



KELTSKÉ MÝTY

BOHOVIA, HRDINOVIA
A LEGENDY

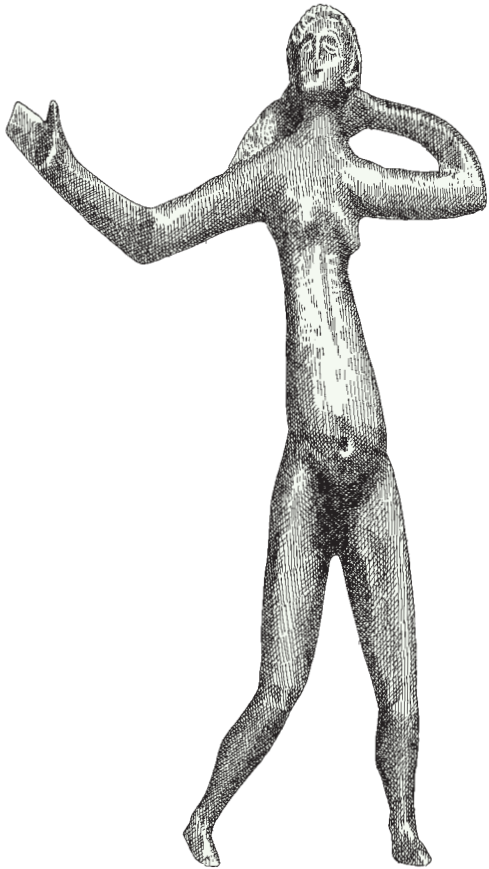
MIRANDA ALDHOUSE-GREEN



KELTSKÉ MÝTY

BOHOVIA, HRDINOVIA
A LEGENDY





KELTSKÉ MÝTY

BOHOVIA, HRDINOVIA A LEGENDY

MIRANDA ALDHOUSE-GREEN

82 ILUSTRÁCIÍ

PRELOŽILA ZUZANA TRSTENSKÁ

IKAR

Venujem Stephenovi
amoris causa

PodĎakovanie

Ďakujem všetkým ľuďom, ktorí prispeli k vzniku tejto knihy. Veľká vďaka patrí mojej rodine a priateľom, ktorí trpezlivo znášali moje nekonečné reči o mýtoch. Najviac som však zaviazaná zamestnancom vydavateľstva Thames & Hudson, najmä Colinovi a Alice. Počas dlhých osamelých hodín mi pri písaní robili spoločnosť moje tri barmské mačky Dido, Persephone a Taliesin. Túto knihu venujem Stephenovi, aby som vyjadрила, aký je pre mňa dôležitý a ako veľmi si vážim nekonečnú podporu, ktorou ma zahŕňa.

Patitul: Bronzová figúrka tanečnice z neskorej železnej doby z Neuvy-en-Sullias, Francúzsko.
Protititul: Bronzový kanec z neskorej železnej doby z Neuvy-en-Sullias, Francúzsko.

Ilustrácie na obálke podľa originálov od Paula Jenkinsa, ak nie je uvedené inak.
Na prednej obálke v smere hodinových ručičiek od ľavého horného rohu: bronzový kanec z neskorej železnej doby; bronzová soška tanečníka; bronzový škótsky deerhound, Bristol City Museum; minca vyrazená v železnej dobe kmeňom Redonov, Bretónsko; trojtvára hlava, National Museum of Ireland, Dublin.

Na zadnej obálke v smere hodinových ručičiek od ľavého horného rohu: minca vyrazená v železnej dobe kmeňom Redonov, Bretónsko; vidlička na mäso z Dunaverney ozdobená labuťami a krkavcami; kalich z Ardagh, National Museum of Ireland, Dublin; bronzová soška mladého jeleňa, Musée Historique et Archéologique, Orléans; drevorezba zobrazujúca reliéf trojitej Coventiny, Carrawburgh, 1893, Robert Charles Hope; trojtvára hlava, National Museum of Ireland, Dublin.

