

---

## KAPITOLA PRVNÍ

# ODCHOD

---

### 1. DOBRODRUŽSTVÍ VOLÁ

„Za starých časů, když se ještě zaklínalo, žil král, jehož dcery byly vesměs krásné, ale nejmladší tak spanilá, že i samo slunce, které toho přece tolik vidělo, se pokaždé údivem až zajíklo, když jí zasvitlo do tváře. Poblíž královského zámku se prostíral hustý temný les a v tom lese pod starou lípou byla studánka. Za parných dnů si nejmladší královská dcera ráda vyšla do lesa a usedala na chladný okraj studánky. Když jí byla dlouhá chvíle, hrála si se zlatou koulí, vyhazovala ji do vzduchu a chytala. To byla její nejmilejší hračka.

Jednou se stalo, že zlatý míček nezachytila do nastavených dlaní, koulička sletěla na zem a odkutálela se rovnou do vody. Princezna ji úzkostlivými očima sledovala, ale zlatá koule zmizela a studánka byla hluboká, na dno jsi nedohlédl. Princezna se dala do pláče, plakala čím dál hlasitěji a ne a ne se utiřit. A jak tak naříká, ozve se hlas: ‚Co je ti, princezničko, křičíš, že by se kámen nad tebou ustrnul.‘ Princezna se rozhlíží, odkud ten hlas, a pojednou vidí, že nad hladinu vody vystrkuje hlavu tlustý šeredný žabák. ‚To jsi ty, starý rozpláclíku?‘ řekla princezna. ‚Pláču pro zlatý míček, spadl mi do vody.‘ – ‚Tak už se utiš a neplakej, vím radu,‘ řekl žabák, ‚ale co mi dáš, když ti tu tvou hračku zase přinesu?‘ – ‚Co budeš chtít, můj milý žabáčku,‘ zaradovala se princezna, ‚dám ti třeba všechny svoje šaty, perly, drahokamy, ba i tu korunku, co nosím.‘ – ‚O tvé šaty, perly, drahokamy ani o tvoji zlatou korunku nestojím, ale když mi slíbíš, že mě budeš mít ráda, že si smím s tebou hrát, být tvým kamarádem, sedat vedle tebe u tvého zlatého stolku, jíst z tvého zlatého talířku, pít z tvého zlatého pohárku a spát v tvé postýlce – to když mi slíbíš, potopím se do vody a tvůj zlatý míč ti přinesu.‘ – ‚Všecko, všecinko si měj; jen mi jej honem přines!‘ slibovala princezna, ale v duchu si myslela: Co to ten hloupý žabák kváká, žába přece sedí ve vodě mezi sobě rovnými, tam si kuňká a nemůže být žádnému člověku kamarádem.

Jakmile měl žabák od princezny slib, potopil se, za malou chvíli zase vyplul na hladinu, nesl v hubě zlatou kouli a vyhodil ji do trávy. Když princezna uviděla svou oblíbenou hračku, radostně ji popadla a odběhla. ‚Počkej, počkej,‘ volal za ní žabák, ‚já nemohu

Prýklal:  
Žabáček

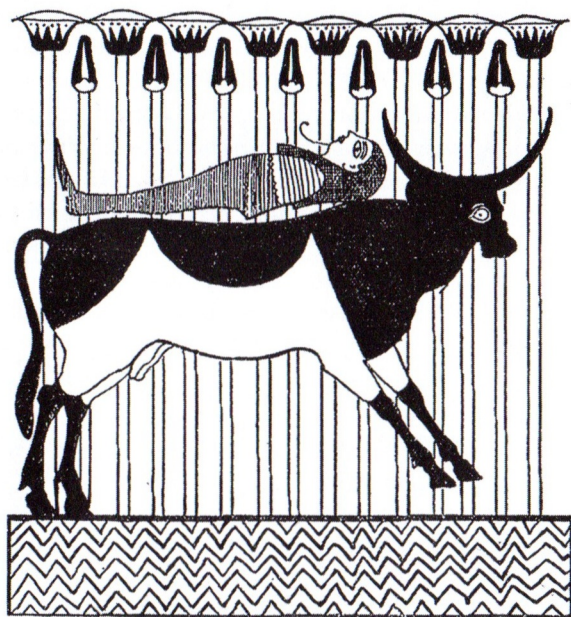
tak rychle utíkat jako ty.' Ale ať za ní vysílal své kvák kvák sebehlasitěji, princezna na to neslyšela a za chvíli si už na ubohého žábáka ani nevzpomněla. Žabákovi nezbylo než se zase vrátit do studně."<sup>41)</sup>

