

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 válečnických 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 kmény 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 „vznesené divochy“, kteří pro upadající římskou říši znamenali stále větší hrozbu. Naším hlavním zdrojem informací o starých germánských kmenech je Tacitus, jehož doplňují další historikové,

např. Dio Cassius a Ammianus Marcellinus. Ačkoliv germánské runové písmo bylo odvozeno z etruské abecedy, která pronikla na sever přes Alpy dávno před naším letopočtem, zachovalo se v Evropě jen v nevelkém počtu, většinou jako krátké náhrobní nápisy. Za toto náhrobní stádium se nedostalo ani propracovanější runové písmo ve vikingské Skandinávii. Germánské národy získaly základy gramotnosti až s rozšířením křesťanství a proto není divu, že prvním písemným dokladem germánského jazyka je gótský (východogermánský) překlad bible od Visigóta Wulfily, který vznikl na počátku 4. století n.l. na severním Balkáně. (To, že Visigóti nakonec skončili ve Španělsku, je důkazem velkého rozsahu germánských migrací.) S domorodým materiálem světského charakteru se setkáváme až v 2. pol. prvního tisíciletí: jsou to franské a langobardské zákoníky z Francie a severní Itálie (psané latinsky!), anglosaská literatura v Anglii (především *Beowulf*), ale jen velmi málo z vlastního Německa (*Píseň o Hildebrandovi*, *merse-burská zaříkadla*), kde bylo obrácení na víru (prováděné zčásti irskými mnichy) tehdy ještě v plném proudu a násilným pokřesťanštěním Sasů se ho koncem 8. století účastnil i Karel Veliký. Po přijetí křesťanství bylo Německo vtaženo do světa evropské středověké kultury, která pro sbírání starožitností neměla velké porozumění. Ve Skandinávii tomu bylo jinak. Pohanství se zde udrželo v podstatě po celé první tisíciletí až do období Vikingů (9.—10. století), které přineslo kulturní styky s Británií, Irskem, Normandií, Ruskem a Byzancí, a po kolonizaci Islandu (bývalého útočiště irských poustevníků) v roce 874 i s touto novou, ale plodnou ostrovní kulturou. Křesťanství sem začalo pronikat dosti brzo (misie sv. Ansgara do Švédska v roce 830), ale uchytilo se až po dvou stoletích (v Dánsku přijal oficiálně křesťanství Harald Modrozubý v roce 985, Island oficiálně konvertoval v roce 1000, v Norsku zavedl nové náboženství sv. Olaf kolem roku 1015, avšak Adam Brémský (*Gesta Hammaburgensis Ecclesiae Pontificum*, kolem roku 1070) ještě uvádí lidské a zvířecí oběti ve švédské Uppsale. V tomto období odlehlá norská kolonie Island prožívá rozkvět sběratelské kultury, k níž patřila eddická a skaldská poesie a literatura (jak ságy o dávnověku *fornaldar*, tak i rodové ságy), jejímž vrcholem byla *Prozaická Edda* (*Gylfaginning* + *Skáldskaparmál* + *Háttatal*) a *Heimskringla* (zvláště *Sága o Ynglingách*) od Snorriho

Sturlusona (1178—1241). Přibližně v téže době vytvořil v Dánsku Saxo Grammaticus kroniku *Gesta Danorum*, „dějiny“ Dánů od počátku do roku 1185, jejichž prvních devět knih má formu prozaického eposu se silnými mýtickými spodními proudy (v 5. kap. jsem uvedl srovnání Saxonova vylíčení bitvy u Brávelliru s *Mabábbáratou*). Právě tato díla tvoří základní fond germánské mýtické tradice, jelikož německý materiál z období vrcholného středověku, např. *Píseň o Nibelunzích* (kolem roku 1200), je již značně kontaminován evropskými literárními zvyklostmi.

Právě díky islandskému materiálu se germánské mýty, obzvláště mýty ve službách vikingské doby, staly živou součástí západní civilizace, k čemuž vydatně přispěl německý romantismus a nacionalismus. Poměrně prázdné regály pohanských mýtů vlastního Německa byly doplněny adaptovaným islandským materiálem (jako např. ve Wagnerově *Prstenu Nibelungů*). Na amerických raketách a hlavicích se ve společnosti jmen Apollō, Níké a Sātarnus pyšní i jména jako Thór, ale stěží by někoho z Pentagonu napadlo pojmenovat další smrtící střelu Verethragna (ba dokonce ani Lug). Vedle védských a římských jsou germánské mýty díky své bohatosti a relativní archaičnosti třetím opěrným pilířem při rekonstrukci indoevropského prajazyka, a to i přesto, že byly zapsány tak pozdě, že jejich hlavní prameny mají spíše sběratelský (než původní) charakter a že byly pod difúzními vlivy klasických kultur. I zde, stejně jako ve starém Římě, je důležitým pramenem sága s mýtickým základem, avšak na rozdíl od Říma je rituál doložen velmi sporadicky, zatímco vlastní mýty o bozích jsou v *Píseňové Eddě* i Snorriho prozaických kompilacích bohatě zastoupeny. Pro úvahy o zásvětí bylo subarktické sopečné prostředí tohoto ostrova ideální. Dokonce i v současné době má údajně většina Islandanů zkušenosti s nadpřirozenými jevy, především s přízraky zemřelých a lidí, kteří vstali z mrtvých (*draugr*). Z indoevropských jazyků je germánština výjimečná hromadným, ale systematickým a strukturovaným posouváním hlásek (z \**patér* se stalo anglické *father*) a extrémním rozlišením střidy slovesných tvarů (*sing*, *sang*, *sung*). S posouváním, byť jiného typu, se můžeme setkat i v germánských mýtech. Společnost tří stavů doložená ve staré Indii a Íránu nebo keltské Gallii a Irsku se zánikem kněžského stavu u Germánů totiž o jeden stupeň posunula. Podle

Caesara (*De bello Gallico* 6.21.1 a 6.22.1) neměli Germáni stav druidů ani velký smysl pro rituál. V raně germánských právnických textech se proto místo kněží, bojovníků a zemědělců vyskytují *nobiles*, *ingenui*, *serviles*, tedy šlechta, svobodní občané a otroci, což připomíná védskou společnost zbavenou nejvyššího stavu (bráhmanů) *rádžanjů*, *vaišjů* a *šúdrů*. To, že k posunu skutečně došlo, dokazuje eddická píseň *Rígstbula* 'Píseň o Rígovi', v níž bůh Heimdallr (vystupující pod jménem *Ríg*, což je z keltštiny vypůjčené označení krále) navštíví při svém putování tři manželské páry z různých společenských vrstev a s paní každého domu zplodí syna: Thraella 'otroka', Karla 'zemana, sedláka' a Jarla 'hraběte, šlechtice'. Ze symboliky barev jasně vyplývá, že se zde setkáváme s „aktualizovanou“ germánskou verzí zrodu společenských stavů. Jarl má blond vlasy a světlou pleť, Karl je zarudlý a Thraell černý. Spolu s touto strukturou se posunula i bílá barva indoevropské kněžského stavu, červená barva vojenského stavu a modrozelená třetího stavu (v Indii dále rozdělena na žlutou pro *vaišje* a černou pro *šúdry*), takže bílá barva nyní představuje bojovníky, červená sedláky a černá otroky. Jarlův nejmladší syn Konr Ungr „mladý následník“, z něhož se stal kouzelník-král, symbolizuje splnutí zbytků kněžského stavu s válečnickou šlechtou (viz staroseverské *konungr* 'král' < protogermánské *\*kunungaz* nebo *\*kuningas*, které se zachovalo jako vypůjčená fosilie ve finském a estonském *kuningas* 'král' a ruském *князь* 'kníže').

Je-li posun u společenské struktury systematický, lze v pantheonu pozorovat určité zjednodušení. Tacitus (*Germania* 9) je s pantheonem brzy hotov: *Deorum maxime Mercurium colunt* (opakuje doslova to, co řekl Caesar o Gallech). Zatímco měl tento „Mercurius“ nárok na lidské oběti, museli se „Hercules“ a „Märs“ spokojit se zvířaty. U některých kmenů se také prý uctívala „Ísis“ (náznaky východních mystérií, které s oblibou pěstovali římsí legionáři). Uvádíme v římské i germánské interpretaci názvy všedních dnů, v nichž jsou obsažena jména hlavních bohů germánského pantheonu:

*Mārtis dies*: úterý, staroangl. Tíw (= staroseverské Týr)

*Mercurii dies*: středa, staroangl. Woden (= staroseverské Ódin)

*Jovis dies*: čtvrtek, staroangl. Thunor (= staroseverské Thór)

*Veneris dies*: pátek, staroangl. Frige (= staroseverské Frigg)

Tacitus výstižně nahradil Jova Herculem (Herculův kyj se Thórově kladivu podobá spíš než Jovův blesk), protože postřehl, že na rozdíl od římského pojetí zde není hromovládce vládcem pantheonu. Tyto skupiny germánských bohů se udržely až do samého konce pohanství, a to ještě s větším důrazem na trojitou strukturu: podle Adama Brémského (kolem roku 1070) byl v uppsalském chrámu Thór s žezlem, na jeho jedné straně ozbrojený Wodan (= Ódin), na druhé Frizzo (= Freyr) se ztopořeným údem. Samozřejmě se vyskytly i sektářské posuny: ve švédském venkovském Upplandu, v norských údolích i mezi islandskými statkáři byl nejvíce uctíván Thór jako nepřítel nájezdníků a přítel hospodářů, ve vikingské vrstvě s větší migrací byl dominantní postavou naopak válečník Ódin a Týr ustoupil do pozadí. Naproti tomu se na kontinentě promítl vztah k Wodanovi i do názvů některých kmenů (např. u Franků; srovnej *francea* 'kopí'), zatímco jiné uctívaly boha Tíwa, obzvláště Sasové (kteří dostali jméno podle určitého typu meče *saks*) nazývali boha Tíw jménem *Saxnót* (anglosaské *Saxnéat*), čili 'meč' *\*Nauta-* (viz irský Núadu s talismanickým mečem vedle Luga s kopím). Tomu odpovídaly dva typy náčelníků u starých Germánů. První byl bojovník s družinou věrných, který je typický pro kočující kmeny a je naprosto závislý na Wodanovi/Ódinovi, a druhý volitelný, požehnaný a oficiálně posvěcený. První typ bojovníka se nazýval *\*druhtinaz* 'hlava tlupy bojovníků' (staroseverské *dróttinn*, staroanglické *dryhten*; vypůjčené do finštiny jako *ruhtinas* 'kníže'; viz švédské *drottning* 'královna', ruské *drug* 'druh, přítel', *družina* 'družina bojovníků, tělesná stráž knížete') nebo *\*harja-tugan-* 'voj-voda' (staroanglické *herotoga* [také *folctoga*], německé *herzog* 'vojvoda'). Druhý typ byl *\*kuningaz* 'hlava rodu' nebo *\*thiudanz* 'hlava lidu' (gótsky *thiudans*, staroanglicky *théoden*). Tyto dva typy se nemusely nutně navzájem vylučovat a každý z nich měl vlastní pole působnosti (srovnej Tacitus, *Germania* 7: *reges ex nobilitate, duces ex virtute sumunt*, a dodává, že *rēx* neměl neomezenou moc a *dux* neřídil družinu udělováním rozkazů, ale spíše se jí snažil strhnout vlastní odvahou).

Nezávisle na tom, zda vycházíme z raného Tacitova podání redukovaného germánského pantheonu a z pozdější zprávy Adama Brémského nebo z velkoryse pojatého a početného pan-

theonu obou *Edd* je nejvyšším bohem germánského pantheonu Wodan/Ódin. Tím, že různé zájmové skupiny vyzdvihují Tíva nebo Thóra a Wodanovi/Ódinovi se vyhýbají, potvrzují jeho skutečnou důležitost.

Jméno tohoto boha (staroseverské *Óðinn* < protogermánské *\*Wōðanaz* < *\*Wátonos*) je vytvořeno „augmentativní“ příponou *-no-* z adjektiva *\*wátos*, doloženého v gótském *wóths*, staroseverském *óðr* ‘nepřičetný, posedlý’ (srovnej staroseverské *óðr*, německé *Wut* ‘zuřivost, posedlost, běsnění’), které je příbuzné s latinským *vātēs* a staroirským *fáith* ‘extatický pěvec’. Adam Brémský (4.26) glosuje Wodana jako ‘furor’. S ohledem na hlavní úlohu válečné tematiky v germánské tradici se zdá, že tato „zuřivost“ znamená především zuřivost bojovníka, jako např. Cú Chulainnův *ferg*, ovšem za určitých podmínek, protože Ódin je postava nesmírně složitá. Sám přímo bojovou extází neztělesňuje, nýbrž ji jako nevyzpytatelný manipulátor uděluje jiným. Ve skutečnosti má spíše vlastnosti kouzelníka než bojovníka, a je tedy spíše strůjcem konfliktu než jeho přímým účastníkem. Ódin je mistrem tajné („runové“) moudrosti, poesie a magie (*galdr*, *seiðr*). Dobrovolně se vzdal svého oka za doušek výtažku („medoviny“) z Mímiho studně, v níž musel oko nechat jako zástavu (*Písňová Edda*, *Vědmina píseň* [‘Sibylo prooroctví’] 28).<sup>1)</sup> Svým magickým okem, kterým v bitvě paralyzuje nepřátele (*berfjöturr*, doslova ‘pouto vojska’), a kopím Gungnir připomíná irského Luga. Co do vzhledu však může být stěžejší rozdíl mezi mladým keltským supermanem a starcem s charakteristickou hučkou, v jehož podobě se Ódin většinou zjevoval (ačkoliv rád své převleky i podoby měnil; podle Snorriho [*Sága o Ynglingzích* 7] dokázal současně ležet v kataleptickém tran-su jako mrtvý a zároveň se venku potulovat ve zvířecí podobě).

1) Je zajímavé, že oko a pramen se v mnoha indoevropských a semitských jazycích označují jedním výrazem: chetitské *šakui*, arménské *akn*, akkadské *inum(m)*, hebrejské a arabské *ajun* mají oba významy, v perském *čušm* ‘oko’ a *čušmü* ‘pramen’ se odráží staroiránské *čašman* ‘oko’, litevské *aka* ‘studně’ odpovídá ruskému *oko*. Příčinu souvislosti mezi těmito dvěma pojmy bychom snad mohli hledat jednak v mýtech o ohnivých látkách hluboko ve vodě, které jsou doloženy od Indie a Íránu až po Irsko (viz kap. 16) a nebo v předvědeckých teoriích, podle nichž je zrak určitou formou ohně uvnitř oka a které se vyskytují např. v Platónově *Timáiu* (45b—d) a staroindické *Sútrastháně* (21.7) od Sušruty.

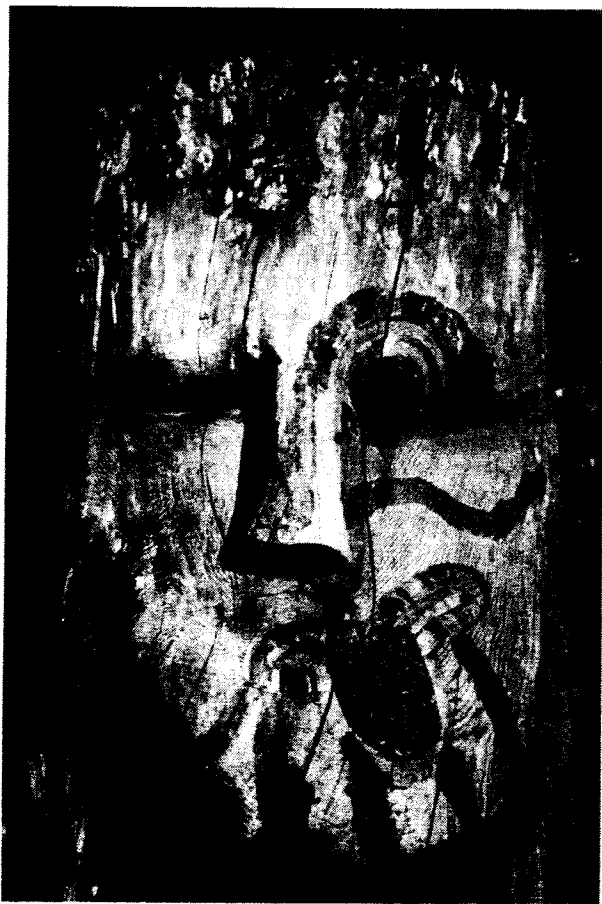
Tato Ódinova šamanská stránka (včetně náznaků sexuálníh úchylek a hermafroditismu) je vyjádřena v „nejvyšším mystériu“ germánské theologie, Ódinově vlastní prvotní oběti na stromu světa (*axis mundi*) mnoha mýtických tradic, staroseverské *Yggdrasill*, doslova ‘Yggův [= Ódinův] kůň’, což je opis pro ‘šibenici’, na níž „jela“ oběť):

Vím, že jsem visel  
ve větrném stromu  
devět dlouhých nocí,  
oštěpem proklát  
v oběť Ódinovi  
sám sobě samému,  
na onom stromě,  
o němž nikdo neví,  
z kterých kořenů roste.

(*Písňová Edda*, *Výroky Vysokého* 138; překlad L. Heger)

Je to částečně mýtus o zkoušce, při níž bůh jako zakládající zasvěcenec „zakládá“ ústřední složku svého kultu, totiž oběť (jejíž součástí je sebezmrzačení) pověšením a ubodáním, kterou prováděli jeho stoupenci (viz příběh o Starkađrovi, který obětuje krále Víkara Ódinovi ve 13. kap.). Ódinovy „pašije“ (jejichž náplní je podle všeho především hlad, žízeň a samota) a z nich vyplývající osvícení („napít jsem se mohl vzácné medoviny“ [*Hávamál* 140]) však také připomínají finské šamanské rituály, kde branou k poznání zászvěti bylo devítidenní zavěšení v koruně břízy, jehož účelem nebylo usmrcení.

Ve *Vědmině písni* i jinde je Ódin líčen jako nekromant. Je bohem viselců (*hangagoð*, viz obr. 10), který je vůdcem přizračných nebeských jezdců při divoké štvanicí (staroněmecké *Wutanes her*). Jedním z jeho nesčetných severských přízvisek byl Herjann ‘pán vojska’ (< *\*Koryonos*, etymologický protějšek homérského *koiranos*, titulu Agamemnona jako nejvyššího velitele). Ódinovo „vojsko“ se skládalo z duší Ódinových bojovníků, kteří zemřeli buď pověšením na *valr* nebo v bitvě (*einherjar* ‘elitních jednotek’) a které bůh hostil v ohromném sále svého zászvěti (*Val-höll*). Tam se připravovali na nastávající eschatologickou bitvu a po náročném celodenním klání



10. Ódin jako *hangagoð*, dřevěný kostel v Hegge, Norsko

se o ně postaraly Valkýry, sběračky mrtvol, které se dají přirovnat ke keltským bohyním bitev, a jejichž úkolem bylo Valhalu zásobovat novým zmasakrovaným materiálem a které též pracovaly jako děvky nebo servírky. V určitém ohledu byla tato instituce předobrazem Hofbräuhausu nebo nadstandardních služeb v lyžařských střediscích.

Ať se zrovna nacházel ve stavu předsmrtném nebo posmrtném, měl v sobě pravý Ódinův válečník notnou



dávku božího *furoru*. Ódinova křečovitá bojová extáze (srovnej Cú Chulainna v 10. kap.) procházela proměnami od bestiovestismu (nabývání podoby zvířat) až po lykanthropickou transformaci, v podobě medvěda *berserkir* 'v medvědí košili' nebo vlkodlaka *úlfbeðnar* 've vlčí kůži'. Tak či onak, jak živě líčí Saxo i Snorri (viz obr. 11), výsledkem byla posedlost zabíjením a ohrožování každého, kdo se namanul. Podle Saxonovy 7. knihy dostane švédský berserkr z Hälsinglandu Harthben záchvat, ukousne okraj svého štítu, spolkne žhavé uhlíky, proběhne ohněm a nakonec zabije šest svých spolubojovníků. Snorri (*Sága o Ynglinzích*) popisuje Ódinovy bojovníky, kteří odmítali nosit drátěné košile a *varu galnir sem hundar eda vargar* 'byli vzteklí jako psi a vlci', „zahryzávali se do svých štítů a byli silní jako medvědi a býci. Pobili hladce celý voj nepřátel, kdežto jim neublížil oheň ani železo. Tento stav se nazývá termínem dostat záchvat zuřivosti [*berserksgangr*]“. Chovali se přý *ululantium mōre lupōrum* 'jako vyjící vlci' (Saxo, kniha 5), a za spořádanějšího společenského zřízení se s nimi také podle toho jednalo: staroislandský zákoník (*Grágás* 1.23) *berserks-gangr* stíhal a berserky a jejich kumpány stavěl mimo zákon, stejně jako *morðvargr* (tajný zabiják, doslova 'vražedný vlk') nebo *vargr í véum* (chrámový lupič, doslova 'vlk ve svatyni') byl pro „zvlčilé“ chování označován jako *útlägr*. Ódinovi hrdinové zabíje-



11. Ódinovský válečník a *úlfbeðinn*; plát z helmy nalezený v Torslundu, Öland, Švédsko (6. stol. n.l.)

li jako vlkodlaci (prokousnutím průdušnice), takto poslal na onen svět např. Sigmundr Sinfjötliho (*Vědmína píseň* 8) nebo Egil berserka Atliho, kterého se zbraně nedotkly (*Sága o Egilovi* 65). Staroseverské označení 'vlka' *úlfr* a *vargr* znamená v jiných indoevropských jazycích šílenou zuřivost (řecké *lyssa* < \**wlk*\*ja, doslova zvlčilost) nebo zločinnost (védský *vrka* 'barbarský nepřítel, brigant'; chetitský *churkil* s významem 'odpudivý čin' a 'vlk' jako právní termín pro vraha, který nemá právo nabídnout *wergeld* ['vyplacení ve zlatě za homicidu'] jako výkupné).

Ódin jezdil na osminohém šedém koni smrti jménem Sleipnir a doprovázeli jej havrani Huginn 'myšlenka' a Muninn 'paměť' a vlci Geri 'nenasytný' a Freki 'žravý'. Jeho komplikovaná povaha má abnormální démonické rysy a podezřelé jsou i těsné vazby k obrům, kteří jsou norskou paralelou indických démonů a irských Fomóirů nebo epických indických Kuruovců, íránských Túranců a římských Tarquiniů. Nepřátelský tábor má v těchto příbězích spíše charakter konkurenčního klanu než ztělesněného zla a se svým kladným protějškem má dokonce společné předky (Kuruovci jsou bratřanci Pánduovců; Lug, Chosrav a Brutus se narodili matkám „nepřítele“). Stejně tak i Ódin je po otci potomkem prvotního obra Ymiho a dcerou obra je i jeho matka Bestla. Ačkoliv občas nad obry důvtipem a lstivými otázkami zvítězí, vzbuzují jeho styky s démonickým arcitricksterem Lokim (byť formálně božského původu) podezření a podivný je i jeho shovívavý přístup i k těm nejnebezpečnějším obrům.<sup>2)</sup> Vyhrocenou situaci pak musí zachraňovat Thór, spolehlivý obrobijce bez jakýchkoli skrupulí, který má spoustu dalších příležitostí, aby mohl připomenout Ódinovi neférové a amorální jednání. Svým způsobem je Ódin v překérní situaci. V germánské theologii symbolizuje to, čemu se v němčině říká *die Not der Götter*, kosmickou

2) Kromě sprostých výtržníků se však i mezi obry mohou vyskytovat moudré bytosti. Vedle násilníků vystupuje ve *Vědmíně písni* Sigurður ušlechtilý učitel a pěstoun Reginn, bratr dračího obra Fáfnih (podobně tomu bylo i s řeckými Kentaury: vedle učitele hrdinů Cheiróna byl mezi nimi i Nessos obtěžující ženy). Zatímco v *Písni o Fáfnim* je Reginn obrem, v *Písni o Reginnovi* je trpaslíkem, z čehož plyne, že tyto dva druhy (jako komplementární „anomálie“) jsou někdy zaměnitelné (trpaslík Alviś, jehož přemohl Thór, „vypadal jako obr“).

krizi, jež je předzvěstí zkázy světa, kterou Ódin předvídá a snaží se stále zoufalejšími a perverznějšími prostředky odvrátit. V této hodině nouze, nutnosti (slova etymologicky příbuzná s *Not*) je dokonce postavou nepostrádající určitě ušlechtilosti a v každém případě patosu, alespoň v moderní německé wagnerovské podobě (v angličtině nelze najít pro *h-e-i-l-i-g-e N-o-t* adekvátní překlad, 'holy distress' by příliš zaváněl Batmanem).

Záplava informací o severském Ódinovi přispívá k osvětlení skrovných a nejasných kontinentálních pramenů, např. mistra úsporného a lakonického stylu, římského Tacita. V 39. kapitole svého spisku *Germania* se zmiňuje o posvátném háji Semnónů, nejvyššího kmene Suébů (současných Švábů), kde se konaly hrůzné lidské oběti. Při vstupu do háje musel být každý z úcty k přítomnému 'vševládnoucímu bohu' (*regnator omnium deus*) spoután okovy. Vše ukazuje na Wodana, zvláště obecná podobnost s Ódinovým poutem vojska a konkrétní paralela s hájem okovů (*fjöturlundur*), v němž Dagr zabil Helgiho kopím půjčeným od Ódina (*Písňová Edda, Druhá píseň o Helgim, vítězi nad Hundingem* 2.24).

Ve srovnání s ohromným množstvím informací o Ódinovi, jehož typ zasahuje hluboko do hrdinských ság (s „ódinovskými“ reky, jako byl Helgi, Sigmundr a Sigurður)<sup>3)</sup> je dochovaných informací o Týrovi poskrovnu. V 10. kapitole byl zmíněn Märs Thingsus, jehož uctívali Germáni, kteří sloužili v římských legiích u Hadrianova valu v Anglii ve 3. století, což byl kontinentální Tíw, patron soudního shromáždění (severské *thing*, srovnej středověké dolnoněmecké *dingesdach*, moderní německé *Dienstag* 'úterý').<sup>4)</sup> Nejprve byl zatlačen do pozadí Ódinem a pak s ním

3) Zdá se, že jde o děti nebo potomky Ódinovy. Chovají se přesně podle Ódinova vzoru, např. Sigurður soupeří svým důvtipem s Fáfnim nebo se snaží od Reginna a Sigrdrífy získat nápoj moudrosti stejně jako Ódin od Suttunga a Gunnlódy. Podobnost s hrdiny indických eposů, kteří jsou legendárními transpozicemi svých božských otců, je zřejmá.

4) Vliv této instituce na kalendářní termíny nacházíme také v Pobaltí, kde staropruské slovo označující '[den] rady', *savaite* (příbuzné s ruským *sovět*), začalo postupně znamenat metonymicky 'týden' (srovnej *possisavaite* 'střed týdne', tzn. středa, podobně jako německé *Mittwoch*). Stejným způsobem začalo označovat 'týden' i ruské *nedělja*, původně 'nečinnost' (den odpočinku, neděle).

postupně splynul, obvykle se mu připisovaly runy, moudrost a vítězství. Jeho jméno snad odráží \**Djéws* (a nikoliv generické \**deiwos*, které nacházíme v latinském *deus*, sanskrtském *déva*, staroseverském plurálu *tívar*, litevském *diēvas* 'bůh') a odpovídá tak latinskému ochránci smluv jménem *Diūs* (*Fidius*), který měl chrám na *Collis Mucialis* (viz 9. kap.). Jeden důležitý mýtus o Týrovi jsme již (v 7., 9. a 10. kap.) srovnávali s pověstmi o íránském *Džamšídovi*, římském *Muciovi Scaevolovi* a írském *Núadovi*. Přijde o pravou ruku, kterou vloží jako zástavu do chřtánu vlka *Fenriho*, a aby mohlo být zvíře svázáno až do ragnaröku, dopustí se křivé přísahy (viz obr. 12). Významně tak přispívá k Ódinově plánu odvrátit nebo alespoň oddálit soumrak bohů.<sup>5)</sup> Podle *Snorriho* verze tohoto příběhu v *Gylfibo oblouzení* je Týr prostředníkem smíru mezi lidmi<sup>6)</sup>. Použitý zápor vzbuzuje údiv. Proč by nemohl být prostředníkem smíru? Dává to smysl jenom v případě, že mu byla tato výsada odebrána. Týr totiž předtím opravdu jako prostředník působil, ale stejně jako byl pro svoji invaliditu sesazen *Núadu*, nemohl ani Týr svou funkci pro invaliditu, kterou si přivodil křivou přísahou, dále zastávat. V době rozkvětu ódinovského kultu smrti upadl Týr ve Skandinávii v zapomnění, ale o jeho zásadním významu svědčí *Tív-Saxnót*, který byl důležitým bohem na evropském kontinentě (srovnej v 9. století starosaský slib, kterým se konvertita při křtu odřiká bohů *Thunära*, *Wodena* a *Saxnóta*).

K páru *Tīwz* a \**Wōðanaz* se dají najít obdobné západoindoevropské dvojice, např. *Núadu* a *Lug*, *Scaevola* a *Cocles*. Není však již tak snadné najít podobnost s nejvyššími bohy na kněžské úrovni v Římě a Indii, a to nikoliv jen pro předimenzovaný válečnický prvek v germánské tradici. Svým jménem i funkcí připomíná Týr římského boha jménem *Diūs* (*Fidius*), pak by však nedávalo smysl uvedené přirovnání Ódina k *Jovovi*. Více shodných rysů má dvojice \**Tīwz*-\**Wōðanaz* s védskou dvojicí *Mitra-Varuna*, z nichž

5) Toto theologéma je jako celek melancholickým odrazem germánského pojetí vlády a práva na „nejvyšší úrovni“: Bůh jako hlava výkonné moci kombinuje charismatické „kouzlo“ s machiavellistickými manipulacemi, zatímco ministr vnitra se v zájmu zachování režimu na věčné časy kompromituje křivou přísahou.

první je benevolentní ochránce smluv a druhý úskočný a zlověstný spoutávající bůh. I k dvojici *Mitra-Arjaman* (a *Núadu-Éremón* v 10. kap.) by se dal najít germánský protějšek, a sice saský pár bohů *Saxnót* a *Irmin* (bůh, jehož jméno je uvedeno na kultovním sloupu *Irminsúl*, který dal zbořit *Karel Veliký*, a jež se objevuje ve starosaském *irmintheod* 'lidstvo', doslova 'Irminovi lidé'; srovnej *arjaman* ve 4. kap.).

Tyto souvislosti jsou však stále ještě převážně schématické a typologické. Indický bůh, s nímž má Ódin nejvíce společných rysů, není *Varuna*, ale *Rudra-Šiva*. Oba bohové mají určité démonické vlastnosti a chatrnou morálku, jsou dokonce zlí a destruktivní, vyžadují lidské oběti, mají tlupy věrných přívrženců a jsou znalci čar a kouzel. Jsou zde dokonce i podobnosti ve vzhledu: oční anomálie (Ódin má o jedno oko méně, *Rudra* o jedno více), nápadná pokrývka hlavy (Ódin nosí hučku, *Rudra* turban), nabývání nejrůznějších podob, vystupování inkognito, sklon k toulavému životu. *Rudra* je sice především bohem indických kšatrijů, ale oproti integrovanějšímu (byť stále ještě dosti svévolnému) *Indrovi* a obzvláště *Višnuovi* představuje „chaotickou“, asociální stránku válečníka bez pevných morálních zásad, který žije v zemi nikoho mezi divokou přírodou a civilizovanou společností. Zdá se, že i Ódin byl původně napůl démonický ochránce bojovníků, a to koneckonců platí i o keltském bohu *Esus-Lugus* (a o postavě římských hrdinských příběhů jménem *Cocles*, nehledě na to, jaké božstvo se za ní skrývá). Ve válečnické germánské a keltské společnosti se protějšek indického *Rudry* dostal až na vrchol pantheonu, kde se buď asimiloval nebo zatlačil původního nejvyššího boha, který zastával jako indický *Varuna* funkci ochránce smluv a prostředníka smíru.

Ódin, v němž se snoubil intelekt s instinktem, jasnovidectví s extází a básník s berserkem, byl postavou nestálou, která musela být v každém spořádaném náboženském a společenském systému nějak vyvážena. V germánském a obzvláště severském prostředí hrál tuto vyrovnávací úlohu *Thór*, jenž byl stejně spolehlivý, jako Ódin nevypočitatelný, jehož důvěryhodnost byla protějškem Ódinovy věrolomnosti a více než kočovníci, dobyvatelé a mořeplavci jej uctívali konzervativní usadlíci. Islandští kolonisté Ódina zrovna ve velké lásce neměli, protože příčinou jejich emigrace z jiho-



12. Bůh (Týr?)  
poutající monstrum  
(Fenrir?).  
Plát z helmy  
nalezený v Torslundu,  
Óland, Švédsko  
(6. stol. n.l.)

západního Norska byli právě ódinovští krutovládci typu Haralda Krásnovlasého a jeho syna Erika Krvavé sekery. Z nejstarších usedlíků, o nichž jsou záznamy v *Landnámabók*, má však celá čtvrtina theoforická jména jako Thórsten nebo Thórolf (ódinovská toponyma se na Islandu vůbec nevyskytují, v Norsku jen zřídka, a jsou běžná pouze v jižním Švédsku a Dánsku [např. Odense]). Thór byl nadpřirozenou bytostí, na kterou se mohli v krizových situacích spolehnout bohové i lidé, protože bránil bohy před obry, svobodné sedláky před zpupností šlechty a idoly starého náboženství před příliš horlivými křesťanskými misionáři. Není divu, že na sklonku pohanství tento bůh ve svatyni v Uppsale i jinde Ódina zastínil (viz celou řadu místních názvů jako Torshälla nebo Torslunda ve Švédsku, Tollund v Dánsku).

