

6.

STARÝ ÍRÁN

JAK JSEM POZNAMENAL ve 3. kapitole, již od nejstarších historických dob se íránské osídlení díky svému způsobu života přeléválo přes hranice dnešního Íránu. Název „Írán“, jemuž se nedávno začala dávat přednost před „Persií“, je ve skutečnosti výstižnější. Írán (< **Arjānam*) totiž teoreticky a etymologicky zahrnuje všechny země obydlené Íránci, zatímco Persie je pouze termín pars pro toto, který původně označoval pouze jednu provincii (starověká Pársa, současný Fárs), stejně jako Asie a Evropa byly původně jména malých území v západní Anatolii a pevninském Řecku. Zatímco indická větev indoíránského kontinua byla záhy uzavřena hranicemi indického subkontinentu, Íránci nakonec osídlili ohromná území od jižního Ruska po zakaspickou step a od východní Anatolie přes íránskou náhorní plošinu a Hindúkuš do středoašijského vnitrozemí. Útržkovité informace, které o nich máme k dispozici, pocházejí z nejrůznějších míst a dob. Pozornost historie na sebe nejdříve upoutaly oblasti sousedící s kolébkami kultury. První politické centrum vzniklo v 6. století př.n.l. v Párse v jihozápadním Íránu (v oblasti současného Šírázu), odkud achaimenovská dynastie se sídlem v Persepoli a Súsách řídila po další dvě století své satrapie, které sahaly až k Egejskému moři a Nilu. V oficiálních nápisech ve staré perštině (spolu s ostatními jazyky této polyglot-

ké říše: akkadštiny, elamštiny, egyptštiny, aramejštiny, řečtiny a lykijštiny) se používala přizpůsobená verze klínopisu. Tyto památky pocházejí z období, které začíná před Kýrem a pokračuje i po vládě několika Artaxerxů, a z území mezi Bísutúnem (velký tříjazyčný skalní nápis Dáreia I.) a Suezem (čtyřjazyčný nápis, oslavující kanál, kterým Dáreios propojil Nil s Rudým mořem). Tyto dokumenty, jako fyzikální objekty ohrožené pouze zvětváním, nám sice zachovaly svůj obsah v nezměněném stavu, ale pro svou často stereotypní formálnost mají omezenou informační hodnotu. Nápis na kolmé skalní stěně v Bísutúnu byl možná určen jen bohům, protože je dobře čitelný pouze z vrtulníku.

Severozápadní Íránci žijící na území současného jižního Ruska, Skythové, udržovali styky s řeckými koloniemi na severním pobřeží Euxeinského (Černého) moře a v 5. století př.n.l. o nich pojednává Hérodotos. Od nich také pochází stále používaný název tohoto moře (**achšaina* ‘temný, tmavomodrý’; z tohoto staroíránského slova udělali staří Řekové lidovou etymologií [Pontos] *A-xeinos* ‘nehostinné [moře]’, které pak nahradili smířlivým eufemistickým výrazem *Eu-xeinos* ‘pohostinné’ [nicméně moderní řečtina opět užívá *Mauré Thalassa* ‘Černé moře]). Potomci těchto starých severních Íránců, Osetové, žijí dodnes na severním Kavkazu a jejich epos *Nartové* obsahuje bohatou a komparatisticky významnou hrdinskou tradici.

Íránci z eurasijského vnitrozemí měli cestu ke gramotnosti a písemným historickým záznamům delší. Kultura, která sem začala pronikat až po Alexandrových taženích, byla spojena s indořeckými a indickými buddhistickými vlivy. Během Parthské (Arsakovské) a Sásánovské (3.—7. století n.l.) dynastie bylo politické a tedy i kulturní centrum v západním Íránu a zůstalo zde i během islámského období. V našem tisíciletí se pomalu přesouvalo od Šírázu na sever přes Isfahán a Teherán až k pohoří Elburz, jehož severní svahy (Mazándarán) spadají ke Kaspickému moři.

Právě tyto divoké kraje (severo)východního Íránu však byly na začátku prvního tisíciletí př.n.l. dějištěm nejvýznamnější kulturní události raných íránských dějin, Zarathuštrovy reformy starého náboženství. „Mág Zoroaster“ (jak byl nazýván v řečtině; u Diodóra Sicilského také Zathraustes) nebyl klasické kultuře neznámý (slovo „magický“ je odvozeno z titulu jedné skupiny íránských kněží), ale novou vlnu zájmu přinesl až roku 1771, kdy bylo ve



Francii vydáno zarathuštrovské svaté písmo, *Avesta*. Přestože ji Voltaire nazval „ohavnou slátaninou“, zapustil Zarathuštra v západní kultuře pevné kořeny — počínaje Sarastrem v Schikanderově libretu ke *Kouzelné flétně* až po rádobu nadčlověka-proroka Friedricha Nietzscheho. Zařadit skutečného Zarathuštra časově a místně je velmi obtížné a avestské devotní legendy nám v tom příliš nepomáhají. Připisuje se mu autorství nejstarších částí *Avesty*, hymnických *gáthů* (*gáthá* 'píseň'), které svým archaickým dialektem ukazují na východní Írán. Druhá část složeniny *Zarathuštra* má význam 'velbloud', celé jméno by tedy mohlo znamenat 'poháněč velblouda' (doslova 'řídít velblouda', složenina typu 'kazisvět') nebo 'starý velbloud'. Jeho otec *Pourušáspa* i jeho ochránce král *Vištáspa* měli oba typická složená indoevropská „koňská“ jména ('ten, jenž má šedé koně' a 'ten, jenž má [k běhu] vypuštěné koně'), podobně jako sanskrtské *Brhadašva* 'ten, jenž má velké koně' nebo řecké *Agathippos* 'ten, jenž má dobré koně'. V badatelských kruzích byl Zarathuštra považován za všechno možné — od východního šamana užívajícího hašiš až po uhlazeného dvořana z achaimenovského západu (otec Dáreia I. se náhodou také jmenoval *Vištáspa* [řecky *Hystaspés*]). Pro dřívější zařazení Zarathuštry než do 6. století př.n.l. svědčí jazykový a stylistický archaismus *gáth* připomínající vědy, kompromisní vývoj reformovaného náboženství po Zarathuštrovi, a skutečnost, že Achaimenovci byli podle všeho příliš vlažní stoupenci nové víry, než aby jako dvorního kaplana zaměstnávali plamenného proroka.

O raných dějinách *Avesty* toho mnoho nevíme. Byla sepsána až za sásánovské říše, a to v rukopise plném chyb a s ohavnými hláskoslovnými pravidly aramejského původu v době, kdy se již ze zarathuštrismu stalo agresivní státní náboženství, které pronásledovalo křesťany i manichejce. Dochovala se pouhá čtvrtina originálu, která se (vedle menších dodatků a zbytků) skládá ze tří hlavních částí: *Jasna* 'obětování' neboli 'liturgie' (72 kapitol včetně *gáthů* [= *Jasna* 28—34; 41—51, 53]), 21 *Jaštů* neboli 'vzývání', určených jednotlivým (nebo příležitostně několika) božstvům, a *Vidévdát* 'ustanovení proti démonům', jediná kompletně dochovaná kniha (*nask*) z *Avesty*. Kolem tohoto kanonického textu vznikla za Sásánovců sekundární literatura, která přetrvávala až do raného islámského období a z níž se nám zachoval encyklopedic-



ký *Dénkart* 'dílo o náboženství' a pojednání o kosmologii a eschatologii s názvem *Bundabišn* 'základ, stvoření'.

Podobně jako védská společnost v severozápadní Indii byl i Zarathuštrův východní Írán (Baktrie, Chórézm) světem venkovských pastýřů. Společnost se rozdělovala na kněze (*ábravan*), válečníky (*rathačštar*) a „pastevce“ (*vástrjó.fšujant*, spíše „nomádského“ ražení než védští *vaišjové*, kteří již zavání usedlým životem), k nimž se později připojil stav řemeslníků (*búiti*). Společenské rozvrstvení však nikdy nedosáhlo strnulosti indických kast. Zásadní podobnost předreformního a védského náboženství dokazují téměř přesné shody (o nichž jsme se již zmínili ve 3. kapitole) v jazyce, stylu, poetice a formulích mezi texty *Rgvédu* a *gáthů*. Při ověřování těchto hypotéz je třeba zarathuštrovské reformy nejprve demontovat, a to znamená jim především dobře rozumět. Základní zdivo protoiránského a indoiránského náboženství můžeme zahlédnout trhlinami v zarathuštrovské fasádě a sledováním pozdějšího vývoje, kdy docházelo k nesrovnalostem, kompromisům a k obnovení původního stavu. Védská tradice nám přitom poskytuje možnost kontrolního srovnání.

Gáthy jsou dokument nesmírně neproniknutelného a extrémistického charakteru, jehož autorem je prorok sám. Zarathuštra (podobně jako Gautama Buddha) pocházel asi ze stavu válečníků, avšak rozešel se, jak tomu bývá, se společenským uspořádáním a odvážil se celkové i dílčí kritiky systému. Při svém brojení proti drsným stránkám *haomových* rituálů (védský *sóma*) zaútočil se stejnou intenzitou na válečnický i kněžský stav (*Jasna* 48.10):

Kdy, Mazdo, zaujmou muži (místo po boku) recitátora?

A kdy (někdo) odkopne (nádobu s) močí tohoto (démona) opojení,

jímž karapanové zhoubně působí utrpení,

a jímž (se) špatní vládcové zemí (řídí, jako svým) rozumem?

(Překlad Petr Vavroušek)

Připomeňme zde védské kněze a sómovou moč (která byla podle všeho znovu požívána, viz konec 4. kap.). Zarathuštrův odpor se však vztahoval na celé polytheistické uspořádání starého pantheonu, který nahradil jediným bohem jménem Ahura Mazda

'Pán Moudrost'. Novou teologii zakládá na dualistické opozici Pravdivosti (*Aša*) a Klamství (*Drudž*), která je ztělesněním pravého a nepravého náboženství, nebo prostě dobra a zla. Sama tato dvojice je indoiránského původu, protože odpovídá védskému protikladu *rta* a *drub* (srovnej např. *RV* 1.133.1 *ubhé punámi rodási rténa drubó dahámi mahír* „Obě poloviny světa čistím pravdou, pálim velké lži“ [které jsou popisovány jako čarodějnice]); ale Zarathuštra ji ještě více polarizoval a učinil základem své doktríny. Podle tohoto systému je zastáncem Pravdy 'blahodárné smýšlení' Spenta Mainju (srovnej litevské *šveñtas*, staroslověnské *svęto* 'svatý', původně 'mocný', podobně jako sanskrtské *išira* 'silný' versus řecké *hieros* 'posvátný') a zastáncem Klamství je 'špatné smýšlení' *Angra Mainju*; v pozdějším zarathuštrismu Spenta Mainju ustupuje do pozadí a je nahrazen nejvyšším bohem Óhrmazdem, který stojí proti Angrovi Mainjovi, nyní nazývanému Ahriman. Mezi další bytosti, které byly Ahurovi Mazdovi podřízeny, patřila skupina patrně nových abstrakcí se souhrnným názvem Ameša Spenta čili 'Nesmrtelní-Blahodární', kteří jsou někdy označováni jako „archandělé“. Uvedme si je nyní v kanonickém pořadí podle charakteristických atributů:

Dobytek:	Vohu Manah	'dobré smýšlení'	(= sanskrtské <i>vasu manah</i> ; srovnej védské <i>sumatib</i> 'dobré smýšlení, laskavost')
Oheň:	Aša Vasišta	'nejlepší pravdivost'	(srovnej Varunovo <i>rta</i> a jeho syna-zřece Vasištu)
Kov:	Chšathra Vairja	'žádoucí moc'	(= sanskrtské <i>kšatram varjam</i>)
Země:	Ármaiti	'správné myšlení'	(= védské <i>aramati</i> , nazývané <i>gná dévi</i> 'žena-bohyně' v <i>RV</i> 5.43.6)
Voda a	Haurvatát	'celistvost, zdraví'	(= védské <i>sarvatát</i> , řecké <i>holotés</i> 'celistvost, neporušenost')
rostliny:	Ameretát	'nesmrtelnost, dlouhý život'	(srovnej védské <i>amrtatva</i> , řecké <i>ambrosiá</i> 'nesmrtelnost')

Těmito abstraktními entitami se *gáthy* neúnavně zabývají, např. v *Jasně* 51.7:

*Dáidí mói je gam tašo apasčá urvarásčá
ameretátá haurvatá speništá mainjú Mazdá
tevší utajúiti Mananhá vobú sénhé*

(Ty), jenž jsi tvůrcem krásy, vod a rostlin, uděl mi
skrže (tvého) nejlhodnějšího ducha nesmrtelnost
a celistvost, ó Mazdo,
(a uděl mi) skrže Dobré smýšlení sílu a svěžest mládí, až
(bude zvěstován) soud.

(Překlad Petr Vavroušek)

Co se stalo se starými bohy, když na jejich místo nastoupily tyto nové abstrakce? Většinou byli zatlačeni jen dočasně, protože se znovu objevují v pogáthských *Jaštech*. Někteří z nich se však již ze Zarathuštrova pronásledování nevzpamatovali a skončili mezi démony, kteří samozřejmě v žádném dualismu nemohou chybět. Démonizace zasáhla obzvláště dva bohy válečnického stavu, Indaru a Saurvu (= védský Indra a Šarva, což je alonym Rudry), a také Nánhaithju (= védský Násatja, jeden z Ašvinů). K pekelníkům patřila i Búšjastá 'váhání' („otálející úsvit“, viz 4. kap.) a abstrakta špatných vlastností jako Drudž 'klamství', Aéšma 'zuřivost', Ázi 'lakota', Apaoša 'sucho', Dužjairja 'špatná úroda' (doslova 'špatný rok') a Nasu 'mrtvola'. Do pekla se dostali i další ambivalentní polobozi indoiránského původu, např. Gandareva (= sanskrtské Gandharva). Bývají označováni obecným jménem *daéva* 'démon' oproti *abura* 'bůh, pán', zatímco se vývoj v Indii ubíral úplně opačným směrem: *déva* mělo význam 'bůh' a *asura* 'démon'. Ve védských dobách však *asura* bylo ještě čestným titulem významných bohů jako byl Varuna, kdežto *déva* (= latinské *deus*) se používalo k označení bohů typu Indry. K pejorizaci *asury* v povédském období určitě přispěl úpadek Áditjů, zatímco pokles významu *daéva* uspíšilo naopak Zarathuštrovo negativní hodnocení Indrova pantheonu. Ve staroperském dialektu Achaimenovců má *daiva* již jednoznačný význam 'démon', zatímco obecné jméno 'bůh' (jakým byl např. Ahura Mazda) bylo *baga* (srovnej védské Bhaga a staroslověnské *bogъ* 'bůh').

Dalo by se očekávat, že Zarathuštra byl shovívavější k bohům kněžského stavu, iránským protějškům védských Aditjů, kteří svou abstraktní povahou vyhovovali prorokovým záměrům. A tak tomu opravdu bylo. Dá se dokonce hovořit o jejich částečném povýšení, protože iránským protějškem védského Varuny je sám Ahura Mazda. Konkrétní společné jméno u nich doloženo nemáme, ale oba jsou označováni shodně výrazem *Asura, a Varuna je charakterizován atributem *médhira* 'moudrý' v *RV* 1.25.20 (= avestské *manzdra*, staroslověnské *mǫdro*, ruské *múdryj* 'moudrý' < indoevropské **nns-dhé-* 'položení mysli — rozhodnutí' [adjektivum nebo substantivum], což je podobný typ jako **kred-dhé-* 'položení srdce — zatoužení' > avestské *zrazdá* 'důvěřující, věrný', védské *śraddhá* 'důvěra, víra', latinské *crēdō* 'dávám důvěru'). Aša (< indoiránské **rta-*) jako sublimovaná podstata Ahury Mazdy je ekvivalentem védského Rta, kosmického pořádku, pravdy nebo zákona, jehož dodržování má Varuna na starosti, ale který je též (navzdory střednímu rodu *Rtam*) počítán mezi bohy (*RV* 1.75.5, 10.66.4). Theoforicky se vyskytuje již v mitanských jménech (*Artama*, *Artamanja*) a je docela možné, že se jedná o původní indoiránskou abstrakci, u níž došlo později k theomorfizaci. Ahurovým živlem je oheň, za což vděčí nadměrnému uctívání ohně v Íránu (zvláštní je, že starý výraz pro 'oheň' [sanskrtské *agni*] zmizel a byl nahrazen výrazem *atar*, jako např. v *áthravan* [athaurvan] 'kněz] ohně').

Na rozdíl od Varuny má védský Mitra přesný onomastický protějšek v avestském Mithrovi. Jeho základní význam jako „Ochránce smluv“ jsme si již vysvětlili ve 4. kapitole. Mithra, který poněkud ztratil na důležitosti, přijal podobně jako v Indii některé sluneční vlastnosti a později se stal apelativem 'přítel'. V současné perštině znamená *mibr*, *mebr* 'slunce' i 'přátelství'. Mithra je jedním z nejvýznamnějších staroiránských bohů, který je sice námětem *Jaštu* 10, ale v *gáthách* se vůbec nevyskytuje. Zarathuštra z něho učinil abstrakci *Vohu Manah*, jehož jméno vyjadřuje jeho základní vlastnost — dobrotivost a jehož živlem je dobytek, stejně jako byl Mithra ochráncem širých pastvin hovězího dobytka (*vouru-gaojaoti-*) východních Íránců. Prastaré dvandva védského páru *Mitra-a-Varuna* přežívá v Íránu v avestské dvojici *Mitbra-Abura*, ve staroperském **Miša-Auramazdáb*, které je dolo-



3. Scéna z Mithrova kultu z Esquiline, Řím (Vatikánské museum)

ženo v řečtině u Plútarcha jako ustrnulý theonym *Mesoromasdés* a v pozdějších perských dvojítech theoforických jménech jako je *Mibrhormuz*. Z toho plyne, (1) že Ahura Mazda opravdu obsadil pozici Varuny, (2) že řada abstrakcí Ameša Spentů (*Vohu Manah*, *Aša Vasišta*) není náhodná, ale stále ještě odráží kanonické pořadí indoiránských bohů a (3) že povýšení Ahury a onomastické potlačení Mithry byly doprovodným jevem Zarathuštrova henotheistického zápalu, který však jeho samotného nepřežil. Zdá se, že ve snaze vytvořit co nejmenší počet abstraktních božstev zařadil prorok Mithru na přechodnou dobu mezi demony. Jakmile se však náboženská revoluce vybouřila, objevil se znovu. S výjimkou onomastických formulí vzala kontrastní dvojice Mithra-Ahura samozřejmě za své, neboť z Ahury se nyní stal jakýsi ředitel pantheonu, který byl díky svému vztahu k Angrovi Mainjuovi postavou čím dál strnulejší a špinavou mýtickou práci nechal na Mithru. Ve skutečnosti se jeho funkce rozrostly: kromě ochrany lidských usedlostí a společenských smluv nyní podobně jako

Varuna zaměstnává vyzvědače a trestá křivopřísežníky a ty, kdo nedodrží smlouvy; je patronem bojovníků, třímá hromoklín a je pánem deště (z velké části místo demonizovaného Indary) a vyvíjí se všeobecně v boha válečníků se solárním nádechem a s určitými konotacemi dobytka a plodnosti. Když v 1. století př.n.l. vpadl do římské říše helénizovaný Mithrás, byl ústřední postavou tajného kultu, jehož podzemní svatyně se rozkládaly od Říma přes Gallii a Germánii až do Anglie. Mithrás, zrozený ze skály za zimního slunovratu, Sól Invictus římských legií a císařů Aurelia a Diocletiana, představoval ve skutečnosti pro soupeřící křesťanskou sektu tvrdou konkurenci až do začátku 4. století n.l., kdy Constantinus zvrátil poměr sil. Přesto však ani za vlády Juliana Apostaty nebylo stále ještě rozhodnuto a z důvodů kompromisu nebo asimilace byl na Mithrovy narozeniny (25. prosinec) posunut den Spasitelova narození. Na kultovních obrazech z Mithrových svatyní je býk, jemuž z rány a ocasu raší obilné klasy, dále mladý bůh-válečník, který býka drží za nozdry a bodá do srdce, pes chlemtající krev a štír útočící na jeho šourek. Na obou stranách výjevu, kolem něhož byly často umístěny symboly zvířetníku, stojí dva skřítkové se zvednutou a skloněnou pochodní (viz obr. 3). Přes všechny rozdíly jsou zde patrné prvky íránského Mithry: funkce válečníka, symbolika slunce, souvislost s dobytkem a podpora růstu. Je možné, že předchůdcem tohoto západního mithraismu není vlastní zarathuštrismus, ale spíše sekty uctívající *daévy*, protože součástí mithrovské ikonografie jsou i sochy se lví hlavou a latinskou dedikací *Deo Arimano*, což znamená Ahrimanovi.

Mezi íránskými bohy, kteří byli protějšky védských „nižších Ađitjů“, Arjamana a Bhagy, se v samotných *gáthách* Airjaman vůbec nevyskytuje, ale objevuje se v archaické avestské modlitbě, která se k němu několikrát obrací (*Jasna* 27.5, 54.1; *Vidévdát* 20.11) s žádostí, aby s pomocí Vohu Manah pomohl „Zarathuštrovým mužům a ženám“. Z toho plyne, že Airjaman byl Mithrovým spojencem, protože Vohu Manah je Zarathuštrův sublimát Mithry. Měl na starosti svatební a léčitelské obřady a světské instituce sociálního zabezpečení. Jeho katartická funkce dosáhla kosmických rozměrů v eschatologii, kde pomáhá ohni při tavení kovů pro očištnou lázeň určenou k proměně. Slovo *baga* se zachovalo pouze jako obecné označení boha, ale Airjaman

a *Baga by se mohli ještě skrývat za Zarathuštrovými abstrakcemi *Sraoša* ‘poslušnost, kázeň, uplatnění zákona’ (*Jašt* 11) a *Aši* ‘odplata, trest, odvěta’ (*Jašt* 12). V *Jaštu* 10 má Mithra po pravici Sraošu a po levici Rašnu (v mythologii této oblasti věc naprosto běžná, protože babylónský sluneční bůh Šamaš i jeho synkretizovaný chetitský protějšek měli oba po svém boku rádce Mišaru ‘spravedlnost’ a Bunene). Je docela možné, že sublimátem je i *Rašnu*, a sice novým, „vylepšeným“ odlitkem boha **Višnu*, protože obsahuje „konstruktivní“ předponu *ra-* ‘správně’, která nahradila rozkladné *vi-* ‘ve dví, na kusy’. Tím, že Indara odpadl a válečníkem se stal Mithra, změnil se i vztahy „do široka kráče-jícího“. V trojčlenném tribunálu, který soudí duše mrtvých a jehož členové jsou Mithra, Sraoša a Rašnu, působí „spravedlivý Rašnu“ jako expert na hodnocení lidských skutků.

Zatímco bohové kněžského stavu přežili Zarathuštrovy reformy bez větších ztrát, ať již přímo nebo sublimací (védští Ađitjové se stali obětí abstrakcí jako byl Dharma nebo Brahma), byli bohové válečníků pro Zarathuštrův odpor k tomuto stavu zahrnuti do jedné kategorie Ameša Spentů s názvem Chšathra Vairja. Z Indary a Saurvy se stali démoni a některé další jsme již zařadili (místo diskreditovaného Indary obsadil funkci válečníka Mithra, k němuž se připojil **Višnu* > *Rašnu*). Druhým dvěma válečnickým bohům, Verethragnovi (*Jašt* 14) a Vajuovi (*Jašt* 15) se však podařilo Zarathuštrovým reformám uniknout. Verethragna neboli *vrtra-ghan (‘ten, jenž drtí odpor’) byl bohem vítězství (sásánovský Vahrám neboli Bahrám; objevuje se také jako arménská výpůjčka Vahagn a v helénistické řečtině jako Artagnés) s deseti, většinou zvířecími, avatáry. Jméno odpovídá védskému epitetu *vrtraban-* (příležitostné přízvisko Ašvinů, Sarasvatí, Agniho a Sómu, ale především drakobijce Indry, s tím, že jméno Vrtra vzniklo abstrakcí jako vedlejší přezdívkou tříhlavého netvora Triširase; srovnej 4. kap.). Také v Íránu dostal bijce tříhlavého draka Daháky přídomek *verethbraja tachmó Thraétaonó* „vítězný [dosl. ten jenž zabil Vrthru] hrdinný Thraétaona“ (*Jašt* 5.61). Z toho plyne, že obludný nepřítel mohl snadno přijít k přezdívkě ‘zátaras, překážka’, tudíž ‘nepříjemnost, potíže’ (přídomkem *verethragan* byl častován i Sraoša, Haoma, Saošjant [‘vykupitel’] a další vítězné bytosti na straně dobrého stvoření). Podle všeho

měl na tento titul nárok i předzarathuštrovský Indara, jehož spasilné atributy byly po demonizaci různě přerozděleny. Starost o dešť a hromoklín *vazra* (= Indrovo védské *vaḍṣra*) převzal Mithra a z přídomku Verethragna (původně substantivum neutra 'přemáhání překážek' vedle původce děje *Verethragan* 'přemožitel překážek') vzniklo nové, napůl abstraktní božstvo, které jako chabá náhražka „dobrého Indary“ bylo nositelem jeho zvířecí metamorfózy, zatímco zabíjení draka zbylo na hrdiny, jako byl Thraétaona (který měl také *vazru*, protože se objevuje znovu jako Ferídúnův *gurz*; Ferídún je Thraétaonovým epickým protějškem; viz 7. kap.).

Rozporuplností se vyznačuje také Vaju. O významném postavení indoíránského boha *Vájua mezi válečnickými bohy existuje narážka v epizodě o narození Bhímy-Ardžuny v *Mahábháratě* (viz 5. kap.), kde pořadí jejich narození vyjadřuje hierarchii v postavení jejich otců — bohů Vájua a Indry (na rozdíl od védského dvandvového Indra-a-Vájua) v mimovédské tradici. Zatímco byl Vájua ve védské Indii zatlačen Indrou do pozadí, v Íránu působil jeho původní význam jako ochrana před Zarathuštrovým zatracením. Prominentní postavení Vájua je totiž opravdu úžasné. Z bohů dostává oběti jako první a v *Jaštu* 15 je prvním z jeho obětníků sám Ahura Mazda. Jak se na vítr sluší a patří, je jeho domovem vzduch, pohybuje se mezi nebem a zemí, není na žádném určitém místě, je na tomto i onom světě, křížuje a vyplňuje prázdno mezi protiklady. Je jasné, že taková rozpolcenost a nejednoznačnost byla v rozporu se zarathuštrovskou utkvělou představou jednoznačné volby mezi dvěma póly a pozdější theologie se už postarala o to, aby byl jaksepatří rozporcován mezi Óhrmazda a Ahrimana, aby byl dobrý Vájua vyvážen zlým dvojníkem.

Čtvrtá abstrakce Ameša Spentů, bohyně *Armaiti*, jejímž živlem je země, vznikla sublimací významné íránské bohyně známé pod jménem *Anáhitá* (řecky *Anáitis*). Ve skutečnosti byla nazývána trojicí jmen *Aredvi Súrá Anáhitá* 'vlhká, mocná, neposkvrněná' a těmito třemi atributy ztělesňovala všechny tři společenské stavy — zemědělský, válečnický i kněžský. Je opěvována v *Jaštu* 5 jako ochránkyně plodnosti, která čistí semeno mužů a připravuje dělohy žen, a od celé řady mýtických hrdinů dostává jako oběť sto hřebců, tisíc býků a deset tisíc ovcí. Vzhledem

ovšem nevypadá ani jako porodní bába nebo amazonky, nýbrž jako „krásně urostlá dívka, vysoko přepásaná“, „aby se jí ňadra krásně utvářela, aby se líbila“. Je protějškem védské Sarasvatí a za jejími třemi přídomky se může skrývat íránský ekvivalent této bohyně v Íránu *Harachvaiti* 'bohatá na [jezera] vod', která v Indii představuje řeku, v Íránu úrodnou provincii (řecky *Arachósia*). Toto ženské božstvo se vyskytuje jako velká řeka nebo jako samotná země (srovnej např. ruské *Mat' syrá zemljá* 'Matka vlhká země' nebo íránské *Ériu*). Když si asi v roce 60 př.n.l. král Antiochos z Kommagéné (syn Mithridatův) založil hierothesion čili areál hrobek ve výšce 7000 stop na kónickém vrcholku hory Nemrud Dagh v jižním Turecku (viz obr. 4), odvozoval svůj původ z otcovy strany od jakéhosi Dáreia a z matčiny od Alexandra, což se projevilo v obřích sochách těchto synkretizovaných perskořeckých bohů:

Zeus *Óromasés*

Apollón *Mitbrás* Hélios Hermés

Artagnés Héraklés Arés

Emé Patris Pántotrofos Kommagéné

Ahura Mazda, Mithra, Verethragna a „Moje vlast Kommagéné, která všechny živí“ se zde objevují v omlazené parthskohe-lenistické verzi, v níž bohyni Anáhitu vystřídala sama Země.

Poslední dva dobrodělci, pár Haurvatát-Ameretát, byli Zarathuštrovou náhražkou Božských blíženců. Z jednoho z nich, pravděpodobně z bojovnějšího Nánhaithju (srovnej védskou dvojici Násatju a Dasru a v *Mahábháratě* dvojici Nakulu a Sahadévu), se stal vyložený démon. Spojení dvojice Haurvatát-Ameretát s vodou a rostlinami připomíná vztah védských Ašvinů k léčivým bylinám a vodám v tradičním indickém lékařství (*Ajurveda*). Na rozdíl od ostatních Ameša Spentů posloužil tento pár, který se rýmuje jako dětská říkanka, v pogáthském období jako nový název pro staré Božské blížence, což dokazuje, jak tenká byla vrstva zarathuštrovského nátěru. Mýtů bylo zřejmě tolik, že se dostalo i na vývoz, protože některé legendy si vypůjčil židovský a arabský folklor, jak dokládá *Korán* (2.96) svým příběhem o mladé ženě, kterou pronásledují andělé Hárút a Márút a kterou nakonec vy-



4. Zeus Óromasdés
na Nemrud Daghu

zvedne na nebesa Alláh jako planetu Zóhra (Venus). Podle jiných verzí se jmenuje Anahíd, planeta Venera v astralizovaném iránském mýtu (souvislost Anáhity s hvězdami se vyskytuje již v *Jaštu* 5.85). Zdrojem jsou iránské mýty o Božských blížencích, které se nedochovaly, ale jejichž dobu nalézáme v Indii. Oba Ašvinové se nedvořili jen bohyni Súrjá, ale jejich milostné výboje sahaly dál, např. když přemlouvali Sukanju, aby opustila svého sešlého asketického manžela Čjavanu (dopadlo to však tak, že z Čjavany udělali mladíka, a ten se jim později odvděčil tím, že Indru donutil k souhlasu s jejich účastí na sómovém rituálu; příběh je vyličen



ve 4. kap.). Babylónské zajetí Židů ukončil Achaimenovec Kýros. Značný iránský vliv je patrný i v poexilové hebrejské tradici, především ve struktuře archandělů: Michael 'jako Bůh', Gabriel 'silný jako Bůh' a Rafael 'léčivý jako Bůh'. Tento vliv byl tak silný, že Jeremiáš (*Jer.* 9.23) musel varovat svůj lid před rozdělováním darů Pána na tři části: „Ať se moudrý [*bákám*] nechlubí svou moudrostí, ať se bohatýr [*gibbór*] nechlubí svou bohatýrskou silou, ať se boháč [*ášír*] nechlubí svým bohatstvím“ (jinými slovy, neřídte se cizími zvyky; ať si trojitou strukturu používají Peršané; Bůh Izraele je jeden). Tyto formule byly v Indii i v Íránu běžné, např. *Rgvidhána* 1.2.3: „Kšatrija bude přemáhat nepřízeň osudu... silou svých paží, vaišja a šúdra bohatstvím, představený dvakrát narozených [= bráhman] pronášením modliteb a pálením obětí.“ Oficiální achaimenovská modlitba prosila Auramazdu o odvrácení *hača hainájá hačá dušijará hačá draugá* „[nepřátelského] vojska, špatné úrody [srovnej *daéva Dužjájirja*], Lži [srovnej *daéva Drudž*]“, tzn. o odvrácení pohrom v oblasti vojenské, zemědělské i duchovní. Podobné rány osudu jsou uvedeny v *RV* 8.18.10: *amítvá, sridh, durmati* 'nemoc', 'nezdařený rituál', 'nenávisť'. Tyto staré indoevropské struktury je možné nalézt v Římě (viz modlitbu k Märtovi v 9. kap.), u Keltů a v jiném pořadí ve Skandinávii, kde musel být severský král *sigrsáll* i *ársáll*, požehnaný vítězstvím a (úrodným) rokem (*ár*), a dále ještě musel být vzdělaný v runách.¹⁾

Nalézt v Íránu další protějšky indických bohů je již obtížnější. Obdoba indické Ušas byla degradována na démonku ospalosti jménem Búšjastá (viz 4. kap.). Není tu žádná bohyně noci, žádný bůh slunce (přestože je *Jašt* 5 věnován 'zářícímu slunci' (*Hvar chšaéta*) > v moderní perštině *choršíd* 'slunce'), ani ekvivalent Savitara nebo Púšana. Jestliže Djaus ustoupil již v Indii dosti do pozadí, v Íránu po něm není ani stopy. Přes ústřední význam ohně v iránských náboženských rituálech vystupuje Átar v mý-

1) Při hledání těchto trojic je však třeba zachovat opatrnost. V *RV* 1.111.4. se např. vyskytuje *sútaje dhijé džišé*, které by jako juxtapozice asyndetických dativů znamenalo 'pro zisk, modlitbu a vítězství', a tedy požehnání trojitě struktury, která odpovídá třem neštěstím. Ve skutečnosti však jsou tato slova syntakticky vzájemně závislá a znamenají 'za hymnus získat cenu'.

tech ještě méně než védský Agni. Některé okrajové postavy z védů související s ohněm, např. Apám Napát 'vnuk vod' (viz 4. kap.) a *Narāšansa* 'chvála mužů' mají přesné protějšky v avestských postavách Apam Napáta a Nairjósanhy, které se vyskytují v mýtech o nejrůznějších sporech mezi Ahurou Mazdou (nebo Spentou Mainjuem) a Angrou Mainjuem. Tématem jednoho z těchto mýtů, zachovaného v *Jaštu* 19, je *chvarena* (staropersky *farnab*, v současné perštině *farr*) s přibližným významem 'svatozář, nimb, sláva', které je odvozeno (ve významu 'sluneční látka') od 'slunce' (*bvar*, védské *svar*, latinské *sól* atd.). Chvarena bylo odznakem posvěceného (*airja*) vůdce Íránu a jeho ztráta znamenala pád. Jiné teorie o jeho ohnivě podstatě jej ztotožňovaly se spermatem (srovnej řecký mýtus o Danaé a Diově „zlatém dešti“). Mezi další íránská božstva bez jednoznačného indického protějšku patřil astrální Tištrja (*Jašt* 8), který svým bojem s démonem sucha Apaošou (< **A-paoša*- 'bezkvětí, hniloba') je možná nositelem některých funkcí, které zbyly po Indrově demonizaci, a bůh času Zurvan [avestsky Zrvan], společný předek Óhrmazda a Ahrimana, s jehož pomocí se zarathuštrovská hereze snažila překonat dualismus.

