

# GERMÁNSKÁ KNIHA HOLGER KALWEIT MRTVÝCH

VÝKLAD SEVERSKÉHO EPOSU EDDA  
A ESOTERNÍ NAUKA O TŘECH SVĚTECH

TROM SVĚTA YGGDRASIL  
KLADIVO TÓRA HROMOVLÁDNÉHO

SÍŇ PADLÝCH VALHALLA  
A NESMRTELNÉ VALKÝRY



ĚMINENT

# OBSAH

<b>1. DÍL: EPOS MRTVÝCH</b>	11	<b>2. DÍL: POETICKÁ EDDA</b>	
		<b>Germánská říše mrtvých</b>	59
<b>I. GERMÁNSKÝ KOSMOS</b>		<b>I. VĚDMINA PÍSEŇ</b>	
<i>Tři světy: duch, duše, příroda</i>	13	<i>Konec světa a poslední věci</i>	61
Úvod	14	Heimdall jako stvořitel člověka	62
Klíč ke knize mrtvých	14	Devět světů	63
Hel, plazma	21	Úsvit věků	63
Voda, duše a řeky mrtvých	21	Stvoření Midgardu, hmotného světa	63
Tři úrovně bytí	24	Založení Ásgardu na Idské pláni	64
Hranice mezi třemi světy	25	Tři vládkyně osudu	65
Strážci	25	Zrození trpaslíků	66
Mosty a cesty	26	Stvoření prvního páru lidí	67
Dualita germánského podsvětí	27	Strom světa Yggdrasil	68
Ymi	28	Čas: Urd, Verdandi a Skuld	71
Šest modelů Helu	28	Boj o zlato mezi Ásy a obry	71
Strom zvířat	38	Duše jako kouzelné místo	73
Tři norny	40	Ódinova smlouva s Vany	73
		Lidé musejí obrům obětovat	75
<b>II. UVEDENÍ DO PROBLÉMU</b>		Pravá příčina války	76
<i>Láska, válka a filosofie</i>	43	Strážce prahu Heimdall	77
Úvod	44	Ódinovo vševidoucí duševní oko	78
Co víme o germánské kosmologii?	46	Bytí jako božská hra	78
Smíchání různých tradic	47	Ódinovo oko je Mímiho studně	79
Objevování synonym	47	Baldrova nešťastná smrt	80
Co je to emanace?	48	Nálada Helu	81
Rodokmeny a sňatky	49	Při ragnaröku Fenri spolkně Slunce	83
Princip zdvojování a spojování	49	Strážce Helu Eggter	84
Válka a smrt jakožto spirituální akt	51	Kohouti jako strážci Helu	85
Láska a válka	51	Hlídací pes Garm, osvobození Lokiho a Fenriho	86
Skaldská poezie	51	Rozpuštění Midgardu	87
Kenning	53	Pochmurné vyhlídky Ásů a álfů – Heimdall a Mími	87
Záliba v nejasných slovech	54		
Moje metoda výkladu	55		
Můj postup	56		
Skládačková metoda <i>Eddy</i>	57		

Strom světa se chvěje – vzplane	87	Noví vládcové světa	130
Surtûv oheň		Poslední útočiště Gimlé	131
Ásové, álfové a trpaslíci tuší	89	Říše mrtvých se rozpouští	
svůj konec	89	v duchu	132
Loď mrtvých Naglfar	91	Ódinova poslední slova	133
Bitevní vřava a souboje	93		
Fenri zadává Ódina	93	III. PÍSEŇ O GRÍMNIM	
Vídar zabije Fenriho	94	<i>Struktura podsvětí</i>	135
Tór bojuje s Midgardsormem	94	Ódinova bolest	137
Zánik Země	96	Příbytky bohů	137
Pes a vlk přervou pouta	96	Zvířata v říši mrtvých	149
Tep světů	97	Hranice světů	151
Nové stvoření tří světů	97	Vojsko mrtvých	152
Přečkání ragnaröku na Idské pláni	97	Tór se brodí plazmou:	
Zlaté kostky	98	Most od ducha k duši	155
Höd a Baldr	98	Urdina studna	159
Semeno světů Gimlé	100	Utrpení stromu světa	
Drak zášti Nidhög	100	způsobené zrozením	
		a zánikem	160
II. PÍSEŇ O VAFTRÚDNIM		Vztah Ásů a obrů	163
<i>Jasan světa, světová zima</i>		Valkýry	164
<i>a nové lidské pokolení</i>	103	Slunce a vlci	165
Ódin prověřuje říši obrů	104	Zrození Země	166
Světlo a temnota	105	Velké božstvo Ull	167
Řeka mrtvých	106	Šalebné techniky trpaslíků	167
Pole boje Vígríd	107	Tisícero podob Ódina	168
Praobr	107	Bůh mrtvých Aegi	169
Slunce a Měsíc	108	Ódin se zjevuje ve vsí slávě	170
Den a noc	110	Ódinova duchovní filosofie	170
Zima a léto	112	Ódin: Vše je ve všem	171
Pokolení obrů	112		
Kde leží Jötunheim?	117	IV. BALDROVY SNY	
Vítr	118	<i>Bůh světla v podsvětí</i>	175
Njörd z Nóatúnu	119	Kdo je Baldr?	176
Valhalla a valkýry	122	Osminohý oř Sleipni	176
Posvátná trojka	125	Podsvětní pes Garm	178
Velký proměňovatel Ódin	125	Brána	179
Runové písmo	126	Věstkyně	180
Konec světa	127	Země zlata	182
Denní a noční nebeská tělesa	128	Loď mrtvých	184
Bohyně osudu	128	Smrt boha světla	186

## V. KRATŠÍ VĚDMINA PÍSEŇ

<i>Ragnarök a Lokiho úklady</i>	191
Baldrův mstítel Váli	192
Idunnina jablka nesmrtnosti	192
Magie v Helu	194
Strážce Ásgardu Heimdall	195
Loki jako zákon šalby	196
Loki škodí světu	197
Ódin a zánik světa	199

## VI. PÍSEŇ O TRYMOVI

<i>Duševní síla Tórova kladiva</i>	203
Kdo je Tór?	204
Intrikán Loki	207
Tórova proměna v nevěstu	208
Cesta do podsvětí	211
Tór opět získá svoje kladivo	211

## VII. PÍSEŇ O HYMIM

<i>Kotel jako symbol duše</i>	215
Runy	216
Plazma jako tekutina	219
Pivo jako symbol plazmy	219
Týr	220
Spor v říši mrtvých	221
Had Midgardsorm	223
Zápas Tóra s Hymim	225
Tórovi kozlové	227

## VIII. SKÍRNIHO CESTA

<i>Touha po Helu</i>	229
Hel jako ženský aspekt	230
Cesta do podsvětí	231
Lákání nevěsty jablky nesmrtnosti a prstenem věčnosti	234
Zostouzení a vyhrožování: Nenávist Helu	235
Zkrocení obryně Gerd	238

## IX. LOKI

<i>Principy duše</i>	257
Pitka v Helu	258
Zmatení Ásů v Helu	258
Bůh básnictví Bragi	259
Opatrovnice jablek nesmrtnosti Idunn	260
Ochránkyně panen Gefjon	261
Divotvůrce Ódin	261
Bohyně lásky Frigg	262
Bohyně lásky Freyja	263
Bůh moře Njörd	264
Bůh spravedlnosti Týr	265
Bůh lásky Frey	266
Byggvi	268
Strážce bohů Heimdall	268
Lokiho mučitelka Skadi	268
Loki jako duše	269
Zlatovláska Sif	271
Beyla	271
Jördin syn Tór	271
Tór jako zachránce Ásů	272

## X. PÍSEŇ O HÁRBARDOVI

<i>Láska a válka v Helu</i>	275
Vodnatý Niflheim na východě	276
Ódin i Tór se vychloubají svými činy	279

## XI. PÍSEŇ O ALVÍSOVI

<i>Původ trpaslíků</i>	287
Záhadní trpaslíci	288
Trpaslík Alvís	291
Země	293
Světy	293
Nápoje tří světů	297
Sluneční svit	297

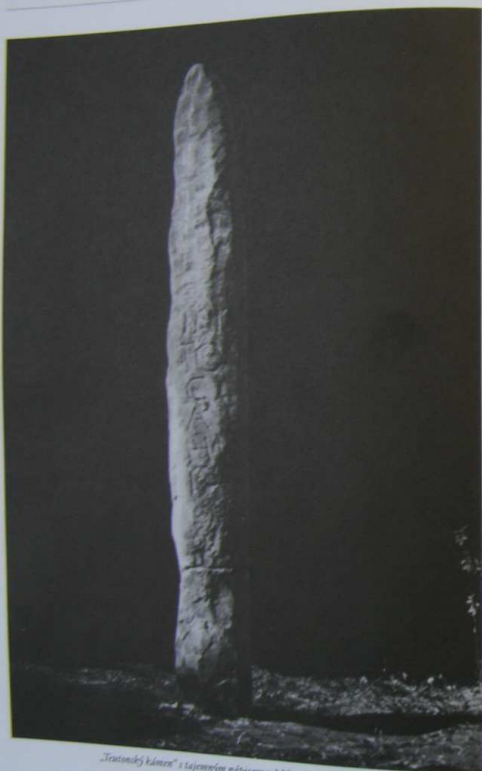
## XII. ZLOMKY A JEDNOTLIVÉ STROFY

<i>Řeky mrtvých a obryně</i>	299
------------------------------	-----

Řeky říše mrtvých	300	Větrná země duší	319
Tóruv boj s obrovými dcerami	302	Menglöd jako ztělesnění Helu	320
Frigg jako princip poselství	302	Podsvětní mříž	321
Boj v plazmě	303	Hradba kolem Midgardu	322
Norny	303	Mímův strom světa	322
Vigríd – místo poslední bitvy	305	Kohout Vidofni	323
		Podsvětní psi	324
XIII. GRÓINA KOUZELNÁ PÍSEŇ		Záhada lásky	324
<i>Mentální výzbroj hrdiny</i>	307	Plameny Helu	330
Cesta k hrobu	309	Dvojí pojmenování Helu	330
Kouzelná píseň k posílení sebedůvěry	310	Hora světa jako hora uzdravení	331
Kouzelná píseň, která učí odevzdanosti osudu	310	Poutí do Helu jako všelék	332
Kouzelná píseň proti mentální roztěkanosti	310	Hel jako říše lásky	334
Kouzelná píseň proti agresi	310	Malý lexikon zákonů Helu	336
Kouzelná píseň proti mentálnímu lpění	311		
Kouzelná píseň k utišení mysli	311	XV. PÍSEŇ O VALKÝRÁCH	
Kouzelná píseň proti chladu plazmy	311	<i>Utkaná síť osudu</i>	341
Kouzelná píseň proti depresím	312	Valkýry	342
Kouzelná píseň, která učí výmluvnosti	312	Předurčení smrti	342
Rozloučení	312	Zjišťování osudu losem:	
		Univerzální systém analogie	344
XIV. PÍSEŇ O FJÖLSVINNOVI		Bojiště	345
<i>Hledání spásy v podsvětí</i>	315	Píseň smrti	346
Orfeovský mýtus	316	V BOUŘI DĚJIN	347
Co předcházelo <i>Písní o Fjölsvinnovi?</i>	316	Edda jako kosmologie	351
Říše obrů	317	Bohové jako archetypy	353
Múspellsheim a Niflheim	317	Moderní výzkum posmrtných stavů	353
		Identita plazmy, duše a energie	355
		DOSLOV	357
		SEZNAM LITERATURY	361

**1. díl**

**EPOS  
MRTVÝCH**



"Stantonův kámen" s laprovským nápisem u Miltenbergu v Německu.

· I ·



# GERMÁNSKÝ KOSMOS

*Tři světy: duch, duše, příroda*

## ÚVOD

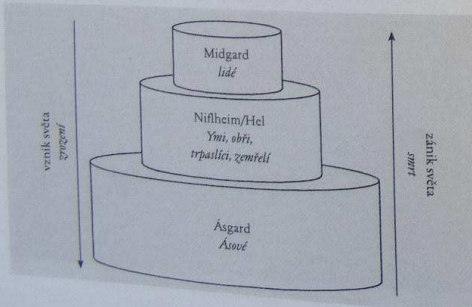
Germánská kosmologie či pneumatologie se dochovala až po naše dny, především v *Eddě*. Rozlišuje se tzv. *Starší Edda*, nazývaná též *Písními* či *Saemundova Edda*, a tzv. *Mladší Edda*, zvaná též *Prozaiická* či *Snorriho Edda*. První představuje sbírku starého vědění, které básníci, tzv. skaldové, zapracovali do básní, osm až v době kdy větší část germánské kosmologie již upadla v zapomnění. Tyto básně je tudíž třeba považovat za pouhé zlomky někdejšího obsáhlého vědění. Moje kniha se zabývá výhradně *Písníovou Eddou*, nikoli *Prozaiickou Eddou* islandského básníka Snorriho Sturlusona z 12. století, která je zřejmě přepracováním *Starší Eddy* obohaceným o další texty.

Tyto básně jsou samy o sobě těžko pochopitelné, takže není divu, že toho o filosofii Germánů moc nevíme. Proto je budu vysvětlovat jednu po druhé a strofu za strofou. Jelikož ale nepodávám systematický výklad kosmologie a filosofie, musím se

o něj pokusit sám a tak objevit červenou nit, která se táhne celou Eddou. Její básně totiž skáčou z jednoho tématu na druhé, začínají na konci nebo uprostřed, obsahují různé narážky, celé části příběhů přeskakují, takže po přečtení jednoho či dvou veršů zřídka kdy vůbec pochopíme, oč v nich jde. Následující přehled proto představuje nezbytný předpoklad k porozumění *Eddě* a obsahuje krom toho i zlatý klíč k jejímu výkladu.

## KLÍČ KE KNIZE MRTVÝCH

V *Eddě*, této germánské „knize mrtvých“, jsou obsaženy tři úrovně – duch, duše, příroda – totiž nesmrtelnost, smrt a zánik světa. Dozvídáme se v ní o našem hmotném světě zvaném *Munheim*, kde žijí lidé, stejně jako o naší sousední úrovni bytí, Helu, „světě zemí“, kterou obývají duševní bytosti – obří, „vznešení“, trpaslíci a duše zemřelých lidí – a rovněž o *Ásgardu*, oné úrovni



bytí, která se nachází „nad“ oběma předeshlými a představuje říši božských zákonů, z jejíž nejvyšší oblasti Gimlé vzniká po periodicky se dostávajícím zániku těchto tří světů nový tříúrovňový kosmos.

Lidský mikrokosmos a božský makrokosmos jsou vlastně identické, takže se zmíněné tři světy vztahují nejenom na tělo, duši a ducha, ale i na tři rozdílné úrovně bytí – Midgard, Hel, Ásgard:

Midgard – příroda – tělo  
Hel – duše – myšlení a citění  
Ásgard – duch – všejednota

Na pozadí válek a pletich jsou líčeny duchovní a duševní zákony obou vyšších úrovní bytí, čímž je nastíněna cesta, kterou se máme jakožto duše po smrti fyzického těla ubírat.

Za činy nejvyššího boha Ódina a jeho božské družiny se skrývají zákony čistého ducha. A za dobrodružstvími obrů a trpaslíků zase zákony duše. *Edda* ukazuje, že soudní duševní úroveň bytí je základem hmoty, říši energie, ovšemže energie duševní. Sem přicházíme po smrti, tady potkáváme vznešené, obrovité bytosti a ten, kdo se dokáže zbavit duševního balastu, má otevřenou cestu do duchovních niv Ásgardu.

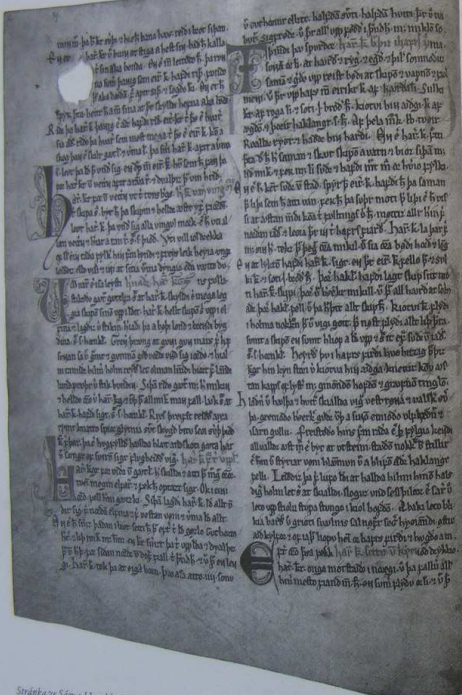
Při studiu posmrtných stavů, kdy jsem zkoumal veškeré tradice starověkých národů i kmenových kultur pojednávající o smrti, jsem nemohl opomenout *Eddu*, kterou si zde dovoluji představit jako „germánskou knihu mrtvých“. Z ní se můžeme dozvědět velice mnoho o povaze duše i ducha, naší nejnějnější podstaty, přičemž se tyto informace nijak neliší od vědecky ověřených zkušeností reanimovaných osob, které přežily vlastní smrt. Jak

se zdá, severské národy věděly cosi, čemu dnes opět začínáme přicházet na kloub. Ale kosmologie *Eddy* daleko překračuje rámec moderního výzkumu posmrtných stavů; hovoří o nesmrtelnosti, zániku světů a znovuzrození, o bytostech říše mrtvých a zákonech osudu.

*Edda* načrtává kosmologii, v níž se můžeme snadno orientovat, neboť vychází z nauky o třech světech, kterou potvrzuje naše běžná zkušenost, a současně nám nabízí vizi posmrtného života – možnost nesmrtelnosti v říši ducha. Tento světový názor nám zajišťuje místo v kosmu, protože tři základní podmínky našeho lidského bytí, totiž ducha, duši a tělo, vysvětluje zcela jinak než současná věda, a to i v makrokosmickém měřítku, čímž pro ně vytváří přiměřený, bytí monumentální kosmický rámec. Terapeutické působení *Eddy* spočívá v tom, že lidem dodává kosmický rozměr, umožňuje, aby se v nás prolнул makrokosmos s mikrokosmem. To je terapeutická metoda, kterou využívaly staré kosmologie. Aby dosáhly dokonalosti, musí malý človíček vědět o celku. Takto se transcenduje, uvědomuje si své každodenní překládky v širším rámci, čímž je relativizuje a umenšuje. Studium *Eddy*, knihy mrtvých, je blahodárné, uzdravuje nás, totiž „zceluje“. Proto je třeba oživit staré vědění, proto moje interpretace *Eddy*.

Z *Eddy* rozvíjí univerzální kosmologii, lze snadno dokázat na neustále se opakujících a vzájemně se potvrzujících pasážích, přičemž jsou zmiňovány tři světy, respektive tři úrovně bytí:

Midgard  
(prostřední dvůr, zahrada; něm. *Garten*,  
angl. *to guard* – střežit, hlídat)



Stránka ze Ságy o Haraldovi Královodlásem v rukopisném překladu Hemmingsy z počátku 14. století, kterou kolem roku 1230 napsal Svori Starulson.

Hel  
(Hel = hell = jasný, světlý;  
das belle Land = jasná, světlá země;  
křesťanské peklo, něm. Hölle)

Ásgard  
(říše Ásu; Ás je nejvyšší zákon)

Midgard leží v samotném středu. Obklopuje ho podsvětí Hel (výštinější Útgard, „vnější dvůr“). Hel ovíví třetí pás, Ásgard, ona úroveň bytí, z níž povstaly obě předešlé. Gimlé, nejvyšší sféra Ásgardu, přezívá veskeré periodicky se opakující zániky světa a pokaždé vytváří nový Ásgard, ten zase Hel a onen v další fázi evolučního procesu opět Midgard. A obráceně: při periodickém zániku tohoto mnoháuřevného kosmu je nejprve Midgard vtážen do Helu, potom Hel do Ásgardu, a nakonec zaniká i ten, jenom Gimlé zůstává.

Tato představa pulzujícího kosmu nebyla cizí ani Platónovi. Střídání evoluce a involuce vypadá vsuktu moderně. Také dnešní kosmologie se stále více kloní k představě pulzujícího střídání vzniku a zániku světa. Tyto tři světy zapadají jeden do druhého jako ruské bábušky, přičemž vyšší svět prostupuje nižší a tvoří jeho základ. A Midgard, náš svět, plave jako nějaká loď v pralátece Helu, jehož subatomické struktury tvoří základ hmoty.

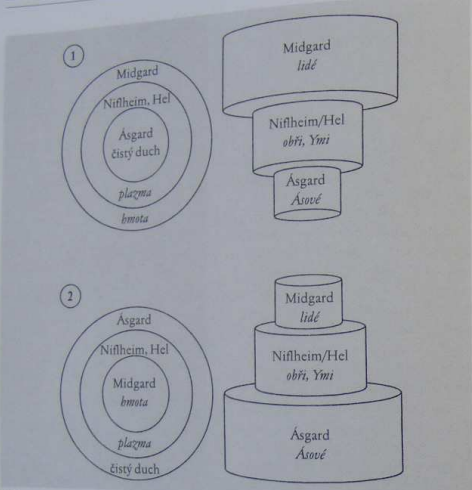
Midgard, to je nejenom planeta Země, ale celý hmotný vesmír. V Midgardu žijí lidé. Edda se o něm téměř nezmiňuje.

Hel je lícen v podobě obecných duševních zákonů nebo jejich personifikací. K nim patří především samotná vládkyně podsvětí Hel (tj. světlá, jasná – něm. Hel = světo, jas; ale i ta, která zahaluje, zastírá, něm. verhehlen, zamlčovat, zatajovat;



Bohatý ženský pohřeb o Jutlinge na ostrově Lolland v Dánsku.

viz též Hela = hrдина, Helm = přilba), potom vlk Fenir, jenž znázorňuje pohlcující stránku naší duše, a had Midgardsorm, který obklopuje Midgard. To znamená, že duševno obklopuje a prostupuje hmotný



Třikřehový model. Verze 1: Ásgard uprostřed jako prarodeno, kolem něhož se formuje Hel, a kolem Helu Midgard. Verze 2: Ásgard vně jako vřezbovatelný celek, v něm vznikají oba další světy.

svět. Had je symbolem podsvětí, protože žije ve vlhku, v útrokách země. U mnoha národů symbolizuje onu úroveň bytí, která proniká hmotou a představuje její základ. Podsvětí není svět pod našima nohama, nýbrž jennohmotný, subatomický svět „pod“ hmotným světem. Obij jsou duševní bytosti zmlané vášněmi – bývají zutiví a posedli láskou. Říše mrtvých není než tím, co z nás přezívá po smrti, světem duší, jímž zmlatí nejružnější hnutí myšli, euforie i deprese.

Naproti tomu v Ásgardu již nemá místo nic tělesného ani duševního, je to úroveň čistého ducha. V postavě Ódina, jediného boha, je ztělesněno duchovno, všejednota. Dvanáct nejvyšších tvůrčích sil, takzvaných Ásu, které jsou pro větší názornost prezentovány v lidské podobě, představují aspekty Ódina. Z těchto prarodem vznikají oba nižší světy: z ducha duše, z duše naše tělo.

Ásgard si můžeme představit jako jádro, ze kterého vznikají další světy, nebo



Kamenný komorový hrob z Züschenu, Německo. Kolem roku 2000 př. n. l.

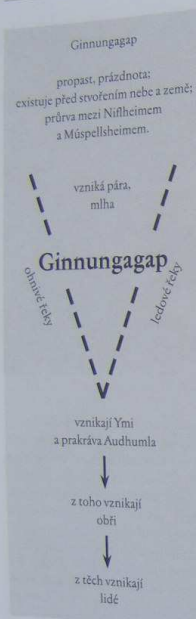
jako semeno, v němž je již všechno obsaženo, přičemž tyto světy jsou (menší) částí celku – všejednoty. Nesmíme ovšem zapomínat, že obojí je pouze zavádějící lidská představa, neboť Ásgard není prostorořá dimenze, je to duch existující mimo prostor, čas a hmotu. Duch se vymyká jakékoli představě, a proto i veskeré naše grafické modely nám nejsou moc platné. Čistý duch, všejednota, zůstává pro lidi nepředstavitelný, nepojmenovatelný a neuchopitelný.

Na rozdíl od hierarchicky strukturovaných dvourozměrných modelů většiny vědců nezobrazuje tento model Midgard uprostřed, s podsvětím dole a Ásgardem nahoře, nýbrž ve středu koule. Pouze ten odpovídá textům Eddy, které říkají, že z Ásgardu vzniká Hel a z Helu Midgard,

jakož i to, že podsvětí nelze považovat za nitro planety Země, nýbrž za neviditelnou úroveň bytí, která obklopuje materiální svět a současně ho „subatomicky“ prostupuje. Pronikání do útrobu Země je pouhým symbolem probození našeho duševně nevědomého, podsvětí, totiž Helu. Onen naivní model umístující podsvětí pod naše nohy a horní svět nad naše hlavy do nebe, jehož se největšinou drží různí vykladači Eddy a kosmologové, podle kterých byli Germáni pouhými utvářci přírody, musíme rozhodně odmítnout.

Jestliže nám nečiní potíže pochopit Midgard a Ásgard, o Helu, prostředním světě, to zdaleka neplatí. Hel se skládá z ohně a ledu, horka a zimy, Múspellsheimu a Niflheimu (múspell = oheň, nifl = mlha). Obojí se stýká v jediném bodě na





**Ginnungagap. Model stvoření hmoty.** Hmotu vzniká ze zárodečného napětí mezi Múspellsheimem a Niflheimem, oblačná a mlhová, satřá vodou, zde v podobě páry vzniká mlha se proudícími ledovými řekami. Z tohoto napětí vzniká mlha se proudícími ledovými řekami. První lidé Ymi vznikají pod rožem prakové. Podle legendy, ledových větrů stvořili lidé rožem obří, které zplodili Ymi.

zvaném Ginnungagap (*Ginnunga* = avšak tráva nikde, *gap* angl. propast). Na prapočátku se zde ze zárodečného napětí mezi horkem a zimou zformoval nový stav: hmota. Midgard. Proto Midgard spočívá v Helu, respektive Hel obklopuje Midgard. Tento evoluční skok je přesně vylíčen v kosmogenezí hmoty (tj. ve stvoření nebe a země), potažmo v antropogenezí, která popisuje, jak z Ymiho, zákona praobřů (obři = zákony Helu), vznikli lidé. Ymi je jen další jméno Helu. Je třeba si uvědomit, že když je řeč o zemi, je tím vždycky myšlena materiální úroveň bytí, nikoli planeta Země. Tato závažná chyba, již se dopouštějí všichni vykladači *Eddy*, se opakuje i při interpretaci jiných kosmologií. Múspellsheim a Niflheim jsou dva polární aspekty Helu vyjadřující protiklady horka a zimy, ohně a ledu, jejichž spojením vzniká hmota.

Hel je pouze jedno z mnoha jmen této úrovně bytí, asi nejznámější, leč silně zavádějící. Všechna ovšem zachycují různé aspekty této úrovně. Tři nejdůležitější jména jsou Loki, Fenri a had Midgardsorm. Loki je sice považován za třináctého boha, ale svým původem je bytostí Helu, stejně jako jeho děti. Loki představuje princip této prostřední úrovně bytí, v Ásgardu má pouze funkci vyslanec, a bohem vlastně ani není. Proto je považován za třináctého, totiž neblahého Áse, jenž vězí pevně v Helu. Aby germánská tradice mohla vůbec popsat tuto obtížně pochopitelnou oblast mezi Ásgardem a Midgardem, rozvinula celou řadu dalších principů, které označuje jako obry, trpaslíky, Vany, duše mrtvých. Zde k tomu uvedu jen stručně poznámky: obr (něm. *Riese*, angl. *to rise* = zvednout se) souvisí s horami, se vzne-

šenými bytostmi, s tím, co jako nějaké horry vyrstlo z Ásgardu (prapahorek, jenž se objevuje ve všech mytologiích). Nejedná se však o hmotné kopce, nýbrž o cosi povznášejšího a povznešeného v duševním smyslu. Obři jsou mentálně povznešení (podobně jako andělé, nadpozemšťané). Slovo *Zwerg*, „trpaslík“, je etymologicky nejasné, poukazuje však na dovednost a vynalézavost, jež jsou této úrovni bytí vlastní. Veškeré technologie objevené trpaslíky mají svěbytné vlastnosti vymykající se časoprostoru a hmotě, z čehož lze usuzovat na transmateriální, duševní fungování této úrovně. Ta je nemohutná, bezčasová, neprostorová a nekauzální. Vykladači *Eddy* toto všechno záměrně přehlížejí, a nemohou tudíž ani přijmout žádný adekvátní kosmologický výklad. Proto se *Edda* dosud bohužel nestala předmětem výzkumu moderních kosmologů a zůstala zakletým pohádkovým zámkem nejtržnějších fantazí.

A teď k Ásgardu. Ásgard je úrovní čistého ducha. Zákony duchovního světa – nikoli zákony myšlení, nýbrž právě nemýšlení a necítění, tedy zákony nejvyššího, myšlením neuchopitelného světa idejí a holografické duchovní zákony – stojí nad duševními zákony Helu. Zde se děje všechno úplně jinak než ve hmotném i subjektivně duševním časoprostoru: vládne zde nulový čas, nulový prostor, nulová kauzalita. Nalézáme se v prasceni všech světů, ve všednotě, v neexistenci, která v zárodečném stavu obsahuje všechny staré světy. Nalézáme se tam, kam moderní fyzika ještě nedospěla. Podle zákonů tohoto světa jsou Ásové všemohoucí. Náročný je pro ně ovšem pobyt v Helu, kde se musejí podřídit tanním duševním zákonům a de fáto

proměnit v bytosti Helu – potom se podobají ptákům spadlým do vody, jimž nezbyvá než plavat.

## HEL, PLAZMA

V souladu se svými vlastnostmi mají obři, trpaslíci i duše zemřelých v Helu různé přibytky či působivosti. Hel představuje prahmotu, premateriální, subatomicko-plazmatický stav, a proto mluvíme rovněž o plazmě neboli plazmatické úrovni bytí. Plazma je starověký pojem a znamená „napodobení, výplod, vymyšlení“, což odpovídá germánskému pojmu *ginnungagap*. Plazma je naše duše, která si může všechno představit a vymyšlet. Duše a Hel jsou subjektivní skutečnosti.

VODA, DUŠE  
A ŘEKY MRTVÝCH

Abychom mohli pojmenovat nemohutné vlastnosti této úrovně bytí, vypomáháme si obecně srozumitelnými obrazy. Hel bývá popisován jako vodnatý, vlhký, deštivý či zamflžený, a proto je také označován jako Niflheim (*nifl* = mlha). Ve všech kulturách poukazují řeky mrtvých na tuto jemnotekutou atmosféru, kterou je myšlena jemnomohutná duše a její dualita myšlení a citění. Myšlení je rozředěné a citění jako vodní proud. Tato symbolika nebyla vlastní pouze Germánům, duši připodobňovaly k vodě téměř všechny staré kultury.

Duše je cosi vznešeného. Hnutí naší duše jsou popisována pomocí vznešených principů. Vznesené je mentálně velké, obrovské, a protudí jako voda. Na jedné straně



Trůnec germánských božstev: Vlevo jednoruký Odín se sekerou a stromem světa Yggdraslem, uprostřed Tór s kladivem Mjöllnir a napravo Freja s kláskem, symbolem plodnosti. Náctičlenný koberec ze švédského Halingslandu, 12. stol.

ně poukazuje na naše duševní principy, na straně druhé na samostatné bytosti. Obři jsou duševní bytosti vytvořené z duševní látky, jakési velejemné vody, které žijí buď v mlhavých a vlhkých kontinách Niflheimu, v moři nebo na horách (nikoli na fyzických, nýbrž mentálních horách, totiž na vvyššeninách).

Vodu v *Eddě* symbolizují tři mořští obři: Hlér, Aegi a Gymi. Aegi má za ženu Rán, bohyni moře, která chytala do sítě všechny, kdo spadli do moře. Samozřejmě tím není myšleno naše moře, nýbrž jemnotekutá říše mrtvých. „Jet k Rán“ znamenalo utonout.

Zemfélému, jenž do ní přichází, se Hel jeví jako řeka, proto ony zmínky o pověstné řece mrtvých v mytologiích starých národů. Na nezavěčeného působí setkání s řekou mrtvých vskutku prazvláštně. Avšak reanimované osoby o ní hovoří velice často. Žádná taková řeka samozřejmě neexistuje, spíš duše, tedy to, co z nás zůstává po smrti fyzického těla, vykazuje energetickou strukturu, která se nezavěčenému jeví jako voda nebo jako vzduch. *Seele*, „duše“, se odvozuje od *See*, „moře“, tedy od vody. Atmosféra, do níž se noříme, je mlhavá, kalná či jasná (něm. *hell*), a proto se nazývá Niflheim nebo také Hel, „*hell*es Land“ (jasná země). *Edda* uvádí celou řadu tek mrtvých. Ve všech tradicích (včetně germánské) nesou tyto řeky jména nejtržnějších emocí, například Nenávist, Zář, Závist a podobně. Proč? Naše duše představuje jakýsi druh energie a lze ji připodobnit k vlnění se vodě nebo tetelícímu se vzduchu (řeky *přýché* = vzduch, dech, vánek). Protože přežíváme v podobě duše, znamená to, že přežívají toliko naše pocity a myšlení, respektive naše charakteristické

ké vlastnosti, které nyní vnímáme jako vlnění nebo mlhu (podobně jako strašidla a duchy). Zář je v Helu vnímána jako řeka zášti a závistivec zde věří, že se koupě v řece zášti; inu, každý zažívá přesně to, co cítí a myslí, neboť není ničím jiným než myšlením a citěním. Opakují: Po fyzické smrti zbývají ještě pocity a myšlenky, totiž duše, což znamená, že jakožto člověk jsem v Helu přesně tím, čím jsem duševně. Naše duše, ona směšice pocitů a myšlenek, žije i po smrti těla.

Jak jsem již uvedl, je slovo *Seele*, „duše“, odvozeno od *See*, tj. moře či vody, kam se podle dávné tradice ponoují zemřelí a odkud se i vynořují nové zrození. Všichni známe pohádku o éšápy (nebo o labuti), vodním ptáku, jenž matkám přináší novorozeňata z rybníka. Hel je zplota materiální úroveň bytí, jemnomohutné prostředí, které se podobá vodě. Hel je současně dimenze, energetický stav hmoty, do něhož po smrti vstupuje naše zplota materiální, energetická duše.

Rovněž studna poukazuje na vodnaté skupenství Helu. V *Eddě* nalezneme zmínky o Urdině studni, Mímiho studni a o studni Hvergelmi. U první se shromažďují Ásové k poradám, u druhé žije obr Mími a ze třetí výtékají Élivágy, „bouřlivé vody“, ledové řeky plné jedovatých hadů, jedním z nichž je Nidhög.

Vodnatá je však jenom polovina říše mrtvých, ta druhá je nesnesitelně horká, a proto se nazývá Múspellsheim (*múspell* = oheň). Zde žijí ohniví obři. Nicméně o ohnivém Múspellsheimu se nemluví tak často jako o vlhkém Niflheimu. Oheň a voda, Žár a chlad, to je duální skupenství plazmatické úrovně Helu. Oheň symbolizuje rovněž všem kulturám známé rozpoložení



Obří kulturní mísa o průměru 4,70 m u Saevre, Německo.

duše, její horoucí vášnivost, pekelný oheň a očistec, stravující plameny našich nejsilnějších emocí, lásky a nenávisti.

### TŘI ÚROVNĚ BYTÍ

Kosmologie seveřanů zná tři základní látkové formy: materiální, polomateriální a nemateriální. Ty odpovídají Midgardu, Helu a Ásgardu.

Zpola hmotná říše Hel odpovídá naší duši, tomu, co z nás zůstává po smrti, přesnější řečeno našim pocitům a myšlenkám, které v této souvislosti musíme chápat jako zpola hmotné či plazmatické. Třetí úroveň bytí, Ásgard, je říší ryze nadindividuálního, univerzálního vědomí. Až ve druhé fázi evoluce se všezahrnující Ódinův duch zhušťuje a přijímá podobu obrů, trpaslíků a duší, tři forem života zmínovaných *Eddou*. V souladu s tím Ásové stojí nad světem

pocitů a myšlenek, jsou prosti individualismu, totiž nepodléhají klamně představené, že jsou samostatné a na ničem nezávislé bytosti. Bůžstva neboli Ásové ztělesňují veškeré individuální duše, veškeré jejich principy, jako jsou láska, válka, právo, světlo apod. Když však sestoupí do Helu, ulpí na nich vlastnosti této úrovně bytí a začnou podléhat emocím.

Není pochyb, že prostřední úroveň bytí je nám nejméně jasná a nejhůře pochopitelná. Zřejmě proto se *Edda* zaměřuje jen na ni a o Midgardu či Ásgardu se téměř nezmiňuje. Hel je naší sousední úrovní, čímž je nám také nejbližší.

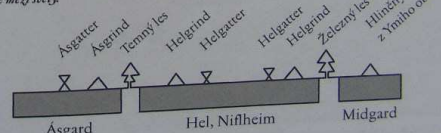
S tím bych mohl klidně skončit, avšak považuji za nezbytné podat zevrubný nástin germánské kosmologie, aby čtenář pochopil moje další vývoje a uvědomil si mimořádnou hloubku eddické filosofie. Takže se povznesme nad všechny ty naivní i modernistické mylné interpretace, které tvrdí,

že *Edda* je básnickým veledílem či fascinujícím pozorováním přírodního dění, bouřek, dešťů a krupobití. A potom se před našimi zraky rozvine úchvatné kosmologické panorama, poskládané z pouhých zlomků univerzálního vědění o vývoji makrokosmu a paralelním vývoji lidského mikrokosmu, které je mnohem starší než křesťanství, neboť vzniklo v šerém dávnověku. Fyzika jednotlivých úrovní bytí a pneumatologie jsou zde spojeny do neobyčejně rafinované transmaterialistické a transhumánní filosofie, v níž všezahrnující veleduch Ódin vládne nad dušemi i hmotou.

### HRANICE MEZI TŘEMI SVĚTY

Všechny světy jsou od sebe odděleny. Ásgard od Helu odděluje Ásgrind (*Grind* = val) a Ásgatter (*Gatter* = plot, brána). Kromě toho se mezi Ásgardem a Helem rozprostírá tzv. Temný les (*Dunkelwald*). Hel od Ásgardu i Midgardu odděluje Helgrind a Helgatter. A mezi Helem a Midgardem se nalézá tzv. Zelezný les (*Erzevald*). Midgard od Helu odděluje *Midgardwall* vybudovaný kdysi z obočí zavražděného praobra Ymho, jenž se tak stal prazákladem hmoty.

Hranice mezi světy.



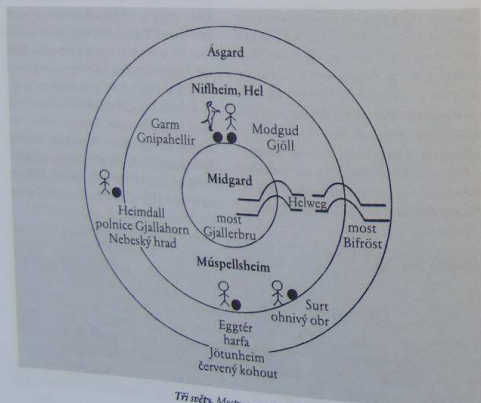
mostě Gjallerbru, po němž chodí zemřelí, aby nemuseli plavat přes Gjöll. Pokud jde o oba mosty, Bifröst spojuje Ásgard s Helem, zatímco Gjallerbru Hel s Midgardem; přes ně se vine cesta Helweg, která vás přivede z Ásgardu do Helu a z Helu do Midgardu. Všechny úrovně jsou propojené mosty a cestami a současně oddělené hlídači.

### MOSTY A CESTY

Tyto tři světy jsou propojené, neboť koncepcí jsou jedním jediným světem, čistým duchem, respektive jeho emanacemi. Sjedení těchto světů a jejich vzájemná provázanost jsou symbolicky naznačeny mosty

ty a cestami. Bifröst vede z Ásgardu do Niflheimu nebo – podle jiných pramenů – až do Midgardu. *Frost* (= mráz) poukazuje na chlad, tedy na plazmu. Kloním se k první variantě, neboť na cestě z říše čistého ducha se musí nejprve projít plazmou a teprve potom lze vstoupit do hmoty. Je ovšem možné uvažovat též o přímém spojení ducha s hmotou, neboť i v nás samotných může náš duch bezprostředně působit na tělo. Tento příklad s naším tělem je výstižný, protože jsme *jednotnou* bytostí zahrnující všechny tři úrovně bytí. Jsme totiž zmenšeninou trojdielného kosmu.

Přes Bifröst potáhnou plazmatické bytosti, synové Múspellu, v čele se strážcem hranice Surtem, až o ragnaröku dojde k válce, tj. až se plazma začne stahovat



do ducha, což *Edda* líčí jako vpád plazmatických obrů do Ásgardu. Tehdy ovšem Bifröst vezme za své. Rozzhavi se doběla, neboť je ohnivým mostem, který poukazuje na Múspellsheim, plazmatické plamenné moře. Jak jsem již uvedl výše, je plazma polární, složená z ohně a ledu. Bifröst poukazuje na mrazivé obry a na cestu do oblasti věčného mrazu a ledu. Nám pozemšťanům se Bifröst jeví jako duha, po níž kráčí bohové. To potom znamená, že Bifröst spojuje nebe a zemi. A bohové po něm denně chodí k Urdině studni, tedy do plazmy, aby se tam radili. Ze Bifröst spojuje nebe se zemí, je to jistě míry optický klam. My lidé tento most vnímáme jako duhu, zatímco obři jako plamenný most. Jedná se o jeden a tentýž most viděný z různých perspektiv. Ve skutečnosti ovšem žádný takový most neexistuje, jde o pouhou iluzi vyvolanou omezenými životními podmínkami lidí i obrů.

Existuje tedy pomyslný most z Midgardu do Helu a další z Ásgardu do Helu. Oba se nazývají též Helweg či Niflweg a za devět nocí nás dovedou do Helu. O nocích zde hovořím zcela záměrně, protože Germáni odměřovali čas podle noci a nikoli podle dne. Devět – tři světy (tříkrát tři) – je svaté číslo pro všechno, co je posvátné a nadlidské. Hel je vodnatá sféra čili říše mrtvých. Symbol mostu vědčí možná za svůj původ tomu, že Hel je vodnatá část s množstvím řek, respektive s jedinou řekou, přes kterou lze cestovat jen po mostě. Ale to není zdaleka všechno: Kdo prý projí ráz zátarasy na hranici Helu, nedostane se již nikdy zpátky mezi pfeletí, ten se odtamtud může vrátit (což potvrzují moderní posmrtné zkušenosti).



Trpaslík u své kovadliny, detail z křtitelnice na ostrově Gotland ve Švédsku.

### DUALITA GERMÁNSKÉHO PODSVĚTÍ

Dostáváme se k nejobtížnější kapitole germánské kosmologie, k tradici věčného boje mezi ohněm a ledem.

Plazma vyvěrá z Ásgardu, ze sféry čistého ducha. Plazmatická úroveň je hustší než úroveň duchovní, ničtější jemnější než to, co z ní vzniká, totiž hmota. Plazma je zpola hmotný a zpola duševní stav. Je polární, stejně jako elektrina. Jedna její oblast je vlhká, mokrá, vodnatá a mihovitá, a proto se nazývá Niflheim nebo Nifhel; v té žijí mraziví a vodní obři. Druhá je Múspellsheim, žhavá a planoucí oblast, prokřaná

ohnivými řekami a obydlím ohnivými obry. V Helu, v plazmě, žijí odvěky boj měry. V Helu, v plazmě, žijí odvěky boj mezi ohněm a ledem, mezi ohnivými řekami Múspellsheimu a ledovými řekami (Élívágy) Niflheimu. Tento boj je opravdovým střetem dvou plazmatických, prematerialních elementárních sil. Tam, kde se stýká Niflheim s Múspellsheimem, vzniká průhra, bezedná propast zvaná Ginnungagap (severogerm. = rozevřený chřtán, angl. gap = propast). Z tohoto střetu se v propasti rodi nová forma – hmota, Midgard. Hmoty je vlastně díra v plazmě.

## YMI

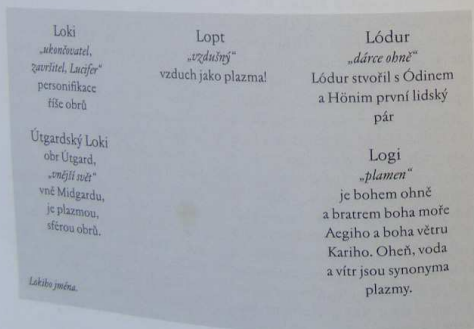
Z boje mezi ohněm a ledem povstal rovněž praobr Ymi a prakrávra Audhumla. Z jejich strků vylékaly čtyři miléčné řeky, jimiž Ymiho napájela. Audhumla poukazuje opět na vodnatou povahu této sféry. Hermafroditní Ymi zplodil nejenom tzv.

mrazivé obry, ale pod svými pažemi také vypotil první pár lidí a hmotný svět. Podle jiné tradice bohové, tedy Ásové, Ymiho zabili a z jednotlivých částí jeho těla stvořili zemi, nebe a moře a z jeho obočí val kolem Midgardu, který chrání pozemský svět před obry. Co nám tato tradice sděluje? Plazma je polární, z konfliktu mezi ohněm a ledem, respektive horkem a chladem, vzniká nejprve přechodný plazmatický stav Ymi, z něho různá plemena plazmatických obrů, kteří v další fázi evoluce stvořili lidi. Z Ymiho („Immer“? tj. vždy) však vznikl i hmotný svět.

## ŠEST MODELŮ HELU

## Loki

Loki je princip druhé úrovně bytí, duše, je mnohohmotného světa, což potvrzuje i jeho původ, neboť jeho rodiče jsou ob-



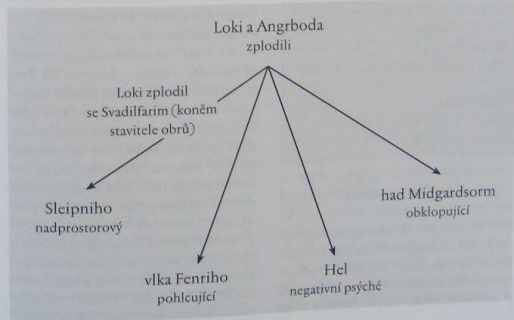
ři. Současně bývá zmiňován jako trinácý bůh, jenž přináší neštěstí, takže žádný bůh vlastně ani není. Bohové se s ním radí pouze v záležitostech prostředního světa. Loki je naše duše. Veškeré lži a klamy naší duše, to je Loki. Často pomáhá, ale jenom proto, aby mohl ještě více klamat. Loki znešťvá milence, plodí boj a rozsvědá nepřátelství. Loki je kořenem všeho zla, všech vášní a vůbec všeho, co způsobuje utrpení. Chtěl-li bohové do Helu, musejí často prosit Lokiho o pomoc, ale ten je pokaždé ošálí a zmate – to je princip Helu. Loki je ďábel a intrikán (někdy se jméno Loki odvozuje od Lucifera). Plazma je jako vzduch, takže se Lokimu říká rovněž Lopt, „vzdušný“, a současně je jemná jako oheň, a proto se Loki nazývá též Logi, „plamen“.

S obryni Angrboda zplodil Loki tři aspekty sebe sama: Hel (má podobu ženy), vlka Fenriho a hada Midgardsorm. S kořenem obra, jenž stavěl hrad Ásgard, zplodil osminohého Ódinova oře.

## Hel

Hel, světlá země, germánská říše mrtvých, je jasná (hell) a zářivá. Etymologicky se hell odvozuje od hell *tónend, laut, lieb, glänzend* („jasně znějící, hlasitý, světlý, zářící“). Hel tedy není jen optický, nýbrž i akusticky jasný a hlasitý; je to totiž *Halle, Hall* = hluk. Proto se Helu říká Thrymheim = *Lärmheim* = hlucná říše. Nesnesitelný hluk v Helu způsobují zmatené myšlenky a pocity zemřelých. Zde má původ pekelný hřmot, hluk naší neklidné duše. *Hall* a *Halle* k sobě patří. *Halle* je vlastně Hel. S germánským *hell* rovněž souvisí sloveso *holen* ze středohornoněm. *Hellen*, starohornoněm. *Hellan* = stejně znít, rozznít. *Halle* však poukazuje rovněž na *hehlen* (z indogerm. kořene *kel* = skrývat, zahalovat; např. lat. *cella*, něm. *Keller, Kammer* = sklep, komora); ve skutečnosti je Hel skrytá oblast, sféra naší duše.

Jakožto dcera Lokiho a Angrboda je Hel vládkyní říše zemřelých lidí, obrů a tr-



paslíků, která nese její jméno. Další principy, jež ztělesňují Hel, jsou její sourozenci Fenri a Midgardsorm nebo samotný Loki. Podle toho, odkud Hel pozorujeme, vidíme vždycky něco jiného, poněvadž vnímáme odlišný aspekt. Hel se používá jako zastřešující pojem pro říši mrtvých. Původně Hel spočívala v Ásgardu – tehdy v něm byly potenciálně obsazeny všechny principy Helu – než ji Ódin ze své říše vykáral, čímž ze sebe sama vytvořil říši Helu, novou úroveň bytí, oceán mentální energie.

Hel se nazývá také Helheim a bývá popisován jako peklo (něm. *Hölle*). Níže jsou rozvedeny jeho mentální vlastnosti se zřeteltem na psychologii zemřelých:

Helheim
sídlo (Ejjudni): bída
stříd (Hunger): hlad
mříž (Sultr): pacholek (Ganglari):
děvečka (Ganglot):
práh u dveří (Fallandaforad):
hrozící nebezpečí
lážko (Kor): račev
závěs u lážky (Blikjandaból): neštěstí
Jeho zvířata
Nidhögg: drak zásti
Garm: pekelný pes

## Had Midgardsorm

Další dítě, dcera Lokiho a obryni Angrboda, je had Midgardsorm, jenž se vine kolem Midgardu. Tento had žije ve vodě, je vodou. Ohraničuje hmotný oceán (s nímž je idenický oceán starých Řeků) a je je-

ho základem, plazmou vůbec, naší duši. Jaký div, že duše bývá často znázorňována jako had. V pozdější lidové tradici mají hadi podobu draků, kteří střeží poklad, unášejí panny a jsou zabíjeni rytíři. V *Příběhu o Fáfnim* vystupuje drak stejného jména. Nicméně had Midgardsorm poukazuje na subatomický svět, na plazmu, která nás obklopuje a protupuje. Jinak bývá had symbolem obrů a trpaslíků, dalších obyvatelů plazmy.

## Vlk Fenri

Fenri neboli vlk Fenri je synem Lokiho a obryni Angrboda; je vychováván v Ásgardu a stává se den ode dne silnějším a nebezpečnějším – plazma se množí. Bohové se rozhodnou, že vlka pro jistotu uvězní v poutě Lödingu. To dlouho nevydrží, a tak zhotoví dvojnásob silné pouto Dromi, leč marné. Teprve trpaslíci jim dopomohou k úspěchu: ukují pouto Gleipni, jímž vlka konečně spoutají. Řetězem Gelgia vlka upevnili ke kameni Gjöll, jenž zarazili hluboko do země. Obrat „hluboko do země“ znamená vždycky mentální podsvětí, Niflheim, plazmu. Vlk Fenri vězí v poutu Gleipni na ostrově Lyngvi v moři Ámsvartni. Toto pouto bylo vyrobeno ze stěv obra Narfiho, kterého roztrhl Lokiho bratr Vali, což byl obr proměněný bohy ve vlka. Moře poukazuje na vodu, duši, podsvětí a podvědomí. Ve skutečnosti není vůbec potřeba vlka poutat, neboť úroveň Helu je již sama o sobě poutem, připoutaností k duševnu. Duše je zde chápána jako pouto, jako fixace na pocity, a zřejmě proto se ono pouto nazývá „zertěť“. Vlk tedy žije v úrovni jemu vlastní, kterou sám ztělesňuje. Vlk byl bytřán



Germánský bojovník ve vlčí masce, s kopím a mečem.

jako symbol pohlcování. Zatímco had Midgardsorm hmotný svět ovívá, vlk ho drží v tlamě. Jsme obklopeni principem vlka, pohlcení plazmou naší sousední úrovně, v níž plaveme jako ryby ve vodě.

## Obři

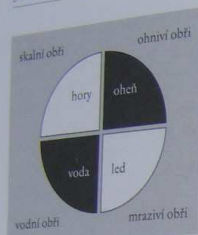
Při četbě *Eddy* musíme brát vážně starogermánské představy o existenci obrů a nepatřovat v nich pouhé pohádkové postavy, poetické opisy přírodních jevů či literární projekce, nýbrž plazmatické principy (ale i reálné, duševně-energeticky existující bytosti) Helu, onoho světa mezi Ásgardem a Midgardem.

Ještě než začnu s výkladem jednotlivých písní *Eddy*, pokusím se vysvětlit etymologii slova *Riese*. Středohornoněmcky se „obr“ řeckne *rise*, starohornoněmcky *risa*, staroanglicky *risan*, staronordicky *risa*, švédsky

*rise*, přičemž původně toto slovo začínalo písmenem *w*, jako starosaské *wasilike*, „obrovský“. *To rise* znamená anglicky „vstávat, povznést se“, ale také „obouřit se proti něčemu“. Potom by obři byli principy evoluce, které vyvrátí něco nového. Možná existuje spřízněnost s řeckým *rhion*, vrchol hory“. Obři, zejména horští, žijí píece na horách, tedy „nahore“ v plazmě.

Protože obři, tedy povznesené bytosti, žijí v horách, musíme se zaměřit na etymologii slova *Berg* (= hora). Indogermánské substantivum *berg* je odvozeno od kořene *bherǵh* (= vysoký, povznesený). K témuž kořeni patří také sanskrtské *bṛhāt* (= vysoký, velký, vznešený). Jak ještě uvidíme, jsou obři a hory jedním. Hory jsou obři. Nemám na mysli pozemské hory, nýbrž praprahorek, horu světa, zárodek druhé úrovně bytí, která se pozvedá z čistého ducha, jak to bylo známo v mnoha kulturách. Podle dávných kosmologií tato hora povstala z ducha, respektive se vynořila z vody. Vodu ani hory však nesmíme chápat v materiálním smyslu, nýbrž jako synonyma plazmatické úrovně bytí, která vyvěrá z ducha, nejvyššího jsoucna. Z tohoto praprahorku potom ovšem vyrůstá třetí úroveň se všemi živými tvory, hmotný svět. V tomto smyslu žijí obři, vznešení, v prostřední říši mezi Ásgardem, duchem, a Midgardem, hmotou. Právě v ní vzniká hmota, země a lidstvo.

Vedle horských obrů existují také mořští obři. Voda, jak jsem již uvedl, souvisí s duší. Což opět poukazuje na duševní obry. Zmínování jsou rovněž ohniví obři, ti žijí v Múspellsheimu, ohnivě oblasti plazmy. Slovo Múspellsheim lze zřejmě odvodit z germánského *mun*, „popel, země“, starohornoněmcky *molan*, gótsky *mulda*.



Čtyři skupiny plazmy jsou charakteristická čtyřmi druhy obřů. Ohnět poukazuje na vzdušnost, voda na polaritu plazmy a led na ztuhlou vodu.

Oproti tomu mraziví (ledoví) obři jsou doma v Niflheimu, v chladné, ledové a zamražené oblasti plazmy.

Jiné pokolení obřů, které se později povznese mezi bohy, jsou Vanové. Žijí ve Vanenheimu a kdysi vedli válku s Ásý, což poukazuje na jejich obří původ. Podle některých zpráv Vanové nežili v nebi, nýbrž v zemi v moři. Tím je sice míněn Hel, ale jakožto plazmatické bytosti mohou skutečně žít i v útrokách země. Považují Vany za obry, což je naprosto souladu s jejich přirozeností.

Pokud jde o zánik světa, pravi Eddar: „Starý jasan, slavný Yggdrasil, chvěje se v kořenech, vlk pouzra trhá.“ (Vědmina píseň, strofa 46.) „Obr umírá, hyně má znamenat, že obři – totiž plazma – zanikají; umírají a přicházejí do Ásgardu podobně jako lidé, kteří po smrti přicházejí do říše mrtvých. Podobně jako duše u lidí, přežívá u obřů duch. A tuto skutečnost Germáni lidé jako vpad obřů do Ásgardu.“

Obři jsou blízcí příbuzní Ásů, nicméně jsou s nimi zneptaceni. Považujeme

li obry za obyvatele plazmatického světa a Ásý za duchovní bytosti, není na tom nic divného. Obři kdysi vzešli z Ásgardu, jsou tudíž dětmi Ásů. Nejinak je tomu v řecké mytologii: nejvyšší bohové zplodili obry, z čehož jasně vyplývá, že obři, titáni, náležejí plazmatické sféře. Při zániku světa se Ásové a horští, ohniví, mraziví i vodní obři vzájemně povraždí.

Ke stejnému kořeni jako *Riese* patří i sloveso *rieseln* (kapat, mrholit), rovněž odvozené ze středohornoněmeckého *risen* (starohornoněmecky *risan*, „pohybovat se zdola nahoru nebo shora dolů, stoupat, padat“). To však poukazuje na vlhkou plazmatickou atmosféru, což plně odpo-



Nábrobní kámen z Krogstu s vyrytou a ručně napsanými znaky, které mají odradit znečistitele broků.

vidá mému výkladu, neboť obři přece žijí ve vodnatém a vlhkém Niflheimu (s výjimkou ohnivých obřů, kteří jsou domovem ve Feuerheimu).

#### Obři jako Ásové

Slovo Ás je odvozeno ze staroislandského *áss* a to zase z *ans* (srovn. jména Nans-helm, Ans-ger, „božské kopí“).

Při četbě *Eldy* není vždy úplně jasné, kdo je doopravdy Ás a kdo obr, neboť se objevují i kříženci Ásů a obřů; například Tör je zpola Ás a zpola obr. Známe též obry, kteří se povznegli na úroveň Ásů, stejně jako obry, kteří díky dobrým vztahům s Ásý něčeho v Ásgardu dosáhli, tak jako vyslanci přijímají cosi z ducha druhé země. Kolik je přesně Ásů, nevíme. Později vysvětlím, kteří Ásové jsou vlastně obři a kteří opravdoví Ásové. To, že samotný Ódin nese mnohé rysy obra, však souvisí s tím, že jakožto Nejvyšší otec, jakožto Všehmíro, představuje všechny tři úrovně bytí a ztělesňuje jejich vlastnosti.

Ásové neboli duchovní principy jsou stvořiteli úrovně obřů s jejími rozmanitými bytostmi. Ásové jsou tedy rodiči obřů i trpaslíků. V podstatě existuje jenom čistý duch, přičemž Ásové představují jeho různé aspekty. Na úrovni čistého ducha začíná evoluce, přesněji řečeno duch promítá sám sebe na nižší stupeň bytí, do úrovně Helu, v podobě plazmatických zákonů a individualizovaných obyvatel plazmy – obřů, trpaslíků a duší. Obři, např. Tjazi, Gymi, Hymni, Vaftrúdni, Fjölswinn, Grimm, Trým či Njörd, a trpaslíci, např. Brokk, Sindri a Alvis, představují nová a nová pokusy o zachycení neuchopitelné povahy plazmy. Mnozí z obřů, kteří pobývají v Ásgardu, zastupují plazmatickou



Hromovládc Tör byl často zobrazován jako kosář s kladivem a kosadlimon. Tato bronzová figurka byla zhotovena v Irsku kolem roku 1000.

úroveň jako takovou, jiní zase určité její aspekty. Přísně vzato nelze ovšem od sebe obě úrovně oddělovat, neboť druhá je pouhou emanací, opakováním té první na nižším stupni. Jinými slovy: obři jsou Ásové v redukované kapacitě!

#### Álfové a trpaslíci

Otázka álfů je velice zamotaná, protože máme k dispozici jen útržkovité, a navíc značně protikladné popisy těchto bytostí.

V písňové Eddě Ásové a álfové symbolizují „nahore a dole“. Ásové jsou zde charakterizováni jako ti, kdo žijí nahore v Ásgardu a jsou dobří, zatímco álfové žijí dole a jsou špatní. Nejprve je třeba důrazně připomenout, že álfové jsou bytosti plazmatické úrovně, které nežijí v Ásgardu. Álf je pouze jiné jméno pro trpaslíka z obra. Světli álfové (*ljosalfar*) žijí v Alfheimu v oblasti zvané Vidblain, respektive po ragnaröku naleznou v této podoblasti Ásgardu nový domov. Mají být stejně malí ja-



Věšák s mohavkou kříží říží, lási parvězí, Sigstana, Uppland.

ko trpaslíci, „jasnější než slunce“ a v podstatě dobří. (V Alfheimu kupodivu bydlí i bůh Frey.)

Tmaví neboli temní álfové (*dökkalfar*) přebývají podle Snorriho pod zemí ve Svartálfaheimu neboli Schwarzalbenheimu, jsou „černější než smola“ a od přírody zlí a prohnání. Označení „pod zemí“, v podsvětí atd. se nikdy netýká nitra naší planety, nýbrž vždycky (a ve všech kulturách) toho, co tvoří základ našeho hmotného světa: Helu, říše obřů (Riesensland), země trpaslíků (Zwergenheim), říše duše, zkrátka toho, co nazývám plazmou.

Podle *Vědminy písně* odpovídají trpaslíci, které stvořili bohové z mrtvého těla praobra Ymho, tmavým álfům žijícím pod zemí, tedy plazmatickým bytostem; z nich vznikli zemní a skalní trpaslíci stejně jako trpaslíci ze Svarinského vršku. Existují vazby mezi Vany a trpaslíky, což naznačuje, že Vanové jsou jen dalším jménem označujícím álfy, trpaslíky a obry. Jsou to obyvatelé plazmy, což musím neustále zdůrazňovat, aby nedošlo k promíchání tří kosmologických úrovní.

A nyní věnujme pozornost etymologii slova álfové, něm. *Alphen, Alpen, Elphen, Elfen*. Naše dnešní představa o nich je poznamenaná romantismem 18. století. Tehdy bylo převzato (od Shakespeara) anglické slovo *elf* (staroangl. *aelf*, starohornoněm. *alp*, středohornoněm. *elbe*, středodolnoněm. a nord. *alp*). Starohornoněmecké slovo *alb*, *alp* označuje noční můru, která tlačí spícího. Tyto noční můry (anglicky též *alven*) se zjevují tajně v noci, usedají na prsa lidské oběti, kterou potom znásilní a unesou. Anglické *elf* a *dwarf*, německy *Zwerg* (= trpaslík), znamená totéž. Trpaslíci jsou považováni za zlovlná stvoření žijící v podzemním světě. Álfové matou smysly lidí.



Smrt, pohřební průvod a zvrstěčování brádry na obrázových kamenech ze říčického ostrova Gotland.

namlouvají jim něco, co není pravda, mentálně je ovlivňují, svádějí a podvádějí a tak je ovládají. Král trpaslíků se jmenuje Albecht (angl. *weat* = bohatý, tedy vládce nad bohatstvím). Podobně je třeba chápat francouzské slovo Oberon (starofranc. *alberon*). Álfové se lesknou, jsou to jasné mlhovitě postavy. Latinské *albus* znamená „bílý“, indogermánské *albh* „zářící“. Álfové jsou tudíž světelné bytosti.

V němčině se vyskytuje jméno Elfriede. Málókdó však ví, z čeho je odvozené. *Elf* pochází od *Elfr* (= álf), *Fridu* znamená „ochrana“. Elfriede je tudíž „ochrana před elfy“.

Svédské *álf* je „řeka“. Víme, že řeka obří, Riesenheim, je zředěná hmota řidká jako voda. Riesenheim je řekou mrtvých, protože tam odcházejí zemřelí. (V této souvislosti stojí za zmínku etymologie slova *elf*, „jedenáct“. To je odvozeno z gótského *ainif* a starohornoněmeckého *ain* + *lyf*, „abit, přebýtečný, navíc“.)

Álfové jsou bytosti žijící v zemi, ve vodě a ve vzduchu, vředyky největších společností. Jsou jakýmsi mezilinkem mezi člověkem a bohy. Tělesné nedorostlosti do velikosti lidí, a tak se před nimi stydí, mohou jim však velice škodit, a proto jimi lidé opovrhují. Severská tradi-

ce álfy rozděluje na dvě skupiny: světlí álfové (*ljosálfar*) jsou hezčí a přátelští, temní álfové (*svartálfar*) oškliví, malí a zlí. Trpaslíci zřejmě patří k temným álfům. Ti dokáží zahrát tak šalebnou melodii, že jí podlehnou nejenom duše zemřelých, ale i živi lidé, kteří je potom slepě následují. Dyrinský básník Heinrich von Morungen shromáždil o álfech spoustu materiálů.

Kolem álfů panuje řada nejjasností. Zdá se, že stojí v pozadí příběhů o vlách. Álfové působí v našem světě jako vyslanci sousední úrovně bytí. Říká se, že jsou stvořiteli lidstva. Člověk jakožto výtvor obyvatel Helu, kteří kromě toho, že ovládají magicko-šalebné a jemnomotné technologie, jsou podle všeho schopni zhotovit z látky, z níž je utkána duše, i fyzické tělo. Jako výchozí materiál prý použili dřevo a vytvořili Aska a Emblu, první lidský pár.

Nicméně na to, abychom se ponorili do příběhů o álfech a vlách, není v této knize místo. Álfové nás obšťastňují a škádlí, avšak na druhé straně i trýzní a podvádějí, jelikož se neustále proměňují nebo „osudově“ zasahují do našich životů – možná jsou dokonce našimi skrytými vládci a králi. Přitom všechno zlé prý pochází od



Dřevěná z příde severské lidi z doby kolem roku 850. Dolní postava nápadně připomíná stínáče boha Lokiho.

temných álfů, zatímco světlí álfové nám příležitostně pomáhají. Podle všeho jsou světlí a temní álfové spolu na šíru, dokonce ve válčném stavu. Ale to všechno jsou jen lidské dohady.

Obecně rozlišujeme mezi trpaslíky a obry: trpaslíci jsou malí a obří velcí. Otázkou je, zda se vůbec jedná o dva různé druhy, čemuž ovšem mnoho nenásvědčuje – nicméně oba jsou obyvateli Helu. Trpaslíci jsou moudří, vynálezaví a vlní. To samé lze však říci i o obrech, jimž je navíc připisována nesmírná síla, kterýžto handicap si trpaslíci kompenzují lživostí a zákeřností.

Trpaslíci vznikli z červů parazitujících na těle mrtvého praobra Ymiho. Podle *Vědmyní písně* jsou trpaslíci totožní s álfy (respektive temnými álfy, jejichž domovem je Schwarzalbenheim). *Píseň o Fjölsvinnovi* uvádí dvanáct trpaslíků včetně Lokiho. Ti zhotovují pro bohy nejruznějších věcí, například zlaté vlasy, zbraně či skaldoovské medovinu. Nemohou na denní světlo, zvané též „trpasličí mrzutost“, jinak se promění v kámen, a proto pracují v temnotách, pod zemí nebo v noci. Trpaslíky si představujeme jako drobné bytosti žijící v nitru země, ale oni přece nepřebývají pod zemí, nýbrž v podsvětí sítě duševní úrovně bytí – nebo snad na obou místech?

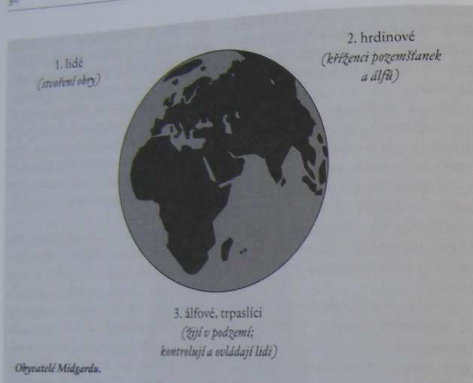
#### Álfové jako první králové lidí

První králové severských národů prý nebyli lidé, nýbrž álfové. Ze smíšených manželství álfů s později stvořenými pozemšťankami vznikly hrdinové. Tim začal věk hrdinů. Tito hrdinové – německé slovo *Held* (hrdina) lze odvodit od

*Hel* – jsouce zpola bytostmi Helu, zpola lidmi, následovali álfy na královských trůnech. Takto vznikly první slechtické rody, které svůj původ odvozovaly od nadpozemských králů. Aby se udržela pokrevní linie, na jejímž počátku stáli mocní obří, trpaslíci a álfové, uzavírala slechta sňatky jen mezi sebou. O tom všem hovoří *Píseň o Rigovi*, kterou však kvůli nejasnostem o její autentičnosti a obsahu nebudu podrobně analyzovat.

Dozvídáme se z ní, že vyšší bytost, Ríg, plodí děti s pozemšťankami. Mnozí mají za to, že Ríg (*rig* je irsky „král“) je vlastně Heimdall, neboť ten bývá považován za stvořitele lidí. Tyto děti jsou zpola bytostmi Helu, zpola lidmi, tedy hrdinové. Potom by byl Ríg stvořitelem lidstva a šířitelem kultury, jací se běžně vyskytují ve všech tradicích. A lidé by měli za předky nadpozemské bytosti. Jako všichni obří byl i Ríg pokládán za vševědoucího, vyznal se v runách, ochraňoval bojovníky, tišil bouře, tupil meče nepřátel a hasil požáry, rozuměl řeči ptáků, uklídalval rozbouřené moře, plašil starosti a měl sílu osmi bojovníků. Svého syna Jarla, respektive Ríga Jarla, zaslal do tajemství run, ale ten otceva mistrovství nedosáhl. Není ovšem důležité, zda se jedná o autentický příběh (podle mě určitě ne) či o nový výklad starého vědění, neboť se nedozvídáme nic nového. Obří stejně jako Ásové platí za vševědoucí a znalce run, přičemž novinkou není ani to, že Heimdall je stvořitelem prvních lidí.

V tomto příběhu Ríg postupně navštívil tři rodiny pozemšťanů, všechny tři ženy znášil a přivede do jiného stavu, zatímco jejich muži spí vedle nich v posteli. Takto přijdou na svět pacholci, dále sedláci či svobodníci a konečně jarlové, slechtici.

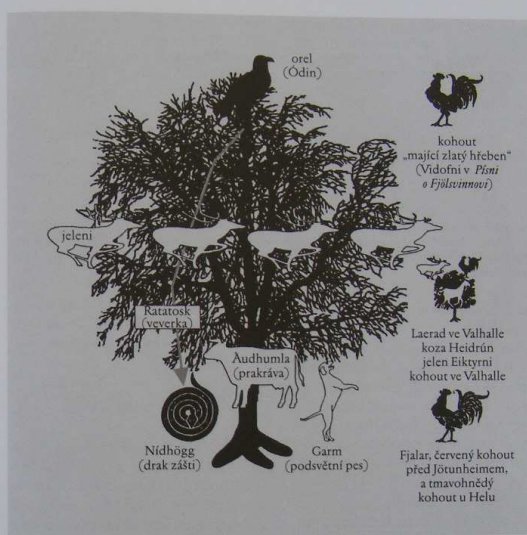


Osméme bezprostředním tvůrcem těchto tří stavů Ríg není, neboť jejich charakteristické vlastnosti byly již patrné v životním stylu a chování navštívených rodin.

Hrdinovi, který vzejde z rodiny jarla, Ríg poradí, aby dobýval cizí země a porážel reky; má tedy vést dobovátné války a zveštvat svou zemi. Je tudíž obrem, jenž svádí lidi k válce! Geny obří, jakmile se promíchají s lidskými, proměňují lidskou rasu. Protože děti plodí samozřejmě i polobohové, obohacuje se tak lidstvo o genetickou výstavbu obří. Člověk je vlastně mutant! Vždyť také norské královské rody odvozovaly svůj původ od obří. Téměř všechny staré kultury považují za své zakladatele bohy a královské rody se snaží udržet čistou pokrevní linii. Slovní obrat „král z boží milosti“ je zde třeba chápat zcela ve fyzickém smyslu.

#### STROM ZVÍŘAT

Tři úrovně bytí Germáni znázorňovali jako korunu, kmen a kořeny stromu, přičemž principy jednotlivých úrovní předváděli na příkladu zvířat; proto můj pojem „strom zvířat“. Začneme u orla, jenž sedí v samotné koruně. Svým ostrým zrakem přehlíží všechny tři světy, je to Ódin sám. Za povšimnutí stojí i významná role orla v německé kultuře (například státní znak SRN). Na vršku stromu rovněž pobývají čtyři jeleni, kteří okusují listy. Zpracovávají veškerý duševní potravu, přičemž z jejich paroží – analogie rozvětvené koruny stromu – ukapává šťáva a ta vytváří druhou, vodnatou a vlhkou úroveň Hel (kmen stromu). Hel je svou povahou jemnotekutý, tj. utvořený z jemné duševní látky.

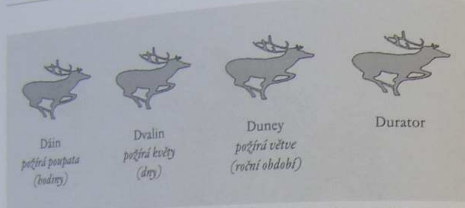


*Strom zvířat* představuje tři světy, které dohromady tvoří kosmos. Jeho koruna je Asgard, kmen Hel a kořeny jsou hmota/žemě. Rozvětvená koruna obsahuje v zárodku obě zbyvajících úrovní bytí. Koruna je nezměrné potence ducha. Principy těchto tří úrovní jsou znázorněny na příkladu zvířat.

Prákrava Audhumla, „šťavnatá“, symbolizuje růstovou tekutinu skapávající z Ásgardu, která vytváří druhou úroveň bytí, Hel. Se svým vemenem je sama tímto jemnotekutým světem; z jejich struků se napájí praobr Ymi, další symbol Helu, z něhož vzniká hmotný svět, třetí úroveň bytí. Z vemen prákravy vytékají čtyři mléčné ptameny, tekutiny vodnaté úrovně Helu neboli Niflheimu.

