

# KELTSKÁ



Holger  
Kalweit

# KNIHA

# MRTVÝCH

mytický odkaz  
zasvěcení prastarého národa  
odhaluje svazek mezi zasněním  
a pozemským životem

KELTSKÁ



Holger  
Kalweit

KNIHA

MRTVÝCH

mytický odkaz  
zasvěcenců prastarého národa  
odhaluje svazek mezi zászvětím  
a pozemským životem

PŘELOŽIL  
MILOSLAV KORBELÍK



KELTSKÁ



Holger  
Kalweit

KNIHA

MRTVÝCH

mytický odkaz  
zasvěcenců prastarého národa  
odhaluje svazek mezi zászvětím  
a pozemským životem

PŘELOŽIL  
MILOSLAV KORBELÍK

# OBSAH

|                                 |    |  |    |
|---------------------------------|----|--|----|
| I • PŘEDMLUVA                   | 13 | Tři úrovně bytí: Nejvyšší bůh,<br>úroveň smrti, Matka Země | 57 |
| OBJEVENÍ, SMRT A MATKA ZEMĚ     | 14 | Elfové jsou tady   | 60 |
| Kniha mrtvých                   | 16 | Keltská říše mrtvých                                       | 61 |
| Elfové                          | 16 | TUATHA DÉ DANANNOVÉ  |    |
| ZLEHČOVÁNÍ STARÝCH KULTUR       | 16 | V NEBESKÉ ŘÍŠI   | 65 |
| Smrt a mýty                     | 17 | Pramáti Danu   | 65 |
| Moderní výzkum                  |    | Původ  | 66 |
| posmrtných stavů                | 18 | Tuatha Dé Danannové –                                      |    |
| Dimenze smrti                   | 19 | smrtelní bohové?   | 66 |
| Plazma                          | 19 | Lug  | 66 |
| JAK ČÍST KELTSKÉ PŘÍBĚHY?       | 20 | Vyhnání Tuatha Dé Danannů                                  | 67 |
| Šifrované zprávy z jiné úrovně  | 20 | Ústup do sídů  | 69 |
| Protohistorie Keltů             | 23 | Prabohové  | 69 |
| Naše nevědění o Keltech         | 27 | TENTO SVĚT JE ZÁSVĚTÍ                                      | 70 |
| Moderní hypotézy o dějinách     | 27 | Myšlení spjaté s realitou                                  | 70 |
| Stěhování národů                | 28 | Nazírání   | 71 |
| Předkové Keltů                  | 29 | Vše je ve všem   | 71 |
|                                 |    | Co je smrt?  | 72 |
| II • BÁDÁNÍ O SMRTI             |    | Hroby  | 72 |
| VE 21. STOLETÍ                  | 33 | IV • KELTSKÁ FYZIKA ZÁSVĚTÍ                                | 75 |
| KLÍČ K ŘÍŠI MRTVÝCH             | 34 | ZÁSVĚTÍ ANNWVN   | 76 |
| MODERNÍ VÝZKUM POSMRTNÝCH       |    | Nicota   | 76 |
| STAVŮ                           | 34 | SEDM DIVŮ SVĚTA  | 77 |
| ZKUŠENOST SMRTI                 | 38 | Příchod Luga   | 77 |
| PLAZMA ZÁSVĚTÍ                  | 46 | Osud Tuireannových dětí                                    | 78 |
|                                 |    | Toto je oněch sedm divů světa                              | 80 |
| III • KELTSKÁ                   |    | Propastná hlubina  | 82 |
| PROTOFILOSOFIE                  | 51 | Samain brod duší, čekárna                                  | 83 |
| ŘÍŠE MRTVÝCH – PRAMEN ŽIVOTA    | 52 | Hledání a vidění   | 83 |
| Naši sousedé v zásvětí          | 53 | Výpary, řeka mrtvých, překážky                             | 83 |
| Poznání smrti jako životní úkol | 54 | Věčný návrat a odhmotnění                                  | 83 |
| Návrat k protofilosofii         | 56 | Neexistence času, prostoru                                 |    |
| Ztráta paměti                   | 56 | a hmoty  | 84 |



|                                      |     |  |     |
|--------------------------------------|-----|--|-----|
| Žádné protiklady,<br>záhadné příběhy | 84  | V • CESTY DO ZÁSVĚTÍ                       | 105 |
| Analogie zásvětí<br>a hmotného světa | 85  | CORMAKOVA POZNÁVACÍ CESTA                  |     |
| VELIKÝ BŘEH                          | 85  | DO ZEMĚ ZASLÍBENÉ                          | 106 |
| Mečový most                          | 87  | Tři zásvětní dary                          | 108 |
| Bohatství                            | 87  | Únos                                       | 109 |
| Štěstí                               | 87  | Vstup do zásvětí                           | 110 |
| Věčný život                          | 88  | Dům života                                 | 110 |
| Věčné mládí                          | 88  | Strom                                      | 110 |
| Země našich snů                      | 88  | Symboly plazmy                             | 111 |
| Pravoda                              | 88  | Omyváání nohou                             | 112 |
| Pohřeb                               | 89  | Pohár, trojka a moudrost                   | 114 |
| Svět a nicota                        | 89  | Znalost podsvětních zákonů                 | 116 |
| KOTEL PLAZMY                         | 90  | Inspirace získaná v plazmě                 | 116 |
| Kotel jako symbol                    |     | ARTUŠOVO PLENĚNÍ PODSVĚTÍ                  | 116 |
| sousední úrovně bytí                 | 91  | ELFOVÉ A VÍLY Z ŘÍŠE MRTVÝCH               | 118 |
| Kotel jako obklopení                 | 91  | ZÁNİK TRADICE                              | 119 |
| Kotel jako vír                       | 92  | VI • KELTSKÁ PONAUCĚNÍ<br>PRO ŽIVOT A SMRT | 121 |
| Kotel jako pohřební jeskyně          | 92  | UMÍRÁNÍ, ÚHELNÝ KÁMEN ŽIVOTA               | 122 |
| Kotel života                         | 92  | Duše                                       | 122 |
| Kotel hojnosti                       | 92  | Metamorfózy                                | 122 |
| Dagdův kotel                         | 93  | Tři pekelné brány nové doby                | 123 |
| Ceridwenin kotel                     | 93  | SVÁTKY SVĚTLA A SVÁTKY MRTVÝCH             | 125 |
| Kotel Tuatha Dé Danannů              | 94  | Světlo smrti – imbolc:                     |     |
| Žijeme v kotli duší                  | 95  | svátek příchodu jara                       | 126 |
| Pohár moudrosti                      | 95  | Světlo zásvětí – beltain:                  |     |
| Kotel je zásvětím                    | 96  | svátek příchodu léta                       | 127 |
| Kotel ověření pravdy                 | 96  | Sňatek světla a země – lugnasad:           |     |
| Kotel jako obydlí víl a elfů         | 97  | svátek konce léta                          | 128 |
| Kotel pokrmů a nápojů                | 97  | Spojení se světlem – samain:               |     |
| Dagdův kotel                         |     | svátek příchodu zimy                       | 129 |
| nevyčerpatelné pokrmy                | 98  | Shrnutí                                    | 133 |
| Kotel plodnosti                      | 98  | SVÁTKY MRTVÝCH                             | 134 |
| Kotel jako pramen                    | 99  | VLÁDCOVÉ ČASU                              | 134 |
| Kotel jako Pramatka                  |     | Nastolení králové                          | 135 |
| a země mrtvých                       | 99  | Čas sídů                                   | 136 |
| Kotel jako bezčasovost               | 100 | Zkreslený čas                              | 137 |
| Ke kotli vede rituál                 | 100 |  |     |
| Kotel vševědění                      | 102 |  |     |



|                               |     |                               |     |
|-------------------------------|-----|-------------------------------|-----|
| VII • KELTSKÁ                 |     |                               |     |
| PONAUCENÍ O UMÍRÁNÍ           | 139 | Oštěp boha Luga               | 163 |
| ŽIVOT JAKO PŘÍPRAVA NA SMRT   | 140 | Kotel hojnosti –              |     |
| Válka jako dárkyně života     | 140 | princip mnohosti z jednoty    | 163 |
| Kontinuita života             | 140 | TRINÁCT POKLADŮ BRITÁNIE      | 165 |
| Cesty vědy do říše mrtvých    | 140 | Dyrnwyn, meč                  |     |
| Kult mrtvých a thanatologie   | 142 | Rhyddercha Šlechtného         | 165 |
| POKRAČOVÁNÍ ŽIVOTA PO SMRTI   | 143 | Koš Gwyddnoa Garanhira        | 166 |
| Žijící mrtví                  | 144 | Branův roh                    | 166 |
| Rodokmen                      | 145 | Vůz Morgana Bohatého          | 166 |
| Tři existenční formy zásvěti  | 145 | Ohlávka Clynoa Eiddyna        | 167 |
| Pohřební hostina              | 146 | Nůž Llawfronedda Jezdce       | 168 |
| Velká zeleň                   | 146 | Kotel obra Diwrnacha          | 168 |
| KULT MRTVÝCH V IRSKU          | 146 | Brus Tudwala Tudglyda         | 169 |
| Voda                          | 148 | Plášť Padarna Peisrudda       | 169 |
| Oheň                          | 149 | Hliněný džbán                 |     |
| Nebeské nasměrování duše      | 150 | a Rhygenyddovy klíče          | 169 |
| Sluneční bůh                  | 150 | Šachovnice z Gwenddolau       | 169 |
| Slunce, Donn, Cromm, zásvěti  | 150 | Artušův plášť                 | 170 |
| Na smrtelné posteli           | 151 | ŽIVLY A ROZČLENĚNÍ ZÁSVĚTÍ    | 170 |
| Oplakávání mrtvého            | 152 | Vzduch a duch                 | 170 |
| Pouto smrti                   | 152 | Světlo a očišťování           | 171 |
| Hry na strážu u mrtvého       | 153 | Voda a měsíc                  | 171 |
| Sňatek jako ohlas             |     | IX • POSVÁTNÉ USPOŘÁDÁNÍ      | 173 |
| jednoty v říši mrtvých        | 155 | VŠEMOC BOHŮ                   | 174 |
| Rozcestí                      | 156 | PRAOTCOVÉ                     | 174 |
| Hromady kamení a mohyly       | 156 | Dagda: Nejvyšší zákon vytváří |     |
| Kult lebky                    | 157 | život                         | 174 |
| Mrtvý žije                    | 157 | Balor, fomóirský bůh slunce   | 175 |
| VIII • KELTSKÁ PONAUCENÍ      |     | Lug, transmateriální          |     |
| PRO ŽIVOT PO SMRTI            | 159 | duchovní světlo               | 178 |
| POSVÁTNÉ PŘEDMĚTY ZE ZÁSVĚTÍ: |     | Kovář, proměňovatel bytí      | 180 |
| MALÁ KNIHA MRTVÝCH            | 160 | Taranis, bůh nebe             | 184 |
| ČTYŘI KOSMICKÉ POKLADY        |     | Hu, semínko                   | 185 |
| TUATHA DÉ DANANNŮ             | 160 | PRAMATKY                      | 185 |
| Lia Fáil: univerzální kámen   | 161 | Bohyně matky                  | 185 |
| Meč vítězství                 | 162 | Medb jako porod a jako smrt   | 190 |
|                               |     | Ness jako duše a jako tělo    | 194 |
|                               |     | Caillech, krásná a ošklivá    | 196 |



|                                     |     |                               |     |
|-------------------------------------|-----|-------------------------------|-----|
| PRAMATKA A PRAOTEC SE SPOJUJÍ       | 198 | Leprachánové                  | 228 |
| Dagda                               | 198 | Deirdrina láska               | 229 |
| Kráva jako pramen života            | 198 | Dva aspekty bohyně matky      | 229 |
| Třetí námluvy Étaíny                | 201 | HRDINA: ZRUŠENÍ HMOTY         | 230 |
| <b>X • SVĚTOVÉ PANSTVÍ</b>          |     | Kdo jsou hrdinové             | 231 |
| VÍLA ELFŮ                           | 203 | Cú Chulainnovo přijetí        | 231 |
| VLÁDA ELFŮ                          | 204 | Hlídací pes mezi světy        | 232 |
| Spojení božského otce a matky       | 204 | Setkání se zászvětními ženami | 233 |
| Elfové vládou lidem                 | 207 | Zászvětní bojovník            | 234 |
| <b>XI • PRAMÝTUS KELTŮ: PŘEDIVO</b> |     | Námluvy Emery                 | 234 |
| BOHŮ, ELFŮ, VÍLA LIDÍ               | 211 | Učení u Scáthachy             | 235 |
| MYTOLOGICKÝ CYKLUS                  | 212 | Soulož s vlastní matkou       | 236 |
| Počátek války                       | 215 | Hrdinovy zbraně               | 236 |
| Býci Donn Cúailnge                  |     | Amazonka Aíffe, pramatka,     |     |
| a Finnbennach                       | 216 | matka Země, hmota             | 236 |
| Hrdina Conall                       |     | Cú Chulainnovo chřadnutí      |     |
| se uchýlí k nepřítelům              | 216 | aneb Emečina žárlivost        | 238 |
| Tajemství jednoty                   | 217 | Válka a láska                 | 240 |
| Nezkrotná erotika pramatky          | 217 | Boj proti synu Conlovi        | 241 |
| Válka bohů                          | 218 | Cú Chulainnova smrt           | 243 |
| Vidění krále Conchobara             | 219 | Kůň rychlý jako vítr          | 245 |
| Nerova dobrodružství                | 222 | Cú Chulainnův strašidelný vůz | 245 |
| Pekelné brány Irska                 | 222 | Prorokování                   |     |
| Malá kniha mrtvých                  | 222 | Cú Chulainnovy smrti          | 247 |
| Tři domy                            | 222 | VÁLKY BOHŮ: ULOUPENÍ BÝKA     | 249 |
| Šálení                              | 224 | Protohistorie: býci           | 250 |
| Vláda spočívá ve vodě               | 225 | Záminka k válce               | 250 |
| Podsvětí jako klam                  | 225 | Příběh o pasácích vepřů       | 251 |
| Požár v podsvětí                    | 225 | Měření sil                    | 252 |
| Zálusk na zászvětní insignie        | 225 | Medb, pramatka a svůdná elfka | 254 |
| Zrození hybridních bytostí          | 226 | Začátek bitvy                 | 255 |
| Kráva a býk jako symboly            |     | Ailillova posvátná svatba     | 256 |
| plodnosti podsvětí                  | 226 | Conchobar                     | 257 |
| Souboj býků, úvodní příběh          |     | Cú Chulainn                   | 257 |
| k uladskému cyklu                   | 226 | Fergus mac Róich              | 259 |
| Deirdriu plodí lásku a válku        | 227 | Mórrígan                      | 260 |
| Víla Leborcham                      | 227 | Lug                           | 260 |
|                                     |     | Boj s Ferdiadem               | 261 |
|                                     |     | Souboj býků                   | 263 |
|                                     |     | Býci se stanou Irskem         | 264 |









*Keramická váza z Prunay pochází z období 400–350 př. n. l. a je ozdobena abstraktním plynulým vzorem, typickým pro rané laténské období.*



· I ·



# PŘEDMLUVA

*„Y Gwir yn erbyn byd.“*

*Pravda proti světu.*

Druidská zásada



## OBJEVENÍ, SMRT A MATKA ZEMĚ

Tato kniha začala *nábodou*.

Poté, co mi z nakladatelství poslali smlouvu na tuto knihu, rozhodl jsem se, že odpoledne půjdu na procházku se psem Cu Sithem (staroirsky *cú* = pes; *síth* = víla: tedy „vílí pes“), ale ne jenom kolem domu jako obvykle, ale že autem zajedu do lesní oblasti, kde jsem ještě nikdy nebyl, a tam s ním budu běhat, což jsem dosud nikdy neučinil. Onoho dne jsem objevil to, co jsem později nazval „dobou kamennou ve Schwarzwaldu“. Objevil jsem největší megalitické a keltské pohřebiště v Evropě. Do dnešní doby jsem našel přes dvacet tisíc hrobů, hřbitovních zdí, kamenných kruhů, kultovních míst a menhirů a přes stovku velkých a menších kamenných alejí nebo shluků kamenů a rovněž tři observatoře či pozemní kalendáře. V době, kdy jsem pracoval na knize mrtvých, podnikal jsem denně malé výpravy křovinami Schwarzwaldu, přes bažiny a potoky, pochodoval podél dlouhých zdí a kamenných řad, proslídil nejhustší smrčiny, pátral kolem rybníků, pročesal stovky kilometrů lesů, odpočíval u vodních svatyní zbudovaných před třemi tisíci lety a na tlustých kořenech prorůstajících kamenné kruhy, u kamenných ukazatelů a dolmenů, oddával jsem se snění na hrobech porostlých zeleným mechem a meditoval jsem na bažinatých loukách na zbytcích roztroušených kamenných skupin; u více než čtyři tisíce let starých megalitických komorových hrobů jsem se pokoušel učinit si představu o jejich někdejší majestátní podobě. Na pahorcích a vrcholech hor jsem zakresloval do map přesnou polohu stovek lokalit a pojmenovával je, abych se v nich vyznal. Schwarzwald – tolik academic-



*Sídy a kamenné monumenty z mladší doby kamenné Keltové považovali za příbytky bobů a duchů.*

ká archeologie – měl být osídlen teprve v 8. století. Avšak fakta tomu protičečí: Jenom předkeltské megalitické hroby poukazují na osídlení přinejmenším před šesti tisíciletími. Zatímco jsem bádám o keltské říši mrtvých v knihách, hřbitovy Keltů a jejich předků mi nedaly spát. Proto jsem spojil teorii s praxí a pradávne příběhy začaly ožít v mé mysli. Ztrácel jsem čím dál více času odpoledními lesními potulkami a dokončení knihy se povážlivě opožďovalo.

Ta ovšem není běžnou knihou o Keltech, která *nějak* vykládá keltskou mytologii. Při výzkumu posmrtných stavů jsem se důvěrně seznámil se zprávami osob, které přežily klinickou smrt. Zajímalo mě, v jakém sledu se takzvané posmrtné zážitky – o nichž vyprávěly tyto osoby, ale které byly též získány moderní metodou reanimace – dostávají, a svoje poznatky jsem vylíčil v knihách *Liebe und Tod jenseits der Zeit* (Láska a čas na druhé straně času) a *Urstoff* (Pralátka\*). Keltové, jako vůbec všechny dávné národy a kmeny, se výtečně orientovali v problematice smrti, protože

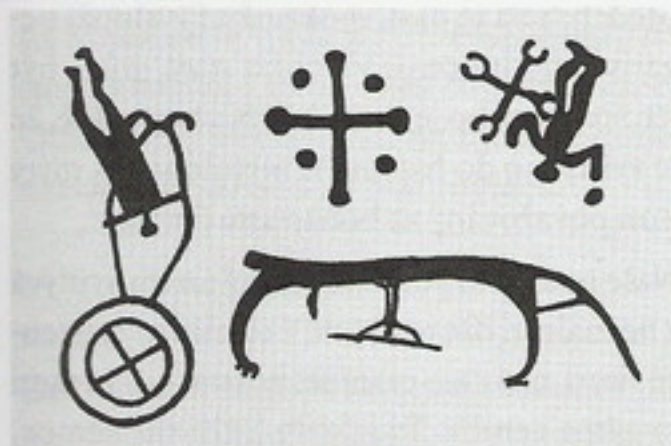
\* Dosud nepublikováno.



nebrali na lehkou váhu sdělení vzkříšených lidí a vyvodili z nich závěry o říši mrtvých – neboli o zászvětí, jak ji sami nazývali. Proto se tato kniha zaměřuje na keltské příběhy a *přístupuje k nim tak, jako by se opravdu staly, jako by to, co popisují, byla pravda*. Neboť jediné hluboká znalost říše mrtvých opravňuje k výkladu keltské „mytologie“.

Ovšem bez obeznámenosti s nadpozemskými bytostmi, s vílami, elfy, obry nebo *síde* (lidem pahorků) nabývají tyto příběhy a kosmologické epy Keltů bizarních, neřku-li pohádkových rysů. Existují v zászvětí vůbec nějaké bytosti? Pro dnešního člověka existují jen lidi. To je z historické perspektivy zcela ojedinělé, neboť všechny ostatní kultury se zajímaly v první řadě o bytí a chování nadpozemských bytostí. Keltové to říkali jasně: *Nejsme zde sami!*

Jakožto etnolog a mytolog kladu při studiu kmenových kultur vždy důraz na zászvětní bytosti. Ty nejsou pro příslušníky těchto kmenů ničím neobvyklým. Při svých výzkumech jsem se na rozdíl od většiny etnologů držel zásady: Ber vážně všechno, co říkají jiné kultury! Ani ve snu by mě nenapadlo se nad ně vyvyšovat jenom proto, že nemají ledničky ani jaderné reaktory. Technika není ukazatelem kulturní vyspělosti, tím je pouze schopnost ducha proniknout do transfyzikální di-



Skalní kresby ze Skandinávie z doby bronzové.

menze. Sedí-li Kelt na koni a ohání se mečem, může v porovnání s řidičem auta vypadat uboze. Ale to je jen materiální měřítko, které je zde použito. Posvětilo ovšem vyhubení a potažmo civilizování „primitivních“ národů a kmenů. Rozhodující je míra produhovnění určité kultury a člověka vůbec. Zda jede v autě nebo na koni, na tom nezáleží. A domněnka, že experimentální přírodověda představuje pokrok v porovnání s keltským nazíráním přírody, svědčí o zabeđenosti tupých mozků. A to nejenom proto, že každá opravdová věda zůstává nazíráním přírody, nýbrž i proto, že jediným spolehlivým nástrojem hledání pravdy, tím nejdokonalejším, ale též silně opomíjeným, je náš vlastní duch. Keltové se oddávali duchovní praxi a napájeli přitom koně nebo sbírali kameny z pole. I když duchovní a tělesný život nemusí být vždy v souladu, rozhoduje míra našeho produhovnění.

Celé bytí je zázrak. Keltové byli v neustálém vytržení z tohoto zázraku. Zázrakem, který se před jejich očima trvale opakoval, bylo rození dětí. Odkud přicházejí děti? Dalším velkým zázrakem byla pro ně smrt. Kam odchází člověk? Keltové vnímali toto hluboké tajemství. My, potomci Keltů, jsme na ono tajemství zapomněli, přestali jsme se divit a přemýšlet – protože závěr, k němuž bychom dospěli, by byl příliš ohromující, okamžitě by ve svých propastných hlubinách utopil naše domýšlivé technologické velikášství a naši zhrzenou vědychtivost by proměnil ve spálenou zemi a pustinu. Naproti tomu Keltové si hověli mezi širokými stehny pramatky, která vše rodila i usmrcovala, jí se odevzdávali, jí přísahali věrnost a o ní vyprávěli epy.

Teprve když si čtenář příběhů o přírodních zákonech pramatky, vílách a hrdinech sou-



sední úrovně bytí osvojí keltské vnímání života a světa, rozpomene se na vlastní minulost – stane se sám Keltem. V kostce řečeno: Jde mi nejenom o střízlivé zkoumání jiného porozumění světu, nýbrž také o nové bytostné určení člověka podle keltského přírodního měřítká.

### — KNIHA MRTVÝCH —

Můj úmysl pojmout irské tradice a eposy jako knihu mrtvých možná mnohé překvapí, zejména keltology, kteří z nedostatku informací o moderních výzkumech posmrtných stavů nic nevědí o struktuře říše mrtvých a v nejlepším případě jsou schopni tuto říši chápat jako mytologický symbol. To však není podstatné, neboť vědecký pokrok se nikdy nestaral o ty, kdo ustrnuli. Tato kniha je určena všem, kdo tuší, že staré kultury byly důvěrně obeznámeny se sousední submateriální úrovní bytí, přičemž s odvoláním na čím dál hlubší porozumění posmrtným stavům a zkušenostem v transmateriální oblasti ukazují, jak keltská thanatologie a moderní výzkumy reanimace dospívají ke stejným výsledkům.

Dimenze smrti již nemá nic společného se světem víry, spekulace či náboženského blouznění – dnes je nejvýznamnějším výzkumným směrem ve vědě a jasně ukazuje, z čeho vzchází materiální universum, a tudíž i my lidé, kam směřuje naše cesta po smrti a odkud přicházíme.

### — ELFOVÉ —

Keltská tradice, podobně jako tradice všech dávných národů, však učinila ještě jeden olbřímí krok dál. Přísahala na existenci zásvět-  
ních bytostí, bohů, elfů a hrdinů (kříženců elfů a lidí) a na stvoření lidstva těmito bytost-

mi. Na to ovšem mohu jen velice opatrně poukázat, abych zbytečně nešokoval čtenáře, jenž jakožto moderní člověk sotva bude ochoten něco takového uznat. Tím sice nutně zkomolím kolosální rozsah keltských zkušeností o světě, ale nechci se zde veřejně vyjadřovat o něčem, o čem mlčeli i Keltové. Jejich příběhy představují opatrné odkazy na tyto velké věci. Proto zde přichází ke slovu jenom polovina keltské filosofie. Existují prostě velká tajemství, která jsou určena pouze jednotlivcům.

## ZLEHČOVÁNÍ STARÝCH KULTUR

Studium starých kultur je v naší společnosti dodnes spojováno se zlehčováním, překrucováním, fantazírováním, přeháněním a především s vynecháváním. Vše, co má kořeny v dávné minulosti, je považováno za duchovně, hospodářsky, vědecky i nábožensky méněcenné. To je groteskní, ba patologický rys moderní společnosti. Ze strachu před novotami, z šoku, že existuje ještě něco mimo náš obzor, odmítáme vše neznámé. K tomu ještě přistupuje obranná reakce: neznámé překrucujeme, vysmíváme se mu a líčíme ho v těch nejčernějších barvách. Každá kultura, která předcházela té naší, si okamžitě vyslouží negativní hodnocení. Všechno staré může být jen špatné nebo je natolik nepochopitelné, že je vykázáno do hájemství mytologie. A mýty jsou považovány za bohapusté fantazie.

Naše nedůvěra vůči starým kulturám vyplývá z neznalosti říše mrtvých, z odmítání existence smrti, což zase pramení ze strachu, že sami musíme zemřít. To je naše kulturní nemoc, která byla dávným kulturám cizí. Není potom





*Římané bojují proti Gallům. Reliéf z triumfálního oblouku v Les Antiques u St. Rémy v Provence. Nicméně až do vojenské reformy Gaia Maria keltské a germánské armády nad Římany v bitvách vítězily.*

divu, že z čistě sebezáchovných důvodů se bráníme každé zmínce jiné kultury o pokračování života po smrti, totiž o nesmrtelnosti ducha, a že se takovou kulturu snažíme zničit, ať už přímo fyzicky, literárně nebo nábožensky. Jestliže neexistuje život po smrti, jsou všechny kultury, které tento názor zastávaly (a zastávají), prohlášeny za primitivní. Nejabsurdnější ovšem je, že právě naše kultura dala dohromady knihu mrtvých, a sice v té nejkonkrétnější podobě. Lékaři pracující s moderními technikami reanimace narazili na osoby, které vyprávějí o svém pobytu v říši smrti a sdělují přesně totéž, co staré kultury. Otázku, zda zemřelí zažívají totéž, se dosud nepodařilo uspokojivě zodpovědět.

#### — SMRT A MÝTY —

Zaznamenávám keltské mýty z Irska a s pomocí moderního výzkumu posmrtných stavů ukazují, že Keltové měli opravdu důkladné

znalosti říše mrtvých dávno před naším vědeckým výzkumem této oblasti. A na tom není nic zvláštního, neboť smrt je druhou největší skutečností po první skutečnosti, životu. Život je však možný jenom díky smrti, to je existenční paradox. Život bez smrti neexistuje. Život a smrt jsou dvě velké skutečnosti našeho bytí – pramatky, jak to Keltové nazývali – bytí všech existenčních forem od kamene k rostlině a od zvířat k lidem, od planet ke galaxii a odsud až k universu jakožto celku. Vše se rodí a vše zaniká. Všechny kultury – jakkoli byly v materiálním ohledu „primitivní“ – se zabývaly především existencí života a smrti. Můžeme klidně říci, že čím je nějaká kultura v materiálním ohledu „primitivnější“, tím je sladnější s velkými prazákony bytí. Proto jsem dospěl k závěru, že hluboké poznání přírody a „vyspělá“ kultura se vylučují, že duchovní zkušenost a modernost jsou antagonistické. Skutečnost univerzální proměny života ve smrt a smrti v život je však na-



tolik omračující, že ji lidské vědomí nemůže pochopit. Smrt byla samozřejmě vytěsňována i v dřívějších kulturách, dnes ovšem toto vytěsňování nabylo patologických rysů; všechny kultury měly své vytěsňovací mechanismy, protože lidé museli myslet především na život – aby mohli žít, aby nezemřeli. Pokus žít je již pokusem nezemřít a s tím začíná zamlčování smrti.

Protože smrt těžce doléhá na lidskou duši a vyvolává první a největší otázku, otázku po našem bytí – totiž otázku „co je po smrti?“ – snažily se všechny kultury proniknout do říše stínů. Tak vzniklo náboženství – z onoho nepochopitelného protikladu života a smrti. První pravdou všech náboženství je smrt. Téma smrti se v západní filosofii kupodivu téměř neobjevuje, a pokud ano, pak jenom jako sociální okrajový jev. Za závoj smrti dosud žádný filosof nenahlédl – a pokud ano, pak jenom čistě spekulativně. Jedině tajná nauka, tedy zneuznané, leč v podstatě vědecké pozorování, čerpající z pramenů lidové zkušenosti, vycházelo i v Evropě z nesporného faktu pokračování života po smrti, protože v ústní lidové tradici existovala spousta příběhů o životě po smrti a protože toto vědění čerpalo z neustále se doplňující studnice zkušeností o smrti a posmrtných stavech, přičemž tyto zkušenosti nebylo možné odbýt jako blouznivé představy, neboť se získávají ve všech dobách.

Tato tajná nauka je vlastně tradicí pozorování kořenů kultury a všedního života; v podstatě je čistou vědou, protože bez teorie a metody je prostě jen tím, co se v lidském duchu opakuje, zaznamenává a v důsledku opakování přijímá jako zákon. Existuje obrovská spousta lidových poznatků o věcech kolem smrti, které byly získány čistě empiric-

ky a staly se jádrem ústně tradovaných bájí a příběhů, jimž lidé sice moc nerozuměli, ale považovali je za pravdivé a vyprávěli je dál. Vždyť každý má co vyprávět, když někdo zemře, neboť něco tu nesedí, něco přesahuje do všedního světa. Smrt představuje zlom v našem životě a každý může přijít se svou troškou do mlýna. Při každé smuteční hostině se probírají tyto zážitky, leč zůstávají pouhými anekdotami, neboť se jaksi nehodí do našeho světa. Jedná se o skrytou, zpola nevědomou zkušenost, která se vynoří jen tehdy, když ostatní začnou s vyprávěním; v běžném životě zůstávají tyto historky vytěsňeny a rychle na ně zapomínáme, neboť do něho nepatří, protože by obrátily vzhůru nohama naše představy o bytí – a tomu se bráníme jejich přeměněním v anekdoty.

#### — MODERNÍ VÝZKUM — POSMRTNÝCH STAVŮ

Před několika desetiletími byl zahájen systematický výzkum posmrtných stavů. Badatelé zkoumající posmrtné stavy shromažďovali a zapisovali dlouho zamlčovaný materiál a vyptávali se resuscitovaných osob na jejich zážitky, které potom nazvali posmrtnými zkušenostmi.

Pokud jde o mne, považuji se rovněž za takového badatele, ovšem se specializací na mytologie kmenových kultur. Mimo jiné mě zajímá, jak jsou v nich podány poznatky o smrti a jaké představy o nadsmyslové říši prezentují. Tento materiál je nesmírně obsáhlý, neboť na naší planetě nenajdeme jediný kmen, jenž by neměl vlastní mýty o smrti; čím je takový kmen zapomenutější, tím vytříbenější jsou jeho příběhy a zážitky. Podíváme-li se na keltské mýty očima badatele zkoumají-



cího posmrtné stavy, ihned zjistíme, že Keltové toho o smrti věděli opravdu hodně; to, co se z jejich vědění zachovalo, je ovšem jen žalostné torzo, nicméně postačuje k tomu, abychom si učinili představu o jeho někdejší velkoleposti. Při tomto způsobu nahlížení mi nejde o to, abych tyto mýty pedantsky převyprávěl nebo lyricko-poeticky opsal, jak je dneska v módě, či zjišťoval, co historicky souhlasí a co bylo přepracováno nebo z jaké tradice to pochází nebo nepochází. Pokud tyto texty poukazují na říši mrtvých, ověřuji, zda se jedná o autentické zážitky, zda jsou nábožensky zveličené nebo překroucené, ale především se zaměřuji na filosofii smrti, která tvoří jejich pozadí. Tím se dostávám k univerzální vědě o zásvětí, což mě opravňuje mluvit o keltské knize mrtvých. Neboť téměř všechny příběhy se v té či oné formě týkají smrti, ba co víc, drtivá většina se jich neodehrává v pozemském světě, nýbrž v zásvětí.

#### — DIMENZE SMRTI —

Nyní se objevuje další překážka: Většina božstev představuje zákony plodnosti, života či smrti – neviditelné přírodní zákony vzniku života z neviditelné úrovně bytí, která je popisována jako říše mrtvých. Rostlina roste, protože její jemnohmotné kořeny, její duch, mají původ v této říši mrtvých; krajina neexistuje jen tak sama od sebe, její síla pochází z jiné úrovně bytí, kterou Keltové poznali jako dimenzi smrti. Když se narodil Kelt, přišel rovnou z říše mrtvých, a když zemřel, vrátil se tam zpátky. Keltský bojovník dobře věděl, že když padne v bitvě, okamžitě se pohrouží do zásvětních niv. Tam se nalézají duše všech zemřelých – nejenom lidí, ale i zvířat, rostlin, kamenů, vodstev, nebeských těles,

mraků a větrů, neboť vše hmotné obsahuje svůj stín, jakési silové a energetické pole, neboli plazmatické tělo, jak to nazývám já. Tato plazma, tato pralátka, tento jemnohmotný substrát je naším životním elixírem, ale není to ledasjaká jemná látka, nýbrž látka, z níž vznikají všechny materiální předměty. U lidí ji nazýváme duší.

#### — PLAZMA —

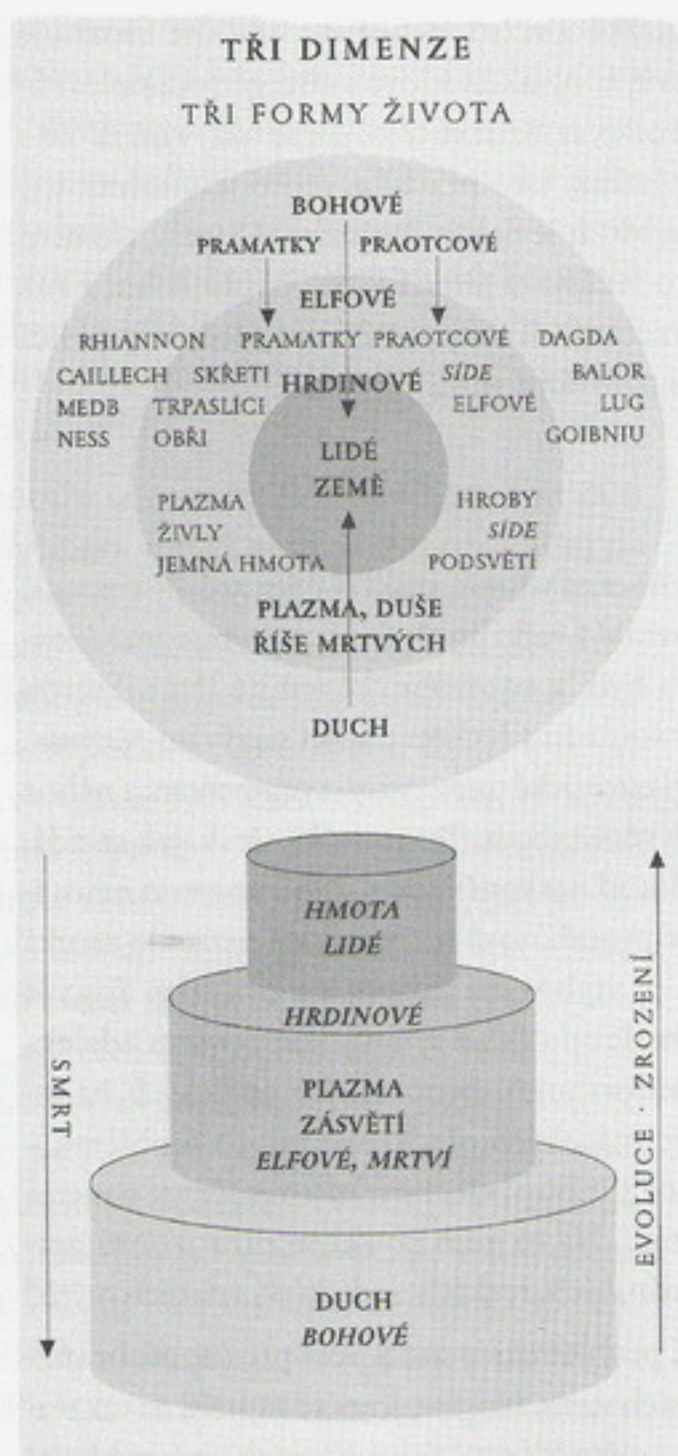
Hmotný vesmír, veškerý nám známý kosmos, vznikl z velkého třesku, z pohybu v jiné úrovni bytí, v subatomické jemné látce, kterou v souladu s řeckou tradicí nazývám *plazmou*. Plazmatické universum je pramenem, z něhož vyvěrá hmota. Tento velký třesk, jak se zdá, dosud neskončil, do našeho universa neustále proudí nová hmota, stará neustále zaniká a je vtahována zpátky do pralátky. Toto je moderní výklad hmoty, který ovšem zdaleka nedosahuje úrovně řeckých, indických, ba ani germánských představ o tomto problému – což překvapí všechny, kdo nevědí nic o mytologii. Na to jsem poukázal při rozboru germánských, řeckých, indických a dalších mýtů.\*

K problematice smrti jsem přistupoval z různých stran. Nejprve jsem se zaměřil na takzvané mýty. V keltských příbězích jsem vyhledal poznatky o smrti a veškeré zmínky o *elfech* (vílách), neboť tyto bytosti jsou v kontaktu s podsvětím, nebo přicházejí přímo z něj. Elfové hrají v keltské mytologii významnou roli. Jsou obyvateli říše mrtvých, kde nežijí pouze zemřelí lidé, jak se běžně domníváme.

Dále jsem zjišťoval, jaké představy o smrti mezi Kelty převládaly. Z nich jsem potom se-

\* Viz můj spis *Der Urstoff* (Pralátka), dosud nepublikováno.





stavoval keltskou říši mrtvých. Zpočátku jsem nevěděl, jak bude vypadat, ba nebylo ani jasné, zda se keltské představy budou krýt s dnešními poznatky, takže šlo o cestu do neznáma. Byl jsem si však jist, že Keltové nemohli mít jiné představy o smrti než ostatní národy, neboť existuje pouze *jedna* říše mrtvých, z níž přicházíme a do které se navracíme.

To, co přežívá naše tělo, je vědomí – to je jehnohmotné, subatomické, energetické, má charakter pole a spojuje se se všemi ostatními

poli. Toto je věda budoucnosti a minulosti. Ve všech dávných kulturách se bádání o smrti považovalo za královské umění. Proto keltská kniha mrtvých, neboť to je další důkaz pro následující tvrzení: Naši předkové věděli o sousední úrovni bytí více než dnes my. Neměli auta, ale měli duchovní poklad, který je vedl do zázvěti.

## JAK ČÍST KELTSKÉ PŘÍBĚHY?

— ŠIFROVANÉ ZPRÁVY —  
Z JINÉ ÚROVNĚ BYTÍ

Na první pohled se zdá, že to jsou příběhy o kráľích, rytířích a vlách, o láskách a válkách, o žárlivosti, nenávisti a chamtivosti. Ale nejsou to normální příběhy ze života. Všechno je v nich úplně jinak. Popisují naprosto neobvyklé situace, krvavé války, vášnivé lásky, na scéně se objevují nadpřirozené bytosti, lidé jen zřídka. Elfové vystupují ve světle ramp a rozvášnění hrdinové se stávají identifikačními figurami našich tužeb. Navíc jsou tyto příběhy psány řečí, které nerozumíme. Vyskytuje se v nich číselná a zvířecí symbolika. Čísla i zvířata na něco poukazují. Žádné zvíře, dokonce ani kůň, nejznámější keltský dopravní prostředek, není nikdy tím, čím je, vždycky jen odkazuje na duševní stavy. Existuje symbolika směrů, což znamená, že vlevo či vpravo, nahoře či dole, jih či východ opět na něco poukazuje. Potom je tu symbolika forem. Co znamená kruh, přímka, bod? Zapomenout se nesmí ani na symboliku míst. Mnohé keltské lokality se v průběhu času proměnily v symboly, zastupují tedy něco jiného. Dále existuje symbolika žvlů: kámen, oheň, voda i vzduch na něco poukazují. Je-li řeč o potoku a řece, jsou tím míněny duševní stavy.



Oheň není vůbec žádný oheň. A co hvězdy? Zmínky o Slunci, Měsíci a hvězdách rovněž poukazují na duševní stavy, nikoli na nebeská tělesa. Nezapomínejme ani na poznámky o zvucích a melodiích. Co může znamenat zmínka o hudbě v některém z příběhů? – Určitě ne hudbu. Rovněž každé ovoce, každé jablko poukazuje na něco jiného, než co samo je, stejně jako strom, na němž se rodí. Doslova se nesmí brát ani zmínky o barvách, jde totiž o symboliku barev. V kostce řečeno, v žádném z keltských příběhů nejde o samot-



Keltský kříž z Walesu z 11. století.

ný příběh. To, co tyto příběhy popisují, se nikdy nestalo a nikdy se ani stát nemohlo. Jsou zmatečné a nelogické, plné nečekaných zvratů, s otevřeným koncem a nejasným začátkem. Necvičeného čtenáře z nich rozbolí hlava. Všechny nám připadají nesmyslné. Ve skutečnosti v nich jde o filosofii, kosmologii, o tajemství života. Pod pláštíkem zdánlivě lidských historek podávají velké prazákony bytí – neboť *nadsmyslovému můžeme porozumět jen na základě smyslového*. To Keltové dobře věděli. Příklady z pozemského světa byly nutné k pochopení nadpozemského v podobě bohů, elfů a přírodních zákonů. Člověk vychází ze svých milostných pocitů, chce-li porozumět zákonům plodnosti přírody. Místo o biologii hovoří keltské příběhy o záletech Velké matky, místo o zániku hovoří o válce a smrti, místo o zákonech sousední úrovně bytí hovoří o této úrovni jako o řece, potoku, moři a kotli, které každý zná. A pokud jde o naše hledání poznání, hovoří o hledání kotle, neboť kotel symbolizuje plnost života, která se v něm rodí. Leč později tyto symboly upadly v zapomnění a byly vykládány materialisticky – kotel se stal tajuplnou zlatou nádobou. Keltské příběhy čtenáře přivádějí tam, kde je doma, ke kuchyňskému hrnci nebo na bitevní pole. Protože králové a královny byli lidu známi a jím uznáváni za nejvyšší vzory, vybrala si tradice právě je, aby na nich přiblížila vysoké duchovní a kosmologické stavy. V těchto příbězích je téměř všechno jinak než ve skutečnosti. Jsou to zašifrovaná poselství z jiných časů.

