

Niagarské vodopády - pozri *USA, Kanada*

https://sk.wikipedia.org/wiki/Niagarsk%C3%A9_vodop%C3%A1dy



S. Leclerc: Eliáš v ohnivom voze nad Niagarským vodopádom (lept, 1660-1710)

Niaux/njo - jaskyňa v Pyrenejach u Tasconu-en Foiix z obdobia *magdalenieniu*; nálezisko jaskynných malieb *frankokantaberského štýlu* (pozri *paleolitické jaskynné maľby*), rytiny a maľby zvierat (bizóny, kone, jelene, ryby), prevedené čiernou obrysovou čiarou so šrafovaním naznačujúcim plasticosť; pozri *mladopaleolitické umenie*

https://en.wikipedia.org/wiki/Cave_of_Niaux



Mladý bizón (jaskyňa Niaux, 13850 -12980 pr.Kr.)

Mime - vo Wagnerovom Prsteni Niebelungov brat kráľa škriatkov Albericha, pre ktorého vyrobil zo *zlata Rýna* čarovný prsteň; ním Alberich plánoval zotročiť *Niebelungov* i celý svet;

Nibelheim - z *Nibelung* (plemeno škriatkov) a heim (domov); vo Wagnerovej hudobnej dráme „*Prsteň Niebelungov*“ domov škriatkov *Niebelungov* (v germánskej a škandinávskej mytológii Nibelheim sa nachádzal v *Niflheimu*); ich kráľ *Abelrich* používa čarovný prsteň, ktorý vyrobil *Alberichov* brat *Mime* zo *Zlata Rýna* (*Rhinegold*), ukradnutého *Rýnskym pannám* (*Rhinemaidens*); Abelrich používal prsteň na zotročenie svojich poddaných a plánoval ovládnuť svet; pomocník hlavného boha *Wotana*, poloboh ohňa *Loge*, priviedol *Wotana* do *Nibelheimu*, aby donútili *Albericha* prsteň a jeho zlatý poklad vydať; museli ním mohli ním vyplatiť obrov *Fafnera* a *Fasolta*, aby si nežiadali ako odmenu bohyňu *Freyu*, ktorú im sľúbil *Wotan*, keď mu postaví hrad *Valhalu*; pozri *Prsteň Niebelungov* (opera)

<https://en.wikipedia.org/wiki/Nibelheim>

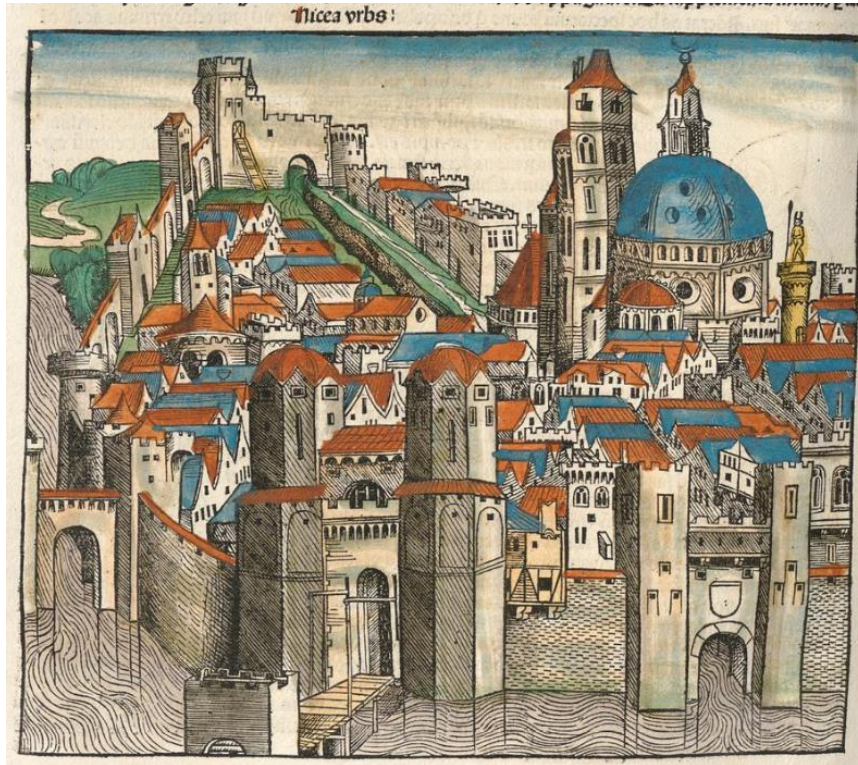
<http://walkurepedia.wikia.com/wiki/Nibelheim>

Nibelung - tiež nem. Nibelungen; v starej nórcine Niflung (mn. č. Niflungar); v *germánskej a škandinávskej mytológii* staroveké plemeno škriatkov, vládcov a strážcov starodávnych pokladov v krajinách pozdĺž rieky *Rýn*; podľa legendy burgundská kráľovská rodina, ktorá sa usadila na zač. 5.st. v meste Worms na ľavom brehu *Rýna*, si privlastnila tieto poklady a spolu s nimi prezývku *Nibelungen*; rozprávkové bohatstvo dynastie burgundských *Nibelungov* dalo vzniknúť mnohým mýtom a legendám, vrátane známeho nemeckého eposu *Pieseň o Nibelungoch* a Wagnerovho rovnomenného operného cyklu, ktorý často zásadne menil stredoveký príbeh; podľa Wagnerovej podania boli *Nibelungen* plemenom škriatkov, elfov, ktorý obýval podzemnú ríšu *Nibelheim*; verzie patrili doňho elf *Abelrich* a jeho brat *Mimi*; boli legendárni kováči; keď *Abelrich* vyrobil magický prsteň, chcel zotročiť ostatných *Niebelungov*, aby ťažili zlato pre vytvorenie zlatého pokladu; napokon mal v pláne s armádou *Niebelungov* ovládnuť svet; *Mime* na žiadosť brata bol nútený vyrobiť čarovnú prilbu *Tarnhelm*, ktorá dokázala urobiť nositeľa neviditeľným a meniť jeho podobu; *Abelrich* sa ostatným škriatkom vyhrážal, že s *Tarnhelmom* na hlave sa mu nebudú môcť postaviť na odpor; avšak boh *Wotan* spolu so svojím pomocníkom, pobohom ohňa *Loge* *Abelricha* chytili a uniesli do hôr v nádeji, že mu vezmú jeho poklady, aby získali naspäť bohyňu *Freyu* od obrov *Fafnera* a *Fasolta*, ktorí ju chceli ako odmenu za stavbu *Valhaly*; pozri škriatkovia, severští škriatkovia,

<http://walkurepedia.wikia.com/wiki/Nibelung>
<https://en.wikipedia.org/wiki/Nibelung>

Nice - pozri *karneval, Francúzsko*

<https://sk.wikipedia.org/wiki/Nice>



M. Wolgemut, W. Pleydenwurff, H. Schedel: Nice (kolorovaný drevorez, Norimberská kronika, 1493)

Nicejský koncil - *koncil Nicejský*

Nicola di Maestro Antonio d'Ancona - (†1511); taliansky maliar, jeden z popredných predstaviteľov renesančného umenia oblasti Anaconskej marky na severozápade dnešného Talianska