Jméno Thór znamená prostě 'hrom' (*Thórr* < \**Thunaraz*; srovnej gallského Tarana v 10 kap.) a Thórovo „kladivo“ *Mjöllnir* (< \**melðbnijos*; viz obr. 13) je etymologicky příbuzné s ruským *mólnija* a velšským *mellt* 'blesk' (viz ruské *molot* 'kladivo'). Představuje tedy úder blesku a může se vyskytovat v podobě (pů-

vodně kamenné) sekyry, palice (viz Ferídúnův *gurz* v 2. a 7. kapitole a *milna* litevského boha Perkōnse [12. kap.]) nebo kříže zahnutého proti směru hodinových ručiček, který symbolizuje hromovou ránu připomínající indické 'šťastné znamení' *svastiku* (z védského *su-astí-* 'zdar, štěstí'). Tento nástroj používal bůh ke svěcení (*vígdža*) bytostí v dobrém smyslu slova (při požehnání nevěsty, oživení Thórova kozlího spřežení, posvěcení mrtvých; srovnej Indrovo *vadžra*, příbuzné s latinským *vegere* 'vzpružit, oživit'). Thórovo kladivo sloužilo i k likvidaci obrů, což byla životně důležitá, ale špinavá práce, kterou musel někdo udělat a o níž s gustem vypráví skald Vetrliði, jenž byl sám v roce 999 zavražden křesťanskými misionáři:

Leikně jsi rozdrtil nohy  
Ubil jsi Thrívaldiho,  
Rozdupal jsi Starkaða,  
Rozšlapal jsi Gjölpa!

Bohové, kteří třímají hromovou zbraň (Indra, Thraétaona), bojují s příšerami a démony. Thór bojoval s mořským hadem Miðgarðsormem neboli Jörmungandem, který byl obtočen kolem světa lidí (Miðgarðr). Lov na tohoto netvora mu však překazil mořský obr Hymir a šanci se navzájem pobít využili tito dva soupeři až při ragnaröku. Na rozdíl od této eschatologické zprávy o konci světa je ve staroseverských pramenech běžná bitka s obrem příležitostí k veselé zábavě s burleskními prvky pohádkových motivů. Islandané měli rádi Thóra i s jeho nezřízenou žravostí a dokázali si dělat legraci i z chvastounských a divokých lidožroutů, jimž nakonec roztráskal lebky. Podobné scénky byly oblíbeným tématem básníků, jako např. ve Snorriho líčení (*Jazyk básnický*) o Hrungrim, který se chvástá, že zničí sídlo bohů a znásilní bohyně a nakonec bojuje s Thórem. I v takových příbězích však mohou být ukryty nenápadné mýtické prvky: Hrungrim vrhne brousek a kousek z něho se zasekne Thórovi do hlavy, je povolána čarodějka Gróa 'růst', aby jej kouzelnými prostředky odstranila. Během této operace Thór čarodějnici vypravuje, jak při návratu ze země obrů (Jötunheimr) nesl jejího manžela Aurvandilla v nůši, ale Aurvandillovi vyčuhoval palec u nohy



a zmrzl. Thór mu ho tedy amputoval a vrhl na oblohu, kde se z něj stala hvězda. Tyto informace Gróu rozrušily natolik, že operaci nedokončila a Thórovi brousek v lebce zůstal. Poněcháme-li stranou problematiku původu hvězd ('Jitřenka' se ve staré angličtině nazývá také *Earendel*), kdo mohl být Aurvandill? Ve 3. knize vypráví Saxo o otci Hamleta (Amlethus) jménem (H)orvendillus. Amlethus žil s prototypem Shakespearovy Ofélie v odlehlých bažinách, při jejichž popisu (Saxo 3.6.10) jsou uvedeny názvy různých bahenních rostlin. Podle toho by mohl *Aur-vandill* znamenat 'kouzelný proutek z bažin', a samotné Vandill se vyskytuje jako mužské jméno, jméno národa (Vandalové) a místní jméno (staré sídliště Vendel ve švédském Upplandu). Mužská jména 'Prut, Hůl, Klacek' znamenají metonymicky falus (srovnej chetitské *pešna* 'muž', které je příbuzné s latinským *pēnis*), takže Aurvandill jako manžel obryně 'růst' byl zřejmě jakýmsi božstvem plodnosti ve spojení s mokřinatou půdou. Magické léčby (*seiðr*), kterou Gróa prováděla, se tedy zúčastnila germánská božstva plodnosti. Je možné, že u astrální legendy s palcem jde o eufemismus a Thór ve skutečnosti Aurvandillovi ulomil zmrzlý pohlavní úd. Severská tradice se podobnými delikátními, zmatenými a nejasnými mýtickými tématy přímo hemží.

*Jazyk básnický* také vypravuje o tom, jak Thór zahubil obra Geirröða (v Saxonově 8. knize se nazývá „Thorkillus“ a „Geruthus“) včetně epizody, jak se dcera tohoto obra jménem Gjalp snažila Thóra utopit. Stála rozkročená přes řeku a močila do ní, až jí bůh se slovy „řeku je třeba zahradit přímo u pramene“ ucpal příslušný otvor dobře mířeným balvanem. Thór se pak zachránil tak, že se zachytil jeřabiny na břehu. Tento detail má velký význam, protože název tohoto stromu se vyskytuje jako jméno Thórovy manželky ve vypůjčeném laponském Ravdna (choť Hora Gallese < \**Thunra-karlaz* 'Thórova družka') a ve jménu finské Rauni, manželky boha-hromovládce Ukko 'stařec' (viz norské *raun*, švédské *rönn* 'jeřáb'; ve vlastní severské tradici byla ovšem Thórovou manželkou Sif).

Vrcholem burlesknosti je *Píseň o Thrymovi z Píseňové Eddy*. Obr Thrym (Prymr) ukradl Thórovi kladivo a je ochoten je vrátit pouze výměnou za bohyni Freyju. Místo ní se za nevěstu převlék-



13. Thór s Mjöllnim;  
kolem roku 1000 n.l.  
(Národní museum,  
Reykjavík)

ne Thór, jede do Jötunheimu, a obry pobije kladivem, které přinesou, aby ho s ním jako domnělou nevěstu posvětili. Tento pokleslý transvestismus připomíná maškarádu Ardžuny na Virátově dvoře (viz 5. kap.) a podobné epizody, při nichž se do ženských šatů oblékali řeční hrdinové (Héraklés, Achilleus).

Z hlediska obecných charakterových rysů je velmi nápadná nejen shoda s Indrou, ale i rozdíly mezi nimi, protože Indra je obecně pojatý universální bůh-válečník, zatímco tuto funkci v severské mytologii z velké části přebíral Ódin, který tím Thóra degradoval na osamělého bojovníka, jehož uctívala mnohem pří-

zemnější, ne-li přímo venkovská klientela. Možná, že by se z určitého hlediska k Thórovi více hodil raný Váju. Thóra také určitými rysy připomíná i poslední indický kšatrijský bůh Višnu, například neustálým pobíjením démonů. Ale specifickým severským protějškem Višnu je „mlčenlivý bůh“ Víðarr, který podle Snorriho *Gylfího oblouzení* „vlastní těžkou botu. Silný je skoro jako Thór a v nouzi je bohům velkou oporou.“ Takovou nouzí je sám ragnarök: jakmile Fenrir zadává Ódina, přiskočí Víðarr a svou těžkou botou dupne vlkovi na spodní čelist, rukou ho uchopí za horní čelist a roztrhne mu chřtán. Toto poslední mýtické povzbuzující zvolání 'Wider!' je základem obou jmen, Víðara i Višny, ovšem s tím rozdílem, že zde je použito ve smyslu eschatologickém a v odvetu a nikoliv v prvotním smyslu při rozvržení vesmíru (srovnej 4. kap.). Typickým rysem většiny severských mýtů je tíhnutí od stvoření k ragnaröku: Thórovův zápas s hadem, Víðarův hrdinský čin s vlkem.

Třetím členem trojice, která se vyskytuje u Adama Brémského a používala se v severských náboženských formulích, než byla nahrazena Otcem, Synem a Duchem svatým, byl Freyr. Na rozdíl od Ódina a Thóra nebyl Freyr osamocenou postavou, ale svého druhu ztělesněním vanských bohů, kteří tvořili v rámci pantheonu samostatnou menší podskupinu a byli s ostatními bohy (Ásy, sg. *áss* 'bůh') od samého počátku na kordy. Podle přehnaně falické ikonografie v Uppsale byl Freyr ochráncem míru, prosperity a plodnosti (viz obr. 14). Sám o sobě byl jedním členem vanské trojice, kterou tvořil Njörðr, (< \**Nerthuz*), Freyr (< \**Fraujaz* 'pán') a Freyja (< \**Fraujó* 'paní'). Njörðr byl otcem sourozeneckého páru Freyr-Freyja, ale jeho otcovství je podle všeho jen chabým pokusem o dodatečné uspořádání neurčitých sexuálních poměrů a krvesmilných sklonů mezi Vany.

\**Nerthuz* je ambivalentní dokonce etymologicky, protože je příbuzné nejen se staroirským *ner* 'síla' a řeckým *andro-*, ale i s védským *sínurtá* 'životní síla, vitalita' (používaným obzvláště o bohyni Ušas, která je tím rodově ambivalentní). V *Germanii* 40 podává Tacitus známý popis *bohyně* Nerthus, kterou interpretuje jako 'Terra Mater'. Na jednom (dánském?) ostrově měla posvátný háj a krytý vůz tažený volským spřežením, v němž spolu s jedním knězem podnikala pravidelné cesty po kraji, které byly

doprovázeny poklidnými oslavami, kdy 'všechno železo bylo pod zámek' (*clausum omne ferrum*). Po návratu byl vůz a, lze-li tomu věřit (*si credere velis*), i bohyně sama očištěna v odlehlém jezeře. Otroci, kteří při koupeli obsluhovali a stali se tak svědky mystéria, byli potom okamžitě utopeni.

Přes svůj ženský rod připomíná tato Nerthus nikoliv Njörða, ale Freye, který byl uctíván především ve Švédsku, kde se objevuje v celé řadě místních jmen (např. Frösö). Ve společnosti ženské průvodkyně absolvoval kultovní pouť v krytém voze a v Uppsale dostával lidské oběti (podle Adama Brémského byla u svatyně studně, do níž házeli lidi zaživa). Součástí jeho kultu byly zvrhlosti, které mužné hrdiny, jako byl Starkaðr, urážely. Ve staré germánské společnosti byla zženštilost a pasivní homosexualita ošemetnou záležitostí. Podle Tacita (*Germania* 12) byli úchylné osoby likvidovány utopením v močálech, o čemž pravděpodobně



14. Ithyfalský Freyr ze Södermanlandu ve Švédsku

svědčí stovky nálezů dobře zachovaných těl impregnovaných taninem v dánských a severoněmeckých rašelinistiších (obr. 15). Výraz *ergi*, kterým byli tito lidé označováni, platil ve staroseveruském slovníku za nejtěžší urážku, stejně jako adjektivum *argr*, obzvláště v kombinaci s rýmujícím se *vargr* 'zločinec'.

Freyr je také důležitou postavou ve Snorriho euhémeristicky pojaté *Sáze o Ynglingích*, podle níž se Ódin s družinou přistěhoval do Skandinávie z Malé Asie (ve Snorriho obrazotvornosti Ásové = Asijci!). Po příchodu do Švédska usadil Ódin Freye v Uppsale, kde se později jako Yngvi-Freyr 'pán Yngvi' stal bájným králem-předkem, který zemi přináší mír a pokoj. Aby byl tento blahobyt zajištěn, dostával dávky ještě po smrti, když už bylo jeho tělo uloženo v mohyle. V jeho stopách kráčel i syn Fjölfnir, než se utopil v kádi s medovinou (náznaky vanských obětí!). Od něj odvozovala svůj původ švédská dynastie Ynglingů (kteří se v *Beowulfovi* nazývají Scyldingové a v Dánsku Scyldingové); (srovnej anthropogonické Ingaevones z Tacitovy *Germanie 2*, kteří sídlili na severním pobřeží a o nichž bude řeč v 17. kap.). S podobnou typologií se setkáváme u různých králů jménem Fróði (u Saxona Frotho) v dánské dynastii Skjöldungů, obzvláště u Fróðiho III., který za svého života cestoval ve slavnostním voze po celé zemi a stejné okružní cesty podnikal i po své smrti v mumifikovaném stavu, upevněn tak, aby vypadal jako živý a zpráva o jeho smrti neporušila stávající blahobyt (příjmením Fróði byl také označován Freyr a doba jeho vlády se nazývala „Fróðiho mír“).

Mužským bohem byl rovněž Njörðr, který sídlil ve 'městě lodí' Noatúnu, byl ochráncem námořníků a rybářů a v norském folkloru přežil jako plavec Njor. Byl známý svým bohatstvím a podle Snorriho vládl na švédském trůně jako přímý nástupce Ódina a předchůdce svého syna Freye. Vanské perverzity se u něj vyskytují také. Nejprve měl za manželku svou sestru, s níž měl děti Freye a Freyju, pak ji opustil a nezvyklým způsobem dostal za ženu Skaði, dceru zabitého obra Thjaziho. Když chtěla Skaði pomstít smrt svého otce, bohové se jí snažili usmířit a nabídli jí manžela, jehož si však mohla vybrat pouze podle vzhledu nohou (jsou zde ozvěny římského rituálu *nūdipedālia* a pohádkových motivů s fetišem jako je Popelčín střevíček). Nejkrásnější pár, který si Skaði při této soutěži mužské krásy vybrala, však bohužel

nepatřil Baldrovi, ale Njörðovi. Prohození mužské a ženské role, kterou u tohoto nevydařeného partnerství můžeme pozorovat, je ještě umocněna povahou Skaði, které se jako Amazonce z hor nelíbil všední život na pobřeží o nic víc, než jejímu ženichovi vytí vlků v horách. Brněním, lukem a sněžnicemi připomíná Skaði mužského boha Ullra, jehož jméno je doloženo v místních názvech ve středním Švédsku (Ulltuna) a jižním Norsku (Ulvik). Byl to velký lyžař a lovec-lučičník, jehož jméno znamená 'sláva' nebo 'nádhra' (gótské *wulþus*, staroanglické *wuldor*), a soudě podle norských toponym jako Ullinshof je možné, že měl „augmentovaný“ variantní tvar \**Wulþunaz*. V Saxonových euhémerizovaných ságách vystupuje jako kouzelník Ollerus, který na jedno desetiletí uchvátil Othinovu (Ódinovu) vládu a potom byl svržen a zabit. Je možné, že před těmito všemi inverzemi byl Ullr-Skaði (Skaði možná bylo slovo mužského rodu s významem 'zraňující') mužským partnerem bohyně země a vody Nerthus, Tacitovy 'Terra Mater'. Jelikož se zdá, že Ullr je zimní verzí boha jasné oblohy, mohlo by se snad jednat o odraz subarktického koitu nebe se zemí. O prastarou hierogamii by mohlo jít konec konců i v případě, kdy Freyr pošle svého sluhu Skírniho 'jas' na námluvy ke Gerðě (dceři obra Gymiho), kterou k souhlasu nedonutí zlato ani vyhrůžky, nýbrž kouzla a kletby.

Ve srovnání s těžko zařaditelným Freyem a Njörðem je Freyja neboli Vanadís naprosto jednoznačně bohyní lásky. Jejím mužem byl jistý *Óðr* 'nepřičetný' (obdoba jména *Óðinn* bez „augmentace“), a když byl na cestách, ronila zlaté slzy. V určitém smyslu je dost obtížné ji odlišit od Ódinovy manželky Frigg, dokonce i podle jména (Frigg se ve staré němčině vyskytuje ve tvaru Frija, zatímco Adam Brémský zase označoval Freye jménem „Fricco“; Frigg/Frija je příbuzné se slovy 'free' a 'friend'). Obě mají také společné rysy jako chamtivost a uvolněné mravy. Stejně jako Freyova nevěsta Gerðr, kterou Skírniir dostal pouze s pomocí kouzelného ohnivého kruhu, připomíná i Freja valkýru, když sbírá údy padlých. Freyja také učila Ódina černé magii (*seiðr*), která byla výsadou Vanů a jejíž součástí bylo vedle čarodějnictví i *ergi*.

K transpozicím vanských mýtů docházelo obzvláště často, a to nejen do euhémerizované dynastické ságy, ale také do hrdinské



15. Hlava z rašeliniště  
v Tøllundu v Jutsku,  
Dánsko (počátek  
letopočtu)

epické látky. Transmutovaným mýtem o Njörðovi s ódinovskými prvky je i příběh hrdiny Haddinga (Hadingus) v Saxonově 1. knize.

Haddingr, syn Grama Dánského, otec budoucího Fróðiho I., (srovnej Njörða jako otce Freye ve švédské dynastii Ynglingů) osířel a byl vychován ve Švédsku obryní Harðgreip (Harthgrepa), odbornicí na *seiðr*, která byla jeho kojnou a potom „krvesmilnou“ svůdkyní a družkou. Potom se jej ujal Ódin, který z něho udělal hrdinu, ale Haddingovy vazby k Vanům tím neskončily, protože založil ve Švédsku roční oběť Freyovi (Frøslot). Ze spárů obrů



vysvobodil norskou princeznu Ragnhildu (Regnilda), která si jej později vyvolila za muže podle nohou. Po tajemné cestě do zászvě-tí a dalších válečných výpravách pod Ódinovým vedením se ukázalo, že v manželství nepanuje shoda, a to opět pro neslučitelnost námořnického a horalského typu, která byla příčinou rozvratu manželství Njörða a Skaði. Haddingr zemřel poté, co se jeho přítel, švédský král Hundingr, utopil v kádi s pivem (srovnej výše Fjölniho). Haddingr odešel ze světa ódinovským způsobem, ze žalu se veřejně oběsil (ódinovskou smrt si v *Sáze o Ynglinzích* zvolil také Njörðr, protože si dal udělat symbolické znamení oštěpem, které bylo formou posledního pomazání a zkratkou do Valhaly pro ty, kteří měli tu smůlu a zemřeli v posteli).

Toto vzájemné proplétání ódinovských a vanských vlastností v životním příběhu hrdiny je důkazem toho, že u těchto dvou druhů božstev došlo k symbióze a že vyřešení mýtického konfliktu bylo transponováno do roviny hrdinského příběhu. Svědčí o tom jméno *Haddingr*, neboť se objevuje u dvojice doložené na jiných místech (u Saxona *duo Haddingi*, islandské *tveir Haddingjar*), dále u staroanglických *Heardingas* ('východní Dánové', kteří uctívali Inga) i východoevropských vandalských *Hasdingi*, v jejichž čele byla dvojice Raos a Raptos. Základem slova je staroseverské *haddr*, staroanglické *heord* (< \**hazdaz* < \**kos-dhos*), které označuje ženský účes (viz ruské *kosa* 'stužka'). Zženštilost se sem tedy vetřela ještě jednou. Podle Tacita (*Germania* 43) uctívali východní Naharvalové dvojici typu Kastór-Polydeukés jménem Alcis, a v čele tohoto kultu stál kněz s ženskými insigniemi (*muli-ebri ornātu*). Podle dochované zprávy si při jedné příležitosti Haddingjar jménem Helgi Hundingsbani oblékl ženské šaty. Ocitáme se zde ve sféře germánského dioskúrismu a instituce dvou králů, jejíž paralelou je indický mýtus o Ašvinech. Koňský prvek je možno nalézt u vůdců anglosaské invaze Hengista a Horsy. Motiv záchrany „vodní cestou“ se kromě prehistorické ikonografie (např. v jeskynních malbách se nad loděmi vznášejí dvojice nadpřirozených postav) objevuje i v mýtu o dvojčatech, z nichž se pak v germánské tradici stali „otec a syn“ Njörðr a Freyr (jeden byl ochráncem mořeplavců, druhý kapitánem dobré lodi Skíðblaðnir). Nemůže být pochyb o tom, že původně třetím členem vanské trojice byla ženská průvodkyně dioskúrského páru. Ale jeli-

kož je jasné, že Vanové představují bohy původního „třetího stavu“ (jimž odpovídají védští Vásuové), obsahuje Freyjin typ také prvky transfunkcionální bohyně, které jsou zachyceny dokonce anekdoticky (dohazovač Skírnir se u Gerdy snaží prorazit ve všech třech aspektech, které ona zastupuje: nejdříve s pomocí zlata, pak pod pohrůžkou násilí a nakonec slovním přemlouváním).

Mýtus o „válce Ásů s Vany“ jako prvotním konfliktu, který přispěl ke konsolidaci pantheonu, je v náznacích doložen v některých nejasných verších *Písňové Eddy* (*Vědmina píseň* 21–24), euhemeristicky v *Sáze o Ynglínzích* a hlavně v *Prozaické Eddě* (*Jazyk básnický*). Podle ságy skončí konflikt výměnou rukojmí a k Ásům se tak dostane Njörðr, Freyr a Njörðova dcera Freyja, učitelka magie (*seiðr*). Ódin z nich udělá kněze a nastává symbióza Ásů a Vanů. V *Jazyce básnickém* uzavřely tyto dvě strany příměří tak, že naplivali do hrnce (známý prostředek kvašení u primitivních národů), a z této směsi vznikl moudrý člověk Kvasir (srovnej ruský kvašený obilný nebo ovocný nápoj *kvas*). Kvasiho pak zabili skřítci a smíšením jeho krve s medem vyrobili medovinu poesie, které se pak zmocnil obr Suttungr, ale nakonec ji s pomocí lsti vypil Ódin, proměněn v orla odletěl a drahocennou tekutinu vyzvrátil u Ásů do kádí.

Kromě obecných analogií ke konfliktům s Fomóiry a Sabiny jsou zde nejvíce patrné podobnosti se střetnutím Indry s Ašviny (viz 4. kap.), kde k integraci „nižších bohů“ musela přispět postava ztělesňující opojný nápoj (Mada), který byl pak pro své „inspirační“ vlastnosti přidělován. Zatímco však islandský Kvasir představoval završení mírového procesu, indický Mada byl netvor, který používal k dosažení svých cílů násilí. V Indii se později začaly s alkoholem spojovat nejrůznější hříchy, zatímco na Islandu (a také v Irsku) posvátná medovina přinášela učenost, moudrost a básnické nadání. Římanku Tarpeiu, kterou se Sabínům podařilo pomocí zlata nebo sexu přemluvit ke kolaboraci, připomíná ženská postava Gullveig (‘zlaté opojení’) z *Vědminy písně*, vyslaná od Vanů ke zkáze Ásů. Tímto způsobem se nesouvislé zlomky určitých příběhů navzájem doplňují a přispívají k rekonstrukci důležitého protomýtu nebo alespoň k lepšímu pochopení skutečné časové hloubky jednotlivých verzí.

Další důležitý islandskoindický motiv se týká boha Heim-

dalla, jehož jsme již (v 5. kap.) označili za severskou obdobu indického boha oblohy jménem Djaus, který byl zatlačen do pozadí. Ve védské tradici sice jeho příběh chybí, ale ožívá v *Mahá-bháratě* inkarnován do Bhíšmy. Již dříve se v této kapitole Heimdallr objevil jako otec Thraella, Karla a Jarla a jako děd Jarlova syna jménem Konr Ungr, kteří představují prototypy (téměř eponymy) společenských stavů. Na začátku *Vědminy písně* se věštkyně snaží získat pozornost posluchačů takto:

*Hljóðs bid ec allar helgar kindir,  
meiri oc minni mögo Heimdalar!*

Slyšte mě, všechny svaté rody,  
první i poslední potomci Heimdalla!

Heimdallr je tedy jakýmsi prvotním prapředkem (narozeným i *árdaga* ‘za starých časů’) a zároveň i otcem dalších generací, protože podle *Písně o Rígovi* zplodí syny s ženami ze třech manželských párů, které se nazývají „praděd, prabába“ (Thraell), „prarodiče“ (Karl) a *Faðir oc Móðir* ‘otec a matka’ (Jarl). Podle *Vědminy písně* je Heimdallův *hljóð* ‘sluch’ ukryt pod stále zeleným posvátným stromem (t.j. Yggdrasill). Snad šlo také o zástavu a jako Ódin, který do tamější studně vložil oko, zastavil Heimdallr ucho (*hljóð* je shodné s avestským *sraotam* ‘sluch’ a sanskrtským *šrotam* ‘ucho’ < indoevropské \**klewt[r]om*). V každém případě měl Heimdallr vynikající sluch — slyšel dokonce růst trávu a zvířecí srst — a za svůj zrak se také nemusel stydět, protože nepřetržitě viděl na sto mil daleko. Byl neustále na strážní na nejvyšším místě Duhového mostu (Bifröst) a při prvním náznaku ragnaröku byl připraven zadout na roh Gjallarhorn. Hlavním rysem tohoto zvláštního boha je bdělost, není totiž pouze první bytostí, ale také poslední, protože při zkáze světa zemře v souboji na život a na smrt s Lokim jako poslední. Zvláštní je mýtus o jeho narození, protože v úloze matky vystupuje devět sester, někdy označovaných jako obryně. Jeho jméno je nejasné, pochází snad z \**heim-dalthu-*, doslova ‘strom světa’ (*heimr* znamená ‘domov, svět’ a \**dalthu* se možná objevuje v pozdějším islandském *dallur* ‘ovocný strom’, které je příbuzné s řeckým *thalló* ‘kvetu’). Z toho by

vyplývalo, že tento strážce na nejvyšším místě duhy by mohl být totožný s axis mundi, který protíná střed nebeské klenby. Heimdallr nemá ani manželku ani zbraň, ale má určité beraní rysy (*heimdali* je totiž básnický výraz pro 'berana', jehož útočnou zbraň je hlava uzpůsobená k trkání. Proto se v kenninzích opisuje meč jako 'Heimdallova hlava' nebo obráceně hlava jako 'Heimdallův meč'. Jeho přídomky *Gullintanni* 'zlatozubý' a *Hallinskíð* 'ohnuté klacky' znamenají potřísněné zuby a zakroucené rohy starého berana).

Jeho devět matek připomíná devět dcer mořského boha Ägiho, které jsou více než pouhou poetickou metaforou mořských vln, protože se také objevují v keltském (velšském) námořnickém folkloru, kde se hřebenům vln říkalo „ovce“ mořské panny (*morforwyn*) jménem Gwenhudy 'bílá čarodějnice', avšak devátá vlna, která měla kouzelnou moc, se nazývala „beran“. Možná, že proto měl Heimdallr přízvisko *Vindblér* „rozbouřené moře“ a *hvíti áss* 'bílý bůh'. Avšak v širších souvislostech, ponořme-li se ze severských moří hlouběji do prehistorie, mýtus o zrození Heimdalla a jeho velšská analogie připomíná příběh (5. kap.) o bohu *Djausovi*, který se vtělil do Bhíšmy v plodových vodách velké říční bohyně Gangy. Osm starších bratrů se v plodové vodě utopilo (srovnej osm vln, které zaniknou před devátou, rozhodující vlnou s Heimdalem, zrozeným z „jedné a osmi matek“, jako kdyby záleželo pouze na jedné). V bozích *Djausovi* a Heimdallovi by se tak mohl odrážet indoevropský mýtus o nebi, které se zrodilo z velkého vodního božstva a které jako jediné zůstalo naživu z (nebo je snad mystickým „součtem“) devíti zrození.

Podobnosti mezi těmito mýty se netýkají pouze zrození, ale pokračují i v dalších životních osudech Heimdalla a Bhíšmy. Oba jsou od samého počátku až do úplného konce v určitém smyslu „outsideri“, jsou typem svobodného strýce nebo „děda“, který se věnuje problematice rozmnožování a je ochráncem následujících generací (Jarl a Konr Ungr, Pándu-Dhrtaráštra a jejich synové), ke svému otcovství se nehlásí, vykonává funkci ostražitého rádce a všímavého poručníka a nečiní si nárok na ústřední postavení. V tomto smyslu zůstává Heimdallr jedním z nejzáhadnějších a nejpozoruhodnějších bohů severských mýtů. Má více společného s Vany než s Ásy (Heimdallovým ženským protějškem by mohl

být alonym bohyně Freyji, Mardöll), stejně jako byl i védský *Djaus* předkem *Ašvinů* a jejich sestry *Ušas*. Zdá se tedy, že indoevropský \**Djéws* přežívá v germánské tradici ve třech postavách: ochránce daného slibu \**Tíwz*, jasný a větrný bůh oblohy \**Wulthuz* a jako typ předka zrozený z vody a podpírající nebe — Heimdallr.

Oproti Heimdallovi je příběh o Baldrovi kompaktnější. Je synem Ódina a Friggy, manžel Nanny a otec Forsetiho (velkého soudce lidských příj). Je chytrý a krásný, moudrý, spravedlivý a milosrdný — zkrátka příliš dobrý pro tento svět i prohnulý režim germánských bohů pod vládou pofidérního Ódina, kde kořeny *Yggdrasilu* ohlodává had *Níðhöggr* a Heimdallr musí nepřetržitě hlídkovat, aby nepropásl začátek ragnaröku. Protože se Baldrovi zdají sny o vlastní smrti, vyžádá si Frigg od veškeré přírody slib, že se jejímu synovi nic nestane. Z Baldra se tak stává ideální živý terč při božských radovánkách. Lokimu, jenž svými schopnostmi měnit podobu předčí dokonce samotného Ódina, se v ženské podobě podaří od Friggy zjistit, že slib dali všichni kromě zakrslého jmelí. Loki tedy utrhne jmelí a pod záminkou, že na božskou zábavu má nárok i tělesně postižený, dá je slepému bohu Höðovi, aby jej hodil na Baldra, který zasažen umírá. Loki se tak stal Baldrovým *ráðbanim*, strůjcem jeho smrti, a Höðr *handbanim*, vlastním — byť nevědomým — vrahem (tento známý motiv rány naslepo se vyskytuje také v irské tradici, kde žárlivý *Ailill* zařídí, aby jeho slepý bratr zastřelil *Ferguse mac Roícha* při koupání v jezeře s *Ailillovou* manželkou *Medb*). Zármutek bohů a Baldrův pohřeb vylíčil působivě *Snorri* v *Gylfibo* *oblouzení*. Ódinův syn *Hermóðr* má jet na koni *Sleipnim* do Helu a pokusit se přivést Baldra zpět, zatímco se bohové chystají uspořádat Baldrovi na lodi pohřeb zehem. Protože se jim nepodaří lodí pohnout, musí povolát na pomoc hrůznou obryni *Hyrrokin*, která přicválá na vlku a místo uzdy má zmiji. Zatímco jí čtyři berserkové vlka hlídají, jeden seismický odpich stačí a loď je na vodě. *Thór* se svou alergií na obry by jí sice nejraději rozbil hlavu, ale ostatním se podaří mu to rozmluvit. *Nanna* žalem zemře a je uložena vedle svého manžela. Pohřební hranici na lodi posvětil *Thór* svým kladivem *Mjöllni*, Ódin na hranici položí i svůj kouzelný prsten *Draupni* a se svým pánem je spálen i Baldrův kůň s postro-

jem. Kromě zarmoucených rodičů v doprovodu valkýr a havranů, bohů, kteří se dostaví každý na svém charakteristickém dopravním prostředku (Freyr na voze taženém kancem, Heimdallr na koni, Freyja s kočičím spřežením), se kremace zúčastní i početný zástup mrazivých a skalních obrů. Z toho vyplývá, že bolestná událost dokáže sjednotit nepřátelské klany Ásgarðu a Jötunheimu, ať se to Thórovi a jemu podobným líbí nebo ne.

Zatím jede Hermóðr devět nocí hlubokými a temnými údolními, přejede řeku Gjöll, kde ho jedna panna pošle „dolů a k severu“ (viz 1. kap., pozn. 1). Bez problému přeskóčí bránu Helu a najde Baldra sedícího na čestném místě. Hel (bohyně, která tam vládne, dcera Lokiho) je ochotna ho pustit pod podmínkou, že Baldrovi smrt bude oplakávat veškerá příroda. Poctivě pláčou všichni kromě obryně Thökk (což je metamorfovaný Loki), která svým odmítnutím vše zmaří. Baldr zůstane mrtev, a podle některých podání je jeho mstitelem Váli, syn Ódina a Rindy. Baldr (a Höðr) se dostanou z Helu až při znovuzrození světa po ragnaröku.

Tento mýtus o bohu světla a dobra, který je navedenou osobou připraven o život a jehož záchrana se sice nezdaří, ale při eschatologickém obrození se vrátí na věky, byl přirovnáván k nejrozličnějším postavám počínaje Adónidem přes Orfea a Krista až po Lemmikäinena, velkého milence finské *Kalevaly*, kterého zastřelí slepý pastevec a nakonec skončí roztrhán na kusy v řece smrti Tuonela, odkud jej jeho matka vyloví, sestaví a s pomocí kouzel oživí. Nezávisle na směru šíření a prolínání motivu je pozoruhodné, že magické zaklínadlo, které slouží ke spojení kusů těla opět v jeden celek, poprvé doložené v *Atharvavédu* (4.12), se téměř slovo od slova objevuje v *Kalevale* (Runo 15) a v německém *druhem merseburském zařkadle* z 9. století („kost ke kosti, krev ke krvi, úd k údu“), které líčí, jak si *Balderesův* kůň vymknul nohu a různá božstva mu ji s pomocí kouzel zase uzdravila. (To je téměř vše, co o mimoseverském Baldrovi víme. V německém folkloru je kůň, který se takové léčebné kůře podrobuje, většinou Kristův).