#### PRVNÍ TAJEMSTVÍ

To, co nám Keltové zde předvádějí, je jejich znalost největšího tajemství života: *Za tímto světem existuje ještě jeden svět*. V něm se odehrá-



vají všechny milostné a válečné příběhy. A vypadá to, že se podobá našemu světu. Nepojmenovatelné je popisováno pomocí pojmenovatelného a nelátkové pomocí látkového. Skutečnou tvářnost tohoto zászvěti však nelze zachytit slovy. Dnes k tomu používáme čísla, vyšší matematiku. Keltové se uchýlovali k milostným a válečnickým příběhům a zejména k historkám o umírání a smrti, protože onen druhý svět je říší smrti, zemí duše. Pro Keltů existovala nade vši pochybnost říše mrtvých s přesnými duševními rozměry a jemnohmotnými zákony. A protože ta stojí mimo prostor a čas, udávali Keltové její míry v symbolické číselné podobě. Čísla symbolizovala duchovní stavy a duchovní, nikoli konkrétní číslice. Velké tajemství života: *Existuje život po smrti.*

#### DRUHÉ TAJEMSTVÍ

*Již teď můžeme jako živí lidé vstoupit do kontaktu s mrtvými, a dokonce cestovat do jejich dimenze.* Tot druhé a mnohem znepokojivější tajemství. Toto pradávné vědění je tajnou vědou, tehdy stejně jako dnes. Jestliže keltské příběhy toto tajemství přesto poodhalují, činí to symbolickou formou, takže ho běžný čtenář nerozluští. Proč se ale vůbec někdo namáhal s vyprávěním symbolických příběhů? Protože pociťoval nutkání sdílet s druhými velké tajemství. Pro toho, kdo ho odhalil, je Země malá a lidská nevědomost skličující, ten je napnut k prasknutí a rád by se někomu svěřil. Nicméně zjistí, že nebude nikdy pochopen, protože to předpokládá vlastní zkušenost. Když fakta přesně pojmenuje, nikdo mu neporozumí, avšak zaobalí-li je do emotivních zážitků, zejména do těch, co lidi nejvíce uchvacují a skličují, jako je láska a smrt, potom si může být jist, že nalezne posluchače, kteří díky jeho symbolům získají určité ponětí

o pravdě, zpozorní a začnou se ptát. S těmi příběhy zaseje do myslí lidí sémě touhy a způsobí, že začnou podvědomě pátrat po tajemství života. Přímé pojmenování pravdy naráží na lidskou nevědomost – mudrci hrozí výsměch, ponižování, ba mučení. Nevědomé masy znevažují pravdu a jejímu heroldovi z ní pletou oprátku. Tak tomu bylo a bude vždy. Proto vědoucímu zbývá jen pohádka, parabola, symbol, odkaz na pozemský svět, chce-li pojmenovat nepozemské. Proto tyto drsné, zdánlivě nelogické a zamotané keltské příběhy. Moudrost je v nich zašifrována. Přesto se ji pokouším objevit. Poněkud beznadějně počínání. Kdo to nezkusil, neuvěří. Víra nepomáhá, pouze vědění. Kdo však ví, ví to z vlastní zkušenosti. Nezbývá než doufat, že hluboko v našem nitru uložená pravzpomínka na pravdu se ožíví, když začnu rozmotávat spletená zlatá vlákna eposu a budu je pečlivě klást jedno vedle druhého. Těto pravzpomínky říkáme porozumění nebo tušení.

Jde o *pratušení* říše mrtvých – o to, že jsme vlastně nesmrtelní a že se rodíme znovu a znovu.

#### TŘETÍ TAJEMSTVÍ

Ale to není zdaleka všechno. Tajemná řeč Keltů hovoří o existenci zcela jiného druhu bytostí. *Nejsme tu sami!* zní třetí tajemství tohoto národa. Tyto bytosti byly označovány jako víly, elfové, skřeti, obři či jako *síde* (lid pahorků). Obyčejný člověk věří, že je korunou tvorstva, pánem Země. Pod ním stojí vše stvořené, nad ním jen modré nebe. Ale pozor: Keltové znali tyto jiné bytosti, skutečné vládce lidstva, které je vodily jako loutky na neviditelných nitích – zvaných duševní pocity. Co pro ně je hrou, označují lidé slovy život, láska, smrt, zrození a umírání. Keltové chovali zvířata a přitom věděli, že sami jsou chovnými zvířa-



ty elfů. A z vděčnosti a ze strachu obětovali svým chovatelům. Slepice nám sice žádná vejce neobětují, ale člověk v jakémisi náhlém záblesku poznání začal obětovat bohům, neboť vycítil jejich přítomnost a vytušil, co od něj chtějí – životní sílu, duši. Pojíždají víly lidské duše? Živí se *síde* myšlenkami žijících? Hltají elfové naše duševní pocity jako zákusek? Dost možná. Proto jim Keltové obětovali to, co potřebovali – lidi, duše lidí. Zvířata platila jako první náhražka, další byly rostliny. Oběť se stala nejvyšší ctností, již byl schopen jen hluboce prozřelý a vnitřně svobodný člověk. Dnes již nikdo o smyslu oběti nic neví – chceme jen brát a nechceme se ničeho vzdávat.

#### ČTVRTÉ TAJEMSTVÍ

Existuje ještě poslední velké tajemství, kterému se říká *zmatení*. Musíme rozlišovat mezi bohy a elfy. Dneska je házíme do jednoho pytle, ale s tím už začali sami Keltové. Bohové jsou základní přírodní zákony, zcela neosobní. Elfové sice jsou individuální bytosti, ale duševní, nehmotné povahy. Lidé jsou duše, které si vytvořily tělesný zrcadlový obraz. Po zániku pradávnoho vědění se z bohů stali elfové a z elfů přírodní zákony. Dneska, v době největšího zkomolení tohoto pravovědní, považujeme elfy za skřítky, za energii rostlin a kamenů. Neupírám rostlinám ani kamenům jistou individuální energii, ale to je jiné téma. V keltských příbězích nefigurují žádní skřítkové, což nepochybně zaskočí a roztrpčí romantické stoupence personifikovaných přírodních sil. Keltská nauka o přírodních silách představuje samostatnou kapitolu, která však do velkých eposů zahrnuta nebyla.

Proces úpadku dávného vědění se vyznačuje tím, že v jeho průběhu dochází k promíchání znalosti přírodních zákonů, respektive

bohů se znalostí elfů. Elfové se stávají bohy. Tento absurdní, leč snadno pochopitelný vývoj je univerzální. Rozklad tajného vědění probíhá vždycky stejně. Každý etnolog a mytolog by to měl vědět – to ovšem předpokládá, že má tajné vědění v malíku.

Na tom, že dávné vědění upadá, není nic divného. Buď se jedná o zcela běžný proces úpadku a znovuoživení, nebo o ještě něco jiného: Do hry vstupují elfové a záměrně v člověku zamlžují jeho poznávací proces. Proč tomu tak je, zjistíme jen z velice pozorného čtení dávných příběhů. K tomuto problému se vrátím ještě později.

Musíme si zapsat za uši, že bohové nejsou elfové a elfové bohové. Jinak zabloudíme. Kdo elfy považuje za bohy, může v tom sice nalézat uspokojení, ale čtvrté tajemství neodhalí.

#### — PROTOHISTORIE KELTŮ —

Keltové se údajně obávali pouze jediného. „Kéž by nebe nespadlo,“ zněla jedna standardní formulace jejich obavy. Nebo: „Kéž by nebe nespadlo na tvář země“ anebo: „Kéž by obloha se svými zástupy hvězd nespadla na tvář země“. Tyto výroky možná upomínají na jakousi univerzální katastrofu, která se silně vryla do lidové paměti. A kromě toho byla Keltům dobře známa i potopa světa.

#### POTOPA SVĚTA

Občas se irské příběhy zmiňují o potopě světa, jako by to byla ta nejběžnější věc na světě. Věda pro ni nenalezla žádný důkaz, nicméně tradice všech národů až po ten nejnepatrnější kmen začínají od potopy světa jako nejvýznamnější události lidských dějin. Mezi Čínou a Irskem, Amerikou a Japonskem a od



Eskymáků až po Ohňovou zemi neexistuje jediný národ, který by neměl legendu o potopě. Kulty a národy, které tu byly před potopou, zanikly, a my jsme potomci těch několika málo přeživších. Všechna velká zvířata zahynula, kontinenty změnilly svoji tvářnost. Hladina moří a oceánů se po potopě zvýšila. Po této katastrofě začali ti, kdo přežili a byli roztroušeni do všech koutů světa, novou primitivní existenci: z lovců a sběračů – jediná činnost, jíž se po potopě a vzestupu hladin moří mohli lidé věnovat – se stali nomády, kteří táhli bažinatou a zatopenou krajinou. Předtím existovala velká jednotná světová kultura, tvrdí všechny mýty. Ať už tomu bylo jakkoliv, uvedu zde jen několik okrajových poznámek Irů k tomuto tématu.

#### PRAOBYVATELSTVO: FOMÓIROVÉ

Keltskou mytologii známe z písemné tradice Irů, Skotů, Velšanů a Bretonců – Keltové sídlící v kontinentální Evropě po sobě nic napsaného nezanechali. Z velšských a bretonských eposů později vznikla legenda o králi Artušovi a rytířích kulatého stolu.

Za původní obyvatele Irska se považují Fomóirové. Měli to být dávnověcí démoni. Když se na ostrově vylodila první skupina přistěhovalců vedená Partholónem, žili zde prý již tři sta let, které mezitím uplynuly od potopy světa. Byli považováni za „ty, kdo žijí na druhé straně moře nebo pod ním“. Jejich králem byl jednooký Balor.\*

Byli líčeni jako jednoručí, jednonoží a jednoocí. Fomóirové vypudili Nemedův lid, následující přistěhovaleckou vlnu. Další přistěhovalci, Fir Bolgové a Tuatha Dé Danannové



*Jednooký Balor.*

(Lid bohyně Danu), s nimi vstoupili do těsného kontaktu, až je nakonec zcela asimilovali. Tehdy je popisovali jako netvory s ovčí hlavou, snad proto, že po Nemedově invazi ostrov proměnili ve velikou ovčí pastvinu. Slovo Fomóirové se překládá jako „pod mořem“, snad kvůli zálibě Fomóirů v moři. Rovněž byli líčeni jako démoni s psí hlavou a měli žít v zászvěti nebo na dalekých ostrovech, na mořském dně nebo ve skleněných věžích (sklo poukazuje vždycky na zászvěti). Když byli poraženi, stáhli se na svůj „zászvětní ostrov“ a jak praví tradice, stali se knížaty elfů.

#### KNIHA INVAZÍ

Kniha *Lebor Gabála Érenn* (Kniha invazí) je dílo křesťanských mnichů, které se zabývá prahistorií Irska. Popisuje sled šesti osídleneckých vln, které po sobě přišly na ostrov. První osídlence přivedla Cessair, respektive bohyně Banba, druhé Partholón, třetí Nemed, jako čtvrtí přišli Fir Bolgové, jako pátí Tuatha Dé Danannové a jako poslední Milesiané (synové Míla), což byli Keltové. Až do sedmnáctého století bylo toto dílo považováno za opravdové dějiny Irska.

\* Viz kapitolu *Balor: fomóirský sluneční bůh*.



Mytologický cyklus zahrnuje tudíž následující přistěhovalecké vlny:

1. Cessairin příchod.
2. Partholónův příchod.
3. Nemedův příchod.
4. Přistěhování Fir Bolgů.
5. Příchod Tuatha Dé Danannů.
6. Invaze Milesianů (synů Míla).

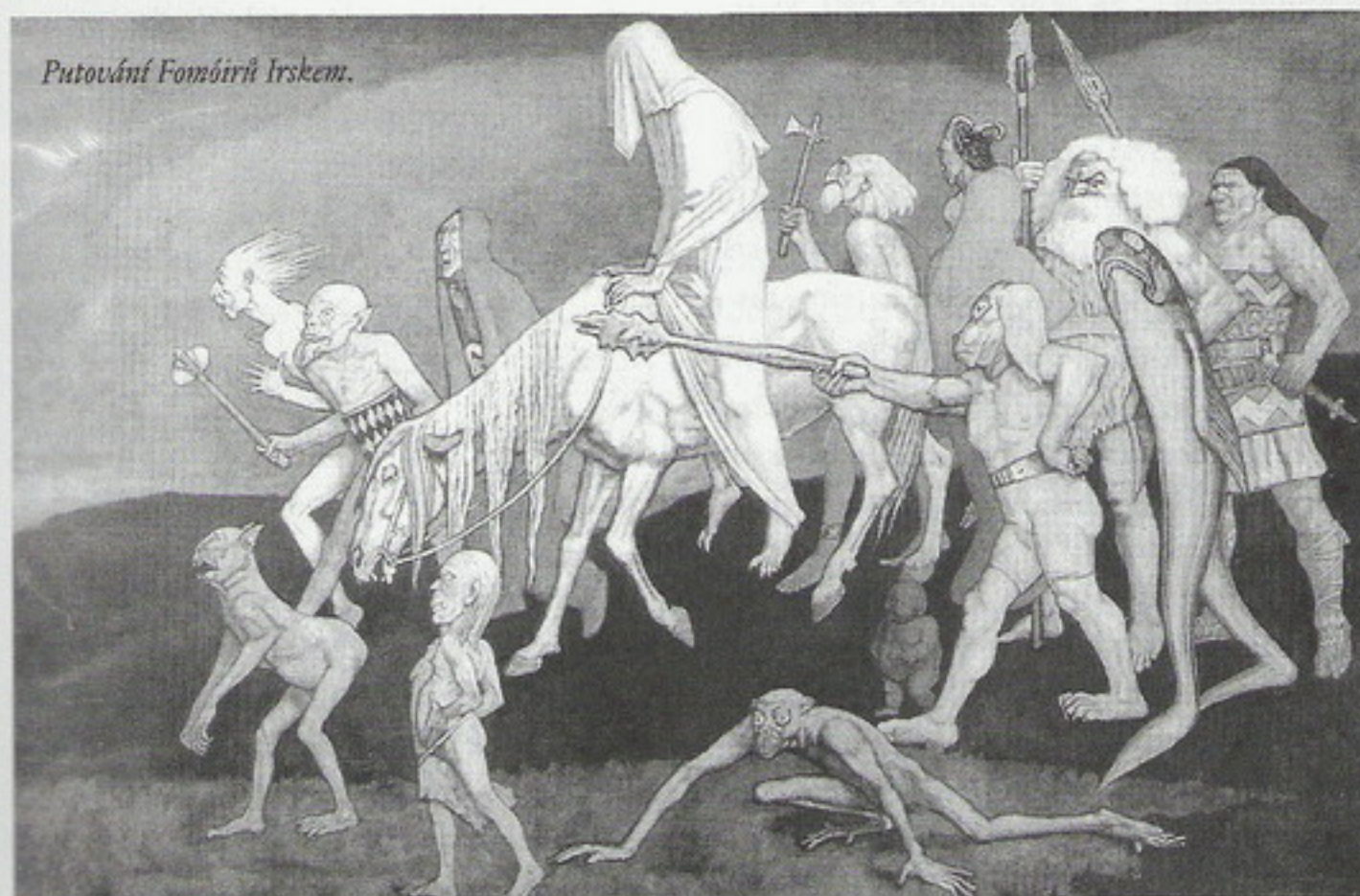
#### KMENOVÁ MATKA CESSAIR (BANBA)

*Knihy invazí* uvádí, že první osídlence přivedla žena, Cessair. S padesáti ženami a třemi muži si prý „čtyřicet dní před potopou světa“ podmanila Irsko. Tito muži byli její otec Bith („život“), manžel Fintan a kormidelník Ladra. Podle jednoho vskutku křesťansky laděného příběhu – nesmíme zapomenout, že mnichové museli keltské příběhy převyprávět v křesťanském duchu a z Keltů učinit křesťany – měla být Cessair vnučkou Noemovou,

jíž nebylo dovoleno vstoupit do archy. Nalodila se proto na jinou loď, kterou bouře zahnal ke břehům Irska. Tam si tři muži rozdělili ženy, přičemž Fintan a Bith dostali každý sedmnáct a Ladra šestnáct žen. Avšak Ladra a Bith zemřeli, a tak se jejich ženy přimkly k Cessair a Fintanovi. Fintan se zalekl takové spousty žen a uprchl před nimi na druhý konec ostrova. Cessair z toho puklo srdce, neboť nyní ztratila kromě otce i manžela. Cessair má rysy kmenové matky nového pokolení. Z příběhu se dále dovídáme, že všechny ženy sedm dnů před potopou umírají.

#### FIR BOLGOVÉ

Čtvrtá skupina přistěhovalců, která do Irska dorazila po potopě světa, byli Fir Bolgové. Přišli jako tři spřízněné národy ze zámoří: Fir Bolgové (fer = člověk, pl. fir; bolg = Belgové, Belgičané), Fir Domnanové (Domnann = fomóirská bohyně) a Galióinové (Gallové).





Podle jiné verze uprchli z Řecka, protože tam museli s vaky vláčet půdu. Jméno Fir Bolgové je v tomto smyslu chápáno jako „lidé s vaky“. Podle jiného výkladu jim Keltové říkali „měšcoví muži“, neboť na břicho nosili měšec jako dodnes Skotové *sporran*, kožčinovou brašnu upevněnou vpředu na *kiltu*. Fir Bolgové měli přijít buď z Řecka, Španělska a Belgie, nebo z říše mrtvých. Po Nemedově smrti vládli v Irsku, než je porazili Tuatha Dé Danannové.

#### DRUID A PROROK TÚAN MAC CAIRILL

Tento příběh o Túanovi mac Cairillovi je zaznamenán v *Knize tmavohnědé krávy* napsané kolem roku 1100 nebo 1199 (Best & Bergin 1929). V ní jsou popsány jednotlivé etapy dobývání Irska od potopy světa až po příchod Keltů. Zmíněný příběh nese název „Příběh Túana mac Cairilla vyprávěný Finnénovi z Mag Bile“ a vypráví o tom, jak se mnichové dověděli od Túana – praotce lidí s magickými schopnostmi – že jeho rodiče byli Starn a Sera a jeho otec Starn byl Partholónovým bratrem. Ten jako jediný přežil mor a dvaadvacet let putoval zpustošenou zemí a opuštěnými pevnostmi. Partholón líčí nejstarší historii Irska, přičemž sám sebe popisuje jako osobu, která u všeho byla – což je známý historický trik (Thurneysen 1980):

Vskutku, pětkrát bylo Irsko od potopy světa okupováno a jen 312 let uplynulo od potopy světa, když u jeho břehů přistál Partholón mac Sera. S 24 páry, 48 muži a ženami se vydal na cestu. Toto pokolení, jemuž bylo cizí bezpráví a lest, osídlilo Irsko a rozrostlo se na pět tisíc duší. Potom je však během jediného týdne zkosila smrt, jen jediný člověk zůstal naživu. Zřídka kdy dojde k pohromě, z níž vyvázne někdo, kdo potom o ní podá svědectví. Tímto člověkem jsem já!



*Takto měli vypadat Fomóirové.*

Partholón měl podle jedné verze přijít z podsvětí, ze „země šťastných mrtvých“ na západě. Jeho hrob měl být zaplaven vodami.

#### NEMED

„Tehdy přistál Nemed, syn Agnomanův v Irsku...“ Když Nemed, „Svatý“, připlul se svým loďstvem k irským břehům, měl šestatřicet lodí a třicet lidí v každé z nich. Všichni se usadili na ostrově, ale později byli zotročeni Fomóiry. Jejich povstání bylo poraženo a unikla pouze jediná loď.

#### MILESIANÉ

Poslední přistěhovaleckou skupinou byli Milesiané, kteří do Irska dopluli na šestatřiceti lodích. Slíbili Banbě, Fódle a Ériu, bohyním země, že po nich ostrov pojmenují. Proto se zde směli usadit.

#### TRÓJANÉ

Geoffrey z Monmouthu popisuje v díle *Dějiny britských králů* vylodění Trójanů v Irsku. Brutus byl pravnukek Aenea a jeho otec Anchises ho na zádech odnesl z hořící Tróje. Vergilius vypráví v *Aeneidě*, jak Aeneas založil Řím.



Jeho pravnuk Brutus zabil svého otce a uprchl do Řecka, kde objevil zotročené Priamovy potomky. Porazil krále Pandrasa, který je držel v otroctví, a odtáhl se sedmi tisíci lidmi. Ve snu se mu zjevila bohyně Diana a řekla mu, aby hledal nový domov na ostrově, na němž kdysi žili obři, ale nyní je opuštěný. Ostrov se nacházel někde za Hérakleovými sloupy, kde zapadá slunce – zde měl postavit novou Tróju. Brutus se ještě stačil oženit s dcerou zabitého krále, na pobřeží Tyrhénského moře našel další Trójany a šťastně proplul kolem Sirén u Hérakleových sloupů (Gibraltaru). Loďstvo přistálo v albionském Totnes, kde dnes stojí Brutův kámen. Trójané pojmenovali po Corineovi Cornwall a po Brutovi Británii. Ale na obry tam přece jenom narazili, avšak Corineus je přemohl a dvanáct loktů vysokého Gogmagoga svrhl ze skály. Potom byla založena třetí Trója, Kaerlud neboli Londýn. Toto je historie anglických předků, dnes považovaná za fikci.

#### — NAŠE NEVĚDĚNÍ O KELTECH —

Podle Caesara Keltové věřili, že jejich praotcem je bůh podsvětí. – Jakmile se ponoříme do studia Keltů, zjistíme, že o jejich původu nic nevíme. Ač vycházejí stále nové knihy o Keltech, neříkají nic nového, opakují dávno známé věci. Původ Keltů je zahalen tajemstvím a tak tomu i zůstane, nic na tom nezmění ani nové nálezy hrobů a vykopávky. Kromě megalitických hrobů a domněnek moderních i antických autorů nemáme po ruce vůbec nic. Musíme se smířit s tím, že naše nejstarší dějiny pro nás zůstanou navždy hádankou. Kelty si nesmíme představovat jako národ, spíše jako kulturu. Tato kultura se rozvinula kolem roku 2000 př. n. l. mezi indoevropský-

mi kmeny v jihoevropském prostoru a při stěhování národů se rozšířila na západ až do Británie a Irska. Svého vrcholu dosáhla kolem r. 500 př. n. l., kdy se také poprvé objevuje jméno Keltové. Keltské kmeny splynuly s národy megalitické kultury. Kolem roku 400 př. n. l. vyplnili keltští nájezdníci Řím a první vlna pevninských Keltů byla převálcována druhou vlnou Keltů. Následovaly různé vlny přistěhovalců a dobyvatelů. Západní Keltové si uchovávali svoji svébytnou kulturu nejdéle, Keltové na kontinentě byli decimováni římskou vojenskou mašinerií a od 1. stol. př. n. l. řeckořímská civilizace jejich kulturu vytěsňovala.

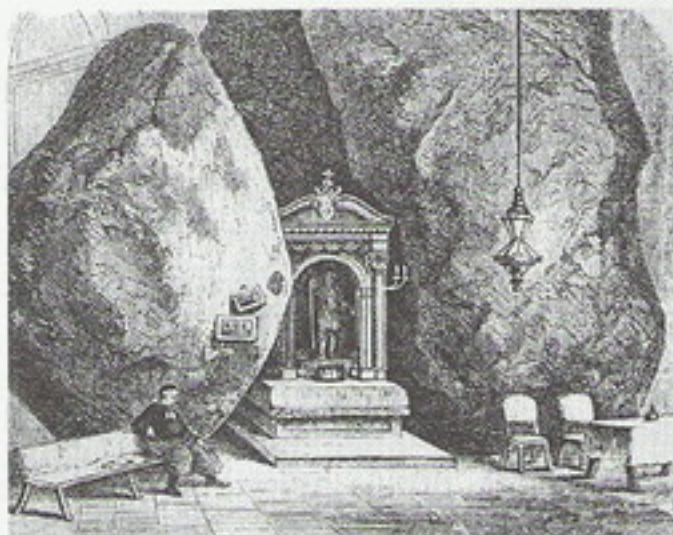
#### — MODERNÍ HYPOTÉZY — O DĚJINÁCH

Dějiny Keltů (lat. *celtus* = vysoký, vznešený) trvaly přes tisíc let. Oblast keltského osídlení zahrnovala střední a západní Evropu, Britské ostrovy, Irsko a části jižní Evropy a Malé Asie. Začátek keltské historie se klade do období mezi lety 600 a 400 př. n. l. Poté se mluví – podle naleziště La Tène – o laténské době, která trvala od poloviny 5. stol. př. n. l. až do římského záboru ve 2. stol. n. l. Rozlišuje se období keltské expanze do prostoru od horní Itálie po Balkán a Malou Asii ve 2. a 3. stol. př. n. l. a období římského dobývání Gallie, které ukončil Caesar. V 1. stol. n. l. byla podmaněna Británie a ve 2. stol. n. l. se z Gallie začalo šířit křesťanství, které ve 3. a 4. století proniklo i do Británie. Aby dokázali čelit náporu Germánů, museli se Římané počátkem 5. století z Británie stáhnout. Germáni překročili Rýn, vyplnili Řím a usadili se v oblastech obývaných Kelty. V 5. a 6. století dobyli Anglosasové rozsáhlé oblasti Británie, zatímco keltští Irové osídlili Skotsko a Keltové



z Británie přesídlili do Bretaně. Keltské jazyky se udržely pouze ve Skotsku, Walesu, Cornwallu, Bretani a Irsku. Z nich přežila gaelština ve Skotsku, irština v Irsku a manština na ostrově Man. Ve 4. stol. n. l. vpadli Irové do Skotska a vysloužili si přízvisko *scot*, což znamená „plenitelé“. Ostrov Man se stal baštou druidů. Ve Walesu se mluvilo velšsky, v Cornwallu kornsky; obojí to jsou britonsko-keltské dialekty, ale liší se opravdu výrazně. Kornština vymizela kolem roku 1800. Bretonština je živá dodnes jako poslední keltský jazyk. V 6. století se v Irsku rozvinula kvetoucí klášterní kultura. Výše uvedené oblasti se později dostaly do mocenské sféry anglických a francouzských králů a ztratily svoji samostatnost. Nejstarší známá keltská sídla ležela mezi Mohanem, Rýnem a Dunajem. Kolem roku 800 př. n. l. vpadli Gallové do Británie a Irska, kolem roku 600 př. n. l. obsadili Gallii, ve druhé vlně pronikli jako Kymrové či Brythonové přes severní Gallii opět do Británie. Dobyli střední a jižní Británii a vytlačili do Skotska zde usazené obyvatelstvo, které mezitím splynulo s první vlnou Keltů. Kolem roku 500 př. n. l. Keltové dobyli Pyrenejský poloostrov, kolem roku 400 př. n. l. obsadili území mezi Dunajem a Alpami. V Čechách a Itálii byla založena keltská království. Ve 3. století př. n. l. vpadli Keltové do Řecka, odkud táhli dál do Malé Asie. V této době začíná slábnout moc keltských států, které však nikdy nenabýly podoby jednotné říše.

V západní části Británie a v Irsku přežívali Keltové a druidové. Bardové a druidové žili v symbióze s křesťanskými misionáři. Znamenávali keltské příběhy, čímž je zachránili pro budoucnost. Mezitím se však na ostrovech vylodili Germáni, takže se zde začala rozvíjet kultura složená z keltských, germán-



*Dolmen obestavěný kostelem San Miguel, Arrichinaga, Španělsko.*

ských, respektive nordických, křesťanských a římsko-řeckých prvků.

Keltské náboženství nebylo nikdy systematicky zaznamenáno, a proto jsem toto náboženství i „knihu mrtvých“, tradici o zásvěti, musel zrekonstruovat z dochovaných příběhů o bozích a elfech.

### — STĚHOVÁNÍ NÁRODŮ —

Pod tlakem východních Skythů se Keltové hrnuli dál na západ. Obyvatelstvo dunajské kotliny bylo vytěsněno jednak na Blízký východ, kde na území dnešního Turecka splynulo s Chetity, jednak do Řecka. Severské obyvatelstvo se stáhlo před Protogermány do Skandinávie. Dostali se až do Skotska, Irska a Galicie, ba až na Sicílii, přičemž cestou vyplnili Řím. Někteří odborníci se domnívají, že Keltové existovali již v roce 2000 př. n. l. jako jednotná skupina, jiní se kloní k názoru, že s ohledem na krevní skupinu nula se nejprve uchytili v Čechách. Tato krevní skupina se v hojně míře vyskytuje mezi Velšany, rovněž na Kavkaze, na středomořských ostrovech a v severní Africe mezi Berbery. V roce 1200 př. n. l. Keltové zřejmě opustili Podunaj



a pronikli až do Irska. Dočista splynuli s tamějším megalitickým obyvatelstvem. Kolem roku 600 př. n. l. se Keltové z Karpat a Balkánu přemístili do Porýní. Měli systém kast a tříd, vojenskou aristokracii a pověst neohrožených bojovníků. Tato válečná linie Keltů vyplnila Delfy i Řím a vtrhla do Irska.

### — PŘEDKOVÉ KELTŮ —

Podle jedné pověsti vychovali Keltové řeckého hrdinu Héraklea, jenž měl s keltskou princeznou zplodit syna Galata. Ten se proslavil svou udatností; jeho poddaní se chtěli jako národ pojmenovat po něm, s čímž Galatés souhlasil. Od té doby se jmenují Galatové nebo Gallové a jejich země Galatie nebo Gallie, jak píše Diodóros Sicilský v 1. stol. př. n. l. Původ Keltů je pro nás velkou neznámou. Ale jak ji máme rozluštit, když je ve hře tolik faktorů? Stála snad u zrodu tohoto etnika jedna rodina, spojilo se v dávné minulosti více kmenů či rodů dohromady, nebo došlo ke štěpení větších etnických skupin...? Původní oblast, odkud se Keltové údajně rozšířili, je kladena do jižního a středního Německa a do Čech a měla zasahovat až do východních Alp a východní Francie. Poprvé se Keltové objevují v době bronzové. Keltské etnikum se pro-



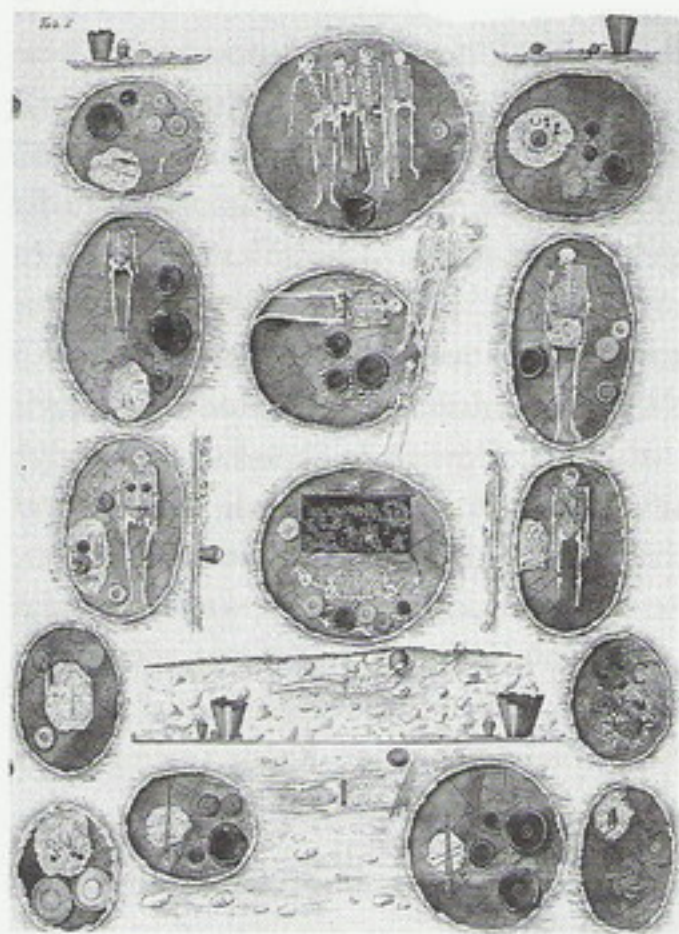
*Kromlech Chun Quoit, Cornwall, Anglie.*

měňovalo v důsledku stěhování národů, společenských změn a objevování nových nástrojů a technik. Označovat Kelty za národ s určitými kulturními zvláštnostmi je tudíž problematické. Národy jsou beztak jen časově omezené formace v rámci určitého dějinného vývoje; určité skupiny lidí se setkávají, mísí, oddělují, zpola vymírají, znovu se spojují, zůstávají nějaký čas pospolu na jednom místě, potom se opět někam stěhují, jsou hubeny válkami a napadány různými kmeny, genetické dědictví jim pozměňují zajatci a otroci. Jejich území se rozšiřuje nebo naopak smrskává, nic není z delší časové perspektivy stálé. Slovo „Keltové“ je tudíž uměle vytvořené. Keltské etnikum sestávalo z různých kmenů, které žily vlastním životem, uzavíraly dočasná spojení s jinými kmeny a mísily se s nimi. A v tom právě spočívala známá slabost Keltů, že se nikdy politicky nesjednotili a často bojovali na straně Říma proti jiným Keltům, čehož využili Římané k jejich podmanění. Navíc existovaly nejrůznější keltské dialekty, které ztěžovaly vzájemnou komunikaci. (V této souvislosti připomínám německé dialekty, jimiž se mluvilo ještě v 18. století, a že to byla teprve spisovná němčina, severoněmčina, jež jazykově sjednotila všechny Němce.) Keltové se smísili se všemi národy, které pronikly z Malé Asie až do Skotska a Irska. Když se vylodili v Británii, objevili zde jakousi ranou formu náboženství, často zvanou „staré náboženství“, kulturu pohárů, která se vyznačovala uctíváním boha s rohy. Kolem r. 100 př. n. l. Keltové sice vytvořili velkou říši, leč bez silnějších vnitřních vazeb. Každý kmen a každý kmenový svaz bojoval na vlastní pěst.

Existenci Keltů lze poprvé doložit kolem roku 800 př. n. l., zejména v rakouském Hallstattu. Z Iberského poloostrova se halštatská



kultura rozšířila přes východní Francii až do Anglie. První přesuny Keltů probíhaly pomalu a nemusely ani být provázeny násilím, neboť byla zabírána panenská půda. Docházelo k integraci s usazenými národy, a tak se mísily kultury a jazyky. Kromě toho existovaly obchodní kontakty se Středomořím, s Řeky a Etrusky, zejména přes Massalii (Marseille) a severní Itálii. Od zpracování bronzu se brzy přešlo ke zpracování železa. Bronz byl drahý a užíval se k výrobě zbraní a šperků, zatímco železo bylo levnější, a tak se z něho vyráběly předměty denní potřeby. Jimi se například mohlo rychleji a snadněji opracovávat dřevo. Nakonec byl bronz používán jen k výrobě šperků a luxusního zboží. Z bronzu se odlévaly i přilby, než se začaly kovat ze železa. Obchod zajistil, že zhruba od roku 600 př. n. l. se víno stalo oblíbeným nápojem keltské horní vrstvy.



Keltské hroby v rakouském Hallstattu objevené archeologem Theodorem Engelem v letech 1846–1863.

Keltové vytvořili třídní společnost, a ta se postupně štěpila na šlechtice a jejich družiny, které na nich byly závislé, musely jim odvádět naturální dávky a vykonávat pro ně různé služby. Šlechtici byli ozbrojeni meči, bronzovými přilbami, krunýři a kopími s železnými špičkami, bojovali na čtyřkolových vozech, které se však později ukázaly jako nepraktické a udržely se jen v kultu mrtvých. Brzy je nahradili bojovníci na koních – proto se zachovalo tolik příběhů o nich. Je možné, že Keltové koně převzali od Skythů. Jejich společnost se formovala kolem knížat. To dokazuje například Heuneburg, sídliště z 6. století př. n. l. na horním toku Dunaje. Řemeslníci nevyrobili jen pro vlastní spotřebu, nýbrž i pro obchod. Čile se rozvíjel výměnný obchod s ostatními národy.

Podle názoru archeologů bylo Irsko až do roku 8000 př. n. l. neosídleno. Avšak během megalitického období, zhruba od čtvrtého tisíciletí, vyrostly na ostrově velké kamenné monumenty. Nejslavnější je Newgrange v hrabství Meath. Je to Brugh na Bóinne, kde žili elfové. Megalitické stavby\* Keltové v souladu se svými zkušenostmi považovali za sídla elfů. Ze stejného období pocházejí kryté pohřební komory neboli *kromlechy* (breton. – „kruhové místo“, totožné s *dolmenem* – „kamenný stůl“). Tyto monumenty budovala neznámá kultura a rasa po celé Evropě – a klidně můžeme říci po celém světě až po nejmenší Tichomořské ostrovy.

Kolem roku 2000 př. n. l. se lid takzvané kultury zvoncových pohárů, jenž uměl zpracovávat kovy, přesunul ze Španělska a Francie přes Anglii do Irska. Stavěl galeriové hroby v podobě člunů nebo kýlů a kamenné kruhy. Etni-

\* Megalitický: z řec. *mega* = velký, *lithos* = kámen.





*Svatý Patrik s ďáblem.*

kum spřízněné s tímto lidem zvoncových pohárů, národ food-vessel, se usadil po roce 1900 př. n. l. v severním a východním Irsku, zpracovával kůži, kosti i dřevo a vyráběl bronzové předměty a zbraně. Používal kůží potažené čluny a dobýval měď a zlato, takže Irsko v období popelnicových polí ve 13. století př. n. l. mohlo vynaložit neuvěřitelně mnoho zlata na obchod s pevninou. V 7. a 6. století

př. n. l. přistály u irských břehů další keltské kmeny, které s sebou přinesly znalost zpracování železa. Byli to takzvaní Q-Keltové, kteří hovořili goidelským keltským dialektem (a užívali indoevropskou labioveláru kw [v latině qu a c], v protikladu k brythonským P-Keltům, kteří ji změnili na p).

|         |                 |         |                |       |
|---------|-----------------|---------|----------------|-------|
| ide.    | <i>quennon-</i> | = hlava | <i>maquos-</i> | = syn |
| stir.   | <i>cenn-</i>    | = hlava | <i>mac-</i>    | = syn |
| stvelš. | <i>penn-</i>    | = hlava | <i>map-</i>    | = syn |

Protože na ostrov nepronikly římské legie, mohlo Irsko projít vlastním vývojem. Oproti tomu na pevnině římský vliv rozložil vše keltské, zvítězila zde římská civilizace a státní správa, gallština byla vytlačena latinou. Irsko bylo sice od 4. století christianizováno, avšak tento proces neprovázely války ani násilí, obě kultury se vzájemně přizpůsobily a křesťanští kněží se rekrutovali z řad druidů. Vědění filiů a druidů, dosud jen ústně tradované, bylo teď zapsáno latinsky. Těchto asi tisíc zaznamenaných příběhů představuje zdroj našich znalostí o keltské říši mrtvých.





*Pobřežní komora v Maes Howe, Orkney, Skotsko, asi 2500–2000 př. n. l.*



• II •



BÁDÁNÍ  
O SMRTI  
VE 21. STOLETÍ



## KLÍČ K ŘÍŠI MRTVÝCH

Při studiu keltských „mýtů“ se musíme nejprve obeznámit s výsledky moderního bádání o smrti, s posloupností posmrtných zkušeností vypracovanou na základě zpráv osob, které přežily svou smrt, neboť většina těchto mýtů se zabývá životem po smrti. Zkoumání starých tradic dosud nikdo nezaložil na těchto pevných základech, a proto není divu, že současné výklady nepřinesly vcelku nic objevného. Vědění starých kultur v podstatě vycházelo z nauky o úrovních bytí, k níž moderní lidstvo – které se především zabývá materiálním světem – ještě nedospělo. Dneska nás zajímá mapování fyzického vesmíru, zatímco naši dávní předkové hledali počátek materiálního světa v sousední úrovni bytí, nehmotné a bezčasové. Přitom objevili, že hmota pochází z prahmoty – tu nazývám plazmou – která však je tak jemná, že se shoduje s tím, co popisujeme jako Já, psýché nebo duši. Proto se dospělo k neobyčejnému závěru: *Pralátka a duše jsou totožné*. To je největší poznatek všech starých kultur světa – bez výjimky!

Další závažné odhalení bylo: Duše přežívá smrt. Plazma včetně všech informací, které nashromáždila v průběhu života, nemůže zaniknout. Říše duší zemřelých lidí sestává ze všech oddělených plazmatických těl. Ale nejenom duše je čistou plazmou, všechny materiální formy a prvky mají za základ jakýsi plazmatický stín, plazmatickou matici. Plazma hmoty a plazma duše jsou identické. To je třeba mít pořád před očima: *Já a svět jsou jedním duchem*. Prahmotná úroveň bytí, země duší a říše mrtvých jsou jedno a totéž.

Z toho všeho vznikl obraz světa, za nímž jeho moderní vědecký protějšek v každém ohledu silně pokulhává, jedná se totiž o obraz světa

potvrzený zkušeností: Zemřelí se vraceli zpátky a vyprávěli, jak se žije v sousední úrovni bytí, jaké zákony tam vládou. Před zhruba třiceti lety začala i moderní civilizace se zkoumáním posmrtných stavů a dospěla ke stejnému výsledku: Smrt neexistuje!

Tato kniha není v žádném případě jednou z těch, které v romantickém duchu objasňují nebo materialisticky oklešťují keltské tradice, spíše v ní dokládám na základě poznatků, které máme již dobré tři desítky let o duševních pochodech odehrávajících se při umírání a po něm – což je několik tisíc prověřených zpráv osob, které prožily klinickou smrt – že naši keltští předkové byli velice dobře informováni o těchto procesech a měli i důkladně zmapován náš posmrtný stav duše v dimenzi smrti. Dneska zkoumáme netělesný stav duše a jemu vlastní nehmotný prostor tak, že se vyptáváme resuscitovaných osob na jejich zážitky; staré národy zřejmě nedovedly oživit mrtvé, avšak někteří lidé se určitě vraceli (stejně jako se vrací dnes) z bezčasové sféry netělesného vědomí, aniž byli vystaveni elektrickým šokům, a vyprávěli o svých zkušenostech, z čehož se časem vyvinula nauka o zásvětí, jež se stala základem filosofie a náboženství.

## MODERNÍ VÝZKUM POSMRTNÝCH STAVŮ

Takzvaná mytologie – *mýthos* znamená „pravdivá vyprávění“ a nikoli, jak se dneska mylně překládá, „smyšlená“ vyprávění – se v dnešní době s oblibou využívá k tomu, aby se dokázala primitivnost našeho Já v dávné minulosti. Mytolog se vyžívá v tom, že sám sebe historicky ponižuje. Ovšem ještě antičtí Řekové věděli, že staré mýty byly pravdivé příběhy,





Urna se třemi obličejí; Korutany, 3. stol. př. n. l.

zkomolené v průběhu historie. V kostce řečeno: Starověké kultury neznaly mýty, znaly jen pravdivé příběhy, jakkoli časem překroucené. Tyto pradávne dějiny lidstva spolu s věděním získaným v zásvětí daly vzniknout tomu, co učenci dneska nazývají mytologií. Moderní vykladači, tzv. mytologové, které nikdy nestrhl ostrý vítr zásvětí, kteří nikdy nebyli mrtví, nikdy nemluvili s mrtvými bytostmi, nikdy v rozštěpení vědomí nenahlíželi materiální svět zvenčí, nikdy nebyli přinuceni k rozhovoru žádnou vílou, ti se sami vybrali za správců minulosti. Za to platíme ztrátou našich dějin, zásvětí, *mythu* a vědění vůbec.