Zbývá nám ještě zvláštní případ Haomu, který představuje přechod íránského mýtu mezi rovinou božskou a hrdinskou. Zarathuštrův ostrý výpad proti haomovému rituálu z *Jasny* 48 již známe. Na začátku téže knihy je jako součást mladší *Jasny* 9—11 zařazen *Jašt ku počtě Haomově*, podle něhož se obřadu účastní sám Zarathuštra. Kult Haomu byl zřejmě tak silný, že si svou legitimitu vynutil oslavným hymnem, jehož autorství bylo připísáno Zarathuštrovi přesto, že o odmítavém postoji proroka nemohlo být pochyb (*Jasna* 9.1—3):

V době přípravy haomu přistoupil Haoma k Zarathuštrovi obcházejícímu oheň (a) pečujícímu (o něj a) zpívajícímu gáthy.
Zarathuštra se ho otázel:
Kdo jsi muži?
Spatřil jsem nejnádhernějšího z celého hmotného bytí
[dosl. „toho, jenž má kosti“],
vlastního slunečního nesmrtelného života.

Tu mi tento Haoma, stoupenec pravdivosti, odvrátil záhuby, odvětil:

Já jsem, Zarathuštro, Haoma, stoupenec pravdivosti, odvrátil záhuby.

Přines mne sem, Spitamovče [Zarathuštrův alonym], lisuj mne k požívání!

Chval mne k (mé) chvále, jako mne budoucí saošjanstové budou chválit. Na to řekl Zarathuštra: „Úcta Haomovi!“

(Překlad Petr Vavroušek)

Zarathuštra se pak ptá Haomu, kdo první lisoval haomu a jaký úspěch ho potkal. Haoma je pak popořadě vypočítává:

1. Vívahvant, jemuž byl dopřán syn Jima chšaéta ['zářící'], „jenž má krásná stáda, nejvznešenější ze zrozených lidí, s pohledem jako slunce, jenž ve své říši učinil nesmrtelným obé: (totiž) dobytek (a) lidí, vody (učinil) nevysychajícími, rostliny neubývající potravou k jídlu. Za vlády statečného Jimy nebylo zimy ani horka, nebylo stáří ani smrti, nebylo daévy stvořené závisti“
2. Áthvja, který byl odměněn synem Thraétaonem, který přemohl trojhlavého Aži ('had, drak') Daháku, jehož stvořil Angra Mainju [u *Daháky* srovnej védské *dása*, *dasju* 'nepřítel, démon', antonym slova *árja*].
3. Thríta, který měl dva syny, zákonodárce Urváchšaju a Keresáspu, dalšího přemožitele netvora.
4. Pourušáspa, který se stal otcem Zarathuštry.

Tato pověst je hrubým průřezem íránských hrdinských příběhů, jejichž vrcholným zpracováním se později stane *Kniba králů*. Jako dílo svou povahou liturgické a normativní obsahuje dochovaná část *Avesty*, podobně jako védské hymny a sútry, pouze náhodné zlomkovité útržky těchto látek.

Až na Zarathuštru hrají všechny uvedené postavy významnou úlohu v indoíránských mýtech. Syn Vívahvantův Jima (nebo Jama) je ekvivalentem védského Jamy 'dvojče', syna slunečního boha Vivasvata (4. kap.). Vivasvat a Vívahvant mají společnou

i funkci „prvního obětníka“. Ale zatímco védský „král“ je pouze první lidský nebožtík, kolonizátor a vládce zászvěti (v souvislosti s Varunou), je Jima chšaéta naproti tomu první král tohoto světa, nikoliv polobůh ve funkci pohřebního potentáta, ale kulturní hrdina, jehož vláda byla pravým opakem rozpadu a zániku. Zatímco mýtická kariéra védského Jamy byla vymezena na život „po smrti“, vyznačovaly se osudy Jimy chšaéty střídáním pozemského štěstí i neštěstí. O konci jeho „zlatého věku“ vypravují dva samostatné mýty, z nichž jeden pojednává o jeho pýše a z ní vyplývající ztrátě boží milosti. V *gáthách* (*Jasna* 32.8) je Zarathuštrou zařazen mezi hříšníky a *Jašt* 19.31—36 popisuje podrobně jeho pád, když „zalhal“ a po třech částech ztratil svou *chvarenu*, kterou si pak rozebrali Mithra, Thraétaona a Keresáspa. Tento mýtus připomíná příběh o Indrovi (v 5. kap.), který si svými hříchy rozbil majestát, jenž pak byl opět sestaven v dělohách Kuntí a Mádrí, které porodily pět Pánduovců, a tím se dosud celistvá podstata královské moci rozdělila mezi postavy ztělesňující tři společenské stavy (Mithra — kněží; Keresáspa — válečníci; Thraétaona — třetí stav). Avšak zatímco Indra byl trojnásobný hříšník a postupně ztratil svůj lesk, sílu i vzhled, Jima chšaéta ztratil celou svou důstojnost naráz, a to jediným náboženským hříchem, když se zapletl se Lží. Po jeho pádu ho připravil o život vlastní bratr Spitjura, který ho se svými pochopy rozřízl vedví.

V druhém mýtu jsou prvky, které mají k podsvětním povinnostem védského Jamy blíže. Ve *Vidévdátu* 2.20—41 a v pozdějších textech, např. v *Bundabíšnu*, se vyskytuje motiv mythologického sídla *var*, podzemní skryše, kterou Jima chšaéta postaví z příkazu Ahury Mazdy, aby se v ní ukryli vybraní lidé a jejich zárodky a další přírodní druhy před blížící se „kosmickou zimou“, což je eschatologická krize připomínající staroseverskou *fimbulvetr*, jež je předznamenáním konce světa a jeho znovuzrození. Tento mýtus je zvláštní hned z několika hledisek. Součástí *var* jsou vodní a travnaté plochy, je to fantastický skleník s parametry lázeňského letoviska, úplný opak nouzové ubikace typu Noemovy Archy, určené k přežití krátkodobé krize. Tato nesrovnalost — podzemí a zároveň zeleň a vláha — se také vyskytuje u řeckých Ostrovů blažených nebo Élysejských polí v podzemním (a jinak



ponurému) Hádu, kde jsou také pastviny pro chov koní (viz 8. kap.). Dále stojí za povšimnutí, že Jima chšaéta, který byl vybudováním tohoto rekreačního střediska pro přežití vyvolených pověřen, má podle všeho funkci pouhého stavitele a organizátora; oteže této elitářské komunity pevně třímá Zarathuštra se svými stoupenci. Zdá se, že zde došlo k důkladnému zkřížení dvou samostatných koncepcí. Jednou je útočiště, v němž mají vyvolení přežít dočasnou krizi a jež se podobá spíš iglů než nějakému plavidlu, což souvisí s rozdílnými zeměpisnými a klimatickými podmínkami íránské náhorní plošiny a mezopotámské nížiny. Druhou koncepcí je idylické zászvěti, které Jima chšaéta kolonizoval a připravil tak, aby zde zesnulí mohli trávit posmrtný život. Tato koncepce by se shodovala s védským pojetím, podle něhož je Jama se svými pastvinami *samgámanam janánám* ‘shromazďovatel lidí’ (*RV* 10.14.1) a s pojetím řeckého Háda < indoevropské **Smwidás* (homérské *A[w]id-* < **Smwid-*) jako ‘Sjednotitele’ (*sam-gam-* ‘shromazďit se’, *sam-vid-* ‘najít se’ jsou védské výrazy, kterými se označuje shledání mrtvých se svými předky; srovnej ruské *s-vidět-sja* ‘opět se setkat’, *do svidanija* ‘na shledanou’).

Máme-li to shrnout, hypotetický indoíránský *Jama ‘dvojče’ měl otce **Vivasvanta* a dočasně sestru-dvojče (védskou *Jamí*, která odmítla incest, jehož se středoperská *Jamík* naproti tomu dopustila), byl obdařen pastvinami (védské *gavjūti-*; Jima chšaéta s „dobrymi stády“), a stal se králem-zakladatelem zászvěti. To je vše, co nám k rekonstrukci poskytuje indický Jama. Příběh íránského Jimy chšaéty je nekonečně bohatší, tento král je vlastně největší postavou íránských mýtů a doposud (pod novodobým jménem *Džamšíd*) hlavním hrdinou perského folkloru. Zdá se, že jeho oslnivá dráha na tomto světě a nešťastný konec nemají v indické tradici obdoby. Byl indoíránský prototyp v Íránu rozšířen nebo naopak v Indii zredukován? Pravděpodobnější je druhá varianta, i když další přikrašlování íránské verze je samozřejmě také možné. Prvky indoevropského mýtu o „Prvotním dvojčeti“ (viz 17. kap.) se dají najít v příbězích o narození, odmítnutí otcovské role a smrti védského Jamy (viz 4. kap.) a ve zkáze jeho íránského protějšku, která alespoň dokazuje, že katastrofa Jimy chšaéty není íránskou inovací. Pro indoíránský prototyp také hovoří paralely, které má pozemská kariéra Jamy v indických eposech. V 1. knize

Mahábháraty je hybris charakteristickou vlastností několika mocných vládců (*samrádž*) z předchozích generací, přičemž zosobněním zpupnosti je Jajáti, který vystupuje v 1. a 5. knize *Mahábháraty* (viz 5. a 14. kap.). Po dlouhém a slavném panování a ještě delším zaslouženém posmrtném odpočinku ve společnosti bohů Jajátiho náhle posedla pýcha a dostal z nebe padáka. Jako zázrakem však přistál na zemi zrovna mezi své čtyři vnuky, kteří, stejně jako později v tomto eposu Pánduovci, představovali svými charakteristickými rysy tři společenské stavy. Když vnuci spojili své přednosti, vznikla znovu nejvyšší trojitá zdatnost a Jajáti se mohl znovu navrátit do říše věčné blaženosti. Na rozdíl od tragického konce iránského Jimy končí jeho indický protějšek románovým happyendem. Svým hříchem Jima chšaéta vyčerpal celou svou *chvarenu*, která byla rozdělena mezi jeho nástupce. Jajáti jednal obdobně, ale prostřednictvím svých genů se proti ztrátě tohoto druhu pojistil. Zdá se, že součet Jajátiho kariér na tomto i onom světě se shoduje se vším, co víme o hypotetickém indoiránském *Jamovi. Jajátiho tisícileté omlazení (o němž je zmínka v 5. kapitole) také připomíná zlatý věk Jimy chšaéty, kdy se nestáralo a neumíralo.

Poněkud jinou, avšak stejně nepochybnou indickou epickou „hypostasí“ indoiránského *Jamy je Vasu Uparičara, „létající“ otec Satjavatí, jehož příběh jsme vylíčili v 5. kapitole. Zde jsme narazili na pozoruhodné podobnosti s příběhem Jajátiho, především s jeho pádem z výšky. Avšak podle celé řady dokladů, od poavestských až po nejstarší islámské prameny, se v některých detailech shoduje přímo s Džamšídem: oba měli křišťálové létající bojové vozy a byli zakladateli novoročních slavností (Indramálá v Indii, Nó róz ‘nové světlo’ v Íránu). Příčinou pádu Vasua Uparičary byla, stejně jako u avestského Jimy chšaéty, konkrétní lež (nikoliv obecná pýcha). V případě Vasua však nebyli zachránce následovníci, nýbrž (jakoby dodatečně vymyšlený) Višnu. Uvedme krátké shrnutí:

Védský Jama: Vládce šťastného zásvěetí

Avestský Jima: Vládce zlatého věku, zakladatel útočiště v zásvěetí, upadne v nemilost, jeho důstojnost přijde vničit.

Jajáti: Vládce šťastného království, potom obyvatel nebeského zásvěetí, upadne v nemilost, pošramocená důstojnost je opět obnovena.

Vasu Uparičara: Vládce šťastného království, upadne v nemilost, jeho důstojnost je obnovena.

S démony bojoval Thraétaona i Keresáspa; Thraétaona s tříhlavým Ažim Dahákou, Keresáspa s vícero obludami, mezi něž patřil i rohatý drak a démon Gandareva. Jména jejich otců, Áthvja a Thríta, jsou v obráceném pořadí totožná s védským Tritou Áptjou, Indrovým spojencem při zabití trojhlavého Višvarúpy, jemuž se často říká buď Trita nebo Áptja (srovnej 4. kap.). Protože Áptja/Áthvja je pouze rodové jméno (‘vodní’) jakéhosi indoiránského *Trity (‘třetího’ [vedle dvou nejasných, ale nepřistojných bratrů bez většího významu], který zabil ‘Trojhlavého’), zdá se, že k rozdělení tohoto dvojitého jména mohlo dojít proto, aby zbyl patronym i na Keresáspu, jehož genealogie byla méně jasná. Áthvja žádnou další roli nemá, ale u Thrity je doložena funkce lékaře, původního bylinkáře, který objevil léky proti nemocím, za něž svět vděčí Angrovi Mainjuovi (*Vidévdát* 20.1–4). Jako zakladatel zemědělství a lékařství v *Dénkartu* (a v pozdějších pramenech) nevystupuje (Thríta) Áthvja, ale jeho syn Thraétaona (pod jménem Frétón), jemuž je v celé tradici vyhrazena centrální pozice drakobijce (Thraétaona > Frétón > Feridún). Kromě bezvýznamné postavy podobného jména, Traitána, v *RV* 1.158.5 zná védská tradice pouze Tritu Áptju, mezi jehož funkce patří čištění skvrn po nevyhnutelném krveprolití a rozhánění nočních můr (v *RV* 8.47.13–17). Vypadá to tak, že konzervativní model je ten védský a v Íránu došlo k rozdělení nejen patronymu, ale i k rozložení na dvě generace.²⁾ K tomu mohlo dojít při „reprodukcí hrdinů“ s pomocí haomu, což je doloženo v *Jasně* 9. Stejně, jako měl haoma vyloučený v moči silnější

2) Došlo možná k tomu, že původního *Thríta Áthvja nahradil Thraétaona Áthvja, a že Áthvja byl pak mylně chápán nikoliv jako jméno rodové, ale jako jméno po otci (‘syn Áthvjáv’). Tím se původní jméno Thríta osamostatnilo a mohlo pak dojít snadno k druhotnému připojení.

účinek než haoma samotný, dal se použít i ke zkvalitnění hrdinského semene na ohnivou *chvarenu*, která se pak projevila větším hrdinstvím u syna, u něhož *chvarena* viditelně plápolala a který tak zastínil svého otce.

Zatímco je Thraétaona zcela jasně kulturní hrdina, který je doma ve stavu válečníků i hospodářů (třetího stavu, neurozeného původu), je 'ten, jenž má hubeného koně' Keresáspa spíše profesionální válečník, který bezohledně mává kyjem, má kultovní vazby k bohu Vajuovi a celkovou brutalitou a pletkami s démonickými ženami připomíná indického Vajuova syna Bhímu. Přestože jej mýty až po *Knihu králů* líčí jako významného hrdinu (pod jménem Garšásp), nemají velký komparatistický význam, až na jeden případ, který jej dává do souvislosti s jeho nejasným indickým jmenovcem Kršášvou (viz 5. kap.). Višvámitra slíbí Rámovi v *Rámájaně* 1.21.13—14 zbraně na vrhání, které přinášejí vítězství. Kdysi je použil předek Kaušika, avšak pocházejí od Kršášvy, který je zplodil s dcerami Pradžápatiho (podle *Višnu-purány* Kršášva zplodil generaci padesáti *šastradévatáh* 'božstev zbraní' se svými ženami Džajou a Vidžajou, jejichž jména znamenají 'vítězství'). Když Ráma prokáže své schopnosti tím, že zabije netvora Tátaku, dostane od svého učitele Višvámity za odměnu „syny Kršášvy“ (*Rámájana* 1.27.10). V *Knize králů* mladý Rustam, velká bílá naděje Íránu, vykoná potřebné hrdinské činy (např. zabije zlého bílého slona-samotáře) a za odměnu dostane slavnostně od svého otce Zála kyj děda Sáma, jehož předci jej zase dostali od Garšáspy. Z toho plyne, že tyto dva příklady předávání dědičných zbraní v královských rodinách vycházejí z prototypu přinejmenším indoíránského původu.

Několikrát jsme se mohli přesvědčit o tom, že stejně jako v Indii, přes všechny posuny a reformy odpovídá zařazení staroíránských bohů a hrdinů třem společenským stavům. Zdá se dokonce, že stejným pravidlem se řídí i více méně mýtické kraje, které jsou vypočítány na začátku *Vidévdátu*: z celkového počtu šestnácti je jich prvních třináct *airja*, k nimž patří vlastní Írán (panství Ahury Mazdy, jemuž kdysi vládl Jima chšaéta) a Gava (tzn. Sogdiána, dobytkařský kraj pod ochranou Mithry); dále *súra* ('hrdinská') Margiána, Baktrie, Nisája, Haraiva a Vačereta (ve všech případech jde o místa spojená s válkou); a nakonec Urvá

pourvoástra 'bohatá na dobytek', Chnenta 'Hyrkaniá', Harachvaití 'Arachósiá' (srovnej védskou Sarasvatí a informace o Anáhitě uvedené výše v této kapitole) a další úrodné kraje. *Vidévdát* je z hlediska komparativní mytologie neuvěřitelně bohatým pramenem, uvážíme-li, že se většinou až nechutným způsobem zabývá nečistotou a poskvrnou, přičemž se všechny odchylky včetně nepravidelné menstruace léčí vzteklým bitím. Největší hrůzu má z mrtvé hmoty, která může kontaminovat posvátný oheň, zemi i vodu, takže likvidace nebožtíků je vyhrazena mrchožroutským ptákům v orlích hnízdech nazvaných „věže mlčení“ (viz obr. 5). Tento zvyk představuje pro současné bombajské stoupence Zaruštrova učení — Pársy — problém, protože populaci supů vyhubil smog a „mlčenlivé“ věže jsou stále více obklopeny výškovými budovami. *Vidévdát* 3.38—39 předpisuje trojici trestů za řádění démonky Nasu (příbuzné s řeckým *nekys* 'mrtvola'): *čithá* 'pykání, trest', *áperetis* 'narovnění' a nejdůležitější *jaož-dá* - 'zajišťování dobra' (srovnej *mazdá* a *zrazdá* výše). *Jaoždá* je rituální očista, kde *jaož* odpovídá védskému *jóš* 'blaho, prospěch' a staro-



5. Věž mlčení v Jazdu, Írán

latinskému *ious* (> *iūs*), které dostalo význam 'spravedlnost', ale původně znamenalo náboženské úkony, jako např. v *iūrāre* 'přísahat', *iūs iūrāndum* 'přísaha', a *iū-dic-* 'ukazovat právo', které nahradilo **jows-dhé-* 'zajišťování blaha', v novém tvaru *iūsta facere* 'provádět pohřební obřady' (včetně *dēnicāles feriae*, kterým byli pozůstalí očištěni od poskvrny smrti, tedy **de-nec-*, tedy se anulovala *nex* mrtvá hmota, příbuzná s Nasu). Shrnutí, římské a íránské zákazy ohledně poskvrnění mají mnoho společného, a trojčlenné seznamy zločinů a trestů jsou také doloženy v archaických římských zákonech, kde se zločiny jako *malum carmen* 'zlé zaříkadlo' trestalo ubičováním k smrti, *membrum ruptum* 'ublížení na těle' odvetou a *fūrtum* 'krádež' pokutou.

Rozdělení na tři části je doloženo také v tradicích severních Íránců, např. ve skythské legendě o založení, která se vyskytuje u Hérodota (4.56) a Quinta Curtia (7.8.18–19): „Zeus“ a dcera řeky Borysthenés (Dněpr) zplodili Targitaa a ten měl tři syny, kteří se jmenovali Lipoxais, Arpoxais a Kolaxais. Za jejich vlády spadly z nebe tři zlaté předměty: pluh se jhem, válečná sekera a miska. Bratři se jeden po druhém snažili tyto poklady uchopit, ale když se přiblížili dva starší, zlato se rozžhavilo a zchladlo až nejmladšímu a potvrdilo mu tak vládu podle práva ultimogenitury. Z těchto tří bratrů povstaly tři „kmeny“ (ve skutečnosti společenské stavy) Skythů: *Auchatové* neboli válečníci (srovnej avestské *aogab* = védské *ódžas* 'moc', latinské *augus-tus* 'mocný'), *Traspiové* a *Katiarové*, chovatelé dobytka, v jejichž jménu se snad odráží **Drváspija* 'ta, jež má ušlechtilé koně' (srovnej avestskou bohyni koní *Drváspá* z *Jaštu* 9) a něco jako **Gaučabra* 's pastvinami krav' a *Paralatai*, tedy posvěcená mocná elita, která jménem (se změnou *l < d*) připomíná Paradáta, titul Haošjanghy, jednoho z nejasných mýtických vládců před Jimou chšáétou, s nímž se ještě setkáme v *Knize králů* (srovnej védské *puró-bita* 'ten, jenž je postaven vpředu [titul kněze]' a latinské *prae-fectus* 'postaven do čela, do vedení, vedoucí'). Jedná se o velmi rozšířený folkloristický mýtus o založení, který však svou přesnou strukturou odráží indoiránské a indoevropské dědictví: tři zlaté předměty ztělesňující posvátnost (miska), moc (sekera) a živobytí (pluh se jhem) a tři společenské stavy, které vzešly ze tří anthropogonických předků. Tato tradice se mezi severními Íránci udržovala se zvláštní tvrdošjnos-

tí, protože tři hlavní rody osetského eposu *Nartové* byly moudrý, magií se zabývající Alägäta, udatný a bojovný Äxsärtägkatä a dobyttem bohatý Boratä.

Stará íránská kosmogonie a anthropogonie byly značně poznamenány zarathuštrovskými reformami a hodnotu dochovaných dokladů, z nichž je hlavním pramenem *Bundabišn*, dále snižuje ještě jejich pozdní původ. Tou dobou (9. století n.l.) měl zarathuštrismus za sebou půldruhého tisíce let vzájemných kontaktů s indickou, řeckou a židovskou kulturou a hlavně s kultury a filosofickými směry helénistického a sásánovského období, z nichž vycházelo křesťanství, gnosticismus a manichejská hereze. Je možné, že protoíránská tradice měla postavu srovnatelnou s védským Purušou (viz konec 4. kap.), ale z mythologematu o rozřezaném prvotním člověku se působením zarathuštrovské sublimace a abstrakce stal bezkrevný *Gaja* 'život' (*Jasna* 30.4). Stejně jako v případě dvojice Haurvatát-Ameretát se toto nové jméno stalo základem mytologie, která přes zarathuštrovské snahy přežila jako *Gaja Maretan* 'smrtný život' v pozdější *Avestě* a jako *Gajómart* v *Bundabišnu*. Zde se o tomto „remythologizovaném“ *Gajómartu* můžeme dočíst, že jeho zabitím vznikly kovy a lidé, ale původcem tohoto rozdělení nebyli bohové, nýbrž Ahriman, tudíž zlý pól stvoření. Ahrimanovi je také připisováno zabití prvotního býka, zvířete, jehož duše si bohům stěžuje na krutost válečníků v Zarathuštrově gáthovském hymnu „Žaloba krávy“ (*Jasna* 29). Čas však ukázal, že prorokova obhajoba krav neměla velký účinek, protože až vášnivě vykonávání obřadů v íránském prostředí, o němž svědčí dochovaná zobrazení mithrovské býčí oběti, odsuzovalo trvalou ochranu krav k neúspěchu.³⁾

3) V *Bundabišnu* se hovoří o „Býku a Gajómartovi“, na něž Ahriman v tomto pořadí zaútočil, stejně jako je ve staré íránsčině dvandva *pasu-víra* 'zvíře-a-člověk', kde je obráceno normální pořadí „řetězce bytí“ 'člověk a zvíře', které se vyskytuje v italském umbrijském *uuro pequo* nebo *dupursus peturpursus* 'dvounohý[m] a čtyřnohý[m]' na stejných *iguvínských tabulkách* (srovnej védské *virapša* a *divipadé čatušpadé*; latinské *pecudesque virosque* [Ovidius, *Metamorphoses* 1.286] je určeno metrikou). Z ejakulátu tohoto umírajícího býka vyrašilo obilí a léčivé byliny a byl též využit k vytvoření užitečných zvířat, z nichž první byl pár býka a krávy. Důležitost pastevectví pro Íránce je vysvětlením společných mýtů o stvoření zvířete i člověka.

V mladší tradici se též vyskytuje první lidský pár Mašja a Mašjánag, který povstal z uchovaného semene zabitého Gajómarta. Podle manichejské verze se první pár nazýval Géhmurd a Murdjánag, což znamená Gajómart a Mašjánag. Starší stopy indoiránských anthropogonických mýtů se vyskytují u Jimy a jeho ženského doplňku jménem Jamík a významným pozůstatkem indoevropského mýtu o Prvním dvojčeti může být „morální rozporcování“ Jimy (postupná ztráta jeho *chvareny*) a jeho rozpuhlení bratrem Spitjurou (viz 17. kap.)

Součástí mazdovské tradice byla i péče o „poslední věci“ — osud lidské duše a světa. Zarathuštrovská terminologie duše je složitá a jemně propracovaná a je zde celá řada paralel s povědkovým indickým spekulativním myšlením. Kromě vlastní duše (*urvan*) existuje ještě její *fravaši* (< **pra-urvi-* ‘ochrana, ochránce’), jakýsi génius nebo daimón či „anděl strážný“, což je vyšší, nebeská kopie každé bytosti, její pravzor a část její posmrtné *urvany* (*Jašt* 13 oslavuje *fravaši* spravedlivých počínaje Gaja Maretanem až po posledního *saošjanta* čili budoucího Spasitele). Zvláštní je rovněž výraz *Daéná*, původně totožný s védským *dhéná* ‘kojící samice [kráva nebo žena]’. Je to další nebeská dvojnice lidské duše, která se podle toho, jak se člověk za svého pozemského života chová, stane buď krásnou nebo ošklivou a objeví se jako věrný obraz člověka u posledního soudu. U ‘mostu rozlišovatele’ *Činvatō-peretu* stojí duše před soudním tribunálem, v němž zasedá Mithra, Sraoša a Rašnu, který ji zvaží. Projde-li touto zkouškou, pokračuje dál na široce klenutý most, kde ji vítá jeho *Daéná* jako krásná patnáctiletá (v Íránu věk největší sexuální přitažlivosti) žena, která ji uvede do božské existence a do nebeského světla. Před těmi, kteří u zkoušky propadnou, stojí jejich pozemské skutky v podobě ošklivé ženy a démoni je odvedou do Ahrimanova království.

V íránské tradici se zachovala velkolepá scéna konce světa, s níž může soupeřit z jiných indoevropských tradic pouze mýtus o ragnaröku. Nejedná se o sásánovskou spekulaci, ale o starobylé téma, které se objevuje již v gáthách. Zarathuštra hovoří o ordálii roztaveným kovem (*Jasna* 30.7, 32.7, 51.9) a o následné *fraša* nebo *ákrti* ‘oživení, dokonalost, proměna’. Toto zázračné vyvrcholení se v pozdější *Avestě* nazývá *frašókrti* a ve střední íránštině

fraškart, a objevuje se i v arménštině (*brašakert* ‘báječný’). *Jašt* 19.11 nadšeně líčí omlazený a znovuzrozený svět, který připomíná zlatý věk Jamovy vlády ze samého počátku. Podrobný scénář je vypracován v *Bundabišnu* a dalších mladších textech: V souboji „muž proti muži“ se božské bytosti definitivně vypořádají s daévy, přičemž vrcholem zápasu je bitva Óhrmazda s Ahrimanem. Po vítězství dobrého stvoření uskuteční *saošjantové* (potomstvo předem plánované Zarathuštrou pro dalekou budoucnost) tělesné zmrtvýchvstání spasených i zatracených. Všichni jsou podrobeni třídním ordáliím roztaveným kovem, které zatracení pocítují jako nevýslovná muka, ale spravedliví jako příjemnou koupel v mléce. Spasení pak douškem hómu (*haoma*) zpečetí svůj vstup do nesmrtelného života ve světě věčného blahobytu a pokroku. Tato zarathuštrovská vize ukazuje jednak zpět do indoevropského dávnověku a zároveň k budoucím extrémistickým naukám o vykoupení od křesťanské Apokalypsy až po Komunistický manifest.

7.

EPICKÝ ÍRÁN

KDYŽ V 7. STOLETÍ N.L. zvítězil v Íránu islám, zarathuštrismu jako oficiálnímu náboženství sásánovské říše sice odzvonilo, avšak zájem o staré národní tradice trval dále. Kultovní náboženství postupně upadalo a v současnosti se pěstuje pouze v oblasti Jazdu a Kermanu v středoíránské poušti a v kolonii párských vystěhovalců v Bombaji. Nicméně v 9. století mohla vzniknout díla jako *Bundahišn* a nová arabská kultura byla v době svého rozkvětu pro íránskou historiografii spíše přínosem než brzdou. Významná oficiální sásánovská kronika *Chvatáj Námak* (Kniha králů, která se nám nedochovala) inspirovala řadu děl arabských spisovatelů, jako je např. *Kronika Tabarí* (perskou verzi vytvořil Belamí) a *Dějiny perských králů* al-Thálíbího. V 10. století také vznikla ve východním Íránu prozaická kompilace *Knih králů* (Šáhnáme). Látkami těchto ztracených děl se inspirovalo epické básnictví v období 1000–1300 n.l., na jehož počátku stojí epos *Šáhnáme* o více než 50 000 dvojverších, který složil mezi rokem 975 a 1010 n.l. básník Firdausí, a po němž následovala řada dalších, někdy velmi rozvláčných a stále větší měrou epigonických děl. Tyto eposy, které se nazývají např. *Garšáspnâme* a *Sámnâme*, většinou pojednávají o hrdinech sístánského cyklu, což je „vedlejší epos“ probíhající současně s hlavním dějem *Šáhnáme*. Tato roz-

sáhlá díla se vydávají zřídka a na západě jsou téměř neznáma. Jako napodobeniny nemají z hlediska původních tradic velkou hodnotu.

Šáhnáme jako „národní epos“ přispíval během tohoto tisíciletí k utváření perské kultury a zároveň ji odrážel. Tento epos je kronikou pojednávající o dějinách íránských králů od stvoření až po konec sásánovského období a má tedy historické i literární ambice. Je také ohromnou zásobárnou mezinárodních pohádkových motivů. Jenom namátkou, Súdhába, která se snaží svést svého zetě Sijávuše, připomíná Putifarku nebo Faidru; Isfandijárovy oči, jejichž zranitelnost se pokoušel odstranit koupelí v krvi zázračného ptáka Símurgha, je zase obdobou zranitelného místa Siegfriedova nebo Achilleovy paty. Jak Ferídún v národní tradici, tak Zál sístánovského cyklu jsou příkladem „běžného hrdiny“, jak jej koncipovali Otto Rank a lord Raglan a nechtěné zabití Sóhraba jeho otcem Rustamem odpovídá germánskému motivu Hildebrand-Hadubrand a jeho analogiím v keltském a slovanském prostředí.