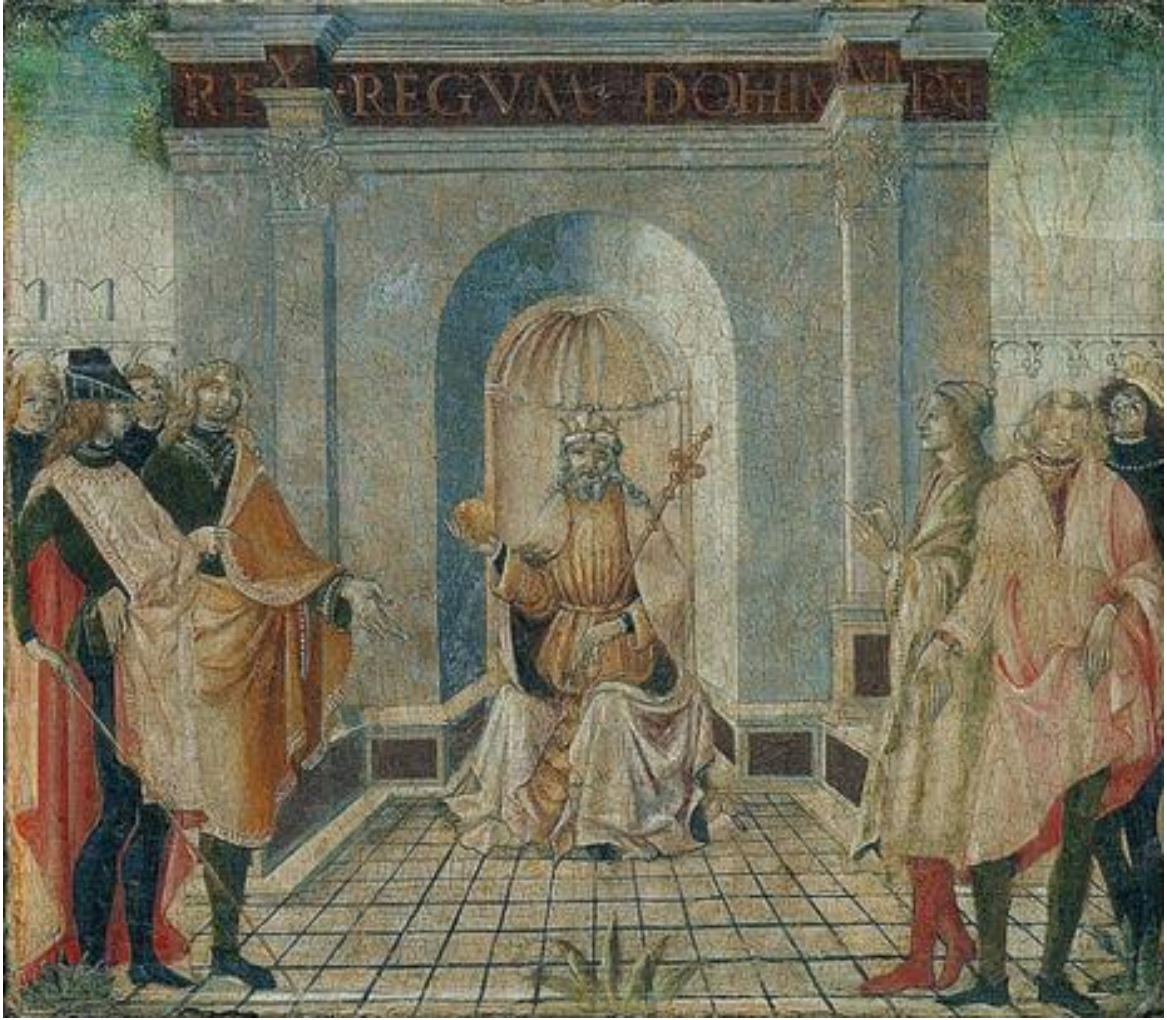
http://it.wikipedia.org/wiki/Nicola_di_Maestro_Antonio_d'Ancona

<https://www.google.sk/search?q=Nicola+di+Maestro+Antonio+d%27Ancona&espv=2&biw=1858&bih=995&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=ScoqVKTqHKasygOsyYKICQ&ved=0CCwQsAQ>

<http://www.flickr.com/photos/28433765@N07/11304555354/in/photostream/>
<http://artuk.org/discover/artists/nicola-di-maestro-antonio-dancona-active-14721510>



Nicola di Maestro Antonio d'Ancona: Šialený Nabuchodonor je trávu (15.-16.st.)



Nicola di Maestro Antonio d'Ancona: Nabuchodonozor predvoláva mudrcov vyložiť svoj sen (15.-16.st.)

nič, ničota - pozri *pominuteľnosť*; *horror vacui*; *rhopografia/rhygrafia*

ničenie - pozri *bohyne ničenia*

Ničevoki - ruská *dadaistická* skupina z rokov 1919-1920; pozri *skupina Čerez*, *skupina 41*; *maliarstvo ruské*

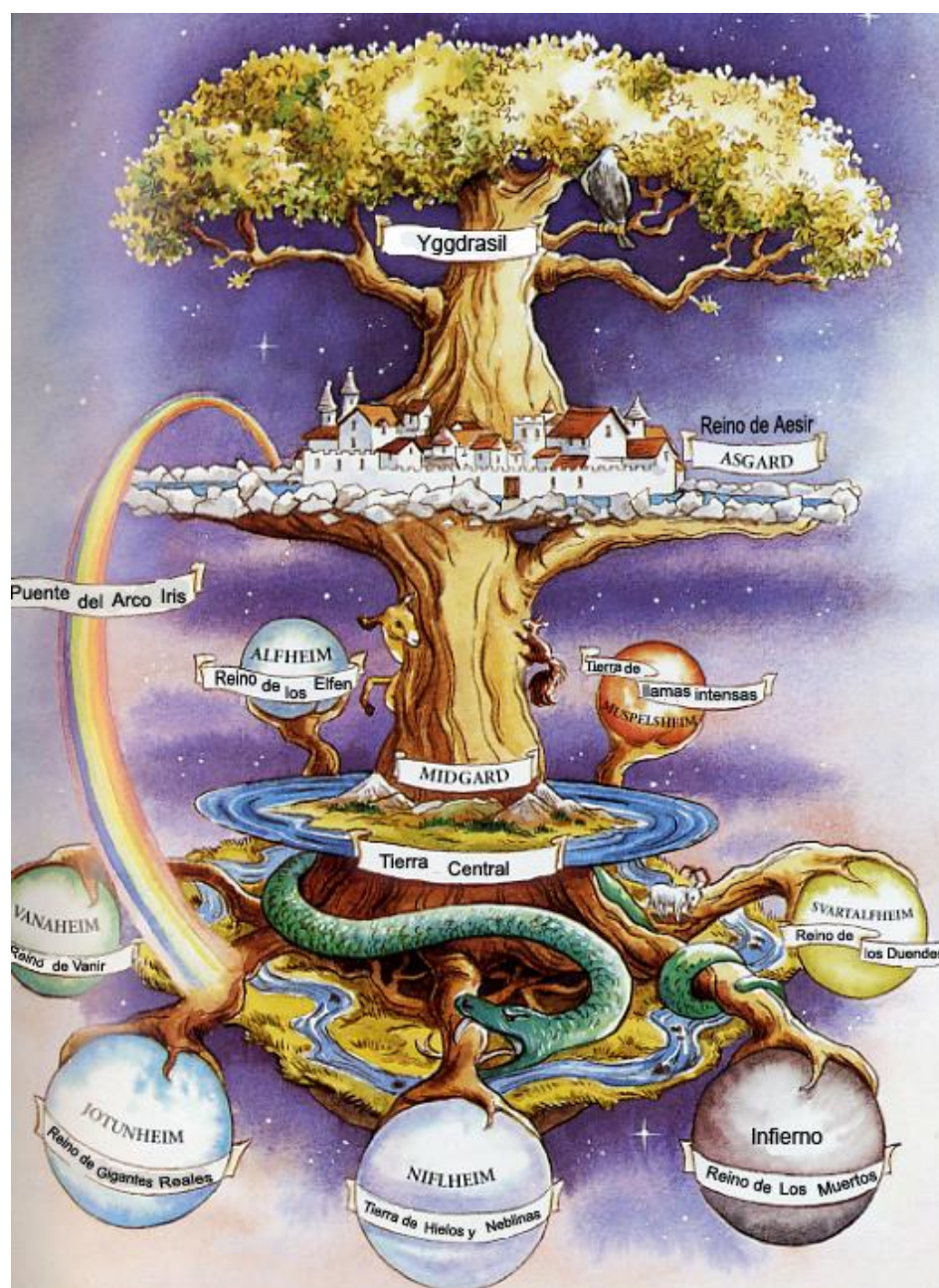
Niddavelir - *Svartalfheim*

Nidhad - *Nidung*

Nidhogg - v starej nórcine *Níðhöggr* - „bijúci, naplnený nenávisťou“; v *severskej mytológii* drak (niekedy tiež had alebo červ), symbol a zdroj všetkého zla na svete; je pánom krajiny ľadu *Náströnd*, ktorá patrí do *Helu*; bez prestania ohlodáva jeho korene stromu sveta *Yggdrasil* v snahe čo najviac ho poškodiť (toto tvrdenie sa tiež neobjavuje vždy); toto obhrýzanie, vyvoláva zemetrasenie; rozkol medzi ním a orlom na jeho vrcholci rozosievala veveřica *Nidhöggrer*; každý deň k nemu orol, ktorý je priateľom bohov vzlietne a hada napáda; v historickej vikingskej spoločnosti slovo *nid* bolo výrazom pre sociálnu stigmú; *nid* znamenalo stratu cti a stav darebáka; preto meno draka *Nidhogg* by mohlo odkazovať na jeho monštruózný vzhľad alebo odporné účinkovanie: žuvanie mŕtvol obyvateľov *Náströndu*, ktorí sa tam dostali, lebo sa previnili *vraždou*, *znásilnením* a porušením *prísahy*, čo bol pre Severanov najhorší možný zločin; pozri *bytosť severskej mytológie*, *európske draky*, *legendárne hady*



Nídhögg hryzie korene Yggdrasilu (detail ilustrácie z islandského rukopisu, 17.st.)