Mnozí lidé, oslnění líbivými výklady školometských mytologů, kteří ve všem spatřují jen historické, hospodářské a kulturní souvislosti, nebo romantizujícími keltomany, kteří

zase ve všem tuší mystické přírodní vědění, tajemno a neznámo, aniž čemukoli rozumějí a cokoli zažívají, ti jsou uneseni *mythem* a jeho divokými podobami v pojetí Sigmunda Freuda, symboly či archetypy. Takové výklady musím rozhodně odmítnout, neboť ignorují pravdivé příběhy a skutečné historické pozadí a chtějí tyto pradávne skutečnosti jenom psychologizovat nebo degradovat na výmysly našich předků.

Staré příběhy sice popisují sousední úroveň bytí pomocí symbolů a archetypů, ale to jen proto, že nečasoprostorovou, nekauzální, nemateriální a čistě duchovní existenci nelze přiblížit slovy. Symbol však nežije vlastním životem, je pouze vágním pomocným prostředkem k vyjádření čehosi nehmotného – oné úrovně bytí, v níž platí jedině duchovní zákony. Symboly jsou jako fotografie. Fotografický snímek není skutečností, stejně jako jí není symbol. Nicméně učení mytologové se domnívají, že symbol je zlatým klíčem k moudrosti. Problém spočívá v tom, že naši sousední nehmotnou úroveň bytí nelze popsat slovy ani nějak reprodukovat materiálními prostředky, lze ji pouze zažít v duševním pohroužení. Zde slova nemají váhu. Pocity se nedají zachytit slovy, jakkoli poetickými. Sousední úroveň bytí je jediná reálná, představuje základ hmotného světa, a ten je tudíž nereálný. Naše sebestředná ega, která se domnívají, že hmota je pevná látka, jsou na omylu, neboť materie vzniká z duchovna, je protkána a ožívána duševní látkou. Hmota stojí až na druhém místě, neboť je vytvořena z pralátky.

Každý bdělý okamžik našeho života ukazuje, že pravý svět není ten viditelný, nýbrž onen duchovní, předhmotný. Náš svět je projekcí duchovního pole, které na jedné straně ztuhlo do přírodních forem, na straně druhé dalo



sílu duším, aby kolem sebe rozvinuly svůj hmotný zrcadlový obraz nazvaný tělo. Všechny staré kultury se snažily vysvětlit tento úchvatný skok z plazmatické pralátky do hmoty a z těchto výkladů vznikly jejich filosofie. Keltové tuto událost objasňovali prostřednictvím příběhů, protože abstraktní dogmatická věda neumožňuje řešení záhady vzniku života. To zjistili již brzy a zákazem písma předešli planému teoretizování. Chtěli v lidské duši uchovat hluboký cit pro zásvěetí a nechtěli ho nechat zničit myšlenkovou abstrakcí – jak se to děje dnes.

Většina příběhů zaznamenaných mnichy se neodehrává v hmotném světě, nýbrž v plazmatické úrovni bytí, v říši mrtvých. Moderní mytologové a vykladači nejrůznějšího původu však nevědí zhora nic o moderních výzkumech posmrtných stavů ani o zásvěetí, jak Keltové tuto úroveň nazývali. Na říši mrtvých materialističtí fantastové hledí s údivem jako na porody hlavou či rafinované fantazie, ba dokonce jako na duchovní odraz hospodářských poměrů – to znamená, že je stejně primitivní jako celá tehdejší ekonomika.

Ve skutečnosti nemá úroveň hospodářství nic, ale vůbec nic společného s tím, co vytváří duch. Duch podléhá věčným a neměnným zákonům zásvěetí, naší sousední úrovni bytí, plazmatického světa, ale je zcela neovlivnitelný jakoukoli historickou formou života. Že formy řemesel a způsoby obdělávání půdy vytvářejí duševní vědění o pralátce a o duši, byla ubohá reakce učenců 19. století na neobvyklou filosofii, jíž nedokázali čelit něčím stejně přesvědčivým, a proto se snažili ji bagatelizovat, což zapříčinilo, že africké, asijské, americké a tichomořské domorodé kultury jsou dodnes jakožto méněcenné a primitivní nemilosrdně likvidovány a vykořisťovány. Temná

moc, která nedokáže poznat světlo ducha, převzala moc ve světě a umlčuje všechny, kdo si uvědomují duchovní rozměr bytí a plazmatické pravšehomírno. Dřívější kultury byly duchovně zakotveny v sousední úrovni bytí, zatímco moderní západní kultura zná jenom těla a přírodu jako neživou látku a našeho ducha jako malinkatou tečku nad písmenem i, která zmizí se zánikem těla. Odpověď na otázku, proč došlo k tomuto největšímu zlomu v lidském vnímání světa, by vrhla ostré světlo na původ člověka a jeho poslání na této planetě; keltské příběhy tu a tam něco naznačují, ale zde se tímto hlubokým tajemstvím nebudu zabývat.

Říše mrtvých je nadreálná, jemnovlnná, nehmotná a nečasoprostorová úroveň bytí, vytvořená z pralátky. Ta proniká vším jako vzduch – krajina smrti existuje tudíž těsně vedle nás a v nás. Toto zásvěetí je bez prostoru a času, protože duch nezná materiální ani časové hranice. Neexistuje v něm žádný materiálně vymezený prostor, a tudíž ani čas. Kde chybí čas, tam se všechno zdrcne do jediného okamžiku, okamžik a věčnost splynou v jedno, a proto tam ani neexistuje kauzální sled událostí jako v našem světě, neboť budoucnost je viditelná již teď a minulost se nalézá těsně vedle nás. Toto je staré keltské vědění, jemuž pomalu dává za pravdu i moderní fyzika, neboť ta pátrá jen po jediném: po původu hmoty v subatomickém světě.

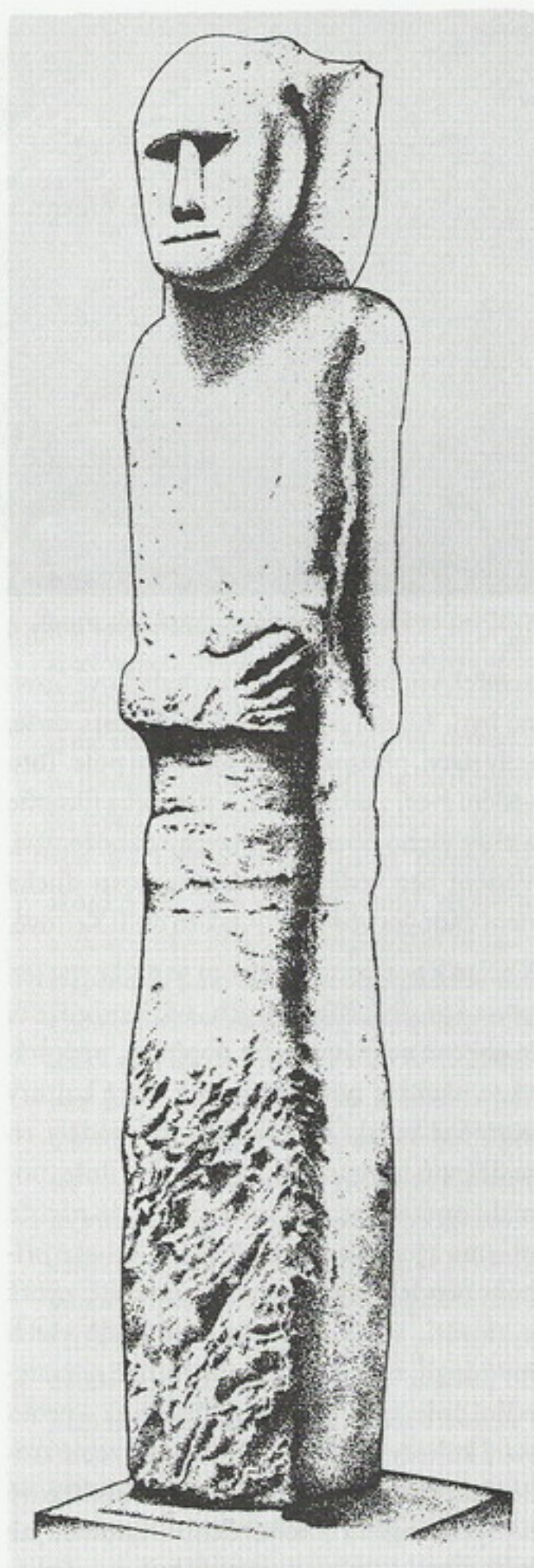
Smrt tedy neexistuje, to jen naše já přežívá jako plazmatický duch, jako duše, jako vědomí. Tyto ošuntělé pojmy však nemají žádnou váhu, rozhodující jsou fakta – nesčetné zkušenosti lidí, kteří přežili vlastní smrt, „vrátili se zpátky“ a informovali nás o tom, co zažili. Dnes již nelze pochybovat o přežívání smrti, tj. o tom, že po smrti těla žije duch dál. A na-



opak řečeno: Život je *přetrvávající* smrt, protože naše vědomí je trvale zapuštěno v plazmatické úrovni bytí, v říši mrtvých. Nám však připadá, že stoupá jako dým z hmotného těla, zejména z hlavy a mozku. Z tohoto úhlu pohledu jsme trvale mrtví, neboť naše duše žije zcela v plazmatické duševní úrovni, ale podléhá zvláštnímu osudu, neboť vinou přetělování musí být neustále obrácena do hmotného světa místo do své domovské úrovně. To v ní probouzí zmatek a způsobuje záměnu duchovního a hmotného, čímž jak známo trpíme všichni. Duše by však nemohla žít ve hmotě, kdyby si nevytvořila látkový zrcadlový obraz své duševní struktury ve hmotných atomech, jímž se váže na projekci těla. Hned vysvětlím: Duše je pevně spojena se svou duševní praúrovní i se všemi jejími bytostmi. Z jistých důvodů se určitá část duševní plazmy zhušťuje ve hmotu, které říkáme tělo. Duše si vytváří tělo v úrovni bytí, která je jí zcela cizí.

V této úrovni, kterou nazýváme materiálním světem, se zhmotnělý zrcadlový obraz duševna může projevat a v pomalém hmotném prostředí získávat zkušenosti. Právě toto nabývání zkušeností může být důvodem pro projekci do fyzického světa – *neboť pomalé učení je důkladnější*. Jako čisté duševní bytosti by se nám asi nedařilo shromažďovat přesvědčivé a nezpochybnitelné poznatky na jemnovlnném zledovatělém parketu plazmatické úrovně bytí, kde se všechno příliš rychle rozfouká ve větru pralátky.

Universum nezná smrt, zná jedině oddělení těla od duše. Již nejsem tímto tělem, nejsem touto rukou, nejsem těmito vlasy, jsem nehmotnou a nečasoprostorovou pralátkovou bytostí. Pralátka je jenom poloviční látka, je to síla a pohyb ducha. Dosud ještě nikdo ne-



*Pískovcová stěla z Holzgerlingenu, výška 230 cm.*





*Detail bronzové situuly, 6. stol. př. n. l., Váče, Slovinsko.*

zemřel, všichni se dostali do pralátkové úrovně bytí, žijí dál jako duchovní bytosti, duše, uzly jáství, plazmatické informační pole. Toto vědění tvoří základ veškeré starověké filosofie a vědy, všeho poznání a pravého náboženství. Vědění bez vědění o nesmrtelnosti ducha není žádným věděním – tak to cítili Keltové.

Klíčem k porozumění životu se může stát jen přesná znalost říše mrtvých, avšak protože ta je obecně neznámá nebo popíraná, nedostává se nám ani poznání života. Staré kultury včetně té keltské však velice dobře věděly, co se děje při umírání, jak my, jakožto duše, pomalu opouštíme tělo a vracíme se do náruče plazmy a jejích zákonů. Proto se keltské příběhy neodehrávají v pozemském světě, nýbrž v zásvětí, a tak je tomu v případech všech mytologií, neboť krajina mrtvých je nemateriální pole, vyvěrající z čistého života – proto staré kultury zdůrazňovaly jednotu země zrození a země smrti. Symbolisté, mytologové a psychologové z toho učinili symbol. Jak bezútešné! Jakožto duchovní bytosti přicházíme ze sousední úrovně bytí a do ní se zase

navracíme, když tělo selže, respektive když duše splní svůj plán, odkládáme svůj hmotný šat a touláme se opět po nekonečných březích čistého vědomí.

## ZKUŠENOST SMRTI

Někteří lidé, když znovu obživnou, vyprávějí o svých podivuhodných zkušenostech. Různí badatelé tyto zážitky shromáždili a porovnali, přičemž dospěli k závěru, že se více méně shodují jak obsahově, tak ve sledu jednotlivých událostí. Vyšlo najevo, že takzvané posmrtné zkušenosti – což není nejvhodnější pojmenování, protože ve skutečnosti člověk neumírá, nýbrž žije dál – se odvíjejí podle přesného plánu. Zážitky, které zde ve stručnosti uvedu, se dostávají v pevně daném a nezaměnitelném sledu. Zážitek „číslo sedm“ nemůže stát na místě zážitku „číslo čtrnáct“. Že se nejedná o pouhé halucinace, dokládá především neměnný průběh těchto posmrtných procesů. Navíc se dochovaly



zprávy z dřívějších staletí, které se navlas shodují s těmi dnešními. A nejinak je tomu s mytickými popisy smrti: i ony se shodují s tím, co dneska označujeme jako posmrtné zkušenosti. Tyto zkušenosti vrhají zcela nové světlo na pradávnné mýty a umožňují nám je dešifrovat a pochopit. Ve skutečnosti mýty popisují reálnou úroveň bytí, která se nachází za hmotným světem. Proto nám nezbyvá, než znovu analyzovat veškeré mýty pradávnných kultur a přírodních národů, neboť jsou klíčem k sousední úrovni bytí. Staré tradice vycházejí z mnohem větší sumy vědění, než jsou tisíce dnešních zpráv o posmrtných zkušenostech. Mýty jsou zlatým klíčem k bráně zásvětí – proto můj nový výklad našich tradičních příběhů. Nejenom moderní fyzika otevírá bránu k zásvětí, kdo umí číst v pradávnných mýtech starých národů, ten pochopí nebo alespoň vytuší rozčlenění, původ a smysl bytí. Můj závěr je tento: posmrtné zkušenosti moderních lidí představují cestu do opravdového světa smrti, do světa života po smrti.

Ve vší stručnosti nyní popíšu jednotlivá stadia posmrtné zkušenosti. Ovšem zdaleka ne všichni procházejí všemi etapami, některé z nich mohou být – podle toho, kolik času je k dispozici – přeskočeny. Mnohé z těchto stadií objevíme v keltských vyprávěních. Avšak nejde mi o srovnání s keltskými mýty, nýbrž hodlám předložit naše moderní poznatky o smrti, protože jediné z této perspektivy můžeme přijmout zkušenosti našich předků. Nejprve uvedu několik posmrtných zážitků.

- POSMRTNÁ ZKUŠENOST JEDNÉ ŽENY: Byla jsem na smrt nemocná, zánět pobřišnice, zimnice, horečka – myslela jsem si, teď přijde smrt. Musím se rozloučit. Na tom nebylo nic těžkého, kromě rozluky s dítětem. Zmocnila se mě potřeba postarat se o syna. Nyní onen „sen“.

Moji rodiče sedí v pokoji, předávám jim dítě. Přichází můj bratr, jako právník zařizuje veškeré právní věci. Ve snu si říkám: „Mám život za sebou a jsem teď spokojena.“ Vtom jsem se vznesla asi metr vysoko do namodralé bílé zóny. Nevšední radost, nová cesta do šedavé bílé sféry. Touto cestou se pohybuji bez vlastního přičinění. Je to jakýsi vír. Přichází most, vlevo i vpravo propast, tančím přes něj. Vzduch je vlhký, avšak dýchá se mi nádherně, snadno a zhluboka. Mám na sobě volné oblečení, vlaje ve větru. Držím se pevně zábradlí. Vidím, že za mostem je zeleň, ale bez květin. Konečně se dostávám na konec mostu, vede nad nějakou řekou. Něco neviditelného mě táhne dál nahoru. Na konci mostu stojí nalevo postava, která vypadá jako Zarathušta a je oblečena do bílého rozevlátého šatu. Podle výrazu obličej mě zve dál. Nemluvíme. Mezitím se ocitám na jakési skalní plošině. Nořím se do třpytivého světla. Toto světlo je nepopsatelné, doprovází ho hudba připomínající pozounový akord A dur. Jsem všudypřítomná, všemocná a spokojená – neskonale orgiastická situace. Neprocitla jsem ihned, teprve příštího rána v nemocnici. Nebyl to žádný sen! Kolem mého lůžka stáli lékaři a jeden z nich řekl: „Zaplat pán Bůh!“ Usmála jsem se. Nemohla jsem mluvit. Nemohla jsem se ani pohnout, a přesto jsem měla obrovskou radost ze života; ta mi zůstala a stala se součástí mého života. Po uzdravení jsem od základů změnila život a se synem opustila manžela a bohatý dům. Zpočátku mě sužovaly šílené bolesti, potom jsem chtěla opět zemřít. Trvalo mi dlouho, než jsem se znovu naučila pohybovat a mluvit.

- POSMRTNÝ ZÁŽITEK JEDNÉ ŽENY VE „SNU“: Snila jsem a nepředcházely tomu žádné zvláštní podněty: Vznášela jsem se nad svým tělem a potom jsem se ocitla v jakémsi tunelu, kde



byl vír, který mě hnál dopředu. V tunelu bylo těsno a na jeho konci světlo. Tam jsem potkala světelnou postavu, která současně vyzařovala světlo a lásku. Promlouvala ke mně, aniž pohybovala ústy. Předtím jsem přehlédla celý svůj život, spatřila jsem veškeré události mého dětství. Potom jsem zaslechla hlasy, které říkaly, že se musím vrátit. Najednou šlo všechno velice rychle zpátky, ale příliš rychle, než abych ještě stačila něco vnímat; najednou jsem byla opět v těle, což jsem nesla nelibě.

- **POSMRTNÁ ZKUŠENOST JEDNÉ DÍVKY:** Bylo mi devatenáct a chtěla jsem zemřít, protože moje matka byla tak omezená a cynická; úplně jsem ztratila chuť do života. Prosila jsem, abych mohla zemřít, a pomalu jsem nemyslela na nic jiného. Když jsem se šla projít, zúžilo se mi zrakové pole a teprve opožděně jsem viděla, že se ke mně někdo blíží, jako bych měla klapky na očích. Jedné noci jsem skutečně zemřela. Nejprve jsem se ocitla v jakémsi tunelu, a tam mě napadlo: „Podařilo se ti to, smíš zemřít!“ Vznášela jsem se a klouzala tunelem asi tak, jako když ležíte na nemocničním lůžku, vozí vás chodbami a vy ležíte hlavou dopředu. Na konci tunelu se objevilo světlo, nějaká záře. Potom jsem se ocitla v přírodě, na louce s květinami. Nyní jsem stála vzpřímená. Bylo tady světlo, nevycházelo z žádné osoby, ale přesto mělo ohnisko, které se však rozplynulo. Ve druhé scéně, na kterou si vzpomínám, jsem stála na břehu jakési vody, ale nebyla to žádná voda, bylo to jako mlha, opar, bylo to houbovité. Na druhou stranu vedla lávka se zábradlím a šla jsem po ní. Vynořila se světelná postava. Nebyly slyšet žádné zvuky. Řekla jsem si: „Zůstanu tady až do rozplynutí mé touhy!“ Vynořila se otázka „Co je rozplynutí?“ Můj život byl žalostný. „Zůstanu přesto tady!“ Potom jsem spatřila v jakési vizi, jak ležím

v posteli, matka sedí vedle a oplakává moji smrt. Kdyby tak věděla, co jsem cítila. Něco z jejího smutku přeskočilo na mě, ačkoli pro mě byla tato žena úplně cizí bytost, tak jako jsem pro ni byla vždycky i já. Měla jsem tuto matku mučit svou smrtí? Potom jsem zažila jakousi simultánní perspektivu, viděla jsem matku kolem dokola. Matčin smutek mě nahlodil, avšak přesto jsem se rozhodla zůstat tady. Potom se dostavil aha-zážitek: „Ještě jsem se životem neskončila!“ Plna nadějí jsem se vrátila zpátky. „Zkusím to ještě jednou!“ Vydala jsem se zpátky po chodníku, cítila jsem se jako tělesná bytost a po vlastních nohách jsem odkráčela zpátky, zatímco předtím jsem se spíš vznášela. Najednou jsem byla zpátky. Matce a dvěma přítelkyním jsem vyprávěla, co jsem zažila, nikoli však svému muži. Ale všichni si mysleli, že jsem se zbláznila. Tak jsem si ten zážitek nechala pro sebe a už jsem ho nikomu nevyprávěla – pouze svému otci. Kupondivu mi rozuměl a řekl, že to tak nějak chodí. Řekla jsem mu, že to byl jen sen, ale on si myslel, že to nebyl sen.

Podle mých vlastních výzkumů probíhá zkušenost smrti následovně:

#### I. TŘESK

Smrt začíná zcela zvláštním hlukem, třeskem, rámusením. V dalším okamžiku spatříme naše tělo jakoby zvenčí, vznášíme se nad ním. Tento třesk zatím nikdo nedokázal vysvětlit, ačkoli jeho příčina je prostá. Všichni živí tvorové mají hmotné a duševní tělo. Duševní tělo je naše duše, naše vědomí, naše já. Nejedná se o pouhou ideu, nýbrž o plazmatické, subatomické, jemnohmotné, éterické tělo. Mluvíme o plazmatickém těle a plazmatické



úrovni bytí, do níž toto tělo náleží. Když se plazmatické tělo oddělí od hmotného těla, vyvolá rozpojení obou provázaných plazmatických polí – plazmatické duše a tělesného plazmatu – jakýsi sací reflex či podtlak – podobně jako když k sobě přitisknete nasliněné dlaně a potom je náhle odtráhnete – třesknutí, které slyší jen umírající. Jakmile se duše oddělí, vidí ihned svoje tělo zvenčí.

## 2. MIMOTĚLESNÁ ZKUŠENOST

Náš pocit „já“ a naše vědomí se již nenalézají v těle, na to se díváme zvenčí jako na něco cizího, co tam leží bez života. Nechápe, co se to vlastně přihodilo, nevycházíme z údivu, vznášíme se a létáme. Lidé na nás nereagují, což nás rozčiluje. Konečně se oddáme létání a přitom zjišťujeme, že můžeme prostupovat hmotnými předměty a že nás naše rodina (výjimkou jsou zvířata!) nevnímá. Pomalu nám svítá: Jsme mrtví, nicméně žijeme!



*Turoeský kámen, Irsko, pozdní doba železná.*

## 3. HUDBA, BEZBOLESTNOST, LEHKOST

- Moje bolesti zmizely a ani tělo jsem už necítila. Slyšela jsem tu nejnádhernější, nejpoklidnější hudbu. Bůh byl tady a já jsem se vznášela: Hudba byla všude kolem mě. Věděla jsem, že jsem mrtvá, ale neměla jsem vůbec žádný strach.
- Moje tělo usnulo, avšak moje vědomí, lákáno jakousi melodií, se vzneslo jako svěží vánek, který se proměnil v průvan, v němž jsem stoupal výš a výše do nebes... každá nová melodie mě tlačila výš k teplému, klidnému a zářícímu světlu.
- Slyšela jsem toto zvonění, toto hlasité, přehlasité zvonění a potom najednou černá díra a všechny tyto zářivé věci kolem mě a nádherná hudba, nejnádhernější hudba, jakou jsem kdy slyšela... Zvonění bylo zprvu tiché, potom sílilo, bylo to jako chorál. Myslím, že to byla nejnádhernější zkušenost, jakou jsem kdy měla, být zcela zahalena do tónů.

Od těla odloučené vědomí se zřejmě naladí na jakousi univerzální melodii, vibraci bytí, kterou vnímáme jako příjemnou hudbu.

## 4. ZVĚDAVOST A FÁZE EXPERIMENTOVÁNÍ

Po této zkušenosti se nám zachce experimentovat, a tak zkoumáme, zda nás druzí vidí, zda můžeme procházet zavřenými dveřmi, zda nás druzí slyší, poletujeme nad kostelními věžemi. Pořád se ještě nacházíme v pozemské sféře, avšak tento stav nám už nenahání strach.

## 5. PLAZMATICKÉ SVĚTLO A ŘEKA MRTVÝCH

- Něco mě krutě zasáhlo... cítil jsem, že jsem se ocitl mimo své tělo... Vznášel jsem



se nad bitevním polem. Vypadalo to, jako kdybych se vznášel v nějaké mlze... Všechno bylo nejasné, mlhavé, neskutečné.

- Bylo to, jako bych byl v nějaké šedivé vodě nebo něčem takovém. Neviděl jsem dobře. Ani sám sebe jsem dobře neviděl. Bylo to, jako by tam bylo jen moje vědomí a nikoli moje tělo.

V *Aeneidě* je popisována řeka mrtvých následovně:

Přepluli řeku a plavili se dál odporným slizem a šedavými travinami... (potom říká převozník) „Toto je země stínů, spánku a znavené noci.

Řecká tradice zná Hádés (řecké peklo, plazmatická zóna), tvoří ho řeka, jejíž

... vody jsou těžké, temné a bahnité... živí ji faleš a nespravedlnost světa; každá lež, každá nepravost pozvedá její hladinu. Proto jsou její vody tak divoké, tak strašlivě líné...

Pozorujeme, jak se světlo pomalu mění. Stává se kalným, šedivým, mléčně bílým, mlhavým. Normální okolí mizí. Možná spatříme neznámé zamlžené krajiny, vody, z nichž stoupají výpary. Zdá se, že musíme přeplout nějakou řeku. To je ona pověstná řeka mrtvých. Ve skutečnosti je řeka nebo jezero jen symbolickým vyjádřením – máme ještě v mysli všechny naše myšlenkové modely – čehosi nám neznámého, plazmatického světa. Protože nám ještě zůstaly vzpomínky na pozemské věci, můžeme plazmatickou jemnou látku vnímat především v podobě různých útvarů, v tomto případě jako řeku. Nyní se nám nabízejí tři možnosti: řeku můžeme přeletět či přeplout, nebo můžeme na druhý břeh přejít po mostě. Zjišťujeme, že

se v řece nalézají další bytosti, které volají o pomoc. Není znám jediný případ, že by jim někdo pomohl.

- Předě mnou byla jen přímá, úzká stezka jako světelný paprsek. Po obou stranách se nacházela mlha a kouř a spousta stínových postav, které na mě křičely, abych jim pomohl, a snažily se mě zadržet, abych nedorazil do cíle.

Pokud zde posmrtná zkušenost nekončí – může být ukončena ve všech fázích návratem do tělesné schránky – přeplavíme se přes řeku, jezero či moře a přistaneme u břehů plazmatického světa. Zde můžeme pokračovat v zakoušení této zóny, nebo zažijeme – je-li posmrtná zkušenost krátká – takzvaný tunelový jev.

## 6. V PLAZMĚ

- Vše se odehrávalo v opravdové světlé mlze. Nemohu to popsat jinak než jako mlhu, ale nebyla vlhká. Byla skutečně světlá, avšak nebylo zde jen toto světlo – tato mlha byla jen substancí a jinak ničím.
- Všude kolem nás bylo kalné osvětlení. Obklopovalo nás něco jako nějaká atmosféra, temná a rudá. Zdálo se, jako bychom slyšeli myšlenky druhých. Brzy se objevil světelný paprsek, který se každým okamžikem stával světlejším.
- Pocítil jsem strašlivou ránu do hlavy, závrať, pád... Myslel jsem, že jsem se ocitl v nějakém snu... atmosféra byla hustší a mlhavá, domy a vše kolem vypadalo neostře.
- Bytosti jsou tam utvářeny z jakési tekuté látky... a tvarují ji, takže potom vypadá jako jejich fyzická podoba; tato podoba se jim však nelíbí, a když zjistí, že mohou být i bez ní, okamžitě ji opustí.



V plazmě můžeme potkat všechny naše zemřelé známé, ale i neznámé bytosti nej-různějších tvarů. Plazma je plastická, naše myšlenky a pocity formují naši podobu a my vidíme nebo slyšíme pouze to, co chceme vidět nebo slyšet. Všechno zde probíhá úplně stejně jako ve hmotném světě, ovšem na jemnohmotnějším základě. Plazmatický svět je „jasnou zemí“ (německy *belle Land*; germánsky *hel*), protože atmosféra je zde jasná, nezalitá světlem. Je rovněž křesťanským peklem, když se zde naplní, co opravdu jsme jak v dobrém, tak ve zlém. Plazmatický svět obsahuje vše, co je obsaženo v našich zkušenostech, co v nich obsaženo není, to nevnímáme. V plazmě mají původ veškeré hmotné věci, a ty můžeme nyní vidět nebo také ne – pokud jim nejsme otevřeni. V plazmě žijí i jiné bytosti, jimž Keltové říkali víly, elfové nebo *síde*. Plazmatická zkušenost je neobyčejně mnohotvárná, zde ji ovšem jen letmo nastíníme.



Socha muže v lotosovém sedu z Roquepertuse, Francie, 3.–2. století př. n. l.

## 7. TUNEL

- Pohyboval jsem se zcela přesným směrem a uviděl nějaké světlo. Co mě hnalo vpřed, nevím. Měl jsem pocit, jako by mě vtahoval nějaký vír. Náhle jsem zjistil, že již nemám tělo. Cítil jsem se jako energie, která proudí v prostoru. Nalézal jsem se v úplné temnotě a blížil se k místu černému jako smůla. Vtahovalo mě to tam... Ale najednou jsem pocítil, že mě to táhne zpátky.
- Na konci jakéhosi tunelu bylo žlutozlaté světlo, pohybovala jsem se vpřed poměrně rychle... Zdálo se, že už mám polovinu cesty ke světlu za sebou, když se směr mého pohybu obrátil a já jsem letěla zpátky a byla mi čím dál větší zima. V dalším okamžiku jsem zaslechla zubaře, jak říká: „Vy jste mi ale nahnala pořádný strach!“

Při výbuchu nášlapné miny měl jistý voják tento zážitek: „Všechno jsem viděl zpomaleně a vznášel jsem se v temnotě.“ Je-li posmrtná zkušenost krátká, je krátký i pobyt v plazmě, nebo je úplně přeskočen. Duše zbavené těla se zmocní vír a někam ji vtahuje. Čím rychleji je vtahována, tím více se plazmatický svět působením vysoké rychlosti smršťuje a jeho mléčně šedá atmosféra se zhušťuje a potemňuje. Zakoušíme pověstný fenomén tunelu, jenž dosud nikdo nevysvětlil. Nicméně žádný tunel neexistuje, je to jen „optický“ klam vyvolaný vysokou rychlostí v mlhavé plazmě, podobně jako se nám při rychlé jízdě autem zdá, že déšť dopadá na přední sklo horizontálně. Jako vede třesk k rozdělení duše a těla, tak se nyní plazmatický svět zrychluje, přičemž s přibývajícím rychlostí po stranách tunelu zpočátku ještě prosvítá, ale potom se stává čím dál temnějším.



## 8. OHLÉDNUTÍ ZA ŽIVOTEM

Po opuštění plazmatického světa musí být odloženo celé naše ego s veškerými svými myšlenkami, pocity a vzpomínkami. To se projevuje fenoménem takzvaného ohlédnutí za životem. Celý náš život se před námi odvíjí jako nějaký film – buď od začátku, nebo pozpátku. Při jeho sledování nás jako blesk zasáhne poznání smyslu našeho života. Konečně chápeme, proč se všechno muselo odehrát tak, jak se odehrálo, a proč to bylo jen takto správné. Nyní jsme smířeni sami se sebou. Tímto ohlédnutím se loučíme s naším životem, souhlasíme se vším, ono ukončuje náš život jakožto duševní bytosti a umožňuje nám podniknout další krok – do duchovní říše. Po ohlédnutí za životem odkládáme náš duševní šat utkaný ze vzpomínek, pocitů a ega a toliko „nazí“, bez plazmatického já, vstupujeme do další úrovně bytí. Podle toho jsou tunel a ohlédnutí za životem branou k další úrovni bytí – ke sféře čistého ducha. Čeká nás něco velkolepého. Ohlédnutí za životem je nejúčinnější a vskutku jedinou opravdovou psychoterapií, dojde k němu přesně v okamžiku, kdy z nás odpadne naše ego i paměť, které jsou uloženy v plazmatickém těle, a my se staneme čistě duchovní bytostmi. Duch je zde chápán jako vědomí oproštěné od individuality. Po skončení filmu života vstupujeme do světla.

## 9. LOUKA PLNÁ KVĚTIN

- Ve chvíli, kdy jsem klesl k zemi, jsem spatřil, jak se mi v jediné vteřině promítl celý můj život... potom bum, bum a všechno potemnělo. Když jsem se dostal z této temnoty... bylo všechno nádherné. Pře-

krásné květiny a čarovná hudba a všechno se nestále proměňovalo. Dokonce i tulipán zde vypadal jinak, byl krásnější než normální tulipán. Ano, viděl jsem květiny a hory.

Když vstoupíme do duchovní sféry, ocitneme se nejprve na louce plné květin, na niž ulehne a zotavujeme se – ze života! – někdy vnímáme i další odpočívající. Podrobnější informace o takzvané asfodelové louce podává Platón (*Ústava*): „A všem, kdo sem dorazili, se zdálo, jako by se vrátili z nějaké dlouhé cesty, a velice rádi na onu louku vstoupili, ulehli na ní jako při nějaké lidové slavnosti a zdravili se se svými známými.“

## 10. DUCH-SVĚTLO

Vstupujeme do jasného světla, které námi proniká, které jsme my sami. Světlo je to, co obvykle nazýváme duchem. Sice ještě existuje jistá odezva určitých psychických rysů, například podléháme doposud klamu, že máme tělo podobné lidskému – i když také světelné – avšak takové projekce brzy mizí a my se vnímáme jako vědomí zhuštěné do jediného bodu, ale ihned jsme ještě čímsi více, světlem. Při bedlivějším pozorování poznáváme, že světlo není jen světlem, nýbrž zároveň čistou univerzální láskou. Podíváme-li se ještě více bedlivěji, projeví se jako univerzální vědění. Světlo, láska, vědění, z toho vzcházejí existence jednotlivých úrovní bytí, respektive všechno to jsou pojmy označující jeden stav. Světlo je láska a vědění a obráceně. Nyní dochází k setkáním se světelnými bytostmi. Vstupujeme do jakéhosi stánku vědění, kde získáváme absolutní poznání.





*Bobyň Epona, patronka koní, nebo Rbiannon z příběhu o Pwyllovi? Ať tak či onak, v pravici drží věnec z růží, patrně od nějakého ctitele.*

## II. NÁVRAT

Najednou pocítíme, že jsme vtahováni zpátky (začíná znovuvtělování), a celá posmrtná zkušenost končí tím, že dopadneme do našeho fyzického těla jako do nějakého hrobu. Připadáme si stísněně, duchovně ochuzeni, tělesné bolesti jsou zpět. Začíná se projevovat existenciální deprese a zůstávají nám jen mlhavé vzpomínky na tuto velkolepou událost.

### 12. ZMĚNA ŽIVOTA

Tato zkušenost změní náš postoj k životu. Uvěříme v posmrtný život a přestaneme se bát smrti.

- V těhotenství jsem dostala narkózu. Najednou jsem se velice rychle řítila do nějakého světla, bylo to velice rychlé, a tam jsem se opřela o něčí rameno nebo jsem

byla obklopena svou vlastní bytostí spolu s nějakou jinou, která vypadala jako mužská, a hned jsem věděla: Sem patříš! Byla jsem opět doma. Bylo to velice jasné. Potom mě vzkřísili a v první chvíli jsem nevěděla, zda jsem žena nebo muž. Lůžko i polštář byly nyní jako kámen. Předtím bylo všechno měkké. Jedna zdravotní sestra mi řekla, že jsem pořád opakovala: Ne, ne! Bránila jsem se a ona myslela, že mám problémy. Obzvláště důležitý pro mě byl návrat domů. Tato dálka, v níž jsem se ocitla a která mě tak naplnila, tam jsem patřila – to bylo to, po čem jsem později toužila. Strach z materiálního života je pryč.

- V mládí jsem se málem utopil v moři. Proč k tomu došlo, není vlastně jasné. Někdo uviděl, jak se topím, vytáhl mě na břeh a zahájil dýchání z úst do úst; potom jsem byl vrtulníkem dopraven na kliniku. Během rozdýchávání na pláži jsem přišel opět k sobě. Moje zkušenost byla krátká. Jsem velice racionální člověk. Dušení nebylo zdaleka nepříjemné. Utonutí je krásné a krátké. Viděl jsem duhové barvy a světla, která se rozdělila – jako v biblickém příběhu o rozdělení Rudého moře – stála vedle mě jako zdi a já jsem skrz ně procházel. Tyto barvy byly nepopsatelně krásné. Potom jsem byl opět ve svém těle a byl jsem s tím spokojen. Později jsem všude hledal tyto barvy, ale marně. Když jsem si konečně s někým mohl o tomto zážitku pohovořit, odezněl po jednom dvou letech. Avšak strach ze smrti už nemám, pouze z těžké nemoci. Zaujal jsem rovněž jiný postoj k umírání a velice mě přitahuje téma smrti, zásvětí atd. O svém zážitku jsem ihned po vzkříšení vyprávěl lékařům, ale ten mi nerozuměl.



## PLAZMA ZÁSVĚTÍ

V keltské knize mrtvých se všechno točí kolem prvotní otázky: Co je hmota? Přesněji: Jaká pralátka je jejím základem?

Z moderního bádání o smrti víme, že duše přežívá smrt a žije dál v plazmatickém světě. Plazmou se rozumí psychoplazma, jemnohmotná vlastnost duše. Avšak duše nežije v plazmatickém prostředí jako ryba ve vodě, nýbrž paradoxně je sama tímto prostředím! Duše jakožto jemnohmotné tělo vytváří v sobě vlastní svět, v němž se děje jen to, co si ona sama představuje. Jsme-li v těle, žijeme v hmotném světě, jenž vnímáme jako cizí, zatímco ve světě duše je všechno, co se přihodí, tvořeno námi samotnými. Jsou potom ale všichni mrtví, s nimiž se v plazmatické říši setkáváme, rovněž naše halucinace? Nikoli. Tito s námi žijící mrtví existují nezávisle na nás a podle všeho vytvářejí společně s námi kolektivní, plazmaticky reálné halucinační společenství. Plazma je skutečná, ale současně je skutečné jen to, čemu věříme. Navíc to vypadá, jako by náš plazmatický stav trval jen tak dlouho, dokud máme plazmatické pocity a myšlenky. Plazmatická existence má tudíž svůj konec.

Hmota není nic jiného, než vyteklá a ztuhlá plazma. Co je plazma, vysvětluje keltská tradice ve stovkách příběhů. Ve hmotném světě se plazma manifestuje jako hmotný objekt, jenž svou formou připomíná plazmatické vlnění. Toto vlnění je třeba chápat jako mentální pohyb a tím i jako archetyp materiálních forem. Proto při pozorování těchto objektů, respektive vycitování jejich vnitřní podstaty učiníme nejlépe, když se bezvýhradně spolehne na pocity, protože pocit je sdostatek



*Kamenná hlava z Netherby v Anglii z 2.–3. stol. př. n. l.*

jemný, aby zachytil jemnost plazmy, neboť on sám je plazmou. Materiální nástroje nemohou lokalizovat plazmu, nanejvýš hustší přechodné formy mezi plazmou a hmotou. Aby však naše pocity mohly zachytit plazmatický pohyb (vlastně sebe sama), musíme spočívat v čistém světě pocitů. Jemnohmotná plazmatická hnutí se mohou zobrazovat pouze na čisté pocitové zrcadlící ploše. Tato pocitová čistota – tedy pocit bez „emoce“ – je velice vzácná, protože zpravidla bývá zkalena subjektivistickými „emocemi“. Tento pocit si podrží jen málo lidí, a to ještě ve výjimečných stavech a situacích. Mezi lidmi velice rozšířená touha proniknout do nejhlubších tajemství světa laciným čarováním s pocity končí zpravidla v sebeklamu. Já však mám na mysli zvýšenou vnímavost, nikoli konzumaci pocitů nebo pocity, které kolísají mezi dobrým a zlým. *Pravý pocit je bez „emocí“!* Plazmatické působení nejlépe vycituje umělec – nebo také hluboký myslitel; ovšem jinak se projevuje duševním klidem, který občas zakouší každý člověk – jeho čistá mysl odráží plazmatickou



praformu předmětu nenarušovanou iluzemi, ta je potom vnímána jako duševní oscilace, posléze jako myšlenkový pohyb a nakonec vykrytalizuje do slov.

Naše duše je plazmatická pralátka, a pouze když je zbavena každodenního pocitového a myšlenkového balastu, může v ní dojít k zrcadlení plazmatického světa. Jinak řečeno: Hmotné výtvoř, tedy vše, co člověk utváří, tj. rozvrhuje prostřednictvím pocitů a úvah, nejsou než zhuštěné plazmatické, respektive pocitové oscilace. V plazmatickém moři, podsvětí neboli zászvětí vznikají kulturní výtvoř. Pocity rovina je rovina univerzální plazmy, ale protože každý pocit je již znečištěn mnohotvárností všedního dne, není připraven zaznamenávat – podobně jako nevybroušená čočka – reálný plazmatický pohyb. Naše individualizovaná plazma beztak neumožňuje nic jiného než osobní pocit.

Ovšem individualizace s sebou přináší vážné poškozování této čočky a znemožňuje zobrazit plazmatický prapohyb v jeho celistvosti, a tak univerzální plazmatické procesy můžeme vnímat jen velice omezeně. Kromě toho rozčlenění plazmatického pramoře na obrovskou spoustu jednotlivých duší představuje rovněž filtrační systém, takže lidstvu nezbyvá než se smířit s tím, že je více méně odříznuto od svého prapočátku. Jsme plazmatickými bytostmi, leč toliko plazmatickými individualitami, a nikoli plazmatickým mořem v jeho celku. Nejsme bohyní smrti Mórrígan ani pramatkou Medb, jsme jen jejich dítko.

Mezi oceánskou plazmatickou úrovní a jednotlivými látkami, formami a bytostmi existuje trvalá výměna, asi jako když se člověk v hlubokém spánku noří do plazmatického pramoře, aby se zotavil a obnovil svou tělesnou sílu. Podle všeho to jsou „černé mini-



*Bílý kůň z Uffingtonu v Anglii. Jedná se o křídovou figuru vytvořenou v období mezi 1. stol. př. n. l. a 1. stol. n. l. Mohla představovat bohyni Eponu.*



díry", které umožňují trvalou výměnu plazmy a hmoty, podobně jako hmotný vesmír je zřejmě neustále odsáván černými děrami a bílými děrami plynule zásobován novou hmotou, respektive oba stavy propojuje jakýsi kanál, kanál životního proudu srovnatelný s pupeční šňůrou spojující plod s tělem matky.