Toto je příklad, jak může začínat dobrodružství. Hloupá chyba – pouhopouhá náhoda – otevřítá netušený svět, a jedinec se ocitá ve vztahu k silám, jež ani nechápe. Freud ukázal,<sup>2)</sup> že hloupé chyby se nedějí pouhou náhodou. Jsou výsledkem potlačených přání a konfliktů. Jsou to vlnky čeřící hladinu života a vznikající působením dosud neznámých a skrytých zřidel. Zřídla mohou být velmi hluboká – jako sama duše. Osudná chyba může vést k osudovým událostem. Tak se v citované pohádce stalo, že zmizení míčku bylo prvním znamením, že princeznu potká něco nového; žába je druhým a neuvážený slib třetím znamením.

Žábu, jež se jakoby zázrakem objeví na scéně, můžeme označit jako „posla“. Okamžik jejího zjevení je „volání dobrodružství“; obojí je potom prvním projevem sil, jež vstupují do hry. Posel může zvěstovat život, jako v našem příkladu, nebo v pozdější fázi života také smrt. Obsahem poselství může být i volání k velkému historickému činu. Poselství může také zvěstovat nástup náboženského probuzení. V mystickém chápání označuje jev, který byl nazván „probuzení bytostného Já“.<sup>3)</sup> V případě naší pohádkové princezny posel nezvěstoval nic jiného než nástup dospívání. Bez ohledu na hlasitost volání a životní stadium, v němž se ozývá, poselství vždy souvisí s tajemstvím přeměny. Je to rituál či okamžik duchovního přerodu, jenž v případě, že proběhne celý, představuje smrt a zrození. Horizont už nestačí, je příliš omezený. Staré představy, ideály a citové vzorce již neodpovídají skutečnosti. Nastal čas překročit práh.

Prostředí, ve kterém volání zaznívá, často charakterizuje temný les, velký strom, zurčící pramen či odpudivý, podceňovaný zjev nositele moci osudu. V uspořádání obrazu rozeznáváme symboliku pupku světa. Žába, malý drak, je pohádkovým protějškem podsvětního hada, jenž na své hlavě nese zemi a současně představuje životodárné a stvořitelské síly propasti. Vynoří se se zlatým slunečním kotoučem, který pohltily jeho temné vodní hlubiny: v tom okamžiku připomíná velkého čínského draka z východu, jenž ve svých čelistech přináší vycházející slunce. Připomíná také žábu, na jejíž hlavě jede půvabný mladý nesmrtelný Chan Chej-ang a v košíku nese broskve nesmrtelnosti. Freud předpokládal, že každý okamžik úzkosti vyvolává

příklady



Obr. 11. Apis v podobě býka přenáší svého uctívatele do podsvětí  
(vyřezávané dřevo, Egypt, asi 700–650 př. n. l.)

bolestné pocity, které provázely první separaci od matky při prvotní krizi, jako úžení dechu, návaly krve atd.<sup>4)</sup> Naopak všechny okamžiky odloučení a nového zrození působí úzkost. Ať už se jedná o královskou dcerku, která má opustit bezpečí svého spojení s královským tatínkem, nebo o boží dceru Evu, jež dozrála k odchodu z idyllické zahrady, nebo o vrcholně soustředěného Buddha, který překračuje poslední horizonty stvořeného světa: ve všech případech ožívají stejné archetypální představy, symbolizující ohrožení, dodání posily, konflikt, přechod a podivně posvátná mysteria narození.