Etymologicky je Baldrovo jméno nejasné, snad je příbuzné s jmény galských bohů Belena a Belisama (srovnej staroanglické *bealdor* 'lord'), kde kmen slova má význam 'jas'. Jméno Höðr však

obsahuje *böð*, odpovídající staroirskému *cath* 'bitva' (srovnej galské *Catu-ríx*, starohornoněmecké *Hadu-brand*), a je proto vhodným označením bojovníka ódinovského typu. V takové podobě se objevuje u Saxona v příběhu o Starkaðovi v latinizovaném tvaru Hatherus (viz 13. kap.) a ve variantním tvaru Hötherus ve 3. Saxonově knize. Saxo obrátil mýtus o Baldrovi a Höðovi téměř naruby a vytvořil z něj rytířskou novelu o romantickém soupeření o ruku Nanny, která poctí svou přízní hrdinu Höthera, jemuž dá přednost před nesympatickým a ničemným polobohem (*sémideus*) Balderem, přičemž o slepotě a nějakém Lokim tu nepadne ani slovo (otcem Baldera je stále ještě Othinus, který v Saxonově euhémizovaném pojetí vystupuje jako podvodník, jenž se vydává za boha a je manželem povětrné a prostopášné Friggy). Po mnoha obratech válečného štěstí nakonec Hötherus Baldera zabije. Jeho smrt však pomstí Othinův syn Bous zplozený s ruskou princeznou Rindou.

Je možné, že slepý Höðr (srovnej jednookého Ódina, který má navíc přídomek Tvíblindi 'dvakrát slepý') může být vedlejší produkt, doplňkový alomorf samotného Ódina a ztělesnění jeho „osudové“ stránky. Ódinovi synové Baldr a Höðr tak představují protichůdné aspekty Ódinovy povahy, jeho lepší já oproti slabině, které pak dovede zneužít jeho zlý duch Loki. Přes všechnu svou nadpřirozenou předvídatost není schopen odvrátit ragnarök, ale jakmile zlo zanikne ve světovém požáru, je ve svých dvou podobách zachráněn pro nový život. Toto je rekonstrukce germánského mýtu vyplývající z Ódinovy ambivalentní povahy. Avšak v indoevropském měřítku připomínají Baldr a Höðr z eschatologického hlediska bratry Viduru a Dhrtaráštru z *Mabábháraty* (5. kap.). V této epické transpozici však nevystupují jako synové, nýbrž strýcové hlavní postavy (Judhišthiry), z nichž jeden byl diskrétním rozhodčím sporů (srovnej Baldrův syn Forseti) a druhý pasivním nástrojem slepého osudu. Rozhodující bitvu, při níž zhyne arcilotr (Loki, Durjódhana), obě dvojice přežijí a obě se také aktivně účastní „obrodného procesu“. Epické trojici Judhišthira-Vidura-Dhrtaráštra odpovídá ve védské tradici (kde se nám eschatologie nezachovala) trojice Mitra-Arjama-Bhaga, a podle epické tradice byl Judhišthira i Vidura inkarnací Dharmy (Vidura umíraje se „přetavil“ do Judhišthiry). Naproti tomu skandinávský

Baldr (který by se právem mohl zvat Judhišthirovým příjmením Dharmarádža) zplodí prostředníka Forsetiho, a když je na Lokiho zrádné střelecké soutěži zabit slepcem, tráví čas v říši Helu až do skončení ragnaröku. Také indický Judhišthira je díky podvodné hře v kostky, kterou za pomoci slabošského slepce zorganizuje Durjódhana, vyhoštěn ze svého království a žije v exilu až do konečného vítězství. To vše se odehrává před i po kataklysmatické katastrofě, která představuje indoevropský eschatologický mýtus doložený v ragnaröku a epicky ztvárněný v *Mahábháratě*. Vzestupem Ódinova kultu a postupným úpadkem Týra se z Baldra a Höða stali Ódinovi synové ztělesňující různé Ódinovy „aspekty“, zatímco Arjaman a Bhaga byli Mitrovými „satelity“.

Záporné postavy v mýtech bývají ztělesněným zlem bez špetky dobra, jako bratranec Durjódhana v *Mahábháratě* a i Loki (též nazýván Loptr a snad i Lóðurr) v období mezi Baldrovou vraždou a ragnarökem. Během této doby Loki musel podstoupit něco mezi trestem Prométheovým a čínským mučením. Byl totiž střevy svého syna připoután ke skále a přitom mu kapal na hlavu hadí jed (který většinou jeho věrná manželka Sigyn zachytila do šálku). Ale po většinu své životní dráhy byl Loki v určitém smyslu čestným členem pantheonu a přestože byl synem obra Fárbautiho a sám zplodil s obryňí Angrboðou 'předzvěst zármutku' ty nejohavnější netvory (Fenrir, Miðgarðsormr, Hel), byl ve společnosti bohů tolerován jako trickster, šprýmař, a vynalézavý typ. Zvláštním způsobem byl spřízněný s Ódinem, protože oba měli stejné předky, společné poručníky, neupřímné jednání, schopnost měnit podobu i pohlaví. Byl přítelem obskurního Hönih (*< \*Kuknijos*; viz sanskrtské *śukra* 'jasný') a dokonce dokázal do jisté míry vyjít i s Thórem, byl však úhlavním nepřítelem Heimdalla, s nímž již jednou v podobě tuleně zápasil o záhadnou 'mořskou ledvinu' (*haf-nýra*) a později při ragnaröku. Loki byl také příčinou toho, že se obryně Skaði chtěla bohům pomstít za smrt svého otce Thjazih. Skaði se mu pak odvděčila tím, že obstarala zmiji pro jeho „dráhu mučedníka“. Loki totiž pod nátlakem přivedl Thjazimu do spárů (doslova, protože obr na sebe vzal podobu orla) bohyni Iðunnu (manželku záhadného boha poesie Bragiho), která přechovávala jablka věčného mládí. Když pak bohové začali šedivět a byli samá vráska, přinutili Lokiho, aby

v sokolím rouše bohyně Freyji Iðunnu zachránil. Při pronásledování Lokiho Thjazi přistál do ohně, který bohové zapálili (což je tematicky podobné s jablky řeckých Hesperidek, irskou zahradou Hisberna, Ódinovou krádeží medoviny a sómem, který Indra získal v podobě orla nebo s pomocí orlů). Na usmířenou dali bohové truchlící Skaði možnost vybrat si manžela podle nohou a splnili její podmínku, že ji i přes její zármutek rozesmějí. To se podařilo Lokimu, který si přivázal varlata k bradě kozla a přetahoval se s ním tak dlouho, až oba řičeli bolestí a Loki se svalil Skaði do klína. Z Thjazih očí pak bohové udělali hvězdy (viz poznámku výše o Aurvandillově palci). Přesto se jim však nepodařilo zcela zbavit Skaði zášti.

Loki jako obvykle dostal bohy do šlamastiky, ale když pak neměl na vybranou, tak je z ní díky své vynalézavosti zase vytáhl. Na počátku bohové uzavřeli s jedním stavitelem smlouvu, podle níž měl postavit za jednu zimu hradbou proti obrům a za splnění termínu měl dostat bohyni Freyju, slunce a měsíc. Na Lokiho přímluvu směl stavitel při tahání velkých balvanů používat svého hřebce, a tak se dodržení termínu stávalo stále reálnější. Protože se bohům zdála cena příliš vysoká, přinutili Lokiho, aby práci zdržel. Loki v podobě kobyly odlákal hřebce k páření, a tak se mu podařilo práci na projektu přerušit. Stavitelův *jötunnmóðr* ('obří hněv') prozradil jeho obří původ a k jeho likvidaci byl povolán Thór. Mezitím Loki proměněný v klisnu zabřezl a porodil Sleipniho.

Přátelské vztahy mezi Ódinem (a z velké části „ódinovským“ Hönim) a Lokim se dají předpokládat, ale překvapující jsou styky, které udržuje s tímto proradným a nevypočitatelným přítelíčkem Thórem, jenž je svým odměřeným vztahem k obrům notoricky známý. Loki je sice občas užitečný, např. jako Thórova pohotová „družička“ při čekání na Thryma, častěji však jedná v souladu se svou povahou, např. když Thóra navede k neopatrnému chování (a ten se vydá ke Geirröðovi bez kladiva a opasku síly), nebo když ostříhá Thórově manželce Sif kadeře a pak, donucen rozhněvaným manželem, musí od skřítků získat zlatou paruku (samozřejmě podvodem). Podle Snorriho satirického líčení je Loki také průvodcem Thóra na návštěvě u Útgarðalokiho, který je ve skutečnosti Lokiho folkloristické alter ego, jak vyplývá ze Saxonovy



8. knihy, kde Utgardilocus vystupuje jako spoutaný a páchnoucí obr, k němuž se Thorkillus dostane na své pouti za pokladem (ve skutečnosti se jedná o Lokiho, který je až do ragnaröku přikován v „Útgarðu“, tzn. ve vnější tmě). V *Sáze o Völsungzích* je Lokiho jednání se skřítky příčinou prokletí zlata Niflungů. Aby mohl zaplatit *wergeld* za zabití vydry-člověka, v zemi černých skřítků oloupil skřítku Andvariho o poklad, a to i včetně posledního prstenu, který rozhořčená oběť krádeže proklela.

Zde všude se projevuje silný vliv lidových pohádek, a nejinak je tomu i s Lokiho difúzní typologií. Postavy, s nimiž by se mohl srovnávat, sahají od trickstera jménem Bricriu z irských příběhů (*Fled Bricrenn* 'Bricriova slavnost') až po démona zeměřesení z gruzínského folkloru (o křesťanském Satanovi přikovaném v pekle ani nemluvě). Loki tohoto hádavého irského otravu opravdu silně připomíná, zvláště když se mu na hostině v Ágiho mořském příbytku podaří urazit všechny přítomné božské kolegy (píseň *Lokasenna* v *Písňové Eddě*) a trpí vpravdě seismickými křečemi při každé kapce jedu, kterou Sigyn nestačí do šálku zachytit. Kavkazský démon, na nějž útočí orel, je prastarého původu a vyskytuje se na nejrůznějších místech (v řeckém mýtu byl na jeho místě přikován Prométheus), a svým vlivem se zarathuštrovskému a později křesťanskému ďáblu plně vyrovnal (identifikován jako Amirani < Ahriman). Jeho stopy je možné sledovat v pohádkách celé Evropy od Balkánu až po Balt. Nicméně Loki má svůj specifický a geneticky významný protějšek v tricksterovi jménem Syrdon v osetském eposu *Nartové*. Tento vykutálený parazit božských hrdinů si libuje v nejrůznějších metamorfózách. Příležitostně sice tuto družinu vytáhne z bryndy, ale věrolomně zavíní smrt milovaného hrdiny Soslana, který je až na jedno místo v kolenu (jež se přestrojenému Syrdonovi podaří objevit) nezranitelný. Při zdánlivě nevinné hře (s kopce se na Soslana pouští ozubené kolo, aby bylo vidět, jak se odrazí od jeho nezranitelného těla) míří jeden z hráčů na Syrdonovu radu Soslanovi přesně na kolena a ten padne jako podtátý. Máme zde před sebou další příklad indoevropského eschatologického mýtu (osetský < skythský < protoiránský < indoiránský), v jehož severské paralele jsou hlavními postavami Loki a Baldr, podobně jako výše zmíněná dvojice Baldr-Hödr má svůj indoiránský protějšek v *Mabábháratě*.

Je třeba se ještě zmínit o několika významných božstvech. Gefjon a Fulla byly dvě panenské bohyně, což byl u Ásů řídký jev, jak zatrpkle poznamenává Loki v písni *Lokasenna*, kde obviňuje Gefjona, že stejně jako Freyja prodala své tělo za šperk. Jak se ukáže ve 14. kapitole, právě jejich atypičnost by mohla ukazovat na archaičnost. Vedle boha Fjörgynna (milenc a otec Friggy) existovala i Fjörgyn ženského pohlaví, matka Thóra a možná aloným bohyně Jörd 'země'. Možná, že šlo původně o božský pár nebe-země, jehož jméno je příbuzné s litevským bohem hromu Perkúnasem (srovnej 12. kap.). Ve *Vědmině písni* vystupuje trojice noren Urðr, Verðandi a Skuld, které se podobají řeckým Moirám Klóthó 'pradlena', Lachesis a Atropos, jež nahradily původně jednu Moiru. V severském prostředí byla „původní“ Nornou Urðr, jež měla pod stromem Yggdrasil studni Urðarbrunnr, kterou lze jen obtížně odlišit od dvou dalších studní, Hvergelmir a Mímisbrunnr. Dalšími ženskými bohyněmi jsou Dísy (též Fylgja, Hamingja), ochranná božstva nebo strážní duchové připomínající keltské Matrónae a iránské fravaši a Daéná (6. kap.). Srovnáme-li dochované iránské a islandské eschatologické mýty, je možné, že tato poslední shoda je také společným archaismem.

Dalším výrazem pro Yggdrasil byl Mímameidr 'Mímiho strom'. Mímir, Mímr a Mími jsou variantami téhož jména záhadného boha, do jehož studně dal Ódin do zástavy své oko (a dost možná i Heimdallr své ucho). Mímir byl podivným zdrojem tajemné moudrosti, protože v dobách krize (jako např. před ragnarökem) se Ódin jako nekromant radil s jeho živou hlavou, kterou mu usekli Vanové, když byl u nich (spolu s nepřilíši inteligentním Hönim) jako rukojmí výměnou za Njörða a Freye. V *Sáze o Thiðrekovi* vystupuje jeho jmenovec kovář Mímir jako Sigurðův poručník (oproti Reginnovi, který se vyskytuje ve standardních verzích), zatímco jméno Reginn je vyhrazeno drakovi (Fáfnir). Mímir se také může skrývat pod opisem „slavný syn Bölthornův, otec Bestly“, od něhož Ódin „přijal devět mocných písní“ když jako šaman visel ve „větrném stromu“ (*Výroky Vysokého* 140; Bestla byla Ódinovou matkou a tedy Bölthornův syn byl jeho strýc z matčiny strany, snad poručník; o germánském avunkulátu se zmiňuje Tacitus, *Germania* 20).

Ze starých evropských tradic obsahují pouze germánské mýty

komplexní kosmogonii, kosmografii, anthropogonii a eschatologii. Mýty byly možná tradovány jednostranně (hlavně u Snorriho, který používal materiál *Písňové Eddy*) a nebyly ani uchráněny před difúzními vlivy hlavně z Blízkého Východu, jsou však jediné svého druhu a pro indoevropskou rekonstrukci mají velký význam.

Na počátku bylo Ginnungagap 'zející propast' nebo 'rozevřený chrtán', které je příbuzné s řeckým *chaos* 'jícen', což je prvotní skutečnost v Hésiodově *Theogonii* (a je příbuzné se slovesem *chaínó* 'zívám' a anglickým *yawn*). Počátek vesmíru je tedy vyjádřen obrazem rozšiřující se ústní dutiny. Potom vznikl Niflheimr 'mlžný svět', jehož středem byla studně Hvergelmir, z níž pramenily řeky. Ale ještě předtím existoval na jižní polokouli ohnivý svět Muspellzheimr (jehož jméno je totožné s eschatologickým termínem, který znamená 'konec světa' nebo 'poslední soud' a vyskytuje se ve starohornoněmecké básni *Muspilli* a křesťanské starosaské básni *Heliand*), který střežil démon Surtr 'černý'. Při styku těchto dvou světů vznikl z kondenzačních výparů prvotní obr Ymir (< \**Yumijáz*) 'dvojče' (alias Aurgelmir), který vypotil první generaci kmene obrů a sám se živil mlékem krávy Auðhumly zrozené z mrazu. Ta se zase živila olizováním slaných ledových balvanů, jež nakonec vytvarovala do podoby muže, který byl oživen jako Búri. Búri zplodil Bora, ten pojal za ženu Bestlu a narodili se jim tři synové, Ódin, Vili a Vé. Tito bratři Ymiho zabili a z jeho těla vytvořili svět (podrobnosti v 17. kap.). Ze stromů, které našli na mořském pobřeží, vytvořili tito bohové (nebo podle *Vědmíny písně* Ódin, Hönir a Lóðurr) první pár lidí jménem Askr a Embla. Na rozdíl od tohoto otřepaného příběhu, s nímž se můžeme setkat všude, jde Tacitova anthropogonie Germánů (*Germania* 2) do větší hloubky. Zde se ze Země zrodí Tuisto 'dvojče' a jeho syn Mannus 'člověk' zplodí tři kmenové náčelníky (další podrobnosti v 17. kap.). Svět těchto lidí se nazýval Miðgarðr, v jeho středu se nacházel areál bohů Ásgarðr, a nad tím vším se se svým pramenem (prameny) klenul Yggdrasill. Země obrů (Jötunheimr) se rozkládala na východ nebo severovýchod a na severu, za horami, tmavými údolními a bouřlivými řekami byla říše mrtvých, Hel. V germánské mýtické topografii nemá západ takovou důležitost jako např. v keltské tradici.

Předzvěstí ragnaröku 'osud bohů' (německá interpretace Götterdämmerung vychází nesprávně ze slova ragnarökr 'soumrak bohů') jsou Ódinovy předtuchy, strašlivá zima (*fimbulvetr*) i sugestivní vize ve *Vědmíně písní*:

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

(Překlad L. Heger)

Rozhodující ofenzíva je připravena do posledního detailu. Fenrir (a jeho alomorf Garmr) přerve pouta a vyřítí se s mordou dokořán, Miðgarðsormr se vymrští na břeh a začne dštít jed, loď mrtvých (Naglfar) vyrazí pod velením obra Hryma z Helu, Loki a obři se budou přibližovat z východu, kdežto Surtr a jeho družina přijedou od jihu a vkročí na Bifröst, který se pod nimi zřítí. Až se všichni shromáždí na bitevní pláni Vígríðr, Heimdallr zatroubí na poplach a jasan Yggdrasill zasténá a zapraská, Ódin se poradí s Mímim a nakonec z velkého množství bran Valhaly vyrazí *einherjové*, aby se utkali s nepřítelem. V rozhodujícím boji Surtr zabije Freye a v souboji zahynou Garmr s Týrem a Thór s Miðgarðsormem, Fenrir zadává Ódina, kterého okamžitě pomstí Víðarr. Loki a Heimdallr se navzájem pobijí a Surtr sežehne svět ohněm. Slunce a hvězdy zhasnou a země zachvácená požárem se potopí do moře.

Když se z moře zase vynoří zelená země, nastane nové zrození, svého druhu ráj jménem Gimle. Na Ídské planině (Íðavöllr), tam, kde kdysi býval Ásgarðr, budou žít Víðarr a Váli, Thórovi synové Móði a Magni s kladivem Mjöllnir jako dědictvím po otci. Z Helu se vrátí Baldr a Höðr a (podle *Vědmíny písně*) se Hönir „ujme věštících hůlek“. Posadí se spolu a budou probírat moudrosti minulých věků. Stejně jako z pokonfliktní *Mabábbáraty* zmizel z příběhu život, protože ráj, ať přichází po smrti nebo po konci světa, je v zásadě nudné místo, o něž mýty nejvíce velký



zájem. Ať se nám to líbí nebo ne, lidský duch se při tvorbě mýtu inspiruje spíše konfliktem než klidem a spíše touhou po aktivitě než pohroužením se do ataraxie. Severská kosmologie začíná ohněm a ledem, jak se to také na sopečný Island sluší a patří (ostrov Surtsey se vynořil z moře dokonce až v roce 1964). Kulminuje v explozi ohně a vody, zatímco potomci bohů s nostalgií vzpomínají na doby dávno minulé.



## 12.

### BALTSKÉ A SLOVANSKÉ MÝTY

ITEM 1: Ve svém románu *Hundejagre* (Psí léta) z roku 1963 podává německý spisovatel Günter Grass (\*1927) bizarní panoramatický obraz rodného Gdaňsku (Danzig). Mezi dvěma válkami mělo toto mnohonárodnostní, historicky významné východopruské město na pobřeží Baltského moře nepřírozený status „svobodného města“ obklopeného Německou říší, jejíž území bylo tehdy „polským koridorem“ k moři roztrženo na dvě části. Hlavní postava románu, umělec Eduard Amsel, se žíví prodejem strašáků, při jejichž výrobě se inspiruje folklorem a mýty pobaltských Prusů. Pod vlivem novopohanského nacionalismu, který rozpoutal druhou světovou válku, najednou z kolektivní duše obyvatelů Gdaňsku vytrysknou fantasmagorické symboly zasuté pohanské kultury, která během tisíciletých mocenských sporů mezi Němci a Slovany vzala za své. Kromě románových postav a čistokrevných černých ovčáckých psů (jejichž rodokmen završuje Hitlerův oblíbený Prinz) opouštějí i Amselovi hadroví panáci venkovský realismus a účastní se hrůzného oživení pohanských bohů a dokonce vypadají jako roboti, kteří umějí pouze pochodovat a salutovat. Za vzor Amselovi slouží ohnivě rudý Perkūnos, smrtelně bledý Pikollos a veselý mladík Potrimpos. Není divu, že v době nacistického koketování se smrtí a v éře stříbrných emblémů

s lebkou na černých uniformách jde z této staropruské trojice nejvíce na odbyt morbidní Pikollos. Amselovým poradcem je záhadný starý podivín Kriwe. Současný čtenář právem žasne nad autorovými znalostmi starých reálií.

ITEM 2: V roce 1545 Georg Sabinus, rektor university v Královci (hlavní město Východního Pruska) a zeť slavného Lutherova spolupracovníka Melanchthona, zaslal kardinálovi Pietrovi Bembovi latinský dopis veršovaný v elegickém distichu:

Pod Severní hvězdou žije národ divokých venkovanů,  
který doposud nic o pravém náboženství neví,  
ale za bohy má modrozelené hady  
a provádí oběti kozlů tak ohavné, že je ani nelze vyslovit.

Jaké severské primitivy mohl mít na mysli? Nikoli Tunguzy, ani Laponce, ale východopruské venkovany.

ITEM 3: V roce 1458 vydal Enea Silvio Piccolomini, pozdější papež Pius II., svou knihu *Europa*, kde v 26. kapitole popisuje pobyt pražského mnicha Jeronýma v Litvě v roce 1432. Vedle uctíváčů hadů se zde setkal s kněžími, kteří věstili u posvátných ohňů. Ve vnitrozemí narazil na kmen uctívající slunce, jako fetiš měl obrovské kladivo, které podle nich pomohlo osvobodit slunce ze zajetí. Jeroným také objevil posvátné háje a s nemístnou horlivostí se je snažil pokácet. Brzy tak přestal být vítaným hostem a byl vypovězen ze země.

Z evropských zemí přijala Litva křesťanství jako poslední (z Polska, pouze oficiálně a shora) na začátku 15. století. Jak jsme viděli, měla církev plné ruce práce s vyhlazováním bujících pohanských kultů ve Východním Prusku ještě o století později. Severnější Lotyšů byli násilím a formálně obráceni na víru řádem německých rytířů začátkem 13. století a velkovévodství litevské se za vlády významných panovníků — počínaje Mingaugasem ve 13. století, přes Gediminase, Algirdase a Kestutise ve století 14., až po Vytautase na začátku 15. století — rozprostíralo od Baltského až k Černému moři. Absence gramotnosti připomíná

starověkou Gallii a nevyklučuje existenci vlivné domorodé náboženské instituce. Ve své latinské *Kronice Pruska* (1326) hovoří Peter von Dusburg o pohanském „papeži“ jménem Criwe se sídlem v Romuvě k němuž vzhlížel s velkou úctou král, šlechta i prostí lidé. Charakteristickým znakem baltské kultury je vlastně uzavřenost, a co se týče jazyka, je tato větev ze všech dochovaných indoevropských podskupin nejkonzervativnější a nejarchaičtější.

Z vlastních baltských mýtů se nedochovalo téměř nic, ale o božstvech a kultech si určitou představu vytvořit můžeme. Se jmény bohů se v různých ruských a německých kronikách setkáváme od 13. století. Nejčastěji je uváděn bůh hromu Perkūn(as), dále nejasný Andaj, Teljavel' (božský kovář, který vykoval slunce; srovnej litevské *kálvis* 'kovář'), Diviriks (srovnej staropruské *deiwās* 'bůh'), Žvoruna, zvaná „fena“ (srovnej litevské *žvėris* 'zvíře') a Mėjdėjn (bohyně lesů; srovnej litevské *medainis* 'lesní'). Roku 1419 obdržel papež memorandum ve prospěch upadajícího řádu německých rytířů, které uvádělo jeho zásluhy o vymýcení nejrůznějších uctíváčů ďábla v Pobaltí, především stoupenců Patolla, Natrimpa a ostatních výplodů pohanského ducha. Podle latinsky psané *Polské kroniky* od Jana Długosze (asi z roku 1460) byl předmětem uctívání oheň, blesk, lesy a hadi. Dále hovoří o obětech mrtvým a k rozboru různých latinských interpretací (Vulcānus, Juppiter, Diāna, Aesculāpius) dodává důležitou informaci: „Při uctívání blesku nazývali Jova ve své vlastní řeči Perkūnus, což znamená 'úderník' [*quasi Percussorem*].“ Dále píše o ženách typu Vestálek, které udržovaly věčný oheň, za jehož vyhasnutí platily životem [*capite expiabant*].

Antikvární rádobyhistorií, která se začala vyvíjet od počátku 16. století, se materiál sice obohatil, ale současně i zkomplikoval. Nejvýznamnějším dokumentem je německy psaná *Pruská kronika* (asi z roku 1520), v níž se Simon Grunau podrobně zabývá údajnou ethnogenezí starých Borusů. Pod vedením jistého Witowudiho a jeho bratra Brutena se ze Švédska vystěhovala tlupa Kimbrů a těsně po roce 500 n.l. se usadila na řece Visle. Na místní obyvatelstvo asi udělali velký dojem, protože Witowudi se stal králem a jeho bratr Bruteno nejvyšším knězem s titulem Crywo Cyrwaito. Bruteno a jeho kněží, kteří se podle Grunaua nazývají

*waidolotten*, sídlili v Rickojto, kde stáli sochy bohů Patolla, Potrimpa a Perkūna. Podobizny všech tří bohů byly i na Witowudiově korouhvi. Podle Grunaua je Potrimpo zobrazen jako bezvousý mladý muž přátelského vzhledu ověnčený korunou z obilných klasů. Perkūno je rozzlobený muž středních let s plamenným obličejem a kudrnatým černým vousem. Patollo je bledý stařec s dlouhým zeleným vousem, na hlavě bílý kus látky jako turban, a upřeně hledí nahoru na ostatní dva. Ikony bohů byly umístěny ve třech stejně velkých výklencích stále zeleného dubu. Perkūnovi udržovalo kněžstvo pod trestem smrti věčný oheň, Potrimpo měl ve sklenici pokryté obilnými snopy hada, jehož *waidolottinnen* (kněžky) krmily mlékem, zatímco k posvátným předmětům Patollovým patřily lidské, koňské a kravské lebky. Podle Grunaua tuto trojici zavedli až Kimbrijci místo původního kultu slunce. Patolla nazývá nejvyšším pruským bohem, hrůzostrašným bohem mrtvých, a Potrimpa charakterizuje jako ochránce štěstí a dodává, že oba nezřízeně baží po lidské krvi. Perkūna charakterizuje poněkud stručná zprávička jako boha hromu s věšteckými schopnostmi. Grunau se také zmiňuje o dvou venkovských božstvech, z nichž jednomu se obětují ryby a druhému ptáci, a především o bohu úrody jménem Curcho, který se (jako Curche) objevuje již v mírové smlouvě z roku 1249 mezi řádem německých rytířů a starými Prusy.

Grunauův Patollo, Perkūno a Potrimpo bývají nejčastěji hodnoceni z hlediska své triadické struktury, která jakoby připomínala uppsalskou trojici bohů Ódina, Thóra a Freye (bůh války, bůh hromu a falický dárce rozkoše). Rozdíl však — v attributech — převládají: Ódin má místo lebek zbraně, Thór měl spíš žezlo než ohnivý pohled a dělat rovnítko mezi Freyovým nadměrným údem a Potrimpovým hadem, na to je třeba být opravdu skalním Freudcem. Grunauovy informace tedy zachycují starou baltskou theologii i přesto, že je Wilhelm Mannhardt a další badatelé považovali za výmysly vycházející z Adama Brémského. Přestože Grunau mohl Adamovo dílo *Gesta* (které tehdy ještě nevyšlo tiskem) znát z kopie rukopisu nebo z nějakého převyprávění a pro jeho teorii o skandinávském původu Prusů by hovořily i potvrzené vikingské nájezdy do Východního Pruska (pohřby na lodí apod.), je rozumnější tento materiál hodnotit na pozadí specificky

baltských informací. Pruského Criwe z Romovy (nebo Grunauova Crywo z Rickojto) a jeho kolegy v kultovních střediscích v Litvě je třeba považovat za theology zavedeného náboženství 13. a 14. století a přítomnost stylizovaného triadického indoevropského kultu těsně před konverzí není o nic méně pravděpodobná než existence uppsalského kultu o několik století dříve. Zda byl tento pantheon vytvořen pod vlivem germánských mýtů, o tom je možné diskutovat. Protože však přesvědčivé důkazy chybí, je rozumné považovat baltské tradice v podstatě za domorodé.

Grunau tedy představuje přechod mezi epochou očitých svědků a pozdějším obdobím sběratelů. Přes všechny deformace nám zachoval část pohanského systému, který byl v 16. století již nenávratně ztracen. Jeho následovníci buď jenom opisovali starší zprávy nebo shromažďovali poslední zbytky lidového náboženství a není tedy divu, že každý z nich uvádí různý počet všelijakých božstev. Připomíná to rozdílné pojetí skandinávské tradice v díle kronikáře typu Adama Brémského a encyklopedisty Snorriho ražení.

V nejrůznějších církevních dokumentech, pojednáních o staržitnostech, ethno-, geo- a historiografických kompendiích a lingvistických pracích z období mezi lety 1530 a 1700 jsou uváděna jména bohů, např. Occopirmus ('úplně první', bůh oblohy), Suaixtix (sluneční bůh), Auschauts (léčitel), Autrimpus (bůh moře), Potrimpus (říční bůh), Bardojts (bůh mořeplavců), Pilvitus (božstvo sklizně), Pergrubrius (bůh jara), Puschkajtus (bůh země, snad etymologicky příbuzný s védským Púšanem a řeckým Pánem), Perkūnus (bůh hromu a deště) a Pecullus (s nejrůznějším pravopisem), který je interpretován buď jako 'Plūtō', 'Furiae', 'bůh pekla a temnoty' a nebo 'bůh vzdušných duchů'. V těchto spisech se objevuje mnoho dalších jmen a přízvisek, které nepochybně patří do „nižší mytologie“, ale uvedená božstva jsou určitou ukázkou ilegálního pantheonu po příchodu křesťanství. Podle očekávání lze zde najít stopy slunečního kultu a skupinu mořských bohů, ale v podstatě se tento pantheon skládá z božstev léčitelství a plodnosti (k nimž patří i Potrimpus), a z bohů Perkūnus a Pecullus.

Jméno Potrimpus onomasticky souvisí nejen se jménem

Autrimpus, ale i s Natrimpe z 15. století. Připustíme-li možnost různých předpon, theonymický kmen *trimp-* (sám o sobě nejasný) ukazuje na spojitost s vodní plodností.

Długosz chápal staropruský ekvivalent litevského Perkūnas a lotyšského Perkōns jako 'úderník', ale ve staré pruštině začalo *percunis* znamenat 'hrom' a v litevštině se hrom běžně označuje výrazy *perkūnas* a *perkūnija*. Kořen *\*per(k<sup>w</sup>/g)-* znamená 'zasáhnout' a objevuje se v litevském *pešti* 'šlehat, mrskat [v sauně]', ruském *prat'* 'bít', arménském *bar(k)-* 'udeřit'. Rozšířením původního substantivního tvaru *\*per(k<sup>w</sup>/g)o/u-* s významem 'úder' a tedy i 'úderník' o „augmentativní“ theonymickou příponu *\*-no-* vzniklo *\*Per(k<sup>w</sup>/g)o/u-no-* 'úder [hromu]' nebo '[božský] úderník' s odvozeným adjektivem *\*per(k<sup>w</sup>/g)o/u-n-jo-* 'náchylný k hromobití'. Vedle bohů, jako je litevský *Perkūnas*, staroseverský *Fjörgynn*, védský *Pardžanja* a staroruský *Perunъ* (o němž se ještě zmíníme), patří k tomuto základu i výrazy jako gótské *fairguni* 'hora', staroruské *peregynja* 'zalesněný kopec', a keltskořímské *Hercynia* 'dubový hřeben, dubový les' stejně jako latinské *quercus* 'dub' (< *\*per(k<sup>w</sup>/g)o/u*), jimiž se označují skalnaté pahorky a stromy přitahující blesk, zasvěcené bohu 'Úderníkovi'.<sup>1)</sup>

Patolla očividně zatlačil Pecullus. Patollus by snad mohl znamenat něco jako 'podzemí' (srovnej také sanskrtské *pátálam* 'podsvětí'), zatímco Pecullus je ekvivalentem litevského *pikūlas* 'ďábel' a lotyšského *pikals* 'pohanský bůh, démon' a souvisí s litevským *piktas* 'rozhněvaný', *pykti* 'být rozlícený'. Ve svém díle *Deliciae*

1) K dalším příbuzným výrazům by mohlo patřit chetitské *peruna* 'skála' a sanskrtské *parvata* 'hora, balvan'. Podle lidové víry úder blesku „oplodňuje“ určité druhy kamene (jaspis, pazourek) a stromů (dub, jedle) ohnivým potenciálem, který se pak z nich uvolňuje třením v podobě ohně. Proto se od slova 'udeřit' mohla odvozovat substantiva s významem 'kopec', 'skála' a 'dub', a naopak názvy kamenů mohly označovat božské střelné zbraně (Thórovo Mjöllnir, které možná původně znamenalo 'mlýnský kámen' [srovnej anglické *mill*], bylo *hamarr* 'kladivo', ale staroseverské *hamarr* také znamenalo 'skála' nebo 'útes' a je příbuzné s ruským *kamenъ* 'kámen'; tato slova jsou dále příbuzná s řeckým *akmón* 'meteor; kovadlina', litevským *akmuō* 'kámen, skála', védským *ašman* a avestským *asman* 'kámen, skála; [kamenná klenba] nebe', staroperským *asman* 'nebe'; Indra, který „zplodil oheň mezi dvěma skálami“ *ašmanór antar agnīm džadžána* [RV 2.12.3], používal proti démonům kromě svého *vadžra* [RV 7.104.19] jako vrhací zbraně také *ašman* i *parvata*). Nárazy a tření ohnivých

*Prussicae* (1690) Matthias Praetorius (v kap. 4.4) uzavřel dlouhý soupis různých božstev poznámkou, že „v pramenech nemají tato božstva stejnou váhu. Je nesporné, že největšího uznání se dostává třem bohům, kteří byli v Romově uctívání nad všechny ostatní a jmenují se Pykullis, Perkunas a Padrimpus“. Z toho vyplývá, že Patolla (jehož uvádí Grunau a starší prameny) nahradil „Pykullis“ a opět se zde objevuje historická Romuva místo Grunauovy varianty „Rickoyto“.