V Helu žije také Garm, podsvětí pes a strážce této úrovně. Dbá na to, aby do ní nevníkl nikdo živý.

Dále zde žije had Nidhogg, „drak zášti“, ztělesňující povahové rysy obyvatel Helu, zejména závist. Neustále ohryzává kořeny stromu, totiž hmoty, a jako nějaká vleká nemoc nahlodává naše fyzické tělo, až odumře. Tímto Nidhoggem, záští, jsme my sami; to my přece nahlodáváme



Čtyři jelci požírají čas. Každý z nich symbolizuje jelci korunu stromu, Asgard. Požírají hady, dny a roční období a podobně postupa, květy a větvi. Při této látkové výměně vzniká tekutina, která jim odkapává z pařezů a vytváří druhou úroveň bytí. Hel. Teprve jelci vytvářejí čas, jenž v Asgardu ještě neexistuje! Hel je již časová dimenze.

naši životní podstatu. Negativní myšlenky nás zabíjejí.

Mezi Nidhoggem a orlem se zdržuje veverka Ratatosk, která, poskakující sem a tam, vyrazuje jednomu tajemství toho druhého. Takže existuje číhá výměna mezi Asgardem a Helem. Veverka tudíž vytváří napětí mezi oběma světy, vyjadřuje věčný boj mezi orla s hadem, ducha s duší.

Kohout Gullinkambi, „mající zlatý hřeben“, žije v Asgardu a ráno budí Ásy. Tenký kohout kokchá ve Valhalle a probouzí zde pobývající hrdiny, einherje, k rannímu boji. V Helu se zdržuje červený kohout Fjalar – rudý jako oheň – jenž společně s vodou charakterizuje tuto úroveň, a v Jotunheimu (Riesenheimu), což je součást Helu, ještě tmavohnědý kohout.

Valhalla, síň hrdinů padlých v boji, představuje Asgard v malém. Obdobou stromu světa Yggdrasilu je zde Lacerad. I na něm sedí kohout Gullinkambi, „mající zlatý hřeben“, přičemž jelen Eiktyrni, „opatřený dubovými trny“ (j. parohy), se pase v jeho koruně a požírá poupatu z vět-

ve. Listí zase okusuje koza Heidrún, z jejíhož vemene proudí nekonečná hojnost piva k utišení žízňné hrdinů ve Valhalle.

### TŘI NORNY

Germani znali tři principy osudu, tzv. norny neboli sudičky: Urd (Osudová), Verdandi (Stávající) a Skuld (Co musí být nebo Vina, něm. *Schuld*). Jsou rovněž znázorněny na stromě světa, a sice jak spočívají na jeho třech kořenech, které představují hmotnou úroveň. Norny tedy žijí v Helu a z této jemnohmotné úrovně určují osudy hmotného světa, a tak bývají rovněž zobrazovány jako ony tři kořeny.

Urd symbolizuje Asgard, úroveň, z níž všechno vzniká, minulost či prapočátek.

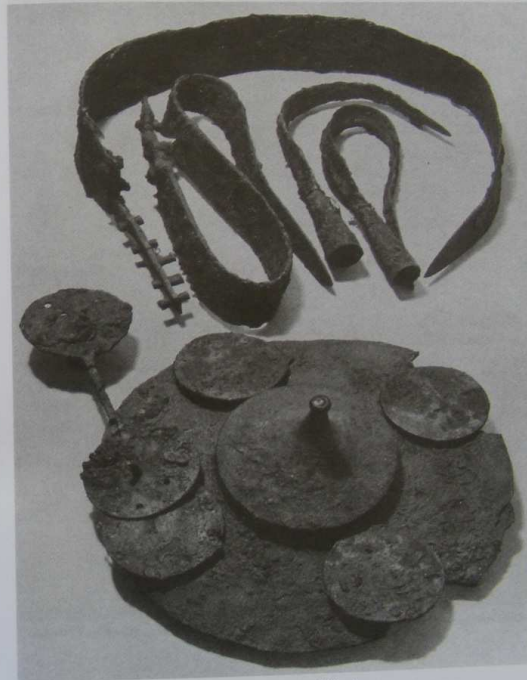
Verdandi symbolizuje plazmu, Hel, duši, ale též přítomnost.

Skuld symbolizuje Midgard, hmotu, ale i budoucnost.

V Asgardu se rodí náš osud, vše se zde determinuje a v plazmě vzniká čas. Třetí nornou je Skuld, neboť to, že žijeme

v Midgardu, nejnižší úrovni bytí, je možná zaviněná nějakým prohřeškem, jehož jsme se dopustili v průběhu evoluce. Ne-

bo je všechno jinak a Skuld prostě jen poukazuje na to, že z bytí něco má a musí vzniknout.



Šití, obnuté meče a špičky kopí, Německo.



Křídla Aardvarků. Z jejichž vemene vytékají čtyři mléčné řeky, olzují slané kamery, z nichž vzniká obr Bári.

## · II ·



# UVEDENÍ DO PROBLÉMU

*Láska, válka a filosofie*

ÚVOD

Na počátku našeho letopočtu pronikaly severogermánské kmeny z pobřeží Baltského moře dále na sever. A Gótové naopak opustili Skandinávii a postupovali do jižní Evropy. V 9. století Norové osídlili Island a podmanili si jeho původní keltské obyvatelstvo. Severské dějiny raného středověku jsou norskými dějinami. V roce 872 Harald Krásnovlasý zvrátil moci místní vládců a sjednotil Norskou pod svou vládou. Island se ke křesťanství přiblížil již v roce 1000, kdy bylo rovněž zahájeno zapisování starých ság (sága = řeč, výpověď, vyprávění, pověst). Eddické příběhy nebyly určité zařazení dříve než v 9. století. Tehdy totiž začíná věk skaldské poezie. Snorri Sturluson, jeden ze skaldů, vytvořil ze starších písní Eddu „knihu z Oddi“ (Od = Ódin?), což možná poukazuje na místo, kde nalezl materiál pro svou sbírku. Snorriho Edda bývá označována jako *Mladší Edda*, zatímco *Starší Edda* je souborem pradávňích písní, jejichž výkladem se budu v této knize zabývat. Nicméně tyto písně mohly být sepsány i později, v důsledku ohlasu Snorriho díla. Nás ovšem nezajímá literární vycizlování formy dávných příběhů, nýbrž jejich nejstarší písemná podoba. Quido von Litz tvrdí, že slovo „Edda“ lze odvodit z *eh-da*, „bezak tady“, jím se domnívali, že „Edda“ znamená „babička“.

Podle mého soudu se moderní vykladači hluboce mylí, když v dávných kosmologických nevidí než mystické příběhy, smyšlenky či chaotické představy natich předků. Jaký div, že stejnou optikou nahlíží i na Eddu. Ta je ovšem – stejně jako všechny dávné kosmologie – usvědčuje z omylu. Přítina jejich počinání je však nazadě.

Moderní kosmologie se zabývá výzkumem hmotného světa, zatímco *Edda* a všechny ostatní dávné kosmologie se zaměřují na duševní a duchovní kosmos, přičemž fyzický vesmír s hvězdami, planetami a přírodními úkazy je zajímavá pouze jako poslédní články kosmické evoluce. Proto zde kosmologii definuji jako výzkum duševního a duchovního světa, které existují souběžně se světem hmotným a jsou jeho základem, což je v naprostém souladu s tradicí. Opakuji: Všechny pradávňé kosmologie končí vznikem fyzického univerza. Staré kultury zajímala transcendentální kosmologie, zatímco moderní kultura se zaměřuje na kosmologii hmotného světa.

Moderní fyzika pomalu opouští dnes již těžko udržitelnou představu o vylučně materiálním univerzu a začíná objevovat hyperprostory, paralelní světy a jiné časové dimenze. Tím se přibližuje tradičním kosmologiím, jejichž prioritou byly duch a duše, tedy pojmy, které v moderní kosmologii nalezáme. Kvantová fyzika síce pracuje s pojmem vědomí, ale pouze v souvislosti s pozorovatelem, tj. fyzikem, a jeho subjektivními teoriemi. O vědomí a duši jakožto prázkladu jemnohmotných a nehmotných kosmů, které bezprostředně ovlivňují hmotu, se dosud téměř nemluví, třebaže kvantovým fyzikům začíná pomalu svítat.

Při výkladu *Eddy* vycházím z jejího textu a snažím se vyvozovat takové závěry, které z něho přímo vyplývají, přičemž dbám bedlivě na to, abych do nich nevnešl vlastní názory ani poznatky jiných vědců. Jediné tehdy můžeme porozumět nesrozumitelným místům, o něž v textu není nouze. Vydatnou pomocnicí nám přitom bude etymologie, která nám pro-

zradí původ mnoha jinak nejasných vlastních jmen. Nemá například valný smysl mluvit o Lokim, dokud nevíme, co toto jméno znamená. Teprve když se zaměříme na všechna Lokiho přívzviska, budeme mít jasno: Loki je transfyzikální popis vlastností a zákonů přirozeného principu duše. Neboť pro Germány nebyl Loki nesrozumitelným jménem, nýbrž pojmem definujícím zákony a mechanismy duševního světa.

Doposud se *Edda* vykládala pouze filologicky nebo se v ní spatřovala poetická forma utváření přírody. Takové výklady je třeba kategoričsky odmítnout, neboť *Edda* exaktně popisuje nauku o třech úrovních bytí, známou všem starým kulturám: nauku o duchu, duši a tělu, respektive o Ásgardu, Helu a Midgardu, přičemž z materiální přírody se zmiňuje jenom velmi zřídka. Takové výklady jsou etnocentrické a nevědecké projekce moderního ducha na pradávňou kosmologii, odsuzovanou jako primitivní a necivilizovaná.

Dosud bylo běžné pohlízet na dávné národy jako na tzv. přírodní a v jejich mytologii spatřovat primitivní zkoumání přírodních procesů. Avšak *Edda* se vůbec nezabývá hromem, deštěm, blesky či nebem a pouze v několika verších se zmiňuje o fyzickém světě. Zabývá se výhradně říší mrtvých a sférou „nad“ touto říší. Je jí o svět existující mimo tento hmotný svět: zkoumá různé transfyziké úrovně bytí, duševno, a v neposlední řadě i duchovno. Přírodněfilosofickou optiku většiny vykladačů *Eddy* je tudíž třeba rázně odmítnout. Každý, kdo se věnuje religionistice a zkoumá tradice starých kultur v celosvětovém měřítku, ví, že se kosmologie zabývají téměř výlučně nefyzickými úrovně-

mi bytí. *Edda* není v tomto ohledu žádnou výjimkou.

Teprve když se ponoříme do studia *srovnávací kosmologie* a získáme jasnou představu o nejrůznějších kosmologických světech, objevíme, že velká témata eddických písní se vyskytují ve všech kulturách. Ty totiž vytvořily v podstatě shodnou tradici, což bylo dáno buď kulturní výměnou, společnými kořeny v jakési praprůdě, shodnou duševní strukturou celého lidstva, sledováním stejných pochodů v lidské duševně-duchovní přirozenosti i ve společenském dění, nebo tím, že se i po rozpadu prvotních kmenů odvalovaly na společnou prakovost, která v průběhu času prodělala nejrůznější změny. Nezabývá se zřídka, že výklad *Eddy*, byt podlo-



Líst z rukopisu *Eddy* (Codex Regius).

žený textovou analýzou, je vědecky udržitelný jen tehdy, jestli prováděn se stálým zřetelem k ostatním kosmologiím. Jednou z prvních prací na poli srovnávací kosmologie je moje kniha *Die Plasmadimension* (Plazmatická úroveň bytí).

Jak jsem postupoval při rozboru *Eddy*? Především jsem si, že ji budu vykládat pouze z ní samotné a nepřipustím žádné vlastní interpretace, abych se nedostal na scénu jako mnoho jiných vykladačů. Přitom jsem se snažil čtenáři systematicky a přehledně přiblížit její nejdůležitější myšlenky. Porozumět *Eddě* je velice těžké. Abychom v textu nezabloudili, musel jsem zjistit význam mnoha vlastních jmen. Sestavil jsem rodokmeny všech jednáících osob a principů, z nichž je zřejmé, s kým jsou jednotliví bohové či obři spřízněni. Jediné potom se ukázalo, zda určitá postava je obr nebo Ás, a do jaké úrovně bytí tudíž náleží. Rovněž u všech v textu zmiňovaných zvířat, záračných zbraní a psychotechnických nástrojů jsem zkoumal, zda patří do Helu či do Ásgardu. Neboť kosmologie *Eddy* zná tři úrovně bytí: Midgard, materiální univerzum. Hel, energetickou sféru obrů, trpaslíků a mrtvých, a Ásgard, sféru čistého ducha.

Domnívám se, že *Edda* představuje zlatý klíč k severské tradici, a proto musíme nejprve porozumět jí, chceme-li proniknout do mladších historických tradic. Přitom však musíme být na pozoru, neboť její text i terminologie podléhaly v průběhu času změnám, neřku-li deformacím. Kdo chce tedy *Eddu* analyzovat na základě textového materiálu z mladších epoch, dopadne jako sen, kdo podle vlnků a dětí usuzuje na roditel. Z tohoto důvodu jsem se zaměřil výhradně na původní písňovou *Eddu* a nepoužil žádný jiný materiál, neboť pouze tento

postup považují za vědecky přípustný. Ačkoli písňová *Edda* představuje nejstarší dochovanou germánskou tradici – jakkoli porušenou a útržkovitou – zdaleka není nejstarším a čistým věděním severských národů, bez něhož není žádné další zkoumání možné. Pouze důkladná textová analýza, opřená o rodokmeny kosmogonických sil, respektive božstev, může přispět k porozumění *Eddě*. Tato metoda, jak jsem uvidíme, nabízí zcela netušené možnosti výkladu a načrtává jasné souvislosti – *Edda* se odhaluje jako realistický obraz třístopňové evoluce, ze kterého lze též vysledovat poslání člověka a smysl jeho života. Proto může být *Edda* rovněž chápána jako návod k nalezení smyslu života.

CO VÍME O GERMÁNSKÉ KOSMOLOGII?

Zmínky o germánské kosmologii jsou rozptýleny na nejrůznějších místech *Eddy*. K tomu mi dovoďte tři poznámky:

1. Není vůbec jasné, kdy se dá ještě hovořit o kosmologii, neboť ta se rozvíjí, proměňuje a zaniká. Navíc by bylo potřeba určit dobu jejího rozkvětu, což je v případě *Eddy* prakticky nemožné.

2. Jak staré jsou nejstarší kosmologické úvahy, už dnes nikdo neví. K jejich

zapsání totiž došlo až v době, kdy již byly pozapomenuty, respektive živořily v pohádkách.

3. Kosmologie jakožto exaktní věda byla duchovním majetkem hrstky zasvěcenců, přičemž zaznamenány byly jenom písně, ságy, pohádky či jednotlivé fragmenty. **Nesouvislost, přerušení a mezery** v textu nemají vůbec nic společného s poezií, natož s příslovčným nordickým naturelem, nýbrž jsou výsledkem neporozumění a úpadku.

SMÍCHÁNÍ RŮZNÝCH TRADIC

Při výkladu takzvaných mytologických textů, přesněji řečeno vědy dávnověku, je nejobtížnější rozpoznat historickou proměnu, kterou tyto texty prodělaly, a odhalit následně změny a přejmenování, sloučení neslučitelného, vnechávky a doplňky. Navíc se zcela rozdílné tradice smísí do nového a nesrozumitelného literárního útvaru; celé pasáže jsou na základě nových historických představ zapomenuty nebo potlačené, takže mytologické texty jsou vždycky jen pouhými torzy, přičemž musíme odolat pokušení a nevyplňovat mezery vlastními myšlenkami a úsudky, byt dobfé miněnými. K tomu přistupují ještě další zásady, které musíme při výkladu těchto textů a tradic respektovat.

Kulturní výměnou se smíslý tradice různých národních kmenů, jak to ostatně bylo běžné ve všech kulturách. Tím došlo k jejich narušení, deformování a ke sloučení neslučitelného. Znovu se promísily různé generace bohů a různé mýty, což při výkladu způsobuje nemalé potíže. Považujeme-li



Germánský mrtvělý obřad.

takto pomíchanou tradici za jednotný útvar, vystavujeme se nebezpečí dezinterpretace. Jiní vědci se pokoušejí narušené texty opatrně rekonstruovat, čemuž se však ze stejného důvodu vyhýbám. Pevně doufám, že když narazím na rozřístý a nepůvodní text a budu s ním nakládat jako s textem eddickým, objevím v něm stejné principy jako v samotné *Eddě*. Ani tato metoda není ovšem stoprocentní, leč podle mého soudu je mnohem spolehlivější než ukvapené vyvážení nepodložených hypotéz.

OBJEVOVÁNÍ SYNONYM

V *Eddě* narážíme na matoucí záplavu vlastních jmen. Podíváme-li se však na význam každého z nich pozorněji, objevíme, že

mnohá označují jedno a totéž. Existují například různá jména říše mrtvých: Hel, Niflheim, Mispellsheim, Ginnungagap atd. Avšak tuto říši rovněž personifikují Loki a Hel, had Midgardorm, obří trpasličí a mnohé další bytosti. Promíchání personifikací s abstraktními pojmy způsobuje obrovské zmatky, a tak jedním z mých klíčových úkolů bylo objevit v moři těchto jmen synonyma. Existuje totiž nebezpečí, že různá jména, respektive pojmy, například Loki a Hel, budou postavena proti sobě nebo považována za odlišná, ač to jsou synonyma označující tutéž skutečnost, jak zjistíme z jejich rodokmenu, kde Hel je dcerou Lohiho. Ostatní vykládají Eddy si nedali s vyhledáváním těchto synonym práci, čímž dospěli k nestrozmítlým interpretacím. Leč v případě říše mrtvých jsou její četná jména na místě, neboť nejde



Germánský šermýrský oděv.

o slovní hříčky: poukazují totiž na různé aspekty a vlastnosti zázvěti. Teprve když se dobereme společného prázákadu mnoha zdánlivě rozdílných pojmů, zorientujeme se v textu Eddy a nahlédneme jasnou strukturu zázvěti. Objevování synonymem je tudíž prvním úkolem každého mytologa.

Druhým jeho úkolem je přiřadit těm světům Eddy jim odpovídající bytosti a principy. Je třeba rozhodnout, kam patří obří, trpasličí a veškeré jejich technologie, kam koně a polobozi, vodstva a řeky, šperky a zázračné zbraně. Dále je třeba určit, kde se nalézají rozličné přibytky vyšších bytostí, zda v Ásgardu či Helu, a přirozeně také, zda Ás je doopravdy Ásem nebo pouze maskovaným obrem. Jakmile je tento problém vyřešen, což se mi – jak doufám – do značné míry podařilo, vyvstane před námi zcela jiný obraz eddické kosmologie, než jaký nám předkládali všichni ostatní badatelé – přesně strukturovaný kosmos složený ze tří světů.

### CO JE TO EMANACE?

Emanace znamená „vzdušení, vylíčení“. Tento pojem, jenž patří do slovníku religionistiky, označuje následující: čistý duch, prajednota, bůh, je ve starých kulturách chápán jako všehomíro, jako nejvyšší jsoucno. Neexistuje žádný rozdíl mezi bohem a tím, co se nejvíce jako božské, mezi hmotou, lidmi nebo hmotnými předměty. Všechny světy, všechny bytosti všech světů, všechny stavy a věci jsou jen projevy, zrcadlovými obrazy, sny nebo zhuštěninami boha, bohem v jiném hávu. Bůh je vším, ale Všehomíro – jakkoli rozdílné se člověku jeví – je jedno, totiž bůh v tisícero podobách. Člověka mate,

že se Všehomíro může projevovat v takové pestré mnohosti a obyčejnosti. Proto nutně dospíváme k závěru, že bůh je vznešený a pozemské je jeho protiklad. Sami sebe zakoušíme jako bezvýznamné bytosti a boha jako svateho. Nevidíme žádnou souvislost mezi námi, jakožto zdánlivě obyčejnými bytostmi, a tím, co má být vším. Tento intuitivně pochopený protiklad vede k rozdělení na boha a přírodu. Člověk žijící ve sféře přírody si připadá od boha vzdálen: tak vzniká dualismus. Jedním z důsledků tohoto dualismu je, že příroda je zakoušena jako samostatná a nebožská, přičemž byla zredukována na svůj „surový“ materiální aspekt. Materialismus se stal filosofií. Dualismus a materialismus jsou dvě závaží na noze, jež s sebou vláčí novodobé myšlení infikované křesťanstvím a jeho odnoží – vědou. V příkrmě protikladu vůči takovému světonázoru stojí prapůvodní názor náboženství, boží emanace: Bůh se rozvíjí nebo, lépe řečeno, se zužuje do jakési energetické formy, do duševna, a tato duševná síla se dále zužuje do podoby hmoty. Hmota je zde chápána jako vzniklá z energie a rozvíjející se jednak do přírodních, jednak do živých forem, jakými jsou lidé, zvířata a rostliny. Základem hmoty by potom byla tato vsezahnující energie, která – ač je to k nevíře – představuje současně energii duše, což nás uvádí do značného zmatku. Potom totiž platí věta: Bůh tím, co cítím! Nebo: Dějiny evoluce jsou dějinami duše!

### RODOKMENY A SŇATKY

Při převádění zdánlivě rozdílných vlastních jmen na jedno společné nám prokazuje cenné služby genealogie a etymo-

logie. Teprve tehdy se před našimi zraky vynoří skutečné precizní kosmologie, univerzum zákonitostí, které nemá nic společného s personifikacemi. Za všemi postavami Eddy totiž stojí kosmologické principy: obří a trpasličí se vyjevují jako vlastnosti a bytosti říše mrtvých. Božské páry nejsou než zdvojením jednoho principu, potažmo jeho rozštěpením na mužský a ženský aspekt – ztělesněním vsúdyprítomného principu napětí mezi protiklady, k čemuž se výborně hodí právě příklady z lidského života jako manželství či plodění dětí. Mějme tudíž tento princip duální povahy božstev stále na paměti.

### PRINCIP ZDVOJOVÁNÍ A SPOJOVÁNÍ

V podstatě existuje pouze čistý duch: Ódin, Všejednota. Ale to germánskému duchu nestačilo, neboť ten si žádal mnohost a živoucnost. Tak bylo božství rozštěpeno do spousty principů. Ódin zplodil děti, Ásy a Ásiné, údajně celkem dvanáct. Další počal nejenom s těmito Ásinými, ale i s obryněmi, čímž rozehrál velice nepřehlednou genealogickou hru. Nastal čas rozmíšek a pútek, milostných příběhů a válek – kosmologie je tak neskonale pestrá a dobrodružná. Abychom se v tomto kolobáči neztratili, musíme pamatovat na princip zdvojeování. Neboť manželé, například Ódin a Frigg nebo Ódin a Freya, jsou jen zdvojením určitého principu. Manžel a manželka jsou jedním. A děti jim zplodené mají jejich atributy. Veškeré Ódinovy děti představují nejrůznější atributy či emanace nejvyššího boha na téže či jiné úrovni bytí. Každá z těchto tří úrovní



„Mitanke kámen“ z Hornbassena v Halle. Náhrbní kámen saského Ilcehtice. Koleno roku 700.

je Všejednotou, pokaždé ovšem v jiné podobě, v níž lze jen obtížně objevit Ódina: lidem, respektive všem bytostem, přijde zatežko v jakémkoli jevu jejich světa spatřovat Všejednotu, totiž projev Ódina odpovídající jejich úrovni bytí. Když Ódin plodí děti s obryněmi, promítá sám sebe do jiné úrovně, stává se touto úrovní. Na

všobecně srozumitelném příkladu plodění potomstva Edda vykládá evoluci i stvoření celých světů – Midgardu z Helu a Helu z Ásgardu. Proto musíme neustále zkoumat genealogické vztahy, abychom měli jasnou, kdo koho zplodil. Je to sice namáhavé, ale jen tak objevíme příslušné souvislosti.

### VÁLKA A SMRT JAKOŽTO SPIRITUÁLNÍ AKT

Jako mnoho jiných národů i Germáni považovali válčení za něco úctyhodného, ba dokonce za spirituální akt: podívat se smrti kdykoli do tváře osvobozovalo od malichernosti všedního života; ještě lepší bylo padnout na bitevním poli a dostat se do říše Helu, potažmo do Valhally, kde jsou všichni jenom duši. Avšak Valhalla nebyla „poslední štací“: začínala zde cesta do Ásgardu, do samozářící říše ducha, což byl nejvyšší, leč jen těžko dosažitelný cíl.

Chápat válku jako spirituální činnost předpokládá kosmos, kde smrt hraje první housle. V takovém světě se válka stává heroickým aktem, duchovní potřebou; bojovník dostane šanci zemřít jako hrdina, žít dál jako čistá duše bez těla. Hrdinové, které bůh války Ódin vybral, aby zemřeli, považovali tuto volbu za poctu. V germánských válkách bylo rozhodování o smrti v rukou Ódinových, člověk se nerozhodoval sám jako při sebevraždě. Kdo padl, nad tím Ódin vyřkl svůj osudový ortel, což muselo být v porádku, neboť nejvyšší bůh se nemůže mýlit. Bojovník se odevzdával smrti a tím i čistě duševní existenci ve Valhalle, v „síni padlých na bitevním poli“. Válka měla spirituální rozměr, mohla se využít jako motor evoluce. Válka nepředstavovala vyšnití z harmonického chodu společnosti, nýbrž byla vtažena do spirituálního proměny člověka. V kostce řečeno: Člověk musí zemřít, aby mohl žít!

### LÁSKA A VÁLKA

Láska a válka jsou dva nejsilnější lidské motyvy. Nad ně není, neustále oslucujeme me-

zi láskou a válkou. Milujeme tuto strhující změnu a současně jí trpíme, protože tato sadomasochistická střídavá koupel nám udržuje v opojném citovém napětí. Germáni ponořili dějiny kosmu a Země do této polarity, zákony bohů a obrů nalakovali jednou narážovo láskou, jednou našerno smrti. Edda je knihou o lásce a smrti, a proto není divu, že v ní vystupují bohyně lásky a stateční rekové. Duševní i duchovní vývoj popisuje na jedné straně jako válku, na straně druhé jako spojení, manželství, milostné pletky, nebo jako obojí dohromady. Nemůžeme se zbavit dojmu, že každá kosmologická událost je přenesena do binárního systému lásky a smrti, jehož součástí jsou polištění hrdinové a služebnice lásky, kteří se posléze proměňují v božstva, obry, respektive obryně, a trpasličky. Tento polární systém přitahování a odpuzování proměňuje divadlo světa v přehlídku bitev a sexuálních orgií natolik drastických a velkolepých, že zcela zapomínáme, že jsme diváky kosmologického a nikoli lidského dramatu. Když si uvědomíme tuto všelidskou potřebu zrcadlit se na samých kotěncích zákonů bytí, můžeme odhlédnout od germánské posedlosti a ve válce spatřovat změnu a evoluci, zatímco v lásce spojení a zdvojení určitého principu. Toto je nezbytný předpoklad k rozluštění Eddy.

### SKALDSKÁ POEZIE

Eddické písně nejsou, jak ihned vytušíme, básněmi z šereho dávnověku, nýbrž dílem středověkých skaldů. Těm šlo v první řadě o umění a ne o kosmologii, a tak dávno vědění vyřešili a nahradili poetickými obrazy. Jak by například vypadala učebni-







Kruhová ohňní mísa ve „Slepém kameni“, Rohrhardtsberg u Schonachu, Německo.

ci kosmu, která si v ničem nezadá s moderními kosmologickými koncepcemi a může být pro dnešního člověka mimořádně inspirativní.

Vykládat *Eddu* jako poezii, pohádku, sen nebo přírodní mytologii je zavádějící. Spíše v ní při troše námahy objevíme propracovanou kosmologii v podstatě srovnatelnou s ostatními starodávnými kosmologiemi. Což nás přivádí k provokativní otázce, zda neexistoval nějaký centrální praustrát zkušenosť a tradice prvních lidských pokolení. Abychom ji však dokázali zodpovědět, potřebujeme nějakou metodu. Nemůže to být ledasjaká metoda navržená vědci, nýbrž metoda vynoucí se jako červená nit *Eddou*, kterou užívaly všechny archaiské a antické vědy: metoda analogie.

### MŮJ POSTUP

Zkoumám motivy, které se neustále opakují, neboť co se opakuje, musí mít nějaké pravdivé jádro. Zkoumám zásadní výpovědi. Zásadní je například otázka, zda se *Edda* zmiňuje o jednotlivých úrovních bytosti, a pokud ano, o kolika – já jsem dospěl ke třem – a jaké bytosti v nich žijí; například bohové v Ásgardu, obři v Helu. Tím je do kosmologie vneseno nejhrušší uspořádání. Toto je veskrze oprávněný postup, neboť všechny kosmologie popisují různé světy a jejich obyvatele. Jakmile se podaří zařadit rody a bytosti do příslušných světů, je načase sestavit rodokmeny a určit příbuzenské vztahy. Nyní se ukáže, kdo ke komu náleží a jak vypadá rodová linie. Přichází ke slovu další uspořádání, z něhož

například zjistíme, že určitá bytost je obrem, když její rodiče jsou obři, nebo zda nějaké dítě má za rodiče bohy nebo obry. S pomocí etymologie dále analyzuji všechna jména určité bytosti, čímž si vytvořím představu o její povaze; každé jméno odráží kosmologickou říši, kterou jeho nositel obývá.

Může se ovšem objevit několik zásadních problémů:

1. Tradice různých kmenů se mohou pomíchat, takže vzniknou umělé přechody a svévolné příbuzenské vztahy a souvislosti.

2. Historické události se smíchají s kosmologickými, respektive kosmologie se zredukuje na historii, a obráceně. Z historických králů se stanou bohové a z bohů králové, historické procesy jsou zásahem bohů přetvořeny, a naopak.

3. Kosmologie se v průběhu času proměňovala, objevovali se noví bohové a nové výklady, staří bohové dostávali nová jména, v kadlubu dějin vznikla pochybná směsice nejasnosti, což mnohé badatele odradilo, aby *Eddu* vůbec vykládali. Raději v ní viděli básnické dílo, což je sice pochopitelné, ale nepřesné, neboť je nade vše pochybnost kosmologií, být povážlivě zkomolenou.

### SKLÁDAČKOVÁ METODA EDDY

Čteme-li nějakou povídku, jsme zvyklí, že na první stránce začíná a na poslední kon-



Rituální brob v kultovní jeskyni – v pozadí okenní otvor. Saverna, Německo.

čí, že děj má logiku. Připravme se, že v *Eddě* tomu tak není. Její písně někde začínají, končí v polovině, děj se mnohdy odvíjí pozpátku, často zazáří jako ohňostroj, načech nám k nohám dopadnou kulisy z jednoho či více dějství. Jednotlivé písně a strofy obsahují pouhý torza či náznaky příběhů. Teprve o několik strof či písní dál příběh pokračuje a spěje k rozuzlení. To vyžaduje rafinované čtení a zvýšenou pozornost. Proto jsem v *Úvodu* podal stručný výklad říše mrtvých a obou světů, které s ní sousedí, aby čtenář získal určitý přehled ještě dříve, než začne hledat stopy.



Nádoba na svěcenou vodu, kostel v Latichi, severní Itálie.

## 2. díl

# POETICKÁ EDDA GERMÁNSKÁ ŘÍŠE MRTVÝCH



Karje Heimdall skryje na stře Valhally listi ze stromu Laerad. Do nádoby vedle kmenec potom nadojí pro embery medoviny.

· I ·



## VĚDMINA PÍSEŇ

*Konec světa a poslední věci*

Hlavní postavou první edické písně je vědma, takzvaná vůlva, obryně z říše obrů, která nechová zášť k bohům jako ostatní obři a oplývá vrozenou schopností své rasy vidět do budoucnosti, a právě kvůli tomu ji vyhledá Ódin, aby od ní získal poučení o věcech příštích. Což je ovšem velice průhledná záminka, neboť sám je přece vševědoucí. Ódin tedy chce zase jednou vyzkoušet nějakou obryni, přičemž i to je vlastně zbytečné, neboť na Ódina jsou přece všichni obři krátcí. Z této zkoušky vědění, která je v *Eddě* předváděna velice často a představuje didaktický prostředek k poučení čtenáře, se dozvíme spoustu informací o vzniku a zániku tří světů.

Ódin – nejvyšší bůh, Všehmítro, samozřejmě vševědoucí a všudypřítomný – cestuje podle písně *Eddy* velice často do říše obrů, do plazmy a říše mrtvých, aby zkoušel tamní bytosti, zda poznávají jeho přítomnost, tedy přítomnost bytí o sobě. Pokud ne, nemilosrdně je zničí, což znamená: Kdo nezná boha, nemůže ob-



Ódin se nejvíce baví uhasený Huginem a Muninem. Uppland, Švédsko.

stát v životě! V této souvislosti si musíme ujasnit jednu věc: Ódin nemá vůbec záptěbi cestovat do říše obrů, neboť je všude a všim. Tyto historky slouží jen tomu, aby se prostým lidem přiblížily abstraktní, transmateriatální podmínky ducha.

### HEIMDALL JAKO STVOŘITEL ČLOVĚKA

1  
Slyšte mě,  
všechny svaté rody,  
první i poslední,  
potomci Heimdalla!  
Chceš na mně, vládce,  
věrně bych řekla  
prastaré zvěsti,  
jež v paměti mám.

V první strofě vědma vyzývá Heimdallovy syny – jimiž jsou myšleni lidé – aby naslouchali. Heimdall má něco společného se stvořením lidí. Avšak nic určitého se o něm neví. Heimdalla je možné si rovněž představit jako nějaké místní božstvo či boha stvořitele před Ódinem. Heimdall nás měl stvořit. My lidé jsme označováni jako „první i poslední“, jako urození i neurození potomci Heimdalla, a to podle našeho postavení ve společnosti. *Píseň o Rigovi*, která vznikla kolem roku 900 n. l., klade na Heimdallovo místo Ríga, jenž ustavil tři společenské stavy, když se vyspal se třemi pozemšťankami. Tato báseň byla zřejmě složena k oslavě Haralda Krásnovlasého, ovšem kvůli jejímu nepřiléhavému hlubokému myšlenkovému obsahu se jí zde nebudu zabírat.

Heimdall (*heimr* = svět, anglosasky *dallr* = hrdý, slavný) bude zřejmě mnohem vy-

znamnější bohem, než za jakého je zde považován; bývá nazýván „ten, který září nad světem“, ale také „bílý, zářící Ás“. Pravděpodobně pochází ze souběžné tradice a v panteonu Ásů měl jen druhořadé postavení.

Ódinovi, jenž rozhoduje o životě smrtelníků, Všejednotě, vědma vykládá historii lidstva.

### DEVĚT SVĚTŮ

2  
Vzpomínám obrů  
z počátku věků,  
z nichž jsem se tehdy  
narodila.  
Znám devět světů,  
devět říší,  
hloubku znám kořenů  
slavného stromu.

Vědma začíná tím, že ve stromě světa Yggdrasilu existuje devět světů. Svými třemi částmi, korunou, kmenem a kořeny, symbolizuje tento strom tři úrovně bytí – ducha, duši a hmotu. Na jiném místě se ovšem dozvídáme, že v samotném Helu je obsaženo devět světů, respektive podoblastí. Oněch devět světů se tudíž týká jenom Helu, a nikoli, jak mnozí badatelé mylně předpokládají, všech úrovní bytí.

Uvnitř říše mrtvých Helu lze rozlišit následující oblasti: Múspellsheim (synové Múspellu), Albenheim (tmaví álfové), Riesenheim, Jötunheim či Utgard (obří), Vanenheim (Vanové, obři), Vindheim (zeměle duše), Myrkheim (trpaslíci), Niflheim (mrtví), Valhalla (mrtví bojovníci) a Fólkvang (mrtví bojovníci).

Krom toho mají všichni Ásové v Helu svá druhá obydlí, která užívají, když se zde zdržují. O tom však více později.

### ÚSVIT VĚKŮ

3  
V úsvitu věků  
jen Ymi vládl,  
nebylo moře  
ni mohutných vln,  
nebyla země,  
ni nahoře nebe,  
jen pustá, bez trávy  
zela propast.

Na úsvitu věků, když neexistoval čas ani hmota, vládl jenom praobří princip Ymi. Z praobra Ymiho – jenž se zrodil ze spojení ohně a ledu, Múspellsheimu a Niflheimu, a sice v Ginnungagapu, kde se obě sféry setkaly – vznikl později hmotný svět. Když Ymi ještě nebyl, neexistovalo nic hmotného jako třeba země a nebe či písek, moře a vlny, „jen pustá, bez trávy zela propast“, totiž plazma. Tato strofa hovoří o době před stvořením hmoty, kdy již dlouho existoval Niflheim a v plazmě proběhla první vývojová fáze, která později vedla ke vzniku hmoty.

### STVOŘENÍ MIDGARDU, HMOTNÉHO SVĚTA

4  
Až zemi Burovi  
syni zdvihli,  
ti, kteří světýly  
stvořili svět.

Slunce svítilo  
v kamenná sídla,  
země zarostla  
zelení trav.

Burovi synové stvořili Midgard. Bur je praobř, synonymum Ymho, vlastně plazma. Bur, respektive Bor, znamená „zrozený“, „stvořený“. Bur tedy ztělesňuje proces urvášení Midgardu. Čímž jsme odhalili hluboké tajemství: Hmota má svůj původ v říši obrů!

5

Slavný druh měsíce,  
slunce, z jihu  
kraj oblohy pravou  
objalo rukou.  
Neznalo slunce,  
kde sídlo jeho,  
hvězdy neznaly,  
kde jejich místa,  
měsíc nevěděl,  
jakou má moc.

Dosud nebyl stvořen hmotný svět se  
všemi hvězdami, Sluncem a Měsícem.

6

Tu vládové světa  
na stolce zasedli,  
přesvatí bohové,  
a přemýšleli:

<sup>1</sup>Ve Snorriho Eddě najdeme podobný popis. Prakráva Audhumla vyplázla z ledu Helu postavu obra Bura. Podle Snorriho verze jsou Odin, Vili a Vé synové obra Bura. Něco tady nehraje, neboť jak se mohl Odin, dítectem svých dětí?

<sup>2</sup>Tacitus uráží, že Germáni odvozovali svůj původ od Tuista, boha postavšého ze země. Jeho syn Man-pjví, že stvoření člověka se připisovalo nejenom Heimdállovi a Rigovi, ale také Tuistovi, respektive Man-

jména dali  
měsíce dobám,  
noci i ránu  
a polední rovněž,  
svítání, večeru,  
k výměře času.

Ásové jsou zde nazýváni vládci světa, protože rozhodovali o všech záležitostech tří světů. Na jiném místě se uvádí, že se odebrali na poradu ke kořenům stromu světa, to znamená do plazmy, odkud jejich zákony vyzářejí do hmotného světa. Tato strofa vypovídá o hmotném vesmíru a „výměře času“.

### ZALOŽENÍ ÁSGARDU NA IDSKÉ PLÁNI

7

Sešli se Ásové  
na Idské pláni,  
co posvátné chrámy  
postavili;  
vyzdili výheň,  
tepali zlato,  
zrobili kleště,  
kdejaký nástroj.

Sama o sobě je tato strofa nesrozumitelná, a proto si vypomohu Snorriho verzí. Odin postavil Ásgard uprostřed Idské plá-

ně. Nejprve vybudoval palác a trůny pro bohy, ten nejvyšší pro sebe, aby z něho mohl přehlednout celý svět. Palác zářil jako hořící zlato. Říkal se mu Glastheim („šťastný dům“); další palác se jmenoval Vingolf („přijemná půda“). Ásové zbudovali kovárnu, vykovali kladivo, kleště a kovadlinu a s nimi zhotovili ostatní nástroje. Nakonec stvořili kovy, kámen, dřevo a zlato.

Co však je Idská pláň? Poslední duchovní úroveň! Její jméno lze možná odvodit ze staronordického *id*, „opět“. Leží uprostřed Ásgardu, uprostřed ducha, jenž trvá věčně. Jinde se dočteme, že po zániku světů zůstane toliko Idská pláň, jakýsi zárodek či semeno Ásgardu, a na ní bude z přezvších duchovních zákonů vybudován nový svět. Je tudíž pláň věčného návratu.

### TŘI VLÁDKYNĚ OSUDU

8

Hráli v kostky,  
v hojnosti žili,  
nic jim ze zlata  
nescházelo.  
Až tři přišly  
olbřimí ženy,  
osudu vládkyně,  
z domova obrů.

Když byli jednou bohové ponořeni do hry v kostky, respektive do nejhlubších duchovních zákonů, pokazily jejich idylu tři obryně z říše obrů. Byly to norny, bohyně osudu a času, jejichž úkolem je rozdělovat život na minulost, přítomnost a budoucnost – přinášejí tedy do hmotného světa čas, jenž v Ásgardu ani Helu necisťuje; ostatně v šesté strofě se hovoří o „vý-



Bronzová soška Freygy z jižního Švédska, 10. stol.

měře času“. Midgard je časovou úrovní bytí naprosto odlišnou od obou předchozích světů, které jsou bezčasové a neprostorové. V našem světě ale vládou tři sudíčky času. Tím je jasně řečeno: Čas byl stvořen z plazmy Helu. Předtím necisťovalo. Norny jako tvůrkyňe času žijí v plazmě, v říši obrů, avšak působí v Midgardu. V Helu je čas obsažen v zárodečném stavu.

Ásové dali život normám a ty stvořily hmotu, takový je evoluční vývoj zachycený v Eddě.

### ZROZENÍ TRPASLÍKŮ

9

Tu vládové světa  
na stolce zasedli,  
přesvatí bohové,  
a přemýšleli:  
který z nich by  
měl trpaslíky stvořit  
z Brimio krve,  
z Bláinových kostí.

Nyní se má rozhodnout, kdo stvoří z Brimio krve a Bláinových kostí trpaslíky. Brimi a Bláin jsou jen přízviska praobra Ymho, jenž symbolizuje plazmatickou úroveň. To vyvolává myšlené zdání, jako by trpaslíci měli být stvoření pro Midgard, ve skutečnosti ale žijí společně s obyč. v Nif-



Kopie Odinnu kalnu v příloze k rby, mečem a dřevěná soška. Přibližně z 3. století, Upphalla, Švédsko.

heimu, respektive v Helu, a vlastně jen tvoří jednu podskupinu obrů. Brimi i Bláin jsou obři (Brimi je kupodivu také jméno jednoho sálu v Gimlé, nejvyšší úrovni Ásgardu, kde mají po ragnaröku žít hrdinové z Valhally). „Z Brimio krve, z Bláinových kostí“, v jistém ohledu z obřích „genů“, mají být stvoření trpaslíci. Z obřích krve však mohou povstat jen další pokolení obrů. Ve Snorriho Eddě se dočteme, že trpaslíci vznikli z krvavé pěny a Bláinových kostí. Rovněž tam stojí, že obr Brimi přechovává všechny mrtvé obry v síni Nidafjöll („pole temnoty“). Má to snad znamenat, že tato síň je jakousi genovou bankou pro všechny obry? Trpaslíci, jsou-li skutečně maleho zrůstů, vznikli tudíž z obrů, jsou v jistém ohledu také obry, tedy povznesenými bytostmi, a mají jejich schopnosti (stejně jako oni jsou zlatníky a divotvůrci) tak jako jejich předkové Bláin a Brimi. Zcela určitě nežijí v Midgardu. Dospíváme k paradoxnímu závěru: Trpaslíci jsou obři, povznesení!

Jsou to bohové, kdo rozhodují, jak budou stvoření trpaslíci: Takže stvořitel plazmatických bytostí jsou Ásové.

10

Nejmocnější byl  
Mótsogni stvořen  
ze všech trpaslíků;  
Durin byl druhý.  
Ti ze země stvořili  
postavy mnohé,  
podobné lidem,  
jak Durin děl.

Nejmocnější trpaslík je Mótsogni, Durin je druhý. Stvoření trpaslíků je zahalené tajemstvím. Někteří z nich, totiž jes-

kninní trpaslíci, jsou prý podobní lidem. Má to snad znamenat, že existují hybridy, napůl trpaslíci a napůl lidé? V Eddě se o jejich původu moc nedozvíme a etymologie slova *Zwerg* (= trpaslík) je rovněž nejasná. Nicméně ještě jednou opakují: Trpaslíci jsou obři – což potvrzují i další skutečnosti, které uvedu později – respektive jedna jejich podskupina, a žijí v Helu.

Vratme se však ke Snorriho Eddě. Tam se dozvíme, že vedle Mótsogniho a Durina byla stvořena ještě spousta dalších trpaslíků. Tito trpaslíci stvořili nyní podle Durina v zemi (v plazmě nebo skutečně v nitru Midgardu?) lidské obrazy. Těmito „obrazy“ jsou zřejmě myšleny energetické formy, lidské duše, jež ve hmotném světě přijímají fyzická těla.

V 16. strofě *Vědmíny písně* se dočteme: „Proslulý bude, pokud žít budou na světě lidé, Lofarův rod.“ Lofar je považován za praotce trpaslíků. My lidé jsme zde chápáni jako výtvoři trpaslíků a měli bychom se jimi nechat po celý život vést. Trpaslíci jako skuteční vládci lidí? Podle Snorriho verze se vše odehrává v nitru Země nebo v plazmě. Pokud jde o mě, umístíji trpaslíky v souladu s jejich přirozeností do plazmy – nebo jsou snad plazmatickými bytostmi, které se mohou zhmotňovat v našem světě? Mohou přecházet z jednoho světa do druhého?

Snorri uvádí, že trpaslíci vznikli z červů z Ymho masa, což poukazuje na to, že se jedná o plazmatické bytosti, ovšemže v lidské podobě. Ymi je zosobněním plazmy jako takové, spolu s ním či z něj vznikají obři a trpaslíci, což jsou možná rozdílné, možná shodné plazmatické rodiny. Důležité však je, že myšlením a vzezením se trpaslíci podobají lidem.



Hlavy dřevěných idolů, nalezené v bažině u Braaku nedaleko Entinu, Německo. Výška 275 cm a 227 cm. Přelom letopočtů.

### STVOŘENÍ PRVNÍHO PÁRU LIDÍ

17

Až tři přišly  
z posvátné družiny,  
tři Ásové  
laskaví, mocní.  
Na zemi našli  
nemohoucí  
Aska a Emblu  
bez osudu.

Velice pěkné je tu vylíčeno, jak tři Ásové objevili Aska a Emblu, první lidský pár. Ten je však ještě bez životní síly a bez osudu, bez „karmy“, takže se jedná o plazmatickou prapodstatu člověka, přičemž oni tři Ásové v plazmě stanovují, co se má později projevit na hmotné úrovni. Tato a následující strofa jsou mimořádně důležité

pro porozumění antropogenezi. Prematematické „energetické“ základy lidského bytí položili v plazmatické oblasti bohové, kteří beztak stvořili všechno.

Ask je muž, jehož jméno ve staronordičtině znamená „jasan“ (něm. *Esche*) a poukazuje na stvoření lidí ze stromů, možná i na samotný strom světa. Ask je prapředkem anglosaského královského rodu Aescingů. A dánským Vikingům se říkalo *aesem*, což je zase odvozeno od jejich pojmu pro „lod“, *ask*. Embla je žena, avšak odvozat její jméno od *embla*, něm. *Ulm*, „ilm“, je problematické; jiní ho odvozují z řeckého *ampelos*, „réva, popínává rostlina“.<sup>1</sup>

18

Neměli dechu,  
ni ducha, ni vůli,  
červen v tváři,  
pohybu človst.  
Dech dal Ódin,  
ducha Hoeni,  
libeznost tváře  
laskavý Lódur.

Ti Ásové, respektive duchovní zákony, jsou dárci života: Ódin dal dech, tedy plazmatickou duši, Hoeni (alias Hoedur či Vili) ducha a Lódur alias Loki „libeznost tváře“ (zářivý, vzhled). Hoeni je významný bůh, o němž toho moc nevíme. Lódur byl

<sup>1</sup> Jako stvořitelé lidí jsem již uvedl Hemdalla, Riga, Tusta a jeho syna Mannuse. Zde je za něj považována přisoda, stromy a skály nebo jakási smíchavina přírody a nějakého božstva. Semmonové se domnívali, že všechny kůry dřeva, ale zvláště tři Ásové je otvírá. A tipovali krásná děvčata. Podle Snorriho jsou Ask a Embla nejméně Zeus (ležané pokolení z jasanu, který tyto tři bohové oživil) a tím dokonali dílo. (Podle Hésioda stvořil ztratil charakter a představuje oběť. „Adama a Evy“; jak dálece se ovšem vzájemně ovlivňovaly křesťanství a germánské, nelze z jistotou určit.

vá příležitostně ztotožňován s Lokim, což mi přijde velice případné, neboť jakožto plazmatický princip se Loki musel podílet na strukturování fyzického světa v plazmě. Lódur je charakterizován kenningem „přítel Loptův“ (v *Einar skjalgalamms Vellekla*) a Lopt, „vzdušný“, není opět nikdo jiný než Loki. Ve jméne Lódur se rovněž skrývá slovo *arglistig*, „lstivý“, což přesně vystihuje Lokiho povahu.

A co se lidí týče, ti jsou nepochybně „předstvoření“ v plazmě a teprve později dostávají fyzické tělo; zde jim však byly nejprve implantovány plazmatické základy životního tepla, to znamená životní energie, a duše.

## STROM SVĚTA YGGDRASIL

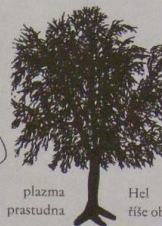
19

Vím, jasan kde stojí,  
Yggdrasil jménem,  
vysoký strom,  
zrosený vlhce,  
stále zelený,  
nad Urdinou studní.  
Odtud vláha  
v údolí padá.

Tato strofa pojednává o jasanu světa Yggdrasilu. Strom s korunou, kmenem a kořeny se přímo nabízí jako symbol du-

## Strom světa – jasan Yggdrasil.

„zrosený vlhce“,  
neboť je vodnatý,  
vlhký, plazmatický



„vláha v údolí padá“  
tj. plazma vytváří  
hmotu



plazma prastudna Hel říše obrů  
stále zelený, protože věčně živý

chovně-imaginární kosmologie. Ygg, „hrozivý“, je jedno z přívlastků Ódina, *drasil* je kůň, takže Yggdrasil je Yggův, tj. Ódinův kůň. Kůň je také častým symbolem šibenice. Ve Snorriho *Eddě* se dočteme, jak se Ódin obětoval sám sobě a oběsil se na Yggdrasilu. (Germáni považovali za šibenici i Ježíšův kříž. Ódin visel na stromě světa podobně jako Ježíš na kříži.) Věšení na šibenicím stromě je léčeno jako ježdění na koni (*drasil*), takže potom by se Yggdrasil mohl též překládat jako „Ódinova šibenice“.

Obětováním je zde myšleno tvoření. Ódin se oběsí i s koněm na stromě světa, symbolizujícím tři světy, které tím stvoří. Yggdrasil je „zrosený vlhce“ jakousi vlhkostí, která skapává z listů a „v údolí padá“. Podle mého soudu je tím vytvořena druhá úroveň bytí, vlhký a vodnatý Nilheim, o čemž budeme podrobně hovořit ještě později. Voda, vlhkost, déšť, řeky a studny

poukazují vždycky na plazmu. Nad Urdinou studní stojí jasan, což je ale formulováno příliš obecně, neboť Urdina studna, tedy opět voda, symbolizuje stejně jako déšť, rosa a mlha druhou úroveň bytí. Tato studna se nalezá písničky vzato u kořenů jasanu a kmen odkazuje vlastně na vodu, na jemnohmotný charakter druhé úrovně bytí. Na vertikální strukturu stromu je objasněna kosmologie:

koruna = duch,  
kmen = plazma,  
kořeny = hmota.

Později se ještě dozvíme, že listí v koruně stromu ožřívají jeleni, přičemž se na jejich parožích vytváří rosa, která kane dolů a vytváří studnu, tj. plazmu. Plazmatická úroveň bytí vznikla jejím vyměšováním z Ásgardu, z koruny.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Kdysi bylo běžné zasadit vedle domu ochranný strom, na jehož zdárném růstu záviselo blaho celé rodiny. V Norsku se o svatých vyřezávalo k jeho kořenům pivo. V Uppsale při rostl vedle chrámu stále zelený strom, nikdo ovšem nevěděl, co je to za strom. Nejspíš to byl tis.



Sigurd bojuje s drakem Fafnir. Detail z vyřezávaného portálu dřevěného kostela v norském Hylestadu.

Ze Snorriho *Eddy* se dozvídáme, že noriny skrápějí jasan světa vodou z Urdiny studně, aby mu nezaschly větve. Rosa, která z nich kane, je bílá jako led. Tyto informace jsou velice důležité. Normy představují osud, čas. Voda z Urdiny studny je plazma. Jasan světa je život a ten je neustále obnovován vodou života, plazmou. Přesně řečeno voda života nezná čas, ten neznají ani noriny, které jsou nesmrtelné, neboť žijí mimo čas i kauzalitu. Zmínka o bílé rose poukazuje rovněž na jemnohmotnou plazmu.

## ČAS: URD, VERDANDI A SKULD

20

Odtud tři děvy,  
divů znalé,  
přicházejí z bytu  
zpod kořenů stromu.  
Urd jméno jedné,  
druhé Verdandi  
– runy rly –  
Skuld jméno třetí.  
Ty osud určily,  
uhněly život,  
lidí dětem  
změřily dni.

Od prastudny, tedy z plazmy, přicházejí tři děvy, normy, které s sebou přináší čas a s ním i vznik a zánik všeho živého. „Přicházejí z bytu“, z vody, což je jasné, neboť plazma zodpovídá v Midgardu za všechno: za čas, osud, za strukturu bytí. Slovo *norma*, něm. *Norme*, pochází ze staroislandského *normo*, „tkát“, to lze odvodit z indogermánského *smerk*, *normni* = spojovatelka, nebo *ner* = navlékat, zosnovat, či *norbon* = usmr-

covatelka mužů. Obecně germánské označení je Urd, „přadlena“, která spřádá osud. Urd znamená osud, studna plazmy je osud hmoty. Prastudna leží u kořenů jasanu, na samém okraji Midgardu, ale tato lokalizace není důležitá, protože plazmatickou úroveň symbolizuje celý kmen. Tyto tři sudičky byly původně beze jména a teprve později, když se staly ztělesněním času, dostaly výstižné pojmenování: Urd (Osudová), Verdandi (Stávající) a Skuld (Co musí být). (Od *skuld* se odvozuje německé *sollen*, „mit povinností něco udělat“, stejně jako *Schuld*, „vina“.)

Vyřily runy do stromu světa a tak vytvořily osud hmotného světa Midgardu. Určily osudy, tedy svět sudby, když vyřily runy do plazmy, jinými slovy když v ní načrtly plán antropogeneze a osud lidstva. Tato strofa rovněž říká: V plazmatické úrovni bytí Nilheimu je předurčen hmotný svět a jeho zákony, zejména čas. Runy jsou vlastně věšty obsažené v plazmě; když je známe, máme osud lidstva jako na dlani. Lze říci, že runy jsou v plazmě stanovené podmínky, které se uskutečňují v hmotném světě.

## BOJ O ZLATO MEZI ÁSY A OBRY

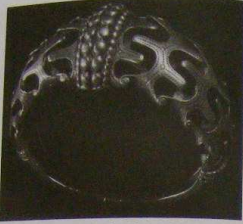
21

Vím, jak první  
vražda v svět přišla,  
když Gullweigu  
oštěp proklál,  
když v Hárové síni  
ji ohněm sžehli,  
třikrát sžehli  
třikrát zrozenou,  
znovu a opět –  
stále přece žije.

„Mim, jak první vražda v svět přišla...“ Zcela neočekávané, jak tomu v *Eddě* často bývá, se zde píše o první válce. Jedná se o boj mezi *Asy* a *obry*, který je věčný, neboť *obři* by chtěli do *Ásgardu*, stát se duchem, ale nejsou na to dostatečně zrádli. *Asové* se jim úspěšně brání. Duše se nemůže stát duchem, i když se mu v závratu sešpečevání zbrkle a nerozvážně snaží vyrovnat. (Podobně indické vědy popisují věčný boj *asurů*, *obřů*, s božskými dévy.) Píčinou této věčné války je tudíž nespokojenost *obřů* se sebou samými: chtějí se stát duchem, ale odivně přitom postupují nešikovně a těžkopádně, a proto nemohou uspět.

Do světa vstoupila válka. K tomu došlo následně – celý příběh je zde pouze naznačen: Gullweig, „zlatem oplývající“, jasnouzíví Vanka či *obryně* (Vánové jsou buď samostatné plemeno, nebo další jméno *obřů*) a kouzelnice, přišla do *Ásgardu* a probudila v *Ásích* touhu po zlatě. Jak ho ale mají získat, neprozradila, a tak se jí *Asové* pomstili, prokláli jí ostřepem a třikrát „ohněm sžehli“, leč marně. Je s podivem, že Vanka zasažená *Ódinovým* ostřepem nezemřela, neboť ten zabil jinak každého, po kom byl mrštěn.

Uvedená stvořila skrývá hluboké tajemství, které však z oněch několika málo údajů není zřejmé. Domnívám se, že tato první válka se týkala zlata, ovšem nikoli zlata hmotného (*Mídgard* tehdy ještě neexistoval). Mělo by nám být jasné, že zlato *Asové* nepřikládají žádný význam, milejší jsou jim duchovní stavy. Protože ale zlato *Helu* není povahy duchovní, nýbrž zpola hmotné a zpola duševní, neměli by vlastně náležet zalíbení ani v něm. Jaká je tedy skutečná příčina této války? Gullweig je *obryně*,



Stříbrný náramek z Hørnelundu, Dánsko, asi 10. stol.

její jméno, „zlatem oplývající“, nám prozrazuje, o co zde jde. *Obři* či *Vanové* milují zlato a trpaslíci si zhotovují všechny své předměty ze zlata. Zlato je pro *obry* téma číslo jedna. Proč ale usilují o zlato také *Asové*? Přiznávám, že nevím. Mohu snad jenom podotknout, že když říše *obřů* vzdeleto z *Ásgardu*, náležel celá *Ásům*, respektive duch ovládá duši; leč ani to nezní nijak uspokojivé.

Vystává tudíž otázka, co je oním zlatem myšleno. Odpovídám zcela otevřeně: Je to plazma sama! V tomto smyslu se zlato rovněž říká „*Aegih* oheň“. *Aegi* je mořský *obr*, jeho jméno symbolizuje moře, jemnotekutý aspekt plazmy. „*Aegih* oheň“ je potom ohněm plazmy. Jak již víme, bývala plazma připodobňována k vodě a ohni, ale také ke vzduchu a zemi, protože ji tvoří tyto čtyři premateriální elementární stavy. V mnoha strofách se hovoří o ohnivě vodě, která plave jako oheň, a o ohni, který se vlní jako voda.

Nyní též pochopíme, proč se třikrát nepodařilo upálit plazmatickou Gullweig, „zlatem oplývající“: *Asové* jí chtěli upálit plazmou, což je stejné, jako kdyby nás

chtěli udusit vzduchem. Třikrát ji sežehli a pokázdě přežila.<sup>4</sup>

Vanové chtějí zadostiučinění, respektive jejich bohové mají být postaveni na roven *Ásům*. Dojde k ničivé válce. Vanové porazí *Asy*. Poté je ustaven boží stát, v němž jsou uctívání bohové obou kmenů. Avšak Vanové vědouce, že *Asové* jsou v podstatě silnější, navrhnou kvůli upevnění míru ještě výměnu rukojmí.

### DUŠE JAKO KOUZELNÉ MÍSTO

22

Heid ji zvali,  
hostem kam přišla,  
prorockou vědmu,  
vládnoucí kouzly,  
jež čarami mysl  
kdekomu mála,  
žádoucí však vždy  
byla zlým ženám.

Vanka Gullweig je zde nazývána Heid. Heid je synonymum vědmy (*heidr* = sláva, jasný, zářící, ale i *Ehre*, „čest, důstojnost“ nebo *Heide*, *Hochebene*, „plán, náhorní plošina“; viz též *Heiden*, „pohaně“). *Obři* jsou proslavení, jasně zářící, žijí na náhorních proslávných, v horách, jsou mentálně povznesení. V duševní oblasti je možný jakýkoli klamný obraz, takže jaký div, že *obři* nebo Vanové umějí čarovat. A čaruje se duší, duševní energií. *Asové* nečarují, protože jsou to čistě duchovní bytosti, kte-

ré nepodléhají žádným mentálním poruchám, klamům a tužbám. To jenom duše, naplněná přáními a tužbami, napře svou silu určitým směrem. Neboť použít nějakou myšlenku či přání k nasměrování duševní síly, respektive vnutit nějakou emoci, například lásku či nenávisť, energetické plazmě a jako šíp ji vystřelit kýženým směrem, to není nic jiného než čarování. A jak je tomu s jasnozřením? V duševní říši *ás* neexistuje, takže je možné v ní naházet do minulosti i budoucnosti, které tam nejsou od sebe oddělené, nýbrž splývají v jediném bezrozměrném duševním bodě, v němž je koncentrován veškerý prostor i čas (čímž je však tento bod snadno opomenutelný). To jenom z časoprostorové podmíněného *Mídgardu* se taková schopnost jeví jako neuvěřitelná. Jaký div, že se *obři* vyznají v čarování, když žijí mimo prostor i čas.

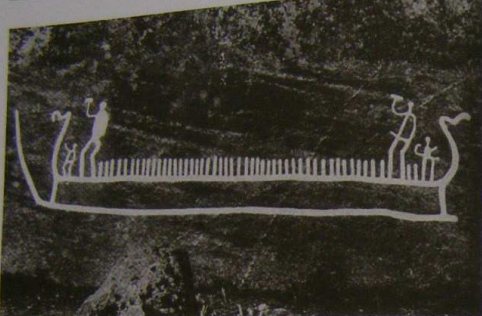
V plazmě je magie, to znamená kouzlení, na denním pořádku, neboť zdejší bytosti jsou duševní bytosti. Funkci našeho myšlení a citění tu plní přímé nazírání, intuice a teplotie. Jakmile *Asové* vstoupí do říše *obřů*, ocitnou se v kouzelné atmosféře, jejich „duchovní těla“ zaplaví plazma a oni sami musejí při komunikaci s *obry* používat magii.

### ÓDINOVA SMLOUVA S VANY

23

Tu vládce světa  
na stolec zasedl,  
přesvatý bohové,  
a přemýšleli:

<sup>4</sup> Gullweig je jenom jiné jméno Freyji. Snortriho *Edda* vypráví tento příběh podrobněji, ale odlišně: Po válce Vanové v mírové smlouvě dosáhli zrovnoprávnění s *Asy* a stěně jako oni mohli od lidí přijímat oběti. (Plazmatické bytosti jsou živý především z obětí, a to i lidských.) Je zřejmé, že zde tradice dvou kmenů soupeřících o dominantní postavení.



Skalní rytina v norském Bjornstadu s postavou božstva s kladivem, připomínající Tóra.

zda mají *Asové* výkupné splatit, či oběti budou bohům všem patřit.

Za týráni Gullweige Vanové požadovali výkupné. To *Asové* odmítli a rozhodli se pro válku. Konečně umlky zbraně a došlo i na výměnu rukojmí. Vanové vydali Njörda, jeho syna Freye a snad i Freyju; *Asové* Honiho (Vilho) a Mímiho. Avšak *Höni* byl slepý a sám nic nezmoohl. Aby se pomstili, stali Vanové Mímiho hlavu a poslali jí *Ódinovi*, jenž hlavu zachránil před šnitím a používal ji k věštění (Mími, pragermánský Mimaz nebo Mimio, byl znám jako duch vodstev). Mími symbolizuje vodu *Helu* a *Hel* je sfera netělesných duší, které v této nečasoprostorové úrovni vidí pohromadě události, jež se ve hmotném světě vynořují jedna po druhé, tj. vidí současně minulost i budoucnost – a proto lze

Mímiho hlavu používat k věštění. Ostatně věštit a čarovat umí v této úrovni bytí kde kdo, nejenom *obři*. Nakonec ještě Vanové jako rukojmí dodali moudrého Kvasiho.

O válce *Ásů* s *Vany* se zmiňuje i prozaičká *Edda*. Když boje skončily, byl uzavřen mír, a to velice podivuhodným způsobem: obě strany naplivaly do soudku. Z jejich slin vznikli posléze lidé. Jako první člověk byl stvořen Kvasi, nejchytřejší z chytřejích. Podle Snortriho zabil Kvasiho dva trpaslíci. Fjalur a Galar, jeho krev nalili do dvou džbánů a kotle *Odreri*, načež jí smíchali s medem. Tak vznikla medovina.

V Norsku byl původně nejvyšším bohem Tór, než ho vytěsnil *Ódin*, zatímco v Dánsku jím byl Frey. Vanové prý jsou potomci bohů pocházející z Dánska. A když *Ódinové* pronikali do Norska, přejímalo tamní obyvatelstvo jejich božstva, takže došlo k promíchání božských rodin obou národů.

### LIDÉ MUSEJÍ OBRŮM OBĚTOVAT

Vyšším mocnostem lidé přinášeli oběti odjakživa. Počínaje obětováním lidí a zvířat, rostlin a země, až po obětování vlastní duše, myšlenek a přání, představuje takové odevzdání duševní síly, zhmotněné a zviditelněné v materiální oběti, stěžejní bod náboženských obřadů. Člověk neobětuje zvíře, nýbrž jeho duši, maso obětiny sní sám; neobětuje obilí, nýbrž jeho životní sílu; obětuje především myšlenky, které spolu s obětí vystoupí k těmto vyšším mocnostem, totiž k přírodním silám říše *obřů*, plazmy. Člověk vrací plazmě, co od ní dostal: životní sílu a duši. Neodevzdává kukuřičné palice a jiné plody, nýbrž jejich sílu růstu a sílu zrání; neobětuje vlastní tělo, nýbrž svou duševní sílu, myšlenky a pocity, když je vysílá k vyšším bytostem. Tyto vyšší bytosti jsou vlastně premateriální energetické síly *obřů* a teprve v druhé řadě samotný *bůh*. Ale bohu se neobětuje, v jeho blízkosti se cítíme v nejlepší případě povznesené. Ovšem nižší božstva, plazmatické přírodní síly, chtějí naše oběti, totiž to, z čeho jsou sami utvořeny: naší energii, duši, plazmu. To požadují v písňové *Eddě* *obři* a po oně tajemstvím opředěné válce to také dostanou: jsou stvoření lidí a ti se musejí obětovat svým stvořitelům. My lidé končíme na duševních jatekách polobohů!

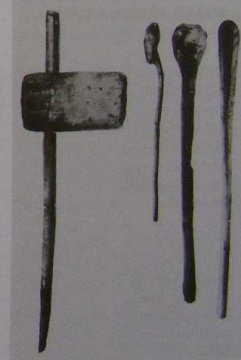
*Obři* a trpaslíci stvořili na plazmatické úrovni člověka a z této plazmatické formy vznikla později hmotná těla. Dali lidem, jak jsme již slyšeli, ducha, duši a životní teplo, a tyto dary nyní chtějí dostávat zpátky v podobě obětí. Proč ale? Když bytosti *Mídgardu* zemřou, navrátí se jejich

vzdušná duše beztak do *Helu*, do *Vindheimu*, kde se shledá se svými stvořiteli. K čemu je tedy vlastně oběť? Nárok *obřů* zůstává nadále nejasný.

24

Ostřepem mrštil  
do nepřátel *Ódin*.  
To byla první  
vražda v světě.  
Zbořeny byly  
zdi hradu *Ásů*.  
Bojovní Vanové  
vytrhli válčit.

*Ódin* mrštil ostřepem jako první: „To byla první vražda v světě.“ *Ódinův* ostřep *Gungni*, jenž nikdy nemine cíl a každého



Kulturní předměty z obřití v Oberdorfu, Německo (palice a kyje).

zabije, zhotovili hvaldovi synové (trpasličí). Dále stojí: „Zbořeny byly zdi hradu Ásu.“ Neboť Vanové zařtočili.

Tuto válku lze považovat za historickou událost přenesenou do mytologie – vanská božstva Dánska bojovala s ásovskými božstvy Norska – nebo za válku úrovně obrů (Vanů) proti úrovni Ásů. Není ovšem vyloučeno, že se zde překrývá historie a kosmologie. Nicméně další strofy již nepojednávají o válce Vanů, nýbrž o poslední bitvě, k níž dojde o ragnaröku. Nebyla náhodou skutečná válka Vanů povýšena na ragnarök?

Téma této války bylo znenadání přerušeno a místo něho se mlouo o ragnaröku. Historická událost byla zakomponována do kosmologie.

### PRAVÁ PŘÍČINA VÁLKY

25

Tu vládové světa na stolet zasedli, převzati božové, a přemýšleli: kdo prostor naplnil neštěstím hrozným, kdo obrů rodu dal Ódovu dívku.

26

Jen Tór se bil zachvácen bémem – nezidal sedět, když slyšel tu zvěst – zptřeháňají jsou přísahy, sliby, silná slova, navzájem daná.



Drátěná košile vyrobená z 20 000 kroužků, Vimose, Německo, 2.–3. stol. n. l.

Prostor se „naplnil neštěstím hrozným“, ve vzduchu se šíří zápach Helu. Hel páchne jedem, jedem pocitů, který vypouští obři ve svém hněvu. Jejich hněv vyvolalo porušení smlouvy ze strany Ásů (což bylo mezi Ásy běžné), kteří věrolomně upřeli slíbenou odměnu obrů-stavitelů, jenž Ásům budoval jejich hrad.

Tór, jehož většina badatelů zcela neprávem počítá k bohům, přestože je plazmatická bytost, zde vystupuje jako mstitel, a to jak bohů, tak lidí. Druhé pomstí po každé, když jim obři ublíží. Tentokrát vyrazí do boje a zabije obry, kteří jsou vzteky bez sebe, že Ásové porušili smlouvu. Nic jiného na práci vlastně ani nemá. Za vražedný nástroj mu slouží kladivo Mjölnir, v němž mnozí spatřují dvojitou sekeru

symbolizující blesk. Protože se Mjölnir po každém hodů vrátí zpátky k Tórovi, mohlo by se jednat o blesk, ovšem určitě ne o elektrický, nýbrž o blesk jemnomotné energie. Na svých trestných výpravách Tór porušuje veškeré sliby i přísahy věrnosti. Když bohové bojují s obry, jdou morální zásady stranou. Obři musejí skákat, jak bohové pískají. Ásgard zná pravdu a pravou skutečnost lépe než říše obrů, proto neustále porušuje dohody či přísahy a podvádí. Nicméně Ásové nepodvádějí, nýbrž prosazují zákon, což se bytostem stojícím níže než oni jeví jako porušování smlouvy. Nejinak jednají obři se svými výtvoři, lidmi, kteří jim musejí přinášet oběti a které kvůli vlastnímu prospěchu lhaním a podvodů, respektive duševním šáláním a magií, nutí k náboženským úkonům. Tak jako Ásové ukáží obry zabíjením a válkami, trestají obři lidi mentálními klamy.

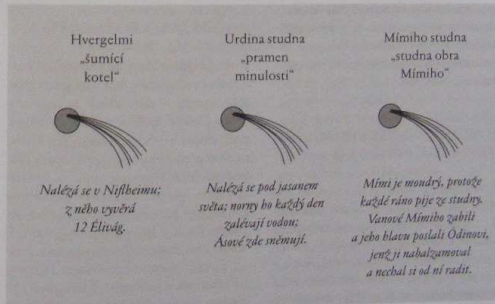
### STRÁŽCE PRAHU HEIMDALL

27

Vím, kde skryt je Heimdallův roh pod světlou korunou svatého stromu: zřím, jak se vylévá vlhký naň proud ze zástavy vládců – Vi někdo ví?

Ačkoli je Heimdall obr(?), hlídá říši ducha. Stojí na jejím pomezí, na mostě Bifröstu, se svým Gjallarhornem, připravený zatroubit na poplach, kdyby se objevili obři. Jeho roh je skryt pod jasanem světa. Na mém modulu stromu světa Heimdall bít mezi jeho korunou a kmenem, na hranici Ásgardu s říši obrů.

Dovolte mi, abych zde učinil několik vysvětlujících poznámek o Heimdall-



Tři studny zná Edda. Všechny se nalézají v plazmě, každá představuje jiný aspekt plazmy.

lovi. Heimdall není Ás. Ás jenom hlídá, jeho domovem je plazma. Má zlaté zuby, jeho kůň se jmenuje Gulltopp, „zlatá hříva, zlaté želo“. Dává pozor pod Nebeským hradem či Nebeskou horou, aby se po Bifröstu nikdo z obrů nedostal do Ásgardu. Potřebuje ještě méně spánku než pták, vidí jako ostří ve dne i v noci, a dokonce slyší, jak roste tráva na zemi a vlna na ovečích, takže mu nic neujde. Na Gjallarhorn dokáže zatroubit tak hlasitě, že je to slyšet ve všech třech světech, čímž vlastně ztelesňuje jakýsi prátón světa.

Abychom porozuměli, co je to „zástava vládců“, zmíněná v předposledním verš, musíme učinit odbočku do jiného příběhu. Ódin kdysi zastavil svoje oko u studny obra Mímiho a ukryl ho v ní. Takto schoval část své bytosti v plazmatické úrovni bytí. Voda stejně jako všechny v Eddě zmiňované studny odkazuje na plazmu. Kromě toho je tím opět poukázáno na stejnou podstatu vody a obrů. (Podobně vysílá egyptský sluneční bůh svoje oko do plazmatické úrovně na důkaz, že je jejím stvořitelem.) Stejně vykládám i Ódinovu zástavu: část jeho samotného, oko, se stalo druhou úrovní bytí.

