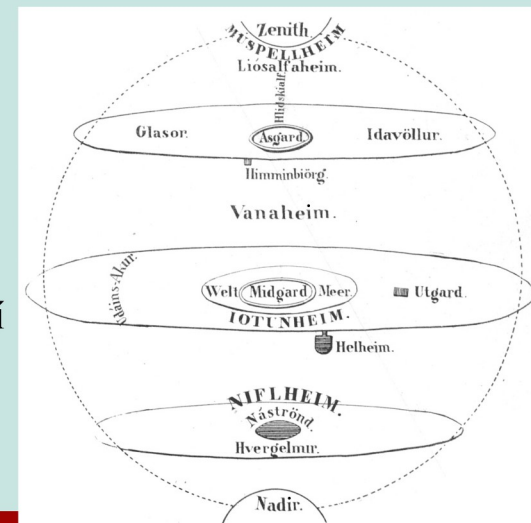
“střední” svět (Midgard) - svět lidí, “náš” svět - svět členské skupiny (*in-group*), žitá realita

“nebe” - svět “bohů” - příznivě nakloněných (či naklonitelných) nadlidských činitelů, potenciální spojenci členské skupiny ale “jiné” povahy (Ásgard, Álfheim, sublokace - Valholl, Fólkvangr apod.), nepřístupný svět “nahore”, “méně hmotný”, zdroj počasí - zásadní vliv pro život ve středním světě

“podsvětí” - svět “dole”, svět zemních a podzemních (chthonických) bytostí a (některých) mrtvých; také vodní plochy, mokřady apod.?, cizí, temné prostředí, lze krátce navštívit, ale ne trvale obývat (normálními, žijícími lidmi), hroby, jeskyně (Hel, Rán?)

vnější (jiné) světy - nebezpečné, potenciálně nepřátelské, cizí - obývané cizími skupinami (*out-group*), neznámé, nekontrolované (např. Jotunheimr, Útgardr) - častá identifikace s cizími kraji a divočinou

osa světa - světový strom či kůl (Yggdrasil, Irminsul, “Jupiterův dub”) - regionální i lokální charakter (obětní stromy, “ochranné” stromy na usedlostech) - ”střed světa” a výchozí bod pro orientaci, otázka nakolik byl význam *axis mundi* uvědomován a komunikován, konotace s šamanismem?





“**Nadlidští činitelé**” - vnímání jako integrální součást reality, otázky “uctívání” a “víry” možná zavádějící - spíše otázka nevyhnutelnosti a nezbytnosti

“vyšší bohové” - Ásové, Vanové (Æsir, Vanir) a bytosti přímo označené jako “božstva” (divina) - Wodanaz, Frigg/Freyja, Nerthus, Tíwaz Donar atd. (většina jmen doložena až od 5./6. stol.), Alcis?;

doklady romanizovaných božstev z dedikačních nápisů pořízených osobami s germánskými jmény v Germanii Superior a Inferior (i jinde) - Mercurius Rex, Mars Thingsus, Hercules Saxanus - nelze přímo identifikovat s G božstvy, neznáme jejich atributy ani pole působnosti, mohlo jít o synkretické postavy

Tamfana, Baduhenna a jiné “matrony” (matronae - Alaisiagae, Garmangabis, Hariasa, Hludana, Hurstrga, Nehalennia, Sunucsal, Vagdavercustis, Viradecdis) - spíše lokální charakter, málo informací - jen ojedinělé zprávy a nápisy spojené s přesuny G posádek na území Ř říše - možné sekundární vlivy jiných (galo-římských) tradic