Abychom si uvědomili, jak cenný pramen představuje pro komparativní mytologii *Šáhnáme*, zaměříme se v této kapitole na vzájemné ovlivňování mýtu a historie. Epičtí básníci si s historickou věrností nikdy hlavu nelámali a mezi mýtem a historickou skutečností nedělali velkého rozdílu. Nebyli vědomými zastánci a pestiteli euhémierismu a neznali ani možnost transpozice mýtu do hrdinského příběhu. Moderní věda si však tento laxní přístup dovolit nemůže. Zevrubné zpracování sásánovské epochy na nejmłodším chronologickém konci a stručný nástin předcházejícího arsakovského a parthského období odpovídá v podstatě historické skutečnosti, ačkoliv i zde je propleteno legendami, např. milostným příběhem Husrava Pérvíze, sásánovského krále kolem roku 600, a arménské princezny Šírín. V zásadě však tato druhá část *Šáhnáme* pečlivě zachycuje osudy sásánovské dynastie doložené i z jiných pramenů, líčí válku s Byzancí, pronásledování manichejců a křesťanů a uchvácení Bahrám Chobinu. Stejně nepochybná je i mýtická povaha „pišdadovských“ prvních králů, kteří začínají Kajúmartem, po němž následují Sijámak ‘černý’ (jenž má funkci pouhé výplně), Húšang, Tachmórup a Džamšíd, dále uchvatitel Zóhak a Ferídún se svými syny, kdy pak dynastie zani-

ká bratrovražednými spory. Tato část eposu nevychází z historických faktů, nýbrž z mýtů zčásti starších než je vlastní iránská tradice a jež lze sledovat nejen do indoiránské, ale i do indoevropské vrstvy. Postavy eposu mají své protějšky v *Avestě*, s jejichž pomocí je možné objasnit jejich původ. První král Kajúmarta není nikdo jiný, než avestský Gaja Maretan neboli středoperský Gajómart, abstraktní a později „remythologizovaný“ anthropogonický prapředek, s nímž jsme se setkali v 6. kapitole. Kajúmarta je tak již druhá kopie „prvního člověka“, který musel být podle mýtického myšlení i prvním králem a je tedy na seznamu uveden jako první. Další král Húšang se shoduje s avestským Haošjanghou, jehož přídvisko Paradáta ‘ten, jenž je postaven vpředu’ se promítlo do označení těchto králů: „pišdadovský“. Tachmórup je avestský Tachma Urupi ‘smělý Urupi’, démonobijce, o němž se v *Jaštu* 15.12—13 a 19.29 bez bližšího vysvětlení praví, že třicet let jezdil na Angrovi Mainjovi jako na koni z jedné strany země na druhou. Tato nářážka je rozpracována až v novějším párském komentáři: Když se jednou Tachmórupovi podařilo chytit Ahrimana do lasa, držel ho přivázaného a třikrát denně jej osedlal na jízdu kolem světa. Po třiceti letech poroby Ahriman podplatil Tachmórupovu ženu šperky, a ta mu prozradila, že manžel na jednom vyvýšeném místě trati trpí závratí. Ahriman jej pak v pravý okamžik shodil a spolkl. Po zmizelém začal pátrat jeho bratr Džamšíd a nakonec se dozvěděl pravdu od Sróše (= avestský Sraoša, abstrakce Arjamana a spojenec Mithry). Při vysvobození bratrova těla z ďáblových útrob využil na radu Sróše zase on Ahrimanovy slabiny, jeho homosexuality. Džamšíd nalákal Ahrimana příslibem anální soulože, vsunul mu do konečníku ruku, vyňal mrtvolu svého bratra a útekem se před frustrovaným Ahrimanem zachránil. Poté postavil první „věž mlčení“ a na ní tělo vystavil. Avšak ruka, která se dostala do kontaktu s ďáblovými střevy, začala páchnout a chřadnout. Jelikož se tento leprotický stav zhoršoval, odebral se do pouštní samoty, kde pobýval do té doby, než se mu jednou ve spánku vymočila na ruku kráva a ruka se jako zázrakem vyléčila. Tato etiologie věhlasné *góméz* neboli ‘(dobytčí) moči’ jako léčebného prostředku mazdovského Íránu soutěží s tou ve *Vidévdátu* (19.22), kde je na úplném konci zachované části *Avesty* uvedena *gaomatza* mezi léčebnými prostředky Airjamana, to zna-

mená, že je záležitostí mýtu a božské prozřetelnosti a nikoli dobrodružného hrdinského příběhu. Uvedený příběh je svou formou epický, protože ďábel je přelstěn až burleskním způsobem. Jednotlivé prvky příběhu (hrdina sváže zloducha, s pomocí Isti i odvahy věrný druh vrazí ruku do chřtánu zloducha, choroba zasunutého údu, démonický nepřítel pozře vládce) však připomínají staroseverský mýtus o tom, jak je na popud vládce bohů Ódina svázán kosmický vlk Fenrir, jak Týr křivě přísahá a pak za trest přijde o ruku, kterou vloží do vlčího chřtánu, a jak vlk při ragnaröku uprchne a spolkně Ódina. Íránská verze se však liší tím, že spolknutí je vsunuto mezi svázání a lest, takže se mezi nimi ztrácí souvislost, a podvod a ztráta ruky se pak odůvodňuje něčím jiným, totiž zbožnou snahou vysvobodit zarathuštrovskou mrtvolu z Ahrimanova zašívacího traktu. Příčinou rozdílu jsou různé eschatologické koncepce: severský Fenrir zůstane svázán až do ragnaröku a pak zahubí Ódina, zatímco Ahriman (až na zanedbatelných třicet smolných let) působí po celou dobu světových dějin a Óhrmazd ho přemůže až při posledním zápase. Z toho jasně plyne, že v epických příbězích o Tachmórupovi byl použit starý mýtický materiál adaptovaný v zarathuštrovské sáze.

Podle párské tradice byl Džamšíd Tachmórupův bratr, zatímco v diachronicky pojaté *Knize králů* vystupují tyto postavy jako otec a syn, a rovněž v *Avestě* je Jima chšaéta syn Vívahvantův. Džamšíd je slavný a po všech stránkách skvělý panovník, vládce zlatého věku, ale svou zpupností přišel o moc a ztratil *farr* neboli sluneční nimbus, který je znamením Bohem vyvolených. Na jeho místo nastoupil král-drak Zóhak, jehož známe jako Aži Daháku z *Avesty*. Zóhaka pak svrhl Ferídún, avestský Thraétaona, jenž získal část chvareny, kterou Jima chšaéta ztratil (podle Firdausího podání Džamšídova ztracená *farr*).

Zatímco *Kniba králů* od Kajúmarta po Džamšída je epický zpracovaná anthropogonie, je Ferídúnovo vítězství nad Zóhakem odrazem mýtu o drakobijci a démonobijci. V *Avestě* ho představuje Thraétaona bojující s drakem Aži Dahákou, ve védech Trita Áptja s Trisirasem nebo Indra s Vrtrou, v severské tradici Thór bojující s obry nebo lovcí hada Miðgarða. Takový mýtus se většinou váže k válečníkovi třímajícímú hromoklín, který také přináší déšť a tak podporuje zemědělskou produktivitu: Indra osvobozuje

vody, Trita Áptja patří k vodnímu klanu, Frétón (novoperský Feridún) je v sásánovských i pozdějších textech ochráncem zemědělství, Thór vystupuje jako přítel skandinávského stavu rolníků *karlar*. Bojovník třímá zbraň, která představuje hrom, ať už je to Indrova *vadžra*, Thraétaonova *vazra*, Feridúnovo žezlo *gurz* s hlavou krávy (původně avestská *vazra*) nebo Thórovo kladivo. Postava Feridúna má tedy pevné kořeny ve staroiránské, indoíránské i indoevropské tradici, ačkoliv Firdausiho zpracování celé epizody Džamšíd-Zóhak-Feridún je poznamenáno určitou svrchní vrstvou mýtu o „Království na nebesích“, který se rozšířil z Blízkého východu (viz 2. kapitolu).

Rozdělením světa mezi Feridúnovy tři syny Salma, Túra a Íradže se *Kniba králů* poněkud přizpůsobuje difúznímu folkloru a geografické realitě. Salm dostane Róm (tzn. Byzanc a západ), Túr dostane východ a Íradž zdědí právem ultimogenitury samotný Írán. Salm s Túrem Íradže zabijí, ale i je zabije syn Íradžovy dcery Manótcíhr. Během těchto sporů dostává dílo další rozměry. Túrán vstupuje na scénu jako věčný agresor a úhlavní nepřítel Íránu na východě v čele s dlouhověkým a neustále přítomným náčelníkem Afrásijábem. Není správné hledat za vším historické pozadí, protože íránsko-túrání mocenské spory mají výrazný mýtický charakter. Afrásijáb (středoperský Frásijáb) se jako Franrasjan vyskytuje již v *Avestě*, kde vystupuje ve společnosti bohů, např. v *Jaštu* 19 se marně snaží o získání chvareny Íránu, kterou bůh uschoval pro budoucnost do mýtického jezera nebo moře s názvem Vourukaša. Zatímco zde je jasně charakterizován jako cizinec, který drmolí nesrozumitelnou hatmatilkou, v *Knize králů* jako by mezi Íránem a Túránem existoval určitý stupeň symbiózy, např. když Sijávuš zběhne a ožení se Afrásijábovou dcerou a později jejich syn Chusrav nastoupí na íránský trůn. Tato situace se podobá ambivalentnímu stavu nepřátelství, který v írské *Knize o dobývání Írska* panuje mezi vládnoucí mýtickou vrstvou Túatha Dé Danann a Fomóiry, kteří jsou sice úhlavními nepřáteli, ale přesto jsou s kmenem propojeni nejrůznějšími vazbami, k nimž patří i vzájemné sňatky.

V této chvíli vstupuje do hry také sístánský „vedlejší epos“, což je provinční hrdinský cyklus ze Sístánu a Zabulistánu severně od Balúdzistánu. Dále na severozápad, v provincii Chorásán,

leželo Firdausiho rodné město Tús. Tyto východní oblasti byly nejen dějištěm Zarathuštrovy reformy, ale probíhala zde i konsolidace mýtické tradice, která byla reformou narušena. Během dvou století existence achaimenovské říše na jihozápadě se kulturní centrum nestačilo přenést do oblasti Persepole (Súsy) přes tisícikilometrovou centrální poušť a tento přesun se uskutečnil až za sásánovské říše. Ani legendární první panovníci nepocházejí z vlastní Persie (provincie Fárs), ale ze severního pohoří Elburz, kde Feridún přikoval Zóhaka na horu Démavend a Rustam vedl vojenskou výpravu proti démonům z Mázandaránu. Po islámském záboru byl sever jakýmsi závětrím, kde národní tradice mohla žít dál pod relativní ochranou oficiální islámské kultury. Na dvorech chorásánské šlechty se předislámské dědictví nejen udržovalo, ale došlo i k mohutnému rozkvětu epické poesie, tzv. zlatému věku perské literatury.

Firdausi se musel uchýlit ke kompromisu. Pro své hlavní téma měl sice k dispozici přímočarou národní tradici, ale nebyl ani ochoten se zcela vzdát bohatství sístánského okruhu. Prosadil tedy své vlastní řešení. Zatímco v Íránu vládnou kajánovští králové, jejich sístánské paralely vstupují do děje takovým způsobem, že jsou často jako dominantní postavy děje ve středu pozornosti.

Tato sístánská dynastie je také očividně mýtického původu, protože pochází od Garšáspa, tzn. avestského Keresáspy, který vystupuje vedle Thraétaony a Mithry jako rovnoprávný držitel jedné třetiny Džamšídova ztraceného nimbu. Sístánský epos je plný efektních epizod, např. Zál se narodí se sněhobílými vlasy a je vychováván v orlím hnízdě jistého Símurgha; dále velká láska Rustamových rodičů Zála a Ródháby; Rustamova tragická filicida Sóhraba, jež inspirovala Matthew Arnolda k jedné z velkých anglických básní 19. století. S tímto motivem se seznámil v recenzi, kterou napsal Saint-Beuve na překlad *Šábnáme* od Julese Mohla. Pro svou nadpřirozenou délku života, která přesahuje trvání celé kajánovské dynastie, nemá Rustam s historickým synchronismem očividně vůbec nic společného.

Kajánovci představují v íránských studiích závažný problém. V *Avestě*, jak na seznamu fravaši v *Jaštu* 13, tak v přehledu držitelů chvareny v *Jaštu* 19 je uvedeno osm panovníků: kavi Kaváta, kavi Aipivohu, kavi Usadan, kavi Aršan, kavi Pisinah, kavi

Bjaršan, kavi Sjáršan a kavi Haosravah. V sásánovských a arabských pramenech se nacházejí anekdotické příběhy o prvních dvou, Kaj Kobádovi a Kaj Apivéhovi. Avšak *Šábnáme*, kromě krátkého úryvku o Kaj Kobádovi, zná v podstatě pouze tři po sobě jdoucí generace Kajánovců — Kaj Us, Sijávuš a Kaj Chusrav, tedy panovníka číslo 3, 7 a 8. Ostatní, 4, 5 a 6 jsou nevysvětlená výplň, rozhodně bez jakéhokoliv generačního dopadu. Skutečným hrdinou je Rustam a Kaj Us hraje roli pouhého pomocníka při jeho husarských kouscích. Kaj Us má labilní povahu, jednou jedná jako dobrý král a podruhé jako lehkomyšlný hlupák. Když si podrobí demony Mázandaránu, přinutí je v pohoří Elburz ke stavbě paláců vykládaných drahokamy, v nichž vládne pohodlí a věčné mládí, což téměř připomíná zlatý věk Jimy chšáety v *Avestě* bez horka i chladu, stárí i smrti. Ovšem potom má Kaj Us s méně úslužnými demony problémy a libuje si v opovážlivých kouscích, např. snaží se dobýt nebe s pomocí vynálezu poháněném orly, a musí přijít sám Rustam, aby ho vyprostil a osvobodil. Nicméně se mu jako zázrakem nikdy nic nestane a Bůh mu nakonec vždycky odpustí. Jeho syn Sijávuš 'černý hřebec' se nikdy neujme vlády, zběhne do Túránu a když tam zplodí Chusrava, je zabit. Chusrav v Íránu vyrostl, nastoupí po svém dědovi na trůn, používá Rustamových služeb a nakonec zmizí ve sněhové bouři.

To vše je zase další pořádná dávka mýtů a lidového vyprávění. Udivují proto snahy historismu o interpretaci Kajánovců jako skutečné dynastie, z nichž nejvýznamnější je dílo *Les Kayanides* od Arthura Christensena z roku 1932. Avestský titul *kavi* (středoper-sky *kaj*) odpovídá védskému *kavi*, které označuje určitý druh obětníka z kněžského stavu a nemá s královskou hodností nic společného. Kaján(id)ovci jsou čistě umělým legendárním seskupením kolem postavy typu Kaj Use, který odpovídá mlhavému kavi Usa(da)novi v *Avestě* a na indoíránské úrovni se shoduje s indickým kávjou Ušanasem. S ním se setkáváme v příbězích o předcích 1. knihy *Mahábháraty*, kde vystupuje jako kouzelník pracující ve službách démonů, podobně jako jeho kolega kouzelník bůh Brhaspati prodává zase své služby bohům. Kávja Ušanas se tedy spolčí s demony a v určitém momentě se stane jejich pánem, stejně jako Kaj Us vystupuje někdy jako přemožitel *dévu*

(avestští *daévoové* 'démoni') a jindy naopak jako hlupák, kterého *dévoové* Mázandaránu zneužívají. Elburzským palácům Kaj Use vykládaným drahokamy odpovídá bohatství, které si kávjia Ušanas ukryl na mýtickou horu Méru. Součástí kávjova kouzelnického arzenálu je umění vzkřísit mrtvé k životu a manipulace s věkem, a stejně tak Kaj Us vlastní elixír, jímž se hojí smrtelná zranění (umírajícímu Sóhrabovi jej však bezcitně zatají), a ve svých elburzských palácích provádí omlazovací kúry. A tak dále. Z řečeného jasně plyne, že zde máme postavu božského kouzelníka indoíránskému původu ve zpracování hrdinského příběhu, který se stal panovníkem již v *Avestě*. Tato transpozice může souviset se zarathuštrovskou reformou, která udělala demony nejen z ochranných božstev válečnického stavu, ale rozšířila gloriolu vlády i na manipulátory z řad kněží (viz nedávnou íránskou paralelu z roku 1979). Firdausí jednoduše použil a upravil materiál, který tu existoval již před ním.

Umělou existenci Kajánovců dokazují nepřímě i jejich následovníci. Není snadné zjistit, a ani sama národní tradice nevěděla, odkud pocházeli. Najednou je tu Lohrasp (kterého proti vůli šlechty údajně jmenoval Kaj Chusrav) a po něm následuje jeho syn Guštásp. Obě tato jména jsou „koňská“ jako Garšásp, a v *Avestě* se vyskytuje podobný pár Aurvatasp a Vístáspa. Vístáspa, přesný prototyp Guštáspy, se účastní dozvuků „kavijovské“ tradice v *Avestě*, kde je Zarathuštrovým ochráncem, stejně jako Guštásp v *Šábnáme* přijímá učení Zardoštovo. Zde se podle všeho epos konečně přibližuje skutečnosti, protože historičnost Zarathuštry je nade vše pochybnost.

Avšak ani zde se nelze mýtu zbavit. Lohrasp, který se tu z ničeho nic objevil, je taková bezvýznamná nula, že se zdá, že by mohlo jít o pár, v němž Guštásp hraje dominantní roli. Ve jménu jeho manželky Náhid zaznívá jméno významné avestské bohyně Anáhity. Mohla by se zde tedy skrývat epická projekce Božských blíženců spolu s postavou bohyně (srovnej výklad o Haurvatá-tovi-Ameretátovi v 6. kap.). Hledat v tomto segmentu tradice historii je snaha předem odsouzená k nezdaru.

V této chvíli je však jasné, že mýtická část eposu se chýlí ke konci. Kaj Chusrav již zabil Afrásijába a prvek Túránu se pomalu vytrácí. V boji s Rustamem plném nadpřirozených zásahů nejrůz-

nějších Símurghů zahyne Guštáspův syn Isfandijár. Rustama samotného pošle na věčnost nakonec jeho vlastní bratr Šaghád. Isfandijárův syn Bahman má dceru Humáj (která se v souvislosti s Vřtáspou vyskytuje v *Avestě* jako Humájá), známou také pod jménem Šehrzad (Šeherezáda), a z incestního spojení otce a dcery se narodí syn Dáráb, který má dva syny, Dáru a Sekandera.

Takovýmto způsobem se *Šáhnáme* katapultuje do historické skutečnosti. Ve jménech Dáráb a Dára se promítá jméno Dáreios a Sekandar není nikdo jiný než Alexandr. Epos nás zhuštěnou a stručnou formou seznamuje s obdobím Achaimenovců, které alespoň z hlediska Západu bylo vrcholnou epochou perských dějin. Ani slovo o zakladatelích dynastie, nic o Kýrovi a Kambýsovi, Xerxovi nebo několika Artaxerxech. Dáráb a jeho syn Dára pravděpodobně nepocházejí od velkého Dáreia, ale od Dáreia II. a Dáreia III. Codomanna, jehož svrhl Alexandr, ačkoliv je dělí časová vzdálenost tří generací. Ve Firdausiho materiálu je zřejmý vliv klasického alexandrovského rytířského románu, ale skutečnost, že Dáreios a jeho úhlavní nepřítel Alexandr jsou bratři a jejich rozhodující boj je líčen jako rodinný svár, musí být fránského původu. Je s podivem, že o Achaimenovcích iránská lidová tradice mlčí. Ať je již vysvětlení pro takové *damnatio memoriae* jakékoliv, faktem zůstává, že v paměti lidu se Persepolis nazývá *Tacht-e Džamšíd* 'trůn Džamšídův' a nedaleké královské pohřebiště s obrovskými skalními hrobkami Dáreia Velikého a jeho nástupců se jmenuje *Nakš-e Rustam* 'obrazy Rustama'. Umělé pobratření posledního Dáreia s Alexandrem Velikým v *Šáhnáme* možná v lecčems vděčí helénskoperskému synkretismu parthského období s helénistickými panovníky, jako byl např. Antiochos z Kommagéné v 1. století př.n.l., který ve své svatyni na vrcholu Nemrúd Daghu v jižní Anatolii (zmíněno v 6. kap.) nejenom synkretizoval helénistická řecká a iránská božstva, ale svůj rodokmen z otcovy strany odvozoval od Dáreia a z matčiny od Alexandra. Novodobé snahy inspirované Západem, jako např. oslavy, které poslední šach uspořádal k 2500letému výročí perské říše, proti této tradici nic nezmohou.

Tento velký iránský epos tedy vůbec neodhaluje skutečné rané dějiny Íránu a badatelské úsilí zaměřené tímto směrem bylo založeno na omylu. Je však pokladnicí mýtů a legend, završením tisí-

cileté epickohistorické tradice. Je také ukázkou obdivuhodných i zhoubných rysů iránské národní psychologie. Vedle hrdinství a oběti zde můžeme najít jemný cit pro poesii a zákraky, nechybí tu však ani fanatismus a xenofobie se znepokojivou pomstychtivostí a mučednictvím. *Šáhnáme* je ve skutečnosti učebnicí, z níž můžeme pochopit hybné síly krizových situací, od umučení proroka Máního veleknězem Kirdírem v sásánovské říši až po pronásledování baháistů Ájatolláhem Chomejním v Íránské islámské republice, od lynčování Alexandra Gribojedova davem v teheránských ulicích v roce 1829 až po fanatické šílenství současných iránských teroristů. Vliv *Šáhnáme* na fránský národ je hluboký. Mezi nejoblíbenější jména, která se nyní v Íránu dětem dávají, nepatří běžná islámská jména, jako je Muhammad, Alí nebo Ahmed, ale Húšang, Tachmórup, Džamšíd, Manuščihr, Chusrav, Dariuš a Ardašír. V prostředí islámské kultury a arabského tlaku přispěl epos k zachování čistoty jazyka, národního uvědomění a vlastní domácí kultury. Z hlediska komparativního mythologa nesdílí bezbřehost indických eposů a svým úhledným řazením událostí má blíže k západnímu kronikářství.

8.

STARÉ ŘECKO

VE SROVNÁVACÍ MYTHOLOGII je Řecko případ sám pro sebe. Tím, že jsou řecké mýty jakýmsi východiskem při studiu obecné mytologie, dochází ve srovnání s jinými tradicemi k jejich neúměrnému přeceňování. V odborných kruzích se sice hovoří o „orfeovském mýtu v severní Americe“ a o „oidipovských příbězích v Oceánii“, ale už nikoliv o „tricksterovi typu kojota v Řecku.“ V této knize se často objevují postavy řeckých bájí, např. Ixión, Danaé, Faidra a Achilleus nikoliv jako přesné analogie k mimořeckým tradicím, ale jako typologické asociace známé z literatury a umění, které by mohly vzdělanému čtenáři pomoci při snazším zařazení „exotických“ případů. Pravděpodobně značné procento obyvatelstva zemí západní kultury slyšelo o Aiantovi a Hérakleovi (nebo alespoň v latinizovaném tvaru Ajax nebo Hercules, byť jen ze značek průmyslových výrobků), v případě Indry nebo Mitry je však jedno promile odhad až příliš optimistický. Pro většinu lidí je mýtus především řeckým mýtem.

Má-li tato kniha splnit svůj účel, je třeba řecký mýtus zbavit nezaslouženého prominentního postavení a zařadit bez milosti do širšího kontextu. Centrální umístění této kapitoly v knize neznamená zároveň ústřední postavení v našem oboru. Řecko bylo prostě uprostřed, na křižovatce mezi prehistorií a historií, na rozhraní



ní Asie a Evropy, v místě kontinentálních a ostrovních střetů, kde domácí obyvatelstvo, severní dobyvatelé a obchodníci z východu vytvořili podmínky pro vzájemné prolínání kultur. Pro řeckou kulturu není typické uchovávání starého, ale vznik nového, nikoliv styky s cizími kulturami, ale splynutí s nimi, zkratka syntéza. A právě tento originální rys ztěžuje sledování původních ingrediencí, ať již jde o materiál difúzní nebo genetický.

Objevují se zde však ještě další komplikace. Na rozdíl od Indie či Íránu se v Řecku zachovalo jen velmi málo dokladů náboženského nebo alespoň sběratelského rázu. Mykénské nápisy z období kolem roku 1200 př.n.l. jsou prozaické palácové inventáře, v nichž jsou božstva uvedena pouze příležitostně jako odběratelé zboží — obětních darů. Epické básnictví má nenáboženský charakter a božský aparát, který se vznáší nad dějem, je poněkud teatrální a neodráží mentalitu kněžského, nýbrž válečnického stavu, a obšrným mythografickým výkladům, které si mohla dovolit bezbřehá *Mahábhárata* nepřeje ani úsporná skladba eposů. Homérské básně, podobně jako *Rgvéda*, nám sice občas předhodí skrovný zlomek mýtu, např. o spiknutí bohů proti Diovi, které na Thetidinu výzvu zmařil storuký Briareos (*Ílias* 1.396—406); jak Ótos a Efialtés zavřeli Area na třináct měsíců do bronzového sudu a nebýt včasného Hermova zásahu tak by byl zemřel (*Ílias* 5.385—91); jak Héra odvrhla neduživého syna Héfaista a Thetis jej pak zachránila z Ókeanu (*Ílias* 18.394—99), a jak Zeus mrštil Héfaista z Olympu až na Lémnos za to, že se mu postavil, když bil Héro (*Ílias* 1. 590—94); nebo jak Zeus přivázal Héro v mracích za ruce a na nohy jí pověsil kovadliny a mrštil na zem s každým bohem, který se do toho chtěl vložit (*Ílias* 15.18—24). Uvedené zlomky představují nepochybně více než pouhý drsný homérský humor, avšak jejich kultovní a mýtický obsah je často beznadějně nejasný. V dílech pozdějších literátů, např. „homérských“ hymnografů, lyriků (především Pindaros) a tragických básníků byly mýty již poměrně homogenizovaným produktem, protože vědomé a záměrné zpracování mýtů, které jsme nastíjnili v 1. kapitole, se hned od počátku vyznačovalo panhelénskou nivelezací místních a kmenových zvlátností. Standardní verze řeckých mýtů a hrdinských příběhů, které se staly přirozenou součástí západní kultury, se vzdálily od původního stavu ve dvou

etapách: jednak tvůrčím nadáním raného řeckého obyvatelstva a jednak snahou pozdějších mythografů o systematizaci.

V řeckých mýtech i kultuře lze nalézt tři hlavní složky: substrát („egejský“, „pelasgický“, „mínójský“ na Krétě), superstrát (indoevropští Řekové) a adstrát (neustálé vlivy z Malé Asie a Východu). Ve skutečnosti bychom mohli substrát a raný adstrát považovat do značné míry za kontinuum, protože v Řecku a Malé Asii mají prehistorická jména stejný typ sufixů (Parnássonos : Hali-karnássonos, Athénai : Priéné, Korinthos : Alabanda). Další vlnu tvořili indoevropští Řekové ze severu, jejichž migrace začala kolem roku 2000 př.n.l. a skončila příchodem Dóřů asi v roce 1200 př.n.l. Již okolo roku 1600 př.n.l. bylo pevninské Řecko v područí válečnické aristokracie, jejíž mohutné pevnosti, jako jsou např. Mykény, musely odolávat útokům z pevniny, zatímco krétská thalassokraté se ve svých rozlehlých palácích, na pobřeží i v horách, neměli díky své námořní hegemonii čeho obávat. Do roku 1400 však pevninské Řecko mělo již takové loďstvo, že získalo na Krétě opěrný bod. Když na ostrově Théra severně od Kréty vybuchla sopka a smetla knósský palác, došlo k vypálení a zakonverzování hlíněných tabulek. Jazyk na knósských tabulkách je již řecký (zatímco na ostatním území Kréty se doposud psalo nesrozumitelnou „mínójsčinou“), a stejné „mykénské řecké“ slabičné písmo a jazyk (vycházející z „mínójských“ modelů, rozluštěných asi v roce 1950) se dochovalo v palácových archivech v Pylu a Mykénách na Peloponnésu a v Thébách severně od Athén. Z toho jasně vyplývá, že již před koncem „heladské“ éry, než Dóřové paláce vypálili a pobořili, existovala v jižním a středním Řecku jednotná, byť omezená oficiální gramotnost. Během této doby mínójská thalassokraté a heladští Řekové nepochybně osídlili i Kypr ležící o tisíc kilometrů východněji, protože „kyper-skómínójské“ písemné památky byly nalezeny jak na ostrově tak i na nedalekém syrském pobřeží. Přestože Kypr ležel přímo na trase, kterou se do Řecka dostala fénická abeceda, užívali kyperští Řekové vlastní verzi slabičné abecedy zděděné po Kréťanech ještě za doby klasické. Řecké osídlení západního pobřeží Malé Asie je také doloženo archeologickými nálezy. Kromě izolovaného arkadského vnitrozemí (kde se i později hovořilo „achájským“ dialektem, příbuzným s kyperskou řečtinou), zaplavili Dóřové celé

západní Řeckó a Peloponnésos, dosáhli hranic Attiky a obsadili celou řadu jižních ostrovů včetně Kréty, Rhodu a jihozápadního cípu Malé Asie. Východní Řekové, které je možné rozdělit na Ióny v Attice a Aioly dále na severu, byli většinou zatlačeni přes moře na Kyklady a ostrovy u maloasijského pobřeží (Samos, Chios, Lesbos) a posílili zde již existující osady. Po několika stoletích „temna“ se tyto iónské kolonie staly kolébkou klasické řecké kultury, která se opírala o městské státy a vyznačovala se horečnou kolonizací pobřeží Černého moře (Krym), jižní Itálie (Magna Graecia) a jižního pobřeží Gallie (francouzská riviéra).

I přes všechnu tuto chronologickou, zeměpisnou a politickou roztržitost Řekové zůstali svému jazyku a kultuře věrni a tisíc let po vrcholném heladském období, v období helénismu, dokonce do značné míry obnovili vnitřní jednotu. Ukázalo se, že národní kořeny jsou neobyčejně pevné: národní, jazykovou a územní identitu si Řekové zachovali po celá tři tisíciletí a řečtina je stále ještě veskrze indoevropským, a vedle litevštiny dokonce nejarchaičtějším živým indoevropským jazykem. Ze substrátu řečtina převzala především kulturní termíny s charakteristickými sufixy (např. *asaminthos* ‘vana’, poklona mínójským vodoinstalacím, *labyrinthos* ‘bludiště’). O neřeckém vlivu svědčí i jevy, které jsou patrné až při zevrubnějším pohledu. Např. staré výrazy ‘otec’ a ‘matka’ (*patér, mátér* > *métér*) sice přetrvávají i nadále, ale místo výrazu ‘bratr’ a ‘sestra’ (*frátér* se zachoval jenom ve významu ‘člen bratrstva, klanu’) se začal používat *a-delfos* doslova ‘souděložník’ nebo *kassignétos* ‘společně narozený’. Určování původu dětí přes matku nepochybně představuje odchylku od indoevropské normy, ale shoduje se s přístupem, který je doložen v Lykii (jihozápadní Malá Asie, domov spojence Trójanů, hrdiny Sarpédona z *Iliady*) ještě v období klasického Řecka.

Na rozdíl od jazyka se v řeckém náboženství vzájemně ovlivňování substrátu a superstrátu projevilo mnohem intenzivněji. Ve srovnání s védskými a staroíránskými božstvy, k nimž se hledají paralely poměrně snadno, je řecký pantheon ve své ustálené podobě výtvar *sui generis*, jedinečný systém, který se vyznačuje spíš originalitou než zachováním starších prvků. Byl vytvořen během zmíněného období „temna“, jelikož mykénské nápisy přes všechnu svou účetnickou strohost obsahují skupinu božstev, která

téměř beze zbytku odpovídá klasickému dvanáctičlennému olympskému pantheonu: *di-we* (= *Diwei* 'Diovi'), *e-ra* (= *Hérái* 'Héře'), *po-se-da-o-ne* (= *Poseidaonei* 'Poseidónovi'), *e-ma-a* (= *Hermahái* 'Hermovi'), *a-re* a *e-nu-wa-ri-jo* (= *Aréi* 'Areovi' a *Enualiói* 'Enyaliovi', jména bohů války), *a-ta-na-po-ti-ni-ja* (= *Athánái* 'Paní Athéně'), *a-te-mi-to* (= *Artemitos* 'Artemidy'), *a-pa-i-ti-jo* (= *Háfaistios*, mužské jméno odvozené od Hefaistos), *di-wo-nu-so-jo* (*Diwonusoio* gen. 'Dionýsa'). Apollón je zastoupen alonymem *pa-ja-wo-ne* (= *Paidwonei* 'Paiánovi'), zatímco *Déméter* (< **Dá-mátér*) jako 'Matka Země' (a nepochybně i její dcera Persefoné) se skrývá za plurálem *Potniai* 'Paní'. Jak se dá očekávat, z důležitých božstev chybí jenom Afrodíté, protože tato bohyně je pouze difúzním odrazem semitské Astarté, kterou přes Kypr dovezli do Řecka v „období temna“ féničtí mořeplavci (viz 2. kapitolu).