Ohyzdná a zavržená žába nebo drak z pohádky přinášejí ve své tlamě sluneční kotouč. Žába, had, zavrhaný tvor představuje nevědomou hlubinu („hluboká, že na dno nedohlédneš“), kde se shromažďují všechny zavržené, nepřijaté, nepoznané, neznámé nebo nevyvinuté faktory, zákony a prvky existence. To ony jsou perlami bájných podmořských paláců osídlených mořskými pannami, tritony a vodními strážci, to ony jsou klenoty vrhajícími světlo na podsvětí sídla zlých duchů, to ony jsou ohnivými semeny v oceánu nesmrtelnosti,

jenž podpírá zemi a obklopuje ji jako had, to ony jsou hvězdami na hrudi nesmrtelné noci. To ony jsou valouny zlata v drakově pokladnici, střeženými jablky Hesperidek, vlákny zlatého rouna. Posel nebo zvěstovatel dobrodružství proto bývá často temný, odpudivý nebo hrozivý; svět jej považuje za zlého. Kdybychom ho však následovali, ve zdech dne by se otevřela cesta do temnot, kde září poklady. Poslem může být také zvíře (jako v pohádce), představující naši potlačenou instinktivní vnitřní plodnost; poslem může být i zahalená tajemná postava symbolizující neznámo.

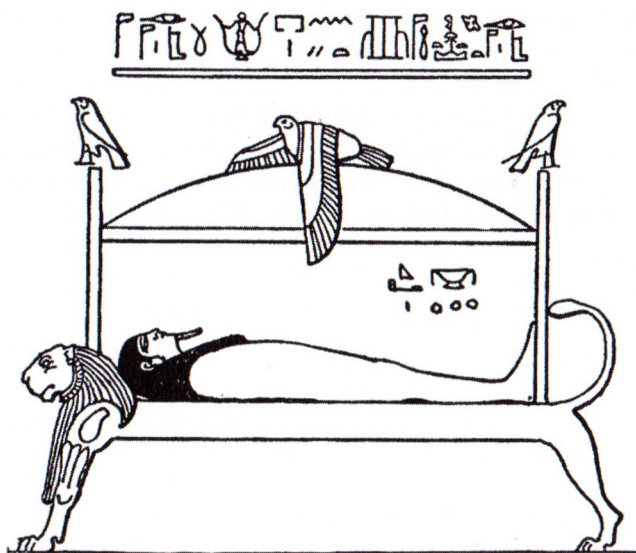
Vypráví se příběh o králi Artušovi a o tom, jak se se svými rytíři hotovil ke štvanci.

„Sotva vjel do lesa, uviděl před sebou velkého jelena. Toho jelena musím ulovit, zvolal král Artuš a pobídl koně. Dlouho jelena stíhal a díky své velké síle ho několikrát málem dostal. I pronásledoval ho tak dlouho, až ušval koně, který se pod ním zhroutil mrtvý k zemi. Avšak jeden zeman se vydal králi pro jiného koně. Když král viděl, že jelen zmizel v lese a že jeho kůň je mrtev, posadil se u studánky a pohroužil se do myšlenek. Jak tak seděl, zdálo se mu, že slyší štěkot velké smečky psů – mohlo jich být asi třicet. Vzápětí uviděl, jak se k němu blíží nejpravděpodobnější zvíře, jaké kdy spatřil nebo o jakém kdy slyšel. Když se zvíře přiběhlo ke studánce napít, poznal, že ten zvuk vychází z jeho útroby, a bylo to, jako by štěkalo třicet párů loveckých psů. Ale dokud zvíře pilo, nevycházel z jeho břicha žádný zvuk. Pak zase s náramným štěkotem odběhlo. Král se tomu velice podívil a pak se znovu zabral do myšlenek a usnul.“<sup>5)</sup> haloty - Artušova smečka

Máme také jiný příběh – z docela jiné části světa – o dívce kmene Arapaho ze severoamerické prairie. Dívka sledovala dikobraza v blízkosti topolu. Pokusila se ho zasáhnout, ale zvíře uteklo za strom a začalo po něm šplhat vzhůru. Dívka ho pronásledovala, ale dikobraz jí stále unikal. „No dobrá,“ řekla si, „vylezu nahoru a chytím toho dikobraza, protože chci jeho ostny, a jestli to bude nutné, vylezu za ním až na vrchol stromu.“ Dikobraz vyšplhal až na sám vrchol stromu, ale v okamžiku, kdy se k němu děvče přiblížilo a už už jej drželo, strom se náhle prodloužil a dikobraz znovu povylezl nahoru. Děvče pohlédlo dolů a spatřilo své přátele, jak se dívají vzhůru a mávají na ni, aby sestoupila dolů, jenže ona už byla v moci dikobraza a velká vzdálenost mezi ní a zemí v ní vzbudila strach, proto pokračovala vzhůru, až se svým přátelům při pohledu ze země jevila jako pouhá tečka. Nakonec i s dikobrazem dorazila do nebe.<sup>6)</sup>

Průběh  
Artuš

Průběh



Obr. 12. Eset v podobě sokola následuje Usira do podsvětí  
(kámen, ptolemaiovské období, Egypt, asi 1. stol. n. l.)