### ÓDINOVO VŠEIDOUČÍ DUŠEVNÍ OKO

V osmdesátém strofe se dozvíme, že obr Mími pije každé ráno ze zástavy vládců – Ódinova všeidoučícího oka, tedy čerpá z ducha. Což naznačuje, že duch je obsažen v jakési zárodečné formě také v plazmě, neboť bez ducha nemůže nic žít. Další výklad je tento: Bohové mohou vidět jednotlivé věci pouze v plazmě, nikoli v čistém duchu,

neboť tam je vše vnímáno jako celek. Teprve když nejvyšší božství, Ódin, sestoupí do jim srovnané druhé úrovně bytí, stane se vidoucím v plazmatickém smyslu a vnímá jednotliviny. Z hlediska vývoje je ovšem takové vnímání mnohem primitivnější. Zde narážíme na jeden ze základních kosmologických zákonů – srovnání druhé úrovně bytí, což je znázorněno vysláním Ódinova oka.

Vešše zřím, jak se vylévá vlhký naň proud\* jsou nesrozumitelné. Snad je lze vyložit následovně: Voda, proud, déšť i studny poukazují na plazmu. Ódinovo oko stvoří plazmatickou úroveň, což se navenek projeví jako zrození supertekutiny. Niflheim, jak víme, je vlhký a mlhavý, protkány řekami mrtvých, přičemž tuto sféru Helu lze rovněž vnímat jako proud. Duše je vlhká, duše je proud, nikoliv ovšem vody, nýbrž supervody, energie! Duch stvoří z části sebe samotného opět sebe sama, ale v primitivnější podobě, jako duševní sílu.

### BYTÍ JAKO BOŽSKÁ HRA

V otázce „Jak může z čistého ducha, tedy z nehmotného stavu bez energie, vzniknout energie – totiž duše?“ je obsaženo velké tajemství. Duše je zatížena věděním, myšlenkami a pocity. Energií lze vysílat pomocí přesně zformulovaných myšlenek, přičemž ji lze libovolně tvarovat. Vyvstává otázka, jak může existovat čistá energie, neboť v protikladu k duchu je energie pohyb. Duch je klid prostý energie a myšlenek. Jinak řečeno: Ódin je všechno, je také energií, hmotou i člověkem. Duchovní zákon má v jednotlivých úrovních bytí různou podobu. Proto musíme odmltnout hierarchii „duch – energie – hmota“, po-

dle které je duch lepší než energie a ta zase lepší než hmota. To je jen omezené lidské hledisko. Neumíme nic jiného než srovnávat. Ódin je ale vším, a protože je vším, je všechno dobré. Pro Ódina neplatí žádná morální pravidla. Jenom když nějaký Ódinův výtvor zapomene na svého stvořitele, propadne smrti, jak ukazují četné příběhy o Ódinovi: Ódin je zabije. Ale Ódin nezabíjí cíleně, neboť kdo v sobě nepozná Ódina, země sám od sebe.

Proč vůbec umíráme? To je nanejvýš znepokojivá otázka. Podle toho, co bylo řečeno výše, umíráme, protože jsme v sobě neuskutečnili Ódina. Nebo jinak: Smrt neexistuje, jsme pořád Ódinem, pouze přijímáme některou z jeho neštětných podob. Smrt není než přechodem do jiného tvaru.

Tyto otázky jsou zcela na místě. Eddám předkládá dějiny ducha a předvádí vzájemné působení ducha a jeho emanací či výtvorů. Duch si vysní nová zrození sebe sama, avšak tyto vysněné postavy věří, že jsou na Ódinovi nezávislé – a to je jejich tragédie. Nicméně Ódin ví o zaslepenosti svých vysněných světů a pohrává si s ní. Edda tudíž líčí život jako božskou hru!

### ÓDINOVO OKO JE V MÍMIHO STUDNĚ

28

Sama jsem seděla, když staře přišel, hrozný Ódin, a v oko mi zřel. Proč ptáš se, proč pokoušíš mě? Vím dobře, Ódine, kams oko dal.

V slavné je schováno Mímiho studni. Pije Mími každé ráno ze zástavy vládců – Vi někdo ví?

Ódin, často líčený jako starý tulák v širáku, se vypytává vědmy, obryně. Chce vědět, kde je jeho oko. Což je konečně zkušební otázka, neboť sám dobře ví, jak s ním nalozí.

Vědma říká, že Ódinovo oko („zástava vládců“) je schováno v Mímiho studni, což znamená, že Ódinovo oko stvořilo pramen, vodnatou plazmu. V plazmě žije Mími, který zde zastupuje všechny obry a denně pije životadárnou plazmu.

Nezbývá než dodat, že Vanové usekli Mímiho hlavu, aby se pomstili Ásům, a poslali ji Ódinovi, jenž hlavu nabalžamoval a radil se s ní o všem, co se týkalo říše obrů. Mími měl každé ráno nasávat ze studny moudrost. Studna, Mími i oko poukazují na plazmu. Nepochybně je obr moudrý zásluhou plazmy, tedy sám od sebe; historika s okem je jen symbolickým popisem duševní moudrosti plazmy. Když se Ásové učí od obrů čarovat, znamená to, že *oslabují* svoje schopnosti vnímání, protože vstupují do nižší úrovně bytí. Plazma je světlem magie, ale pouze pro lidi, pro bohy je zaslepenou zemí, kde jsou bytosti ubíjeny nicotnými pocity.

29

Vybral pro mne vládce šperky, dal prorocký pohled mi v příští věky. Z světů žádný mně ztájen není.

Ódin, vládce, daroval vědmě šperky jako odměnu za její věštbu. To však není žádná odměna, neboť plazma, v níž vědma žije, je místem, kde obří vyrábějí klenoty a šperky z duševního zlata, respektive emocionální šperky v podobě přeludů, pocitů a žádostí. Ódin dává vědmě to, co jí beztak má, takže jí podvede, jak je osratné jeho zvykem. Proč ale podvádí? Zřejmě proto, že z perspektivy obrů nemůže být úroveň božského adekvátně vnímána. Obří vidí jen to, co chtějí, tedy plazmatické tvary, a nedokážou vnímat božskou prázdnotu, a proto jim lze darovat jenom něco z jejich úrovně. Ódin tudíž nepodvádí, nýbrž dává jenom to, co bude považováno za dárek.

### BALDROVA NEŠTASTNÁ SMRT

31

Zřela jsem, jak Baldrovi,  
Ódinovu synu,  
určena byla  
krvavá obět.  
Na pláni vysokou  
jsem viděla vyrůstat  
větévku zelenou  
zdobného jmelí.

32

Z toho prutu,  
jenž útlý zdál se,  
zbratř hrozná vzešla,  
Hód jí hodil,  
Baldrovův bratr,  
brzo zrozený,  
Ódinův syn,  
jednu noc starý,  
v boj se pustil,  
by pomstil zločin.

Vědma toho ví však víc. Boha světla Baldra, syna Ódinova, tedy světelný aspekt Ódina, má potkat neštěstí. A to ho i potká – je zabit větévkou jmelí proměnou v šíp, který po něm vystřelil Hód, jehož navedl Loki, zákon plazmy.

Zde je naznačen boj plazmy – totiž Helu – s bohy. Nad tím pláče Baldrova matka Frigg, Ódinova žena, ve Fensaliru (staronord. *Fensalir*, „bažina“) nedaleko Valhally, onoho prazvláštního přibytku mrtvých v plazmě, kam přicházejí všichni padlí bojovníci. Pokud jde o Fensalir, nezbyvá než poznamenat, že bohyně samozřejmě nežije v plazmatické bažině (plazma bývá popisována jako moře, bažina, pramen atd.), zde se zdržuje jenom proto, aby shromáždila padlé, jinak přebývá v Ásgardu.

Baldrovu vraždu zosnoval Loki, třináctý bůh – spíše antibůh a princip plazmy – a za vraha si lstivě vybral jeho bratra Hóda. Loki bojuje vždycky po boku obrů, svých přátel, proti bohům, což vyjde najevo při Ragnaröku, kdy on, ač popisovaný jako



Huginn vyřezávají srdce. Dřevorezba z kostela v norském Austadu, 12. stl.



Germanické pohřebiště s neotesarymi nárobními kameny ve Vällox-Säby, Uppland, Švédsko.

bůh, vytáhne s obry do boje proti bohům. Ve skutečnosti Loki není bohem, nýbrž zákonem Helu. Loki je plazmou. Později se k tomuto příběhu ještě vrátíme.

34

V poutech jsem viděla  
pod hájem zříděl  
ležet Lohiho,  
plného lsti.  
Tam sedí Sigyn  
nad svým mužem  
ve velkém bolu –  
Ví někdo víc?

Bohové Lohiho potrestali a spoutali, a sice pod hájem zříděl, tedy u vody čili v plazmě, v jeho vlastní sféře. Sigyn („desťový“ případně „bouřkový mrak“) uchčtuje muka svého muže, když do misky zachytává sřizravý jed vytékající z huby hada Skadi-

ho, ovšem až na okamžiky, kdy musí misku vyfílit. Tímto jedem je nepochybně myšlen pocitový jed plazmy, totiž duše, jímž se Loki otrávil, když spáchal svůj ohavný čin. Had a jedovatý dech jsou symboly Helu. Had, zejména Midgardsorm, poukazuje vždycky na Hel, na duševní podsvětí. Loki je tedy v plazmě mučen svými špatnými pocity.

### NÁLADA HELU

Nyní následuje popis říše mrtvých, jejíž obyvatelé jsou pouhými dušemi.

35

Ostrými meči  
údolím jedu  
od východu spadá  
řeka Slíd.

Tato a další strofy nám přibližují podsvětí krajinu, zmiňována jsou údolí jedu. „Ostrými meči ... spadá řeka Slíd“, německy *Schwertensstrom*, „řeka hrůzy“. Zřejmě proto, že posmrtné pocity mohou být velice děsivé. A právě jimi je ochromen Loki.

Řeky mrtvých, z nichž *Edda* některé vyjmenovává, poukazují na pocity mrtvých, neboť právě ony přetěžují naši smrt, přičemž bytosti, které neměly lidské tělo, sestávají především z pocitů, jejichž energie je popisována jako velejemná tekutina, respektive jako řeka či voda. Řeky mrtvých jsou vlastně jakési pomyslné tepny, jimiž pulzují energie.<sup>1</sup>

36

Stála na severu  
na Nidských pláních  
ze zlata síň  
Sindriho rodu,  
a jiná stála  
na Vlahém vrchu  
hodovní síň  
obra Brima.

Na severu Helu, tedy ve studeném a vlhkém Niflheimu, stojí síň ze zlata, která patří rodu trpaslíka Sindriho (trpaslík Sindri a jeho bratr Brokk zhotovili prsten Draupni, Freyova zlatého kance a Tórovo kladivo). A hodovní síň obra Brima stojí zase na „Vlahém vrchu“, což je narážka na Múspellsheim, jižní část Helu. (Zde dochází k překryvání jmen: Brimi je obr žijící v Helu, ale též přízvisko Ymiho, stejně jako síň v Gimlé, nejvyšší duchovní sféře germánské kosmologie.) Z krve tohoto

<sup>1</sup> Voda poukazuje na živoucí vodu, tedy na duši. Omytí mrtvých symbolizuje obnovu života, to znamená možná i antispazi ponoreni do duševního oceánu. Z tohoto důvodu není radno mrtvé přespříliš oplakávat, neboť každá prolitá slza zadržuje jejich bytí. Tolik tradice.

obra byli stvoření trpaslíci, což dokazuje, že trpaslíci žijí v Helu a nikoli v podzemí Midgardu.

Zde opět narážíme na protikladnost plazmy, rozdělené na studený Niflheim a žhavý Múspellsheim.

37

Síň jsem stát zřela  
od slunce daleko  
na mrtvých břehu  
s branou k severu.  
Kapky jedu  
kapají střechem,  
stěny jsou z hadích  
spletých hřbetů.

O této síni se říká, že leží na břehu mrtvých. „Kapky jedu kapají střechem, stěny jsou z hadích spletených hřbetů.“ Tím je jasně řečeno: síň obra Brima/Ymiho je říše mrtvých. Niflheim je vodnatý, a proto zde skapává jed, pocitový jed. Zmínky o kapajícím jedu nalezneme i na jiných místech. Z úst Lohiho a z tlamy vlka Fenriho kane jed a řeka mrtvých protéká údolím jedu. A voda kapající z jasanu světa vytváří studny a řeky, obecně vzato Niflheim, říši mrtvých. Pocit je jemnotekutý i jemnomotný: Pocit je energie!

38

Zřela jsem brodit se  
bažinami  
vrahy a přátele  
křivých přísah  
a ty, kdo svedli  
svých bližních ženy.

Tam Nidhög se pásí  
na pohřbených mužích,  
vlk trhal těla –  
Ví někdo víc?

Tato strofa nás provází Helem. Narazíme zde na křivopřesežníky a mentální bažiny. Nidhög (*nid* = zást, *högg* = drak) se pase na pohřbených mužích, což znamená, že drak zásti dosud pevně vězí v naší duši, neboť v říši mrtvých nejsme než pocity a myšlenkami. Nidhög žije pod jasanem světa, tedy na okrajích plazmy v těsném sousedství Midgardu, mezi jeho kořeny, které symbolizují Midgard, a kmenem, jenž představuje plazmu. Po smrti fyzického těla přichází naše duše do Helu, kde však – podle svého mentálního rozpoložení – nabývá dojmů, že je rozdělen na různé oblasti.

Také vlk má v Helu co dělat: trhá těla, což poukazuje na umírání. Je to vlk Fenri, plazmatický zákon pohlcování, jemuž se nepříliš výstižně říká smrt. Když zemře-

me, odejde naše duše do říše mrtvých, kde jsme tím, co myslíme a cítíme. Kdo zemře v závěsti a pln zásti, stane se v plazmě čistou závěstí a zástí. Hel je čistě duševní sférou.

### PŘI RAGNARÖKU FENRI SPOJKNE SLUNCE

Nyní začíná popis Ragnaröku, kdy se nižší svět rozpouští ve vyšším: Midgard v Helu, Hel v Ásgardu a Ásgard v Gimlé, zárodku budoucího vesmíru.

39

Stařena seděla  
v Železném lese,  
o život pečující  
Fenriho děti.  
Z nich všech jeden  
zvlášť zhubocem bude  
tvářit slunce,  
v podobě trolla.



Tórovo kladivo se zřífecí blavou kombinované s křesťanským křížem.



Zde je zmiňován Železný les, pohraniční pásmo Helu, jež sousedí s Midgardem. Jeho obodobou je Temný les oddělující Hel od Ásgardu. V Železném lese sedí stařena, obryně Angrboda („hoře připravená“), která zplodila s Lokim vlka Fenriho (podle Snorriho též jeho sourozence, háda Midgardsormu/ǫrmunganda a Hel). Dále se tu uvádí, že jedna z těchto bytostí mající podobu trolla, Fenri, totiž plazma sama, respektive její aspekt pohlcovatelky, jednou zahubí denní světlo, slunce. K tomu dojde při ragnaröku, kdy se hmotný svět Midgard rozpustí v plazmě. Jak již víme, představují Fenri, Loki a Hel různé aspekty plazmy.

40

Masem se plní mrtvých mužů, bohů trůny rudnou krví, slunce se tmí, nastávají léta litých bouří – Vi někdo víc?

Fenri se živí mrtvolami; jakožto plazmatická bytost povznáší do své úrovně duševní plazmu mrtvých. Jinak řečeno mrtví přecházejí v podobě duše a energie, přičemž právě toto je Fenri; nebožtíci se stávají Fenrim, což je zde pěkně po germánsku podáno jako zadávení vlkem.

Fenri sehraje významnou roli při ragnaröku. Až se Midgard pomalu rozpustí v jeho tlamě, respektive až se energie hmoty a živých bytostí stáhne do plazmy, zčerná v létě příštího roku slunce, živly se rozštění a svět zanikne, to znamená, že se energie oddělí od hmoty a vrátí

se do Fenriho úrovně bytí, čímž se hmoty rozpadne.

### STRÁŽCE HELU EGGTÉR

41

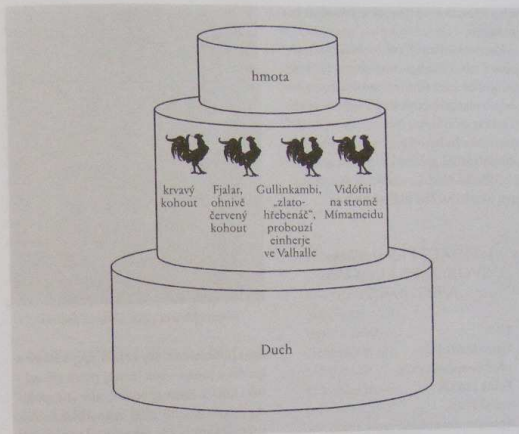
Na hoře seděl, na harfu hrál obryně strážce, veselý Eggτέρ. Blízko mu pěl z ptačího háje jasný kohout. Fjalor jménem.

Eggτέρ drží stráž v Múspellsheimu na hranici mezi Helem a Ásgardem. Jeho červený kohout Fjalor (červená barva symbolizuje oheň Múspellsheimu) zakokrhá, kdyby z Ásgardu hrozilo nebezpečí. Všichni kohouti, o nichž se *Edda* zmiňuje, poukazují na Eggτέρα. Ten hraje na harfu a střeží obryně Angrbodu – symbol plazmy – matku Fenriho. Tato zmínka o kohoutovi a strážci upozorňuje na bojovnou náladu obrů. Eggτέρ má v Helu stejnou funkci jako Heimdall v Ásgardu.

### KOHOUTI JAKO STRÁŽCI

42

Zlatý hřebeň zpíval Ášdóm. Ten buď reky, vládce vojsk, a jiný zpívá pod zemí dole, krvavý kohout v komnatách Helje.



Nyní je to již jasné: začíná ragnarök a končí jeden kosmologický cyklus. Eggτέρ může hlídat Fenriho matku jen tak dlouho, dokud vydrží hrát na harfu. Jakmile však kohout zakokrhá na poplach, vypukne válka proti Ášdóm. Angrboda a všichni ostatní obři zahynou a jejich zákony přestanou platit. Eggτέρ splní svou povinnost strážce, rozcvučí harfu, zatímco na druhé straně hranice zatroubí Heimdall na Gjal-larhorn: Ozývají se prátný tepu bytí!

### KOHOUTI JAKO STRÁŽCI HELU

Tehdy také ve Valhalle zakokrhá Gullinkambi, „zlatohřebeň“, další hlídací ko-

hout. Probouzí hrdiny, kteří mají při ragnaröku bojovat na straně Ášů proti obrům. Jak ale duše zemřelých lidí, žijící v plazmě Valhally, mají bránit Ásgard, onu úroveň bytí, již kvůli své bojovnosti nedosáhli, je mi záhadou. Je klidné možné, že se jedná o typický germánský kult hrdinů dodatečně zakomponovaný do básně.

Kokrhá ještě třetí kohout pod zemí, „krvavý kohout v komnatách Helje“, nebo se jedná o Fjalara?

Germánská kosmologie zná čtyři hlídací kohouty: Gullinkambiho, „zlatohřebeň“, ve Valhalle, jenž probouzí einherje, ohnivě červeného Fjalara v Múspellsheimu, v Helu zlaté zářícího Vidófního (viz *Píseň o Fjölsvinnovi*), jenž sedí v koruně Mí-

mího stromu, a v Helu ještě krvavého kohouta(?).

Kohouti kokrhají při rozřezání a probouzejí nás. Ohlašují nový den a zabánějí noc. Kromě toho plaší v pravý čas duchy zemřelých manželů a milence, kteří v noci sdíleli lož se svou ženou či milenkou – jak stojí psáno v mnoha lidových písních a přibíležitostech. Kohouti rovněž vyhánějí mrtvé ze světa živých. Všichni víme, co znamená „posadit někomu na střechu červeného kohouta“.

### HLÍDACÍ PES GARM, OSVOBOZENÍ LOKIHO A FENRIHO

43

Garm hrozně vyje před Gnipskou slují. Pouta pukají, prchá Fenri. Špoutu vim zvést, do dále zřím, přehrozný pád vidím vlády bohů.

Zatímco kohouti kokrhají, Eggτέρ hraje na harfu a Heimdall troubí na Gjallarhorn, vyje Garm před Gnipskou slují; podsvětlní pes se vytrhne z pout, aby spolu s ostatními vpadl do Ásgardu. Podsvětlní psi hlídající vstup do říše mrtvých se vyskytují v mnoha kosmologických. (Ve starém Egyptě byl černý pes Anubis nejvyšším vládcem Duatu, našeho Niflheimu.) Tento úkol plní i Garm; dbá na to, aby do Helu přicházeli jen mrtví. Pouta zřítřejí také Loki a Fenri, kteří na tento den nečerpělivě čekali. Zde je třeba říci něco o účelu tohoto poutání. Plazma vznikla v Ásgardu, avšak musí být nějak dr-



Obrazový kámen z Bro, Gotland, Švédsko.

žena pohromadě, aby se nerozplynula v Ásgardu, a proto – což je můj první výklad – jsou Loki a Fenri spoutáni, aby „nevpadli“ do Ásgardu ještě před ragnarökem. Toto spoutání má podle mé kosmologicko-fyzikální funkci. Garm, Loki a Fenri se osvobodí, to znamená, že vyrazí do Ásgardu. Ale ještě předtím se musí Midgard rozpustit v Helu. Rozpuštění Midgardu je jen naznačeno: „Slunce se tmí, nastávají léta litých bouří.“ Spoutání rovněž poukazuje na zhuštinění a tuhnutí plazmy během jejího uvolňování ze sféry čistého ducha.

Druhý výklad zní následovně: Fenri byl vychován v Ásgardu a Ódin ho vypudil do Helu, což podle kosmologie znamená nic jiného, než že v úrovni ducha se zformuje úroveň Helu. A že byl v Helu spoután, jen vypovídá o povaze Helu, kde jsme poutáni našimi pocity a žádostmi. „Fenrimu z tlamy skápává nikdy neuschájející slina“ – dočteme se na jiném místě – čili potká ho podobný osud jako jeho otce, jenž spoután v plazmě

vylučuje „ze svých úst sliny“, z nichž se utváří podsvětlní řeka Van („nadeje“ nebo „sílenství“, něm. *Wahn?*). Fenri a jeho sliny poukazují rovněž na to, že se nalézáme v Helu a jsme konfrontováni se zákony této úrovně, s „přirozeností vlka“ a s vodou. Van je jednou z Ělívag, je studená jako led; proto se v souvislosti s ragnarökem, když se Fenri vytrhne z pout, říká: „Propukne temný, jak led studený vlčí čes.“ Sliny, voda, řeka a led jsou synonyma negativních emocí a duševní energie. Plazmatické bytosti jsou spoutané svými špatnými pocity.

Vědma předpovídá zkázu bohů, neboť rovněž Ásgard zanikne, respektive se rozpustí při stažení světů.

### ROZPUŠTĚNÍ MIDGARDU

44

Bratr bude bojovat s bratrem, sourozenci zničí svazky rodu, zle je na zemi, zrazují ženy, meče planou, praskají šitý, burácí bouře, vlčí je věk, nikdo nikoho nechce šetřit, až celý svět propadne zkáze.

Tato strofa popisuje zmatky mezi lidmi před onou osudovou ranou. Chaos, válka, vraždění, „meče planou, šitý praskají“. Midgard zaniká a lidé umírají, to znamená, že přecházejí v podobě energie, stávají

se tudíž tím, čím beztak již jsou – avšak nyní osvobození od fyzických těl – plazmou. Stávají se větrem (duše žijí v Helu v oblasti zvané Vindheim), stávají se vlkem (Fenri, plazma), zkrátka „burácí bouře, vlčí je věk ... až celý svět propadne zkáze“.

### POCHMURNÉ VYHLÍDKY ÁŠŮ A ÁLFŮ – HEIMDALL A MÍMI

45

Vzrušení jsou Mímiho syni, hlas Gjallarhornu hlásí zkázu, třeskne troubí Heimdallův roh, Ódin mluví s Mímiho hlavou.

„Vzrušení jsou Mímiho syni“, a proto Heimdall, strážce Ásgardu, zatroubí na Gjallarhorn a varuje Ásy před útokem. V této napjaté situaci se Ódin vptává Mímiho hlavy na výsledek bitvy a konec světa.

### STROM SVĚTA SE CHVĚJE – VZPLANE SURTÚV OHEŇ

Starý jasan, slavný Yggdrasil, chvěje se v kořenech, vlk pouta trhá.

Ragnarök je rozpuštění tří světů, které severní Germáni znázorňovali jako korunu, kmen a kořeny stromu světa. Zánik světa se zde poeticky opisuje jako chvění



Obrázek kámen z Klinte na Gotlandu.

stromu. Vlkem trhající pouta je myšlen Loki, plazma.

V podsvětí to vše. Plazma se valí do Ásgardu, což je v *Eddě* líčeno jako vpád obrů do Ásgardu. Avšak válkou se zde rozumí vývoj! Obry vede Surt („černý“, ohnivý obr z Okolní, což je ohnivá oblast Múspellsheimu). Hovoří se rovněž o Surtově požáru, světovém požáru, jenž všechno zničí. Surt má zcela zákonitě plamenný meč.

Údajně je však třeba rozlišovat mezi požárem v Múspellsheimu a požárem světovým, k němuž dochází při zániku Midgardu. Germáni znali jako zákon zničení země světový požár a fimbalskou zimu, která trvá nepřetržitě tři roky a všechno zahubí. Světový požár a fimbalská zima se podle mě rovněž vztahují na historické katastrofy, nejenom na ragnarök. Hovoří se také o *muspile*, velkém horku.

Po světovém požáru nezůstane v plazmě nic kromě Gimlé, nejvyšší sféry Ásgardu, zárodku všech světů. Po evoluci, kdy z Ásgardu vznikl Hel a z Helu Midgard, následuje involuce, kdy se nižší svět rozpouští ve světe vyšším. Tep bytí ve všech větech, zrození a smrt ve velkém, v kosmickém měřítku!

#### ÁSOVÉ, ÁLFOVÉ A TRPASLÍCI TUŠÍ SVŮJ KONEC

50

Co je s Ásy,  
co je s Álfy?  
Hřmí říše obrů,  
Ásové sněmují,  
sténají skřítci  
vládci slojí –  
Vi někdo víc?

Álfy jsou myšleni obří, to je jasné. Probíhají přípravy na válku, šíří se nálada věstící zánik světa. „hřmí říše obrů“. Síla pověstný obří hněv. A co dělají Ásové? Něco úplně jiného – sněmují. Jejich přípravy na válku spočívají ve střízlivém vojenském plánování, které jim připadá jako adekvátní reakce na vzniklou situaci.

„Sténají trpaslíci před skalní branou, vládci slojí“ – co je tím myšleno? Trpaslíci jsou obyvateli Helu. Hel bývá často znázorňován jako pohoří (stov. skalní obří), protože duše je nezměrná a vznešená, rozprostřená nad hmotou. Trpaslíci jsou dazrebeci, protože duše vymýšlí mnoho zla. Jsou však zároveň moudří, neboť taková je i duše. Možná opravdu „sténají“, protože před branami Helu („brána“ je v němčině *das Tor* a „pošetilec“, „blázen“ *der Tor*; Hel jako říše citových pošetilců) očekávají útok a svůj konec.

47

(Opakování strofy 43)

#### LOĎ MRTVÝCH NAGLFAR

48

Hřmí jede z východu  
se zdviženým štítem,  
hrozny had  
hýbe mořem,  
ocasem bije.  
Orel křičí,  
vrhá se na mrtvé.  
Vyplová Naglfár.

Hřmí, mrazivý obr, pozdvihá svůj štít  
v obřím hněvu – obří jsou pořad rozhňvaní,  
plní vášní, neboť taková je nálada He-



Loď z Osebergu během vykopávek.

lu – na znamení k útoku. Se svými šiky nastoupil na pobřeží mrtvol („Naströnd“) na loď Naglfár a plaví se přes rozbouranou plazmatickou úroveň nebo řeku mrtvých, aby přistál u břehů Ásgardu, na planině Vigrídi, „poli boje“, nedaleko Valhally, kde má být svedena poslední bitva. Loď Naglfár vzdouvá obrovské vlny, což má zřejmě naznačovat zničení světa vodou (plazmou). Tato loď, jak již slovo *Nagel* (= nehet) napovídá, byla vyrobena z nehtů, a sice – což je strašlivá představa – z nehtů umřelců v říši mrtvých. Byla tedy zhotovena z toho, co z člověka zůstane po smrti, takže nehty lze potom považovat za symbol duše. Duševní látka, z níž jsou vytvořeny zákony obrů, směřuje k čistému duchu, aby se v něm rozpustila. Dochází k zániku jedné úrovně bytí a jeho vzdelanou ozvěnou je zánik nějaké planety ve vesmíru. Tato loď mrtvých byla upoutána stejně jako Fenri a Loki, to znamená vězela pevně v plazmě, respekt-

ve sama plazmou, teď se však odtrhla od Midgardsorma, od plazmy. Kormidelníkem je Loki – což nepřekvapuje – jenž se tak konečně otevřeně přidá k obrům a přizná svou pravou přirozenost. Shromáždí všechny syny Múspelli, tedy ohniví obry z Múspellsheimu, i mraziví obry z Niflheimu, a vyrazí s nimi proti Ásgardu, přesněji řečeno: plazma se rozpustí v Ásgardu jako cukr ve vodě, takže jsme vlastně svědky jakési alchymistické války. Loď mrtvých není než symbolem plazmy, která se rozpouští ve svém prazdroji, v Ásgardu.

Dříve lidé věřili, že loď mrtvých se zpevní, když se nebožtíkům neodstříhají nehty, respektive že se nemají stříhat, aby se oddělil její příjezd a tím i konec světa. Naglfár symbolizuje cestu mrtvých podsvětím, jemnotekutou plazmou. Někdy byli mrtví na své lodi spáleni jako na hranici. Tento druh pohřbu Germánům vyhovoval nejenom jako obyvatelům

mořského pobřeží, nýbrž i proto, že říši mrtvých situovali někde za moře (něm. *See*); tam lidé žili jako duše, něm. *Seele* (*saw-wa-lo* = k moři patřící). Avšak křivo-přisešníci se po smrti dostali na pobřeží mrtvol Naströnd, vytvořené z hadích těl a svažované jedem.

Běsní i Midgardsorm, neboť voda, jeho živěl, se vypařuje.

Ve vzduchu křičí orel a vrhá se na mrtvoly. Není to snad Ódin?

49

Loď pluje z východu  
s lidmi z Múspelli,  
přes fvoucí moře.  
Loki jí řídí.  
Se strůjcem zla  
jdou síly hrůzy,  
s nimi se Byleiptův  
žene bratr.

Loki a Byleipt, „hromoblesk“ (další přízvisko Lokiho, potažmo jeho bratra) jsou velitelé. Naglfár připlouvá od východu z vodnatého Niflheimu, ohniví obří táhnou z jižního Múspellsheimu; obě polární skupenství plazmy se spojují. Údaje o světových stranách v říši mrtvých je ovšem třeba brát čistě symbolicky. Není vůbec jasné, jak je v Helu rozdělena bipolární plazma, ani zda s Ásgardem sousedí oheň či voda. Protože oheň představuje jemnější skupenství než voda, lze předpokládat, že ohnivá říše Helu má blíže k duchu a vodní říše zase ke hmotě, ale je klidné možné, ba dokonce více než pravděpodobné, že existuje „ohnivá voda“, která není ohněm ani vodou, a tu nazýváme plazmou; potom je ovšem lokalizace Múspellsheimu a Niflheimu zbytečná.

#### BITEVNÍ VŘAVA A SOUBOJE

51

Surt jede z jihu  
se zhoubcem větví,  
meče se blyškají  
sluncem bohů,  
pujají skály,  
padají běsové,  
po cestě v podsvětí  
putují muži,  
nebe se roztrhlo  
rachotem hromu.

Ohnivý obr Surt, ztělesnění plazmatického ohně, táhne od jihu proti Ásgardu. V této válce, která je vlastně jen symbolická, musejí zahynout všichni obří, protože



Třebkovický z Valgårde ve Švédsku (brož. č. 8), s přílbou, dřevěnou kšiltu a štítem.



Kamenitá sova spaztvarující výjev z ragnaröku. Vše Fenrir potírá Ódina, jenmuž sedí na rameni buvaran. Ostrov Man. 10.–11. stl.

vůči vyšší úrovni bytí nic nezmůžou; rozplynou se v Ásgardu, ale i ten je zničen a zachována zůstane jen nejvyšší část Ásgardu, Gimlé, zárodek všech světů. Často bývá tento boj líčen, jako by obři byli silnější než Ásové, ale o tom *Edda* nic neříká. Padnou v něm všichni obři; jakkoli je jejich hněv hrozivý, zůstane pouhou zpupnou vášní, zatímco chladný hněv Ásů se ukáže jako mocná síla. Nejenomže všichni obři padnou, zhroutí se i jejich říše („pukají skály“) a za své vezme také Ásgard, „nebe se roztrhlo“.

Verše „po cestě v podsvětí putují muži“ se asi týkají einherjů, padlých hrdinů. Zaniká i pozemský svět a zuří válka, muži umírají a odcházejí do Valhally (*Val-hall*, „sín padlých na bojišti“).

## FENRI ZADÁVÍ ÓDINA

52

Tu bohyni  
vzchází nová bolest,  
když Ódin se vydá  
s vlkem se bít  
a se Surtem nad Beljem  
skvělý vítěz.  
Tehdy své štěstí  
ztratí Frigg.

Nyní se bojovníci, tj. zákony obou úrovní bytí, střetnou v soubojích. Ódina zadává vlk Fenri, personifikovaná plazma; s jeho smrtí je zničen i duch. Surt a Frey se vzájemně ubíjí. Ze Ódin zahyne, je na pováženu, neboť je pfece nejvyšším bohem a všim, co existuje, a birta i rozpouštění světa se konečně neoddehrává nikde jinde než v něm samotném. Zůstává

jen Gimlé, síň na jižním okraji nebe, z níž později povstane nový kosmos se třemi úrovnemi bytí, přičemž tento rytmus vznikání a zanikání je věčný. Přesto nás Ódinaova smrt zaráží, neboť nejvyšší bůh je pfece nesmrtelný a nemůže jen tak podlehnout Fenrimu v souboji. Cožpak Ódin jakožto nejvyšší zákon není poslední skutečností? Zoufalství propadne bohyně Frigg, když ztratí Ódina, svého muže.

## VÍDAR ZABIJE FENRIHO

53

Tu Sigtryrův  
přichází syn,  
mocný Vidar,  
bojovat s vlkem.  
Ostrým mečem  
Hvedrungovu synu  
probodne srdce.  
Pomstěn je otec.

Ódina pomstí jeho syn Vidar, když zabije Fenriho. Vidar přežije v Gimlé ragnarök společně s Valim, dalším Ódinovým synem. Je zde snad Ódinaova smrt předvedena proto, že jak Ásgard, tak Ódin, se musejí obnovovat? Nová personifikace nejvyššího boha se bude zřejmě jmenovat Vali nebo Vidar. Ostatně Vidar nežije v Ásgardu, nýbrž v lesní houštině, což poukazuje na jistou plazmatickou svéráznost a na to, že pochází z říše obrů, neboť jeho matkou je obryně Grid. Podle jiných pramenů je mlčenlivý, žije doma ve spíně u ohniště, nebo je slabomyslný a pobývá ve stepní houštině Vidi; s ostatními Ásy se nestýká. Podle Snorriho je majitelem těžké železné bity. Vidar, Viteri, je přívísko

Wotana; *Witberi* znamená „daleko panující“. Je sotva představitelné, že by nějaký poloobr přežil ragnarök, poněvadž plazma tehdy přestane existovat. Nebo to snad má znamenat, že s Vidarem zůstane plazma zachována v zárodečné formě? Otázkou rovněž zůstává, jak může poloobr pomstít Ódina. V každém případě přežívá Ódin ve svých synech.

TÖR BOJUJE  
S MIDGARDSORMEM

54

Tu proti netvoru  
přichází slavný  
Hlódýnin syn  
bít se s hadem.  
Podlehne sani  
plně zloby  
mocný ochránce  
celého Midgardu  
– mužové domovy  
opustit musí –  
devět kroků stěží  
drakovi uhnul  
Fjörgynin syn,  
bez hany vládcе.

Tör, „hlasitě znějící“, vznešený syn bohyně Hlódýni (Fjörgyn, Jarnsaxa či Jörd), je považován za ochránce lidí a Midgardu. Podniká výpravy na východ, do Niflheimu, aby tam zabíjel obry svým pověstným kládívem – to bylo nejběžnějším talismanem Sevefanů. Proč je ale zabíjel, není zcela jasné; chce snad – jak se občas tvrdí – zredukovat jejich početní stavy, respektive vykárat je do patřičných mezí, aby nevpadli do Midgardu? Ať sám rovněž obr, coby vyslanec Ásgardu,

uctiváný dokonce jako bůh, nejenom pobíjí jednoho obra po druhém, to by bylo příliš zlouhavé, v konečné bitvě svede boj s Midgardsormem, personifikovaným zákonem plazmy – plazmatická úroveň v podobě Tora nyní napadne samu sebe a zničí se.

Tör je „mocný ochránce celého Midgardu“, neboť ho chrání před obry, jenž „podlehne sani plně zloby“. Z dalších veršů se dozvídáme, že „mužové domovy opustit musí“. Proč musí lidé opustit Midgard, když se jeho energetický základ, plazma, rozplyne? Právě proto, že je jeho základem! Tör, syn Fjörgyny, což je jiné jméno jeho matky Jörd, země, „devět kroků stěží drakovi uhnul“. Devítka je nejposvátnější číslo Germánů, neboť je složena ze tří trojek; trojka symbolizuje tři světy a nad poznání trojedinosti světa většího není. Znamenají snad tyto verše, že Tör po boji s Midgardsormem umírá? Ať tak či onak, ragnarök nepřetřije.

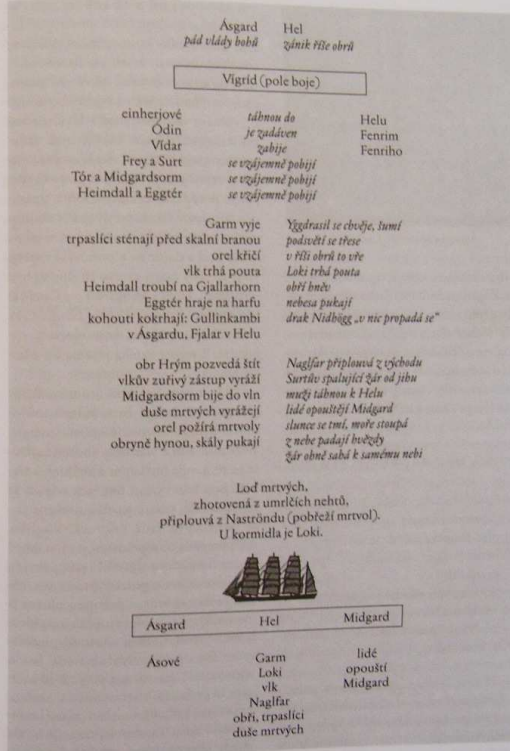
## ZÁNÍK ZEMĚ

55

Slunce se tmí,  
v moři zem tone,  
do hlubin padají  
hořící hvězdy,  
plameny celý svět  
pohlcejí,  
sáhá žár ohně  
k samému nebi.

Hmotný svět zaniká, o čemž vypovídají slavné verše: „Slunce se tmí, v moři zem tone, do hlubin padají hořící hvězdy.“

Hmotný vesmír se rozpouští v plazmě a ve druhé fázi ragnaröku se plazma i se



Ragnarök: bitví vltavu, soubojí.

## TEP SVĚTŮ



Vikingští bojovníci v plně zbroji.

svými obyvateli, obry a trpaslíky, rozpus-ti v Ásgardu. A Ódin, dárcе života, je vy-dán všanc plamenům a žáru Múspellshei-mu. Neboť oheň poukazuje na plazmu, a teprve v druhé řadě na světový požár zu-ficí v Midgardu. Pravi se, že „sahá žár ohně k samému nebi“, tedy z plazmy do Ásgar-du nebo ze Země k nebi.

## PES A VLK PŘERVOU POUTA

56

Garm hrozně vyje před Gnipskou slují, pouta pukají, prchá Fenni. Spousta vím zvěsti, do dálek zřím, přehrozný píad vidím vlády bohů.

Plazma se rozpouští – „pouta pukají, prchá Fenni“. A podsvětí pes Garm vy-je, protože umírá, nebo se řítí do Ásgardu. Osud se naplnil, začíná ragnarök a končí vláda bohů.

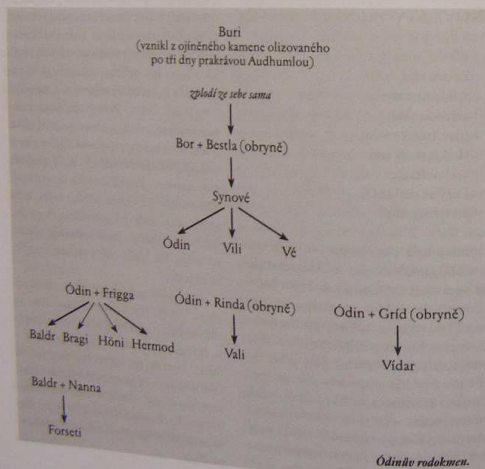
čas zmiňované stolní hry bohů? O jakou z nich by však potom šlo?

## HÓD A BALDR

60

Pole bez osetí úrodu dají. Bezprávi padne, Baldr se vrátí. Hód a Baldr přebývat budou ve Valhalle – Ví někdo víc?

V trávě se najdou zlaté kostky, které „v počátku věků“ náležely bohům. To by mohlo znamenat, že bylo objeveno staré vědění o vzniku a utváření dvou nižších světů. Nebo jsou kostkami myšleny ob-



## PŘEČKÁNÍ RAGNARÖKU NA LDSKÉ PLÁNI

58

Ásově se scházejí na ldské pláni, hovoří spolu o hrozně sani, vzpomínají velkých věcí, starých run vládec světa.

mi silami plazmy. Lidé jsou potomky trpaslíků. Existuje tudíž posloupnost: duch, energie, příroda!

Teprve nějaký čas po vzniku Midgardu nadešla chvíle, kdy byl stvořen člověk. Podnět vyšel nepochybně od bohů, ale realizace byla svěřena trpaslíkům.

Jak ale došlo ke stvoření hmoty a živých bytostí, které mají tělo i energetickou duši? O tom se v *Eddě* nic nedozvíme. Na stvoření člověka mají podíl za prvé duch v podobě božských zákonů, za druhé zákony obrů a za třetí hmotné látky, například dřeva.

## NOVÉ STVOŘENÍ TŘÍ SVĚTŮ

57

Znovu však vidím zvedat se z moře zelenou zemi jak v začátku věků. Nad proudy vod orel poletuje, který ze skal rád pter rybách slídí.

Bitva byla dobojována, válka skončila a Midgard, Nifheim ani Múspellsheim již neexistují. Obří jsou stejně jako bohové mrtví. Zase jednou nastal ragnarök. *Ragna rök* (od *reka*, „zavinout“) poukazuje na zavinutí toho, co se kdysi rozvinulo, totiž oněch tří světů. Nicméně něco přece jen zůstalo. Nyní je popisován stav po ragnaröku. Zjistajasa se říká: „Znovu však vidím zvedat se z moře zelenou zemi.“ Midgard ožívá, po ragnaröku vzniká nový svět. Následuje víze budoucnosti v podobě orla slídícího po rybách.

Vše zaniklo, a přece přežilo v nezničitelném Gimlé, prazdroji všech světů a bytostí. Co přežilo, je ldská pláň, zárodek všech světů. Na ní se scházejí Ásově, tj. přeživší zákony bytí, a „hovoří spolu o hrozně sani, vzpomínají velkých věcí“. Jako by se nic nedělo, vzpomínají na zaniklé světy, na Midgardsorma a na velké činy bohů a obrů. Zdá se, že Ásgard dosud existuje, ovšem jenom v podobě ldské pláně. Zde se scházejí Ásově i dříve a nyní zde sedí hrstka přeživších, kteří představují „genovou banku“ nových úrovní bytí. Vzpomínají na Ódina, vládec světa, a na staré runy, tedy na moudrost Ásgardu, duchovní vědění, které vytvořilo všech-ný svět. Na ldské pláni vládnou truchlivá nářada.

Ldská pláň se překládá jako „zářivá rovina“, „pláň přičinlivosti“, „neustále se obnovující, omlazující pole“ nebo „opět se shromažďují bohové“ (anglosaské *id* = opět). Protože po ragnaröku zbyl jedině Gimlé, musela by ldská pláň být právě tam; jinak to vypadá, jako by to byla nějaká oblast plazmy. Ať tak či onak, měla by být čistě duchovním polem. Ale další údaje prostě chybí.

## ZLATÉ KOSTKY

59

Nyní se najdou na travnaté pláni zas zlaté kostky, jež k zábavě byly v počátku věků vládnoucím roddim.

V trávě se najdou zlaté kostky, které „v počátku věků“ náležely bohům. To by mohlo znamenat, že bylo objeveno staré vědění o vzniku a utváření dvou nižších světů. Nebo jsou kostkami myšleny ob-

Do nového světa je vkládána spousta ná-dějí. „Pole bez osetí úrodu dají. Bezprávi pad-ne...“ Bůh světla Baldr, jenž zahynul a pobýval v podsvětí, se navrací zpátky a s ním i jeho sle-pý bratr Hód či Hóni. Proč ale právě oni? Zi-jí společně s Vilim (Vili je totožný s Hónim) a Vidarem v Sieghofu, tedy na ldské pláni.

61

Hóni se ujme větších hůlek, obydlí synové obou bratří věčný svět nebe – Ví někdo víc?

O Hónim (alias Hödurovi či Vilim), slepém bohovi, toho moc nevíme. Vdechl život prvním lidem, sedl na lep Lokimu a omylem zabil Baldra. Je jedním z Ášů.

Baldr a Hóni jsou Ódinovi synové. A jejich synové – tak by se dala vysvětlit tato obtížná pasáž – stvoří nový svět. Baldrův syn je Forseti, potomci Hóniho nejsou známi. K čemu slouží většící hůlky? K předvádění toho, co přináší požehnaní a štěstí. Ukrývají v sobě potomstvo i Vindhheim, sféru duší v Helu. Nenaznačuje se tím snad, že nové duše musejí být stvořeny z většících hůlek, z kmene stromu, ze dřeva, stejně jako kdysi?

## Gimlé

Po zániku Midgardu, Helu a Ásgardu zbudě jen Gimlé, zárodek příštích světů.

„Znovu však vidím zvedat se z moře novou zemi...  
Nad proudy vod orel poletuje...“

Zlaté kostky z dřívějších věků byly nalezeny v trávě, nesetá pole úrodu dají.

Na ldské pláni se opět scházejí Ásově, vzpomínají velkých věcí, starých run vládec světa.“

## Přeživší

	Ódinovi sourozenci	Ódinovy děti	Ódinovy děti s obryněmi	Tórovi synové	lidé
starý svět					
nový svět	Vili + Vé	Hóni + Baldr	Vídar + Váli	Modi + Magni	Líf + Liftrast

Ragnarök přežilo deset božských emanací, které stvoříly nové světy.



Vytvářené dráčí hlava z lodního pohřbu v norikém Dieburgu.

## SEMENO SVĚTŮ GIMLÉ

62

Sál vidím stás  
nad slunce jasnejší,  
zakrytý střechem  
ze zlatého zlata.  
Tam bude věrná  
družina bydlet,  
věčně se bude  
veselit.

Po ragnaröku zůstane zachována jen Gimlé, nejvyšší sféra, zárodek všech tří světů. Zlatem přikrytý sál může podle Snor-

riho být Brimi nebo letohrádek Sindri v Nidských horách. V hodovní síni Brimi, vybudované na Okolniru („zhavý základ“), se má po stažení světů věčně veselit věrná družina, totiž hrdinové z Valhally, neboť tam mají hojnost medoviny.

Gimlé, „před ohněm chráněné místo“ (chráněné před světovým požárem způsobeným zánikem Hclu), se nachází ve třetím nebi Vidbláinu („širá modř“); nemůže být spáleno světovým požárem a je obydleno světlymi álfy. A právě tam má žít věrná družina, respektive všichni, kdo přežili.

## DRAK ZÁŠTI NIDHÖGG

64

Drak zdola přiletá  
z Nidských plání,  
temný pluje  
nad propastmi,  
na křídlech má  
mrtvá těla  
netvor Nidhögga.  
V nic propadá se.

Vědmina píseň náhle končí těžko rozlučitelným odkazem. Drak zášti Nidhögga žije v plazmě pod jasanem světa, vstřebává zhmotnělou plazmu (materii, opak duševní plazmy) a vyživuje jí svou vlastní úroveň bytí. Midgard je pohlcován plazmou, hmota získává subatomickou podobu. A nyní tento drak „v nic propadá se“. Podle mne to neznámá, že by Nidhögga vydržel až do samého konce, spíš jde o vzpomínku na dokončené dění, o ozvěnu ze starého třístupňového světa.



Bažina v Kärnbyronu, Halland, Švédsko.

Nidhögga, „úporně hladající“, ztělesňuje plazmatický zákon; buď vysává bezduchá těla nebo pečuje o duše zemřelých. Je personifikovanou záští mrtvých, která se v Hclu projevuje s nebývalou si-

lou, neboť zde chybí fyzické tělo jako pocitový filtr. Nidhögga je naší plazmatickou duší.

Touto úchvatnou scénou z ragnaröku *Vědmina píseň* končí.



Tör na rybolovu i obřitu Hymim vytábuje z moře bada Midgardormu.

·II·



## PÍSEŇ O VAFTRÚDNIM

*Jasan světa, světová zima a nové lidské pokolení*

Tato píseň patří k těm, v nichž se soutěží, kdo je moudřejší, přičemž v sázce je hlava méně úspěšného z obou soků. Zde se utká Ódin s obrem Vaftrúdnim. Při jejich vzájemném dotazování se dozvídáme spoustu věcí o struktuře říše obrů, plazmy. Ódin položí dvanáct otázek, možná proto, že existuje dvanáct Ásů. Potom ještě dalších šest, ty se ovšem týkají jiné oblasti. Šest otázek položí také obr, celkem jich je tedy čtyřicet – přesně tolik znaků měla původní runová abeceda.

#### ÓDIN PROVĚŘUJE ŘÍŠI OBRŮ

1 Ódin:  
„Radu mi, Friggo, dej,  
když rád bych teď jel  
vyhledat Vaftrúdna!  
O moudrosti ryzí  
přestarych run  
mluvit chci s chytrým obrem.“

Ódin oznámí své ženě Frigg, že se odebere za moudrým obrem Vaftrúdnim (Vaftrúdni, „ten, kdo je zběhlý v řešení záhad“), aby si s ním promluvil. Proč, když je vševedoucí, napadne nás. Inu, protože rád zjišťuje, zda říše obrů, kterou je vlastně on sám na nižší úrovni, na něj nezapomněla. Pokud ano – a opak je spíše výjimkou než pravidlem, neboť každá úroveň bytí zapomíná na své kořeny – je odsouzena k zániku. A podobně i bytosti oné úrovně zapomínají, odkud přišly, to znamená, že obři zapominají na Ásgard, potažmo na Ódina, svého otce, takže propadnou smrti, jinými slovy vražejí se k Ódinovi.

2 Frigga:  
„Podržet bych si  
přála vojsk vládce  
zde v bytě bohů,  
neb žádný obr  
nazivu není  
velký jak Vaftrúdni.“

3 Ódin:  
„Mnoho jsem prošel,  
prohlédl mnoho,  
věčně jsem vyzkoušel bohy.  
Nyní chci vědět,  
jak Vaftrúdni vládne  
v své slavné síni.“

4 Frigga:  
„Zdar tvé cestě,  
návratu zdar!  
Zdar cíli tvé cesty!  
Sílu měj ducha,  
až, otče světa,  
se slovy s obrem utkáš.“

5  
Vydal se Ódin,  
aby si ověřil  
moudrost obrovy mysli.  
Když síně Ímova  
otce dosáh,  
dovnitř tam Ygg ihned vkročil.

6 Ódin:  
„Zdar tobě, Vaftrúdni,  
v tvou síň jsem vešel,  
bych tebe samého spatřil;  
vědět musím,  
zda moudrý jsi  
a o všem zpraven, obel!“

7 Vaftrúdni:  
„Který to muž  
v mé vlastní síni  
se na mne s otázkou obrací?  
Nikdy se odtud  
nedostaneš,  
nemáš-li větší vědomosti.“

8 Ódin:  
„Gagnrád se jmenuji,  
zdaleka jdu,  
žiznivý do tvých síní spěchám.  
Vlídného pohoštění  
potřebuji  
a oddechu u tebe, obel!“

9 Vaftrúdni:  
„Proč, Gagnráde,  
na prahu stojíš?  
Pojd sednout si v síň!  
Pak vyzkoušet můžeme,  
kdo více ví,  
host či tulova hlava.“

10 Ódin:  
„Muž bez majetku  
když k boháčii přijde,  
ať mluví málo nebo ať mlčí!  
Přilíš řeči  
přinese škodu  
muži u mrazivého obra.“

Ódin vstoupí do obrovy síně, lépe řečeno do jeho duševního pole. Vystupuje, jak mívá ve zvyku, pod cizím jménem, tentokrát jako Gagnrád, aby ho obr nepoznal. Zůstane skromně stát na prahu, obr mu dá jasné najevo, že odtud živ neodejde, neprokáže-li větší znalosti. „Nikdy se odtud nedostaneš, nemáš-li větší vědomosti.“ Proč se ale Ódin vydává za někoho jiného?



Švédský runový kámen.

Protože je vším a proměňuje se ve všechno. Ódin je všehomíro a kdo ho nepoznává ve všech věcech a stavech, ten nepoznal nic a musí zemřít, neboť se odřízl od pramene veškeré moudrosti a od prapočátku. To však neznamená, že ho Ódin vlastnoručně zabije, nýbrž že sám zemře, zapomenou-li na boha.

#### SVĚTLO A TEMNOTA

11 Vaftrúdni:  
„Pověz mi, Gagnráde,  
když pokoušet chceš,  
svůj, odvážný, osud;  
jak kůň se jmenuje,  
který každý den přináší  
lidem libezné světlo?“

12 Ódin:  
„Skinfaxi je kůň,  
který každý den přináší  
lidem libezné světlo.  
Nejrychlejším se zdá  
na koni rekům,  
stále září hřívou hřebci.“

Obr zahájí soutěž ve znalostech kosmogonie, když se zeptá na jméno koně, který lidem přináší denní světlo.

Ódin zná odpověď: Je to kůň Skinfaxi, tj. „světelný nebo sluneční kůň“, tedy samotné světlo, ranní svítání. Řídí ho Dag, den, něm. *Tag*.

13 Vaftrúdni:  
„Pověz mi, Gagnráde,  
když pokoušet chceš,  
svůj, odvážný, osud,  
jméno ote,  
který od východu  
bohům noc nese.“

14 Ódin:  
„Hrímfaxi nese  
temnou noc  
vládcům všech věků.  
Pěna z jeho pysků  
padá do údolí,  
odtud je ranní rosa.“

A druhá otázka zní: Jak se jmenuje kůň, který přináší noc? Správná odpověď je Hrímfaxi, „ojíněná hřívou, groňák“. Jmenuje se tak zřejmě proto, že v noci je taková zima, že se všechno ojíní. A pěna, která mu kape z huby, se promění v rosu. Řídí ho Dagova matka Nott, noc, něm. *Nacht*. Nott jede vpředu následována Dagem.

noc — den

Nott matka Dag syn

Hrímfaxi

Skinfaxi



#### ŘEKA MRTVÝCH

15 Vaftrúdni:  
„Pověz mi, Gagnráde,  
když pokoušet chceš,  
svůj, odvážný, osud,  
jméno řeky,  
která řídí dělí  
obřů a blažených bohů.“

16 Ódin:  
„Ífing je řeka,  
která řídí dělí  
obřů a blažených bohů;  
volně poteče  
po věčné časy,  
nikdy nezamrzne.“

Otázka zní, jak se jmenuje řeka, která odděluje říši obrů, plazmu, od Ásgardu. Plazma, toto jemnomotné skupenství, bývá ve starých tradicích nejčastěji líčena jako voda či řeka. Protože je však plazma pocitový stav, je taková řeka duševně-jemnomotnou řekou. Horké řeky žhavého Múspellsheimu jsou Ásgardu očividně blíže než ledové řeky Niflheimu. Onou řekou,

kou, která řídí dělí obrů a blažených bohů, je Ífing. Nikdy nezamrzá, protože pramení v Múspellsheimu. Všechny podsvětlní řeky je třeba považovat za pocitové, na což poukávají i jejich jména.

#### POLE BOJE VÍGRÍD

17 Vaftrúdni:  
„Pověz mi, Gagnráde,  
když pokoušet chceš,  
svůj, odvážný, osud,  
jméno valu,  
na němž válčit bude  
Surt se světlymi bohy.“

18 Ódin:  
„Vigríd je val,  
na němž válčit bude  
Surt se světlymi bohy.  
Sto měří mil  
každým směrem;  
takový je jim vyhrazen val.“

O ragnaröku, když se Hel, plazma, stáhne do svého pradomova Ásgardu, do ducha, respektive když obři vpadnou do Ásgardu, dojde k poslední bitvě na poli Vigríd. Tam přistanou Surtova armáda ohnivých obrů s lodí mrtvých a zaútočí na bohy.

19 Vaftrúdni:  
„Moudrý jsi, hosti,  
k mému pojď stolci,  
sjednejme smlouvu.  
Hlava je sázkou  
v této síni  
pro naši moudrost, muži!“

#### PRAOBR

20 Ódin:  
„Pověz mi za prvé,  
postřeh-li máš  
a všechno, Vaftrúdni, víš;  
Odkud země se vzala  
a obloha nebes,  
přemoudrý obel!“

21 Vaftrúdni:  
„Z Ymiho masa  
zem je uhnětena  
a z kostí skály,  
obloha z lebky  
mrazivého obra  
a z potu vlny vod.“

Vaftrúdni poctí hosta, když ho pozve ke stolu, a chce pokračovat v soutěži o jeho



Milenecký pár na žlité destičce z sklepu v norském Rogalandu.

SLUNCE A MĚSÍC



Další milenecký pár na zlaté destičce z Kletu v noršském Rogalandu.

22 Ódin:  
„Pověz mi za druhé,  
postřeh-li máš  
a všechno, Vaftrúdni, viš:  
Odkud měsíc přišel,  
který nad lidmi pluje,  
a zářivé světlo slunce?“

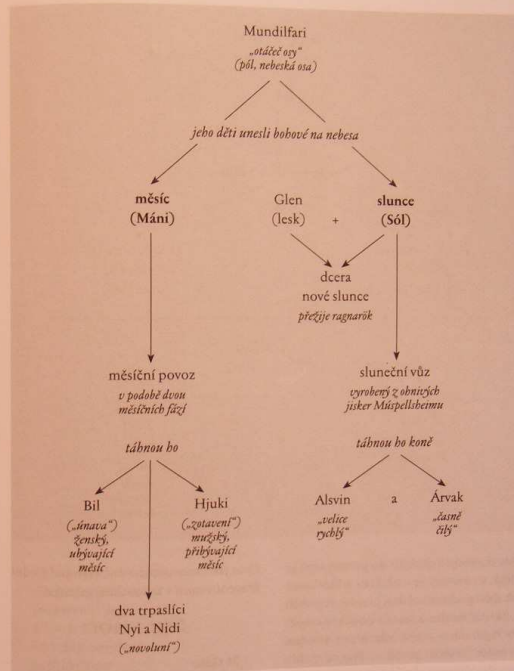
23 Vaftrúdni:  
„Mundilfári má jméno,  
jenž zplodil měsíc  
i zářivé světlo slunce.  
Po nebi kráčeji  
každý den,  
by lidem čítaly čas.“

hlavu. Avšak nyní se Ódin chopí iniciativy a začne se vyptávat sám. Jak vznikla hmota, zní první otázka. Z duální síly Niflheimu a Múspellsheimu, z ledu a ohně, vznikla propast Ginnungagap; v ní se led rozpustil a z této směsice vznikl praobř Ymi, z něho ve druhé fázi evoluce mraziví obři a z nich ve třetí fázi hmotný svět. Z Ymiho masa vznikla země, z jeho kostí hory, z lebky nebe, z krve voda a moře a z jeho obočí val kolem Midgardu. Hmotný svět i lidé jsou tudíž výtvoři obřů – pocházíme z říše obřů. Člověk je fylogenetické pokračování obřů na hmotné úrovni.

Podle Snorriho Eddy se Ymi rozmnožuje partenogeneticky – první potomky vyprodukoval pod svými pažemi. Zde přichází ke slovu zákon zmožování a přirozeného rozmnožování stejně jako zákon bohatství plazmy.

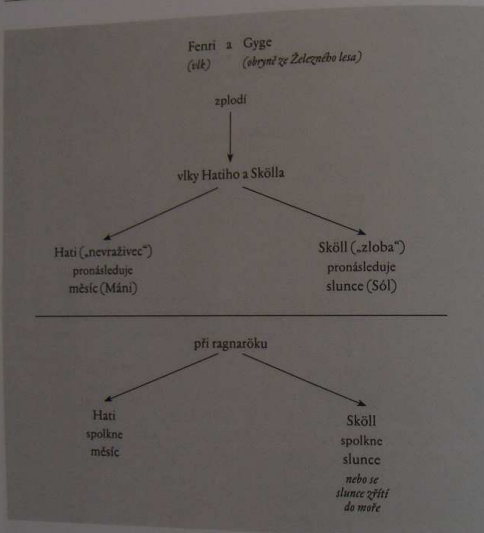
Teď chce Ódin vědět, odkud pochází měsíc a slunce. Měsíc, Máni, má za otce Mundilfáriho (sten, který se pohybuje po určitých obdobích; možná je sám měsícem) a za sestru Sól, slunce. Měsíc je ve spojení s vlhkým a vodnatým Niflheimem. Sól táhne po obloze ohnivý vůz vyrobený z jisker Múspellsheimu, tedy slunce, a lze ji tudíž považovat za aspekt Múspellsheimu. Hmotný svět je dítětem bipolárního plazmatického světa, přičemž podle nauky o analogiích se v něm tato bipolarita opakuje v podobě měsíce a slunce. Máni a Sól ztělesňují tuto protikladnost. Máni má děti, Bil a Hjúkiho, pozemšťany, avšak Máni je unese, aby doprovázely měsíc. Bil má přízvisko „únava“ a její bratr Hjúki „zotavení“, což poukazuje na ubývání a přibývání měsíce. K nim se ještě řadí dva „trpaslci“, Nyi a Nidi, kteří představují novoluní.

Vlk Hati vytrvale pronásleduje Mániho měsíční povoz; jakmile ho dostihne,



nastane zatmění měsíce. A jako by to nestačilo, o ragnaröku měsíc ještě spolkně. Hatimu se říká „nevráživec“, další z jeho přízvisků je Managarm, „měsíční pes“. Jeho druh, jenž chce spolknout slunce, se

jmenuje Sköll, „zloba, stín“. Oba byli zplodeni Fenrim (samotnou plazmou) a obřiní Gyge. Zatímco Hati o ragnaröku spolkně měsíc, Fenri či Sköll spolkně slunce, nebo se Sól (podle Vědmny písně) zřítí do moře,

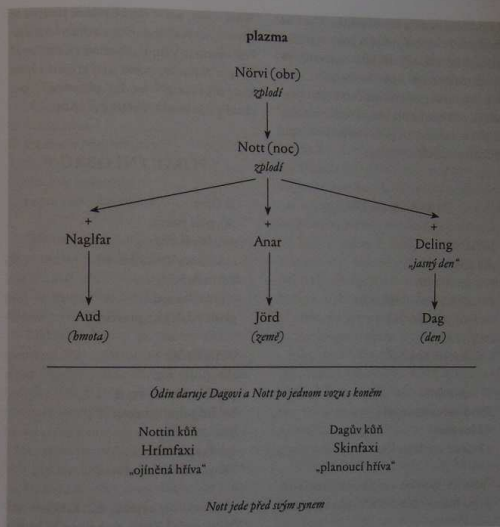


tedy do vody, potažmo do plazmy, což je toréž, a rozpustí se v ní. Hati a Sköll jsou jen další podoby Lokiho, plazmy. A příběh o zániku měsíce a slunce poukazuje opět na ragnarök – máme zde dějiny stvoření v malém. Hned vysvětlím. Plazma pohltí hmotu, z hmoty zbuduje pouze její plazmatické jádro. Z této energetické matrice později vznikne nový hmotný svět. Ten již existuje v zárodečné formě, neboť, obráceně řečeno, Sól ještě před tím, než byla pohlcena, stvořila nové slunce. Germáni zakoušeli

život jako znovuzrozdání, jako pulzování zrození a smrti v kosmickém měřítku.

DEN A NOC

24 Ódin:  
„Pověz mi za třetí,  
postřeh-li máš  
a všechno, Vaftrúdni, viš:  
Odkud den přišel  
k dětem lidí  
a noc s novoluním?“



Ódin darruje Dagovi a Nott po jednom vzdu s koněm

Nottin kůň Hrímfaxi „ojíněná hřiva“

Dagův kůň Skinfaxi „planoucí hřiva“

Nott jede před svým synem

25 Vaftrúdni:  
„Deling se jmenuje,  
jenž stvořil den,  
a noc je Nörviho dcerou;  
úplněk a novoluní  
určili bohové  
lidem k členění času.“

Dále chce Ódin vědět, odkud se v pozemském světě vzal den a noc. Den stvořil Deling, „ranní rosa“ neboli „jasný den“, potažmo plazma. A temnou noc, Nott,

stvořil obř Nörvi (Nör). Noc tedy vznikla rovněž z plazmy, což lze ovšem vykládat i tak, že noc je dosud její součástí. Má to snad být narážka na premateriální plazmatické principy? Říká se přece: Se třemi manžely zplodila (plazmatická) noc tři další plazmatické principy – s Naglfarim hmotu, Aud, s Anarem zemí, Jörd, a s Delingem den, Dag, a sice přesně v tomto pořadí. Jsou-li těmito děmi myšleny zákony našeho pozemského světa, potom by noc stvořila jeho tři základní podmín-

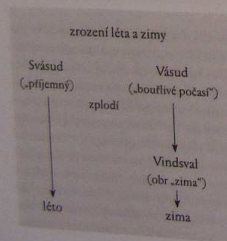
ky – hmotu, zemi a denní světlo. Osobně si myslím, že se spíš jedná o prematerialní plazmatické základy těchto materiálních zákonů. Máme zde opět koncepci stvoření v miniaturní podobě, přičemž jako prapočátek zde vystupuje noc, která v mnoha kulturách a tradicích představuje analogii Helu, plazmatického světa.

## ZIMA A LÉTO

**26 Ódin:**  
„Za čtvrt pověz,  
postřeh-li máš  
a všechno, Vaftrúdni, víš:  
Odkud zima přišla  
a zářivé léto  
k blaženým bohům?“

**27 Vaftrúdni:**  
„Vindsval se jmenuje  
vládce zimy  
a Svásud světloho léta.“

Ódin se vypytlává na původ zimy a léta. Zima má za otce obra Vindsvala (něm.



Wind = vítr, wal = větrné místo; plazma se rovněž nazývá Vindhheim = země větru), jehož otcem je Vásud, „bouřlivé počasí“, což je opět zima. Ta, stejně jako zřejmé i léto, které má za otce Svásuda („přijemný“), pochází z říše bouřlivé větrné plazmy.

## POKOLENÍ OBRŮ

**28 Ódin:**  
„Za páté pověz,  
postřeh-li máš  
a všechno, Vaftrúdni, víš:  
Kdo z Ásů žil,  
či z Ymiho rodu,  
první v dalekém pravěku?“

**29 Vaftrúdni:**  
„Bezpočet zim  
před stvořením země  
byl Bergelmi zrozen.  
Trudgelmi ho  
tehdy zplodil,  
Aurgelmův olbrfím syn.“

Ódin se obra vypytlává dál: Kdo povstal z Ymiho rodu? Ymi, praobr, vznikl spojením ohně a ledu, tj. opačných pólů plazmy, přičemž se tento stav nazývá Ginnungagap. Ymi byl zabít, respektive se proměnil v zákony nižšího (plazmatického) světa, totiž v různé druhy obrů. To znamená, že se plazma diferencovala. Ymi zplodil Trudgelma a ten Bergelma. Tito tři bývají označováni jako pravečí obři.

**30 Ódin:**  
„Za šesté pověz  
postřeh-li máš  
a všechno, Vaftrúdni, víš:

Odkud Aurgelmi  
k synům obrů  
před věky přišel?“

**31 Vaftrúdni:**  
„Z Élívágů kapaly  
kapky jedu,  
které se v obra obrátily;  
z něho vzřehly  
všechny naše rody,  
proto svár stále vládne.“

Odkud přišel Aurgelmi? To je otázka po prapůvodu, elementárním stavu, z něhož vznikli obři. Aurgelmi je více znám pod jménem Ymi. Nyní musíme začít od Adama.

Základem hmoty je plazmatické elementární říše; z plazmy vzniká další třídění, zjemňování nebo zhušťování, hmota a tím i lidé. Z velebného Ásgardu povstává jemný Hel a z něho hrubý hmotný svět. Ásgard je říší Ásů, čistého ducha, z níž vznikl jemnohmotný energetický nebo plazmatický svět a z toho zase hmota. Přechodné sféry mezi duchem a hmotou nazýváme Niflheim, Múspellsheim, Hel a Ginnungagap. Jejich názvy označují různé vlastnosti plazmy. Hel poukazuje na zemřelé, kteří do ní vstupují, Niflheim (zamražená země) na její vlastnosti, stejně jako ohnivý Múspellsheim. Niflheim je vodnatý, ledový, vlhký a mlhavý aspekt plazmy, zatímco Múspellsheim ohnivý, horký a suchý; v podstatě se však jedná o jediný stav, jenž lze – v souladu s mnoha ezoterickými

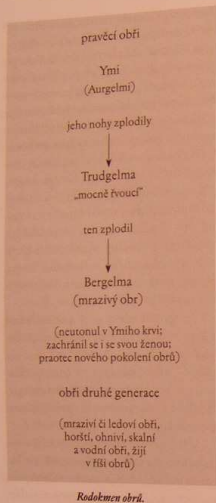
tradicemi – charakterizovat jako ohnivou vodu (viz např. ohnivá jezera starých Egyptanů). Germánská plazma je polární; když se oba póly spojí, oheň a led splnou a vytvoří „propast“, Ginnungagap, v níž proběhne energetický proces, jenž plazmu připraví na další zhušťování, které povede ke vzniku hmoty. Z této směsice vodnatého Niflheimu – někdy bývá popisován jako řeka či ledové řeky Élívágy (Eltnasgar odvoz. z el = nepohoda a sgar = moře) – a ohnivého Múspellsheimu vznikl nejprve stav zvaný Ymi. Z něho v dalších plazmatických mezikrocích povstaly různé druhy obrů, což byly energetické individuální formy, bytosti, které se podílely na dalším utváření a stvořily první lidský pár.

Ze spojení obou pólů plazmy, ohně a ledu, vznikl Ymi. Proto je psáno: „Z Élívágů kapaly kapky jedu, které se v obra obrátily...“ Řeky poukazují na energii, plazmu, zatímco kapky na zhušťování energie. A právě z nich, potažmo ze zhuštěné energie, vznikl Ymi.

V Simrockově překladu Eddy ještě stojí: „Jižního světa jiskry se pak rozptýlily a žár dal život ledu.“ Oheň plazmy zahájil proces oživování. Ymi vznikl ze spojení polárních stavů plazmy. Polarita začala život.

Souběžně s Ymim byla stvořena praktická Audhumla. Stejně jako on vznikla z ledu rozpuštěného ohněm Múspellu. Vzdýl Ymi přece není než rozpuštěný led. Audhumla ho živí „mléčnou stávou“, která vytéká ve čtyřech proudech z jejího vemene. Ymi a Audhumla tudíž tvoří pár.<sup>8</sup>

<sup>8</sup> Podle Snorriho Eddy Audhumla, když olízovala ojitné kamery, stvořila božstva Ásgardu, ale i první lidi. Toto je nejkontroverznější místo prozaické Eddy, neboť byly přece nemohly stvořit žádný plazmatický zákon, muselo tomu být naopak. Jinde Snorri uvádí, že tři bohové – Ódin, Vili a Vē – stvořili první lidský pár, Ask a Emblu. Měl tím zřejmě na mysli jejich plazmatickou strukturu, a nikoli lidi z masa a kostí, neboť jen bohové mohou vytvářet plazmu; z níž teprve vzniká hmota.



Poslední verš – „proto svár stále vládne“ – poněkud irituje. Proč stále vládne? Musíme si připomenout, že Ymi pochází z Helu, ze světa vášni a negativních myšlenek. Hel, podsvětí, je říší mrtvých. Po smrti se stáváme opět energií, oševáme nikoli ledajakou, nýbrž energií naší duše. Mrtví jsou duševní bytosti bez těla, nejsou ještě duchem, pouze nezměrným utrpením a nezkrtnými vášněmi, což se ukazuje jako peklo, peklo našich pocitů, v nichž se utápíme. Tento svět pocitů není světem čís-

tého ducha, nýbrž energií *sui generis*, jemnohmotným stavem připomínajícím vodu a oheň. A z toho pochází Ymi, ztělesnění pocitového světa, jehož vlastnosti přejdou na veškeré jeho potomstvo, které bude stejně vášnivě, totiž plně obřím hněvu a znalé kouzle, neboť i duševní svět se vyznačuje vášnivostí a moudrostí. Tato janusovská povaha duše je povahou obrů. Ze jsou obři velcí, souvisí spíš s jejich velikostí duševní. Neboť, jak již bylo řečeno, *Riese*, „obr“, se odvozuje od *Erhaben*, „vznešený“.