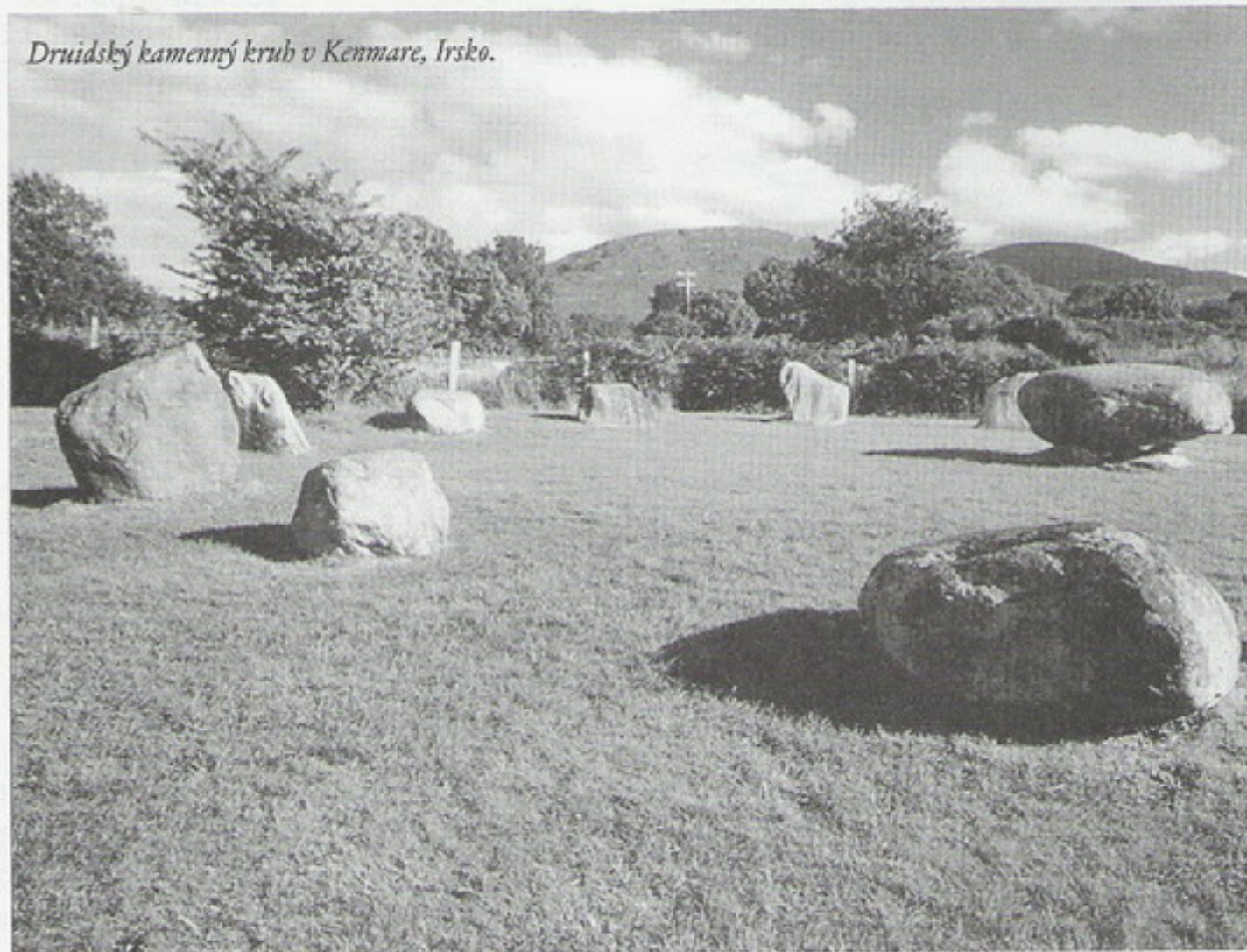
Ukazuje se, že na tělesné tvary musíme pohlížet jako na sraženou plazmu. Plazma je hmota v jemnější podobě. Plazma se může měnit myšlenkami a pocity stejně jako mentálními úkony, například obřady. Rituál provedený na fyzické úrovni ovlivní naše myšlenky a pocity, a ty zase ovlivní plazmatické pozadí, kde se utvářejí předměty a bytosti. Zde však narážíme na problém: Co když jemnohmotná plazma po ztuhnutí do pevného tvaru úplně zmizí a zůstane jen hmota? Nebo si snad

uchovává plazmaticko-energetický zrcadlový obraz, zbytek jemnohmotné praformy? Odpověď je možné formulovat následovně: Duševní plazma přetváří část sebe sama do hmotné plazmy, která formuje tělo.

Proto bychom si měli dávat pozor na naše činy na materiální úrovni, vykonávat je svědomitě a s rozvahou, neboť ovlivňují naši plazmatickou duši. Druhou úrovní jsou naše myšlenky a pocity; ty ovlivňují naši vlastní plazmu a zřejmě i plazmu jiných bytostí a věcí. Změním-li svůj pocit, změním i svou energetickou situaci.

Nejsme než pocitem, plazmou, duší, která vězí ve zhuštěném zrcadlovém obraze sebe sama, v těle, v látkovém napodobení a ztuhlé vibraci naší plazmatické duševní vibrace – a to i tehdy, když vypadáme jako naši rodiče,

*Druidský kamenný kruh v Kenmare, Irsko.*







*Zbytky keltského kláštera Tintagel v Cornwallu, 6. století. Když v roce 690 padla Dumnonia do rukou Sasů, stal se Cornwall posledním útočištěm Keltů v jižní Anglii.*

neboť dost možná jsme si je vybrali z čisté náklonnosti a kvůli podobnosti, přinejmenším však proto, abychom se sblížili se sebou samými a se samostatným, na nich nezávislým duševním vědomím. Nyní musí naše duše provázet životem svůj hmotný zrcadlový obraz, což není žádná legrace, neboť v bdělých okamžicích se znovu poznáváme v zrcadle našeho těla a děsíme se sami sebe. Veškeré naše vlohy a schopnosti, ba celý náš život, nejsou ničím jiným než projektem naší plazmatické duše, jejíž silné i stinné stránky vidíme nyní v zrcadle všedního dne. Stručně řečeno: *Tělo je duše v pozměněném skupenství.*

Žijeme v těle a současně *teď* v duchovním světě, jsme dočista světovým duchem. Jak by tomu také mohlo být jinak? Zakořeněný protiklad ducha a těla je nemoc zvaná ztráta pocitu jednoty světa. Stoupenci tohoto protikladu ho chtějí překonat a proniknout do říše ducha – nevidí ovšem, že v ní již jsou. Neexistuje žádná cesta do říše ducha, jsme v ní po-

řád, pouze musíme změnit úhel pohledu. Tito lidé jako by vlastně ani nežili, jsou pronásledováni pocitem, že v tomto světě nejsou doma, chtějí proniknout do jiných sfér, které však neexistují. Skutečnost je ovšem tato: Zásvětí, říše ducha, je přímo tady, jsme jím právě teď, jen to necítíme, nedíváme se kolem sebe, brání nám v tom špatné pozorovací návyky, úzkost a myšlení v protikladech; spoutává nás i náš rozum, přičemž pocity jsou polapeny do slov a do svěřací kazajky kulturních zvyklostí. Proto se opravdová věda a opravdové umění vyznačují nazíráním oproštěným od slov a myšlení, dětským pohledem. Takto si zpřítomňujeme duchovní svět. Keltská filosofie, jak ještě uvidíme, není ničím jiným než tímto dětským pohledem.

Nicméně keltská filosofie jde dál: Duše přežívá smrt těla. Jak potom žije, jak vnímá? V dalších kapitolách se pokusíme na základě rozboru keltských příběhů a dobrodružství prozkoumat život za oponou naší duševní slepoty.





*Bronzový model lidské hlavy s galskými rysy, zhotovený v letech 50–25 př. n. l.*



• III •



# KELTSKÁ PROTOFILOSOFIE

*Po čem touží žena Tethrova?  
Po obni boje,  
po řadách bojovníků rozpáraných meči,  
po krvi a bromadách mrtvol,  
po vytřeštěných očích a blavách bez trupu.  
Taková slova slýchává ráda.*

Slova královny-bohyně Fomóirů po smrti jejího muže Tethry,  
jenž padl v první bitvě na Mag Tuiredu.



## ŘÍŠE MRTVÝCH JAKO PRAMEN ŽIVOTA

Pro Kelty život nekončil smrtí, ta byla považována za pokračování života v jiné podobě. Ale odkud přichází život? Život neustále vyvěrá z říše mrtvých jako pramen – proto posvátnost pramenů. Instinktivní pátrání lidstva po jeho počátku a budoucnosti po smrti končí v témže bodě: Naše vědomí se zrodilo v jiném světě a po smrti se do něj opět vrací, ale v tomto zázvětí spočívá i během života, a tělu – jakožto opakování duchovního na hmotné úrovni – občas dovoluje, aby uvěřilo, že je s ním totožné. Keltové z toho vyvodili zcela jasný závěr: Smrt a život jsou tímtež – problémem však zůstává tělesná existence.

Když přemýšlíte o životě, co vás nejprve napadne? – Bytí má svůj protiklad – smrt. Toto

poznání je natolik úděsné, že smrt okamžitě škrtneme ze života a snažíme se na ni zapomenout. Tato skutečnost je tak krutá, že naší paměti zbývá než jediné: usmrtit smrt. A to děláme bez výjimky všichni. Smrt nemůžeme považovat za doplněk života, neboť život ohraničuje, a život přece je – podle našeho nejhlubšího pocitu – věčný. Neboť životu je souzeno být věčně, to v sobě cítíme velice silně. Nebytí je prostě nepředstavitelné. Jak může být život životem, když ho smrt okamžitě pohltí? Přemýšleli jste někdy pořádně o smrti? Měli jste vůbec odvahu pohlédnout smrti bez mrknutí oka do tváře? Nebo jste se ve zlomku vteřiny s bušícím srdcem odvrátili? Kdo naprosto upřímně a odvážně přemýšlí o existenci smrti – o první skutečnosti života – ten se stává filosofem. Z přemítání o věcech mezi životem a smrtí se rodí filosofie a veškerá moudrost. Nám všem vězí zděšení



*Tato bronzová nádoba z pobřeží v rakouském Hallstattu je ozdobena postavami zvířat a geometrickými vzory.*



z existence smrti tak hluboko v duši, že už smrt ani nevnímáme. V podstatě všichni žijeme život ochromený tímto zděšením, ale toto ochromení si neuvědomujeme, protože se stalo nedílnou součástí našeho života a my ho mylně chápeme jako skutečný život. Jinými slovy: Všichni žijeme zpola ochromený život, nežijeme naplno. Všichni prcháme do takového života, jako by jiný ani nebyl, avšak smrt stojí opodál a trpělivě vyčkává. Pohlcuje vše stvořené, podlehne jí každý hrdina. Nelze ji obelhat a nerozlišuje mezi bohatými a chudými. Avšak ten, kdo se chce dobrat moudrosti, ten se musí naučit milovat smrt. To Keltové věděli a lásku ke smrti učinili základem své filosofie. Všechny keltské příběhy jsou vyprávěním o lásce a smrti, o životě a zániku, navíc poukazují na pokračování života po smrti – proto se jich většina odehrává v říši mrtvých.

Ale co je to smrt – lapat púl vteřiny po vzduchu, mít na zlomek vteřiny zastřené vědomí? Víc se nedovíme. Smrt mohou předcházet bolesti, strach, zmatek, ale to není smrt. Smrt netrvá ani vteřinu. A potom? Zde začíná problém. Buď je to konec, nebo nový začátek. Všechny kultury, s výjimkou té naší, tvrdí totéž: Se smrtí povstává nový počátek, pravý život. A ten, kdo nikdy nepřemýšlel o životě ani smrti, jemuž na to, jak se říká, nezbyl čas, stojí teď před otázkou: Je smrt konec, nebo začátek? Keltové říkají: Smrt je začátek, smrt je pokračování života na čistě duchovní úrovni, smrt je náš domov!

#### — NAŠI SOUSEDÉ V ZÁSVĚTÍ —

Jak tento počátek vypadá, dovídáme se podrobně z keltské mytologie. To v nás ovšem vyvolá nové zděšení. V tomto zászvětí existují

podle Keltů ještě jiné bytosti: elfové a víly. Nejsou to žádní přírodní duchové, jak se po zániku této tradice začalo tvrdit, nýbrž bytosti z jiné evoluční linie; žijí v netělesné podobě v zászvětí, avšak mohou se zhmotňovat a objevovat v našem světě. Uzavřeli spolenectví s lidmi, tj. prastaré spolenectví mezi zászvětím a hmotným světem. Lidé toto spolenectví ctili. Moje kniha pojednává o zmatcích, které provázely boj o zachování tohoto spolenectví. Říše mrtvých je vlastně „zemí živých“, jak ji Keltové také nazývali, zemí skutečně živých. Tu obývají různé druhy elfů, dnes je v módě mluvit o mimozemšťanech, čemuž by se Keltové nepochybně vysmáli – neboť elfové přece nepřicházejí z jiných planet, ale z Cruachánu, „pekelné brány Irska“, ze *sídň*, mohyl či jeskyň, které vedly do podsvětí. Dnes uvažujeme materialisticky, avšak Keltové věděli, že elfové jsou duchovní bytosti, které se zhmotňovaly, aby mohly působit v našem světě. Elfové byli bohy, stvořiteli, pány spolenectví s lidmi. Jsou nám ve všem nadřazení. Z tohoto spolenectví elfů s pozemšťany vyplynul úplně jiný světový názor. Keltové by určitě kroutili hlavou nad naším dnešním světovým názorem, nad evolucí, nad výroky typu „jsme jediní ve vesmíru“, „my jsme ti nejlepší“. Vedeme boj o přežití stejně jako kdysi Keltové, ale jejich duch stačil ještě vnímat jiný svět a nejrůznější druhy spojení mezi oběma úrovněmi bytí; lidé tehdy žili do jisté míry na okraji zászvětí a toto zászvětí se jim mohlo kdykoliv otevřít. Žili trvale na okraji propasti, jiné úrovně bytí, říše mrtvých, jejíž obyvatelé, elfové, je udržovali v napětí.

Toto není kniha o naší minulosti, toto je kniha o budoucnosti našeho poznání; staneme se opět Kelty, když se naše věda povznesse na úroveň skutečné vědy. Ale je třeba se vyzbro-



jit trpělivostí a pohlížet bdělým zrakem skrze lesní houštinu do zászvětí. Potom se smrt stává špatným vtípem, můžeme se bezstarostně potulovat zemí stínů, utrpení je zapomenuto a cítíme se naprosto svobodní.

### — POZNÁNÍ SMRTI — JAKO ŽIVOTNÍ ÚKOL

Smrt je první vážná skutečnost života. Smrt je tajemství života. Smrt je původ života. To Keltové poznali a povýšili smrt na svůj první filosofický úkol. Tak tomu bylo ve všech kulturách na této planetě – s jedinou výjimkou té naší. Smrt neexistuje – v Evropě. Moderní kultura smrt popírá a zaměňuje umírání za smrt. Umírání se týká zániku těla, se smrtí nemá nic společného. Na jedné straně se smrt týká onoho zlomku vteřiny, kdy se tělo „vzdává ducha“, kdy se odděluje vědomí od těla. Na straně druhé je smrt „životem po smrti“. Jako všechny národy a všichni lidé se i Keltové báli umírání, avšak smrt, dimenze smrti pro ně byla nadějí. Moderní kultura neví nic o fyzice



naší sousední dimenze. Pro staré kultury byla smrt samozřejmostí a nejdůležitější životní myšlenkou, neboť pozemský svět považovaly za odlesk světa mrtvých. Moderní kultura, která se celosvětově vyznačuje potíráním a znásilňováním ostatních kultur, se dnes stala globální kulturou, respektive nadkulturou, a vnutila všem starým civilizacím v Asii, Africe a Americe svoji nevědomost o říši mrtvých. Tím sice byla ze světa sprovedena smrt, ale utrpení spojené s umíráním zůstalo. Tento chybný vývoj má na svědomí křesťanské náboženství a naivní přírodověda, která se zaměřila výhradně na viditelnou hmotu.

Hlavním znakem současné společnosti je, že úplně zapoměla na smrt. Tím život získal převahu nad smrtí a onemocněl materialistickým nadýmáním. Žijeme dnes jako nemocní lidé. Neboť k životu patří vždy vědění, zkušenost věčnosti života, života jako věčného úkolu. Ten, kdo žije v dnešní kultuře, vychází z přesvědčení, že život se rovná fyzické existenci. Nicméně aby život byl šťastný, musí vycházet z věčnosti životního principu, z hlediska žijícího nesmí smrt existovat. Takto k životu přistupovali Keltové. Sami sebe chápali jako věčně žijící, ale v proměnlivých formách, jako živé, mrtvé či znovuzrozené lidské tvory nebo jako znovuzrozené jiné bytosti.

Je s podivem, jak dnešní člověk, který neví nic o smrti, znovuzrovnání a struktuře zászvětí, může vůbec smysluplně žít. Stálo by za prozkoumání, zda je toho vůbec ještě schopen, nebo zda se u něj strach ze smrti projevuje tolika obrannými a vytěšňovacími mechanismy, že vede existenci „slepé báby“, která mu neumožňuje užívat života plnými doušky ani ho jaksepatří ctít jako posvátnou, protože dočasnou a darovanou cestu, zaměřenou



na plnění úkolů a získání poznání. Toto je protiklad, v němž vězí dnešní světová kultura. Veškeré její aktivity a cíle jsou jednostranně orientovány na život, ale smrt, ta se vznáší nad vším a jenom podněcuje k dalším vytěšňovacím a náhražkovým činnostem. Stejně jako všechny předkřesťanské kultury přistupovali i Keltové k fenoménu života a smrti zcela přirozeně: Užívali si života, avšak ani na okamžik nezapomínali na smrt. Smrt pro ně byla zemí světla, kterou chápali jako základ všech hmotných věcí a bytostí, přičemž tělo, respektive hmotu považovali toliko za přechodnou projekci jemnohmotné úrovně bytí do pevné časoprostorové dimenze. Tento univerzální světový názor, který vyznávaly nejmenší kmeny i velké starověké kultury až do agresivního a fanatického vystoupení křesťanství, je dnes zapomenut. Moderní člověk lační po životních požitcích a současně je pronásledován neustálým zjevováním smrti.

I já píšu o smrti, protože mě nenechá spát. Neexistuje jediný důvod, proč by měl život zaniknout. Dnes se nikdo nesnaží smrti porozumět, třebaže jí nikdo neujde. Všichni smrt přijímají naprosto pasivně. Nebo se jí snad někdo brání? Přiznávám, že se jí bráním, a proto o ní píšu. Tato kniha, která se opírá o keltskou tradici, je mým protestem a zároveň poznáním.

Keltové stáli před stejným problémem. Na rozdíl od nás věřili, že po smrti začíná život jiného druhu, a smrt nepovažovali za poslední instanci. Protože smrt je děsila stejně jako mne, jako nás všechny, prozíravě z ní učinili úhelny bod svého života. Říkali, že život je smrt a že tato smrt s sebou přináší život, onu jedinou skutečnost. Neboť život je životem duše, a ta žije dál i po smrti. Zánik individuální duše se všemi jejími vlastnostmi by nikdo



neunesl, a proto musela žít dál. Keltové stejně jako dávné kmeny se obávali toho, že život po smrti neexistuje. Proto všemi prostředky usilovali o potvrzení posmrtné existence. Dneska se chováme zcela opačně. Proč se obraz světa obrátil vzhůru nohama?

Tato kniha mrtvých popisuje bojový pokřik Keltů proti životu. Tento život, jak všichni cítíme, nemůže být vším. Život nepatří sobě samému, neustále se znovuzrozuje z jiné úrovně bytí. Přijít této úrovni na kloub, o to šlo keltské vědě. Tato věda ovšem dospěla – byť se z ní zachovalo jen málo, protože křesťanství zničilo, co mohlo – mnohem dál než moderní přírodověda. Tato věda se však nevydala oklikou přes mikroskop a dalekohled, nýbrž si zvolila rychlou cestu přímého duchovního nazírání. Mezi kulturami existují kvalitativní rozdíly. Čím je nějaká kultura vyspělejší, tím spíše poznává, že věda vede ke správným výsledkům jen tehdy, když tělo a duše, tj. to, co vytváří svět, je samo používáno jako dalekohled či mikroskop. Hmota jakožto zdánlivě první instance bytí se zbrkle



vydává zdlouhavou cestou, oklikou, a spoléhá přitom právě na tyto technické aparatury. Keltská cesta je pro nás dnes uzavřena, připadá nám primitivní – protože jsme ještě nedospěli k nejvyšší formě vědy. Pár věcí sice naznačuje, že i dnešní přírodověda se jednou stane duchovědou, ale její cesta bude dlouhou zacházkou.

### — NÁVRAT K PROTOFILOSOFII —

Nepřeji si zánik své duše, poněvadž moje duše ví, že žije věčně. Žádný člověk nechce zánik své duše, a dokonce i v případě, že trpí tělesnými bolestmi nebo prožívá duševní muka, chce se od těla psychicky osvobodit. Ale to je pouhá bezmocnost, nikoli skutečné chtění. Všechny svérázné keltské příběhy, které v knize uvádím, mají co dělat se smrtí. Pochopit tato vyprávění o dimenzi smrti je sice obtížné, avšak známe-li základní tenor „život po smrti“ a zásadu „říše smrti je totožná s říší plodnosti a matricí (matkou) hmotného světa“, držíme v ruce zlatý klíč, jenž odemyká nejskrytější tajemství lidského určení. Existuje zásvětlí, říkali Keltové, a kolem něho kroužilo veškeré jejich myšlení. Keltové jsou předky mnoha dnešních národů. Němci jsou Kelty, Germány i směsicí obou národů. Keltská filosofie je naše protofilosofie. Kdybychom se vrátili k našim kořenům, potom by moderní doba, která nevládní žádnou filosofii, žádné vědění o naší sousední úrovni bytí, pokorně spočinula u zdroje všeho života.

Člověk umírá těžce, protože neví, co ho čeká. Zvíře bojuje tvrdě o život, potom se ale odevzdá – ví snad o zásvětlí? My jsme naši zvířecí povahu ztratili, Keltové v duchu ještě žili ve zvířecí říši. Proto se v jejich pradávných příbě-

zích vyskytují ve stejné míře jak zvířata, tak lidé; zvířata představují velké symboly, zvířata vlastní moudrost zásvětlí a stejně jako stromy byla považována za učitele lidí. Kdo že jsou dnes naši učitelé?

### — ZTRÁTA PAMĚTI —

Žijeme v době znepokojivé ztráty paměti: Staré příběhy již nejsou ústně tradovány; v nejlepší případě byly zaneseny do knih a leží někde na policích pod vrstvami prachu. Příběhy o prapočátku již dávno nežijí, nikdo z otců už svému dítěti nevypráví o původu jeho národa, matky již neznají dávnou moudrost. Zapsány křesťany a mnichy zdobí dnes jako takzvané mýty, pohádky či ságy knihovny a zajímají jen hrstku odborníků. Tento stav je podle mého soudu skutečně zhoubný: Neznáme-li své pravé dějiny, nepoznáme ni-



*Stylizované vyobrazení sv. Patrika v biskupském šatu.*



kdy sami sebe. Avšak právě dějiny obsahují některá omračující tajemství, která Kelty natolik zneklidňovala, že neviděli jiného východiska, než je přetvořit v pozemské příběhy.

Věda nám údajně pomáhá porozumět, kdo jsme. Také mýty bývají prezentovány jako zdroj porozumění našim dějinám, ale vždycky s upozorněním: Mýty jsou dětstvím lidstva! Tento na hlavu postavený názor vychází z víry ve všemohoucnost myšlení, která se před pár staletími vyvinula z propletenice křesťanství a vědy. Jako by naši předkové byli realitě více vzdáleni, než jsme my dneska. Právě naopak: Čím hlouběji se noříme do historie, tím blíže bylo lidstvo přírodě a tím i pravé skutečnosti. Moderní technologie a materiální jistoty oproti tomu plodí jen myšlení otupené přesyceností.

V uplynulých třiceti letech jsem prozkoumal tradice stovek kmenů. Dospěl jsem k závěru, že ve všech zásadních výpovědích o našich raných dějinách se shodují. Zdá se, že všude na světě se odehrávalo totéž; jako by existovalo jedno jediné lidstvo, které spolu komunikovalo. Objevil jsem přitom úžasné věci, jež zde nehodlám rozebírat, které však v mých „dějinách lidstva“ – k nimž všechny národy přispívají svými tradicemi – povedou ke zcela novému pohledu na naši „evoluci“.

— TŘI ÚROVNĚ BYTÍ —  
NEJVYŠŠÍ BŮH, ÚROVEŇ SMRTI,  
MATKA ZEMĚ

Při zběžném pohledu na lidstvo se nemůžeme vyhnout otázce, odkud se vzaly všechny národy. To přece není jenom tak. Podle některých dávných tradic existovalo na počátku jen jediné lidstvo, avšak jeho pozdější úpadek měl za následek vznik mnoha národů. Toto je



*Dwarfie Strane, hrob vytesaný v kamenném bloku na ostrově Hoy ve Skotsku.*

univerzální učení prakroniky lidstva – bez ohledu na posměšky moderních vědců. Mnohé národy vypovídají různými jazyky o tomtéž. Existuje jedna univerzální tradice. Mytologem může být jen ten, kdo zná všechny mýty a rozumí jim, zatímco specialisté, kteří zkoumají jen jednu jedinou kulturu, podávají nutně její zkomolený obraz, protože bez porovnávání nejrůznějších kultur světa nemohou proniknout závojem mytologizace národní paměti. Toto není žádná jalová teorie ani nějaké moje stanovisko, vycházím pouze z výpovědí prapůvodní tradice. A nejinak je tomu s mým přístupem ke keltské mytologii: Jako vědec nezaujímám žádné osobní stanovisko a neprosazuji žádnou metodu. Odevzdávám se do ochrany samotných mýtů a stávám se jejich ozvěnou. To, co keltská tradice říká, budu jen reprodukovat – i když to může znít sebeabsurdněji – bez výkladu, jenž by tradované uváděl do souladu s moderním obrazem světa. Na mýtech totiž není co vykládat: bylo to zkrátka tak! Jsem si jist, že Keltové věděli, o čem mluví – protože to zažívali. Vzpomínky Keltů na elfy nejsou žádné fantazie ani náboženství, nýbrž vytanuly ze spojenectví, které s nimi uzavřeli. Nadpřirozené schopnosti elfů, jejich čarování – to byla opravdová magie. Nehodlám se pouš-



tět do vědecké přednášky o elfech ani je zlehčovat či přikrašlovat nebo je vysvětlovat v náboženském duchu, nechávám je takové, jaké je Keltové viděli. Každý si může udělat vlastní názor a nemusí nic papouškovat.

Všechny národy světa hovoří o třech úrovních bytí: o materiálním světě, v němž žijeme především, o říši mrtvých neboli zászvětí, kde člověk žije jakožto duše v bezčasoprostorovém stavu, a o světě nejvyššího boha, který se opakuje jak ve vesmíru, tak v každém individu – tomu Keltové říkali *Dagda* nebo *Danu*. Ovšem nejvyšší bůh příliš často splývá s bohem smrti, bohem druhé úrovně bytí, protože pro nás lidi je nesmírně těžké odlišit od sebe obě vyšší úrovně a pochopit vůbec zákony říše mrtvých, jež se vymykají naší logice, a tak je šmahem přiřazujeme nejvyššímu božství – což je pochopitelná lidská chyba.

Zákony dimenze smrti jsou pro lidi příliš všemocné, než aby je všechny mohla symbolizovat jediná bohyně smrti v antropomorfním rouše. Proto byly zásadní principy bytí u všech národů zdvojeny, ztrojeny ba zmnohonásobeny. Hovoří se potom o různých podobách jednoho božství. Ve skutečnosti není smrt žádné božství, nýbrž úroveň bytí, v níž žijí i jiné bytosti. Z omezeného lidského pohledu jsou elfové vyššími bytostmi, avšak sami o sobě jsou prostě vybaveni schopnostmi a vlastnostmi typickými pro jejich úroveň.

Bohové jako pramatky a praotcové jsou naproti tomu univerzální zákony plazmy – ovšem mylně bývají za bohy považováni i víly a elfové. V keltských příbězích se často stírá rozdíl mezi elfy a prabohy – jedná se zřejmě o fenomén stárnutí těchto příběhů, zapříčiněný přehlížením těchto rozdílů. Je tomu tak proto, že člověk se nechá snadno ovlivnit bytostmi žijícími mimo čas a prostor, pro něž

rychlost nic neznamena, které nemají hmotné tělo, a přesto se v něm mohou objevovat. Již jsme zapomněli, že trvale žijeme v těsném sousedství jiné úrovně bytí. Stejně jako víly či elfové jsme bytostmi obývajícími určitou úroveň bytí. Avšak v pozdější době bylo toto pravdědění dočista zapomenuto. O našem původu nevíme zhola nic. Hlemýždím tempem se dnes snaží různá kulturní hnutí, která nic nevidí ani neslyší a ještě se vydávají za vědu, znovu odkrýt staré vědění, zatarasené lavinou obav, předsudků a mylných výkladů. Proto jsem se rozhodl vylíčit toto pravdědění v jeho pravé podobě, očištěné od současných módních teorií. Mýtus nepotřebuje puntičkářský výklad ani žádné doplňky našich současníků. Existují elfové a víly žijící v zászvětí, existují božské zákony bytí, existuje úroveň smrti a hmotná úroveň – to všechno si má člověk osvojit, o to přece v příbězích jde. Tyto příběhy jsou pravdivé, protože se doopravdy udály. Nepravdivé je pouze jejich zkomolení, k němuž došlo v průběhu času, neboť jakožto živá tradice prošly samozřejmě ústy mnoha vypravěčů a byly znetvořeny v procesu historického zapomínání, na čemž mají zásluhu především mnichové, kteří je zapsali a okleštili jejich obsah, přičemž skutečné události odvál čas. O poslední a nejodpornější zhanožení mýtů se však postarali moderní mytologové: zničili je, protože se je snažili interpretovat. Vyrukovali s módními teoriemi (psychoanalýza, učení o archetypech či symbolech, teorie o matriarchátu, patriarchátu či primitivismu) a samotné slovo *mýtos* bylo chápáno jako lež, fantazie, poblouznění mysli, pavěda nebo bohapustá empirie. To všechno ale nemá s těmito dávnými příběhy nic společného, ty jsou tím, co říkají, máme-li ovšem ještě uši k slyšení. Neexistuje žádný jejich výklad – zkrátka tomu tak bylo. Jsem-li





*Din Lligery, keltská vesnice v Anglesey z pozdně římské doby.*

proti své vůli přece jen nucen někdy něco vysvětlovat, potom nikoli samotný mýtus; moderní člověk ztracený ve víru nekonečných zmatků naší doby si jen potřebuje rozpomenout, jak se má mýtus číst. Nejprve je třeba říci toto: Tyto příběhy se skutečně udály, nemají nic společného se Sigmundem Freudem. Dočteme se v nich o úrovni smrti, neboť smrt existuje – moderní konzumní člověk totiž zapomněl i toto – a v ní přežívá každý, kdo umírá.

Musíme připomenout ten nejbanálnější fakt: V sousedním světě žijí ještě jiné bytosti – člověk není ve vesmíru sám, jakkoli hodně by si to moderní měšťák přál. Jsme pouhými červy v meziplanetárním, kosmickém hemžení druhů – a že takzvaní bohové při procházce občas zašlápnu nějakou tu lidskou kulturu, to se přece stává i nám „bohům“ při každé potulce lesem. Že si tito bohové také pořídili zoologické zahrady se zvířaty zvanými lidé, je nám z našeho vlastního konání až příliš dobře známo – slabší se přece zavírají za účelem studia, chovu a zachování potravního ře-

tězce. Kosmický zákon věčného návratu téhož existuje na všech úrovních bytí. Tak jako máme hlídače zvířat, zaměstnance zoologických zahrad, máme i elfy: Ti řídí nenásilně, ale i s mečem v ruce vývoj těchto zoologických zahrad, a vyskytují se u všech národů, ovšem pod různými jmény. Tento základní zákon a další jemu podobné musíme znát – třebaže je nemusíme uznávat – chceme-li porozumět našim keltským předkům.

Keltové se především považovali za děti jednoho božstva, nejvyšší bohyně Danu, za potomky Mórrígan, velké bohyně „země a buď“. Nicméně vůči svým tvůrcům a opatrovníkům, elfům, stáli v němém údivu, neboť si nedokázali nijak vysvětlit jejich obrovské vědění a mentálně-technologickou nadřazenost, a tak co nejlépe velebili ty, kdo je utlačovali, což znělo spíš jako smrtelné chroptění. A hrdinům, křížencům elfů a lidí, prokazovali všemožnou úctu, a jelikož byli nepřemožitelní, vydávali je za svoje pokrevní předky – to byl případ vládců, velmožů, šlechticů. Ten, v jehož žilách kolovala krev těchto hrdi-



nů, byl zkrátka inteligentnější a schopnější. Existují tudíž obyčejní lidé a lidé s lepší genetickou výbavou, vládcové, existují hrdinové, napůl lidé napůl elfové, a existují opravdoví bohové, všechno protkávající, všim jsoucí božské zákony, zkrátka nejvyšší bytí. Keltové rozlišovali nejvyšší přírodní zákony, bohy, dále říší mrtvých s jejími obyvateli – elfy, vílami a zemřelými lidmi a zvířaty, a konečně hmotný svět s jeho bytostmi a zákony.

— ELFOVÉ JSOU TADY —

Moderní člověk je osamělý. Byl vržen do bytí, vysazen na jedné z planet, takzvané domovské planetě. Když se na sebe díváme, říkáme si: „Nad nás není.“ Kromě nás zde žijí ještě zvířata a rostliny, ty ovšem platí za méněcenné, rostliny jsou zašlapávány, zvířata zotročována a obojí nám slouží za potravu. Vlastně ani neexistují. Zvířata prý nemají duši, a což teprve rostliny – a příroda, ta je považována za surovinovou základnu. Ale co je duše, to vám nikdo neřekne, neboť ani ona neexistuje! Tak je člověk osamělý jak ve světě, tak ve svém nitru, avšak připadá si jako neomezený vládce Země – malého ostrůvku v hlubinách vesmíru. To uklidňuje. Vesmíru se nemusíme bát, je prý neobydlený. Nějaká jiná úroveň bytí? Co by to mělo být, zeptáte se. To přece patří do náboženství a tím je to vyřízeno. Duše, to slovo jsme už někdy slyšeli, ale nic necítili – tedy odložit *ad acta*. Žádná úroveň bytí venku, žádná uvnitř. Jediné, co zbývá, je Země sama, to, co je hmatatelné, neboť máme dvě ruce a deset prstů; jsme na stopě lidskému druhu. Člověk se prý vyvinul ze svých praforem: z jednobuněčných organismů, zvířat, jiných ras. Předěšlé rasy již neexistují, zbyly z nich jen kostry, a to rovněž uklidňuje. Člověk je sám, nemá již žádné přiroze-



*Lidské kostry nalezené u svatyně v Ribemont-sur-Ancre.*

né nepřátele – nebezpečná zvířata byla vyhubena. Bohudíky! Cítíme se jistěji. To je dobrý pocit. Ohrožení z vesmíru? Jen pro ty, kdo mají fantazii. Zemské jádro je žhavé, proto v podsvětí nečíhají žádní nepřátelé. Co zbývá, jsou mraky, déšť, větry a sníh. Ale i jim jednou vnutíme svou vůli. Zkrotíme řeky, ohradíme moře a před zemětřesením budeme včas varováni. Na této planetě nastolíme poklidný život spokojených důchodců, tak co si máme ještě přát? Všichni fyzičtí nepřátelé byli poraženi, ale jak je to s těmi psychickými? Dnes jsou na to tablety. Jedno je jisté: Jsme tu určitě sami!

Keltové – jako všechny staré národy – to viděli jinak: Nejsme tu sami! Tady je pramatka, Země sama, ta si dělá, co chce, a nestará se o nějakého lidského červa. Plodí bytosti, živí je a potom pojídá. Uvažuje ve velkých časových obdobích. Člověk, pokud si ho vůbec všimla, pro ni moc neznamena, ochraňuje ho a drtí mezi svými obrovskými stehny. Miluje a usmrcuje všechno bez rozdílu, a proto ji lidé uctívali. Poklekali před ní a obětovali jí – avšak pomáhalo to? Byly zde ještě jiné bytosti, ze zászvtí, elfové, tvůrci lidí. Evoluce z jednobuněčných organismů nebyla tehdy



známa, elfové stvořili člověka podle svého obrazu, něco vzali z přírody, něco ze sebe samotných, a vytvořili hybridní bytost, která si dnes říká člověk. Tento nový kříženec dostal do vínku vědění, zákony, techniku a především filosofii lásky a jakožto hořký doplněk stejně přitažlivou filosofii války. Tato dualita měla člověka udržovat v napětí. Tak byly tyto nové bytosti zaměstnány samy sebou, láskou a válkou. Aby se nedostaly k přemýšlení, obdržely ještě vědu a kulturu, a aby ani tomu nepropadly příliš, dostaly i nové zbraně, přičemž byly neustále ponoukány k válčení. Jinak sloužili noví lidé jako šachové figurky, jako pěšáci ve hře, bývali obětováni ve velkých elfských olympiádách a slavnostech – které lidé nazývali válkami – zcela nemilosrdně, neboť se neustále daly pořizovat nové figurky, nouze o ně nebyla nikdy. Lidé se stali hříčkami elfů, plyšovými medvídky jejich dětí. Elfové milovali hru a válečnou hru, zejména když se střídala s milostnou hrou, a obojí s gustem sledovali u lidí. A že to milovali náruživě, Keltové věděli. Protože lidé byli nakonec milováním a válčením vyčerpáni, nepřemýšleli ani, proč tomu tak je. Přemýšlení o těchto věcech se považovalo za porušení *geis* (tabu). Bohové nemají rádi, když je někdo špehuje. Elfové nechtěli, aby jejich oblíbené figurky opustily šachovnici, a proto člověka lákali – když z ní chtěl odejít – cukrem v podobě nových kultur, velkých vynálezů, umění, mystických vizí, tajemných zjevení, takzvaných božských znamení a nadsmyslových jevů, aby zůstal na bojišti a zápolil dál s nepřítelem, jímž byl jen on sám v jiné podobě. Pokud se toto všechno míjelo účinkem a někdo se odvážil protestovat, zapráskali elfové bičem. Nespokojence odvedli do zásvětí. Tam se zklidnili: buď prohlédli, nebo byli k smrti vylekáni. Odtamtud přicházeli mystikové

a proroci, svatí všeho druhu stejně jako ti, kdo byli umlčeni, zmizeli ze světa či doopravdy zemřeli. Toto bylo ono tajemství, které nedávalo Keltům spát: Jiné bytosti plodí a ovládají lidstvo! Lidi! Člověka! Keltové se rozhodně necítili sami. Věděli své: *Oni jsou tady!*

Keltové se považovali za nevolníky víl nebo elfů, trpaslíků nebo obrů. Keltové byli dobré ovečky, považovali válku za nejvyšší svátost. Nebojovali jen tak s nepřítelem, ale umírali za víly, chtěli položit život za božské. Válku neměli přežít, bojovali, aby zemřeli. Jen tak se mohli dostat ke svým tvůrcům do zásvětí. Válka jako odrazový můstek do zásvětí, které je natolik jiné, že dohady o něm lze vyjadřovat jen básnickými opisy. Být statečný znamenalo pohlédnout zásvětí do tváře, při vši hrůze. Neboť ono je naprostým protikladem světa: bezčasové, neprostorové, nehmotné, vše je v něm možné, mrtví žijí, každá myšlenka, každý pocit se zde stává skutečností. A s bohy se potom dalo snad i popíjet, což vzbuzovalo jistou naději.

#### — KELTSKÁ ŘÍŠE MRTVÝCH —

Říká se, že keltské příběhy o stvoření jsou ztraceny a že se prý nedochovaly ani žádné příběhy o keltské říši mrtvých. To je zarážející, neboť po pouhých dvou týdnech práce na této knize jsem zjistil, že byly zapsány a zachráněny jejich nepřáteli – mnichy. Těmto „ságám“ dominuje jediné téma: smrt. Rozhodl jsem se zaměřit – při nadbytku shromážděného materiálu – pouze na několik linií keltské tradice. Již za čtrnáct dní jsem nahromadil takovou spoustu keltských poznatků o smrti, že jsem byl přinucen k drastickým omezením. Keltové – na rozdíl od moderního západoevropského světa – měli velice po-



drobné znalosti říše mrtvých. Abychom se jim v této věci přiblížili, musíme nejprve uznat, že existuje taková úroveň bytí, v níž duše po smrti těla přežívá. Za druhé musíme uznat, že do této úrovně můžeme cestovat a navracet se z ní zpátky do materiálního světa. Za třetí musíme pochopit, že obě úrovně v podstatě nečiní rozdíl mezi životem a smrtí, neboť v obou platí zákon o nesmrtnosti duše. Obě dimenze odlišuje pouze jediné: Život v říši mrtvých je v každém ohledu plnější a bohatší, zákony bytí jsou zde mnohem rozvinutější, protože po odložení těla jakožto filtru pocitů jsme čistou duší, do jisté míry daleko vnímavější.

Od Keltů se máme co učit. Například o říši mrtvých, která představuje základ jejich filosofie bytí, ústřední bod jejich života, jejich svátků a rituálů. A vůbec: Je možný život bez znalosti zázraku? Pro Kelty znamenala bohyně matka, rozuměj obeznámenost se zákony života, všechno – to jenom my jsme je pozapomněli a na svá božstva povýšili mechanické přírodní zákony. Avšak to jsme matku Zemi přiodělili do příliš těsného šatu – jaký div, že praská ve švech! Kdo říši mrtvých neuznává za prapočátek života, staví se na stranu zániku: Člověk od matky Země dostane to, co zaseje!

O tom se píše v příběhu o Pwyllovi, k němuž se ještě dostaneme. Pwyll neznal zákony velké bohyně matky, a proto činil závažná chybná rozhodnutí. Mluvíme o ekologii, ale ekologové nevědí nic o Rhiannon, bohyni matce, která je zosobněním zákona podsvětí, plazmatického světa za naším hmotným světem. Jejich myšlenky postrádají hloubku a oni sami neuctívají Velkou bohyni na kolenu. Keltové se prý obětovali na krvavých kolenou bohům a dvě třetiny jich přitom zemřely. Kdo se dnes obětuje pro Velkou matku?