Pro ilustraci spontánního výskytu postavy posla v duši, jež dozrála pro transformaci, postací dva sny. První z nich je sen mladého muže, který hledá cestu k nové orientaci ve světě:

„Jsem v zelené krajině, kde se pase mnoho ovcí. Je to ‚země ovcí‘. V zemi ovcí stojí neznámá žena a ukazuje cestu.“<sup>(7)</sup>

Druhý sen se zdál mladé dívce, jejíž kamarádka nedávno zemřela na souchotiny; dívka se obává, že i ona může onemocnět stejnou chorobou.

„Byla jsem v kvetoucí zahradě, právě zapadalo slunce v krvavě rudé záři. Potom se přede mnou objevil vznešený černý rytíř, který ke mně promluvil velmi vážným, hlubokým a děsivým hlasem: ‚Půjdeš-li pak se mnou?‘ Bez ohledu na mou odpověď mě vzal za ruku a odvedl mě pryč.“<sup>(8)</sup>

Ať už se jedná o sen nebo mýtus, ve všech dobrodružstvích je patrná atmosféra neodolatelné fascinace postavou, která se náhle objevuje jako průvodce a zvěstuje nové období, nový úsek v životě. Průvodci je třeba postavit se tváří v tvář; zdá se, že na nevědomé úrovni je důvěrně známou postavou – přestože na vědomé úrovni je neznámý a překvapivý, ba dokonce hrozivý. Nechává se poznat a to, co mělo

Průvodce  
- sen

dříve smysl, může náhle podivně pozbyť své hodnoty: stejně jako svět královské dcery potemní, jakmile její zlatý míč zmizí ve studni. Později se hrdina na čas vrátí ke svým obvyklým činnostem, ale patrně je shledá nezajímavými a neplodnými. Objeví se série stále důraznějších znamení a trvá to tak dlouho – jako v následující legendě „O čtyřech znameních“, která je nejslavnějším příkladem volání dobrodružství ve světové literatuře –, až již výzvu nelze dále přehlížet.

Mladého prince Gautamu z rodu Šakja, budoucího Buddha, ochraňoval jeho otec před každíčkou zmínkou o stáří, nemoci, smrti nebo mnišském stavu, aby princ nepřipadl na myšlenku vzdát se pozemského života, neboť v den jeho narození bylo předpověděno, že se má stát pánem světa nebo Buddhou. Král dával přednost vladařské budoucnosti svého syna a opatřil mu tři paláce a čtyřicet tisíc tanečnic dívek, jež měly udržet jeho mysl u pozemských záležitostí. To vše však pouze urychlilo nevyhnutelné: princ se v relativně mladém věku nasytil tělesných slastí a dozrál pro jinou zkušenost. V okamžiku, kdy byl připraven, se automaticky objevili vhodní poslové.

„Jednoho dne se chtěl budoucí Buddha projet parkem, požádal tedy svého vozataje, aby připravil vůz. Sluha přivezl přepychový a elegantní vůz, bohatě jej vyzdobil a zapřáhl čtyři koně plemene Sindhava, bílé jako okvětní plátky lotosu, a oznámil budoucímu Buddhovi, že je vše připraveno. Budoucí Buddha usedl do kočáru, jenž připomínal palác bohů, a vydal se do parku.

„Čas osvěcení prince Siddhárthy se přiblížil,“ pomysleli si bohové, „musíme mu dát znamení.“ Jeden z nich na sebe vzal podobu vetchého bezzubého starce s šedivými vlasy a ohnutým hřbetem, opíral se o hůl a celý se trásl. Zjevil se budoucímu Buddhovi tak, že ho spatřil jen on a jeho vozataj.

Budoucí Buddha řekl sluhovi: „Příteli, pravím, kdo je ten člověk? Ani jeho vlasy se nepodobají vlasům jiných lidí.“ Když uslyšel odpověď, řekl: „Hanba zrození, neboť na každého, kdo se narodil, musí dolehnout stáří.“ Byl ve svém srdci natolik rozrušen, že se vrátil zpět do paláce.