**32 Ódin:**  
„Za sedmé pověz,  
postřeh-li máš,  
a všechno, Vaftrúdni, víš:  
Jak děti zplodil  
silný obr,  
když neužil s obrytní slasti?“

**33 Vaftrúdni:**  
„Pod pažďím obr,  
tak vypráví pověst,  
dostal s dědicem dceru.  
Noha s nohou mu  
nadělily  
sedmihlavého syna.“

Ymi zplodil třemi nohama jednoho z druhou obra Trudgelma („mocné řvoucí“) a ten zase Bergelma; oba jsou mraziví obři. Z potu v podpaží jamce stvořil Ymi další bytosti. Prozaická Edda se zmiňuje o jeho smrti. V Ymiho krvi utonuli všichni obři s výjimkou Bergelma. Ten se zachránil i se svou ženou na člunu a stal se praotcem nového pokolení obrů, jotnarů (něm. *Jotnar* nebo *Joten*, z *etunar* = žrout), z čehož se rovněž odvozuje jméno jejich domova,

Jötunheim. Obři se nazývali též tursové (*Thursen*, *thurs*, staroind. *tura* = silný) nebo trollové (od *trollen* = poletovat, mámit).

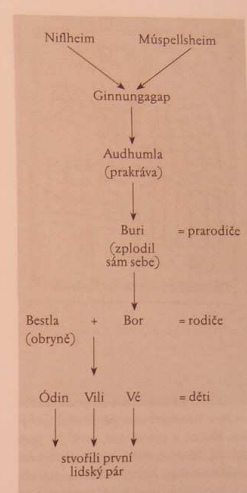
Dále Snorri uvádí, že Ymi alias Aurgelmi vypořádal pod svým levým podpažím žlovka, avšak zdá se, že se jedná o zkrácenou verzi, neboť podle jiných líčení jsou ještě nezbytné určité mezikroky.

**34 Ódin:**  
„Za osmé pověz,  
postřeh-li máš  
a všechno, Vaftrúdni, víš:  
Cos v pravěku poznal,  
co první máš v paměti,  
přemoudrý obři!“

**35 Vaftrúdni:**  
„V počátku zim  
před stvořením země  
byl Bergelmi zrozen.  
První má vzpomínka  
platí zachráněná obra  
v člunu před potopou.“

Poté, co obr nastínil vznik hmoty a vysvětlil rozštěpení plazmy, chce Ódin vyzvědět nejposlednější a nehlubší tajemství. Nelze si nepovšimnout, jak Ódinovy otázky, které se zprvu týkaly hmotného světa, čím dál více směřují k prapočátku. Ale budeme zklamaní. Obr odpoví, že si vzpomíná na Bergelmého, praotce pokolení obrů.

Důležitá jsou slova „před stvořením země“. Nejprve byli tedy stvořeni obři a později země s lidmi; tomu odporuje Snorriho Edda, kde se dočteme, že první lidský pár vznikl z potu Ymiho podpaží. To sice může být pravda, ale ještě předtím musel Ymi stvořit své potomky, druhou generaci obrů, s níž teprve vytvořil zemi a lidi. Krom



Stvoření lidí podle Snorriho Eddy.

toho musel nejprve stvořit zemi a teprve potom lidi. Inu, jedná se o zhuštěnou a zkratkovitou anticipaci budoucího vývoje, která neodpovídá vývojové linii nastiřené na jiném místě.

Stojí rovněž za zmínku, že jména Aurgelmi, Trudgelmi a Bergelmi se překládají jako „ve skalách řvoucí“, „mocné řvoucí“ a „řvoucí v horách“, takže jsou pouhými Ymiho přízvisky.

V Niflheimu existuje oblast zvaná Trymheim („hluchá země“), kde žila skal-





A ještě jeden milenecký pár na zlaté desítce z Kletu v svrčím Rogalandu.

ni obryně Skadi, „stín, škoda“, druhá Njördova žena. Týmheim leží v horách a je tam hlúčno. Znamená to snad, že skalní obři jsou hlúční, a pokud ano, proč? Již jsem doložil, že slovo Riese, „obr“, se odvozuje od slova Berg, „hora“. Potom by naši obři byli mentálně povznesení obyvatelé hor. Jáká je však etymologie slova Berg?

Berg (starohornoném. berg, angl. barrow = pahorek, mohyla) se odvozuje z indogerm. bherǵs, „hora“ (např. armén. berg = vyvýšenina, ruské berg = pahorek, bteň). Indogerm. kořen bherǵ, „vyšoký, vznešený“, „vyvýšený“, je patrný i v góhären, „(p)rodit“. Příbuzné je sanskrtské bháráti, „vyšoký, velký, vyvýšený, vznešený“, vlastní „vystoupil do výšky“, a staroirské ženské jméno Brigit, „vyšoká, vznešená“, stejné jako místní jména Bregenz, Burgundsko či Bornholm a zřejmě i slovo Berg, „hrad“. V této souvislosti nebude na

škodu připomenout sloveso bergen, „ukrývat, uschovat, odnášet do bezpečí“ – do nějaké hory, Berg, nebo útočného hradu, Fluchburg (terbergen, starohornoném. fir-bergan, „ukrýt, uschovat, zatajit“). Podle dávné tradice žijí mrtví v mohylách. Uměle navršená mohyla poukazuje na prapahorek či prahoru, která se vynořila z pravod, jimiž je myšlena plazma, Hel.

Vida, máme konečně jasno: slovo Berg poukazuje na cosi vysokého, vznešeného či velkého a bergen znamená „ukrývat“, a sice v hofe, tedy na vyvýšeném či vznešeném místě, které je zároveň nepřístupné a skryté. Bergreise, „skalní obr“, je tedy pleonasmus, neboť obě slova, Riese i Berg, poukazují na ono vysoké, vznešené. Říše obrů je skrytá i vznešená. Proto jsou obři popisováni jako bytosti vysokého vzrůstu, což je ovšem třeba chápat v mentálním smyslu. Jsou „vyšocí a vznešení“, neboť plazma je nadřazena hmotě. Kdykoli se hovoří o zákonech obrů, je vždy myšlena ona povznesená úroveň bytí, která obklopuje hmotu, a přitom je skrytá, protože ji nevidíme.

Tím jsme přišli na kloub záhadě skalních obrů, stejně jako horských a vodních obrů. Stejně tak i záhadu mrazivých či leďových obrů, neboť plazma je studená, leďová, mrazivá a mlhavá. Zbývají nám pouze ohniví obři, které musíme považovat za projev ohnivého Múspellsheimu. Veškeré zákony obrů slouží k popisu skupenství premateriální plazmy. Vyzbrojeni tímto poznatkem, jenž vyplývá z etymologického rozboru, se nyní pokusíme objasnit, jak se plazma (potažmo obři) dál vyvíjela, aby z ní vznikla hmotu. Již víme, že v období pravěkých obrů Ymiho, Trúðgelmiho a Bergelmiho, které skončilo nástupem

druhé generace obrů, došlo v plazmě ke kvalitativnímu skoku.<sup>7</sup>

Obři – tolik Edda – vzali zasně během potopy. A z Ymiho krve vzniklo pozemské moře. Jestliže v nějaké pozemské potopě utonuli pozemští obři, pak to musela být Ymiho krev, která ji způsobila. Ve skutečnosti zde mohlo dojít k promíchání historie a kosmogonie. Jinak ovšem voda a potopa poukazují vždycky na Niflheim a na plazmu, takže vyvstává otázka, zda zákony obrů nezankly při zjemňování plazmy.

KDE LEŽÍ JÖTUNHEIM?

Kde však máme hledat říši obrů neboli Jötunheim? Podle mne leží v oné oblasti Niflheimu, která se vine kolem Midgardu, a nachází se tudíž v jeho těsném sousedství. To lze doložit následující lokalizací říše obrů: 1. „na pobřeží světového moře“, což podle mého soudu znamená na okraji našeho pozemského světa; 2. „na konci nebeské klenby“, protože nebe a voda jsou dva symboly plazmy, vykládám tuto pasáž jako „na konci“ hmoty, kde se stýká plazma s hmotou; 3. „tam, kde obr Hrésvelg tvoří vítr“, elementární stav vítr se musí nalézat v blízkosti hmoty. Na závěr budíž řečeno,

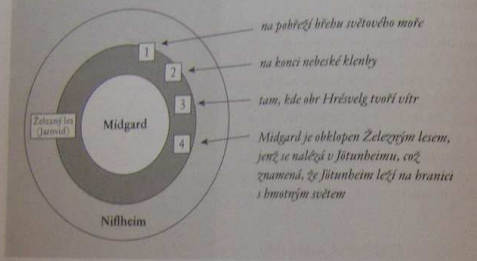


Svádský runový kámen.

že Jötunheim obsahuje zvláštní podoblast zvanou Železný les, která obklopuje Midgard, což říká vše.

Tato lokalizace Jötunheimu jako oblasti hraniční s materiálním světem, kterať je ze všech plazmatických oblastí hmot-

<sup>7</sup> Ymi má něco společného s vodou a potopou. Podle Snorriho utonuli jeho potomci, mraziví obři, v jeho krvi. Mnozí vykládají myslí hned na potopu, což je však úplně zcestné, protože se nalézáme v předhmotné fázi kosmogeneze, a nikoli v pozemském světě. Z veršů „první má vzpomínka platí zachráně obru v tluhu před potopou“ jistý autor vypojuje, že se jednalo o jakousi obdobu Noemovy archy pro Ymiho vnuka Bergelmiho. Bohové Ymiho zabili, přičemž krev z jeho těla způsobila katastrofální potopu, v níž utonulo veškeré jeho potomstvo kromě Bergelmiho, jenž se zachránil ve žlutině se svou ženou-obryňou, s níž zplodil veškeré pokolení obrů. Podobnost s Noem bje do očí, ale obři nejsou lidé, nýbrž elementární stavy. Na druhé straně nelze opomenout znespokojivou skutečnost, že ve všech kosmologických a mýtických se objevují obři, kteří my, plodí lidi, souložili s nimi a válili. Podle mého soudu nemají tyto příběhy nic společného s popisem plazmatické úrovně bytí a jejich zákonů, jaký podává Edda; nicméně v průběhu času vznikly různé „křížové odkazy“ a jednotlivé tradice se pospojovaly, takže není divu, že plazmatičtí obři vystupují v příbězích o pozemských obrech. Podobně došlo ve všech kosmologických k promíchání bohů s pozemskými vládci, kteří potom získali božská jména, takže činy určitého krále se staly božskými, a naopak.



němu světu nejbliže, je přirozené sporná. Avšak musíme se pokusit vnést do této oblasti plazmy trochu světla, neboť stať Germáni se nepochybně rovněž snažili plazmu rozdělit do přehledných úseků, což jinak ani nejde, protože neobsahuje jenom oheň a led, nýbrž i různé na sebe navazující zhuštěné formy tohoto základního stavu. Edda bytí pojímá jako vývoj od ducha k jemnomotnému duševnímu světu a ke světu hrubohmotnému, na němž se podílely zákony Aśu, zákony obrů a zjemnělé varianty těch druhých.<sup>8</sup>

VÍTR

36 Ódín:  
„Za deváté pověz,  
postřech-li máš  
světochno, Vaftrúdni, víš,

Odkud se vítr vzal,  
který nad mořem vane  
a nikdo ho nevidí?“

37 Vaftrúdni:

„Hrésvelg sedí,  
hrozný obr,  
jak orel při obzoru.  
Z jeho peruti se  
prudký vítr žene  
přes přibytky lidí.“

Devátá otázka se týká původu větru. V Eddě se samozřejmě nemluví o pozemském větru, průvanu, vichřici či bouři. Zato se v ní setkáváme s premateriálními stavy, s ontologickým kontinuem ducha, duše a těla. Vůbec nechápu, proč vykládá Eddy berou analogie hmotných stavů doslova. Když je řeč o moři, myslí se jemnomotné pramote, když se mluví o vzduchu, je tím

<sup>8</sup> Obři žijí ve vodě stejně jako vodní panny (něm. Nixen, nyx = vodní duch; indogerm. kořen nek = koupat se, umývat). Malí panny nejsou ve vodě žijící přírodní duchové, jak jsou většinou líčeny, nýbrž bytosti rodu našeho světa.

miněn jemnomotný pravzduch, a když je zmiňována země, jedná se ve většině případů o zemi v elementárním stavu. Země, voda, oheň a vzduch (vítr) se týkají elementárních stavů, to víme ze všech ostatních kosmogenezí. V žádné z nich nevstupují lidé. Kosmogeneze končí stvořením člověka. Pokud ovšem badatelé chápou text Eddy doslova, neznají a nechťejí znát zákon analogie, nejčastěji užívaný model výkladu světových dějin, nalézájí se v oblasti nepoznamenané opravdovou vědou, totiž tam, kam tyto příběhy umisťuje naivní čtenář a prostý lid: v pozemském světě.

Leť vraťme se k Ódinově deváté otázce, kde se vzal vítr. Náš vítr je odnoží, zmenšenou a zhrubělou formou „antimateriálního větru“, jenž je jeho energetickým základem a současně projevem plazmatické úrovně bytí. Plazma je větrem, dechem, duší, pralátkou. Všechny tradice považují vítr za analogii plazmatického oceánu, podobně jako vodu nebo oheň, jednoduše proto, že ony elementární stavy, které předcházejí hmotě a utvářejí ji, jsou plazmou.

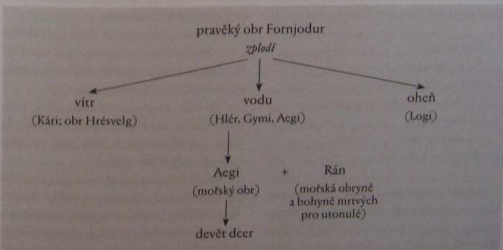
Pro větší názornost je zde vítr líčen jako obr Hrésvelg, „hltač mrtvol“, jenž v podobě orla vyvádí pohybem svých perutí vítr. A vítr poukazuje na mentální pohyb plazmy. Mate mě však, že je Hrésvelg popisován jako orel, když tento pták je rovněž symbolem Ásgardu. Nemí mi ani jasné, proč se orel nazývá „hltač mrtvol“. Má to snad být narážka na Vindheim, na říši mrtvých?

Personifikovaný vítr bývá rovněž nazýván Kári (vítr) a má být synem pravěkého obra Fornjodura; jeho bratři jsou voda (Hlér) a oheň (Logi). Na jiném místě jsou v souvislosti s větrem uváděni i čtyři trpaslíci, personifikace čtyř světových stran, především Vindalf, „álř větru“ (Wind = vítr, Alf = álř, obr).

NJORD Z NOÁTÚNU

38 Ódín:

„Za desáté odpověz,  
když o osudech bohů  
všech, Vaftrúdni, víš:



Kodiny obrů v premateriální plazmě.



Ozdobné kosmí v podobě drací hlavy na vrchě ze Sillestedu, Dánsko.

Odkud Njörd přišel k synům Ásů – nesčetným svatyním na světě vládne – až mezi Ásy nevyrostil?\*

### 39 Vaftrírdni:

„Zil ve Vanaheimu mezi moudrými vládci. K bohům rod rukojmím přišel. Na konci věků zas se však vrátí věrný Van k Vanům.“

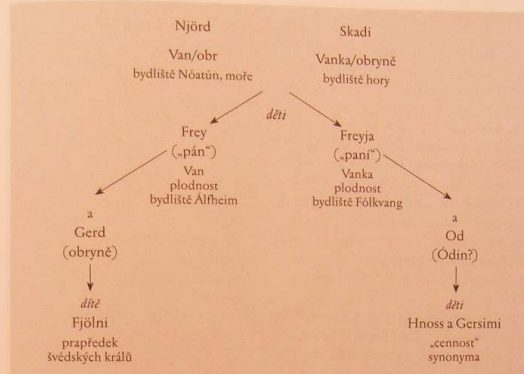
Kdo je Njörd? Stojí psáno, že vyrostl ve Vanaheimu. Později se stal Ásem, avšak pochází z pokolení Vanů, což je jen jiné jméno obrů. Svořili ho Ásové, moudří vládci. Se svou sestrou zplodil Freye a Freyju,

kteří později, ač Vanové, přešli rovněž k Ásům, kde se stali významnými božstvy. Jakožto Van či obr náleží Njörd k princům moře, sám je mořem, plazmou, a jeho děti jsou rovněž Vanové.

Co vlastně znamená jméno Nóatún? I v tomto případě je etymologie poučná: Nóatún je „lodénice, přístav“. Lodě a voda poukazují rovněž na plazmu.

Na tom, že Ásové stvořili obry, tedy duch duší, není nic zvláštního, spíše nás udiví, že Njördova rodina byla později uctívána stejně jako Ásové.

Vaftrúrdniho odpověď zní překvapivě: „K bohům rod rukojmím přišel.“ Následující příběh, který však *Edda* nezmiňuje, obrovu odpověď vysvětluje. Vanové zřejmě patřili k jiné etnické skupině než Ásové. Uctívají Ásů ve válce porazili uctívá-



Vanů. Potom vítězové – zřejmě aby upevnili mír – převzali některá božstva Vanů do svého panteonu. Takové je nejčastěji vysvětlení. Proto se obrazně říká, že byl Njörd vzat jako rukojmí.

Obr říká, že po rozpuštění Midgardu a Niflheimu v Ásgardu se Njörd opět vrátí k Vanům, což znamená, že se s nimi spojí proti Ásům. Rovněž Loki, třináctý bůh, ve skutečnosti sama plazma, se o ragnaröku vrátí zpátky do Niflheimu a povede zástupy svých obrů do boje proti Ásgardu. K tomu existuje paralela: Vík Fenri, jehož vychovali v Ásgardu, ač byl plazmatickou bytostí, samotnou plazmou, se na konci světa měl stáhnout zpátky do Ásgardu a tam zabít Ódina – tak zněla věštba, která se i naplnila. Máme tedy již tři příklady rozpuštění plazmy v Ásgardu: Lokiho, Fenriho a Njörda. To potvrzuje, že plazma

vznikla kdysi z ducha a po skončení evoluce se do něho zas navrací. Njörd byl stvořen Ásy jakožto plazma, jako rukojmí bohů. Na konci světa se stejně jako všechno ostatní vrátí zpátky do Ásgardu, potažmo do čistého ducha. Příběh o Njördovi tudíž rozvádí i velké téma pozvolného stahování plazmatické úrovně bytí.

Na podivuhodný přesun Njörda, Freye a Freyji z Vanaheimu do Ásgardu poukazuje snad i kořen *wan*, *Wandeln*, „měnit, toulat se“, a *wandern*, „putovat“, souvisí se starohornoněmeckým *wanton* = *wenden*, „obrátit, otočit“, které je příbuzné s *winden*, „vinout se“, a to opět se substantivem *Wand*, „zeď, stěna“, neboť stěny byly původně vyplétané. Do tohoto slovního hnízda ještě patří slovesa *bin und her gehen*, „chodit sem a tam“, a *sich ändern*, „měnit se“. *Wanen*, „Vanové“, znamená vlastně

*weiserholt wunden*, „opakovaně otáčet, obracet“. S tím souvisí slova *Wandel*, „změna“, *Verwandlung*, „proměna“, a mnohá jiná. Můžeme z toho vyzvodat, že Vanové byli ti, kdo přeběhli k Ásům a znovu se obrátili, tedy vrátili se zpátky do Vanaheimu? Znamená tudíž Van tolik co nerozhodný přeběhlík, takřkajíc dvojnásobný špión? Nebo spíš poukazuje na umění obrů proměňovat a klatat, na proměnlivost plazmy? Podle mého soudu tento etymologický rozbor vystihuje její podstatu. Vanové jsou obři, plazmatické bytosti, byli stvořeni v Ásgardu a po skončení světa se tam zase navrací – v tom tkví jejich proměnlivý charakter.

Njörd je mořský obr spjatý s elementárním stavem vody, a chce proto žít ve svém domovském žvilvu, zatímco jeho žena, skalní obryně Skadi, v horách. A je z toho manželská rozpěť, ve své podstatě ovšem nesmyslná, neboť se jedná toliko o kvalitativní rozdíly uvnitř plazmy. Ostatně veš-



Čtyři elementární stavy plazmy. Plazma, *Hel*, vyjadřuje čtyři premateriální elementární stavy: oheň, vzduch, voda a zemi. Múspellsheim bývá situován na jih a Niflheim na jihod; přicházejí hrdinové a Vindheim západu jsou se všem rozloženi sám.

keré staré tradice rozlišovaly čtyři premateriální elementární stavy plazmy: oheň (Múspellsheim), vzduch (Vindheim), vodu, totiž led a mlhu, (Niflheim) a zemi (hory). A z těchto čtyř premateriálních plazmatických stavů potom vznikly jejich analogie v našem hmotném světě.

## VALHALLA A VALKÝRY

40 Ódím:  
„Za jedenácté mi pověz,  
na které pláni  
denně dochází k boji,  
kde padlí se bijí,  
z bitvy odjíždějí  
a smíření pak sedí spolu?“

41 Vaftrírdni:  
„Na Ódinově pláni  
padlí bojovníci  
se bijí den co den;  
tam bojisté volí,  
z bitvy odjíždějí  
a smíření pak sedí spolu.“

Ódin se ptá na Valhallu, kam bojovníci „z bitvy odjíždějí a smíření pak sedí spolu“.

Přikročíme k etymologii. Valhalla je v 18. století vytvořená napodobenina staroislandského slova *valhall* (staroisl. *valr* = padlý na bojišti a *halla*, „sín, hala“), které znamená „sín padlých na bojišti“. Valhalla je podoblast Helu. Sem přicházejí hrdinové – přičemž se vyhnuo všeobecně říši mrtvých vyhrazené všem, kdo zemřeli sešlostí věkem nebo na nějakou nemoc – *Helden*, tj. *die nach Hel Gehenden* („do Helu jdoucí“), kteří jsou zaslepeni válčením. Valhalla je „bojiště padlých“. S pomocí valkýr („ty,



Tajemná bytost s přicházejícíma očima, rukama jako čopapadla a šesti prsty na pravici z farního kostela v Burgsetu v jižním Tyrolsku nabárá brázu ještě dnes.

jež vybírají, kdo zemře“) vybírá Ódin hrdiny k hrdinské smrti: polovinu padlých si ponechá a druhou přenechá Freyji. Valkýry, „bojovné panny“, jsou líceny jako stat-

né ženy, jejichž úkolem je určovat okamžik smrti – v protikladu ke třem normám (bohyňinmu osudu), které předurčovaly celý lidský život. Valkýry – jejich jméno je napo-



## DENNÍ A NOČNÍ NEBESKÁ TĚLESA

46 Ódín:  
„Mnoho jsem prošel,  
prohlédl mnoho,  
mnoho se vypyčoval věčných vládců:  
Odkud slunce  
na oblohu vzejde,  
když je přec zhoubný zhltn vlk?“

47 Vaftrúdnir:  
„Plavou dceru  
povije Álfrodul,  
než zhoubný jí zhltn vlk.  
Po matčiných  
pojede cestách,  
až zlé moci zahubí vládece.“

Při ragnaröku zanikne spolu s Midgardem celý hmotný vesmír, také slunce a měsíc, ale po ragnaröku vyjde nové slunce. Jak je to možné, ptá se Ódín. Vždyť přece vlk



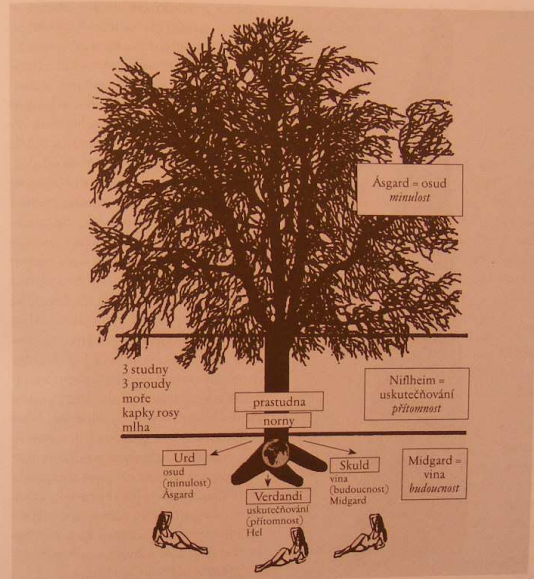
Bronzová soška, jednoho z Ódina ze Skane, Švédsko.

Fenri, plazma, spolkl celý Midgard. Zde je řečeno, že Fenri zhltn slunce, zatímco na jiném místě se uvádí, že děti, které zplodil s obryni Gygou, spolkla nebeská tělesa: Hati, „nevráživce“, měsíc a Skyll, „zloba“, slunce; ale ony jsou jen Fenri v jiné podobě. Což je třeba chápat tak, že plazma (říše obrů) pohltí Midgard, hmota se rozpustí a zbude pouze její plazmatická praforma.

Ani v tomto případě nezůstane obr dlužen odpověď. Ještě před svým zánikem stihne Álfrodul/Sól porodit dceru a ta „po matčiných pojede cestách“. S kým byla tato dcera zplodena a kde se zdržovala, když všechno zaniklo, o tom se nic nedozvíme. Lze předpokládat, že zárodky všech světů přežívají v Gimlé, nejvyšší, nezníčitelné sféře. Gimlé znamená střechu z drahokamů (*gim* pochází z latinského *gemma* = drahokam; *blé* = přístřeší). Tam musela být uložena veškerá semena starého světa v jakési genové bance jako osivo pro příští setbu. Někde zmínky o tom ostatně nalezneme ve Snorriho *Eddě*. V Ásgardu, respektive v Gimlé, je vše uloženo ve své duchovní praformě a při začátku nového světového vývoje bude opět použito. Nové slunce je jen kopíí starého. Když zemřou, narodí se znovu a koloběh životů pokračuje. Což připomíná Nietzsche svou filosofii věčného návratu téhož.

## BOHYNĚ OSUDU

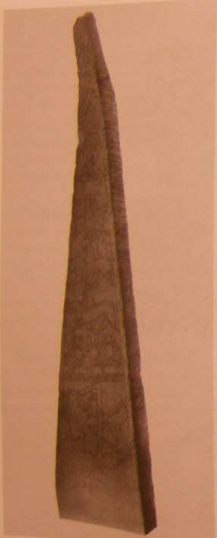
48 Ódín:  
„Mnoho jsem prošel,  
prohlédl mnoho,  
mnoho se vypyčoval věčných vládců:  
O moudrých děvčích mi pověz,  
které nad mořem plují,  
nad vlnami vod.“



Tři norny. Trojdielný čas – minulost, přítomnost, budoucnost – určuje podle germánských představy materiální ocean. Tyto norny spočívají „u kořenů stromu světa“ v plazmě a veličností hmotný svět, souce jeho energetickým zákonem. Midgard je značurněn třemi kořeny, protože je podřízen trojdielnému času.

49 Vaftrúdnir:  
„Tři mocné družiny  
Mögtrasiho děv  
letí nad příbytky lidí;  
jediné dobré  
strážné duše,  
které skalní zplodili obři.“

Kdopak jsou ony tři moudré děvy, které se vznášejí nad mořem?  
Vaftrúdnir dává vsutku dvojsmyslnou odpověď: tři děvy jsou strážné duše lidí a žijí v říši obrů, což potvrzují slova „nad mořem plují“. A moře nám připomíná, že se nalézáme ve vodnatě-jemnohmotné ob-



Těmito tři metry vysoký runový kámen z Dyma o norském Haldslandu, vzácný křesťanský symbol.

lasti plazmy, v Nifheimu. Tyto děvy jsou norny, bohyne osudu, které přebývají pod jasanem světa Yggdrasilem, u Urdiny studny, tedy u vody; jsou to zákony plazmy, které působí na Midgard stejně jako v astrologii planety na lidský osud. A to proto, že rozděleny na osud, uskutečňování a vinu (minulost, přítomnost a budoucnost), jsou

v lidech geneticky zakódovány jakožto jejich nejniternější plazmaticko-jemnohmotné bytí v podobě duše, která stanovuje životní plán. Avšak jako plazmatické zákony musejí mít své sídlo samozřejmě v plazmě, a to na pomezí Nifheimu a Midgardu, v těsné blízkosti hmotného světa. Ve skutečnosti žijí pod stromem světa, poblíž tří kořenů symbolizujících Midgard, které ztělesňují, jsouc našimi třemi časovými módy. Již jsem se zmínil, že osud pochází z koruny tohoto stromu, z Ásgardu, zatímco uskutečňování z jeho kmene, symbolu plazmy, a vinu, totiž budoucnost, znázorňují kořeny, Midgard, neboť je to vlastně za trest žít v hmotném světě, jímž vývojová řada končí. Zde se prostřednictvím zákona analogie rozhoduje o našich životech, a síce na třech úrovních. Je zcela logické, když vyzvojujeme základní životní orientaci z ducha, tedy z Ásgardu, z osudu (Urd), a zákon uskutečňování, vývoj, z Nifheimu, jakož i to, že jsme se v Midgardu ocitli vlastní vinou. Norny jsou zákonem plodnosti plazmy, v plazmě Helu se náš život energeticky prefabrikuje. V Helu jako by čas ani neexistoval, jeho plynutí si uvědomujeme teprve ve hmotném světě. Později se k normám, které se přiznačně nazývají prádelnami, neboť spřádají náš osud, ještě vrátíme.

## NOVÍ VLÁDCOVÉ SVĚTA

50 Ódín:  
„Mnoho jsem prošel,  
prohlédl mnoho,  
mnoho se vypyčoval věčných vládců:  
Kdo vládnout bude  
v říši bohů,  
až Surtova vyhasne výheň?“

51 Vaftrúdnir:  
„Vidar a Váli  
vládnout budou,  
až Surtova vyhasne výheň.  
Módi a Magni  
budou mlát třímat  
po Vingniho pádu.“

Poslední otázky se dotýkají tajemství budoucnosti světa *po skončení našeho světa*. Jak bude po ragnaröku, až ohnivý obr Surt vpadne do Ásgardu? Když už byl letmo nastíněn zánik světa, jde nyní o to, co zůstane. Podle *Eddy* zůstane jakási zárodečná existence, která je vším, a z té vznikne nový svět. Ódinova otázka proto zní: „Kdo vládnout bude v říši bohů, až Surtova vyhasne výheň?“ Když plazma i Ásgard zaniknou, kdo potom bude vládnout?

Surt, „černý“, ohnivý obr, jenž žije v Múspellsheimu, je vůdce vojska, které vpadne do Ásgardu, neboť ohnivá sféra plazmy s ním hraničí. Už víme, že Germáni si involuci představovali jako válku. Když plazma zanikne, tj. neexistují-li již nové podněty k jejímu rozvíjení a rozmnožovací pud vyhasne, Hel se zhroutí a zůstane jenom jeho základ, totiž Ásgard, respektive Gimlé. Ličit tento proces jako vpád plazmatických bytostí do Ásgardu je vsutku na pováženou, ale asi to bylo pro Germány dostatečně srozumitelné. Potom vezme zase i čistý duch, Ásgard a bohové,

čímž je zánik světa definitivně zpečetěn. Ale co zůstane?

## POSLEDNÍ ÚTOČIŠTĚ GIMLÉ

Midgard zanikne, „mužové domovy opustit musí“, stojí ve *Vládmíně plni*. Rovněž Hel zanikne, Surtova výheň vyhasne. Ásgard bude zničen, naplní se „Ásu osud“. Makrokosmos se rozpadne a bytosti tří světů – lidé, obři i Ásové – zahynou. Obdobně probíhá vývoj v mikrokosmu. Když člověk zemře, tělo se rozpadne a přežívá pouze duše v Helu a duch v Ásgardu. Potom zemře duše v Helu – druhá smrt! – a zbude jenom duch. Pokud jde o makrokosmos, zůstane Gimlé, nejvyšší sféra Ásgardu. Proto je Gimlé označována jako „místo chráněné před ohněm“, které oheň plazmy nemůže zasáhnout. Je to síň pokrytá zlatem. Podle Snorriho *Eddy* tam po smrti žijí dobří lidé. Kdo se dostane do Gimlé, nemusí se již účastnit koloběhu vzniku a zániku světa, je osvobozen. Kdo se tam dostane třikrát, praví se jinde, je vysvobozen z koloběhu životů. Gimlé se nalézá ve třetíh nebi Ásgardu, ve Vidblánu, v „širé modři“, kde žijí jenom světlí elfové.

Vedle Gimlé zůstává i tajemství opředná lidská pláň, na níž se odehraje krvavá bitva s obry. Lidská pláň („pole přítčlivosti“), kde táboří přeživší, je v jistém ohle-



Pařezko na břehu s runovým nápisem, vyrobené z jeleního paroží.

du zaniklý prostor, kde spočívají tři zaniklé světy, je to prázdna, leč potenciálně plná planina všech budoucích možností, duchovní kořen, semeno všech světů.

Kdo nakonec přežije? To obr samozřejmě ví – naživu zůstanou synové velkých bohů. Ódinovi synové Vidar a Váli, Tórovi synové Módi a Magni, které jejich otec zplodil s obrymi Jarnsaxou; ti zdědí jeho pověstné kladivo Mjöllnir, které zabije každého obra. I Vidar má obry původ, Ódin ho totiž zplodil s obrymi Grid. To on pomstí svého otce, jehož spolkl Fenri, když vlkovi roztrhne chřtán. Váli je syn Ódina a obryně Rind. Váli a Vidar se stanou vládci v nové triádě světů.

Přežijí ještě dvě další postavy, As Baldr a jeho bratr Höd. Oba pocházejí z plazmatického podsvětí, kde po smrti přebývali. Přečkali ragnarök a představují osivo pro nový Hel.

O něco výše jsme se dozvěděli, že přežil (nový) pár pralidi, Líf a Líftrasi. Takže je zajištěno i nové osídlení Midgardu. Ze všech tří světů přežijí jen jakési duchovní zárodky, které se rozvinou do své pravé podoby.

Většina starých kosmologií zná tento pulzující kosmos; znovuzrovnání, individuální i kosmické, je pradávná filosofie. A z Gimlé vše povstane znovu.

### ŘÍŠE MRTVÝCH SE ROZPOUŠTÍ V DUCHU

52 Ódin:

„Mnoho jsem prošel, prohlédl mnoho, mnoho se vyptával věčných vládců: Jaký osud Ódina stihne v posledním boji bohů?“

53 Vaftrúdnir:

„Vlk zhltně vládce světa, Vidar však vykoná pomstu: hladnému chrtu roztrhne chřtán v bezohledném boji.“

Padne předposlední otázka, která předznamená obrův konec: „Jaký osud stihne Ódina?“ Odpověď zní: zhltně ho vlk, inkarnace a personifikace Niflheimu. Plazma, zde popsána jako „hladný vlk“, vpadne do Ásgardu. V následující fázi involuce Ásgard zanikne, a tím i Ódin, nejvyšší otec. Vše je podáno tak, jako by Fenri zavinil Ódinovu smrt, což je nesmysl. Neboť je to konečnou zákon uvnitř samotného ducha, jenž umožňuje jeho rozvinutí do tří světů a posléze i jejich svinutí. Tento pohyb od narození ke smrti je duchovním zákonem. Ódinovi synové, jak stojí dále, pomstí otcovu smrt. Zabijí vlka, respektive vlk zabijne, jakmile vkročí do Ásgardu. Involuce je zde vytlčena jako válka, což zamlžuje skutečné události. Fenri při ragnaröku vezme zasvě. Jak jinak? Nic jiného mu nezbyvá. Podle Eddy však Ódinův syn Vidar vykoná pomstu. Nicméně obrovská záhada ragnaröku – proč zanikají bohové – přetrvává. Nejvyšší otec přece nemůže zemřít, napadne nás ihned. Ducha, jenž všechno svořil, nahradí jeho synové, takže v novém světě se Ódin bude jmenovat Vidar nebo Váli. Ale ani to nedává smysl, neboť oba mají za matky obryně, jsou tudíž jen polobohové a nemohou ztělesňovat čistě božství. Nebo mají současně ztělesňovat Ásgard i Hel? Nedošlo zde snad k promíchání různých tradic? Jinak se ovšem zdá, že Ódinovi synové se hodí k tomu, aby zabili vlka. Fenri



Boj křesťanství s pohanstvím. Detail z nástěnného koberece z kostela ve švédském Halsinglandu. Tři postavy (upravo) rozbíjejí zvon, aby zabily zlé germánské duchy a bohy.

symbolizuje plazmu a oni jsou zpola božské, zpola plazmatické bytosti, a tak mohou zničit plazmatického vlka.

### ÓDINOVA POSLEDNÍ SLOVA

54 Ódin:

„Mnoho jsem prošel, prohlédl mnoho, mnoho se vyptával věčných vládců: Co světil Ódin uchu svého syna, než ho hranice objala ohněm?“

55 Vaftrúdnir:

„Nikdo neví, Co jsi naposled do ucha světil svému synu. Zasvěcen smrti jsem mluvil o začátku věků a záhubě bohů. Nyní jsem vyměnil s Ódinem výroky: Nikdo moudřejší nad tebe není.“

Toto je poslední zkušební otázka, nejpodivnější ze všech, z níž obr vytušil, kdo je jeho sokem. Neboť Ódin se ptá: „Co světil Ódin uchu svého syna, než ho hranice objala ohněm?“ Mýšlen je Ódinův syn Baldr, kterého zabije jeho bratr Höd, obelstěný Lokim. Oba bratři se dostanou do Helu, odtud Baldrovo přizvisko „obyvatel Helu“. Co tedy pošepal Ódin Baldrovi, než „ho hranice objala ohněm?“ Tuto otázku nemůže zodpovědět nikdo kromě Ódina, takže obr pozná, kolik uhořelo. Protože nemůže odpovědět, prohraje sázku a tím i svou hlavu. „Nyní jsem vyměnil s Ódinem výroky: Nikdo moudřejší nad tebe není,“ přiznává. Ódinova poslední slova možná byla ono nevysslovitelné „Vše je ve všem“. Takto nejvyšší bůh předá svou univerzální bytost, neboť Baldr přežije ragnarök.

A tím končí velkolepě pojatá báseň o třech světech a jejich zániku.



Slepyj Höd navedenýj Lokim zabijí svého bratra Baldra větráčkem jmelí.

## · III ·



## PÍSEŇ O GRÍMNIM

Struktura podsvětí

I v této básni Ódin vystupuje jako poutník: protože jako nejvyšší bůh je vším, může se libovolně pohybovat všemi úrovněmi bytí, jež vytvořil sám ze sebe, respektive poznává se ve vlastním těle. Cestuje samozřejmě inkognito – vždyť jak by vůbec bylo možné poznat čistého ducha! – pod jménem Grímnir, „maskovaný“, a přichází na dvůr krále Geirrodá, aby si ověřil, zda se tento vládce chová k cizincům velkoryse. Neboť velkorysost platí za božskou vlastnost. Avšak Geirrodó ho považoval za zlého čaroděje, protože pořád jen mlčel, ať se ho sebevíc vptávali. Král ho dal mučit, aby ho donutil k řeči, a posadil ho mezi dva ohně, kde zůstal sedět osm dní a nocí. Pouze králův syn, desetiletý Agnar, se k němu choval lidsky a podával mu jídlo a nápoje.

Jedná se o velice volný rámcový příběh, jenž by mohl být klidně vypuštěn. Poté, co se Ódin nechá poznat, zakopne vylekaný král o vlastní meč, jenž mu projede tělem a způsobí jeho smrt, předešle nejvyšší bůh hymnus na sebe sama a zobrazí svou vlastní slávu, když vylíčí různé sféry svého trojdielného kosmického těla. Někoho možná napadne, že král Ódina mučil, protože ho považoval za zlého čaroděje, a je tedy vlastně nevinný. Tak tomu ovšem není. Protože je Ódin vším, je i tím, co není okamžitě poznatelné jako on sám; protože však je vším a kromě něj nic jiného neexistuje, musí být také vše chápáno a utvářeno jako Ódin. To je tajemství všudypřítomného Ódina, velkého proměňovatele. Případá nám kruté, když nejvyšší bůh pošle bez mrknutí oka na smrt nevědomého krále, jenž přece nemůže být jasněji viditelný. Ale padni, komu padni! Kdo nepoznává duchovní základ bytí a zná jen omezená lidská či obří měřítka hodnot, zapomněl na smy-

sl bytí, čímž sám sebe odsoudil k zániku. Bytosti plazmatického a hmotného světa musejí při veškerém svém konání i myšlení pamatovat na svůj prapočátek, na svou duchovní přirozenost. Jinak dopadnou jako obr Vafrúdnir, jenž kvůli svému omezenému vědění propadl smrti, ačkoli vlastně věděl téměř všechno, samozřejmě až na to, co žádá stvořená bytost nemůže nikdy vědět. Proč Ódin trestá tak rychle a tak tvrdě? Znamená to tedy, že kdo nepřijme za své Ódinovy božské zákony, zahyne? Má tím být řečeno: My všichni se máme stát čistými duchovními bytostmi, to znamená samotným Ódinem? To je ale nejspíš možné teprve při ragnaröku, kdy se oba nižší světy, a tím i všichni jejich obyvatelé, rozplynou v Ásgardu a dočkají se velikého osvobození v duchu. Nemusí tedy všechny bytosti dosáhnout dokonalého stavu čistého ducha již teď? Odpověď na tuto otázku v *Eddě* nenalezeme, a tak není jasné, zda ragnarök poukazuje na kolektivní filosofii vykoupení, nicméně logika postupného rozpouštění světů si ji přímo vynucuje.

Uvedu ještě jeden, zcela odlišný výklad Ódinova putování: Nejvyšší bůh putuje plazmatickým i hmotným světem, které vytvořil ze svého duchovního těla. Je tedy současně přítomen všude. Je vším. V těchto příbězích jsou líčena setkání s bohy. Jednotliví obři nebo lidé poznávají stupňovitou strukturu jsoucna a svoje omezené místo v ní. Tato spirituální moudrost jim dává zemřít, to znamená stát se božským zákonem. Žádný vývoj není možný bez smrti! Kdo má štěstí a potká Ódina, musí zcela zákonitě zemřít. „Kdo spatří boha, zemře.“ Ale není to běžná smrt, nýbrž smrt osvicením, neboť její adepti z řad obrů a lidí nakonec poznávají, s kým měli tu čest. Tak získají božský vhled,

rozpuští se v bohu. A smrt potom chápou jako přesun do vyšší úrovně bytí, který je umožněn poznáním duchovního zákona. Podle této interpretace je předčasné vykoupení individua možné.

## ÓDINOVA BOLEST

Báseň začíná popisem Ódinových muk mezi dvěma ohni.

1  
Přilíš horké jste,  
plameny ohně:  
ustupte ode mne, jiskry!  
Plášt mi chytá,  
i když ho pozvednu,  
hoří můj hnědý kožich.

2  
Osm nocí jsem  
mezi ohni zde seděl  
a nikdo mi nenabídl jídlo,  
jenom Agnar.  
Ten ať jediný vládne,  
syn Geirrodáv, zemi Gótů.

3  
Zdráv budeš, Agnare,  
když zdar ti přejí  
věrný Veratýr.  
Za jediný doušek  
se ti sotva kdy dostane  
dražšího daru.

Král naslouchá řeči údajného čaroděje se zpola tasenými mečem. Ódin chválí královice Agnara za pohostinnost a ustanovuje ho přístím vládcem země Gótů. Avšak tím on už beztak jako následník trůnu je.



Ramenný kámen ze Švédska znázorňuje pirátskou loď plující pod plachtami.

## PŘÍBÝTKY BOHŮ

### Tórův Trúðheim

4  
Svatá je země,  
již v světle vidím  
v blízkosti Ásů a álřů...  
V Trúðheimu bude  
Tór pobývat  
do ragnaröku.

Ve čtvrté až sedmáté strofě Ódin popisuje sídla obyvatel tří světů, Ásů a álřů, čímž se představuje ve vsí své slávy. Tomu lze rozumět tak, že král poznal Ódina, prazáklad bytí, a tím i posloupnost kosmologických úrovní, jež mu Ódin předvádí. Tato báseň, kterou můžeme považovat za kaleidoskop Ódinových vlastností, nás obskurně seznamuje jeho emanacemi.

Nejprve Ódin cestuje do Helu, respektive do říše obrů, jemuž se říká podle jeho

obyvatel také Albenheim či Álþheim (země álřů), ale i Zwergenheim (země trpaslíků). Tam se nachází Trúðheim (trůn = síla), kde žije bůh Tór.

### Tór, blek

Álfové či elfové nebo také obři a trpaslíci jsou jména obyvatel Helu. Může se jednat o různé druhy plazmatických bytostí, nebo, což by bylo logičtější, o různá jména jednoho jediného druhu, která pocházejí z různých tradic.

Tór je považován za Áse, působí však především v Helu, a proto v něm spatřují princip Helu, zvláštní druh obra. Tór je hybridní bytost, neboť jeho matkou je Jörd, země, a otcem Ódin. Svou matku, a tudíž i lidi, ochraňoval před obry. Jeho nejmilejší činností bylo táhnout na východ, do Niflheimu, brodit se řekami říše mrtvých a zabíjet obry, protože neustále hrozilo nebezpečí jejich přemnožení. Tór, jenž v sobě spojuje vlastnosti čistého ducha a plazmy, je vlastně poloobhem a poloobrem. Podle ně může lovit obry jenom proto, že je sám polovičním obrem. Brodí se vodami, protože žije ve vodnatém Niflheimu, v řece mrtvých. Tór ztělesňuje plazmu.

Jeho ženou je obryně Sif, s níž zplodil dva syny, Magniho a Módiho. Žije v Trúðheimu (zemí síly) a jeho palác se nazývá Bliskirnir (bl = zářít, skirnir = blek; jenž na okamžik vše prozáří). V něm se nalhá 540 komnat. Středohornoněmecké slovo *saal*, užíváné k označení paláců božstev, znamená též obydlí, síň či chrám a odvozuje se od germánského *salaz*, což byl germánský dům o jedné místnosti.

Tór je také hromovládcem. Když hrní,

„starý Tór cestuje“, říká se dodnes ve Švédsku. Jeho kladivo Mjöllnir možná znamená „drtit“, nýbrž „bít se tlpytci“, což by poukazovalo na blek. Potom by Tór byl bohem bleku a hromu, což by se však týkalo pouze jeho působení na materiální úrovni. Oním blekem je spíše myšlen lesk Helu či Ásgardu.

Tór pobývá jako emisar Ásgardu v Trúðheimu, v říši obrů, kde obři nesmějí získat převahu, aby nevpadli do Ásgardu, ani si nepodmanili Midgard. Teprve při ragnaröku, až bohově zahynou, nezmůže již nic proti útočícím obrům ani on.

### Ulloy Ydaly

5  
Ydaly místo je,  
kde Ull si postavil  
své skvělé síně.  
Álfheim dali  
Freyovi darem  
přesvatí k postřižinám.

Ull je jedním z dvanácti Ásů. Jeho matkou je Sif a nevlastním otcem Tór; žije v Ydaly („údolí tisů“), kde zhotovuje z tisů luky. Je znám především jako lovec a lyžař. Proto byl rovněž uctíván jako bůh zimy. Jeho jméno se překládá jako „majestátný“, „vznešený“ či „nádherný“, což poukazuje na to, že měl původně v germánském panteonu významnější postavení, o něž ho údajně připravili skaldové.

### Freyův Albenheim

Frey bydlí v Albenheimu, jenž kdysi dostal od Ásů jako „dárek na zub“. On i jeho sestra Freyja jsou dětmi obra Njörða,

a tak vlastně nejsou vůbec Ásy, nýbrž Vanu, což je druh obrů, který lze od ostatních obrů jen těžko odlišit. Frey je tudíž princip plazmy povýšený do úrovně Ásů. „Frey“ znamená „pán“ a byl kdysi Germánem uctíván jako princip růstu a blahobytu. Růst poukazuje na plazmu a její plodivé síly, které umožňují růst a vývoj v Midgardu. Frey má za ženu obryni Gerð, kterou přimulil ke sňatku hrubým zastrašováním. S ní zplodil syna, obra Fjöllnira.

Frey a Freyja ztělesňují plodnost, a Freyja ještě lásku. Zatímco Frey žije v Albenheimu či v Álþheimu, jeho sestra ve Fólkvangu, ženské období Valhally, tedy zcela jednoznačně v plazmě. Valhallu jsme již charakterizovali jako určité místo nebo stav v Helu. Tam se nepochybně nalhá i Albenheim, neboť Freyja a Frey jsou přece jeho principy. Je třeba mít stále na paměti, že

plazmatické bytosti žijí jen zásluhou ducha, a představují tudíž duchovně-plazmatickou směsici, podobně jako se lidé skládají z ducha, plazmy a těla. Po smrti těla zůstává člověk ještě plazmou a duchem, zatímco obr – domnívám se – přijde po smrti do Ásgardu, kde pobývá jako čistý duch.

To, že oba sourozenci byli povzneseni mezi Ásy, má spleť historické pozadí.

### Ódinův Hlidskjálf

6  
Třetí byt je,  
jež bohové pokryli  
stříbrnou střechou.  
Válaskjálf sluje  
a vystavěl si ho  
Ás v temnu věků.

Ódinovo sídlo Válaskjálf (zřejmě synonymum Valhally) je samozřejmě v Ásgardu. Proslulo tím, že se v něm nalhá Ódinův trůn Hlidskjálf (hlid = dveře, brána, lavice u dveří, skjálf: angl. shelf = police; tedy „lesení nad dveřním otvorem“, „rozhledna“), z něhož může nejvyšší bůh *naráž* přehlednout všechny tři světy. Tím je jasné řečeno, že z tohoto místa – tedy z Ásgardu jako takového – lze pohodlně nahlížet do obou nižších světů, avšak nikoliv obráceně.

### Sökkvabek Ódina a Ságy

7  
Sökkvabek je čtvrtý.  
Sladce kol šumí  
vod vláhe vlny.  
V něm Ódin a Sága  
opojný nápoj  
věčně budou z poháru pít.



Na tomto obrazovém kamenu z Gotlandu je znázorněn souboj dvou mužů a vikingská válečná loď.

Další palác má podivuhodné jméno Sökkvabekk, „klenotnice“ či „vodopád“, „horská bystřina“. Podle všeho se nalézá v říši obrů, neboť v něm žije obryně Sága, jedna z Ódinových žen.<sup>10</sup> Ódin má v každém ze světů svoje milenky. Často navštěvuje Ságu, žijící ve vodnaté plazmě, a ze zlatých pohárů (zlato = plazma) s ní zřejmě popijí skaldskou medovinu, která probouzí básnického ducha, popřípadě nektar, nápoj nesmrtnosti. Je tento nápoj skutečným plazmatickým nápojem, jenž propůjčuje nesmrtnost, ověměže jenom v plazmě? Ze kolem Sökkvabekku šumí vlažné víno, je vcelku pochopitelné, vímeli, že plazma bývá popisována jako vodnatá. Avšak co je to Sökkvabekk (*Klenotbank*, „klenotnice“)? Klenot či šperk je okrasa (šperky jsou často spojovány s trpaslíky a obry čili s plazmou), tedy něco jemného a půvabného, co poukazuje na duševní vytištěnost plazmy. Slovo *Schmuck*, „šperk“, se odvozuje od *smucken*, „do něčeho vtiskovat“, (středodolnoněm. *smük* znamená „poddajný“, „ohobný“, a středohornoněm. *smuc* „přitisknout se“, „obejmutí“). Šperk symbolizuje přítulnou vlastnost plazmy, což není vůbec od věci, neboť se jedná o mentální šperk: o přeludy, smýšlenky, pikle, přání. Plazma není jednoduše jemnomotná, nýbrž *duševně* jemnomotná, a tím vznikají všechny naše vrtkavé duševní přeludy. *Bank* znamená vlastně „vyvýšení“, vyvýšení ve vodě, v plazmě duše. *Bank* je také „mléčina“ (korálový útes, písčina). Sökkvabekk, *Klenotbank*, proto považují za mentální vyvýšení vynírající z materiálního prostředí, která je tvořena

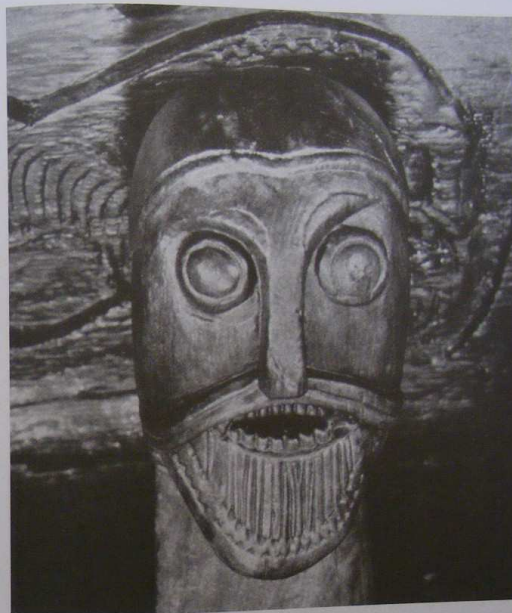
<sup>10</sup> Ódinova žena Frigg žije ve Fensaliru, což vlastně je „mořská síň“. To opět poukazuje na moře, potažmo na plazmu, což přirodi překvapivé, neboť Frigg je líčena jako obyvatelka Asgardů. Nebo je snad Fensalir pouze jakýmsi Friggovým „letním bytem“ v plazmě?

drahocennými myšlenkami a zlatými pocity. Mentální stavy dodávají plazmě formu, tvarují tuto „vyvýšeninu“. Sökkvabekk je prostě silný pocit, jaký zakoušejí Ódin a Sága v milostném opojení, kdykoli se setkají v plazmě. Tehdy se utváří pocitový prostor, hájemství erotických skvostů, zkrátka klenotnice.

Nápoj nesmrtnosti, víno, klenotnice a zlaté poháry poukazují na jedno a totéž, na plazmu. V plazmě se nás zmocňují pocit nesmrtnosti, protože zde chybí čas. Pocity obklopenosti vlnami, vodou či řekami poukazují na energetický pohyb plazmy; Sökkvabekk je zhuštěný pocit. V Helu jsme zmámeni milostnými pocity a obdaření moudrostí a básnickou inspirací. Jak je to možné? Pociť bezčasovosti stejně jako vmanění z pout tělesnosti způsobují, že si připadáme jako znovuzrození; tyto pocity se proměňují v pocity univerzální lásky a souměřitelnosti se vším, v pocity absolutní moudrosti, což vede k euforickému vnímání bytí a k inspirovanému básnění – a to je právě ona medovina skaldu, žádný skutečný nápoj, nýbrž vlastnost tohoto prostředí.

#### Fronheim a Valhalla

8  
Gladshheim je pátý,  
z něhož se pne  
do výše Valhalla.  
V něm věrný Hropt  
každý den volá  
muže, již měčem padnou.



Maska muže z osberského vzru.

9  
Lehce poznají,  
kdo k Ódinovi přijdou,  
jeho skvělou síň:  
z kopy je zdělán krov,  
ze štítů střecha síně,  
brněním se lavice lesknou.

10  
Lehce poznají,  
kdo k Ódinovi přijdou,  
jeho skvělou síň:  
vlk u západních  
visí dvěma  
a nad ním orl o ostrých očích.

Dále je líčen Gladshheim, „šťastná země“ (angl. *glad* = šťastný). Zde má skvostně sídlo každý z dvanacti Asů. Jedná se vlastně o jakési letovisko v zahraničí, mimo Asgard, kde jsou Asové šťastní a opájejí se pocity duševní blaženosti, což v Asgardu, kde neexistují protikladné pocity slasti a žalu, není možné. Nalézáme se tudíž v plazmě, v říši mrtvých, v říši mentálních výkyvů. V Gladshheimu se nalézá také Valhalla, což nám pomůže při jeho lokalizaci. Valhalla leží v plazmě, ve vodnatém Niflheimu. Gladshheim je tedy rovněž místo v Helu, respektive jeho stav. Uvádí se, že padlí bojovníci musejí nakonec překročit řeku Thund, „rozvodněnou“, aby se dostali do Valhally. Zemřeli, když překonali očišťující vody Niflheimu či Helu, přicházejí popneprv do Gladshheimu; zde se budou rozplývat slasti, budou šťastím bez sebe, že se mohou oddávat svým přáním a přeludům. Ve Valhalle ovšem nemají obyčejní nebožtíci co pohledávat, pouze hrdinové, muži

padlí v boji. Ódin vybírá na bitevním pláni bojovníky, kteří mají padnout, a valkýry je doprovázejí do Valhally.

Zůstává neobjasněno, proč musí mít v Gladshheimu každý As vlastní sídlo. Zde opět narážíme na emanační zákon. Každý princip Asů má v obou nižších světech svůj holografický zrcadlový obraz. Principy Asgardu se zhusťly do principů Helu a ty zase do principů Midgardu. Existují tedy pouze duchovní principy – Ódin ve všech úrovních bytí. Paláce či síně Asů v plazmě neznámají, že zde Asové žijí, nýbrž že jsou i zde přítomni, ale v miniaturizované, plazmatizované podobě.

Střecha Valhally je pokryta štíty a kopími. Brnění, respektive drátěné košile, leží na lavicích, protože zde pobývají padlí hrdinové. Verše „vlk u západních visí dvěma“ zřejmě narážejí na Ódinovy vlky, Geriho a Frekiho, zatímco verš „a nad ním orl ostrých očí“ poukazuje na orla, Ódinovo symbolické zvíře.



Výřezované ornamenty na osberském vzru.

#### Říše mrtvých jako místo mentálního hluku

11  
Trymheim je šestý,  
ježž Tjazi obýval,  
urputný obr.  
Teď Skadi bydlí,  
světla nevěsta,  
v otcově bývalém bytě.

Trymheim je další oblast plazmy, která se zřejmě nachází v horách, kde žijí skalní obři. Trym je jméno krále obrů. Trymheim se překládá jako hlučná země. Ale proč? Protože jsou obři popisováni jako hluční? Podobně se síň (hala) ve Valhalle dovozuje od *Hall*, *hallen* („zvuk, hláhol, hluk; hlučet, rámusit“), což je s ohledem na říční zbraní, které se tam rozléhá, pochopitelné, ale proč má být hlučná (něm. *Lärmig*) veskerá plazma, je na první pohled nepochopitelné. Opět nám pomůže etymologie. *Lärm* („hluk“) se odvozuje ze slova *Alarm* („poplach“), (pozdně středohornoněm. *alem*, ranědolnohornoněm. *alarmi*). Když je vyhlášen poplach, spěchá se do zbraní. Ačkoli německý překlad není směrodatný, je hluk přece jenom spojován s povykem, poplachem a nervozitou, a nejmak je tomu i v plazmě. Zde je ovšem míněn hluk duševní. Protože po smrti těla přežívá duše pouze ve svém plazmatickém rouše, přežívají i naše mentální „výkřiky“, naše zmatené myšlenky, citová vzrušení, ale i naše slastné a blažené stavy. Trymheim je tudíž výstižně pojmenování světa pocitů, ve kterém žijeme po smrti fyzického těla.

V Trymheimu bydlí obr Tjazi. O tomto mrazivém obrovi budu ještě obšírně dovořit v jiné souvislosti. Zde pouze uvedu,

že jeho oči vymrštil Ódin na oblohu, kde se proměnily ve hvězdy. Dnes již víme, že Mléčná dráha je součástí fyzického vesmíru, a proto hvězdnou oblohu nemohou tvořit obrysové oči (plazmatické oči). Avšak nebo poseté hvězdami bylo ve všech starých kulturách užíváno jako symbol plazmy, neboť i ono je nesmírně daleko a stejně nepředstavitelné. Hvězdy jsou pro nás lidi symbolem plazmy a o nic jiného zde nejde.

O Skadi, „světlé nevěste“, jsem se již zmínil v souvislosti s Njördem; je to obryně, a tudíž projev plazmy.

#### Baldrův Breidablik

12  
Sedmý je Breidablik,  
v kterém si Baldr  
svou vystavěl síň,  
v oně zemi,  
v níž zlé runy  
nebyly vryty v drěvo.

Zde se mluví o Breidabliku, sídle Baldra, syna Ódina a Frigg. V něm žije se svou ženou Nannou a synem Forsetim. Breidablik („širý lesk“) je považován za místo čistoty a nejnádhernější palác. Zločin se mu oblokem vyhne, protože Baldr je principem světla a čistoty. Jinak o něm nic bližšího nevíme, krom toho, že musel odejít do říše mrtvých, což je pro princip Asgardu vlastně nemyslitelné. Odtud jeho přívzisko „oplakávaný bůh“, protože celý svět plakal nad jeho osudem v podsvětí. V jaké sféře Asgardu, či dokonce Helu se Breidablik nalézá, zůstává nejasné. A místo Baldra v pantoonu Asů dokážeme sotva určit, protože o jeho dalších vlastnostech nic ne-



Bronzová brč ve tvaru bubnu, vyrobena zlatem a stříbrem. Gotland, Švédsko.

víme. Možná se jedná o boha převzatého z jiné kulturní tradice. Osobně se domnívám, že Ásem vůbec není, nýbrž principem Helu, personifikací jeho světla. Jak jinak by mohl zemřít a přijít do Helu?

#### Heimdallův Himinbjörg

13  
Himinbjörg je osmý, v němž Heimdall svatyněmi vládně. Tam hlídá bohů v jich hájemství pje opojujou z poháru medovinu.

Himinbjörg, tj. Nebeský hrad či Nebeská hora, je sídlo Ása Heimdalla. Stojí na pomoci Ásgardu a Helu, kde je Heimdall na stráž se svým rohem Gjallarhornem, aby zatroubil na poplach, až dojde k předpovězené invazi obrů do Ásgardu. Gjallarhorn ohlásí ragnarök, stažení plazmy do Ásgardu, do její domovské úrovně. Na jiném místě se dočteme, že Himinbjörg se strmí nad mostem Bifröst, po němž obří

vpadnou do Ásgardu. Potom Bifröst ovšem symbolizuje všechny styčné body mezi Helem a Ásgardem a ty musí Heimdall hlídat. Tento Ás vlastně představuje duchovní poplašný systém varující před náporom emocií. Jeho sídlo se jmenuje Nebeský hrad, protože Ásgard a nebe jsou identické, přičemž se samozřejmě nejedná o naše fyzické nebe. A hrad opět poukazuje na hranici mezi úrovněmi bytí.

#### Freyjin Fólkvang

14  
Fólkvang je devátý, v jehož síních Freyja určuje u stolů místa; polovina padlých jí připadne a polovinu poroučí Ódin.

Freyja žije ve Fólkvangu. Za povšimnutí stojí etymologie tohoto slova: *Folk-wang* znamená „pole lidí“ nebo „pole vojska“. *Folk* pochází z *Volk*, „národ, lid“, *wang* označuje v bavorské a rakouské němčině „svažitou louku“, gótsky *waggs* = ráj, louka, staroanglicky *wang* = pole, rovina, země, staroislandsky *wangr* = pole, osvobozené místo. Tak získáváme obraz příjemně svažitě strádné, na níž odpočívají padlí; fecká mytologie zná asfodelovou louku, nádhernou louku posetou květinami, na níž odpočívají mrtví, kteří sem dorazili. Právě na takové louce se v posmrtné zkušenosti ocitli mnozí naši současníci.

Fólkvang je ženskou obdovou Valhallu. Ódin získá pro Valhallu polovinu padlých a Freyja pro Fólkvang druhou. Freyja se nazývá také Valfreyja, vládkyně padlých na bitevním poli, jež potom vyučuje ma-

gii. I ve Fólkvangu, podobně jako v Ódinově Valhalle, kterou Snorri nazývá též Sessrumni, „mající mnoho míst“, se padlí hrdinové zotavují, nechávají se zde hostit a zaopatřovat valkýrami.

Freyja je nepochybně principem Helu, samotnou říši mrtvých. Na druhé straně je Ódin coby pán Valhally rovněž principem Helu. Tomu lze rozumět následovně: Duchovní princip Ódin ve svém aspektu principu Helu zaopatřuje padlé bojovníky a duchovní princip Freyja ve svém aspektu principu Helu zaopatřuje mrtvé ve Fólkvangu. Jsou tedy bohové současně obry? Má snad tato kosmologická koncepce na svědomí zmatek při určování sídel bohů? Domnívám se, že ano! Musíme tedy přísně rozlišovat, ve kterém ze svých tří aspektů se božstva projevují. A protože vše je duch, lhostejno v jakém stupni zhuštění, je třeba veškeré životní pochody ve všech úrovních bytí považovat za Ódina. Proto dvojití tvářnost mnoha bohů; jednou jsou čistým duchem, jindy plazmatickými bytostmi. Což vsutku nápadně odráží hloubku duchovního porozumění starých Germánů.

Ovšem u sourozenců Frey a Freyji je zcela jednoznačně zdůrazněn jejich aspekt Helu. Nelze však vyloučit, že obě božstva pocházejí z jiné kulturní tradice, že se smísila s Ásy a byla přijata do okruhu severských bohů, což způsobilo vcelku předvídatelnou nejednoznačnost.

Od jména Freyja (= milénka) je odvozeno obecné jméno ženy (*Frija*, něm. *Frau*; pragerm. *frijo*, indogerm. *prija*, z toho vznikla v západogerm. *Frija* a v severogerm. *Frigg*). Freyja je totožná s Friggou. Freyja byla uctívána jenom na severu, Friju znali všichni Germáni. Po Freyji byl pojmenován *Freitag*, „pátek“.

Freyja je manželkou Óda, jímž je zřejmě myšlen Ódin, takže jí přísluší role bohyně matky. Ve 4. kapitole *Ságy o Ynglingech* se dozvíme, jak učila Ásy vanské magii. Jedna z jejích dcer se jmenuje Hnoss, „klenot“, po ní byly nazvány gemy, neboť se lesknou a jsou krásné jako ona; jejím otcem je Ódin. Jiná se jmenuje Gersimi, „poklad“ či „klenot“. Tyto dcery jsou věrou podobou své matky. Freyja prožívá sponutou milostných vztahů – je přece bohyní lásky – se svým bratrem, s Ásy a čtyřmi trpaslíky, ale i s obry Trymem a Hrungrim. Jedním z odznaků její moci je vzácný zlatý náhrdelník Brisingamen (*brising* = ohnivý; ohnivý náhrdelník = Múspellsheim). Staroseverské *brisingar* znamená „ti, kdo splétají dohromady“ nebo „dovední zhotovitelé“, čímž jsou myšleni trpasličí-kováři. Ve středohornoněmčině *brisen* = olemovat, zašňarovat; *Beowulf* (1199) obsahuje slova *brisinga mene*, která zde znamenají „bohová dvůr“, možná Hel jakožto prazdroj veškerého bohatství a zlata. Z těchto nářečí je jasné, že Freyja je bytost Helu.

Saxo Grammaticus uvádí, že jedna Frija byla přivedena od Brisingů, bohů polohéra, z temnot noci, aby se stala Tiuovou ženou. Avšak ve skutečnosti jí chtěli Brisingové svest, a proto Friju darovali Brisingamen, jenž pro ni vlastnoručně vyrobili. Brisingové jsou zřejmě trpasličí, kteří ovládají technologie spojování – je tím myšleno spojování dvou úrovní bytí, respektive vytváření svazku mezi nimi? Podle Saxova líčení má Freyja komnatu, kam bez jejího svolení nemůže nikdo vstoupit. Tuto místnost měl postavit Héfaistos (Hel).

Brisingamen známe též jako řetěz či pás Afrodity. Tento pás upevněný kolem jejich hader přemohl všechny smrtelníky

#### Njördův Nóatún

16  
Nóatún je jedenáctý; v něm si Njörd zřídil svou skvělou síň. Vláde lidí, viny prostý, svůj vysoký tam chrání chrám.

Njörd je považován za Áse, avšak původem je Van. Se svou sestrou zplodil Frey a Freyju, kteří jsou tedy rovněž Vaný, i když patří k Ásgardu. Později se musel oženit s obryni Skadi (ta si mohla mezi Ásy vybrat muže, ovšem jenom podle nahých nohou, a omylem si vybrala jeho). Jejich manželství nemělo na různých ústlání. Protože Skadi byla skalní obryni, chtěla žít v horách, zatímco on, mořský obr, dával přednost moři; nakonec se dohodli, že budou střídavě bydlet v hornatém Trymheimu a přimořském Nóatúnu. Njörd vládl větrům, moři a ohni, a tak byl uctíván zejména námořníky. Po ragnaröku se prý zase vrátí zpátky k Vanům. Má to snad znamenat, že v příštím světě bude opět obrem?

Za povšimnutí stojí jeho aspekt dárcce ohně. U mnoha národů se dochoval mýtus o bohu, jenž lidem přinesl oheň. V této souvislosti bývá rovněž uváděn Lodur, což je přizvisko Lokiho. Není divu, že v mnoha tradicích je dárcem ohně dobrý a současně nebezpečný bůh, neboť oheň může být jak dobrý, tak zlý. Nesmíme ovšem zapomínat, že všechny bytosti Helu jsou jen Lokiho emanace, proto Loki a Lodur označují totéž. A navíc – což rovněž nepřekvapí – byl Lodur jedním ze tří bohů, kteří stvořili první pár lidí, Aska a Emblu. Ostatně

v mýtech nejdříve národa stálo u kolébky lidského božstva janusovské povahy. Nejen v Germánů. Jména Njörd, Lodur a Loki označují v této souvislosti jedno a totéž. Pozoruhodné je další jméno, Logi. Logi znamená „planoucí“, „plápolající“, tedy ohnivý princip, jehož bratry jsou princip moře Aegi a princip větru Kari. Jak se zdá, je Logi odnoží či zdvojením Lokiho, planoucího ohně.<sup>11</sup> Nesmíme ovšem zapomínat, že oheň a moře v elementárním stavu, tak jak se vyskytují v Helu, jsou jen synonyma druhé úrovně bytí, plazmy; představují její různé aspekty. Možná, že se jedná o přechodné stavy mezi plazmou a hmotou.

Nyní je na řadě další jméno, Lopt, „vzdušný“ či „ve vzduchu plápolající plamen“, přímým Lokiho, které je logicky spojeno jak se vzduchem, tak s ohněm. Za „vzduch“ bývá někdy považována i propast Ginnungagap, kde z polárních aspektů plazmy, ohně a ledu, vzniká cosi nového, totiž hmota. Jak vidíme, stávají se souvislosti čím dál provázanější a my dospíváme k nauce o rozdělení plazmy. Njörd je povýšce plazma, moře i oheň, totiž mořský obr a dárcce ohně (Niflheim a Múspellsheim). Jako tvůrce Aska a Emby je Njörd stvořitelem lidí, jako dárcce ohně tvůrcem kultury – dokonce měl vládnout Švédům jako jejich (první) král. Když si to všechno uvědomíme, přestane nám jeho příběh připadat bizarní a objevíme v něm logický vývojový proces. Nejprve však musíme pochopit, co je to plazma. Njördův příběh říká: Lidé byli stvořeni z plazmy a obří jim předali kulturu, například oheň, a na úsvitu dějin byli jejich prvními vládci. Tuto tra-

dici objevíme u všech dávných národů a ve všech kmenových kulturách, takové je ta- jemství opředené dědičtví lidska.

Njörd tedy udržoval těsné kontakty s Midgardem. Po ragnaröku, tj. po Ódinově smrti, když se světy znovu rozvinuly, přý kraloval Švédům; mnozí Njörda dávají rovněž do spojitosti s bohyní Nerthus. Ať tak či onak, v severských zemích existovala odpradávná tradice, že v Mannheimu (Midgardu) se obří pářili s lidmi. A královské rody měly za prapředky obry. Snorri sepsal životopisy norských králů v díle nazvaném *Heimskringla* (severogerm. = okruh světa), kde jako prvního krále uvádí Frey. Takže lidé byli stvořeni Ásy či obry, a ještě je měli za vládce a vládců? A nejenom to – docházelo ke „genetickému“ mísení lidí a obrů; proto mají lidé obří (plazmatické) vlastnosti. Krom toho mají obří vlastnosti Ásů, neboť jim stojí vývojově blízko, a navíc se dozvíme o častých sexuálních svazcích mezi Ásy a obry. Jedná se tudíž o genetický vývojový proces tří druhů bytostí: Ásové stvořili obry a obří lidi. Obří mají genetickou výstavbu obrů i Ásů. A lidé mají geny Ásů, obrů a lidí. Mají složku duchovní, duševní a tělesnou.

#### Vidarova lesní houština

17  
Trním zarostlá, vysokou trávou a všem Vidarova země; tam ze hřbetu hřebce seděsede syn, by otcův pomstil pád.

<sup>11</sup> Trískám k rozdělování ohně se na Islandu říká „Lokho třísky“, Sirius se nazývá „Lokho požár“, a když dřevo praská, říká se, že „Loki bije své děti“.



**Válaskjálf**  
„police pobytých“  
Ódin  
tam síň Hildiskjálf  
v ní Ódinův trůn

**Glitni**  
„stříptící se“  
Forseti

**lesní houština Vídi**  
Vidar

**Fólkvang**  
„lidová louka“  
Freya  
tam síň Sessrumni  
„spřisuzující křeč“

**Sökkvabek**  
„klenoutice“  
Saga

**Vigríd**  
„bitvenní pole“  
při ragnaröku  
totožná s Óskopninn

**Vanheim**  
Vanové

**Trúvang**  
„obrada síly“  
Tór  
tam síň Bilskirnir  
„zářící“

**Trymheim**  
„blučná země“  
Skadi

**Breidablik**  
„široký lesk“  
Baldr

**Gimlé**  
tam Okolní  
„studený základ“  
na něm stojí palác  
Bimni pro hrdiny  
Valhally

**Álfheim**  
„země alfi“  
Frey

**Ýdalir**  
„údolí tiché“  
Ull

**Hel**  
v něm Gniphelli,  
„skalní jeřabek“,  
Niflheim a Múspellsheim,  
Níðafjöll, „paborek temnoty“,  
Nagrand, „brána mrtvých“,  
Helino obydlí Eljudni, „bída“,  
Vindheim (duše)

Obydlí a paláce Ásů a obrů.