Moderní lidstvo si neuvědomuje, jak hodně zákony subatomického světa souvisí s podsvětím dávných národů. V průběhu staletí, s čím dál větším příklonem k materialismu, se stará nauka o říši mrtvých postupně proměňovala v moderní fyziku, která hmotu zkoumá čistě materiálními prostředky, zatímco Keltové a Germáni cestovali do podsvětí na křídlech ducha, studovali jeho zákony a aplikovali je v pozemském životě, takže se jim podařilo sjednotit dolní a horní svět a žít plnohodnotným životem – přinejmenším v hranicích hmoty. Ovšem dnes je lidská mysl v zajetí jednostrannosti. Při zkoumání zákonů hmoty byly sice připuštěny zpětné závěry na zákony podsvětí, subatomického světa, ale tyto závěry nesmějí být kvůli jeho tabuizaci provedeny, ba již samotný analogický závěr z hmoty na její subatomické stavy je zapovězen, tak jako bylo zdiskreditováno pradávne analogické myšlení. Všechny staré národy za nejvyšší vědecký zákon uznávaly zákon analogie (postulující podobnost mezi dvěma různými věcmi), protože všechny materiální zákony jsou odrazem jemnohmotných zákonů,

*Křesťanská Panna Marie nabradila keltskou Velkou matku.*





a veškeré zákony, od nejsubtilnějších až po nejjobecnější, tvoří řadu ozvěn, vesmír je plný ozvěn, stále v něm zaznívá totéž, i když na různé kvantitativní a kvalitativní úrovni. Dnešní mechanická věda se bláhově domnívá, že musí prozkoumat sebemenší jednotlivost, protože se neodvažuje analogicky usuzovat z jedné věci na druhou. Avšak za jejími zády se přece jenom prosazuje všudypřítomný zákon analogie, například při předvídání přírodních zákonů, činících si nárok na všeobecnou platnost. Přesto dosud zeje propast mezi člověkem a přírodou, hmotou a jemnou hmotou, mezi hmotou a duchem. Především zde by byl na místě analogický závěr: Jak venku, tak uvnitř, jak nahoře, tak dole, jak ve smrti neboli v duchu, tak ve hmotě.

Co znamená analogie? Při zběžném pohledu se nám zdá, že ve světě existují zcela rozdílné věci. To je dáno tím, že o nich zpravidla nepřemýšlíme, ani je bedlivě nepozorujeme. Tento postoj dal vzniknout onomu hrubému materialismu, jenž ovládá naši společnost. Kdo se naučil pozorně dívat, objeví, že existují zákony, které platí v minerální, rostlinné, zvířecí a lidské říši stejně jako ve vesmíru. Stejnorodost zákonů v různých rovinách bytí se nazývá analogie neboli analogický závěr. Analogické myšlení je vlastní všem přírodním národům a opravdovým vědeckým duchům. Nekonečné množství jevových forem bytí neexistuje *an sich*, tato rozrůzněnost existuje jen navenek, uvnitř platí stejné zákony. Tento způsob poznávání je nazíráním podstaty věcí nebo také mystikou.

Protože v dnešní době byl duch zredukován na rozum a myšlení (a nepřihlíží se k jeho jemnohmotnému plazmatickému původu, ani není považován za duševní pole fyzického těla, jak to činili Keltové), jsou naše věda

a svět odříznuty od svého zdroje, ztraceny v prázdnotě bezduchého vesmíru. Keltové svůj život žili v trvalém sjednocení s prazáklaudem bytí, s krajinou mrtvých a jejími zákony – v těsném spojení se zákony smrti, které poznali jako zákony života. Dnes si to už nedokážeme představit, protože nemáme žádnou příručku o zásvěті. Tu musíme teprve vypracovat. Proto moje bádání o smrti.

Ke keltské tradici nehodlám přistupovat jako historik ani jako keltolog. Nejde mi o historický výzkum. Keltské vědění existuje teď, víme-li, jak si ho osvojit. V žádném případě se nejedná o nějaké zastaralé a nepoužitelné vědění, nýbrž o vědění živé a okamžitě použitelné, které se pokusím čtenáři přiblížit. *Tato kniha o smrti je knihou o životě.*

S výzkumem posmrtných stavů jsme začali před třiceti lety. Dnes již víme, že smrt neexistuje, že vědomí žije bez přerušení stejným způsobem dál. Pečlivě jsme popsali dimenzi smrti a přitom jsme zjistili, že kmenové kultury a starověké národy ji líčí úplně stejně. Dohnali jsme několikatisícileté zpoždění a můžeme hrdě prohlásit: Téměř jsme se dostali na úroveň vědy Keltů, Germánů, Indiánů, Číňanů, Indů, Austrálců a Havajců. Tvrdíme to v době, kdy ve vši tichosti probíhá poslední kruté válečné tažení proti kmenovým kulturám, v němž jsou nasazeny ty nejbrutálnější prostředky. Jeho cílem je genocida. Je to válka, v níž se používají biologické a jiné nejmodernější zbraně, je to hospodářská a psychologická válka. Není to jen válka namířená proti lidem – je zamořována půda, ničena příroda, v této válce je otravován vzduch, jsou v ní vražděna zvířata a kmenové rezervace jsou pokoutně zastavovány továrnami a tajnými vojenskými zařízeními. To není jen dobyvačná válka, nýbrž i vyhlazovací válka se



sterilizací dospělých a únosy dětí, kdy jsou záměrně infikovány potraviny a jejich zdroje, v níž se používají osvědčené metody přesídlovací politiky, zabírá se půda a domorodci jsou deportováni do neúrodných oblastí, kde jsou podrobena násilnému očkování škodlivými látkami a jsou jim podávány otrávené léky. Takovou válku samozřejmě provázejí zákazy a nařízení všeho druhu: zákaz mluvit mateřštinou, zákaz vychovávat děti postaru, zákaz šamanů a mudrců, zákaz starobylých rituálů a svátků, zákaz nošení tradičních oděvů, zákaz staré víry a veškerého vědění, zákaz života v kmenové pospolitosti, zákaz vlastnit půdu, nařízení stát se součástí vychvalované velkoměstské kultury a spořádanými otroky konzumu. Přechoťně domorodce přijímá armáda, neboť ta je může velice rychle „spotřebovat“.

Není-li ani toto všechno dost účinné, přichází na řadu svádění: za plastovou dózu se získá umělecké dílo do muzea. Takovými vnucenými dary se rychle zamoří každá kultura a dárce ještě čeká vyznamenání za charitativní činnost mezi „primitivy“. Úkolem pracovníků muzea je nyní dokázat, že tyto kmenové kultury jsou „primitivní“ a vlastně již zaniklé, neboť proč by jejich artefakty jinak byly v muzeu. Poté, co je nějaký národ oloupen o své kulturní dědictví, zahrán se svými artefakty do muzea a obdařen pseudovědeckými výklady, je všem jasné, že se jedná o minulost, o minulost „primitivů“.

Ke studiu keltské minulosti se na jedné straně přistupuje s vědeckou opatrností, dochovaná tradice je zkoumána kritickými vykladači, kteří vždy přesně vědí, co je skutečné a co vybájené. Protože v keltské tradici se vyskytuje málo reálného, ihned prohlásí, že se jedná o mytologii, fantazie a primitivní obraz svě-

ta. Nalézají tudíž zalíbení v primitivech. Potom tu máme keltomany, kteří všechny historické nejasnosti ještě více zatemní, když například z elfů učiní rozsmarné přírodní duchy, démony či přeludy naší psyché a z druidů velké kouzelníky. Dále narazíme na psychology, kteří vyrukují s univerzálním psychologickým vysvětlením, že všechno pochází z hlubin duše. A potom ještě na sociology, kteří jsou skálopevně přesvědčeni, že člověk je jen výslednicí kulturních tlaků, a z keltské tradice je zajímají pouze zmínky o kultuře a symboly. Zástup vykladačů tuto tradici důkladně přežvýká a potom servíruje jako pohádky nebo archetypy, falešnou historickou paměť nebo sociální proměny.

Nad tím by Keltové samozřejmě kroutili hlavou. Reprodukovali vyprávění o vyprávěních z nejdávnějších věků, ale i všední události současnosti. Ne vždy svým vyprávěním sami rozuměli, protože porozumět chování bohů – kolem nichž se v podstatě točí všechno – je takřka nemožné. Podle Keltů byl člověk stvořen bohy nebo elfy, není výsledkem evoluce. V tom jsou Keltové zajedno se všemi národy a kmeny. Evoluční teorie není ničím jiným než výplodem mechanistické vědy 19. století.

Elfové pocházejí ze sousední úrovně bytí, z říše mrtvých – proto jejich spojitost se smrtí. Tyto bytosti lidstvo od nejstarších dob utlačují, podporují a vedou. Mísí se s lidmi, takže ti potom ve větší či menší míře disponují jejich genetickou výbavou. Protože elfové při stvoření lidí použili část sebe samotných, pokračoval program genetické transformace i v době Keltů. Keltské kmeny se proto považovaly za výtvořiny nadpozemské úrovně bytí. Kontakt mezi lidmi a elfy nebyl nikdy přerušen a pokračoval násilným oplodňováním





*Držadlo bronzové mísy z rakouského Hallstattu.*

keltských žen, krádežemi lidských plodů nebo implantacemi cizích plodů. Kolem těchto věcí krouží mytické příběhy.

Ty zachycují poznatky o božské a elfské úrovni bytí, přičemž se zaměřují na bohy a hrdiny jednoduše proto, že jejich výskyt a skutky jsou v příkrém rozporu se všemi zákony přirozeného světa. Zde se keltské bádání dotýká zázraku. Mýty jsou zázračné příběhy z jiného světa, fyzikou sousední úrovně bytí, a tam směřuje naše cesta. Nastupte proto do bárky mrtvých...

## TUATHA DÉ DANANNOVÉ V NEBESKÉ ŘÍŠI

### — PRAMÁTI DANU —

Jedním z irských prakmenů je národ Tuatha Dé Danannů (lid bohyně Danu), jenž svůj původ odvozoval od pramatky Danu nebo Donann, Anu nebo Any, které později říkali

Brig, „vznešená“, nebo Brigit (dcera nejvyššího boha Dagdy). Byla Velkou matkou. Za její matku byla považována Ernmas (vražda), a proto byla také bohyní smrti a plodnosti, což, jak víme, je jedno a totéž. Kromě toho byla bohyní lékařství, umění, básnictví a kovářství. Bohyně Badb, Macha a Mórrígan jsou zřejmě jejím posvátným ztrojením.

Zda Tuatha Dé Danannové byli lidé nebo bozi, nelze s jistotou říci. Mohli být lidmi, jimž byly přisouzeny božské vlastnosti, mohli být také elfy, neboť se říká (De Jubainville 1905, str. 140):

Takto se spustil, nesen obrovským mrakem,  
kmen bohyně Danu, národ elfů, dolů na zem.

Danu je dcerou Dagdy, „dobrého boha“, zvaného též Eochaid Ollathair, „otec všech“, Ruad Rofhessa, „pán všeho vědění“, nebo „pán čtyř živlů“. Tím je Danu i nejvyšší bohyně a tento národ je potomkem, jako vůbec všechny národy, nejvyšší bohyně, z níž vzchází veškerý život.\*

*Tuath* byl název kmenového svazu v Irsku, jenž údajně čítal tři tisíce osob a mělo ho kupodivu tvořit více než sto padesát kmenů. „Tuath“ pochází z *teuta*, „národ“ (srovn. Teutates, gallský bůh; Teutoni, Němci), starohornoněmecky *diot*, adjektivum *dintisc*, z čehož později vzniklo *deutsch*, „německý“. Tuatha Dé Danann tedy znamená „lid bohyně Danu“.

Jedna královna či pramatka a matka země Tuatha Dé Danannů se jmenuje Ériu. Ona a její dvojnice, sestry Banba a Fódla, se postaraly o to, že Irsko dnes nese její jméno: Éire. Angličtina užívá genitivu od Éire, Erin, jako poetického pojmenování Irska.

\* Dánové svou zemi nazvali Dánsko (Danmark), „země lidu Dan“.



## — PŮVOD —

Tuatha Dé Danannové, „pánové světla“, se prý vynořili ze vzduchu a na tři dny zastřeli slunce temnotou. Kniha *Leabhar na hUidre* vypráví o Túanovi mac Cairillovi a popisuje Tuatha Dé Dananny jako *aes n-eolais*, „plemeno vědění“. Túan mac Cairill se stal křesťanem, avšak odmítl se vzdát víry, že Tuatha Dé Danannové kdysi přišli z nebe. V jedné básni (připisované Eochaidovi Ua Flainnovi, jenž zemřel roku 985, a předcházející dílu *Lebor Gebála Érenn*) se praví:

Neměli žádné lodi... Nikdo neví, zda přišli zpoza nebe či z nebe nebo ze země. Byli to démoni nebo ďáblové... byli to lidé?

Přišli snad ze Skotska, vylodili se v severním Irsku onoho dne, jenž bude později pojmenován *beltain* a dnes se slaví jako první máj. Spálili lodě, vypomáhala jim *draoideacht*, magie či kouzla, a pochodovali tři dny zemí. Skrývali se před domorodým kmenem Fir Bolgů a dorazili až k *Sliabh an Ierainn*, „železnému pohoří“ v hrabství Leitrim, kde byli poprvé spatřeni. Spálení lodí a magická mlha jsou možná pozdější racionalizace jejich náhlého objevení.

Podle jiné verze přistáli v Irsku, spálili svoje loďstvo údajně proto, aby nemohli ustoupit a museli bojovat s tamějším kmenem Fir Bolgů, který porazili. To byla první bitva. Zbylí Fir Bolgové uprchli k Fomóirům. Tuatha Dé Danannové jsou v knize *Lebor Gebála Érenn* popisováni jako přistěhovalecký národ, ovšem jinak byli považováni za bohy nebo elfy. S tímto rozporem si dnes nikdo hlavu neláme, neboť mytologie se nepovažuje za exaktní vědu. Podle další verze byli vysazeni z temného mraku na kopci kdesi v Connachtu, či měli k irským břehům připlout v lodích, ty poté spálit, a tak si odříznout ústupo-

vou cestu; kouř prý na tři dny a noci zakryl slunce. Podle jiné verze Tuatha Dé Danannové připluli z ostrovů ležících severně od Irska, z čehož vědci odhadují, že mohli přijít z Řecka, odkud si přinesli svoje čtyři poklady: Lia Fáil (univerzální kámen) z města Faliasu, Lugův oštěp z Goriasu, Núadův smrtící meč z Findiasu a Dagdův kotel z Muriasu. Říká se rovněž, že lid bohyně Danu vládl v Irsku po Nemedovi a byl potomkem jednoho z jeho pravníků. Tuatha Dé Danannové měli přijít ze severního Řecka, kde se naučili všem magickým uměním. Byli bytostmi z šerého dávnověku, ovládali magii a představovali čtvrtou přistěhovaleckou vlnu po potopě světa.\*

— TUATHA DÉ DANANNOVÉ –  
SMRTELNÍ BOHOVÉ?

S Tuatha Dé Dananny byl spřízněn kmen Fir Bolgů. Přestože měli společného praotce Nameda, bojovali spolu v první bitvě na Mag Tuiredu. Tuatha Dé Danannové zvítězili, ale jejich král Núadu ztratil v boji ruku a po něm nastoupil Bres, poloviční Fomóire. Proto dojde ke druhé bitvě na Mag Tuiredu, v níž Tuatha Dé Danannové porazí Fomóire.

## — LUG —

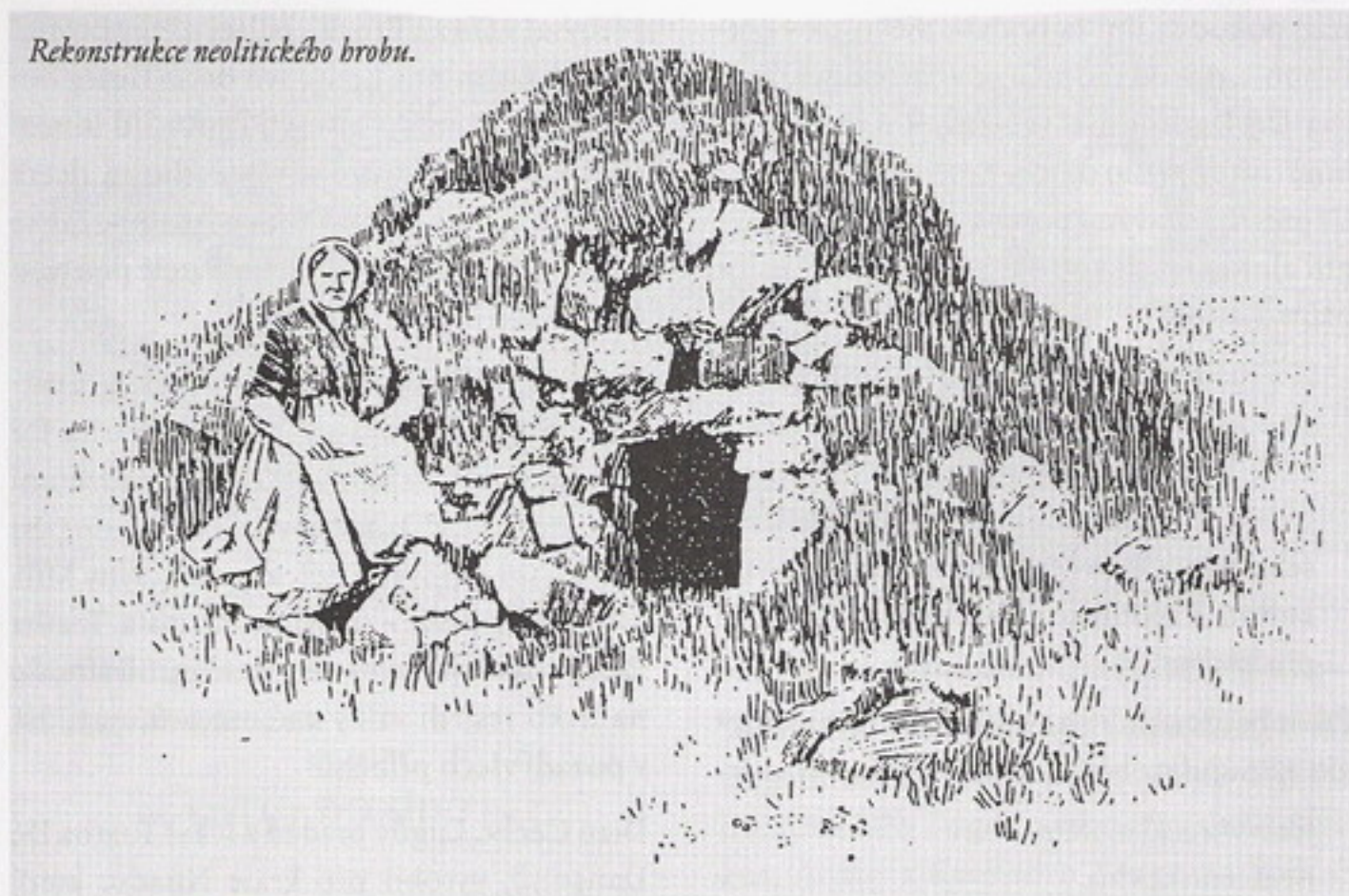
Tuatha Dé Danannové se pak spojili s Fomóiry. Jejich král Balor dal Dianu Céchtovi, resp. jeho synu Cianovi svoji dceru Eithne.\*\*

\* Všude na světě se mudrci vynořují z nicoty, jako například toltécký Quetzalcóatl. V knize Henochové stojí: „Dohromady jich bylo dvě stě, kteří ve dnech Járedových sestoupili z vrcholu hory Hermon.“ Také v sumerském Charsagu sestupují na zem Velcí synové Anuovi, mudrcové.

\*\*Viz též kapitola „Lug, transmateriální duchovní světlo“, str. 178 ad.



Rekonstrukce neolitického brobu.



Lug je synem Eithne (Ethniu) a Ciana. Vychovali ho však Manannán, hlídač oštěpu z Goriasu, jenž usmrcoval všechny nepřátele, a Tãiltiu. Byl znalcem mnoha řemesel, a proto se mu říkalo Lug Samildánach, Lug „mnoha dovedností“. Později se stal králem Tuatha Dé Danannů. V artušovských pověstech převzal některé jeho rysy rytíř Lancelot, jenž Artušovi pomohl získat kotel z Annwvnu. Lug byl spojován se světlem a s vítězstvím slunce nad temnotou. Svátek *lughnasad*, v srpnu slavené keltské dožínky, byl pořádán k jeho uctění. Lug vládl ze zásvětí a byl dárcem světla a života.

— VYHNÁNÍ —  
TUATHA DÉ DANANNŮ

Když si Irsko podrobil kmen Milesianů, jenž přišel ze Španělska, stáhli se Tuatha Dé Danannové do *sídli* a stali se elfy, neboť ti prý žijí pod zemí, pod pahorky či hroby – tedy v říši mrtvých.

Irsko zažilo celkem šest přistěhovaleckých vln. Poslední z nich představovali Gaelové neboli Milesiané. Tuatha Dé Danannové porazili Fomóire, prapůvodní obyvatelstvo. Nyní se schylovalo k další invazi. Ve Španělsku zahlédl Ith z vrcholu vysoké věže vzdálený ostrov, Irsko, a se svými loděmi se vypravil k jeho břehům. Tři králové Tuathů ho přijali, ale když poznali jeho invazní záměry, zabili ho.

Ith přišel o život, avšak jeho vnukové, synové Míla, si nyní podrobili Irsko násilím. Když se jejich lodi blížily k pobřeží, snažili se Tuatha Dé Danannové zabránit jejich přistání magicou mlhou, ale marně. Milesiané vystoupili na břeh.

Amergin, milesianský druid, požádal Tuatha Dé Dananny, aby se zřekli své vlády, nebo o ni bojovali. Ti se rozhodli pro boj. Pravidla byla následující: šestatřicet lodí Milesianů mělo vyplout na širé moře a pokusit se znovu při-



stát; pokud se jim to podaří, měl ostrov patřit jim, a pokud ne, měli se vrátit domů. Tuatha Dé Danannové vyčarovali nad mořem bouři, v níž přišlo o život pět synů Míla, avšak tři přežili i se svými posádkami, neboť Amergin zlomil jejich kouzla, když zvolal (De Jubainville 1905):

Zbloudilci v bouřlivém moři, ti se určitě dostanou na břeh. Usadí se v nížinách, horách a údolích, v lesích oplývajících oříšky, u rybnatých vod. V Taře bude vládnout jeden král našeho lidu. Ostrov se stane naší zemí a naše knížata a vědmy oznámí šlechtné Ériu, že přicházíme.

Pak se bouře uklidnila a na prvního máje Amergin vstoupil na břeh a zazpíval píseň *Já jsem*:

Jsem vítr nad mořem,  
jsem mořská vlna,  
jsem býk sedmi bitev,  
jsem orel na skále,  
jsem paprsek slunce,  
jsem nejkrásnější z rostlin,  
jsem silný divoký kanec,  
jsem losos ve vodě,  
jsem jezero v nížině,  
jsem slovo moudrosti,  
jsem ostří oštěpu v bitvě,  
jsem bůh metající oheň do mozku.

Kdo šíří světlo nad pahorkem?

Kdo zná fáze měsíce?

Kdo zná místo, kde odpočívá slunce?

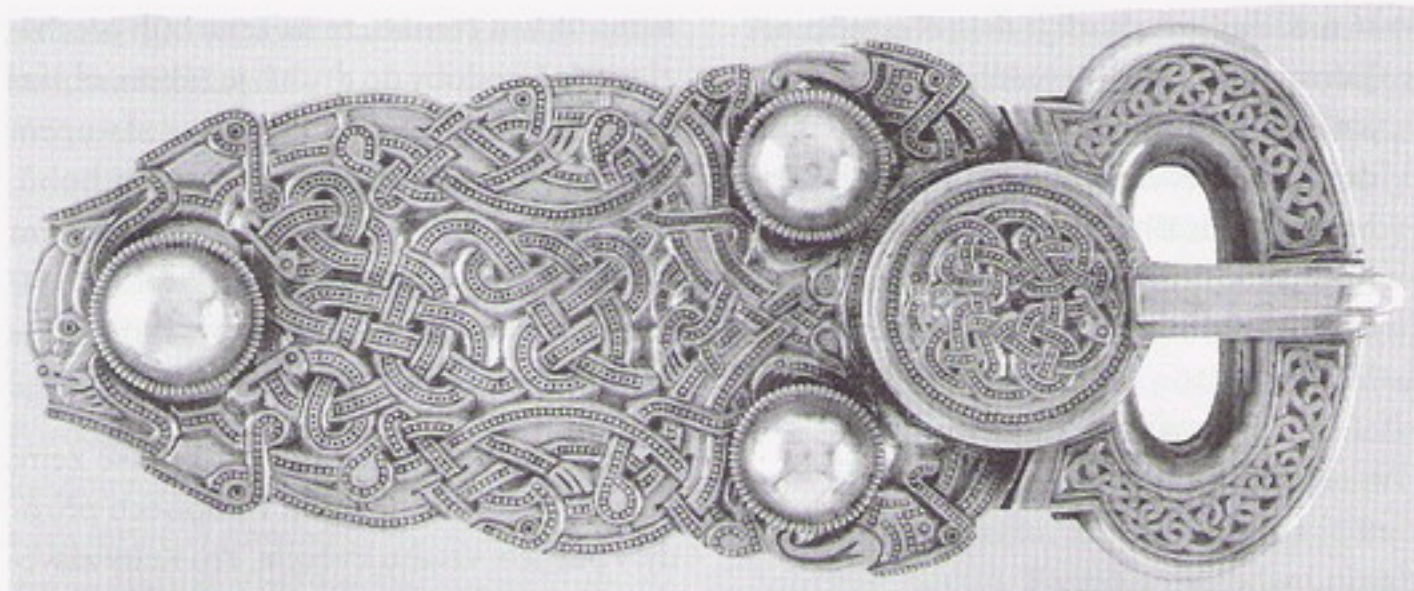
Tuatha Dé Danannové utrpěli u Tailtiu (Teltown) porážku. Stáhli se potom do podsvětí Tír n-aill respektive do niter *sídů*, podzemních elfských obydlí, která byla většinou popisována jako mohyly – jak se dovídáme z příběhu *Mesca Ulad*, „Opojení Ulaďanů“, z II. století nebo z „Obsazení sídů“. Nejvyšší bůh Dagda rozdělil *sídý* mezi svůj lid. On sám

přebýval v Síd an Broga, „paláci u řeky Boyne“ (Brugh na Boinne); jeho syn Bodb Dearg dostal Síd ar Femen, další syn Donn Síd Bhreagh v rovině Mag Breg (v Meathu) a dcera Danu hory pohoří Dá Chíoch Ánainn. Tak se z Tuatha Dé Danannů stali obyvatelé podsvětí či zászvěti – elfové.

Noví přistěhovalci rozdělili Irsko na dvě části: podzemí ostrova přenechali Tuatha Dé Danannům a pro sebe zabrali jeho nadzemní část. Tuatha Dé Danannové ale vyslali do pěti krajů Irska pět svých lidí, aby mezi syny Míla zaseli válku a svár – to byla jejich msta. Tuatha Dé Danannové, nyní elfové, se mstili tím, že na Irsko sesílali války a nemoci. Stojí tudíž v pozadí všech příběhů!

Dian Cécht, Lugův praděd a lékař Tuatha Dé Danannů, vyrobil pro krále Núadu, který v boji přišel o ruku, stříbrnou protézu. Tuatha Dé Danannové byli sice poraženi, ale smrtelně zranění byli ponořeni do studny ve Slane, do vodnatého zászvěti, a opět se zotavili, aby mohli pokračovat v boji (jako germánští Einherjerové ve Wallhalle?). Po Dagdově smrti převzal moc Manannán mac Lir, vůdce *aes síde*, „lidu z kopců“, národa elfů. Byl považován za boha moře a bydlel v Emain Ablach, „Eamanian jabloni“, což byl ostrov Man nebo Arran. V příběhu „Výchova v domě u dvou číší“ (z *Book of Fermoy* z 15. století) rozděljuje *sídý* a propůjčuje Tuatha Dé Danannům „plášť neviditelnosti“ (feth fiada), tj. magickou mlhu. Také je pozve na „Goibniovu hostinu“, kde se podává medovina, která působí proti stárnutí, a ještě jim podá pokrm, jenž neubývá. V ossianovském příběhu „Pronásledování Diarmaida a Gráinny“ mají Tuatha Dé Danannové jeřabiny, které je ochraňují před nemocemi a zajišťují jim věčné mládí. To znamená, že Tuatha Dé Danannové nezemřeli, žijí dál





Zlatá přezka ze Sutton Hoo s proplétaným keltským vzorem příznačným pro laténský styl.

jako neviditelní mrtví a ovlivňují lidský osud, oni sami jsou osudem!

### — ÚSTUP DO SÍDŮ —

Tuatha Dé Danannové se svým králem Bodb Deargem prohráli válku a stáhli se, jak už bylo řečeno, do podzemí, zatímco Milesiané (Gaelové) ovládli povrch ostrova. Existuje spousta elfích center, nejslavnější leží u řeky Boyne v sídech New Grange, Knowth a Dowth.

Tuatha Dé Danannové se stáhli do Tír na n-óg, respektive do sídů, dutých pahorků. *Feth fiada*, jejich magická mlha, mlha plazmy, je ukrývála před očima smrtelníků. Zmizeli, ale vládli dál ze zászvětí – a o to pevněji.

Tuatha Dé Danannové zmizeli po příchodu Milesianů (možná první vlny keltských kmenů) stejně tajemně, jako se objevili. V irské tradici se stali vílami, elfy, leprachány a skřítky.

### — PRABOHOVÉ —

Bohové ostrovních Keltů pocházejí téměř všichni z kmene Tuatha Dé Danannů – Núadu, Dagda, Dian Cécht, Goibniu, Luchta Credne, Ogma, Lug, Brigit, Macha, Badb,

Mórrígan a trojice Brian, Iuchair a Iucharbair. Tuatha Dé Danannům byly připisovány velké megalitické stavby. V Dagda Mór měl být pohřben bůh Dagda a jeho tři synové Aengus, Aedth a Kermad u Brugh na Boinne v pahorku Síd an Brogha.

Tuatha Dé Danannové byli zřejmě předchůdci Keltů; obyvatelstvo je považovalo za bohy, které však později potíralo křesťanství. Jejich jméno lze podle D'Arboise de Jubainville (1905) přeložit následovně: „kmeny bohyně Danu“ (tuath = kmen, lid, de = genitiv od dia = bůh, Danann = genitiv od Dana nebo Danu). Nebo se uvádí Ana místo Dana a De Danann je rozšířením De Anann, přičemž se k Anann připojilo písmeno d. To by mělo znamenat: Tuatha Dé Danann = „lid boha Anu“\*. V jednom starém komentáři o Tuatha Dé Danannech stojí: „Dec in tais acus ande an taies trebha.“ – Lidé vědy byli bohové a laikové ne-bohové.

De Jubainville (1905) píše:

Tuatha Dé Danannové jsou nejvýznamnější reprezentanti jednoho ze dvou principů, kte-

\* Danu, Dana nebo také An, Anu, Aine = svatost, vyzařování.



ré rozdělují svět. Starší je nejspíš princip negativní – smrt, noc, nevědomost, zlo; druhý, jenž povstává z prvního, je pozitivní – totiž den, život, vědění, dobro. V Tuatha Dé Danannech nalézáme nejbrilantnější vyjádření posledního principu a od nich pochází zákon druidů a vědění filiů.

## TENTO SVĚT JE ZÁSVĚTÍ

### — MYŠLENÍ SPJATÉ S REALITOU —

O Keltech se nedá napsat žádná kniha mrtvých v přísném slova smyslu. Jak se zdá, Keltové ani neznali žádnou vědu o zásvětí. Přesněji řečeno, nezajímalo je zásvětí existující mimo hmotný svět: *zásvětím pro ně byl již tento svět*. Jejich líčení přírody byla současně líčením metafyzických duchovních zákonů. Byla-li zaklínána příroda, byl současně zaklínán i její duchovní původ. Byla-li vzývána nějaká květina, potom jako duchovní bytost. Zdá se, že Keltové neznali pro nás tak samozřejmý a hluboko do našich myslí vrytý rozdíl mezi vnitřkem a vnějškem, zásvětím a tímto světem, duchem a hmotou. Hmotný svět pro ně byl čistým duchem, duch byl oděn v šat zvaný svět, vše hmotné bylo zároveň božské.

Mezi bohem a kamenem v potoce či větrem ve větvích nebylo rozdílu. Strom byl posvátným stromem, protože byl projevem ducha, neboť strom je takový, jaký je, protože ho oživuje duch, každou jeho část, kořeny, kmen, korunu, kůru, listy. Hmotné tvary byly rytmy ducha. Rozdělení na božské a světské, které je nám tak blízké, tehdy neexistovalo. Zde vidíme věci a někde v dáli tušíme božské. Takové rozdělení by pro Kelty bylo nepochopitelné. Napsat keltskou knihu mrtvých potom zna-

mená ukázat čtenáři, že na zemi bůh přechází z jedné podoby do druhé, je žábou, oblázkem, dubem, člověkem. Lidstvo se zástupem přírodních bytostí je společenstvím bohů. Posvátno je všude a každý pohyb je pohybem ducha. Při popisu keltského zásvětí se paradoxně noříme do našeho hmotného světa – a naopak.

Budeme-li hovořit o zásvětí a keltské zemi mrtvých, nalezneme obojí v popisech přírody, v běžném vztahu k věcem. Pro Kelty zásvětí není nic vzdáleného, nýbrž je přítomno zde a nyní ve všech projevech bytí. Všechny keltské příběhy využívají známou literární lest: zdánlivě se odehrávají v našem světě, ale ve skutečnosti nás vtahují do zásvětí. Čtenáři, který ji neprohlédne, připadají proto nesmyslné a zmatečné. Také hrdinové těchto příběhů jsou zřídka kdy pozemšťané, většinou to jsou elfové a personifikované božské principy. Keltské příběhy zásvětí nepopisují, ony se v něm již odehrávají, a proto tato svérázná, paradoxní fyzika, v níž neplatí zákony časoprostoru, toliko zákony myšlení a cítění. Jakýkoli těžkopádný intelektuální popis zásvětích podmínek keltský duch odmítal. Zásvětí je duše, a tu máme všichni i dnes.

Jako by Keltové ani nežili v dualistickém světě, v němž se cítíme doma; my, kteří neustále přepečlivě oddělujeme ducha a hmotu. Hmota byla pro Kelty ztuhlým duchem, formou navrženou duší. Chtěl-li duch poznávat, nebylo zapotřebí pohroužit se do meditace, stačilo otevřít oči a pozorně se dívat. Duchovní prožívání Keltů bylo založeno na dívání a cítění. Pozemský život je manifestací zásvětích sil, a proto Keltové ctili hmotný život. To moderní člověk nemůže pochopit. V průběhu procesu historické degradace jeho vnímání zakrnělo, duše upadla do dřímoty, zahalil



ho temný závoj materialismu a usnul spánkem nevědomosti.

### — NAZÍRÁNÍ —

V keltském „náboženství“ má nazírání funkci meditace či duchovního pohroužení. Správně vidět znamená vidět boha ve věcech. Přírodní zákony byly božími zákony. Bůh byl každou malou věcí. Podle Keltů žijeme již teď v říši mrtvých Annwvnu. Annwvn je považován za matrici, v níž spočívá hmotný svět, ne však v tom smyslu, že my jakožto těla žijeme v neviditelném duchovním poli zásvětí, to nikoli, nýbrž my sami jsme tímto duchovním polem a poznáváme ho zcela zřetelně jako pevné bytí a hmotné věci. Zásvětí může každý vidět a zažít v podobě samotného života – proto se mluví o tom, že se lidé mají učit se dívat. Dívání se odlišuje od pouhého vidění tím, že nám umožňuje objevovat ve všech životních formách zázrak, tajemství, přesně řečeno celý svět. Neboť každá věc poukazuje prostřednictvím analogie na všechny ostatní.

### — VŠE JE VE VŠEM —

Pro nás, moderní lidi, existuje mnohost věcí. Každá věc se nám jeví jinak. Z toho potom usuzujeme, že spolu nemají nic společného. Pro Kelty tato mnohost neexistovala. Mnohost zakoušeli jako „věčné opakování téhož“, božského. Jak ale, otázce se dnešní člověk, můžeme vidět jablko a mořskou vlnu jako stejné? Tuto pro nás nepřekonatelnou překážku Keltové – přinejmenším jejich druidové a bardové – za žádnou překážku nepovažovali. Existuje jednoduchá metoda, jak nalézt společný základ různých projevů bytí – musíme přehlížet jejich vnější formální rozdíly a poznávat je jako hříčky jedné a téže síly.

Ponořit se do nich a pocítit, že jsou až do svého prazákladu, který je v podsvětí, provívány stejným duchem; takto poznáváme vznik věci a duší v energii, která stírá všechny rozdíly, v protoplazmě, v pralátce. Všechny věci a bytosti jsou tvořeny bezčasoprostorovou úrovní bytí, oním energetickým polem, v němž se uplatňují jen velice silné pocity, například tvůrčí pocity pramatky, a ty se potom příležitostně formují do podoby pevné látky a přijímají vnější formu, která odpovídá jejímu tvůrčímu pocitu. Forma a duchovní obsah jsou stejné. Pralátka je nelátkovým zásvětím, Annwvnem. Neexistuje, jak už bylo řečeno, praenergie oddělená od svých forem, mnohost forem je touto praenergií. V Annwvnu žijeme už teď. Podle Keltů žijeme v říši mrtvých již teď, jsme stejně mrtví jako živí. Zkrátka: *Jsme žijící duchové.*

### SMRT JAKO ŽIVOT, ŽIVOT JAKO SMRT

Na dalších stránkách se pokusíme převést nepřebornou spoustu forem života na několik základních zákonů bytí a ty potom shrnout do univerzálního zákona bytí – jímž je život sám, který je současně smrtí. Smrt a život považujeme, na rozdíl od Keltů, za dva zcela protikladné pojmy. *Keltská kniha mrtvých je tudíž také knihou života.*

### VELKÉ SJEDNOCENÍ

Moderní fyzikové se snaží poznat různé (čtyři) prasy bytí jako jedinou sílu v různých podobách. Tento výzkum nese označení „jednotná teorie pole“. Rovněž Keltové považovali všechny formy bytí za projev jediné síly, a tu potom zobrazovali na mincích a v sochařských dílech. Keltské umění představuje nadlidský pokus zpochybnit mnohost forem a vnímat ji jako jedinou formu. To si musíme



uvědomit, než se pohroužíme do studia tohoto národa.

— CO JE SMRT? —

Stojíme-li u lože umírajícího, zdá se nám po- nejprv, že jsme svědky zázraku. Člověk musí zemřít, nemůže žít věčně. Že tu život najednou není, že může zaniknout, to vyžaduje delší rozjímání, hlubší souznění s proměnami přírody. Věci nezůstávají takové, jaké jsou v přítomném okamžiku, neustále se proměňují. To je prafenomén, na nějž stále narážíme – a nedokážeme ho pochopit. Nezbyvá nám než se nechat unášet proudem bytí, zařadit se do věčných proměn přírody, začít toužit po jejich kolo- běhu, začít toužit po umírání, po tom, aby dnešní den byl jiný než ten věřejší.

Jak výzkum posmrtných stavů ukazuje, nejví lidé, kteří zažili klinickou smrt, příliš velký zájem o minulost či budoucnost, žijí mnohem více v přítomnosti, těší se z ní, stali se nevinnými jako zvířata, jsou osvobozeni od neustálého lidského přemýšlení o tom, co mají udělat teď a co potom.

Nemohu se zbavit dojmu, že i Keltové žili mnohem více v přítomnosti a v rytmu přírodního dění, z čehož vyvodili celou svoji filosofii a postoj k přírodě. Příroda je změna. Změna nás děsí a uvádí v nadšení, změna je život sám. Ale změna je něco tak neslýchaného, že nám nezbyvá než se s ní neustále vyrovnávat, a proto došlo k vytvoření „kultu změny“.

Smrt jako nejradikálnější změna musela být začleněna do běžného života, musela být překonána, aby nebyla zapomenuta. Keltové žili v těsnějším sejetí s přírodou než my dneska, tuto změnu měli denně před očima, a proto vytvořili velkolepý kult smrti. Vybudovali mohyly, dolmeny, menhiry, pohřební komory, tumuly, nebo vše převzali od megalitických národů. V útrokách země mrtvý již ná-

ležel zásvětní říši, *sídu*. Zásvětí samozřejmě není pod mohylou, tam není nic než hlína, ale je-li mrtvý pod jejím přikrovem, je duchovnímu světu blíže. Matka Země, hlína, symbolizuje duchovní zemi, to nejhmotnější symbolizuje říši mrtvých. Není vyloučeno, že prostí Keltové věřili, že pod zemí existuje říše mrtvých, avšak pří- nejmenším druidové věděli, že se jedná o čistě duchovní svět.



*Kamenná hlava se třemi obličejí z Corlecku v Irsku, 3.–2. stol. př. n. l.*

— HROBY —

Tato zvláštní keltská pohřební kul- tura vznikla z hluboké lidské potřeby zvidi- telnit materiálními prostředky zásvětí. Ale nešlo přitom o hroby, ty byly jen pomocným prostředkem, jednalo se o celkovou předsta- vu zásvětí. Neboť člověk, osvobodí-li se na chvíli od intelektu, nemůže nepocítit, že žije v jemnohmotné duševní podobě. Dnes jsme přesvědčeni o zániku našeho hmotného těla, avšak zánik naší duševní identity je pro nás nepředstavitelný. Zmítání potlačenými oba- vami horko těžko vymýšlíme nehorázná tvr- zení, že s mozkiem zaniká i pocit já. Zde na- rážíme na nejiracionálnější moderní neuró-



zu, na zánik duše. Kelt by se jen poušmál, tasil by meč a srazil nám hlavu – pro něj smrt neexistovala. Keltové věděli o proměně forem, o odkládání tělesného roucha, a proto by nepochopili něco tak neslýchaného. Kult mrtvých je výrazem lidského údivu nad skutečností smrti. Všechny kultury a všichni lidé se vyrovnávali (a vyrovnávají) s problémem smrti. Tuto fascinující a současně úděsnou skutečnost nelze odbýt mávnutím ruky, tajemství a úlek přetrvávají. Dolmeny a menhiry jsou odpovědí na nezodpověditelné, nesmělými pokusy o pojmenování nehmotného světa řečí architektury. Ale nakonec stejně ustrneme v němém úžasu před nepojmenovatelným a nepochopitelným. Tak došlo k budování hrobů, pohřebních komor a kamenných seskupení. Kámen symbolizuje věčnost, hrob zásvětí. Smrt musíme vyjádřit prostředky hmotného světa, protože nemáme nic jiného po ruce, když duchovno zůstává neviditelné. I mrtvý je ono neviditelné, jelikož přežívá pouze jeho duch. Protože smrt nemůžeme v žádném případě pochopit rozumem, snaží se všechny národy stavět svým mrtvým pomníky, aby přežili. Přežívají v duchovním světě, ale v hmotném světě musejí zůstat memento, jinak naše dějiny upadnou v zapomnění – a zbudou jen hroby.

Abychom duchovno vtáhli do našeho hmotného světa, volíme instinktivně nádherné přírodní scenérie. Všechny kultury zakládaly hřbitovy na místech s výhledem do krajiny, porostlých bujnou vegetací, kde bylo ticho a klid. Taková místa jsou nesmírně působivá,

neboť využívají sílu a estetiku přírody. Tak nalézáme v našem světě místa, která přímo odkazují na zásvětí. Místa, která jsou duchovnímu světu blíže než jiná. A stala se takovými zásluhou hrobů, hřbitov se stal branou do zásvětí, protože na hřbitově se nás zmocňuje pocit sounáležitosti s říší mrtvých. Vzpomínky na zemřelé nás k nim přitahují, procházíme mezi hroby polomrtví zármutkem, naše duchovní přirozenost nabude vrchu nad jindy dominantní tělesností, v protikladu k pomíjivosti těla si nyní plně uvědomujeme její stálost. Hřbitov se stává místem k rozjímání, svatyní či zasvěcovacím střediskem, na něm umírá naše systematické vědění o hmotném světě, aby se znovuzrodilo jako zásvětní vědění.