“skrytý lid” (huldufólk) - “nižší” božstva, často opomíjená, ale pro většinu populace bližší, konkrétnější a asi i důležitější, výraznější lokální význam, “neviditelná populace” světa (zejména divoké přírody), regionálně rozrůzněná, ale v obecných rysech a způsobech interakce vzájemně podobná; většinu jmen a názvů těchto bytostí máme doloženou až ve středověku a v pozdějším folklóru, srovnatelné koncepty bytostí ale lze doložit i ve starším období, i mimo G kontext:

služebníci bohů – často specifická funkce a asociace s konkrétními božstvy, př. Ódinovi krkavci (Huginn, Muninn), vlci (Freki, Geri) a kůň (Sleipnir), Thórovi kozli (Tanngrísnilir a Tanngnóstr), Freyjiny kočky, kanci Hildisvíni a Gullinborsti, Heimdallův kozel?, valkýry?



bytosti kosmologického účelu – zvířata světového stromu (*Ratatoskr*, *Níðhöggr*, orel v koruně a jestřáb *Veðrfölnir*), *norny* – “sudičky” *Urð*, *Verðandi* a *Skuld* – minulost, budoucnost a přítomnost – paní osudu – losují vyřezanými kousky dřeva nebo tkají látku života, také řada nejmenovaných *norn* různého původu; světový had (*Jormungandr*, *Miðgarðsormr*), vlk *Fenrir*, vlci *Skoll* a *Hati*

„obři“ – jotunové (*jotnar*) přírodní bytosti, ztělesnění živlů a přírodních jevů, také reprezentují vše stojící mimo lidskou zkušenost a kulturu – opozice vůči bohům, jejich jména často naznačují, že jsou špinaví, chlupatí, škaredí, hloupí a hluční, málokdy popisovaní podrobně, ale charakteristická je síla a lstivost, někteří učení, případy dvoření a sňatků mezi bohy a jotuny – asi velká různorodost, s lidmi moc neinteragují, reprezentace „jiného“ – možná také jiných kultur, např. Sámů,



Brakteát z Trollhättan - DSN,
Týr a Fenrir?

Runový kámen z Tullstorp
(DR 271, ca. 1000 n.l.)
- Fenrir a Naglfar?

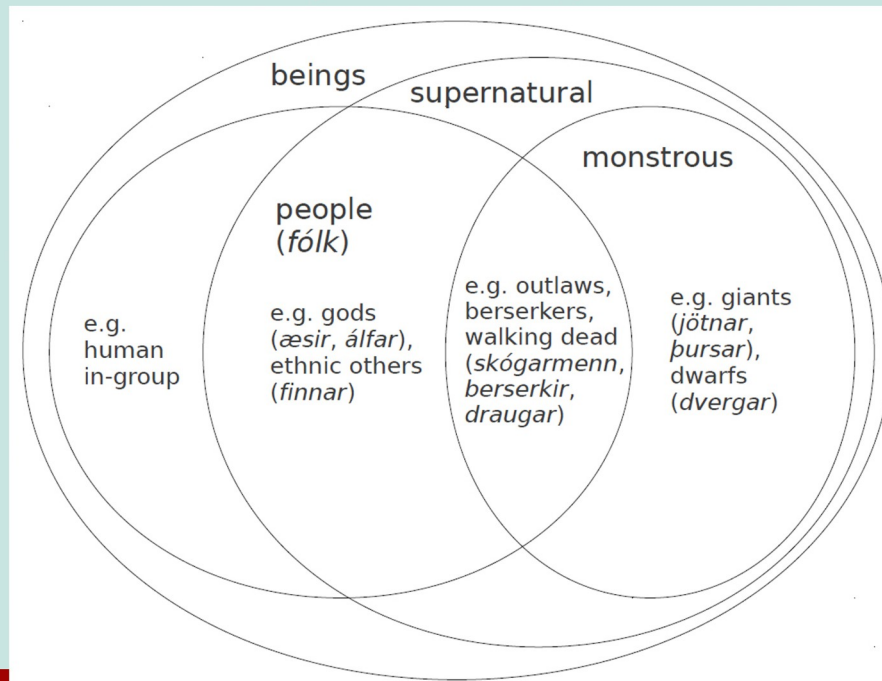




“nadhidské přírodní bytosti” – **dvergové** – (*dvergar*) většinou užiteční, ale někdy proradní, moudří strážci vědění, zruční řemeslníci (hl. s kovem) a horníci, žijí v podzemí, především v horách – “oddělenost” jako významný aspekt, málo dokladů nějaké role v kultu, ale mohl jim být vyhrazen určitý prostor v islandských síních, interakce s lidmi spíše pozitivní, „malost“ až pozdější středověký prvek (viz české překlady “trpaslík, skřítek”);