Máme-li nalézt indoevropskou strukturu baltského pantheonu, je třeba nejprve správně interpretovat jména Patollus-Pecullus. Přestože se tento bůh křesťanskému náboženství na seznam démonů hodil, způsoboval pro svou nezařaditelnost rozpaky. Byl totiž jak démonem podsvětí, tak i nebeským vůdcem zástupů mrtvých, zároveň tedy v pekle i v nebi. Právě tato dvojnáčnost by nám však mohla pomoci při rekonstrukci jeho pravé povahy. Jeho litevský alonym Vėlinas (Vėlnias, Vėls, nyní „ďábel“), je příbuzný s *vėlės* 'duchové' a s bohyní-matkou jménem Veliuonā; již Szyrwidův slovník z roku 1629 říká, že Vėlnias je 'Piktis'. V litevském folkloru je Vėlinas jednooký, věštecký, zrádný a zuřivý bůh duchů *vėlės*, kteří bojují, loví a pochodují na obloze. Je také pánem popravý oběšením a oběšenců. Tyto informace jsou pro typologické srovnání jak s jednookým Hangaodem Ódinem tak starogermánským *Wuotanes her* dostatečné. Za bohem smrti Simona Grunaua, jehož oživil Günter Grass,

kamenů a klacků vyvolávaly představy soulože a plazení: falickým symbolem bylo zcela jasně kladivo Mjöllnir, které se pokládalo nevěstě do klína (srovnej 11. kap.). Ohnivá íránská chvarena obsahovala ejakulát a sperma (srovnej 11. kap.). Védské *pasas*, řecké *peos* a latinské *penis* jsou odvozeny z indoevropského *\*pes-* 'třít', které je doloženo jako používané sloveso v chetitštině a v odvozeném *pešna* 'muž, samec'. Řčení „z dubu nebo ze skály“, které se vyskytuje u Homéra a Hésioda, bylo narážkou na antropogonické rozmnožování (*Odysseia* 19.163) a nepřímou znamenalo „zpět od počátku, nikam nejít“ (*Theogonie* 35), zkrátka „to nikam nevede, nemá to smysl“ (*Ilias* 22.126). Thrácký mýtus o Semelé „usmrčené bleskem“ (Pindaros, *Olympijské ódy* 2.25–26) nebo „při porodu jí pomáhal [Diův] oheň zrozený z blesku“ (Euripidés, *Bakchai* 3; srovnej 8. kap., pozn. 1) byl bleskovou hierogamií, která „se vymkla z rukou“; mírnější výboj božské pohlavní jiskry představuje zlatý déšť Danaé. V mýtech o bohu hromu přetrvává základní napětí elektrické bouře: smrtící výboj spojený se zúrodnující vláhou.

a za ďáblem křesťanské démonologie a folkloru se skrývá hlavní postava baltského pantheonu, jejíž jedno jméno, Pecullus, zřejmá charakteristickou „zuřivost“ severského Ódina, a druhé jméno Vėlinas je úzce spojeno se staroseverským *valr* s významem zástup zabívaných. Zdá se, že významný magický bůh smrti se vyskytuje po boku vládnoucího boha hromu i v jiných severoevropských tradicích (srovnej Ódin-Thór a snad i Esus-Taranis). Patollova bílá pokrývka hlavy by opravdu mohla být chybějícím článkem mezi Ódinovou hučkou a turbanem indického Rudry (srovnej 11. kapitolu).

Ve srovnání s východopruskou a litevskou tradicí hraje lotyšská tradice z hlediska sběratelského a folkloristického druhé housle, avšak s jednou výjimkou: velké množství lotyšských lyrických lidových písní (*dainas*), které byly sebrány až v 19. století, představuje jedinečný přínos k jinak skrovné indoevropské tradici v baltském prostředí. Přináší velmi důležitý třetí doklad o mýtu o Božských blížencích, který je doložen hlavně ve védské Indii a starém Řecku (srovnej 4. a 8. kap.). V těchto baládách se dva (nebo někdy více, protože duál v lotyštině zmizel) jezdci jménem *Dieva dēli* 'synové Dievovi' dvoří dceři Slunce (*Saules meita*) a zachrání ji před utonutím. Tento motiv by mohl být součástí původního mythologématu (podle něhož měli Ašvinové a Dioskúrové licenci profesionálních záchranářů). Ze značného množství písní vybíráme charakteristickou ukázkou:

*Div' svecītes jūrā dega  
sudrabiņa lukturos;  
tās dedzina Dieva dēli,  
Saules meitu gaidīdami.*

*Saules meita jūru brida,  
vaiņadzīnu vien redzēja.  
Iriet laivu, Dieva dēli,  
glābiet Sules dvēselīti!*

Dvě svíce hořely na moři  
ve stříbrném svícnu;  
synové Dievovi je zapálili,  
když čekali na Dceru Slunce.

Dcera Slunce se brodila v moři,  
zahlédli z ní pouze korunu.  
Veslujte na člunu, synové Dievovi,  
zachraňte duši [dcery] Slunce!<sup>2)</sup>

2) Místo *Saules meita* je někdy pouze *Saule* ('slunce' je v balštině femininum). Ve védském mýtu se dcera boha *Súrjji* také jmenuje *Súrjja* (vedle pojmenování *Dubítá Súrjjasja* [t.j. dcera Súrjoval] s koncovkou ženského rodu.

*Dieva dēli klēti cirta,  
zelta spāres spārēdami;  
Saules meita cauri gāja,  
kā lapīna drebēdama.*

Synové Dievovi postavili stodolu  
upevnili trámy ze zlata.  
Dcera Slunce mohla po nich přejít  
a třásla se jako list.

Toto je nejstarší typ, který ještě obsahuje mýtickou polyandrii. Pozdější verze se od ní liší buď tím, že uvádějí jenom jednoho *Dieva dēls* a nebo naopak dvě i více dcer Slunce, nebo dávají dceři Slunce jiného nápadníka (Jitřenka nebo Večernice [astrální interpretace *Dieva dēli*], Měsíc, Perkun), stejně jako ve védských variantách má někdy *Súrjja* za partnera *Sómu* (*RV* 10.85) nebo *Púšana* (*RV* 58.4). V litevské tradici se také vyskytuje *Diėvo sūnėliai* a *Saulės dukterys*, avšak bez srovnatelného přesvědčivého souboru archaických mýtických shod (nepochybné je, že pod rodovým baltským \**Deivas* 'bůh' se v tomto případě skrývá indoevropský bůh oblohy \**Djēws*). V lotyšských písních by se mohly skrývat i jiné indoevropské látky, které ještě čekají na objevení. Archaická baltská tradice, známá jenom z pozdních dokladů, je doposud určité neprobádané území srovnávací mythologie.

Slované se „poevropstili“ téměř o tisíc let dříve než Baltové prostě tím, že již v 6. století pronikli do střední Evropy a na Balkán až k území Řecka, podobně jako Keltové a Germáni v pětistiletých intervalech před nimi. Slované ještě stále žijí v Čechách a současná německo-polská hranice na Odře není příliš vzdálena od Labe, které tvořilo hranici v době největší expanze (Berlín a Drážďany jsou slovanská jména). Jejich obracení na víru bylo zdoluhavější a kvůli zeměpisné poloze přicházelo spíše z Byzance než z Říma: první byla v roce 863 Morava s apoštoly Cyrilem a Metodějem, Bulharsko přijalo oficiálně křesťanství v roce 885 a Rusko v roce 988. V západních oblastech včetně Polska (které formálně konvertovalo v roce 966) však získala pevnou pozici římská církev, přestože se u západních Slovanů na území dnešního severního Německa pohanství udrželo ještě dlouho do 12. století. Toto kulturní rozštěpení mezi Řím a Byzanc (které ještě dnes přežívá mezi Chorvatskem a Srbskem) mělo zhoubné následky pro zachování písemných dokladů o předkřesťanské tradici. Latinizující vliv západní církve byl dobrým podhoubím pro vznik klasicistních slátanin, jejichž pří-

kladem je Długoszův slovanský pseudoolymp z 15. století. Zlomky informací o autentických západoslovanských kultech se zachovaly pouze v dílech některých nejstarších kronikářů (Thietmar z Merseburku [kolem 1015], Adam Brémský [kolem roku 1075], Helmold [kolem roku 1170], tři životopisci biskupa Otty z Bamberka [kolem roku 1150], Saxo [14. kniha], *Knýtlinga Saga* ['Sága o Knútovi Velikém a jeho následovnicích'; kolem roku 1265]). Islámská vlna, která se pak přelila přes Balkán, situaci také neprospěla. V Rusku, kde vývoj probíhal v poměrně izolaci od Evropy, vznikla významná církevní, klášterní (především kyjevský *První [Nestorův] letopis* psaný do roku 1110), právní (*Russkaja Pravda*) a hrdinskoepická literatura (*Slovo o pluku Igorově* z roku 1187, *byliny*), která je v podstatě hlavním pramenem slovanské mýtické tradice. Kromě těchto pramenů máme ještě k dispozici nepřeberné množství slovanského folkloru, který se částečně dostal do povědomí západního světa prostřednictvím hudby, od rusalky (*vila*) přes ptáka ohniváka až po svěcení jara.

Ve srovnání s pozdější uzavřeností vůči Západu nebylo Rusko v dobách svých nejstarších dějin proti cizím vlivům úplně imunní. Pravlast Slovanů se nacházela zhruba v oblasti západních hranic Ruska a jihoruské stepi byly postupně osídlovány iránskými kmeny (Skythy, Sarmaty, Alany). Baltoslovanština, thráko-frýžština a indoiránsština jsou skupiny sousedních indoevropských dialektů, které prodělaly nejnovější fáze společných indoevropských jazykových změn (především palatalizace velárních konsonantů, např. ruské *slovo* oproti řeckému *kleos*). Jejich společná terminologie z oblasti společenské, náboženské a právní je však úplně jiného typu než ta, kterou nacházíme mezi okrajovými — západními a východními — oblastmi, o nichž byla zmínka mimo jiné ve 3. kapitole, kde jde v podstatě o praindoevropské archaismy, které se nezávisle na sobě zachovaly v okrajových oblastech. Oproti nim jsou baltoslovanské a indoiránské isolexémy regionálními inovacemi a specifické fránskoslovanské paralely mohou být výpůjčkami od sousedních kultur nebo difúze z iránsčtiny do slovanštiny. Na druhé straně ruský stát se svým severním centrem v Novgorodu a jižním v Kyjevě byl založen v 9. století skandinávskými Vikingy (Varjagy), kteří tím sledovali ochranu svých říčních a dopravních cest od Baltu přes Černé moře do Byzance.

Ačkoliv teorii, podle níž Svatou Rus založili cizí nájezdníci, nepřijímá sovětský šovinismus zrovna s nadšením, nelze na základě jmen prvních legendárních panovníků a dalších informací popřít severskou vládnoucí složku ani vikingský vliv na oficiální náboženství. Přítomnost Varjagů dokládá i arabský cestovatel Ibn Fadlán, který popsal pohřeb na lodi na řece Volze v roce 921. Při této kremaci jednoho „ruského“ náčelníka se konaly složité zvířecí i jiné oběti podle staroseverského zvyku a rituální vražda omámené služky starou kněžkou zvanou „anděl smrti“ (srovnej společný lodní pohřeb Baldra a Nanny v 11. kap., Brynhildino „sati“ na Sigurðově hranici a Gunnildu doprovázející na smrt Asmunda [Saxo, 1. kniha]). Přestože je třeba mít neustále na paměti skythské a varjažské vlivy, naší hlavní oporou při studiu starožitností slovanské kultury zůstávají skrovné ruské prameny.

O lexikálních shodách mezi baltoslovanštinou, thráko-frýžštinou a indoiránsštinou jsme se letmo zmínili v předchozích kapitolách: védské *Indra*, protoslovanské *\*jēdrь* 'silný' (< *\*indros*); védské *svajambhū*, thrácko-frýžské *Sabazios*, staroslověnské *svoboda* 'svěbytný, svobodný' (možná sem patří i název germánského kmene *Suebi*); védské *médhira*, avestské *manzdra*, staroslověnské *mьdrь*, ruské *mudryj* 'moudrý; avestské *spenta*, staroslověnské *svętь*, ruské *svjatoj*, litevské *šveñtas* 'svatý'; védské *Bhaga*, staroperské *baga*, ruské *bog(ъ)* 'bůh' (srovnej frýžské *Bagaios* [přídomek *Diův*] : ruské *božij* 'boží'). V 6. a 8. kapitole jsme viděli, že védské sloveso *sam-vid-*, které znamená setkání členů rodiny na onom světě a je základem řeckého *Hádēs*, se shoduje s ruským *svidet-sja* 'znovu se setkat'; běžný pozdrav na rozloučenou *do svidanja* ('na shledanou'), pronesený na smrtelné posteli, by pak z etymologického a mythologického hlediska znamenal 'nashledanou v podsvětí' (< *\*Smwidā-*). V 9. kapitole jsme uvedli, že ruské *mir(ъ)* 'mír' je příbuzné s védským *Mitra*; tento 'mír' však původně nebyl antonymem války, ale znamenal spíše 'mírové společenství, obec' řídící se společenskou smlouvou. Podle toho ve spise *Russkaja Pravda* znamená *mirь* 'sídliště, osada' a v ruštině se pak význam rozšířil na celý 'svět'. „Porušení míru“ nemusí být tedy pouze záležitostí místní policie, ale i Spojených národů, jak o tom svědčí sovětské heslo *mir miru* 'světu mír'. Sémantická vazba ('mír' > 'sídliště') je v obráceném poměru podobná staroruskému *gojь* 'mír, důvěra,



přátelství' (srovnej *iz-gojb* 'mimoobecní') oproti védskému *gaja* 'dům, živobyť' ('mír' < 'sídlisko').

Další shody jsou již spornější. Na rozdíl od baltštiny a indičtiny se slovanština shoduje s íránštinou v tom, že 'bůh' se neoznačuje indoevropským \**deiwos*, nýbrž *bogъ*. \**Djéws* se zachovalo ve slovanském 'déšť' (ruské *dožd*, staroslověnské *dvždъ* < \**dus-sjus* ('špatná obloha'; srovnej např. latinské *diū[s]* 'pod jasnou oblohou, za bílého dne'); význam 'nebe' dostalo slovo *něbo*, které původně znamenalo 'mrak' (védské *nabhas*, řecké *nefos*, litevské *debesis*), jako i v mnoha jiných jazycích (chetitské *nepiš*, avestské *nabab*, staroirské *nem*, lotyšské *debess*). Podobně jako perské *dīv* (avestské *daéva*) i slovanské *divъ* znamená 'démon' a je možné, že jde o výpůjčku z některého íránského dialektu. Jako mýtická postava ve Slovu o pláku Igorově byl *Divъ* ostražitým bohem východních stepí, který burcoval k odporu proti tomuto ruskému hrdinovi a sám dobyl (doslova 'vrhl se') ruskou zemi (*zemljá*). Dokonce i když připustíme petrifikaci epických modelů, je přirovnání této postavy k rozvášněnému thrácko-frýžskému Diovi (*Divъ*), který se vrhá na nešťastnou Semelé, za vlasy přitažené, jelikož okupaci vlastního území cizím agresorem nelze považovat za hierogamii (často se vyskytující juxtaopozice *diós* a *zemeló[s]* v kletbách na frýžských náhrobcích nic nedokazují, protože jejich smysl není jasný ['nebe'—'země' nebo 'bůh'—'pozemšťan' = 'člověk?']).

U slovanských božstev známe většinou pouze jméno, které je často samo o sobě nejasné a bývá sice spojeno s určitými ikonografickými a kultovními, ale téměř s žádnými mýtickými informacemi. Přes značnou jazykovou podobnost různých forem slovanštiny prvního tisíciletí je mezi západoslovanskými a východoslovanskými prameny (jihoslovanština většinou mlčí) shod žalostně málo. Ze západoslovanských bohů na území dnešního severního Německa je nejznámější Svantovit, jehož svatyni v Arkoně na baltském ostrově Rujaně zničil v roce 1169 dánský král Valdemar I. se svým arcibiskupem Absalonem. Helmold, Ottovi životopisci, Saxo, *Knýtlinga saga* a archeologické vykopávky shodně hovoří o čtvercové svatyni o straně 70 stop s vyřezávanými stěnami a čtyřhlavou sochou 28 stop vysokou, se dvěma hlavami vpředu a dvěma vzadu. Vícehlavost bujela také v Korenici na Rujaně, kde měl Rujevit sedm obličejů, Porevit pět hlav

a Porenutius čtyři obličejce a pátý na prsou (podle *Knýtlinga sagy* se jmenovali Rinvit, Turupit a Puruvit, přičemž Turupit připomíná boha jménem Tarapita, doloženého na estonském ostrově Osilia v *Livonské kronice*, kterou napsal Henricus Lettus). Všichni tři životopisci Otty z Bamberka se zmiňují o tříhlavém Triglavovi ve Štětíně a Wollinovi v Pomořanech a podle islandských pramenů byl na Rujaně také Tjarnaglofi 'černá hlava', který připomíná Helmoldova Zcernebocha 'černý bůh'. Ottův životopisec Ebo se zmiňuje o bozích Gerovitovi (= Jarovit) na řece Havole a Wolgastovi na pobřeží mezi Rujanou a Štětínem. Další jména bohů jsou Prove a Pripegala. Kromě svatyní jsou doloženy modly i pod širým nebem a opakovaně se vyskytuje zmínka o posvátném věšteckém koni v různých svatyních. Vedle čistě deskriptivních jmen, jako je Triglav, se k adjektivům např. *svętv* 'svatý' (Svantovit) nebo *jarъ* 'prudký' (Jarovit) připojuje theonymické *-vit*. Zdá se, že v těchto novějších pramenech byla původní vlastní jména nahrazena deskriptivními přídomky. Naproti tomu Thietmar z Merseburku (6.23) se asi v roce 1015 zmiňuje o jediném božstvu s východoslovanským onomastickým protějškem, *Zuarasici*, jako o nejvýznamnějším z celé řady božstev, jejichž modly opatřené nápisy a oblečené ve zbroji se nacházely v meklenburském Riedegostu. Prominentní postavení tohoto boha u západních Slovanů na přelomu tisíciletí dosvědčuje sv. Bruno z Querfurtu v dopise německému císaři (později světci) Jindřichovi II. v roce 1008, v němž kritizuje tohoto pragmatického panovníka za to, že z prospěchářských důvodů uzavřel spojenectví s pohanskými Slovanů proti křesťanskému polskému králi Boleslavu Chrabrému a tvrdí, že „Zuarasiz diabolus“ a králův patron sv. Mauritius se k sobě příliš nehodí. U Adama Brémského (2.21) se místo Riedegost nazývá Rethra a bůh má jméno *Redigast*, a *Radigast* se také objevuje u Helmolda (1.21 a 1.52). Je nepochybné, že jméno *Radigast* bylo přídomkem boha ('radostný host' nebo něco podobného), který nahradil původní jméno boha a začal se užívat i pro jeho kultovní místo.

Východní protějšek boha Zuarasici se objevuje o století později jako *Svarogъ*, který se ve staroruských dodatcích k materiálu od byzantského kronikáře Ióannése Malalase interpretuje jako „Héfaistos“, otec boha jménem *Dažbogъ* („Hélios“). S tva-

rem Zuarasici se shoduje deminutivum *Svarožičь* v pozdějších pramenech. Ale tento bůh nejasného jména, který byl podle všeho spojen s ohněm a sluncem, nebyl hlavním bohem a chyběl mezi modlami pantheonu, který dal zbudovat Vladimír na chlumu u Kyjeva na sklonku oficiálního ruského pohanství (980): *Перунъ, Чѣръсъ, Даждьбогъ, Сtribогъ, Симагьгль* (všichni mužského pohlaví) a bohyně Mokošь. Na severu měla Perunova dřevěná modla (se stříbrnou hlavou a zlatým vousem) svůj protějšek na vyvýšenině u Novgorodu jménem *Perynja* (nebo *Peryнь, Перунь*). Po Vladimírově křtu v roce 988 byly kyjevské modly vyvráceny, rozbity a spáleny. *Перунъ* byl přivázán za koňský ocas, bit, odtažen a vhozen do Dněpru, a podobným způsobem skončila v řece Volchov jeho novgorodská verze.

Vladimírův soupis je pozoruhodný tím, že prvním božstvem je *Перунъ* a posledním *Mokošь*, a že zde chybí další důležitý staroruský bůh *Velesъ* neboli *Volosъ*. Z ostatních jmen vypadá *Чѣръсъ* a *Симагьгль* jako novodobá výpůjčka perského Choršíd 'slunce' a zázračného ptáka *Símurgha*. *Даждьбогъ* a *Сtribогъ* mají společnou část *-bogъ*; *Даждьбогъ* je možná složené přízvisko typu „kazisvět“, doslova 'dávat štěstí' (< \**Dádbi-bbagos*), kde *-bogъ* neznamená 'bůh' (< 'přidělovač'), ale má ještě i ten druhý původní význam 'díl, příděl' (srovnej *bogatъ* 'obdařen štěstím, bohatý', *ubogъ* 'chudý' a védské *bhaga*); slovanské *Daždь-bogъ* by pak připomínalo védské oslovení boha jako *dátá vasu* 'dárce statků'. Podobně *Сtribогъ* by mohlo znamenat 'rozsévat statky' nebo 'rozhazovat bohatství'. Sice přicházejí v úvahu i jiné etymologie (např. *Сtribогъ* < \**P[a]tri-bbagos* 'otec bůh'), všechny se však pro nedostatek základních informací dopouštějí jednostranného výkladu. Ve *Slovu o pluku Igorově* se Rusové nazývají poeticky 'vnukové *Даждьboga*', zatímco větry jsou 'vnukové *Сtriboga*'. Jako v západní slovanštině i zde se začala původní jména bohů skrývat za přídomky.

*Мокoшь* 'vlhká' (srovnej ruské *mokryj* 'mokrý') je alonym *Мать Сыра Земля* 'matka vlhká země', slovanský protějšek bohyně plodnosti související s vláhou, významově odpovídá jménu \**Harachvaiti* i přídomku *Aredví*, který patřil jejímu avestskému protějšku *Anáhitá*.

*Velesъ/Volosъ* (*Volosъ* je odvozeno z \**Velsъ*) se objevuje jako *Volosъ* v *Nestorově letopisu*, kde je vedle *Peruna* brán za svědka ně-

kolika státních smluv uzavřených mezi Ruskem a Byzancí v 10. století. Je charakterizován jako *skotъjь bogъ* 'bůh dobytka' nebo 'bůh bohatství' (*skotъ* 'dobytek' < 'bohatství'; srovnej staroseverské *skattr* 'poklad'). Je možné, že jako bůh přísahy varjažských vládařů je skandinávského původu, snad etymologicky příbuzný s *Völsi*, jak se nazýval posvátný koňský falus, který byl k velké nelibosti sv. Olafa používán v severské magii k zajištění plodnosti. Pravděpodobnější je však souvislost tohoto boha s litevským *Vėlinas* nebo *Vėls*. V lidovém náboženství může bůh smrti snadno získat chthonické konotace s „bohatstvím“, zatímco jeho hlubší „pro-rocká“ povaha vysvítá ve *Slovu o pluku Igorově*, kde se jeden pěvec nazývá 'vnuk *Velesa*'. Stejně jako jeho baltská paralela měl určitě i \**Vel(e)съ* některé shodné rysy s Ódinem a tak mohlo dojít k tomu, že se stal slovanskou interpretací Ódina ve varjažském superstrátu.

*Perun* je jediným slovanským a ruským bohem, o němž existuje dost spolehlivých informací. Z formálního hlediska jsme již jeho jméno probírali ve spojení s litevským bohem *Perkūnas*. *Перунъ* pochází z \**Perawnos*, stejně jako lotyšské *Perkōns* z \**Perk<sup>w</sup>awnos*, oba mají plný samohláskový stupeň kmenového *-u*, zatímco \**Per(k<sup>w</sup>/g)ún(y)o-* (s alternativním předderivačním dloužením samohlásky *-u*) se objevuje v *Perkūnas* a v ruském *Perynja* (*Perunova* svatyně na chlumu u Novgorodu) a *peregynja* (zalesněný kopec). Již Prokopios, tajemník Justinianova generála *Belisaria* (*De bello Gothico* 3.14, kolem roku 550 n.l.) o Slovanech napsal, že jejich nejvyšším bohem je pán blesku, jemuž obětují dobytek a jiná zvířata. Hodně se o *Perunovi* hovoří v ruském folkloru, např. se vypráví, jak zabil na jedné hoře hada, aby osvobodil dobytek a vody (srovnej s *Indrou*), nebo jak vyráběl hrom a ohnivě úlomky skály (= blesky) třením dvou ohromných mlýnských kamenů (srovnej pravděpodobnou etymologii *Thórova* kladiva *Mjöllnir* a jiné analogie, např. 'mlýnské kameny' a *Hrungniho* odplatu, při níž použil na *Thórova* lebku brousek [11. kap.]). Není divu, že ve varjažskoruském synkretismu došlo ke ztotožnění *Peruna* s *Thórem*, zatímco v pozdějším, již pokřesťanstvím folkloru, vystupuje pod maskou biblického dárce deště *Eliáše* (*Ilja*) s ohnivým vozem. V *Perunových* lidových obřadech byla důležitá magie deště, která se dochovala především u balkánských

Slovanů (a v přílehlém Rumunsku, Albánii a severním Řecku) jako obřad *Perperuna*, jehož středem byl dervišký tanec deště, který předváděla nahá dívka prepubescentního věku ověněná květinami. Obřad se také nazýval *Dodola*, což připomíná nejen Perkúnův alonym Dundulis, ale i věštinu u Diova posvátného dubu v Dódóné v Épeiru. *Perperuna* jako (reduplikované) femininum odvozené od *Perunova* jména odpovídá severskému *Fjörgyn* (< \**Perk<sup>w</sup>úni*) vedle *Fjörgynn* (< \**Perk<sup>w</sup>únos*), litevskému *Perkūnija* z *Perkūnas* a řeckému *Kerauniá* jako alonym Semelé ověněné břečtanem (Sofoklés, *Antigoné* 1139; Eurípidés, *Bakchai* 6), vedle *Zeus Keraunos* 'Zeus blesk' (*Inscriptiones Graecae* 5.2.288, Arkadie, 5. století př.n.l.). Již dlouho existuje domněnka o vztahu mezi *Perunem* a řeckým *keranos* 'blesk' a neshoda počátečních hlásek se vysvětluje „tabuistickou odchylkou“. *Keraunos* je možné vysvětlit odkazem na sloveso *keraiwó* 'trhám, ničím', ale Dódóné i Semelé hovoří pro to, že bychom měli pátrat mimo Řecko. Určitým vodítkem by mohl být Diův přídomek *terpi-keranos*, který podle všeho znamená 'ten, který má potěšení z blesku', i když bychom podle *Terpsi-choré* 'ta, jež má potěšení z tance' spíše očekávali tvar \**terpsi-keranos*. Vedle *terpi-keranos* existuje i *argi-keranos* 'ten, který má letící [nebo třpytivou] střelu', což je složenina posesivní, nikoliv typu „kazisvět“. Další variantou by mohlo být aliterační, kvazireduplikační \**perk<sup>w</sup>i-peranos* 'ten, který má údernou střelu', u něhož došlo k přesmyknutí na \**k<sup>w</sup>erpi-peranos* s pomocí stejné transpozice *p : k*, k jaké došlo např. u řeckého *skepto-* (< \**spekjo-*; srovnej latinské *speciō*) nebo lotyšského *kēpti* 'péci' (< \**pek<sup>w</sup>-*; srovnej sanskrtské *pač-*) a *kūmstē* 'pěst' (< \**k<sup>w</sup>mpst-* < \**pnk<sup>w</sup>st-*). Přesmyknutí bylo doprovázeno realiterací, jež dala \**k<sup>w</sup>erpi-keranos*. Postupný formální posun této labiovelaráry na *t* (srovnej např. *tettares* 'čtyři' vedle mykénského *qe-to-ro* a latinského *quattuor*) dalo *terpikeraunos*, kdy převládla nová odvozená varianta *keranos*. Z toho vyplývá, že řečtina je zde zřejmě součástí theonymického a typologického kontinua, které sahá přes thráko-frýžštinu až ke slovanštině a baltštině a dále do germánštiny i indičtiny.

V *Nestorově letopisu* najdeme další příklad indoevropského mýtu transponovaného do pověsti, kde se objevuje jako historická dynastie. Dějiny kyjevského státu od povolání varjažských knížat

ze Skandinávie v roce 862 až po Vladimírův křest v roce 988 jsou zahaleny legendárním oparem, který připomíná Liviovo líčení římské doby královské. Podle Nestora nastoupí po mlhavém Rjurikovi (jehož pak zastupoval Sineus a Truvor) jeho partner a příslušník rodu Oleg (< \**Helgi*), který se jako regent stane absolutním vládcem místo Rjurikova syna Igora. Oleg má standardní přízvisko *věšcij* 'kouzelník'. Není to bojovník, ale vojenský manipulátor, jehož smlouvy jsou sakrálně potvrzené závazky. Tato legendární postava má co do jména i typu svůj protějšek v dalším kouzelníkovi (*volchv*; viz níže), v epické postavě Vol'ga. Oleg má jak „ódinovské“ tak „romulovské“ vlastnosti, jež na něj možná přešly od Rjurika, ale zároveň připomíná na vrcholu své kariéry v roce 912 i „mírového krále“ Numu: *I živjaše Olego miro imča ko vsěm stranam* „A Oleg žil v míru se všemi národy“. Oproti němu Igor, rovněž s varjažským jménem (< \**Yngvarr*), byl ukrutný válečník připomínající Tulla Hostilia, zatímco jeho nástupcem byl ušlechtilý a rytířský bojovník Svjatoslav. Tito dva panovníci představují dva nesourodé prvky šlechtického stavu, stejně jako epický Bhíma a Ardžuna v *Mahábháratě*, z nichž jeden byl syn boha Vájua a druhý Indry. Po Svjatoslavovi nastoupí Jaropolk, jehož příběh o hladomoru, krásné manželce, kterou unesl pozdější světec Jaropolkův bratr Vladimír, představuje transpozici mýtického třetího stavu a dioskúrských potíží se ženou. Podle toho by „dějiny“ panovníků ruského státu až do roku 988, kdy křesťanství násilně ukončilo pohanskou tradici, nebyly vůbec žádnými dějinami, ale kronikou-eposem ve stylu Livia nebo Firdausího *Knihy králů*.