Miranda Aldhouse-Green

The Celtic Myths: A Guide to the Ancient Gods and Legends

Published by arrangement with Thames & Hudson Ltd, London

The Celtic Myths: A Guide to the Ancient Gods and Legends © 2015 Thames & Hudson Ltd, London

This edition first published in Slovakia in 2024 by IKAR, a.s., Bratislava

Translation © 2024 by Zuzana TrstenskĀ

Slovak edition © 2024 by IKAR, a.s.

Všetky práva sú vyhradené.

Nijaká časť tejto knihy sa nesmie reprodukovať, ukladať do informačných systémov ani prenášať v akejkoľvek podobe či akýmkoľvek spôsobom – elektronicky, mechanicky, fotokopírovaním, nahrávaním alebo inak – bez predchádzajúceho písomného súhlasu vlastníka autorských práv.

Z anglického originálu *The Celtic Myths: A Guide to the Ancient Gods and Legends* (Thames & Hudson Ltd, London 2015) preložila Zuzana TrstenskĀ.

Redigovala Veronika Zitta.

Korigovala Lenka KleimanovĀ.

ObĀlku podľa originálneho návrhu upravil Augustín Putera.

Technická redaktorka Helena OleňovĀ.

Vydalo vydavateľstvo IKAR, a.s., Bratislava

v roku 2024 ako svoju 7 943. publikáciu.

Prvé vydanie.

Sadzba a zalomenie do strán Veronika JelenovĀ.

Vytlačil FINIDR, s. r. o, Český Tĕšín.