Deväť svetov severskej mytológie

Alberich - <http://walkurepedia.wikia.com/wiki/Alberich>
Abelrichovo prekliatie - http://walkurepedia.wikia.com/wiki/Alberich%27s_Curse
Andvari - <https://en.wikipedia.org/wiki/Andvari>
Andvarinaut - <https://en.wikipedia.org/wiki/Andvarinaut>
Barnstokkr - <https://en.wikipedia.org/wiki/Barnstokkr>
Borghild - <https://en.wikipedia.org/wiki/Borghild>
Fafner - <http://walkurepedia.wikia.com/wiki/Fafner>
Gjúki - <https://en.wikipedia.org/wiki/Gj%C3%BAki>
Grani - <https://en.wikipedia.org/wiki/Grani>
Gudrun - <https://en.wikipedia.org/wiki/Gudrun>
Gungnir - <https://en.wikipedia.org/wiki/Gungnir>
Gunnar - <https://en.wikipedia.org/wiki/Gunther>
Gunther - <https://en.wikipedia.org/wiki/Gunther>
Gutrune - <http://walkurepedia.wikia.com/wiki/Gutrune>
Hagbard - https://en.wikipedia.org/wiki/Hagbard_and_Signy
Hati - <https://sk.wikipedia.org/wiki/Hati>
Helgi - https://en.wikipedia.org/wiki/Helgi_Hundingsbane
Hljod - <https://en.wikipedia.org/wiki/Hljod>
Hjördis - <https://en.wikipedia.org/wiki/Hj%C3%B6rd%C3%ADs>
Hrímnir - <https://en.wikipedia.org/wiki/Hr%C3%ADmnir>
Kára - <https://en.wikipedia.org/wiki/K%C3%A1ra>
Kriemhildy - [https://it.wikipedia.org/wiki/Gudrun_\(mitologia\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Gudrun_(mitologia))
Kudrun - <https://en.wikipedia.org/wiki/Kudrun>
Mime - <http://walkurepedia.wikia.com/wiki/Mime>
[https://pt.wikipedia.org/wiki/Siegfried_\(%C3%B3pera\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Siegfried_(%C3%B3pera))
Otr - <https://en.wikipedia.org/wiki/%C3%93tr>
prsteň Niebelungov (magický) - <http://walkurepedia.wikia.com/wiki/Ring>
Rerir - <https://en.wikipedia.org/wiki/Rerir>
Rhinegold - <http://walkurepedia.wikia.com/wiki/Rhinegold>
Ridill - <https://en.wikipedia.org/wiki/Ridill>
Sigurd - <https://en.wikipedia.org/wiki/Sigurd>
Siegfried - [https://pt.wikipedia.org/wiki/Siegfried_\(%C3%B3pera\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Siegfried_(%C3%B3pera))
Siegmund - <http://walkurepedia.wikia.com/wiki/Siegmund>
Siggeir - <https://en.wikipedia.org/wiki/Siggeir>
Sigmund - <https://en.wikipedia.org/wiki/Sigmund>
Sign - <https://en.wikipedia.org/wiki/Signy>
Sigrun - <https://en.wikipedia.org/wiki/Sigr%C3%BAn>
Sigurd - <https://en.wikipedia.org/wiki/Sigurd>
Sinfjötli - <https://en.wikipedia.org/wiki/Sinfj%C3%B6tli>
Sváfa - <https://en.wikipedia.org/wiki/Sv%C3%A1fa>
Tarnhelm - <https://en.wikipedia.org/wiki/Tarnhelm>
Völsung - <https://en.wikipedia.org/wiki/V%C3%B6lsung>

Hreidmar - Hreidmar odmietol dať synom zo zlatého pokladu, a preto ho potom *Fafnir* bodol v spánku mečom

<https://en.wikipedia.org/wiki/Hrei%C3%B0marr>

Heimar - kráľ a manžel Bekkhild, sestry Brynhild (*Brunhilda*); pozri *Sigurd*

Grimhild - manželka burgundského kráľa Gjuki, s ktorým mala synov Gunnara, Hogni a Guttorma a dcéru *Gudrun*; pozri *Gjúki*, *Sigurd*

<https://en.wikipedia.org/wiki/Grimhild>

V ďalšej verzii mýtu, Brynhild je uväznený vo vnútri kruhu ohňa ako trest od Odina . Sigurd bojuje proti jeho ceste cez oheň a sľubuje vziať Brynhild, ale potom okúzliť kruhu andvarinaut. Sigurd potom prepína tela s Gunnar a v tejto maske, PADI skrz oheň a vyhráva Brynhild znova, kto je klamaný tejto ľsti do brať si skutočnú Gunnar. Gunnar súhlasil, že Sigurd si berie Gudrun pod podmienkou, že Sigurd by vyhrať Brynhild pre neho ako prvý. Keď bol prezlečený za Gunnar,

Sigurd tiež vzal prsteň andvarinaut z Brynhild a dal ju Gudrun ako jeho ranné darček . Obe kráľovnej, Gudrun a Brynhild, bol ženatý v rovnaký deň.

vo Völsungasaga je dcérou kráľa Gjuki, na ktorého dvor prišiel *Sigurd* potom, čo odišiel od Brynhild (*Brunhildy*); Gjúku mal s manželkou *Grimhild* troch synov (*Gunnar*, *Hogni* a *Guttorma*) a dcéru Gudrun; kráľovná túžila mať Sigurdov magický prsteň *andvarinaut* a zlato (ktoré získal, keď zabil draka *Fafnira*), preto mu dala „pivo zabudnutia“, po ktorom zabudol na valkýru Brynhild, s ktorou bol zasnúbený; Sigurd sa potom oženil s Gudrun, s ktorou mal dvojčiatá *Sigmunda* (pomenovaného po Sigurdovom otcovi *Sigmundovi*) a *Svanhild*; Gudrun v hádke k Brynhild (vydatej za Gunnara) prezradila tajomstvo, ako Sigurd získal Brynhild pre Gunnara a potom ho zastúpil aj v jej lôžku (tým že ju Sigurd zbavil panenstva, zobral jej silu a Gunnar si ju mohol podrobiť); napokon prezradila Sigurdove zraniteľné miesto na tele Sigurdovmu nepriateľovi Guttormovi, ktorý ho potom zabije na lôžku; v **Thidreksaga** je Gudrun (tiež Gudrun Gjúkadóttir) sestrou kráľa Gunnara; zaľúbi sa do Sigurda, ktorý o ňu nemá záujem, lebo ľúbi valkýru Brynhild, ktorému kedysi dal prsteň *andvarinaut*; Gudrunin brat *Gunnar* tiež si prial vziať si *Brynhild*, ale to bolo nemožné, pretože tá prisahala, že si vezme len muža, ktorý by ju porazil v čestnom súboji (a takým mohol byť iba Sigurd); Gudrunina matka, *Grimhild* (pod menom *Ute* v *Nibelungenlied*) namieša elixír, aby sa Sigurd zabudnúť na svoju lásku k Brynhild; Sigurd si berie Gudrun pod podmienkou, že najprv získa Brynhild pre neho; Sigurd si premení telo s Gunnarom a v jeho maske prejde ohňom (lebo podmienkou bolo, že iba ten, kto cez ne prejde, ju získa), ktorým je spiaca Brynhild obklopená na *Odin*ov príkaz; súčasne si berie jej prsteň *andvarinaut* a dá ho ako „ranný darček“ Gudrun; neskôr, keď Brynhild dozvie, že bola podvedená, keď si zobrala „slabšieho“ Gunnara (neschopného prejsť cez plamene), pomstí sa tým, že povie, ako Sigurd vzal jej silu a nie Gunnar; preto Gunnar zabil Sigurda; Gudrun žiaľila nad jeho smrťou, že jej dvor nechcel ukázať Sigurdovu mŕtvolu; napokon jej ju ukáže jej vlastná sestra a Gudrun predpovedá smrť svojmu vlastnému bratovi Gunnarovi; neskôr sa vydá za kráľa *Atli* (voľná zloženina z *Attila*); ten v **severnej verzii Thidreksaga** je zodpovedný za smrť všetkých, ktorí nesú meno *Völsung* (alebo meno *Nibelungen* podľa zlatého pokladu *Nibelungov*); kráľovná Gudrun sa mu pomstí tým, že zabije svojich dvoch synov *Erp* a *Eitil* a dá ich *Atlovi* pri hostine; zapáli *Atleho* sálu spolu so všetkými jeho mužmi; Gudrun sa potom preplaví do Švédska, kde sa vydá za kráľa menom *Jónakra*, s ktorým má troch synov *Hamdir*, *Sorli* a *Erp*; jej dcéra *Svanhild*, ktorú mala so Sigurdom, bola neprávom obvinená z cudzoložstva a zabitá svojím manželom; následne jej traja synovia sú zabití, keď pomstili *Svanhild*; Gudrun mala so Sigurdom tiež syna *Sigmunda* (pomenovanom po Sigurdovom otcovi *Sigmundovi*); v **južnej verzii Thidreksaga** Gudrun ako tu *Kriemhildy* zabije svojich bratov, aby dostala späť zlato *Nibelungov*, ale je zabitá gótskym kráľom *Teodorichom Veľkým*

Gungnir - pozri *Hjördis*

Grimhild -

<https://en.wikipedia.org/wiki/Grimhild>

Grimhild - *Ute* v *Nibelungenlied*

<https://en.wikipedia.org/wiki/Grimhild>

Hrotti - v islandskej *Völsunga saga* z 13.st.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Hrotti>

Hagen - syn trpaslíka *Alberich* a *Grimhilde*, nevlastný brat *Gunther* a *Gutrune*; *Alberich* zlákať *Grimhilde* do milovať ho bohatstva v nádeji, že dieťa dostane prsteň. To bolo predpovedal tým *Erda*, že keď *Alberich* porodila syna koniec tých bohov bolo blízko.