álfové – (*álfar*, “světlí, jasní” srov. *alv, elf, Alb - Elbe*) samostatná kategorie?, vágně definovaná skupina bytostí, různé podoby, časté interakce s lidmi, silné asociace s Ásy i Vany, zejména Ódinem a Freyem, podobní dísam a landvaetir, někdy spojování i s duchy mrtvých/předků, přináší štěstí i neštěstí, znamení dobrého i špatného osudu, přežívání ve folklóru - na Islandu patrně vliv irských a britských tradic - podobnost s *aos sí (aes sídhe)*, také možné asociace s jinými etniky;

pursové a trollové – podobní “obrům”/jotunům, zlí či nepřátelští, někdy manifestace nemrtvých nebo asociace se sexuální deviací, žijí v kamenech, skalách, pramenech a řekách nebo obecně v podzemí, nejběžnější nadpřirozené bytosti v pramenech, časté asociace s “čarami”, zejména útočnou magií - hl. v pozdějších dobách dáváno do kontrastu s hrdiny, spoléhajícími na ne-magické prostředky a osobní čest - vliv středověké rytířské epiky a křesťanských hodnot





projekce lidské duše – **fylgja** (pl. *fylgjur*) – “následovník, společník”, (angl. často jako “*fetch*”), slovo spojované také s porodem s blánou (*caput geleafatum*, “čepec”, angl. *caul*) - dítěti takto narozenému byly připisovány nadpřirozené schopnosti či zvláštní osud i v pozdějších tradicích (viz *benendanti*, *kresnici*); označuje bytost vždy ženského rodu, někdy zvířecí podoby – často s lidským prvkem – např. oči, chápána jako personifikace/manifestace osobního osudu, “externí duše” či ochranný duch – asociace s rody i mrtvými předky, někdy dědičné, mohou „odmítnout“ svého nositele - samostatné, jsou viditelné pouze pro zvláště nadané osoby, které je často vidí přicházet ještě před svým majitelem (předzvěst), svým majitelům se často zjevují před smrtí - naplněním jejich osudu; podobné pomocným duchům v sibiřském šamanismu, srov. koncepty *luonto* (Fin.), *kadze/gadze* (Sám.)

hamingja (pl. *hamingjur*) – podobný koncept, ztělesnění štěstí osoby – mohla svého majitele opustit a po čase se zase vrátit, možná také nezávislá, samostatná forma “tvaru”;

hamr – “tvar, schránka”, fyzická podoba osoby, mohla se měnit v rámci “nadpřirozené transformace” - lykantropie, *shape-shifting*;

hugr – “mysl, duše?, esence?”, osobnost, myšlení, přání, touhy a úmysly, jakási “aura”;

“nemrtví”, revenanti – **draugar** (draugr), **aptrgangur** (aptrgangr), **haugbuí** – většinou škodliví a destruktivní, někdy agresivně brání svůj “poklad” (hrobová výbava) či pozemek (dům, kde žili a okolí), jejich zničení a “oloupení” jako hrdinský čin, také spojování s věštěním a přístupem k vědění a informacím