Transpozici mýtu do hrdinského příběhu lze též pozorovat v ruské epické tradici. *Byliny* ('minulé události') jsou ústní epyllia zaznamenávaná od 17. století do současnosti, která se dochovala především na dálném ruském severu. Jejich hrdinové jsou *stáříje bogatýři* čili 'starší bojovníci' z mýtické, prehistorické minulosti, z nichž nejvýznamnější je Volch (neboli Vol'ga) Vseslavěvič, Svjatogor Kolyvanovič a Mikula Seljaninovič. Patronyma nelze brát doslova, spíše jde o druhé jméno nebo typový přídomek. *Seljanin* znamená 'venkovan, vesničan' a Mikula je nadlidský oráč, který připraví půdu a mírumilovně se věnuje zemědělství. Kolyvanovič je slovanský tvar finskoestonského mýtického siláka Kalev(a),

s nímž podle všeho splynul horský obr Svjatogor; obrovský, těžký a pomalu myslící Svjatogor si své jméno 'svatá hora' vysloužil doslova posmrtným zkameněním. Volch (srovnej *volchv* 'kouzelník') byl původně titul připojený k vlastnímu jménu Vseslav, jenž druhotně splynul s alonymem Vol'ga (< \**Olb-g-*; srovnej Oleg výše). Znal okultní vědy, uměl se proměňovat a vyznačoval se vlastnostmi *chitrost' múdrost'* 'vychytralost [a] moudrost'. Nebyl bojovníkem, ale mágem a hlavním stratégem své vlastní soukromé armády (*družína*). Svým nadpřirozeným původem (zplozený drakem), fantastickým narozením během zemětřesení a při zatmění slunce a znalostí řeči zvířat připomíná nejen severského Ódina, ale i „ódinovské“ hrdiny typu Sigurða a Helgiho. Řada jeho vlastností není součástí domorodé ruské ani importované varjagovské tradice, ale patří již k putujícímu lidovému materiálu, některé však jsou strukturálně významné, např. Volch je nejen kouzelník, ale také manipulátor bojovníků kromě nemotorného siláka Svjatogora. Svjatogor byl ve skutečnosti napadán z obou stran společenského spektra, protože měl vlastně zakázáno chodit po zemi, jelikož ho Mat' Syrá Zemljá (ochránkyně oráče Mikuly) nemohla unést. Svjatogor je svého druhu *miles ótiósus*, postava válečnicka, který byl při „omlazování“ hrdinů poslán do výslužby. Představuje pojítko ke skupině mladších bohatýrů soustředěných kolem Vladimirova dvora (Dobryňa Nikitič, Aljoša Popovič aj.), a především k největšímu z nich, Iljovi Muromcovi. V bylinách je to pouze Ilja, který se stýká s jinak samotářským Svjatogorem. Když Svjatogor umírá proměněn v horu, předá svou moc a váhu mladšímu kolegovi smrtelným dechem, pěnou a potem, které zasvěcenec vdechuje nebo líže. Jedna *bylina* vypráví, jak se Ilja, jako neduživé dítě chudých rodičů, po vypití kouzelného lektvaru, který mu podali tři potulní poutníci, vyléčil a stal hrdinou. Poutníci mu také poradili, že se může bít se všemi kromě Svjatogora, jehož Země stěží unese, Mikuly, jehož miluje Mátuška Syrá Zemljá, a Vol'gy pro jeho *chitrost' múdrost'*. Tato epizoda vypadá jako nějaký pozůstatek zákazu, který byl součástí zasvěcení a jehož smyslem bylo ochránit tři stavy společnosti a zároveň zabránit, aby se hrdina stal trojnásobným hříšníkem ve stylu Indry — zkratka jakási trojitá „přísaha věrnosti“ bojovníka. Podle jedné *byliny* o posledních třech výpravách již starého Ilji přijede

Ilja na křižovatku, kde jedna cesta slibuje smrt, druhá manželství a třetí bohatství. Ilja se dá nejprve první cestou a útočníky rozdrť. Pak se dá druhou, ale přelstí zrádnou svůdkyni, jejíž postel je propadlístěm do sklepení, kam místo něho spadne ona. Tak osvobodí celou řadu carů, kteří se před ním dali obelstít. S pomocí bohatství, které najde na konci třetí cesty, dá vystavět v Kyjevě nádherný chrám a zemře v blaženosti. Tímto způsobem zdolá nebezpečí a pokušení, která ohrožují válečnicka (smrt, svedení, podplácení) a těžké zkoušky využije k hrdinským činům: vyhledá lotry, potrestá zradu, obnoví svrchovanost vládařů a vykoná zbožné skutky. Tím vším se Ilja stává ideálním bojovníkem, snad i epickým nositelem atributů, jež náleží bohu Perunovi. Jako Perun byl i Ilja přitahován horami a svými střelami roztínal duby, stejně jako jeho svatý eponym Ilja, christianizovaný Perun, létal oblohou a likvidoval obludné nepřátele, především Solověje Razbójnika neboli 'slavíka lupiče'. Přestože neunikl sféře lidových pohádek, zabitím syna Sokolníka představuje paralelu filicidy, která se vyskytuje i v jiných tradicích — Rustam : Sóhrab, Hildebrand : Hadubrand a Cú Chulainn : Conlae — a zůstává slovanskou epickou ukázkou indoevropského válečnicka, kterým se budeme zabývat ve 13. kapitole.

## 13.

## BŮH A VÁLEČNÍK

VÝZNAČNÉ MOMENTY na začátku a na konci životního příběhu Ilji Muromce (viz 12. kap.) obsahují trojčlennou symboliku společenského řádu. Ilja nejprve dostal doporučení, aby se vyhnul konfliktu se staršími hrdiny (kouzelník Volch, silák Svjatogor a fenomenální oráč Mikula), zkrátka, aby se nestavěl proti zavedenému společenskému řádu, opírajícímu se o kněžský, vojensko-politický a ekonomický stav. Ze zkoušky, která na něj na konci života čekala, nejenže vyšel se ctí, ale využil ji k dobrým skutkům: odolal svodům těla a zlata, vyhladil zločince, vytáhl cary z propadliště pohlavního hříchu a dopomohl jim k opětovnému získání suverenity, a nakonec přispěl značnou částkou do církevního stavebního fondu. I přes pohádkovou atmosféru a cizorodý prvek křesťanské zbožnosti nemůže být pochyb o tom, že základem Iljova příběhu je indoevropský mýtus o válečníkovi.

Základem tohoto mýtu je zakořeněný despekt ke spořádaným lidským a společenským vztahům pramenící z moci a jejího zneužívání. Zachování pořádku, bezpečnosti, míru, což jsou samy o sobě pozitivní hodnoty, obvykle závisí na pohotovosti sil, které jsou svou podstatou destruktivní, např. „bezpečnostní složky“ nebo vojenská mašinerie s příslušnou mentalitou. Rozdíl mezi bojovníkem a berserkem, zásahem policie a její razíí je nepatrný.

Pro člověka, který je vycvičen v tvrdých represivních zásadách, není lehké se ve stresové nebo v poststresové situaci chovat normálně. S touto abnormalitou jde ruku v ruce určité vydělení ze společnosti a vzájemná solidarita, která se projevuje v „bratrstvech“, „ochranných“ sdruženích, v existenci gangů, junt a jiných nezávislých organizací.

Toto trvalé napětí se objevuje i ve starých mýtech. Bojechtivost, agresivita a fanatismus jsou charakteristickými vlastnostmi postav, jako byl třetí Horátius, Cú Chulainn a berserkové (berserkir). Marutové, *sodāles*, *fiana* nebo *einberjar* byli organizováni v tlupách s vlastní strukturou a vnitřními vztahy, ale jejich kolektivní *svadbá* neboli „éthos“ (tyto dva příbuzné výrazy znamenají etymologicky ‘samo-správu, auto-nomii’) byla spojena s takovou vrtkavostí, že s nimi jejich velitelé, jako Indra, Publicola<sup>1)</sup>, Finn nebo Ódin, nemohli nikdy stoprocentně počítat. Stejně svévolným individualistou býval i sám velitel, který býval čímkoli mezi zodpovědným vůdcem a osamělým vlkem bojujícím na vlastní pěst (Indra byl vůdcem Marutů, nicméně byl taky *éka* ‘jeden, sám, jedinečný’, jednal *jatbhávašam* ‘podle libosti [dosl. přání]’ a měl svoji vlastní *svadbá*). Válečník tedy měl ambivalentní roli — vystupoval jako samostatný bojovník nebo člen sebestředného oddílu nebo kliky, jako ochránce společnosti před vnějším nepřítelem, ale i její potenciální vnitřní hrozba.

Ze stavu válečníků patrně pochází i hodnota krále (srovnej védského *rádžanje* a Indru jako krále), ale král se nejspíš již záhy oddělil od úzce specializovaných stavů jako „úplný člověk“ zodpovědný za celou společnost. Buď byl symbolickým manželem transfunkcionální bohyně jako v Irsku, nebo musel mít sám potřebnou všestrannou kvalifikaci (odborník na runy, válku i zemědělství ve staroseverské tradici). Někdy docházelo k takovému zředení královské krve, že „nobilita“ potřebovala skutečného válečníka jako učitele, poradce, záchrance a vychovatele v královské zdatnosti (srovnej Rustamovy služby kajánovským králům). Po-

1) Srovnej starolatinický dedikační nápis asi z roku 500 př.n.l. z chrámu Máter Mátúty v Satriku: *steterai Popliosio Valesiosio suodales Mamartei 'sodāles Publia Valeria postavili [toto] Märtovi'* (viz obr. 16).



16. Lapis Satricanus, Latium, okolo 500 př.n.l.

dobně jako král však mohl selhat i bojovník. Zkrachovaného krále představuje íránský „první král“ Jima chšaéta, jehož tragickým selháním byl nejtěžší náboženský hřích. Místo aby žil podle zásad obsažených v královské modlitbě, v níž se žádala ochrana před falší (kromě invaze a neúrody), začal koketovat se Lží a ohrozil svou královskou slávu tak, že se rozpadl na tři kusy, jichž se zmocnily jiné mýtické postavy s užší specializací. Tak se stalo, že dokonalost vladaře jako universálního představitele celé společnosti se rozpadla na jednotlivé složky. Trochu jiný scénář platil, když se dopustil trestného činu bůh válečníků (a „král“ bohů), např. Indra: pro bezbožnost, věrolomnost a smilstvo byl zbaven svých náboženských, mocenských a sexuálních atributů, které pak byly za jiných okolností spojeny v celek jako kolektiv specializovaných hrdinů. O suverenitu nepřišel najednou spácháním jednoho hlavního hříchu, nýbrž postupně při každém jednotlivém provinění. Jako skutečný svrchovaný vladař měl trojčlennou povahu, která by také měla být postupně složena, nepředstavoval však její syntézu, nýbrž pouhé seskupení jednotlivých vlastností. Třetím typem válečníka nebyl bůh, ale hrdina příběhu manipulovaný božstvem, nikoli král, ale pouze bojovník v královských službách. Tento typ se vyznačuje tím, že má velmi napjatý vztah k okolí, ke svým božským a lidským patronům a vůbec ke společenskému stavu, z něhož se rekrutuje. Přestože nemá zásobu transfunkcionálních atributů, které by mohl ztratit, proviní se (nebo alespoň tak to bylo kvalifikováno) proti všem společenským stavům určitými druhy zločinů. Svou neblahou zvůli (nebo snad spíš „napro-

gramovanou“, předurčenou, předvídatelnou povahou) ohrozí svou kariéru bezbožným/nespravedlivým/svatokrádežným, zbabělým/podvodným/neválečnickým a chamtivým/úplatkářským/smilným chováním. A právě tímto typem se budeme v této kapitole zabývat. Uvedené tři typy se vyskytují v eposech, hrdinských příbězích a folkloru od skalnatých skandinávských pustin až po indické džungle, od Bengálského zálivu přes Argolský záliv a Tiber až po Galwayský záliv. Můžeme se s nimi setkat i dnes — nedávno byly zjištěny na Mekongu a Potomaku.

Ztělesněním válečníka je „Starcatherus“, který vystupuje v 6.—8. knize Saxonových *Gesta Danorum*, o jeho mládí se však dovídáme z islandské *Ságy o Gautrekovi*. Prvního Starkađa, osmírukého obra, zlikvidoval Thór za to, že přivedl jednu dívku do jiného stavu (viz Vetrliđiho píseň citovanou v 11. kap.). Starkađův tmavovlasý syn, již normální muž se silnou tělesnou konstitucí jménem Stórvirkr, měl také syna, jemuž dal po dědovi jméno Starkađr. Protože brzy osiřel, byl vychováván u cizích lidí, mimo jiné i s osiřelým princem Víkarem, a to většinou pod dohledem záhadného vychovatele Hrosshársgraniho („Grani koňská zíně“). V mládí pomohl Víkarovi k získání otcova království a i později zůstali důvěrnými přáteli. Kolem této dvojice se pořád točí Grani, což není nikdo jiný, než Ódin v lidské podobě, který si Víkara zvolil za svoji oběť a Starkađa za obětníka a čeká na svou příležitost. Při jedné námořní výpravě uvízne kvůli dlouhému bezvětří Víkarova flotila blízko jakéhosi ostrova a věštba ukáže, že Ódin touží po lidské oběti (stopy po Ífigeneii v Aulidě). K velkému zděšení členů výpravy padne los na samotného Víkara. Druhý večer vezme Grani Starkađa na ostrov, kde se na pasece koná fantasmagorické shromáždění, na němž bohové v čele s Ódinem plánují Starkađův osud. Jednání se zvrhne v parlamentární tahanici mezi Ódinem a Thórem. Thór zaujme nepřátelský postoj, uvádí Starkađův obří původ, připomíná, že on, Thór, zabil jeho eponymního děda a stěžuje si, že dívka Álfhildr, kterou zachránil, „si za otce svého syna zvolila raději silného obra naž Thóra z Ásů (*hundvísan jótun beldr enn Ásathór*)“; nezdá se tedy, že by Thóra jako profesionálního zabijáka zavolal Álfhildin rozzuřený otec, ale vypadá to spíš jako milostný trojúhelník. V důsledku toho Thór mladého Starkađa kletbou odsoudí k bezdětnosti. Ódin



nechce zůstat pozadu a tento handicap vyváží tím, že mu udělí tři životy. Thór zase tento dar Starkađovi osladí rozhodnutím, že v každém životě spáchá zločin (*níđingsverk*). A tímto způsobem přebíjená nějakou dobu pokračuje: když Ódin slíbí nepřerušený řetězec vítězství, Thór vyrukuje řadou vážných zranění, jakmile Ódin udělí dar poesie, Thór přihodí zhoršení paměti, která je pro skaldického pěvce životně důležitá. Ódin propůjčí Starkađovi oblibu v lepší společnosti, Thór zase zhorší jeho vztahy k prostým lidem. Jeden bůh sice nemůže zrušit dary druhého, ale oslabí je „požehnáním“ opačného typu. Nakonec shromáždění globálně odsouhlasí celý balík návrhů a zasedání skončí. Když vidění zmizí, Starkađr si uvědomí, čím je Ódinovi zavázán a na Graniho naléhání uspíší obětování Víkara. Dostane kopí v podobě neškodného rákosu a hned další den na rozhodující poradě navrhne, že oběšení bude pouze symbolické, a sice s použitím telecího střeva uvázaného na tenké větvičce. Král s touto zdánlivou fraškou souhlasí, při jejím provedení však dojde vlivem ódinovské magie k transformaci: když Starkađr symbolicky štouchne krále rákosem se slovy zasvěcovací formule „Nyní tě dávám Ódinovi“, rákos se promění zase v kopí a Víkara probodne, ze střeva se stane pevná houzev a větévka ztverdne, vyletí do výše a funguje jako regulérní šibenice. Oběť je dokonána, ale Starkađr si tím proti sobě poštv Víkarovy muže. Je vypovězen z Hordalandu (západní Norsko) do Švédska, kde údajně dokončí *Vikarsbálkr*, v němž zanechá vlastní nemilosrdný portrét: „Myslí si, že na mě vidí rysy obra [*jötunkuml*], osm rukou, kde [Thór]... oloupil mého [děda] o ruce. Lidé se smějí, když mě vidí, ošklivou držku, dlouhý frňák, vlasy šedivé jako vlčí srst, povislé ruce, zjizvený krk, sraštělou kůži.“ Tím jeho role v *Sáze o Gautrekovi* končí, protože autora zajímá pouze v souvislosti s Víkarem.

Saxo podává ucelenější informace. Jeho Starcatherus je proslulý tělesnou i duševní zdatností, je milcem dánského krále Frotha, dobrodruha, jehož činy se slaví „ještě dnes“ a daleko za hranicemi „naší země“ (tzn. Dánska). Podle Saxona pocházel ze země východně od Švédska, osídlených Estonci a dalšími „hordami divochů“. (Podle severského mýtického místopisu ležela země obrů také na východě!) Podle příběhu, který sám Saxo označuje za „smyšlený, absurdní a naprosto neuvěřitelný“, Starcatherus

pocházel z obrů s mimořádným počtem rukou. Thor mu čtyři ruce utrl, a tímto primitivním chirurgickým zákrokem přizpůsobil šestirukou obludu k dvourukému obrazu lidskému (na rozdíl od Ságy, kde oseká údy osmirukého děda, ale vnukovi zůstaly po nadpočetných pažích zakrnělé pahýly). Dále Saxo líčí, jak se Starcatherus na popud Othina (proslulý kouzelník a podvodník přestrojený za boha) spřátelil s norským králem Wicarem, aby ho zabil (od Ódina také dostal tři životy, „aby se mohl dopustit úměrného počtu zavržených skutků“). Když se při pirátské výpravě nemohli pro rozbourené moře dostat k cíli, usnesli se, že zde pomůže jen lidská oběť. Los padl na Wicara, kterému Starcatherus zhotovil oprátku z vrbového proutku se slibem, že půjde pouze o symbolické a krátkodobé oběšení. V kritické chvíli však uzal utáhl, krále uskrtil a nakonec dorazil mečem. Pro svůj omezený euhémeristický racionalismus není Saxo schopen přijmout verzi, že by prut mohl zesílit sám od sebe. Ódinovská oběť, která je tak pěkně tlumočena v sáze, byla již nad jeho chápání. Saxo také nepochopil hrdinovu úlohu fackovacího panáka v theologickém antagonismu mezi nesmiřitelným nepřitelem obrů Thórem a Ódinem, který byl zčásti původem obrů a zároveň manipulátor králů a hrdinů. Místo tohoto protikladu, který se projevil na nočním shromáždění bohů, kde je Thór zaujatým odpůrcem a Grani je zosobněním všemocné Ódinovy „osudovosti“, chová se Saxonův Thor jako filantropický plastický chirurg a trickster Othinus jako mafiánský kmotr: Thórovův zákrok je izolovaný a neodpovídá jeho charakteru, zatímco Ódin je zdroj milosti i těžkých zločinů.

Po rituální vraždě nalezne Starcatherus útočiště na Frothově dánském dvoře, ale většinu času tráví na dalekých loupežných výpravách, především ve východních zemích od Finska přes Rusko až k Byzanci, jako nepřemožitelný bojovník v občasných službách dánského i švédského krále. Jeho trojnásobně dlouhý život jakoby byl vyvážen rychlým a předčasným stárnutím, protože krátce po Wicarově smrti ho již Saxo nazývá *senex*. Během jeho dalšího života se vyplní leccos z úradků bohů ze *Ságy o Gautrekovi*: vítězství vybojuje za cenu strašných zranění a jeho lojalita králi je vyvážena hlubokým antagonismem k nižším stavům, jimiž s výjimkou rolníků a zbrojářů ze srdce opovrhuje. Hlavním rysem

jeho povahy je téměř mystická úcta ke královské hodnosti jako takové. Občas ji i tvrdě prosazuje, zejména když „napravuje“ dekadentní a zpustlé Frothovy děti, trestá jejich ničemné společeníky a květnatými poetickými slovy je učí královskému chování. Tragické však je, že sám je královrahem a má na svědomí ještě smrt dvou dalších králů. Ve službách švédského vládce Regnalda totiž právě on, válečník každým coulem, podlehne panice a uprchne právě ve chvíli, kdy jeho pán padne na bitevním poli. A poslední ničemnosti se dopustí, když přijme od spiklenců 120 liber zlata za to, že v lázni probodne svého přítele, krutého dánského krále Ola. Když takto zradí, nechá na holičkách nebo zavraždí panovníky Norska, Švédska a Dánska, má tento neklidný ultraroyalista na svém kontě tři zločiny, které podle úradku bohů odpovídají třem vyměřeným životům, a tudíž má prodlouženou lhůtu vyčerpanou. Najednou je jeho plnokrevné stáří u konce a Saxo líčí strašlivě zmrzačeného, poloslepého invalidu o berlích, který hluboce lituje svých činů. Sice je stále ještě schopen zabít každého, kdo se dostane příliš blízko, ale postrádá svou dřívější pohyblivost, kdy pendloval mezi Uppsalou a Dánskem snad rychleji než dnešní SAS. Jeho utkvělou myšlenkou je důstojná smrt podle severského zvyku, který zavrhuje smrt způsobenou stářím nebo nemocí. Z lítosti nad svým posledním zločinem se rozhodne, že z výtěžku za Olovu vraždu najme vraha i pro sebe. Osud mu ještě jednou přihraje do cesty předurčeného zprostředkovatele v osobě mladého šlechtice Hathera, jehož otec Lenno byl jedním z těch, kteří jej podplatili, aby Ola zabil, a jehož v zoufalství nad svým zločinem potom Starcatherus sám proklál. Naléhavými prosbami, aby mladý bojovník pomstil svého otce a přijal odměnu za vraždu, Starcatherus Hathera přiměje, aby mu stál hlavu, a slibuje mu nezranitelnost, skočí-li po exekuci mezi utatou hlavu a hroučící se tělo (od toho však Hatherus opatrně, aby nebyl rozdrčen vahou těla, upustí). Pronikneme-li za Saxonovy beletristické ambice, můžeme v Hatherovi objevit Hōða, který byl v 11. kapitole charakterizován jako vedlejší alomorf samotného Ódina v roli boha osudu. Z toho plyne, že Ódin se v jedné ze svých podob účastní hrdinovy kremace, a v druhé, v osobě Graniho, vystupuje jako jeho poručník, vychovatel a průvodce v dětství. Samotné *\*Stark(h)aðr* je theoforické jméno, obdoba hebrejského



*Gabriel* 'silný jako Bůh', takže náš hrdina souvisí se sférou Ódin-Höðr dokonce i onomasticky. Není však kladným ódinovským hrdinou jako Sigurd; místo toho představuje prastarý mýtus, podle něhož je válečník pouhou figurkou ve sporech mezi bohy, na jedné straně obdivuhodným bojovníkem, avšak s dědičným zatížením, který se musí pod tíhou osudu provinít na všech společenských stavech a nakonec skončit jako zločinec, který má na svědomí královraždu, zbabělost v boji a vraždu na objednávku.

Starkaðuv příběh silně připomíná Šišupálu, o němž jsme se letmo zmínili v 5. kapitole v souvislosti s 2. knihou *Mahábháraty*. Kromě toho, že je králem Čediů, je Šišupála i polním maršálem (tedy zastává vojenskou podřízenou funkci) nejvyššího krále Džarásandhy z Magadhsk, tedy je méně než svrchovaný vládce. Při narození měl čtyři ruce a tři oči; božstva s větším počtem rukou jsou v Indii běžná, ale tři oči jsou znamením Rudry-Šivy, a i jméno *Šišu-pála* je imitace védského a pozdějšího přízviska tohoto boha, které znělo *Pašu-pati* 'pán zvířat'; Šišu-pála znamená 'mladý [= *šišu* tj. „malé dítě“] pán', tedy v podstatě 'Šiva junior'. Rodiče se nejprve chtěli zruďné ratolesti zbavit, ale nadpřirozený hlas jim to rozmluvil s tím, že je mu předurčeno žít a zemřít jinou smrtí. Na čím klíne jeho abnormality zmizí, ten jej také nakonec zabije. Rodiče dali dítě pochovat každému z „tisíce“ zvědavých králů, kteří se přišli na zázrak podívat, ale nebylo to nic platné. Nakonec se stavili bratři Jáduovci, Kršna a Balaráma (Šišupálovi bratřanci), a jakmile se synek octnul na Kršnově klíně, byl okamžitě normální. Matka Kršnu prosila, aby byl k němu shovívavý, a Kršna jí ochotně slíbil, že mu promine sto smrtelných hříchů. Takže „rudrovského“ hrdinu s theoforickým jménem zbavil tělesných anomálií Kršna-Višnu, který také určil maximální hranici jeho prohřešků, stejně jako Thór „zredukoval“ „ódinovského“ Starkaða s theoforickým jménem a mnoha paže-mi, a rovněž určil rozpis a rozsah jeho zločinů.

Podrobnosti o Šišupálově dospělosti neznáme, protože větší na informací je uvedena při líčení jeho smrti v 2. knize *Mahábháraty* formou retrospektivních vyprávění (příběh o narození) a dialogických zmínek účastníků. Nejvýznamnějším obdobím jeho vojenské kariéry je služba Džarásandhovi. Sám Džarásandha má se Šišupálovou leccos společného a v některých

ohledech je jeho replikou a doplňkem, počínaje narozením: jeho otec, král Magadhsk, se oženil se dvěma princeznami-dvojčaty z Káší se slibem, že si bude obou vážit stejně. Když ani jedna z nich neotěhotněla, obstaral si od jednoho poustevníka zázračné mango, o nějž se měly královny mezi sebou rovným dílem podělit (s ohledem na přilnavou dužinu a ohromnou pecku to nebyl úkol zrovna jednoduchý). Podařilo se. Královny otěhotněly, jenže každá porodila jen polovinu dítěte. Porodní báby tyto navzájem se doplňující zrůdičky vyhodily, ale při shánění potravy je našla kanibalistická démonka Džará 'stáří'. Když přiložila obě poloviny k sobě, jako zázrakem se spojily a vznikl urostlý a silný chlapec. Lidožroutka se nad ním slitovala, předala ho vděčným rodičům a dodavatel eugenického manga si zaprorokoval, že se dítě stane velkým vládcem, který spatří Rudru Maháděvu. Takto tedy přišel na svět Džarásandha 'ten, jehož spojila Džará', další šivaistické zázračné dítě, které potřebovalo korektivní zásah, tentokrát však srůst místo amputace. V dospělosti byl jako dobyvatel nepřemohitelný, porazil „sto“ králů (v hyperbolické Indii nelze menší číslo použít), z nichž si ve své pevnosti Girivradža ('horské území') udělal zásobu obětí pro svého patrona Rudru-Šivu. Stejně jako jeho generála Šišupálu i jej osud postavil proti Jáduovcům, a nakonec ho, jak líčím v 5. kapitole, na Kršnovu naléhání zabili Pánduovci. Tím, že Džarásandha obětuje krále Rudrovi-Šivovi, vyplňuje mezeru v Šišupálových podobnostech se Starkaðem, protože Šišupálův seznam ukrutností se sice rychle vyšplhal k číslu sto stanoveném Kršnou, ale před královraždou se zarazil. Ze zločinů, kterých se ďábelský bratranec dopustil, vyjmenoval při konečném účtování pět: vypálení hlavního města Jáduovců za jejich zády a nenadálý útok na rádžanje při hře (neetické vedení války); krádež obětního Vasudévova koně, určeného pro ašvamédhu (svatokrádež); a dva únosy zasnoubených žen, jednou v převleku za podkoního (sexuální přestupek, který připomíná Indru vydávajícího se za Gautamu). Když Bhíma zabije Džarásandhu, jde to rychle s kopce i se Šišupálovou. Kršna osvobodí krále, kteří čekají v Girivradži na smrt, a vybidne je, aby rychle odjeli na Judhišhirovu rádžasúju, kam se dostaví s vyčerpaným odpustkovým kontem i Šišupála jako vládce Čedijů. V úvodních ceremoních se předávají hostům dary a Bhíma navrhne, aby

byla udělena zvláštní odměna nejvýznamnějšímu návštěvníkovi. Judhištira souhlasí a rozhodnutí nechá na Bhíšmovi, který vybere Kršnu a výběr této božské inkarnace pádně višnuisticky odůvodní. Šišupála hlasitě protestuje a tvrdí, že je urážkou královského majestátu zvolit v přítomnosti králů čestným hostem někoho, kdo králem není. Touto demagogií strhne na svou stranu část obecenstva a stále prudší výměna názorů ohrozí klidný průběh slavnosti. Bhíšma poznamená, že Šišupála je na nejlepší cestě „dovést všechny krále do sídla Jamy“ a nevědomky přeje králům místo pocty smrt. Po další Šišupálově invektivě na adresu Bhíšmy se na něj chce Bhíma vrhnout, ale Bhíšma ho zadrží a podrobně vylíčí příběh Šišupálova narození, a filosoficky poznamenává, že čedijský král je v rukou osudu, že je jako každý jiný pouhým zrnkem universálního boha a nyní je na Kršnovi, aby zařídil návrat této neposlušné částičky do Celku. Tímto výrokem odvede pozornost ke Kršnovi, jehož Šišupála vyzve k souboji, ale Kršna pouze uvede oněch pět ukázkových hříchů a prohlásí, že Šišupálův účet je vyčerpán a nejspíš si koleduje o smrt. Kršna dodá, že Šišupála byl kdysi zasnouben s Kršnovou manželkou Rukminí, kterou však mohl získat stejně snadno, jako se může šúdra dostat k védám (Kršna a Rukminí byli milenci, ale její otec a bratr ji na žádost Džarásandhy dali Šišupálovi, a o svatbě ji zachránil a unesl Kršna). Nato Šišupála vychrlí svou poslední urážku, že být Kršnou, nevytruboval by do světa, že má manželku po někom jiném, načež mu Kršna okamžitě setne hlavu diskem. Z nebožtíka se vznese záře, pozdraví Kršnu a vejde do něj — zbloudilá částička je znovu pohlčena božskou milostí.

Necháme-li stranou vaišnavovský mysticismus, toto vyvrcholení se hodí ke srovnání se Starkačem. Překvapivé osočování v sexuální oblasti a ožívání starých bolestí, při nichž Kršnovi dojde trpělivost, připomíná Starkača seniora, jehož Thór sice potrestal, ale nenávisť choval ještě vůči jeho vnukovi. Thórovo trestání vnuka za dědovy hříchy připomíná Višnu, který pronásledoval démonického protivníka inkarnovaného do Hiranjakašipua, Rávany a Šišupály. Nicméně Thór měl pádnější důvod pro to, aby se cítil neprávem poškozen, protože mu dala košem Álfhildr, zatímco Kršna svou dívku, která mu přála, přeci jenom dostal. Thór i Kršna-Višnu hrají oba úlohu starého nepřítele

démonického válečníka, jehož božským „sponzorem“ je buď Ódin nebo Rudra-Siva, ale v historické vikingské Skandinávii a epické Indii se jejich relativní systémové role posunuly. Jako ztělesnění trýzněného hrdiny potřeboval Starkačr i Šišupála spíše katarzi než vyhlazení, na což Thór se svým jednosměrným myšlením a Kršna se svým višnuistickým nepřátelstvím naprosto neměli. Naštěstí pro Starkača se Ódin dostal na špici pantheonu a byl schopen své svěřence ochránit. Šišupála takové štěstí neměl a spásit se mohl pouze s pomocí vaišnavovského zázraku. Proto je severská verze v podstatě hrdinovi nakloněna, zatímco ve višnuovské *Mahábháratě* je Šišupála vymalován černými barvami až do svého dramatického konce. Síla neporazitelnosti, která proučila z rozřátého Starkačova těla (ale kterou Saxonův opatrnický Hatherus raději odmítl) se určitě původně shodovala se září vystupující z mrtvého Šišupály, kterou všeobjímající Višnu pohotově absorboval a znovu integroval. Theologická změna je evidentně pronikavější v Indii než ve Skandinávii, a tedy severská verze, přesto, že ji známe z pozdějších dokladů, zachycuje pravděpodobně věrněji hypotetický indoevropský prototyp.

Třetím dokladem tohoto motivu je řecký Héraklés, který Starkača připomíná obzvláště v podání Diodóra Sicilského (4. kniha). Zeus (v podobě Alkménina manžela Amfitryóna) prodloužil noc oplodnění na trojnásobnou délku „a délkou početí předznamenal výjimečnost budoucího potomka“ (srovnej trojnásobnou délku Starkačova života). Héraklés dostal theoforické jméno po Hěře, stejně jako Starkačovo jméno obsahovalo jméno alomorfu nejvyššího boha Ódina. Velmi brzy se Héraklés zapletl do sporů Héry a Athény, kde proti Hérině zárlivému nepřátelství stála Athénina starostlivost. Z Héraklea se stane těžce pracující gastarbeiter a během života plného dřiny se dopustí tří zločinů: neposlušnosti vůči Diovi, která ho přivede k šílenství, v němž zabije vlastní děti (bezbožnost, vražda dětí); lstivého svržení Ífita (pokradmý útok nehodný bojovníka); cizoložství s Iolou. Tyto zločiny velmi připomínají „tři hříchy“ Indrovy, a sexuální komponent se shoduje spíše se Šišupálou než Starcatherem. Důvody jsou kulturní, protože jako Tullovi Hostiliovu bylo smilstvo cizí i Starcatherovi a touha po penězích patří do stejné kategorie jako sexuální nástrahy „zlaté Afrodity“. Každý Hérakleův zločin zna-

menal v jeho životě a kariéře újmu, a vrhl jej do područí Eurystheova a transvestitní služby u Omfalé a přinesl mu nesnesitelnou bolest způsobenou rouchem namočeným v Nessově krvi, která ho přiměla hledat smrt v pohřební hranici na hoře Oité. Jako Starcatherus, který nabízel Hatherovi vedle odměny za vraždu i nezranitelnost, i Héraklés si připravil smrt, která byla přímým důsledkem jeho posledního zločinu. Mladému bojovníkovi Filoktétovi, který mu v tom měl pomoci, dal za odměnu smrtící luk a šípy namočené v jedu z Hydry, který Héraklea otrávil prostřednictvím Nessovy krve. Smíření zbožštěného Héraklea s jeho eponymem Hérou je u Diodóra vylíčeno jako adopční rituál se simulovaným narozením, kdy hrdina vypadne bohyni z šatů na zem. Na etruských zrcadlech je zobrazen také dospělý Héraklés, jehož při adopci kojí Héra pod dozorem Diovým (viz obr. 17). Vcelku lze říci, že se řecký mýtus shoduje se staroseverskou ságou včetně básnického nadání, jímž jsou Starcatherus i Héraklés obdařeni (jeden je skald a druhý ve spojení s Músami), zatímco (kromě obchodní/sexuální komplementarity) mezi Řeckem a Indií téměř žádná binární isotémata neexistují. Opět se zdá, že prototypem je skandinávská verze, protože většina jejích motivů má své protějšky v Indii nebo v Řecku, zatímco u mnoha řeckých a indických rysů nelze najít paralelu v jiné tradici.<sup>2)</sup>

Přesně jako v Indii se i řecké diskrepance dají přičíst na vrub kulturně podmíněným inovacím. Na rozdíl od Starcathera a Šišupály s jejich vrozenými anomáliemi, jejichž odstranění vyžadovalo chirurgický zákrok, Héraklés se řídí řeckým zvykem, který u olympských hrdinů nepřipouští vrozené zrůdnosti a anomálie rukou a očí vyhrazuje dřívějším bohům z generace Títánů (Hekatoncheiroi, Kyklópové). V souladu s klasickou hérojskou praxí nenastane Hérakleova apotheósa setnutím hlavy, ale kremací na hoře. Na rozdíl od skandinávských a indických royalistických fanatiků a královrahů nepozorujeme u Héraklea extrémní

2) Ve všech třech tradicích je hrdina problematicky spjat se stářím: Starcatherus je vleký geriatrický případ, Džarásandha je uveden do normálního stavu Džárou a známé je Hérakleovo dojemné setkání se stářím (Géras), zachycené v řeckém výtvarném umění (srovnej též staré vzezření gallského bojovníka Ogmia, o němž jsme se zmínili v 10. kap.).