Nemůže být pochyb o tom, že na konci mykénského období měla většina božstev ustálená jména (a pravděpodobně i základní funkce) a byla tedy v podstatě výsledkem splnutí domorodých a cizorodých prvků za heladského období. Toto období vzájemného ovlivňování je také počátkem velké dichotomie řeckého náboženství, kontrastu mezi „olympskými“ (nebeskými) a „chthonickými“ (zemskými) kultovními formami, z nichž jedna se vyznačovala pohledem vzhůru k jasnému nebi (bílá zvířata obětovaná na vyvýšených oltářích), druhá vazbou k půdě, orientací k podsvětí a obětováním černých zvířat v podzemních jámách. Působením mýtotovců se snahou o systematizaci vznikl v určité době z „olympské“ skupiny rod s uspořádaným rodokmenem, jemuž snad za vzor sloužil dvůr mykénského vladaře, a putující východní motivy časem dodaly historii božské dynastie „časovou“ hloubku (původ od Úrana a Títánů atd.), čímž jsme se zabývali ve 2. kapitole. Jak vyplývá ze stručného nástinu hlavních postav, působí celý výtvar i přes skvělou povrchovou úpravu dojmem značně neorganického spojení různorodých prvků.

Hlavou rodu je Zeus, zcela jasně patriarchální *despotés* (sanskrt. *dampati*) 'správce', manžel (*posis*, sanskrt. *patis* 'pán') Héry, s níž provádí sakrální pohlavní styk přispívající k hojně úrodě. Jménem se shoduje se starým védským bohem oblohy Djausem (indoevropský **Djéws* 'jasná obloha'). Jak jsme viděli ve 4. kapito-



le, Djaus v Indii své význačné postavení ztratil a ze svých funkcí si podržel pouze mýtické obcování se Zemí. V Řecku se celé prvotní spojení Nebe a Země posunulo do roviny předků Úranos—Gáia, ale hierogamie Dia a Héry do určité míry pokračuje dál. Zeus si udržel božské prominentní postavení (jsme v pokušení říci „totožnost“) svého indoevropského prototypu a svoji vládu rozšířil i do atmosféry. Sbírá mračna, třímá rychlý blesk (*argikeraunos*), přináší déšť (*Zeus hýei* 'Zeus prší'; v Aristofanově komedii močí skrze síto) a svou vůli dokáže bezohledně prosadit, současně je ale (spolu s vševidoucím Héliem) i bohem přísahy, který přísahu posvěcuje a trestá křivopřísežnictví. Dokonce i v desakralizovaném homérském prostředí můžeme za božskou komedii o krutém tyranovi, který bije manželku, a za tvrdou „rukou zákona“ zahlédnout důstojnějšího distributora lidských údělů, boha, jenž na zlatých vážkách odvažuje osudy hrdinům s přihlédnutím k *diké* 'spravedlnost' i k *themis*; *diké* je totožná se sanskrtským *dīša* 'směr' a znamená povinnost člověka (srovnej latinské *directum* > francouzské *droit* 'právo'); *themis* odpovídá védskému *dháman* (Varunovo právo) a znamená božskou spravedlnost.

Toto je Diova indoevropská stránka. Ještě však existuje „krétský Zeus“, božské dítě ukryté v horské jeskyni, živěné včelami a odkojené kozou. Přestože jej Hésiodos zapracoval do svého mýtu o božských generacích, představuje ve skutečnosti cyklické vegetační božstvo mínójského typu nebo umírajícího boha, k jehož hrobu již v době klasické putovali nechápaví turisté z pevniny. Představou, že by měl Zeus, ztělesnění nesmrtnosti, zemřít, se leckdo cítil dotčen a Kréťané si dokonce vysloužili od básníka Kallimacha označení lhářů. Nakonec se tento rozpor vyřešil tím, že Hádés, podsvětní choť Persefony, dostal standardní alonym Zeus Katachthonios 'Zeus podzemní'. Jak jsme viděli v 6. kapitole, znamenalo Hádés (< **Hawidás* < **Sm/wid-*) prostě 'sjednocovatel, spojovatel'; podobně jako se z indoiránského **Jamy* stal jak iránský světský panovník, tak i védský vládce zászvěti, dostal i Zeus dvojí — olympskou a chthonickou — tvář a na jedné straně se stal vládcem jasné oblohy a na druhé pánem posmrtných temnot.

Diova sestra-manželka Hérá pochází patrně z Argu na

východním Peloponnésu a její jméno je příbuzné s *Hóru* 'sezóna, období' a s anglickým *year* 'rok' (indoevropské **jér-*), s významem družka (*paredros*) boha roku (*eniautos daimón*) nebo prostě 'roček', roční tele nebo jalovice. Má podobný sklon ke kravskému thériomorfismu (*boópis*) jako „krétský Zeus“, jenž v podobě býka unesl Európu a založil Mínoovu dynastii a v jehož rodu přetrvaly býčí rysy až k Mínoáurovi. Jako první dáma Olympu byla ochránkyní mateřství. Každoročně si obnovovala panenství rituální koupelí v posvátném prameni, což je další potvrzení ročního cyklu.

Poseidón (který byl stejně jako Hádés Diovým „bratrem“), je invokační tvar od výrazu 'manžel Dá' (jako v **Dá-mátér*; ustálený vokativ **posei* = sanskrtské *pate*). V arkadských mýtech vystupuje jako choť bohyně Démétér, s níž zplodil Persefonu (Despoina 'paní') v hippomorfním spojení, které připomíná obcování indického Vivasvata se Saranjú (viz 4. kap.). Poseidón byl otcem slavných koní (Areión, Pégasos) a byl spojován s podzemními vodami a zemětřesením (jako 'zemětřás', doslova 'třást zemí': *ennosigáios*, *enosichtón*, dórské *ennosidás*, mykénské *e-ne-si-da-o-ne*); asociace s mořem je až druhotná a zatlačila do pozadí staré egejské mořské bohy jako Néreus a Próteus. Stejně jako Zeus (-Hádés) i Poseidón v sobě spojuje evidentní indoevropskou složku (koňské mýty) s nejrůznějšími podsvětními asociacemi. Možná, že představuje individualizovaný Diův alomorf, který se oddělil poté, co theologové Dia zbavili prvotního páření se zemí (jako u védského páru *Djádva-Prthiví*), synkretizovali jej s „krétským Diem“ a oženili s argejskou bohyní roku; to vše se odehrálo dlouho před příchodem východní theogonie Úranos—Gaia. Uvědomme si, že podle standardního mýtu zplodil Persefonu Zeus (nikoliv Poseidón) se svou „sestrou“ Démétrou. Soudě podle arkadských mýtů a významného postavení Poseidóna v mykénských dokladech z Pylu se pravděpodobně Poseidón dostal k moci na Peloponnésu během 2. tisíciletí.

Výsledkem jedné z četných Diových nemanželských afér, tentokrát s Máiou, byl syn Hermés. Etymologie jména je nejasná. Hermés je bůh silnic a cestování, obchodu a dopravy (včetně doprovodu duší do Hádu), dobytka a pastvy. Avšak jako *trickster*, prohnáný obchodník a zloděj dobytka zároveň, ohrožuje to, nad čím by měl držet ochrannou ruku. Ve 4. kapitole jsem upozornil

na to, že Hermés svými kladnými vlastnosti připomíná Púšana, a že jméno Púšan etymologicky odpovídá jménu Hermova arkadského syna Pána (< *Páón* < **Páusón*) 'živitel', které snad bylo abstrahováno z jeho složeného alonymu *Aigi-pán*, jež původně znamenalo 'chovatel koz' (srovnej mykénské *ai-ki-pa-ta* = *aigi-pastás* 'stádo koz'), ale potom poukazovalo na kozlí vlastnosti tohoto boha. Z toho plyne, že olympský Hermés a provinční Pán představují dvě samostatné verze vycházející z téhož indoevropského materiálu. Hermés-trickster vznikl během epické desakralizace olympského pantheonu, zatímco kult provinčního Pána, chráněný vážnou lidovou vírou zaostalého venkova, čekalo pozoruhodné rozšíření mimo olympský pantheon. Byl zároveň bohem nehybného poledního žáru na arkadských pastvinách i bezdůvodné „paniky“, která se náhle zmocní dobytka, znepokojivých lesních přeludů a zvuků nezkrocené přírody. Jeho panhelénská (bez slovní hříčky) popularita byla zajištěna poté, co se údajně zjevil před bitvou u Marathónu Athéňanům, aby jim dodal sebedůvěru. Plútarchův příběh o „Pánově smrti“ (*De def. orac.* 17) se stal folkloristickým paradigmatickým rozšířením motivu o tajemném halucinogenním hlasu z přírody, který na určitém místě žádá oznámit smrt, a po splnění tohoto přání se ozve bédování. Je paradoxní, že se s pomocí lidové etymologie (*pán* 'vše') z tohoto kozlího boha stal po staletí uznávaný symbol pan-theismu, jako např. ve velkém hymnu na Pána v 1. knize *Endymionu* Johna Keatse: „Symbolem nesmírnosti bude stále, jak nebesa zrcadlí se v oceáně!“ O neustálé přitažlivosti této mýtické postavy svědčí publikace *Kozlí bůh Pán — mýtus v současnosti* (1969) od Patricie Marivaleové a *Kult boha Pána ve starověkém Řecku* od Philippa Borgeauda (1988).

Arés a Héfaiostos jsou jednoznačně Olympané druhého řádu s nejasnými, podle všeho substrátními jmény. Byli to synové Dia a Héry, což je samo o sobě znamení prostřednosti (pokud chtěl Zeus zplodit někoho významnějšího, nešel většinou za manželkou). Známe je pouze z oněch nejasných zlomků, o nichž jsme se již zmínili (Areovo uvěznění, Héfaiostovo svržení). Jako bůh války měl Arés kromě neurvalého primitivismu vcelku málo „osobních rysů“, Héfaiostos je však typický bůh-kovář vyskytující se v mnoha tradicích, který je přes vrozenou tělesnou vadu mistrem svého

oboru a většinou i dobře naladěm, pracuje v podzemní nebo podmořské kovárně a je příbuzný se submythologickými řemeslníky, jako jsou Kabeirové ze Samothráky a Telchínové z Rhodu. Zdá se, že oba bohové sídlili na severovýchod od vlastního Řecka, Arés v Thrákii a Héfaistos na severním egejském ostrově Lémnu (osídleným ještě za klasické doby předřeckým obyvatelstvem). Podle Homéra měli oba vztah k Afrodítě (Arés jako milenec a Héfaistos coby manžel paroháč). Jak se dá předpokládat, Arés stál, jako ostatně i další bohové s vazbou k „východu“ (Apollón, Artemis, Afrodíté), na straně Trójanů.

Athéná byla původně egejskou „palácovou bohyní“, která působila pouze v Athénách (Homéros ji nazývá *Pallas Athénaíé* ‘panna athénská’). Podle mýtu se zrodila z bolavé Diovy hlavy pomocí Héfaistova perlíku poté, co Zeus spolkl její těhotnou matku jménem Métis ‘důmysl’. Byla pannou (jednou se ji ovšem Héfaistos pokusil znásilnit) a bojovnicí, na prsním krunýři měla hlavu Gorgóny a nosila štít z kozlí kůže (*aigis*). Nicméně v jejich panathénajských přízviscích *Polias*, *Níké*, *Hygieia* ‘ochránkyně města; vítězství; blahobyt’ jsou zachovány rysy indoevropské transfunkcionální bohyně. Tyto tři atributy jsou v jiných souvislostech rozděleny mezi tři bohyně, např. v Paridově soudu Hérá nabízí trójskému princovi svrchovanou moc, Athéná slávu a Afrodítě (úspěšně) vyhlídku na pohlavní styk se spartskou Helenou. Jména tří Charitek, Eufrosyné ‘dobrá mysl’, Aglaiá ‘sláva’ a Thaleia ‘rozkvět’ se vyskytují u Pindara (*Olympijské ódy* 14.4—7) s adjektivy *sofos* ‘moudrý’, *aglaos* ‘slavný’, *kalos* ‘krásný’. Podobné pozůstatky trojčlenné struktury lze najít roztroušeně v celé řecké tradici, například ve společenském triptychu (*Ílias* 18.483—608) s tematikou práva, vojenství a žní zobrazeném na Achilleově štítu, nebo v Diových darech třem hrdinským rodům v Hésiodově zlomku (ed. Merkelbach-West 203): udatnost (*alké*) Aiakovcům (Achilleus, Aiás), inteligenci (*nús*) Amytháovcům (Adrastos, Amfiarós) a bohatství (*phútos*) Atreovcům (Agamemnión a Meneláos).

Nejkomplikovanějším řeckým bohem je Apollón (jméno je nejasné). Do jeho náplně patří věštění, léčitelství, očišťování, legislativa, zaříkadla a básnictví. Zabil Pýthóna a má na starosti extatické věštění v Delfách (na zimu odchází vždy na sever k „Hy-

perborejcům“, což je téměř šamanský rys) a narodil se spolu se svým dvojčetem Artemidou na ostrově Délos jako syn Dia a Létó. Pochází z maloasijské Lykie (vždyt lykijský Sarpédón se v *Íliadě* modlí k místnímu bohu Apollónovi). O jeho silných vazbách k Asii svědčí i skutečnost, že je ve válce zcela jasně na straně Trójanů. To, že se stal světlym ideálem řecké kultury, je pouze dalším překvapením, jichž skýtá tvořivá řecká mythologie bezpočet. Pro komparatistiku má největší význam jeho role v Trójské válce. Stejně jako Rudra ve védské Indii vystupuje i Apollón jako ostrostřelec, jehož šípy přinášejí do řeckého vojska mor, na který umírají zvířata i lidé (*Ílias* 1.48—52); podle zásady lidového léčitelství *ho trósás iásetai* „ten, kdo poranil, také vyléčí“ se na něj (podobně jako na Rudru) obracejí lidé s prosbou, aby se choval spíš jako léčitel (*Paiéón*) než zabiják. Jako měl Hermés Pána, tak i Apollónovu dobrou stránku zastupoval jeho provinční „syn“, který na olympského outsidera udělal v panhelénském světě docela slušnou kariéru. Byl to Asklépios, jenž se narodil Apollónovi a panně Korónidě, dceři Lapitha Flegya ze severořecké Thesalie. Protože se však Korónis ještě před porodem oddala jinému milenci, uražený bůh ji šípem zastřelil, plod však z ní vyňal a Asklépia dal na vychování zkušenému pedagogovi Kentaurovi Cheirónovi, který jej vyučil v léčitelství. Z Asklépia se stal slavný lékař znalý kouzel, lektvarů, bylin i chirurgie, což je soubor lékařských dovedností, který pozoruhodně odpovídá souhrnu jednotlivých rolí Varuny, Ašvinů, Rudry jako patronů léčby indických bráhmánů, kšatrijů a vaišjů a také avestskému lékařství, které se skládalo ze znalosti bylin a zaříkával a z umění zacházet s nožem (*Vidévdát* 7.44). Tato shoda však jako důkaz indoevropské triadické struktury nestačí. Spíše je výsledkem rozšíření indoíránské tradice na západ prostřednictvím řeckých lékařů, jako byl např. Ktésias působící na achaimenovském dvoře. Když nakonec Asklépios začal křísit mrtvé, vyvolala jeho hybris božskou nemesis v podobě Diova blesku. Tak alespoň líčí jeho konec Pindaros ve třetí *Pýthijské ódě*, a připojuje mravní naučení, že nemají lidé toužit po nesmrtelnosti, nýbrž se spokojit využitím možného.

Asklépios je tedy thessalský polobůh, jenž byl připojen k apollónské léčitelské tradici. Vychází najevo celá struktura: Jako

nositel moru má Apollón přívlastek *Smintheus* (ze *sminthos*, označení druhu krysy), zatímco Asklepios je odvozen ze *skalops* nebo (*a*)*spalax* 'slepá krysa, krtek'. Máme před sebou symboliku krysy, která roznáší mor a krtek jako slepého, užitečného a zdraví prospěšného zvířete. Doplnkové symboliky je spousta: Apollón má přídomek *Loxiás* 'ten, který chodí šikmo', což naznačuje charakteristický pohyb myši. *Tholos* čili podzemní Asklepiova léčitelská svatyně kupolovitého tvaru v Epidauru na východním Peloponnésu měla k dispozici krtčí nory, z centrální místnosti vycházely soustředně chodby. Archaické (asi z roku 700 př.n.l.) terakotové figuríny myši nebo krysy s páskami na očích nebo v poloze na zádech s rozpáraným břichem a zavázanými očima objevené v Argu ukazují na jakýsi obětní rituál, při němž se škodlivé krysy zbavením zraku symbolicky neutralizují.

Ákhu ['krysa] krtek' byl zvířetem védského Rudry i jeho [povédkového] syna Ganéši, který je někdy zobrazován jako *ákhu-ga* 'jedoucí na kryse', stejně jako i Apollón *Smintheus* byl *bebékós epi tói myi* 'sedící na myši' (Strabón, 13.48). Rudra měl přídomek *vanku* 'hbitý', který vyjadřuje typický pohyb hlodavců. Méně významný Ganéša byl patronem poesie, hypostasí Rudry s přívlastkem ('pán tlupy'). Rudrovu roli léčitele, která později zanikla, Ganéša nezdědil, a rozdíl mezi krysou a krtkem se také přísně nedodržel. Podobnosti jsou však natolik nápadné a specifické, že z nich můžeme usuzovat na prototyp ambivalentního boha-lučičníka, jenž mohl ublížit i léčit, vystupoval v podobě krysy nebo krtka a měl trhavý způsob chůze, který je pro tento druh zvířat charakteristický. Jako hypostase mohl působit buď jenom jako léčitel (Řecko) nebo jako patron zařikávání a tedy i poesie (Indie), v obojím případě bez původní zhoubné funkce.

Jedná se v tomto případě o indoevropské mytologéma dochované nezávisle na sobě v různých tradicích? Je-li tomu tak, je doloženo pouze v těchto dvou případech, třetí svědectví již neexistuje. Putování z Indie do Řecka nebo naopak či ze třetího společného zdroje přichází stěží v úvahu už pro značné stáří pramenů (*Rgvéda* a *Ilias*) a skutečnost, že v prostoru mezi Egejským mořem a údolím Indu není nic podobného doloženo.

Podle mýtu o narození na Délu byla Artemis Apollónovou sestrou-dvojetem. V některých funkcích se do jisté míry doplňo-

vali, například Artemis střílela ženy a Apollón muže, jako v případě nešťastných dcer a synů arogantní Niobé. Jinak mnoho společného nemají. Artemis je dalším typickým příkladem dichotomie řeckého náboženství. Na jedné straně zde totiž máme panenskou lovkyni uctívanou především západořeckými Dóry, nelíostnou náturu, která za přirozenou mužskou zvědavost proměnila thébského prince Aktaióna v jelena, aby ho pak roztrhali vlastní lovečtí psi. Sama měla thériomorfské sklony: ačkoliv ze své tlupy vyloučila nymfu Kallistó, jež s Diem počala eponymního syna Arkada (prapředka Arkadů) a byla žárlivou Hérrou proměněna v medvědice, její vlastní přívlastek Kallisté 'nejkrásnější' a její jméno naznačuje, že ani ona neměla kdysi k medvědí podobě daleko, protože stejně jako Arkas je i Artemis dialektickou odvozeninou od *arktos* 'medvěd'. Kromě ní však ještě existuje maloasijská Artemis, uctívaná především v Efesu, jejíž polymastická ikonografie prozrazuje typicky předimenzovanou bohyni plodnosti, variantu anatolské Kybelé jedoucí na lvu, která v širším kontextu odpovídá krétské „Paní zvířat“ (*Potnia thérón*). Že právě tato Artemis představuje nesprávnou řeckou terminologii, vysvětluje z toho, že importované jméno Afrodité bylo stejně nevhodně přiřazeno Paní zvířat na trójské hoře Ídē, jež podle homérského *Hymnu na Afrodítu* počala s Anchísem syna Aineia během zjevení, při němž probíhalo páření vlků, lvů, medvědů a leopardů. Není divu, že Artemis i Afrodité byly ve válce na straně Trójanů.

Dalším smíšeným božstvem je Dionýsos, který dělá dojem, jakoby se objevil později než ostatní a nebyl plně do homérského pantheonu integrován, nečekaně se však nachází v mykénských nápisech. Podle klasických mýtů pochází z Théb z matky Semelé a po její smrti si ho dal zařít do stehna otec Zeus, z něhož se pak narodil. Semelé se pokládá za dceru krále Kadma, ale její jméno znamená v thráckině 'země' (srovnej slovanské *zemlja*) a tedy představuje neřecké božstvo.¹⁾ Podle některých pověstí přišel

1) Semelé by snad mohla být pozůstatkem ztracených thráckých (nebo thrácko-frýžských) mýtů: bohyně země, kterou zasáhl a zničil bůh nebe svým bleskem, zatímco ona porodila syna jménem Sabazios (thrácké jméno Dionýsovo), doslova 'svébytný' (**swo-bbwo-djos*; srovnej slovanské *svoboda* 'svobodný'). Význam latinského *Liber* 'Dionýsos' je probírán v 9. a 12. kapitole.).

Dionýsos z ciziny, z maloasijské Frýgie a Lýdie nebo ze severní Thrákie. Podle celé řady „mýtů o odporu“, které se vyskytují od Thrákie (Orfeus a Lykúrgos) přes Boiótii (dcery orchomenského Mínya, thébský Pentheus) až po Peloponnésos (Proitovy dcery v Týrynthu), ten, kdo se pokusil vyhnout dionýským orgiím, a snažil se je v sobě i ve svém okolí potlačit, je odsouzen k šílenství nebo i k smrti (někdy k obojímu, např. když si Pentheus oblékne ženské šaty a připojí se k mainadám, ale roztrhá ho vlastní matka). To je standardní Dionýsos, jinak známý pod lýdským jménem Bakchos, pokrytý břečtanem, v ruce thyrsos, zženštilý strůjce pudových orgií, kterým většinou podléhaly ženy, jež odcházely do hor, kde jako v transu zuřivě trhaly živé oběti a plnily policejní záznamy dobře spravovaných, patriarchálně ukázněných řeckých obcí. Ještě ale existuje „krétský Dionýsos“, který si zaslouží zvláštní pozornost. Na rozdíl od patrona importovaných venkovských orgiastických kultů je tento Dionýsos výlučně „umírajícím bohem“ pocházejícím z mínójského substrátu. Jedná se vlastně o mladší, „recyklovanou“ verzi „krétského Dia“, o čemž svědčí i jméno **Dios-nysos*, které znamená ‘odchovanec [nebo podobně] Diův’. Souvisí s ženským božstvím, známým z ikonografického materiálu jako „bohyně stromu“, jejíž mýty s epizodami o svedení a oběšení se objevují u bohyní nebo epických postav, jako je Persefoné, Helené, Erigoné, a dcery krále Mínóa Faidra a především Ariadné. Podle jedné pověsti se Ariadné oběsila (pravděpodobně hned na Krétě), když ji pustil k vodě Théseus, jemuž pomohla zabít Mínótaura. Podle jiných verzí zemřela opuštěná na Naxu, nebo ji zavál na Kypr vítr, kde zemřela při porodu a byla pak uctívána jako synkretistická Ariadné Afrodité. Podle Homéra (*Odysseia* 11.320—23) však zemřela z vůle Dionýsovy na ostrově Día střelou Artemidinou ještě dřívě, než se s ní mohl Théseus vyspat. Jinde (např. Hésiodos, *Theogonie* 947—48) vystupuje Dionýsos jako její božský manžel, což navenek připomíná milostný trojúhelník složený z Apollóna, Korónidy a její lidské dcery. Při hlubším zkoumání však můžeme zjistit, že se jedná o epické pozůstatky mínójských mýtů: Dionýsos jako omlazený „krétský Zeus“ je představitelem téhož boha-býka, který spolu s Európou založil Mínóovu dynastii. Mínóova manželka Pásifaé počala v dalším býčím páření Mínó-



taura, což Řekové omylem pochopili jako kombinaci sodomie a nestvůrnosti. Mínótauros byl Pán labyrintu (byl pro něj vlastně postaven speciálně na zakázku) a Ariadné byla podle všeho Paní labyrintu *da-py2-ri-to-jo po-ti-ni-ja* (= *Dabyrinthoio Potnia*), jež byla, jak je doloženo v mykénské řečtině, uctívána v knósském paláci. Zradou svého pána měla podíl na vraždě boha, protože Mínótauros byl autentickou, byť poněkud nesprávně interpretovanou postavou boha-býka; Dionýsos, který jako „normální“ verze přežil, pouze vyrovnal účet. Artemis, která pomstu provedla, není pouhým řemeslným odstřelovačem zaběhlých žen, jak vystupuje v klasických mýtech. Mohla by totiž představovat Eleuthiu z Amnisu (knósský přístav), dionýsovskou máieutickou bohyni, doloženou v mykénských nápisech v Knóssu, a jako Eileithýia (se slují v Amnisu) se objevuje u Homéra a v pozdější řecké tradici, kde synkretizuje s Artemidou. Tak skončila božská kariéra Ariadnina; do vlastního řeckého náboženství se dostala pouze jako postava pověsti, zatímco Dionýsos si božství zachoval díky tomu, že byl pohlcen bakchickými kulty, které mezitím zachvátily řeckou pevninu.

Z hlediska srovnávací indoevropské mythologie je výsledek našeho mapování řeckého pantheonu poněkud hubený. Sem tam nějaký střípek z Dia a Poseidóna, stopy po Hermovi-Pánovi a Apollónovi-Asklépiovi, kus transfunkcionální bohyně, o mnoho více tu není. S difúzí z Východu je to o něco lepší — máme tady Afrodítu, část Dionýsa a především leccos z předolympských božských generací, ačkoli i zde je základní struktura Úranos-Kronos-Zeus plná substrátních pověstí (Hekatoncheiroi, Títáni, Tartaros atd.). Tento pantheon je vděčným materiálem pro studium typologie, vrstev, juxtapozice, kombinace, fúze a násobení, stejně jako i další látky, o nichž jsme se ještě nezmínili, např. známé postavy západní kultury, jako je Prométheus a Pandóra, nebo jedna Homérova Músa, později geometrickou řadou rozmnožená na devět, nebo Hésiodovy lidské věky nebo orfická a eleusínská mystéria s vlastními esoterickými transmutacemi mýtu o Dionýsovi, Démétré a posmrtném životě nebo rozsáhlé cykly pověstí, které inspirovaly epickou a tragickou literaturu. Indoevropské prvky však můžeme hledat i v tradičních látkách o zázvěti a v pověstech.



Již jsem výše a v 6. kapitole poznamenal, že je Homérův Hádés z *Nekyji* čili „Knihy mrtvých“ (*Odysseia*, 11. kniha) poznamenán určitými nesrovnalostmi. Nejedná se vložení o peklo přímo pod zemí (vstup do podsvětí je pozdějšího data, jedno takové místo bylo údajně na mysu Tainaron na jižním cípu Peloponnésu), spíše leží někde v severních mlhách, na pobřeží na konci Ókeanu, u Kimmrů, na něž nikdy nesvítí slunce. (Jak jsme poznamenali již ve 3. kapitole, severský Hel byl také na severu — angl. *north* příbuzné s řeckým *nerteros* ‘vztahující se k podsvětí’.) Tam se Odysseus snaží s pomocí chthonické nekromantie získat přístup k duchům, kteří jakoby byli odsouzeni k stínovému životu bez konce a komunikovat s živými mohou pouze po požití obětní krve. V síních Hádu je však vegetace (*leimón* čili niva pro pěstování asfodelu) a v *Iliadě* má Hádés přízvisko *klytopólos* ‘proslulý hřibaty’, a tedy potřebuje píci pro koně. Viděli jsme, že jméno odpovídá indoevropskému výrazu s významem opětného shledání rodiny v posmrtném životě, které se ve védských pohřebních hymnech objevuje jako *san-vid-* ‘nalézt [se]’. Jednalo se nepochybně o zavlážené území, jehož říční systém poprvé popsala Kirké v *Odysseii* 10.513—14, a které bylo propracované později a zkatologizované Miltonem (*Ztracený ráj* 2.577—84):

Styx odporná tok zášti smrtelné;
muk truchá tůň, *Acheron* černý, hlubý;
Kocytus, dle hlasných nářků zvaný,
slychaných u vod těch žalných; lítý *Phlegeton*,
v němž vztekem hárá ohnivých vln proud.
Těch vzdálen zdlouhavý a tichý tok,
to *Lethe*, řeka zapomnění, dme
vod labyrint.

(Překlad Josef Jungmann)

Při osídlování zászvěti se i védský Jama musel plavit po velkých říčních tocích (*pravat-* v *RV* 10.14.1), až nakonec doplul do *gavjúti* ‘pastvina’ (*RV* 10.14.2). Ale řecká tradice znala ještě jedno zászvěti, a sice na Ostrovech blažených (*Makarón Nésos*), které bylo domovem šťastných hrdinů Hésiodových (*Práce a dny* 168—73) a spravedlivých mrtvých u Pindara (*Olympijské ódy* 2). Nacházelo



se také v dalekém Ókeanu, ale nebylo zahaleno kalnou mlhou, nýbrž ovíváno teplým větrem. U Homéra se toto posmrtné letovisko prominentů objevuje pouze v jednom novějším úryvku z *Télemachie* (*Odysseia* 4.561—69), v němž Próteus prorokuje, že na konci života bude Meneláos dopraven na Élysejské pole na konec země, kde ho čeká příjemný život bez extrémních teplot a srážek, ochlazovaný vánkem z Ókeanu. Vstupenkou do tohoto prominentního domova důchodců byl v případě Meneláa příbuzenský poměr s Helenou (manželka) a Diem (tchán). Výraz *Élysi-on* (*pedion*) lze rekonstruovat jako indoevropské **wlnutijom pedijom* ‘lučinaté pole’ a srovnat s chetitským *vellu-* (< **welnu*) ‘louka’, kterým se v pohřebních rituálech chetitského královského rodu označuje cíl zesnulých:

A tuto louku, Bože Slunce, měj pro něj náležitě vysvěcenu!
Ať mu ji nikdo neobsadí ani neupírá!
Nechť se mu na této louce pase dobytek a ovce,
koně a mezci!

Chetitské náboženství a mytologie čerpají většinou ze substrátu (Hattijci) a adstrátu (Churrité, Mezopotámie) a i přes velké stáří dokladů nemají z hlediska indoevropské komparistiky příliš velký význam. Avšak určité prvky indoevropských podsvětních mýtů se zachovaly v textech pohřebních rituálů, a to nejen v motivu louky, nýbrž také ve výzvě proti jejímu vyvlastnění, která má přesný protějšek v *RV* 10.14.2: *naišá gavjútir apagbartavá u* „tato pastvina není k odebrání“, a také ‘náležité vysvěcení’ připomíná Próteovo ujištění, že Élysejské pole patří Meneláovi z božského rozhodnutí (*thesfaton*). Shrňme-li uvedená fakta, Hádés a Élysiion jsou dvě různé koncepce řeckého posmrtného života, ale pravdou je, že se doplňují a obě se v lecčems shodují s védskou a chetitskou tradicí, což také vysvětluje, jak mohou v temném a podzemním Hádu existovat louky pro chov koní. Zdá se, že pochmurná homérská koncepce je krajním případem fatalistické hrdinské morálky, nicméně obsahuje i optimističtější vyhlídky. Roztřídění mrtvých ihned po příchodu, křížovatka s cestami k trestu a ke spáse, zkrátka poslední soud s výhledem na zatracení a blaženost (protějšek zarathuštrovského Íránu) je popr-

vé načrtnut v orfismu, onom chthonickém náboženství spásy, které prostřednictvím Platónovy *Ústavy* a Vergiliovy *Aeneidy* přispělo ke vzniku západoevropského pojetí dantovského pekla. V jedné novější interpolaci v *Nekyii*, která popisuje oddělení krutých a zvláštních trestů (Tityos ozobávaný supy, žízňivý a hladový Tantalos, Sísyfos valící kámen), je jako soudce mrtvých uveden Mínós; krétská hrdinové museli mít konexe, které jim na onom světě zaručovaly vedoucí funkce, druhým soudcem je totiž Rhadamanthys, který krom toho zastává funkci policejního soudce na Ostrovech blažených (Pindaros).

V ohromném světě řeckých hrdinských příběhů je možné objevit motivy, které přesahují typologii mezinárodních lidových pohádek a patrně představují zděděné indoevropské struktury. Eposy-kroniky vycházející z indoevropského mýtu diachronicky líčí dějiny vládnoucího rodu, jehož první představitel je zakladatelem lidského rodu nebo společnosti, tvůrcem náboženských institucí a zákonodárcem, po něm přichází typ válečníka a nakonec panovník, jenž prosadí a udržuje mír a ekonomickou prosperitu. Těmto třem typům odpovídají védská seskupení Mitra-a-Varuna, Indra-a-Váju a Vásuové nebo Ašvinové. Tato struktura je patrná dokonce v *Šáhnáme*, kde po zakladatelích typu Gajómarta nastupují na trůn bojovní Kajánovci, které pak v období míru vystřídá Lohrasp a Guštásp s ašvinskými vlastnostmi (viz 7. kap.). Jak uvidíme v dalších kapitolách, tato struktura převládá především v římské, keltské a slovanské tradici. V Řecku se něco podobného vyskytuje v pověsti o dynastii z Orchomeny, starého mykénského města v severní Boiótii. Králem-zakladatelem je Andreus, skutečný „první člověk“, po něm následuje Eteoklés, který založí kult tří Charitek, o jejichž trojčlenné transfunkcionalitě jsme se již zmínili. Poté následuje ukrutný válečník Flegyas, jehož samotné jméno naznačuje ohnivou povahu. A nakonec přichází s velkými příjmy Mínós, který vybuduje pokladnu. U posledních tří vladařů se nejedná o synovskou posloupnost a mezi jednotlivými stupni je vždy dynastie přerušena, jak je charakteristické pro *Šáhnáme* a ostatní eposy ve formě kroniky. Je příznačné, že archaický model tohoto typu se zachoval spíše v místních pověstech než v oficiální řecké kultuře.