Hagen sprisahania kraďnúť prsteň od *Brunhilde* tým, že ju napálil do manželstva s *Gunther*. On používa elixír, aby sa *Brunhilde* milencom *Siegfried* zabudnúť *Brunhilde* a zamilovať sa do *Gutrune*. *Siegfried* potom ide vziať *Brunhilde* pre *Gunther*, aby mohol oženit' *Gutrune*. *Hagen* je navštívi svojho otca *Alberich*, ktorý mu povie, aby si prsteň. *Brunhilde* realizuje klamanie *Siegfried* a prisahá na *Hagen* kopije, zatiaľ čo *Siegfried* prisahá, že sa ju nepoznal. *Brunhilde*, *Gunther* a *Hagen* tvorí sprisahania s cieľom zabiť *Siegfrieda*.

Počas lovu dáva Hagen Siegfried protijed na lektvar a ako Siegfried sa týka stretnutia s ním Brunhilde Hagen zabije s kopijou, vyhlasovať, že on pomstil krivej prísahy Siegfried spáchal na svojej kopije. Hagen zabije Gunthera v spore o prsteňa, ale je zastavený prijať to, keď Siegfried ruka stúpa. Brunhilde vezme prsteň, vrhne do Siegfrieda pohrebnej hranici, a kruh sa vracia do Rhinemaidens. Keď Hagen pokúsi sa vziať to, vyslovenie posledné slová cyklu Prsteň ďalej len "Zurück Vom Ring" (Back z prsteňa), on sa utopil.

V Nibelungenlied , on je nazývaný Hagen z Tron. V nemeckej tradícii, Hagen je veľmi ponurý, neúprosný, a násilné av dvoch účtoch jednooký. Podľa Thidreks ságe , Hagen nebol plne človekom, bol splodený elf na kráľa manželky. V týchto účtov je Hagen, ktorý zabije hrdinu Siegfried v priebehu lovu, zraňovať ho na jedinú časť tela, ktoré nebolo nezraniteľný. Táto verzia charakteru sa objaví v Wagnera Prsteň Nibelungov . V škandinávskom tradíciu, Hagen náprotivok Högni je menej extrémne a skutočný vrah Sigurd (škandinávsky náprotivkom Siegfried) je Gutthorm, mladší brat Gunnar a Högni. Ale Gutthorm Robí tak pri navádzal na jeho starších bratov.

V nemeckých účtov, Gunther a Hagen sú konečné straty z pádu Nibelungoch . Hagen odmietne odhaliť úkryt Nibelungův poklad Kriemhildy tak dlho, kým mu kráľ Gunther žije. Ak je Gunther zabitý, smrteľne zranených Hagen pokračuje vo svojom odmietnutí s istým vedomím, že Gunther teraz nemôže oslabiť a zradiť tajomstvo.

<http://walkurepedia.wikia.com/wiki/Hagen>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Hagen_\(legend\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Hagen_(legend))



A. Rackham: Alberich hovorí s Hagenom (1911)

Grimhilde - Matka Gunther , Gutrune a Hagen , si vzal kráľa Gibich na Gibichungs. Trpaslík Alberich ju zvedol zlatom, čo vedie k vzniku Hagen, s kým Alberich dúfa obnoviť prsteň.

<http://walkurepedia.wikia.com/wiki/Grimhilde>

Gibich - King of the Gibichungs , ženatý kráľovnej Grimhilde , otec Gunther a Gutrune , nevlastným otcom do Grimhild jeho nemanželského syna s trpaslíkom Alberich , Hagen . Je preseumably mŕtvy Götterdämmerung, ako Gunther vládne Gibichungs.

<http://walkurepedia.wikia.com/wiki/Gibich>

Loge - Loge je boh ohňa. Avšak on je len napoly božská, takže nepotrebuje zlaté jablká Freia zostať mladý. Loge povedal hlavný boh Wotan nájsť spôsob platenia obrami *Fafner a Fasolt* pre stavbu Valhaly , ako chcú bohyně Freia . Loge hľadá svet, ale nemôže nájsť cestu. Avšak predtým, než sa vráti do Wotan počuje z Rhinemaidens z trpaslík Alberich krádeže 's ich Rhinegold. Povie Wotan to načo Giants hovoria, že bude akceptovať toto miesto Freia. Keď Giants trvať Freia bohovia začnú slabnúť a Loge si uvedomuje, je to preto, že nejedli jej zlaté jablká dnes. Loge vedie Wotan, aby Nibelheim vziať poklad. Loge triky Albericha do otáčania v ropuchu pomocou tarnhelm tým, že žiada ho, aby demonštrovať svoju silu, načo on a Wotan ho zachytiť a prinútiť ho vzdať pokladu. Loge povzbudzuje Wotan vrátiť krúžkom Rhinemaidens, ale Wotan ho chce pre seba, keď konečne dáva obrami. Ak je poklad priniesol do obrov a Fasolt požiada o radu na delenie poklad, Loge povie mu, aby prsteň. Fasolt vezme to od svojho brata Fasolt, a je zabitý ním. Na konci Zlatu Rýna, Loge hovorí, že nájde Gods poškodený, a že dúfa, že sa stane oheň a zničiť Valhalla. Nakoniec hovorí "Wer Wiss, bol ich tu? (Kto vie, čo budem robiť?) On je jediný Boh, ktorý neprechádza cez Dúhový most do Valhaly.

V Valkýra , Wotan položí svoju dcéru Valkyrie Brunhilde v kúzelnom spánku a predvolanie Loge, aby ju obklopuje s ohňom, takže jediný, kto nepozná strach, môže svoj nárok.

<http://walkurepedia.wikia.com/wiki/Loge>

Rhinemaidens - Tri vodné víly, ktorí žijú v Rýne . Sú to prvé a posledné znaky sa zobrazujú v cykle prsteňa. Ich jednotlivé mená sú Woglinde, Wellgunde a Flosshilde (Floßhilde) , hoci oni sú všeobecne považované za jeden subjekt a konat' spoločne spôsobom. Na začiatku plávajú okolo Rýna šťastne, zatiaľ čo stráži Rhinegold , ktorý ich otec povedal im. Oni zosmiešňovať chlípné Nibelungův trpaslík Albericha. Povedia mu, že niekto, kto sa zrieka lásky môžu sfalšovať Rhinegold do kruhu , s ktorými môže byť na svete vládla v domnení, milostné zálohy Albericha znamenať, že nie je ohrozený. Avšak, zlosť na jeho neúspechu s Rhinemaidens, Alberich nadáva lásku a ukradne Rhinegold. Rhinemaidens povedať boh ohňa Loge svojho zlata odcudzenia, však hlavný boh Wotan sa rozhodne použiť poklad Albericha náhradu Giants miesto návratom do Rhinemaidens. V Götterdämmerung Rhinemaidens stretnutí Siegfried , im obetuje prsteň, ale hovoria, že bude čoskoro obnoviť. Potom, čo Siegfrieda smrti, jeho milienka Brünnhildy vráti krúžok na Rhinemaidens, ako sa vrhá do Siegfriedova pohrebnej hranice. Albericha syn Hagen sa snaží, aby ten prsteň sám, ale je utopený v Rhinemaidens.

<http://walkurepedia.wikia.com/wiki/Rhinemaidens>

Gram - meč boha *Wotana*; v Piesni Niebelungov ho vytiahne *Siegfried* zo stromu uprostred sály, kde sa koná svadobná hostina jeho sestry *Sieglinde* a *Hundinga*, a nazve ho *Nothung*; Gram je vidieť predovšetkým v **Saga Volsunga** používané mužov v súlade Volsung po Sigmund. Sigmund ho dostane počas svadobnej hostiny pre svoju sestru, Sign. Časť cesty cez sviatku zvláštny človek objaví nesúci meč. Hoci neznáme Sigmund, to je boh Odin. On strčí meč do Barnstokkr stromu, ktorý rástol uprostred haly a povedal: "Ten muž vytiahnuť tento meč z kmeňa musí ju prijať odo mňa ako darček a bude zistiť, pre seba, že nikdy niesol v odovzdať lepšie meč, než je táto. "Čoskoro po odišiel každý človek robil jeho pokus vytiahnuť meč z dreva. Všetky zlyhať okrem Žigmunda, ktorý ju ľahko extraktov. Meč je v poriadku meč, a kráľ Siggeir je lakomec o tom, ktoré ponúkajú Sigmund trojnásobok jeho váha v zlate. Keď odmietne, kráľ Siggeir rastie zlosť a tajne začne sprisahania s cieľom ukradnúť z Sigmund, nakoniec zabíjať svojho otca a zachytávať ho a všetky jeho bratov. Po tomto meč zmizne z príbehu do Sign tajne dáva ju späť do Sigmund, keď je pochovaný zažíva Sinfjötli. Potom, čo Sigmund pomstí jeho rodinu, on používa meč v

niekoľkých bitkách pred tým, než sa nakoniec rozbitý Odina počas Sigmund v záverečnej bitke s kráľom Lyngvi. Borghild, Sigmund žena, zaberá dve polovice čepele a udržiava je pre Sigurd, ich syna.