**Nóatún**  
„přístav“  
Njörd

**Iðská plán**  
porační místo  
Ásů v Ásgardu

**Himinbjörg**  
„Nebeská hora“  
Heimdall

**Fensalir**  
„síň vidění“  
Frigg

**Valhalla**  
„síň vyvolených“  
Ódin, valkýry,  
hrdinové

**Gladshheim**  
„šťastná země, země štěstí“  
v ní jsou sídla Ásů

**Vingolf**  
Ásiné, valkýry

Vidar, syn Ódina a obryně Gríð, jenž je skoro stejně silný jako Tór, žije sám v lesní houštině Vídi, kde přechází i ragnarök. Poslední tři verše se zmiňují o pomstě otcovy smrti, kterého při ragnaröku zhléd vlk Fenrir, plazma. Vidar roztrhne Fenriho chřtán a tak Ódina pomstí. Hoddmimioho les, kde přežil ragnarök první lidský pár, Líf a Líftrasi, je obdobou houštiny Vídi, což poukazuje na plazmu.

Vidar je poloviční obr, neboť jeho matkou je obryně Gríð. Ta vlastnila železné rukavice, které on zdědil, opasek síly a hůl Gríðarvöl, což byly pomocné prostředky usnadňující pohyb v plazmě. Gríð žila v plazmě, kde ji jednou navštívil Tór a tyto tři předměty si od ní vypůjčil. S holfí Gríðarvöl se přebrodl přes plazmatickou tekoucí Vimur, plazmu samu.

Kdo je doopravdy Vidar? V *Písni o Grímnim* (německý překlad Simrockův, strofa 49) Ódin říká: „Wider dem Wideracher“ („proti protivníkovi, odpůrci“), takže jméno Vidar je odvozeno od *wider*, „proti“. Ódin se tudíž vyjevuje v podobě svého syna Vidara jako protivník vlka Fenriho. Ódin, jenž nemůže nikdy zahynout, přežívá ragnarök ve svém aspektu odpůrci. Vidarovu lesní houštinu Vídi lze potom překládat jako *wider*, tj. „proti“. Což není v rozporu s překladem jména Vidar jako „do široka panující“.

Kulturní nádoba v podobě kance, Graussen, Německo, 2. stol. n. l.

## ZVÍŘATA V ŘÍŠI MRTVÝCH

Po obšírném popisu „paláců“ následuje výčet zvířat v říši mrtvých (ve strofách 18 až 21, 25 a 26, které pojednávají o Valhalle). Jestliže o ostatních oblastech nevíme skoro nic, o Valhalle platí pravý opak.

## Mrtvý kanec

18

Andhrímni  
nechává v Eldhrímnu  
Séhrinna smažit,  
nejlepší maso;  
však málokdo ví,  
co požívají padlí muži.

Již víme, že einherjóvé, kteří padli na bitevním poli, protože je Ódin vyvolil k hrdinské smrti, a valkýry je potom odvedly do Valhally, pijí medovinu. Nyní se také dozvídáme, že jedí maso kance Séhrinna, které jim připravuje kuchář Andhrímni, „ukoptěný“, v kotli Eldhrímnu. Ačkoli je každý den zabít, uzavřen a sněden, druhý den opět obživne, protože ve Valhalle přece nemůže nic zemřít, neboť všechno je již mrtvé, a stejně tak einherjóvé po každém boji znovu povstávají, „však málokdo ví, co požívají padlí muži“. Což je velku pochopitelné, neboť stejně jako medovinu není obyčejnou tekutinou, ani kanec není kanecem z masa a kostí, a přesto



se zde jí a pije. Jak to? V plazmě dozrívá naše tělesné bytí. Dosud jednáme tak, jako bychom měli tělo, neboť se nemůžeme tak rychle smřít s myšlenkou, že jsme netělesní, a lpíme na starých zvyklostech. Stali jsme se fantasty vydanými na pospas našim pozemským závislostem, osvěme čistě mentálně. Jsme zmiřeni rozporu. Kanec není kanecem, síň není síň a válka není válkou, a právě proto se dostáváje nutkání zkoušet všechno znovu a znovu; avšak jakmile jsme zabiti, znovu ožíváme. Takto pokračujeme ve svém nutkavém jednání až do ragnaröku – o předčasném individuálním vykoupení *Edda* mlčí.

## Mrtví vlci

19

Gera a Freka,  
vlky dva,  
velitel vojsk  
krví krmí;  
sám věčný vládce  
jen víno však  
ze zlatého poháru pije.

Dva vlci, Geri, „nenasytný“, a Freki, „žravý“, jsou nerozlučnými Ódinovými průvodci a strážci Valhally. Leží pod trůnem u jeho nohou. Dostávají ty nejvýbranější pokrmy. Geri hasí žízeň ty, což při tolika bojích ve Valhalle neudívuje, a Freki spolýká obrovskou spoustu pšenice. Neboť jak je psáno, když padne mnoho bojovníků, daří se vyčtené pšenici. Oba vlci jsou na bitevním poli jako doma. Ažkoli se ve Valhalle nažerou do sytosti, nepohrdnou ani mrtvolami na bitevním poli. Představují smrtící aspekt nejvyššího boha.

Oba vlci jsou průvodci boha války a ten je denně krmí masem, které sám nejí, neboť je živ pouze z vína. Má to snad znamenat, že „plazmatické maso“ je pro nejvyššího boha příliš těžké? Nebo jinak: Ódin se živí vínem, nektarem nesmrtnosti, neboť v plazmě nic nezaniká. Když se zdržuje v plazmě, pije víno nesmrtnosti stejně jako einherjóvé. Jedná se tudíž o plazmatické víno, tekutou plazmu. (I jablka nesmrtnosti poukazují na „látkovost“ plazmy; Ásové, když se zdržují v plazmě, požívají jídla a nápoje této úrovně bytí.)

Ze Skandinávců učinili vládce světů bohem války, neudívuje. Válka pro ně ovidivně byla něčím tak důležitým, že ji mohli mít v popisu práce pouze nejvyšší bůh – anebo lidé spatřovali za hrůzami války duchovní pozadí, aby ji mohli lépe snášet.

Vlci poukazují na vlastnosti plazmy, na smrt a zabíjení. Ve skutečnosti mrtvolý nepožírají, nýbrž doprovázejí lidi do říše smrti; i oni, stejně jako valkýry, vybírají bojovníky, kteří v bitvě zemřou, ztělesňují zákon umírání, jsou symbolem říše mrtvých: vlci mrtvých, vlci duší. Nesmíme zapomínat, že říše mrtvých jako taková je zosobněna rovněž vlkem Fenrim, pohlcovačem. Plazma pohlcuje hmotu. Plazma očišťuje od hmoty. Vlk zbavuje kostry zbytků masa. Vlk představuje duchovní zákon očišťování. Ódin je vlk.

## Mrtví ptáci

20

Hugin a Munin  
každý den musí  
oblétnout obzor.  
Strach mám o Hugina,  
zda stačí se vrátit,  
však Munin mi více v myslí leží.

Nyní jsou uvedeny další Ódinovy vlastnosti, respektive zvířata: dva mluvící havrani, odtud Ódinovo přijetí Hrafnagod, „havrání bůh“. Hugin, „myšlenka“, a Munin, „paměť“, sedí na jeho ramenou a šepťují mu, co viděli ve třech světech. Ráno je vyše a večer přilétají zpátky. Prostřednictvím myšlenky a paměti Ódin vládne světu. Jeho duch je všude a je vším, na to poukazuje obraz havrana. V této strofě je vyjádřeno rovněž obava, zda se oba havrani vrátí ze svých výzvědných letů. Ale zřejmě není myšlena znázn.

## Mrtvá ryba

21

Tund hučí,  
Tjódvitního rybu je  
ve vlnách vidět.  
Proud teky se zdá  
přilíši prudký  
k přebrodění na druhý břeh.

Niflheim představuje vodnatý aspekt plazmy, což je vyjádřeno spoustou řek, respektive *jednou* řekou, která se pokládá jmenem jinak. Tund je jedno z jejích jmen. Tund, „vzedmutá“, obtéká Valhallu, což opět poukazuje na to, že Valhalla je součástí Helu. Samozřejmě že není řekou v našem smyslu, nýbrž jemnohmotnou, tekutou plazmou. Cestou do Valhally musí einherjóvé přebrodit Tund, což je velice namáhavé. Ze je tato řeka plazmou, a tudíž i Valhallou, potvrzují verše: „Tund hučí, Tjódvitního rybu je ve vlnách vidět.“ Tjódvitni je přijímá vlka Fenriho, onou rybou had Midgardsorm, obojí synonyma plazmy. Midgardsorm, Fenri a Hel jsou

děti Lokiho, jenž představuje plazmu jako nikdo jiný. A 21. strofa pokračuje verší: „Proud teky se zdá přilíši prudký k přebrodění na druhý břeh.“ V německém překladu *Eddy* je proud teky popisován jako ostrý (*scharf*), což je velice zvláštní; zřejmě jde o poukaz na povětnou řeku v Helu, která se valí přes ostří mečů. Hel je droveň bytí, v níž jsme očišťování od našich duševních obsahů, a k tomu je občas zapotřebí ostrého meče. Tamější voda není obyčejnou vodou, nýbrž duševním jsouncem, ostrost řeky Tund poukazuje na ostrost našich emocí, které nás řezou a pichají. Fenri je tím, čím sami sebe zahlcujeme, a Midgardsorm zase tím, čím sami sebe utiskujeme a čím se sžíráme – negativními emocemi a životními postoji, závisť, pomstychtivost, nenávisť a žádosť. Ve všech tradicích je plazma popisována jako řeka či řeky nejrůznějších jmen, která poukazují na duševno – proslula je podsvětní řeka Styx z řecké mytologie, řeka záští.

## HRANICE SVĚTŮ

Dále je vsunuta strofa o mříži, oddělující Valhallu od Ásgardu.

22

Valgrind se jmenuje  
veliká mříž,  
svatá, před svatou bránou.  
Stará je to mříž  
a sotva kdo ví,  
jakým zámkem je zamčena.

Každá úroveň je od té sousední oddělena hradbou nebo plotem. Ásgard odděluje od Helu mříž Ásgrind a plot Ásgarter;



Ornamentální kování rohů na pítí z Dallerupu, Dánsko. 1.–2. stol. př. n. l.

Hel potažmo Valhallu odděluje od Ásgardu mříž Valgrind, ale také mříž Helgrind a plot Helgatter. Tato strofa vypadá velice tajemně. „Stará je to mříž a sotva kdo ví, jakým zámekem je zamčena.“ Již dřív jsem vyličil, jak Ódin a Freya na bojišti určují, kdo padne, a tyto hrdiny potom odvádějí do Valhally, respektive do Fólkvangu. Otevře se Valgrind, „veliká mříž, svatá, před svatou bránou“, aby mohli vstoupit dovnitř, pakliže jsou mrtví. Zkušební otázka: Kdo otvírá bránu? – Smrt.

### VOJSKO MRTVÝCH

Zde máme stručnou zmínku o padlých bojovnících, kteří pobývají ve Valhalle.

23

Pět set bran je  
a osmkrát pět  
ve Valhalle vládce.  
Osm set reků  
rázem jednou projde,  
až ubít vyjedou vlka.

24

Pět set síní  
a osmkrát pět  
je v bytě Bilskírnu.  
Ze všech síní  
pod bezpečnou střechou  
největší je síň mého syna.

Výše byla řeč o jedné svaté bráně, nyní již o pěti stěch čtyřiceti. Osm set einherjů projde naráz jedinou branou Valhally, až při ragnaröku vyrazí do boje s Fenrim. Ovšem dál již nenalezneme jedinou zmínku o tom, že einherjové mohou být při ragnaröku nasazeni proti plazmě, v níž sami žijí. Velké množství bran naznačuje, že Valhalla je nepředstavitelně velká. Ať už padne bojovníků sebevíc, všichni se do ní pohodlně vejdou.

A nyní k popisu Valhally: Místo šindelů jsou na střeše štíty, místo krokví ratiště ostěpů a pancéřové košile či krunyře slouží jako lavice. Valhalla je nižší sférou Helu, neboť hrdinové nemyslí na nic jiného než na boj, ač ten tu nemá žádné opodstatnění – jako by si vůbec nepovšimli, kde jsou; znenadání padli v bitvě a bijí se dál, aniž si uvědomují, že jsou již po smrti.

Valhalla poukazuje zcela jednoznačně na válku; je to prostora vyhrazená padlým bojovníkům, kam obyčejní nebožtíci nemají přístup, ale proč? Jenom proto, že se bojovníci u Skandinávů těšili nesmírné úctě? Nebo existuje doopravdy rozdíl mezi různými druhy smrti? To je klidné možné, neboť bojovník umírá tak rychle, že nemá ani čas si svou smrt uvědomit, zatímco lidé staří a nemocní umírají pomalu a mají dost času na to, aby se na svůj pozemský konec připravili. Na druhé straně každý voják ví o nebezpečnostech, která mu hrozí.

Orel obletuje valkýry a vykonává Ódinovy rozkazy. Jako král ptáků je Ódinovým symbolem a sedí na špičce stromu světa. Občas se v orla proměňuje i Ódin.

### Mrtvá koza: Kozí mléko jako tekutina říše mrtvých

25

Heidrún je koza  
na vládcově hale,  
která se živí z Laeradu listím.  
Díží naplní  
dobrou medovinou,  
nikdy nebudou poháry prázdné.

Každá úroveň bytí má své typické vlastnosti. Midgard je především hmotný, struktura Helu je premateriální, jemnotekutá a duševní, zatímco Ásgard je říší ducha, čisté bytí bez duševních obsahů. To je v eddických písňích vysvětlováno nejrozumnějším způsobem, například zkazkou o mrtvé koze Heidrún, která okusuje listy ze stromu světa. Ten má jméno Yggdrasil, nicméně v souvislosti s Valhallou se nazývá Laerad, „ochránce“. Roste na střeše Valhally. Kozu žvýká a tráví jeho listy a z jejich dvou struků prýští čirá medovina v takovém množství, že to stačí pro všechny einherje. Na jiném místě trpaslík Alvis přirovnává tyto tři úrovně bytí ke třem druhům nápojů: „Pivo u lidí, medovina u Vanů (či obrů), víno v říši Ásů.“ Heidrúnina medovina byla zřejmě nějakým druhem nektaru, tekutou duševní energií, možná dokonce nápojem nesmrtnosti. Nápoj plazmatické úrovně bývá často nazýván medovina skaldu, což je opojná tekutina, která propůjčuje básnické vnučutí – cožpak plazma jako duševní sféra není oceá-

nem inspirace? Medovinu skaldu připravovali trpaslíci, popřípadě se vyráběla z krve moudrého trpaslíka Kvasiho. Podobně jako nápoj duchovní nesmrtnosti, který užívají bohové při pobytu v plazmě, je medovina skaldu nápojem duševní nesmrtnosti, samotnou plazmou, což naznačuje, že duše nemůže zemřít. A nejinak je tomu s Heidrúninou medovinou. Jakmile koza přijme ducha v podobě listů z koruny stromu světa, promění ho v plazmu, která z ní vytéká v nevyčerpitelném množství jako medovina. Medovina, medovina skaldu, nápoj nesmrtnosti – to tři poukazy na výživnou a vtelemnou duševní tekutinu plazmy. A z ní einherjové čerpají duševní sílu.



Roh na pítí ze Süderby-Karl, Uppland, Švédsko.

Vedle Heidrún známe ještě jiné zvíře, z jehož vemene proudí výživná tekutina – kráva Audhumla („šťavnatá“), která vznikla táním jíní v Ginnungagapu. Z jejich struků vytékaly čtyři mléčné řeky, jimiž napájela praobra Ymiho. Z nich vznikla plazma. Její mléko je tedy zcela nepochybně plazmatická tekutina.<sup>13</sup> Ve Valhalle se einherjové živí „tekutinou“ Helu, a nikoliv Ásgardu, jak bychom to možná rádi v Germáně viděli. V plazmě potřebujeme plazmatický nápoj (medovina Vanů), v Ásgardu duchovní nápoj (víno) a v Midgardu si vystačíme s obyčejným pivem.

### Mrtvý jelen a tekutina z jeho parož

26

Eikytirni je jelen  
na Ódinově síni,  
který se živí z Laeradu listím.  
Z jeho parohů  
v Hvergelmu prší,  
tam mají všechny prameny původ.

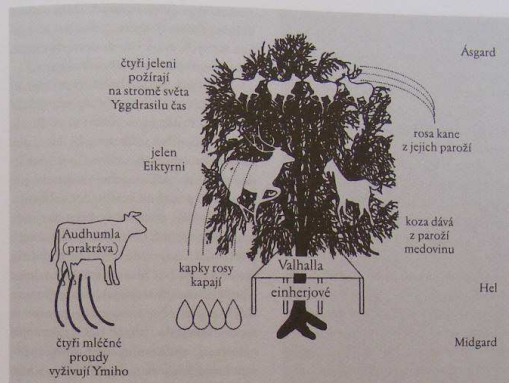
Germáni vysvětlují svoji nauku o třech světech pomocí stromu světa; jeho koruna symbolizuje Ásgard, kmen Hel a tři kořeny fyzický svět s jeho třemi časovými módy. A na příkladu Valhally nám přibližují kosmologii. Kromě Heidrún je na střeše, tedy nad Valhallou, ještě jelen Eikytirni. Oběma zvířatům vdečejí sféra Valhally za svůj vznik. Medovina, vytékající koze z vemene, představuje zdroj života, z něhož čerpají mrtví, zatímco rosa, která skapává jelenovi z parož, jakmile spase dostatek listů, utváří říši smrti, která – jak dobře víme – je vodnatá

a jemnotekutá. Podle jiné verze žijí v koruně Yggdrasilu čtyři jeleni, kteří ožirají jeho věve. Strávené listy proměňují v tekutinu, která skapává z jejich parož – což je zřejmě zmenšenina stromu světa s jeho větvemi – a vytváří novou úroveň bytí, kmen, plazmu; vodnatou, vlhkou a zamíženou říší se spoustou řek a studní. Jelen ožirající poupatu a věve Laeradu se jmenuje Eikytirni, „opatřený dubovými trny, tři parohy“. Z jeho parož skapávají kapky a vytvářejí Hvergelmiho studnu (plazmu jako takovou), z níž vyvěrají ledové řeky, élivágy Helu.

Toto je naprosto jedinečný popis vzniku plazmatické úrovně – z čistého ducha látkovou výměnou – jeleni okusují listy Ásgardu – vzniká tekutina (jakýsi nektar), představující zcela novou, zpola duchovní úroveň bytí. V souvislosti s Yggdrasilem se uvádí, že jeleni okusují květy (hodiny), listy (dny) a věve (roky), čímž vytvářejí čas, jenž v Ásgardu není, nicméně v plazmě se vyskytuje v jakési čisté duševní podobě (trvá tak dlouho, dokud sami sebe vnímáme jako subjektivně-duševní bytosti!). To, co v Ásgardu kvete – kvetoucí život – se látkovou výměnou jelenů proměňuje v plazmu a skapává z parož. Jak to vyložit, pokud to neslouží jen jako pomocný prostředek k popsání nepopsatelného pochodu?

Obrům se také říká jotnarové („žroutí“). Čím se živí oni? I jeleni žerou, pasou se v koruně stromu světa, tedy v Ásgardu. Ze stráveného listů vzniká tekutina (medovina, kapky rosy), plazma. Jeleni přebývají v koruně stromu, v Ásgardu, to znamená, že symbolizují proces proměny ducha, rozhodně nepřísluší k plazmatické úrovni.

<sup>13</sup> Vedle prarův Audhumly a kozy Heidrún tu máme ještě jelena, pasoucí se v koruně stromu světa, z jejich parož skapává jakási tekutina, ze které vzniká Hel. Tato tekutina je duševní.



**Stvoření Valhally.** Kozu a jelen stvořili Valhalla z určitých tekutin. Padlí bojovníci pijí medovinu, z parož jelenů kane rosa, substance plazmatické úrovně. Na stromě světa Yggdrasilu se pasou čtyři jeleni, jejichž parož utváří rovněž rosa. Podobně vyživovala prarůva Audhumla, „šťavnatá“, praobra Ymiho, synovynum plazmy. Kozu, jelen, čtyři další jeleni i prarůva jsou náčerné modely tvůrčinyho procesu v Ásgardu, jenž vede ke stvoření plazmy.

Ta vzniká teprve jako důsledek jejich trávicích pochodů. Takto směřuje vývoj v říši ducha k vytvoření Helu, prostředního světa obývaného obry.

Stvoření plazmy z ducha (paradoxně kmene z koruny) bylo možné mimo jiné i proto, že byl stvořen čas. V duchu čas neexistuje, v plazmě jen jako subjektivní klam, avšak ve hmotě existuje reálně. Proč ale ke znázornění tohoto procesu byli vybráni jelen a koza? Jelen kvůli svému parož, období stromu světa, a koza proto, že dává mléko, že v jejím těle probíhá látková výměna, při níž se tráva proměňuje v mléko, respektive duchovno v duševno.

### TÓR SE BRODÍ PLAZMOU: MOST OD DUCHA K DUŠI

29

Körntem a Örmtem  
a oběma Kerlaugy  
se tam Tór brodí,  
když každý den  
s kozly na soud  
k jasanu jede,  
Yggdrasilu jménem,  
protože Ásů most  
plameny hoří,  
vrou svaté vody.

Jeden z aspektů plazmy připomíná vodu, neboť je tekutá, plynatá a mlhovitá, jiný zase oheň. Tradici nelze brát doslova, neboť jak voda, tak oheň i vzduch jsou pouhé symboly. Většina popisů plazmy si vypomáhá obrazy vody nebo řek, což je ještě názornější. Množství uváděných řek je zarážející, ovšem ve skutečnosti jde stále o jednu řeku, samotnou plazmu, která je pojmenována podle své příznačné vlastnosti: proto je řekou tolik. Zde jsou zmiňovány jen Körnt, Ormt a oba Kerlaugy. Každá z řek symbolizuje Hel jako takový. Když se Tör vydá do plazmy, aby tam pobíjel obry, necestuje jako Ásově na koni, který je přenesen přes plazmu, nýbrž jde pěšky, protože je – podle mého soudu – sám zpola plazmatickou bytostí a nikoli čistokrevným Ásem. Törůvou matkou je Jörd, zemský aspekt plazmy, a jeho otcem Ódin, a proto je napůl obr, napůl Ás. Důvodem, proč se musí brodit vodami, je nesporné jeho poloobří původ; proto nemůže jako Ásově nad plazmou létat nebo ji zdolávat na koni. Pro cesty do plazmy mají Ásově k dispozici koně či koňské spřežení. Znamená to snad, že potřebují zvláštní plazmatické pomůcky, aby mohli jakožto čistý duch putovat plazmou?

Důležitá je rovněž zmínka o tom, že Tör se každý den brodí vodou – cožpak nikdy necestuje do ohnivého Múspellsheimu? Törovi je podle všeho blíží vodnatý a studený Niflheim. Z toho všeho lze usuzovat, že nemůže ke svým cestám do plazmy používat mosty Ásů, které jsou rozžhavené a planoucí.

Kdo podobně jako bohové řekou mrtvých přeletí nebo přejde po mostě, zůstává vlastně za jakousi skleněnou zástenou a s říší mrtvých nepjde do bezprostřední

ho kontaktu. (V posmrtném zážitku mnozí lidé přecházejí most anebo létají nad řekou mrtvých, avšak kdo doopravdy zemře, ten se musí touto řekou brodit a trpět.)

Tör pobíjel obry, aby se nepřemnožili a nemohli ohrožovat Midgard, fyzický otisk jeho matky Jörd. Törovi se podle mě prostě nedostává tolik ásovské krve, aby mohl obry zabíjet mentálně. To je pravděpodobně také příčina jeho cholericke povahy, která nezná nic jiného než zabíjení.

Další verše této strofy prozrazují, že most Ásů, zřejmě Bifröst, je v plamenech a nebeské vody vrou. Bifröst či Bilröst („vrátká cesta“) je most nestálý jako duha, a proto je rovněž znám jako duhový most. Když se přes něj při ragnaröku poženou synové Múspelli (ohniví obři ztělesňující vášnivost), zřítí se pod nimi. Bifröst spojuje Hel s Ásgardem, každý den po něm cestují bohové k Urdině studni, do plazmy, aby se tam radili. Kromě Bifröstu existuje ještě Gjallerbru, „most ozvěn“, který vede do Midgardu. Ve skutečnosti ale není potřeba žádný most, neboť z Ásgardu lze cestovat kamkoli do plazmy, duch přece nezná hranic, chce-li duch „cestovat“ plazmou, zhustí se a stane se duší. Musíme si uvědomit, že do Helu se lze dostat ze všech míst Ásgardu a do Midgardu ze všech míst Helu. Mosty a cesty jsou pouze výpůjčky z hmotného světa, jakési myšlenkové zkratky, které však dnešní vykladače svádějí k domněnce, že jde o popisy materiálního světa. To je ovšem úskalí, před nímž se musíme mít trvale na pozoru nejenom v Eddě, ale ve všech mýtech. Nesmíme zapomínat, že světské příměry ukazují na duševní a duchovní stavy. V našem případě je mosty a cestami myšlena možnost strážat jednu úroveň bytí s druhou. Proto-

že však tato jiná úroveň bytí je nepředstavitelná, nabízejí se pozemské mosty jako její nejlepší popis.

Verše „Ásů most plameny hoří, vrou svaté vody“ se týká buď ohnivého aspektu Helu, Múspellsheimu, nebo ragnaröku, kdy ohniví obři vpadnou po Bifröstu do Ásgardu a most přitom zachytí oheň, protože plazma je rovněž ohněm. Múspellsheim (mu, starohornoném. multa či gótsky mulda = prach, země), plamenný svět plazmy, víře, jeho řeky planou a ohniví obři povstávají a hrnou se do Ásgardu. Zde je na příkladu války znázorněno stažení plazmatického světa do Ásgardu, ale ve skutečnosti je tento proces pozvolnější a rozřazovanější.

Vroucí svatá voda je vroucí plazma. K tomu nezbyvá než poznamenat, že i v Múspellsheimu, ohnivém světě, existují podle všeho řeky, což ale s ohledem na tamější vysoké teploty musejí být plamenné proudy. Stejně jako ledové řeky Niflheimu nejsou řekami s opravdovou vodou, nýbrž plazmou, která může být mlhou, párou, kouflem či vzduchem (znovu podotýkám, že v mnoha mytologických se vyskytuje směsice ohně a vody).

30

Glad a Gylli,  
Gler a Skeidbrimi,  
Silfrintop, Sini,  
Gisli a Falhöfni,  
Gulltopp a Léttfeti  
jsou koně, na nichž každý den  
Ásově na soud  
k Yggdrasilu,  
slavnému jasanu, jedou.

Všě jsme hovořili o cestování plazmou. Tör se musí brodit jejími řekami,



Meč z Valgarde, Uppland, Švédsko.

Ódin		Baldr		Heimdall	
Sleipni „rychlé kopyto“	Skeidbrimi „zářivý“	Gylli „zlatý“	Gulltopp „zlatá hřiva“, „zlaté čelo“		
Gisli „žlutý“	Glad „čilý“	Gler „lesk“	Léttfeti „lehká noha“		
Frey					
Falhöfni „bledé kopyto“	Sini „slachovitý“	Silfrintop „stříbrná hřiva“, „stříbrné čelo“	jméno neznámé (jezdil na něm Skírnir)		
Jiní koně					
Dag		Nott		Hrungni (obr.)	
Skintaxi „lehká hřiva“, „sluneční kůň“, „táhne Dagův vůz po obloze“	Hrímfaxi „zralá hřiva“, „ledák“, „táhne Nottin vůz po obloze“	Gullfaxi „zlatá hřiva“			

Koně Ásů. V plamenné sluneční kůň Ásům jako dopravní prostředek. Divoký pohyb koně připomíná pohyb plazmy, resp. spěšné náhly pohyby. Koně symbolizují důležitý pohyb. U některých Ásů však nevíme, na jakých koních jezdili.

Ásově naopak jezdí na koních z jednoho světa do druhého. Uvádí se jejich dvanáct koní. Nejznámější je Ódinův of Sleipni, zvaný „rychlé kopyto“, protože se svými osmi nohama byl neobyčejně rychlý.

Na svých koních Ásově cválali k plazmě, potažmo k Urdině studni; v Ásgardu žádné koně samozřejmě nepotřebovali. Z jejich jmen se lze ledasco dozvědět o vlastnostech jejich pánů: „Lesk“, „Čilý“, „Rychlé kopyto“, „Lehká noha“ poukazuje na čisté ásovské kvality, které nemohou být dotčeny plazmou či Helem. Je třeba mít na paměti, že plazma je převážně negativní, že jména řek poukazují na negativní emoce. Trymheim lze přeložit jako „země nářku“ či „hlučná země“, obři jsou zlí, Niflheim mrazivý, Múspellsheim rozžhavený atd. Na koni nepřijde Ás vůbec do styku s plazmou. Cválá plazmou jako s větrem o závod. Koně poukazují na blažené stavy Ásgardu a jeho zákony; z jejich jmen lze ovšem také usuzovat na vlastnosti plazmy, například na mentální lehkost, rychlý duševní pohyb této úrovně bytí. Když Ásově používají koně, znamená to, že se zhušťují do duše, stávají se náladoví, nerozhodní a zuřiví.

Heimdallův kůň je Gulltopp, „zlatá hřiva“, „zlaté čelo“. Přívzviska „zlatý“ či „zlaté čelo“, „lesklý“ či „stříbrné čelo“ poukazují na zlato a stříbro, na vyzařování a lesk. Kůň boha světla Baldra, „zlatý“, který zde není uveden, ztělesňuje světejnou říši Ásgardu, s níž ostře kontrastuje spíše mlhavá a ponurá plazmatická říše. U některých koní nám bohužel chybí jména jejich majitelů. Na druhé straně známe i koně obrů, ti zde však nejsou uvedeni. Ale jezdilo se nejenom na koních: Freyja měla kočičí spřežení a Frey cestoval na divokém kanci.

Koně symbolizují rychlost ducha, nečasoprostorovost Ásgardu. Mohou se libovolně pohybovat jinými úrovněmi bytí, rychle jako blesk, a všechno vědět, ba co víc – nakonec splynout se vším. Koně, tento dopravní prostředek Germánů, se hodi-  
lají nejlépe k vyjádření duchovna a bezčasoprostorovosti. Což je pouze hypotéza, proti níž stavím jinou. Ásově koně používají patrně jen v plazmě, nikoli v Ásgardu, kde je nepotřebují, protože tam neexistují žádné vzdálenosti. Avšak nejinak je tomu v plazmě, kde existuje nanebevšest mentálně vytvořený prostor. Koně – tolik druhá hypotéza – jsou užiteční jen v plazmě a vyjadřují typické vlastnosti plazmy: jsou rychlí a neklidní jako pocty.

#### URDINA STUDNA

V Eddě stojí psáno, že Ásově spěchají každý den k jasanu Yggdrasilu, aby se u jeho kořenů radili, a to úplně o všem, neboť všechno musí vycházet z duchovního základu. Bytosti v Helu a Midgardu nic nezmloují, pokud jejich konání není zakotveno v Ásgardu. Obě nižší úrovně bytí jsou jen výkonnými orgány, které uskutečňují rozhodnutí Ásů v plazmě a ve hmotě. Ásově se shromažďují k *thingu* u kořenů jasanu čili pod stromem světa, nebo též u Urdině studny. „U kořenů“ znamená nad kořeny, tedy nikoli v Midgardu, nýbrž v plazmě. Urdinou studnou je myšlena vodnatá říše plazmy. Urdina studna, „pramen nitulosti“, je také sídlem bohů osudu, norren, které strom světa zalévají vodou, to znamená, že okolo jeho kmene se neustále vytváří plazma. Normy jsou personifikací určitého přírodního zákona. Úřd je nej-

důležitější ze tří zákonů osudu: je to osud sám, prapočátek, vzešlý z Ásgardu, takže je současně minulostí, neboť z Ásgardu se kdysi uvolnila plazma a z ní hmota; proběhl tedy jistý proces, zahájený v Ásgardu, kde se takřka jakoby nastavují výhybky a předurčuje se osud. O jeden stupeň níže, v plazmě, se nalézá Urdina studna, plazma povytce, a určuje, co se má stát v Midgardu. Proto rozlišujeme božský a plazmatický zákon osudu. Když se hadači – jak se Ášům také říká, protože jakožto vševědoci mohou uhadnout všechno – sejdou u Urdiny studny, znamená to, že na úrovni plazmy se předurčuje osud Midgardu. Studny poukazují na plazmu, zde vládně bohyň osudu Verdandi (Stávající). S příbřelými k nauce o analogiích můžeme klidně prohlásit, že tři norny, Urd, Verdandi a Skuld, totiž Ásgard, Hel a Midgard, lze aplikovat na jakoukoliv úroveň bytí; tyto tři principy jsou již v zárodku obsaženy v Ásgardu, poněkud rozvinuty v Helu a zcela rozvedeny v Midgardu. A právě Midgardu, posledního ze světů, se týká nejnámější zpodobení těchto tří zákonů: Sedl pod jasanem, v plazmě, a tam jako Urd (Osudová), Verdandi (Stávající) a Skuld (Co musí být) rozhodují o oněch třech kořenech našeho pozemského bytí. Kdo se v naší úrovni bytí rozhodne jednat (Osud), bude tvořit (Verdandi, vývoj), čímž stvoří něco reálného, Skuld, „co musí být“. Kdyby bylo možné vývoj zastavit na samém prapočátku, nikdy by nebyl neproběhl. Zde je naznačena velkolepá filosofie: Vývoj má svůj počátek v Ásgardu, pokračuje v plazmě jako utváření (Verdandi) a vrcholí v našem hmotném světě, jenž je vinou (Skuld), tím nejnížším ze všech.

### UTRPENÍ STROMU SVĚTA ZPŮSOBENÉ ZROZENÍM A ZÁNÍKEM

V dalších strofách jsou na příkladech zvířecího chování vylíčeny zákony tří světů a křivda, kterou musí strom světa, tj. veškeré bytí ve svých třech projevených formách, snášet.

31

Tři kořeny vyháň  
třemi směry  
jasan Yggdrasil:  
Hel bydlí pod prvním,  
pod druhým obří,  
pod třetím lidské pokolení.

Zde začíná popis stromu světa Yggdrasilu, jenž má tři kořeny. Jak bylo již několikrát uvedeno, představují kořeny Midgard, kmen Hel a koruna Ásgard. Avšak zde je zvolen úplně odlišný způsob popisu. Podle zákona o analogiích se tyto tři světy zrcadlí v kořenech stromu: první kořen představuje Ásgard, druhý říši obrů, třetí Midgard („lidské pokolení“).

32

Veverka Ratarosk  
ve větvích jasanu  
bez klidu běhá.  
Slova orla  
zeshora nese  
netvoru Nidhögovi.

Jak spolu komunikují tyto tři světy? S odkazem na obraz mostů tvrdím, že mezi Ásgardem a oběma z něho vzešlými světy existuje bezproblémové spojení. Obřáčené to však tak úplně neplatí. Co ob-



Kámen připomínající útlak s obřní mísou u Schonachu, Německo.

plazma o Ásgardu? To je zde předvedeno velice názorně: Ve stromě světa žije veverka Ratarosk, „hlodavý zub“, a ta poskakuje mezi orlem, jenž sedí v koruně jako ztělesnění Ásgardu a Ódina, a Nidhögem, drakem zmítaným záští a nenávistí, sídlícím pod jasanem jakožto personifikace plazmy. Veverka vypráví Nidhögovi, co řekl orl, a orlovi zase, co řekl Nidhög; tak vzniká ve stromě mezi Ásgardem a Hellem napětí, jímž strom trpí, jak je řečeno v 35. strofě. Veverka ohryzává strom a vytváří tak rovněž napětí, stísněnost; jeho kmen hryže i Nidhög, a jeleni mu okusují korunu. Snadno uhadneme, na co tohle všechno narážím: Plazma je úroveň mrtvých, tam přicházíme po smrti se všemi našimi žádostmi, v jejichž podobě přežíváme smrt. Všichni ti závistiví, nenávistní a egoističtí nebožtíci – zde v podobě závistivé-

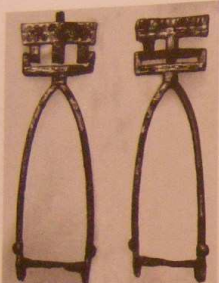
ho draka – hlodají strom, když šíří špatnou náladu. Řečeno v kostce: Strom trpí rozkladností v Helu a Midgardu.

Orl je duch, Nidhög plazma a veverka, vědomí mrtvých, představuje prostupnost jednotlivých úrovní bytí.

33

Těž čtyři jeleni se  
na jasanu světa,  
na jeho pupenech popásají:  
Dáin a Dvalin,  
Duneyr a Dýratrór.

V této strofě jsou zmíněni čtyři jeleni: Dáin, „rychlý“, Dvalin, „pomalý“ či „spící“, Duneyr, „smrt“, a Dýratrór, „otuplost“. Neozírají jenom listy, nýbrž přesně vzato i poupata (hodiny), květy (dny) a větve (roční období, roky). Zdá se, že požírají



Stříbrné a mědi vykládané trimy z Nerre Longsle v dánském Langelandu.

čas, což může poukazovat na bezčasovost Ásgardu, nebo naopak čas vytváří, čehož se posléze využije v Helu. Ásgard je zcela nepochybně bezčasová a bezprostředná úroveň bytí, jak naznačuje bezpočet motivů. Jeleni představují nulový čas, avšak současně i to, co z Ásgardu vzhází, totiž plazmatickou úroveň, neboť z jejich paroží skapává do plazmy tekutina, substance času. Ke znázornění tohoto procesu byli vybráni zřejmě proto, že jejich paroží vypadá jako mikroskopický strom světa. Zvířta, která na své hlavě neustále nosí nejvyšší zákon – tři světy – je ve skutečnosti posvátné zvíře s velkým symbolickým nábojem.

Slovo Hirsch (jelen) pochází z téhož indogermánského kořene jako Hinn (mozek). Jelen je zvíře nesoucí paroží, což poukazuje na hlavu, na to nejvyšší, na spíčku stromu. Jelen je tudíž mozek a hlavou, a proto se pase v koruně stromu světa, je tedy jeho analogií a zdvojením.

34

Četní hadi  
čihají pod stromem,  
četnější, než by člověk myslil:  
Góin a Móin  
– syni Grafvitního –  
Grábak a Grafvöllud,  
Ófni a Sváfni  
spásají větve  
svatého stromu.

Již jsme slyšeli, jak Nidhög, drak záští, nahlodává svou závistí kořeny stromu, totiž plazmu nebo Midgard, což tento strom oslabuje. Pozoruhodné je, že Nidhög žije pod stromem, tedy ještě v plazmě, ale hlodá jeho kořeny, tj. pozemský život. Tento zdánlivý protiklad je třeba vysvětlit. Protože plazma ztělesňuje naše vášně, poškozují Nidhög rovněž obyvatele Midgardu, podobně jako duševní porucha má negativní dopad na fyzické tělo.

Jinde je Nidhög popisován jako démon požírající mrtvolu. I to vrhá světlo na Nidhögovo působení. Zdržuje se přesně tam, kde zemřeli sestupují do plazmy, na pomezí hmoty a plazmy. Nidhög je sama plazma, ztělesňuje především záští a naše tužby, avšak neužívá naše hmotné, nýbrž jemnomotné tělo.

Tato strofa vyjmenovává různé hady, což jsou jenom různé podoby Nidhögga. Jsou to Góin a Móin, jejichž otcem je Grafvitni, „v rytí zkušeny“. Dále Grafvöllud, „vyřvávající zemi“, Grábak „drsný hrbeč“, Ófni, „spřádající“, a Sváfni, „ospalý“ (oba poslední jsou přívzvisky Ódina); ti všichni ryjí a hlodají u studny Hvergelmi a „spásají větve svatého stromu“. „Četní hadi čihají pod stromem, četnější, než by člověk myslil“ – to poukazuje na bezpočet závis-

lostí, které nás oslabují; užíváme se k smrti, když nahlodáváme kořeny stromu světa. Každá lidská myšlenka způsobuje stromu utrpení, strom vnímá každou negativní emoci, což znamená, že i ten nejmenší živočich je zodpovědný za celkový stav tří světů, respektive jasanu světa. Filosofie, nastíněná zde symbolikou zvířat a stromů, zní: Já jsem spolutvůrce Všemohira, udržuji ho a ničím svými myšlenkami a pocity na všech třech úrovních, zejména však na úrovni plazmatické, která není než sférou pocitů a myšlenek.

35

Jasan Yggdrasil  
zlý osud snáší,  
trpčí, než tuší lidé:  
jelen korunu hlodá,  
kořeny Nidhög trčí  
a ze strany trouchniví trup.

Jasan světa musí snášet zlý osud. Proč? Strom světa představuje tři světy. Mnohým může připadat na hlavu postavené, že Ásgard je znázorňován korunou, a nikoli kořeny, z nichž přece vše vyrůstá – ale když si na toto zdánlivě nelogické zobrazení zvykneme, ukáže se jako mnohem případnější. Kořeny spočívají v zemi, jsou tedy Zemí, kmen jakožto prostřední část stromu je Nilheimem a koruna čistými bytím, které je prapočátkem všeho stvořeného. Zlý osud musí snášet strom světa, protože se postrádá klid, všechno je v neustálém pohybu. Jelen se pase v jeho koruně, což strom bolí; takto je znázorněno stvoření času, což je nepochybně „bolestivý“ proces. Z jelenova paroží skapává šťáva, která vytváří plazmatickou úroveň bytí, což se rovněž jeví jako porod. V plazmě, pod

stromem, hlodá drak záští Nidhög a působí tak stromu duševní bolest. Touto záští je myšlena nenávist, hněv a nevrzlivost. A záští je ve skutečnosti dominantní vlastností plazmatické úrovně bytí.

„A ze strany trouchniví trup.“ Proč ze strany? Není mi jasné, co to má znamenat. Snad je tím myšlen rozkladný proces, stárnutí světa. Strom světa, všechny světy, podléhají změně.

### VZTAH ÁŠŮ A OBRŮ

Ásgard vytvořil plazmu ze sebe sama; tak jako mezi rodiči a dětmi existuje i mezi oběma světy rivalita a vzájemné mylné hodnocení, což se projevuje neustálým pnutím – Edda je z větší části kronikou tohoto konfliktu. Většina strof písňové Eddy se týká střetů mezi obry a tu si musejí nechat zhotovit zručnými trpaslíky. Tato závislost Ášů na trpasličích či obrech byla upevňována vzájemnými svazky a sňatky. Tak přišly na svět bytosti, které byly napůl bohy, napůl obry, a ty měly opět děti. Tuto vývojovou linii lze sledovat až k lidem, kteří za své prapředky považují bohy a polobohy. Proto byli Ásové nuceni přistupovat na kompromisy a brát ohled

na obří pokolení (příklady jsou Tór, Frey a Freyja).

Zdá se, že Ásové obry potřebovali. Ale k čemu? Aby jim posloužili jako prostředníci při komunikaci s Midgardem? Musíme mít stále na paměti jednu věc: plazmatické zákony mají původ v Ásgardu, jsou jeho zhuštěním, jsou to zákony Ásů přenesené na nižší úroveň bytí. Kvůli důkladnějšímu zkoumání vzájemných vztahů se vyplácí sledovat vývojovou linii od Ásů k obrům. Neboť základní plazmatické principy pocházejí z Ásgardu: Loki, jeho děti Fenri, Midgardorm a Hel. Všichni obří vznikli z Ymiho. Lze říci, že vztah mezi Ásy a obry opravdu připomíná vztah mezi rodiči a dětmi. Děti představují jinou generaci (obří jinou úroveň bytí), rodiče je vychovávají, odměňují a trestají (viz Tór). Nejnak je tomu s vnyky Ásgardu, bytostmi hmotného světa; zdá se, že jsou obrům podrobeni, ačkoli se Edda o tom zmiňuje jen velmi okrajově.

Původ slova „Ás“ je nejasný. V angličtině je *ass* „blázen, hlupák“. *To make an ass of oneself* znamená „zesměšnit se, ztrapnit se“ a *to make an ass of a person* znamená „považovat někoho za blázna“. Je známo, že Ásové obry neustále podvádějí a zneužívají, že je mají dokonce za hlupáky, čímž ovšem ztrapňují i sami sebe. Že by hlupáci byli také Ásové, o tom by se dalo pochybovat, ale zřejmě přišli k této poznámce vinou křesťanského zkomolení severské kosmologie. Slovo *ass* původně také znamenalo jedničku na hrací kostce a dnes označuje hráče kartu s nejvyšší hodnotou, eso. Dochovával se starofriský zákoník, jenž se přiznačně jmenuje *Aesgubachi*; Ásové byli povýšeni zákonodárci.

Odkud Ásové přišli, není jasné. Podle jedné tradice přišli do severní Evropy

z Asie, stejně jako Vanové. Za jejich vlast byla považována Byzanc. Oproti tomu Frey je pokládán za prarobu Švédů a Tór za prarobu Norů. Ať už tomu bylo jakkoli, v Ódina věřili všichni Severané.

### VALKÝRY

36

Hrist a Mist mi  
roh s medovinou nosí,  
Skeggjöld a Skögul,  
Hild a Trúd,  
Hlökk a Herfjötur,  
Göll a Geirahöd,  
Rundgrid, Rädgrid  
a Reginleif;  
ty přinášíš padlým pivo.

Valkýry podávají padlým einherjům medovinu v rozích. Jsou to plazmatické bytosti, které nemohou nabízet jinou tekutinu než plazmu; zde v podobě medoviny. Padlí bojovníci pijí, to znamená, že se živí toliko tekutou plazmou, duševně, zatímco my plazmu získáváme ze vzduchu, když dýcháme. Valkýry jsou obdobou křesťanských andělů, ovšemže ženského pohlaví, za čímž lze vytušit přání národa bojovníků.

Valkýry mají nejrůznější jména, která poukazují na plazmaticko-psychickou sféru Valhally a tím ji také vysvětlují. Jméno Hrist lze přeložit jako „bouře, otřesení“, Mist jako „mlha“. Plazma je mlhavá, nejnak Valhalla. Skeggjöld znamená „odplata sekrou“, Skögul „běsnící“, Hild „bojovnice, válečnice“, Trúd „síla“, což naznačuje sílu obrů. Hlökk znamená „jasot, křik“ a Herfjötur „pouto vojska“, což se týká spoutání



Obětní král Domaldho, podle jedné epikdy ze Snorriho Ságy o Ynglingech. Ilustrace z norského vydání z roku 1899.

celého vojska. Göll znamená „křičící, vršctící“, Geirahöd „boj kopím“. Rundgrid poukazuje na *grid*, „val“, jako je například Helgrid kolem Helu a Asgrid kolem Ásgardu, avšak říká se jí též „štitonoška“. Rädgrid je „ničitelka rostlin“, jméno Reginleif odkazuje na hádající se bohy (*regin* znamená mocný). Všechna tato jména poukazují na naše nespoutané emoce, respektive na vlastnosti plazmy, plazmatických obrů a álfů.

### SLUNCE A VLCI

Mundilfari je otcem slunce a měsíce. Jeho jméno se překládá jako „otáčecí osy“, jako „pól“ či „nebeská osa“. Rovněž strom světa je nebeskou osou, světovou osou, kolem níž se otáčejí naše tři světy. Slunce a měsíc se točí kolem jedné osy a ta by potom byla jejich otcem.

37

Árvak a Alsvinn  
musí po obloze,  
s námahou vozit slunce.  
Pod plecí hřebců  
přesvatí bohové  
ukryli oceli chlad.

Slunce se pohybuje díky dvěma koním, kteří ho táhnou. Jmenují se Alsvinn, „All-behended“, „nejchytřejší“, a Árvak, „brzy bdělý“. Tito hřebci „musejí po obloze s námahou vozit slunce“. Nejasná zůstává ovšem věta: „Pod plecí hřebců přesvatí bohové ukryli oceli chlad.“ Co znamená „oceli chlad“? Na jiném místě se dozvídáme, že pod jejich břichy byly upevněny měchy, které měly zmrznout sluneční žár.

38

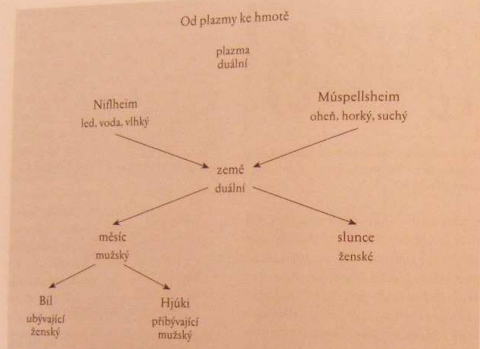
Svalin stojí  
před jasným sluncem,  
štit kryje štědrého boha.  
Háje i hory by  
shořely zcela,  
kdyby přímým žhlo žarem.

I tato strofa se týká slunce. To má štit Svalin („mírný“), jenž zachytává sluneční žár, aby háje i hory dočista neshořely. Nemohu se zbavit dojmu, že Germáni cosi věděli o různých atmosférických vrstvách, které obklopují Zemi a chrání nás před slunečním zářením.

39

Sköll je jméno vlka,  
který za jasným je božstvem  
až k lemu lesa.  
A jiný vlk, Hati,  
Hródvitnýv syn,  
doprovází nevěstu nebes.

Opět jsou zmiňováni vlci Hati („nenávnostník“) a Sköll („zloba, klam“). Fenriho synové a jeho projevy v plazmě. Sköll pronásleduje slunce (až k lemu lesa, za nímž zapadá – jde snad o Zelezný les, hranici mezi Midgardem a Hellem, v kterém žije jeho



Systém polarity. Dualismus se v čase germánskou kosmologií jako červená nit: slunce a měsíc jsou jen dalším rozvíjením protikladu horka a chladu v plazmě.

matka Gyge?). O druhém vlkovi, jinak pronásledovateli měsíce, se zde říká, že slunce doprovází. Protože oba jsou aspekty Fenriho, jenž při ragnaröku zhltné Ódina, jaký div, že Sköll spolkné slunce a Hati měsíc. To poukazuje na každodenní západ slunce, ale i na zánik hmotného vesmíru o ragnaröku. Na jiném místě stojí, že se slunce zřítí do moře, což nejneom znamená, že ho večer pohltí moře, ale zároveň že se během ragnaröku rozpustí v plazmě.

Obě nebeská tělesa symbolizují materiální úroveň bytí a stejně jako ona budou pochlena plazmou při kosmologickém stahování světa: hmota se rozpustí, respektive rozpadne v plazmě, a zbuduje jen její plazmatický základ. „Zhltnutí“ je výstižné symbolické vyjádření tohoto děje.

### ZROZENÍ ZEMĚ

40

Z Ymiho masa  
je uhnětena země  
a z jeho potu jsou proudy vod;  
skály z jeho kostí  
a stromy z vlasů,  
obloha je z obrovů lebký,

41

a z jeho brv  
zbuodovali bohové  
svět synům lidí.  
Z jeho mozku  
jsou chmurné mraky  
všechny vytvořeny.

Čtyřicátá strofa popisuje stvoření hmoty. Země povstala z plazmy; z jejího nejvyššího principu, obra Ymiho, vznikli ostatní obří, respektive plazmatické principy. Ymiho zabili Ásové, přesněji řečeno přetvořili ho, a z jeho těla, z plazmy, bylo stvořeno moře, hory, stromy, nebe a vše ostatní.

Nenechme se mýlit, v tomto případě neslo o usmrcení obra, nýbrž o velice složitou proměnu, o metabolický proces v kosmickém měřítku, při němž se plazma zhusťla do hmoty. O Ymiho smrti hovoříme na jiném místě.

Z obrových brv vznikl hmotný svět

Midgard (*mid* = střed, *gard* = plot, bdit) nazývaný též prostřední zahradou. Proč právě z mozku měla vzniknout obloha, je těžko pochopitelné (protože mozkové závitky připomínají mraky?).

### VELKÉ BOŽSTVO ULL

42

Ullova přítěž  
a přítěž všech Ásů  
tomu bude patřit,  
kdo první plameny uhasí;  
protože Ásům se  
otevře síň,  
sotva se odsunou kotle.

Ull je Ás a syn Sify. Protože Sif se později provdala za Tóra, je také jeho nevlastním synem. Ull proslul svou krásou a lukostřeleckým uměním, v soubojích se dokázal být jako málokdo jiný, a tak se bojovníci dovolávali jeho pomoci. Avšak Ull je i přízvisko Ódinovo. Kdysi musel být velice významným bohem, než ho skaldové odsunuli do pozadí.

„...kdo první plameny uhasí“, tedy oheň plazmy (*Múspellsheimu*), to je nepoehyb-né hold Ullovi. Což znamená: plazma je jednak ohněm ve smyslu nesmírné žhavého superohně, jednak ohněm vášnivosti, neklidné duše. Plazma má jeden aspekt přírodní a jeden duševní. Kdo v sobě uhasí vášnivost, tomu Ull požehná, a může potom – jsa očištěn – vstoupit do Ásgardu. To potvrzuje i druhá část strofy: „Protože Ásům se otevře síň, sotva se odsunou kotle“, tj. jakmile je uhašena plápolající plazma.

Jak ještě uvidíme v *Pláni o Hymim*, je kotel synonymem plazmy jako takové; v něm se vaří pivo, plazmatická tekutina (a rovněž synonymum plazmy).

Za Ásy jsou považovány všechny bytosti zplozené Ódinem, ať už v plazmě nebo v hmotném světě. My všichni se těšíme přítomnosti bohů, jsme těsně spojeni s Ódinem, protože jsme jeho dětmi. Bůh je v nás. Duch nezná hranic, pronikne do každého domu.

### ŠALEBNÉ TECHNIKY TRPASLÍKŮ

43

Ívaldovi syni  
ve svítání věků  
lehkou zdělali loď,  
Skíðabladni jménem,  
jasnému Freyovi,  
Njórdovu slavnému synu.

Touto strofou počínáme, začíná Ódin hovořit o sobě, když vypráví o svých emanacích. Ódin je vším, všemi světy, všemi věcmi všech světů. Jenom tak je pochopitelné, že může mluvit o Skíðabladni, tajem-

ně lodi boha Freye. Tato loď je tak velká, že pojme všechny Áse včetně jejich výzbroje; musí tedy být skutečně obrovská, pomysleme-li na schopnosti Ásů, na jejich duchovní velikost. Tato loď se pry rozletí po hladině, svažte jsou plachty vytaženy, a když už není potřeba, dá se složit jako kapesník a strčit do kapsy. Jaký to záračný dopravní prostředek? Není divu, že ho zhotovili trpasličí, lvaldiví synové Sindri a Brokk. Trpasličí jsou plazmatické bytosti z Myrkheimu, to oni Ásům vyrobili všechny jejich záračné zbraně a dopravní prostředky. Pověsme si, kdy a kde je Ásově používají. Tór užívá své kladivo Mjöllni, Ódin zlatý prsten Draupni a Frey své spřežení výhradně v plazmě, v říši obrů. V Ás-



Bronzová soška Týra i Kladivu.

gardu jsou stejně nepotřebné jako v plazmě zbraně pozemské. Co je tedy vyrobeno v plazmě plazmatickými bytostmi, je jinde k ničemu. Ale pozor: veškeré zbraně a vynálezy trpaslíků, v *Eddě* tak vychvalované, jsou pouhá šalebná mámení, dokonale iluze, ale na tom přece není nic zvláštního, neboť se nalzáme v duševní plazmě, v podsvětí, v říši mrtvých, kde se skutečnost stává všechno, co si přejeme a po čem toužíme. V plazmě jsme čistými dušemi a nic lepšího než iluze zde ani vytvářet nemůžeme. Tyto zbraně nejsou než kouzla obrů či trpaslíků a Ásově je musí používat, chtějí-li komunikovat s bytostmi Helu; musí sestoupit o jeden vývojový stupeň níže a pohybovat se duševně, „kouzelně“.

### TISÍCERO PODOB ÓDINA

44

Janas Yggdrasil je nejlepší ze stromů a Skidbladnir ze skvělých loď. Ódin z Ásů, z ořů Sleipni, Bifrost z mostů, z skalů Bragi, Hábrók z havranů, Garm z hladných psů.

Ódin vypočítává svá jména a vychvaluje s nimi spojené dovednosti, což je vlastně zbytečné, neboť je přece vším a může všechno. Jeho příjmi je Ygg – od něhož je odvozen Yggdrasil, jehož jméno znamená vlastně „Yggův (tj. Ódinův) kůň“. Ódin používá strom, tři světy, jako svého koně, jako vyjádření svého pohybu. Ódin se oběsil

i se svým koněm na jasanu světa jako oběť sobě samotnému, respektive protože je celým světem, obětoval se tím, že ho stvořil. Svoření světa je zde chápáno jako oběť ze strany nejvyššího zákona. Když říká „jasan Yggdrasil je nejlepší ze stromů“, myslí tím sám sebe, neboť *on* je světovým stromem.

Skidbladnir, výše zmíněná loď boha Freye, je nejlepší loď.

Ódin je největší z Ásů, protože je vševědoucí a dává nejlepší rady.

Nejlépeším koněm je Sleipni, Ódinův osminohý oř, jenž je rychlejší než čas, protože Ódin existuje mimo čas i prostor.

Za nejlepší z mostů je považován Bifrost, protože vede z Ásgardu do Niflheimu a odtamtud až do Midgardu; je samotným Ódinem, jenž je přece spojen se všemi. O ragnaröku zachytí Bifrost požár – když přes něj potáhnou ohniví obři – a při zániku Helu se samozřejmě zřítí, protože do neexistující úrovně bytí již nebude potřeba žádná cesta.

Bragi, „kníže“, první mezi skaldy, je synem Ódina a Friggy, bývá považován za boha básnictví a je jedním z dvanácti Ásů; jako všechny Ódinovy děti je i on jedním z aspektů nejvyššího boha. Ódin je tudíž i básněním a inspirací. Básnění je duševní síla plazmy, v ní existuje i medovina skaldu, která propůjčuje inspiraci.

Z havranů je nejlepší Hábrók, „dlouhá noha“ (jiný havran je Vederfölni, „tvůrce počasí“), jenž sedí mezi očima orla, který trůní na samém vrcholu stromu světa. Timto havranem je sám Ódin ve svém aspektu vševědoucího.

Ze psů je nejlepší Garm, neboť v *Eddě* se beztak vyskytuje jen jediný pes, strážce podsvětí, který dovnitř vpouští jen skutečné nebožtíky, a ostatní odhání.

### BŮH MRTVÝCH AEGI

45

Svou tvář jsem teď zdvihl k vítězným bohům, spásu tak sklídím; všichni Ásově ať vejdou dovnitř zasednou k Aegioho stolu, z Aegioho poháru popijí.

Vítězní bohové jsou samozřejmě Ásově, kteří vždycky zvíťezí. Ódin odhalí svou pravou podstatu, když předvede své univerzální kosmologické vědění, a pyšnému králi spadne hned hřebínek. Před duchem padá každý tvář k zemi. Kdo spatří boha, zemře!

Kdo je Aegi? Aegi (zvaný též Hlé nebo Gymi) je voda, moře, plazma. Synonymy plazmatické vody jsou též vítr a oheň. Plazmou je tudíž elementární stav věru, vody a ohně, a nikoli jejich materiální projev. Nejedná se však o tři různé stavy. Že jsou všechny identické s plazmou, na to poukazuje původ větru, vody a ohně, jejichž otcem je pravý obr Fornjodur či Ymi (viz schéma na str. 119). Na plazmu poukazuje i Rán, ženský aspekt, manželka Aegioho, neboť je bohyní smrti pro utonulé Rán, „kofist“, bývá někdy považována za výtvor skaldu. Jedním z Aegioho kenningů je kupodivu „Aegioho oheň“, což neznámá nic jiného než zlato. Plazma a zlato jsou spolu tajuplně spřízněny, ale k tomu se ještě vrátíme později.

Co říkají verše „všichni Ásově ať vejdou dovnitř“? Kam mají Ásově vejít? Podle měho soudu do Aegioho síně. Nepoukazuje snad toto místo na eddiekou píseň *Loki*, pojednávající o tom, jak se všichni Ásově sejdou u Aegioho na hostině?

Co vlastně znamená Aegioho stůl, respektive lavice? Slovo *bank* (zde lavice u stolu) je úzce spjaté se staroislandským *banki*, „vysvěšnění, pahorek, říční břeh“. Jde tedy o nějakou vysvěšnění. Plazma je v porovnání s hmotou vysvěšnění a obry lze považovat za vysvěšené, vznešené bytosti. Aegioho stůl, respektive lavice, je samotnou plazmou a jméno Aegi poukazuje na moře a tím i na plazmu. A právě u takového „stolu“ se má konat hostina, na kterou jsou pozváni všichni Ásově – musejí tudíž sestoupit do plazmy.

Jaký nápoj jim Aegi podává? Je to pivo, které ptečovává v kotlich. Ale kotel, jak dobře víme, je plazma pojitce a tento nápoj je její tekutý, energetický aspekt. (O kotli a Aegioho nápoji viz *Píseň o Hyminu*.) Aegioho nápoj je duševní energie.

### ÓDIN SE ZJEVUJE VE VŠÍ SLÁVĚ

46

Grím jsem si dal jméno a Gangleri, Herjan a Hjalmbéri, Tekk a Trid, Tud a Ud, Helblindi a Hár.

V této strofe podává Ódin, jenž cestuje pod jménem Grím či Grímini, výčet všech svých podob a jmen; prý má padesát přízvisek. Neznámější je Vládece; ten určuje na bitevní pláni, kdo z hrdinů padne. Potom Nejvyšší otec, jenž z hrdinů padne. Potom dvanácti Ásů, ale též tvůrcem Všehomíra.

Vzápětí prozrazuje další svoje jména: Grím, které snad poukazuje na Grímini-

ho, Gangleri, „malátná chůze“, Hjalmbéri, „ten, který nosí helmu“. „Helma“ je podle mne odvozena od Helu, jenž zakrývá, zahaluje. Aby mohl Ódin sestoupit do Helu, spustit se do jeho „mihotavé úrovně“, musel si nasadit helmu. Hár, „vysoký“, je příjmi Ódina v *Gylfiohlozungu*, kde je jedním ze tří králů. Snorriho *Edda* začíná příběhem o švédském králi Gylfim, jenž byl přiveden k trůnu, kde nad sebou seděli tři muži, kteří představovali tři světy neboli Ódina v jeho třech podobách; první, nejnižší sedící, se jmenoval „Vysoký“, druhý „Stejně vysoký“ a nejvyšší sedící „Třetí“. Další Ódinova jména, jako např. „Vládece“, „Pán přání“, „Šedovous“, „Oslepovač vojů“, jsou snadno vysvětlitelná.

### ÓDINOVA DUCHOVNÍ FILOSOFIE

51

Jsi opilý, Geirröde, přiliš jsi pil; o mnoho jsi přišel, pozbyl mé přátelství, Ódinovu přízeň, a pomoc padlých.

Nyní se Ódin zjevuje ve vší své náhde. Geirrödovi konečně svitlo, kdo před ním stojí. Nepoznal, že Ódin je ve všem, co bylo řečeno; tak chápu poselství této písně. Nejsme na tom náhodou stejně jako on, nebo dokážeme rozpoznat Ódinovu slávu ve všech životních formách? Nepovazujeme snad věci za neživé, neodsunujeme ostatní bytosti do role statistik a nevyhrazujeme si pro sebe hlavní roli? Takovou aroganci Ódin potrestá. Kdo Ódina ne-



Alemannská zlatá ptečka z pohřebiště u Kirchheimu, Německo.

pozná ve všech jeho projevech, bude trpět a zemře. To je velká moudrost této písně. Germánská filosofie je duchovní filosofie, existuje jen duch v nejrůznějších stupních zhuštění. Uvědomovat si to je prvotním úkolem bytostí všech světů. Je naší povinností poznat sebe sama jako Ódina, avšak jakmile se nám to podaří, ihned zemřeme, respektive odložíme obal, který nás tísni, lhotejnost, zda materiální nebo duševní. Proto Geirröd umírá v onom okamžiku, kdy pozná Ódina. Kdo spatří boha, zemře!

Ve skutečnosti se Geirröd chová jako blázen; pořád by chtěl něco získávat, místo aby poznal, že již má všechno, totiž Ódina ve svém nitru. Proto ztratí Ódinovu přízeň a umírá, neboť nepoznal svůj duchovní prazáklad. „Poznej sám sebe!“ znělo germánsky: „Uskutečnění v sobě Ódina!“ Kdo nepochopí hlubokou moudrost „Já jsem Ódin!“, propadne šalebnému mámení hmoty, odcizí se duchu a bude se neustále pachtit za ním omezeným, místo aby v sobě uskutečnil Vše. Omezujeme-li

svoje možnosti, probouzíme egoismus. Taková je spirituální filosofie *Eddy*, nejvyšší zákon Ódina, otce Všehomíra. Všechny stvořené světy jsou toliko denním sněním nejvyššího boha a on jimi putuje v naší době, aby v nich poznal sám sebe. Ódinovo putování je našim putováním za pravdou. Život jakožto Ódinovo zkoumání snu. Kdo Ódina nepozná ve všem, ani v sobě samém, zpěčuje se mu, což znamená, že od narození až do smrti žije v iluzi. Proto král zakopne o svůj vlastní meč; jeho přiznání život, jenž byl jedním velkým popřením Ódina, ho nutně přivede do záhuby. Takový je zákon bytí. Proto říká Ódin:

52

Mnoho jsem promlouval, málo však v paměti sis vryl.“ Tato slova mohou plazit pro každého z nás. Vyjadřují hlubokou duchovní filosofii: Osud každého. Vidím meč ležet, jež třímal můj přítel, celý do krve zbrocený.

„Mnoho jsem promlouval, málo však v paměti sis vryl.“ Tato slova mohou plazit pro každého z nás. Vyjadřují hlubokou duchovní filosofii: Osud každého, kdo neucíní Ódina, respektive Všehomíra, cílem veškerého svého snažení a konání, kdo ve všech projevech bytí, ve všech událostech a stavech nevidí Ódina, kdo v jednotlivých aspektech nespaturuje rozmanité projevy celku, je zpečetěn. Když král konečně Ódina pozná, chce vstát a odvést ho od ohně, ale už je pozdě: meč se mu vymekne, že mu projede tělem. To je jeho konec. Ódin pak zmizí a králem se stane Agnar.

53  
Mrtvého si nyní  
odvede Ygg.  
Vyšel, vidím, tvůj život.  
Dísy ti nepřejí –  
teď Ódina vidíš:  
pojď ke mně, můžeš-li.

Nyní Ódin vystupuje v roli průvodce mrtvých. Tentokrát si vybral Geirröda, protože ztratil přízeň díů – Asiň jakožto bohů osudu – neboť nepoznal Ódina, tj. nevedl duchovní život. Tím se sám odsoudil k smrti. Kdo nezasvětí svůj život Ódinovi, kdo neusiluje o to, aby se stal Ódinem, propadne dříve nebo později zákonu odplaty, nejvyššímu duchovnímu zákonu.



Dřevěná brána na stěně dřevěného kostela v norském Urnes znázorňuje jelena, který oživil jasan věta Yggdrasil.

#### ÓDIN: VŠE JE VE VŠEM

54  
Ódin se teď jmenují,  
Ygg jsem slul dřív  
a předtím Tund,  
Vakr a Skilfing,  
Váfud a Hróptatyr,  
u bohů Gaut a Jalk,  
Ofni a Sváfni,  
ti všichni ze mne  
se zrodili jediného.

A nyní je tato skvělá píseň završena hlubokou univerzální pravdou: Bůh je všechno ve všem.

Z posledních strof je nám již jasné, jak se to má s Ódinem. Je ztělesněním Ásgardu, neboť lidé mají tendenci poliďšťovat abstraktní zákony bytí, aby je vůbec dokázali pochopit. Ódin je vším, protože všechno stvořil. Je všemi třemi světy. Je-

-li tomu tak, potom tyto tři světy vlastně vůbec neexistují, jsou pouze Ódinovými myšlenkami, jakými druhem máji. Vždyť i svět obrů a trpaslíků je lícen jako iluzorní svět, jenž existuje jen v mysli. Za co máme potom považovat náš materiální svět – za zhmotnělou představu?

Ze je Ódin vším, to je patrné z Ódinovy perspektivy. Z pohledu nás lidí žijících v dualitě jsou veškeré věci, včetně Ódina, námi samotnými. Ale to není zdaleka všechno. Jestliže každá věc je zmenšeninou Ódina, potom i my sami; avšak my nejme jen „malým“ Ódinem, nýbrž Ódinem ve vši jeho velikosti. Každá věc obsahuje celého Ódina, všechno. Jestliže každá věc obsahuje všechno, potom platí, že všechno je ve všem! Každá věc je tudíž mikrokosmickou analogií všeho, Ódina, a Ódin



Nádoby nalezené v bažině v Käringsjönu, Halland, Švédsko.

je makrokosmický zákon všeho. Mikrokosmos a makrokosmos jsou identické, přičemž rozdíly ve velikosti a hustotě, existující mezi jednotlivými úrovněmi bytí, lze ignorovat jako mámení našich omezených smyslů. Existuje jen Ódin a Ásgard, jinak nic – řečeno slovy Ódina: „Ti všichni ze mne se zrodili jediného.“ Nepřipomíná

to snad védské „Tat tvam asi!“ (To jsi ty!)? Ódin je bezprostorový a bezčasový, je absolutní pohyb, je všude a současně nikde. Neboť kdo je všude, nemůže logicky nebýt nikde. To je hluboký velký paradox, o němž se dá filosofovat. *Edda* je očividně filosofii ducha v hávu obecně lidských, usměvavě záhadných podobností.



Lakci se síti, do jaké ho vylovili Ásové z řeky jako lososa.

## ·IV·



# BALDROVY SNY

*Bůh světla v podsvětí*

Tématem této rozsáhlé nevelké písně je očekávaná smrt Ase Baldra a otázka, kdo ho pomstí. Baldrovi „se zdály bolestné sny“, což Asy přimělo ke svolání *thingu*, na němž se zřejmě dohodli, že vyšlou Ódina, aby se vyptal jedné věštkyně, vůlvy, na Baldrův osud. Samozřejmě že Ódin, nejvyšší otec a věstec nad věštec, by tento úkol hravě zvládl sám, takže to vypadá, že jde o pouhou literární fikci, neboť Ódin se vlastně vyptává sám sebe. Avšak díky němu se dozvídáme řadu informací o vztahu mezi říši obrů a Ásgardem. Věštkyně žije v prostředním světě, v Helu, a Ódin se jich vyptává na svůj vztah k sobě samotnému. Vědí obři ještě, že jsou jeho potomky, anebo na svého otce zapoměli?

#### KDO JE BALDR?

1

Na sněm se všichni Ásové sešli, bohyň všechny běžely v řadu. Vědět chtěli vládcové mocní, proč Baldrovi se zdály bolestné sny.

Baldr, „zářící, světo rozšiřující“ (indogerm. *bhalsos* = zářící, rychlý, smělý) nebo „odvážný“ (angl. *bold* = smělý), je synem Ódina a Friggy. Baldr má zlé sny – více o tom básně neříká – v nichž se mu zřejmě zdá o vlastní smrti. Jelikož jsou Ásové nesmrtelní (čas pro ně neexistuje), takže sny je pochopitelně zneklidňují, asi jako by nás zneklidňovaly, kdybychom se dostali o někom, kdo je nesmrtelný. Proto-

že jde o cosi zřehla nemožného, musela se někde stát chyba. A právě tato chyba, tato nehorázná nesrovnalost, činí tuto krátkou básně tak přitažlivou; je totiž vzrušující hloubat o říši smrti a světě lidí, neboť Baldr zemře, když se odebere do Helu. Avšak to není možné, protože žádného boha nemůže Hel, nižší úroveň bytí, ohrozit na životě.

#### OSMINOHÝ OŘ SLEIPNI

2

Tu vstal Ódin, otec rodů, Sleipna ihned osedlal sedlem, a na cestu se vydal do Niflheimu. Tu psisko spatřil z podsvětí běžet.

Ásové dospěli k závěru, že Baldr nemůže zemřít jinde než v Helu, respektive v Niflheimu, neboť v Ásgardu nemá smrt místa. Druhá strofa vypráví o tom, jak se Ódin vydává na svém osminohém bělouši Sleipnim do Helu, aby tam vyřídil svůj úkol. Osedlá Sleipního, „rychlého běžce“, nejrychlejšího ze všech koní, co jich Ásové mají. Jeho otcem je hřebec Svadilfari, „ten, který způsobuje nešťastnou jízdu“, jenž patří staviteli valu kolem Ásgardu. K tomu stručná odbočka do prozaické *Eddy*.

Ásové, kteří se měli neustále na pozoru před invazí obrů do Ásgardu, dali na „moudrou“ radu Lokiho a požádali jednoho stavitele, aby pro ně jako „hrad“ vybu- doval Ásgard (nebo val kolem Ásgardu)? Ten se teprve po ujistění, že za to dosta-



Náhrbní kámen ze švédského ostrova Gotland (8. stol.). Zcela nahoře vidíme Ódina, jak přijíždí na svém osminohém oři Sleipniru do Valhally, kde ho vítají tvaltjry, uprostřed loď s bojovníky a dole Lokiho s manželkou Sigyn a vedle ní Tóra a Hymibo, kteří loží na moři Midgardu.

#### PODSVĚTNÍ PES GARM

ne bohyňi Freyju – původem Yanku, tedy obryni – a ještě měsíc a slunce, pustil společně se Svadilfariem, jenž uměl tahat obrovské kameny, do díla. Když byl hrad či val téměř hotov, začali se Ásové strachovat o osud Freyji, neboť ji nechtěli ztratit, a tak nezbývalo než se uchýlit ke lsti. Mívali nad obry nakonec vřadyky navrch, ale museli je přelstít. Tenkrát se rozhodli, že stavitele znemožní splnit jeho úkol. Tři dny před dokončením díla se Loki proměnil v kobylu, načež Svadilfari nebyl k udržení a stavba se protáhla. Stavitele, kterého nikdo nepovažoval za skalního obra, propukl v „obří hněv“, čímž odhalil svou pravou tvář. Tör neměl a utloukl ho kladivem. Tak Ásové přišli k valu, aniž se museli vzdát Freyji. Je ovšem paradoxní, že Loki, plazma sama, přemluvil Ásy, aby si postavili val proti němu samotnému, navíc rukama obra.