V ohromných cyklech panhelénských pověstí se oproti tomu

archaických prvků zachovalo nejméně. Výjimku tvoří cyklus o Hérakleovi, který obsahuje důležitý materiál ke studiu indoevropského válečníka, ačkoli i on je zaplaven vrstvami pozdějších nánosů a zasažen stejnými vlivy jako celé řecké indoevropské dědictví (viz 13. kap.).

Další tradice je názorným příkladem složitosti, kterou Řecko pro srovnávací mytologii představuje. Je zřetelně místní, ale i panhelénská, vychází z náboženství, ale je sekularizovaná v pověsti, je zakotvená v substrátu, ale je odrazem indoevropského dědictví. Jejimi hrdiny jsou *Dioskúrové* 'Diovi chlapi' ze Sparty, Kastór a Polydeukés se svou sestrou Helenou, kteří se vyklubali z vejce oplodněného při spojení Lédy (manželka krále Týndarea) a Labutě (= Zeus), což ukazuje na jakousi původní ornithomorfní hierogamii. Je nablíženo, že Helena je z části předdórskou verzí „bohyně stromu“, která se v místních kultech uctívala ještě za klasické doby, někdy se také nazývala Dendritis (srovnej *dendron* 'strom') a existují i zprávy o jejím oběšení (Pausaniás, *Cesta po Řecku* 3.19.10). Její původní mýtus možná pochází z Lakónie (část Peloponnésu nejbližší Krétě), a patří k němu i její choť Meneláos, jehož svatyně Menelaicion stála na starém spartském kultovním místě Therapné. Jak jsem se již zmínil, v mýtu této bohyně stromu se vyskytuje motiv únosu, který dal patrně impuls k jejímu uvedení do pověsti. Podle jednodušší verze byla v dětství unesena athénským Théseem a jeho veselým kumpánem Lapithem Peirithoem a tehdy ji zachránili Dioskúrové, podle druhé utekla od manžela s trójským Paridem, což už mělo vážnější následky (podle genealogie pověsti byl Meneláos jakýmsi způsobem povýšen na bratra mykénského krále Agamemnona). Když pak Helena již v Tróji hledí se svým novým tchánem Priamem na řecké vojsko pod vysokými věžemi Ília a nepřítomnost svých bratrů si vysvětluje tím, že se kvůli jejímu cizoložství stydí ukázat, moudrý básník vševědoucne poznamenává (*Ílias* 3.243—44):

Řekla — a zatím je zem již skrývala, dárkyně plodů,
v dálném Lakedaimoně, v jich milé otcovské zemi.

(Překlad Otmar Vaňorný)

Názor, že bratři zemřeli doma, je třeba posuzovat na pozadí

místních pověstí. Když byl při krádeži dobytka v boji s arkadským Ídou a Lynkeem Kastór zabit a Polydeukés zůstal naživu, Zeus problém vyřešil tak, že jim udělil poloviční nesmrtelnost, jak uvádí Odysseus v „Seznamu heroin“ v *Nekyii* (*Odysseia* 11.298—304):

Také Lédu jsem spatřil, již Tyndareós za ženu pojal,
z ní pak se jejímu muži dva synové zrodili statní,
Kastór krotitel koní a Polydeukés, zápasník pěstní.
Dárkyně plodů, země, je skrývá oba dva živé,
neboť takovou čest též pod zemí od Dia mají,
jeden že živi jsou den, však druhý opět jsou mrtvi,
pospolu — božskou ctí jsou bohům nesmrtným rovni.

(Překlad Otmar Vaňorný)

To vše ukazuje na chthonickou periodicitu, kdy se vrtochem epického básníka stal z boha roku bůh dne. Z toho vyplývá, že Dioskúrové i Helena pocházejí ze substrátu.

Nad tím je nicméně patrná druhá vrstva indoevropských božských blíženců ve spojení se sluneční bohyní, kteří se objevují jako vědštití Ašvinové se Súrjou a litevští *Dieva Dėli* se *Saules meita* (viz 4. a 12. kap.). *Dios kúró* (nebo *kúroi*, kde byl duál nahrazen plurálem) má stejný význam jako *Divó napátá*, dvandva *Castores*, které si latina vypůjčila pro označení krotitele koní a jeho bratra, odpovídá indickému *Ašvina*, a Polydeukův úspěch při krádeži dobytka se dá přirovnat k Sahadévovi, který umí dovedně zacházet s dobytkem (srovnej 5. kap.). Dioskúrové se také nazývali souhrnným názvem koňáři (*leukippoi*, *euiipoi*, *leukopóloi*) a někdy hippomorficky *leukó póló Dios* ‘bílá Diova hříbata’; také se jim říkalo *Sótéte* ‘zachránci’ (srovnej *Násatjá*) a podle námořnické tradice se vznášeli nad lodí, ohlašovali se ohněm sv. Eliáše a zabraňovali ztroskotání lodi a utonutí. V křesťanské transpozici se z nich stali ochránci mořeplavců sv. Mikuláš a sv. Damián, ale svými kořeny vězí ve stejné indoevropské studni, z níž Ašvinové vytáhli Bhudžju a Rébhu. Helena vystupuje spíše jako sestra než nevěsta Dioskúrů, zatímco jejich partnerky byly dcery jistého Leukippa; její jméno však vykazuje příbuznost s védskou Súrjou (*Helené* je snad odvozeno z **Swelená*, které je příbuzné s *Hélios* < **Sáwelijos*



‘slunce’ a s avestským *chvarena* < **swelmos* ‘slunečnost’), a vůbec nic nebrání teorii, že indoevropská Helena byla sexuální partnerkou Dioskúrů, a že mýtus o narození a sourozenecký vztah byl dílem synkretistického přizpůsobení k lakónskému substrátu.

Mýty, které jsou dílem originální řecké tvořivosti, je možné rozložit na původní prvky pouze s vynaložením velkého úsilí, o čemž svědčí i tato kapitola. Tento úkol vyžaduje zevrubnou znalost nezměrného množství řeckých mýtů, ohromné sekundární literatury a externích paralel, což bývá v oborech klasické filologie i obecné mytologie řídkým jevem. Pro komparatistu tedy Řecko stále představuje velký kus dosud nevykonané práce, tvrdý ořech, který jsme jenom nakráppli.

9.

STARÝ ŘÍM

ŘÍMSKÉ MÝTY většinou tvoří doplněk k publikacím o klasické (tj. řecké) mythologii. Novodobí autoři se přitom mají na koho odvolávat, protože i Ovidiovy *Proměny* se skládají téměř výhradně z řeckých látek, k nimž je pak nakonec připojeno pár domácích pověstí. Byli to opravdu Římané, kteří jako první začali ve velkém přejímat řecké mýty, jež pak zprostředkovali pozdější západní kultuře. Kdykoliv se římská tradice setkala s cizími bohy, ať již v Řecku, Gallii nebo Germánii, snažila se je vyložit a pojmenovat podle římských božstev. Tak vznikly standardní interpretace (ve skutečnosti přejmenování) Zeus-*Jupiter*, Héra-*Juno*, Poseidón-*Neptunus*, Hermés-*Mercurius*, Arés-*Mars*, Athéná-*Minerva*, Artemis-*Diána*, Héfaistos-*Volcānus*, Démétér-*Ceres*, Afrodíté-*Venus*, Dionýsos-*Bacchus* nebo *Liber*, Kronos-*Sāturnus*, Hestiá-*Vesta*. Beze změny se do římského pantheonu podařilo proklouznout pouze jednomu důležitějšímu bohu (Apollónovi) a několika méně významným postavám bylo jméno zkomoleno při průchodu etruským filtrem (*Héraklés* > *Herc[ul]lēs*, *Asklépios* > *Aesculāpius*, *Persefóna* > *Proserpina*). Od nejstarších dob byly snahy vycházet z domácích zdrojů, např. v úvodu svého překladu *Odyseie* vyzývá nejstarší doložený římský básník Livius Andronicus nikoliv homérskou Músu, ale záhadnou latinskou bohyni jménem *Camēna*.



Podle římských pověstí byl Řím založen v roce 753 př.n.l., což je o dvě století dříve, než první dochované latinské nápisy. V té době měli Řekové, kteří si nedávno osvojili abecedu fénického původu, plné ruce práce s kolonizací sicilského a jihoitalského pobřeží. Přestože na západním pobřeží (Tyrrhénské moře) řecké osady nesahaly severněji než k neapolskému zálivu, řecký vliv pronikal dále. Západní oblasti střední Itálie (města na pobřeží i v hornatém vnitrozemí) byly totiž osídleny Etrusky (Řekové je nazývali „Tyrrhény“) neznámého původu, kteří snad vznikli smíšením původního obyvatelstva s dřívějšími přistěhovalci z egejské oblasti. V době klasického Řecka se jazykem podobným etruštině hovořilo na ostrově Lémnu v severní části Egejského moře. Aby nemohlo být pochyb o jeho neindoevropském původu, uvedme si prvních deset etruských číslovek: *du*, *zal*, *ci*, *ša*, *max*, *hud*, *semφ*, *cezφ* (srovnej Mons Cispius, „osmý pahorek“ římský), *nurφ*, *šar* (20 bylo *zaθrum*, ale např. 18 bylo *eslem zaθrum* ‘dvě od dvaceti’, které připomíná latinské *duo-de-viginti*, a 17 se také odečítalo, *ciem zaθrum*). Díky čilým námořním stykům si Etruskové rychle osvojili řecké písmo a kulturu a postupně je předávali primitivnějším sousedům v odlehlejších oblastech Apeninského poloostrova, kteří většinou hovořili indoevropskými italickými dialekty. Patřili k nim Umbrové žijící v severní části střední Itálie (východně od Tiberu tekoucího na jih, od něhož na západ se rozkládala Etrurie [dnešní Toskánsko]) a Oskové, kteří obývali vnitrozemský pás od střední Itálie podél Campanie (pobřežní území kolem Neapole) a dále na jih. V té době bylo Latium malé území na jižním výběžku Etrurie a budoucí Řím ležel jen pár kilometrů od významných etruských měst Veje a Caere. Jazykem domorodého obyvatelstva byla latina, podružné italické nářečí, které se od umbrijštiny a oskičtiny dosti lišilo. Kulturně a politicky stálo Latium nepochybně ve stínu Etrurie (*Rōma* i *Tiberis* jsou etruská jména). Ani římstí letopisci se nezdráhali přiznat, že až do roku 509 př.n.l., kdy došlo k „osvobození“ a založení republiky, bylo Latium v područí Etrusků, zatímco nejstarší období římských dějin doplňovali pověstmi historicky nevalného (ale mythologicky značného) významu. Založení republiky však bylo více méně symbolickou událostí, která se spíše podobá vyřizování účtů mezi etruskou a etruskolatinskou stranou (podle legendy vytlačili dy-

nastii Tarquiniů první dva konzulové, z nichž Junius Brutus byl po matce Tarquinius, zatímco Collatinus měl rodové jméno Tarquinius!). Řím zůstal etruskolatinský ještě po celé 5. století a k rozšíření římského vlivu došlo až s úpadkem Etrurie kolem roku 400. Za svoji kulturní identitu vděčí tedy Římané Etruskům a vliv etruštiny je patrný i v „západním“ typu řecké abecedy, kterou si Římané upravili a my ještě používáme (z gammy se stalo c a později bylo vytvořeno nové písmeno g atd.).

Etruskové měli vlastní božstva, která, stejně jako římská, kromě vlastní náboženské náplně ještě poskytla krycí jména pro importovaný řecký pantheon, což dokládají nápisy na zadní straně etruských zrcadel: Tinia (Zeus), Uni (Héra), Nethuns (Poseidón), Turms (Hermés), Maris (Arés), Menrva (Athéná), Sethlans (Héfaistos), Thesan (Éós), Turan (Afrodíté), Fufluns (Dionýsos). Krycí jméno nedostal pouze Apulu, stejně jako římský Apolló; jména některých druhořadých řeckých bohů byla zkomolena více a tu a tam byla přejata do latiny (např. Bellerofontés > Melerpanta; Ganymédés [Diův pederastický číšník] > Catamítus); další božstva se překládala (Dioskúroi jako *Tinas clenar* 'synové Diovi', Míno-*tauros* jako *Thevrumines* 'býk Mínoův'. Avšak jména několika důležitých etruských božstev jsou nepochybně vypůjčena z latiny (Uni < Jünō, Nethuns < Neptūnus, Maris < Mārs) nebo mají italský základ (Fufluns < **Poplóno-*; srovnej latinské *populus*). A naopak u římských božstev se může vyskytovat jméno, které se z fonetického a významového hlediska shoduje s etruským (Minerva) nebo etruské připomíná (Mercurius, Sāturnus).

Z toho plyne, že římská kultura byla opravdu částečně pod vlivem etruského náboženství. Etruský vliv se projevuje především ve skladbě tzv. kapitolské trojice (umístěné na jednom z římských pahorků, na Capitolu) Juppiter, Jünō a Minerva, která se svým složením — jeden bůh a dvě bohyně — tak odlišuje od starých indoevropských struktur. Naším úkolem však není tyto vzájemné vztahy sledovat, ale oddělit od sebe jednotlivé složky a identifikovat „čistou“ římskou tradici.

Někdy slyšíme nekompromisní tvrzení, že „Římané nemají žádné mýty“. To je do určité míry pravda, ale pod vlivem tohoto zjednodušujícího pohledu se začalo římské náboženství pokládat za primitivismus, který místo personifikovaných božstev uctíval

jakési neurčité síly, *nūmina*. Pravděpodobnější je však teorie, podle níž sice v určitém okamžiku z římského náboženství zmizel posvátný příběh, ale tato demythologizace nevyústila v desakralizaci. Proč k tomu došlo, lze se dnes již pouze dohadovat, pokud možno na základě dochovaného materiálu. K němu patří velké množství archaických a konzervativních náboženských kultů, svátků a rituálů, jejichž smyslu, kromě nás, možná někdy nerozuměli ani přímí účastníci. Ovidiovo velké dílo, náboženský kalendář *Fāsti*, bohužel zachycuje pouze období od ledna do června (přerušeno zavinilo vyhnanství nařizené císařem Augustem), proto máme více informací o první polovině roku než o druhé. Pro staré Římany bylo závazné *mōs maiōrum*, které se neupínalo na kosmickou, nýbrž na společenskou problematiku. Příklad, že všechny cesty vedou do Říma, si toto město zasloužilo svou ranou sebestředností a vitalitou, která z něj vyzařovala do všech stran. Na rozdíl od Řeků, kteří byli od začátku rozptýleni a o centralizaci usilovali jen sporadicky, byl Řím svojí vlastní *axis mundi*. „Na počátku“ bylo založení Říma, a tato událost byla transmutovanou kosmogonií a anthropogonií. Z toho plyne, že dějepisci, kteří se zabývali římským dávnověkem, např. římský Livius a řecký Dionýsios z Halikarnássu a Plútarchos, byli svým způsobem mythografy, a že nedochovaní letopisci z nichž tito autoři čerpali, byli ve skutečnosti skladateli prozaických eposů o založení města (Vergilius jako autor vyumělkovaného eposu na objednávku císaře patří již do sféry jiné, do oblasti básnictví).

Ohromné množství nejasných kultů a nesrozumitelných rituálů napovídá, že někde v temnotách se musí skrývat kultovní mýty, které buď upadly v zapomnění nebo dostaly rovněž „historický“ háv. Nejdůležitějším úkolem srovnávací mythologie je tyto mýty rekonstruovat buď na základě vlastního římského materiálu a nebo, pokud tato metoda selže, srovnáním s příbuznými indoevropskými tradicemi, např. s indickou, kde se mýtus zachoval spolu s rituálem.

Přestože je třeba protořímské mýty namáhavě dolovat z kultu a „historie“, nelze Římu upřít určitou těžkopádnou snahu o jistou tvořivost v jiných oblastech. Římské právo, které je v mnohém ohledu základem západní právní vědy, sice zaznamenalo, pokud to charakter práva dovoluje, určitý omezený vývoj, ale vedle toho

obsahuje hluboký společenský konzervativismus, jehož kořeny leží v indoevropském dávnověku. Opět je zde přílehlavé srovnání se starým indickým právem a, připustíme-li sakrální původ starého práva, také se staroiránskými „zákoníky“, jako je *Vidēvdāt* 'ustanovení proti démonům' (Mojžíšův zákon je konec konců také součástí starozákonního *Pentateuchu*). Dokonce i v chetitské tradici, v níž je náboženství i mýtus do značné míry záležitostí substrátu a adstrátu, se v zákonech dochovalo značné množství indoevropských starožitností, např. právní termín, sloveso **sark-* (s infixem *šar-nink-*) 'odškodnit', shodné s latinským *sarcire* 'nahradit', jež se také používá v právním významu (*damna* [nebo *iniuriam, noxiam*] *sarcire* 'nahradit škody').

Řím vytvořil, používal a zanechal po sobě charakteristické symboly, úplně jiné než jsou obecně lidské termíny, které nám odkázali Řekové. Řeckého původu je 'mýtus' a 'tragédie', 'hybris' a 'nemesi', 'erós' a 'psýcha', 'katarze' a 'charisma', Achilleova pata a Nessův plášť, Sisyfův kámen a Tantalova neukojená touha, dilema mezi Skyllou a Charybdou, idea jeskyně a píseň Sirény. Athénští Řekové vynalezli demokracii (pryč od tyranie a oligarchie), ale v Římě byl stát prostě „věcí lidu“ (*res publica*), stejně jako náboženství bylo „věcí bohů“ (*res divina*). Kromě symbolů jako *fascēs*, které ještě nyní zdobí americkou sněmovnu reprezentantů na Capitolu, nám Řím odkázal moudrost vlasteneckých anekdotických příběhů, např. o průrvě, která se náhle rozestoupila na římském fóru, jež byla božské *prodigium*, které se dalo usmířit pouze „tím, co je v Římě nejlepší“ a tím byl podle Marka Curtia on sám, takže svým skokem otvor uzavřel. Potvrdil tak dobré mínění, které o sobě choval a svou obětí zachránil město. Další anekdota se vyprávěla o Genuciu Cipovi, jemuž nečekaně narostly rohy na znamení budoucí královské moci, a jenž jako přesvědčený republikán dobrovolně odešel do exilu, aby se věštba nemohla vyplnit. Pověst o Cincinnatovi, jenž se chtěl co nejrychleji zbavit vojenského úřadu a pokračovat v orání, byla použita na civilistu ve vojsku George Washingtona, jehož pokáčená třešeň vyrostla v podobnou legendu. Američtí otci zakladatelé byli tak plni římských pověstí, že na velké pečeti Spojených států jsou tři citáty z Vergilia: *Novus Ordo Seclorum* (*Eklogy 4.5: Magnus ab integro saeculorum nascitur ordo* „Nová řada věků se znovu rodí“);

Annuit Coeptis (*Aeneis 9.625: Jupiter omnipotens, audacibus annue coeptis* „Všemohoucí Jove, buď přízniv odvážným plánům“); *E Pluribus Unum* (*Moretum 103: color est e pluribus unus* „[Když se míchá salát,] vznikne z mnoha barev jedna“). Vergiliova salátová mísa se tak stala snad neúmyslným, avšak v každém případě výstižným vzorem Jeffersonova tavicího kotle národů.

Starořímské kněžské instituce, organizované do kolegií (*collegia*), mají také své předchůdce a dědice. Hlavní kurátor pro náboženské záležitosti, což byla volená doživotní funkce zastávaná Juliem Caesarem, měl titul pontifex maximus, který dodnes náleží papeži. Starobylost tohoto termínu je mimo vši pochybnost, protože znamená doslova 'stavitel mostu, průkopník' (srovnej *arti-fex* 'provozovatel dovedností', *carni-fex* 'výrobce masa, kat') a odpovídá védskému *pathi-krt* [dosl. 'ten, kdo razí cestu'], což je náboženský titul, který příslušel bohům i kněžím; slovo *pōns* (gen. *pontis*) je zde užito ještě v původním indoevropském významu 'cesta' (pozemní, vodní nebo dokonce i vzdušná), který přetrvává v indoiránsčině, slovanštině (ruské *put'*), baltštině (staropruské *pintis*) a řečtině (*patos*) jako 'cesta, silnice, stezka', ale v řečtině došlo k posunu *pontos* 'moře, mořská trasa', v arménštině *bun* 'brod' a v latině *pōns* 'most'. Pontifex maximus úřadoval v královském paláci Regia, který se nacházel na fóru a hrál v římském náboženství důležitou úlohu (srovnej 14. a 15. kapitolu).

V čele kultu určitého boha stál kněz s titulem *flāmen*, který etymologicky odpovídá sanskrtskému *brahman* (nebo možná také staroseverskému slovesu *blóta* 'obětovat'). *Flāmines maiōres* byli tři: *flāmen diālis* neboli nejvyšší kněz Jovův (jemuž pomáhala manželka *flāminica diālis*), *flāmen martiālis* a *flāmen quirinālis*. Tato trojice je důležitá, protože zachycuje složení „předkapitolského“ římského pantheonu ještě předtím, než etruská trojice Júpiter-Jünō-Minerva nahradila kanonickou skupinu Júpiter, Mārs a Quirīnus, která svou strukturou připomíná védské rozdělení bohů na Áditje, Rudry a Vāsuy.

Diālis je adjektivum odvozené od *Diēs(piter)* nebo *Diūs*, což je původní jméno boha *Jova* (indoevropské **Djéws*, védské *Djauś*, řecké *Zeus*), kde tvar Juppiter je vokativ (jemuž odpovídá řecké *Zeú pater*; srovnej *Posei-don*). Římský Juppiter připomíná svou povahou a funkcí řeckého *Dia*. Samozřejmě také přejal i jeho iko-

nografickou a anthropomorfskou stafáž, v podstatě je ale i on personifikací jasné denní oblohy (srovnej *sub Jove* 'pod širým nebem'), bohem hromu (Juppiter Tonans), který vládne nad vzdušným prostorem a křivopřísežníky trestá svou střelou. Na rozdíl od indoíránské, keltské, germánské, baltské a slovanské tradice je vládcem pantheonu Řeků i italských národů (srovnej oské *Diovem*, umbrijské *Juve*). Tento pozoruhodný příklad paralelního vývoje je u těchto dvou tradic velmi vzácný. Jako patron dodržování daného slibu (*fidēs*) má Juppiter zaniklý alomorf Diūs Fidius, podobně jako je védský patron smluv Mitra v pozadí svého dvandvového partnera, velkého boha přísahy Varuny.

Mārs, (Māvors, Māmers, Māmars, etymologicky nejasné) byl bůh, který nezastával funkci boha bouře, ale přesto měl v římském náboženství mnohem větší význam než jeho řecký protějšek Arés. Na rozdíl od otřepané představy v současných animovaných filmech má v římském náboženství téměř větší význam jako ochránce zemědělství než bůh války. V Catonově spise *De agricultura* je uvedena modlitba, v níž sedlák Mārta prosí o ochranu před trojí pohromou, stejně jako staří perští králové žádali o podobnou přízeň Auramazdu (6. kap.): Mārs má „zapudit, zahnat, smést“ (*prohibessis, defendas averruncesque*) „viditelné i neviditelné nemoci“ (*morbos visos invisosque*), „vyliďnění [a] zpusťování“ (*viduertatem vastitudinem*), „neúrodu a špatné počasí“ (*calamitates intemperiasque*). Válečník Mārs „střeží mír“ (*praeest paci*) ve stejném smyslu, jako si ministerstvo války raději dává říkat ministerstvo obrany (*defendas*) a motto vrchního velitelství vzdušných sil USA zní „Mír je naším povoláním“. Nakonec i Římané měli realistické přísloví *si vis pācem, para bellum* „chceš-li mír, připravuj se k válce“. Jakoby se v římském pantheonu projevoval tlak směrem dolů: vládce bohů vtrhl do atmosféry, zbavil boha války hromovlády a degradoval ho do „třetího stavu“. V Řecku naproti tomu podobná Diova rozpínavost ve funkci *tamiás polemioio* 'vrchního velitele ozbrojených sil' způsobila, že Arés neměl kromě záchvatů zuřivosti a milkování s Afrodítou skoro co na práci.

Quirīnus byl božským ztělesněním Římanů (*Quirītes*) v dobách míru, jeho jméno je odvozeno z **Co-Virinos* (které se změnilo podle *virilis*), stejně jako z kolektivního substantiva **co-*

-virīa vzniklo *cūria* 'shromáždění' (viz 17. kap.). Byl ochráncem mužů jako ploditelů, praotců. Tento význam mívá indoevropské **wiro-*, když se uvádí v juxtapozici s kvazisynonymem **ner-*, jako např. védské *vīrakarma* 'ten, jenž [činí] dílo muže' = 'penis' oproti např. *nrmanas* 'ten, jenž má mužnou mysl'. V latině se dochoval pouze *vir*, v oskičtině jenom *ner*, v řečtině pouze *anér*, ale tento rozdíl trval v římském náboženství dál, kde Mārs měl za manželku *Nērio*, zatímco Quirīnus měl manželky *Virites* (a *Hora*). V umbrijské trojici, která je protějškem latinské, se vedle bohů *Juve* a *Marte* vyskytuje bůh *Vofione* (v dativu), jehož etymologie se vykládá jako **Lewdhyono-*, odvozenina z **lewdhyo-* 'svobodný člověk' (srovnej ruské *ljúdi*, německé *Leute* 'lidé'; sem patří také **lewdhero-* 'svobodný' v latinském *liber*, oskickém *loufro*, řeckém *eleutheros*). Dále bychom mohli pro srovnání uvést paralelu **Poplónos*, z něhož vznikl etruský Fufluns, latinský Liber. „Augmentativní“ příponou *-no-* v italičtině a dalších západních indoevropských skupinách dostává běžné substantivum status theonyma (např. galské *Mātrōna* 'matka', staroseverské *Óðinn* < **Wátonos* 'zuřivý').

S pomocí těchto sufixů a deklinačních koncovek je možné alespoň rozdělit *nūmina* podle rodu, dalším způsobem zařazení těch známějších je samozřejmě hledání jejich řeckých protějšků. Ovšem při absenci mýtu na rodu příliš nezáleží (např. v chetitštině můžou být o pohlaví božstev pochybnosti, neboť chybí formální rodová opozice maskulinum-femininum). Ze zbývajících římských bohů jsou někteří podle jména etruského původu (*Mercurius* a *Sāturnus*/*Saeturnus*, navzdory lidovým etymologiím, které boha obchodníků spojují s latinským *merx* 'zboží' a boha sklizně se *satus* 'posekaný'). Bůh ohně a především požáru *Volcānus* je příbuzný se sanskrtským *ulká* 'plamen' a *varcas* 'světlo, jiskření', které by mohlo mít íránskou paralelu v osetské epické postavě *Kurd-alā-Wārgon* 'Kovář-árjovský-Wārgon'. Védského Agniho a jeho nesmiřitelné nepřátelství vůči rybám, doložené ve védské i epické tradici, překvapivě připomíná rituál, při němž se o slavnosti *volcānalia* 23. srpna obětovaly ohni živé ryby. Jméno, kultovní mýtus a indoevropský původ boha Neptūna objasníme v 16. kapitole. Ostatní postavy měly výstižná jména: *Jānus* se dvěma obličejí znamenal doslova 'brána', *nūmen* vchodu a začát-

ku, *Portūnus* (z *portus*, příbuzné s avestským *peretu* 'most' a anglickým *ford*) byl patronem přístavů a *Cōnsus*, bůh sklizeného obilí, znamenal prostě 'zásoba' (= *conditus*).

Nūmina mají sklon k abstrakci a abstraktní substantiva jsou buď neutra (jako samotné *nūmen*) nebo feminina (Svoboda je slečna!). Proto existuje kromě známějších bohyň, jako je Jūnō, Diāna, Vesta, Venus a Minerva ještě bezpočet dalších ženských božstev. Minerva by mohla být etruského původu a Venus je původně abstraktní substantivum neutra (= sanskrtské *vanas* 'touha'), které se pak stalo femininem vlivem řecké Afrodítý. Vesta představuje zbožštělý oheň domácího krbu (srovnej s řeckou *Hestia* 'krb', jež byla vedle Héry a Démétrý Diovou „sestrou“) a souvisí se staroindickými kulty Agniho (Vesta měla na foru ojedinelou kruhovou svatyni, kde panny Vestálky strážily ve dne v noci oheň). *Diāna* je odvozena z **Diviāna* (srovnej *dīus* < **diwios*, stejně jako v *Dea Diā*) a má tedy společný kořen s Jovem, nemusí však znamenat o mnoho více než 'božská'. Splynutím s řeckou (a snad řeckoetruskou) Artemidou dostala roli lovkyně, ale původně to byla možná máieutická bohyně podobná řecké Eileithýii, patronce měsíčního cyklu a porodu. *Diāna* tedy měla podobný vztah k Lūně jako asimilované bohyně Eileithýia a Artemis k řecké Seléné 'měsíc'. Stejnou funkci měla Jūnō Lūcīna; ztotožněním s Hérou byla Jūnō povýšena na Jovovu manželku a patronku manželství (*Prōnuba*), ale v minulosti byla možná podobná Diāně. Jméno *Jūnō* je odvozeno z kořene *iuvenis* 'mladý' (srovnej *iūnix* 'jalovice', sanskrtské femininum *jūni* od *juvan* 'mladý' a jméno měsíce *Jūnius* a *Jūnōnius*), a tím připomíná Héru, jejíž jméno by se mohlo vykládat jako 'roček' (srovnej 8. kap.). Zdá se, že ve vztahu ke staršímu *Jūni* je kořen *Jūnōn* sekundární, jak můžeme usuzovat z *Jūnius* a vypůjčeného etruského *Uni*. Pod jménem *Uni* se skrývala významná etruská bohyně, která splynula s bohyní Astarté v etruskoféničské symbióze v pobřežních městech jako Pyrgi (přístav města Caere). S rostoucí římskou rozpínavostí, jež začala vyplněním Vejí na začátku 4. století př.n.l., se *Uni*-Astarté samozřejmě rychle přizpůsobila Jūnōně.

Jūnō ale také zdědila některé rysy indoevropské transfunkcionální bohyně a obzvláště blízko má ke starofránské Aredví Súrā Anáhitá. Jméno Jūnō znamená mládí a také Anáhitá byla líčena

jako „hezká mladá dívka“ (6. kap.). Ve svatyni v Lanuvii v Latii měla Jūnō přídomky *Sēispes Māter Regīna*, kde *Sēispes* (= *sōsipes*) znamená 'bezpečný a zdravý, imunní před poskvrnou' (srovnej *Anáhitá* 'neposkvrněná'), jméno *Regīna* vyjadřuje aspekt válečnického stavu (srovnej *Súrā* 'mocná' [k sémantickému aspektu] a védské *rádžanja* [k etymologickému původu]) a *Māter* označuje funkci plodnosti transfunkcionální bohyně (srovnej *Aredví* 'vlhká' a ruské *Mat' Syrā Zemljá* 'matka vlhká země'). Epický příběh Vergiliovy *Dídōny*, která slouží Jūnōně jako nástroj ke zmaření Aeneových záměrů, vypadá jako diachronická hypostaze trojité mytické povahy samotné Jūnōny. *Dídō* postupuje od panenské *intacta* (*Aeneis* 1.345) přes amazonskou *dux femina* (tamtéž 364) až k mateřství (*Aeneis* 4.33), i když se tato poslední funkce, jak to děj eposu vyžadoval, nakonec nenaplnila. Samotná *Dídō* byla možná původem epickou replikou karthaginské Astarté (nebo Tanit), oné féničkopunské velké bohyně, s níž pak splynula etruská *Uni* v Pyrgi. Z toho by vyplývalo, že na semitskou Astarté zpracovanou v rovině hrdinského příběhu byla naroubovaná indoevropská transfunkcionální bohyně ve formě epické Jūnōny.

Stejně jako bohové *Jānus*, *Cōnsus* a *Portūnus* mají i některé méně významné bohyně jména, která přímo vyjadřují jejich funkci. Např. *Bellōna* (srovnej *bellum* 'válka'), *Pōmōna* (srovnej *pōmus* 'ovocný strom', *Flōra* (osské *Fluusai* [dativ]; srovnej *flōs* 'květ'), a *Ops* 'hojnost' (slavnosti sklizně *Opālia* a *Opicōnsīvia*). Jména ostatních bohyní nejsou jasná a známe je pouze z útržků rituálů, které se k nim vázaly. Analogie, jež můžeme u několika z nich nalézt ve védských mýtech, naznačují hloubku indoevropských kořenů takových římských zkamenělin.