Po Gram bola rozbitá Odina, Borghild vzal dve polovice a držal je pre jej budúce syna. Čoskoro trpasličí kováč, Regin, príde a začne vyučovanie Sigurd. Po určitej dobe, hovorí Sigurd mocného draka, Fafnir a pokladu, ktorý ich stráži, žiada Sigurd ho zabiť za neho. Sigurd súhlasí pod jednou podmienkou: že mu mocný meč schopný vraždy také monštrum Regin robiť. Regin sebavedome robí Sigurd obdivuhodný meč, ale keď ju Sigurd vidí, že je sklamaný a rozbije ju na nákovu. Na jeho druhom pokuse, Regin z neho robí meč lepšie ako posledný, ale tiež zlomí. Na tretí pokus, Sigurd prináša Regin dve polovice Gram, otcovho meča, a keď udrie nákovu s Gram je raticová na dve časti. Akonáhle sa skúša silu meča, opustil dielňu a šiel do neďalekého potoka ku kontrole jeho okraj. Hádzanie kus vlny proti prúdu, necháva ho stlačiť proti Gram, prinútiť to, aby sa rozrezal. Po testovaní ostrosť čepele, on používa to, aby pomstil svojho otca, Sigmund, zabitie kráľa Lyngvi. Z mnohých výkony uskutočnenej Gram, zďaleka najviac dobre známy a dôležitý je zabitie Fafnir drak. Tento skutok sa vykonáva Sigurd s jediným mocným ťahom na ľavom ramene, kde poháňa meč tak hlboko sa dostane rukami od krvi až k ramenu. Nakoniec Sigurd používa Gram ako znamenie čistoty uvedenia si ju medzi seba, ktorý v tej dobe bol v Gunnar svojej formy a Brynhild Gunnar manželky. Potom sa meč sa už nachádza v rukopise; pozri *Fafnir*, *Nothung*

[https://en.wikipedia.org/wiki/Gram_\(mythology\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Gram_(mythology))



Sigurd zabíja Regina (reliéf z dverí z Hylestadského dreveného kostola, 12.-13.st.)



E. Doepler: Odin v hale Völsunga (1905)

Hunding - jeden z klanu *Neidings* a manžel *Sieglinde*, dcéry boha Wotana, ktorú nútil do manželstva; keď mu prchla so svojím bratom, Siegfriedom, Hunding volal na pomoc bohyňu *Fricku* (*Frigg*), aby ho pomstila

<http://walkurepedia.wikia.com/wiki/Hunding>

Neiding - Klan Hunding a nepriateľom *Wälsungs*. Oni vypálili dom House of the Wälsungs a vzal Sieglinde. Jej matka bola zabitá a bola nútená vziať Hunding. Wälsung Siegmund a jeho otec Wotan bol zakázaný a robil bitku s Neidings v priebehu rokov žili v lese, zabíjanie veľa. Keď sa pokúsil donútiť dievčinu k sobášu Siegmund na ne zaútočil. Avšak dievča zomrela a on bol nútený utiecť, s Neidings sledujú ho za zabitie ich kín. Siegmund nájde Dom Hunding a inklinoval Hunding manželky, jeho sestra Sieglinde. Hunding ho nájde a hovorí, že mu bude prístrešie dnes ale zajtra budú bitku. Ale Sieglinde ukazuje jej brat mečom ich otec ho nechal na strome. Siegmund vytiahne ju von a utiecť spolu, ale Hunding volá po pomste na Fricka, bohyňa manželstva. Preto je pre jeho cudzoložstvo a incestu Siegmund je odsúdený na smrť v boji s Hunding od Wotan, ktorí nemôžu ísť proti jeho právnych predpisov, alebo že by stratil svoju moc. Wotan je dcéra, Valkyrie Brünnhildy, sa snaží zachrániť Siegmund ale Wotan zlomí Siegmund meč a Hunding ho zabije so svojim oštepom. Hunding je potom zabitý Wotanovým pohľadom.

<http://walkurepedia.wikia.com/wiki/Neiding>

Huginn a Muninn – pozri *Fafnir*

https://en.wikipedia.org/wiki/Huginn_and_Muninn
https://cs.wikipedia.org/wiki/Hugin_a_Munin



Havrany Huginn a Muninn na Odinovom ramene (islandský rukopis, 17.st.)

Nidung - v starej nórcine Níðuðr; tiež *Nidhad*; historická postava neslávného a krutého vikingského kráľa vendelského obdobia, vládnuceho v Närke (5.st.); jeho príbeh je zachytený aj v *severskej mytológii* a germánskej tradícii Thidrekssaga a v básni Völundarkviða v Poetickej Edde; jeho dcérou bola *Bodvild*, ktorá sa podľa jednej verzie stala obeťou pomsty za otcove zločiny; v Thidrekssaga z 13.st. vystupuje Nidug ako jutský kráľ, na ktorého dvor prichádza kováč *Völundr*, lebo uteká pred škriatkami, od ktorých sa získal tajomstvá kováčskeho remesla; dal sa na kráľovom dvore najat' ako čašník; keď raz umýval nože v mori, jeden stratil a vyrobil iný; nahradil ho svojím; keď kráľ tento nôž použil, zistil, že dokáže preniknúť nielen do jedla, ale aj do drevenej dosky; chcel vedieť, kto dokázal vyrobiť tak dobrú oceľ; kráľov kováč Āmilias žiarlil na Völundra a vyzval ho na súťaž; Āmilias mal vyrobiť brnenie a Velent meč, ktorý brnením prenikne; Völundr vykoval meč Mímung (v preklade „Ako maslo“) a Āmilias prilbu; súboj vyhral Völundr, ale kráľ ho dal ochromiť, aby tak dobrého kováča nestratil; rozzúrený Völundr sa mu odplatil tým, že zabil oboch kráľovských synov a ich lebky vsadil do zlatých pohárov určených pre kráľovský dvor; okrem toho znásilnil kráľovskú dcéru *Bodvild*, ktorá porodila potom *Wudga*; pozri *hrdinovia severských mýtov a legend, Snorriho Edda*

<https://en.wikipedia.org/wiki/Ni%C3%B0had>

Nibelungovia - podľa Wagnerovho „*Prsteňa Nibelungov*“ boli Nibelungen plemenom škriatkov, elfov, ktorý obýval podzemnú ríšu *Nibelheim*; verzie patrili doňho elf *Abelrich* a jeho brat *Mimi*; boli legendárni kováči; keď Abelrich vyrobil magický prsteň, chcel zotročiť ostatných Nibelungov, aby ťažili zlato pre vytvorenie zlatého pokladu; napokon mal v pláne s armádou Nibelungov ovládnuť svet; Mime na žiadosť brata bol nútený vyrobiť čarovnú prilbu *tarnhelm*, ktorá dokázala urobiť nositeľa neviditeľným a meniť jeho podobu; Abelrich sa ostatným škriatkom vyhrožoval, že s tarnhelmom na hlave sa mu nebudú môcť postaviť na odpor; pozri *Prsteň Nibelungov; Brunhilda; Pieseň o Nibelungoch*

http://hu.wikipedia.org/wiki/A_Nibelung_gy%C5%B1r%C5%B1je

http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D1%86%D0%BE_%D0%BD%D0%B8%D0%B1%D0%B5%D0%BB%D1%83%D0%BD%D0%B3%D0%B0

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:B%C3%BChnenbildentwurf_Rheingold.JPG

http://de.wikipedia.org/wiki/Der_Ring_des_Nibelungen

http://sk.wikipedia.org/wiki/Prste%C5%88_Nibelungov



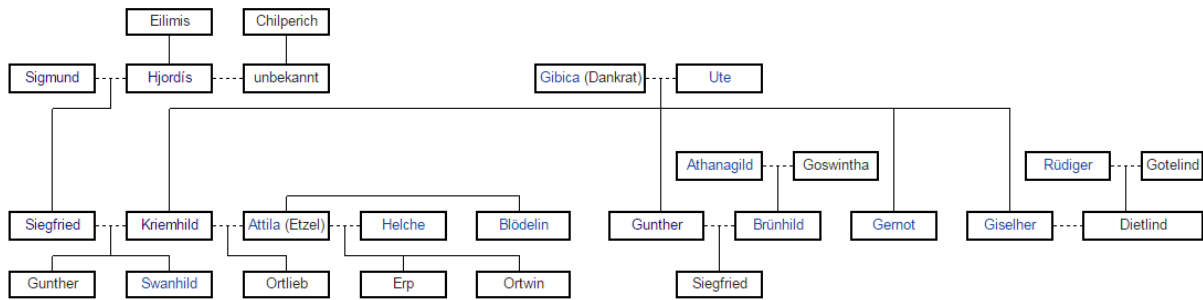
A. Rackham: Alberich a Nibelungovia (1910)

niebelungovské tradície - pozri *Gjúki, Regin, Sigurd*

https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Nibelung_tradition

Nibelungen sága - rozšírená nemecká a škandinávská hrdinská sága, odvodená z germánskej hrdinskej legendy, ktorá bola odovzdávaná po stáročia v mnohých odlišných verziách; jej najznámejšou písomnou verziou je hornonemecká Nibelungenlied (okolo roku 1200), pravdepodobne z oblasti pravdepodobne z oblasti Passau; pozri *niebelungovské tradície*