„Proč se můj syn vrátil tak brzy?“ otázal se král.

„Spatřil starého muže, pane,“ zněla odpověď, „a protože spatřil starého muže, chystá se odejít do ústraní.“

„Cožpak mě chceš zabít, říkáš-li takové věci? Rychle připrav nějaké hry, které by se mohly uvést před mým synem. Pokud ho dokážeme přimět, aby si užíval potěšení, zanechá myšlenek na odchod do

Příběh  
Buddha

ústraní.‘ Nato král posílil stráže, až sahaly do vzdálenosti půl ligy v každém směru.

Později se opět přihodilo, že se budoucí Buddha vydal do parku. Tentokrát mu bohové uchystali podívanou na nemocného muže; opět se na něj vyptal a rozrušen se vrátil zpět do paláce.

Král se znovu zeptal sluhy a vydal stejné rozkazy jako dříve, znovu posílil stráže a rozmístil je na vzdálenost tří čtvrtin ligy.

Jednoho dne se budoucí Buddha opět vydal do parku. Bohové mu nastražili do cesty mrtvého muže; opět se na něj vyptal a rozrušen se vrátil zpět do paláce.

Král se znovu zeptal sluhy a vydal stejné rozkazy jako dříve, znovu posílil stráže a rozmístil je na vzdálenost jedné ligy.

Později se budoucí Buddha znovu vydal do parku. Bohové mu poslali do cesty čistě a slušně oděného mnicha. Princ se zeptal svého vozataje: ‚Hej, kdo je ten muž?‘ ‚Pane, to je člověk, který se vzdálil světu.‘ Nato vozataj pokračoval a pěl chválu na odchod do ústraní. Pomyslení na stažení se ze světa bylo budoucímu Buddhovi příjemné.<sup>49)</sup>

První etapa mytologické cesty, kterou označujeme jako „volání dobrodružství“, znamená, že osud povolal hrdinu a přesunul jeho duchovní těžiště do neznámého území, mimo hranice vymezené jeho společností. Tato osudová oblast pokladů i nebezpečí může být vyjádřena různě: jako vzdálená země, les, království pod zemí, pod vodou, nad oblaky, na tajemném ostrově, na vrcholku hory nebo v hlubokém snu; vždy však je to místo, kde jsou domovem prapodivně proměnlivé a polymorfní bytosti, nepředstavitelné utrpení, nadlidské činy a neuvěřitelné rozkoše. Hrdina se může vydat za dobrodružstvím z vlastní vůle, jako to učinil Théseus, když dorazil do otcovského města Athén a slyšel vyprávět strašné příběhy o Mínoťtaurovi. Do cizích krajů ho může přenést nebo vyslat laskavý nebo zlovolný zprostředkovatel, jako se to přihodilo Odysseovi, jehož po Středozezemním moři hnaly větry rozzlobeného boha Poseidóna. Na počátku dobrodružství může stát pouhá hloupá chyba, jako tomu bylo v pohádce o žabím králi. Někdy se člověk pouze bezcílně prochází, když vtom padne jeho pohled na nezvyklý úkaz a jeho kroky zamíří mimo obvyklou stezku. Dokládá to množství příkladů ze všech koutů světa.

---

V předchozích odstavcích a ani na následujících stranách nehodlám uvádět vyčerpávající důkazy. Kdybych se o to pokusil (například po způsobu Frazerově v práci *Zlatá ratolest*), rozsah mých kapitol by nesmírně vzrostl, aniž by

to ovšem přispělo k objasnění hlavní linie monomýtu. Místo toho raději vybírám z mnoha široce rozptýlených a charakteristických tradic několik pozoruhodných příkladů. V průběhu práce střídám prameny, takže čtenář může postupně vychutnávat zvláštnosti různých stylů. Ve chvíli, kdy dočte poslední stránku, bude obeznámen s velkým počtem mýtů. Pokud by snad chtěl ověřit vše, co mohlo být v souvislosti s jednotlivými oddíly citováno, stačí pouze vyhledat některý z pramenů uvedených v poznámkách a přečíst si některé z mnoha legend.

---

↑ L  
scan