Māter Mātūta (srovnej *mātūtīnus* 'ranní') je krycí jméno pro bohyni jitra Aurōru. Její svátek *Mātrālia* se slavil 11. června krátce před letní rovnodenností a vylíčil ho Plútarchos v *Životě Camillově* (5. část): „Ženy vedou do svatyně služku a bijí ji pruty, potom ji vyženou ven a berou do náruče spíše děti svých sester než své vlastní.“ O témže obřadu se ještě zmiňují dva krátké úryvky z Plútarchových *Moralíí* a v Ovidiově *Fasti*. Tuto nepochopitelnou činnost by nám možná pomohl osvětlit mýtus o védské bohyni úsvitu Ušas, který jsme probírali ve 4. kapitole, kde mladého boha slunce vychovává teta z matčiny strany a otálejší

úsvit je násilím vyhnán z ranní scény. Camillus, který dal v Římě vystavět chrám bohyni Māter Mātūta, vystupuje u Livia a Plútarcha jako velký římský válečník (kolem roku 400 př.n.l.), který během své dlouhé kariéry odrazil útok Gallů na Řím, dovedl k úspěšnému konci vleklou válku se sousedním etruským městem Veje a uvolnil tak cestu římské expanzi. Na rozdíl od jiných římských velitelů vyhrál mnoho bitev díky náhlým ranním útokům. Je otázka, zda v jeho případě nejde o transponovanou epickou repliku samotného boha slunce, protože stejně jako on vstupuje vítězně do nového dne ze starostlivé náruče své patronky (ve skutečnosti tety) Māter Mātūta. Camillovu „slunečnost“ dokazují i jiné podrobnosti z jeho válečnické kariéry, např. tři provinění (viz 13. kap.), z nichž podle Livia (5.23.6) nejvážnějším byl bohapustě pompézní triumfální průvod, který by se spíš hodil pro vůz boha slunce. Nechtě je uvedená interpretace skromným příspěvkem k rehabilitaci slunečních mýtů, které mají díky Max Müllerovi v indoevropské srovnávací mythologii tak pochybnou pověst.

Další nejasná bohyně *Dīva Angerōna*, kterou známe hlavně z díla Macrobiova, byla kalendářně v opozic bohyni Māter Mātūta a měla svátek za zimního slunovratu, 21. prosince. Tento den se nazýval *brūma* (< *brevissima*), tzn. nejkratší den roku, kdy denní světlo bylo „úzké“ (*lux angusta, angusti diēs*). *Angustus* je odvozeno od **angus* (= védské *anbas* 'úzkost, tíseň'; viz 4. kap.), stejně jako je *augustus* 'mocný' odvozeno od **augus* (= védské *ódžas* 'moc') a *venustus* 'okouzlující' od **venus* (= védské *vanas* 'touha'); Jméno *Anger-ōna* je vytvořeno augmentativním sufixem ke kmeni **anges-* od **angus-* (kdy se intervokalickým rotacismem *s* změnilo na *r*), stejně jako by mohla i *Venus* být ve tvaru **Venerōna*. Víme, že socha Angerōny měla zavázaná ústa a na nich přiložený prst. Není pochyb, že Angerōna měla něco společného s omezeným denním světlem za zimního slunovratu; samo její vzezření bylo ztělesněná úzkost. Mlčení, které z ní vyzařovalo a jež žádala od svých celebrantů, mělo v rituálu nepochybně klíčový význam: z hlediska ulehčení kosmické krize je účinnější ticho než obvyklý kultovní verbalismus (píseň o mystériu tohoto období se stále ještě nazývá „Tichá noc“). Podobný motiv se vyskytuje ve védském příběhu o knězi (*brahman*) Atrim, jehož

Ašvinové vytáhli z ohnivé jámy. Když kvůli démonu zatmění Svarbhānuovi přestalo svítit slunce, Atri (*RV* 5.40.6) „prostřednictvím čtvrté formule [*brahman*]... zjistil, že je slunce zakryto temnotou“. Odjinud se zdá, že tato „čtvrtá“ by mohla znamenat tichou meditaci, jež je v protikladu k nejrůznějším formám mluveného slova (*váč*), a že Atri osvobodil slunce mystickou silou mlčení. Uvedená římská a indická ukázka nepochybně představuje dvě různá zpracování jednoho tradičního mystického tématu.

Dále tu máme etymologii paní Štěstěny *Fortūna primigenia*, jejíž svatyně v Praeneste (nyní Palestrina) se stala mekkou římských hazardních hráčů. *Fortūna* je odvozeno ze substantiva **fortu-* (srovnej *fortuitus*), kromě toho z *forti*, které se vyskytuje ve *fors* 'příležitost, štěstí'. Podle Ciceronova popisu její kultovní sochy (*De divinatione* 2.85—86) měla na klíně malého Jova a Jūnōnu, což by mohlo znamenat, že byla chápána jako prvotní (*primigenia*) matka bohů. Nicméně zachované nápisy obsahují věnování *Fortunae Jovis puero* „Fortuně, dítěti Jova“ nebo *nationu cratia Fortuna Divo fileia primocenia* „s vděčností za narození dítěte Fortuně, prvorozené dceři Jova“. Tato problematika prvenství se objevuje také ve vědech, kde byla prabába bohů Aditi jak matkou tak i dcerou Dakši (*RV* 10.72.4 „z Aditi se zrodil Dakša, a z Dakši Aditi“). Nezávisle na theologických závěrech lze konstatovat, že se tato podivná okolnost nevyskytuje ojedinelé a tedy může být pokládána za společné dědictví.

Sáturnova „choť“ *Lūa Māter*, která od vítězných římských vojáků dostávala jako oběť ukořistěné zbraně nepřátel (Livius 8.1.6, 45.33.2) je podle jména variantou *luēs* 'sněť, rozklad', v moderní medicíně 'syfilis' (srovnej řecké *lyó*, latinské *solwō* < **se-luó* 'rozpouštím'). Lépe doloženou paralelu má v zbožštělém abstraktním substantivním femininu *Nirrti* z *Rgvédu* a *Atharva-védu*, které je odvozeno ze slovesa *nir-r-* 'uvést v ne-pořádek, roz-ložit' (srovnej *rta* 'řád'). Zázračné omlazovací kůře Ašvinů se kdysi podrobil i jistý věkem sešlý (*nirrtam džaranjajá*, *RV* 1.119.7) Vandana, jehož „dali do pořádku jako řemeslníci vůz“. *Nirrti* většinou vystupuje jako zlověstná bohyně, jejíž vliv mají ostatní bohové neutralizovat. Zřídka se k ní obrací hymnus přímo, a pokud ano, pak apotropaicky, s přáním, aby raději navštívila nepřítel. Zdá se, že i zde se projevuje shodné římské a indické

pojetí, které potvrzuje i avestský démon, nebo spíše démonka *Astóvidátu* 'ta, jež působí rozpad těla', která se objevuje po boku démonky Nasu 'mrtvola'.

Nakonec nám zbývá *Carna*, jejíž jméno je odvozeno od *carō*, gen. *carnis* 'maso', jako je např. i *Flōra* odvozeno od *flōs*, gen. *flōris*. Podle Ovidia a Macrobia měla svátek o červnových Kalendarích (1. června) a souvisela s Juniem Brutem, podle legendy prvním konzulem a hrdinou republikánské války. *Carna* byla patrně bohyní podporující zažívání a metabolismus a snad i ochránkyní masa, jež dodává energii mladému (*iuvenis*—*Jūnius*) bojovníkovi. Védským protějškem je hymnus velebící personifikovanou Potravu *Pitu* (*RV* 1.187), poskytující sílu *ódžas*, díky níž *Trita* a *Indra* přemohli draka.

Obrátíme-li se od božstev k samotným rituálům, nesmíme opomenout etruský přínos, protože etruská rituální „věda“ byla proslulá, uznávaná a velmi rozšířená. *Libri rituāles*, jejichž tématem byla *Etrusca disciplina*, byly ve starém Římě stále dostupné a staly se předmětem studia celých generací římských učenců (sám císař *Claudius* byl autorem mnohasvazkového pojednání o etruských starožitnostech). Zvláště se proslavily *Libri fulgurāles* a *Libri haruspiciīni*, které se zabývaly problematikou blesku a věštěním z vnitřností zabitých zvířat, především z jater, v čemž byli Etruskové mimořádní experti. Tento druh věštění a nalezené modely jater velmi připomínají mezopotámské paralely, což by potvrzovalo východní původ Etrusků. Leccos od nich převzali Římané, i když užívali vlastní terminologii (*haruspex* 'pozorovatel vnitřností'; srovnej *auspex* 'pozorovatel ptáků', který věštil z letu ptáků). Jejich zájem o *prōdigia* (abnormální události), hrůza z rituální poskvrny a posedlost rituální očistou připomíná poměry ve starém Íránu, jež jsme nastínili v 6. kapitole. Tam jsme také probírali shodné indoevropské termíny a formule, k nimž patří klíčové výrazy, jako je latinské *crēdō*, *iūs*, a *iūsta facere* 'provádět pohřební rituály'. Latinské *iūs* jako lidské právo (kodifikované jako *lēs*) se lišilo od *fās* 'božské právo' do jisté míry stejně, jako v řečtině *dikē* (srovnej latinské *iū-dic-*) od *themis*. *Fās* a *themis* (a védské *dhāman*) vycházejí z indoevropského kořene **dhé-* 'stanovit, položit' (s druhotným významem 'dělat'); z toho plyne, že božské právo bylo 'ustanoveno'. Ve starých rituálech se používala

i běžná latinská slovesa, jako je *interdicere* 'zakázat' a *interficere* 'zabít', která mají indoíránské protějšky:

latina: *interdicere alicui aqua et igni* „zakázat někomu vodu a oheň“

avestština: *antarē víspeṅ dregvatō hačmēng mrujē* „vypovídám všechny stoupence klamství z (naší) společnosti“ (*Jasna* 49.3)

Inter-dic-: *antarē mru-* vyjadřují kněžskou exkomunikaci, doslova 'říkat mezi'.

stará latina: *interficere aliquem vita (et lumine)* „zbavit někoho života (a světla)“; *interficere aliquem siti fameque* „zahubit někoho žízní a hladem“; *interficere panem* „zlikvidovat [zhltnout] chléb“

védština: *antar mrtjum dadbatām* „nechť odstraní smrt!“ (*RV* 10.18.4); *pratjauhan mrtjum... antardadbáná duritáni višvā* „zahlnali smrt, když odstranili všechny neduhy“ (*AV* 5.28.8); *antar arátir dadbé* „zabil jsem demony“ (*JV*, *Maitrájanisambhitá* 1.2.1)

Inter-fic-: *antar dhá-* [stejný kořen **dhé-*] znamená doslova 'zlikvidovat' nebo 'odstranit' ve smyslu 'oddělat, zabít, pozřít'. Tímto způsobem válečník řešil problémy ve službě i v době volna, např. *Thór* buď zabíjel obry, nebo do sebe házel voly a zaléval to medovinou, zatímco kněží dokázali oddělat člověka pouhým slovem.

Vraťme se ještě k archaickým rituálním odvozeninám od kořene **dhé-*. Existovalo kolegium kněží zvaných *fētiāles*, kteří sankcionovali římské zahraniční vztahy — posvěcovali jak vyhlášení války tak mírové smlouvy, řešili hraniční spory a formálně anektovali nově dobytá území. Základ jména **fēti-* se shoduje s védským substantivem *dhātu* 'založení, základ' (srovnej *forti-* vedle *fortu-*), které je součástí adjektiva *su-dhātu* 'dobře založený', jež se v *RV* 7.60.11 používá o vydání území vhodného k osídlení (*kšajāja*), a adjektiva *tridhātu* 'trojnásobně založený', jež znamená vesmír vyměřený třemi prvotními kroky boha *Višnu* (viz 4. kapitolu).

Nejpozoruhodnější shody mezi římským a indickým rituálem nalézáme v souboru zákazů, jimiž se musel řídit indický *brahman* i římský *flāmen diālis* (F.D.). Tato tabu posilují poněkud chatrnou hypotézu, podle níž jsou oba tituly odvozené z indoevropského **bhlagmen*. Uvádíme zákazy vybrané z různých římských pramenů (Plútarchos, Gellius, Livius, Plinius, Appianus) a hlavně z *Manuových zákonů*:

1. F. D. nelze nutit k přísaze.
Bráhmana nelze předvolat za svědka.
2. F. D. nesmí pohlédnout na vojsko.
Bráhman nesmí pokračovat v náboženské činnosti v blízkosti válečného konfliktu.
3. F. D. se nesmí dotknout koně ani na něj nasednout.
Bráhman se nesmí zabývat náboženským studiem na koni nebo jiném dopravním prostředku.
4. F. D. se nesmí přiblížit k pohřební hranici.
Bráhman se musí vyhýbat kouři z pohřební hranice a přerušit náboženskou činnost, prochází-li kolem pohřební průvod.
5. F. D. nesmí požívat opojné nápoje a kvašené látky.
Bráhman nesmí požívat alkohol.
6. F. D. se nesmí venku potírat olejem.
Při potírání hlavy olejem musí bráhman dbát na to, aby se olej nedostal na ostatní části těla.
7. F. D. se nesmí dotýkat syrového masa.
Bráhman nesmí jíst neobětí maso, ani přijmout almužnu od řezníka, sládky, nebo provozovatele lisu na olej nebo nevěstince.
8. F. D. se nesmí dotýkat psa ani o něm mluvit.
Bráhman nesmí číst vědy, když slyší štěkot psa, ani jíst jídlo, které bylo v kontaktu se psy nebo chovateli psů.



9. F. D. nesmí ani v noci odložit odznaky kněžství a jeho manželka *flāminica* musí vystupovat pouze krytým schodištěm, aby nikdo z kolemstojících nespatriil dolní část jejího těla. Bráhman nesmí být nikdy úplně nahý a nesmí vidět svou manželku nahou.

10. F. D. je nedotknutelný a vztáhnout na něj ruku (*flāmini manus iniicere*) je těžký zločin.
Zabití bráhmana je nejtěžší zločin, který zasahuje až do nadpřirozené oblasti (viz problémy, které měl Indra v souvislosti se zabitím Triširase).

Kněžská tabu tohoto typu, ať již právní, vizuální, hmatová, dietetická nebo sexuální se vyskytují běžně všude na celém světě (srovnej např. Mojžíšův zákon), ale přesné shody uvedeného výčtu ukazují na společné kulturní dědictví, které v tomto případě nemůžeme nazvat jinak než indoevropské.

Značná podobnost existuje také mezi různými typy manželství, které jsou doloženy ve starém Římě a staré Indii. Podle starořímského právního předpisu přešla žena po svatbě do manželské moci (*manus*), pod moc (*potestas*) manžela, který tím nad ní získal právo podobné moci rodičovské (*in locō parentis*). U dvou typů svatebního obřadu získal manžel moc nad manželkou ihned — při slavnostním, náboženském sňatku „obětování bohu“ (*cōnfarreatio*) v přítomnosti kněze *flāmen diālis* a při sňatku koupí (*cōemptiō*), což byla obchodní transakce. Naproti tomu třetí forma manželství, zvaná *ūsus* ('zvyk'), dávala manželovi manželské moci (*manus*) až po roce společného života a to pouze za předpokladu, že žena neopustí manželský domov po tři noci za sebou. Měla tak možnost odkládat *manus* do nekonečna, stačilo každý rok strávit tři noci mimo domov. To se označovalo výrazem *ūsus rumpere* 'porušit zvyk' a v této souvislosti používaný termín *usurpatio trinoctii* odhaluje pravý význam slovesa *usurpare*: žena jednala jako **ūsurupa* 'porušovatel zvyku' (srovnej *legirupa* 'porušovatel zákona'). V římském právu a při jeho patriarchální tvrdosti je tento zvyk věru neobvyklý. Vezmeme-li v úvahu trojčlennou indoevropskou strukturu a je-li *cōnfarreatio* kněžská a *cōemptiō* obchodní záležitost, připadá svatba zvaná *ūsus* stavu válečníků. Hovoří pro to i *Manuovy zákony*, které uvádějí osm druhů manželství, z nichž

první čtyři byly pouhými variantami bráhmanského náboženského obřadu (*bráhma*, *daiva*, *árša*, *práždžapatja*) a pod posledním uvedeným druhem sňatku (*paiśáca*, jméno má po démonech) se skrývalo pokradmé znásilnění spící, opilé nebo šílené ženy. Ke zbývajícím druhům patří *ásura* (manželství za peníze, nejvhodnější pro vaišje; srovnej případ, kdy Bhíšma kupuje Pánduovi druhou manželku Mádrí), manželství na způsob *gándharva* (definované jako *icchajánjónjasanjóga* 'svazek ze vzájemné touhy') a sňatek *rákšasa* (manželství násilným únosem dívky, prováděným *batvá čhitvá ča bhitvá ča* 'doprovázená zabitím, zraněním a materiální škodou'). Poslední dva druhy byly implicitně nebo explicitně vyhrazeny stavu válečníků, ačkoli podle některých právních spisů byla násilná svatba *rákšasa* odsuzována jako *anárja* [neárjovská], a stejně byla hodnocena pro svou prodejnost i *ásura*. Kombinací, stylizací a „zjemněním“ obřadů *gándharva* a *rákšasa* vznikla *svajanvara* indických eposů, která ženě poskytovala svobodnou volbu, mužům zase příležitost k soupeření nebo i k předstíranému či opravdovému únosu. Sňatek *gándharva*, s nímž jsme se seznámili v 5. kapitole v příběhu o Duhšantovi a Šakuntale, byl jako svobodné spojení partnerů bez účasti rodičů podle všeho v Indii stejně nezvyklý jako „sňatek podle zvyku“ (*ásus*) v Římě. Když se král Duhšanta dozví, že panna je také kšatrijského původu, navrhne okamžitou svatbu, která se má naplnit na místě, a přesvědčí Šakuntalu, že jde z hlediska jejich stavu o formu naprosto zákonnou, že je „samostatná“ (*átmanah prabhuh*), a má právo svým tělem disponovat podle své vůle. Ona si stanoví podmínky a pak dá svobodný souhlas. Tento druh indického a římského sňatku odpovídá svéhlavé, autonomní povaze indoevropského bojovníka, o níž jsme se zmínili v souvislosti se *svadbá* Indry a Marutů ve 4. kapitole. Válečníci a jejich bohové si dělali věci po svém, jinak, než ukázněnější stavy společnosti. Pozůstatek tohoto rysu dochovaný v římském právu nezvratně dokazuje, že trojčlenný indoevropský společenský systém, který z římské společnosti vymizel, byl kdysi její nedílnou součástí.

S pomocí védských textů lze do jisté míry osvětlit jednotlivé části římského rituálu, které jsou samy o sobě nesrozumitelné. Obřadu *Fordicidia*, zabití březí krávy 15. dubna, odpovídá védský rituál *aštápadí* 'osminohá', tzn. kráva s teletem, jejíž porážka také

souvisela se zvýšením plodnosti. Když bylo tele vyňato, Vestálky je spálily a popel se používal k očištění při svátku *Parilia* (nebo *Palilia*) o šest dní později. Při tomto svátku venkovské bohyně *Palēs* docházelo ke zmrzačení koně, jehož krev se používala k vykuřování spolu s popelem ze svátku *Fordicidia* a prázdnými fazolovými lusky; etiologie této události těsně souvisela s legendou o dětství Rómula a Rema jako „pastýřských dvojčat“ odkojených vlčicí. Jeden ze svých zázraků učiní vědštit Ašvinové (viz 4. kap.) ve finále závodu, kdy kobyla *Višpalá* (= *Palá više*, tzn. stavu vaišjů) přijde o nohu, kterou okamžitě Ašvinové nahradí kovovou protézou, aby mohla závod dokončit (*RV* 1.116.5). Hned v dalším verši Ašvinové vrátí zrak Rdžrášvovi (jehož oslepil vlastní otec) na přímluvu vlčice, která od něho dostala k jídlu sto beranů. Těchto několik motivů (*Palēs-Palá*, zmrzačení koně, dvojčata a snad i vedlejší motiv vlčice) znovu ukazují na určitý stupeň příbuznosti. S dobytkem i koňmi souvisel věštecký obřad *iūges auspicium*, popisovaný jako *cum iunctum iumentum stercus fecit* „když se zapřažené zvíře vykálí“; tento úkaz byl znamením neblahé události, které se mohlo předejít vypřažením ze jha. Ve védském hymnu o Mudgalovi (*RV* 10.102) se hrdina se svou ženou účastní soutěže ve voze taženém býkem. Při závodu se býk vymocí, upšoukne se a přestože dokonce pokálí paní Mudgalovou, ona vykaly nesetře a v závodě zvítězí. Text je v mnoha ohledech nejasný, ale i zde má výkal zapřaženého zvířete velký význam pro budoucnost. Takovéto analogie, které nalézáme v římském a védském náboženství, nám mohou pomoci při rekonstrukci širší indoevropské mozaiky.

Skutečný závod vozů se konal v Římě na Martově poli na svátek *Equirria* (< **Equi-curria* 'koňský běh'), který se slavil v období kolem původního nového roku (27. února a 13. března) a údajně byl založen Rómulem na počest boha Márta. *Johannes Lydus* (*De mensibus* 4.20) zaznamenal, že se podle tradice účastníci dělili na tři „kmeny“, červený, bílý a zelený. Ještě dnes tvoří tyto barvy italskou vlajku, a při časté záměně modré za zelenou také např. Francie, Nizozemí, Norska, Islandu, Británie a Spojených států. Na mnoha místech je doloženo, že bílá, červená a zelená/modrá byly kanonické barvy tří indoevropských společenských stavů, bílá barvou kněží, červená bojovníků a zelená/modrá economic-

kých stavů. Bílá a červená byly ve skutečnosti „privilegované“ barvy, jejichž výroba byla nákladná (bílení lnu a barvení červenou/purpurovou barvou), zatímco ostatní barvy (zelená, modrá, žlutá, černá atd.) byly více méně „přírodní“ odstíny. Na mykénských inventářích textilií je doložena pouze *leuka* 'bílá' a *porfyreia* 'purpurová' látka a španělské *colorado* stále ještě znamená především 'červený'. Svátek *equirria* tedy obsahuje další reminiscenci na prehistorický trojčlenný společenský systém, což potvrzuje i Johannes Lydus, podle něhož *russati* 'červení' patřili Märtovi, *albat* 'bílí' Jovovi a *virides* 'zelení' Veneře, tedy bohům, kteří byli ochránci válečnického, kněžského a neurozeného stavu. To však není jediný archaismus tohoto svátku, protože *equirria* také připomíná staroindický závod *vádžapéja* na počest vítěze. Z této celospolečenské soutěže, k níž měli původně přístup všichni bez rozdílu — bráhman, kšatrija i vaišja, se postupně stal rituál, při němž podle předem dohodnutého plánu zvítězil kšatrijský král, který tak symbolicky upevnil svou moc nad celou společností a především nad nejpočetnějšími vaišji.

O svátku *Lupercalia* 15. února se konal zase jiný závod. Na Palatinu se k flagelantskému rituálu mírnějšího ražení shromáždila tlupa celebrantů, kteří se nazývali Luperkové (snad *lupus* 'vlk' + *hircus* 'kozec'), byli oděni pouze bederní zástěrkou z kozlí kůže, běhali po městě a biči *februa* z kozlí kůže šlehalo především ženy, což jim mělo zajistit plodnost. Jedná se o rozšířený lidový kult plodnosti, který byl v Římě pod patronací italského lesního boha Fauna. Podle Ovidia (*Fasti* 2.425—52) se datuje od únosu Sabinek z Rómula (o němž budeme hovořit později). Když se ukázalo, že násilím získané ženy jsou pro nemilost božstva neplodné, na prosby o plodnost Jünō odpověděla: „Italské matky, do vás posvátný kozel at' vnikne [in]ito!“ Místo této barbarské ohavnosti se plodnost zajišťovala raději symbolickým šleháním kozlí kůží. Pro srovnávací mythologii je však svátek *Lupercalia* zajímavý z jiného důvodu. Necelý měsíc před osudnými březnovými Idami sledoval Julius Caesar průběh slavnosti *Lupercalia* ze svého prominentního křesla, když tu jeden z Luperků, Marcus Antonius, přerušil závod, přiběhl k Caesarovi a podal mu korunu. Lid reagoval nesouhlasně, Caesar Antonia odbyl mávnutím ruky a na příhodu se zapomnělo. Je téměř jisté, že šlo o zkoušku veřejného mínění, na

níž se Caesar s Antoniem domluvili, když chtěli téměř po pěti stoletích obnovit monarchii. Caesar byl jako pontifex maximus velmi dobře obeznámen se starými římskými náboženskými zvyklostmi a nejspíš si myslel, že při této příležitosti by mu mohly být masy příznivě nakloněny. Nicméně se přepočítal a za několik týdnů byl po smrti. Co bylo na *Lupercaliis* tak zvláštního, že si je vybral jako zkušební korunovaci? Částečnou odpověď dává další tradice týkající se Rómula. Existovaly dvě skupiny Luperků, jedna údajně pocházela od Rómula, druhá od Rema (že Caesar založil z vlastních pochopů ještě třetí, Luperci Julii, je jen dalším důkazem jeho politických machinací). Podle legend o založení Říma prožila tato dvojčata mládí jako pastevci a v souvislosti s dobyt看em mezi nimi vzniklo nepřátelství, které skončilo odstraněním Rema a posvěcením Rómula jako *rex*. V *Lupercaliis* se tedy možná skrývá starý obřad uvedení do královského úřadu, který Caesar a Antonius ještě znali, ale lid si jej oproti jejich očekávání již nepamatoval. Jeho paralelu nacházíme ve staroindickém obřadu *rádžasíja* 'ustanovení králem', který měl význam korunovace (kterou Judhištira uspořádal ve 2. knize *Mahábháraty*), při němž však bylo pokropení provázeno inscenovanou a imitovanou likvidací rodinných soupeřů spojenou s opětovným získáním dobytčího stáda.

Běžecský závod se konal na Martově poli při velkém obětním obřadu *October equus* 15. října. Po koňských dostizích byl Märtovi obětován kopím vítězný kůň, o jehož hlavu pak bojovaly dvě skupiny a jehož ocas běžci rychle dopravili do (pouze kilometr vzdáleného) *Regia* a koňskou krev nechali kapat na krb v paláci. O tomto důležitém rituálu, a jeho srovnání se staroindickou obětí koně *ašvamédha*, při níž se z krále stal nejvyšší král, budeme pojednávat v 15. kapitole. Další rituály související s palácem *Regia* a kultu, které se tam pěstovaly, probereme ve 14. kapitole.

Na rozdíl od koně, který byl při svátku *October equus* obětován pouze Märtovi, se v rámci římského pantheonu používají i jiné oběti. Nejznámější z nich je *suovetaurilia*, prováděná *su*, *ove*, *tauro* 'se sviní, ovci a býkem' (nebo spíše s *verres*, *aries* a *taurus* 'kancem, beranem a býkem') na Martově poli. Ačkoliv teoreticky byla ovce obětována Juppiterovi, býk Märtovi a svině bohyni Tellūs ('země'), byly oběti stejně většinou určeny Märtovi jako

hlavnímu božstvu, stejně jako Catonova trojčlenná zemědělská modlitba za ochranu (citovaná výše) byla určena pouze Märtovi jako část *suovetaurilia*. Podobně i ve starověké Indii byli při *sautrámaní* obětování beran, býk a kozel a zasvěcení Sarasvatí, Indrovi a Ašvinům, ale jméno celého obřadu pochází od Indry *Sutráman* 'dobrý ochránce'. Sarasvatí jako do jisté míry vybledlá transfunkcionální bohyně dostala ovci, zatímco její íránská obdoba Anáhítá ve své kompletní trojité slávě požadovala ohromná stáda hřebců, dobytka a ovcí (viz 6. kapitole). Jūnō je někde uprostřed; v Rēgiu dostala prasnici a mladou ovci (*porca* a *agna*) a na Capitolu krávu (*bōs femina*), ale jako Jūnō Curītis (nebo Quirītis) ve Faleriích měla výběr hodný transfunkcionální bohyně, v němž chyběl pouze kůň: jalovice, volí, prase, beran a koza (Ovidius, *Amores* 3.13.13—18). V Rēgiu dostal Juppiter ovci, ale na Capitolu býka (*bōs mās*), který se lišil od plemenného býka (*taurus*), jenž byl vyhrazen Märtovi. Ještě stále zde fungují prastaré hierarchie, kde ovce byla oběť za stav kněžský, hřelec nebo býk se obětovali božstvu válečnického stavu, a dobytek, kozy a vepři bohům třetího stavu. Podobně i v Řecku se trojitá oběť s názvem *trittys* původně skládala z berana, býka a kance (*krios*, *tauros*, *kapros*), ale oběti mohly být určeny jakémukoliv božstvu a přesné složení a pořadí se nedodržovalo. Toto přerušování pouta mezi rituálem a theologií, které je v Indii, Íránu a Itálii tak pevné, je jedním z důvodů, proč je Řecko tak často pro tuto metodu srovnávací mythologie nepoužitelné.

Jak jsme se již pokusili vysvětlit, prameny římských mýtů můžeme kromě theologie a rituálu hledat i v legendární historii: generál Campillus (kolem roku 400 př.n.l.) je postavou slunečního mýtu v souvislosti s Māter Mātūta, a Rōmulus, jenž podle legendy *floruit* kolem roku 750, se objevuje v zakladatelských etimologiích různých rituálů, o nichž jsme se už zmínili, a které, jak dokazuje srovnání se staroindickými paralelami, nepochybně pocházejí z velmi starých vrstev náboženství. Rōmulus je nejsložitější a nejobtížnější postavou římských mýtů, jak sám o sobě, tak i ve spojení se svým bratrem Remem. Jak jsme již uvedli, římský mýtus o založení města je replikou stvoření světa, a tedy Rōmulus jako „dvojče“ je potenciálně srovnatelný s indoíránským *Jamou 'dvojče' v prostředí indoevropské anthropogonie; oprá-



něnost této hypotézy se pokusíme dokázat v 17. kapitole. Podle pověsti byli Rōmulus a Remus dvojčata, strávili dětství jako pastýři a chovatelé dobytka typu Dioskúrů a byli typickými představiteli „raglanovského“ hrdiny (otec bůh, odložení atd.). Rōmulův život od početí až k apotheóze je rozčleněn do fází odrážejících „předkapitolskou“ božskou tříadu Jūpiter, Mārs a Quirīnus. Jeho otcem byl totiž Mārs, Jūpiter mu byl ochráncem a on sám, jak se po jeho mystickém odchodu v bouři věřilo, se stal Quirīnem (mechanismem tohoto přenosu se budeme zabývat v 17. kapitole). Mezi ostatními římskými vládci vyniká jako první král-kouzelník, tajemný zakladatel, který je epickou projekcí svého učitele Jova. Oproti němu je jeho nástupce Numa Pompilius pravý vzor lidsky orientovaného zákonodárce, který zorganizoval kněžské sbory a založil každoroční obřad určený 'věrnosti' *Fidēs*, při němž kněží celebrowali s pravou ruku ořezanou až k prstům. Jeho odznakem byla *tūtēla pācis* 'ochrana míru' (Livius 1.21.5). Je nepochybně projekcí boha Diūs Fidius, jenž byl právním (v protikladu k magickému) alomorfem Jova a svým vztahem k Jovovi připomíná poměr védského Mitry k Varunovi (jméno Mitra je etymologicky příbuzné s ruským *mir* 'mír').

Jak tomu bývá, nastalo po Numovi nejprve bezvládí, a pak se najednou na scéně objeví další král, Tullus Hostilius, který je stravován vášní po aktivitě a vojenském dobrodružství. Stěžejní událostí jeho vlády je válka proti sesterskému městu Říma Alba Longa, jemuž velel Mettius Fufetius. Válka měla být rozhodnuta soubojem mezi trojicí římských Horātiů a trojicí albských Curiātiů, a když poslední Horātius, který zůstane na živu, zabije všechny tři Curiátie, Alba je podle dohody poražena. Horātius se vrátí vítězně domů a když zjistí, že jeho sestra oplakává svého snoubence Curiátia, v záchvatu zuřivosti ji probodne. Zabití příbuzného se muselo odčinit konáním náboženských obřadů, které se pak v rodu Horātiů (jméno odvozeno od Quirīnovy manželky Hory) staly tradicí. Nedlouho potom měli spolu Tullus a jeho nový nedobrovolný poddaný Mettius z Alby podniknout společné vojenské tažení, ale v rozhodující chvíli se Mettius z bitvy stáhl a čekal v ústraní na výsledek, aby se pak přidal k vítězi, čímž dostal Tulla do nebezpečí života. Když se pak Tullovi podařilo s pomocí modlitby ke Quirīnovi, bohyni Ops

a Sātarnovi vyvážnout z nebezpečí a zvítězit, zmocnil se Mettia a nechal ho roztrhat koňmi.