široká škála “nižších” bytostí - většina doložena i mimo severské prostředí, v lidové kultuře často dochované dodnes, lze předpokládat jejich výskyt u většiny germánských kmenů, včetně lokálních božstev známých z epigrafických památek doby římské, nelze je tedy opomíjet při interpretaci archeologických památek: dřevěné idoly, kamenné kruhy či kamenné konstrukce na pohřebištích, právě ve spojitosti s duchy obývajícími lesy, bažiny a kameny

problematická je identifikace konkrétních božstev s figurální hmotnou kulturou, většinou není jak určit, zda se skutečně jedná o některého z „bohů“ nebo jinou nadlidskou bytost, mýtického hrdinu, krále nebo „obyčejného“ člověka. Navíc, germánský „panteon“ nelze chápat jako ucelený a neměnný systém, kde měl každý „bůh“ jasně vymezené funkce a atributy, s nimiž byl spojován vždy a všude, proto i interpretace založené na zdánlivě „jasných“ attributech mohou být zavádějící

Wittemoor, 135 BC



Nydam, 200-400

Altfriesack, 5. stol.





Kámen 3 ze Smiss, 400-600



“Frey” z Rällinge, ca. 1000



“Ódin/Freyja” z Lejre
ca. 900



“guldgubbar” -více lokalit, mladší DSN a doba vendelská
(ca. 600-800)

Také distribuce theoforických toponym ve Skandinávii příliš neodpovídá významu, který je konkrétním božstvům přisuzován v dochovaných literárních památkách, je tak patrné, že různé druhy pramenů, navíc pocházející s různých kontextů, nemusí být vzájemně kompatibilní (dísy, Njord, Ull velmi časté, Frey, Ódin a Thór spíše regionálně)



Mytologie - v širším významu, některé opakující se a patrně široce známé motivy:

hlavní mýty s **Ódinem** - oběť oka u Mímiho studny, sebeoběť na Stromu Světa, výprava za básnickou medovinou, cesta do Podsvětí (podle Kozáka komplementární varianty monomýtu - “*Hero’s Journey*”), Ódin jako vládce centra, ale podnikající výpravy do periferie - cílem je vždy získání vědomostí (strategických informací)

válka Ásů a Vanů - spory bohů, Mímir a Hœnir

konflikty s Jotuny - stavba hradby Ásgardu, únos Iðuny, Thórovy výpravy apod.

Baldrova smrt a potrestání Lokiho, spoutání Fenrira - předzvěsti zkázy, konce světa

eschatologie - problém *Ragnaröku*, předurčený zánik všeho, světový požár – osud všech je předurčen, proto na něm nezáleží tolik, jak na tom jak se mu bohové i smrtelníci postaví; do značné míry inspirován chiliastickými představami a kázáními raně středověkých křesťanů a křesťanskou eschatologií vůbec, v podobě, jak jej prezentuje eddická literatura asi nejde o integrální součást germánského pohledu na svět, život a smrt, následná obnova světa jako pozdější K vsuvka

„hrdinské“ eposy a legendy:

některé „pan-germánské“, okruh mýtů kolem Atliho a odkazující na události a postavy DSN

píseň o *Völundovi* - zázračný kovář, podle některých verzí álf,

Beowulf - hrdina z J Švédska (*Geat* - Gót), boj s *Grendelem*, jeho matkou a drakem,



Sigurd (Siegfried) Völsung a cyklus o ***Völsunzích*** - Sága o Völsunzích, Písňe o Sigurdivi, *Nibelungenlied* a řada odkazů a zmínek v mnoha dalších pramenech - podle Tolkiena “ústřední legenda Germánů” - umělecká kompilace a rekonstrukce (Legenda o Sigurdovi a Gudrún, 2012), praotcem Völsungů měl být Ódin

Sága o Ynglinzích - švédský královský rod, příbuzný také s pozdějšími králi Norska, odvozují svůj původ od Yngvi-Freye - snaha legitimizovat moc a postavení odkazem na boha

Snahy pozdějších autorů a kompilátorů vzájemně propojovat a navazovat na starší mýty a legendy, často za účelem legitimizace či “vylepšení” postavení soudobých elit, mladší postavy často kopírují činy a charakteristiky dávných hrdinů. Často svévolné a inovativní nakládání se starší látkou - nelze předpokládat žádný systém nebo rigidní klasifikaci - tím spíše neexistovaly ani v dobách, kdy šlo o čistě orální tradice.