Tento hřebec zplodil s klišnou, respektive s Lokim, hříbě Sleipního, které získal Ódin. Sleipni je po skalním obrvi, respektive jeho hřebci, obřího původu, a po Lokim rovněž, neboť Loki je ztělesněním Helu, čistou plazmou a teprve třináctým, tedy nepravým Ásem. Sleipni je princíp Helu. To je třeba mít na paměti, chceme-li pochopit, proč Ódin používal k cestám po plázně právě tohoto koně. V Ásgardu ho samozřejmě nepotřebuje. V Helu se však může pohybovat jedině způsobem tam obvyklým, tj. na koni, což také objasňuje přirozenost Sleipního, „rychlého běžce“: je čistou plazmou, může se pohybovat téměř bezčasově, tedy kromobyčejně rychle, neboť v této úrovni bytí existují určité náběhy k subjektivně-duševnímu času – čas je zde tak rychlý, jak si subjektivně přejeme.

3

Pes měl prsa pokryta krví, na otce kouzel otvíral tlamu.

...a na cestu vydal se dolů do Niflheimu; na psa narazil, jenž z jeskyně vyběhl.“ Ve skutečnosti leží Niflheim, Hel či říše obrů pod Ásgardem, vycházejme-li z třírozměrné, hierarchizované pyramidy světa, což je však, jak již víme, pouhý symbol – topografie nemateriálních úrovní bytí prostě neexistuje.

Že zde Ódin narazí na podsvětního psa Garma, na tom není nic překvapivého, neboť jeho úkolem je vpustit do Midgardu pouze nebožtíky, zahnat všechny vetřelce a zadržet uprchlíky z Helu. Na opačné straně, na hranici s Ásgardem, nemá vlastně Garm nic na práci. Nesmíme si ovšem myslet, že tento bílý princíp skutečné číhá na nějakém konkrétním místě na hranici mezi Midgardem a Niflheimem; spíše je Niflheim či Hel zcela identický s Garmem, neboť tato úroveň, ona „jeskyně“, z níž vyběhl pes, je sám Garm.

Hel rovněž zpodobňuje Fenri, velký vlk. Obraz vlka je užíván kvůli jeho nenasýtnému chřtánu, neboť Hel je úroveň bytí, která pohlcuje mrtvé. Fenri (*fen* = bažina-tlouka) je obyvatel bažin; plazma je ve skutečnosti bažinou a močalem, našimi těkavými mentálními stavy, ale i hroblem. Vlka zabíjí a požírá druhé tvory, ti končí v jeho chřtánu, v Helu. Garm je aspekt vlka Fenriho pověšený hlídáním. Hel, potažmo Garm, vpustí dovnitř jen skutečné nebožtíky, ale žádného z nich už nepropustí ven.

Dále jel Ódin – duněla cesta – až vysokého dosáh Hejlima domu.

Garm má kravovou hruď, aby naháněl strach; že by však někoho sežral, není známo. Ale v podstatě sežere dříve nebo později každého, neboť jsme přece všichni smrtelní a tento pes je ztělesněním Helu. Je samotným Helem i jeho aspektem ódinovských vlků, kteří trhají hrdiny na bitevním poli – představuje zákon smrti a umírání. Všechny bytosti Helu jsou jen personifikované vlastnosti této úrovně bytí. A pokud jde o psa, ten symbolizuje Hel v mnoha kulturách (např. Anúbis ve starém Egyptě, Cú Sith v Irsku či Kerberos v Řecku), zřejmě kvůli tomu, že všechno zadává.

Za zmínku stojí ještě Garmovo výtí. Máme si ho vysvětlovat jako přivítání, nebo jím chtěl Ódina odradit od cesty do podsvětí? Jinde stojí, že Garm vítá mrtvé vrtěním ocasu, zatímco na ty, kdo se za mrtvé jen vydávají, vrčí. To by znamenalo, že do Helu mohou i živí, avšak jen s velkými obtížemi. Garm tedy není nic jiného než další názorný prostředek k předvedení vlastnosti Helu.

„Dále jel Ódin – duněla cesta.“ Hel, zvaný též Trymheim, „hlučná země“, je světem duševního hluku: ozývá se v něm kvílení mrtvých sužovaných nutkavými pocity. Hel je říši našich dobrých i nedobrych pocitů. Jakékoli pocity a myšlenky nás omezuji, a tudíž i trýzní; tváří v tvář čistému duchu je mysl vždycky zastíněna Helem. Že cesta do Helu – zvaná též *Helweg* – duní, to je vsuktu výstižný obraz. Kromě této cesty z Ásgardu do Helu vede ještě cesta z Midgardu do Helu, což je zcela logické,

neboť světy spolu musejí komunikovat. Samozřejmě, že nejsou spojeny jen jednou úzkou cestou, nýbrž, jak jsem již ukázal, existuje tolik cest, kolik styčných bodů. A protože se tyto úrovně stýkají všude, je i *Helweg* všude. Ódin by se mohl rovněž vydat po mostě Bifröst, který vede z Ásgardu do Helu. Že tak neucínil, poukazuje zřejmě na jemný rozdíl mezi mosty a cestami. Nedostáváme se snad po mostech snadněji z jedné úrovně do druhé?

...až vysokého dosáh Hejlima domu.“ Hel je rovněž personifikován stejnojmennou Lokiho dekou. A ta bydlí v domě, jímž je Hel.

#### BRÁNA

4

Vyjel Ódin před východní bránu, kde, dobře věděl, byl věštkyně hrob. Jal se pak pěti kouzelné zpěvy, až mrtvá povstala a promluvila:

„Vyjel Ódin před východní bránu.“ „Brána“, něm. *Tor*, znamená „vrata“ či „vchod“. *Tor* však je i „pošetilec“ či „blázen“. Koncové *r* bylo původně *s*, takže slovo *Tor* je přibližně n. německým *disen*, „podřimovat, pospávat“. *Dusel*, „šestit“, se staroanglickým *dyis* „pošetilý, bláhový, neznalý, hloupý“, se staroislandským *dos*, „ticho, klid“, či anglickým *to doze*, „dřít“. Všechna tato slova jsou odvozena z adjektiva majícího význam „zamřelý, zmatený“, které náleží do slovního hnízda vysvětlovaného pod heslem

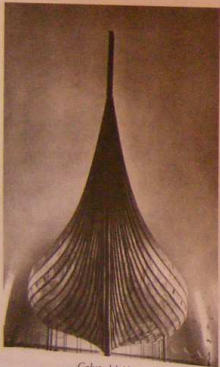




Touha po zlatě má dnes podobu touhy po penězích. Touha poukazuje na duši a duše je plazmatické zlato. Nejde vůbec o naše materiální zlato, nýbrž o touhu duše. Potřebují snad Ásové duši? Zní to neuvěřitelně, ale možná jí v pralince potřebují.

### LOĎ MRTVÝCH

V prozaické *Eldé* je vyličen pohřeb Baldra. Na jeho loď Hringhorni byla postavena hranice, kam byl položen i se svou ženou Nannou, již puklo srdce bolestí, když spatřila mrtvolu svého muže. Přítomen je Ódin, který vrhodí do ohně prsten Draupni, čímž ho předá Baldrovi. Ten ho však – podle prozaické *Eldy* – Ódinovi vrátí. Podle mého soudu je tento prsten symbolem



Cokradská loď.

Helu, neboť se sám zmnožuje a vytváří bohatsví. Draupni poukazuje tudíž na Hel a na Baldra jako boha mrtvých, jenž ztělesňuje jasné světlo Helu. Dalšími pohřebními hosty jsou Heimdall na svém oři, Frey s kančím a Freyja s kočícím spřežením, nechybějí ani mraziví a horší obři. Protože se bohům nedaří dostat loď mrtvých do vody, povolají obryni Hyrokkín, která to dokáže jedním mocným trhnutím, až se všude kolem rozlétnou jiskry a všechno se otřeše. (Tór jí vzápětí vyhróžuje zabitím, což nám připadá nesmyslné.) Zde je zdůrazněna její obří síla, ale i její spojení s vodou a smrtí, neboť tato loď je lodí mrtvých a pohřeb se koná na vodě, totiž v plazmě, avšak jde o pohřeb žehem, neboť plazma je rovněž ohněm (Múspellheim). Bůh světla Baldr má mnohá přízviska, která jsou spojena s plazmou; je snad bytostí Helu?

Poslední verše této strofy, „... pro koho je podlaha poseta zlatem?“, se týkají Baldra, neboť on vstoupí v síni smrti na podlahu ze zlata, z plazmy.

7

Věštýně:

„Pro Baldra tu stojí  
sladké medoviny  
poháry plné,  
přikryté štítem.  
Štrast hroznou tuší  
synové Ásů.  
Nerada jsem mluvila –  
nyní už mlčím.“

Věštýně odpovídá na otázky, které Ódin musí podávat zaobaleně, aby nevyšlo najevo, že na ně již zná odpověď. To na Baldra čeká v této úrovni bytí medovina, plazmatická tekutina, jejíž obdobou je



ve hmotném světě pivo a v říši Ásů nektar. Tyto tekutiny symbolizují vlastnosti příslušné úrovně bytí. Medovina je nazývána „řpytívatým nápojem“, což zřejmě poukazuje na světlo plazmy.

Přistupme k dalším veršům: „...přikryté štítem. Štrast hroznou tuší synové Ásů.“ Tušení Baldrovy smrti je zneklidňující, neboť skon tohoto boha může znamenat zánik světla, hmotného i duševního. Ale jaké světlo je míněno, světlo Helu nebo Ásgardu? Je Baldr Ásem nebo princípem Helu?

8

Ódin:

„Nemlč, věštýně,  
ptát se nepěstanu,  
dokud mi plnou  
nepovíš pravdu,  
kdo Baldrovi  
bude vrahem,  
o život oloupí  
Ódinova syna?“

„Nemlč, věštýně, ptát se nepěstanu,  
dokud mi plnou nepovíš pravdu,“ zní spí-

še jako napomenutí zkoušejícího než jako prosba hledáče pravdy. Ódin věštýně vlastní vyslychá, prověřuje její vědění. Proč? Občas to vypadá, že Ódin jenom zkouší plazmatické bytosti, zda na něj nezapomněly, přičemž se neustále přesvědčuje o opaku. Jaký div, že nejvyššího boha všech vesmírů a světů se potom zmocní ásovský hněv a každého nevědomce zabije. Když ale obři z poslední složitě a záhludně otázky konečně poznají, že tážacím nemůže být nikdo jiný než Ódin, prohlédnou, avšak platí stále totéž: „Kdo spatří boha, zemře!“ Ódin je nemilosrdný bůh, jenž s bytostmi, které stvořil sám ze sebe, hraje o život. V jistém ohledu se takto ničí v sobě samotném.

Další otázka zní: „...kdo Baldrovi bude vrahem, o život oloupí Ódinova syna?“ Baldr je synem Ódina a Frigg a jedním z dvanácti Ásů. Jeho bratry jsou Bragi, Hermod a Höd. Se svou ženou Nannou, s níž zplodil syna Forsetiho, žije v Breidabliku. Brzy se dozvíme hrůznou a překvapivou novinu, že Baldrovi krev prolíje jeden z Ódinových synů.



Všepřítoky seberké pohřební loďi prováděné v roce 1904 profesorem Gabrielem Gustafsonem.

### SMRT BOHA SVĚTLA

Baldr má bolestné sny, a tak jsou Ásové zneklidněni. Tuší, že se tyto sny týkají jeho vlastní smrti, což je zcela absurdní, neboť Ásové jsou nesmrtelní. Duch neumírá. Přísne vzato je zrození i smrt zvráceností, jaká nemá ve vesmíru místa; normální přece je, že velké zákony jsou nezničitelné, bytí proměnitelné. A vůbec: kam, do jaké úrovně bytí, má takový bůh jít zemřít, když nad ním už nic není? Baldr, světlo, má tedy zemřít. Možné to není, ale přesto se to stane. Když lidé zemřou, umírá jen jejich tělo, duše žije dál v Helu. A když zemře duše, přichází čistý duch (nikoli duše) zemřelého do Ásgardu, kde žije věčným životem v Gimlé, neboť duch je nezničitelný Věhomiro. V nejvyšší říši Ásgardu, v Gim-

lé neboli Vidblánu, přežívají ti tvorové, kteří přečkali ragnarök a představují jakýsi zárodek nového vesmíru. A nyní se podřme: Baldr, Ódinův syn, odchází do Helu! Co je to za nepořádek, pomyslíme si, a neuklidní nás, ani když se dozvíme, že v Gimlé přežije ragnarök. Proč právě on?

Jméno Baldr se odvozuje ze starohornoněmeckého *baldo*, „smělý“ (anglicky *bold*, švédsky *bald*, „hrdý, smělý“), což poukazuje na indogermánský kořen *hall* (viz Balduin, Theobald, ale také Raufbold, Trunkenbold, Witzbold). Baldr by potom byl hrdá, smělá, možná též vysoko vystupující bytost. Baldr je ztělesněním dobra a nepřítel jakéhokoli bezpráví; navíc je krásný a vyznačuje světlo a lesk – proto se jeho obydlí jmenuje Breidablik, „širý lesk“.

Dovolte mi teď vyslovit následující hypotézu: Baldr je bůh světla. Jaké světlo je tím myšleno? Světlo Helu. Hel byl světlo zemí Germánů. Je Baldr samotným Helem? Loki nese zodpovědnost za jeho smrt. Loki je Hel, takže Hel zapřítelnil Baldrovi smrt, což by však znamenalo, že Hel zanikl. Nicméně ragnarök dosud nenastal a Hel zanikne teprve tehdy. Baldr je nesmrtelný, a proto ho jeho bratři používají jako živý cíl při hodu kopím a zraňují ho, nicméně Baldr nemůže zemřít. Zabijí ho, a on pokaždé obživne, což poukazuje na svítání a soumrak, ale i na smrt a zmrtvýchvstání ve světlo Helu. Těto hry se smrtí Istivě využije Loki. Jde o tento příběh: Ódinova žena Frigg, aby odvrátila Baldrovi smrt, přiměla všechny věci, jako například železo, kameny, stromy, nemoci, zvířata, ptáky, jedovaté červy, k přísaze, že Baldra nezabijí. Nevzala do přísahy pouze malíčkové větvičky jmelí, neboť byla ještě příliš mladá. Loki, jenž viděl, že je Baldr nezranitelný, se proměnil v ženu, zašel za Friggou a na všechno se jí vypytał. Ta mu prozradila, že jí přísahaly všechny věci s výjimkou větvičky jmelí. Na to Loki jmelí utrlil, vydal se s ním na *thing*, kde přemluvil slepého Hödura, aby si také zkusil hodit po bratrovi. Podal mu větvičku jmelí (kouzelnou hůl), kterou slepec svého bratra zabil. Proč právě jmelí má takový smrtící účinek, se nedozvíme. Starogermánské slovo *Mistel*, „jmelí“, se odvozuje z anglického *mist*, „mlha“

(německy *Nebel*; nepoukazuje to na Nebelheim, respektive Niflheim).<sup>14</sup>

Usmrcení větvičkou jmelí možná poukazuje na Baldrovi vlastnost být současně smrtí i znovuzrozením – avšak nikoli ve smyslu pozemského zániku a růstu, nýbrž smrtí v Helu a znovuzrození v Ásgardu, což zohledňuje vesmírný tep bytí, kdy Hel je vtažen do Ásgardu. Ásgard se rozplyne a zbude jen síň Gimlé, z níž povstane nový kosmos, opět složený ze tří světů. Teprve po zániku světů se Hödur znovu sejde v Gimlé s Baldrem, kde budou žít v blažené všejednotě. Nezbyvá než dodat, že Baldra lze jen obtížně zakomponovat do germánské kosmologie. Mohl však být i bohem jiného kmene, jenž byl uměle začleněn do panteonu Ásů.

Hel slíbila, že Baldra propustí ze své říše, když ho budou oplakávat všechny bytosti. Oplakávaly ho, ovšem s výjimkou jedné stařeny, ve kterou se Istivě proměnil Loki, čímž zabránil jeho návratu do Ásgardu. Na tomto místě si dovoluji rozvinout následující hypotézu: Baldr je světlo Helu, nikoliv Ásgardu, a proto nemůže opustit Hel. V tom mu zabránil Loki, tj. plazma či samotný Hel, což ovšem nesmíme považovat za Istivý úsok, nýbrž za upozornění, že nikdo nemůže odejít ze své úrovně bytí, kdykoli se mu zlíbí.

Proč slzy? Nejsou to kapky vody, není to samotný vodnatý Hel? Není Hel říší slz, samozřejmě údolím, jak by řekl křesťan? Proto-

<sup>14</sup> Keltové jmelí jmelí, parazitující např. na dubech (semena jmelí se údajně dostávají na stromy s prašným trusem), v obrovské úctě. Bezejmenný poslední den roku, kdy temnota předávala železo vlády světlu, byl připodobňován k větvičce jmelí, která symbolizovala život obohacený o zkušenost smrti. Plinius uvádí, že druidové jmelí odevkávali zlatým sprem. Odvar ze jmelí pry léčí neplodnost, je univerzálním prostředkem, ba větším. Kromě toho byla větvička jmelí považována za falický symbol, její odříznutí z posvátného dubu symbolizovalo kastraci, totiž zbavení krále starého roku mužství a současně zrození krále roku nového. V této souvislosti připomínám Uranovu kastraci provedenou jeho nástupcem Kronem, přičemž Baldrovi smrt lze rovněž chápat jako smrt starého roku, jako odvíjení času.

že ve skutečnosti Baldra neoplakává nikdo, neboť Loki zastupuje všechny bytosti Helu, musí Baldr v Helu zůstat. Slzy znamenají rovněž smutek, tedy pocit, a Hel je povýteč říší vášní. Plakat mohou pouze bytosti Helu a Midgardu, nikoliv Asové. Ale to nevysvětluje, proč Loki sabotuje oplakávání, respektive proč neoplakávání má zadržet Baldra v Helu. Případá mi logičtější, že v Helu každého poutají slzy, tedy pocity.

9

Věštyně:

„Höd přinese pověstnou haluz. On právě bude Baldrovi vrahem, o život oloupí Ódinova syna. Nerada jsem mluvila – nyní už mlčím.“

10

Ódm:

„Nemlě věštyně! Prát se nepřestanu, dokud mi plnou nepovíš pravdu: zda Baldrův vrah v boji padne, kdo Hödův zločin hranici pomstí?“

11

Věštyně:

„Rind Vála povije v západní síni; ten Baldrova ubije vraha, Ódinův syn, sotva noc starý.“

Mýt ruce si nebudu, ni hlavu česat, dokud na hranici neskončí nepřítel Baldrův. Nerada jsem mluvila – nyní už mlčím.“

Nyní věštyně zodpoví Ódinovu otázku po vrahovi: Je jím Baldrův bratr Hödur neboli Hödi, „svár, boj“. Nevlastní Baldrův bratr Váli, „sotva noc starý“, jehož Ódin zplodil s obryni Rindou, ho pomstí a zabije Hödura. Tak umírá další As.

12

Ódm:

„Nemlě, věštyně! Prát se nepřestanu, dokud mi plnou nepovíš pravdu: které to ženy tak mrtvého želi, že z krku vrhají krajíkové k nebi?“

Tato otázka, kterou věštyně nedokáže zodpovědět, ukončí její zkoušení; nyní má poznat, s kým rozmlouvala. Tento dotaz potvrzuje, že tazatel ví víc než ona, a zároveň ukazuje, že všechny otázky byly vlastně zbytečné, protože tazající znal odpověď již předem. Na poslední otázku však odpověď neexistuje, ta má jen dokázat, že Ódin ví více, že je vševědoucí.

13

Věštyně:

„Nejsi Vegtam, jak jsem věřila, a Ódin sám jsi, otec rodů.“

Ódm:

„Nejsi vědma, věštyně nejsi, a spíše tří jsi tursů matka.“

Věštyně poznává v tazateli Ódina. A Ódin říká: „Nejsi vědma, věštyně nejsi, a spíše tří jsi tursů matka.“ Proč nemá být obryni a proč jsou jejími dětmi tursové? Ódin poukazuje na její obři přirozenost; obři přece nemohou být moudří, respektive stejně moudří jako Ódin. Možná jde o Agrbodu; potom by těmito dětmi byli Fenri, Hel a Midgardsorm.

14

Věštyně:

„Jed domů, Ódine, a těš se z úspěchu! Mě nenavštíví teď nikdo z mužů.“

leč až z pout Istivý unikne Loki a strašné moci strhnou svět v zkázu.“

Ódin věštyni rozzuří do té míry, že přestane tajit svou nenávisť vůči pokolení Asů. Zapřisáhá se Lokim, jenž byl za úkladnou vraždu Baldra spoután a dostane se na svobodu teprve o ragnaröku. Proto věštyně říká „a strašné moci strhnou svět v zkázu“. Zde se vyjevuje rozpor mezi Asy a obry. Ódin obry zesměšňuje a oni, vzteky bez sebe, se těší na ragnarök, kdy si s Asy vyřídí účty, což ale bude jen poloviční msta, neboť při něm sami zahynou. I tato píseň poukazuje na méněcennost obřů a jejich magického umění, které bledne vedle Ódinova vědění. Přitom podává důležité informace, umožňující hluboký vhled do povahy zákonů obřů, respektive Helu, naši sousední úrovně bytí, s níž se *Edda* především zabývá.<sup>11</sup>

<sup>11</sup> Považuji za nezbytné učinit poznámku o světle, leč rozporuplné postavě Baldrově. Budeme-li však Baldra považovat za cizího boha, začleněného neznámo jak do germánského pantheonu, můžeme tento rozpor vyřešit. To je názor Branstona (str. 123 ad.) i můj. Existují analogie s Adonisem i Baalem. Rovněž Baalova žena se jmenuje Nanna. I jejího syna potkala podobná smrt. Sýrského „Tammuze Rekové nazývali Adonisem; také on pletl za krasavce. Když byl ještě dítětem, Afrodité ho ukryla do truhly, kterou světila do opatrování Persefóně, vládkyni podsvětí. Avšak ta truhlu otevřela, spatřila krásné dítě a nechtěla ho vrátit. Zeus ovšem rozhodl, že Adonis má třetinu roku pobývat v podsvětí, třetinu s ní a třetinu s Afroditou. Proto byl Adonis každý rok usmrcen před stromem boa (symbol podsvětí), a tak se dostal do podsvětí k Persefóně. I zde jde o smrt a znovuzrození. Podle mne Baldr představuje zákon plazmy, stejně jako zrození a znovuzrození v podobě světa.



Asové poutají sílka Fenriho a Týj příleč o rukou.

·V·



## KRATŠÍ VĚDMINA PÍSEŇ

Ragnarök a Lokiho úklady

Tato píseň, z níž se dochovaly jen zlomky, navazuje na *Baldruv rny*. Pojednává především o Ódinovi a jeho dětech, zejména o Heimdallovi, dále o Lokim a ragnaröku.

### BALDRŮV MSTITEL VÁLI

1

Jedenáct zbylo  
 Ásů počtem,  
 když na pahorek krvavý  
 Baldr klesl.  
 Tehdy se objevil  
 Váli mstitel:  
 bratrova vraha  
 brzy zabil.

Po Baldrově smrti zbylo jedenáct Ásů. Váli, syn Ódina a obryně Rind, zabije Baldrova vraha Hödura. Proč ale, když je nevinný? Pomsta nám připadá jako krajně nespravedlivá, ale dál se o ní již nemluví. Podle *Védmy písně* je mstitel stár pouhou jednou noc. Společně s Baldrem a Hödurem přežije ragnarök a bude s nimi vládnout v nové vzniklé kosmu – což je poněkud zvláštní triumvirát. Váli není bohem, nýbrž polobohem, protože jeho matkou je obryně. Překvapivé rovněž je, že tento polobůh může zabít Ódinova syna Hödura. O jeho početi existuje několik zpráv. Podle jedné oplodnil Ódin v podobě zapadajícího slunce Rind, když se dotkl země, takže by potom byla zemí a Váli napůl pozemskou bytostí. Podle jiné verze je Rind obryně, a proto zde musíme chápat zemi jako prematernální plazmatický stav. Saxo Grammaticus v souvislosti s počětím Váliho uvádí, že Rind Ódina odmělala, takže ji runovou magií připravil o rozum, potom léčil a při prv-

ní vhodné příležitosti otěhotněl. At tak či onak, zůstává příběh o Váli nejasný. A vůbec, jak může tento polobožský princip vládnout v novém kosmu namísto Ódina?

2

Baldrův otec  
 Búriho byl potomkem  
 ...

Tento fragment odhaluje znepokojivou skutečnost, že Ódin (Baldrův otec), duch, je potomkem praobra Búriho. A ve Snorriho *Eddě* se dočteme, že obři vznikli ještě před bohy, ba co víc, že je sami zplodili. Mnohem starší poetická *Edda* ovšem tvrdí pravý opak. Jak to bylo doopravdy? Podle mne stvořil Ásgard Hel a zákony obřů.

### IDUNNINA JABLKA NESMRTELNOSTI

3

Gerd ženou Freye byla,  
 starého obra  
 Gymiho dcera  
 a Aurbody;  
 spřízněná s nimi  
 byl Tjazi;  
 bídného tursa  
 dcera byla Skadi.

Následující strofa uvádí genealogické vztahy: Frey, původně Van, jenž povýšil na Áse, se oženil – jak také jinak – s obryně Gerd („ohrazená“), dcerou obřů Gymiho a Aurbody. Dále je zmiňován obr, respektive turs (z *etunar*, „žrout“, sanskrtsky *turá*, „silný“) Tjazi, jenž byl „bídny“, neboť unesl Idunn.

Idunn, „obnovující“, je provdána za Ódinova syna Bragiho, Áse a zakladatele skaldské poezie, tedy za boha básnictví. Idunn má důležitou funkci – opatruje Ásům jablka nesmrtnosti. Jakmile Ásové začnou stárnout, stačí, aby se do nich zakousli, a ihned omládnou. Obr Tjazi je chtěl ukrást, což napovídá, že tato jablka náležejí do sféry Helu – neboť obři mohou poznávat jen věci ze svého světa, podobně jako lidé. Nejsou tedy uložena v Ásgardu, to by nemělo smysl, neboť v říši ducha neexistuje čas, a proto zde nikdo nestárne. Jinak je tomu ovšem v Helu, kde se stárne mentálně. A protože Ásové v říši obřů často pobývají, vystavují se nebezpečí, že zde

zestárnou, čemuž mají zabránit právě ona jablka. Tjazi se projevil jako rafinovaný zloděj. Nejprve chytil Lokiho a přinutil jej, aby mu přivedl Idunn. Pod záminkou, že jí chce ukázat jablka, která jsou podobná těm, která opatruje, ji Loki odvede do Helu. Vtom přiletil obr Tjazi proměněný v orla a zmocnil se jejich jablek. Ásové začnou stárnout a šedivět, ovšem jen v říši obřů. Tim však příběh nekončí. Ásové podrobili Lokiho výslechu a ten musel přivést Idunn zpátky z říše obřů. Proměnil ji v ořech a s ním odletěl, avšak Tjazi ho pronásledoval. Když se obr v podobě orla přiblížil k hradbě Ásgardu, zapálili Ásové dřevěné hoblíny, aby Lokiho, jenž letěl ve vypůjčené sokolí košili hoblýně



Rekonstrukce lůžka z oškerké pahubejní lodi.

Freyji, zachránili. Orel vletěl do ohně, jeho peří vzplanulo a Ásové ho zabil.

Kde vlastně žije Idunn? V Ásgardu nebo v Helu? Je to bohyně nebo obryně? Vyjadřují jablka pouze zákon nesmrtnosti ducha nebo to jsou zákony Helu? Z několika zachovaných zlomků nelze nic bližšího zjistit. Zdá se, že Idunn si vybásnil skaldové, což by vysvětlovalo všechny nejasnosti kolem její postavy.

O jablech, která na Islandu nerostou, se skaldové zřejmě dozvěděli z antické mytologie, například z báje o Hesperidách. Pojili někdo v Helu jablka, zůstane tam navždy. (Také římská Proserpina musela po požití granátového jablka zůstat v podsvětí.) Kenning „Paní mi nabízí jablko z Helu“ znamená „Hel chce mou smrt“.

### MAGIE V HELU

4  
 Mnoho jsem mluvila,  
 fíct však chci více;  
 tak pravda mi připadá –  
 chceš vědět více?  
 ...

5  
 Vidolf otcem  
 všech je vědem,  
 Vilmeid matkou  
 všech věštkyň,  
 Svarthöfđ otcem  
 všech čarodějů,  
 Ymi však otcem  
 všech je obřů.

Vidolf je považován za praotce všech mudrců, vědem a mágů. Vilmeid je pra-

matkou všech věšteků a věštkyň. Svarthöfđi, „černá hlava“, je praotec všech čarodějů a čarodějek. Čarování je založeno na koncentraci mysli, což by v Helu měla být hračka. Věštky, čarodějové i vědmny jsou napojeni na říši Helu, v níž neexistuje prostor ani čas. Proto mohou čas Midgardu obsáhnout jedním pohledem podobně jako obraz: minulost vidí „vlevo“ a budoucnost „vpravo“. Čas se v Helu smrskl na nepatrný bod. Prostor zde neexistuje, vzdálenosti jsou nulové, a proto jsme ve stejném čase všude, vyjádřeno slovy Midgardu, můžeme cestovat obrovskou rychlostí. Obyvatelé Helu, obři, trpaslíci (álfové) i nebožtíci, stejně jako návštěvníci z Ásgardu, nepodléhají v tomto světě kauzalitě, o to víc však svým duševním žádostem. Z mrtvých zde přežívají jenom jejich duše. Nicméně duševní energie existuje jen tak dlouho, dokud jí myšlenky a pocity poutají a spřádají do mentálních vzorů. Plazmatická energie je strukturována mentálními plány. Čím méně mentálních plánů člověk vymýšlí, tím závislejší je na pralátce, což je, jak se zdá, případ Ásů; nicméně kdo se zdržuje v plazmě, je do jisté míry vždycky ovlivňován touto úrovní, na což poukazují všechny historky o Ásech. Stávají se částečně močtem (duší), mrtvými vodami Helu se všemi v něm uloženými pocity a problémy. Proto se Hel v mnohém podobá Midgardu, protože mrtví v něm mentálně napodobují krajiny, protože jsou stále v zajetí pozemského světa. Hel vypadá přinejmenším z Midgardu tak, jak si ho zeměfě představitel, tedy velice lidsky. Lze tam přeskakovat z jedné mentální krajiny do druhé. Všechny pověsné schopnosti obřů a trpaslíků jsou čistě mentální povahy. Dar jasnozřivosti má v Helu každý, každý je

zde mudrcem či vědmou. Protože mezi dvěma dušemi neexistují žádné přehrady, může jedna duše bez problémů nahlížet do druhé, takže je každý vševědoucí.

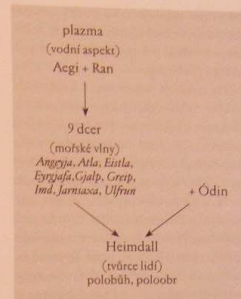
V Helu může každý vidět jasné (hell), protože Hel je jasná země. Jasnost je normální stav duše, když se osvobodí od tělesnosti. Hel je jasný, ovšem nikoli zářivě jasný jako Ásgard, nýbrž soumravně polojasný.

6  
 Mnoho jsem mluvila,  
 fíct však chci více;  
 tak pravda mi připadá –  
 chceš vědět více?  
 ...

### STRÁŽCE ÁSGARDU HEIMDALL

7  
 Jeden povstal  
 v šeru věků,  
 všemocný,  
 z rodu Ásů;  
 oštěpu vládce  
 zplodilo devět  
 obřů  
 na okraji země.

8  
 Gjalp porodila ho,  
 Greip porodila ho,  
 Eistla porodila ho  
 a Eyrgjafa,  
 Ulfrun porodila ho  
 a Angejya,  
 lmd a Atla  
 a Jarnsaxa.



9  
 Mnoho jsem mluvila,  
 fíct však chci více;  
 tak pravda mi připadá –  
 chceš vědět více?  
 ...

Heimdalla, „vládce oštěpu“, porodilo devět obřů, které všechny oplodnil Ódin. Otčivdné má být tímto způsobem předvedeno co nejvíce plazmatických zákonů. Matkou těchto devíti obřů je Ran, mořská obryně, a jejich otcem mořský bůh Aegi. Tento pár představuje vodní aspekt plazmy. Jejich devět dcer pravděpodobně ztělesňuje mořské vlny, respektive plazmu, a je množenin mořské obryně: Gjalp, „šumící“, Greip, „svírající drápy“, Eistla, „rychle proudící“, Eyrgjafa, „dárkyně písku“, Ulfrun, „vlčí“, Angejya, „utiskovatelka“, lmd, „dusná“, Atla, „strašná“, a Jarnsaxa, „ta s železným mečem“ (myslen je zřejmě ostrý vítr). Toto všechno jsou opis pralátky. Pralátka je jako voda, šumící a rychle proudící.

citově nás svírá a jako vlk požívá, utiskuje nás a děsí, způsobuje nám palčivou bolest a sype písek do očí, tj. připravuje nám překážky a problémy.

Heimdall je napůl obr a napůl bůh. Strážní službu vykonává na velice příhodném místě, nikoli „na okraji země“, nýbrž na citlivém pomezí mezi Ásgardem a Helem, odkud má Ášum oznámit blízkost útoku obrů. Toho je schopen pouze zpola ášovský, zpola obří princip. Jakožto Ódinův syn má Heimdall blíže k Ášum než k obrům. Proto leží jeho stanoviště mezi Ásgardem a Helem, proto je právě on strážcem tohoto pomezí. Podle Snorriho potřebuje Heimdall ještě méně spánku než pták a slyší růst vlnu na hřebecích ovci, takže je neustále připraven ohlásit útok obrů. Heimdall je rovněž považován za stvořitele lidí; možná proto, že se narodil na okraji země, tedy mezi hmotou a pralátkou, zejména ve vlnách řeky mrtvých. Každopádně je nesporné, že představuje přechod od plazmy k čistému duchu.<sup>10</sup>

### LOKI JAKO ZÁKON ŠALBY

10  
Vlk Loki získal Angrbodu, Sleipniho zplodil se Svadilfarim; netvor zdál se nejhorší ze všech, kterého Byleistiův počal bratr.

<sup>10</sup> Germánská antropogenéze je doložena u Tacita (*Germania*, kap. 2). Ten uvádí, že bůh Tuisto a jeho syn Mannus jsou stvořiteli lidstva. Tuisto, kříženec, vznikl ze země, a jeho syn Mannus, jakýsi prototyp člověka, se stal prapředkem všech kmenů.



Nádoby a další nářadí z vikingské doby.

S obryni Angrbodu, „přinašečkou starosti“, zplodil Loki tři aspekty sebe sama: vlka Fenriho, hada Midgardsorma a Hel. Sleipni, Ódinův kůň, je rovněž jeho potomkem; Loki se proměnil v kobylu, nechal se obskočit hřebcem Svadilfarim, koňem obra-stavitele, a počal Sleipniho.

Sleipni je tedy čistě plazmatický kůň, neboť Loki je plazma stejně jako hřebec obra-stavitele. Již jsme se zmínili, že Ódin používá koně jenom k cestám v plazmě, v Ásgardu ho nepotřebuje; jakožto plazmatický kůň je mu jinde k ničemu. Sleipni znamená „rychlý běžec“ a je rychlý jako všechno v plazmě, neboť ta je bezprostředně. Loki zplodil nejenom Fenriho, Midgardsorma a Hel, ale ještě Sleipniho.

Byleisti je bratr Lokioho, respektive jen další jméno jeho samotného. Poslední verše se týkají zejména Midgardsorma. Tento had, který se vine kolem hmoty a žije v moři obklopujícím materiální svět, není než samotnou pralátkou, jež nás obestupuje a propustuje. Zde se tedy plazma jeví jako „obklopující“, „vodnatá“ a „pohlcující“. Tito potomci Lokioho, respektive aspekty plazmy, vrhají světlo na povahu prostřední

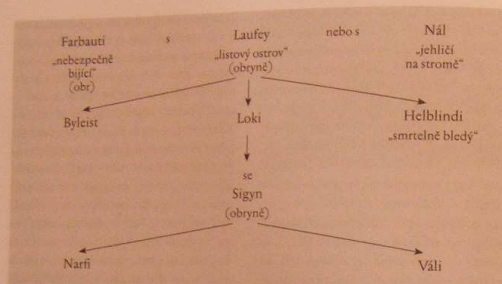
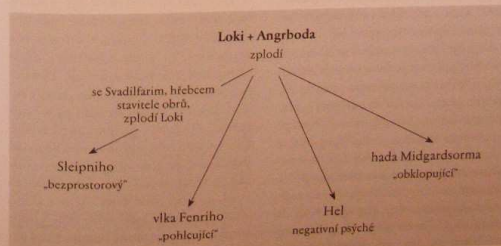
úrovně bytí. Vlk Fenri Midgard pohluje, had Midgardsorm a Hel ho obklopují, přičemž všichni tři symbolizují naše negativní pocity; Sleipni poukazuje na bezprostřednost plazmy, s tímto koněm je Ódin vzhůru kdekoli se mu zachce.

Loki je zosobněním plazmy jako takové, avšak především její šalebnosti a klamnosti. V říši mrtvých se objevují ve vsí nahotě naše sebeklamy, sebeoslovování, pýcha, lstivost, falešná víra, žárlivost a nicotná přání, neboť zde jsme pouhými pocity, které se již nemohou schovávat za fasádu těla. Loki symbolizuje mentalitu zemědělských lidí, ale zejména lstivost obrů. Obři, trpaslíci i álfové dostali do vínku lstivost a zákeřnost plazmatické sféry. Veškeré záračné věci, které zhotovují ze zlata nebo plazmatického trpytu, jsou jen šalebná mámení, neboť představují něco, co je ve skutečnosti něčím jiným; jsou stejně nestálé jako naše duše. Loki má mnohé rysy Lucifera (od něhož se odvozují mnohá jeho jména). Je padlým andělem (Ásem, který je i ztělesněním pekla); jakožto třináctý Ás žádným Ásem vlastně ani není, protože těch je pouze dvanáct;

to jenom využil svých lží a podvodů a vstoupil se mezi ně. Loki je ďábel, věčný svůdce, který pomáhá jen kvůli vlastnímu prospěchu. Jeho děti zosobňují další zákony plazmy, jeho samotného; Fenri je „pohlčovač“, neboť vlastně má pořád ve chřtánu Midgard; Hel představuje různé vlastnosti plazmy jako temnotu, respektive pekelnou podívanou, kterou nám v plazmě předvádějí naše pocity; zastupuje veškeré naše obavy a sebepokozování po smrti. A had, jenž se vine kolem Midgardu, takže ho má na dosah stejně jako Fenri, poukazuje na podsveť, které nás obklopuje a v němž spočíváme: tělo spočívá v loži duše, duše je energetickou prafomou, která tělo řídí, tvoří a nechává zemřít.

### LOKI ŠKODÍ SVĚTU

11  
Srdce ženy pozřel, když ho našel. Loki, zpola spálené lipových dřevem;



otěhotněl Lopt ze zlou ženou: tak na svět přišli obři.

Loki měl sníst zpola spálené ženské srdce. Tato přísěrná výpověď zůstává nejasná. Má to snad znamenat, že se Loki vyspal s pozemšťankou nebo že přijal „něco“ z lidského srdce, „genetickou výbavu“ či „emoci“ srdce a s tím se spojil, neboť „otěhotněl Lopt“, a z toho vzniklo hybridní pokolení, napůl obři, napůl lidé?

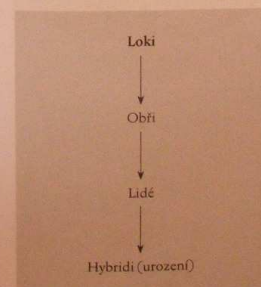
Lopt je příjímí Lokioho a znamená „vzdusný“; plazma je zde spojena s větrem a vítr je známým synonymem pralátky. Ve skaldské poezii se vzduch nazývá též „ptačí domov“ nebo „větrný domov“. Nyní se dozvídáme, že Lopt, „vzduch“, zplodil se „zlou ženou“ obry. Že obři přišli do pozemského světa, je velice překvapivé. Víme totiž, že Tór podniká výpravy do plazmy a pobíjí zde obry, aby nepronikli do Midgardu. Chtějí snad obři nejenom vpadnout do Ásgardu, nýbrž také zplo-

dit s pozemšťankami hybridní potomstvo poloobry a tak se vetřít do Midgardu? V každém případě je tato zmínka důležitá, neboť o vztahu mezi hmotou a pralátkou se v *Eddě* neřeká skoro nic. Na zemi se tedy měli objevit obři. Co byli zač? Ve starých mýtech se často hovoří o boji lidí s obry. Byli tito pozemští obři tototžní s obry plazmatickými, nebo byli jejich potomky?

Tyto obry stvořil Loki v říši pralátky, když snědl srdce ženy, a vyslal je do pozemského světa. Genzmer k tomu poznamenává, že v jedné pohádce dívka otěhotněla srdcem, které zbylo z upáleného muže. Loki, tolik Genzmer, zde vystupuje v roli této dívky. Snad na to poukazuje i 23. strofa z *Lokibo*. Tam říká Ódin Lokimu: „Po osm zim jsi ty pod zemí byl dojíčkou krav a děvečkou, děti tam rodils, a to je ubohý úděl.“ Znamená to snad, že Loki „pod zemí“, tedy v Helu, nebo dokonce ve svém nitru nebo v podzemí Midgardu zplodil bytosti, které nebyly dobré? Mohlo se ovšem jednat o ob-

ry, Tór pobíjí obry, aby se nepřemnožili, a ochraňuje tak Midgard; to předpokládá, že obři chtějí stvořit hybridní pokolení, napůl obry, napůl lidi. Jakmile Loki pozřel ženské srdce (čímž se zejména jaksí proměnil v ženu), porodil obry a ti zplodili s pozemšťankami hybridy, kteří si podmanili lidstvo.

Jiná verze souvisí s Heimdallem. V *Pláni o Rígově* se dočteme, jak Heimdall navštívil Zemi pod jménem Ríg a zplodil s pozemšťankami potomky, kteří se nazývali „Heimdallovi synové“ či „synové dne“, urození lidé neboli jarlové, a vedle nich ještě další potomky, zakladatele dvou nižších stavů. Podobně odvozují původ „prvního stavu“ všechny národy; první králové sestoupili z nebe a byli považováni za syny nebes, respektive měli geny nadlidí, proč se u pařovnických rodů odjakživa dbalo na zachování krevní linie.



Vývoj vědomým plazením. Loki se rozjel do říšských plaven obrů. Ti stvořili v další fázi evoluce lidi „na zemi“, zejména hybridní „urozené“ lidi, slechtu a bratrské lidstvo.

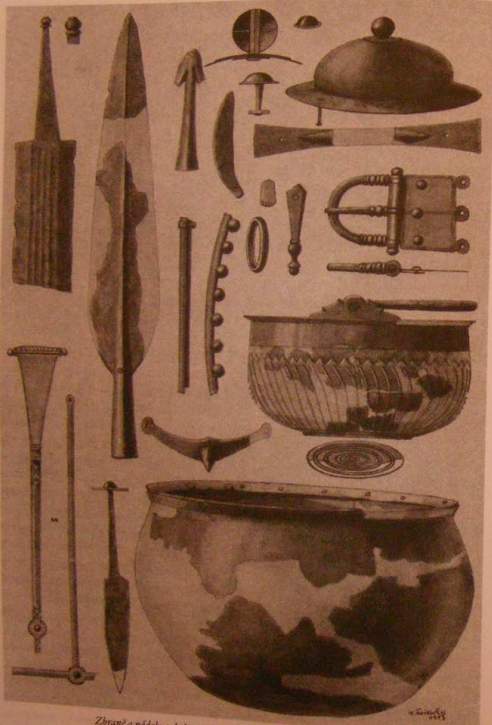
### ÓDIN A ZÁNİK SVĚTA

12  
Mnoho jsem mluvila, říct však chci více; tak pravda mi připadá – chceš vědět více? ...

13  
K nebesům v bouři stoupá moře, zaplavuje zemi, žár všechno spaluje; přichází vánice a ostrý víchř; potom Ásův konec je zpečetěn.

Až dosud jsme mluvili o Lokim, a nyní, nenechme se básní oklamat, nebude řeč o zničení Země, nýbrž o ragnaröku, kdy se postupně rozpustí všechny světy včetně Ásgardu, z něhož zbudé jenom Vidbláin s Gimlé. „K nebesům v bouři stoupá moře“, tedy pralátka stoupá k nebi, k Ásgardu; ale zaplavuje také zemi, což může znamenat rozpustění Midgardu v Helu. Připomeňme, že se nejprve rozpustí Midgard v Helu. Když Midgard zmizí, rozpustí se Hel v Ásgardu, přičemž z Ásgardu zůstane jenom jeho nejvyšší sféra, nezničitelný zárodek přifitých světů. Hmotu není zničena, nýbrž rozpuštěna v pralátce, která se rovněž rozpustí a stane se tím, čím ve své podstatě již je, Ásgardem.

„Přichází vánice a ostrý víchř“ poukazuje na obávanou fimbalskou zimu, která před ragnarökem zachvátí Midgard, přemění řečeno na tři po sobě jdoucí zimy bez léta, kdy všechno zmrzne a odumře.



Zbraně a nádobky z bohatého křehu v Grebo, Östergötland, Švédsko.

„Potom Asů konec je zpečetěn.“ Také Asgard zanikne, ačkoliv Asové jsou považováni za nesmrtelné. Matoucí v této stroře je nejasné vymezení jednotlivých fází ragnaröku na zemi, v plázmě a v Ásgardu. Neboť přísně vzato je ragnarök zánik tří světů, přičemž tento proces probíhá v každém ze světů podle příslušných zákonitostí a z každého z nich zůstane jen jeho vyšší praforma: z Midgardu plazmatická forma, z plazmy duchovní forma.

14

Jeden povstal nade všechny mocný, jenž kdysi sílu dal zemi, ledovému jezeru a kaněi krvi; nejvznešenějším vládcem zvou ho, je spřizněný se vším lidem.

15

Potom přijde jiný, ze všech nejvznešenější, nikdy se neodvážím jménem ho nazvat; málokdo vidí tak daleko, aby vládcе zahlédl blížit se k vlkovi.

Čtrnáctá strofa naráží na Ódina; neboť z něj všechno pochází, je „spřizněný se vším lidem“. Každý z nás je Ódinem, je duchem. Ódin je nejvznešenější vládce vskutku „spřizněný se vším lidem“. Jeden povstal nade všechny mocný“ poukazuje rovněž na Ódina, „jenž kdysi sílu dával zemi“, čímž je snad myšleno, že stvořil zemi. Zmínka o ledovém jezeru se týká plazmy, jejích mrazivých tek Élivág, a kaněi krev poukazuje na kance Sährimního z Valhally, „ukoptěného“, jehož masem se živí einherjové a který znovu obživne, když je sněžen.

V 15. stroře se hovoří o Ódinově nástupci po ragnaröku, jehož jméno nemůže být vyřčeno, protože je nejsvětější. Je pozoruhodné, že v mnoha kulturách se jméno Nejvznešenějšího nevyslovuje, což v 19. století přivedlo antropology k názoru, že primitivové takovou bytost neznají, leč opak byl pravdou. „Málokdo vidí tak daleko, aby vládce zahlédl blížit se k vlkovi“ znamená, že jen málokdo ví o ragnaröku, kdy po rozpuštění plazmy bude vládce Ódin, respektive Ásgard, spolknut vlkem Fenrim, čímž bude zpečetěn zánik bohů (u Wagnera „soumrak bohů“). A nový počátek světů již nezahlédne nikdo.



Hemdal, strážce Bifröstu s Gjallarhornem.

·VI·



## PÍSEŇ O TRYMOVI

*Duševní síla Tórova kladiva*

Tuto píseň lze snadno vyloučit z ní samé. Král obrů Trym ukradl Tórovi jeho kladivo Mjöllni. Tím jim pobíjel přemnožíšví se obry a tak udržoval rovnováhu mezi Ásgardem a Niflheimem, což teď nemohl. Ásově se sešli k poradě a Loki jim nabídl pomoc, což bylo podezřelé, neboť odjakživa stranil obrům. Přesto mu svěří roli zprostředkovatele, jíž se zhostí se ctí, pomůže jak Ásům, tak obrům; ve skutečnosti však čeká na svou hvězdnou hodinu, na Ragnarök. Teprve tehdy se obrům podaří vpadnout do Ásgardu; všechny jejich dřívější pokusy o invazi byly zmařeny, neboť čas ke stažení světů do Ásgardu ještě nedozrál.

Jak a proč bylo kladivo odcizeno, o tom se text nezmiňuje; obři ho museli tajně ukrást.

### KDO JE TÓR?

Výše jsem podal etymologický výklad jména Tór. Poukazuje na slovo *das Tör*, „brána“, ale i na *der Tör*, „pošetilec, blázen“. Pralátka je brána, průchozí oblast, její obyvatelé jsou pošetilci, duševně otupělí a hloupi. Plazma je mentálně mdlá sféra, duše v ní nepoznává ducha, je oslabená vlastní otupělostí, hluchotou a nevědomostí a není schopná si uvědomit svůj pravý původ. Domovinou duše je Niflheim, zamračená země, mentálně zamlžený stav, ale je jí také Múspellsheim, ohnivá země, oheň neklidu a vzrušení živé vášnivosti duše. Tór je ztělesněním pralátky. Tór ztělesňuje říši mrtvých, a když ve svém primitivním hněvu pobíjí obry, chová se stejně jako my v postmortálním stavu, kdy zaslepení vášněmi procházíme vysněnou krajinou.

Tór žije v Trúdwangu. *Trúnd* je „síla“, *wang* „svazitá louka, mírný pahorek“, jenž symbolizuje plazmu, kterou všechny kultury líčí jako pahorek nebo horu. Jakožto pahorek vyčnívá plazma z ducha (podobně jako indická hora Meru); je to jakási vyvýšenina, a proto jsou její obyvatelé, obři, „vznešení“, mentálně obrovští. Plazma je zhuštěný duch (a hmota zhuštěná plazma) – zhušťování je zákon evoluce. (V mnoha kulturních oblastech byl takový prapahorek vybudován. Například na ostrově Man ho postavili Vikingové a má čtyři stupně. Ještě dnes se na něm schází „parlament“ ostrova.)

Tórova síň se jmenuje Bilskirni, „blesk“, přičemž se nejedná o materiální blesk, neboť Tór není žádný „hromovádecc“, ani se nezjevuje lidem v hmotném těle, zůstává v plazmě. Tímto bleskem je myšlena energie blesku, premateriální blesk, a nejinak je tomu s jeho kladivem, které není kladivem v běžném smyslu.

Jeho vůz, s nímž někdy cestuje plazmou, táhnou dva kozlové, Tanngnjóst („vrzác zubů“) a Tanngrisni („skřípáč zubů“). Vrzání a skřípění zubů poukazuje na strach a vztek, projevy plazmatické duše. Třebaže to v této písni (23. strofa) vypadá, že Tórov plovoz vyjel z Ásgardu, je to myšleno čistě rétoricky.

Tórovo kladivo Mjöllni („drtič“) zabíjí obry. Toto kladivo mu v plazmě zhotovil trpaslík Brokk. Když se jim hodilo, nikdy neminulo cíl a vrátilo se zpět k majiteli; také se mohlo zmenšit, že se dalo schovat pod halenu. Jeden nedostatek však mělo – poněkud krátkou rukojeť. Nebylo to vlastně žádné kladivo, nýbrž plazmatická technologie nebo duševní zastírací manévr – jako ostatně všechny výtvořky trpaslíků.



Horní polovina nádobné broče z Calteda, Istria.

Představme si toto kladivo jakožto mentální zbraň: je to vlastně agrese, která, je-li vyslána, aby zničila nepřítele, vrátí se zpátky ke svému původci; lze ji také ukryt, totiž

zmenšit. Trpaslíci své zbraně nezhotovují ze zlata ani ze železa, nýbrž ze sugescie, hypnózy, vášnivosti a mámení; takoví jsou umělci Říše mrtvých je především na-

šich snů a přání, hmota v ní neexistuje. Že kladivo vyrobil trpaslík Brokk, jenom potvrzuje, že Tór stejně jako všechny magické zbraně patří do plazmy. Mjöllni není fyzickým bleskem, nýbrž psychickým duchovním bleskem. Nicméně nechci tím vyloučit možnost smíšené formy duševní a subatomické energie.

Tór má rovněž opasek síly; když si ho připe, jeho síla se zdvojnásobí. Kromě něho má ještě železné rukavice a pouze v nich může uchopit krátkou násadu kladiva.

Jeho ženou je obryně Sif, jejíž zlaté vlasy zhotovil trpaslíci, což poukazuje na její příslušnost k Helu. Sif má s Tórem dceru Trúð („síla“), opět obryni. Tórovi synové se jmenují Módi, „zlostný“, a Magni, „silný“; po Ragnaröku zdědí kladivo Mjöllni a budou pokračovat v otcově díle. Jinými slovy: Tór přežívá ve všech světech.

Tór je synem Jörd, „země“, nebo Fjörgin, „té, která byla uctívána v dubině“. Jörd se nevztahuje na materiální zemi, nýbrž na její plazmatický předstupeň. Tór je tedy synem Helu, což vysvětluje i jeho povahu; je sláskem v mentálním smyslu. Že ale pobíjí vlastní plemeno, obry, je překvapující. Jedná z Ódinova příkazu, a je tudíž považován také za Áse. Protože má za otce Ódina, je Tór polovičním Ásem, a jakožto syn plazmatické Jörd je polovičním obrem; představuje bytost stojící mezi Ásy a obry (stejně jako musejí existovat bytosti, které stojí mezi obry a lidmi).

1  
Vztek schvátí Vingtóra,  
když se vzbudil  
a kladivo nikde  
kol sebe neměl.

Zatřásl vousem,  
potřásl vlasy,  
marně se Jördin syn  
rozhlížel síni.

2  
Tato pak první  
pronesl slova:  
„Poslouchej, Loki,  
co ti teď pravím,  
co nikdo neví  
na celé zemi,  
ni nahofe na nebi:  
Ásovi ukradli mlat.“

3  
V bílý hrad vešli  
bohyňe Freyje  
a Tór první  
pronesl slova:  
„Půjčís mi, Freyjo,  
svě šaty z peří,  
bych zpět moh získat  
svůj mocný mlat?“

4  
Freyja:  
„Dala bych ti je,  
byť ze zlata byl,  
a stejně ráda,  
kdyby byl ze stříbra.“

Když Tór zjistil, že je bez kladiva, oznámil to Lokimu a vydal se s ním k Freyje, aby si vypůjčili její šaty z peří, v nichž je možné létat v plazmě. Loki poletl do říše obrů na výzvědy, neboť kladivo mohli ukrást jediné obři, protože jinde než v jejich říši je k ničemu.

Všichni Ásově mají zvláštní plazmatické dopravní prostředky, v nichž cestují po říši

obřů. Pouze Tór chodí pěšky, snad proto, že má kořeny v plazmě, neboť je naplň plazmatickou bytostí; nepotřebuje žádný dopravní prostředek, ani se nemusí na rozdíl od Ásů přizpůsobovat životním podmínkám této úrovně. Ti se nemohou stát plazmou, mohou ji nanejvýš přeletět, přejít na koni nebo přejít po mostech. Tór, jenž se brodí tekami Helu, se může proměnit v plazmu a nečini mu žádné potíže zabíjet obry, protože jako poloviční obr stojí na téměř stejné úrovni jako oni. Jako doma je v plazmě i Ódin, ale pouze v přestrojení. Kdyžkoli hovoří s obry, vydává se za někoho jiného a používá některé ze svých přívěsků. Protože není plazmou, proměňuje se v některou z bytostí vlastní evoluční linie – Ódin je všim a může se proměňovat v cokoli se mu zachce, samozřejmě i v plazmatické tvory. Zatímco Tór v protikladu ke všem ostatním Ásům cestuje do říše obrů *pěšky*, Loki tam teď *poletí* ve Freyjině sokolím hávu.

### INTRIKÁN LOKI

5  
Perutě radostně  
rozpřáhl Loki,  
přeletěl rychle  
přibýky Ásů  
a snesl se dolů  
k domovu obrů.

6  
Trym seděl na skále,  
tursů vládce,  
pro své psy objojký  
ze zlata pletl  
a hřívu česal  
svým bujným hřebcům.

7  
Trym:  
„Co je s Ásy?  
Co je s šíly?  
Proč jsi sem zavítal  
k synům obrů?“

8  
Loki:  
„Zle je s Ásy!  
Zle je s šíly!  
Myslím, žeš ukryl  
Hlórríðv mlat!“

9 Trym:  
„Hlórríðv mocný  
mlat jsem ukryl  
osm stop hluboko  
pod zemí obrů.  
Ten už nikdo  
nikdy nedostane,  
nedá-li mi za ženu  
žádoucí Freyju.“

Kladivo ukouřil obr Trym, jenž ho vrátil jen tehdy, dostane-li za ženu Freyju. To by bylo v podstatě možné, neboť Freyja je Vanka, podle mého soudu obryně. Bydlí ve Fólkvangu, podoblasti Gladheimu, v němž se nalézá i Valhalla. Freyja nemá zřejmě nic společného s vyššími sférami Ásgardu a žije na jeho pomezí jako Tór. Protože je sama obryni, má rovněž mnoho společného s obry. Nezbyvá než Ásy rozdělít na pravé Ásy a na ty ostatní, mezi něž patří Vanové a poloviční Ásově jako Tór. Obě poslední skupiny žijí na hranici Ásgardu s Helem.

Loki, zprostředkovatel mezi oběma světy, se vydá do Trymheimu (*Trym* = „emoční“ hluk), kde se setká s Trymem, jenž se



Mentor „Hantýk kámen“ a Niederstotzheim v Německu.

mu přizná, že Tórovi ukradl kladivo. Král obrů sedí na skále, z čehož vyplývá, že je horským obrem (plazma je z ducha vyrostlá prahora a obr, *Riese*, je „povznesený nad hmotný svět“). Trym se věnuje obliběnému zaměstnání obrů, plete zlaté obojky pro psy a česle hřívoum hřebcům – koně pokukují na vysokou rychlost plazmy. Slovo „zlato“, *Gold*, prozrazuje stejný kořen jako *gáib*, „zlutý, třpytivý, mihotavý, lesknoucí se“, což poukazuje na světelný lesk světlé země Helu. Jako třpytí jsou označováni rovněž Ásové, přičemž zlato se určitě leskne méně než světelný šat Ásů. Zlato je synonymum světa praláků. Král tursů se listivě zeptá: „Co je s Ásy?“ Potom se bez okolků přizná, že kladivo ukryl do země (do plazmy, nikoli do materiální země) a vrátí ho, když dostane za ženu Freyju.

### TÓROVA PROMĚNA V NEVĚSTU

10  
Perutě radostně  
rozpřáhl Loki,  
přeletěl rychle  
přibytky obrů  
a snes se dolů  
k domovu Ásů.

11  
Před síní bohů  
s Tórem se setkal,  
jenž první tato  
pronesl slova:

12  
„Je úspěch roven  
úsilí tvému?  
Vypravuj věrně,  
dokud jsi ve vzduchu!  
Slova unikají  
sedícimu  
a lži se chlubitvá,  
kdo vleče si hovi.“

13  
*Loki:*  
„Úspěch mám opravdu  
ze svého úsilí:  
Trym má tvůj mlát,  
vládce tursů;  
ten nikdo nikdy už  
nedostane,  
leč dá-li mu za ženu  
žádoucí Freyju.“

14  
Hned se vydali  
vyhledat Freyju

a Tór první  
pronesl slova:  
„Oblec se, Freyjo,  
v nevěsty úbor  
a pojď se mnou  
k palácům obrů!“

15  
Vztekl popad Freyju,  
vzkypěla zlostí,  
až se otřásla  
síně Ásů,  
ve dvě pukl  
Brisingů prsten.

16  
*Freyja:*  
„Právem mě budou zvat  
posedlou po mužích,  
pojedou-li s tebou  
v paláce obrů.“

17  
Ihned se sešli  
Ásové na sněm,  
a všechny bohyně  
bez výjimky.  
Kokovali,  
hledali radu,  
jak Hlórriðův mlát  
mocným vzít obrům.

18  
Tu jasný Heimdall  
pevným fěk hlasem  
– jak všichni Vanové  
v budoucnost viděl:  
„Odějme Tóra  
v nevěsty úbor!  
Na rámě mu dejme  
náramek Brisingů,

ať na něm zvoní  
ze zlata klíče  
a ženské sukně mu  
spadají k lýtkům,  
na prsa mu zavěsme  
pestré kameny  
a zlatým čepcem mu  
očepme hlavu!“

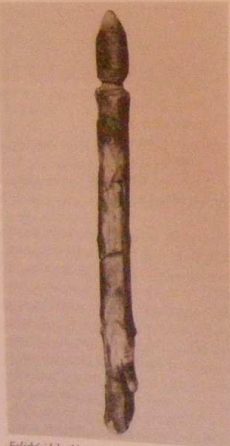
19  
Tu Tór se ozval,  
odvážný Ás:  
„Babou mě budou  
bohové zvat,  
nechám-li si navléci  
nevěsty úbor.“

20  
Loki však pravil,  
Laufeyjin syn:  
„Přestaň, Tóre,  
s prázdnými slovy!  
Ihned se obrové  
v hrad Ásů vrhnou,  
z jich moci-li nevyvrveš  
svůj mocný mlát.“

Když Tór s Lokim vyzvali Freyju, aby oblékla šat nevěsty, zalomcoval jí vztek a Brisngamen pukl. O tomto šperku víme jen tolik, že ho zhotovili čtyři trpaslíci, tedy čtyři plazmatické bytosti, a každý z nich směl za odměnu strávit jednu noc s Freyjou, což Ódina, Freyjina manžela, rozhněvalo. Loki jí šperk odcizil, avšak Heimdall mu ho sebral a vrátil bohyni. Je třeba si uvědomit, že všechny dražocenné odznaky moci bohů – Ódinův prsten Draupni, Tórovo kladivo Mjöllni, Freyřův kanec Gullibursti, stejně jako Freyjin Brisngamen – vyrobili plazmatictí trpaslíci. Mezi oběma úrovněmi by-

ti očividně existuje číla, ba důvěrná komunikace. Nicméně tyto vzácné předměty lze používat jen ve světě praláků, protože jsou zhotoveny jen z ní a jejich tváří jsou tamější bytosti. V Ásgardu je Ásové používají jen zřídka. Můžeme si je představit jako zvláštní zbraně nebo pomůcky, které Ásům umožňují pohyb v palácích a s nimiž přivádějí zdejší bytosti k povolnosti.

Kdyby kladivo zůstalo obrům, byli by Ásové vůči nim bezmocní a naplnilo by se Lokiho prorocství: „Ihned se obrové v hrad Ásů vrhnou, z jich moci-li nevyvrveš svůj mocný mlát.“ Jako by jejich bezpečnost za-



Falchig ídal s hlavou bez obličje z Oberdorfu, Německo. Výška 79 cm.

jišťovalo jenom Tórovo kladivo – nehledě na to, že obři nemohou vpadnout do Ásgardu kdykoli se jim zlíbí, nýbrž až o ragnaröku.

Loki je synem obryně Laufey, „list, ostrov z listů“, zvané též Nál, „jehličí“; když spadne jiskra do listů nebo jehličí, vznikne požár. Jeho otcem je obr Farbauti, „nebezpečný rváč“, blesk, čímž je Loki zcela jednoznačně určen jako obr a princip praláků.

21  
Oděli Tóra  
v nevěsty úbor,  
na rámě mu dali  
náramek Brisingů,  
kol boků připjali  
ze zlata klíče  
a sukniici ženskou,  
jež spadala k lýtkům,  
prsa ozdobili  
pestrými kameny  
a zlatým čepcem  
očepili hlavu.

22  
Tu pravil Loki,  
Laufeyjin syn:  
„Služebné děvče ti  
dělat budu,  
pojedu s tebou  
do říše tursů.“

Po sněmu Ásů oblékli Tóra na Heimdallovu radu do šatu nevěsty, dostal náramek Brisingů a prsa mu ozdobilí pestrými kameny. Loki se mu nabídl: „Služebné děvče ti dělat budu, pojedu s tebou do říše tursů.“ Absurdní na tom je, že Loki, sám obr či plazma, chce Ásy podporovat v boji proti vlastnímu plemeni. Ale taková už je jeho obojetná role intrikána.

### CESTA DO PODSVĚTÍ

23  
Hned byli kozli  
přihnání domů.  
V postroj zapřazeni  
pádili rychle.  
Zem plála plameny,  
pukaly hory.  
Ódinův syn jel  
do říše obrů.

Nyní začíná výprava do sousední úrovně bytí, což není pro Lokiho, jenž je samotnou plazmou, ani pro Tóra, který neustále cestuje do říše obrů, nic neobvyklého. Tór je obyvatel pohraničí; Trúðvang, jeho domov, leží v těsné blízkosti Helu, ve skutečnosti je samotným Helem. Avšak tentokrát Tór nejde pěšky, nýbrž nechá zapřáhnout svoje kozly. Že se nejedná o obyčejné kozly vyplývá z toho, že země vzplála plamenem a hory pukaly. Cesty z jedné úrovně bytí do druhé jsou nesmírně těžké, neboť duše (obr) musí přijmout tělo. Může se duše vůbec stát tělem, a pokud ano, jak? Nebo jiná otázka: Jak může Ódin sestoupit na úroveň obrů, aby s nimi komunikoval? Nezbyvá mu, než se sám stát obrem. Jak se ale duch zhustí v duši? Jedním z řešení je užívání symbolických dopravních prostředků.

### TÓR OPĚT ZÍSKÁ SVOJE KLAĐIVO

Zbytek písně je již jasný. Tór dostane zpátky svoje kladivo. Neváhá a pobije celou rodinu tursů.

24  
Tu pravil Trym,  
vládce tursů:  
„Vstaňte, obři,  
upravte sídla!  
Vedou mi za ženu  
žádoucí Freyju,  
Njörðovu dceru  
z Nóatúnu.“

25  
K radosti mé se tu  
krávy pasou  
se zlatými rohy  
a černí býci.  
Mám mnoho pokladů  
i šperků množství,  
jediné Freyja mi  
ještě chybí.“

26  
Když k večeru se  
všichni sešli  
a před obry stálo  
opojné pivo,  
Tór sám jednoho  
byka snědl,  
spolykal ženám  
kdejakou sladkost.  
Sifjin muž vypil  
tři sudy piva.

27  
Tu pravil Trym  
vládce tursů:  
„Nikdy jsem neviděl  
statnější nevěstu,  
tak chtivou jídla  
a nápoje z chmelu,  
tučného masa,  
sladké medoviny!“



28  
Chytrá služebná  
seděla u stolu,  
hledajíc odpověď  
na obrova slova:  
„Osm nocí  
nejedla nevěsta,  
tolik po objetí  
toužila obra!“

29  
Pozdvihl závoj  
políbku chtivý,  
však daleko uskočil  
dozadu v síni.  
„Proč uhrančivé jsou  
Freyjiny oči?  
Z jejího pohledu  
oheň plane.“

30  
Chytrá služebná  
seděla u stolu,  
hledajíc odpověď  
na obrova slova:  
„Osm nocí  
nespala nevěsta,  
tolik po objetí  
toužila obra.“

31  
Dovnitř vešla  
Trymova sestra,  
náramek žádala  
na nevěstě:  
„Sejmi z ruky  
rudý prsten,  
chceš-li mou lásku mít  
a moji přízeň.“

32  
Tu pravil Trym,  
tursů vládce:  
„Přineste Mjóllín,  
posvěťte nevěstu,  
položte v klín  
kladivo děvě,  
spojte nás oba  
Váriným slibem!“

33  
Srdce se Hlórridu  
zasmálo v hrudi,  
když opět svůj mocný  
spatřil mlát.  
Trym první padl,  
tursů vládce.  
Ochromen byl  
všechen rod obrů.

34  
Mrtvá se skácela  
obrova sestra,  
jež na nevěstě  
náramek chtěla.  
Místo prstenu  
pádnou ránu  
kladivem dostala  
tursova dcera.

35  
Tak mlát zpět získal  
Ódinův syn.

Všechny staré kultury považovaly čtyři plazmatické elementární stavy za prafomy hmotných živlů. Ačkoli to v *Eddě* není zcela jednoznačně vyjádřeno, objevuje se i zde představa plazmy, složené ze čtyř premateriálních živlů (viz schéma



„Tríja sestra“, sídliště Feddersen Wierde u Bremerhasenu, Německo.

na str. 111 a 119): oheň (Logi), vítr (Kari), vzduch (Lopt jako Loki), voda a země (Jörd). Že Jörd, země, je plazmou, to potvrzuje její původ. Zplodila ji Nott, Noc, tedy plazma, s Asem Anarem. Duch a plazma zplodí premateriální prafomu země. Ve skutečnosti je hmota dalším rozvinutím ducha a pralátky, což platí i o lidském těle. Dále Nott zplodila s Delingem, („jasný den“) den a s Naglfarem hmotu.

Tör je povýtce plazmatický zákon. Již jeho jméno poukazuje na jeho původ. Co ale symbolizuje jeho kladivo? „Drtil“ možná vyjadřuje zákon zničení duše. Tórovo kladivo, tedy Tör sám, zabíjí obry, samozřejmě psychicky. Kladivo letí rychlostí blesku k nepříteli a stejně rychle se vrací k Tórovi. Nezabíjí kladivo, nýbrž Tórovy myšlenky, jeho myšlenková síla. Tórovo kladivo je Tórova duše! Ale připomínám, že toto kladivo může být také reálná energeticko-plazmatická zbraň.



Hermód jede na Ódinově ozbrojeném oš Sleipnir do Helu pro Baldra.

## ·VII·



## PÍSEŇ O HYMIM

*Kotel jako symbol duše*

Zatímco *Píseň o Týmovi* popisuje Tóra jako velkého jedlíka, v této písni jde o jeho zálibu v pití. Tór pije pivo, čímž je myšlena samotná pralárka. Avšak nemá ho dost, což ho přiměje k novému zabíjení obrů, kteří mu ho nechťejí či nemohou dát tolik, kolik by potřeboval.

Ásové se vydávají do říše obrů, zde ztělesněné mořským obrem Aegim. Tór chce pít pivo, ale Aegiho kotel na uhašení jeho žizně nestačí. Proto se spolu s Týrem vydá k obru Hymimu a uloupí mu jeho kotel, jenž má být větší. A nejenom to, Tór ještě pobije všechny obry včetně Hymiho. Za povšimnutí stojí, že k tomu nemá vůbec žádný důvod, neboť obři mu nechtěli provést nic zlého. A tak je tomu ve všech příbězích: obři jsou pokáždě poraženi, v porovnání s Ásy jsou slabí a hloupi. Z perspektivy Ásgardu tomu ovšem ani nemůže být jinak. Bohové vnášejí do říše obrů vždycky jen zkázu, takový je smysl všech příběhů o Tórovi. Ale když obři vpadnou do Midgardu, chovají se tam úplně stejně. Nižší úroveň bytí je bezvýhradně podřízena úrovni vyšší. Takový je vztah mezi Ásgardem, říší obrů a Midgardem. Nezabíjí snad Tór obry proto, aby před nimi ochránil pozemský svět? Neboť kdyby obři vtrhli do Midgardu, podmanili by si lidské plemeno.

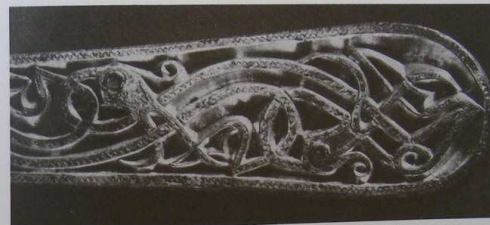
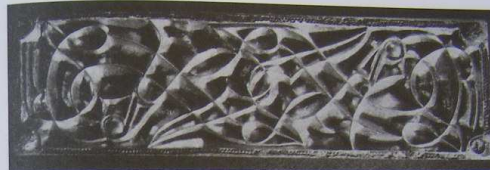
## RUNY

1  
Kdys vládnoucí bohové  
z lovu se vrátili  
a hladově se chystali  
hodovati.

Potřásali hůlkami,  
pohlédli na los:  
parhili, že Aegi má  
nábytek pití.

Ásové jsou zde nazýváni vládnoucí bohové; mimo jiné rozhodují, kdo z bojovníků padne, což mají na starosti především Ódin a Freyja. „Z lovu se vrátili“, znamená to snad, že odvádějí padlé do Valhally? Ať tak či onak, zastavili se v pralárce u obra Aegiho, jenž symbolizuje vodnatý elementární stav plazmy. Aegi má hojnost piva, což není nic jiného než jemnotekutá plazma. Toto pivo se uchovává v kotlích, přičemž kotel je opět symbolem plazmy. Že se nejedná o kotel obyčejný, se dozvídáme z páté strofy, kde stojí psáno, že tento kotel je „široký mnoho stop a stejně hluboký“. Mnoho stop hluboká je rovněž propast Ginnungagap, jiné označení plazmy.

Jakožto říše duše je plazma ideálním místem pro věštění a vykládání budoucnosti. V plazmě nemusíme nad ničím hloubat jako v našem světě, tam je všechno na první pohled jasné, neboť v ní neexistuje čas ani prostor. Všechny vezdejší bytosti jsou jen duševními silami a každý zde okamžitě pozná, co si druhí myslí a co cítí. Protože v plazmě duše nemají těla, jsou do jisté míry průhledné, jsou navenek tím, čím uvnitř. Nepodléhají plynutí času, nejsou ani staré, ani mladé, nýbrž vždy takové, jaké chtějí být, nejsou omezeny hmotou a jejich vnímání je „nadsmyslové“ – duše ovládají telepatii. Pokud v plazmě vůbec existují nějaké překážky, jsou způsobeny emočními bloky, neboť zde platí: jsem tím, co si myslím! Kdo tomu nerozumí, pro toho je existence plazmatických bytostí, ať už nebožtíků či obrů, zcela absurdní a takový člověk musí



Zetřetí ornamenty na kosárních kmenů z Vendelu XII a Valsteranam na Gotlandu, ve Švédsku.