Tento příběh je miniaturním válečnickým eposem vycházejícím ze starých mýtických témat. Paralely nacházíme ve védských mýtech (viz 4. kap.), kde Indra donutí Tritu (doslova 'třetí') Áptju, aby zabil trojitého nepřítele, 'tříhlavého' Triširase. Protože však šlo o příbuzného, musela za jeho vraždu rodina Áptji pykat (srovnej *gens Horātia*). Další analogií je vzájemná smlouva o neútočení uzavřená mezi Indrou a démonem Namučim, kterou démon lstivě porušil a tím Indru ohrozil. Bůh se s pomocí Ašvinů a Sarasvatí (srovnej Quirinus, Ops a Sātarnus, což jsou božstva „třetího stavu“) sám uchýlil ke lsti a srazil Namučimu hlavu. Nemůže být pochyb o tom, že Tullův příběh je římskou epickou projekcí indoevropského válečnického mýtu. Stejně jako Indra je i Tullus potřísněn bezbožným zabitím příbuzného a porušením smlouvy, ovšem schází tu analogie Indrova třetího, sexuálního, hříchu. Příčinou je římská hrdinská „etika“, podle níž se mohlo prominout rouhání, krutost a dokonce zbabělost, ale bylo vyloučeno smilstvo a nízké mravy, které byly vyhrazeny „cizincům“ typu etruských Tarquiniů a vyvrcholily znásilněním Lucretie na sklonku římského království.

Po Tullově vládě nastala další pauza. Vládcí, kteří po něm nastoupili na římský trůn, např. Ancus Martius a Tarquinové, se věnovali hlavně veřejným pracím a hospodářství, dali budovat stoky do Tiberu, upevnili finance (*fiscus*) a zavedli majetkový *census* obyvatelstva. Poslední opatření se připisuje Serviu Tulliovi, zvláštnímu, bohem obdařenému vládcí mezi dvěma Tarquiny, který měl údajně při narození kolem hlavy svatozář a byl zplozen božským falem, který se záhadně vztyčil z ohně v královském krbu (tyto tradice spíše připomínají bujně indické legendy o narození nebo staroíránskou *chvarenu* s konotacemi ohně a spermatu než obvyklou zarytou římskou *gravitās*).

U jednotlivých epizod římských legendárních dějin není obtížné určit odpovídající indoevropská mýtická témata. Únos Sabineček (manželek „venkovanů“, jimž vládl Titus Tatius a kteří žili na sousedním Quirinálu) za Rómula odpovídá konfliktu bohů třetího stavu s bohy ostatních dvou stavů, který můžeme pozorovat v Indii (Indra versus Ašvinové; viz 4. kap.), Irsku (Túatha ver-

sus Fomóirové) a Skandinávii (Ásové versus Vanové). Konflikt končí spojením těchto dvou antagonistických skupin do pantheonu/společnosti s triadickou strukturou, kterou v Rómulově Římě tvoří Ramnes (vlastní Římané), Lūceres (Etruskové) a Titienses (Sabinové, venkovský komponent podobný Oskům).

V republikánské válce (včetně obležení Říma etruským králem Porsennou a bitvy u jezera Regillus) se objevují prvky, podle nichž bychom mohli tuto válku interpretovat jako epické zpracování indoevropského mýtu o eschatologické bitvě, který jsme probírali v souvislosti s Kurukšétrou a ragnarökem v 5. kapitole. Postavy této války jakoby tvořily skupinu, která se podobá protagonistům *Mahábháraty*: Horātius Cocles ('Kyklops', tzn. jednooký) se svým paralyzujícím pohledem a Mucius Scaevola 'levák', který si na důkaz své statečnosti upálí ruku, jsou epické protějšky bohů Juppitera a Diūs Fidius, a jejich zmrzačení se shoduje s jejich skandinávskými paralelami, Ódinem, jenž jedním okem paralyzuje houfce nepřátel, a strážcem zákona Týrem, který ztratil pravou ruku, když ji vložil jako zástavu do chrťánu kosmického vlka Fenriho (je příznačné, že Diūs Fidius měl chrám na pahorku Collis Mucialis, a kněží boha Fides, jejichž funkci zavedl Numa, si symbolicky zavazovali pravou ruku). Brutus a další první konzulové, např. Publius Valerius („Publicola“) byli válečnickou elitou, zatímco Larcus a Herminius měli úlohu armádních dodavatelů a *virgō* Cloelia, která s pomocí své *fidēs*, odvahy a péče o mládež přispěla k záchraně Říma před Porsennou, byla odrazem transfunkcionální bohyně, stejně jako Draupadí v *Mahábháratě*. Z toho tedy plyne, že zde jako v *Mahábháratě* je zánik starého pořádku a ustanovení republiky epickým zpracováním starého eschatologického mýtu o zničení a obnově světového řádu, kde Pánduovci s Kuruovci a Vlastenci s Tarquiny mají role, které jsou v Íránu a ve Skandinávii vyhrazeny bohům a démonům.



10.

KELTSKÉ MÝTY

„SVĚDECTVÍ MRTVÝCH mělo větší váhu než svědectví živých, jelikož přednost dostalo psané slovo.“ Toto odsouzení mrtvé litery proti živé řeči se vyskytuje v jedné irské pohádce, kde se vypráví, jak padělané jméno vyryté na slavném meči mělo pro soudce větší váhu než ústní svědectví zákonitého vlastníka. Jedná se o pozdní ohlas velmi dobře známé averze druidů vůči písmu, o níž se zmiňuje i Caesar v *De bello Gallico*, a kterou nacházíme i u védských bráhmanů. Obě kultury měly možnost se s písmem seznámit velmi záhy (Indie při dávných stycích s Mezopotámií, Gallie po založení Massilie [= Marseille] a dalších řeckých kolonií na „francouzské riviéře“ kolem roku 600 př.n.l.), ale ve větším měřítku se jej rozhodly používat až později (Indové v období eposů a Keltové s příchodem křesťanství; jako kdyby irští mniši chtěli dohonit staletí dobrovolné keltské negramotnosti, začali hned po sv. Patrikovi psát v celé západní Evropě jako diví). Příčinou záka- zu psaní bylo možná dogma, které se v nejzazších východních i západních cípech indoevropského kontinua udrželo stejně jako archaické termíny, jež jsme probírali ve 3. kapitole (védské *rádža* : gallské *ríg* ‘král’ atd.). Caesar nás informuje o druidské nauce o stěhování duší u Keltů, ovšem nejdůležitější centrum učení o stěhování duší bylo samozřejmě v Indii, odkud se pak šířilo dál.



Předávání posvátného textu se snad chápalo jako analogie k vývoji individuální a kolektivní duše, kdy je každá nová generace omlazeným a reinkarnovaným Slovem. Takové posvěcení ústního podání kontrastuje se snahou o kodifikaci, o níž máme první doklady ze starověkého Blízkého východu. Stejně tak i bohoslužba pod širým nebem dělá dojem neohraničenosti oproti dostředivému vývoji, který směřoval k uzavřené svatyni. V tomto ohledu se severní národy (Keltové, Germáni, Baltové a Slované) podle všeho přidržovaly starého modelu, zatímco Itálie a Řecko se vlivem Středomoří a Blízkého východu uzavřely do zdí.

Ve 3. kapitole jsme stručně shrnuli hlavní fáze keltské protohistorie. Jedná se o první velké stěhování indoevropského národa, které lze sledovat s pomocí historie a archeologie, ale pro všeobecnou keltskou negramotnost je odsouzeno do mlhavého příšeří. Přestože se Keltům podařilo proniknout až do Galatie (starého centra Chetitů ve střední Malé Asii), usadili se většinou ve střední a západní Evropě a výběžky jejich osídlení zasahovaly dočasně do Itálie a Španělska a trvaleji na Britské ostrovy. Pod tlakem romanizace a germánských migrací byli postupně vytlačeni do severozápadní Evropy. Tímto způsobem jsou Keltové vskutku „marginální“. Na západ a na sever od nich nikdy žádní jiní Indoevropané nežili a od Středomoří byli chráněni zeměpisnou polohou a vlastní volbou. Pokud by mezi jejich ctnosti patřila usedlost spojená s ranou gramotností, byli by mimořádným zdrojem západního indoevropského archaismu. Jelikož tomu tak není, vyžaduje paběrkování jejich starých tradic nesmírnou námahu.

Pohybujeme-li se indoevropským kontinuem směrem na západ, zdá se, že rozdělení společnosti na stavy kněží, bojovníků a zemědělců, které védská Indie stanovila souběžně se strukturou pantheonu a které později ustrnuly v kastovním uspořádání, nebylo v Íránu uplatněno tak absolutně a v Řecku a Římě není po těchto stavech téměř ani stopy. Až na občasně ohlasy v náboženských, legendárních, ideálních nebo skutečných modelech se ani v řeckých (dórských, iónských, později athénských) „kmenových“ skupinách, ani v římské dichotomii patriciové-plebejci, toto pravěké uspořádání téměř nezachovalo. Pro Keltů to však neplatí. Podle Caesara se Gallové dělili na *druidēs* (kněží), *mīlites* (bojovníky)

a *miserrima plēbs* (bídny lid), a i ve starém Irsku druidové (srovnej védské *brahman*), šlechta *fláith* ('vláda'; srovnej védské *kšatra*) a *bó airig* ('svobodní sedláci'; srovnej sanskrtské *ārya-ka* a avétské *vāstrjō.fšujant*) až neskutečně připomínají indoiránské společenské uspořádání. Na rozdíl od germánské společnosti, kde byl tento systém porušen praktickým vymizením kněžského stavu, se trojčlenná společnost u ostrovních Keltů zachovala i pro budoucnost a koncem prvního tisíciletí prožila pozoruhodnou renesanci v anglosaské Anglii. Ve své staroanglické verzi Boethiovy *Útěchy z filosofie* asi z roku 900 rozdělil král Alfréd Veliký poddané na *gebedmen*, *fyrōmen* a *weorcmen*, což o sto let později zopakovali Aelfric a Wulfstan latinskými termíny *ōrātōres*, *bellātōres* a *labōrātōres*. V Anglii se tato tradice zachovala symbiózou Keltů a Germánů a severský superstrát na obou březích La Manche (který vyvrcholil normanskou invazí roku 1066) usnadnil během 11. století její rozšíření do severní Francie, odkud se šířila dál a stala se základem evropských středověkých a pozdějších třech stavů, které tvořily ve Francii základ společnosti až do revoluce v roce 1789. Máme před sebou další ukázkou rafinované houževnatosti keltské kultury, která dokázala jako substrát učinit ze zdánlivě vítězné latiny nesrozumitelnou francouzštinu (viz 3. kap.).

Písemné doklady o galském pantheonu začínají Caesarem (*De bello Gallico* 6.16—17), jenž Gallům přisuzuje intenzivní náboženský život a k výčtu jejich bohů, interpretovaných podle římských poměrů, připojuje stručnou charakteristiku: „Z bohů uctívají nejvíce Mercuria“ jako *omnium inventōrem artium* 'vynalezl všechna řemesla', dále Apollōna (zahání nemoci), Mārta (řídí války), Juppitera (panuje na nebesích) a Minervu (učí počátkům umění a řemesel). Je to podivná sestava, která poskytuje pramálo informací, zejména pro nízké ohodnocení „Juppitera“ a prominentní postavení „Mercuria“, jehož funkce se jakoby překrývaly s Minervou. Caesarovi ovšem nešlo o systematickou ethnografii. Snažil se pouze oživit stručné roční vojenské hlášení určené senátu zajímavými údaji o domorodém obyvatelstvu Gallie. Caesarův výčet dostane určitý význam pouze při srovnání s pozdějšími prameny. Zhruba o století později básník Lucanus (*Pharsalia* 3.399—425) vylíčil krví zbrocený posvátný háj v Massilii a popsal lidské oběti u Gallů (1.444—46):

...*immitis placatur sanguine diro*
Teutates, horrensque feris altaribus Esus,
et Taranis Scythicae non mitior ara Dianae"

...přššernou krvavou obětí tam Teutatu nosí,
krutému božstvu, a hroznému Esovi v svatyni hrůzné,
oltáři Taranise — je krutý jak Diāna skythská.'"

Trojici bohů Teutates, Esus a Taranis interpretovali pozdější Lucanovi komentátoři buď jako trojici Mārs, Mercurius a Juppiter, nebo Mercurius, Mārs, Dīspater (vládce zászvětí, jehož podle Caesara prohlašovali Gallové za svého předka). Caesar se také zmiňuje o obrovských proutěných figurínách, v jejichž útrokách byli upalováni lidé. Shodné informace máme i od Lucanových komentátorů, podle nichž se bohu Teutatovi obětovalo utopením v sudu, bohu Esovi oběšením a rozdrásáním a bohu Taranovi upálením. V tomto bodě začínají mít tato jména výpovědní hodnotu:

Teutātes (Toutates, Totates, Tutates) je odvozeno od **tewtā* 'lidé' (staroirsky *tíath*, oskicky *touto*, gótsky *thiuda*) a tak významem připomíná umberského Vofione a římského Quirīna.

Ěsus by mohlo znamenat 'pán' a mohlo by být příbuzné s latinským *erus* 'pán' (s rotacismem); existuje však ještě varianta *Aesus*, která ukazuje na původní dvojhlasku.

Taranis je příbuzné s kmenem zakončeným na *-u*: **taranu-*, který nacházíme ve staroirském *torann*, velšském *taran* 'hrom' (ve velšském *Mabinogi* je Taran mužské jméno, v Bretani existoval christianizovaný sv. Taran). Keltské *taran* vzniklo metathesí z *tanar* (= germánské **tbunar-* 'hrom'), jak

1) Myšlena je krymská Artemis Taurica, již byli obětováni cizinci, jako v Euripidově hře *Ifigénie na Tauridě*.

*) Překlad Jana Nechutová.

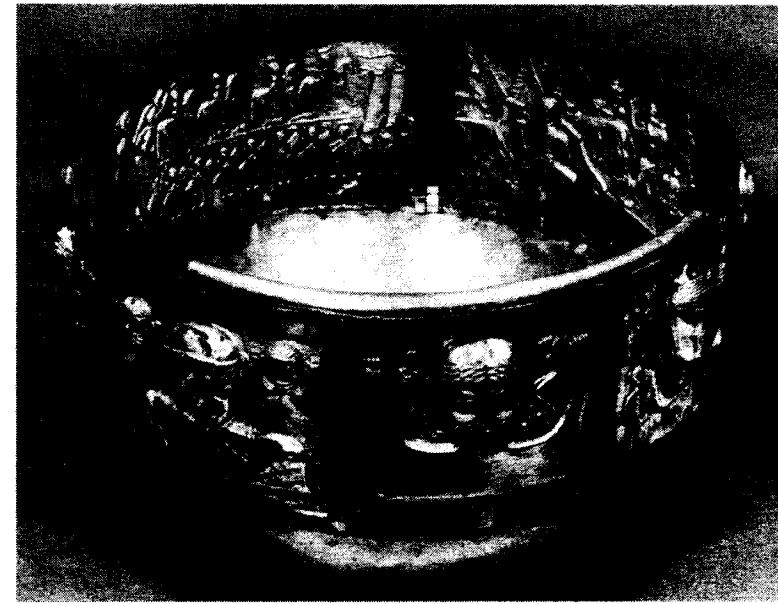


dokládá nápis *J(ovi) O(ptimo) M(aximo) Tanaro* (Chester, Anglie, rok 154 n.l.; *Corpus Inscriptionum Latinarum* 7.168).

Bůh lidu, pán, hromobijce — vyjmenujeme-li trojici těchto bohů takto popisně, není její slučitelnost s římskou trojicí Júpiter, Márs, Quirínus příliš pravděpodobná, což potvrzují i mizerné výsledky římských interpretací. Teutates by se možná vešel na místo Quirína jako zástupce třetího stavu neboli „kolektivu“, ale poměrně nízké postavení Caesarova „Juppitera“ ukazuje, že Taranis není hlavou pantheonu, ale spíše bůh hromu, jehož odznakem je buď kolo (= kulový blesk) nebo spirála (= hromoklín), řádově severský Thór (< **Thunaraz*). Uznáme-li, že Taranis není protějškem Juppitera, nemá ani smysl srovnávat boha Esa s Mártem. Ale interpretovat boha Esa může být zajímavé hned v několika bodech:

1. Také Germáni podle Tacitovy *interpretatio romana* germánského pantheonu „uctívají nejvíce Mercuria“ a tento „Mercurius“ s naprostou jistotou představuje velkého boha **Wōðanaz*, severského Ódina (viz 11. kap.).
2. Stejně jako severský Ódin i Esus dostává lidské oběti oběšením, zatímco bůh Teutates utopením stejně jako germánská božstva plodnosti, například bohyně Nerthus, o níž se zmiňuje Tacitus (viz 11. kap.). Dalším dokladem je kultovní scéna zobrazující člověka, jehož házejí po hlavě do kádě, která se zachovala na tepaném reliéfu na vnitřní straně gundestrupského kotle, keltské měděné nádoby se stříbrnými svrchními pláty nalezené v dánském rašeliništi (1. století př.n.l.; viz obr. 6).
3. Vezmeme-li v úvahu čestné místo „Mercuria“ na Caesarově seznamu, je možné, že „Mercurius“-Esus je nejvyšším bohem galského pantheonu, s vyšším postavením než bohové Taranis a Teutates.

Esus má mythologicky významnou ikonografii. Na dvou stranách „Pařížského oltáře“, jehož stáří se datuje do doby Krista a jenž byl nalezen v roce 1711 pod presbýtářem katedrály Notre



6. Gundestrupský kotel (Národní museum, Kodaň)

Dame v Paříži (nyní v Musée des Thermes na místě římských lázní Lutetia Parisiorum) je zobrazen bůh Taranis (nápis *Jovis*) a *Volcānus*, a na třetí bůh Esus s plnovousem, jak se sekyrou v ruce kácí listnatý strom (viz obr. 7). Na čtvrté straně stojí býk a za ním podobný strom, na němž sedí tři ptáci a nad tím je nápis *Tarvos Trigaranus* 'býk se třemi jeřáby'. Na obdobném reliéfu z Trevíru (nyní v tamním Zemském museu) je zobrazen dřevorubec, jak kácí strom s býčí hlavou a třemi ptáky nahoře v listoví. Námětem tohoto obrazu by mohl být nějaký ztracený mýtus, který připomíná Indrovo zabití Triširase, o němž se vypráví v *Jadžurvédu* a především v 5. knize *Mahábháraty*. Indra protivníka srazí k zemi hromoklínem, ale na dokončení díla si najme dřevorubce, jenž usekne hlavy sekerou, načež z krků vyletí tři ptáci (sluka, koroptev a vrabec). Trojhlavé postavy jsou v keltské ikonografii běžné, ale pro neexistenci textů nelze význam této galské scény plně objasnit.



7. Esus na „Pařížském oltáři“ (Musée des Thermes, Paříž)

Postavu boha Esa bychom možná mohli spojovat s theonymem Lugus, který se skrývá v toponymech (*Lugu-dunum* 'Lugovo město' > francouzský Lyon, holandský Leiden atd.) a s irským Lugem (o něm bude ještě řeč), jenž byl universálním všeučelcem (*samildánach*; srovnej „Mercuria“ jako *omnium inventorem artium*). Podle irských příběhů byl Lug otcem Cú Chulainna, stejně jako i Ódin byl předkem významných severských hrdinů; podobně *Esugenus* 'z rodu Esova, zplazený Esem' bylo galské šlechtické jméno. Když se Lugudunum/Lyon stalo hlavním měs-

tem Gallie, zavedl tam císař Augustus oslavy svého svátku na den 1. srpna, kdy se podle irské tradice konala slavnost Lugnasad, zde pravděpodobně svátek městského eponyma. Císař „uchvátil“ kult, který zde byl již dříve, stejně jako byl později na místě svatyně bohů Esa a Tarana vybudován chrám Notre Dame v Paříži.

Podle lidských obětí by se trojice Esus-Lugus, Taranis a Teutates mohla zhruba shodovat se skandinávskou trojicí Ódin, Thór a Freyr v pohanském Švédsku, které se v Uppsale obětovalo až do příchodu křesťanství v 11. století (viz 11. kap.). Stejně jako Jupiter-Mars-Quirinus byla keltská trojice západní stylizací původního trojčlenného indoevropského pantheonu, tedy západní analogií východního systému, jehož první doklad pochází z Mitanni (Mitra-a-Varuna, Indra, Násatjové; viz 3. a 4. kap.). Kolem tohoto jádra byl pak nabalen zbytek pantheonu. „Mars“ nabývá většího smyslu ze dvou hledisek. Epigraficky je doložen *Mars Teutates* (např. *Marti Toutati*), který podobně jako venkovský římský Mars spíše než boha války připomíná ochránce míru a plodnosti, odhání mor, vpády nepřátel, neúrodu. Na druhé straně si bohy „Mártem“ a „Mercuriem“ střídavě vypomáhali autoři Lucanových scholií při interpretaci bohů Teutata a Esa a na nápisech dostávají oba podobné přídomky (např. Vellaunus, s neznámým významem). Z toho plyne, že se v „Mártovi“ může skrývat ještě jeden bůh, strukturálně příbuzný s božstvem Esus-Lugus, které s ním možná částečně splynulo. Na mysl zde přichází potlačený védský Mitra, římský Diūs Fidius a skandinávský Týr vedle Varuny, Juppitera a Ódina, tedy bůh smluv v páru s magickým pánem přísah a závazků, který jím však byl posléze zastíněn a téměř pohlcen (Mitra byl prakticky redukován v dvandvovém kompozitu na druhu Varuny, Diūs Fidius jako „alomorf“ Juppitera, Týr „militarizoval“ spolu s Ódinem ve Skandinávii). Jako „Mars“ byl interpretován germánský bůh **Tīwz* (> severský Týr), podobně jako byl **Wōđanaz* interpretován jako „Mercurius“. Na latinském nápise ze severní Anglie (3. století n.l.) je uveden Mars Thingsus, tedy germánský bůh Tīw, ochránce soudního shromáždění, které se scházelo v úterý, stejně jako skandinávský Týr byl původně ochránce *thing* (latinské *Mārtis dies* vyšlo v germánské interpretaci jako *Tuesday*; viz 11. kap.). Galské jméno takového „Marta“ není známo, ale objevuje se v Irsku jako Níadu vedle Luga (viz dále v textu).

Zbylé galské bohy můžeme uvést ve stručném seznamu. „Apollō“ slouží buď jako označení boha Borvo nebo Bormo (bůh termálních léčivých vod; srovnej francouzské jméno Bourbon) nebo jako sluneční božstvo označující boha Belena ‘jasný’ nebo Grannus ‘slunce’ (srovnej staroirský název prvomájového svátku Beltaine ‘jasný oheň’ a *grían* ‘slunce’). „Vulcānus“ je doložen v Gallii, avšak nikoliv pod původním jménem. Možná, že jeho základem bylo slovo s významem „kovář“ (jako se ve jménu jeho irského protějšku, božském kováři Goibniu odráží *gobae* ‘kovář’; srovnej MacGowan ‘syn kováře’). Jako „Hercules“ byl interpretován galský Ogmios, podle Lúkiána (*Héraklés*, 1. kap.) starý, připlešatělý, sluncem opálený bojovník, který uměl lidi doslova očarovat svou výmluvností, stejně jako irský silák Ogma ‘se slunečním obličejem’, jemuž se připisoval vynález vrypového ogamského písma. Možná, že jeho mýtus částečně připomínal mýtus indoevropského válečníka, jehož ztělesňoval řecký Héraklés a severský Starkaďr (Héraklés se čirou náhodou setkal s Géraem ‘stářím’ a byl známý jako *Herculēs Mūsārum*; Starkaďr byl i *senex* i velký skaldský básník; srovnej 13. kap.). „Dīspater“ (*Dīs*, latinské jméno boha Háda, které pochází z *Dīves* ‘bohatý’ a je tak přesným překladem řeckého *Plútón* = „Plūtō“) se občas objevuje u autorů Lucanových scholií jako alternativní interpretace Tarana, ale pravděpodobněji jde o boha smrti, jemuž by mohl odpovídat galský bůh Sucellus ‘dobrý bijce’ neboli Silvānus ‘zálesák, dřevorubec’, zobrazovaný s paličkou a soudkem, někdy s vlčí kůží a psem. Mohlo by jít o postavu „předka“, snad „prvního kolonizátora“ podle vzoru védského Jamy nebo o boha — vládce zászvětí, jako je Zeus Katachthonios nebo severský Ódin, který vládl i ve Valhale. Víra v posmrtný život byla každopádně silná, protože Gallové byli ochotni půjčovat peníze na posmrtné splátky.

„Minerva“ s přízviskem Belisama ‘nejzářivější’ je krycí jméno pro velkou bohyni. Silné ženské typy jsou výrazné na božské úrovni i na úrovni hrdinských příběhů. Transfunkcionální bohyně je zde ve svém žívu. „Minerva“ měla chrám s „věčným plamenem“ v Británii 3. století n.l. a je možné ji spojit s britským keltským theonymem Brigantia, původně totožným se sanskrtským adjektivem ženského rodu *brhatī* ‘veliká, vznešená’ a s irským theonymem Brigit, pozdější světici, která slavila svátek Imbolc

(1. února) a v Kildare měla klášter s věčným ohněm. (Na rozdíl od obvyklého překrytí, např. nahrazení Afrodítý se svatyní v ky-perském Pafu kultem Panny Marie, byla tato keltská bohyně se vším všudy včetně jména jednoduše pokřesťanštěna.) Mezi ženami keltských mýtů jsou také doklady o trojitosti nebo trojjednos-ti: sama Brigit měla dvě „sestry“ téhož významu, existovala triáda irských bohyň Macha a v Gallii byly tři Mātres nebo Mātrae nebo Mātrōnae. Stejně jako v Řecku nevaldilo, když vedle jedné Ho-mérovy Músy byly třikrát tři Músy, nevylučovaly ani Mātrōnae existenci jedné velké Mātrōny ztělesněné řekou (Mātrōna > Mar-ne), zatímco v Irsku byla bohyně-matka samotnou zemí (Ériu; srovnej indickou Sarasvatí [jméno řeky] s íránskou Harachvaití [jméno země]). Mātrōna byla matkou ‘božského syna’ Mapona, ve velšských hrdinských příbězích jí odpovídá Modron se synem Mabonem a v irské tradici jí odpovídá říční bohyně Bóand (> Boyne) a její ‘mladý syn’ (Mac Óc = Óengus). Kromě toho měli keltští bohové mužského pohlaví „nepanující manželky“, do jisté míry jako v římském nebo indickém náboženství (Rosmerta ‘předvídavá’ byla manželkou „Mercuria“, Nemetona ‘ta, která patří ke svatyni’ manželkou „Mārta“, Damona ‘kráva’ manželkou Borva, Sirona ‘hvězda’ manželkou Granna, Nantosuelta ‘řeka?’ manželkou Sucella atd.).

Existoval také býčí bůh Tarvos Trigaranus a parohatý bůh Cernunnos ‘rohatý’, který je vyobrazen na vnitřní straně gunde-strupského kotle, jak sedí se zkříženými nohama, v levé ruce hada s beraní hlavou, v pravé ruce nákrčník, další nákrčník na krku, obklopen vlkem, jelenem a býkem (viz obr. 8). Mezi thériomorfními božstvy však byly výraznější ženy, přestože byla snaha jejich zvířecí povahu tlumit: Epona ‘klisna’ (s příjmením Regīna ‘královna’) odložila svoji původní koňskou podobu a byla zobrazována, jak jezdí na koni nikoliv obkročmo, ale bokem, stejně jako její obdoba ve velšských pověstech Rhiannon (< **Rīgantōna* ‘královna’) v *Mabinogi*. Jako mnoho keltských božstev měla i ona určité rysy zászvětí, pro něž, jak se zdá i podle řeckých a chetit-ských mýtů (viz 8. kap.), mají koně dost velký význam. Dea Artio byla medvědí bohyně (srovnej řeckou Artemis) a Dea Arduinna jezdila na divokém kanci. Cathubodua (*Corpus Inscriptio-num Latinarum* 12.2571) má protějšek v ornithomorfní irské Bodb



8. Detail z gundestrupského kotle (Národní museum, Kodaň)

(*catha*) '[bitevní] vrána' a v podobných bohyních bitev v podobě ptáků, jako je Mórrígan 'velká královna'. Také se zde vyskytuje určitý druh zvířecího totemismu (jména jako Boduognatus 'syn vrány'), který sahá až do Irska (Cú Chulainn [cú 'pes'], Oisín [oss 'jelen'], ačkoliv to nemusí být neobvyklejší než Leo, Wolf nebo Björn v latinském nebo germánském prostředí.

Velká většina Gallů zřejmě jazykově patřila k větvi, která se později nazývala britanská (stále ještě žije ve velštině a bretonštině), zatímco irština (a skotština) představují goidelskou větev (lišší se od sebe jako oskoumberské a latinské dialekty italičtiny, např. ve vývoji původních labiovelár [hláska *qu*], z nichž se v britanské keltštině a oskičtině vyvinuly labiály [hláska *p*], ale v goidelských jazycích a latině labioveláry zůstaly: velšské *pump*, oské *pompe*, ale irské *cóec*, latinské *quinque* 'pět'). Na rozdíl od jmen pocházející doklady o ostrovních mýtech až z doby po příchodu křesťanství. Irsko mělo z několika důvodů výhodu. Bylo stojatou vodou tradice, protože se vyhnulo invazi Říma a před křesťanstvím bylo uchráněno až do misie sv. Patrika (zemřel v roce 461). Dále díky klášterní vzdělanosti, jež se kromě zbožnosti vyznačovala i zájmem o starou kulturu, se velšský materiál, pocházející až z období vrcholného středověku (např. *Mabinogi*), nemůže s irskými prameny měřit. Příčinou odděleného vývoje byla zeměpisná izolace i jazykové rozštěpení (irština a velština přestaly být navzájem srozumitelné).

Irsko mělo svůj vlastní „mýtický zeměpis“, který tvořilo pět 'pětín' (*cóiced*), k nimž patřil Uladh (Ulster) na severu, Connacht (Connaught) na západě, Mumu (Munster) na jihozápadě a Laigin (Leinster) na (jiho)východě, všechny ve vztahu k Mide 'střed' (t.j. hrabství Meath, kde ležela Tara, sídlo *ard-rího* 'nejvyššího krále'). Jedná se o zděděnou strukturu, která má nepochybnou paralelu ve staré Indii, kde 'pět kmenů' (*pañča krštajab* nebo *čaršanajab*) je typickým vyjádřením pro *árja* nebo dokonce lidské jednoty (*pañča* se rovná *višvé* 'vše'; srovnej chetitské *pankuš* 'kmenové shromáždění' a anglické *fist* < **pnk^wstis* 'pětinasobný', totiž součet pěti prstů *five fingers* [< **penk^we penk^wrós*]). Také v Indii byl podle všeho pětkový systém základem království, které se skládalo z centrálního sídla a čtyř okolních krajů (srovnej čínské „Království středu“). Rozdělení státu na pět částí je doloženo i jinde, zvláště u kmenů, které se teprve nedávno vynořily z temnoty pravěku — např. pět spartských démů nebo filištínské pětiměstí Gaza, Askalon, Ašdod, Gath a Ekron. Rozdělení irského roku na čtvrtiny velkými svátky Samain (1. listopadu, Nový rok, Den mrtvých, později svátek Všech Svátých), Imbolc (1. února), Beltaine (1. máj) a Lugnasad (1. srpna) je přinejmenším proto-keltského původu, protože Samonios je doložen také na galském „Kalendáři z Coligny“. Podle tohoto systému začínají čtvrtletí dnem, který je uprostřed mezi slunovratem a rovnodenností.

Ve středu irské mýtické tradice jsou epické ohlasy starých keltských bohů, Túatha Dé Danann 'lid bohyně Danu'. Tyto mýty je možné sestavit z různých sběratelských textů, např. *Dindsenchas* ('Místopisné historky') nebo *Cóir anmann* ('Případnost jmen', která se zabývá etymologií anthroponym), ale především z *Lebor Gabála Éirenn* ('Kniha o dobývání Irska'), legendárních dějin zkomponovaných ve 12. století, a z díla *Cath maige Tuired* 'Bitva na Mag Tuired'. Podle mnišských redaktorů byl příchod Túathů jednou z celé řady legendárních invazí, z nichž první se udála ještě před biblickou potopou za účasti Noemovy vnučky Cessair. Potopu přežil pouze její manžel Fintan, který byl potom v podobě ryby nebo ptáka po mnoho let očitým svědkem irských dějin. Dalším osadníkem byl Partholón se svou družinou, kulturní hrdina, který zkultivoval zemi, zavedl zákony a jako první se také dostal do konfliktu s Fomóiry, netvory s jednou rukou

a jednou nohou, kteří představovali stále větší nebezpečí. Partholón a jeho lid vymřeli na mor a na ostrově je pak vystřídal Nemed a jeho lid. Po smrti Nemeda jim Fomóirové uložili tak velkou daň, že došlo ke vzpouře, po jejímž potlačení se zbylí obyvatelé vystěhovali na jih a na sever. Potomci první skupiny se nakonec vrátili jako Fir Bolgové, za nichž bylo údajně Irsko rozděleno na pět krajů (*cóiced*) a prožívalo svůj zlatý věk připomínající pasáže z Hésioda a *Avesty* (mírné přepršky, bohatá sklizeň, žádná faleš). Druhá skupina emigrantů se vrátila později jako Túatha a porazila Fir Bolgy v první bitvě na Mag Tuired. Vedle matky Danu (nebo Anu) k nim patřil její bratr Dagda 'dobrý bůh' (známý také pod jménem Ollathair 'otec všech'), jeho dcera Brigit, bojovník Ogma, kovář Goibniu, ranhojič Dian Cécht a Nechtan (jméno etymologicky shodné s latinským Neptūnus, jehož příběh je podrobně rozveden v 16. kap.). Králem byl Núadu, jenž přišel v bitvě proti Fir Bolgům o ruku. S sebou si přivezli čtyři kouzelné předměty: Lugův oštěp, Núadův meč, Dagdův kotel a Velký Fál [Lia Fáil]. První dva byly talismanické zbraně, které zajišťovaly vítězství, kotel byl neustále plný jídla a Velký Fál vykřikl vždy, když na něj vstoupil pravý král Irska (něco jako skotský sconeský kámen pod korunovačním trůnem britského panovníka).