17. Héra kojící Héraklea.

Vyryto na zadní straně etruského zrcadla z Volterra, okolo 300 př.n.l. Nápis v ruce Dia patrně zní: „Tento obrázek ukazuje, jak se Hercle stává synem Uni (= Jünō, Héra“ (Gerhard-Körte, *Etruskische Spiegel* 5, no. 60 (1884—97)

sklony, navzdory napětí, které vyplývalo z Eurystheovy „priority“ a jeho kajicné služby u Eurysthea a Omfalé. Kromě toho bylo obětování králů v Řecku překonané, na rozdíl od pohanské Skandinávie s rituální vraždou a jejími přetrvávajícími pozůstatky ve védské a pozdější Indii. Rozepře bohů o hrdinův osud, které nejlépe odráží ve Skandinávii vztah mezi Ódinem a Thórem, zaznamenal ve višnuistické Indii vážné sektářské posuny, při nichž se z mučeného hrdiny stane bídák a z usmíření zázrak spasení. Řecký Héraklés zůstane pozitivním hrdinou a dojde ke smíru, ale protiklady v pantheonu nejsou tak ostré: Zeus se snaží postarat se o syna prostřednictvím Athény a spílá své zkázonosné „lepší polovici“ za pronásledování Héraklea (*Ilias* 15.24—28) a původní indoevropské antagonismy jsou nahrazeny napětím v olympské domácnosti.

K těmto antagonismům patří vztah mezi démonickými a životu prospěšnými božstvy v rámci válečnického stavu. Jedná se o rozdíl mezi postavou, která buď pochází z rodu netvorů nebo se s nimi stýká, a božstvem, které svět před netvory chrání, je to svého druhu napětí mezi přírodou a kulturou, s nímž se válečník musí vyrovnávat. Třífoký a čtyřruký Rudra, jednooký Ódin obřího původu jedoucí na osminohém koni, Héra títánského původu a parthenogenní matka obludného Tyfóea — všechny tyto postavy patří do kategorie démonů, s nímž má hrdina jednoznačnou onomastickou souvislost. Proti němu stojí božstvo, které kultivuje divočinu a odstraňuje netvory (Indra nebo Trita Áptja zabíjejí Triširase, Thór redukuje počet obrů, Athéná s hlavou Gorgóny na prsním krunýři) a podporuje normální běh přírody (uvolňuje vody, živí vegetaci, chrání mladé). Válečník je svým původem a charakterem démon a jeho život představuje konflikt mezi tímto zděděným břemenem a obrodnými a „civilizačními“ snahami pod symbolickou (a v Athénině případě skutečnou) egidou oponujícího božstva.

Tento složitý epický mýtus se útržkovitě zachoval i v jiných tradicích, obzvláště v motivu odstupňovaných zločinů. Vzpomeneme-li si na Rámovy indrovské vlastnosti, není divu, že u tohoto epického ideálu nalezneme tento motiv také (5. kap.). V osetském eposu *Nartové* hrdina postupně roztrhá pastevce Boratä, bojovníka Äxsärtägkatä a nadpřirozené síly (anděly, duchy), až ho smrt smíří s Bohem. V irské sáze (*Buile Suibhne*) vystupuje Suibhne Geilt ('potřeštěnec Suibhne') básník-válečník, v jehož životě probíhají následující významné události: bezdůvodné ukrutnosti vůči sv. Rónánovi, jeho neobvyklý zbabělý útek z bitvy na Mag Rath a násilná smrt v domě sv. Molinga, když byl — byť křivě — nařčen z cizoložství. Poslední pomazání mu udělil tento světec, jenž dlouho očekával Suibhnův příchod a byl tedy osudem předurčen, aby o něj v posledních chvílích života pečoval. Budovatel kostelů Rónán je zde nepochybně „konstruktivní“ autoritou a zuřivá nenávisť, kterou k němu Suibhne chová, má mnoho společného s Šišupálovým útokem proti Kršnovi. Na druhé straně Moling se postará o zatracenou duši tohoto Suibhne agónisty podobně, jako Ódin zařídí návrat svých bojovníků: nikoli zázračné vstřebání jako v Indii, ale spíše smíření hrdiny se svým bohem

jako ve Skandinávii a Řecku. V převrácené variantě tohoto tématu v *Bórama Laigen* popisuje sv. Columba tři irské krále, kteří odešli do nebe: Daimín Damargait, který nikdy nesužoval církev, Ailill, který si v poslední chvíli rozmyslel útek z bitvy, a Feradach, který se dal zlákat zlatem, ale své hrabivosti na smrtelné posteli litoval. Osidla, jimž se první dva „spasení“ vladaři dokázali vyhnout, odpovídají prvním dvěma hříchům Suibhna, zatímco Feradachova — byť na poslední chvíli — odolnost vůči zlatu vypadá jako obdoba třetího hříchu Starcatherova, s toužou komplementaritou zlato/sex, kterou se lišil od Šišupály a Héraklea.

Motivu „tří hříchů“ se podobá téma trojího obvinění válečníka-státníka, např. když Římané Coriolanus (bývalý renegát) a Camillus (podle Plútarcha nenáviděl prostý lid podobně jako Starcatherus) byli obviněni z uzurpace/svatokrádeže, z nesrovnalostí při rozdělování vojenské kořisti a z opozice vůči populistickým opatřením (např. snížení tržní ceny obilí). S tímto motivem se však setkáváme i dnes. Podle zprávy agentury Associated Press odeslané 6. září 1971 ze Saigonu rozmluvil vicepresident Nguyen Cao Ky čtyřem invalidním válečným veteránům, kteří drželi hlavodovku, jejich úmysl upálit se na protestním shromáždění v Nha Trang (pátý se zapálil, ale byl zachráněn). Na co si stěžovali? „Jediný kandidát při presidentských volbách 3. října, stoupající cena rýže a údajné špatné zacházení s veterány ze strany úřadů.“ A stejná obvinění se objevují o několik let později v agenturním sloupku od Jamese J. Kilpatricka z 24. července 1974: „Nadchází melancholická doba... Našeho presidenta... čeká obvinění ze zneužití pravomoci veřejného činitele... Obsahem obvinění bude ... zneužití moci, zneužití justice a zneužití peněz.“ Od Coriolana a Camilla po Thieua a Nixona *nil sub sole novi*. Mýtické formule odmítají zemřít, protože obsahují trvalé pravdy.

## 14.

## KRÁL A PANNA

V MÝTECH MÍVAJÍ KRÁLOVÉ nejrůznější potřeby. Aby se Kaj Us zachránil před sebou samým a svými ztřeštěnými kousky, musel přijít hrdina Rustam, a Frothovy prostopáské ratolesti dostávaly lekce v chování od svého nizozemského strýce Starcathera. Chtěl-li velšský Math žít, musel mít nohy v panenském klíně, a i králi Davidovi museli dvořané obstarat lepu děvku, aby jeho stařeckému tělu předávala žár cudným tulením, neboť „král ji nepoznal“ (1 Kr 1.1—4). Motiv krále závislého na dívce je doložen ve všech třech stěžejních tradicích indoevropské mytologie — v Indii, Římě a Skandinávii — a také v Irsku, i když zde se panenství vymklo jaksi z ruky.

Přímo ukázkový příklad nacházíme v indické tradici, a sice v rodu starého *samrádže* Jajátiho, jehož příběh z 1. knihy *Mahábháraty* jsme v kostce shrnuli v 5. kapitole a jehož pád jsme přirovnali k „hříchům“ Jimy chšaéty (6. kap.). Jajátiho mimořádná závislost na potomstvu může vypadat podivně, avšak srovnávací mytologie může přispět k jejímu osvětlení. Jeho nejmladší „hodný“ syn Puru se uvolil dočasně snášet tíhu Jajátiho předčasněho stáří (způsobeného kletbou rozhněvaného tchána kávjí Ušanase). Za to, že mu takto dopřál ještě tisíc let života v plné síle, získal otcovo království, zatímco Puruovi starší a neochotní



bratři Druhju a Anu a stejně neústupní bratrance Jadu a Turvasu museli odejít do dalekých krajů, a tam se stát praotci cizích kmenů a národů. Podobné příběhy o ultimogeniturách a „rozdělení světa“ se vyskytují v íránské tradici (synové Ferídúna a Targitaa) a připomínají pověst o opilém Noeovi a jeho synech (jejíž zkomolená verze je obsažena v *Genesis* 9.18—29), podle níž uctivý Šém zakryl nahotu svého otce a stal se jeho nástupcem, zatímco Chámovi a Jafetovi bylo souzeno se stát praotci jižních a severních národů. Jajátiho lhůta spočívá sice ve výměně stáří za mládí (právě to si opomněl vymínit řecký Títhónos), ale jinak připomíná švédského krále Auna nebo Ániho z Uppsaly (ve Snorriho *Sáze o Ynglinzích*), který si prodlužoval život tím, že postupně obětoval své syny Ódinovi (šedesát let za prvního, za každého dalšího deset, avšak na to, aby oddělal posledního desátého, mu už nezbyly síly). Po smrti potřeboval Jajáti čtyři vnuky k tomu, aby po svém „pádu“ opět získal spásu, ale o tom, jak k těmto potomkům přišel, první kniha *Mahábháraty* záhadně mlčí a ušlechtilá čtveřice se podle všeho o dědečkovi dozví až ve chvíli, kdy odlétá do nebe ve zlatých vozech. Chybějící článek, Jajátiho dcera Mádhaví, se objeví až v 5. knize. Avšak ani zde není do genealogie výslovně začleněna a zůstává záhadou; na rozdíl od pěti synů (z nichž se zde objevují jenom dva, Jadu a Puru), které měl Jajáti postupně s manželkami Dévajání a Šarmisthou, je Mádhaví zkrátka zde, ale o její matce nevíme vůbec nic. Je součástí vedlejšího příběhu a nikoliv hlavního děje eposu (uvedení Jajátiho v první knize bylo alespoň článkem v genealogickém řetězci).

V tomto úryvku zřec Nárada nabádá Durjódhanu, aby změnil své agresivní způsoby dokud je čas, a domlouvá mu, že přílišná zatvrzelost se nevyplácí: „Jen se podívej, jak dopadl Gálava“. Nejprve se musíme prokousat další sérií naschválů, které si navzájem provádějí Vasištha s Višvámitrou, dva prastarí guruové, jejichž kněžským rodům se připisuje autorství 7. a 8. mandaly v *Rgvédu*. Ctizádostivý kšatrija Višvámitra, který se dříve pokusil Vasišthovi ukrást kouzelnou krávu, se usilovnou askezí snažil dostat do stavu bráhmanského. Tou dobou byl stále ještě ve stavu čekatelů a ideálním terčem pro Vasišthovy šikany (Vasištha je vtělení Dharmy, Varunův syn, který proklel Djause, aby se narodil jako Bhíšma; srovnej 5. kap.). Vasištha přijde hladový do Višvá-

mitrovy poustevny a požádá o jídlo. Nervóznímu Višvámitrovi trvá příprava rýžového pokrmu déle než jindy, takže se pak od Vasišthy dozví, že má s podáváním jídla ještě chvíli počkat, protože se najedl jinde. Host odejde a Višvámitra drží dál mísu s jídlem na hlavě a v této pozici setrvá bez hnutí po celé století, zatímco o jeho potřeby se stará oddaný žák, asketa Gálava. Když se pak nakonec Vasištha zase hladový vrátí a zjistí, že jídlo je ještě horké a chutné, z vděčnosti nad takovou oddanou starostlivostí pasuje Višvámitru na bráhmána, a ten se pak odmění trpělivému Gálavovi okamžitým (byť trochu opožděným) absolutoriem. Když vděčný žák neodbytně nabízí svému učiteli za výuku nějaký dar, temperamentní mudrc odsekne, ať tedy přivede osm set hřebců s černým uchem bílých jako měsíc. Jednalo se podle všeho o tradiční vtípek Višvámitrovy rodiny; jeho otec Gádhi totiž vdal svou dceru za bráhmána a za nevěstu požadoval takových plnokrevníků tisíc, které skutečně díky Varunově přízni na místě zvaném Ašvatírtha 'koňský brod' od ženicha dostal.

Svědomitý a chudý Gálava se tak octne v zoufalé situaci, z níž mu pomůže záračný pták Garuda, který ho pod křídlem dopraví k Jajátimu, jenž by se mohl osvědčit jako štědrý a bohatý dárc. Král je polichocen, že zrovna on má to štěstí přispět k tak ctihodné bráhmanské věci, ale ke svému žalu je zrovna v peněžních nesnázích. Místo toho zdvořile nabídne jako dar svou panenskou dceru Mádhaví a naznačí, že prostřednictvím její reprodukční funkce by mohl Gálava dojít splnění svých tužeb. Králové by prý za ni dali celá království, je předurčena k zachování čtyř rodových linií a Jajáti nesmírně touží po vnoučatech. Garuda odletí a Gálava se nyní vydá se svou mladou svěřenkyní na cestu, aby jí prodal za osm set bílých koní nějakému bezdětnému zájemci z královského rodu. První zákazník, Harjašva z Ajódhji (v zemi Rámy) má zájem, ale má jenom dvě stě koní, které nabízí za jedinou noc s dívkou. Když Gálava neví, zda má k takovému kuplířství na etapy svolit, vstřícná Mádhaví mu prozradí, že se dá její panenství obnovit a že v zájmu dosažení ušlechtilého cíle důstojného askety ochotně poslouží jako líheň (stejně jako jiné podobné typy, např. Satjavatí, Kuntí a Draupadí). Jakmile porodí syna Vasumanase ("ten, jenž myslí na bohatství"), odebere se Gálava se svou svěřenkyní k Divódásovi z Káší (Benáres), který je již s pod-



mínkami dohody obeznámen a nabízí také dvě stě bílých koní za noc. Pohlavní akt se do nejmenších podrobností podobá jiným známým mýtickým spojením a jeho výsledkem je budoucí velký válečník Prataršana. Podivný tandem kuplířského askety a svaté panny se pak na další štaci snaží vyrazit zbylých čtyři sta koní z Aušínary z Bhódže (na dolní Jamuně) výměnou za dva potomky. Protože však může nabídnout také jenom dvě stě, je uzavřen stejný obchod jako v předchozích případech. Výsledkem milování, které probíhá v jeskyních, u vodopádů, v lesích a zahradách, na terasách a střeších, v palácích a budoárech, je syn Šibi, který se později proslaví jako král, jenž nikdy nezalhal. V této chvíli Gálavovi, který proseděl již tři těhotenství v blízkých lesích a získaná koňská stáda vždy nechal v péči bývalých majitelů, ještě stále chybí dvě stě koní. Od Garudy se však dozví, že nemá smysl hledat dál, že má už všechny živé exempláře tohoto plemena. A tak se společně odeberou k Višvámitrovi a zbylou čtvrtinu dluhu chtějí vyrovnat jedním pěkným oplodněním. Višvámitra, onen kšatrija v bráhmanských šatech, jehož vášnivě vzplanutí k apsara-se Ménace jsme popsali v 5. kapitole, se při prvním pohledu na Mádhaví Gálavy zeptá, kde se tak dlouho posflakoval. Nabídku rád přijímá, jenom lituje, že si místo přiblblých koní, které stejně hned odváže a pustí kolem poustevny, nemůže s dívkou užít čtyřikrát. A tak s Mádhaví zplodí syna Aštaku, z něhož má být veliký náboženský obětník a který také zdědí farmu měsíčně bílých koní. Tím je dluh vyrovnán. Než se Gálava odebere do lesů, poděkuje Mádhaví takto: „Porodila jsi syna, ušlechtilého dárce, druhého hrdinu, dalšího, který miluje pravdu a právo, a ještě jednoho, obětníka. Jdi tedy, ženo plných boků, svými syny jsi zachránila otce, zachránila jsi čtyři krále a i mě samotného, Mádhaví útlého pasu!“

Když se Mádhaví jako *virgō intācta* vrátí domů, je po zásluze odměněna *svajanvarou*. Jajáti a její dva bratři ji zavezou do poustevny na soutoku Gangy a Jamuny, kde se shromáždí ohromný zástup lidí, polobohů i zvířat. Ona však všechny nápadníky odmítne a místo toho slíbí věrnost Vanovi 'les', odejde do lesů a živí se pouze trávou a pramenitou vodou tak dlouho, až se z ní stane srna, žijící daleko od lidí a především od mužů.

Zatímco pro Mádhaví se čas v lesní samotě zastaví, život jde

dál. Jajátiho vnuci vyrostou a on sám, po životě, který trval „mnoho tisíc“ let, odejde do nebe, kde stráví další tisíciletí ve vybrané společnosti, a vyzkouší nejrůznější typy rájů a domovů pro seniory po smrti. Ale jednou při osudovém záchvatu pýchy o celou svou zásobu ctnosti přijde: najednou se začne sebeobdivovat a ostatními opovrhovat a tím nenapravitelně ohrozí svou spásu. Indra jej bez milosti vykáže z nebe, jeho nebeští přátelé se k němu nechťejí znát, je jim pro smích a s uvadlymi věnci a zba-ven své slávy je vypoklonkovan ze dveří. I přes bídný psychický stav je mu však jasné, že by se měl na zemi dostat „mezi dobré“ (*satán madhje*) a snaží se přistát vedle sloupu kouře, který podle všeho vychází z obětní hranice. Odhad byl správný, protože se zřítí zrovna na místo, kde se koná *vádžapéja*, kterou společně obětují čtyři králové, Vasumanas, Prataradana, Šibi a Aštaka. Když se jim jako úctyhodná nebeská bytost bez lidské podoby chce představit, vynoří se z lesa laň, v níž králové poznají svou matku Mádhaví. Ona pozdraví svého otce, navzájem všechny představí a prohlásí, že tito vnuci obnoví Jajátiho původní slávu. Sama jde jako první příkladem a přispěje polovinou svých asketických zásluh, a Gálava (který se také z ničeho nic objeví) podpoří návrat Jajátiho na nebesa jednou osminou svých ctností. Potom přihodí své charakteristické rysy i vnuci: jakmile se nahromadí dostatečné množství bohatství, statečnosti, pravdy a úcty k bohům, vznese se jejich děd zpět k věčnému blaženství. Převrácenou obdobou této zástupné montáže Jajátiho zásluh a obnovy jeho *tédžas* je demontáž trojitě královské zásoby ctností a ztráta *chvareny* jeho iránského protějšku Jimy chšaéty (srovnej 6. kap.).

Přes všechny peprné a dojemné podrobnosti má tento příběh značný mýtický význam. Není zde nic obscenního, protože se všichni snaží žít zbožně: Gálava chce uctít svého učitele, Jajáti dodržet zásady pohostinnosti a Mádhaví být poslušnou dcerou v nutné, ale z hlediska jejího osobního údělu svatě panny nezávažné epizodě. Z hlediska našeho tématu má ovšem tato fáze jejího života velký význam, protože nezištnou řadou porodů zachrání svého otce před zatracením a čtyři královské rody před vymřením. Postavy egomaniakálních světců a kšeftujících asketů nemohou zastřít mýtické jádro: k záchraně a zachování králů a království může přispět pouze panna svým tělem. Na indickém

příběhu je pozoruhodné, že Mádhaví stojí jaksi mimo genealogickou strukturu a že neexistují informace o jejím původu a výchově. Jakoby si ji Jajáti vymyslel, když najednou potřeboval vnuky, uposlechl rady a porodil ji sám, podobně jako Zeus spolkl Métédu ('důmysl') a z hlavy porodil pannu. Stejně jako se Athéná jmenuje podle místa (*Athéná* 'athénská'), zdá se, že i Mádhaví znamená 'mádhavská žena', adjektivum označující ethnikum, odvozené od eponymního Madhu (v *Mabábháratě* má jméno Mádhaví ještě několik jiných žen). Avšak, protože je vytvořena tak říkajíc ex nihilo, téměř, řečeno s Jungem, jako Jajátiho *anima*, a nemá žádný další příběh, dával by takový vztah k místu smysl pouze v případě, že by Madhu byl potlačený alonym samotného Jajátiho a Mádhaví tudíž skryté patronymikum. V tomto případě začíná jméno dostávat mytologický smysl. \**Médhu* je staré indoevropské substantivum (s kmenem na *-u*) označující med a v užším smyslu kvašený alkoholický nápoj (*medovina*), který se z medu vyrábí,<sup>1)</sup> odtud také 'rituální nápoj' a metonymickým rozšířením 'úlitba, oběť'. Jako personifikované abstraktní substantivum by mohlo mít vedlejší význam 'ten, který přináší úlitbu, obětník' (srovnej např. *Bhaga* 'příděl' > 'přidělovatel').

Tyto hypotézy jsou potvrzeny na západním okraji starého indoevropského světa, v Gallii a Irsku. Mužské jméno *Medugenus* je patronymikum odvozené od \**Medus* (srovnej Esugenus od Esus) a existovala i galská bohyně Meduna s „augmentativním“ sufixem \*-no-. Arvernské královské jméno Epomeduos odráží \**Ek<sup>o</sup>-medhu-* (\*-o- je znakem složeniny) s významem 'koňská oběť [obětník]', které se podobá jménu védského knížete jménem *Ašva-médha* (*RV* 5.27.4–6); *médha* 'oběť' < *mijedha* 'úlitba'; srovnej avestské *mjazda-* vycházející z \**m[i]jas-dba-* 'uspokojující' a védské *majas* 'osvěžení'). Jméno irské královny *Medb* < \**Meduá* by mohlo být (jako Mádhaví) patronymikum odvozené od \**Medus*,

1) Védské *madhu* 'med, medový nápoj', vedlejší význam 'sladký nápoj, sóma, mléko', avestské *madu* 'víno z lesních plodů', řecké *metby* 'víno', staroirské *mid*, staroislandské *mjóð*; staroanglické *meodo* 'medovina', litevské *medus*, staroslověnské *medv*, tocharské *mit* 'med'; srovnej též finské *mete*, japonské *mitsu* 'med' a paralelní jsou výrazy \**melit* 'med' v chetitském *milit*, teckém *meli*, latinském *mel*, staroirském *mil*, gótském *militb*.

nebo by mohlo představovat zkrácený tvar \**Ekwo-medu-á* (srovnej irské *Bodb* vedle galského *Catbu-bodua*).<sup>2)</sup> V tomto případě Medb dokonce onomasticky zapadá do koňské mythologie probírané v 15. kapitole, ale její zájem o koně byl v každém případě stejně silný jako její posedlost po býku Donnovi z Cúailnge, stejně jako se i Mádhaví zasloužila o získání velkého množství koní určitého plemene. V příbězích o Medb je mnoho paralel k příběhům Jajátiho, jeho synů, vnuků a Mádhaví. Zatímco se ukázalo, že části legendy o Jajátim (omlazení, pád) jsou přinejmenším indoíránského původu (s odkazem na íránského Kaj Use a Jimu chšáetu v 7. a 8. kap.), příběh jako celek přesahuje indoiránskou rovinu a sahá až k samé podstatě indoevropské královské funkce. Podobně se i staré označení krále \**rég-* zachovalo pouze v Indii, Římě a u Keltů, tedy ve stejných větvích, v nichž se zachovaly staré kněžské instituce (bráhmani, fláminové, druidové), které byly schopny theologického a teoretického zdůvodnění a propracování královské moci.

Podle irského materiálu sídlí *ard-rí* z Tary, protějšek indického *samrádže*, příznačně v centrálním *cóicedu* Mide, stejně jako Jajáti (a jeho nástupce Puru) vládl ve vnitrozemí v protikladu k vnějším „čtyřem koutům“. Tímto nejvyšším králem je Eochaid (zkrácený tvar Eochu) Feidlech, jehož složené jméno je [patrně] odvozeno z \**Ek-osáti-* ‘ten, jenž získává koně, [nebo jenž má vítězného koně]’ (srovnej rgvédské *arka-sáti* ‘získávání světla’ a Indru s jeho ‘opilostí’ (*mada*) jako *ašvasátamah* ‘vyhrávání většíny koní’ v *RV* 1.175.5; týž slovesný kmen se vyskytuje ve staroirském *con-suí* ‘snažit se vyhrát, dychtit’, velšském *cynyddu* ‘zabrat, získat’. Jak se vypráví v *Cath Bóinde* (‘Bitva na [řece] Bóinne’), měl Finnův syn Eochaid čtyři syny, z nichž třem se po dědovi říkalo *Findeamna* ‘Finnova trojčata’ (plurál od *emain* ‘dvojče’), a ti před bojem s otcem zplodili se svou sestrou [Clothrou] syna jménem Lugaid Riab nDerg (‘L. [tři] červené pruhy’). Eochaid troj-

2) *Medb* se tvarem podobá velšskému adjektivu *meddw* ‘ opilý’ (< \**medwo-*), které je odvozeno z *medd* ‘medovina’, doslova ‘medovinový’, a často se překládá jako ‘opojná’ nebo ‘opilost’, čímž se označuje ten, který podává doušek při udělení svrchovanosti (např. medovinu nebo „červené pivo“ v irské tradici); ve srovnání s Mádhaví jsou však její etymologické kořeny pravděpodobně hlubší.



čata zabil a pak uzákonil, že na irský trůn nesmí nastoupit syn bezprostředně po otci. V důsledku toho se tedy čtvrtý syn Conall králem nestal. Další zajímavé podrobnosti přináší jiný text v *Dindsbenchas* z rukopisu v Rennes. Když synové táhli proti svému otci, vyhledala je u Mag Cruachánu jejich sestra Clothru a se slzami v očích je prosila, aby ji zbavili bezdětnosti. Výsledkem jejich společného zákroku byl Lugaid Riab nDerg. V textu pak následuje záhadná poznámka, že Clothru tak chtěla bratrům zabránit v získání „bitevní pravdy“ od jejich otce Eochaida. V rozhodující bitvě, která se konala druhý den, a kterou se Eochaid marně snažil odložit, zahynuly tisíce bojovníků. Když mu k večeru odevzdali hlavy synů, vydal nařízení, že v budoucnosti nesmí nastoupit na trůn v Tare žádný syn ihned po svém otci. Ve třetím prameni *Aided Meidbe* (‘Zabití Medb’) z *Leinsterské knihy* jsou však ještě další podrobnosti. O Clothru se zde říká, že byla předchůdkyní Medb u Cruachánu (tedy vlastně její dřívější alomorf) a že se snažila svým třem bratrům (o čtvrtém není ani zmínka) boj proti otci rozmluvit. Když se jí to nepodařilo, prozradila jim, že má zrovna plodné dny, jednoho po druhém svedla a počala tak Lugaida Riab nDerga. Potom je obvinila z krvesmilstva, oslabila je a jejich akci proti otci tak zmařila.

Analogie k Jajátiho příběhu jsou zřejmé: nejvyšší král má mnoho synů, kteří ohroží jeho blaho a v důsledku toho jsou odsouzeni k smrti nebo mají zákaz přímého nástupnictví. Zhoubu od něj odvrátí vlastní dcera trojitým použitím svého těla, jehož výsledkem je „úplný“, trojitý vnuk, který po něm může nastoupit na trůn a být pokračovatelem rodu: Lugaidovy „tři pruhy“ byly (podle *Cóir anmann*) vlastně jenom dva, jeden kolem krku a druhý kolem pasu, a rozdělovaly tělo na tři části (hlava, trup, břicho a nohy). Hlavou připomínal otce *Nára* ‘skromný’, trupem *Brese* ‘bouře’ a od pasu dolů se přesně podobal otci *Látharovi* ‘koryto, necky’ (tzn. ‘břicho’). Jména otců nejenže vyjadřují tři vlastnosti podobné třem Cú Chulainnovým učitelkám *Scáthach* ‘skromná’, *Uathach* ‘strašná’ a *Aife* ‘krásná’ (srovnej 10. kap.), ale tento motiv připomíná antropogonický příběh o vytvoření stavů (bráhmanů z úst, kšatrijů z paží, vaišjů ze stehen a šúdrů z chodidel) z védského hymnu na Purušu (*RV* 10.90; viz 17. kap.) nebo indickou *ašvamédhu* (15. kap.), kde je obětní kůň pomazán na hlavě, zádech



a na zadku, aby přinesl královskému obětníkovi *tédzas* 'sílu, vliv', *indrijam* 'moc' a *pašu* 'hospodářská zvířata', nebo irský příběh o Bóand (16. kap.), která postupně ztratí u Nechtanovy vražedné studně stehno, ruku a oko. Tento jeden Lugaid tedy odpovídá všem čtyřem Jajátiho vnukům — zbožnému, pravdomluvnému, statečnému a bohatému. Irská verze je stručnější, eliptičtější a není tak nábožensky zatížená jako její indický protějšek. Není zde odlišena ani propracována role „dobrého“ syna (Conall; srovnej Purua) a ve většině textů je dokonce úplně potlačena. Eochaid je třeba zachránit před jeho agresivním potomstvem pouze jednou na rozdíl od Jajátiho, který byl se svými neochotnými syny v rozepřích na tomto světě a zachráněn byl před svými morálními slabiny až v posmrtném životě. Součástí Clothruina „poslání“ není sériová „sakrační“ prostituce, nýbrž jednorázový skupinový incest, a Lugaid je nápadný spíše svým zevnějškem než užitečnou činností. Nicméně základní tendence je společná: krále ohrožovali jeho synové jako potenciální rivalové, zatímco dcera mu svým tělem zajistí bezpečí a další potomstvo.

V Irsku tato dcera hraje důležitější roli než v Indii. Na rozdíl od Jajátiho jediné a záhadné panny má Eochaid podle *Cath Bóinde* šest dcer. Tento počet je značně netypický (na nekonečné množství většinou vyhrává Indie), ale oklestěním zjevného násobení jej lze značně snížit. Nejméně čtyři dcery (Mumain, Eithne, Clothru, Medb) se údajně provdaly za krále Conchobara z Ulsteru, a již jsme viděli, že Clothru byla replikou Medb. Samotná Medb představuje typ, protože irská tradice zná dvě Medb z různých krajů, Medb z Cruachánu v Connachtu (dcera Eochaida Feidlecha) a Medb Lethderg z Leinsteru (dcera Conána Cualanna).

Po vnější stránce má Medb, dcera Eochaida, s Jajátiho skromnou a nenápadnou pannou Mádhaví málo společného. Je to „silná“ žena, a to nepříjemně nestydatým způsobem, a nadto vдавекchtivá. Její první štace, manželství s Conchobarem, skončila, když se „pro pyšnou mysl“ vrátila k otci do Tary. Potom se jí dvořil Fidach z Connaughtu (srovnej Fidach, název jedné „třetiny“ Connaughtu), který si chtěl tímto sňatkem u nejvyššího krále v Tare zajistit svůj nárok na funkci krále. Další uchazeč Tinde si na Fidacha počíhal v shannonském údolí a v potyčce jej zabil.

Nejvyšší král na Tindeho uvalil *anfír flátha* 'nepravdivá vláda' (= zbavení moci; srovnej „pravdivá bitva“ = vojenský úspěch), vypověděl jej do divočiny a „místo krále“ dosadil do Cruachánu Medb ve funkci satrapy nad vzpurným Connachtem. Toto podivné opatření se ujalo nebo bylo spíše zavedeno již předtím, protože Cruachán začal ihned hrát úlohu samostatného centra královské moci. Medb totiž působila jako magnet na celou řadu dalších nápadníků z celého Irska, mezi nimiž se znovu objevuje i Conchobar, který si na ni počíhal a znásilnil ji, když se koupala doma v Tare v řece Boyne. Zdá se to dost nelogické, ale nakonec si vzala vyhnance Tindeho, ten však brzy padl v bitvě a v Medbině přízni byl vystřídán Eochaidem Dálou, dalším malým králem jedné „třetiny“ Connachtu. Tento Eochaid zachránil Medb z nebezpečné válečné situace a aristokracie si ho zvolila za krále Connachtu. Ale o tom, kdo bude král, ve skutečnosti rozhodovala Medb, protože byla ochotna s králem souhlasit jenom za předpokladu, že si ji vezme, a vzít si ji mohl (i kdokoli jiný) pouze pod podmínkou, že není žárlivý, nebojí se a není lakomý (*cen étt, cen omun, cen neoith*), protože tak to vyžadovalo její *geis* [tabu]. Eochaid Dála toto sice splňoval, ale ani jejich manželství nemělo mít dlouhého trvání, protože Medb se seznámila s mladým Ailillem, synem krále Rús Rúady z Leinsteru, o němž se již dávno vědělo, že v srdci nechová ani žárlivost ani strach. Eochaid Dála začal žárlit a nakonec byl propuštěn a zabit v bitvě Ailillem. V kontextu *Táin bó Cúailnge* ('Uloupení býka z Cúailnge') vystupuje Ailill jako manžel Medb a král Connachtu a jako otec jejich tří synů, kteří se všichni jmenují Maine. Ani toto štěstí netrvalo až do smrti, protože pak pověsti vyprávějí o poměru Medb se sexuálně zdatným Fergusem mac Roíchem, jehož dal žárlivý manžel během erotické koupele prostřednictvím svého slepého bratra Lugaida lstivě zabit. Jak sama Medb výstižně charakterizovala svoji sériovou polyandrii již v *Táinu* „nikdy se nestalo, že by se vedle mého muže neskrýval ještě jeden v jeho stínu“.