ISBN 978-80-551-9295-6

OBSAH

ÚVOD

Keltský svet: Priestor, čas a dôkazy 10

1

Ústne podanie: Vytváranie mýtov 15

2

Mýtotvorcovia 38

3

Húf írskych nadprirodzených bytostí 58

4

Začarovaný Wales: Magická krajina 77

5

Porcia pre šampiónov: Mýtickí hrdinovia 98

6

Očarujúce zvieratá a popudlivé bytosti 116

7

Nebezpečné známosti: Obludné pluky žien 138

8

Zem a voda: Záplava duchov 156

Nebo a peklo: Raj a podsvetie 176

ZÁVER

Pohanstvo a kresťanstvo: Transformácia mýtu 197

ODPORÚČANÁ LITERATÚRA 203

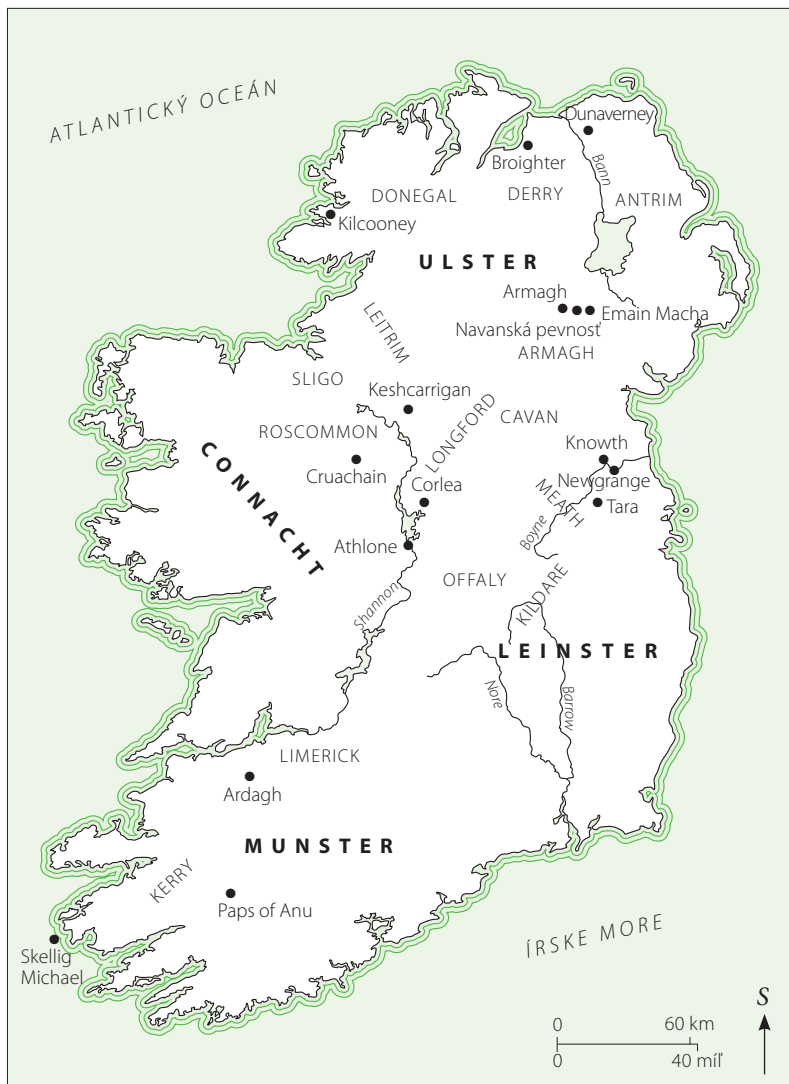
ZDROJE CITACÍÍ 205

ZDROJE ILUSTRACÍÍ 209

REGISTER 211

*Vtom Conchobar, najprefikanejší zo všetkých,
rozostavil druidov po desiatkach desiatich,
riekol toto: „Cú Chulainn tam bude prebývať
a ešte tri dni v strašlivej tichosti dumať,
potom povstane a zúrivo nás pobije.
Do uší mu bludy čarovné spievajte,
do boja s morskými koňmi ho volajte.“
Druidi sa oddali svojim tajomstvám
a tri dni spievali.*

Z BÁSNE W. B. YEATSA CÚ CHULAINNOV
BOJ S MOROM



Mapa Írska s oblasťami a miestami spomínanými v texte



Mapa Anglicka a Walesu s областami a miestami spomínanými v texte

• ÚVOD •

KELTSKÝ SVET: PRIESTOR, ČAS A DÔKAZY

Celá Galia sa delí na tri časti: jednu z nich obývajú Belgovia, druhú Akvitáni a tretiu tí, ktorí sa sami vo vlastnej reči volajú Kelti, no my ich nazývame Galmi.

GAIUS IULIUS CAESAR:

ZÁPISKY O VOJNE V GALII, 1:1 (PREKLAD JOZEF HRABOVSKÝ)

Hlavnou témou tejto knihy sú mýty obsiahnuté v ranostredovekej literatúre Írska a Walesu, ktorá sa v písomnej podobe datuje do obdobia medzi 8. a 14. storočím. Do knihy s pojmom keltská v názve som sa púšťala so značnými obavami. Od začiatku 90. rokov 20. storočia archeológovia vážne spochybňujú používanie tohto slova na označenie starovekých národov západnej a strednej Európy z obdobia železnej doby. Zvlášť kritizované bolo používanie pomenovania Kelti v súvislosti so starovekou Britániou. Zatiaľ čo množstvo autorov antického sveta sa zmieňuje o obyvateľoch Galie (zhruba Francúzsko, Švajčiarsko, Nemecko západne od Rýna, časti severného a východného Pyrenejského polostrova a ďaleký sever Talianska) ako o Keltoch, o Británii takto nijaký staroveký autor nehovoril. Rimania nazývali Britov *Britoni*.