Postavy:



niello/tula - z lat. *niegellus* – „černavý“

-technika vykladania *kovov*, najmä *striebra*, čiernou zmesou boraxu a sírníkov striebra, meďi a olova, ktorá sa zatavuje do vyhlbeného vzoru; technika trvanlivejšia ako *email*; užívané v stredovekom *šperkárstve* a *zbrojárstve*; pozri *inkrustácia*, *umelecké opracovávanie kovov*, *farebné kovy*; porovnaj *inlay*

Täubl: niello/tula je technika starého orientálneho pôvodu; ponáša sa na *smalt*, ale nie je sklovinou; ide o čiernu kovovú zmes z 1 diela rýdzeho striebra, 2 dielov meďi, 3 dielov olova a 9 dielov síry, ktoré sú tavené s prísadou tetraboritanu sodného (boraxu); krehká zliatina sa rozdrví na jemný prášok, rozmelí sa s chloridom amonným (salmiakom) do hustého cesta, ktorým sa vyplňujú vyryté alebo vyleptané ornamenty (do 3-4 desiatín milimetra hlboké) v kov; žiňaním nad modrým plameňom alebo v smaltovacej peci sa hmota roztaví a predmet sa nechá pozvoľná vychladnúť; potom sa plocha prebrúsi *karborundom*, *pemzou* a vyleští; oceľovo-čierny obrazec, najmä na bielom striebre, vkusne vyniká; v ruskej výrobe technikou niella sa preslávilo mesto Tula a po ňom technika dostala svoje meno; pozri *tulské striebro*

Baleka; rytina v kove, najmä v *striebre*, zvýraznená vtieraním a zatavením černej hmoty (striebro, meď, olovo, síra, borax); po vyleštení striebornej plochy vystúpi kontrastná tmavá rytá kresba; niello používali *zlatníci* na figurálnu aj ornamentálnu výzdobu liturgického a svetského riadu (pozri *liturgické nádoby*) náčinia a predmetov; technika známa v perzskom, čínskom, indickom, egyptskom aj gréckom umení; v stredoveku používaná na výzdobu krížov, pohárov aď.; niello obľúbené najmä v 16.st. v Taliansku, neskoršie postupne strácalo význam; nový rozvoj techniky v 19.st. v južnom Rusku (pozri *tzv. tulské striebro*); pred zatavením hmoty vyhotovovaná *tlač z hlčky* (overenie dostatočnej hustoty hmoty a zachovanie predlohy pre vzorníky); dlho prežíval názor, že *medíryt* sa vyvinul priamo z techniky niello podopretý *Vasarim*, pripisujúcim zlatníkovi Finiguerovi objav *medírytu* pretlačou kresby z kovovej doštičky na papier; názor sa ukázal ako chybný

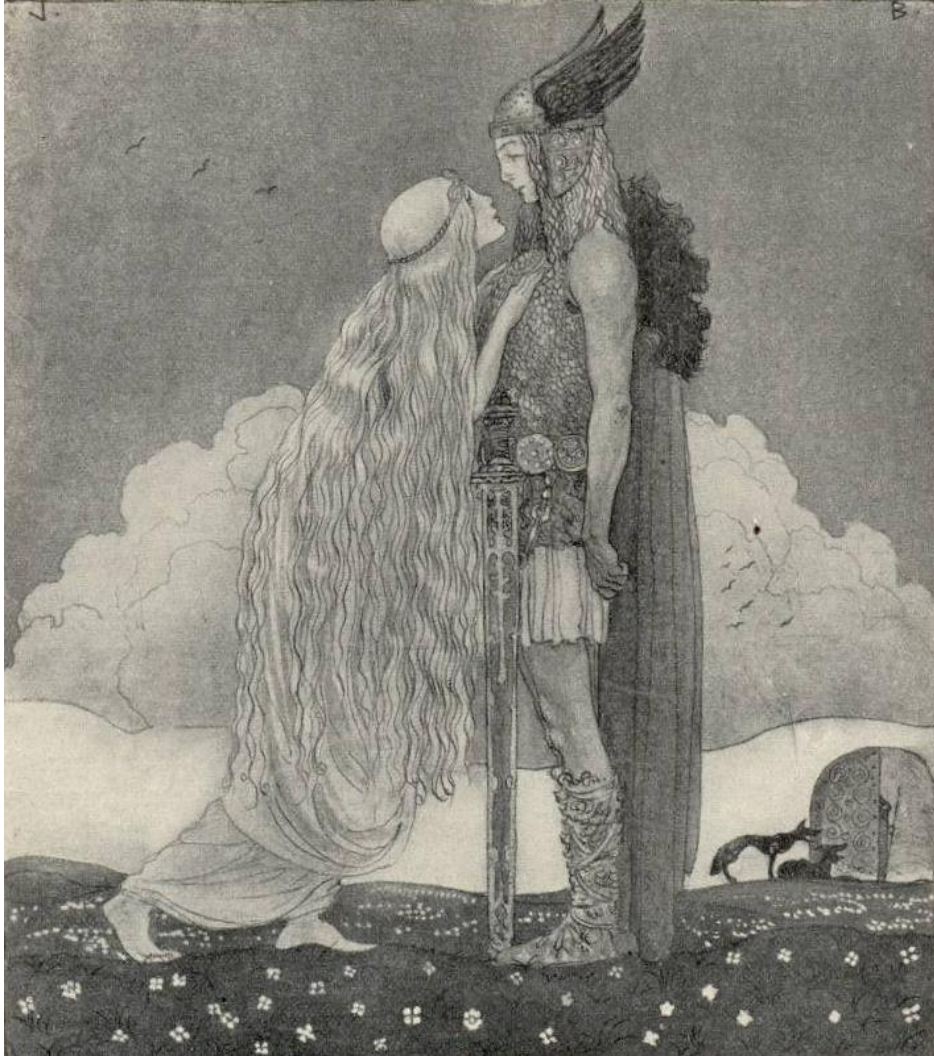
<http://en.wikipedia.org/wiki/Niello>



Anglosaská spona k opasku (niello, Sutton Hoo, Anglicko, 7.st.)

Geri a Freki -

https://en.wikipedia.org/wiki/Geri_and_Freki



J. Bauer: Freya a Svipdag (ilustrácia, 1911)

Surtr - tiež Surt alebo Surtur; v starej nórčine – „Čierny“; v *severskej mytológii* obor, vodca kmeňa obrov *Múspellsmegir*; s horiacim mečom strážil *Muspellheim* pred votrelcami (pozri *deväť svetov*); keď nastal *Ragnarök*, Surtr bojoval s bohom *Freyom* a zabil ho v ťažkom boji; potom jeho plamenný meč zničil celý svet; iba pár ľudí uniklo ohňu a zničeniu; boli to *Lif a Lifthrasir*, ktorí našli útočisko v lese *Hoddmímis Holt*;

<https://en.wikipedia.org/wiki/Surtr>

Hoddmímis Holt - v severskej mytológii , Hoddmímis Holt (stará nórčina "Hoard- Mimir je" [1] Holt) je miesto, kde LIF a Lifthrasir sú predpovedala prežiť dlhé zimy Fimbulvetr . Hoddmímis Holt je doložený v Poetický Edda , skompilovaný v 13. storočí od skorších tradičných zdrojov, a Próza Edda , písaný v 13. storočí Snorri Sturluson . Vedecké teórie boli navrhnuté o mieste a jeho potenciálny napojenie na svetový strom Yggdrasil a folktales zaznamenané z germánskej Európy.

V básni *Vafþrúðnismál* , ktoré boli zhromaždené v Poetický Edda , boh Odin predstavuje dotaz na jötnar *Vafþrúðnir* , s otázkou, kto z ľudí prežije, keď je zima Fimbulvetr nastane. *Vafþrúðnir* odpovie, že budú LIF a Lifthrasir, že obaja budú mať skrytý v dreve Hoddmímis Holt, budú spotrebovávať ranná rosa ako potraviny, a "od nich generácie budú na jar." [2]

V kapitole 53 *Próza Edda* knižnej *Gylfaginning* , High hovorí *Gangleri* (kráľ *Gylfim* v prestrojení), že dvaja ľudia, LIF a Lifthrasir, bude ležať skrytý v Hoddmímis Holt v priebehu " Surt v ohni", a že "odtiaľ týchto ľudí budú zostúpil ako skvelý potomstvo, že svet bude obývaný. " Zhora uvedená sloha *Vafþrúðnismál* je potom stanovený. [3]

Boli navrhnuté spoje medzi lesom a Mímameiðr ("Mímir je strom"), všeobecne myšlienka sa odkazovať na svetový strom Yggdrasil a Mímisbrunnr . [1] Na tejto asociácie základe všetky tri boli teoretizoval, že boli považované v rámci rovnakého blízkosťou . [4]