Mládne, protože nyní zakoušíme duchovní rozměr bytí a poznáváme, že duch je věčně mladý a nesmrtelný; povstáváme znovu s pohledem obráceným na duchovno a chápeme pomíjivost přírody jako projev vlnění praenergie. Její podstatou je změna, my sami jsme touto změnou, a tak zakoušíme sami sebe jako věčně se proměňující bez pevného já a bez pevných kontur, jako protoplazmickou přírodní bytost unášenou proudem přírody, sladěnou se zákony lesa, jsme čistým přírodním pohybem – jinak ničím – a zakoušíme v něm vyvrcholení naší existence, stáváme se poprvé lidmi. Hřbitov je tudíž místem, kde se otvíráme našim nejlepšími a nejvyššími silám, které nám umožňují zemřít, a přesto zůstat naživu, a tak se podílet na zázraku pulsující prasině.





*Druid noří lidskou obětí do kotle. Detail z jednoho plátu Gundestrupského kotle.*



# • IV •



# KELTSKÁ FYZIKA ZÁSVĚTÍ

*Gallové se domnívají, že jsou potomky praotce Dita (boha mrtvých).*

Caesar, Zápisky o válce galské, VI, 18

*Druidové přikládají víře, že duše neumírá a po smrti přechází z jednoho těla do druhého, obzvláštní význam... vedou dlouhé diskuse o nebeských tělesech a jejich drahách, o velikosti vesmíru a Země, o povaze fyzického světa a moci a vlastnostech nesmrtelných bohů.*

Caesar, Zápisky o válce galské, V, 14

*Ze zászvětí, odtud přicházím a tam se zas navracím.*

Keltské přísloví



## ZÁSVĚTÍ ANNWVN

Pwyll je vládcem podsvětí. Pwyll znamená „moudrost“. Nekonečné bohatství zásvětí plyne jako proud bytí, ale také jako armáda individualizovaných sil elfů do pozemského světa; jinak je moudrost před smrtelníky skryta. Kdysi evropští učenci, myslitelé a volnomyšlenkáři brojili proti náboženství. Stalo se totiž lží. S nástupem vědy – poté, co konečně byla učiněna přítrž náboženskému blouznění – došlo také k zavržení staré nauky o existenci více světů. Začala se zkoumat hmota, kterou měli všichni před očima. Avšak brzy se zjistilo, že hmota neexistuje sama sebou a že jejím základem je antihmota. Staré učení o náboženském antihmotném světě – o duši, duchu a bohu – bylo ale mezitím zapomenuto, náboženství suverénně odmítnuto a staré vědění vyspělých amerických a asijských kultur a kmenových kultur o podsvětí a zásvětí šmahem prohlášeno za mytologii. Moderní přírodověda vychází z předpokladu nemateriální pralátky, stejně jako stará náboženství. Zkoumají se základní stavební kameny hmoty. Tento výzkum je dosud v plenkách a pravdivý názor, že náboženství a mytologie měly už dávno po ruce řešení, byl rychle vytěsňen. A navíc: Jak by bylo možné odpradáva vědět, co se bude právě teď zkoumat? Vycházíme přece z toho, že pokrok lidstva spočívá v neustálé kumulaci vědění. Na počátku prý nebylo vůbec žádné vědění, dneska víme něco a zítra na tom budeme o něco lépe. Nicméně pradávne tradice starých kultur tvrdí pravý opak. Na počátku bohové či elfové lidem předali veškeré vědění, potom začal jeho úpadek a nakonec potopa pohltila zbytek; potom se bohové skryli, přinejmenším lidem znovu nepředali vědění jako na počátku dějin. Toto

se odehrálo v průběhu dvou až tří tisíciletí a keltské kmeny – dokážeme-li vytušit pravdivé jádro v panoptiku postav a příběhů – vlastnily zbytky tohoto pravědění, byť ve zkomolené podobě. Mým úkolem bylo provést jeho rekonstrukci. Výsledek je překvapivý: Keltské národy měly přírodovědu – bez urychlovače částic a mikroskopu – která znala vedlejší úroveň bytí včetně jejích obyvatel, elfů a víl; sem také putovaly zemřelé pozemské bytosti. Říše mrtvých čili zásvětí, říše elfů a nehmotná říše, tvořící základ materiálního světa, byla pro Kelty – stejně jako pro všechny kultury s výjimkou té naší – *jedním* světem. Protože moderní věda přísně rozlišuje mezi subatomickými stavy, smrtí a případným mimozemským životem, jeví se jí keltská představa o jednotě univerza jako nepatřičná a absurdní, zkrátka jako mytologický nesmysl. Avšak je tomu právě naopak: Keltové věděli víc než my. Aby se naše věda pohnula z místa, musela by dát Keltům v leccčems za pravdu. Kdo zkoumá subatomické stavy a plazmu, zkoumá říši mrtvých, místo pobytu svých předků a onu úroveň bytí, v níž žijí jiné bytosti, mimozemšťané, jak se dnes víly a elfové s oblibou označují, bytosti nikoli z jiných planet, nýbrž ze sousední úrovně bytí, neboť plazma jim umožňuje žít jak v jemnomotném, tak v hrubohmotném světě. Přijde čas, kdy fyzikové budou studovat mytologii. Přijde čas, kdy Keltové znovu povstanou s taseným mečem, aby nás poučili o smrti a předali nám vědění o říši mrtvých.

— NICOTA —

Keltští Velšané sousední úroveň bytí nazývali Annwvn, tj. „propastná hlubina“, „nicota“ nebo „nitro-podsvětí“.



Rozlišuje se pět forem zásvětí:

1. Zásvětí jako podzemní svět elfů obývajících *sídý*, který v podobě mohyl symbolicky přesahuje do pozemského světa, ale je také přístupný z jeskyní.
2. Zásvětí jako planina, například Mag Cétne nebo „země příslibení“, *Tairngire*, či „planina radovánek a blaženosti“, *Mag Mell*.
3. Zásvětí jako vzdálený ostrov *Emain Ablach*, „ostrov jabloní“, nebo jako ostrov mrtvých, *Tech nDuinn*.
4. Zásvětí jako „země pod vlnou“, *Tír fá thuinn*, na mořském dně či pod nějakým pramenem.
5. Zásvětí jako podzemí, jako říše *sídů*, kde stojí pevnost elfů *Caer Siddi* a žije *Tylwyth Teg*, „krásný lid“, národ elfů.

Podsvětí je v různých textech popisováno jako

- stříbrná rovina,
- země světla,
- země ctnosti, nadání, úspěchu,
- země kouzel,
- pramen moudrosti,
- země mnoha tváří,
- země mnoha barev,
- země hojnosti,
- země mládí,
- země života,
- země žen, *Tír na mBan*,
- země dívek, *Tír na nInghen*,
- pramen zdraví,
- země plodného stromu života,
- země jiné úrovně bytí, *Tír n-aill*,
- země hrdinů, *Flathion Flaith Innis*,
- irský ráj na zemi, *Hy Breasil*,
- velký břeh, *Traig mar*.

Ve velšské literatuře je podsvětí Annwn (propast) popsáno zejména v *Knize Taliesinově* (Windisch 1880, 1905), kde je vylíčeno v básni *Preideu Annwn*.



*Lug, zvaný Samildánach („mnoha dovedností“),  
bůh se světelným kopím.*

## SEDM DIVŮ SVĚTA

### — PŘÍCHOD LUGA —

Prehistorie je tato: Lug – světlo podsvětí – je syn Cianův, jehož otcem byl slavný Dian Cécht. Stejně jako jeho bratr Dagda je i Dian Cécht nejvyšším bohem. Máme tedy co dělat s rodokmenem nejvyššího boha, přesněji řečeno s různými stránkami nejvyššího boha, totiž bytí.

Na tomto místě uvedu jednu vedlejší epizodu, vrhající světlo na nadcházející událost, v níž schraje roli jeden z aspektů nejvyššího boha Dian Cécht. Bress, král podsvětí z kmeny Fomóirů, se spojil s Danu (Anu = nejvyšší



matka a pramatka) a vynutil si na králi podsvětí Tuatha Dé Danannů Núadovi, jenž přišel o ruku, království, neboť keltští králové nesměli být chromí ani jinak zmrzačení. Bress však nechal národ strádat. Dian Cécht, jakožto lékař bohů a všeléčitel, pořídil Núadovi stříbrnou protézu, a ten tak získal zpět svoji královskou hodnost.

Výklad: Dian Cécht je léčivý aspekt nejvyššího boha. Nuádu je nejvyšším bohem. Nejvyšší bůh může být nejvyšším bohem jen tehdy, je-li naprosto zdrav, jinak by bylo veškeré stvoření nemocné, což se ale nesmí stát. Nicméně nejvyšší bůh může být vyléčen jen jiným nejvyšším bohem, jenž je současně všeléčitelem. V tomto příběhu uzdravuje nejvyšší bůh jednoho kmene svůj protějšek z jiného kmene, respektive jeden aspekt nejvyššího boha léčí celého nejvyššího boha. Nejvyšší bůh znamená celistvost, čistotu, uzdravování. Protože všechno je božské, neexistuje vlastně ani žádná nemoc, a pokud přece jenom, pak jako součást léčivého plánu. V systému nejvyššího boha se nemůže vyskytnout žádná chyba, tolik je zde řečeno. Tedy nejjednodušší a současně nejhlubší duchovní nauka. Avšak božský zákon je zde vysvětlován typicky keltským způsobem – člověk má pořád nad čím hloubat, což činí celou věc napínavou, neboť se ukazuje: Jen ten, kdo důkladně porozuměl božství, rozluští tuto hádanku! Inu, báječný prostředek, jak odradit hlupáky. Keltské příběhy čtenáře vyzývají k luštění záhad, aby ověřily jeho duchovní sílu. To byl oblíbený prostředek Keltů i Germánů, ba všech starých národů.

#### — OSUD TUIREANNOVÝCH DĚTÍ —

Cian byl zavražděn Tuireannovými syny. Jeho syn Lug ho pomstil. Vrahové museli Lugovi

jako náhradu přinést sedm divů světa – ovšem ze zászvetí. Dokázali to, ale nikdo z nich nepřežil.

Výklad: Jeden aspekt nejvyššího boha zanikne, avšak v podstatě zaniknout ani nemůže, a mstí se proto v jiné podobě, v podobě syna Luga. Jako náhrada za jeho starou podobu musí přijít něco stejně rovnocenného – přinejmenším sedm divů světa, které mohou ovšem pocházet pouze z onoho světa, v němž žije sám nejvyšší bůh, z podsvětí. Sedm divů světa jsou však ironií osudu nebo záměrně analogie jeho samotného. Zde se poněkud zamotaně říká: Nejvyšší bůh je věčný, ale v tisícero podobách. Poučení pro lidi: Veškeré věci a projevy bytí jsou podobami nejvyššího boha, všehomíra, a proto jsou všechny dobré, i ty špatné. My žijeme v bohu, jsme bohem. Nejvyšší nauka je zde podána typicky po keltsku, hádankovitě. Avšak kdo jsou děti Tuireannovy, které zavraždí nejvyššího boha? – V příběhu „Osud dětí Tuireannových“ (O’Rahilly 1946; Thurneysen 1901; Windisch 1880, 1905) má Tuireann (nebo Tuirill), potomek (syn nebo vnuk) nejvyššího boha Ogmy, sám potomstvo. Ogma, v Irsku zvaný také „přeborník“, byl vlastně Ogmios, sluneční bůh kontinentálních Keltů, jemuž se připisoval objev irského vrypového ogamského písma. Byl rovněž nazýván *Ogmian-aineach* = „Ogma sluneční tvář“, *Ogmian eiges* = „Ogma sluneční nauky“ či jednoduše „sluneční světec“. Ogma nebyl žádným tělesným přeborníkem, nýbrž přeborníkem spravedlnosti, neboť hovořil všemi jazyky. „Děti Tuireannovy“, jeho vnuci Brian, Iucharbair a Iucharbair, bývají rovněž nazýváni *tri dee Danann* – „tři bohové Anu“ nebo „tři stínoví bohové Tuatha Dé Danannů“. Lze také říci: *tri dee Danann*, což by znamenalo, že tito tři bohové měli jako vůdce Anu. Starší a správnější verze,





*Brendar a Sivéry.*

již uvádí O'Rahilly, zní: *na tri dee dana*, „tři bohové s uměleckými schopnostmi“. Později se z *dana* stalo *danann*. *Dan* potom znamená „šikovnost, umění“. V souladu s tím byli Tuathové rozděleni do tří tříd: první stupeň = šlechtici, vůdcové; druhý stupeň = „malí bohové“ – snad hrdinové (?) – vešli ve známost díky svým činům, schopnostem a magii; třetí stupeň = řemeslníci specializovaní v danu. Tedy: vůdcové, vědci, řemeslníci.

Tito tři bratři – v podstatě nejvyšší bůh Anu v rozvinuté podobě – zabili Lugova otce Ciana v Brug na Bóinne (v podsvětí), a to právě ve chvíli, kdy měl podobu vepře (podle jiné verze psíka), tedy svého aspektu plodnosti. Boj mezi Cianem a třemi bratry probíhal následovně: Když Cian spatřil nepřítele, proměnil se ve vepře (vepř = symbol podsvětí) a ukryl se ve stádu. Brian si toho všiml, proměnil bratry ve psy, kteří vepře pronásledovali, a sám ho zabil oštěpem (duchovním bleskem). Před smrtí Cian poprosil, zda smí opět přijmout lidskou podobu, což mu bylo povoleno. Avšak s tím byla spojena lest, neboť pokud někdo někoho zabil, musel jeho potomkům zaplatit odškodné. Přesto byl zabit a jako odškodnění si Lug vyžádal sedm divů světa, které nám osvětlí vlastnosti sousední úrovně bytí.

Výklad: Ogma, nejvyšší bůh kmene Fomóirů, měl potomky, které je samozřejmě třeba považovat za proměnu jeho sama, a nikoli za skutečné potomky v lidském smyslu. Neboť svět – nikoli fyzický, nýbrž veškeré jsoucno – se neustále proměňuje, a přesto zůstává stejný, to je jeho věčný paradox. Ogma jako Tuireann, respektive jeho děti zabíjí jiného nejvyššího boha, jímž je vlastně on sám pod jiným jménem. Což opět znamená: nejvyšší bůh se neustále proměňuje. Toto je nejvyšší nauka Kelťů: univerzální proměna. A té se nemusíme bát, neboť všechno je nejvyšší bůh, i my, a tak procházíme tisícero proměnami bytí, jednou jsme kamenem, jednou zvířetem, jindy zase potokem nebo člověkem; je úchvatné pozorovat bytí z nejrůznějších úhlů. Cian se proměňuje v symbol zásvětí, vepře, a jeho nepřítel zase v psy, symbol říše mrtvých, kteří ho vyslídí, a nakonec umírá zasažen světelným oštěpem, podsvětím světlem, neboť podsvětí světlo symbolizuje říši mrtvých. Tím je řečeno, že je mrtvý, či vlastně živý, neboť smrt a nejvyšší život jsou v podsvětí jedním – smrt se nazývá opravdový život. Ve skutečnosti se vůbec nic nepříhodilo, kromě toho, že se bytí stále proměňuje jako mořské vlny, ale moře zůstává mořem, navzdory vlnám. Jako náhradu – ačkoli vše zůstává v nezměněném rytmu – museli stínoví bohové, Tuireannové, opatřit mrtvému nejvyššímu bohovi něco přiměřeného jeho významu: jeho samého v podobě sedmi divů světa, neboť nejvyšší bůh představuje všechny divy. Dochází tedy k nové proměně, nejvyšší bůh se stává sedmi divy. A opět je tím řečeno: nejvyšší bůh je vším. Opět zůstává všechno při starém. Neboť: Nic je mnohost! Nejvyšší filosofie vpletená do těchto příběhů, jímž rozumí jen ten, kdo ví, že všechno je nejvyšší bůh, že existuje pouze bůh, že my sami jsme bohem. A právě tomu se má člověk na-



učit. Nejvyšší duchovní nauka je podána jako zdánlivě nelogický příběh – nejvyšší bůh se vymyká běžné logice jsa sám jakousi vyšší logikou.

— TOTO JE ONĚCH —  
SEDM DIVŮ SVĚTA

— PRVNÍ DIV —

Tuireannové-bohové přinášejí Lugovi *tři jablka* ze „zahrady východu“. Kdo je okusí, zbaví se bolesti a stane se nezranitelným. A navíc tato jablka jezením neubývají.

Výklad: Jablka symbolizují podsvětí. Bez těla neexistuje bolest a v podsvětí jsme netělesní. Jablko nelze sníst, je symbolem nekonečné plodnosti, neboť v zászvěti se všechno děje pouhou silou představy – veškeré jídlo si lze představit.

— DRUHÝ DIV —

Odevzdají mu *kůži vepře*, jež chránila řeckého krále Tise; léčí všechna zranění i únavu.

Výklad: Vepř v podobě oblíbeného kultovního jídla představuje plodnost zászvěti stejně jako jeho kůže, jež vše léčí – podsvětí léčí všechno, neboť tam není žádné tělo, které by se léčit mělo.

— TŘETÍ DIV —

Bratři ukradnou perskému králi *oštěp Lúin*, jenž nikdy nemine cíl; je žhavý a musí se ponořit do vody, aby nespálil ratiště, muže a síň.

Výklad: Oštěp symbolizuje sluneční paprsky a tím i světlo podsvětí, které je nepředstavitelně žhavé. Zászvětní světlo není vůbec žhavé, i proto, že v zászvěti nejsou žádná těla, která by mohla cítit žár – ale přece je tak žhavé, že tělo zahubí. Řečeno srozumitelně: Kdo zažije světlo smrti, nemá již potom žádné tělo. Keltské filosofii světla porozumí jen ten, kdo ví o světelné kvalitě zászvěti: Tamější světlo je nemate-

riální světlo bytí, které je rovněž základem hmotného světa.

— ČTVRTÝ DIV —

Získají *viňz a spřežení* krále Siobara; země a moře jsou pro ně jedním.

Výklad: V zászvěti je rychlost nesmírně vysoká, protože je bezčasové – čas existuje pouze ve zpomalené hmotné úrovni, kde se věčné teď rozpadá na tři části: minulost, přítomnost a budoucnost. Pro zászvětní bytosti je začátek a cíl určitého pohybu stejný, „země a moře jsou pro ně jedním“, neboť jsou nehmotné.

— PÁTÝ DIV —

Přivedou *vepře* krále Isala; ty lze každý večer zabít a sníst a ráno zase vstanou, kdo pojí jejich maso, zůstane ušetřen nemocí.

Výklad: Vepři symbolizují nekonečnou plodnost a věčné zdraví: pokud si je nepředstavíme, nevyskytují se v zászvěti žádné nemoci. Zászvěti je plodné, protože si v něm můžeme představit téměř všechno včetně vepřové pečeně.

— ŠESTÝ DIV —

Získají *fenu* norské královny Fail-Inis, která je krásnější než slunce nebo ohnivě kolo.

Výklad: Pes střeží přístup do zászvěti a ke světlu. Podsvětí světlo je ve skutečnosti mnohem jasnější než slunce na obloze, protože všechny bytosti v podsvětí nejsou ničím jiným než světlem. Každá duše je světelným ostrovem.

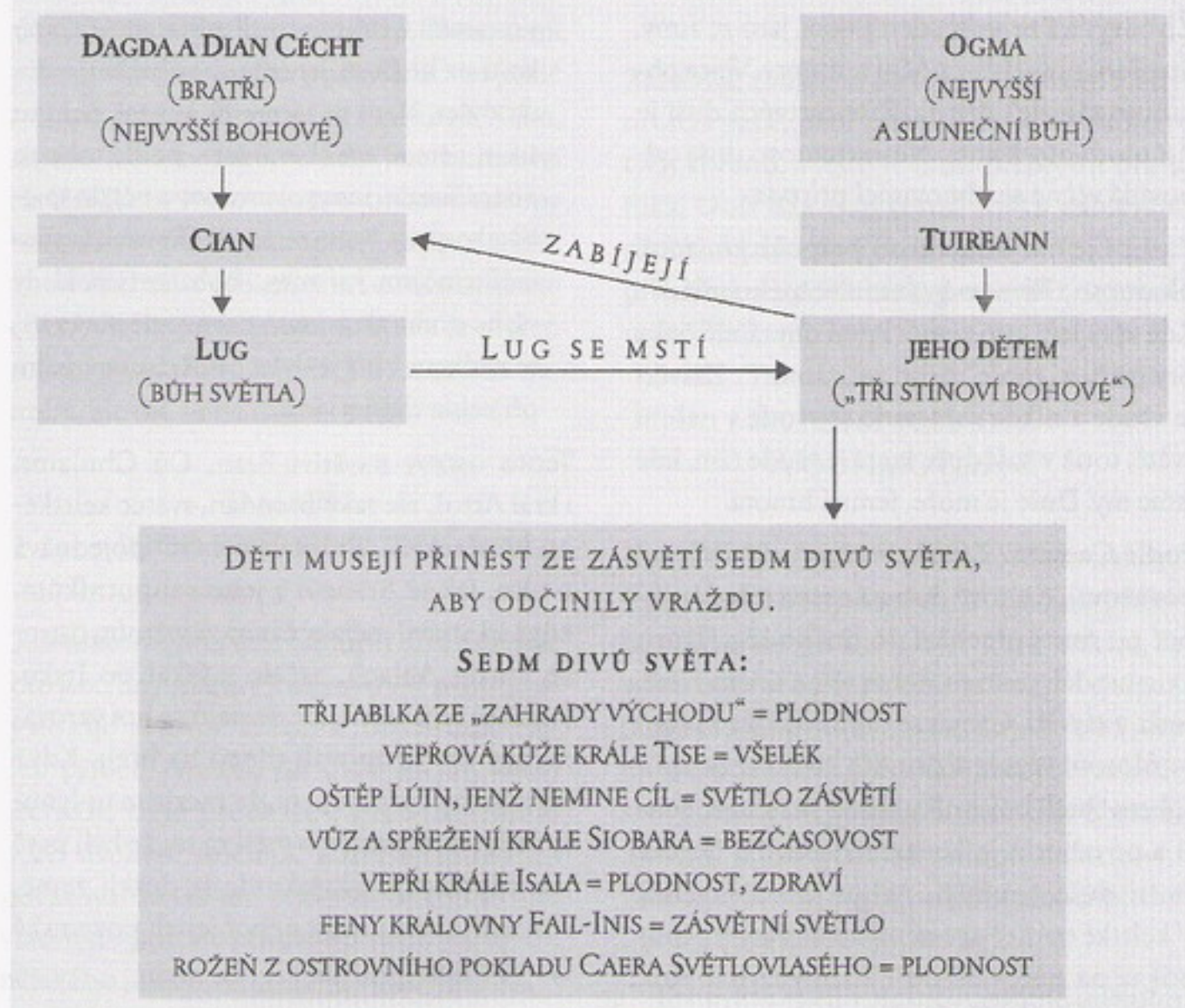
— SEDMÝ DIV —

Přinesou *rožeň* z ostrovního pokladu Caera Světlovlasého.

Výklad: Rožeň opět poukazuje na nekonečnou plodnost zászvěti.



## NEJVYŠŠÍ BOHOVÉ A JEJICH PROMĚNY



Když ze zászvetí vše získali, museli splnit poslední, nejlehčí úkol: vyrazit ze sebe „tři hlasité výkřiky na Míodhchaoinově kopci v Lochlainnu“. Míodhchaoin se tím cítí uražen, vrhne se na Briana, který ho zabije. Jeho děti nyní zabijí Tuireannovy děti. Tedy stále ještě msta.

Výklad: V říši mrtvých vše umírá, tedy umírá neustále a neustále se znovu rodí. Život a smrt se od sebe neliší, to je vysoká nauka Keltů.

— CELKOVÝ VÝKLAD —

Tento příběh je zmatečný a pojatý jako hádanka. Cian pochází z rodu nejvyššího boha.

Je vším. Umírá, ačkoli nemůže umřít, protože jinak by s ním všechno zaniklo. Přesto umírá, ale musí se za něj sehnat náhrada, v podobě sedmi divů se objevuje znovu, je těmito divy. V této zamotané historce je vylíčeno jeho sedm vlastností. Cian – vesmír a veškerenstvo – je představen tímto rafinovaným způsobem.

Se všemi těmito předměty vzrostl Lugův význam. Stal se nejvyšším bohem. Měl pozemskou matku a nebeského otce, nyní získal také moc nad plodností vědy a řemesel – nikoli však, jak je překvapivě uvedeno, nad plodností člověka a zvířat.



## — PROPASTNÁ HLUBINA —

Život vyvěrá ze smrti, den z noci, jaro ze zimy. Stvoření povstává z noční temnoty. Vejce obsahuje zárodek života. Říše mrtvých duší je říší plodnosti života. Nesmrtelnosti duše odpovídá věčně se obnovující příroda.

Zásvětí je nazýváno zemí prapočátku, zemí plodnosti, *Tír na n-óg*, „zemí věčného mládí“. Kde však leží tato země? První obyvatelé Irska prý přišli z „moře“ nebo ze „zámoří“. Zásvětí je všude a nikde, objevuje se všude v našem světě, totiž v naší duši, která je všude tam, kde jsme my. Duše je moře, jemná hmota.

Podle Caesara (*Zápisky o válce gallské* VI, 14) považovali Keltové duši za nesmrtelnou, neboť po smrti přechází do jiného těla. Duch existuje dál, pouze v jiném těle a jiném světě, totiž v zásvětí. Caesar se domníval, že za touto filosofií vězí lest druidů, kteří tímto způsobem chtěli bojovníky zbavit strachu ze smrti a povzbudit je ke statečnosti. Po fyzické smrti duše neumírá, neboť je nesmrtelná. V keltské tradici sice nenajdeme žádný přímý odkaz na putování duší a znovuzrokování, avšak existují příběhy, které něco takového naznačují, a stovky narážek a zmatečných epizod, v nichž se všechno točí kolem znovuzrokování a proměňování.

Zásvětí je bezčasové a neprostorové, nikdo tam nepracuje, všichni jsou si rovni, nikdo nestrádá a všichni jsou věčně mladí. Je to ostrov Avalon, zvaný též Emain Ablach (*Die Meerfahrt des Bran*, cit. podle Markale 1996, str. 243):

Jest ostrov v širé dáli; všude vůkol nádherní mořští koníci, úchvatně se vzpínající proti zpěněným vlnám; před okouzleným zrakem leží širá pláň, na níž se vojska tuží v bojové hře... líbezná země, trvajíc od věků, posetá bezpočtem květin. Stojí v ní prastarý rozkvetlý

strom, v jehož koruně ptáci svým zpěvem odměňují čas... nářek ani zrada, tak rozšířené v ostatním světě, tu nemají místa; není tu mrzkosti ani hrubosti, jenom tichou hudbu je všude slyšet. Není tu zármutek ani žal, není tu smrt, nemoc ani churavost – podle toho se pozná Emain, tento ostrov, sotva někdo spatřil takový div. Krása země plné kouzel, nesouměřitelné jsou její mlhy... bohatství a poklady všeho druhu skrývá tato tichá země plná zářivé nádhery, v níž je slyšet čarokrásnou hudbu při nejskvělejším víně...

Tento ostrov navštíví Bran, Cú Chulainn i král Artuš, ale také Brendan, světec keltského křesťanství. „Branova plavba“ pojednává o tom, jak se Branovi a jeho souputníkům, když už strávili nějaký čas na zásvětním ostrově Emain Ablach, začalo stýskat po Irsku. Směli se tam vrátit, ale dostalo se jim varování, aby nevystupovali ihned na břeh. Když přistáli, byli překvapeni, že mezitím uplynula dvě století, zatímco měli za to, že byli pryč jen několik týdnů. Jakmile se dotkli země, rozpadli se na prach, neboť jejich pozemský čas již dávno vypršel.

V zemi blaženosti neexistuje čas, stáří ani nemoci, ba ani válka ani smrt, jídlo a pití jsou zde pořád na dosah ruky. Na tomto „ostrově žen“ (určeném pro muže!) vládne Morgane, která nové příchozí přátelsky uvítá a nabídne jim veškeré slasti. Ani o erotiku není v tomto ráji nouze. Nejsou zde bojovníci ani druidové, v tomto moudrém světě je každý téměř druidem – ze všech se stávají světci. Nechybí zde ani Dagdův kotel, nádoba hojnosti, čím více ze z něj čerpá, tím je plnější. Člověk si zde může představovat všechno, co ho napadne, neboť je jen duchem.

Zásvětí leží pod povrchem našeho světa, v pahorcích a horách, v *sídech*, což znamená



„mír“. Tam dole jsou širé pláně, na nichž se prohánějí koně a konají se turnaje, a jabloňové sady, v nichž pořád zrají jablka. Touto zemí se nese nebeská hudba a převládá v ní jasné a vlídné počasí. Ženy se tu podobají vílám, nápoje jsou božské, všude jen bohatství a krása. Tento svět se rozprostírá pod našima nohama, v *sídech*, pahorcích duše a míru, v neviditelnou, v říši smrti. A přece se tento svět neustále proměňuje, protože je tvořen pouze myšlenkami a pocity. Sice se zde neumírá, ale nic tu nezůstává pořád stejné.

— SAMAIN —  
BROD DUŠÍ, ČEKÁRNA

O *samainu* mohou lidé vstoupit do nitra *sídů*, toto jsou ony „plavby k ostrovu víl“ nebo „cesty do ráje“. Hovoří se také o „brodu duší“. Jeden příběh vypráví, jak ovce zbělaly nebo zčernaly, když procházely brodem jedním nebo druhým směrem. Zásvětí lze rovněž považovat za jakousi čekárnu, odkud se lidé vracejí do pozemského světa nebo putují do nějakého jiného světa. To je Velké hledání.

— HLEDÁNÍ A VIDĚNÍ —

Tuatha Dé Danannové mohou vidět, aniž jsou sami viděni – nikoli však lidé. Proto se člověk na cestě do zásvětí musí učit vidět. Viděním je míněna jasnovidnost, což je v zásvětí jediný způsob vidění. Kdo je zcela pohroužen ve své duši, je automaticky jasnovidným. Velké hledání spočívá tudíž v poznání duše. Je-li duše naším šatem v říši mrtvých, můžeme poznávat tuto úroveň bytí a její obyvatele, tedy i víly a elfy? To víly a elfové nechtějí, a proto se snaží Velkému hledání zabránit tím, že nás svádějí na scestí.

— SIRNÉ VÝPARY —  
ŘEKA MRTVÝCH A PŘEKÁŽKY

Zásvětí je zahaleno do sirných výparů. Cesty tu jsou úzké, plné trnitých úponků a spleťtých kořenů, a ještě se musí přebrodit dravá řeka. Obři uzavírají cestu. Avšak zdolávání překážek prý vede k osvobození duše, čímž se urovnává cesta. Překážky jsou tudíž duševními překážkami.

— VĚČNÝ NÁVRAT —  
A ODHMOTNĚNÍ

Keltské náboženství bylo vysoce abstraktní. Keltové své bohy neobdařili lidskou podobou; když dobyli Delfy, bylo jim k smíchu, že si Řekové své bohy polidštili. Božství chápali jako koloběh a věčný návrat. To je keltská idea znovuzrozdání. Odmítali zachycovat božství písmem, v podobě soch nebo obrazů, a snažili se ho vycítovat v hluboké duchovní zkušenosti. Slovo již poukazovalo na písmo a fixaci (Markale 1996, str. 23):

Keltové se snažili překonat materii, odhmotnit svůj pozemský stav, aby tak unikli životu i smrti.

Lucanus vysvětluje keltský postoj k věčnému životu, návrat ve stále nových podobách:

Podle učení vás druidů nesestupují duše ani do tichých příbytků Erebu, ani do hlubin vlhkého království Plutonova. Oživuje je v zásvětí stejný dech, a jsou-li vaše zpěvy pravdivé, je smrt pouze středem dlouhotrvající existence.

Keltské náboženství je zde nepochopeno, asi proto, že ho autor dobře neznal. Ve skutečnosti Keltové znali Erebus a Plutonovu říši, pouze pod jinými jmény. A smrt považovali za jeden úsek věčné existence.



— NEEEXISTENCE ČASU —  
PROSTORU A HMOTY

Keltové chápali pozemský život jako krátký časový úsek v rámci celého stvoření. Rozlišení na minulost a budoucnost je zde zbytečné, neboť čas, vpletený do nekonečného návratu téhož, ztrácí smysl. Přítomnost je nekonečná, věčná a stále zde. Chybí rozlišení na smrt a život, což je v rozporu s naším moderním chápáním času. Svět se neustále obnovuje, ale nemá smysl se o tom rozepisovat, protože to už stejně nikdo tak hluboce neprožívá. Čas je bezčasový, prostor bezprostorový. Při smlouvách platilo magické slovo. Věřilo se na pravdivost a podstatu slova, slovo jednou dané bylo nezrušitelné. Keltské umění zdůrazňuje pomíjivost materiálních hodnot a důležitost nadsmyslového světa. Keltové po sobě nezanechali žádné spekulativní teorie, žádnou abstraktní teologii – jen příběhy. Jak uvádí Markale (*Les grandes bardes gallois*, str. 69):

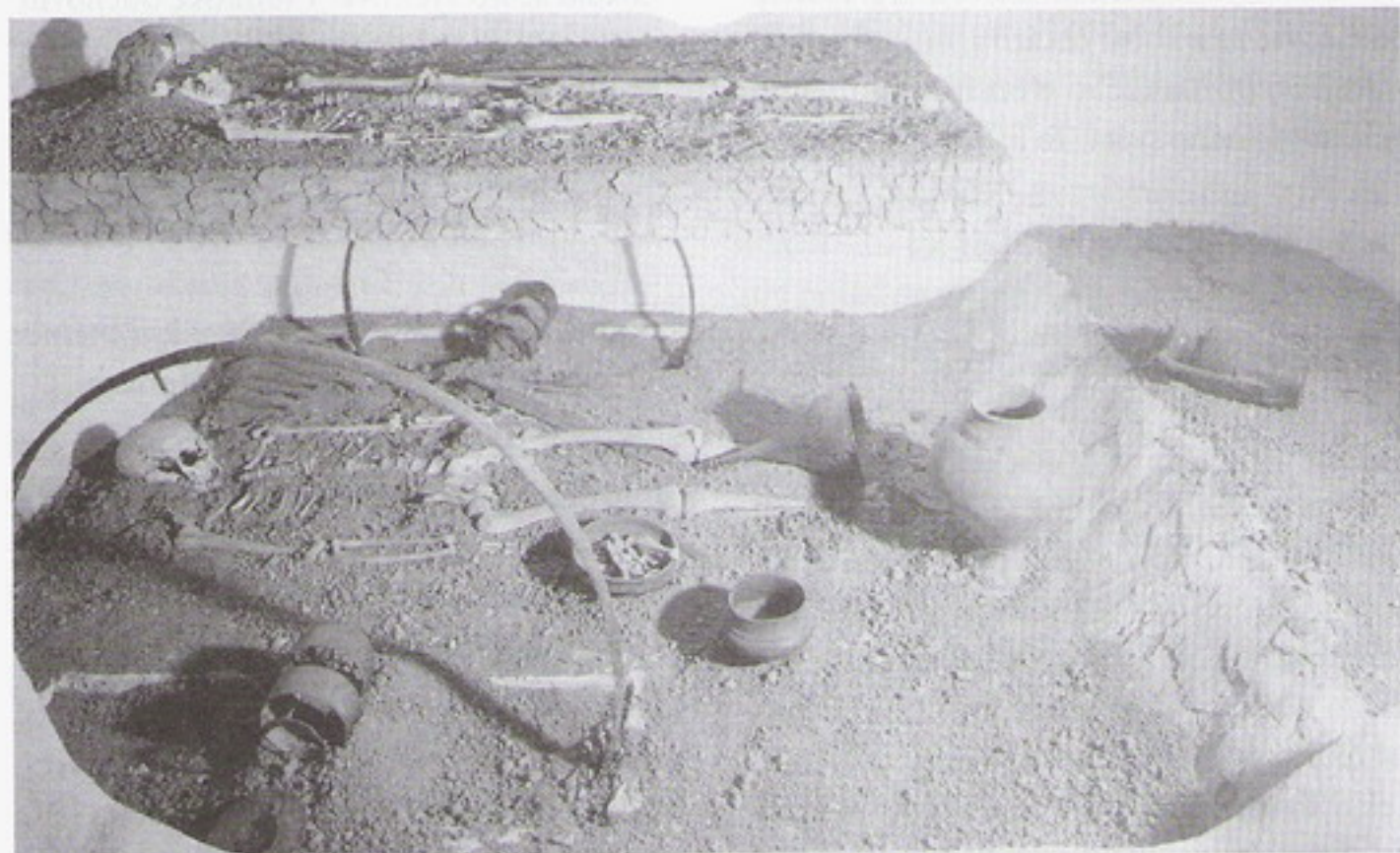
[Keltové] nepopírají fenomén smrti v pozemském smyslu. Vše, co popírají, je objektivita smyslového vnímání a výlučná existence hmotného světa. Co se smrti a reality týče, zpochybňují zkrátka lidskou poznávací schopnost.

Tentýž autor v jiném díle (*Die Druiden. Gesellschaft und Götter der Kelten*, str. 36) zmiňuje:

Celá zdánlivá iracionálnost keltského pojetí vyplývá z této nezvyklé představy, podle níž se život rovná smrti a stav před narozením stavu po smrti a která toto všechno neutralizuje vizí univerzálního bytí, jehož věčná existence je zaručena cyklickým obnovováním přírody.

— ŽÁDNÉ PROTIKLADY —  
ZÁHADNÉ PŘÍBĚHY

Keltská filosofie není vědecky přímočará a neohrabaná, nýbrž stejně hravá jako život sám. Pravda je vyjadřována prostřednictvím zdánlivě bezvýznamných činností, válek a lásek. Na nás potom je, abychom v nich objevili



Rekonstrukce brobu keltského náčelníka spočívajícího se svými zbraněmi a dalšími předměty mezi dvěma koly od vozu.





*Kamenný reliéf z posvátné studny v Mümlingu-Grumbachu v Německu.*

prazákony bytí, a mohli tak na lidský život pohlížet jako na sled těchto zákonů. Tyto příběhy mají nastavit zrcadlo životu. Nemělo by smysl sepisovat o nich nějaké abstraktní filosofické dílo, když v nich jde o skutečné učení a poznávání, nikoliv o učenecké rozumování, nýbrž o pochopení hádanky života.

Keltové se snažili přemoci lidský úděl tím, že na vlastní kůži zakoušeli prazákon jednoty protikladů, zatímco moderní lidstvo usiluje o překonání tohoto údělu prostřednictvím technického pokroku, přičemž v jeho srdci doutná stejná mytická touha, ovšem v podobě touhy po ovládnutí hmoty.

### — ANALOGIE ZÁSVĚTÍ — A HMOTNÉHO SVĚTA

Nikde v keltských příbězích se nedočteme o skutečném království, ale nalezneme obrovskou spoustu zmínek o jeho duchovním zákonu; králové ztělesňovali plodnost, samotný život. Žena je bohyní matkou, nepřivádí ovšem na svět lidské bytosti, a o manželské či mateřské lásce se v těchto historkách téměř

ani nemluví, pouze o bytí, které vzniklo z vášnivého milostného vztahu prabohů. Veškeré postavy králů, bojovníků, bohů matek, elfů a víl náležejí zásvětí. Keltům jde o tajemné prazákony, které často vysvětlují na příkladech lidského chování a vztahů, neboť ty jsou ozvěnami prazákonů, přičemž prazákon a jeho ozvěna jsou nakonec totožné. I když jsou některé příběhy inspirovány historickými událostmi, nejde v nich než o předvedení základních zákonů bytí.

## VELIKÝ BŘEH

Bohem nebes je Nudd (Lludd, Lug; velšsky Nuada). Nesmrtelný Gwynn ap Nudd kolem sebe shromažďuje mrtvé hrdiny. Byl považován za boha světla a smrti, neboť kdo zemře (jak dnes bezpečně víme z výzkumů posmrtných stavů), objeví se ve světelném světě. Každý rok na prvního máje bojuje s Gwythurem ap Greidawlem o svou dceru Creuddylad, což symbolizuje zápas ročních dob. Později byl ztotožňován s králem velšských *tylwyth teg*, nadpřirozených bytostí. V předkřesťanském Glastonbury prý existoval Gwynnův kult – říkali mu zde „lovec Herne“. Říši mrtvých Keltové spojovali s postavou nějakého boha, což činily všechny národy, protože potom bylo zásvětí názornější a mnohem srozumitelnější.

Nejvyšší věda Keltů usilovala o poznání sousední úrovně bytí, z níž jako z pramene vyvěrá všechno živé. Keltové toužili po svém prapočátku, po pravém životě, po tajemství zrození a smrti, neboť z této úrovně přišli a do ní se také po smrti navraceli. Z tohoto nevyčerpatelného pramene vyvěrají všechny životní formy, v této říši jsou lidé mnohem blíže stro-



mům, zvířatům a kamenům než v pozemském světě, tam panuje větší sounáležitost. Proto se tento pramen stal předmětem nejvyššího uctívání. Někdy mu lidé obětovali dokonce sami sebe. Dostali život darem a chtěli něco vrátit, projevit vděčnost, a tak obětovali to nejlepší, co měli, sami sebe. Sebeobět je první ze všech obětí, ta nejvyšší, ostatní jsou jen jejími ozvěnami. U Keltů sebeobět nebyla ničím výjimečným. Lidé chtěli projevit opravdovou vděčnost pramatce a usmrtili se. Dneska lidé páchají sebevraždy, aby utekli před životem, a nevědí, že se tak navracejí k prameni života. Keltové spatřovali v rozmanitosti života, v oblacích, horách a širých planinách, ve zvířecích stádech a stéblech trávy, v drobné hlíně a bludných balvanech zázrak bytí a milovali ho. Milovali ho, protože byli vydáni napospas žvlům a přírodním zákonům ve stejné míře jako příroda, v níž se jedna forma života může rozbít a zadusit druhou. Keltové vnímali tyto přírodní procesy a sebe sama jako jejich součást. Rozhodně nebyli těmi silnějšími. Byli jen jedním z mnoha dětí pramatky a smrt patřila k životu, nebyla od něho oddělena. Po smrti žil člověk dál jako praforma bez těla, takže byl silněji spojen s ostatními rostlinnými, minerálními a zvířecími praformami. Zřejmě si mohl potom vybrat, zda se chce znovu narodit v hmotném světě například jako strom nebo kámen. Forma a druh nebyly podstatné, neboť život lze prožít v nejrůznější podobě, jako kámen, žába, líska, a pokaždé se bude jednat o zjevení a poznání dalších aspektů pramatky. Čistou nauku o znovuzrokování, podle níž se pořád rodíme jako lidé nebo „klesáme zpátky“ do říše zvířat, rostlin či minerálů, Keltové neznali. Veškeré životní formy byly rovnoprávné, evoluční teorie tehdy ještě nikoho neznepokojovala.