Hlavným problémom, ktorý má protikeltská vlna s týmto termínom v súvislosti so starovekými Európanmi, je to, že sa ním stierajú rozdiely, ktoré jednoznačne existovali medzi národmi s veľmi odlišnými kultúrami a svetonázormi. Znamená to tiež, že niektoré regióny, ako napríklad úplný sever Európy, sú z kategórie *Kelti* vylúčené, hoci v archeologických nálezoch možno nájsť mnoho kultúrnych podobností medzi týmito oblasťami a ich južnejšími susedmi. Iulius Caesar dôverne poznal Galiu, pretože tam so svojou armádou pôsobil takmer desať rokov. V úvode svojho

diela *Zápisky o vojne v Galii* (*De Bello Gallico*) hovorí o dnes už známom rozdelení krajiny na tri hlavné kultúrne skupiny: Akvitáncov na západe, Belgov na východe a Keltov, ktorí obývali stred Galie. Caesar výslovne uviedol, že táto posledná skupina sa sama označovala za Keltov. To je dôležité. Väčšinou nie je možné dokázať sebaurčenie predhistorických spoločností, pretože neboli gramotné, a preto chýbajú ich vlastné písomné dôkazy. Dokonca aj Caesarovo použitie názvu Kelti nemuselo byť ničím iným než jeho prezentáciou úhľadného rozdelenia, ktoré v skutočnosti zakrývalo obrovské rozdiely v rámci tejto skupiny.

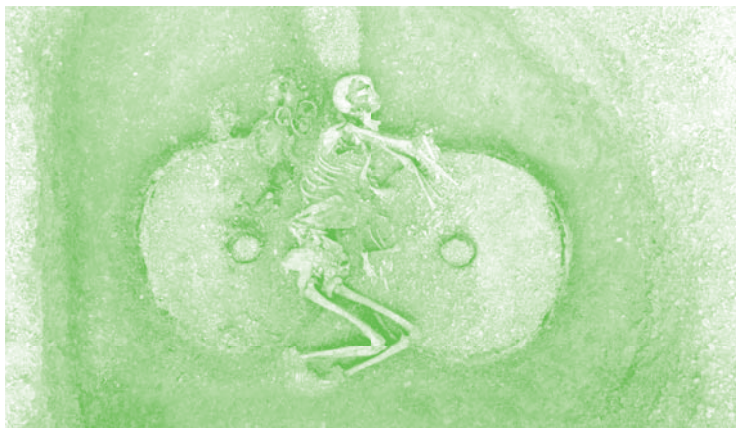
Napriek problémom s prepojením starovekých a ranostredovekých identít majú spoločnú dôležitú vec: jazyk. Tam, kde existujú dôkazy, napríklad z raných a vzácnych nápisov alebo z názvov miest zaznamenaných v grécko-rímskej geografii, sa zdá, že keltské jazyky, ktoré poznáme a ktorými sa hovorí aj dnes, majú korene v staroveku, pretože ich možno vystopovať v galských, keltoiberských a britonských slovách. Je pravda, že jazyk nie je totožný s etnickou príslušnosťou, ale prispieva k vytváraniu silnej väzby. Je všeobecne známe, že napríklad používanie anglického jazyka mimo Spojeného kráľovstva so sebou nesie isté množstvo kultúrneho kontextu, a to napriek čoraz väčším kultúrnym priepastiam medzi anglofónnymi krajinami.

Názvy sú v podstate nálepky. Staroveké Grécko tvorili viaceré mestské štáty: Atény, Sparta, Korint a mnohé ďalšie, ktoré spájala spoločná reč, ale považovali sa za úplne odlišné. Rímska ríša sa rozprestierala na veľkej časti starovekého sveta: od Británie po Arábiu sa ľudia považovali za príslušníkov svojich pôvodných komunit a zároveň za obyvateľov Ríma. Preto v biblických *Skutkoch apoštolov* Pavol z Tarzu sebavedome tvrdil, že je *civis romanus*, občan Ríma, a zároveň bol obyvateľom nesmierne nezávislého štátu Judea. Možno si teda položiť otázku: Je používanie termínu keltský ako nálepky na označenie národov s niekoľkými dôležitými spoločnými kultúrnymi prvkami menej

legitímne než zovšeobecňujúci pojem grécky alebo rímsky? Poďľa mňa nie.