Edda obděl jako snůšku naivních báchovek. Nicméně *Edda* je knihou mrtvých, která vychází z toho, že po smrti se duše vyznačují absolutní empatií.

Ještě něco je třeba v této souvislosti zmínit. Říše mrtvých zahrnuje různé sfé-

ry života. Žijí v ní obři, trpaslíci a zemřelí lidé. Nicméně o její struktuře a o kontaktu duší mrtvých lidí s obry se v *Eddě* mnoho nedozvíme.

Vratíme se však k básni. Byly rozloženy většící hálky a vyloženy v nich vyřetě runy.

To vlastně nebylo vůbec zapotřebí, protože bohové jsou vševedoucí. Avšak v jistém smyslu se v říši mrtvých vykládají runy pořád. V plazmě se užívají runy nebo losy, proto se píše: „Potřásali hůlkami, pohlédli na los.“ Hůlky symbolizují větve stromu světa a tím i Ásgard, prapočetek všeho; runy a losy jsou totožné s magickými formulkami, neboť znaky jsou vždycky magií – tak jako písmo je magií – a poukazují na plazmu, neboť zde vlastně čarují všichni. To znamená, že bohové potřásali hůlkami s runovými vrpky, nechali je spadnout, vytáhli z nich los a vyložili ho.

Runy našeptávají radu, praví se. Runa znamená „tajemství“, ve švýcarské němčině se „hlasování“ řekne *Rann*. Tacitus uvádí, že Germáni používali k věštění runy. K tomu užívali tři hůlky opatřené znaky. Runy jsou hole (něm. *Stab*) zhorvené z buky (něm. *Buche*), přičemž *Buchstaben* jsou „písmena“. Runy se užívaly přinejmenším

od roku 200 n. l. Každá runa znamená jednu hlásku. Proto se mají runy vyslovovat nahlas. Připomeňme si, že tři normy sedí u kořenů stromu světa, potřásají runovými hůlkami a určují život lidí. To znamená, že plazmatické principy mají v materiální úrovni podobu osudu, neboť v plazmě je všechno předurčeno, jsou zde předem stanoveny zákony i průběh života všech bytostí. Jak to? Plazma má duševní povahu, naše duše je plazmou. V duši jsou uloženy veškeré osudové faktory, které jsou ve fyzickém životě postupně odžívány, to znamená naplňovány.

Slovo „los“ lze etymologicky odvodit ze starohornoněmeckého *bluozan* a středohornoněmeckého *liegen*, „losovat, věštit, čarovat“. Losování původně sloužilo ke zjišťování osudu, metaly se losy, aby nezávisle na lidské vůli byla činěna osudová rozhodnutí. Los tedy pochází od noren, mocností osudu, které však nejsou bohům



V této odlišné formě vikingyho kousku, která byla nalezena v Dánsku, se zpodobovaly jak křesťanské kříže, tak Tórova kladiva.

nařazeny, neboť čas ani prostor se nevztahuje na všejednotu, nýbrž pouze na plazmatickou a materiální úroveň bytí. Losy se užívaly také při obětech (staroislandsky se „los“ řekne *blautr*, což je podobné slovu *blaut*, „krev“, tedy „obětí krev“).

Runy přinášejí radu, proto byli Ásové nazýváni rádcí. Ódin v podobě plazmatické bytosti je zván knížetem rádců; v runách jsou zběhlí i álfové. Ásové pospíchají každý den ke stromu světa na sněm, tedy do plazmy, a vykládají zde jakožto mocnosti osudu runy. Neboť bohové se mohou přizpůsobit životu v nižších úrovních bytí, mohou zde vytvářet svoje emanace, protože jsou všemocní. V podobě plazmatických postav uskutečňují božské záměry v těsnějším šatu plazmy.

## PLAZMA JAKO TEKUTINA

2

Skalní obr  
seděl jako chlapec,  
podobný v tváři však  
příbuzným svým.  
V oči mu pohlédl  
přísně Tór:  
„Asům teď,“ pravil,  
„připravíš hody.“

Skalní obr Aegi (mofe, plazma) je podobný svému otci Miskorblindimu (obři jsou často popisováni jako skalní obři a jako žijící v jeskyních – plazma jako jeskyňe). Tór se na něj přísně podívá a poručí mu: „Asům teď připravíš hody.“ Ásové bývají nazýváni hadači, protože u soudu, jenž se koná v plazmě u Urdiny studny (studny osudu), uhodnou, respektive znají život

a osud zemřelých. Ásové chtějí pít plazmu, to znamená, že se pohybují v plazmě a pijí ji, čímž přijímají plazmatickou podobu a jejich pravá přirozenost, čistý duch, se zahaluje podobně jako žena, když pod šaty skryje nahotu. S ohledem na zákonitost této úrovně lze předpokládat, že v plazmě Ásové nemožou „fungovat“ stejně dobře jako v Ásgardu, protože zde přijímají vlastnosti obrů, a naopak obři, jsou-li v Ásgardu zbaveni své obři přirozenosti, počinají si tam jako Ásové. A jak si potom máme vysvětlovat Ódinovu existenci v Midgardu? V plazmě Ódin žije v plazmaticky zhuštěné podobě a ta se v Midgardu zhuští ještě více. Každý člověk je tudíž složen z prvku ódinovského tj. božského, plazmatického a hmotného. Jsme svatou trojicí: duchem, duší a tělem. Jsme Ódinem v jeho trojném šatu!

## PIVO JAKO SYMBOL PLAZMY

3

Starost obrovi  
svěčila srdce.  
Přemýšlel, jak by se  
Tórovi pomstil.  
Krátce ho požádal,  
by kotel mu přinesl  
vládce mlatu.  
Sifjín manžel:  
„Připrav v něm chci  
všem bohům pivo.“

Obra Tórovo přání zaskočí: „Vládce mlatu“ po něm chce víc piva, než může uvařit, a tak ho musí požádat o větší kotel. Jak známo, pijí bohové mnohem více než obři, což je přece jasné, neboť stojí nad

plazmou, která je pro ně zhruba tím, čím je pro nás vzduch, avšak na rozdíl od obrů ji mohou přijímat v libovolném množství.

4

Svatí bohové  
marně jej sháněli,  
mocní Ásové  
mrzuti byli.  
Až Týr potají  
Tórovi sdělil,  
kde by s jistotou  
kotel našel.

5

„Na východ Éliváგ  
obr bydlí.  
Nezkratný Hymi,  
na konci nebes.  
Mocný můj otec  
má mohutný kotel,  
široký mnoho stop  
a stejně hluboký.“

## TÝR

V této strofe Týr („bůh“, „bohové“) říká, že kýžený kotel<sup>11</sup> k vaření piva má jeho „mocný“ otec, obr Hymi („stmívač“), totiž samotná plazma.

Týr je synem obra, sám je tedy obrem stejně jako Tór nebo Aegi. Hymi bydlí u Éliváგ, ledových řek na východě Niflheimu (Nifl – mlha, chlad, led, voda; všechny řeky jsou synonyma plazmy). Hymiho kotel je popisován jako „mohutný kotel, široký mnoho stop a stejně hluboký“. Ko-

<sup>11</sup> Vztáh kotel v hermetismu, jenž popisuje psychoplazmu, stejně jako všechny kotlí podobné nádoby jako talíře, poháry, sklenice, misky apod. V buddhismu poukazuje stupa, mající tvar převráceného kotle, na samobhogskāju, která je identická v říši mlham, plazmou, duší, říši mrtvých.

tel zde symbolizuje plazmu, kterou chce Tór získat. Ta však Tórovi, jenž je poloviční Ás a poloviční obr, beztak náleží. „Mádcce mlatu“ má sklonky k obrům hněvu, jenž se přenáší na ostatní obry, neboť žijí v emocionální sféře, kde se všechno hned promítne do pocitů, zejména těch negativních, neboť kotel je samotným Helem, kde trpíme svými negativními náladami. Oproti tomu Ódinovi, jenž je čistým duchem, jsou veškeré pocity cizí; duch stojí mimo dualitu dobra a zla. Přesto Ódin se škodolibostí jemu vlastní působí na cizí druhých a daří se mu to výborně; předstírá, že ztratil vládu nad svými emocemi, čímž druhé přivede k zufivosti, a tak je obeštlí, neboť v něm nepoznají čistého ducha, za což je nečká nic menšího než smrt.

6

Týr:  
„Víš jistě, že získáme  
ten vařící vod?“

Týr:

„Jistě, když patřičně  
ukujem pikle.“

7

Vyjeli z Ásgardu  
s veselou myslí  
a večer se dostali  
k Egilovu domu,  
jenž v péči vzal kozly  
s krásnými rohy.  
Samí pak spěchali  
v Hymiho síň.

ko „věrný přítel lidí“ poukazuje na to, že ochraňuje lidi před obry. Tórovo jméno zůstalo utajeno a nechá si říkat Véor. Oba návštěvníci se skrýli v síni za sloupem.

Sloup se rozlomil  
před zrskem obra,  
ve dvi praskl  
dubový trám.

13

Osm kutých  
spadlo kotlů,  
zůstal jen jeden  
jediný celý;

Netekaná návštěva Hymiho tak rozrušila, že pouhou silou svého pohledu rozlomil sloup i dubový trám, ze kterého se zřítlo osm kotlů; ačkoli byly dobře vytepány, zůstal celý jen jediný. Čeho jsme zde svědky? Na co poukazují kotle, co znamená jejich puknutí? V kotlích se vaří pivo, totiž plazma. Kotel je symbol plazmy. Znamená to snad, že v plazmě, v říši obrů, panuje neklid živý hněvem obrů?

z úkrytu vyšli  
a starý obr si  
pohledem změřil  
protivníka.

14

Nic dobrého mu  
nefeka myslí,  
když v síni uviděl  
vraha obrů,  
Tři tučné býky  
ihned zabil,  
useknout dal jim

sekyrou hlavy  
a položit je  
nad plameny.

15

Sifjin muž snědl,  
než šel spát,  
sám dva Hymiho  
silné býky.

16

Starému druhu  
Hrungniho se zdál  
oběd Hlótridův  
obdivuhodný.

Týr a Tór, kteří vyvázli bez jediného škrábnutí, předstoupili před obra. Tři býci byli poraženi a uvařeni jako pokrm pro návštěvníky. Tór sni celé dva, což se obroví zdá příliš a považuje to za výzvu.

Hymi:

„Podruhé se budem  
spokojit muset  
všichni tři  
s výtěžkem lovu.“

17

Véor chtěl hned  
k veslům si sednout,  
kdyby dal návnadu  
na udici obr.

Hymi:

„Jdi, vrahu obrů,  
odvahu máš-li,  
ke stádům volů  
a vyber si návnadu.“

Bohové spěchájí z Ásgardu „k Egilovu domu“. Egil je podle všeho obr. Tam jsou oba kozlové, Tanngnjóst a Tanngrisni, kteří táhli Tórvův vůz, vypřaženi.

8

Týr pramáti svou  
protivnou spatřil,  
devět set hlav  
hrozných měla;  
však jinou uviděl  
s paprsky brv  
v pohár lít  
synovi pivo.

Týr teď potkává svou „pramáti“ (Hymiho ženu?), která má devět set hlav. Jiná, „s paprsky brv“, která mu nalila pivo, byla jeho matka, obryně. Nyní si má u svého nevlastního otce vyzvednout kotel. (Zde narážíme na protiklad: výše stojí, že je vlastním a nikoli nevlastním synem obra Hymiho; jsou-li však oba jeho rodiče obři, je potom rovněž obrem. Dále se o něm ale mluví jako o Ásovi.)

9

Týrova matka:  
„Synu obrů,  
skrýt vás musím,  
odvážně dva reky,  
pod rám kotle,  
neboť můj muž  
málokdy je  
přivítiv k hostům  
a pohostinný.“

Týrova matka osloví Týra či Tóra „synu obrů“, což opět poukazuje na obří původ osloveného. Říká, že musí oba skrýt pod kotel, aby je její muž Hymi nespapřil, ne-

boť „málokdy je přivítiv k hostům a pohostinný“.

## SPOR V ŘÍŠI MRTVÝCH

10

Pozdě se vrátil  
proradný obr,  
lakomý Hymi,  
domů z lovu.  
Zavítal v síň,  
zazvonily ledy,  
zmrzlou měl bradu,  
zjříný vouse.

11

Týrova matka:  
„Zdráv buď, Hymi,  
zprávu mám pro tebe:  
v tvé síni ti právě  
syn zavítal,  
jejt dlouhý čas jsme  
čekali z cesty.  
Prováží ho  
protivník Hróđův,  
věrný přítel lidí,  
mocný Véor.“

12

Tam, hle, sedí  
pod šítem síně,  
aby se za sloupem  
bezpečně skrýli.“

Když se Hymi vrátil z lovu, „zazvonily ledy“, neboť se nalézáme ve studené sféře plazmy, v Niflheimu. Týrova matka se svěří Hymimu, že je zde jeho syn Týr.

Hróđovým protivníkem je myslén Tór, jenž s tímto obrem bojoval a jeho přizvis-



Rubkejf meč z Gotlandu ve Švédsku.

Protože je všechno snědno, Hymi řekne, že si další jídlo musí opatřit rybačením.

18

„Myslím, že ti to  
nebude těžké,  
napíchnout si  
na udici  
vnadidlem vábivým  
volskou hlavu.“

19

Mládenec rychle  
se rozběhl k lesu,  
aby tu číhal  
na černého býka.  
Zvířeti ráznou  
strhl ranou  
rozložitý hrad  
obou rohů.

...

Hymi:

„Hroznější v činech se  
Hymimu zdáš,  
než když v síni  
u jídla sedíš.“  
...  
...

Vrahem obrů je samozřejmě myslén Tór. Má připravit návnadu, a tak si v lese počítá na býka, jemuž srazí „rozložitý hrad obou rohů“, což Hymiho přiměje k výroku: „Hroznější v činech se Hymimu zdáš, než když v síni u jídla sedíš.“

20

Kníže kozlů  
řek králi opic,  
by s hřebcem vln  
vesloval vpřed.  
Obr však mu  
v odpověď pravil,  
že málo touží  
po širém moři.

21

Statný Hymi  
sám dvě velryby  
vylovil udicí  
ze slaných vln  
a na zádi lodi  
záštitu Ášů,  
Véor, umně  
vytáčet šňůru.

## HAD MIDGARDSORM

Říši mrtvých, svět duše – budí zde zapakováno ještě jednou – personifikují tři postavy: Hel, Fenri a Midgardsorm. Hel

poukazuje na podsvětí a na všeobecnou duševní situaci. Fenri představuje vlastnost plazmy duševně pohlcovat a Midgardsorm – plazmatická energie, která obklopuje hmotný svět – symbolizuje naši zapuštěnost do tohoto duševního silového pole. Vedle těchto nejdůležitějších personifikací plazmy existují destičky dalších, které vydvíhují ten či onen její aspekt. Ostatní badatelé bohužel ještě nepoznali, že všechny tyto personifikace poukazují na jedno a totéž, a tak pro ně germánská kosmologie zůstává velkou neznámou.

A nyní chce Tór ulovit Midgardsorma, onoho „temného netvora“, leč tím by si pod sebou jen podřezal větve; ulovit ho nemůže, neboť plazma zanikne až o Ragnaröku.

22  
Zhoubee obrů,  
zachráncí lidí  
na udici vetkl  
volskou hlavu.  
Rozevřel tlamu  
temný netvor,  
po chutném soustu  
chtivě chňap had,  
který obepíná  
okresk země.

Doplují na širé moře, do plazmy. Hymni se bojí plout dál, neboť tam pobývá had Midgardsorm. Vyloví dvě velryby, avšak Tórovi je to málo: narazí na udici volskou hlavu a chce na ni chytit Midgardsorma, plazmu povýšce. Had je dítětem Lohiho a Angrbody, kteří ztělesňují vodnatý, jennotekutý aspekt plazmy. Plazma obklopuje Midgard, každý jeho atom plave v plazmě, hmota je plazmou proniknuta

a obklopena. Tato energie udržuje hmotný svět pohromadě. Téměř ve všech tradičních had symbolizuje svět duše a jeho zákony či obyvatel. Kouše se do ocasu, což poukazuje na jeho samoplodivou sílu, popřípadě na tvůrčí energii pralátky, neboť plazma je považována za základ hmoty.

23  
Statečně táhl  
silný Tór  
jedovatou saň  
junácky k lodi:  
udeřil kladivem  
v ošklivou hlavu  
věrného bratra  
zhooubného vlka.

Had Midgardsorm, „jedovatá saň“ (duše = jed, negativní emoce), se zoukousne do návnady a Tór, syn vládce světů, ho udeří svým pověstným kladivem do hlavy. Dochází k boji mezi Asgardem a plazmou, mezi dvěma světy ztělesněnými Tórem a Midgardsormem.

24  
Zafval netvor  
země se zachvěla,  
pukaly skály,  
šlehaly plameny  
...  
potom se ryba  
ponořila v moře  
...

V této strofe chybí pár veršů, které však lze doplnit z prozaické *Eidý*. Podle Snorriho Hymni v poslední chvíli udici přetřizne a Tór přijde o svou kořist. Tím Hymni rovněž zachrání sám sebe, neboť jinak by jeho

svět zanikl. V prozaické *Eidý* udeří Tór obra přísti do spánku a hodí ho přes palubu. Zde však zůstane naživu. Midgardsorm se potopil, „země se zachvěla, pukaly skály“ čili byla zasažena i hmotná úroveň, která by logicky musela zaniknout také. V pozdějších pověstech se had proměnil v draka. A draci prý střeží zlaté poklady uložené do hrobů. Nezbyvá než připomenout, že obyvatelé Helu bývají někdy popisováni jako draci, hadi nebo červi.

25  
Neveselý byl obr,  
když nazpět pluli,  
mocný Hymni  
mluvit přestal,  
vesloval prudce  
proti běhu.

26  
Hymni:  
„Chceš se podělit  
o práci se mnou  
a odnést velryby  
odtud domů,  
či k břehu chceš přivázat  
berana vln?“

27  
Přistoupil Hlórrídi,  
chopil se přidě,  
pozdvihl hřebce vln  
s prosáklou vodou:  
sám i s vesly  
a s výzbrojí k čerpání  
odnášel domů  
obrovskou loď  
přes horské hřbety,  
porostlé hvozdem.

Hymni není vůbec naštvan z toho, co se přihodilo, a poprosí Tóra, aby odnesl velryby a uvázal loď, „berana vln“. Tór loď popadne a odnáší ji do dvorce tursů.

### ZÁPAS TÓRA S HYMIM

Tór má získat Hymihio kotel. V kotli se nalézá plazma, zde v podobě píva.

28  
Zavilý obr však  
zápatit dál chtěl,  
hádkám zvyklý,  
s hromovládcem.  
Pravil, že veslem  
nestačí vládnout,  
že rek jen ten je,  
kdo rozbije pohár.

29  
Sotva ho do rukou  
Hlórrídi dostal,  
hned strmý prorazil  
pohárem kámen,  
přerazil vsedě  
sloup ve dva kusy;  
pohár však celý  
mu podalí zpátky.

Hymni podrobuje Tóra zkoušce. Má rozbít pohár, strmý kámen a sloup, avšak pohár zůstane celý a Tór ve zkoušce neobstojí. Nicméně Hymihio žena ho zachrání.

30  
Tu mocného obra  
milostnice  
Ásovi k radosti  
radou byla:

„Uhoď Hymihio  
pohárem v hlavu,  
která nad každý  
kalich je tvrdší.“

31  
Ohnul se v kolenu  
kozlů vládce  
a vši se oděl  
Ásů moci:  
nepuklo sídlo  
obrovny přitlby,  
praskl však vedví  
na víno pohár.

Ona milostnice „mocného obra“, možná Týrova matka, Tóra zachrání, když mu poradí, aby udeřil Hymihio pohárem do hlavy. Hymni pohár svíral mezi koleny a Tór ho musel rozlomit, neboť: „Praskl však vedví na víno pohár.“

32  
Hymni:  
„Vzácný klenot mi  
věru byl vzat,  
překrásný kalich když  
z kolén mi spadl.“  
A dál mluvil obr:  
„Nebudu moci  
nikdy už říci:  
hotov jsi, nápoj.“

Hymni truchlí nad rozbitým kalichem či kotle: „Nebudu moci nikdy už říci: hotov jsi, nápoj.“ Tím i zanikla Hymihio plazmatická existence.

33  
Však ještě jednu si  
podmínku stavím:

přineste mi ze dvora  
pivní kotel!“  
Týr se pokusil  
dvakrát jím pohnout,  
nehnula se však  
obrova nádrž.

34  
Módiho otec pak  
jej uchopil za kraj  
a klidným kráčel  
krokem síní,  
přes hlavu si klobouk  
kotle přetáh,  
o kotlíky mu zvonily  
jeho kruhy.

Potom si Hymni, ač již poražen, vymní poslední zkoušku síly: Ásové mu mají přinést ze dvora pivní kotel. Kdyby se jim to nepodařilo, obr by zřejmě vyhrál. Týr s nádobou pohnout nedokázal, nicméně Tór ji obrovi přinesl.

35  
Neujeli daleko,  
když nazpět pohlédl  
Ódinův syn  
svým bystrým okem:  
spatřil, jak z pustých hor  
s Hymim se žene  
od východu  
veliký dav.

36  
Sundal kotel  
ze svých ramen,  
zamával Mjóllnem,  
mrtvol chtivým,  
a pobíl všechny  
velryby pouště.

Oba Ásové vlekli pivní kotel pryč, avšak Hymni spolu s dalšími obry je pronásledoval, zřejmě aby kotel získal zpátky. Tór spadl kladivo a všechny obry, „velryby pouště“, pobíl, čímž opět dostal svému úkolu.

### TÓROVI KOZLOVÉ

37  
Neujeli daleko,  
když náhle si lehl,  
na zem klesl,  
Hlórríduv kozel.  
Oř v postraňcích  
ochroml náhle.  
Lstivý to byl  
Lokihio čin.

Cestou domů začal Hlórríduv vedoucí kozel kulhat (Hlórrí je příjmení Tóra, překládá se jako „ohnivý blesk“ nebo „máchnutí kladivem“), což je zde považováno za lstivý Lokihio čin – ale proč? Tato strofa zřejmě pochází z jiného příběhu o Tórovi. Mládec mlatu přenocoval u jednoho sedláka, obra, a k večeru nechal porazit oba své kozy, přičemž se neschly poškodit jejich kosti, neboť kozlové měli opět obživnout. Avšak sedlákův syn našel jednoho z nich stehenní kost, aby mohl vysát morek. Příštího rána zamával Tór, „kozlů velitel“, kladivem nad zvířaty, ta oživila, ale jedno kulhalo.

38  
Slyšeli jste  
– a sotva kdo vám  
poví lépe  
posvátnou pověst:

jakou pokutu  
poskytl obr,  
jenž obě své děti  
dát musel v náhradu.

Abyste Tór obrovi pomstil a potrestal ho, vzal s sebou obě jeho děti, které mu musely sloužit.

39  
Bez bázně přišel  
Tór na sném bohů,  
třímaje kotel,  
z nějž Hymni se těšil.  
Mocní vládceové  
pít teď mohou  
opojný nápoj  
v Aegihio síni.

Tór s Týrem se vracejí zpátky k Ásům; v Hymihio kotli mohou uvařit tolik píva, kolik se jim zlíbí, respektive mohou si z něho brát tolik plazmy, kolik potřebují. Ale jsou Týr a Tór doopravdy Ásy? Vždyť Ásové nepijí plazmu, nýbrž nektar Ásgardu. Takže oba musejí být obři stejně jako Aegi, aspekt vodnaté plazmy. Žijí v plazmě a pijí ji. Přesněji řečeno, v duševní úrovni bytí se živí duševními iluzemi. A tak lze i krádež kotle považovat za iluzorní, za projekci žádosti této úrovně. Neboť v plazmě si z vlastních myšlenek, pocitů a vášní můžeme vykouzlit cokoli. Tento zamotaný příběh nám přibližuje další aspekty duševního života v plazmě, což je jeho pravý smysl.



Všoký, Stegné vsoký a Třetí odpovídají Ganglerimu na otázku.

# ·VIII·



## SKÍRNIHO CESTA

*Touha po Helu*

Frey, syn Njörda a Skadi, usedl jednoho dne na Ódinově Hlíðskjálfu a rozhlížel se po všech světech. Vtom ve světě obrů spatřil kráčet krásnou dívku a upadl do trudnomyslnosti. Njörd a Skadi požádali synova přítele Skírniho, aby Freyovi pomohl.

### HEL JAKO ŽENSKÝ ASPEKT

1  
„Povstaň, Skírni,  
a spěchej rychle  
navštívit našeho syna.  
Zeptej se ho,  
komu hněv platí  
moudrého mládce.“

2  
Skírni:  
„Zlých slov se mi dostane  
od vašeho syna,  
navštívím-li ho náhle,  
bych se ho zeptal,  
komu hněv platí  
moudrého mládce.“

Skírni vkráčí k Freyovi a osloví ho:

3  
„Pověz mi, Freyi,  
vůdce pluků,  
co vědět bych věru chtěl:  
proč sám sedíš  
v širé síni  
po celý pane, den?“

4  
Frey:  
„Jak, mladý muži,  
ti povědět mám  
svou bezbřehou bolest?“

Zářivé slunce  
svítí všechny dny,  
leč ne mé lásce.“

5  
Skírni:  
„Tvá bolest není  
jistě tak bezbřehá,  
bys mi ji, slavný, nemohl sdělit.  
Vždyť spolu jsme od dětství  
vyrůstali,  
my dva si můžeme důvěřovat.“

6  
Frey:  
„V Gymově paláci  
jsem viděl se procházet  
žádoucí ženu.  
Paže jí zářily  
a od nich se zažehl  
vzduch i vod vlny.“

7  
Žádnému není  
ta žena tak drahá  
jak mému mládi.  
Nikdo z Ásů však  
ni z álfů nám nepřeje,  
bychom se těšili spolu.“

Ás Frey žije v Ásgardu. Víme, že je bývalý Van a že byl do duchovní úrovně povznesen. Ve skutečnosti není bohem, nýbrž obrem. Jeho rodiče Njörd a Skadi jsou tudíž principy říše obrů. To je třeba si uvědomit, než se ponoříme do tohoto příběhu. Frey vyhlédl z duchovní úrovně bytí do úrovně Helu a spatřil tam krásnou dívku, do níž se okamžitě zamiloval. Seděl totiž na Ódinově trůnu Hlíðskjálfu, z něhož lze přehlédnout, respektive *utvářet* všechny



Obrázeký kámen z Ljávru na Gotlandu ve Švédsku. Tento detail znázorňuje oběťování bojovníka obětím.

světy. Hlíðskjálf, který se nalézá v Ódinově božském příbytku Válskjálfu, lze přeložit jako „lešení nad (dveřním) otvorem“, „strážní věž“ či „rozhledna“. Protože Frey je ve své podstatě bytostí z úrovně obrů, může se zamilovat i do obryně. Ale protože byl vyzdvížen do světa Ásů, nemůže jen tak do Helu; přý mu v tom brání Ásově álfové. Znepokojení rodiče za ním posílají jeho přítele Skírniho, „zářícího“. Skírniho lze považovat za emanaci Freye.

Krásná dívka, kterou Frey spatřil v Gymově paláci, je Gymova dcera Gerd, „obrazena“. Gymi je synonymum či emanace Aegihho, moře, vody, respektive vodnatého elementárního stavu Helu. Gymi a jeho dcera jsou obři, obyvatelé Helu, duševní bytosti. Gerd je popisována jako zářící,

od jejích zářících paží „se zažehl vzduch i vod vlny“. Světlo, záření, lesk i zlato jsou, jak již víme, vlastnosti říše Helu. Ta vyznačuje prazvláštní světlo, které však není tak jasné jako světlo Ásgardu. Ásově jsou mnohem zářivější bytosti než álfové.

### CESTA DO PODSVĚTÍ

8  
Skírni:  
„Koně mi dej,  
který mě přeneše  
přes plamenný val,  
a silný měč,  
který sám seká  
do ukrutných obrů.“

9

**Frey:**  
„Koně ti přivedu,  
který tě přenesou  
přes plamený val,  
i silný meč,  
který sám seká  
v ruce statného teka.“

*Skírní sedlá koně a promlouvá k němu:*

10

„Venku je tma,  
je čas se vypravit  
přes zrosené rokle  
k obydlí obrů.  
Vrátíme se oba,  
nebo nás zničí  
ruka temného tursa.“

*Vříší obrů Skírní patká pastýře. Oslouží ho:*

11

„Pověz mi, pastýři,  
který na pahorku sedíš  
a všechny střežíš stezky:  
bude mi možno  
s mladou dívkou mluvit  
pro Gymiho psy?“

12

**Patýř:**  
„Propadls smrti,  
či jsi už mrtev?  
...  
...  
není ti souzeno  
slovo si vyměnit  
s Gymiho dobrou dcerou.“

Frey vyšle svou emanaci Skírního do říše obrů, aby tam předal jeho zbožňo-

vané poselství lásky. Vztah ducha a duše je zde zaobalen do milostného příběhu stejně jako v *Písní o Fjalsvinnovi*, kde Svipdag pronikne do Helu za svou zemřelou milou. Chceme-li vylíčit zdlouhání některé z úrovní bytí, hodí se k tomu téma lásky určitě nejlépe. Aby bylo možné vstoupit do světa duší, musí být nějak překonána materiální úroveň: zde však Frey musí opustit úroveň ducha, aby mohl proniknout do nižší úrovně Helu.

K cestám do plazmy se vedle člunů a povozů nejčastěji používají koně. Pro Germány byl kůň nejběžnějším dopravním prostředkem; ovšem ve skutečnosti byl přesun z jedné úrovně do druhé zajišťován nadčasoprostorovými technologiemi, potažmo mentálně-energetickými konstrukcemi. Duševní sféra Helu je velice výstižně popisována jako mihotavý plamen, jenž se vlíná jako voda. Jemnomotné duševno se jeví jako ohnivá voda, jako ohnivě jezero, jako plavoucí moře. Voda a oheň, led a plameny, zima a žár jsou dva polární stavy energie. V *Písní o Fjalsvinnovi* musí Svipdag překročit plamený val, chce-li se dostat ke své milované. Mihotavý plamen je pochmurný a temný, na rozdíl od lesku obyvatel Helu. Hel je jasná země, ale jeho jas připomíná svítání či soumrak, nikoli sluneční zář. Naproti tomu Ásgard je jasnější než oslepující sluneční světlo. Protože Ásgard je mnohem jasnější než Hel, snadno poznáme, v jaké úrovni bytí se nalzáme.

Aby se ubránil obrům, potažmo duševním stavům Helu, dostane Skírní Freyův meč, který sám seká, vůči němuž jsou všichni obrů bezmocní.

V desáté strofě je Hel popisován jako vlhký a roklinatý. Symbolem polomateriálnosti energetické duše je voda. Zmínky

o hornatém terénu Helu jsou časté. Hory poukazují na cosi obrovitého, vysokého, povzneseného, ale v mentálním, nikoli fyzickém smyslu.

V Helu se zdržují „obyčejní“ nebožtíci, na hrdiny padlé v boji čeká Valhalla. Lokiho záštíplná dcera Hel vládne v Helheimu, za ploty a palisádami, za mříží a branou Helu. Z Midgardu do Helheimu vede cesta Helweg, kterou můžeme na koni zdotat za devět nocí, musíme však přitom překročit hraniční řeku Gjöll, přemoci strážkyni Modgud a podsvětlního psa Garma a projít mihotavými plameny, respektive ohnivou stěnou. Komu se na koni podaří překročit Gjöll a projít branou Helu, může navštívit Hel a vrátit se bez úhony zpátky.

Na hranici Skírní narazí na strážce Helu. Ten se ho otáče, zda je mrtev, neboť do Helu mohou vstoupit pouze mrtví, tedy netělesné bytosti. Jakožto duchovní bytost, potažmo Freyova emanace, je Skírní bytostí Helu a může pokračovat v cestě.

13

**Skírní:**  
„Bědování  
jen bránit může  
člověku v rozhodném činu.  
Můj věk mi byl určen  
na jediný den,  
cesta celého života.“

Skírní říká, že si nemá proč stěžovat, neboť jeho věk byl přesně určen.

14

**Gerd:**  
„Jaké to dunění  
se z venku dere  
do našich světlých síní?“

Země se chvěje,  
v základech se třesou  
Gymihio dubové dvorce.“

15

**Služebná:**  
„Muž silný je venku.  
Sestoupil z koně  
a na louku ho pustil pást.“

16

**Gerd:**  
„Pozvi ho dovnitř  
do naší síně  
na doušek drahé medoviny.  
Bojím se však,  
by venku nebyl  
vrah mého bratra.“

*Vstoupí Skírní.*

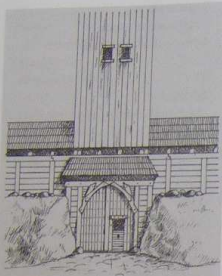
17

**Gerd:**  
„Pattíš snad k álfům  
či k synům Ásů  
anebo k věčným Vanům?  
Jak jsi sám pronikl  
plameny ohně,  
bys naše zhlédl síně?“

18

**Skírní:**  
„Nepatřím k álfům  
ni k Ásů synům  
ni k věčným Vanům.  
A přece jsem sám pronikl  
plameny ohně,  
bych vaše zhlédl síně.“

Skírní vstoupí do síně či dvorce, do mentálního pole obryně Gerdy, což má za



Rekonstrukce dřevěné brány v Arkoně, chráněné věží.

následek dunění a chvění země, totiž pralátky. Celý Gymihio dvorec, Hel jako takový, se roztrhne, když do něho vkročí Ás, duchovní princip. Duše je v porovnání s duchem slabá, stejně jako tělo je slabé vůči duševním hnutím. V 16. strofě nabízí Gerd medovinu, tedy plazmu. Přitom se obává, že host zabije jejího bratra.

Gerd se zeptá, proč tak sám pronikl plameny ohně. Poukazuje tím na ohnivý aspekt Helu, na velejemný oheň Múspellsheimu, který se mihotá jako nějaká tekutina, nikoli na obyčejný oheň.

### LÁKÁNÍ NEVĚSTY JABLKÝ NESMRTELNOSTI A PRSTENEM VĚČNOSTI

19

„Jedenáct zářivě  
zlatých mám jablek,  
ty všechny ti věnuji, Gerdo.“

Lásku svou získat chci,  
bys zvala Freye  
svým drahým druhem.“

20

**Gerd:**  
„Jedenáct jablek  
jakživa nepřijmu  
pro mužské milování.  
Nikdy, Freyi,  
Osm stejně těžkých  
nebudu souzeno  
v objetí spolu spát.“

21

**Skírní:**  
„Prsten ti dám,  
který v plamenech byl  
s Ódinovým synem.  
Osm stejně těžkých  
z něho stéká  
každý devátý den.“

22

**Gerd:**  
„Nepřijmu prsten,  
i když v plamenech byl  
s Ódinovým synem.  
Mám dosti zlata  
v Gymihio dvorech,  
můj je všechen majetek otcův.“

Zpočátku Skírní nechce prozradit svou totožnost, ale v 19. strofě se Gerd přizná, že ho k ní poslal bůh Frey, aby jí předal jeho dárky. Ty mají otevřít Gerdino srdce. Nejprve jí nabízí jedenáct zlatých jablek. Proč zrovna jedenáct? „Jedenáct“, něm. *elf*, vlastně znamená „jedno je navíc“. Jsou to snad jablka nesmrtnosti bohyně Idunn, „omlazující“, která musejí jíst bohové, aby zůstali věčně mladí? Nebo to jsou ně-

jaká jiná jablka? Jsou zlatá, protože v Helu se všechno leskne zlatem. Připomínám, že bohové potřebují Idunnina jablka pouze v Helu. Gerd tedy dostane darem nesmrtnost, věčný život v Helu – avšak nemá ho už beztak?

Dále Skírní nabízí prsten Draupni. Jedná se o drahocenný Ódinův zlatý prsten, jenž zhotovili trpasličí Sindri a Brokk. Každou devátou noc se od něho oddělí osm stejně těžkých prstenů. Jednou ho Ódin položil na hranici s mrtvým Baldrem, ale prsten neshořel. Baldr byl spálen na své lodi Hringhorni a na jeho hruďi ležel Ódinův prsten. Jednou si Ódinův syn Hermod povšiml, že Baldr nosí Draupni v Helu, ale později ho po Hermodovi poslal zpátky. Symbolika prstenu, který se sám od sebe zmnožuje, je jasná. Poukazuje na Hel, pralátku, na sféru bohatství, zlata, zmnožování. Nekonečný kruh symbolizu-

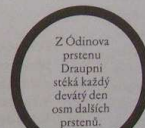
je nekonečné rozmnožování bohatství. *Jeden* prsten je totiž *co vlecby* prstenu. Tento prsten znázorňuje duši s jejími představami a tužbami. Je to nekonečnost a bezčasovost, věčné opakování téhož. Prsten je kruh, jenž všechno sjednocuje. Draupni je Ódin v podobě duševní bytosti, Helu.

### ZOSTOUZENÍ A VYHROŽOVÁNÍ: NENÁVIST HELU

23

**Skírní:**  
„Vidíš, má dčvo, tento meč,  
tenký a runami zdobený,  
jež v ruce zdě držím?  
Srdce ti probodnu  
úderem smělým,  
neslibíš-li mi lásku.“

#### Prsten Draupni



Prsten Draupni  
zhotovili trpasličí  
Sindri a Brokk.

Z Ódinova  
prstenu  
Draupni  
stéká každý  
devátý den  
osm dalších  
prstenů.

Prsten jako symbol  
Ódina v plázně:  
bez počátku a bez konce,  
nekonečný kruh,  
princip věčného  
návratu.

24  
Gerd:  
„Nikdo mě násilím  
nedonutí  
milovat muže.  
Ty však se střež!  
Gymi-li tě spatří,  
jistě se s tebou střetne.“

25  
Skírní:  
„Vidíš, má dšvo, tento meč,  
tenký a runami zdobený,  
jež v ruce zde držím?  
Pod tímto ostrím  
padne starý obr,  
smrt stihne tvého otce.“

26  
Krotícím prutem  
zkrotím tvůj odpor,  
že vůli mou vyplníš.  
Odejdeš pak  
v odlehlá místa,  
kde tě nikdo už neužijí.

27  
Na orlí skále  
budeš zrána sedět  
k světu zády,  
k podsvětí zrakem,  
pokrm ti buď protivnější,  
než pokojným lidem je  
hladký had.

Ve 23. strofě Skírní vyhróžuje Gerd, že jí probodne srdce, když s ním nepůjde k Freyovi. Ona mu v následující strofě zase pohrozí, že ho její otec zabije.

Nyní kolotoč zstouzení a vyhróžování nabírá na obrátcích. Skírní vyjmenovává

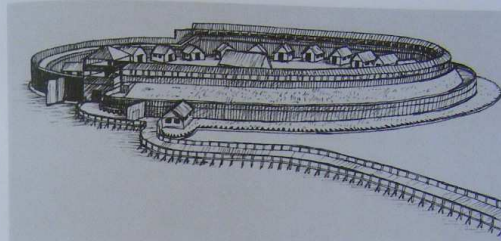
vá veškeré útrapy a muka, jimž bude Gerd vystavena, když odmítne Freyovu nabídku. V 27. strofě jí hrozí, že bude sedět na orlí skále, což je kenning pro skalní útes, čímž je myšleno, že se ocitne v naprosté izolaci, daleko od Helu.

28  
Strašnou buď obludou  
všem, kdo tě spatří.  
Hrímni at na tebe hledi,  
at tě hanobí všichni.  
Buď pověstnější  
než bohů pátrava stráž!  
U mříže mrtvých se mrač!

29  
Vzdýchej a trap se  
prudkou touhou,  
strať at tě k slzám nutí!  
Posaď se  
a já ti povím  
o příboji příkoří,  
o tíži touhy.

30  
Děsit tě budou  
bšové celý den  
v ohradách obrů.  
V komnatách netvorů  
každý den budeš  
bez vůle se vláčet,  
bez vůle potáčet,  
pláč ti buď jen  
potěchou v trápení  
a slzami svažuj svou bolest.

31  
S tříhlavým obrem  
se těšit budeš,  
anebo muže nebudeš mít.



Rekonstrukce braditě Behren-Lübchm, chráněného ze všech stran vodou. Přístupné bylo jediné po mostě.

Žár lásky at tě však sžírá,  
at tě souží představa slasti,  
buď jako bodlák,  
vyhozené bylí  
z otyčky obilí.

32  
Šel jsem do háje,  
do svěžího hloží  
krotící prut si připravil,  
krotící prut jsem si připravil.

33  
Zlost má na tě Ódin,  
zlost má kníže Ásů,  
fúrii budeš Freyovi,  
ty drzá děvko!  
V dík se ti dostane  
hrozný hněv bohů.

34  
Slyšte obří,  
slyšte, tursové,  
synové Suttunga,  
sami Ásové:

jak zaklínám,  
jak zakazuji  
dívec dovádět s muži,  
dívec milovat muže.

35  
Hrímgrímni obr at  
tvé tělo uchvátí  
před mříží podsvětí.  
Tam at ti skřítkové  
na kořenech stromu  
naplní krajáč  
kozi močí.  
Lepší nápoj  
at nikdy nedostaneš,  
panno, podle svého přání,  
panno, podle mého přání.

36  
Tursovu runu ti vyryjí  
a tři jiné:  
chlípnost, šílenství, žádost.  
Mohu je vyhladit,  
jak jsem je vyryl,  
bude-li toho třeba.“

Vyhróžování nebere konce. V 32. strofě se Skírní použije do runové magie. Když se totiž do větve živého stromu vyryjí runy, získá se kouzlo proti nepříteli. V 36. strofě jsou zmíněny čtyři runy, jedna tursova (obří), dále chlípnost, šílenství a žádost.

Hel je úrovní duševního neklidu, k němuž přispívá i láska. Kdo miluje, přivádí pocíty k varu, což se projevuje jako pohyb pralásky.

#### ZKROCENÍ OBRYNÉ GERD

37  
Gerd:  
„Zdráv buď, příteli,  
a přijmi pohár  
plný opojné medoviny!  
Nikdy jsem nemyslila,  
že někdy získám  
lásku věčného Vána.“

38  
Skírní:  
„Jak se svým poselstvím  
jsem pořídil, pověz,  
dříve než odejdu odtud.  
Kdy se setkat chceš  
s Njördovým synem  
a přízeň mu projevít?“

39  
Gerd:  
„Barri se jmenuje  
borový háj,  
temný a tichý.  
Za devět dní tam Gerd  
dopřeje Njördovu synu  
slast své lásky.“

Navzdory všemu očekávání podlehe ne Gerd rychle výhrůžkám a uvede místo, kde se sejde s Freyem. „Barri“ znamená „háj, obilné pole, jehličnatý les“ nebo také „louku plnou poutat“, očividně místo plodnosti. Tam se za devět dní – mystické číslo vzniklé ztrojením trojky – tomuto bohovi oddá.

Skírní odjede domů; Frey stojí venku a vztává se:

40  
„Pověz mi, Skírní,  
než sedlo odepneš  
a odneseš odtud,  
úspěch-li jsi měl  
v říši obrů  
po našem přání?“

41  
Skírní:  
„Barri se jmenuje  
borový háj,  
temný a tichý;  
za devět dní tam Gerd  
dopřeje Njördovu synu  
slast své lásky.“

42  
Frey:  
„Dlouhá je noc  
a delší dvě.  
Jak v touze přežítí tři?  
Častokrát se mi měsíc  
zdál kratší dobou  
než půl noci čekání na nevěstu.“

Tato píseň pojednává o námluvách nevěsty, které ovšem slouží pouze k nastínění některých vlastností Helu. Máme zde



Ozdobné znázornění Maleho vozu z Bernbachu, Německo.

nadčasový mýtus o Orfeovi: Hrdina zoufale miluje ženu z říše mrtvých, Helu, a musí překonat veškeré překážky spojené s překokem z jedné úrovně bytí do druhé, aby ji získal. „Jak se opět setkám s mojí zemtelou láskou?“ je pramotiv a prapráni lidstva. Zde však do Helu přichází bůh a duchovní princip, což je mnohem jednodušší, než když se o to pokouší pozemšťan, jenž musí nejdříve oddělit svou duši od těla: božský princip si musí „obléci“ duši, aby získal ženu z říše duše. Ve skutečnosti se Skírní vte-

lí do koně a do magického duševního meče, který seká sám od sebe, což znamená, že je ovládnut duševně (čímž se poukazuje na duševní síly Helu). Ale tato diskuse je vlastně bezpředmětná, neboť Frey je přece sám obrem – bytí povýšeným mezi bohy – a měl by lásku obryně Gerd získat bez potíží. Pole Barri, kde se oba setkají, je třeba považovat za plazmatickou úroveň povýce. A ve skutečnosti plazma je „loukou plnou poutat“, polem plodnosti, ovšemže duševní.



Obr. Tjatz v orlím rouchu tákne za sebou na boli Lakibo poté, co orel snědl Asám peteného byka.



Tato skalní kresba se nachází poblíž Litleby ve Švédsku a představuje muže v nadřivotní velkosti se vztyčeným kopím a ztopořeným penisem. Byla vytvořena přes starší zpodobení lidí.

Elegantní přezky ze zlatého filigránu, Dánsko, 10. stol.







Kování k postroji z pozlaceného bronzu z Brna na Gotlandu, 8. století.



Nábrobní kámen z katedrály svatého Paula v Londýně s dračím reliéfem pocházející z doby krále Knuta.



Kopie dóry. Její kostra je z pozlaceného bronzu, složené panely z vyřezávané slonoviny.

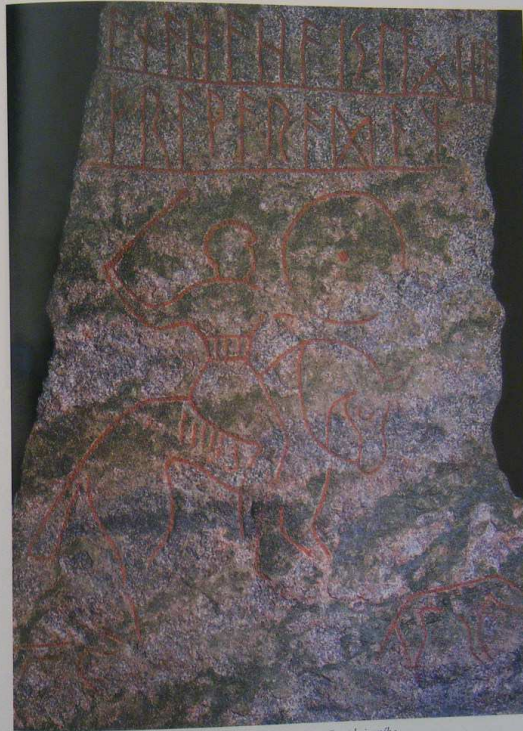


Dřevěná lodi z aschevské pobřežní lodi (Norsko).

Bohatě zdobená přilba s hledím ve tvaru bryli a námořníkem. Úppland, Švédsko, 7. stol.



Větrná korunkovička prozrazuje složitý vzor z listoví a úponků, které obklopují draka. Vytepaného uprostřed ornamentu. Jelen nahoře je trojrozměrný.



Typický runový kámen připomíná statečnost bojovníka.



Detail vzpěry sání z oseberského loďního pohřbu. Vyřezávané ornamenty ze spletených pásů jsou pobity ozdobnými kováninami.



Převrátní filigránová vřezboba této zlaté ostruhy provazuje borreský styl.

Symetrická brně se dvěma zvířaty po stranách „brunového kamene“ (Törny figurky) je typická pro mammenský styl.



Jellingeýský runový kámen vyzpěl první dánský křesťanský král Harald Modrozob, aby odlatil své rodiče i sebe, nad starším loďním pohřbem. Na této straně je znázorněna ukřižování.

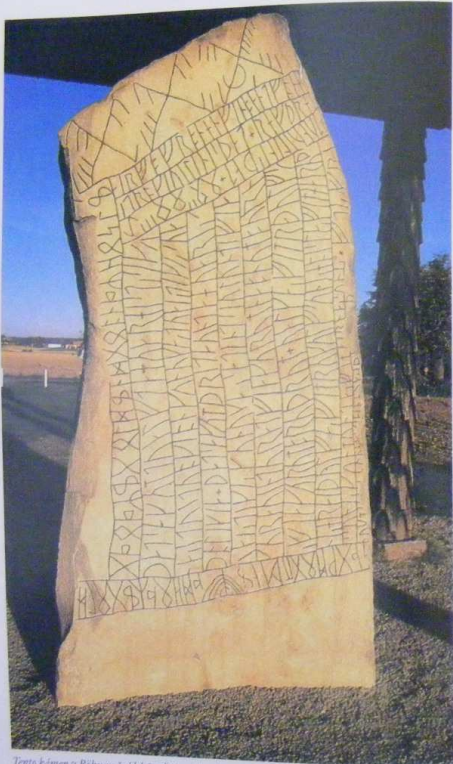
Jantarová blava z vikingské doby.



Náhrobní reliéf ze švédského Gastlandu, 8. stol. n. l., znázorňuje valkyřku s pícním rohem, jak vítá ve Valhalle Odina přijíždějícího na osminohém ori Sleipnir (naboře), a loď s germánskými bratry (dole).



Lakci spoutaný po Baldmóse smrti střezý svého syna. Detail z kamenného kříže v Kirkby Stephen v severozápadní Anglii.



Tento kámen z Ruka ve švédském Östergötlandu obsahuje nejdellí známý runový nápis, který pochází z počátku vikingské doby.

Náhrobní kámen ze švédského Fumbo (9. stol.) se zpodobněním hada, v jehož těle jsou vyryty runy.



Runový kámen z dánského Arhusu ozdobený strážidelnou maskou.



Valkyřka nabízející roh s nápojem. Runě vikingský stříbrný přívěšek z 6. stol. n. l.



Vikingská ženská brož z 9. století.

Ornamenty vyřezané na tomto stříbrném poháru nalezeném v močále u Jellingu v Dánsku jsou typické pro jellinský styl.



Stříbrný, filigránem zdobený kruzice z Birky ve Švédsku (10. stol.).



Keramičká mísa z Dánska.



Brož v podobě hada Midgardormu z Olandu, Švédsko, 7. stol. n. l.

Tato nádherná železná sekera ozdobená zvrhčnými ornamenty a určená pro boj zblízka byla nalezena v Jutsku.



Pohřbívků Oldendorf/Lube, Německo.



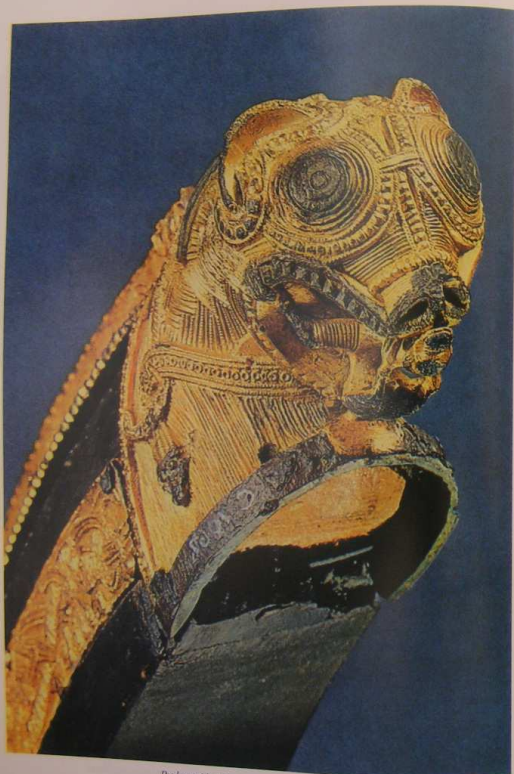
Pozlacené oválné brože zdobené složitým zvrhčným ornamentem.



Tři stříbrné mince z 9. století, na nichž jsou vyraženy vikingské lodě, nalezené v Birece ve Švédsku.



Kamery obzvláštěy zchod do chodhaceho brohu v Gillbogu ve švédském Skane.



Porčlacený lodní taz v podobě dračí hlavy.

# ·IX·



## LOKI

*Principy duše*

### PITKA V HELU

Děj této písně se odehrává ve vodnaté říši mořského obra Aegiho v Helu. Ásově se sešli a pijí to jediné, co je zde k máni: pivo, čili nasávají atmosféru této úrovně. Jak se dalo očekávat, přidá se k nim i Loki, ztělesnění plazmy. Jakožto intrikán, loťr a lhář je zosobněním duševní vřikavosti, zmatku, a právě ten vnese do vznešeného shromáždění bohů. Nemůže tomu ovšem být ani jinak: když kdokoli přijde do Helu, stane se obětí šalebné hry duševna. Na druhé straně se všichni Ásově, jakmile se ocitnou v Helu, chovají jako pomínutí – jsou nevěrní svým partnerkám a vraždí, tedy opět láska a nenávisť – a to všechno jim teď Loki právem vytýká. Neboť platí pravidlo: Kdo je v Helu, bude Helem sveden, pošpiní se citově.

Bohové a bohyně popjější v síni mořského obra Aegiho, tedy v plazmě. Na tomto místě posvátného míru se nesmí nikdo na nikoho osopit. Vtom se přiznává Loki a narazí přede dveřmi na obrova kuchaře. Zeptá se ho:

1  
„Řekni mi, Eldi,  
než obrátíš krok,  
bys v síň zas vešel:  
o čem se baví  
synové bohů  
při pití piva?“

2  
Eldi:  
„O zbraních rokuji,  
o své odvaze k boji,  
blážení bohové.“

Z Ásů a álřů  
nikdo uvnitř nemá  
pro tebe přátelské slovo.“

3  
Loki:  
„Dovnitř vstoupit chci  
do Aegiho síně  
pohlédět na pitku bohů.  
Spor a sváry  
nesu Ásů synům,  
v medovinu jim nesvár namíchám.“

4  
Eldi:  
„Víš, když do Aegiho  
vstoupíš síně,  
bys na pitku pohlédl bohů  
a spílal sprostými  
vládcům slovy,  
že ti to stokrát splatí?“

5  
Loki:  
„Víš-li pak, Eldi,  
že hádku-li vyvoláš  
mezi sebou a mnou  
a mnoho mluvit budeš,  
můj ti dovede  
jazyk dát jadrnou odpověď?“

### ZMATENÍ ÁSŮ V HELU

Loki vstoupí do síně a před hosty předstírá celé panoptikum duševních konfliktů. Ásově se do něho nechají vtáhnout, takže se vytvoří atmosféra plná nenávisli a vzteku, zkrátka peklo. Loki má bohy v hrsti, protože se nalézají v jeho úrovni bytí a jsou podřízeni jejím zákonitostem.

Loki vstoupí do síně a spustí:

6  
„Žizniv jsem došel  
do této síně,  
Lopt, z lopotné cesty,  
Ásy bych poprosil,  
aby mi podali  
doušek mocné medoviny.“

7  
Proč mlčíte,  
proč stísnění jste,  
bážíví bohové?  
Určete mi k sezení  
u stolu místo,  
anebo mě vyzveňte ven!“

8  
Bragi:  
„Místo u stolu  
ti sotva kdy určí  
blážení bohové,  
neboť Ásově věční  
dobře vědí,  
jaké hosty mohou k hostině pozvat.“

9  
Loki:  
„Vzpomínáš, Ódine,  
že v počátku věků  
jsme smísili spolu krev?  
Pivo jsi tehdy  
odmítl pít,  
oběma-li nám nenalij?“

10  
Ódim:  
„Vstaň, Vidare,  
a otce vlka  
pozvi k pohostění.“

aby nás Loki  
živě nepomlouval  
v skvělé Aegiho síni.“

### BŮH BÁSNICTVÍ BRAGI

Bragi, „básnění“ nebo „nátečník, kníže“, je synem Ódina a Friggvy a manželem Idunn, opatrovnice zlatých jablek nesmrtelnosti. Je bohem básnictví a skalďů a získal básnickou medovinu. Je také veršotepcem a do jeho jazyka jsou vyryty runy. Možná se jeho jméno odvozuje od *bragi*, „nejlepší, nejvznešenější“. Protože jí Idunnina jablka, nestárne.

Tu povstal Vidar a podal Lokimu pohár. Ale  
dříve, než se Loki napil, požádal Ásy:

11  
„Zdar buď bohům,  
zdar bohyním,  
všem přesvatým Ásům,  
jen jednomu ne,  
jenž uvnitř sedí  
při poháru, Bragi.“

12  
Bragi:  
„Meč a koně ti dá  
z majetku svého  
a prsten ti pošle Bragi,  
abys nespácel  
Ásům nenávisť,  
vyhnul se vědění s nimi.“

13  
Loki:  
„Věčně bez prstenů  
a bez koně bude  
bůh básníků, Bragi.“

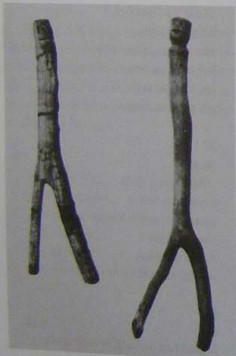
z Ásů a álfů,  
již uvnitř zde jsou,  
ty boje se nejvíc bojíš  
a těseš se před střelou."

14

**Bragi:**  
„Věz, kdybych venku byl,  
kdybych byl nevešel  
do skvělé Aegioho síně:  
tvou hanebnou hlavu bych  
v hněvu tu utrhl,  
za tvou té pomluvu potrestal."

15

**Loki:**  
„Jen vsedě jsi odvázný,  
po meči sotva kdy sáhneš,  
Bragi, bojare v zápečil



Věstonické idoly se schematickým zobrazením obličejů z Oberdorla, Německo, 2.–3. stol. n. l.

Zbraně se chop,  
zlost máš-li na mne.  
Rek rázné vždy jedná."

### OPATROVNICE JABLEK NEMRTELNOSTI IDUNN

Idunn, „omlazující, obnovující“, je Bragiho ženou. Jejím hlavním úkolem je opatrovat jablka nesmrtelnosti.

16

**Idunn:**  
„Prosím tě, Bragi,  
pamatuj na rod  
a přijaté přibuzné.  
Lokioho nehaň  
lehkovážně  
v Aegioho svaté síni."

17

**Loki:**  
„Mlé Idunnu,  
myslím, že po mužích paseš  
jak žádna žena.  
Ramenem svým jsi přec  
s rozkoší objala  
bídneho bratrovraha."

18

**Idunn:**  
„Nehaním Lokioho  
lehkovážně  
v Aegioho svaté síni.  
Bragioho mysl  
opilou mírním,  
nechci, byste se v zlosti bili."

Šestnáctá strofa rozlišuje Ódinovy syny na pravé a adoptivní. Prvními jsou Bra-

gi, Baldr a Hód, těmi druhými einherjové, padlí bojovníci, vybraní Ódinem do Valhally.

V 17. strofě Loki obviní Idunn z nevěry, ovšem nic bližšího o tom nevíme. Je snad oním bratrovrahem Hód, slepý Ódinův syn, jenž se nechá Lokim obelstít a nevědomky zabije svého bratra Baldra?

### OCHRÁNKYNĚ VŠECH PANEN GEFJON

Gefjon, „dávající“, odvádí všechny zemřelé panny k sobě, podobně jako Ódin odvádí padlé hrdiny do Valhally a Freyja či Frigg zemřelé ženy do Fólkvangu. Pravděpodobně jde o dvojnici Freyji, neboť stejně jako ona vlastní náhrdelník, který dostala darem od čtyř trpaslíků za to, že se s nimi vyspala.

Gefjon je snad jiné jméno Freyji či Friggy, možná je odvozeno od *gefn*, „moře“ (anglosasky *geofon*, starosasky *geban*); Gefjon lze tudíž považovat za bohyni moře či za Vanku (Vany považují za bohy moře). Gefjon je Ódinovou důvěrníci, což vychází najevo v 21. strofě, kde o ní nejvyšší bůh říká: „Vždyť o osudu světa a o všech svářech ví stejně jak já.“

19

**Gefjon:**  
„Proč si předhazujete,  
přemoudří Ásové,  
potupná slova?  
Je v Lokioho povaze  
posmívat se bohům  
a nenávidět nebešťany."

20

**Loki:**  
„Mlé, Gefjon,  
prozradit mohu,  
kdo těš sladkými slibami:  
mládenec s líčkem  
bílým jak mléko,  
jež líčkem svým laskalas."

Koho Gefjon laskala svým líčkem? O tom se nám žádná historika nedochovala.

### DIVOTVŮRCE ÓDIN

K následujícím Lokiho výtčkam adresovaným Ódinovi nelze nic dodat, protože jejich pozadí nic nevíme.

21

**Ódin:**  
„Pošetilýs, Loki,  
kam poděls rozum,  
že budíš bohyně zlost.  
Vždyť o osudu světa  
a o všech svářech  
ví stejně jak já."

22

**Loki:**  
„Mlé, Ódine,  
málokdy jsi doved  
spravedlivě urovnat spory.  
Často jsi dal,  
komu jsi neměl dát,  
zbabělci, veliké vítězství."

23

**Ódin:**  
„Věz, dal-li jsem někdy,  
komu jsem neměl dát,

zbabělci, veliké vítězství  
po osm zim jsi ty  
pod zemí byl  
dojíčkou krav a děvečkou,  
děti tam rodils,  
a to je ubohý úděl."

24

**Loki:**  
„Tys kouzla prováděl,  
v kámen ryl runy,  
jak vědmy jsou  
tloukl v tajemný nástroj,  
jak kouzelník jsi  
kráčel světem,  
a to je ubohý úděl."

Podle 23. strofy měl Loki žít osm zim pod zemí a rodit děti. To souvisí s nějakou neznámou nebo ztracenou ságou. Loki se může proměňovat v cokoli se mu zachce, dokonce i v ženu. Zde se naráží na Lokioho roli stvořitele lidí. Ono „pod zemí“ může znamenat i „podsvětí“, tedy plazmatickou úroveň bytí, kde Loki stvořil pravzor lidí. Lidé pocházejí z plazmy, jak se dozvídáme z prastarých tradic mnoha kultur.

Ódinův kult se šířil od jihu na sever a kolem roku 500 n. l. zdomácněl v celé Skandinávii. A v pozdějších staletích Skandinávci Ódina považovali za saského boha. Ódin je tudíž nejvyšší bůh jednoho národa.

Ódin často a rád mění svou podobu. Je jednooký – což poukazuje na jeho vztah ke slunci – a nosí plášť s kapucí, aby ho nikdo nepoznala. Je považován za boha oběšených, protože se oběsil na stromě světa. Když na něm visel devět nocí, odhalil tajemství run.

Jeho oblíbeným dopravním prostředkem je jeho rychlý ot Sleipni. Dva vlci, Geri a Freki, „nenasatný“ a „zřavý“, ho provázejí

do Valhally, aby tam požírali mrtvé. Na ramenou mu sedí dva havrani, Hugin a Munin, „myslenka“ a „paměť“, kteří si všímají, co se ve světech děje, a vládce o všem informují. Ódin má oštěp Gungni, který nikdy nemine cíl, a prsten Draupni. Jeho manželkou je Frigg.

### BOHYNĚ LÁSKY FRIGG

25

**Frigg:**  
„Mléet byste o svých  
osudech měli  
před moudrými muži.  
Co jste v dávných  
dělali dobách,  
nevyzrazujte nikomu."

26

**Loki:**  
„Mlé, Friggo,  
Fjörgynova dcero,  
která po mužích vždy jen pásłas.  
Véa a Vilja jsi,  
Vidriho žena,  
oba objala v náruč."

Vidri, „vládce počasí“, je příjím Ódinovo. Vé, „svatost“, a Vili, „vůle“, jsou Ódinovi bratři, s nimiž měla Frigg spát; na tom však není vůbec nic zvláštního, neboť tyto tři bratři přece vytvářejí kosmologickou jednotu.

27

**Frigg:**  
„Věz, kdyby seděl  
v Aegioho síni  
můj světlý syn:

z domu Ásů bys  
sotva utekl,  
pykal bys za své pomluvy."

28

**Loki:**  
„Přeješ si, Friggo,  
bych pronesl ještě  
slova horšího hoře?  
To já jsem způsobil,  
že nikdy svého syna  
jet neužijíš do svých síní."

V poslední strofě Loki naráží na svou největší hanebnost: navedl slepce Hóda, aby na svého bratra vystřelil šíp ze jmelí, jenž ho zabil. Proto Frigg již nikdy nespasí, jak Baldr vjíždí do jejích síní. Na druhé straně nelze ovšem spojovat smrt boha se sestupem do Helu. Tento rozpor se mi však podařilo vyřešit, neboť jsem dospěl k závěru, že Baldr není Ásem, nýbrž princem Helu. Patří do Helu a právě na to chce tento příběh poukázat. Jakožto bůh světa la Baldr potom byl světlem Helu. Protože toho ale o něm moc nevíme, je to jenom moje domněnka.

### BOHYNĚ LÁSKY FREYJA

29

**Freyja:**  
„Zbláznil ses, Loki,  
že zlovoleň mluvíš  
potupná stále slova?  
Záhady osudu  
Frigg dobře zná,  
ač sama o nich nikdy nemluví."



Rekonstrukce dřevěného idolu z Possendorf, Německo.

30

**Loki:**  
„Mlé, Freyjo!  
Mysli svou znám.  
Nejsi naprosto bez chyby.  
Z Ásů a álfů,  
kteří uvnitř zde jsou,  
každého jsi milencem měla."

31

**Freyja:**  
„Jazyk jak zmije máš  
jedovatý;

prokletí ať ti přinese.  
Zlost na tě bohové mají  
a bohyně rovněž.  
Nakonec sklídíš jen strast."

32

**Loki:**  
„Bud' zticha, Freyjo,  
jsi plná fáře  
a černých čar.  
Když s tvým bratrem  
tě bohové přistihli,  
strachem prýs pustila ducha."

Loki předhazuje Freyji její čtená milostná dobrodružství, zejména poměr s jejím bratrem Freyem. Avšak co jiného se dá očekávat, když byli oba zplodeni v incestním manželství. Dále měla Freyja ještě pletky s jinými Ásy a se čtyřmi trpaslíky, přičemž po ní toužilo i mnoho obrů. Takový bohatý sexuální život však sotva poskozuje její pověst bohyně lásky, neboť může taková bohyně dělat něco jiného než milovat? Její pletky s obry a trpaslíky poukazují na to, že je stejně přirozeností jako oni. Ve skutečnosti je Freyja obryně z Helu, což potvrzují její rodiče: Njörd i jeho sestra jsou obří principy. Frey se ohání plameným mečem a ona nosí zářivý náhrdelník Brisingamen. Někteří vykladači se domnívají, že právě proto oba sourozenci ztělesňují slunce. Podle mého soudu jsou spíše personifikacemi Helu. Věrnou podobou Freyji je Menglód z *Plně o Fjúlumosi*, která má rovněž náhrdelník. Freyja je také považována za Ódinovu ženu, přičemž každý z manželů si odvádí polovinu padlých. Příběh, na který naráží 32. strofa, se však nezachoval.

## BŮH MOŘE NJÖRD

Njörd je princip Helu, vodnatého elementárního stavu, a je tudíž uctíván jako bůh loďní dopravy a moře. Všechna náboženství uctívají nějaký plazmatický princip v jeho hmotné podobě, v našem případě je to moře. S materiálním oceánem nemá Njörd nic společného, fyzické moře je toliko mikrokosmicko-materiálním odrazem jemnotekuté plazmatického pramene.

33

**Njörd:**  
„Málo znamená,  
získá-li žena  
milence k svému muži.  
Však potupou je  
pocitvých bohů  
Ás, který panchary porodil."

34

**Loki:**  
„Mlč jen, Njörde –  
na východ tě poslali  
rukojím blažení bohové.  
Hymího nevěstám sloužilš  
za noční nádobu,  
často ti čuraly do úst."

35

**Njörd:**  
„Útěchu jednu mám:  
když jsem byl u obrů  
rukojím blažených bohů,  
syn se mi narodil  
prostý nenávisti,  
bohatýr mezi bohy."

36

**Loki:**  
„Přestaň, Njörde!  
Pýchu svou mírni  
a hled na svou hanbu:  
se svou sestrou jsi  
zplodil syna,  
a to ti není nepodobné."

Po válce Vanů proti Ásům vyslali Vanové Njörda do Ásgardu jako rukojmí. Zde se však naráží na nějaký jiný, nám neznámý příběh, podle něhož byl Njörd rukojmím v obří říši a sloužil u obra Hymího. V 35. strofě je výslovně řečeno, že „byl u obrů rukojmím blažených bohů". Tam zplodil se svou sestrou Skadi, „stín, škoda", která asi také byla rukojmím, syna Freye. Njörda lze rovněž považovat za samotnou plazmu, z níž povstává všechno hmotné. Protože jeho sestra je jen jeho zdvojením, zplodil sám se sebou bohy plodnosti Freye a Freyju, kteří jsou jeho dalším zdvojením. Loki nářkne Njörda, že se svou sestrou zplodil syna. Avšak to nelze obouhlahlívnu bohovi vyčítat, neboť se od něj nedá nic jiného očekávat (jako se v případě jeho sestry dají očekávat jen milostné pletky).

V této básni nejde v podstatě o nic jiného než o hluboké vědění, které je kvůli upoutání čtenářovy či posluchačovy pozornosti podáno formou obyčejné lidské hádky. Plazmaticko-duševní principy jsou zde vylíčeny jako zákony přírody a duše – a v Aegriho sále se již nacházíme v duševnu, uprostřed mentálních přírodních zákonů.

<sup>13</sup> Jméno Týr nebo Tiw či Tiwaz se odvozuje ze sanskrtického *deva*, „zářící bůh". Je bohem úterního dne. Symbolizuje ho runa T neboli Týr, která propůjčuje vítězství a je spojena s prstenem, symbolem práva (T = prsten). Týr je tedy bohem spravedlnosti.

Pro nás tak neuvěřitelné poselství *Eddy* zní, že hmota i lidé pocházejí z Helu. Nejdříve se totiž plazma rozštěpila do pěti elementárních stavů, jejichž smísením vznikly nejrozličnější formy v našem světě.

Je s podivem, že později se Njörd stal vládcem Švédů – ať už jako plazmatický bůh plodnosti nebo jako reálně existující zakladatel kultury a první král.

## BŮH SPRAVEDLNOSTI TÝR

Týr je synem Ódina a Friggy. Nemá ruku; ukousl mu ji vlk Fenri, když ji musel strčit jako zástavu do jeho tlam. Při ragnaröku bojuje proti podsvětímu psu Garmovi, přičemž se navzájem zabijí. Protože Fenri a Garm symbolizují Hel či Lohiho, je Týr oním Ásem, jenž vyjadřuje nejpregnantnější boj protiplazmatické úrovni bytí – je bohem války ducha, jenž se od duše nechává srazit na kolena.<sup>14</sup>

37

**Týr:**  
„Frey jistě je  
nejlepší m jezdcem  
v obydlí Ásů.  
Panna proň nepláče  
ni vdaná paní;  
a každému pomůže z pout."

38

**Loki:**  
„Mlč už, Týře!  
Ty sotva dovedeš  
svárlivce srovnat."



Tato vitingská lachová figurka z Hebríd pochází z 12. století a nalezena byla na ostrově Lewis.

Podívej se jen  
na pravou svou ruku,  
kterou ti ukousl ukrutný vlk."

39

**Týr:**  
„Bez ruky jsem já,  
ty bez ryšavce.  
Obojí ztrátu je ozelet těžko.  
Bolest vyje  
spoutaný vlk  
a číhá na osud Ásů."

40

**Loki:**  
„Bud' zticha už, Týře,  
vzdýl tvého syna jsem

zplodil s tvou ženou;  
ni loket jsi nedostal  
drahé látky,  
ni peněz za tu pohanu."

Fenri je emanace a dítě Lohiho, je to plazmatická úroveň bytí jako taková. Ásově Fenriho spoutali a uvrhli do Helu, což ve skutečnosti znamená, že ho ponechali tam, kde je doma. Hel je stavem spoutanosti, a sice duševní, toto je nám zde sdělováno. Duše nás poutá svými citovými hnutími, tak jako Fenri je spoután v podsvětí duše. Veškeré emanace Helu, Loki, Fenri, Midgardsorm, obří, trpaslíci, zemřelí, jsou takto spoutání duševnem.

O tom, že Loki zplodil syna s Týrovou ženou, nic bližšího nevíme.

## BŮH LÁSKY FREY

Již jsem uvedl, že Frey a jeho sestra Freyja jsou děti zploděné v incestním manželství mořského obra Njörda a jeho sestry. Frey žije v Alfheimu, jenž měl dostat darem od Ásů; jeho sídlo se jmenuje Uppsali, „nebeské síně". Což opět poukazuje na jeho obří původ, neboť Álfové a víly jsou jen jiná jména obrů. Jeho žena Gerd je obryně, jak vyplývá z jejího rodokmenu. Jakožto obří a Vanové patří k plazmatické úrovni bytí, avšak byli povýšeni mezi bohy a Ásy. Jak k tomuto vzestupu došlo, zůstává nejasné. Podám zde dva možné výklady. 1. Obří byli začlenění do duchovní sféry jakožto přechodná forma mezi duchem a plazmou. 2. Historicky vzato lze Vany, kteří jsou stromatelni s obry, v důsledku promíchání jednotlivých kmenů či tradic klást na roven Ásům; což je nejčastější vě-

decké vysvětlení. Bůh Dánů Frey měl kdysi žít na zemi a stýkat se s lidmi; je rovněž považován za stvořitele lidí. V tomto zlatém věku se mezi lidské pokolení vmísila i bohyně Nerthus.