*Lidské kosti nalezené u svatyně v Ribemont-sur-Ancre, na pažních kostech jsou železné náramky.*

Tato rozmanitost života, která se dnešním lidem jeví jako rozporuplná, je však *jedinou* bytostí, pramatkou. Pro Kelty byla přirozeně nejopěvovanější bytostí jejich poezie a nejdůležitější postavou jejich příběhů. Lidé byli barevnými puntíky na jejím šatu. Vzdát se jí bylo slastí, Keltové toužili po jejích nadrech. Dnes na pramatku všichni zapomněli. Zmínky o ní nalezneme v zaprášených spisech učenců, kteří pedantsky a jen kvůli pořádku zaznamenali starou víru, aniž by ji sami praktikovali. Minulost se odloupla jako stará kůže, byla to nemoc, omyl – a to se nás netýká. Pramatka je mrtvá, příroda též, my jsme zabili ji, a tím i sami sebe. Jsme již mrtví, jen to nevidíme.

Pramatka je říše mrtvých, ale i světová říše hmoty. Pramatka – a to ji činí ještě nepochopitelnější – má dvě těla, zahrnuje dvě úrovně bytí. Kdo kdy viděl takovou bytost, jak ji může člověk vůbec pochopit? Pramatka se neustále proměňuje, jednou je pralátkou, z níž se potom stává hmota, jednou je hmotou, z níž se potom uvolňuje její pralátka – a nastává smrt. Z této pralátky vytváří pramatka těla tím, že ji odívá hmotným šatem. Život a smrt, jak tomu říkáme my lidé, je její hrou na proměny. Z našeho omezeného pohledu se nám jeví jako krutá nebo tvořivá. Ale ona se jen proměňuje jako mraky na obloze. Tuto



pravdu Keltové objevili, to byla jejich velká filosofie pramatky. Z ní odvozovali veškeré svoje zvyky a představy. Keltové se považovali za děti této pramatky – jejich životním přáním bylo poslouchat ji a obětovat se jí.

S touto zkušeností světa, která je dnes pro nás nepředstavitelná, nežádoucí, ba zvrácená, se Keltové plně identifikovali. Kdo ale ještě má sílu propadnout životu a zakoušet ho plnými doušky, kdo má ještě odvalu se mu plně oddat, místo aby se mu pořád jen bránil, ten může keltské zkušenosti posbírat mezi stromy, pod keři. Pramatka ve všech svých rozmarných podobách, tato obryně zvrací několika světů, z jejíhož břicha Keltové odvozovali svůj původ, byla úhelným kamenem tohoto národa. Ptáte-li se, zda si dnes jako potomci Keltů můžeme osvojit jejich filosofii života, odpovídám jednoznačně: Ano. Musíme!

Kdo chce porozumět smrti, ten se obětuje životu; kdo chce správně zemřít, rozpadne se do tisíce přírodních forem, stane se jelenem nebo kamenem. Ke změně forem bytí nedochází jen v okamžiku smrti, každý den se můžeme proměňovat ve skaliska a keře, vyžaduje to ovšem odvalu, opravdovost a nespoutanou mysl. To by však úředníky vylekalo, učitele zahltilo a podnikatele zadusilo. Příroda nezná hranic, nezadrží ji ani policejní kordon. Lidské zákony, které by nebyly přírodními zákony, prostě neexistují. Pramatka pohlcuje všechno bez výběru, opájí se sama sebou, umírá a navrácí se do zászvětí, kde je všechno zkrátka úplně jinak.

#### — MEČOVÝ MOST —

Jedná se o most mezi naším světem a zászvětím, jenž je zmiňován v příběhu *Jak Kulwch dostal Olwenu*. Jeden z Artušových spojenců,

Osla Velký nůž, položil svůj nůž přes řeku, aby ji Artušovo vojsko mohlo překročit. Tento mečový most sloužil také k vyzkoušení odvahy rytířů grálu, neboť jiná cesta do jejich hradu nevedla. Je to most do zászvětí. Není to skutečný most, nýbrž symbol nebezpečné překážky, kterou máme zdolat.

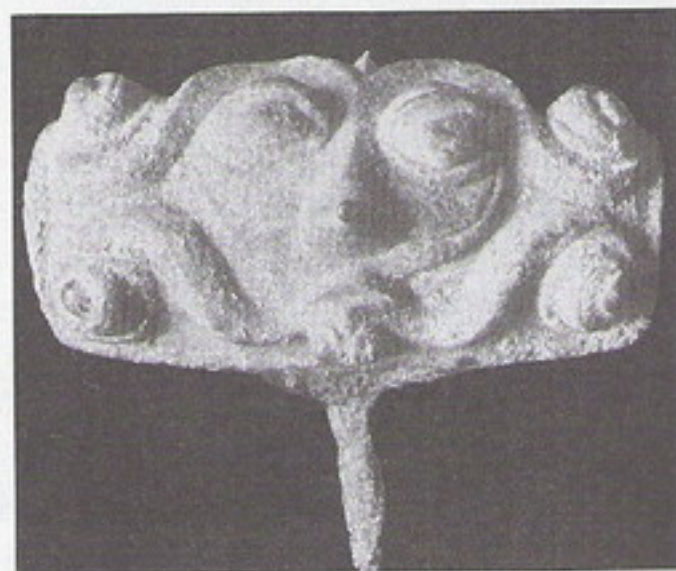
#### — BOHATSTVÍ —

Conn Cétchathach („Conn sta bitev“) se vydal do zászvětí, aby tam našel krásného jinocha, jenž jediný mohl Irsko zbavit katastrofálního sucha. Tento motiv je velmi rozšířený, vychází z něho většina keltských příběhů. Naznačuje, že v zászvětí je takové bohatství, že by mohlo vyřešit všechny pozemské problémy.

#### — ŠTĚSTÍ —

Ostrov štěstí (Fortunate Islands) jsou ostrovy blaženosti, pozemský ráj, který ležel západně od Irska, na Madeiře či na Kanárských ostrovech. Podle *Vita Merlini* tam měla vládnout Morgana s devíti múzami.

Zászvětí nezná hmotné strasti našeho pozemského života, protože je říší štěstí a každý tam může být věčně šťastný.



Bronzové kování z koňského postroje.



## — VĚČNÝ ŽIVOT —

Zásvětí bylo nazýváno *Tír na mBéo*, „Země žijících“, respektive „Místo věčně žijících“. Nikdo tu neumírá, ale děje se zde něco podobného, totiž rození do hmotného těla, což je v podstatě také smrt, totiž změna úrovně bytí, která se vyznačuje úbytkem duševních schopností a duševní pružnosti. Smrt v pozemském životě je v porovnání s touto příjemnější, člověku se poštěstí dosáhnout větší svobody.

## — VĚČNĚ MLÁDÍ —

*Tír na nÓg*, „Země mládí (a nesmrtelnosti)“. Zde žijí bohové a lidé v míru v bezčasovém a neskonale krásném světě. Zásvětí nezná čas, čas je toliko mírou hmotného světa. A neje-  
nom to: Člověk je věčně mladý. Když zemře starý člověk, v zásvětí se objeví jako mladý. Keltové očividně věděli to, co se dneska dovídáme z posmrtných zkušeností. V říši mrtvých je člověk tak starý, jak se cítí. Lidé se

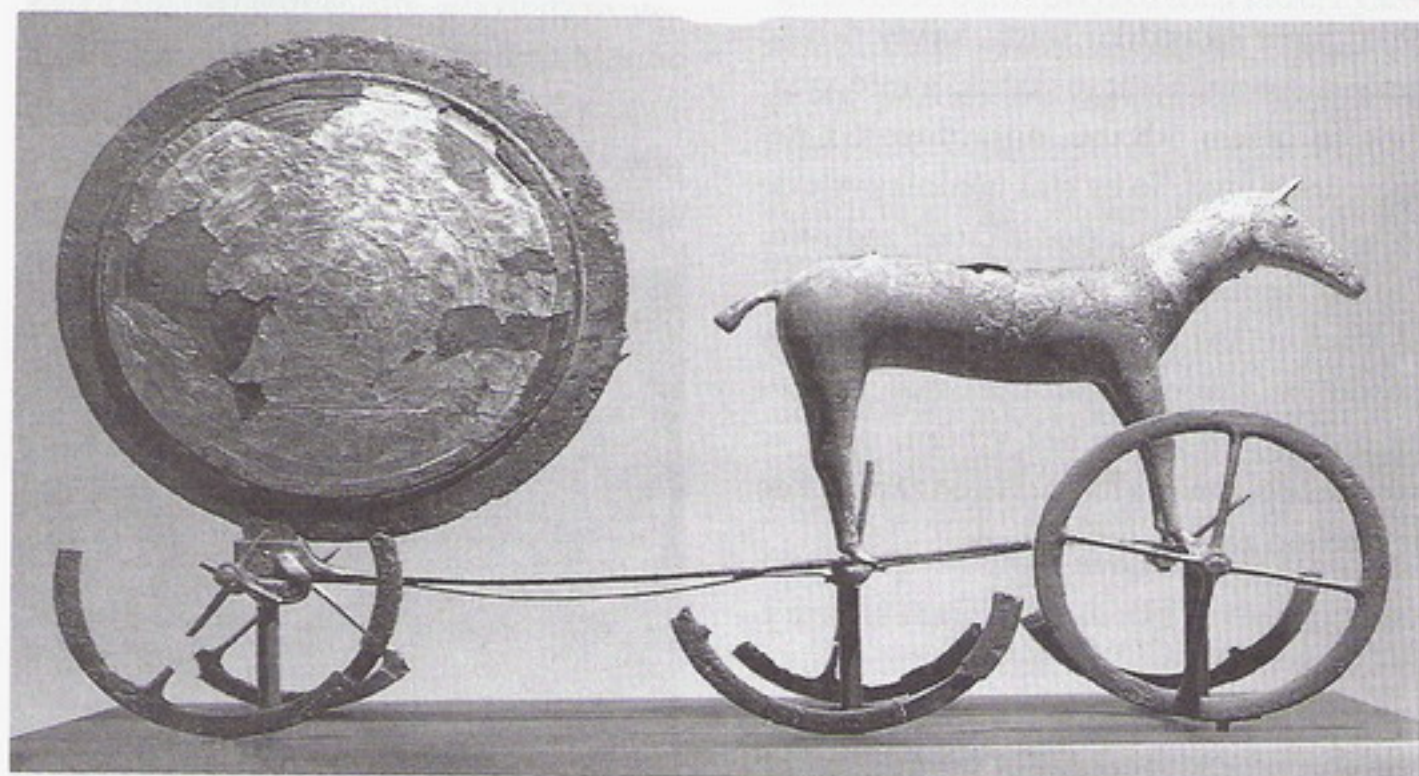
zpravidla cítí tak na třicet a právě s touto věkovou skupinou se návštěvníci zásvětí setkávají nejčastěji.

## — ZEMĚ NAŠICH SNŮ —

*Tír Tairngire*, „Země zaslíbení“. Místo, kde jsou již připraveny všechny pozemské sny a čekají na své vyplnění. V zásvětí se všechny naše myšlenky a pocity okamžitě stávají reálnou skutečností, protože tato úroveň bytí je čistě duševní a všechno, co si přejeme, se musí ihned splnit, neboť skutečné je pouze to, co je v nás. Vnitřní svět přesahuje navenek. Jen ten, kdo tomu porozuměl, může pochopit tuto úroveň bytí se všemi jejími zdánlivými paradoxy. Keltové ji pochopili. Jak to?

## — PRAVODA —

„Ostrov blaženosti“ byly rovněž umístovány na mořské dno. Hovoří-li se v této souvislosti o mořské vodě, je tím myšlena pravoda. Ta



*Trundholmský sluneční vůz byl někdy kolem roku 1200 př. n. l. ponořen do jedné dánské bažiny. Zpodobení slunce byla v raném keltském umění velice rozšířená.*



ve skutečnosti není vůbec vodou, ale voda, moře, řeka či rybník jsou nejpříhodnější analogie. Proto lze položit rovnítko mezi duší a moře.

### — POHŘEB —

Caesar píše, že pohřby byly velice nákladnou záležitostí. Všechno, co měl zemřelý v životě rád, bylo spáleno společně s ním, včetně zvířat, a dokonce i otroků, kteří byli obzvlášť cenní. Dochovaly se rovněž bohatě vybavené ženské hroby. Obětovány byly zřejmě i vdovy.

### — SVĚT A NICOTA —

Jestliže se příslušníci nějakého národa dobrovolně odevzdají smrti, aby splynuli se zásvětím nebo navštívili své zemřelé příbuzné, vypovídá to o svobodném kontaktu se zásvětím, o hlubokém vědění a opravdové jednotě se sousední úrovní bytí. Keltům připadalo, že je tak blízko, v jejich těsném sousedství, že se ani příliš nerozpakovali zemřít či zabít. Nepřítele vlastně neusmrcovali, nýbrž posílali do zásvětí jako do vedlejší místnosti. A hrůzy války byly jen ty, které se páchaly na tělesné schránce, nikoli na duševní podstatě druhého. K sousední úrovni bytí a duším zemřelých měli Keltové natolik důvěrný vztah, že si připadali, jako by se neustále vznášeli mezi životem a smrtí. Byli vždycky jednou nohou – duší – v zásvětí. Po smrti pokračovaly život, přátelství a veškeré vztahy dál a potom následovalo znovuzrození, ale nejenom do podoby člověka, ale například i zvířete nebo rostliny. Proto tento důvěrný vztah a úcta k jiným bytostem, neboť v nich Keltové poznávali sami sebe, vždyť se mohli přece klidně stát i stromem nebo liškou. Tato představa nám



*Rekonstrukce „Portiku“ z francouzského Roquepertuse v Archeologickém muzeu v Marseille.*

dnes připadá jako primitivní a zcela zvrácená. Dočista jsme ztratili schopnost extaticky pronikat do podstaty bytí, která byla Keltům vlastní. Jsme povzneseni nad stvořený svět a můžeme jím už jen manipulovat, již jím *nejsme*. Nejsme příbuznými přírody, považujeme se za její pány. Dnes si myslíme, že takový názor a postoj je normální, ale není to patologický postoj?

Keltové nežili v přírodě, považovali se za její rovnoprávné partnery. Naplňoval je úplně jiný životní pocit – byli příbuznými stromu, neboť sami prožili spoustu životů jako stromy a jednou se možná zase stromy stanou. Jejich nejhlubší vírou byla víra v proměnlivost bytí. Dneska žijeme jako jedinečné bytosti nadřazené zvířatům, rostlinám a minerálům, ty pro nás nic neznamenají, jsou tady navíc, zkrátka bezdůvodně, nic o nich nevíme a ani vědět nechceme. Rostlina je v nejlepším případě ozdoba, žába něco, co patří do rybníka,



nebo bezvýznamný vedlejší produkt bytí. Dočista jsme ztratili vztah ke světu. Technika a mechanické aparatury nahrazují pocit hluboké sounáležitosti s přírodou. Není divu, že považujeme zajíce a jeskyni, polní kvítí a oblaka za okrajové jevy. Přírodní koloběh je nám už vcelku lhostejný, v elektricky vytápěných obydlích nás rozmary počasí vzrušují stejně málo jako střídání ročních období. Zapomenut je i ten nejdůležitější proces – život. Žijeme ve společnosti strojů, naše obydlí jsou přeplněna nejrůznějšími elektrickými přístroji, televizory, sporáky, vysavači a počítači, vozíme se v autech a nábytek i oděvy pro nás vyrábějí příslušná průmyslová odvětví. Zdá se, že všeho je habaděj. Musíme jen nakupovat. Zásobuje nás anonymní trh a pomalu ani nevíme, odkud zboží pochází. Spojení s výrobcem bylo ztraceno a s ním i opravdovost vztahu. Nic si již nevyrábíme sami, všechno se dá koupit. A chodí-li někdo do kurzu malování, hned si myslí, že má zřídlo tvořivé síly na dosah. Moderní člověk si zatarasil přístup k bytí, stal se kolečkem v moderní mašinerii, cítí se osamělý a holduje pseudonáboženství a kvazipřírodě.

Dnes už nám pomalu nejde na rozum, jak mohli naši předkové žít v přírodě a považovat se za její součást. Připadá nám to jako prehistorická anomálie, ale ve skutečnosti jsme touto anomálií *my*. Keltové představují normální chod přírody, my jsme patologické jevy na stromě života, ale přesto život.

Nejhlubší tajemství života pro Kelty neexistovalo. Otázku, co je to život, si nekladli. Život se jim zrcadlil v tisícero podobách.

## KOTEL PLAZMY

*Kotel z Annwnu  
Rozpálený dechem devíti panen,  
jaký je kotel vládce Annwnu?  
Temný okraj posázený perlami.  
Neuvaří jídlo zbabělci.*

Preiddeu Annwn

V ostrovní keltské tradici se vyskytuje více kotlů, jejichž obsah symbolizoval život a smrt, inspiraci, moudrost a uzdravení. Bran vlastnil kotel, který křísil mrtvé, Ceridwenin kotel skýtal inspiraci. Kotel měli rovněž Tuatha Dé Danannové; potom tu byl ještě Dagdův kotel, který byl jakýmsi rohem hojnosti, vždycky plným až po okraj. Avšak existoval jen *jeden* kotel, *jedno* bytí. Kotel užívali i Řekové v eleusínských mystériích a připravovali v něm magický nápoj; oheň pod ním rozdmýchávalo devět panen, devět múz. Podobně tomu bylo u Keltů; což opět poukazuje na vztah Řeků a Keltů. I vulva byla považována



*Dno Gundestrupského kotle.*



za kotel, za symbol světa mrtvých. Vězel-li v ní falus, značila se tím plodnost.

Kotel je rovněž symbolem zmrtnýchvstání. Jsou do něho vhazováni padlí bojovníci, aby z něho příštího dne zase vyskočili – v říši mrtvých, v kotli Ceridwenině, jenž obsahuje všemocný elixír inteligence. Maso nebo tělo, jež se v něm povaří, se navrátí do svého premateriálního stavu.

### — KOTEL JAKO SYMBOL — SOUSEDNÍ ÚROVNĚ BYTÍ

#### KŘÍSÍCÍ KOTEL BRANŮV

Zázračný kotel Velšanů z příběhu o Branovi se vyznačoval tím, že mrtví bojovníci, které večer do kotle vhodili a přes noc v něm vařili, mohli následujícího jitra opět bojovat. To znamená, že zemřeli a dostali se do plazmatického kotle, do říše mrtvých, kde však ztratili schopnost žít v pozemském světě, což se projevilo například tím, že oněmli. Potom bojovali dál, posedlí válkou – jako mrtví. Proto říše mrtvých není nic jiného než svět žijících.

#### PŘÍBĚH O KOTLI: BRAN A BRANWEN

O Branwenu, sestru krále Británie Brana, se ucházel irský král Matholwch. Branův nevládní bratr ale vyvolal konflikt, zohavil Irům koně. To bylo to nejhorší, co mohl udělat, neboť podle pradávneho práva se proti němu postavilo veškeré Matholwchovo příbuzenstvo. Na usmířenou Bran daroval Irům kouzelný kotel, který stejně pocházel z Irska. Daroval jim tedy život a vše, co k němu náleží.\*

\* Viz též oddíl „Branův kotel znovuzrození – Druhá větev Mabinogi.“



Vstupní kámen k chodbovému hrobu v anglickém Newgrange, asi 3000 let př. n. l.

#### PŘÍBĚH O KOTLI: KOTEL JAKO ÚKRYT

Satirička Bolc Ban-Bretnach, „Paní Britů“, vyzvala krále Lugaida, aby se s ní vyspal, jinak že se mu vysměje. Ze strachu před výsměchem král souhlasil; takto zplozené dítě jménem Conall bylo svěřeno do péče jednomu básníkovi, ale v noci ho tam pronásledovaly čarodějnice. Proto ho jeho nevlastní matka ukryla pod kotel, avšak jedno jeho ucho vyčnívalo ven, a to mu čarodějnice podpálily. Potom se chlapci kvůli jeho červenému uchu říkalo Conall Corc, „Conall Červený“. Kotel v příběhu symbolizuje jemnou hmotu, a dítě bylo tedy ukryto v zásvětí, kde mají však moc i čarodějnice, neboť jejich síla je silou zásvětí.

#### — KOTEL JAKO OBKLOPENÍ —

Kotel je nejdůležitější keltský symbol zásvětí. To bývá popisováno jako kotel, což zprvu překvapí, avšak odkazuje se tím zcela jednoduše na něco, co nás obklopuje – ale nejenom to: struktura zásvětí námi proniká. Jiné kultury si pro zásvětí zvolily jiné „obklopující“ symboly, nejznámější jsou býčí rohy. Zahnuté rohy vytvářejí kotel, symbolizují jemnou látku, která nás obklopuje. V Egyptě to vedle býčích rohů byly pozvednuté paže bohyně Nút, které obklopovaly hmotný svět.



Dnes bychom řekli: základem hmoty je subatomická jemná látka. V kotli se něco vaří, většinou kouzelný nápoj. Vývar v kotli symbolizuje jemnou látku, která je ve skutečnosti kouzelnou látkou. Také duše je utkána z této jemné látky, duše je kouzlení, duševní stavy jsou kouzelné stavy. To víme i dnes: co cítíme, je skutečnost, co myslíme, je pravda.

#### — KOTEL JAKO VÍR —

Kotel je rovněž znázorňován jako nebezpečný mořský vír, například kotel Breccánův (ir. *Coire Breccáin*), jenž leží mezi irským pobřežím a ostrovem Rathlin; tam se střetávají dva mořské proudy. Zde měl kdysi utonout Breccán, syn krále Nialla, i s padesáti loděmi.

#### — KOTEL JAKO POHŘEBNÍ JESKYNĚ —

Kovové kotle na vaření byly vedle hliněných a kamenných kotlů nejoblíbenější keltskou svátostí. Svým vyhloubením kotel připomíná podsvětí, podzemní dutiny, pohřební jeskyně, ale symbolizuje rovněž do sebe uzavřené zásvětí stejně jako svět duší; kromě toho je mořem, neboť může být naplněn vodou a moře je opět symbolem plazmatického stavu říše mrtvých, kde Já, pouhá duše, žije tekutě a vzdušně, úplně jinak než v pevné hmotě.

#### — KOTEL ŽIVOTA —

Jak to, že kotel je považován také za kotel života, plodnosti, zrození, ročních období a času vůbec? Veškerá plodnost, veškerý život pochází ze sousední jemnohmotné plazmatické úrovně bytí, ze zásvětí, kde se všechno děje jinak, „právě naopak“. Hmota nežije sama ze sebe, to je moderní mylný závěr. Jak si dnes fyzika čím dál víc uvědomuje a jak již

staré národy věděly, je hmota pouhým otiskem hlubinné úrovně bytí, zásvětí. Tato matrice neboli pramatka či matka Země – což je jen jiný keltský pojem pro tuto dimenzi – plodí všechno hmotné. Je to subatomická úroveň bytí, jemnohmotnější a energetičtější stav příbuzný duševnu. Duševno a jemnohmotno jsou tímtéž. Proto může naše duše v zásvětí ovlivňovat pralátku, a tím i z ní vznikající hmotu, může ji proměňovat, banálně řečeno, může konat zázraky. Veškeré nadpозemské bytosti v keltské mytologii jsou takovéto plazmatické bytosti, které jsou ve své podstatě čisté duše, jež žijí u kořenů hmotného světa a tyto kořeny přetvářejí. O této skryté činnosti zásvětních bytostí vypráví většina keltských mýtů.

#### — KOTEL HOJNOSTI —

Kotel krále Conchobara prý nebyl nikdy prázdný, a proto byl uctíván jako symbol hojnosti. Ve skutečnosti se plazmatický kotel nemůže nikdy vyprázdnit. Moderní fyzika nám říká, že veškeré hmotné světy vznikly při velkém třesku z několika kapiček plazmy. Z plazmatického universa vycházejí myriády planet a živých bytostí a všechny mají jedinou matku, pramatku Ceridwen, Velkou bohyni matku. Její klín, její vulva je kotlem. Kotel se skvěle hodí k vysvětlení plazmatického světa, protože uvnitř zeje prázdnotou, je dutinou, prázdným universem. Tak je i plazmatický svět v podstatě prázdný, nehmotný a nestrukturovaný, ale právě proto může potenciálně všechno obsahovat a všechno vytvářet v hmotném světě. Avšak svět materiálních forem představuje pouze zlomek potenciální plazmatické rozmanitosti forem, která je nekonečná, a nám známé formy jsou jen malým výsekem z nekonečného kotle hojnosti. Já





*Studny a prameny byly pro Kelty posvátné.*

drem keltské filosofie je tajemství a paradox plazmy, která je prázdná a současně představuje matici všeho, co má vzniknout. Avšak plazma, pramatka, nám tím rovněž naznačuje: Když je Velká matka prázdná, je také materiální bytí prázdné, je nicotou. To je filosofie nevázanosti života. Jedná se o životní postoj, který klade důraz na proměnu samotnou, a nikoli na formu proměny.

— DAGDŮV KOTEL —

Dagdův kotel, jenž všechny nasýtil a každý z něho dostal své oblíbené jídlo, poukazuje opět na jemnohmotný charakter plazmy, totiž na to, že se v ní stává pravdou a skutečností všechno, co si přejeme, neboť tato jemná látka je tak jemná jako naše myšlenky, je to věru

látka, z níž jsou utkány myšlenky. Plazma je onou úrovní bytí, v níž se těkavost myšlenek kryje s těkavostí pralátky. Na co pomyslím, to se v říši mrtvých stane skutečností.

Kotel jakožto zásobnice pralátky je posvátná a rituální nádoba Keltů, je to pravzor pozdějšího grálu i křesťanského kalicha. Všechna plazmatická božstva vlastní samozřejmě kotel, lépe řečeno jsou sama kotlem.

— CERIDWENIN KOTEL —

Ceridwen je velšská bohyně přírody. *Cerd* možná znamená „nárůst“ a [*g*]wen se překládá jako „bílý“, což odkazuje na přibývající měsíc – v užším významu lze Ceridwen považovat za bohyni obilí a vepřů a v širším významu za bohyni plodnosti.



Bohyně matka Ceridwen vaří svůj nápoj moudrosti, inspirace a básnictví v kotli, neboť veškeré myšlení a cítění pochází ze zásvětí. Jakožto Já a myslící bytost spočíváme v kotli, nikoli ve hmotě, a v kotli utváříme myšlenky a pocity do forem, které se později projeví jako hmota, jako nám známý svět. Zde tkví největší tajemství: Člověk jako sebetvůrce. Fyzika se ještě tak daleko nedostala. Avšak Keltové tomuto tajemství přišli na kloub, když sami sebe bedlivě pozorovali.

Všechny posvátné prameny a studniční svatyně jsou obrazem prakotle, prazdroje, jsou klíčem Velké bohyně matky, z níž povstává veškerý pozemský život.

Tento kotel má dvojí úkol. Dává život a vnučuje smrt. O protikladnost obou stavů se ale postarali lidé – v běžném životě se jim zdá, že mezi životem a smrtí je propast. Z hlubšího pohledu je však úroveň, z níž vzchází všechno živé, také úroveň, do které se všechno živé opět vrací. Naše materiální formy, všichni lidé, planety i světy, se jednou opět ponoří do svého plazmatického prazdroje. Proč plazma ze sebe vypuzuje hmotu a poté ji zase zbavuje síly, to je tajemství, za nímž Keltové vytušili základní princip bytí a jeho odhalení věnovali veškeré svoje nadšení, svou duchovní oddanost. Rozumem se nedalo pochopit, a tak nezbývalo, než se mu plně odevzdat v aktu oběti. Uctívání proměnlivých stavů, výkyvů bytí, představovalo základ keltského náboženství. Ale nezůstalo jen u toho. Život a smrt se mohou sice střídát, ale za tímto proměňováním vládne klid, neboť při bedlivějším pozorování bytí neexistuje sebemenší rozdíl mezi životem a smrtí. Zde se Keltové dotkli nejhlubší moudrosti, pravé podstaty bohů.

Období, v němž trvá hmotný svět, nazýváme čas. V plazmě čas neexistuje. Proto dochází

k časovým anomáliím, které vznikají s říší mrtvých a vílami. Kdo přechodně pronikne do plazmatického světa, když je například třeba vtažen do kruhu víl nebo do *sídu* nebo když ho tam vlákají elfové, ten v této době fázi nepodléhá času. V plazmě může subjektivně strávit jen pár hodin nebo dní, v hmotném světě ale čas plyne mnohem rychleji, takže se vrátí jako značně zestárlý. Zde má původ dlouhověkost nadpozemských bytostí, které žijí v jakémsi bezčase. Zatímco pobývají v plazmě, rodí se a umírají v pozemském světě generace rychlostí větru, a tak vykonávají svůj vliv po celé generace a staletí. Přehlédnou vývoj nějaké měnící se a vyvíjející se lidské rasy jako film, jenž se odvíjí příliš rychle, proto odtud jejich dokonalejší přehled o lidských dějinách a jejich zeširoka pojaté tajemné pozměňovací projekty.

Hrob byl považován za určitý druh kotle smrti, stejně jako obětní jáma a všechny votivní nádoby. Keltové obětovali tak, že svoje oběti vkládali do kotle s vodou. Kněžky Kimbernů měly válečnému zajatci – z žebříku – nad kotlem podříznout hrdlo a ze stříkající krve věštit. Bronzový kotel je vůbec doplňkem smrti, neboť symbolizoval smrt. Pětisetlitrový kotel knížat z Hochdorfu byl naplněn medovinou a určen pro slavnost mrtvých v zásvětí. Kotle jako posvátné dary byly po celém Keltu obývaném území vhazovány do vody, do močálů a pramenů, tedy tam, kde je plazma symbolicky nejbližší.

#### — KOTEL TUATHA DÉ DANANNŮ —

Tuatha Dé Danannové sestoupili na zem z nebe, ze čtyř měst, a z každého z nich tento národ orlí bohyně přinesl nějaké řemeslo nebo kouzlo. Zpočátku jedna jediná kráva sytila svým mlékem celé Irsko a Dagdův kotel



živil národ a nebyl nikdy prázdný. Potom ale do země vtrhli jednoocí Fomóirové, krávu a kotel ukradli a Tuatha Dé Dananny si podmanili, avšak pro nedostatek dřeva nemohli pod kotlem zatopit, takže zůstal nevyužit u vládce podsvětí Balora. V pozemském světě tehdy skončila doba hojnosti.

Toto drama se neodehrává na zemi, nýbrž v podsvětí. Cian, syn božského lékaře Diana Céchta, vnikne do podsvětí, aby získal zpět ukradenou krávu. S Eithne, dcerou Balorovou, zplodí syna, ačkoli ji Balor ukryl ve vysoké věži. Tímto dítětem je Lug. Lug, světlo, byl počat v podsvětí, což poukazuje na to, že podsvětí je prapůvodním světlem. Tím není ovšem myšleno sluneční světlo, to je pouhým odleskem světla podsvětního. Kotel prý pochází z nebe či ze zászvětí nebo „zpoza vln“ – a nyní se ocitl v pozemské říši, čímž je také naznačena bezrozdílnost nebe a země, což znamená, že veškeré pozemské dění je odrazem dění nebeského či zászvětního.

### — ŽIJEME V KOTLI DUŠÍ —

Z keltského kotle se ve středověkém výkladu stal pohár či nádoba na pití, grál a kalich s Kristovou krví, po němž pátrali rytíři kulaťého stolu v čele s králem Artušem. Lidé hledají nejvyšší archetyp, pramen života, plazmu, podsvětní kotel duší.

Ale k čemu, můžeme se ptát, prodělávají po smrti všichni bez výjimky zászvětní zkušenost? A nejenže se do tohoto kotle duší dostáváme všichni po smrti, my jsme v něm už zaživa. Hledáme něco, v čem se můžeme ukrýt. Nevidíme to, co hledáme, neboť v tom vězíme až po uši. Proto je život slepotou, ale současně neustálým zjevováním. Kotel je životem i smrtí. Při jeho hledání musíme vynaložit jen

trochu trpělivosti a počkat si na smrt, ale čas, který nám ještě zbývá, strávit v bdělé pozornosti. Nicméně my chceme být už teď i kotlem smrti a jako bohové prožívat život a smrt současně. Zdá se však, že je nám to upřeno samotnými bohy, neboť to není v jejich plánu.

Moderní věda hledá kotel v přírodních zákonech, a to se dnes jeví jako jediná cesta – od poznání přírody postoupit k poznání duše, zkoumáním hmotného světa proniknout k základům ducha. Materialistické lidstvo musí podniknout okliku přes hmotu a důkladně poznat svou hmotnou úroveň bytí. Je jen dobře, že je mu odepřen bezpracný přístup k duševní úrovni. Tímto kotlem je naše duchovní prapodstata. Naším cílem je zjistit, z čeho se skládá hmota, ocitáme se na poli nehmotné-subatomické fyziky, dostáváme se čím dál hlouběji do světa pralátky. Pronikneme-li někdy až do podsvětí, setkáme se tam s vílami, spočineme u nohou Velké pramatky? I pokus Keltů popsat přírodu představuje jen první krok, tajemství života zůstává.

### — POHÁR MOUDROSTI —

Motiv kotle se objevuje rovněž v příběhu o králi Cormakovi a jeho poháru moudrosti. Ten praskl pokaždé, když někdo zalhal, a opět se scelil, když byla vyslovena pravda. Král ho dostal od boha zászvětí Manannána, pocházel tudíž ze zászvětí, byl tímto zászvětím.

V zászvětním kotli, kde jsme osvobozeni od těla, již nemůžeme lhát. Každá jiná duchovní bytost totiž okamžitě pozná – neboť zde se již nemůžeme schovávat za hmotné tělo – že nemluvíme pravdu. V pralátce se naše pocity okamžitě promítají do duševního těla, neboť toto „tělo“ je tímto pocitem. Proto bývá kotel popisován jako kotel pravdy.



## — KOTEL JE ZÁSVĚTÍM —

Kotel byl pro Kelty i Germány zásvětím. Nepovažovali kotel za symbol, nýbrž za jinou úroveň bytí. Hodí se nejlépe k vylíčení procesu vzniku hmoty z plazmy. Při velkém třesku plazmatický svět ze sebe rodí hmotu jako svoje dítě – plazma potom jako nějaký kotel zahaluje hmotu. Premateriální nelátka vytvoří v jistých bodech zlomové pásmo, což má za následek její zhuštění do podoby hmoty. Podrobné vylíčení kosmogeneze nám Keltové na rozdíl od Germánů nezanechali.

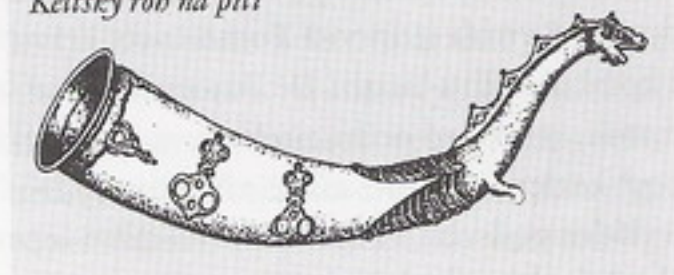
Keltské příběhy o kotli opakují dvě zásadní věci: kotel a zásvětí, totiž říše mrtvých, jsou identické a obyvatelé této úrovně bytí jsou bohové (přírodní prazákony), elfové a víly. Proto se nám tyto příběhy jeví na první pohled jako rozporuplné a nesmyslné. Elfové bojují proti sobě a do svých bojů vtahují lidi. Plodí hybridní bytosti a prostřednictvím iluzí a kouzel balamutí lidi, respektive lidé se nechají rádi balamutit, protože nechtějí slyšet závratné pravdy – zalekli by se.

Božské zákony jsou tak mocné a pro běžného člověka natolik nepochopitelné, že je vnímá jako božskou „jednotu protikladů“, například jako lásku a válku, život a smrt, což však pro pramatky a praotce protiklady očividně nejsou. Elfové, víly i bohové kouzlí a konají zázraky. Ve skutečnosti ale o žádná kouzla nejde – automobil pro nás také není žádným zázrakem, když víme, proč se sám pohybuje, ale pro psa nebo kočku to zázrak určitě je.

## — KOTEL OVĚŘENÍ PRAVDY —

Bohové házejí do kotle ty, kdo mají zemřít. Kotel je smrt. Kdo se dostane do kotle, prodělá zkoušku pravdy. Kdo se dostane do kot-

Keltský roh na pití



le, zemře a promítne se mu – jak ukazují moderní posmrtné zkušenosti – jeho životní příběh, v němž objeví absolutní pravdu o sobě samém i o celém bytí. V okamžiku smrti vidíme sami sebe poprvé takové, jací doopravdy jsme, poznáváme, kdo jsme, co jsme vykonali, kde jsme se dopustili chyb, a smiřujeme se sami se sebou, poprvé v životě jsme šťastní a spokojení, poznáváme smysl našeho života, jen tak se můžeme ponořit do „kotle“, podstoupit smrt, překročit hranice pravdy. Již jsem vysvětlil, že to souvisí s oddělením plazmatického těla, duše, a že poprvé můžeme zvenčí vidět v ní uloženou historii života i naše vlastní tělo jako v zrcadle – poznáváme, jak vypadá struktura naší duše.

V protikladu k pozemskému světu, kde pod maskou hmotného těla můžeme lhát, jako když tiskne, je kotel ryzí pravdou. Můžeme lhát bez mrknutí oka a nikdo to nemusí ani poznat. Můžeme obelhávat dokonce sami sebe, protože svým způsobem tu máme jako protidůkaz hmotný svět, jenž nás odvádí od pravdy. Hmota nás chrání před pravdou. Avšak v plazmatickém kotli tato ochrana chybí. Jediná možná ochrana by byla mít svoje myšlení a cítění natolik pod kontrolou, že bychom vědomě vysílali nepravdivé signály. Ve hmotném těle můžeme například prostřednictvím řeči a mimiky předstírat souhlas a v duchu si myslet něco jiného. V plazmě, kde jsme jen čistou duší, žádný ochranný štít hmoty neexistuje a každý může z námi vyslaných signálů ihned poznat, co se s námi děje.



Tady se už nedá hrát na schovávanou. Proto je plazma po keltsku řečeno kotlem pravdy, zkouškou čestnosti.

— KOTEL —  
JAKO OBYDLÍ VÍL A ELFŮ

Chování víl a elfů ve světové mytologii mě naplňuje úžasem. Jejich praktiky svádění, k nimž se uchylují při každé příležitosti, se staly legendární. Ve vzájemném svádění, při němž se nevyhýbají násilí ani zneužívání milostných tužeb, překonávají lidi na plné čáře, nicméně jejich sexuální chování lze považovat za úmyslně nadsazené, aby mohli být obdivováni i v této oblasti – nebo se tak doopravdy chovají. Co víly a elfy na lidech sexuálně přitahovalo? Jak může tvor z jiné úrovně bytí nalézt zalíbení ve fyzickém těle? To je jedna z mnoha zamotaných otázek, které si keltologové samozřejmě nikdy nepoložili. Při studiu mytologie je třeba zvolit jiný přístup a zbavit se strachu ze zásvětí a jeho obyvatel. Kdo se ponoří do studia moderní kosmologie, nebo dokonce moderních svědectví o setkání s vílami a elfy, ten velice rychle zapomena na akademickou nadřazenost i na představu o lidské nadřazenosti a záhy pochopí, že je pouhou hříčkou těchto bytostí. Ze samého strachu se domýšlivost rychle změní ve skromnost. To se přihodilo mnoha badatelům zkoumajícím tuto tajemnou sféru. Tváří v tvář vílám a elfům je člověk ničím. To Keltové věděli a veškeré jejich dědictví je toho důkazem, jejich náboženství bylo založeno na skromnosti a na uctívání těchto bytostí, jimž se vždy úzkostlivě podřizovali a ani ve snu je nenapadlo, že by jim mohli odporovat. Ale víly a elfové udržují lidstvo v nevědomosti o sobě samých, jen málo toho prosáklo o jejich pravém životě, neexistovali žádní zrádci,

a dokonce ani jejich kříženci, hrdinové, jimž byl přístup do zásvětí povětšinou stejně odepřen, toho sami moc nevěděli, nebo se vůči lidem chovali zdrženlivě. To málo, co se o nich vědělo, se stalo tajným věděním a lid byl krmen mýty a příběhy, které se čím dál více podobaly pohádkám, neboť zákonům zásvětí, bezčasového, neprostorového a nehmotného světa stejně nerozuměl.

— KOTEL POKRMŮ A NÁPOJŮ —

Kotel byl znám také jako roh k pití, jako mísa či kalich. Nádoba přebytku náleží k takzvaným třinácti pokladům Británie, je to koš či mísa, z níž si mohou brát všichni a nikdy nezeje prázdnotou; podle jiného výkladu tato kouzelná mísa zesteronásobí každé jídlo do ní vložené. Splní jakékoli přání týkající se nápoje či pokrmu. Tento kotel existuje v různých obměnách, například koš cymerského krále Rhyddercha Haela, kotel Diwrnacha Gwyddela, Lwyrova nádoba na pití, kotel obra Týrnoca Cawra, v němž se vařilo jen pro statečné, kotel Pena Annwfyna, vládce podsvětí. V artušovské tradici najdeme kouzelný roh skotského krále Mangona, roh hojnosti, jenž stále plný vystavil pijícího zkoušce cudnosti a čestnosti. Protože tento kotel ztělesňoval duševní pole, odhalil veškeré silné a slabé stránky duše toho, kdo do pole vstoupil – ty se již nedaly skrývat v tělesném hávu ani maskovat mimikou. Veškeré pocity byly teď vydány napospas duševnímu zraku všech, kdo měli oči k vidění. Proto ona zmínka o všech zkouškách spojených s pitím z kotle. Nyní vyjde najevo, zda pijící byl čestný, cudný či statečný. V říši mrtvých vyjde najevo pravá podoba každého z nás, zde nám neprojde schovávání za masky, tituly, pseudovědění a domýšlivost. Se smrtí udeří hodina pravdy.



K některým kotlům bývají připevněny zvonky. Zazvoní-li, zapomenou ti, kdo okusili jejich obsah, všechno z hmotného světa. Hudba víl, hudba sfér! Obsahem kotle je totiž hudba, vibrace bytí, je to koncert, jehož tóny udávají hmotě formu. Totéž platí o Rhiannoniných ptáčích nebo o cinkání kouzelné ratolesti se třemi zlatými jablky, kterou od Mannána dostal Cormac mac Airt. Plazmatický svět je transakustickým světem tónů. Tón je velejemná hmota, hmota zhuštěný pratón.

Nejstarší popisy grálu pocházejí od Chrétiena de Troyes a Roberta de Boron; obsahují četné výpůjčky z keltské mytologie – zkoušku stětím a symboliku kotle, velké hodování, respektive nekonečné vědění, neboť hodování symbolizuje duševní potravu – ale ty jsou již promíseny s křesťanskými prvky. Grál se stal křesťanským symbolem, měl představovat jednotu „Otce, Syna a Ducha svatého“, večerádlovou misku, do níž Josef z Arimatie zachytil krev z ukřižovaného Ježíšova těla.