Ďalšou otázkou, ktorú je potrebné zvážiť, je pôvod pojmu keltský, keď sa používa na označenie jazykov a národov, ktoré dnes so samozrejmosťou považujeme za keltské: Írov, Walesanov, Škótov, Bretónco, Galícijsčanov či obyvateľov ostrova Man a Cornwallčanov. Práve odborník na klasické jazyky, učenc z 16. storočia George Buchanan, ako prvý predniesol ideu Keltov ako jednotnej skupiny národov žijúcich v Írsku a v Británii. Koncept tzv. keltskosti, ktorý sa uplatňuje na Wales, Írsko a ďalšie regióny na západnom okraji Európy, je teda pomerne moderný (na rozdiel od Caesarovho používania tohto pojmu v antike na označenie tých Keltov, s ktorými sa stretol na európskom kontinente). Napriek tomu je pre moderné keltské národy, ako sú Íri či Walesania, nesmierne dôležitá sebaidentifikácia s Keltmi. Ak si ľudia o sebe myslia, že majú určitú identitu, už to samo osebe dodáva tomuto sebadefinovaniu dôveryhodnosť. Veď ako inak sa vytvárali identity?

Kde sa v tejto otázke etnickej príslušnosti nachádza problematika keltskej mytológie? Pri snahe nájsť súvislosti medzi kozmológiami prezentovanými v ranej pohanskej stredovekej literatúre a staršími archeologickými záznamami zo železnej doby a z rímskeho obdobia Galie a Británie narážame na veľký problém. Mýtické texty patria najmä Walesu a Írsku, zatiaľ čo väčšina archeologických dôkazov „keltského“ pohanstva sa nachádza v dnešnom Anglicku a v blízkych oblastiach kontinentu. Existuje teda určitý geografický nepomer medzi dôkazmi zo železnej doby a z rímskej doby na jednej strane a domovom keltskej mýtkej literatúry na druhej strane. Hoci stredoveké galské a britské mytológie príbuzné mytológiám Walesu a Írska zväčša chýbajú, neznamená to, že kedysi neexistovali. Skutočne nachádzame silné náznaky, že kedysi jestvovali spoločné kozmológie. Najlepším príkladom je kalendár z Coligny (pozri s. 174) zo strednej Galie, napísaný v galčine na začiatku 1. tisícročia. Spomína sa v ňom sviatok Samonios, ktorý je



Hrob mladej ženy s vozom zo železnej doby z Wetwangu vo východnom Yorkshire, objavený v roku 1984.

určite zhodný s írskym sviatkom nového roka Samhainom. V nasledujúcich kapitolách sa dozviete o mnohých ďalších. Napriek tomu však keltské mýty nemožno považovať za okno do železnej doby. Výskum jednoznačne dokázal, že írské predmety dopodrobna opísané v mýtoch, ako napríklad zbrane a voz Cú Chulainna, boli skôr ranostredovekého než pravekého typu.

Hoci sa moja kniha zaoberá mýtickou literatúrou, tieto texty treba zasadiť do kontextu, preto tam, kde je to relevantné, obsahuje aj spätné pohľady na staršie dôkazy, ktoré poskytuje archeológia, a zachádza na východ, za hranice keltského západu, aby zvážila možný pôvod mýtických postáv a rituálov v starovekých kultúrach Britonov a Galov. Kombinácia literatúry a materiálnej kultúry poskytuje bohatý kaleidoskop starovekých predstáv a vzťahov medzi ľuďmi a ich bohmi na západných okrajoch známeho sveta v čase, keď sa pôvodné pohanstvo stretalo s novými náboženstvami. V prípade Britonov a Galov sa ich kultúry a praktiky zo železnej doby museli prispôbiť náboženským zvyklostiam Ríma a museli ich absorbovať. Neskôr sa stalo najväčšou výzvou keltského pohanstva kresťanstvo.

Poznámky k výslovnosti

Nedajte sa odradiť zvláštnym pravopisom mnohých írskych a waleských mien. Výslovnosť síce ukrýva mnoho nástrah, ale uvediem niekoľko príkladov, ktoré vám môžu pomôcť.