V této chvíli se znovu objeví Fomóirové, kteří hrají úlohu stínu, věčného nepřítele, který je však přesto úzce propojen se společností, jejímž je protipólem. V 7. kapitole jsme se o nich zmínili v souvislosti s ambivalentními vztahy Íránu a Túránu. Když se Núadu pro svou invaliditu vzdá královské hodnosti, je na naléhání žen zvolen za následníka Bres (který je po otci Fomóire a po matce Túatha). Zde nelze nezpomenout na etruské období římských legend až po republikánskou válku, kdy Brutus Osvooboditel byl (obráceně) po své matce Tarquin (podobně i v Íránu byla Chusravova matka dcerou túránského krále). Bres se však neosvědčil, protože protežoval Fomóiry, bojovníky Túatha nutil k podřadné práci a úplně postrádal štědrost, která byla základní vlastností úspěšného irského krále. Jeho režim, kdy se šetřilo na jídle a zábavách, se stal terčem posměšných pamfletů básníků Túatha. Na návrh na své odstoupení reaguje Bres tak, že požádá o pomoc své soukmenovce Fomóiry.



Schyluje se tedy k závěrečné bitvě. Túatha se semknou kolem svého neúspěšného krále Núady, jenž dostane od Diana Céchta a jeho syna Miacha stříbrnou protězu a je tedy nyní způsobilý znovu se ujmout královské funkce s přízviskem *Argatlám* 'stříbrná ruka'. Tehdy do Tary dorazí mladý Lug (původem byl také zčásti Fomóire, syn dcery fomóirského bojovníka Balora) a jeho deváтеро řemesel udělá na všechny takový dojem, že mu Núadu postoupí velení. Sedm let příprav vyvrcholí druhou bitvou na Mag Tuired. Během bitvy Dian Cécht a jeho tři děti přispívali k vítězství tak, že kouzly (nad mrtvolami ponořenými do léčivé studánky pronášeli zařikadla) křísili mrtvé Túathy k životu. Lug na jedné noze a s jedním okem zavřeným kroužil kolem nepřátelského vojska a tímto magickým kruhem napodoboval jednoohé nepřátele a Balorovo „dábelské oko“. Balor si totiž podobně jako Cú Chulainn a severští berserkové uměl znetvořit tvář zatažením jednoho oka dovnitř a vytřeštěním druhého, ovšem v jeho případě bylo třeba na zvednutí těžkého víčka čtyř mužů. A právě v tomto okamžiku vystřelil Lug z praku kámen a vyrazil Balorovi oko z hlavy, takže se jeho zlo obrátilo proti Fomóirům samotným; Balor zemřel (když nejprve zabil Núadu) a Túathové zvítězili. Konec Fomóirů byl zpečetěn. Bres dostal milost pod podmínkou, že přijme funkci vládního poradce na problematiku zemědělství. Z míru se však Túathové dlouho netěšili, protože do Irska přišli poslední nájezdníci, „synové Míla“, což byli Irové pod vedením krále Éremóna. Po této poslední invazi byli Túathové přinuceni se stáhnout do *siáde*, do nitra pahorků a pokračovat ve své činnosti z podzemního světa duchů. Z hlediska ethnogeneze a christianizace nemá toto řešení obdoby. Vláda bohů, těch bývalých vládců země, v určitém smyslu totiž trvá dál, přestože předali povrch hibernské půdy lidem a novému kultu a odešli na odpočinek do tzv. „nižší mytologie“. Ve srovnání s demonizací, jíž padla za obět pohanská božstva většiny národů po přijetí křesťanství, je irské řešení příkladem kultivovaného přístupu k národním tradicím.

Máme-li zachovat správný postup, je třeba tento materiál nejprve porovnat s ostatními keltskými, v tomto případě velšskými tradicemi, a teprve potom sáhnout po jiných kulturách. Naším hlavním pramenem jsou *Čtyři větve Mabinogi* [Pedair Keinc

y Mabinogi] a další příběhy, jako je např. *Lludd a Lleuelys* a *Kulhwch a Olwen*. Na rozdíl od irské tradice je tato literatura poplatná kosmopolitnímu světu středověkých rytířských románů a mezinárodních lidových pohádek a pro domácí mýty postrádá cit, který ještě vedl ruku irských kompilátorů. Z těchto mnohdy fantastických příběhů se dá sice jen zřídkakdy vytěžit látka vhodná pro systematické srovnávání s jinými tradicemi, za pokus to však přesto stojí.

Ve velšských materiálech najdeme nepochybně paralely k Túathům. *Čtvrtá větev Mabinogi* [Math vab Mathonwy] vypravuje o sourozencích, sestře Dôně (srovnej Danu) a jejím bratrovi Mathovi (srovnej Dagdu), vládci království Gwynedd (severní Wales). S výjimkou válečného období mohl Math žít pouze za předpokladu, že měl nohy v panenském klíně. Jelikož dívku, která právě tuto funkci zastávala, připravili jeho synovci o panenství, musela být propuštěna. Nová kandidátka, kterou byla dcera Dóny jménem Aranrhod, musela absolvovat dlouhé přijímací řízení, při němž měla na důkaz svého panenství překročit kouzelnou hůlku. Při této zkoušce však z ní vypadl chlapec (bůh moře Dylan) a ještě jeden předmět, který byl uložen do skříňky. Z něj se pak vyklubal další syn, kterého Aranrhod pojmenovala teprve tehdy, až k tomu byla dohnána lstí. Jmenoval se pak Lleu Llawgyffes 'Lleu zručná ruka' a můžeme ho přirovnat k Lugovi Samildánachovi 'Lugovi mnoha dovedností'. Aranrhod také přísahala, že mu nedovolí zbraně ani ženu, ale pak ošálena svůj zákaz nevědomky odvolala. Nakonec se z Lleua stal pán Gwyneddu. Dôn ještě měla syny jménem Gofannon 'kovář' (srovnej Goibniu) a Amaethon 'oráč' (oba s „augmentativní“ příponou *-no-). O Amaethonovi je zmínka v příběhu *Kulhwch a Olwen*, a v tomto pramenu je doložen i Lludd Llawereint, velšský protějšek Núady Argatláma (*Lludd* < *Nudd* aliteráční asimilací k přízvisku *Llaw-ereint*, doslova 'ruka [ze] stříbra'). V pověsti *Lludd a Lleuelys* se vypráví o britském králi Lluddovi (lidový etymon Londýna, který je ve velšské tradici známý jako *Caer Lludd* 'město Lluddovo'; srovnej jména jako *Ludgate*) a jeho bratru Lleuelysovi, který vyženil francouzský trůn. Za Lluddovy vlády postihly Británii tři pohromy: invaze lidí Coraniaid, kteří byli vybaveni tak dokonalým odposlouchávacím zařízením, že nebylo možné před nimi nic



utajit; každého 1. máje strašný boj s drakem, jenž svým hrůzným skřekem paralyzoval lidi, zvířata a vůbec celou přírodu; neustálé záhadné mizení proviantu z královské spížířny. Nápravu zjednal „muž moudré rady“, králův bratr Lleuelys (základem jeho jména je Lleu), který proti pohromám použil následující prostředky: na vyhlazení přistěhovalců Coraniaid přesně dávkovaný jed; na draka talismanický pohřeb, který se pak za tímto účelem i nadále používal; zatčení kouzelného zloděje jídla a pití, který nejen vše řádně nahradil, ale dokonce se stal věrným členem královny družiny (v naší době asi poradcem pro bezpečnost hradu). Takto tedy Lleuelys pomůže Lluddovi v překonání trojice ran, s nimiž jsme se setkali v Indii, Íránu i Římě, a k nimž dochází při špatném zacházení s jazykem neboli porušením posvátnosti slova (popletená zaříkadla, lži, zaklínadla, nedodržení přísahy, tajné odposlouchávání), porušením společenského míru (vpád, ozbrojený útok, ublížení na těle, znepokojující výkřiky) a nakonec ztrátou fyzických zdrojů (mor, hladomor, krádež). Také Bresův režim v Irsku se vyznačoval porušením slova (Bresovy pikle s Fomóiry proti Túathům), oslabením bojovníků (Ogma degradován na nosiče dříví) a nedostatkem potravin (tíživá daň, kterou si Fomóirové vybírali ve formě naturálií — obilí a potravin, skrblení s jídlem ze strany samotného Brese). Tento model jakoby se v obráceném pořadí během jednotlivých invazí opakoval: lid Partholóna a Nemedu je decimován morem a hladem, Fir Bolgové a Túathové jsou přemoženi vojenskou přesilou a podle druidského proroctví zhynou synové Míla ohněm a vodou po kolapsu právního společenského řádu. Ve staroirském zákoníku *Senchus Mór* jsou jako tři příčiny neštěstí uvedeny nemoc/hladomor, válka a porušení úmluvy, a i Platón v *Ústavě* (413b—414a) ústy Sókrata říká, že člověk se vzdaluje od pravdy krádeží, kouzly a násilím. V příběhu o Núadovi (genitiv Núadat) a Lugovi a pověsti o Lluddovi a Lleuelysovi se skrývá keltský mýtus o Lugovi, který přichází na pomoc bohu Nódons. Nódons je doložen v dedikačních nápisech (*Deo Nodonti*) z Lydney (srovnej Lludd!) v Gloucestershire při hranici s jižním Walesem a znamená zřejmě „rybář“ (srovnej gótské *nuta* 'rybář' z **nudón[s]*) a je pravděpodobně předkem artušovského „Krále rybáře“ z legendy o grálu, jehož zmrzačení mělo za následek Pustinu.

Další ze *Čtyř větví Mabinogi* již tolik příležitosti ke srovnávání neposkytují, ale i zde je mýtické pozadí ještě patrné. V *První větvi Mabinogi* [Pwyll Pendueic Dyuet] se pán z Dyfedu (jižní Wales), jménem Pwyll 'rozum', záhadným způsobem stane spoluvládcem zásvěti (Annwn; srovnej artušovský Avalon). Potom se seznámí a ožení s paní na Bílém koni Rhiannon 'královna' (kterou jsme výše srovnávali s galskou koňskou bohyní Epona Regīna). Mají syna Pryderiho, který je však ihned po narození unesen a později ho nalezne a vychová Teyrnon (< **Tigernonos* 'pán'). Tyto události souvisejí s narozením koně. *Druhá větev Mabinogi* [Branwen uerch Lyr] pojednává o potomcích Llŷra 'moře', zejména o obru Bránovi (*Bendigeid-fran* „požehnaný Brán“), Manawydanovi a jejich sestře Bránwen, a o neštěstích, která jsou důsledkem jejího tragického manželství s irským králem. Zde se spojením s Irskem neomezují pouze na zápletku, ale projevuje se i ve jménech hlavních postav, jež odpovídají jménu irského boha Manannána mac Lira ('syn moře') a jménům takových cestovatelů do zásvěti, jako je hrdina *Branovy plavby* (srovnej sv. Brendana). Zámorské cesty jsou v keltských pověstech často propojeny s koncepcí zásvěti a připomínají Élysejské ostrovy nebo potopené ráje na Západě (Mag Mell 'planina rozkoší', Tír na n-Óg 'země mladých', Země lvice, Město Is atd.), ale do zásvěti je také možné se dostat i jakýmsi okamžitým okouzlením — tak říkajíc skrze zrcadlo — bez viditelného nebo vzdáleného předělu. V bitvě mezi Velšany a Iry, o níž se píše ve *Druhé větvi Mabinogi*, se Irům velmi dobře hodil „kotel znovuzrození“, v němž křísili padlé a zraněné bojovníky, a který se velmi podobá studánce Dian Céchta v druhé bitvě na Mag Tuired. Bitvu přežilo pouze sedm Velšanů, mezi nimiž byl Manawydan. Bránova utatá hlava byla pohřbena jako talisman u Londýna naproti evropskému pobřeží, kde již nejméně od roku 1066 chrání Británii před invazemi. Ve *Třetí větvi Mabinogi* [Manawydan vab Lyr] se spojují příběhy prvních dvou větví (Manawydan si bere za ženu vdovu po Pwyllovi Rhiannon, jejíž syn Pryderi je nyní pánem Dyfedu; spolu musejí odrazit zlé kouzlo, kterým zemi očaroval jistý Llwyd). Ve *Čtvrté větvi Mabinogi* se kromě příběhu rodu Dōny vypravuje o Pryderiho smrti v souvislosti s darem koní, což je poslední motiv, který ukazuje na mýtus o jeho matce Rhiannon. Tímto způsobem je možné v *Mabinogi*



najít ohlasy keltských mýtů, které jsou doloženy v irských a dokonce galských látkách.

Pátráme-li po analogiích k ostrovní tradici v mimokeltských látkách, zjišťujeme, že irský pár Núadu a Lug (nebo jejich velšské protějšky Lludd a Lleu) odpovídá Scaevolovi a Coclovi z války o římskou republiku, z nichž jeden přišel o ruku a druhý používal při bitvě magické jedno oko. Na úrovni bohů to znamená analogii ke germánskému páru **Trwz* a **Wōðanaz*, v staroseverském znění Týr a Ódin, z nichž první obětoval ruku, aby mohl být vlk spoután, a druhý oko, aby získal kouzelnou moc. Vyrůstající převaze Luga nad Núadem odpovídá zastínění Týra Ódinem v severské tradici. Ogma podle všeho představuje válečnický stav, jeho kyj odpovídá Thórovu kladivu (a Ferídúnovu *gurzu*), zatímco třetí stav je zastoupen postavou Brese, zemědělského odborníka a miláčka lidu, který byl zvolen králem hlasováním žen. Z násilného konfliktu, jímž je odkázán do příslušných mezí, vyplývá, že druhá bitva na Mag Tuired obsahuje prvky „války božských stavů“ (Indra versus Ašvinové, Římané versus Sabinové, Ásové versus Vanové, o nichž hovoříme v 4., 9. a 11. kap.). Kromě Brese mají „sabinské“ vlastnosti do jisté míry i Fomóirové (souvislost s půdou, příbuzenské svazky s Túathy atd.), avšak jako skupina nejsou integrovanou součástí konfliktu, ale jsou spíše ze scény odstraněni. Z toho plyne, že události na Mag Tuired nebyly pouhou potyčkou a smířením bohů. Fomóirové mají zcela jasný démonický rys obludného a tyranského nepřítele, který je neustále nablízku a dříve nebo později si vynutí rozhodující bitvu s eschatologickým podtextem. Za legitimní paralely můžeme považovat boj indických a íránských bohů s demony, norských bohů s obry, římských vlastenců s Tarquiny a novodobé analogie, jako je zápas komunismu s kapitalismem (srovnej „poslední boj“ Internacionály). Motiv studánky s živou vodou Diana Céchta můžeme najít i ve starověké Indii, kde čaroděj kávjá Ušanas křísil demony, kteří padli během nepřetržitého zápasu s bohy. Ale zatímco ragnarök a komunismus přicházejí s vizí, že po boji nastane tisícileté království, Indie se eschatologii vyhýbá a v *Mahábháratě* (viz 5. kap.) se spokojuje s pouhým epickým řešením. Také v Irsku není vítězství Túathů definitivní. Podobně jako Pánduovci, kteří se odeberou do posmrtného nebe, uchylí se i Túathové do pahorků a udělají místo novým příchozím. Ale to není

poslední překvapení, které nás na irské půdě čeká. Éremón, král synů Mílových, je etymologicky ekvivalentem galského Ariomana, v němž se odráží stejná personifikovaná „Arjovost“, kterou zosobňuje védský Arjaman a íránský Airjaman. Kromě toho spojuje Éremóna s těmito dvěma postavami ještě několik specifických vlastností. V *Lebor Gabála Érenn* má také na starost budování dlážděných cest a královských silnic. Podle Nenniovy *Historia Britonum*, *Knihy leinsterské* a *Knihy lecanské* a jiných pramenů zajistil ochranu před otrávenými šípy nepřátel tím, že do brázd na bitevním poli nalil kravské mléko. Obstaral také manželky svým spojencům a svým vlastním lidem, Irům, zajistil dědičné nástupnictví. Všechny tyto tři rysy jsou v indoíránském kontextu zcela jasně „arjamské“: již v *Rgvédu* je Arjaman spojován se silnicemi a pěšinami. Airjaman zavedl asanační a léčitelský rituál *gaomaéza*, při němž se brázdy plnily kravskými výkaly, konkrétně močí. Arjaman, Airjaman a Vidura (epická transpozice Arjamana, viz 5. kap.) jsou spojováni se svatebními obřady. Indoíránský *Arjaman byl nepochybně satelit boha *Mitry, určitá hypostase vlastního mitrovského typu, abstrakce, která představovala vědomí společenské příslušnosti a řízení sociálních a zdravotních služeb, především formou manželské smlouvy a léčitelských obřadů. „Nadčasová“ koexistence postav jako byl Mitra a Arjaman, byla v keltské tradici nahrazena lineární časovou koncepcí. Éremón jako diachronická hypostase božského Núady byl králem „další“ vrstvy osadníků, který byl lidem blíž, stejně jako jim byl blíž Arjaman ve srovnání s Mitrou. Z toho plyne, že v keltské teologii, na opačném konci indoevropského kontinua, je zachována struktura Mitra-Arjaman — pozoruhodný příklad „okrajového archaismu“.

Při pozorném zkoumání mohou vyjít najevo ještě další kelt-skoindické paralely. Mladý Lleu, jemuž Aranrhod odepírá tři věci — jméno, zbraně a ženu, připomíná Dévavratu z *Mahábháraty*, který se vzdává království a manželství a dostává v náhradu nové jméno (Bhíšma; viz 5. kap.); ježto je Bhíšma inkarnací Djause, mohl by keltský Lugus-Lug-Lleu v sobě obsahovat něco z indoevropského boha oblohy *Djéws (byl uctíván na vrcholcích hor, např. při svátku Lugnasad v Irsku; v Gallii mu na vrcholu hory Puy de Dôme v pohoří Massif Central v Auvergne postavil kmen Arvernu obrovskou sochu). Tři kroky védského Višnu připomí-

nají tři skoky irského světce Molinga, a všeobjímající Kršna-Višnu z Bhagavadgíty se podobá bardovi synů Mílových jménem Amairgen, který se zmocní irské půdy baladou, v níž ztotožňuje všechno se sebou samým. Bůh smrti Donn, první nebožtík Túathú, k němuž pak přicházejí ostatní lidé, má vlastnosti společné s védským Jamou. Indické *Manuovy zákony* připomínají zhruba devět druhů sňatku v irské a velšské tradici, kde se vedle několika druhů rodinného a s majetkem souvisejícího „počestného“ spojení a pokradmého znásilnění nebo „frašky“ vyskytuje svatba ze svobodné vůle nebo únosem, která velmi připomíná indickou svatbu *gándharva* a *rákšasa*; velká rozmanitost indické a keltské tradice zde kontrastuje s omezenou trojčlennou strukturou římského práva (9. kapitola).

V *Lebor Gabála Érenn* jsou ženské postavy (Danu, Brigit) v pozadí. Svět mužů má možná přednost díky tendenčnímu zpracování mnichů. Do popředí se ženy dostávají spíše ve velšských pověstech (Modron, Rhiannon, Aranrhod), ale ani ony se nemožou rovnat významným bohyním galského pantheonu. Při hledání ženského živlu v ostrovních keltských mýtech musíme sáhnout po irských hrdinských příbězích a folkloru. Na předchozích stránkách se již mihla Danu-Anu, Brigit, Ériu, Bóand, tři Machy, Bodb, Mórrigan, které spolu s Medb, o níž se ještě zmíníme, odrážejí aspekty indoevropské transfunkcionální bohyně, ale s určitými keltskými rysy. Spíše než posvátnost a „neposkvrněnost“ ztělesňují tyto postavy „svrchovanou moc“ ve světském smyslu slova — po pannách jako by se země slehla. „Amazonský“ prvek a prvek plodnosti, který se zde hojně vyskytuje, je však často ve spojení se „svrchovanou mocí“, a výsledkem jsou panovačné a sexem posedlé semetriky. Některé postavy byly trochu „provinční“ (Bóand byla doma v Ulsteru, Medb v Connachtu s „dvojnici“ v Leinsteru, Brigit v Leinsteru, Anu v Munsteru, kde jsou její nádra ztělesněna v dvojici kopců v hrabství Kerry, které se nazývají *Dá Chích Anann* ‘Dva prsy Anu’; viz obr. 9), ale jména jako Medb (< **Meduá*), Bodb (< **Boduá*) Brigit (< **Brigantia*) mají protějšky v Gallii a Británii; odrážejí všekeltský typ. O ženských postavách, k nimž se váže více mýtů, např. Medb, Macha a Bóand, budeme vypravovat ve 14., 15. a 16. kapitole.

Pro komparativní mythologii je irský hrdinský příběh se svou



tvorivou a anarchickou neuchopitelností ještě tvrdším oříškem, než učené pojednání „mythologického cyklu“, jehož středem je *Lebor Gabála*. Ale zatímco *Lebor Gabála* by se s určitými výhradami dala nazvat kronika-epos liviovského typu, příběhy „ulsterského cyklu“, v nichž se střídá vyprávění v próze s přímou řečí ve verších, a příběhy a baladické verze „feniánského cyklu“ by se daly označit jako pozůstatky hrdinské epiky. Přes velké množství pohádkových motivů²⁾ a ořepaných příběhů svědčí prastarý nádech těchto příběhů o jejich mýtickém původu. To, co jim chybí z hlediska mythologie, je bohatě vyváženo absolutní nedotčeností původního archaického stavu a žádným nebo zanedbatelným zkreslením ze strany kleriků.

„Ulsterský cyklus“ bychom mohli označit jako „kmenový“, protože pojednává o Ulaďanech (Ulsteřanech) a jejich králi Conchobarovi mac Nessa se sídlem v Emain Macha (‘dvojčata Machy’) poblíž pozdějšího křesťanského hlavního města Ard Macha (‘vyvýšenina Machy’, Armagh). Zachycuje společnost bojovníků keltské doby železné, nezasazenou římskými, natož křesťanskými vlivy. Pozoruhodně připomíná hrdinské tradice pozdní doby bronzové vylíčené v homérských básních. Mezi Conchobarovými dvořany byl druid Cathbad, smířlivý mudrc Sencha, sexem posedlý bojovník Fergus mac Roich s pohlavním údem nadměrné velikosti a *trickster* a výtržník Bricriu. Starý král si dal pro sebe vychovat mladou ženu Deirdre (Strastiplnou), která svým útekem s Naoisem způsobila smrt Naoise i jeho bratrů a sama v zoufalství spáchala sebevraždu; tento typ keltského manželského trojúhelníku se též vyskytuje ve feniánském cyklu (Finn : Gráinne : Finnův synovec Diarmaid) a artušovských pověstech (Mark : Yseult : Markův synovec Tristan; Arthur : Guinevere : Lancelot). V pozadí stojí svéhlavá, silná bohyně keltských mýtů, kterou na úrovni eposu představuje královna Medb, jež si podle své chuti bere a zase zavrhuje partnery a zanechává za sebou zkázu a neštěstí.

2) K některým z nich existují paralely v Indii, např. magickému „aktu pravdy“ v irské tradici odpovídá *satjakrijá* [‘přísaha’], k níž se uchýlila Damajantí a Sítá (viz 5. kap.), nebo dokonce romantické klíše „lásky na dálku“ (*serce écmaise : adrštákáma*), které postihlo postavy jako je Nala a Damajantí, Óengus a Findabair (v *Táin bó Froích*).



9. Prsa bohyně Anu, hrabství Kerry, Irsko

Hybnou silou této společnosti byla aristokratická čest a touha po slávě a k hlavním činnostem patřily hostiny, spory o „podíl hrdiny“ a kmenové boje, za královny Medb především s Connachtem o velkého býka, po němž Medb prahla (*Táin bó Cúailnge* ‘Uloupení býka z Cúailnge’). V tomto prostředí se narodil Conchobarův synovec a Lugův syn Sétanta ve stejnou dobu, jako hříběcí dvojčata (srovnej Pryderi v *Mabinogi*). Vychován a vycvičen nejlepšími učiteli (Amairgen, Cathbad, Sencha, Fergus) přijal Sétanta jméno Cú Chulainn (‘Culannův pes’) jako pokání za jeden ze svých „chlapeckých činů“ (kdy zabil psa kováře Culanna). Jako Achilles si bez váhání vybral raději krátký a slavný život a zanedlouho se vypracoval na klasického berserka se všemi znetvořeními (*riastrad*: triky s okem, ústa od ucha k uchu, zježené vlasy jako nabitě statickou elektřinou, kouzelná svatozář [*lúan láith* ‘bojovníkův měsíc’] kolem hlavy), ale také musel dodržovat celou řadu *geis* čili tabu, která omezují irského hrdinu. Zabil trojitého vražedného protivníka (tři syny Nechty Scéna), ale pak v záchvatu zuřivosti zaútočil na samotné sídlo Emain Macha (stopy

Horätia, který se po zabití třech Curiatiů vrhl na svou vlastní sestru). Conchobar proti němu postavil nikoliv bojovníky, ale šik nahých žen; jeho mladických rozpaků využili muži a hodili ho do několika kádí studené vody (první pukla, druhá začala vřít a teprve třetí se jenom ohřála). Nyní jako plnoletý novopečený bojovník stál před úkolem odrazit bez cizí pomoci nájezd královny Medb do Ulsteru, dokud se ostatní muži nezotaví ze svého ročního „šestinedělí“ (travestie porodních bolestí připomínající couvade, které způsobila kletba třetí Machy; srovnej 15. kap.). Později se přihlásil do kursu pro dospělé k božské instruktorce Scáthach ‘skromná’, jejím dcerám Uathach ‘strašná’ a Aífe ‘krásná’, které svými třemi funkcemi podezřele připomínají řeckou trojici Eufrosyné, Aglaia a Thaleia (určitě se jedná o prastarou strukturu, protože ‘skromnost’ jinak nepatří mezi významné složky keltských transfunkcionálních trojic). Uathach Cú Chulainnovi poradila, aby z její matky Scáthach vyždímal tři dary: vojenský výcvik, Uathach za manželku a věštbu o své budoucnosti, ježto Scáthach byla také věštkyně. Místo toho nakonec hrdina zplodil s Aífe syna Conlae, kterého později nevědomky zabil v boji, stejně jako provedl Rustam filicidu Sóhraba (srovnej 7. kap.). Sám skončil tak, že se dostal do pasti mezi dvě tabu (*geasa*), když mu na cestách nepřátelé předložili pečeného psa: na jedné straně nesměl nabízené jídlo odmítnout, na druhé ani požit psího masa, protože pes byl jeho totemem. Na hlavní poště v Dublinu stojí socha, která představuje Cú Chulainna připoutaného vlastnoručně ke kůlu, jak umírá ve stoje s havranem smrti usazeným na rameni. Jeho hlavu zachránil jeho spolubojovník Cónall Cernach, což souhlasí s doloženým keltským kultem lidských hlav (srovnej např. Bránovu hlavu pohřbenou v Londýně).

I tento stručný přehled hlavních bodů „ulsterského cyklu“ ukazuje na rozptýlené, nicméně legitimní mýtické prvky v této hrdinské pověsti. Totéž platí o „feniánském cyklu“, ovšem s tím rozdílem, že zde není vazba na určité místo. Přestože se odehrává většinou na jihu (Leinster a Munster), není soustředěn kolem jednoho dvora; ve skutečnosti je se svou potulnou tlupou (*fiana*, gen. *féni*) bojovníků a lovců odkázaných jenom na sebe ukázkou epickoromantické irské tradice o starých mezinárodních bratrstvech bojovníků, která svobodou a autonomií připomínají Indru

a Maruty. Díky kodifikaci v *Acallam na Senórach* (‘Rozhovory starců’) z 12. století a podpořené ossianovskými smyšlenkami od Jamese Macphersona z 18. století je tento příběh dodnes oblíbenou látkou vypravěčů a zpěváků balad především na jihozápadě (Munster). Značnou část tohoto epického materiálu tvoří přírodní lyrika, jelikož Finn-Fingal (se synem Oisínem-Ossianem a vnukem Oscarem) není jenom bojovník, ale i zřec (*filí*) a bard (*féith*, příbuzné s latinským *vātēs*). Stejně jako Cú Chulainn má i on své „chlapecké činy“ a stejně jako Conchobarovi je i jemu manželka nevěrná, a to s jeho synovcem Diarmaidem, jenž je obdařen neodolatelným ‘milostným místem’ (*ball seirc*); když se Diarmaid smrtelně zranil ve Sligo na lovu na kance, Finn mu odepřel kouzelnou léčivou vodu, která mohla znamenat jeho záchranu (stejně jako v *Šáhnáme* odmítl Kaj Us podat umírajícímu Sóhrabovi svůj elixír). Navzdory pohádkovému nádechu je pravděpodobné, že Finn je božského původu (**Vindos* ‘bílý’, srovnej velšského Gwyna, syna Nuddova, jako kouzelného lovce a bojovníka, a theoforická jména na evropském kontinentu jako *Vindobona* ‘Videň’). Mohl by dokonce být alonymem Luga v epické tradici a totéž by mohlo platit o „synovi Luga“ Cú Chulainnovi. Jak jsme viděli, Lleu odpovídá germánskému **Wōðanazovi*, patronu germánských vojenských tlup částečně démonického (obřího) původu, stejně jako byl Lug částečně Fomóire. Jestliže **Vindos* znamená ‘bílý’, nebylo by špatné, kdyby **Lugos* znamenal ‘jasný’, jak se někdy tvrdí, ale pravděpodobnější je shoda s galským *lougos* ‘havran’, která poskytuje další analogii s **Wōðanazem* a jeho havrany. Ale vnitroírské podobnosti mezi Lujem a Finnem jsou zcela jasné; stejně jako Lug, který třímá oštěp, zabil Balora s kouzelným okem, i osmiletý Finn přemohl kouzelným oštěpem jednookého záškodníka, jenž o každém svátku Samainu vypálil Taru; zajistil si tak místo v bratrstvu, ale musel se ještě později vypořádat s antagonistickým Gollem (‘jednooký’) mac Mornou (také nazývaným *Aed* ‘oheň’), který před Finnovým narozením zabil jeho otce Cumalla. Zatímco Lug vynikal šikovností, měl Finn zase díky svému „palci moudrosti“ schopnost nadpřirozeného vědění (stejně jako Ódin ovládal magii run). Celkem vzato Finn mluví pro keltského boha-kouzelníka **Luga*, který je v mnoha ohledech (částečně démonský původ,



tajné vědění, jedno oko, typ kouzelného bojovníka, možná asociace s havranem) podobný bohu **Wóðanazi*; v mýtech byl jeho ohlaselem nejen Lug a Lleu, ale i Cú Chulainn a Finn a dokonce Arthur (lovec kanců z příběhu *Kulhwch a Olwen*), který v mnoha ohledech připomíná Finna.

„Historické cykly“ pojednávají o osobách královského rodu, které někdy přicházejí do styku s postavami, jako je Medb (např. Ailill, Lugaid, Conn, Art a Cormac); budeme se jimi zabývat ve 14. kapitole. V jiných postavách, jako je např. Suibhne Geilt ‘potřeštěnec Suibhne’, je příběh sám důležitým dokladem indoevropských válečných mýtů (viz 13. kap).



11.

GERMÁNSKÉ MÝTY

VE SROVNÁNÍ S KELTY jsou historické zprávy o Germánech pozdějšího data a přibývají jenom pozvolna. Římsko-keltské vztahy se vyvíjely celá staletí, počínaje Brennovým vydrancováním Říma v roce 387 př.n.l. až po mučednickou smrt Vercingetorigovu (arvernského „krále skvělých bojovníků“) v Caesarově žaláři v roce 46 př.n.l. Vzdálení a neklidní Germáni však Římanům připadali jako podivní barbaři, jimž je těžko rozumět; pohled na jejich zimní koupel v Rýnu stačil, aby Caesarovi naskočila husí kůže. Při pokusu o přesídlení do Gallie byli germánské kmeny odraženy, u dnešního Aix-en-Provence a u Vercelli rozdrtil římský generál Marius v roce 101 př.n.l. Teutony a Kimbry. Avšak již v roce 9 našeho letopočtu došlo k porážce Augustových legií pod Varovým velením v Teutoburském lese (v severozápadním Německu) a Germánie se jako severní hranice říše nesmazatelně zapsala do vědomí Římanů. Koncem prvního století podrobně připomněl tuto tragickou porážku Tacitus ve svých *Annales* a v etnografickém dílku *Germania* vylíčil přesně, s porozuměním a v mnohém ohledu se sympatií tyto nezkažené „vznešené divochy“, kteří pro upadající římskou říši znamenali stále větší hrozbu. Naším hlavním zdrojem informací o starých germánských kmenech je Tacitus, jehož doplňují další historikové,