Medb z Cruachánu začala v Tare, ale byla přenesena do krajů, zatímco leinsterská verze této femme fatale, Medb Lethderg ('Medb červená strana') nejprve vystupuje jako královna Leinsteru, manželka Cú Corba (z rodu Ailillova otce Rús Rúady) a matka jeho dvou dětí. Když krále Cúa zabil Feidlimid Rechtaid,



syn nejvyššího krále v Taře, dala se nakonec dohromady s vrahem, který byl otcem slavného Conna Cétchathacha ('Conn sta bitev'). Od té doby „převeliká byla moc a síla této Medb nad muži v Taře, protože v Taře nestrpěla krále, který by si ji nevzal za ženu.“ Takto se stala po generace hnací silou královské moci v Taře, protože si nejprve vzala Connova syna Arta a pak Artova syna Cormaka. Kdo se stane králem, nezáviselo na synovském vztahu k bývalému králi, ale na ní. Ani nešlo o původ ze strany matky, protože ona žádné děti neměla, ale krále potvrzovala tím, že si ho prostě vzala. Tato Medb tak vypadá jako alomorf samotné Ériu, bohyně země, s níž se při udělení svrchovanosti symbolicky oženil každý král Tary. Měla však méně „amazonské“ vlastnosti a vypjatou sexualitu než její jmenovkyně z Connachtu.

Jak se mohlo stát, že irský protějšek svatě panny Mádhaví skončil takovým způsobem? Ani u ní, ani u Medb nelze hovořit o „mateřskosti“, rození dětí bylo pro Mádhaví formalitou a pro Medb něco vedlejšího. Ale i panna chovající nohy velšského Matha je důkazem toho, že král potřebuje pro své bezpečí a teplo pannu, a ne despotickou semetriku s větší mocí než má sám, která by jeho legitimitu určovala detektorem žárlivosti. Zkrátka řečeno, v irské tradici byl protomýtus překroucen. Král jako „úplný člověk“ musel být velkorysý, udatný a štedrý. První podmínka mohla být porušena přílišnou panovačností, strachem před rivaly, stíháním před konkurencí apod., což všechno mohlo vést ke křečovitému uplatňování moci. V irských mýtech však tyto záporné vlastnosti panovníka degradovaly na žárlivost v sexuální oblasti. Změnil se i motiv panny, nikoliv ve smyslu cudnosti oproti promiskuitě nebo askeze oproti smyslůstnosti, ale z hlediska „moci“: panenství je v podstatě zadržování potenciálu, plodivé (a tedy i spasitelné) síly, ale irské královny Medb toto bohatství vyplývají v sexualitě. Důvod je patrně ten, že zde došlo ke sloučení dvou mýtických témat: jedno je spása krále prostřednictvím panny a druhé potvrzení královské moci transfunkcionální bohyní. Nivelizací božské a lidské roviny v irských mýtech došlo k tomu, že druhé téma dostalo význam skutečného pohlavního styku a proniklo do prvního, zatímco v ostatních kulturách je pohlavní styk s bohyní vzácnější a pro smrtelníka z hlediska zdraví žádné terno (např. Purúravas, Anchísés). Takže za Medbami se



skrývá nejen panna Mádhaví, ale a fortiori silná bohyně Ériu, která mýtus ovládla pro sebe, postava, která uděluje Fláith 'vládu' a sama je jejím zosobněním. V irských pověstech se většinou objevuje převlečená za stařenu (dokonce i Gráinne ve feniánské tradici znamenalo 'ošklivost'), jako v příběhu o Níalloví, který jediný z několika bratrů měl odvahu políbit starou čarodějnici, jež se proměnila v krasavici, prozradila, že je Fláith a jeho prohlásila za krále Tary. V podobné pověsti o synech Dáireho se vyskytuje proroctví, že králem Irska se stane jeho syn Lugaid. Aby měl větší naději na úspěch, král dal všem svým synům jméno Lugaid (běžné jméno, jehož nositelem byl i jmenovaný pruhovaný syn Clothru a Ailillův slepý bratr). Při koňských dostizích řekl jeden druid Dáiremu, že králem bude ten, kdo chytí koloucha se zlatou srstí. Při pronásledování zvířete bylo pět Lugaidů maskováno kouzelnou mlhou a jeden z nich, Lugaid Láigde, koloucha chytil. Protože najednou začal padat sníh, bratři se odebrali jeden po druhém do přepychově vybavené chatrče, kde ošklivá stařena nabízela stravu a především své vnady. Všech jejích služeb se odvážil využít až poslední bratr Lugaid Láigde, v jehož obětí se babice proměnila v překrásnou Fláith. V tomto mýtickém konglomerátu je kolouch Fláith nepochybně irským protějškem lané Mádhaví. Na rozdíl od Irska si v Indii zachovala svou „čistotu“, zřetelnou odlišnost od různých podob transfunkcionální bohyně, ať je to Sarasvatí, Šrí Lakšmí nebo její epická inkarnace v podobě polyandrické Draupadí.

Jsou-li irské tradice komplikované, smíšené, transmutované a zmatené, římské a skandinávské jsou naproti tomu jednoznačné, ale zlomkovité a eliptické. I zde se motiv závislosti vládce na pannách ve fragmentech zachoval. V římských legendách získal Numitor z Alby Longy zpět svou královskou hodnost teprve tehdy, když jeho panenská dcera Rhēa Silvia zázrakem počala a porodila „kompletního“ vnuka Rómula, jehož otcem byl Mārs, vychovatelem Jūpiter a on sám se stal Quirínem. Ještě dlouho po zániku království stál na římském fóru palác Rēgia (domus), kde měl kanceláře pontifex máximus. Svým uspořádáním a náboženskou funkcí byl tento starý královský palác symbolem prastaré královské moci, která představovala společenskou a sakrální jednotu, stejně jako pontifex, který po králi zdědil většinu náboženských

rolí a oproti specializovaným flāminům tuto jednotu ztělesňoval. Jovův kult měla na starosti hlavně flāminica diālis. Kromě toho ale existovaly dvě tajné kaple *sacraria*, zasvěcené Mārtovi a bohyni Ops. V první byly uloženy posvátné Mārtovy štůty a kopí, jichž se směl po investituře hlavní velitel dotknout a při tom pronést slova „Mārs vigila!“ Jinak měly kult Mārta na starosti sálijské panny převlečené za válečnice. Do kaple bohyně Ops měly přístup pouze panny Vestálky a sacerdōs pūblicus, tzn. pontifex māximus, v tomto případě v roli následovníka zrušeného krále, jehož zastupoval i *imperātor*, když přejímal vojenské velení. Podle zpráv předstoupily jednou za rok Vestálky před krále se slovy „Vigilasne rēx? Vigila!“, které parafrázoval Vergilius v *Aeneidě* 10.228—229: *Vigilasne, deum gēns, Aenea? Vigila!* Hlavní zásadou těchto královských dohlížitelů nad vojenskou připraveností a uskladněnou úrodou byla zcela jasně bdělost, a úlohu věčně bdělých strážkyň na sebe braly panny jako symbolické, ještě nenaražené sudy uleželého lidského potenciálu. Takže kulty božstev všech tří společenských vrstev v bývalé královské rezidenci byly v rukou žen, jednak manželky nejvyššího kněze, která měla na starosti kult krále bohů, a dále dvou panenských řádů pro ty životní oblasti, kde byla důležitá pohotovost, aktuálnost, zralost a roční období. Král již dávno neexistoval, ale instituce žen a pannen, o něž se opíral, se zachovaly vlivem typického římského konzervatismu ve věcech náboženských.

Na rozdíl od Říma, kde se zachovaly rituály, objevují se skandinávské pozůstatky v mýtech a ságách známých převážně ze Snorriho. Podle Lokiho bystrého postřehu bylo v Ásgarðu pannen pomálu, ale pokud se vyskytovaly, byly jednoznačně ve službách krále bohů, Ódina. S výjimkou sporadických pokleslých individuí typu Brynhildr se jeho pomocné sbory Valkýr skládaly z *virgines* (Saxonův výraz); tyto pomocnice měly nezastupitelnou úlohu při verbování *einherjar* a tedy v jeho velkolepém plánu eschatologické spásy. Jak jsme se zmínili v 11. kapitole, jako panny charakterizoval Snorri dvě bohyně. Jednou je Fulla, doslova ‘hojnost, Ops’, která nepocházela, jak by se dalo očekávat, z Vanů, ale byla společnicí Ódina a Frigg, jakousi dvorní dámou Ódinovy manželky (nosila jí truhlu, starala se jí o boty, byla její důvěrnice). Když se Hermóðr odebral do Helu, přivezl od Baldra



vzácné dary pro Ódina, Friggsu a Fullu. Druhá panna, která byla přímo spjata s Ódinem, je Gefjon, a Snorri ji nazývá panenskou bohyní, které slouží ženy, jež zemřely svobodně. Její euhémerezovaný mýtus se vypráví na začátku *Prozaické Eddy* a v 5. kapitole *Ságy o Ynglingách*: Když se Ódin na své cestě z Asie do Skandinávie dostal do dánských úžin, poslal napřed Gefjon k švédskému králi Gylfimu, aby jej požádala o půdu. Ten jí dal tolik půdy, kolik zorají čtyři voli za den a noc. Gefjon se pak odebrala do země obrů, kde s jedním obrem zplodila čtyři syny, proměnila je ve voly, zapřáhla do pluhu a během čtyřiašedesáti hodin zabrala kus Gylfiho království, z něhož se stal dánský ostrov Zealand (kde leží Kodaň), Ódinova první država na jeho cestě k zaboru Švédska. Tímto způsobem Gefjon fyzicky a fyziologicky zajistila Ódinovi panství. Opět zde vyvstává nápadná podobnost s Jajátim a Mádhaví. Jednotliví synové Gefjon sice nejsou nijak rozlišeni, ale spolu s Ódinovými třemi typy panenských pomocnic dávají stejné tři transfunkcionální vlastnosti, které nahromadila Mádhaví a její čtyři synové: Fulla „bohatství“, Valkýry „udatnost“ a Gefjon se svými syny posvětila a potvrdila krále tím, že mu svým tělem opatří říši. Nelze pochybovat o tom, že tyto nápadné paralely vycházejí z indoevropského mýtu.

## 15.

### KŮŇ A VLADAŘ

**S**MOTIVEM KONĚ jsme se v předchozích kapitolách setkali v nej-různějších souvislostech. V indické, íránské, řecké a keltské tradici vystupují postavy se jmény jako Brhadašva 'ten, jenž má velké koně' a Ašvamédha '[ten, jenž vykonává] oběť koně', Vístáspa 'ten, jenž má [k běhu] volné koně' a Keresáspa 'ten, jenž má štíhlé koně', Agathippos 'ten, jenž má dobrého koně' a Hipponíkos 'ten, jenž vítězí na koni' (u Aristofana parodováno jako Hippobínos 'ten, jenž kopuluje s koněm') [*Batrachoi* 429], Eochaid 'ten, jenž má vítězného koně' a Epomeduos 'ten, jenž obětovává koně (obětník)'. Některé z nich jsou sice formálně „posesivní“ složeniny („mající takového a takového koně“), ale u vlastních jmen se hranice stírá, např. u jména „Bláznivý kůň“ se stěží vybaví hrdý majitel splašeného koně. V germánské tradici měli koňská jména vůdci anglosaské invaze do Anglie, bratři Hengist 'hřebeč' a Horsa 'kůň'. Hippomorfismus je někdy jasně patrný u Božských blíženců, počínaje védskými Ašviny, jež zplodil hřebeč Vivasvat s klisnou Saranjú (4. kap.) a konče Dioskúry „bílá Diova hřibata“ (8. kap.). Jindy jsou tato dvojčata pouze 'milovníky koní, koňari' (*ašvin*) nebo 'mají dobré koně' (*euippoi*) jako litevští Dieva děli, a obzvláště silný vztah ke koním bývá u jednoho z dvojčat (Kastór *hippodamos*, Nakula jako štolba). Z páření

Poseidóna Hippia s Démétrou Erínýs v Arkadii vzešel kůň Areión, a ze spojení Ixióna a Nefelé se zrodil Kentauros, který setřel rozdíl mezi člověkem a koněm, přičemž oba tyto páry připomínají Vivasvata a Saranjú (srovnej 8. a 4. kap.). Poseidón zplodil s Medúsou okřídleného Pégasa, na němž letěl Bellerofontés proti Chimairě, a Loki, který vedle metamorfózy živočišného druhu zvládl i proměnu pohlaví, obcoval s hřebečcem a porodil Ódinovi osminohého, šedého koně smrti Sleipniho (11. kap.). Spojitost koní se smrtí nacházíme i v Řecku (Hádés je „proslulý hřibaty“). 'rychlonožý' Achilles měl koně Xantha a Balia s darem řeči, které zplodil vítr Zefyros s Harpyí Podargé, a Xanthos předpověděl hrdinovu blížící se záhubu (*Ilias* 19.408—18). Koně se používali k věštění v západoslovanských svatyních, nepředpovídali však slovy, nýbrž překračováním kopí. Spojitost mezi barvou a funkcí se nedá vysledovat, protože se u mýtických koní vyskytují téměř všechny známé odstíny (bílá v Arkoně, černá ve Štětíně, Xanthos 'hnědák', Balios 'grošák, strakoš'), např. bělouš pro věštění, hnědák pro válku a šedák nebo vraník pro práci (nebo smrt). Pokusíme se raději studovat motiv koně na rituálech a uvidíme, bude-li zde hrát barva nějakou roli.

Kůň vystupuje jako závodní zvíře při římském svátku Equirria, který jsem v 9. kap. přirovnával k indické vádžapéji. Při těchto závodech koňských spřežení byli nositeli barevné symboliky (předobraz červenobílozelené vlajky Itálie) nikoliv koně, nýbrž vozatajové. Dá se předpokládat, že v takových událostech najdeme stopy po tisíciletých indoevropských migracích a záborech půdy, při nichž bylo volské spřežení nahrazeno koňským (na koni se zatím příliš nejezdilo). Kůň hrál také velkou roli při velkém obětním rituálu. Oběť koně je něco jiného, než obětování jiných zvířat, je to kategorie sama pro sebe, svým významem se blíží spíše k oběti lidské než zvířecí a těsně souvisí s posvěcením krále a upevněním jeho moci. Nejvíce materiálu k tomuto tématu nalézáme opět v Indii, Řím může přispět zachovaným rituálem a Irsko zdánlivě „perverztní“ variantou tohoto obřadu. Propojením těchto tří tradic vzniká dostatečná základna k vytváření hypotéz.

V centru tohoto indoevropského triptychu je indický rituál ašvamédha s rozsáhlou primární i sekundární literaturou. Je mimořádně bohatě zásoben popisným i výkladovým materiálem

počínaje védskými texty (*Rgvéda* 1.162, 163; *Šatapathabráhmana* a množství *súter* patřících k *Ādžurvédu*) a konče *Mahábháratou* (velký *Judhišthirův* rituál ve 14. knize *Ašvamédhikaparvan*). Ašvamédha je velké divadlo s ohromným ansámblem účinkujících, jehož součástí je mnoho vedlejších obřadů, a v určitém smyslu představuje vrchol indických obětních slavností. Ústřední rituál probíhal zhruba takto:

Začínal na jaře, patronem byl král a celebranty čtyři hlavní kněží. Během úvodních oslav musel král strávit noc u domácího ohně (*gárbapatja*) se svou nejmilejší manželkou a zdržet se pohlavního styku. Za oběť byl vybrán vítězný hřebec, který musel absolvovat řadu obřadů, např. pokropení v tůni, přičemž byl zabit pes a hozen pod něj. Pak hřebce pustili, aby si šel, kam chce, a při tom ho doprovázelo sto vykastrovaných nebo přestárlých koní a čtyři sta mladých mužů z různých kast, kteří ho měli směřovat k severovýchodu a zabránit mu ve styku s klisnami a v ponoření do vody. Zatímco se takto toulal celý rok, konaly se mezitím doma přípravy. Byl vybudován obrovský oltář pro obětní hranici, král držel půst a musel žít podle určitých předpisů, byl postaven nový domácí krb a nashromáždila se velká zásoba sómu. Hlavní obřad trval tři dny. Vlastní oběť se konala druhého dne, kdy král jel ve válečném voze taženém obětním hřebcem a třemi dalšími koňmi. Tři přední královny manželky koně pomazaly a hřívu a ocas mu ozdobily perlami. Oběť se konala u jednadvaceti kůlů, mezi tři hlavní oběti patřil hřebec, bezrohý beran a kozel. Mezi stovkami ostatních povinných obětí byla i divoká zvířata, která se však nezabýjela, ale pouštěla na svobodu. Když byl hřebec uškrten, konalo se pod příkrývkami jeho symbolické spojení s hlavní královnou, které kolem stojící komentovali obscénními žerty. Pak byla oběť rozřezána, části zlikvidovány, konaly se další krvavé oběti, omývání a nakonec byly kněžím vyplaceny odměny.

V *Šatapathabráhmaně* a v několika *sútrách* je ašvamédha doprovázena obřadem s lidskou obětí, který vypadá jako její zkrácená verze. Při rituálu *purušamédha* se za tisíc krav a sto koní odkoupil od bráhmanské nebo kšatrijské rodiny jeden její člen, který byl po úvodních rituálech puštěn na rok na svobodu a mohl si dopřávat všeho kromě pohlavního styku. Samotný rituál trval pět dní a podobně jako kůň byla i lidská oběť ozdobena a uškrce-

na druhého dne spolu s bezrohým beranem a kozlem. Liturgie byla většinou převzata z hymnu na Purušu (*RV* 10.90) a z pohřebních hymnů v desáté knize *Rgvédu*. Královna souložila s umírající nebo mrtvou obětí. Místo dalších zvířecích obětí následoval masakr lidí, jejichž počet šel do stovek.

Jaký byl vztah těchto dvou rituálů? Podle některých byla *purušamédha* jen smyšlenou paralelou *ašvamédhy*, a tedy ve skutečnosti neexistovala. Je evidentní, že již sami kompilátoři bráhma a *súter* považovali *purušamédhu* za poněkud fantastický doplněk koňské oběti, téměř teoretický dodatek. Kromě absurdního údaje v první knize *Mahábháraty*, že *Ajutanájín* konal *purušamédhu* desetisíckrát, praktikování tohoto obřadu není v epické ani klasické literatuře doloženo. V lepším případě byl již tenkrát přežitkem a v horším nikdy neexistoval. Pro jeho historičnost by mohla mluvit teorie, podle níž šlo o kdysi používaný prostředek k početí královského dědice, když z nějakých příčin král selhal. Lékařské svědectví o reflexním ztopoření a ejakulaci během oběšení a stětí by vysvětlovalo soulož královny s obětí. Podle této teorie by pak symbolickou náhražkou byla naopak *ašvamédha*. Tak jednoduché to však není, protože v čele *ašvamédhy* triumfálně stojí král jako dedikant *Pradžápatimu*, a smyslem celé ceremonie je zaručit jeho vítězství, neposkvřenost, štěstí a slávu. Ačkoli je často příčinou konání *ašvamédhy* bezdětnost, jako v případě krále *Dašarathy* v první knize *Rámájany*, motiv souložící královny s hlavním účelem rituálu příliš nesouvisí. Zkrátka a dobře, „praktický“ výklad *purušamédhy*, podle něhož je *ašvamédha* pouze její oslabenou verzí, nepodává přijatelné vysvětlení jejího původu a vývoje.

Přejdeme nyní k oběti koně v římské tradici. Z děl *Polybia*, *Plútarcha*, *Festa* a *Paula Diacona* je možno římskou slavnost *October equus* stručně rekonstruovat takto: po koňských dostizích, které se konaly o říjnových *Idách* na *Martově poli*, byl pravý kůň vítězného vozu proboden kopím a obětován *Mártovi*. Lidé ze *Suburry* a *Sacra Via* zápasili o koňskou hlavu; jestliže se jí zmocnil někdo ze *Suburry*, byla připevněna na zeď *Turris Mamilia*; v opačném případě ji připevnili na stěnu *Regia*. Ocas byl rychle dopraven do *Régia* a jeho krev byl pokropen zdejší krb.

Ve srovnání s *ašvamédhou* jsou zde důležité rozdíly, zejména

ve způsobu zabítí. Existují tu však i nápadné podobnosti, např. skutečnost, že oběť byla určena Mārtovi a v Indii byla před Pradžápatim nepochybně určena Indrovi. Dále jsou tu tak zvláštní shody, že se nemůže jednat o náhodu, např. výběr *equus bigarum victricum dexterior* „pravého koně vítězného dvouspřeží“ v Římě a indický příkaz, že oběť ašvamédhy musí „vynikat na pravé straně jha“, a dále role koňského ocasu v obou rituálech.

Podobnou zvláštnost popisuje Dio Cassius (43.24.2—4). Po vzpouře římských vojáků v roce 46 př.n.l. dal Caesar jednoho vůdce vzbouřenců bez soudu popravit. Další dva vůdce rituálně zabili na Martově poli pontifikové a flāmen martiālis a jejich hlavy byly uloženy v Rēgiu. Zdá se, že Caesar, znalec starých zvyků, se snažil s výhledem na obnovu monarchie zavést nějakou, již nepoužívanou lidskou oběť, která byla obdobou rituálu Octōber equus. K objasnění vztahu mezi ašvamédhou a purušamédhou tento římský rituál přispívá tím, že ukazuje, že při oběti koně indoevropského válečnického stavu mohl být kůň nahrazen člověkem. Z toho by vyplývalo, že oběť koně není slabším odvarem lidské oběti, ale právě naopak, lidská oběť představovala výjimečné provedení původní koňské oběti.

A nyní přistupme ke třetí, irské tradici. Nejlépe ji vyjadřují rozhořčená slova z díla *Topographia Hiberniae* (kolem roku 1185 n.l.), jimiž Giraldus Cambrensis popisuje skandální obřady, které se údajně pěstovaly za vrcholného středověku v odlehlých irských krajích:

V severní a odlehlé části Ulsteru žije mezi Kenelcunilly jeden kmen, který při posvěcení krále používá nadměru barbarského a ohavného rituálu. Když se shromáždí všichni lidé tohoto kraje, přivedou bílou klisnu. Načež ten, který má být povýšen, nikoliv na prince, nýbrž na zvíře, nikoliv na krále, nýbrž na zločince, veřejně provede sodomii a s nestydatostí hraničící s bláznovstvím prohlásí, že on je také zvíře. Ihned poté klisnu zabijí, po kusech vaří ve vodě a z téže vody pro něj připraví lázeň. On pak vstoupí do lázně a pojí masa, které je mu předloženo, a jeho lidé stojí kolem a také jedí. Také se napije vývaru, v němž se koupe, avšak nikoliv použitím nádoby nebo ruky, ale jen svými ústy. Tímto hříšným rituálem je jeho vláda a svrchovanost posvěcena.

Máme-li to shrnout, v Indii byla oběť koně obřadem, který symbolizoval upevnění královské moci, kdy se z krále (*rádža*) stal nejvyšší král (*samrádž*). Někdy je trochu obtížné odlišit tento obřad od rádžasúji čili uvedení do královského úřadu, protože smysl obou mohl být podobný, např. Judhištira se stal nejvyšším králem (*samrádž*) při korunovaci na začátku *Mahábháraty*, ale byl posvěcen ašvamédhou až po rozhodující bitvě. Ne-li prakticky, alespoň teoreticky bylo možno ašvamédhu „povýšit“ na purušamédhu. Vyvrcholení římské slavnosti Octōber equus se odehrávalo v bývalém královském paláci Regiu, a Caesar, který chtěl obnovit monarchii, byl schopen v období výjimečného stavu použít starou verzi obřadu s lidskou obětí. V irském rituálu byl sice posvěcen král, ale není zde doložena lidská oběť (i když hlavy jeho vzbouřeneckých synů byly odneseny nejvyššímu králi [*ard-ri*] Eochaidovi; viz 14. kap.). Na druhé straně byla součástí ašvamédhy a purušamédhy soulož královny s uskrčenou obětí mužského pohlaví a adept na krále v Ulsteru obcoval s živou obětí klisnou, zatímco Octōber equus byl rozhodně bez erotiky. Nepřítomnost tohoto motivu v Římě nelze vysvětlovat pouze římským puritánstvím, protože např. podle mýtu, který byl základem svátku Lupercālia (který jsme v 9. kapitole srovnávali s indickou rádžasújou), měl z božského nařízení kozel obcovat s italskými ženami. Octōber equus nicméně souvisel s plodností, protože se prováděl *ob frūgum eventum* ‘kvůli úspěšné úrodě’ a koňský ocas mohl souviset s vegetačním symbolismem podobně jako v mithrovském kultu (viz 6. kap.) rašilo obilí z rány a ocasu umírajícího býka. Ale stejně jako i pro Freuda byl doutník občas pouhým doutníkem, byl při obřadu Octōber equus ocas ocasem, i přes pokusy ho interpretovat jako eufemistickou nebo „mírnější verzi“ falu.<sup>1)</sup>

Hlavní rozdíl mezi indickým a irským motivem koitu je v tom, že v Indii souloží královna s hřebcem a v Irsku král s klis-

1) Dokonce i námitka, že useknutý koňský ocas (na rozdíl od penisu) nemá dostatečnou viskozitu, aby během krátkého tisícimetrového závodu z Martova pole do Rēgia udržel krev na pokropení krbu, byla vyvrácena testy provedenými na pařížských jatkách. Srovnej Georges Dumézil, *Fêtes romaines d'été et d'automne* (Gallimard, Paris 1975), str. 183—87.

nou. S přihlédnutím k irskému novátorství, o němž jsme se zmínili ve 14. kapitole, by mohlo jít i v tomto případě o další irskou odchylku, ale není to podloženo žádným důkazem. Je dostatečný důvod se domnívat, že mýtickým základem koňské oběti je hierogamické páření. Povaha tohoto páření je nejzřetelnější v keltské tradici, kde se ho účastní představitel válečnického stavu a transfunkcionální bohyně. Jak jsme viděli v 10. kapitole, je tato bohyně velmi výrazná postava a objevuje se v několika obměnách. Obdobou galské Terra Māter a triády Mātres (nebo Mātrae nebo Matrōnae) je v ostrovní tradici božská pramáti, irská Danu, velšská Dôn a především bohyně Ériu, s níž se symbolicky oženil každý král Tary při udělení svrchovanosti. U této bohyně nacházíme celou řadu koňských asociací. Původní hippomorfismus bychom mohli přisuzovat převážně ikonograficky známé galské bohyni Epona (Regīna), která jezdí na koni nebo je koňmi obklopena, a jejímu protějšku Rhiannon z pověstí *Mabinogi*. Koňskými asociacemi u Medb jsme se zabývali ve 14. kapitole. Irská Macha z Ulsteru (nebo spíše tři postavy tohoto jména) je učebnicovým příkladem ženského božstva a jeho tří podob. Většinou vystupuje v příběhu o „šestinedělí“ ulsterských mužů a v *Dindsenchas* z rukopisu v Rennes. První Macha byla věštkyně a Nemedova manželka, druidská postava, jejíž jméno etymologicky souvisí se slovem označujícím „svatyni“ [nemeton]. Druhá Macha byla dcera Aeda Rúada (‘A. červený’), a sama se nazývala Mongrúad ‘červená hříva’. Její otec uzavřel ještě se dvěma králi triumvirát, podle něhož měl být každý z nich sedm let svrchovaným vládcem. Po Aedově smrti uplatnila Macha sama svůj nárok na dobu, po kterou měl vládnout otec, a svůj požadavek prosadila silou zbraní. Na rozdíl od této amazonské dcery byla třetí Macha, manželka Crunniucova, přinucena králem Conchobarem závodit s koňmi v pokročilém těhotenství. Zvítězila, porodila dvojčata a ještě než zemřela, stačila proklít ulsterské muže, aby trpěli každý rok malátností podobnou *couvade*.

Ve srovnání s jinými stránkami transfunkcionální bohyně jako ztělesněné nadvlády je u třetí Machy nápadné, že předběhla koně a porodila dvojčata. Možná, že k původnímu inventáři této bohyně patřil nějaký kultovní mýtus připomínající indického Vivasvata a Saranjú, jehož součástí byl hippomorfní útěk, kopulace a dvoj-

četné těhotenství, a tento mýtus pak zůstal součástí tajuplné atmosféry kolem irské Fláith. Byl předváděn rituální formou při posvěcení nového krále, při němž klisna symbolizovala hippomorfní Fláith. V době, kdy tento materiál zpracovával mnich Giraldus, existoval rituál již jen v pokleslé perverzní formě. Podobně bylo i sakrální páření Pásifaé s krétským býkem odsuzováno na řecké pevnině (viz 8. kap.) Královo prohlášení „jsem zvíře“ může obsahovat náznak skutečné rituální průpovědi ve smyslu „Já jsem \*ek<sup>o</sup>s, ty jsi \*ek<sup>a</sup>“, který připomíná védskou svatební formulí *amó abam asmi sá tvam* „Já jsem on, ty jsi ona“. V prominentním postavení transfunkcionální bohyně v irských pověstech o udělování královské suverenity je v určitém smyslu zachován primitivní kultovní mýtus o upevnění královské moci prostřednictvím koňské oběti.

Z toho by vyplývalo, že v tomto případě inovace proběhla v Indii. Důvodem je možná to, že ašvamédha byla odříznuta od mýtu, z něhož kdysi vycházela. V nátlakovém Římě to nebyl problém, protože na rituální petrifakty bez mýtů tam byli zvyklí. Ašvamédha ustrnula, jakmile její prototyp přestal zobrazovat rituální spojení krále s transfunkcionální bohyní, což bylo pravděpodobně způsobeno poklesem jejího významu (ve védském období byla Sarasvatí již značně na ústupu). Králova role jako patrona koňské slavnosti se sexuálními prvky přetrvala, ale vlivem nové náboženské typologie se rituálního spojení účastnila královna nebo bohyně a zvíře opačného pohlaví. Indoevropský model thériomorfní hierogamie byl nepochybně Král a Klisna, na Blízkém východě a ve Středomoří Královna a Zvíře (např. Evropa, Pásifaé a manželka Archonta Basilea obcující s býky; římské ženy, jimž bylo přikázáno souložit s Faunovým kozlem). Ašvamédha je tedy transformačním mezistupněm, kdy kůň zůstal, ale bylo prohozeno pohlaví aktérů hierogamického spojení.

Příznivý účinek, jenž koňská oběť přinášela celé kanonicky rozvrstvené společnosti, prozrazují slova, která kněží šeptali během přípravých ceremonií obětem do ucha. Milosti se mělo dostat členům společnosti v následujícím pořadí: kněžstvo (*brahman*), vláda (*rástram*), kráva, vůl, kůň, žena, bojovník na voze a mládež. Také podle RV 1.162.22 měla ašvamédha přinést pěkný dobytek a koně, mužské potomstvo, dostatek potravin, osvoboze-



ní od hříchů a *kšatra* čili svrchovanou moc. Tyto souhrnné seznamy připomínají italské formule, např. umbrijské *nerf arsmo ueiro pequo castruo frif* „hrdinové, kněžstvo, muži [a] dobytek, pole [a] ovoce“. Je velice pravděpodobné, že takové universální seznamy byly součástí prastaré italské tradice a rituálu, který můžeme, byť nedokonale, zahlédnout v obřadu Octōber equus. Všeobecný přínos irského obřadu tkví v „totální“ přítomnosti a transfunkcionální podstatě samotné Fláith.

Z toho plyne, že oběť koně měla pro indického *rádžu* a římského *rēga* blahé paměti stejný význam, jako pro irského *rího* páření s trojitou Fláith v podobě klisny: dostalo se mu transfunkcionální svrchovanosti, byl učiněn „úplným člověkem“. Tím, že se v motivu koitu v Indii převrátily úlohy, dostala tato část podružný a vedlejší význam; Řím motiv úplně potlačil a pohlaví koně už nebylo důležité, zatímco v Irsku zůstal tento motiv nedotčen.

Košská oběť je známá v celém eurasijském světě i jinde, např. u turkotatarských národů střední Asie a Sibiře. Často hraje určitou úlohu falus hřebce, např. v severské tradici o Völsi (viz 12. kap.). Pro teorii, že v indoevropské tradici byl základem mýtu spíše Muž a Klisna, svědčí chetitský zákoník. Na rozdíl paušálních zákazů proti sodomii v pramenech, jako je *Leviticus* 20.15, jsou podle chetitského zákoníku muži, kteří měli pohlavní styk s koňmi nebo mezky (nejspíš samicemi), výslovně zproštěni trestu, zatímco obcování s dobytkem, ovci a sviněmi se trestá smrtí. Z jediné uvedené výhrady, že se takový pachatel „nesmí stát knězem“, jasně vyplývá, že tato praxe byla doménou stavu válečníků, tzn. potenciálních kandidátů královské hodnosti. Kombinované studium mýtů, rituálů a práva ve spojení s koňmi tak postupně přináší ucelenější obraz o základech indoevropské královské funkce.



## 16.

### OHEŇ VE VODĚ

V HMOVNÉM SVĚTĚ i v lidské představě jsou oheň a voda archetypální protiklady. V materiálním světě je jejich neslučitelnost nepřekonatelná, ale ve starých tradicích se setkáváme s ojedinělou dialektikou, s jejíž pomocí člověk tvořící mýty tento antagonismus překonával. Oheň a led/voda existovaly v severské kosmogonii i eschatologii. „Oheň a voda“ je motiv, který se objevuje i v indoíránské, irské a římské tradici, ve složitém mythologématu nepochybně indoevropského významu.