Pwyll	Púš
Matholwch	Matholúch (<i>th</i> sa vyslovuje <i>θ</i> ako v anglickom slove <i>think</i> , <i>ch</i> sa číta ako naše <i>ch</i> ; prízvuk je na druhej slabike)
Culhwch	Kílhuch
Maedb	Méjv
Cú Chulainn	Kúchulein (prízvuk je na druhej slabike)
Oisín	Ojšín

Jeden aspekt archeologických nálezov slúži nielen na prepojenie veľkej časti Európy počas železnej doby, ale zasahuje aj do obdobia raného stredoveku: umenie. Keltské (alebo laténske) umenie vzniklo v polovici 1. tisícročia pred n. l. Bohatá a rozmanitá umelecká zručnosť, ktorá čerpala z prírodného sveta a zo snového surrealizmu duchovnej predstavivosti, mala mnoho podôb. Napriek tomu všetky spája to, ako umelci a konzumenti ich výrobkov vnímali a vyjadrovali svoj svet, lebo prvky takéhoto videnia sveta prenikli v priebehu času nielen do ranokresťanského umenia, o čom svedčí napríklad výzdoba na keltských krížoch, ale aj do samotných stredovekých keltských mýtov. A tak sú magické hlavy, trojité božstvá, zakliate kotly a pololudské bytosti rovnako doma v umení železnej doby, ako aj v neskorších mytológiách. Nemusíme veľmi hľadať, aby sme zistili, že udržiavateľmi týchto tradícií v čase sú druidi, páni času a kurátori minulosti. Antickí autori, ako napríklad Gaius Iulius Caesar, hovoria o druidoch v Galii a Británii ako o náboženských vodcoch a učiteľoch, ktorí uchovávajú posvätné ústne tradície predkov.

ÚSTNE PODANIE: VYTVÁRANIE MÝTOV

A po hmle, hľa, každé miesto sa naplnilo svetlom. A keď sa pozreli tam, kde predtým videli stáda a statky a príbytky, nevideli nič, ani dom, ani zviera, ani dym, ani oheň, ani človeka, ani príbytok okrem dvorských domov, ktoré ostali prázdne, pusté, neobývané, nebolo v nich človeka ani zvieratá, ich vlastní spoločníci sa stratili, nevedeli o nich nič, ostali iba oni štyria.

TRETIA VETVA MABINOGI: MANAWYDAN, SYN LLYROV

Mýty sú rovnako ako rozprávky neuchopiteľné. Moderné horory, či už o upíroch, duchoch, alebo o oživených egyptských múmiách, sú pravdepodobne pre divákov či čitateľov prijateľné, pretože umožňujú ľuďom skúmať najtemnejšie stránky ľudskej povahy v bezpečnom prostredí. V istom zmysle to isté platí aj o mýtoch, ale mýty sú oveľa komplikovanejšie. Čiastočne je to preto, lebo sú takmer vždy spojené s náboženskou vierou – a často aj s mágiou. No aj preto, lebo v mýtických príbehoch sú obsiahnuté odpovede na niektoré zo základných ľudských otázok: Kto sme? Prečo sme tu? Prečo je náš svet takýto? Ako bol svet stvorený? Čo sa s nami stane, keď zomrieme? Mýty skúmajú aj otázky súvisiace s iniciačnými rituálmi: s narodením, pubertou, manželstvom a so smrťou. Niektoré, najmä keltské, sa vo veľkej miere zaoberajú morálkou – dobrom a zlom, čistotou, nevinnosťou, znásilnením a zradou, vojnou a etikou –, rodovými rolami, panenstvom, materstvom, mužnosťou a ideálmi ženského aj mužského správania.

Mýty prekvitajú v spoločnostiach, kde na takéto otázky nie je možné nájsť racionálne vysvetlenie. Sú to symbolické príbehy, ktorých cieľom je zrozumiteľným spôsobom preskúmať tieto témy.