Carolyne Larrington poznamenáva, že nikde nie je výslovne uvedené, čo sa stane na svetový strom Yggdrasil u Ragnarök, poukazuje na spojenie medzi Mímir a Yggdrasil v básni Völuspá a teoretizuje, že "je možné, že Hoddmimir je iný názov pre Mímir, a to dva preživší schovať Yggdrasillu. " [5]

Rudolf Simek dôkaz to prežitie LIF a Lifthrasir je "prípád zdvojenie z antropogeneze, zrozumiteľné z cyklickej povahy Eddica eschatológia." Simek hovorí, že Hoddmímis Holt "by nemal byť chápaný doslovne ako drevo alebo dokonca lesa, v ktorom dvaja udržali skrytý, ale skôr ako alternatívne meno pre svetové stromu Yggdrasill . To znamená, že stvorenie ľudstva z kmeňov stromov (Askri , Embla) sa opakuje po Ragnarök i. " Simek hovorí, že v germánskych regiónoch koncepcia ľudstva pochádzajúce zo stromov je staroveký. Simek navyše poukazuje na to, legendárny paralely v bavorskom legende o pastiera , ktorý žije vo vnútri stromu, ktorého potomkovia osídliť krajinu potom, čo život tam bol zničený mor (s odvolaním na rozprávať donom Schröder). Okrem toho, Simek ukazuje na staré nórčiny paralelne v postave Orvar-oddrie ", ktorý je omladená potom, čo žil ako strom-man (Orvar-kurzy sága 24-27)." [6]

https://en.wikipedia.org/wiki/Hoddm%C3%ADmis_holt

Vafþrúðnir - jeho meno pochádza z Vaf (tkať alebo zachytiť) + thrudnir (silný alebo mocný); niektorí interpretujú toto spojenie ako „mocný v hádankách“; v *severskej mytológii* múdry obor z kmeňa *Jöttnar*; v próze Edda z 13.st., boh *Odin* sa ho pýta, kto prežije strašlivú zimu *Fimbulwinter*; Vafþrúðnir odpovie, že ľudia *Lif* a *Lifthrasir* a že budú žiť na mieste *Hoddmímis Holt*; Vafþrúðnir vystupuje ďalej ako *Odin*ov súper počas *Ragnaröku*, na je v bitke porazený

<https://en.wikipedia.org/wiki/Vaf%C3%BEr%C3%BA%C3%B0nir>

Fimbulwinter - v starej nórčine Fimbulvetr alebo Fimbulvinter; v *severskej mytológii* ide o bezprostrednú bezprostrednú predohrou k udalostiam spojeným s *Ragnarökom*; Fimbulvetr bola mocná zima, ktorá predchádzala koncu sveta a ukončila všetok život na Zemi; trvala tri po sebe idúce zimy, kedy sneh prichádzal zo všetkých smerov a nepretržite, bez vystriedania s letom; potom nasledovali nespočetné vojny; v básni Vafþrúðnismál, obsiahnutej v próze Edda z 13.st., *Odin* kladie otázku múdremu obropvi *Vafþrúðnirovi* z kmeňa *Jöttnar*, kto prežije Fimbulwinter; Vafþrúðnir odpovie, že *Lif* a *Lifthrasir* a že budú žiť na mieste *Hoddmímis Holt*; niektorí sa domnievajú, že mýtus odráža skutočné extrémne udalosti v rokoch 535-536, kedy došlo k výraznému zníženiu teploty v celej severnej Európe alebo klimatické zmeny, ku ktorým došlo v severských krajinách na konci *doby bronzovej* asi 650pr.Kr.; v Dánsku, Nórsku, Švédsku a ďalších severských krajinách , termín fimbulvinter je ešte použitý sa odkazovať na nezvyčajne studené a kruté zimy

<https://en.wikipedia.org/wiki/Fimbulwinter>

Lif a Lifthrasir - v starej nórčine Lif – „život, život tela“; meno Lifthrasir je zložené zo starého škandinávského lif + brasil - „chuť do života“; v *severskej mytológii* pár ľudí uniklo ohňu a zničeniu zeme pri *Ragnaröku*; boli to Lif a Lifthrasir, ktorí našli útočisko v lese *Hoddmímis holt*, kde prežili dlhé zimy *Fimbulwinter*, ktoré predchádzali koncu sveta; v básni Vafþrúðnismál zahrnutej v próze Edda z 13.st., pýtal sa boh *Odin Vafþrúðnira*, múdrehu obra z kmeňa *Jöttnar* kto z ľudí prežije obdobie krutej zimy *Fimbulvetr*; Vafþrúðnir odpovedal, že to budú *Lif* a *Lifthrasir*; ukryjú sa na mieste *Hoddmímis Holt*, budú konzumovať rannú rosu založia skvelé potomstvo, ktoré opäť zabývajú svet, keď počas *Ragnaröku* všetci bohovia vymrú; porovnaj *Adam a Eva* v judaistickej mytológii

https://it.wikipedia.org/wiki/L%C3%ADf_e_L%C3%ADf%C3%BErasir

Múspellsmegir – v starej nórčine: Muspells synir (Deti Muspellu) alebo Muspells lýðir (Synovia Muspellu); v *severskej mytológii* išlo o ohnivých obrov, ktorí žili v ohnivom svete *Muspelheim* na juh od priepasti *Ginnungagap* (pozri *deväť svetov*) na rozdiel od ľadových obrov *Hrímþursar*; keď začal

apokalyptický boj bohov *Ragnarök*, obri *Múspellsmegir* prešli na svojich koňoch po dúhovom moste *Bifrost*, ktorý spájal nebo a zem, a ten sa pod ich kopytami zrútil; vodcom obrov *Múspellsmegir* bol obor *Surtr* s plamenným mečom, ktorým na záver *Ragnaröku* zničil celý svet; pozri *obri v severskej mytológii*

<https://it.wikipedia.org/wiki/M%C3%BAspellmegir>

Hrímpursar – v starej nórcine – „ľadoví obri“; v *severskej mytológii* sú jedným z dvoch kmeňov obrov, spolu s obrami *Múspellsmegir*; všetci sú priamymi potomkami obra *Ymira*, ktorý sa stal otcom všetkých závodov jeho nôh; zabíjanie rovnaký, všetci zomreli okrem *Bergelmir*, ktorý bol zachránený pred utopením General ukrytie na dutom protokole a jeho využitie ako kanoistika; Bol to jediný, kto bol schopný preniesť na počte riadkov v priebehu storočí.

Ymir - v *severskej mytológii* obor, otec rodu bohov a dedo boha *Odina*, kráľ bohov; zrodil sa z mrazivého chladu *Niflheimu* v spojení s horúčavou *Múspellu* (pozri *deväť svetov*); jeho priamymi potomkami sú ľadoví obri *Hrímpursar* a ohňoví obri *Múspellsmegir*; potom, čo *Odin* a jeho bratia *Ymiho* zabili, odtiahli jeho telo doprostred bezodnej priepasti *Ginnungagap* a vytvorili z neho zem a všetko ostatné

[https://en.wikipedia.org/wiki/Ymir_\(disambiguation\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ymir_(disambiguation))

Niflheim - v *severskej mytológii* polárny svet, ktorý existoval už pred *stvorením sveta*; predstavuje opak *Múspelheimu* ohnivého sveta na juh od priepasti *Ginnungagap*; je ríšou chladu, zimy, hmly, temnoty a ľadu; niekedy sa prekrýva s pojmom miesta *Hel*; zo studne *Hvergelmir* tu pramenilo dvanásť ľadových riek *Elivág*; do *Niflheimu* viedol jeden koreň stromu *Yggdrasil*; pánom Krajiny ľadu je had (niekedy tiež červ, alebo drak) *Nidhogg* („bijúci, naplnený nenávisťou“), symbol a zdroj všetkého zla na svete; ovíja sa okolo *astromu sveta* a bez prestania ohľadávať jeho korene v snahe čo najviac ho poškodiť (toto tvrdenie sa tiež neobjavuje vždy); toto obhrýzanie, vyvoláva *zemetrasenie*; každý deň k nemu vzlietnu orol, ktorý je priateľom bohov a hada napáda; z *Niflheimu* vychádzal chlad, ktorý vo spojení s horúčavou *Múspellu* dal vzniknúť obrovi *Ymi*, z ktorého tela vzniklo všetko ostatné; pozri *deväť svetov*, *lokality severskej mytológie*, *mýty kozmogonické*, *mýty stvoriteľské*, *Nibelheim*

<http://hu.wikipedia.org/wiki/Niflheim>

https://www.google.com/doodles/fruitgames?utm_source=google&utm_medium=doodle&utm_campaign=doodle_pineapple_button#trailer

Nigéria - v súvislosti s heslom *Ife*: náboženské stredisko v západnej Nigérii, v ktorom medzi 9.-12.st. sa vyvíjalo tzv. klasické obdobie nigerského umenia (pozri *afrikké umenie*), ktoré okrem kameňa a pálenej hliny používalo aj lejársku techniku *strateného vosku*; z Ifu pravdepodobne exportované plastiky, ktoré dali základ pre vznik *beninského dvorského umenia*

nigromantia - vykonávanie (zlých) kúziel, čiernokňažníctvo, čierna *mágia*; prídavné meno nigromantický

nihil album - lat. - „biele nič“; stredoveký názov pre *bielobu zinkovú*; pozri *nix album*