Frey byl jakožto dárcem plodnosti a blahobytu zván na svatby a hostiny. Je znázorňován na svém nebeském oří nebo jak sedí ve voze taženém zlatým kanecem Gullinburstim, jehož mu vyrobili trpaslíci. Všude, kam se tento kanec rozběhne, šíří světlo i v noci, a proto byl Frey uctíván jako „světlo", jako „zářící". Trpaslíci mu ještě zhotovili kouzelnou loď Skidbladnir, „něco sestaveného z tenkých kousků dřeva", což rovněž poukazuje na jeho přirozenost obra. O ragnaröku ho zabije Surt. Podle Snorriho *Eddy* Frey smrtelně onemocněl, avšak po tří zimy se Švédové, kteří tohoto boha nejvíce uctívali, neměli dozvědět o jeho smrti.

41

**Frey:**  
„Slyším vlka úpět  
u ústí řeky,  
kde čeká na osud Ásů.  
Těž ty budeš podobně  
v pouta spoután,  
kováři kvelet!"

42

**Loki:**  
„Zlato sis Gymiho  
získal decru  
a ztratil svou zbraň.  
Až synové Múspellu  
se přes Myrkvid poženou,  
nebudeš mít, nebohy, čím se bit."

Fenri leží spoután u ústí řeky, tedy ve vodnatém Niflheimu. Tam v plazmě čeká,



Hlavu mrtvého idolu nalezeného v bažině u Braucku nedaleko Eutenu, Německo.

až se jeho „duševně pohlcující úroveň bytí", poslušna přírodních zákonů, sama od sebe rozpustí a zůstane jenom čistý duch. Potom se vlk vrátí do Ásgardu.

Ve 42. strofě předhazuje Loki Freyovi, že Gymiho dceru, obryni Gerd, nezískal láskou, nýbrž zlatem a tím, že se zřekl svého drahocenného meče, který sám sekl. Proto bude Frey bez své tajemné duševní zbraně, až se obří, zde nazývaný „synové Múspellu", poženou z Múspellsheimu přes Myrkvid („temný les, černý les", jenž na jihu tvoří hranici Helu a Ásgardu). Cožpak se Frey kvůli lásce zaprodal úrovni Helu? Podlehl její životní síle, nebo je to jen logický důsledek toho, že je svou přirozeností obrem a nemůže bojovat proti říši obrů?

## BYGGVI

Byggvi je sluha boha Freye.

43

*Byggvi:*  
„Věz, kdybych byl  
vznešeného rodu  
a svým zval Freyovo sídlo,  
zcela bych rozdřít  
zlého pomlouvače  
a tudy mu ochromil.“

44

*Loki:*  
„Jaký to mrňous  
se to tu mele  
a po všem chtivě chňápá?  
Kol uší budeš vždy  
Freyovi bzučet,  
nebo u žernovu zehrat.“

45

*Byggvi:*  
„Byggvi se jmenuji  
a bystrým sluji  
mezi bohy i muži.  
Pro hbitost mě chválí  
Hroptovi synové,  
když popíjejí pivo.“

46

*Loki:*  
„Bud zticha už, Byggvi!  
Bohům jsi nedoved  
nikdy předložit pořádné pokrm.  
Na podlaže v slámě  
ses neslavě skrýl,  
když po meči sáhli muži.“

## STRÁŽCE BOHŮ HEIMDALL

Heimdall, „ten, který osvětluje svět“, stráží hranici mezi Ásgardem a Helem. Proto říká Loki ve 48. strofě, že musí „s mokrymi zády navěky ... střežit síně bohů.“ Avšak rozhodně to není žádný trest, spíše úkol. Již dříve jsem uvedl, že Heimdall není jenom Ás, nýbrž také principl Helu – jakási podvojná či přechodná bytost – neboť jenom tak může varovat Ásy před Helem. Kupodivu i Heimdall je vedle Freye a Njörda považován za stvořitele lidí.

47

*Heimdall:*  
„Opilý jsi, Loki,  
o rozum přišels,  
proč neznáš mužnou míru?  
Přílišné pití  
každého přemůže,  
na jazyk naleje jed.“

48

*Loki:*  
„Přestaň, Heimdalle,  
na počátku věků  
zlý osud ti určen byl;  
s mokrymi zády  
navěky musíš  
střežit síně bohů.“

## LOKIHO MUČITELKA SKADI

Skadi je obryně, dcera mrazivého obra Tjaziho a sama rovněž mrazivá obryně, na což poukazuje i její záliba v lyžování. Skadi žije v nešťastném manželství s mořským obrem Njördem; později zplodí s Ódinem několik synů. Loki zavinil smrt jejího otce Tjazi-

ho. Ten kdysi unesl Idunn i se zlatými jablky, za což ho Ásové spálili v ohni. Po otcově smrti se Skadi vydala k Ásům, aby si vymohla odškodnění. Ásové jí umožnili vybrat si mezi nimi manžela, a sice toho s nejkrásnějšíma nohama. Skadi tajně myslela na Baldra, ale když se všichni Ásové před ní postavili tak, že jim byly vidět jenom nohy, padla její volba na Njörda, jenž měl rovněž krásné nohy, zřejmě proto, že byly vyhlazené slanou vodou. Její další požadavek byl, aby jí Ásové rozesmáli, přičemž si myslela, že to nesvedou. Avšak Lokimu se to podařilo, když přivázal na kozlovu bradu provaz a jeho druhý konec omotal kolem vlastních varlat; jakmile kozel zamčel, varlata se zařítasla, což Skadi rozesmálo (Branston 1980, str. 212). Kromě toho jí Ódin uklidnil, když vyhodil Tjaziho oči na oblohu, kde se staly hvězdami.

Nyní ji Loki urážel, za což se mu později pomstí, až ho bude spoutaného mučit jedovatým hadem.

49

*Skadi:*  
„Směj se jen, Loki!  
Však brzo ti schlipne  
tvůj chrabrý chvost,  
až k skále tě  
přiváží střevy  
tvého ledové chladného syna.“

50

*Loki:*  
„Snad mě vskutku chtějí  
střevy mého syna  
posupnit bohové spoutat.  
První jsem však byl  
i poslední,  
když Tjaziho jsme trestali smrtí.“

51

*Skadi:*  
„I když byls první  
a zároveň poslední,  
když jste Tjaziho trestali smrtí,  
z mých svatyní  
a svatých hájů  
ti úklady údelem vzejdou.“

52

*Loki:*  
„Lábeznější jsi byla  
k Laufeyjinu synu,  
když jsi mě lákala do svého lože;  
všechno se vyřádí,  
vyčítat-li si budem  
široce kdejakou špatnost.“

O tom, jak byl Loki vlákán do Skadina lože, se nám nezachoval žádný příběh.

## LOKI JAKO DUŠE

Loki měl být za trest spoután střevy svého syna Nara. Tuto epizodu líčí Snorri následovně: Po své hanlivé řeci byl uprchnuvší Loki, který se ještě stačil proměnit v lososa, dopaden Törem ve vodopádu. Byl uvržen do jeskyně, totiž do plazmy, a připoután ke třem balvanům. Jeho syna Valiho proměnili bohové ve vlka a nechali ho roztrhat jeho bratra Nara. Narova střeva byla potom použita jako Lokiho pouta. Skadi posadila nad Lokiho obličej hada, z jehož huby kapal jed. Lokiho žena Sigyn chtěla zmírnit muka svého muže a držela nad ním mísu, do níž jed chýtala. Avšak pokaždé, když byla mísa plná a musela se vyliť, kapal jed Lokimu do obličje. Tehdy upadal do tak silných křečí, že se chvěla celá



Zlaté amulety střežené při rituálních plodnosti. Na každém z nich se objímají dvě postavy, zřejmě Frey a Gerd.

země jako při zemětřesení. Takto má Loki zůstat spoután až do ragnaröku.

Výklad je následující: Loki je samotný Hel. Na to poukazuje jak vodopád, tak jeho proměna v lososa, neboť plazma je vodnatá sféra. Loki je uvržen do jeskyně; jeskyně symbolizují podsvětí Helu. Lokiho synové, jeho emanace, jsou usmrčeni a Loki je spoután střevy jednoho z nich, jinými slovy spoutává sám sebe svými vlastními principy, totiž přirozeností Helu jakožto duševní iluzi. Bohové ho nemohou svázat, jen on sám se může zaplést do vlastních iluzí, a tak je tomu i po jeho hanlivé řeci. Nechal se unést emocemi, stal se zajatcem sebe sama – a právě toto předvádí báseň *Loki*. Plazma je jedna velká past, největší ze všech iluzí.

Lokiho urážky vyvrcholí jeho spoutáním, jeho pádem do Helu. Zašel příliš daleko se svými nenávisnými pomluvami, se všemi svými hanebnostmi, lži a ničením druhých. V této písni nejde ani tak o obviňování bohů, jako o zúčtování s Lokim a odplatu za jeho hanebné činy. Protože však jeho chování je v naprostém souladu s přirozeností plazmy, nemůže ani jednat jinak. Takže vlastně ani potrestán není, je pouze vykázan tam, kam beztak patří: do Helu. Loki, to je přece každý z nás. Každý z nás je intrikán, jenž klame druhé i sebe sama. Stejně jako Loki zůstáváme mentálně spoutáni až do konce světa v Helu, dušičky se tam ve vlastních pocitech a teprve po rozpuštění emocionální pralátky, po bezpočtu znovuzrození, skutečně zemřeme a vstupujeme do Ásgardu. Zde je nastřena filosofie vykoupení. Všechny bytosti budou jednou osvobozeny ze své duševní spoutanosti. V této souvislosti nás nemůže nenapadnout otázka, zda ragnarök proběhne rychlostí blesku či zda trvá celou kosmologickou epochu; ve druhém případě bychom byli po zániku Midgardu ještě dlouhou dobu duši a duchem a další dlouhou dobu duchem, než bychom se konečně vzdali i jeho a zůstali v podobě jakéhosi prázdrodku v Gimlé.

Severská mytologie pojednává poutavě o velkolepých zákonech úrovně ducha a úrovně duše. Loki, principl naší duše, představuje ústřední bod eddické kosmologie, neboť duševno přitahuje nás lidi tak silně proto, že jím sami jsme. Duchovní aspekt naší bytosti zakoušíme jen okrajově, doposud si ho příliš neuvědomujeme, leč naše evoluční úloha spočívá v jeho plném uvědomění. Musíme duši osvobodit od ní samotné, aby vystoupila k čistému

duchu, či řečeno jazykem *Eddy*: Obří musejí zaútočit na Ásgard! Naším celoživotním úkolem je osvobodit se duševně, to znamená vzdát se naší lokiovské přirozenosti, servat ze sebe svéraci kazajku drásavých pocitů, abychom se konečně stali tím, co tvoří základ duše, duchem. My všichni jsme Ódinem, ale Ódinem v obřím hávu. Obří a trpasličí v nás musejí zemřít, aby skončil náš sebeklam.

## ZLATOVLÁSKA SIF

Sif, „přivdaná příbuzná“, je manželkou Tóra. Víme o ní jenom, že má velice krásné vlasy, což Lokiho vyprovokuje k tomu, aby jí je ostříhal. Tör mu pohrozí, že ho zabije, pokud jí neopatří nové zlaté vlasy. Ty zhotoví synové trpaslíka lvaldího.

*Tu vystoupila Sif, naplnila křišťálový pohár medovinou a pravila:*

53

„Přijmi zde, Loki,  
zříněný pohár  
plný příjemné medoviny.  
Jednu aspoň ušetř  
dceru Ásů  
potupných pomluv.“

54

*Loki:*  
„Jediná bys byla  
ze všech bohyň  
zdráhává k záletníkům,  
kdybych jednoho neznal,  
jejž myslím, že znám,  
a s nímž jsi podvedla prostého Tóra:  
ten jeden byl Istivý Loki.“

O Sifiných záletech však nic bližšího nevíme.

## BEYLA

55

*Beyla:*  
„Hory se chvějí,  
Hlórtridi, myslím,  
vládce, se vrací z výprav.  
Ten jistě hned zkrotí,  
kdo zlymí slovy  
bohům i lidem laje.“

56

*Loki:*  
„Mlé jen, Beylo,  
Byggviho ženo,  
tvůj jazyk je jak hadí jed.  
Největší pohanou jsi  
mezi potomky Ásů,  
ty špináváš škeble!“

Beyla je ženou Byggviho a služkou boha Freye. Slyší přicházet Tóra – zde pod přijímím Hlórtridi, „hlastivý jezdec“ nebo „hlastivý bůh povětrnosti“. Nepochybuje o tom, že si Tör s Lokim poradí.

## JÖRDIN SYN TÖR

Tör je synem Ódina a Jörd, země. Touto zemí, jak jsem již uvedl, není myšlena naše pozemská planeta, nýbrž její plazmatický elementární stav. Jörd je dcerou Nott (noc) a Anara, což jsou oba obří principy. Tör je nadřazen obrům, protože je polobůh. V podstatě se Tör i Loki nalézají na stejné kosmologické úrovni. Tör

ovšem s Ásý spolupracuje, neboť jejich úkoly v plazmě mohou vykonávat pouze bytosti této úrovně. Že má Ódin děti s obryněmi, na tom není nic zvláštního, neboť přece stvořil celou říši obrů; nyní plodí s plazmou, kterou sám počal, plazmatické bytosti druhé generace. V podstatě je Ódin sebeoploďující princip, jenž na všech jím stvořených úrovních oplodňuje sám sebe, čímž vytváří linii svého potomstva. Jeho duch tudíž proniká všemi úrovněmi bytí, všechny jím byly stvořeny.

### TÓR JAKO ZACHRÁNCE ÁSŮ

*Tu přítel Tór a pravil:*

57

„Mlé už, klevetníku,  
nebo mé kladivo ti  
rázem rozdrtil lebku.  
Hlavu ti strážím  
horkou z ramen  
a konec bude tvým hanebným  
kouskům.“

58

*Loki:*  
„Jördin syn teď  
do síně vešel.  
Proč, Tóre, tolik hrozíš?  
Odvahy ztratíš,  
až s vikem se utkáš,  
jenž pozdě boha bitev.“

59

*Tór:*  
„Mlé, klevetníku,  
nebo mé kladivo ti  
rázem rozdrtil lebku.“

Do výše tě vyhodím,  
do východních krajů,  
a nikdo tě už nespatří.“

60

*Loki:*

„O svých výpravách  
na východ bys moh  
před muži mlčet,  
když jsi se potil  
v palci rukavice  
a sám sis už myslél, že nejsi Tór.“

61

*Tór:*

„Mlé, klevetníku,  
nebo mé kladivo ti  
rázem rozdrtil lebku.  
S mlatem v pravé ruce  
ti ránu zasadím,  
v kousky ti rozdrtím každou kost.“

62

*Loki:*

„Doufám, že budu  
ještě dlouho žít,  
i když mlatem mi hrozíš.  
Skrýmího řemínky ti  
byly příliš silné,  
aby ses k jídlu do měchu dostal,  
a tak jsi musel hladu hynout.“

63

*Tór:*

„Mlé klevetníku,  
nebo mé kladivo ti  
rázem rozdrtil lebku.  
V podsvětí té vrah  
Hrungního pošle  
za železně mříže mrtvých.“

64

*Loki:*

„Mluvil jsem k Ásům,  
mluvil k Ásů synům  
vše, co jsem na mysli měl.  
Před tebou jediným však  
odejdu ven,  
protože vím o tvých vraždách.“

65

Pivo jsi připravil,  
příště však už  
nebudeš, Aegi, na hostinu vzát.  
Všechny tvé věci,  
které v síni vlastníš,  
ať oheň spálí  
a záda ti sžehne!“

Nyní vstoupí do Aegiho síně, která je samotnou plazmou, Tór. Jenom zde se Loki může chovat tak bezostyšně, protože je to jeho vlastní úroveň bytí. Tór chce Lokiho uvrhnout do „východních krajů“, totiž do říše obrů.

Loki kontruje v 60. strofě a vypráví trapnou historku, jak Tór jednou na východě, tedy v plazmě, nocoval v jeskyni, která, jak se později ukázalo, byla palcem rukavice obra Skrýmího. Třikrát se Tór pokusil Skrýmího zabít, ale marně. Ukázalo se totiž, že obr není nikdo jiný než Loki, respektive plazma, a tu nelze zničit. Loki je nesmrtelný, lze ho jedině vykázat do jeho vlastní úrovně, ale tam pře-

ce již beztak žije. Veškeré boje jsou tedy jen symbolické a slouží k objasnění rozdílů mezi jednotlivými úrovněmi. Očividně se v těchto příbězích odráží germánské zaujetí válkami. Avšak necháme-li stranou veškeré války, hádky a urážky a zaměříme se na jádro tradice, objevíme dávno známou kosmologii.

V 63. strofě Tór naráží na obra Hrungního, „ktiklouna“, jenž s Ódinem uzavřel sázku, kdo má rychlejšího koně. Avšak obrův of Gullfaxi, „zlatá hřívá“, závod s Ódinovým osminohým Sleipním prohrál. Rozzuřený porážkou pronásledoval Hrungni Ódina až do Ásgardu. Tam ho Ásové pozvali na hostinu. V opilství obr vyhrožoval, že všechny Ásy s výjimkou Freyji a Sif zabije. Nakonec bylo dohodnuto, že podstoupí souboj s Tórem. Jeho kladivo Hrungního smrtelně zraní, ale obrův brus zasáhne Tóra do hlavy a zůstane tam navždy vězet.

V této strofě říká Tór jasně, že Loki patří do podsvětí, do říše mrtvých Helu. Loki předstírá, že se Tóra zalekl, a chystá se odejít. Avšak podnikne ještě poslední výpad. Prokuje Aegimu, že při ragnaröku zahyne v ohni. Ale tato výhrůžka na nikoho nezapůsobí, neboť o ragnaröku bude stejně všechno zničeno, neboť přírodní zákon. V této básni byly názorně předvedeny přírodní zákony a našim okolím je tyto zákony objevit v běžném lidském konání.



Tór s kladivem Mjöllnir a spaskem síly.

·X·



## PÍSEŇ O HÁRBARDOVI

*Láska a válka v Helu*



Tör, jenž nemá na práci nic jiného než pobíjet na východě, tj. v Helu, obry, se do této říše dostane jediné přes vodu, neboť duše představuje jemnohmotno-vodnatý stav. Úroveň duše je jemnohmotná energie, kterou lze nejlépe charakterizovat jako vodu. Nikdy ovšem není myšlena voda pozemská, vždycky jen duševní. Tör je cestovatel po říši Helu a současně usmrčovatel duší. Nesmíme v něm však vidět krvavého vraha, neboť zabíjí jenom nesprávné duševní představy, iluze, duševní ego obrů. Tör je vlastně nemilosrdným psychoterapeutem obrů, na něž ovšem musí aplikovat účinnější metody než běžnou psychoterapii. Jinak již stejně víme, že Germáni s oblibou popisují duševní změny i kosmologické zvraty jako válku.

*Píseň o Hárbarðovi* líčí setkání Tóra s jeho otcem Ódinem, jenž zde vystupuje pod jménem Hárbard, „šedovousý“. Oba muži se chvástají svými činy, avšak moc nového nám neříkají. Tato báseň je zřejmě novějšího data, přičemž postrádá jakoukoli hlubší myšlenku. Otázkou je, zda jí vůbec máme řadit k eddickým písním.

### VODNATÝ NIFLHEIM NA VÝCHODĚ

Vškeré zmlinky o vodě, ať už v podobě jezera, moře, průlivu, řeky či rybníka, poukazují na svět duše. Kdyžkoli se musí Ásové plavit po moři nebo brodit vodou jako Tör, neznamená to nic jiného, než že pronikají do duševního stavu Helu. Jejich duchovní konstelace se mění, stávají se duševnějšími, hustšími a náladovějšími. Bojují mentálními zbraněmi. V této písní Tör požaduje, aby ho převozník mrtvých

Hárbard převezl přes záliv. Chce se dostat do říše mrtvých, respektive do říše duševních obrů, duševně povznesených bytostí, do země trpaslíků, mentálně vynalézavých bytostí, do Vindhheimu, země mrtvých duší. Tör je polovičním obrem, a tak mu hustší atmosféra Niflheimu nevádí, nicméně jako poloviční Ás stojí nad plazmou a vidí do duší obrů, takže je muže snadno zabíjet, respektive podrobovat své terapii.

Tör se vrátil z cesty na východ a přišel k zálivu. Na jeho druhé straně stál převozník se šlunem. Tör zvolal:

1  
„Kdo je ten podivný pacholek  
na protějším břehu?“

2  
*Hárbard:*  
„Kdo je ten chvástavý chlup,  
který přes vodu volá?“

3  
*Tör:*  
„Převez mě přes záliv,  
potravu dostaneš:  
sledě nesu v koši,  
neznám slastnější jídlo.  
V pokoji jsem pojeď,  
než jsem práh překročil,  
sledě a ovesnou kaši.  
Sytý jsem dosud.“

4  
*Hárbard:*  
„Svou snídání se vychloubaš  
jak výtečným činem.  
Sotva však víš,  
že smutno v tvém domě:  
tvá matka je, myslím, mrtva.“

5  
*Tör:*  
„Zprávu mi podáváš,  
jež srdcem by pohnula  
každého muže:  
že mi zemřela matka.“

Törovou matkou je obryně Jörd, pre-materiální země. Ze zemřela, zní překvapivě, neboť je přece nesmrtelná.

6  
*Hárbard:*  
„Nedělaš dojem,  
že tři dvory ti patří.  
Bos tu stojíš  
s žebráckou berlou  
a kus cárů máš místo kalhot.“

7  
*Tör:*  
„Zaměř s bárkou  
sem ke mně k břehu!  
Či komu patří loď,  
kdo je jejím pánem?“

8  
*Hárbard:*  
„Hildólf mě požádal,  
abych hlídal převoz,  
rozvázný rek  
z Rádseysundu.  
Zákaz mám převážet  
zloděje, tuláky,  
jen dobré známé smím  
do lodi vzít.  
Pověz své jméno,  
mám-li té přes sund převézt.“

9  
*Tör:*  
„Povím ti své jméno,  
ač jsem tu psanec,

a celý svůj rod:  
jsem Ódinův syn,  
Meilho bratr  
a Magnův otec,  
temný hromovládec.  
S Tórem tu mluvíš,  
Teď však chci zvědět,  
jak tebe zovu.“

O Meilim, dalším Ódinovu synovi a bratru Tóra, jinak nic nevíme. Magni, „silák“, je syn Tóra a obryně Jarnsaxy. On a jeho bratr Módi, „zlostný“, budou po ragnaröku Tórovými dědici a převzou i kladivo Mjöllni. Magni je pouze ztělesněním dominantní Tórový vlastnosti.

V 9. strofe o sobě Tör říká, že je „temný hromovládec“. Chrání Ásy před obry, což vlastně není vůbec potřeba, poněvadž ti nemohou Ášům nijak uskodit. Spíše před nimi ochraňuje lidi v Mannheimu, v Midgardu.

10  
*Hárbard:*  
„Hárbard se jmenuji,  
jméno své neskrývám.“

11  
*Tör:*  
„Nač skrývat ti jméno,  
když nemáš nepřátel?“

12  
*Hárbard:*  
„Kdybych měl,  
před mužem jako ty  
bych život svůj zachránil –  
leč bych byl zasvěcen smrti.“



Šat germánských žen, nalezený v buřtině v téměř neporušeném stavu. Dochovával se dokonce i zdáplaty, což potvrdilo, že se nosil dlouhá léta.

13  
*Tör:*  
„Těžko mi připadá  
přes řeku k tobě  
brodem se brodit

a zmáčcti si břicho.  
Odměnil bych se ti,  
ubohý zmetku,  
za sprostou řeč,  
kdybych přes sund se dostal.“

14  
*Hárbard:*  
„Zde na břehu stojím  
a na tebe čekám:  
od doby, co mrtve je Hrungni,  
s tvrdším ses nesetkal mužem.“

### ÓDIN I TÖR SE VYCHLOUBAJÍ SVÝMI ČINY

15  
*Tör:*  
„O boji mluvíš,  
v němž jsem se utkal  
s hrdým obrem  
kamenné hlavy.  
A přec jsem ho porazil,  
že mrtve padl.  
Co hezkého však zatím  
vykonals, Hárbarde, ty?“

Zde se opakuje historika o tom, jak Tör kladivem zabil obra Hrungniho a ten mu vmetl do hlavy brus, jenž v ní zůstal navěky zezet.

16  
*Hárbard:*  
„U Fjölvara jsem pobýval  
pět plných zim  
na ostrově  
Algroen jménem.  
Boj byl nám radostí,  
muže jsme bili,  
o lásku žen se  
ucházeli.“

O této historice nic bližšího nevíme.

17  
*Tör:*  
„A jak se k vám měly  
ty vaše ženy?“

18  
*Hárbard:*  
„Veselé jsme měli ženy,  
kdyby jen věrně nám byly!  
Chytré jsme měli ženy,  
kdyby se jen chránily lští!  
Ony však z písku  
provazy pletly  
a z hloubky údolí  
hloubily základy.  
Já jsem však nad ně  
nade všechny vyzrál:  
se všemi sedmi  
sestrami spal jsem,  
rozkoš jsem s nimi  
a radost užíval.  
Co velkého však zatím,  
Tóre, vykonals ty?“

Ódin bývá často líčen jako mileneček a svůdce Ásiň a obryň, ale proč? Občas připomíná boha lásky, jenž se svými partnery ovšem zachází hrubě a nevybíravě.

19  
*Tör:*  
„Tjaza jsem zabil,  
temného obra:  
Alvadova syna  
oči jsem hodil  
na jasno oblohu:  
to jsou znamenání  
mých zralých činů,  
hvězdy, na něž stichní  
hledět vždy budou.“

Co hezkého však vykonals  
zatím, Hárbarde, ty?"

Zde se opakuje příběh o únosu Idunny a krádeži jejích jablek obrem Tjazim, jehož Ásové spálili v ohni, když v podobě orla pronásledoval Lokiho a Idunnu, navracející se do Asgardu. Tór obra dobil a vrhl jeho oči na oblohu, kde dodnes září jako hvězdy. Noční nebe považovaly bezmála všechny staré kultury za symbol Helu. Asi proto, že jsou nám hvězdy tak vzdálené a vymykají se našemu chápání, nabízejí se jako příhodný symbol sousední úrovně bytí.

20

**Hárbard:**  
„Mnoho jsem měl  
milostných pletek  
s ženami upírů,  
které jsem odlákal mužům.  
V Hlébardovi jsem potkal  
hrozného obra:  
kouzelný proutek mi půjčil  
a já ho o rozum obelstil.“

Tyto upírky jsou čarodějnice, které sedí na plotě mezi světem pozemským a čarovně-duševním. O setkání s obrem Hlébardem nic bližšího nevíme.

21

**Tór:**  
„Zle jsi se odměnil  
za dobrý dar.“

22

**Hárbard:**  
„Jeden dub získá,  
co druhý pozbyl.  
Každý se sám o sebe staraj.“

Co velkého však zatím,  
Tóre, vykonals ty?"

23

**Tór:**  
„Byl jsem na východě,  
bych obří bil plémě,  
upíry ženy,  
když se ubíraly do skal.  
Rod obrů by velký byl,  
všichni kdyby žili:  
lidé by zhylnuli  
na této zemi.  
Co hezkého však zatím,  
vykonals, Hárbarde, ty?"

Tór je považován za velkého ochránce lidí, ačkoli to nelze doložit žádným příběhem. Ochraňuje lidi před obry, neboť kdyby jejich stavy čas od času nesnižoval, hrozilo by, že se přemnoží a lidstvo nakonec zcela vyhladí. To znamená, že obři by z nějakého blíže neuvedeného důvodu rádi zničili lidi nebo je vypudili z Midgardu a pouze Tór je vykazuje do patřičných mezí. O lidech se *Edda* zmiňuje jen omrkávajíc, ti se objevují v centru dění teprve v hrdinských písních. Avšak něco se o nich přece jenom dozvíme v následující strofě.

24

**Hárbard:**  
„Byl jsem na bojišti,  
bitev se zúčastnil,  
krále popouzěl,  
klid zbraní rušil.  
Ódin má jarly,  
již v boji padají,  
a Tór jen tlupu otroků.“

Ódin lidi neusmířuje, nýbrž znesváruje, a tak rozdmýchává války, v nichž umírají bojovníci, které si odvádí do Valhally. Jak stojí psáno, Ódinovi případnou padlí jarlové, zatímco Tórovi padlí otroci – což je ovšem na jiném místě líčeno jinak. Ódin je bohem války, ale i lásky. Láska a válka jsou věčné pramotivy našeho bytí, přičemž Ódin je tímto bytím, vězí v každém z nás a z toho pramení naše rozpornost.

25

**Tór:**  
„Nerovně bys rozdělil  
roty bojovníků,  
kdybys moc k tomu měl.“

26

**Hárbard:**  
„Tór má velkou sílu,  
nemá však srdce:  
hrůzou a strachem ses  
v palečnici schoval,  
kýchnout ses bál  
a puslit ducha,  
bys před obrem se  
neprozradil.“

27

**Tór:**  
„Hárbarde, sketo,  
hned bych tě skolil,  
kdybys tě, darebo, dosáhl.“

28

**Hárbard:**  
„Proč mě skolit chceš,  
když přičiny nemáš?  
Co velkého však zatím,  
Tóre, vykonals ty?"

29

**Tór:**  
„Byl jsem na východě,  
břeh jsem tam střežil,  
když mě spatřili  
Svárangovi syni:  
balvány mě napadli,  
nadarmo však:  
první pak přišli  
prosit o mír.  
Co hezkého však zatím  
vykonals, Hárbarde, ty?"

Zmiňován je další boj s obry, o němž opět nic bližšího nevíme.

30

**Hárbard:**  
„Na východ jsem vyjel,  
s dívkou se veselil,  
vlasy jí hladil  
hebké jak len.  
Objetím mě žádoucí  
žena obdávila.“

A zase tu máme Ódina v roli milovníka. Ta se k nejvyššímu bohovi vlastně příliš nehodí a týká se spíš jeho plazmatické emance, neboť v Helu má válka a láska svoje nezastupitelné místo. A ženy Ódin svádí a znásilňuje především zde.

31

**Tór:**  
„Dobře jsi tam užíval  
darů lásky.“

32

**Hárbard:**  
„Kdybys byl tehdy měl,  
Tóre, tvou pomoc,

mohl jsem tu žádoucí  
ženu svou zvést.“

33

**Tór:**  
„Pomoc bych ti poskytl,  
kdybys byl požádal.“

34

**Hárbard:**  
„Zda věřit možno  
kladiva vládců?“

35

**Tór:**  
„Nekouši paty  
jak na jáře krpce.“

36

**Hárbard:**  
„Co velkého však zatím,  
Tóre, vykonals ty?"

37

**Tór:**  
„Nevěsty berserků  
na Hlésey jsem pobil.  
Mnoho zla tropily,  
rozum mužům máty.“

38

**Hárbard:**  
„Hanba ti, Tóre,  
že haníš ženy.“

39

**Tór:**  
„Mléce to byly,  
ne vábné ženy.  
Lod mou mi rozbily,  
lanem připoutanou.“

kyji mi hrozily,  
zahnaly Tjálfá.  
Co hezkého však zatím,  
vykonals, Hárbarde, ty?"

Opět jeden neznámý či básníkem vymyšlený příběh, v němž Tór zabíjí obry. Obr Tjálfí, „dělník“, a jeho sestra Röska, „rychlá“, jsou ztělesněním blesku a slouží – jak se dozvíme z prozaické *Eddy* – Tórovi na cestách.

40

**Hárbard:**  
„Byl jsem ve vojsku,  
které sem vtrhlo  
s vláječí vlajkou,  
s krvavým kopím.“

41

**Tór:**  
„Chceš říci, žeš přítáhl,  
bys zhoubu nám připravil!“

42

**Hárbard:**  
„Pokutu ti zaplatím  
prstenem zlatým,  
jak usoudí soudci,  
kteří chtějí náš smír.“

Zde je nepochybně myšlen prsten Draupni, z něhož každou devátou noc skanulo osm dalších prstenů. Je symbolem práva, ale i plodnosti a rozmnožování. Poslední by odpovídalo Ódinovi v hávu plazmatického principu.

43

**Tór:**  
„Odkud jsi vzal  
ta výsměšná slova,

nad než výsměšnější  
jsem nikdy neslyšel?“

44

**Hárbard:**  
„Mám je od mužů  
starých mravů,  
jež v slujích bydlí  
široho světa.“

45

**Tór:**  
„Hezká jména  
hrobům dáváš,  
když je zveš slujemi  
široho světa.“

46

**Hárbard:**  
„Tak právě smýšlím  
o takových věcech.“

47

**Tór:**  
„Krutý tě stihne trest  
za tvé kroucené řeči,  
přes vodu-li se přebrodím.  
Myslím, že budeš výt  
hůře než vlk,  
až kladiva údery ucítíš.“

48

**Hárbard:**  
„Sif tě podvádí,  
pospichej domů  
a ukaž své hrdinství,  
halasný reku!“

Jakého milence měla Tórova žena, nevíme – nebyl jím snad Loki?

49

**Tór:**  
„Zlojanně mluvíš,  
bys k zlosti mě popudil;  
zbabělče bídný,  
bezmeznu mluvíš lež.“

50

**Hárbard:**  
„Jen pravdu mluvím:  
pozdě přijdeš domů.  
A byl bys již daleko, Tóre,  
kdybys změnit svou dovedl tvát.“

Tór je skoro pořádek v Helu, kde zabíjí obry. Protože se nedokáže proměňovat jako Ódin, není ani tak všestranný a lstivý. Kdyby to dokázal, mohl by být vmžiku kdekoliv a nemusel by se plahočit z Asgardu do Helu, brodit se řekami či dohadovat s převozníkem. Coby zpola plazmatická bytost je Tór v prostředí Helu doma, a proto se v něm pohybuje stejně jako kterýkoli jeho obyvatel, a nikoli jako Ás – například jako Ódin; tomu stačí, aby změnil podobu a už je úplně jinde, přičemž může přijímat jakoukoli podobu.

51

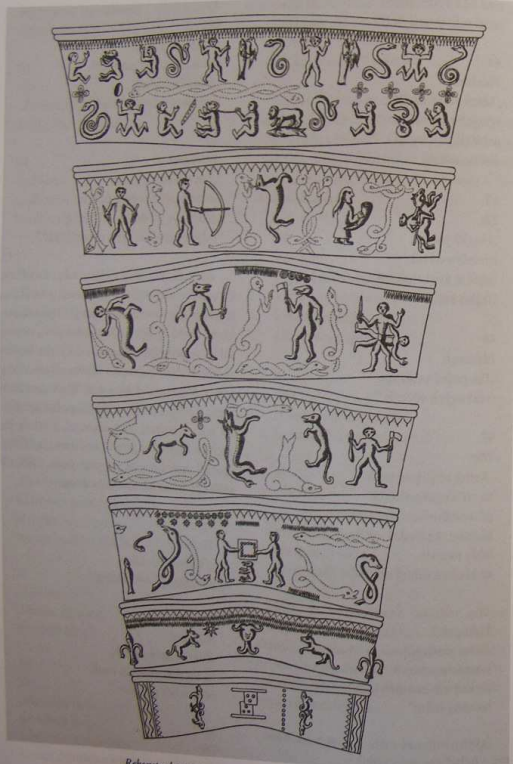
**Tór:**  
„Hárbarde, sketo,  
schválně jsi mě zdržel.“

52

**Hárbard:**  
„Tušení jsem neměl,  
že by Tórovi cestu moh  
převozník pomášt.“

53

**Tór:**  
„Poslechni, co ti teď povím:  
přijpluj sem s lodkou



Rekonstrukce postav ze zlatého řábu z Gallehus, Dánsko.

a převez Magnova otce.  
Skončeme spor!"

54  
Hárbarð:  
„Vrat se od přivozu!  
Marné na převoz čekáš!"

55  
Tör:  
„Pověz mi cestu,  
když převést mě nechceš."

56  
Hárbarð:  
„Krátké je přeplutí,  
dlouhá však cesta:  
kousek máš ke kameni,  
pak se dej nalevo,  
až lidí zem užfíš.  
Tam Fjörgyn potká  
Tóra, svého syna,  
cestu mu ukáže  
v Ódinův kraj."

57  
Tör:  
„Zdalipak ještě dnes  
dostat se tam mohu?"

58  
Hárbarð:  
„S námahou velkou  
při východu slunce,  
však rázným krokem  
po rozbedlé cestě."

59  
Tör:  
„Skončeme rozmluvu,  
když rozmlísku jen hledáš!  
Však uvidíš,  
jak se ti odměním,  
až se podruhé potkáme."

60  
Hárbarð:  
„Nech holedbání  
a hled už zmizet!"

Hárbarð ukáže Tórovi cestu do Helu. Musí se dostat přes vodu – což je Hel v podobě řeky mrtvých. Tato píseň nemá žádné vyvrcholení a není ani nijak zvlášť poučná. Zdá se, že se jedná o básně pozdějšího data. Dozvídáme se z ní jedině to, jak se daří bohům, když sestoupí do Helu: Plazma je zcela prostoupí, přičemž Ódina svádí k milostným dobrodružstvím a Tóra k násilnostem. Jinými slovy, v jemnohmotné říši duše hrají láska a válka první housle stejně jako v jejím pozemském zrcadlovém odrazu.



Ódin v orlím rouckou, pronásledovaný obrem Suttungem vyrábíje melodicu básnictví do nádob v Ásgardu a zbytek vypouští zradkem.

·XI·



## PÍSEŇ O ALVÍSOVI

*Původ trpaslíků*

Trpaslík Alvis, „svědčoucí“, si v Tórově nepřítomnosti namluvil jeho nevlastní dceru Trúd, „síla, násilí“. Trúdinou matkou je Ullova sestra Sif. Zde se opět ukazuje, že trpaslík, obyvateľ Helu, žije ve stejném světě jako Tór, když si může vzít za ženu jeho dceru. Tór bydlí v Trúdvangu (*Trúnd* = síla, *vang* = svažitá louka), zatímco trpaslíci v říši trpaslíků (*Zwergenheim*), což jsou vedle sebe ležící podoblasti Helu. Nyní se Alvis setká s Tórem, avšak nepozná ho. Tóra překvapí Alvisův obří vzrůst (stejně jako nás, neboť máme zato, že trpaslíci jsou malí). Takže stojíme před problémem: obři jsou velcí, protože jsou – jak jsem již uvedl výše – velcí mentálně, to znamená povznesení; trpaslíci žijí ve stejné kosmologické úrovni jako obři, jsou tedy rovněž povznesení, ale očividně patří k jinému druhu bytostí. Jinak řečeno, obři nejsou velcí a trpaslíci nejsou malí, neboť v Helu neexistuje prostor, takže nemá ani smysl hovořit o tělesném vzrůstu. Každý z zde může mentálně vytvořit libovolně velké tělo a ještě druhým vsugerovat, jak ho mají vnímat. Nalézáme se přece v plazmě, ve sféře plastického tvarování. Skutečností se zde stává všechno, nač jen pomyslíme!

### ZÁHADNÍ TRPASLÍCI

Trpaslíci neboli černí álfové využívají závažné plazmatické technologie. V této souvislosti jsou uváděni především trpaslíci Brokk („jezevec“) a jeho bratr Sindri. Ti zhotovili tři vzácné předměty: prsten Draupni pro Ódina, kánc Gullinbursti pro Freye a kladivo Mjöllni pro Tóra. Náhrdelník bohyně Freyji, Brisingamen neboli šperk Brisingi, vyrobili čtyři trpas-

líci, aby se bohyni odvděčili za to, že s ní každý z nich mohl strávit jednu noc. Jinak jsou trpaslíci prohnání pleticháři duševního světa. Alvis v této básni představuje samotný princip trpaslíků.

V *Eddě* trpaslíci nehrají tak významnou roli jako v běžném životě Seveřanů. Na Islandu se nazývají *huldafolk*, v Norsku *huldrer*, „žijící v podzemí“, ale též „miláčci“, protože občas bývají lidem nakloněni. Ve Švédsku se jim říká *ra* nebo *radande*, „ti, kteří vládou“, což etymologicky poukazuje na *trügerisch*, „klamný, mámvivý, šalebný“. Středohornoněmčina zná slova *tuere* neboli *zwerg*, „tiskařský šotek“, anglosaština *dwarf*, staronordština *dwerg* neboli *draugr*, „poškozovat podvodem“. Álf se staronordsky též říká *skrat*, „hlomozící duch“, norský *skrat* = hlomozit. Álfové žijí pod zemí a k lidem se chovají někdy přátelsky, jindy nepřátelsky. Jim náleží zemědělní, a proto žijí v blízkosti hrobů. Svým dechem šíří mor a nemoci. Narážíme-li na noční tanec álfů, nemáme si ho všimnout, jinak budeme vlákní do jejich říše, odkud není návratu, respektive se z ní vrátíme až po mnoha letech, ale budeme nadsmrti pomatení. V Norsku se duševně nemocní nazývají *huldrin*.

Álfové rádi tančí a muzikují, a to velice podmanivě. Když trpasličí dcera Ulfa zahraje na svou zlatou harfu runovou píseň, přivábí i plachá lesní zvířata. Ve Švédsku se mluví o hře álfů, v Norsku o zpěvu nebo hře huldrů, na Islandu o melodii či zpěvu „miláčků“. Stejně lákavé jsou i pokrmy a nápoje álfů; těch se nesmíme ani dotknout, jinak jim propadneme, přičemž obzvláštní pozor si musíme dát na nápoj zapomenutí.

Álfové také kradou krásné děti a místo nich podstrkují svoje šeredné potom-

### Výtvary trpaslíků

Tórovo kladivo	Sifiny vlasy	řetěz Gleipni
Tórovo zbrání, kladivo Mjöllni, „drtič“, podlehnou všichni obři. Nikdy nemine cíl a vždy se navrátí zpět k majiteli. Vyrobili ho trpaslíci Sindri a Brokk. Avšak jeho rukojeť je příliš krátká. I Tór ho může uchopit jenom ve své železné rukavici. Po ragnaröku zdědí Tórovi synové „blesk“, tedy kladivo.	Loki ostříhal Tórové ženě Sif její krásné vlasy. Tór ho přinutil, aby jí jako náhradu nechal zhotovit u Ivaldiho synů (trpaslíků) zlaté vlasy, které mohly růst jako její staré vlasy.	Řetěz zhotovili trpaslíci z šesti neskutecných věcí, aby jim mohl být spoután vik Fenrir. Jsou to 1. dupot kůže, 2. ženské vousy, 3. kořeny skály, 4. medvědí šlachy, 5. rybí dech, 6. pračí sílna.
Ódinův oštěp Gungni	Ódinův prsten Draupni	Ódina medovina
Nikdy nemine cíl; vyrobili ho Ivaldiho synové (trpaslíci). Všichni nepřátelé, které zasáhne, usmrtí.	Zlatý prsten; vykovali ho trpaslíci Sindri a Brokk; každou devátou noc z něho skane osm stejných prstenů. Prsten je symbolem Helu, představuje bohatství a zlato. Nekonečný kruh poukazuje na nekonečné sebezmmožování všeho v Helu. Jeho kruhový tvar symbolizuje jednotu. Je to nekonečno, věčně se obnovující princip plodnosti Helu.	Ódin opatřuje skalickou medovinu Ásum a lidem. Ta propouští moudrost a básnické ducha. Připravují ji trpaslíci Sindri a Brokk, nebo je svařena z kvev moudrého Kvastho; v Helu slouží k získání inspirace; je to plazmatický nápoj povýšce, atmosféra této úrovně bytí.
Freyův kánc	Freyova loď Skídbladni	Freyjin náhrdelník Brisingamen
Zvaný Gullinbursti, „zlatotěšná“. Vyrobili ho trpaslíci ve výhni z prasce kůže. Běhá vzduchem i po vodě a šíří všude jas. Zlobí přílby a je nazýván „bojový jas“.	Je na ní místo pro všechny Ásy. Je nejrychlejší lodí, protože má pořád vítr v plachtách; může se složit a schovat do kapsy. Říká se jí „vzduchoplavec“. Postavili ji trpaslíci Sindri a Brokk.	Zhotovili ho čtyři trpaslíci, za což smel každý z nich stráví s Freyjou jednu noc. Ze žárlivosti ponoukl Ódin Lokiho, aby náhrdelník ukradl, ale Heimdall ho bohyni zase vrátil.



Hlavice tane z Pappilannmäki, Finsko.

ky blédě jako vosk, zsmalé jako popel a zlé. Dostane-li takové podstrčené dítě výprask, álfové si pro něj přijdou a matce vrátí její vlastní. Má se zato, že álfové jsou velice krásní, představují pravý opak osklivých a vrásčitých trpaslíků, blédých či hnědých jako hlína, protože se jejich tváří nikdy nedotkly sluneční paprsky. Blédý je i Alvis. Trpaslíci jsou jenom mužského pohlaví, trpaslice prý neexistují. Trpaslíci se rozmnožují sami – zhotovují z hlíny sobě podobné; rovněž lidi měli vytvořit z hlíny. Trpaslíkům se říká též „lidské obrazy“, neboť se podobají lidem.

Hovoří se také o horském králi, který žije ve skalách. Lidé učešení álfy vyprávějí, že byli na „květinové pláni“, v zahradách álfů, kde sídlí jejich král Gudmund na „louce nesmrtnosti“ v zemi „zářivých luhů“, což je severská obdoba ráje. Jakýmsi rájem je i Föllvang, „lidová louka“ (viz též fecká asfodolová louka).

Jak vidno, nelze s jistotou říci, zda existuje rozdíl mezi trpaslíky a álfy, přičemž mnohé trpasličí rysy připomínají obry. Jsou tedy obři, álfové a trpaslíci jen různá jména pro jednu a tutéž rasu stvořenou z plazmy? Tyto pojmy vypovídají jen o různých oblastech působnosti těchto bytostí. Rozdíly mezi álfy a obry jsou velice nezfetelné, neboť jejich vlastnosti jsou téměř shodné. Obři bývají spojováni především s horami, se silou (*thurs*, sanskrtský *tura*, „silný“, staronordicky *Þjunn*, „žravý“) a s hlukem, ale i s věděním; jsou nazýváni všeznalými, moudrými, svědčoucími, chytrými, jasnozřivými. Veškeré vědmy a věštkyně jsou obry, jejich otcem (jak říká vědma v *Kratší vědmině písni*) je Vídolf, zatímco všichni věšci jsou potomky Svarthöfího, „černé hlavy“. Spojovat obry s přírodními silami a álfy, respektive trpaslíky s podzemní říší, to je jen pozdější značně zjednodušená, a tudíž i zavádějící interpretace, která

poukazuje na neschopnost či neochotu vykladačů vzít do úvahy různé kosmologické roviny a transfyzičné světy. Pro ně je pravdivé jen to, co mají před očima.

Tato píseň očividně pochází z pozdější doby a jejím autorem je zřejmě nějaký vzdělaný, básnickým duchem obdařený Islandan. Avšak chybí v ní kosmologické odkazy a postrádá hloubku, ba co víc, působí dojmem, že si básník jenom tak pohrával, takže jsme na rozpacích, zda ji vůbec máme počítat k eddickým písním; přinejlepším z nich vychází.

### TRPASLÍK ALVIS

1

Alvis:  
„Pro svou nevěstu  
jsem si přísel,

ať lavice mi polštáři prostře.  
Přilíš že nakvap mám  
si mysli snad přátelé.  
Klid mi však bude doma doptán.“

2

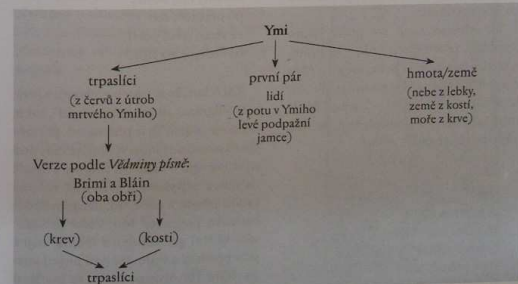
Tór:

„Cos to za mládence?  
Jak z vosku máš nos.  
Byl jsi snad mezi mrtvými v noci?  
Obrám se podobáš  
úplně postavou,  
pro nevěstu ses nenarodil.“

3

Alvis:

„Alvis se jmenuji,  
pod zemí bydlím,  
mé sídlo je v skále.  
Dlouhou vážím cestu  
k vládcí vozů:  
slib nikdo by rušit neměl.“



Původ trpaslíků. Trpaslíci jsou potomky obra Ymiho. Po jeho smrti se postupně formovaly mořské ústí, potažmo jednotlivé sféry v plazmě s obry a trpaslíky, stejně jako Midgard a lidmi. Podle jtejších pramenů stvořili bohové z lebky mrtvého Ymiho nebo, které podpirají čtyři sloupky v podobě čtyř trpaslíků. Ymi představuje evoluční proces v plazmě.

4

Tör:

„Já jej poruším,  
neb otci patří  
nad nevěstou největší moc.  
Nebyl jsem doma,  
když slib ti dali.  
Beze mne liché je slovo bohů.“

Alvis o sobě říká, že bydlí pod zemí, ve skále – z čehož bývá mylně vyvozováno, že trpaslíci žijí v útrobech Země. Na jiném místě Tör uvádí, že Alvis je obřihó vzrůstu, což si odporuje. Ve většině národních ság se nitrem Země rozumí jiná úroveň bytí, říše mrtvých, a právě na to naráží Tör, když Alvisovi říká: „Byl jsi snad mezi mrtvými v noci?“ Neboť trpaslíci, obři i zemřelí žijí v Helu. Obři a trpaslíci měli být stvořeni z obra Ymiho, což naznačuje, že jsou ještě čistými plazmatickými bytostmi, neboť Ymi je základní prastav plazmy a všechny bytosti jsou jen jeho rozvinutím.

Tör Alvisovi zatají své pravé jméno a prohlásí, že mu dceru nedá – asi proto, že se sám považuje za boha, zatímco Alvis je trpaslík. Avšak ve skutečnosti je Tör obr. Alvis odpoví „pánovi vozu“, neboť Tör je znám jako pán kozlích spřežení, že „slib nikdo by rušit neměl“.

5

Alvis:

„Kdo je ten rek,  
jenž chce rozhodovat  
o životě nejhezčí z žen?  
Mezi pobudy jen  
jistě patříš.  
Která poběhlice tě povilá?“

6

Tör:

„Vingtór se jmenuji,  
svět všechen jsem viděl,  
syn jsem Sidgranův.  
Proti mé vůli jen  
vzít si ji můžeš,  
svolení ode mne nedosáhneš.“

7

Alvis:

„S tvým souhlasem chci ji  
pro sebe získat,  
slib sňatku mi dej!  
Má touha je bez míry,  
musím ji mít,  
nad sněh jasnější nevěstu.“

8

Tör:

„Dívčí lásky ti  
dopřát chci,  
moudrý můj hoste,  
po pravdě-li mi  
ze všech světů povíš,  
co vědět je má vůle.“

Tör říká, že se jmenuje Vingtór a je synem Sidgrana, „dlouhý vous majitel“, což je Ódinovo přijetí. To je překvapivé, protože Tör na rozdíl od Ódina vystupuje vždy pod svým jménem – nebo byl v tomto případě na místo nejvyššího boha, jenž milerád zkouší bytosti z říše obrů, nějakým nedopatřením podsunut Tör? Vždyť prověřování vědění poukazuje na Ódina, stejně jako přelevky a cestování pod jinými jmény. Nyní Tör Alvisovi říká, že mu svou dceru dá, dokáže-li zodpovědět následující otázky.

294

obřím je světlnou,  
světlém trpaslíkům  
a álfům měřícím času.“

15

Tör:

„Řekni mi, Alvisi,  
jenž osudy znáš  
jistě všech věcí,  
jak slunce se jmenuje  
nad syny lidí  
u rodů v různých říších?“

16

Alvis:

„Sluncem u lidí,  
u bohů lucernou sluje,  
v podsvětí pochodní světlou,  
plamenem u obrů,  
u álfů kolm  
a věčným u Ásů ohněm.“

Pro trpaslíky je slunce „pochodní světlo“, před níž se musejí mít na pozoru, jinak by zkameněli. Zbytek strofy je zřejmě básnická fikce.

17

Tör:

„Řekni mi, Alvisi,  
jenž osudy znáš  
jistě všech věcí,  
jak mraky se jmenují,  
s mocnými bouřemi  
u rodů v různých říších?“

18

Alvis:

„Mraky u lidí,  
u bohů matkou bouře,  
u Vanů větrů hrou slují,

u obrů oblaky,  
u álfů prameny mlh  
a v podsvětí přílbami přirody.“

Obrat „přílbami přirody“ poukazuje na to, že v podsvětí, v Helu, má každý helmu, pláště neviditelnosti s kapucí – je zde tudíž mentálně zahalen, skryt, respektive skryt je Hel před našimi zraky.

19

Tör:

„Řekni mi, Alvisi,  
jenž osudy znáš  
jistě všech věcí,  
jak vítr se jmenuje,  
který z hor věje,  
u rodů v různých říších?“

20

Alvis:

„Vitr u lidí,  
u bohů vánek  
a víchr u věčných Vanů;  
u obrů fukýf,  
u álfů bouře  
a v podsvětí plác meluzíny.“

21

Tör:

„Řekni mi, Alvisi,  
který osudy znáš  
jistě všech věcí,  
jak ticho se jmenuje,  
které ve vzduchu tane,  
u rodů v různých říších?“

22

Alvis:

„Ticho u lidí,  
u bohů klid,

## ZEMĚ

9

„Řekni mi, Alvisi,  
jenž osudy znáš  
jistě všech věcí:  
jak zem se jmenuje,  
zahrada lidí,  
u rodů v různých říších?“

10

Alvis:

„Zemí ji zvou lidé,  
Ásové zahradou  
a mocní Vanové valem;  
obři oborou,  
álfové nivou  
a bohové rosnou rolí.“

a Vanové tkáčem větru;  
azurem obří,  
álfové klenbou  
a trpaslíci třpytnou sníí.“

13

Tör:

„Řekni mi, Alvisi,  
jenž osudy znáš  
jistě všech věcí,  
jak měsíc se jmenuje  
mezi jasnými hvězdami  
u rodů v různých říších?“

14

Alvis:

„Měsícem u lidí sluje,  
u bohů lunou,  
v podsvětí poutníkem,

## SVĚTY

Výčet jmen je libovolný, nicméně jistě představy o této oblasti snad přece jenom navozuje. Pokud jde o pozemský svět, neočekáváme nic převratného, spíše samé fantazie.

11

Tör:

„Řekni mi, Alvisi,  
jenž osudy znáš  
jistě všech věcí,  
jak nebe se jmenuje,  
jež nad námi pne se,  
u rodů v různých říších?“

12

Alvis:

„Nebem je zvou lidé,  
bohové oblohou,



Hrab bohů z Birky. Byl pobřehem se svojí zbraní – míčem a dalšími věcmi jako misku a břehem. U jeho nohou je uložena kostra koně.

bezvětrí u věčných Vanů;  
u obrů dusno,  
u álfů mír  
a v podsvětí příjemný pokoj.“

23

Tör:

„Řekni mi, Alvisi,  
jenž osudy znáš  
jistě všech věcí,  
jak moře se jmenuje,  
po němž muži plují,  
u rodů v různých říších?“

24

Alvis:

„Mořem u lidí,  
u bohů hladinou,  
vlnami u věčných Vanů;  
u obrů domovem úhořů,  
u álfů vodou  
a širokým v podsvětí proudem.“

25

Tör:

„Řekni mi, Alvisi,  
jenž osudy znáš  
jistě všech věcí,  
jak oheň sluje,  
jenž pro lidi plane,  
u rodů v různých říších?“

26

Alvis:

„Oheň u lidí,  
u Ásů plamen,  
vedro u věčných Vanů;  
u obrů žeh,  
u álfů žár  
a v podsvětí požíráč větrů.“

V poslední strofe se zastavíme u slova „vedro“, místo něhož v německém překladu stojí *Waberbrand*, „plápolající požár“. A v téže strofe *Brand* „požár“, se týká ohnivého aspektu Helu. Plazma tudíž hoří a plápolá jako voda!

27

Tör:

„Řekni mi, Alvisi,  
jenž osudy znáš  
jistě všech věcí,  
jak les se jmenuje,  
jenž pro lidi roste,  
u rodů v různých říších?“

28

Alvis:

„Les u lidí,  
u Vanů hvozd,  
u Ásů hřiva hor;  
křoví u obrů,  
u álfů houští  
a stromový v podsvětí porost.“

29

Tör:

„Řekni mi, Alvisi,  
jenž osudy znáš  
jistě všech věcí,  
jak se jmenuje  
Nörviho dcera  
u rodů v různých říších?“

Nörvi je otec Nott, noci.



*Minjité malý ze zlatého brakteátu z Gerete, Gotland, Švédsko.*

30

*Alviš:*  
„Noc u lidí,  
u Ásů mlha  
a závoj u věčných Vanů;  
u obrů oddech,  
u álfů tma  
a v podsvětí pramen snů.“

31

*Tör:*  
„Řekni mi, Alviši,  
jenž osudy znáš  
jistě všech věcí,  
jak setba se jmenuje,  
již sejí lidé,  
u rodů v různých říších?“

32

*Alviš:*  
„Setba u lidí,  
u Ásů zrno  
a výmlat u věčných Vanů;  
u obrů osivo,  
osení u álfů  
a v podsvětí bohatství pole.“

#### NÁPOJE TŘÍ SVĚTŮ

33

*Tör:*  
„Řekni mi, Alviši,  
jenž osudy znáš  
jistě všech věcí,  
jak nápoj se jmenuje,  
jež lidé pijí,  
u rodů v různých říších?“

34

*Alviš:*  
„Pivo u lidí,  
u Ásů úlitba  
a víno u věčných Vanů;  
u obrů chmel,  
u álfů doušek  
a v podsvětí příjemné opojení.“

Každý ze světů má své pokrmy a nápoje, které poukazují na vlastnosti těchto úrovní bytí. „Chmel“ podávaný v říši obrů vyvolává mentální opojení, zatímco nápoj Ásů, zde nazývaný „úlitba“, produhovňuje.

#### SLUNEČNÍ SVIT

35

*Tör:*  
„Tak mnoho moudrosti  
z úst jednoho muže  
jsem nikdy neslyšel.  
Velkou lstí, skřítku, však  
jsem tě přelstil:  
příchod tě překvapil dne,  
slunce v síň svítí!“

A nyní se ukáže, že celé vyptávání byla jen Tórova lest, aby trpaslíka zdržel do východu slunce, což se mu stane osudným, neboť se promění v kámen. Proč se musejí trpaslíci vyhýbat slunci, není jasné. Jenom proto, že žijí v temnotách? V Helu je přece pořád jakési pološero, pochmurné a zamížené světlo. Vyhýbají se snad proto veškeré bytosti Helu – včetně zemědělců – jasné sluneční záři?



*Odmův syn Ull s lukem jede na byčích.*

## ·XII·



# ZLOMKY A JEDNOTLIVÉ STROFY

*Řeky mrtvých a obrně*

A nyní uvedu fragmenty z různých písní.

Abychom porozuměli prvním dvěma zbylým strofám, musím nejprve vyličit předesešle události, které zde nejsou uvedeny. Tör se vydal do Helu k obru Geirrodovi, „zabijeci oštěpem“, tentokrát v podobě ptáka, to znamená ve Freyjine sokolím šatu, a usedl na komín, od něhož se však vinou kouzla nemohl odtrhnout; takže ho Geirrod polapil a tři měsíce držel o hladu v bedně. A když ho konečně propustil, vyšlo najevo, že tam s ním byl i Loki a ten se nyní nechal poznat. Aby si zachránil život, musel Geirrod Lokimu odpřisáhnout, že Tóra propustí bez jeho tří zbraní, tj. bez kladiva, opasku síly Meginjardaru a železných rukavic. Než se Tör vydal na cestu, zavítal k obryni Gríd, matce Vidara, a ta mu vyprávěla o Geirrodových záměrech. Protože byl bez zbraní, dostal od Grídy její opasek, hůl a železné rukavice. Potom musel překonat bouřlivou řeku mrtvých Vimur, plazmu, přičemž se opíral o Gridinu hůl. Loki byl s ním a chytil se ho. Avšak voda se vzdouvala čím dál víc, až Tör konečně poznal, proč tomu tak je: Geirrodova dcera Gjalp stála rozkročená nad řekou a močila. Tör ji trefil velkým balvanem a teprve potom se dostal na druhý břeh. Pak zabil Geirroda.

### ŘEKY ŘÍŠE MRTVÝCH

#### Dvě Tórovy strofy

Na cestě ke Geirrodovi se Tör brodil řekou Vimur, největší ze všech řek. Připjal si opasek síly a opíraje se o hůl mířil ke druhému břehu. Když se dostal doprostřed, vzdouvala se voda v řece tak vysoko, že mu sahala po ramena. Tehdy řekl Tör:

1  
Nezdouvej se, Vimure,  
neb brodit se musím  
do obrů říše!

Věz, že rosteš-li ty,  
roste ve mně Ásů síla  
až do nebe, tak vysoko!

Tyto dvě strofy hovoří o poměrech v říši obrů. Opět slyšíme o řece, tentokrát se jmenuje Vimur. Tu musí Tör přebrodit, aby mohl na východě lovit obry. Takže mi nezbyvá než vyložit fenomén podsvětních řek.

Řeky mrtvých se objevují ve všech dávných tradicích. Nejedná se samozřejmě o řeky, nýbrž o proudy mentální energie, na což ostatně poukazují jejich jména, označující nejrůznější pocity. Z čehož plyne, že se Tör na cestě do říše obrů brodí rozličnými pocitovými poli. A vzedmat-li se hladina Vimuru, vzedmou se vlastně emoce.

Nejprve je třeba odlišit Élivágy, „ledové vlny“ nebo „bouřlivé vody“, ledové řeky Niflheimu, od ohnivých řek Múspellsheimu. Ty první pramení ve studní Hvergelmi, v „šumícím kotli“, a tečou do Ginnungagapu. Leč všechno to jsou jen synonyma: veškeré řeky a studny stejně jako Niflheim a Ginnungapapoukazují na existenci plazmy. Podsvětní jed, který tyto řeky obsahují nebo z něhož jsou utvořeny, zmrzne v „severní“ části propasti, takže ta se potom ojíjí a zledovatí, zatímco její „jižní“ část zvaná Múspellsheim, skrze kterou proudí horké řeky a vanou horké větry, zůstane bez ledového přikrovu. Proto musíme odlišovat ledové řeky od řek ohnivých: Hel je tvořen dvěma diametrálně odlišnými stavy.

Nyní uvedu několik jmen těchto ledových řek: Fimbultul, Fjörm, Guntrá, Hríd, Leiptr, Slíd, „strašná“, což je řeka se vztyčenými meči a noži, a dále Svöl, Sylg, Vid a Ylg.

Nejznámější je zřejmě řeka Gjöll, „šumící, ozvěna“, kterou musejí zdolávat zeměna zemfeli lidé (po mostě Gjöllbrücke). U této řeky hlídají obryně Modgud, „nepřítelkyně bohů“, a podsvětí pes Garm, neboť do Helu mohou vstoupit pouze nebožtci. Hel je hlutná země, *Lärmheim*, „ozvěna“, ve které hlučí pocity mrtvých. Ti se nalézají v Gjöllu, v jemnotekuté plazmě, kde se mohou jejich emoce volně projevovat – už jim nestojí v cestě žádné tělo, a tak se rozléhají plazmou. Řeka mrtvých – tou jsme přece my sami v netelesném stavu.

Tund, „vzedmutá“, je řeka obtékající Valhallu, kterou musejí zdolávat einherjové (Tund je také příjímí Ódinovo). Tund symbolizuje Valhallu, kterou lze považovat za ryzí plazmatickou oblast a pole mrtvých. Vzedmuté jsou i v tomto případě jenom pocity.

Hřing je řeka, která oděluje Ásgard od Jötunheimu (říše obrů) a nikdy nezamrzá (neboť leží v Múspellsheimu).

Ve *Vědomé písni* nalezneme verše (35. strofa) o řece mrtvých Slíd: „Ostrými meči údolím jedu od východu spadá řeka Slíd.“ Rovněž ony poukazují na duševní stavy.

Řeka Van vytéká jako slina z huby vlka Fenriho, protože mu bohové vrazili mezi čelisti meč; tato slina přý bude vytékat až do skonání světa.

Voda, která napájí ostatní řeky, se utváří v podobě rosy na paroží jelenů pasoucích se v koruně stromu světa, považmo v Ás-



Dračí hlava na santech v Osebergu, Norsko.

gardu; tato rosa padá dolů, vytváří veškerá vodstva a zamlžený, ponurý a studený Niflheim.

Tör se nechce v řece Vimur, to znamená v emocích, utopit a pohrozí, že proti nim použije sílu Ásů, tedy duchovní sílu, a zničí je. Ve stavu čistého ducha emoce nemají co dělat, to znamená, že je Tör musí v sobě rozpustit, což mu jako polovičnímu obrovci přijde zatěžko, ale jako polovičnímu Ásovi by se mu to mělo podařit. Protože je polobůh, dokáže v sobě občas potlačit obří geny a jediné tehdy může zabít obry; kdyby byl jenom obrem, tedy pouhou emoci, nedokázal by to. Plazma a její obyvatelé se musejí mít před Tórem na pozoru, neboť nejenomže je plazmatickou bytostí, nýbrž má i podíl na duchovní síle Ásů.

TÓRŮV BOJ S OBROVÝMI  
DCERAMI

Tór se usadil v síni obra Geirróda na lavici. Vtom si povšiml, že se pod ním lavice zvedá ke stropu. Vší silou vzepřel svou hůl proti střednímu trámu a položil se na lavici. Zaslechl ohlušující praskot a vzápětí i řev: pod lavicí byly ukryty dvě obrovky dcery, Gjalp a Greip, a těm Tór zlámal vaz. Později o tom řekl:

2

Jednou potřeboval jsem  
veškeru svoji sílu  
v obrů říši,  
když Gjalp a Greip,  
dcery Geirródovy,  
zvednout mě vzhluru chtěly.

Tór se nalézá v říši obrů u obra Geirróda, nevlastního syna Ódinova. Geirródovy dcery Gjalp a Greip se pokusí Tóra rozmačkat, ale ten je přitiskne k zemi a zlomí jim vaz. A opět je to Tór, kdo v boji zvítězí, neboť je nejneompolovičním obrem, ale i polovičním bohem.

## Strofa o obryni Tökk

Když bůh Baldr přišel Lokihou vinou o život, vyslali Ásové posly do celého světa, aby rozhlásili, že ho všichni musejí oplakávat, neboť jedině tak ho vysvobodí z Helu. Všichni uposlechli a plakali, lidé a zvířata, země a kameny a stromy a každý kov. Nakonec poslové narazili v jedné jeskyni na obryni Tökk. Když ji požádali, aby také plakala, odpověděla:

Slzami suchými  
bude Tökk oplakávat,

že Baldra spálili;  
ani živý, ani mrtvý  
milý mi nebyl muž ten:  
nechte Helu, co jeho jest!

Loki se proměnil v obryni Tökk, „vděk“. Její jméno poukazuje na Lokihou cynismus, neboť Baldrovi prokázal všechno možné, jenom ne vděk. V převlečení za obryni zabránil Baldrovu návratu, pláče „slzami suchými“, to znamená, že nepláče vůbec. Otázkou ovšem zůstává, kdo Baldr vlastně je. Bývá považován za Áse, nicméně vše podle mne poukazuje na to, že je zákonem Helu. Není zde snad naznačeno, že Baldr musí v Helu zůstat, protože je jeho principem?

FRIGG JAKO PRINCIP  
POSELSTVÍ

## Gna a Vanové

Bohyně Frigg má služebnici Gna, kterou vysílá s poselstvími do nižších světů. Gna vlastní otc jménem Hufverfr, jenž létá po obloze a běhá po mořských vlnách. Když tak jednou uháněla vzduchem, spatřilo ji několik Vanů. Jeden z nich se podívil:

1

Co letí tu?  
Co pospíchá  
a lehce se vzduchem žene?

2

Neletím,  
přec pospíchám,  
lehce se vzduchem ženu  
na Hólfvarpnim,

kterého s Gardrofoou  
Hamskerpi zplodil.

Gnaína úloha vyslankyně je jedním z aspektů Frigg, Ódinovy manželky; na Hólfvarpnim cestuje plazmou k Vanům; to může jedině na koni – kůň představuje emoce plazmy a na ty se musí bohyně posadit, musí se do nich zahalit jako do pláště. Jinak řečeno, létá plazmou na křídlech emocionální pudové síly – která je divoká a rychlá jako kůň. Kůň je tedy symbolem síly emocií.

## BOJ V PLAZMĚ

## Njörd a Skadi

Bůh Njörd z pokolení Vanů má své obydlí u moře, v Noatúnu. Poroučí větrům a utiňuje moře a oheň; ochraňuje námořníky a rybáře; má obrovské bohatství a rozděluje z něho těm, kdo ho vzývají. Bohové mu dali za ženu Skadi, dceru horského obra, která jezdí v horách na lyžích a lukem loví zvěř. Původně ji asi uctívali Laponci nebo Finové. Chtěla bydlet v horách jako její otec. Avšak Njörd chtěl žít u moře. Nakonec se dohodli, že budou střídavě pobývat devět dní v horách a devět dní v Noatúnu. Když ale spolu zavítali poprvé do Noatúnu, pravil Njörd:

1

Testkno je mi v horách;  
dlouho jsem tam nespobyl,  
devět nocí jen:  
krásnější je mi  
zpěv labutí  
než vzteklych vlků vytí.

Na to Skadi řekla:

2

Spát nemohu  
kvůli křiku ptáku  
na lůžku v příboji;  
každého jitra,  
když přilétá z moře,  
racek mě budí.

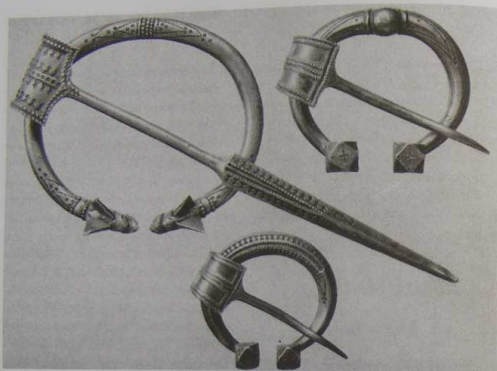
Skadi je horská obryně a Njörd mořský obr. Plazma se rozděluje na premateriální elementární stavy, na vodu, zemi, oheň a vzduch. Pravda se v *Eddě* objevuje v podobě fek, studen, mofí či kapek deště, přičemž ve vodnatém Niflheimu žijí vodní a horští obři. Ohniví obři obývají Múspellsheim, zatímco duše mrtvých vzdušnou říši, Vindheim. Hory symbolizují majestátnost, neboť – z perspektivy hmoty – je plazma prostě vznesená, obrovitá. Proto není divu, že obři žijí nezdávka v horách, neboť i oni jsou vzneseni. Obrazně je zde znázorněno, že hory a voda spolu neladí, že je třeba rozlišovat různé elementární stavy. V souladu s tím žijí v plazmě čtyři druhy obrů, neboť ve všech elementárních stavech existují příslušné životní formy.

## NORNY

## Ochranní duchové a božské bojště

Norny

1  
Řekni mi, Fáfni,  
jenž zkušeným  
a světa znalým jsi zván:



Podkavové spony z vikingské doby.

které norny pticházejí  
při porodních bolestech  
a uvolňují lidský plod?

2

Ni téhož původu  
norny všechny jsou,  
různého jsou rodu,  
pocházejí od Ásů,  
pocházejí od álfů,  
ty přec od Dvalína.

Tyto strofy náležejí k *Písní o dračím dospěti*, která se řadí k hrdinským písním. Nové je pouze jméno Fáfni, „objímač“, které v této písní symbolizuje hada, Midgardsormu, od něhož se odvozují všechny ságy o dračích. Drač je symbolem plazmy se všemi jejími vlastnostmi. Tento Midgardsorm se v prů-

běhu času proměnil v draha střežícího zlaté poklady a panny. Dále se zde mluví o nor-nách, bohyních osudu, které určují osudy všeho živého. Jejich emanace v podobě ná-pomocných elfek či dís pomáhají v běžných lidských záležitostech, při porodu a po-rodních bolestech i v jiných těžkostech. Ja-kožto labutí děvy nebo Valkýry rozhodují o tom, kdo padne v bitvě. Jako vědmy nebo věštkyně oznamují osud lidí.

Je zde poukázáno na dvojí osud, za pr-vé na osud ducha, Ásů, za druhé na osud duše, álfů. Jednak jsme podřízeni čistým zákonům ducha, jednak zákonům duše, takže lze hovořit o dvojném druhu noren.

Osudové zákony álfů jsou totožné s osu-dovými zákony trpaslíků, totiž trpaslíka Dvalína, jenž zde zastupuje všechny trpaslí-ky. Álfové a trpaslíci patří do úrovně obrů.

VÍGRÍD – MÍSTO  
POSLEDNÍ BITVY

Bojště bohů

3

Řekni mi, Fáfni,  
jenž zkušeným  
a světa znalým jsi zván:  
jak zove se ostrov,  
kde Ásové mečů rosu  
se Surtem míchají?

4

Oskópni zove se:  
tam všichni bohové  
oštěpy mávají;  
Bifróst se řítí,  
když přes něj obři táhnou,  
plují oří bitevní.

Ostrov, kde Ásové míší rosu mečů, totiž krev, je Oskópni, to znamená pole Vígríd, kde bude o ragnaröku svedena poslední bitva mezi obry a Ásy. Oskópni znamená údajně „ještě nečistvořené“ bojště; ještě nestvořené, protože ragnarök ještě nena-dešel. Surt je ohnivý obr, jenž drží stráž na hranici mezi Helem a Ásgardem. Surt vede obyvatele Helu do boje proti Ásgardu. Při vpádu obrů do Ásgardu, to znamená při stažení Helu, duše, do ducha, se pocho-pitelně také zřítí most Bifróst či Bilfröst, „vratká nebeská cesta“ nebo „krátce jen zahlédnutelná duha“, který spojuje obě úrovně bytí. Bitevní oří obyvatele Helu mu-sejí nyní přeplavat řeku Helu, tedy samot-ný Hel, a nemožou již pokračovat rychlou cestou přes mosty.