Mýty môžu slúžiť na vysvetlenie stvorenia, prírodných javov aj prírodných katastrof (ako sú povodne, sucho či choroby), tajomných premien dňa a noci, nebeských telies i ročných období. Často sa spájajú so snami a s víziami takzvaných svätých mužov, osôb (oboch pohlaví), ktoré majú schopnosť vidieť do budúcnosti a do nadprirodzeného sveta. Mýty o bohoch a hrdinoch rozprávajú o vzťahu medzi nadprirodzeným a hmatateľným svetom. Môžu poskytovať božské vysvetlenia zániku dávnych národov, ich opustených pamiatok a pohrebísk, ich domov a miest, kde sa v tom čase už nejestvujúce spoločenstvá kedysi zhromažďovali. Mýty môžu vysvetliť pôvod nepriateľstva medzi komunitami aj spory

Cesty pre duchov

Ešte nikdy sa nikto neprechádzal po rašelinisku, ale potom Eochaid prikázal svojmu správcovi, aby sledoval úsilie, ktoré vynakladali na vybudovanie násypu a cesty. Všetci pracujúci muži vytvorili zo svojich šiat jednu mohylu a Midir na ňu vystúpil. Do spodnej časti cesty neustále sypali les aj s kmeňmi a koreňmi, Midir stál a naliehal na nich zo všetkých strán.

Z TOCHMARC ÉTAÍNE (ZVÁDZANIE ÉTAÍNY)



Drevený chodník cez írske rašelinisko, postavený v roku 148 pred n. l., Corlea, grófstvo Longford

o územie. A napokon, mýty sú často veľmi zábavné príbehy, ktoré môžu spríjemniť tmavý, sychravý zimný večer pri ohni.

• PREDSTAVENIE WALESKÝCH A ÍRSKYCH MÝTOV •

Hlavné mýty Walesu a Írska sa zachovali v stredovekých rukopisoch, ktoré pochádzajú z obdobia od 8. do 14. storočia. Nosné zachované zdroje írskej mytológie tvoria tri cykly írskych prozaických príbehov. Najstaršou takouto písomnou pamiatkou je ulsterský cyklus, ktorého ťažiskom je epos o vojne medzi Ulsterom a Connachtom,

Archeologické nálezy pomáhajú spájať mýtické cykly s ich pradávnyim pôvodom. V polovici 2. storočia pred n. l. komunita v Corlei v grófstve Longford v strednom Írsku postavila veľký drevený chodník cez rašelinisko, aby sa po ňom dalo prejsť na suchú zem. Datovaním letokruhov sa zistilo, že duby použité na stavbu tejto cesty vyrúbali v roku 148 pred n. l. Pod základmi bol zakopaný zvláštny napoly ľudský, napoly zvierací obraz vyrezaný do jaseňa, čo možno považovať za základný kameň, ktorý mal požehnať novú cestu. Cestu možno stavali po častiach rôzne skupiny ľudí – jeden úsek totiž určite nebol nikdy dokončený, pretože v chodníku bola minimálne jedna medzera.

V niektorých írskych mýtoch sa spomína budovanie ciest cez rašeliniská. V príbehu o božskom Midirovi a o jeho láske Étaíne dal Eochaid, kráľ Taru, bohovi „nesplniteľnú“ úlohu: postaviť drevenú cestu cez nepriechodné rašelinisko. Iný príbeh rozpráva o spore medzi dvoma spoločenstvami, ktoré mali každé zo svojej strany postaviť cestu cez rašelinisko, aby sa stretli uprostred. Keď už bola stavba takmer dokončená, obe skupiny sa pohádali pre jej dokončenie a stavba ostala nedorobená. Mohla by to byť cesta v Corlei? Mohli raní írski rozprávači do svojich príbehov vpliesť pozostatky starobylých ciest, ktoré boli viditeľné ešte v ranom stredoveku?