Nicholson Ben - (†1982); pozri *abstraktné umenie*

nika - z tal. *nicchia* – „mušľa“; drobný *výklenok*, pravouhlé alebo okrúhle rozšírenie priestoru prehĺbením výklenku v hrúbke múra; často orámovaný *edikulou*; rozmerná nika je *exedra*; pozri *koncha*, *Boží hrob/Svätý hrob*; *tokenoma*

Baleka: výklenok vo stene, ktorý má polkruhový alebo pravouhlý pôdorys a hore je uzavretý rovným horizontálnym prekladom (pozri *architráv*) alebo oblúkom s kupolovitou výsekom (*koncha*), ktorá má od renesancie do klasicizmu podobu mušle; výklenok znižuje hmotnosť steny, člení ju a slúži na umiestnenie sôch



B. Van Orlom: Panna z Leuvenu (1520)



P. Veronese: Aristoteles (16.st.)
B. Gozzoli: Monika z Hippo (1464)





N. H. Jeaurat de Bertry: Zátišie s lesným rohom vo výklenku a brožúrou Castor a Polklux od Jean-Philippe Rameau (18.st.)

nika slepá - okrasná nika predstierajúca ďalšie vedenie otvoru (okno ap.) v radu (napr. románsky *horný okenný múr*)

nikáb - www: moslimská tradícia pozná tri druhy pokrývok hlavy; *hidžáb* je šatka zakrývajúca vlasy; *burka* je maska, ktorá sa nosí k hidžábu a skrýva dolnú časť tváre, ale nie oči; nikáb zakrýva celú hlavu aj s tvárou; v moslimskom svete sa tradiční teológovia zhodujú v tom, že žena musí nosiť na hlave hidžáb; burka je známa u žien z oblasti Arabského zálivu a prevažná väčšina teológov ju neodmieta, považuje ju za tradičné oblečenie; na legitimitu nikábu nejestvuje jednotný názor; prevažná väčšina teológov ho odmieta ako oblečenie, ktoré nemá v moslimskej šarii opodstatnenie; podľa odhadov ho nosí jedno percento moslimských žien a najpopulárnejší je v Afganistane; vo väčšine prípadov býva nikáb čiernej farby; nie je to však podmienkou, závoj môže byť akékoľvek odtieňa; prednosť býva dávaná nie príliš výrazným farbám - tmavo modrej, zelenej, hnedej, béžovej; takto farebný nikab je nosený hlavne v Sýrii alebo v Egypte, zatiaľ čo pre krajiny Perzského zálivu sú typické čierne závoje; pozri *šaría*



Jemen

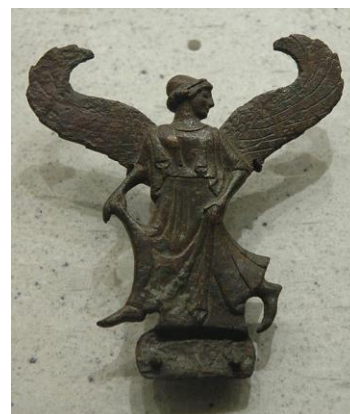
Niké - gréc. – „vítazstvo“; v *gréckej mytológii* personifikácia *vítazstva*, ktoré dával *Zeus* ako boh *osudu* alebo *Athéna* ako ochrankyňa v boji (preto *Athéna Niké* alebo *Athéna Nikeforos*); ako samostatné božstvo vítazstva až v 8.-7.st.pred Kr. (spolu s matku *Styx* a súrodencami *Kratom*, *Biou* a *Zelom* sa postavili na stranu *Dia* v jeho boji proti *Kronovi*); u Rimanov stotožnená s bohyňou *Victóriou*; častý *voťivny* motív; zobrazovaná ako okrídlená ženská postava (často s oštepom) po pravici *Dia* alebo *Atény*, ale aj *Afrodita*; atribúty: *kerykeion* (pozri *kaducet*), *veniec* a víťazná stuha (porovnaj *stefanos*), kanvica, obetné náčinie; okrídlená *Niké* (pozri *kridla*) spolu s *Victóriou* v *koptskom umení* vytvorila typový obraz *anjela*; vo stredoveku prežíva ako víťazný anjel, renesancia a barok rozširujú alegorické a moralizujúce významy vo svetských a náboženských motívoch (víťazná smrť mučeníkov); pozri *palma*, *palmová ratolesť*

[http://it.wikipedia.org/wiki/Nike_\(mitologia\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Nike_(mitologia))

<http://it.wikipedia.org/wiki/Colchide>



Penthesilea maliar: Nike ponúka veniec víťaznému atlétovi (technika na bielom pozadí, 460-450 pr.Kr.)



Niké (Efez)
Niké (5.st.pr.Kr.)



Tizian: Philip II. ponúka dona Fernanda bohyni Víťazstva

Niké Apteros - gréc. – „Niké bez krídiel“; jej chrám sa nachádzal na *Akropole*

Discovery: v chráme bohyně Víťazstva sa vzdávala česť padlým hrdinom a prosila ochrana pre tých, ktorí doposiaľ bojujú; chrám bohyně Niké mal vlastný vchod, aby obyvatelia mohli doň vchádzať kedykoľvek a nemuseli pritom vstupovať po schodisku *Propylají* a prechádzať celým obrovským komplexom Akropoly; socha Niké sa pozerala na záliv pri Salamanke, kde sa odohrala víťazná námorná bitka Grékov s Peržanmi



Niké rozväzujúca si sandál (mramorový reliéf z balustrády Chrámu Atény - Niké, 409 pr.Kr.)

Niké delfská - vytvorená zrejme Archemom, 6.st.pr.Kr.; opäť zachované iba *torzo*; Národné múzeum v Aténach
Niké Olympijská - Paioniov originál z čias okolo 420 pr.Kr.; objavený pri vykopávkach v *Olympii* 1875; jedna z dvoch kópií Niké, druhá kópia určená pre *Delfy*; Olympijské múzeum



Paionios: Niké Olympijská (torzo)
Niké Olympijská (rekonštrukcia bez polychrómie)
Niké Olympijská (rekonštrukcia s polychrómiou)

Niké Samotrácka - originál neznámeho gréckeho majstra zo začiatku 2.st.pr.Kr. (okolo 180 pr.Kr.); *torzo* objavené v tzv. svätyni Veľkých bohov na ostrove Samotrácii; dnes v *Louvre* (pozri *Musée National de Louvre*); pozri *mramor parský, futurizmus III*



Niké Samotrácka

Niké Varšavská - socha umiestnená blízko varšavského Starého mesta, pripomínajúce hrdinstvo obyvateľov Varšavy v rokoch 1939 - 1945 ; pamätník bol vybudovaný roku 1964 a v deväťdesiatych rokoch obnovený; Niké tu mohutne vystretým mečom bojuje napriek tomu, že už je porazená; symbolicky tým pripomína „neporaziteľné mesto“, ktorého obyvatelia sa vzbúrili proti nemeckým okupantom; táto Niké sa odlišuje od ostatných vyobrazenia bohyně nielen mierne odlišnou symbolikou , ale aj tým, že nemá krídla

nikel - pozri *pakfong, bronz hliníkový; kov*

Nikitin Sergej - (*1950); moderné expert kriminalista známy sochárskymi rekonštrukciami; jeho práce tvoria 580 sôch a grafických portrétov pre účely vyšetrovania a 28 sochárskych portrétov historických postáv; na medzinárodnej súťaži odborníkov v oblasti antropologickej rekonštrukcie v USA (marec 2000) vykonával kontrolné reštaurátorské portréty s lebkami s najlepším výsledkom

http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B8%D0%BA%D0%B8%D1%82%D0%B8%D0%BD.%D0%A1%D0%B5%D1%80%D0%B3%D0%B5%D0%B9_%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B5%D0%B5%D0%B2%D0%B8%D1%87



S. Nikitin: Juliana F. Litvínov-Mosalsk, Anastasia Nun, svokra Ivana Hrozného (forenzný portrét)

nikitirion - gréc.; zvláštny námet *Oslávenie kríža*; námet pochádza z Palestíny; symbolicky znázorňuje hlavné nástroje Kristovho umučenia; námet pochádza z palestínskeho kresťanského kruhu; pozri *pašiové nástroje*; porovnaj *Povýšenie kríža*; pozri *svätý kríž*

Niklashausen/bubeník Niklashausen - H. Böhm

niklová azožľ - Smith: *farbivo organické*, komplex niklu; v indexe farieb pod názvom *Pigmentová zeleň 10*; zelenavo žltá farba; *opacita*: polopriehľadná; *farba olejová, akryl*; púšťa v organických rozpúšťadlách; vyrobená 1905; veľmi obľúbená farba; jedinečný odtieň, ktorý však pre umelcov nemá zvláštnu hodnotu; pozri *azopigmenty*; *žlté, zeleň; pigmenty a farbivá žlté a zelené*

niklový bronz - bronz niklový