Při studiu tohoto motivu hraje ústřední roli indoíránské božstvo, doložené ve védštině jako Apám Napát a v avestštině jako Apam Napát. Ve 4. a 6. kapitole jsme toto jméno přeložili jako ‘potomek (vnuk) vod’, ale indoevropské označení příbuzenského vztahu \**nep(ó)t-* má vlastně několik užších významů, protože označuje vnuka/vnučku nebo synovce/neteř, a konkrétně ‘dítě dcery’ nebo ‘dítě sestry’ (jako stále ještě ve staré irštině, kde *nia/niae* je ‘syn sestry’ oproti *macc bráthar* ‘synovec’ jako syn bratra). Tato nesouměrnost, kterou nacházíme již ve starých indoevropských příbuzenských systémech, se týká i označení ‘manžela dcery’, které bývá totožné s označením ‘manžela sestry’ (např. řecké *gambros*, latinské *gener*) a též i výše v rodokmenu, kde se stejným termínem označuje jak ‘matčin otec’ (lat. *avus*) tak ‘matčin bratr’



(latinské *avunculus*). V mýtech měl *\*nepot* pro krále nepochybně velký význam: mezi *\*nepótes* patřil Íradžův Manóčihř (7. kap.), čtyři Jajátiho vnuci, Eochaidův Lugaid a Numitorův Rōmulus (14. kap.). Tímto výrazem se označuje mužský člen panovnického rodu. Méně jasný je však vztah mezi „Napát“ a „vodami“ (vody znamenají neurčitý počet ženských božstev); nejbližší paralelou je *Divó napátá* ‘dva vnuci [duál *napátá*] Djause’ jako alonym Ašvinů (4. kap.). Ve védech se občas o Vodách poeticky praví, že „pečují“ nebo se mazlí s Apám Napátem, ale žádné výslovné mateřství ba ani jeho náznak tu není. Výraz *apám napát* připomíná především všechna obrazná, pleonastická a stylistická patronymika a metro-nymika jako např. v *RV* 1.58.8: *sínó sabasó... Agné... úrjó napát* „synu síly, Agni, ... vnuku síly!“. „Syn síly“ znamená prostě „silák“, stejně jako „syn člověka“ znamená „člověk“ a Seljaninovič z bylin je prostě „venkovan“ (kap. 12). Podobně se i Púšan nazývá *vimučó napát* (*RV* 1.42.1, 6.55.1), doslova ‘potomek vypřahování’, což má stejný význam jako jeho přízvisko *vimóčana* ‘vypřahující’ (*RV* 8.4.15, 16). Jediný rozdíl je v tom, že Apám Napát (zřídka Napát Apám *RV* 1.122.4, 1.186.5, 5.41.10) je indoíránského původu a tedy nikoliv pouhým poetickým výrazem védského básnictví. Apám Napát se tedy patrně nedá vykládat jako pleonastické vyjádření jména Áptja ‘vodní’, nýbrž spíše jako „*napát* Vod (sídlící ve Vodách)“. Myslí se tím blízkost, důvěrné přátelství, širší příbuzenství, nikoliv nutně přímý vztah dvou generací (rodiče-děti). Tento mýtický cit pro *coincidentia oppositorum* byl živý i u severských skal-dů, např. Thjodolf ve svém *Ynglingatal* z 9. století použil pro opis ohně kenning *sávar niðr*, doslova ‘příbuzný moře’, kde *niðr* je etymologicky příbuzné s gótským *nithjis*, sanskrtským *nitja* ‘příbuzný’ nebo s avestským *naptja* ‘potomek’.

K tomuto védskému bohu se nepojí žádný mýtus, ale podle toho, jak jej známe z roztroušených zmínek v hymnech a podle stručné charakteristiky ze 4. kap. se jedná o ohnivě božstvo ponořené ve vodních hlubinách, vydávající světlo a blesky bez viditelného energetického zdroje. Aby se vody daly náležitě používat, je třeba tuto mocnost rituálně usmiřovat. V případě tohoto božstva je dodavatelem mýtu Írán. *Jašt* 19 z *Avesty*, který oslavuje chvarenu jako světelný a ohnivý symbol řádně zvoleného krále Íránu, vypráví o mýtické době, kdy se chvarena stala předmětem sporů

mezi oběma póly zarathuštrovského dualismu (Spenta Mainju a Angra Mainju), a během jejich střetu se odebrala směrem k mýtickému jezeru Vourukaša. V tomto okamžiku se chvareny zmocnil Apam Napát a uložil ji bezpečně do vod jezera. Ahura Mazda potom vyhlásil na jezeře výlov s tím, že úspěšnému rybáři přinese chvarena zdar v kněžské, pastevecké a vojenské kariéře. Jako první se snažil chvarenu vylovit túránský Franrasjan. Nahý se třikrát potopil, ale jeho pokusy byly předem odsouzeny k nezdaru, protože chvarena byla svou podstatou pro cizince, tedy neárjovce, naprosto nedosažitelná. Túránc se jí tedy musel vzdát, protože vždy unikla opačným směrem. Přetékáním jezera vznikly různé řeky, z nichž jedna, Haétumant, stále ještě uprchlou chvarenu obsahuje. Tato řeka ústí do mýtického jezera, které je tak počátkem i koncem pozemských vodních toků.

V irské tradici, především v *Dindschenchas*, měl Nechtan z Túatha Dé Danann tajnou studni, k níž se mohl přiblížit bez-trestně pouze on a jeho tři číšníci. Všichni ostatní by přišli o zrak, patrně smrtícím účinkem jakéhosi tepla nebo světla ve studni. Jednou se ke studni přiblížila Nechtanova manželka Bóand, která snad chtěla dokázat, že na její krásu žádné tabu neplatí, a nebo doufala, že tak smyje cizoložství s Dagdou, který s ní zplodil Óenguse. Studni obešla třikrát proti směru hodinových ručiček, a z té se vyvalily tři vlny, přelily se přes ni a utrhli jí nohu, ruku a oko. Zmrzačená Bóand prchala pryč a voda za ní. Z vody, která ji pronásledovala, vznikla řeka, v jejímž ústí do moře se Bóand nakonec utopila. Tato řeka (Boyne), která je po ní pojmenována, pak tekla pod mořem a pod zemí a kdekoli se vynořila, vytvořila největší světové řeky a nakonec se vrátila do Nechtanova pahorku.

Vedle nepodstatných rozdílů zde máme celou řadu společných jmenovatelů. Božstvo uchovává ohnivou a zářivou sílu ponořenou ve vodě. Jeho důvěru zneužije někdo, kdo není oprávněn k získání tohoto pokladu a krom toho se snad dopustil podvodu (ve světské nebo náboženské oblasti). Tři fáze přístupu uchvatitele vyvolají tři odvetná opatření, buď ve formě ústupu nebo útoku. V obojím případě, ať při útěku nebo pronásledování, vytvoří pohyb vod svou inherentní ohnivou silou vodní tok či toky, které proudí po celém světě a pak se navrátí ke svému mýtickému zdroji.



Jedná se o neobvyčejně složité mythologéma, které se dochovalo na východním a západním okraji indoevropského kontinua. Jméno Nechtan < \**Neptonos* (srovnej staroirské *necht* 'neteř') etymologicky odpovídá indoiránskému *Nap(á)t* a ukazuje na římského boha vod *Neptūnus* (analogie *Portūnus*). Je zřejmé, že na západě převládá krátký tvar jména bez epiteta (srovnej další „holé“ keltské názvy příbuzenských vztahů s „augmentativními“ sufixy v úloze theonym: galské *Mātrōna*, *Maponos*, *Bratronos*, velšské *Modron*, *Mabon*). Stejný rys možná převládá i v pozdějším Iránu, soudě podle řeckého *Napas* (které definuje slovníkář Hézychios jako „ropnou studni v perských horách“) a vypůjčeného řeckého termínu *nafthas* (srovnej avestské *napta* „vlhký“), kterým stále ještě tuto hořlavou kapalinu označujeme. Možná, že starým Indoevropanům nebylo prosakování ropy a její hoření na pobřeží Kaspického moře neznámé. Mýtickým ztělesněním ohně ve vodě byl \**Nep(o)t-* vod a tento theonym se mohl stát i základem světového termínu.

Také v Římě je zachován odpovídající mýtus o Neptūnovi v transpozici do pověsti, a sice v legendě o zázraku jezera albanického (Lacus Albānus), kterou vypráví Livius (5. kniha), Plútarchos (*Camillus*), Dionýsios z Halikarnássu (12. kniha), Cicero (*De divinatione*), Valerius Maximus a Zonaras (čerpá z Dio Cassia). V desátém roce války proti městu Veje, ještě než se Camillus ujal úspěšného velení, hluboké kraterové jezero, živene pouze spodními prameny, najednou v období sucha stoupló až po okraj tvořený okolními horami (nejméně sto metrů nad svou normální hladinu). Podle Dionýsia se to událo v době východu Sírta (Psi hvězda; asi 23. července), zatímco podle Plútarcha na podzim. Dionýsiovo starší datum je pravděpodobnější, protože Plútarchos klade i svátek Octōber equus ledabyle na prosincové Idy. Podle obou autorů se nakonec rozvodněné jezero přes hradbu hor přelilo a způsobilo rozsahle škody v okolní krajině. Livius a Valerius Maximus se o přetoku nezmiňují, zatímco Plútarchos a Zonaras hovoří o pohybu vod směrem k moři.

Římané chtěli zjistit, jaký božský hněv se za tímto neobvyčejným úkazem skrývá, a poslali do Delf poselstvo a současně chytli etruského jasnovidce, od něhož vyšetřovatelé také získali věštbu (tak hovoří všechny prameny kromě Cicerona, který se zmiňuje



pouze o Etruskovi). Odpovědi se vcelku shodují a někdy doplněnou Římané dostali varování, podle něhož zůstanou Veje nedobytné (a tedy v budoucnosti ohroží Řím), jestliže se vody rozbouří a dostanou k moři. Chtěli-li Římané Veje dobyt, musí odklonit přetok od moře do vnitrozemí, kde bude voda rituálně bezbranná a bude možné ji využít k zavládání. U Plútarcha a Livia je ve věštbách důraz na tom, že příčinou nadpřirozeného hnojení zanedbání kultovních obřadů v okolních horách.

Že se jedná o nedochovaný kultovní mýtus o Neptūnovi je potvrzeno skutečností, že 23. července se podle římského kalendáře konal svátek Neptūnalia, o němž máme však velmi málo. Nadpřirozený jev, který se tento den udal, je epickou reminiscencí na jeho bývalou mýtickou souvislost s Neptūnovým svátkem. Spojitost s Vejeji je zcela jasně důsledkem „historizace“ mýtu, protože město je položeno na opačné straně od Říma a nemá s Albanským jezerem nic společného.

Podle římské verze tohoto mýtu sami Římané pod tlakem svých svatokrádežných byrokratů „uchvatili“ božské síly jezera albanického. V důsledku toho jezero přeteče bouřlivě se valí k moři a ohrožuje existenci Říma. Římu se podaří božský hněv usmířit a předejit nebezpečí rituálem a stavební činností (napravou provinění a kopáním kanálů). Tato svaha vyhovuje božstvu a zároveň vodu prakticky využít připomíná usmířování Apas Napata v *Rg. vedu*.

Nicméně tento rekonstruovaný římský mýtus se v několika ohledech od iránskorojského prototypu liší. Je možné, že panovník jezera byl Neptūnus, ale o ohnivých silách v jeho albanické dráze (kráter vyhaslé sopky) není ani zmínka. Jediny tak, který se zde vyskytuje, souvisí s ročním obdobím, kdy letní vedro ohraničuje zásobu vody a má tedy nepříznivý dopad na všechny její potence, aini uživatele. Římané spíše porušují kultu v horách než svádějí Neptūnovu vodní doměnu. Nejsou vým založením nehodná ziskání božské přízně, jenom dočasně zanedbali něco, co se dá zase napravit. Nejsou tu žádné tři fáze, ani nevzniknou trvalé škody, jenom zavládání díla provedení samotnými Římany.

První rozpor je nejzávažnější. Jádrem hypotetického protomýtu je \**nep(o)t-* vod přechovávaníci oheč ve vodě. O něm však v římské verzi není ani zmínka, ba dokonce ani o příslušné slně, nálež

pouze o klidném stoupání a přetoku. Oproti tomu byla chvarena 'sluneční substancí' (< \**swelnos*) a i Nechtanova studně obsahovala životu nebezpečné záření. V obou případech byla vnitřní energie součástí samotné vodní masy, podobně jako védský Apám Napát se svým *vuar* 'sluneční prvek' (RV 2.35.6), etymologicky příbuzným s *chvarenou*. Římská synchronizace začátku psích veder s abnormálním chováním jezera by mohla být v nejlepším případě vedlejší variantou protomýtu (k erupci většinou docházelo při dobíjení vyzářovacího náboje božstva slunečním zářením). Spíše to však představovalo místní klimatologické změny v prostředí Středozevního moře, vyjadřující sezónní krizi v systému vodního rozvodu, což znamenalo, že bylo třeba boha usmiřovat (logicky by slunečním žářem hladina jezera spíše klesala než stoupala, proto teorie o „nadmíroženém jevu“ v demythologizované verzi).

Nicméně existuje určitý náznak toho, že římský mýtus věděl o ohnivě síle ukryté v mýtickém jezeře před tím, než se stal součástí pseudohistorického vyprávění, a dokonce ještě dříve, než byl zeměpisně umístěn do Latia. Za všemi předstíranými „věsteckými“ (delfskými) a „prorockými“ (etruskými) radami nelze skrýt skutečnost, že máme před sebou čistě římské *prōcūrātiō* v souvislosti s mimořádným jevem, tedy domorodou rituální proceduru. Takže bychom mohli hledat petrifakty formulí, které by se k někdejšímu římskému protomýtu mohly vztahovat. Liviova „delfská věštba“ je, jak prozrazuje její rytmus a aliterace, ve skutečnosti starou veršovanou formulí v místním saturnském verši:

*Romane, aquam Albanam cave lacu contineri,  
cave in mare manare suo flumine sinas.  
Emissam per agros rigabis dissipatamque  
rivi exstingues*

Římane, chraň se zdržovat vodu albanskou v jezeře!  
Chraň se nechat ji plynout do moře vlastním jejím tokem!  
Vypuť ji po polích a svlažíš je, rozptyl ji  
po potocích a zahladíš ji!

Věštba dále pokračuje slibem vítězství nad Vejemi a vyzývá k obnovení zanedbaných rituálů ihned po skončení války. Ale

citovaný úryvek je dostatečně informativní a mohl by poskytnout obecný recept řešení (*prōcūrātiō*) této situace, jak se udála nikoli v pseudohistorické, nýbrž v mýtické době. Ve skutečnosti totiž říká, že jakmile „žár z jezera začne sálat“, je marné bránit přetečení a nebezpečně nechat vodu téci, kam chce. Je třeba její „rozptýlit“ a „eliminovat“ jeho účinek zavlažováním.

Výraz *aquam... exstingues* je u Livia ojedinělý,<sup>1)</sup> protože na jiných místech tohoto slovesa užívá pouze ve významu 'uhasit [oheň]', nebo obrazně „vyhladit, zrušit, potlačit'. Se slovesem *exstinguere* s významem 'vysušit' se setkáváme až v pozdní klasické latině. Jelikož je nad slunce jasnější, že tento výrok nikdy nemohl být produktem delfské věstecké fabriky (nadmírožený úkaz Albanského jezera je mýtickou událostí), a jelikož římské náboženské právo výslovně zakazovalo radit se s cizími věštitrny, musel by být řecký originál literárním výmyslem původně zkonstruovaným pro nějaký analistický pramen o římské pseudohistorii psaný v řečtině, odkud by se sloveso např. (*kata*)*sbes* přeložilo slovesem *exstinguere*. Pravděpodobnější však je, že výraz *aquam... exstingues* proklouzl skrze Liviovy demythologizující prsty jako frazeologický pozůstatek z rituálu spojeného s římským protomýtem, jako formule vhodná k *prōcūrātiō* theologického nadmíroženého jevu, která původně přikazovala, co dělat, když vybuchne ohnivá voda a zuřivě se valí z Neptunova mýtického jezera.

<sup>1)</sup> Jediný doklad je v *Ab urbe condita* V.16.10. (Pozn. lektora.)

## 17.

## DVOJČE A BRATR

„PRVNÍMI PÁRY“ typu Adama a Evy se staré mýty jen hemží. V indoevropské tradici se objevují počínaje védskou Indií (Jama a Jamí) přes Írán (Mašja a Mašjánag) až po Island (Askr a Embla) a k jejich stvoření se většinou používaly stromy nebo kameny (srovnej 12. kap., pozn. 1), občas i dračí zuby a podobná kostní hmota. Avšak v germánských, indoiránských a římských pramelech jsou náznaky mnohem důmyslnější antropogonie.

Než se pustíme do vlastního tématu o vzniku světa a člověka, zastavme se nejprve u motivu „odvíjejícího se“ světa, to znamená u eschatologie. Jak se dá očekávat, o tom, co se děje v posvátném čase, v tomto případě v budoucnosti, Řím mnoho neříká. Lucretiovo grandiózní proroctví o konci světa (*De rerum natura* 5.96—97) bylo spíše básnickým vyjádřením epikurejského atomismu:

*una dies dabit exitio multosque per annos  
sustentata ruet moles et machina mundi*

zahubí jediný den, a po mnoho věků  
udržovaná budova světa se zřítí.

Pro Lucretiovy krajany to byla pouze pěkně vyjádřená myšlenka, kterou na oslavu svého staršího kolegy použil půvabně Ovidius v *Amores* (1.15.23—24):

*carmina sublimis tunc sunt peritura Lucreti  
exitio terras cum dabit una dies*

zanikne teprve tehdy i báseň Lucretiova,  
až pak jednoho dne záhuba postihne svět.

Eschatologickými mýty nehýří ani ostatní tradice s výjimkou Íránu a Islandu. Fraškart a ragnarök jsou pozůstatky eschatologického mýtu, který se jinde dochoval v transmutované podobě příběhu o bitvě, která se odehrála u Kurukšetry, jezera Regillus nebo na Mag Tuired či u Brávelliru. Při rozhodujícím boji mezi bohy a demony (a v severském pojetí obry, obludami a mrtvými) svět zanikne v požáru a povodni (a to pořádně horké, vezmeme-li v úvahu roztavený kov v Íránu a ohnivého Surta v kraji islandských gejzírů). Podle proroctví z *Bundabihu* a *Vědmíny písne* konec nastane třeskem a spíše ohněm než ledem, na rozdíl od jiných předpovědí, s nimiž přišli moderní proroci T. S. Eliot a Robert Frost.

Zániku v ohni a vróucí tekutině však předchází doba ledová. U Jimy chšáetty mohli před ní lidé najít útočiště ve *varu*, ale před severskou kosmickou zimou (*fimbulvetr*) nebylo úniku, protože „vlčí věk“ byl přede dveřmi. Oheň a led se vyskytovaly i v severském mýtu o stvoření, když sjednocením protikladů Niflheimu a Muspellzheimu vzniklo prvotní ‘Dvojče’ Ýmir, z jehož mrtvoly vytvořil Ódin se svými bratry svět, moře z krve, zemi z masa, hory z kostí, oblohu z lebky atd. V některých ohledech tento mýtus připomíná primitivní a universální kosmogonické motivy, v něčem zase ukazuje na difúzní vazby k tradicím Blízkého východu, o nichž jsme hovořili v 2. kapitole. Avšak závažnější antropogonie se objevuje v kontinentálním germánském mýtu dochovaném u Tacita (*Germania* 2), v němž vystupuje prapředek zrozený ze země (*terra editus*) jménem Tuisto, jeho syn Mannus a tři Mannovi synové, kteří založili kmeny Ingaevonů, Herminonů a Istaevonů. *Tuisto* znamená etymologicky ‘dvojče’.

*Mannus* 'člověk' a uvedené tři kmeny ve skutečnosti představují tři stavy staré germánské společnosti. Tento mýtus v jistém smyslu připomíná skythskou pověst o založení uvedenou v 6. kapitole. Tedy 'Dvojče' zplodilo 'Člověka' a ten se stal bezprostředním zakladatelem společnosti se všemi jejím stavy. Význam 'Dvojče' se také přesvědčivě připisuje jménu Ymir (z protogermánského \**Jumijaz*). Ale či dvojče a proč? Odpověď je třeba hledat jinde.

Jako již tolikrát, nacházíme nepochybnou paralelu na opačném konci indoevropského kontinua. V *RV* 10.90 se hovoří o prvotní bytosti Puruša 'člověk', jejímž rozporcováním vznikl svět a společnost se stavy bráhmanů, kšatrijů, vaišjů a šúdrů. Avšak za touto postavou se skrývá védský Jama ('dvojče', příbuzné s Ymir), první člověk, který zemřel a osídlil zászvěti, a jeho bratr Manu ('člověk'), který zavedl oběť a náboženské právo (viz 4. kap.). Jama pak byl dodatečně vybaven manželkou, sestrou-dvojčetem Jamí, a podobně i Manu dostal manželku Mánaví, kterou údajně obětoval. Odstraníme-li tyto heterosexuální dodatky a pokusíme-li se rekonstruovat původní mýtus, zjistíme, že Jama a Manu byli prvotní bratři-dvojčata a Jama se stal obětí, která byla nezbytnou součástí aktu stvoření pod vedením Manua. Jinými slovy, 'Člověk' obětoval svého 'Bratra-Dvojče'.

V Germánii i v Indii tedy existují dvě verze téhož mýtu, jedna pojednává o prvotní bytosti, která se nazývá buď 'Dvojče' nebo 'Člověk', jehož „bohové“ zabijí a rozčtvrtí, a druhá, decentnější a společenštější, obsahuje genealogický přístup (původně synchronický: dvojčata-bratři, druhotně diachronický: otec a syn Tuisto a Mannus, nebo s heterosexuálním zdvojením, jako v případě Jamy a Manua).

Tato shoda mezi indickou a germánskou tradicí potvrzuje, že se jedná o významný indoevropský archaismus, který však v Řecku chybí, protože např. Homéros hovoří jednoznačně o Ókeanovi jako o *theón genesis* a Hésiodos se většinou dává inspirovat Blízkým východem (viz 2. kap.). Nicméně Írán má také svou „drsnou“ i „společenskou“ verzi tohoto mýtu, přičemž obě jsou poznamenány zarathuštrovskou reformou. Jak jsme již uvedli v 6. kapitole, z Jimy chšeaéty se stal hříšník a po průchodu zarathuštrovským sublimačním sítem se mýtus o stvoření týkal pouze abstraktního 'života' (*gaja*), který byl později remythologizován

jako Gajómart 'smrtný život'. Podle *Bundahišnu* vznikl svět i lidé tím, že tento první smrtelník byl usmrcen zlým pólem zarathuštrovského dualismu, Ahrimanem. Podle druhé verze, která se zachovala v *Avestě* (*Jašt* 19), byl Jama pro své hříchy potrestán „morálním rozporcováním“, a sice ztrátou své trojitě královské svatozáře, která byla přidělena jednotlivým ochráncům společenských stavů. Jima sám byl rozříznut vedví vlastním bratrem a jeho pochopy. I zde můžeme zahlédnout náznaky téhož mýtu, který známe z Indie a Germánie.

Mýtus, který lze rekonstruovat na základě indických, íránských a germánských pramenů, bychom se mohli pokusit najít i v posledním opěrném bodě indoevropské srovnávací mythologie, ve starém Římě. S ohledem na specifické římské poměry v souvislosti s mýtem by se dalo očekávat, že půjde spíše o verzi „společenskou“ a v užším smyslu legendární a „historickou“. Existuje uznávaná teorie, kterou např. zastával Mircea Eliade, že legendy o založení města bývají většinou replikou mýtu o stvoření světa. Tudíž pověsti o založení Říma budou s největší pravděpodobností epickou transpozicí indoevropského anthropogonického a kosmogonického mýtu.

Řím založila dvojčata Rómulus a Remus, což nadělalo vědcům nemalé starosti, protože samozřejmě lepší by byl jen jeden zakladatel. Problematika dvou zakladatelů se interpretovala nejrozumnějšími způsoby, např. že jde o smyšlenku, protože Remus je náhodný a sporný vedlejší produkt Rómula, pozdější teorie, jež měla s pomocí pověsti o zdvojené královské funkci obhájit dvoučlenný republikánský konzulát. Také se objevil názor, že legenda o založení je v podstatě řecké provenience, literární dovoz čerpající z difúzních motivů dvojčat, kterých je v řeckých mýtech početně. Oproti všem těmto teoriím je třeba zdůraznit domorodý a prastarý charakter legendy. Řečtí spisovatelé nazývali tuto dvojici *Rhómós* a *Rhómulos*. První je obyčejný eponym odvozený zpětně od jména samotného Říma a *Rómulus* je prostě původní adjektivum s významem 'římský', stejně jako 'sicilský' je v latině buď *Siculus* nebo *Sicānus*. Stěžejní význam má však *Remus*, jehož jméno je problematické, protože je nelze odvodit od *Róma*, a je tedy podle všeho i archaičtější.

Z dvojčat je to právě Remus, který je při založení zabit. Podle

běžné verze je příčinou smrti nepřátelství a hádka mezi bratry (folkloristický motiv Kaina a Ábela) nebo porušení tabu, které se vztahuje na právě dokončené městské hradby. Remova smrt by se ale ještě dala interpretovat jako určité posvěcení nového města, krvavá oběť, která měla zaručit zdar projektu. To je velmi známý motiv v mnoha lidových tradicích. Remus se stal doslova součástí městských základů, a protože později lidé neměli pro náboženský význam tohoto činu pochopení, museli jej interpretovat na „historickém“ a morálním základě.

Tím by se dalo vysvětlit, proč měl Řím najednou dva zakladatele, s nimiž si nedokázal poradit a musel se jednoho z nich zbavit s pomocí krkolomné legendy o bratrovraždě. Potlačení mýtického dědictví se Řím ocitl v nemalých potížích. Po rozdělení mýtu a rituálu bylo obtížné pochopit původní smysl. Rituál byl zbaven svého mýtu, avšak v podivné atmosféře petrifikovaných římských rituálů to nikoho neznepokojovalo. Održený mýtus byl transponován do pověsti a historie, se snahou o vnější srozumitelnost. Když tato „historie“ nebyla spojena s příslušným rituálem nebo teologií, musela být srozumitelná sama o sobě. Kdyby se Řím vyhnul neodborným zásahům do normálního fungování mýtu v myšlení společnosti, mohl si ušetřit starosti s prvotními dvojčaty, která najednou začala strašit v kostýmu zakladatelů města.

Je také doloženo, že Remus byl z dvojčat původně významnější. Během pozdějšího bouřlivého vývoje státní ideologie a morální filosofie si Rómulus udržel své významné postavení zakladatele a Remus, jako oběť bratrovraždy, kusem nepohodlné minulosti, které se nelze zbavit. Ale ve starých formulích bylo ustálené pořadí bratrů zpravidla Remus a Rómulus (např. *de Remō et Rōmulō* ‘od nepaměti’); opačné pořadí se začalo objevovat až u Varrona a Cicerona a vždy si zachovalo příslovečnou rigiditu. I při eliptickém použití, kdy se místo dvou bratrů uváděl jeden, byl to zpravidla Remus, např. Římané se nazývali *Remī nepōtes* ‘potomci Removi’ nebo básníci hovořili o *domus alta Remī* („starý Remův dům“). Remus byl tedy prvním a významnějším z dvojčat a zemřel jako oběť při založení Říma. Jeho bratr obětník se tak stal vlastním zakladatelem a patrně později dostal sekundární přízvisko Rómulus ‘římský’.

Transponován na mýtickou úroveň védského Jamy a Manua nebo germánského Tuista a Manna byl tedy Remus původním ‘Dvojčetem’ a Rómulus byl ‘Člověk’. Remova smrt byla součástí stvoření, které vedlo ke vzniku tří římských „kmenů“ (Ramnes, Luceres, Tities) a k Rómulově nástupu do funkce prvního krále, který je epickým ekvivalentem anthropogonického prvního člověka. Seniorita Remuse, Tuista a Jamy ve vztahu k Rómulovi, Mannovi a Manuovi není chronologická, ale hierarchická, i když se může promítnout diachronicky do vztahu otce a syna, např. Tuisto a Mannus. „Dvojče“ je starší než člověk, protože je součástí kosmogonického inventáře, zatímco ‘Člověk’ stojí v pozadí, aby rozhybal historii. Remus, stejně jako Tuisto a Jama, za nimiž se skrývá Ymir i Puruša, je to, čemu se v anthropologii říká „dema“, tedy bytost, jejíž vraždou končí posvátný věk, a která zaujímá velmi důležité místo v celé řadě kosmogonií.

Je to sice s podivem, ale římská tradice má i svou nenápadnou „drsnou“ verzi mýtu o stvoření. Vedle standardní verze Rómulovy smrti — apotheósy při bouři — existuje v mnoha pramenech (Dionýsios z Halikarnássu, Plútarchos, Appianus, Dio Cassius, Livius, Ovidius, Florus) druhá verze, podle níž jej zabili senátoři za to, že byl tyran. Pachatelé pak jeho tělo rozřezali a kusy odnesli pod svými rouchy. Tento příběh je zbytkem „historicizované“ verze římského ekvivalentu zabití Ymiho, Puruši a Gajómarta. Není spojován s Remem, ale s Rómulem, protože člověka lze zabít jenom jednou, což Remus absolvoval již v předchozí epizodě při založení; vyplývá to prostě z logiky děje.

Protořímská jména ‘Dvojče’ a ‘Muž’ možná zněla \**Jemos* a \**Wiros*, nebo s „augmentativním“ sufixem \**Jemonos* a \**Wironos*. \**Jemonos* se zachoval ve staroirském *emain* a latinském *geminus*, což obojí znamená ‘dvojče’. Náslovná skupina hlásek \**jem-* zmizela z latinské fonetické soustavy a jakousi vzájemnou atrakcí byla nahrazena *gem-*, které se vyskytuje v *geminus*. U mýtického jména \**Jemos*, které se shoduje s védským *Jama*, došlo k podobné transformaci na Remus aliteracním připodobněním k Rómulus (srovnej např. velšské Nudd, z něhož se stalo Lludd pod vlivem jeho bratra Lleuelyse a jeho přídomku Llawereint).

\**Wiros* dalo latinské *Vir* a z \**Wironos* se přesně podle pravidel stal \**Virinus*; původní jméno Rómula by mohlo být jedno z těchto

jmen nebo i obě. Analogicky k odvozeninám typu *virilis* a *viritim* se z *\*Virinus* stalo *\*Virinus*. Jméno Quirinus, které je označením zbožštěného Rómula, je prostě složeninou *\*Co-Virinus* od téhož jména.

Panuje obvyklý názor, že ke ztotožnění boha Quirina a zbožštěného Rómula došlo až později pod vlivem importovaných řeckých teorií o nanebevstoupení. Místo toho jsme zde svědky dalšího příkladu římského rozštěpení mýtu a teologie. V určité situaci se mýtický *\*Wir(on)os* zachoval jako rituální nūmen národního celku *\*Co-Wironos*, zatímco v odděleném a epicky vystavěném mýtu se stal hrdinou *\*Wiron(no)s*. Z *\*Co-Wironos* se vyvinul Quirinus; z *\*Wiron(no)s* se stal přídomek, který pak byl nahrazen Rómulem. „Historický“ hrdina potřeboval životní příběh s jiným koncem, než poskytoval mýtický motiv o rozčtvrcení, který byl v případě „tyrana“ Rómula nesprávně použit. Apotheósa řeckého původu ve formě záhadného zmizení sloužila jako prostředek k obnovení dávno přerušené vazby mezi bohem a hrdinou.

Rómulovy kohorty se podle básníka Propertia nazývaly *Ramnēs virī*, a tento výraz by se dal přeložit jako ‘Římané člověka’, tzn. lidé konkrétního Římana, Rómula. Když Juvenalis (11.105) nazval Rema a Rómula *geminos Quirīnos*, doslova ‘dvojčaty Quiríny’, použil plurální tvar odrážející staré dvandvové kompozitní spojení jmen bohů *\*Jemonó-Wironó* ‘Dvojče [a] Člověk’ podle známého modelu védského *Mitra-a-Varuna*.

Rekonstruovaný indoevropský mýtus o stvoření člověka a společnosti je doložen na třech místech: Jama a Manu v Indii, Tuisto a Mannus v Germánii a *\*Jemo(no)s* a *\*Wiro(no)s* v Římě. Za těmito páry můžeme rozeznat primitivnější kosmogonické obry Purušu, Gajómarta a Ymiho a také rozřezaného Rómula v senátu, kde našel smrt i Julius Caesar. Shakespearův Brutus dokonce říká „Rozřežme ho jako pokrm hodný bohů“. Možná, že před sebou máme skutečný mythologický patrový dort — pod zavražděným Caesarem se skrývá rozporcovaný Rómulus a úplně dole je indoevropské dvojče obětované při vzniku vesmíru.

## NA OKRAJ P U H V E L O V Y S R O V N Á V A C Í M Y T H O L O G I E

**I**ndoevropská srovnávací jazykověda, která za necelých dvaceti let uzavře dvě století své existence, je vědním oborem, který se neustále dynamicky rozvíjí. Nejde jen o stále podrobnější filologickou analýzu existujícího jazykového materiálu, který se přitom stále rozšiřuje (dosud neukončené je např. zpracování tocharských textů a dalších pramenů v různých středoíránských jazycích, nalezených již počátkem našeho století v Turfánu, obecně přístupná není ani velká část již objevených textů chetitských, jejichž počet navíc každoročně obohacují nové archeologické nálezy apod.). Indoeuropeistika také stále více čerpá nové typologické z podněty ostatních příbuzných oborů a obohacuje se aplikací a vývojem nových metod analýzy a srovnávání.

Předmětem zkoumání indoeuropeistiky je indoevropská jazyková rodina, která zahrnuje množství (zčásti již vymřelých) jazyků a dialektů, které vykazují četné společné rysy (např. v hláskosloví, gramatické stavbě, způsobech tvoření slov, ve slovní zásobě, atd.). Tyto podobnosti lze vysvětlit pouze jejich společným genetickým původem (odtud termín rodina) a jejich vývojem ze společného zdroje. Tím je předpokládán a pouze rekonstruovaný indoevropský prajazyk, lokalizovaný na určité území, obývané komunitou Indoevropanů. Výsledkem rozpadu této komunity je postup-