Stránky z najstarších rukopisov írskych a waleských mýtov. Vľavo: z *Knihy hnedej kravy* (angl. *Dun Cow*, ír. *Lebor na huidre*), textu z 11. storočia, ktorý obsahuje najstaršiu známu verziu *Táin Bó Cúailnge* (*Výprava za býkom z Cúailnge*). Vpravo: z waleskej *Červenej knihy z Hergestu* (wal. *Llyfr Coch Hergest*), jedného z najstarších rukopisov obsahujúcich *Mabinogi*, komplex waleských mýtov a povestí.

nazývaný *Táin Bó Cúailnge* (*Výprava za býkom z Cúailnge*), kde vystupuje slávny hrdina Cú Chulainn a podlá kráľovná Medb z Connachu. Z historického hľadiska stratila provincia Ulster koncom 5. storočia väčšinu svojho politického vplyvu. Jej významné postavenie vo *Výprave za býkom z Cúailnge* svedčí o skoršom vzniku cyklu. Prvý prepis (kópia) sa zachoval vo fragmentoch v rámci knihy s názvom *Knihá hnedej kravy* z 11. storočia, ale jazyk, ktorý sa tam používa, patrí skôr do 8. alebo do 9. storočia. Ďalším významným prameňom pre ulsterský cyklus je *Žltá kniha z Lecanu* z 11. storočia. Ďalšie dve zbierky, v írskej literatúre nazývané cykly – mytologický cyklus a feniánsky cyklus –, sa zachovali vo verziách z 12. storočia. Prvá z nich sa vyznačuje najväčšou rozmanitosťou a obsahuje živé opisy pohanských božstiev. Ústrednou témou feniánskeho cyklu je

zasa život rovnomenného mýtického kráľa, hrdinského vodcu slávnej vojenskej skupiny a strážcu božskej múdrosti Fionna (Finna) mac Cumhailla.

Waleské mýty sa zachovali v dvoch hlavných zbierkach príbehov: v *Bielej knihe Rhydderchovej* a v *Červenej knihe z Hergestu*. *Bielu knihu* zostavili okolo roku 1300 a *Červenú knihu* neskôr v 14. storočí. Príbehy s najbohatším mýtickým obsahom sú *Pe-deir Ceinc y Mabinogi* (*Štyri vetvy Mabinogi*), hovorovo nazývané aj *Mabinogi* či *Mabinogion*, a *Culhwch ac Olwen* (*Ako Culhwch dostal Olwen*). Ďalší dôležitý materiál je obsiahnutý v iných príbehoch vrátane *Peredura*, *Rhonabwyho sna* a fragmentárneho príbehu *Preiddiau Annwfn* (*Dobývanie zászvetia*; waleské podsvetie sa nazývalo Annwfn alebo Annwn). Ďalšia vetva mýtu sa podrobne zaoberá hrdinskou postavou kráľa Artuša a hľadaním svätého grálu. Predstavujú ju stredoveké francúzske artušovské romány, ktorých najznámejším autorom bol Chrétien de Troyes. Artuš sa niekoľko ráz objavuje aj vo waleských mýtoch, najmä v *Ako Culhwch dostal Olwen* a v *Peredurovi*, ktoré sú hrdinskými príbehmi.

• MYSTICKÉ HLASY: •

ROZPRÁVANIE PRÍBEHOV OD ÚSTNEHO PODANIA PO PÍSOMNÉ ZÁZNAMY

Keltské mýty majú pôvod v raných rozprávačských tradíciách živých predstavení. Tak ako od dvora k dvoru cestovali hudobníci, aby pobavili šľachtu, alebo zruční remeselníci, aby vybavili objednávky na nové brnenia či ozdobné kalichy na víno, tak sa aj básnici a rozprávači presúvali z miesta na miesto, aby vykonávali svoje povolanie. Mnohí z nich boli potulní umelci a počas svojich ciest rozprávali známe príbehy. Iní, ako napríklad stredovekí dvorní šašovia, patrili do konkrétnych šľachtických siení a ich príbehy pravdepodobne mali skôr miestny charakter. No keďže sa príbehy uchovávali v mysliach ľudí, organicky sa vyvíjali a prispôbovali