#### — DAGDŮV KOTEL — NEVYČERPATELNÉ POKRMY

Ve skutečnosti kotel není kouzelnou nádobou. V plazmatickém světě je obrazotvornost



*Detail plátu Gundestrupského kotle. Je na něm postava keltského boha s torquesem, dvěma koly, okřídlenými koňmi a dalšími zvířaty jakožto symboly pohybu.*

jedinou tvořivou silou a ten, kdo ji dokáže používat, tvoří všechno, co ho napadne, což je vskutku zázrak. Ve hmotném světě obrazotvornost sice také pomáhá, ale nepůsobí takto přímočaře, nýbrž zpravidla jen vybízí k tvoření, sama nic netvoří. Avšak nic nelze stvořit bez odvahy, vůle a obrazotvornosti. V plazmě k tomu stačí přání a vůle. Dian Céchtovy *Tipra Sláine*, „Prameny moudrosti a znovuzrození“, Dubthachův kotel s ohnivými kopími nebo kotel s Oengusovým kouzelným nápojem – to vše poukazuje na nevyčerpatelnost přání, pocitů, představ a chtění v plazmatickém světě. Naše břicho nemůže nikdy přijmout tolik, kolik si představujeme, že sníme, ve své fantazii můžeme spolykat celé pekáče buchet, leč ve skutečnosti nikoli. V plazmě to však možné je, neboť se jedná o říši nevyčerpatelnosti, v níž fantazie nezná hranic a žádné ani nepotřebuje, protože nekonečná plazma je bez hranic. Proto ono nehorázné přehánění, s nímž se setkáváme u keltských bohů, které je zcela na místě, dokud se bohové nepohybují v hmotném světě – zde jsou stejně jako lidé přinuceni k omezením a musejí respektovat přírodní zákony, jejich moc je omezena hrubostí hmoty.

#### — KOTEL PLODNOSTI —

Označení kotel plodnosti je vskutku jednostranné, neboť jím není myšlena jen plodnost pozemského života, nýbrž i plodnost vznikání, hmoty vůbec. Hmotný svět má svůj původ v kotli, v plazmatické úrovni bytí, v říši mrtvých. Proto si kotel zaslouží, abychom mu věnovali maximální pozornost. To Keltové dobře věděli. Moderní člověk se upíná ke hmotě. Je to v pořádku, pokud ovšem nezapomíná, co je jejím základem.





*Romantická představa keltského kotle.*

### — KOTEL JAKO PRAMEN —

Kotel lze použít jako symbol plazmatického světa a stejně dobře jako symbol pramene. Keltské odkazy na prameny, řeky, potoky, moře a bažiny totiž ve valné většině případů odkazují na plazmu jakožto zdroj jak materiálního tak nemateriálního života. Člověk hledá analogie ve svém světě. Plazma není skutečná voda, ale voda jako tekutina má nejblíže k jemnotekuté plazmě.

#### STUDNA ŽIVOTA

Octriallach z kmene Fomóirů objevil, jak Dian Cécht ve studánce *Slán* („zdraví“) oživuje mrtvé. Jeho kmen ji zasypal – a život vyschl. Studna vyjadřuje totéž co kotel. Voda, prameny, řeky, potoky a jezera poukazují na krajinu duší.

### — KOTEL JAKO PRAMATKA — A ZEMĚ MRTVÝCH

Padlí bojovníci jsou ponořeni do kotle a v něm přežívají jako mrtví, *nikoli* jako živí. Je to kotel znovuzrození. Kotel je říší bohů, zemřelých, v níž vzniká hmota, ztělesňuje ji bohyně matka Anu (Danu-Brigit), pramatka. V kotli je obsažena hmota jakožto potence a tím i všechno, co z ní vzhází, včetně zvířat, rostlin a lidí a veškerých jejich dovedností a znalostí. V plazmě existující ideje, myšlenky a pocity se mohou prostřednictvím zvláštního procesu zhmotňovat. Tak jsou veškeré formy, lidská těla nevyjímaje, nejprve vytvořeny plazmaticky jako pocitové formy. Plazma je matrice, matka všeho bytí, a všechny v ní existující fantazie a pocity představují jakousi konstrukci, po níž se hmota během svého těhotenství pne do výše. Pocitová, volná a ideová pole představují kostru hmoty. Odtud pocházejí archetypické, totiž ideální formy. Anu, keltská matka bytí, není žádnou matkou, nýbrž ideovým polem. Avšak tyto ideje jsou natolik rozmanité, že musely být převedeny na několik základních idejí a ty opět na jednu jedinou ideu, která byla znázorňována jako pramatka nekonečné hojnosti. Pramatka a praotec jsou tudíž to nejmenší, společné a mnohonásobné. V jejich útrokách se nalézají myriády variant jejich jednotné ideje, to znamená, že každá z nich není než rozkvedláním, obměněním či zrcadlením prajednoty, čímž se nám jeví jako odlišná od celku, což je však pouhé šalebné mámení. Nejvyšší keltští bohové ztělesňovali celek všech plazmatických proměnlivých stavů. Na tomto místě si musíme položit závažnou otázku: Existují vyšší stavy než plazma? Existuje vůbec čistý duch nebo jsou jím už tyto pramatky? Nejvyšší božstva představují jak úroveň čistého ducha, tak





*Keltský bůh z vnějšího plátu Gundestrupského kotle demonstruje svou moc nad lidmi.*

úroveň plodné plazmy. K této otázce se ještě vrátím v kapitole „Nejstarší keltské mýty“.

#### — KOTEL JAKO BEZČASOVOST —

V plazmě neexistuje čas, vše spočívá v jediném bodě. Každá plazmatická bytost může nahlížet do budoucnosti, protože ta je v těsném sousedství přítomnosti. Že Keltové přísahali na znalost věšteckého umění zásvětních bytostí, že vzývali jejich síly, je v této souvislosti pochopitelné, že je však povýšili na vznešené bytosti, to už je na pováženou, neboť kdyby nás mravenci kvůli naší znalosti atomické struktury hmoty vzývali jako bohy, útrpně bychom se pousmáli; avšak třeba nás

vzývají... Kdo se vypořádá s problémem času, porozumí i keltské tradici a může v ní číst jako v otevřené knize. V opačném případě mu tato tradice zůstane navždy uzavřena, jak ukazují hnidopišské výklady dnešních učenců, kteří se vyžívají v postmoderních pověrách.

Keltové znali problematiku času a snažili se ji vyřešit po svém; jejich bádání i učení poukazují na to, že časovou bariéru zdolávali prostředky, které jim nabízel hmotný svět. Pokoušeli se přiblížit plazmě. Snažili se navázat kontakt s vílami a elfy, uzavřít spojenectví se zásvětím, což se jim někdy přece jenom podařilo za pomoci hybridních bytostí, hrdinů nebo vyvolených, kteří s těmito bytostmi již byli ve spojení.



## — KE KOTLI VEDE RITUÁL —

Běžným prostředkem k navázání kontaktu s plazmatickým světem bylo vzývání, což tehdy bylo stejně běžné jako dneska telefonování. Místo natahování elektrického vedení se kreslily magické kruhy – rituály myšlenkové koncentrace se rovnají elektrickým spínacím obvodům – v mysli se vytvořila jakási obdoba Teslovy cívky, zapudily se myšlenky a předložila se přání. Rituál byl nezbytný, protože samotné vzývání bez rituálně-duchovního zacílení je neúčinné, neboť duchovní energie nedorazí tam, kam má. Dneska byl duchovní rituál zmaterializován a nahrazen mrtvou mechanickou technologií, leč ta se ještě nedostala tak daleko jako kdysi druidové: duchovno je rychlejší, jednodušší, obejde se bez aparatur, avšak nikoli bez rituálu. Evropská kultura ztratila v průběhu staletí vztah k sobě samé a bohům, nezbyvá než doufat, že technika vše napraví. Dnes se pokoušíme navázat spojení s universem. Vysílání signálů do ves-

míru, pátrání po mimozemských civilizacích, zkoumání plazmy, to jsou vědomé a nevědomé pohnutky fyziky, astronomie, techniky a kosmických letů. Ať chceme nebo nechceme, přibližujeme se plazmatické úrovni bytí, časem opět navážeme spojení s bohy a zažijeme přistání mimozemšťanů, nejsou-li již mezi námi, či – jak to Keltové viděli – těsně vedle nás, nikým nezpozorováni, protože si oblékli neviditelný plášť. Existují-li různé vibrace bytí, mohou vedle sebe žít různé bytosti. Obejde se to bez rozpínání (k jakému dochází v hmotném světě); plazmatický svět je v nás nebo my v něm. Je to jenom náš nevěřící zrak, který nás nutí se ptát, kde je zásvětí. Ale kde se v plazmě bere místo na takové rozpínání světů? Zde začíná nelogičnost plazmy. Plazma je malá, menší než oceán hmoty, ale současně větší, protože je neprostorová, bezčasová a nehmotná. Naše myšlenky jsou větší než jakýkoli myslitelný vesmír a rychlejší než světlo, protože v mysli se můžeme přenášet od jednoho bodu ke druhému rychleji než



*Vnitřní plát Gundestrupského kotle. Je na něm znázorněna postava muže, jenž se drží kola. V keltském umění je kolo symbolem slunce.*



ono. Představivost je nevyčerpatelná a v plazmatickém poli může stvořit všechno, co nás napadne, okamžitě a bez jakýchkoliv omezení. V plazmě je skutečné jen to, co je myšleno a cítěno, přičemž takto stvořené světy mohou vidět a cítit i bytosti, které nejsou jejich tvůrci. Tak jako v hmotném světě patří k životu práce a „bez práce nejsou koláče“, v plazmatickém světě se tvoří pomocí představ. Nezbyvá než začít trénovat představivost, to je tajemný úkol našeho života v hmotném světě: Navzdory hmotným překážkám poznat, že i ve fyzickém těle záleží na síle představy, opravdovosti přání a jasnosti myšlenky, chceme-li pohnout hmotou a ovládnout ji. Je snad tento svět jakousi školou, kde probíhá výuka

v těch nejtvrděších fyzických podmínkách, aby se náš intelekt stal ostrý jako břitva, cit jemný jako hedvábí a intuice jasná jako slunce? Zkusme kritickým zrakem nahlédnout naše schopnosti: Jak dlouho dokážeme v paměti udržet nějaký obraz, jak bystře dokážeme přemýšlet, jak pevná je naše pozornost? Jsme schopni v mysli vidět třírozměrné obrazy, rozpoznávat pocity, vycítovat myšlenky? Naučil nás život, jak pracuje náš rozum? Zkoumali jsme někdy svého ducha a uvědomili si přitom, že je to náš skutečný životní úkol a že zápolení s hmotou je jen prostředek k dosažení cíle, nikoli konečný cíl? To je škola, přinejmenším nabídka školy, které se mnozí vyhýbají...





## — KOTEL VŠEVĚDĚNÍ —

Kotel bývá často přirovnáván ke stromu vědění. Kotel je vševědění. V plazmě je nashromážděno všechno vědění v duševně-myšlenkové podobě. Veškeré vědění lidstva, stejně jako vědění takzvaných bytostí z jiných planet a vědění rostlin a zvířat, je zde uloženo v jakémsi dokonalejším jemnohmotném počítači v plazmatické databázi. Plazma je tak jemná, že zaznamenává každý pohyb myslí, zatímco počítač je těžkopádný a pomalý stroj, který pracuje čistě mechanicky. Plazma je živá a inteligentní, je to duše, nikoli nějaká od duší odtržená látka. Veškerá duševní data nejsou uložena v nějaké oddělené duševní látce, mrtvé jako počítačová databáze, nýbrž žijí v duších bytostí, které všechny dohromady tvoří plazmu. Zemře-li nějaká tělesná bytost, její duševní informace přežívá, rozpadne se pouze tělo a jeho plazmatická matrice žije dál na čistě plazmatické úrovni – toto je keltské zásvětí, je reálné, reálnější než hmota.

Nezbývá než dodat, že existuje plazma dvojího druhu. Za prvé plazma vytvářející hmotu, za druhé plazma vytvářející duše. Druhá je jemnější než první. Materiální plazma se skládá z plazmatických součástí vody a země, duševní plazma z plazmatických součástí vzduchu a ohně, je tudíž lehčí. Tyto čtyři elementární stavy se dělí na dva těžké a dva lehké, první vytvářejí hmotu a druhé duši a všechny dohromady pátou esenci, *quintaessentia*, plazmatickou pralátku.

## QUINTAESSENTIA

materiální plazma

země + voda

duševní plazma

vzduch + oheň

Kotli se říká kotel vševědění, protože obsahuje veškeré vědění všech duší a kromě toho i vědění, které si duše ještě nikdy neosvojily. V plazmě, respektive v kotli žijí i duše bohů a všech bytostí, které má hmotné universum ještě v záloze, stejně jako duše bytostí, které nikdy nepřijaly hmotné tělo. Dále jsou zde uloženy veškeré přírodní zákony, tedy i ty, jež lidstvo dosud neobjevilo.

Kotel, stejně jako duše, má spoustu přívísek:

- Ohnivá nádoba, která nevídaného návštěvníka zapudí bleskem a hromem.
- Nevyčerpatelný zdroj všech pokrmů a nápojů.
- Nástroj k ověření čestnosti, čistoty a pravdivosti.
- Nádoba proměňování, která může proměnit všechno v cokoliv.
- Univerzální léčebný prostředek.
- Pramen univerzálního vědění a duševního osvětlení.
- Místo nesmrtelnosti, smrti a pravého života.

Keltové znali tento plazmatický svět a popsali ho poetickou a symbolickou formou přijatelnou pro obyčejného člověka, neboť poezie a symboly plnily stejnou funkci jako dneska věda. Poetický popis přírodního zákona vystihuje jeho podstatu lépe než vědecký vzorec.





*Zlaté keltské mince z různých lokalit v Čechách.*



---

• V •



CESTY  
DO ZÁSVĚTÍ



## CORMAKOVA POZNÁVACÍ CESTA DO ZEMĚ ZASLÍBENÉ\*

Existuje typ irských bájí, jenž se nazývá *echtraí* („dobrodružné výpravy“). V nich irští bojovníci cestují pěšky, na koni nebo lodí do sousední úrovně bytí. Cestují však doopravdy? Začnu Cormakovým dobrodružstvím. Ukazuje se, že Cormaka ve skutečnosti unesli elfové! *Echtraí* tudíž líčí únosy pozemšťanů zászvětními bytostmi nebo popisují, jak jsou hrdinové, v jejichž žilách beztak koluje elfí krev, přiváděni do zászvěetí. Pojem „cesta“ je zde fingovaný, neboť pravda měla zůstat utajena. Z tohoto důvodu byly v keltských příbězích tyto nevysvětlitelné události označovány jako „cesty“. Jak ještě uvidíme, jsou tyto příběhy pokusem přiblížit nepopsatelné. Nicméně za jejich slovy číhá propastná hloubka. Mytologizací těchto příběhů jsme dnes dosáhli jen toho, že jsme je zastřeli dalším závojem rozumu, a mluvíme potom o pohádkách nebo, chceme-li vypadat učeně, o psychických archetypech. Ještě v 21. století nás zamrazí při pomýšlení, co kdyby to všechno byla pravda a dělo se to ještě dnes – a ono se to děje ještě dnes, v podobě únosů prováděných mimozemšťany.

V této *echtrae* je hlavní postavou Cormac. Byl vnukem Conna a synem Arta. Zde je vylíčen jako velekrál v Taře; svým postavením se rovná Conchobarovi a Oengusovi – čímž vystá-

vá otázka, zda se jedná o člověka nebo boha. Co víme o jeho narození a dětství? Jeho matkou je Étaín, „dcera kovářova“. Všechna její jména jako Eithne, Étan, Étaín odkazují na Étaín Echraide, „rychlou jezdkyňi“, bohyni matku. Cormaka porodí pod širým nebem uprostřed bouřky. Odkojí ho vlčice. Se svojí vlčí smečkou žije v Taře. Jeho otec Art ho zplodil během bitvy na Mucraimské pláni: Když se ukázalo, že bitva je ztracená, počal s Étaínou v noci před porážkou ještě tohoto syna. Art již v zászvěetí pobýval, jak líčí *Echtrae Art meic Cuinn*, a jeho syn ho bude následovat.

Cormakův vytříbený smysl pro spravedlnost se stal brzy pověstný. Jelikož jeho otec padl v bitvě, vychovával chlapce pěstoun, který vládl v Taře. Jednou ovce okousaly královniny byliny, obsahující modré barvivo. Cormakův pěstoun rozhodl, že královna dostane jako náhradu tyto ovce. Avšak malý Cormac zasáhl a rozhodl jinak: Královna měla dostat jen ovčí vlnu, byliny stejně dorostou. S tím všichni souhlasili. To byl jeho první spravedlivý rozsudek. Později se symbolicky oženil s Nejvyšší bytostí Irska, respektive bohyní matkou, a tak získal vládu nad Tarou, neboť stejně jako všichni ostatní králové musel se i on starat o plodnost své země a tím i lidí, což se neobešlo bez pomoci této bohyně, a proto tento symbolický sňatek.

V příběhu *Esnada Tige Buchet*, „Písň Buchetova domu“, se vypráví, jak si vzal za ženu Eithne, dceru Catháira Móra. Tomu daroval tolik skotu, že nevěděl, co s ním. A Irsko, to za Cormakovy vlády jen vzkvétalo. Každé tři měsíce přicházela na svět nová telata, každá brázda dávala pytel obilí, v řekách se proháněla hejna ryb a krávy dojily tolik mléka, že ho nebylo kam dávat. Cormac nechal postavit silné loďstvo a první mlýny v Taře. Založil

\* Wh. Stokes (vyd. a překl.): „The Irish Ordeals, Cormac's Adventure in the Land of Promise, and the Decision as to Cormac's Sword“, in *IT*, řada 3, sešit 1, Lipsko 1891, str. 183–229. *Echtrae Cormaic i Tír Tairngiri ocus Ceart Claidib Cormaic* patří se svou hlavní postavou Cormaca k *fianskému cyklu*.





*Tara s věštebným kamenem Lia Fáil.*

i školu a Taru povznesl k nebývalému lesku. Musel ovšem také vést více než třiadvacet válek. Několikrát byl vyhnán ze země, avšak pokaždé se brzy vrátil. Když mu bylo vyraženo oko, musel kvůli tělesné vadě opustit trůn. Potom prý napsal dílo *Tecosca na Ríg*, rukojet výchovy.

To všechno by Cormac určitě nedokázal jako obyčejný smrtelník. Jeho rodiče museli být nade vší pochybnost nadpozemského původu – jeho otec byl podle všeho elfem, matka byla bohyní Matkou. Ale i veškeré dobro, které zemi přinesl, stejně jako zlo v podobě válek, poukazuje na typické počínání elfů, kteří dokázali promístit dobro a zlo tak, aby se lidé na nich stali závislí a nadosmrti zůstali hříč-

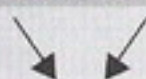
kou jejich rozmarů. Následující dobrodružství jasně ukazuje, že Cormac byl v zásvětí jako doma.

Cormac mac Art je velekrálem a žije na královském hradě v Taře. Cormac, „Bílý“, „Skvělý“, prý vládl v letech 227–266 n. l. Zda se jedná o historickou postavu či nikoli, je lhostejné, neboť podle vlastností, které mu byly připisovány, nemohl být Cormac člověkem, a tak se jedná buď o opravdového boha, zasaženého do lidského příběhu, nebo o historickou postavu, již byly připsány božské vlastnosti. Nás ovšem nezajímají historické události, které mohly proběhnout tak či onak, nýbrž vědění o bozích a smrti, tedy keltská filosofie a poznání zásvětí.



## KRÁLOVÉ TARY

CONN + BÉCUMA (VÍLA)



ART + ÉTAÍN (BOHYNĚ MATKA)



CORMAC + NEJVYŠŠÍ BYTOST IRSKA (BOHYNĚ MATKA)

**Svádění a unášení příslušníků královského rodu:** CONN – sveden vílou, která se stala jeho ženou. ART – do zászvěti ho unesla Étaín (víla/bohyně Matka). CONLE – bratr Artův, ze zászvěti ho přivedla víla. CORMAC – byl unesen do zászvěti.

## — TŘI ZÁSVĚTNÍ DARY —

Cormac měl zlatý pohár, jenž dostal od neznámého bojovníka, který se znenadání objevil před branami Tary. Daroval mu také stříbrnou ratolest vyluzující nádhernou hudbu, která všechny uspávala. Kdo jí zatřásl, zbavil se bolesti. Kromě toho Cormac získal tři zlatá jablka. Na otázku, odkud přichází, bojovník odpověděl: „Ze země, kde je jen pravda a není místa pro stáří ani pomíjivost, zármutek ani žal, závist ani žárlivost, zlobu ani pýchu.“

Zdá se, že jeho odpověď není pravdivá a má jen uspokojit lidskou potřebu naděje, a pokud jde o dary, ty byly darovány se zisťným záměrem. A kromě toho ve světě duší žijeme již teď, neboť po smrti těla nám zůstává duše a nic se nezmění. Naděje lidí, že po smrti se všechno bezdůvodně zlepší, je klam. To jsem ostatně vyložil již v úvodu: Existenci bez ega, opravdový ráj, nám zprostředkuje pouze krátká posmrtná zkušenost, zatímco při skutečné smrti bez návratu mezi živé upadneme zpátky do našich starých závislostí a ocitneme

se duchovně tam, kde jsme nyní. V plazmatickém pocitovém poli jsme přesně tím, čím jsme byli zaživa, k žádnému zlomu nedojde, a tak i tam nám naše ego připravuje další utrpení, a sice tím větší, čím hlouběji se utápíme ve falešných nadějích, jež se nám v průzračné látce plazmy jeví jako velice reálné, ale probouzejí v nás ještě větší utrpení nebo radost. Posléze však přece jenom odhalíme jejich pravou podstatu a začneme toužit po znovuzrození ve hmotném světě, protože jedině tam existuje tělesná ochrana proti našim představám, sebeklamům a přemrštěným přáním a můžeme se upnout ke skutečnosti našeho těla. Říše mrtvých bude pro každého taková, jakým je právě teď, a změna, obrat a sebepoznání jsou v ní mnohem obtížnější než v pozemském světě.

## POHÁR

Pohár zcela neomylně poukazuje na kotel, na plazmu. Bojovník z podsvětí – Keltové zřejmě považovali všechny muže za bojovníky – je elf a chce Cormaka odvést do podsvětí. To dokládají ony tři dary, které přirozeně nejsou



žádnými dary, nýbrž Cormakovou zkušeností v podsvětí, do něhož byl již odveden. Podsvětí je kotel nebo pohár životní plnosti, to znamená Cormakova duchovní činnost, která již není filtrována mozkiem, takže se mu vyjevuje skutečná plnost života.

### JABLKA

Cormac dostal tři zlatá jablka. Zlato svým leskem poukazuje na zásvětí. Tamější světlo je jiné než vezdejší, nejprve mlhavě zakalené, ale s odumřením ega a prolomením objektové bariéry se stává jasnější. On sám se má stát světlem. Všechna podsvětní božstva, totiž elfové, jsou světelná božstva. Zažít světlo zásvětí po odložení obalu duše je nejsilnější zážitek, jaký vůbec můžeme mít – osvícení.

Světlo plazmy je většinou mlhavé, chladné, mihotavé, mléčně bílé, nicméně velice působivé a buď studené modromléčné nebo ohnivě horké, ale také ohnivě studené a vlnovitě se pohybující. Avšak rozlišení na plazmatické a duchovní světlo, uváděné lidmi, kteří zažili klinickou smrt, se mi nepodařilo u Keltů objevit.

Jako všechny stromy v keltské filosofii poukazuje i jablko na strom života, na různé úrovně bytí symbolizované korunou a kmenem – na vznik života z plazmy. Proto také označení rodokmen pro sled generací, které mají společný počátek a jejichž rozvětvení vytváří korunu. To bylo každému okamžitě jasné, proto se strom nabízel jako projekční plocha pro znázornění životního procesu.

Tři zlatá jablka. Trojka symbolizuje slunce, světlo zásvětí, světlo ducha nebo plazmy. Zlato opět poukazuje na světelnou kvalitu zásvětí. Vybrána jsou právě jablka, neboť na Západě bylo jablko odjakživa symbolem zásvětí,

*Kolo v kříži je prastarým symbolem plodnosti (skalní kresba z Val Camonica).*

Keltové přece znali „ostrovy jabloní“, *Emain Abhalach* a *Ynys Avallach*. Jablko představuje život a za dárce lásky se považovalo vždycky. Světlo, láska a život jsou tři nejdůležitější vlastnosti plazmy, natožpak čistého ducha, ale i v pozemském světě patří ke ctnostem a pro Kelty byly nejvyšší filosofií. V zásvětí jsou zažívány mnohem intenzivněji a v čistší podobě, zde zakoušíme jen jejich odlesk. Světlo, lásku a život proto považujeme za naše nejvyšší archetypy. Každý chce nejjasnější světlo, nejčistší lásku a nejlepší život. Nicméně chtít získat toto vše v zásvětí je hrubé nedorozumění. Duchovností se totiž rozumí: Mít trpělivost, setrvat v těle a pozemském světě a zde poznávat vybledlé zrcadlové obrazy zásvětní dokonalosti. V tom spočívá lidský úkol na Zemi.



### — ÚNOS —

Za své dary chtěl bojovník splnit tři přání. Na to Cormac přistoupil a bojovník zmizel. Nyní začal zkoumat ratolest – a uspal všechny své dvořany. Když se bojovník vrátil, vyslovil první požadavek. Uspávající a vědomí proměňující ratolest se v keltských příbězích vyskytuje poměrně často. Znázorňuje, jak na nás působí zásvětí. Ratolest nejenom uspává, ale odděluje také naše vědomí od těla a převádí ho do zásvětí – nebo zastírá naše vědomí, aby utajila aktivity elfů. „Dnes si s sebou vezmu tvou dceru Ailbe,“ řekl. Očividně již neprosil,



vzal si, co chtěl, a dary nyní byly jen chabou útěchou. Bojovník byl totiž elf, který si vybíral lidi, jichž bylo zapotřebí v zászvětí – k čemu? Příklad si s sebou vzal Cormakova syna a poté Cormakovu ženu Eithne Taebhfhadu, „vysokobokou“. Cormac byl zrazen a zaprodán.

### — VSTUP DO ZÁSVĚTÍ —

Avšak nyní toho měl Cormac již dost, vydal se po stopách bojovníka a v husté mlze dorazil na širokou planinu. Mlha a široká planina poukazují na zemi bez struktury, na plazmu. Její strukturu vytvářejí myšlenky a pocity bytostí, které v ní žijí, a tak se tato země do jisté míry formuje podle obrazu fyzického světa, ale lze rovněž říci, že v plazmě jsou naše myšlenky a pocity již připraveny a potom se teprve objevují v hmotném světě.

### — DŮM ŽIVOTA —

Cormac si tam povšiml prazvláštních zjevení; například skupiny elfů na koních, kteří objížděli dům pokrytý bílými ptačími perutěmi. Jezdci tiskli na prsou ptačí křídla a pokrývali jimi střechu domu, ale vítr je neustále odnášel.

Dům je rovněž klasickým motivem v posmrtné zkušenosti, buď jako dům učení nebo jako zászvětí symbolizované „celým“ domem. Říše mrtvých se smrskává do jediného domu, protože do zászvětí si musíme přinést nějakou nám známou strukturu, a dům jakožto archetyp bytí a hojnosti života se nabízí téměř automaticky.

Elfové, koně a křídla odkazují, jak dobře víme, na létání, vysokou rychlost a lehkost jakožto vlastnosti netělesného zászvětí.

Ptačí křídla jsou velice rozšířeným symbolem zászvětí, neboť pomocí křídel se ptáci vznáše-

jí v povětří, spojují člověka se vzdušnou říší, totiž se zászvětím. Orel byl v tomto smyslu považován za nejstaršího tvora, za praptáka, za samotné zászvětí. Dům symbolizuje zászvětí a jeho střešní krytina z ptačích perutí neklamně poukazuje na vzdušnost a beztlíž. Tamější bytosti jsou elfové, to je každému ihned jasné. Jezdí na koních, kteří Keltům umožňovali rychle se přemisťovat z jednoho místa na druhé, čímž se poukazuje na vysokou oscilaci, respektive nerozpínavost a bezčasovost zászvětí. Jezdci mají často ptačí křídla, jsou sami ptáky, elfy.

### — STROM —

Cormac spatřil muže, jenž přikládal do ohně celé kmeny, avšak když přivlekl druhý kmen, první již dohořel.

Strom zastupuje kosmologické úrovně a poukazuje na zászvětí a v našem případě na čas, který tam neexistuje, neboť tak rychle jako v tomto příběhu v našem světě žádný strom neshoří. Čas je tedy zrušen. Toto je nejdůležitější poznámka o zászvětí: čas tam neexistuje.

Kdyby i v hmotném světě chyběl pocit času, veškeré časoměry jako hodiny, roční období, den a noc, veškeré hmotné věci, ba samotná hmota, by zmizely. Čas existuje pouze tam, kde je hmota. Na pocit času lze například zapomenout, když pobýváme dlouho v temnotě, kde nic nevidíme – potom ani nevíme, zda čas plynul rychle nebo pomalu. Jako vůbec jediná časoměra nám zůstanou myšlenky, ale protože na nich tak silně ulpíváme, ztratíme ihned cit pro dlouhé a krátké časové intervaly. Čas proto existuje jen tam, kde je hmota nebo tělo, kde nic takového není, chybí i pocit přítomnosti, ba co víc, v důsledku ztráty tělesnosti vzniká lehkost, zdá se nám, že jsme



byli zbaveni nějakého tlaku či závaží, to vyvolá jasnost a vzdušnost, což zase posílí pocit přítomnosti, a tak můžeme snadno přehlédnout minulost i budoucnost. Dosáhnout tohoto stavu za normálních podmínek je obtížné, ale v izolaci nebo temnotě se uvnitřníme a ztišíme, a proto patří stažení se do temnoty, meditace v jeskyních, k nejdůležitějším duchovním cvičením lidstva. Temnota byla u Keltů také symbolem zásvětí, a to nikoli proto, že je temné, nýbrž kvůli tomu, že asociuje nepřítomnost hmoty.

Strom jakožto sloup světa, tento symbol – jakkoli z našeho pohledu naivní – který stejným způsobem kosmologicky využívaly všechny kultury, je archetypickým vyjádřením analogie mezi naším viditelným světem a podsvětím, což matematickými symboly vyjádřit nelze. Vědecký jazyk starých kultur byl zakotven v přirozeném světě – a proto mu každý mohl porozumět – byl jak tajnou řečí znalců kosmologie, tak prakticko-symbolickou řečí prostého lidu, který vnímal očima a ušima. Naskytá se otázka, který systém je dokonalejší, bližší životu a vědecktější, zda analogická mluva a věda o analogiích, které zkoumaly jednotu smrti a života, nebo dnešní věda, která by chtěla universum vysvětlit pouze z hmotného hlediska.

#### — SYMBOLY PLAZMY —

Dále Cormac objevil palác z mědi a stříbra se střechou pokrytou bílými ptačími křídly. Na nádvoří se leskl pramen, vytékalo z něho pět potoků, z nichž pili obyvatelé paláce. Nad pramenem se sklánělo devět lískových keřů a shazovalo do něj oříšky, které louskalo pět lososů. Skořápky unášela zurčící voda a znělo to jako hudba, které na světě nebylo rovno.

#### LOSOSI

Keltové lososy považovali za symbol moudrosti, vědění. V Segaisově studánce plaval jeden takový moudrý losos a polykal kouzelné lískové oříšky, které do ní napadaly.

Cormac viděl palác, protože na něj pomyslel. V zásvětí se uskuteční vše, co nám vytane na mysl. A ptačí perutě jako střešní krytina poukazují na to, že v tomto světě se necháváme unášet našimi myšlenkami a pocity. Voda, pramen a potoky jsou odkazy na plazmu.

#### PĚTKA

Pětka odkazuje na čas, bezčasovost a neprostorovost. Pětka se skládá z dvojky Měsíce a trojky Slunce, což znamená neomezenou existenci. Pětka symbolizuje nesmrtelnost. Na keltských mincích pětku zastupují symboly koulí, ruky, nohy, pentagramu, kříže, samečka se zvýrazněnými končetinami a hlavou a také čtverec. Čtverec proto, že jeho čtyři úhly jsou spojeny středovým úhlem, pětkou. Irsko bylo rozděleno do pěti krajů. Novoirské slovo pro „kraj“ je příznačné: *cúige*, „pět“. Ke čtyřem krajům Uladu, Mumu, Connachtu a Laiginu byl připojen pátý, Mide, „střed“. V zásvětí je pětka stejně důležitá, vládne v něm pět zásvětních knížat, která zvou zemřelé na zásvětní slavnost, totiž nechávají je zemřít. Na Cú Chulainnově štítu bylo vyryto pět zlatých kol a stejný počet jich byl vyšit na jeho plášti. Zásvětní bohové se poznali podle pěti plášťů, které nosili přes sebe, a měli pětinašobné štíty, byli totiž nezranitelní.

#### LÍSKOVÝ KEŘ

Lískový keř se v mýtech vyskytuje poměrně často; jeho oříšky se cenily jako zásoba na zimu. Při správné vládě jich prý má být hoj-



nost. Líska byla považována za afrodisiakum a současně za obraz života. Líska a potok ukazují na život a hojnost – na plazmu. Lískové oříšky rozvíjejí plazmatickou metaforiku, stejně jako pět lososů. Na náš vkus vysvětlují vlastnosti plazmy velice zmotaně. Můžeme se ptát, proč to Keltové neučinili jednodušeji a věci nenazývali pravými jmény – ale říše mrtvých je líčena takto (pro nás) složitě ve všech mytologiích. Byl totiž brán ohled na prostý lid, který je schopen chápat vlastnosti jiných úrovní bytí jen na příkladech ze známého hmotného světa, neboť nedokáže abstraktně uvažovat a je zaměřen zcela prakticky. Proto jsou zásvětní zákony vykládány pomocí oříšků a lískových keřů. Mezi zásvětím a tímto světem nezeje žádná propast. Člověk prahne po jistotě, a tu mu Keltové nabízejí: existuje *jednota světa a zásvětí*. To je prostý a nám nepochopitelný důvod pro vyjadřování božských nauk symbolickou řečí užívající průměrně z každodenního života. Pomocí symbolů poznáváme vlastnosti plazmy a jako prakticky uvažující lidé objevujeme analogie v našem přirozeném světě. Oříšky, potok, losos či pětka nesymbolizují něco jiného, *jsou* oním jiným. Duše prostého člověka je skutečnosti blíže než duše filosofova. Prostý člověk vyžaduje fakta, žije jen z nich a v boji o přežití si sotva může dovolit nějaké abstrakce. Všechny běžné věci jsou duší národa instinktivně poznávány jako život sám. Bez oříšků by se žilo špatně, proto byla líska symbolem životní hojnosti bohyně matky. Je proto považována za afrodisiakum. Duše prostého člověka nezná žádnou symboliku. Symbolika je prvotně poznáním, že život je síla a projevuje se v obrovské spoustě věcí. V podstatě jsou všechny projevy našeho materiálního oceánu pouhými proměnami jediné životní síly, plazmy, které my ovšem vnímáme jako od sebe oddělené věci.

Keltské příběhy vyprávějí o této provázanosti věcí, o jejich společném prazákladě, z něhož veškerý život vyvěrá a do kterého se zase vrací. Naše mysl si ale nedokáže představit, jak z životní plazmy vzniká tato mnohost, vidíme jen jednotlivé věci. Kdybychom nějakou ránu osudu vnímali jako projev a působení plazmy, nevím, zda bychom se s ní dokázali vyrovnat. Proto nezbyvá, než zdůrazňovat jednotlivá hlediska a věci, abychom si uchovali vzpomínku na pramen našeho života – tedy na to, co nás udržuje při životě – a dokázali ho vycítovat. Kdyby se tato pupeční šňůra přetrhla, ihned bychom zemřeli a vymazali se z paměti univerzální plazmatické databáze. Ale to není možné, neboť jako ještě nenarozené dítě jsme spojeni pupeční šňůrou s matkou, pramatkou, plazmatickou matricí. Plazma je matkou.

#### — OMÝVÁNÍ NOHOU —

V paláci Cormac narazil na vládce, kterému byly omývány nohy, ale sloužící nebylo nikde vidět, omývání probíhalo samo. Také Cormakovi byly omyty nohy.

Noha symbolizuje pětku, souhrn všech čísel a totalitu bytí, totiž bezčasovost, v níž se vše oddělené zase spojuje.

#### VEPŘ

Jeden muž chystal hostinu. Porazil vepře a potom rozštípal špalek na polena. Vepře rozčtvrtil a vhodil do kotle první čtvrtku. Přitom řekl: „Bývá zvykem, že se při vaření každé čtvrtky vypráví nějaká pravdivá příhoda.“ A začal s vyprávěním prvního příběhu:

Jednou na svém pozemku našel cizí krávu a nechal si ji. Později se ale přihlásil její majitel a on mu krávu vrátil. Za odměnu dostal prase, které mohl každý večer porazit a sníst,





*Bronzový kanec z Baty  
v Maďarsku z 2. století př. n. l.*

neboť potom znovu obživlo, a kromě toho ještě sekeru a špalek, který nikdy neshořel.

Tento příběh opakoval jen to, čeho byl Cormac svědkem. Motiv hojnosti a nesmrtelnosti je zřejmý. Nalézáme se totiž v říši mrtvých. Můžeme prase zabít a sníst ho, ale ono nezemře, protože není skutečné a je to pouhá iluze prasete, stejně jako oheň není skutečný atd. Jemnohmotná struktura říše mrtvých, v níž je zemřelý pouhou duší, tedy představou, pocitem a přáním, mu umožňuje splnit všechna jeho přání. Pohotově reaguje na naše pocity a představy. Ať už si představuji cokoliv, je to jako bych v duchu pozoroval, slyšel a cítil obraz, respektive film. Člověk je tím, čím je duševně – zejména v zásvětí. V říši mrtvých vnímáme vlastní pocity jako reálné věci, jako hmotné světy. A tyto domnělé skuteč-

nosti můžeme změnit jedině změnou pocitu, jsme-li toho vůbec schopni – obecně toho však schopni nejsme ani teď, natožpak během umírání.

Jinak řečeno: Kdo umí bleskově přepnout ze smutku na radost? Myslíme si, že musíme být smutní, a někdy se tomu poddáme natolik, až smutek přepadne naše tělo a ono onemocní. Avšak ještě více ovlivňujeme své duševní tělo, a to i v říši mrtvých. Zde je duševno jedinou skutečností, ale jak je nám známo, velice nebezpečnou. Již jsem uvedl, že si může každý už teď vysnit svět, v němž bude po smrti žít. Veškeré naše věroučné systémy, naše filosofie, naše přání nebo přesvědčení, všechno v dobrém i zlém, krásném i ošklivém se stane skutečností a objeví se před námi stejně reálně a hmotně, jako se nám teď jeví hmotné bytí.



Cormac získal přesně tuto nauku. Zdalipak jí porozuměl? – Po dovyprávění prvního příběhu byla první čtvrtka prasete hotová. Následoval druhý pravdivý příběh. Slovo „pravdivý“ je zde myšleno s ohledem na zásvětí.

Nyní vypráví bojovník (Lautenbach 1991, str. 126 ad.):

Nadešel čas orby. Když jsme chtěli orat, zjistili jsme, že pole již bylo zoráno, uvláčeno a oseto pšenicí. A když jsme chtěli sklídit úrodu, objevili jsme, že je již v mandelích. Když jsme ji chtěli uskladnit, uviděli jsme, že je již na dvoře složena na hromadě. Tuto pšenici jíme dodnes, ale nebylo z ní jediné zrno.

Zde je znovu vyjádřen údiv nad bezčasovostí zásvětí. Nedalo se orat, sít, sklízet úrodu ani ji uskladňovat, protože všechno již bylo vykonáno. V zásvětí není potřeba žádná práce, to je jisté. Pracuje se tam jediné mentálně. Avšak kdo se to nenaučil už *tady*, bude tam odsouzen k práci, neboť si bude práci představovat. Ale pracovat se tam stejně nedá, protože v zásvětí není žádná hmota. Nemusí se tu ani sít, protože není osivo, a není tu potřeba ani jíst, neboť všichni jsou pořád sytí, protože nemají žaludek. Je s podivem, jak často se o tom příběhy zmiňují, cožpak jsme tak natvrdlí? Nuže, zásvětí se nedá rozumem pochopit, a tak nám nezbyvá, než se pořád divit. Můžeme ho jen intuitivně vytušit: ulehne, zavřeme oči, uvolníme se tělesně i duševně – a pomalu se noříme do bezčasovosti. Kdo to někdy zkusil, ten zhruba ví, co ho čeká po smrti fyzického těla. V tomto stavu vnímáme mnohem intenzivněji světlo, lásku a život, což se nám v běžném životě daří jen v mimořádných okamžicích. Duševní příprava tudíž spočívá v předjímání toho, co zažijeme v zásvětí – to je úkol našeho života. Čekat líně na smrt vede jen k tomu, že se v zásvětí staneme



*Bronzový sokol na železné přilbě pochází ze 3. století př. n. l. Při sebemenším pohybu jejího nositele se křídla pohupovala naboru a dolů a děsila nepřítele. Pochází z hrobu náčelníka v dnešním Rumunsku.*

otroky našich pocitů. Ty musíme odhalit již teď jako pouhé iluze, aby na nás v zásvětí nedoléhaly, neboť tam bychom se jich zbavovali jen velice obtížně. Proč? Protože v zásvětí jsme jen jimi a zbavit se jich je stejné jako zemřít.

Obrátme však pozornost k vepři: Druhá čtvrtka je uvařena. Někjaká žena vypráví třetí příběh, který je obměnou předešlého. Téma: Hojnost a bezčasovost. Potom je uvařena třetí čtvrtka. Na závěr vypráví Cormac svůj vlastní příběh, jak mu byla odvedena žena a děti a jak sledoval onoho bojovníka, až se dostal do tohoto domu. Konečně je uvařena poslední čtvrtka – odhaleno bylo vše podstatné ze zásvětí. Vepř je symbolem zásvětí, tam sytí duši člověka a zde jeho tělo.

— POHÁR, TROJKA A MOUDROST —

Nyní se mělo jíst. Avšak Cormac chtěl mít u stolu spoustu lidí, což připomíná hostinu mrtvých. To je nejznámější motiv keltského podsvětí – zemřelí jsou vládce podsvětí po-



zvání k slavnostní tabuli. Smysl tohoto počínání je zřejmý: každý, kdo se hostiny zúčastní, zůstane v podsvětí navždy uvězněn. Proto se tam nemá nic jíst ani pít ani vykonávat žádná zavazující činnost. Nabízejí-li víly, elfové nebo podsvětní bohové cokoli, je třeba mít se na pozoru, jinak následuje smrt. O tom se zmiňují jak naši současníci, kteří přežili klinickou smrt, tak dávní cestovatelé všech národů do zásvětní říše.

Nyní zapěje král elfů podmanivou píseň a před Cormakem se objeví pozvaní hosté včetně jeho ženy a dcery. Bojovník drží v ruce pohár a oznámí přítomným, že budou-li vyřčena tři nepravdivá slova, rozbije se, a budou-li následovat tři pravdivá slova, složí se zase dohromady – a ihned to úspěšně předvede. Pohár je zmenšený keltský kotel. A když někdo v zásvětí zalže, hned se mu na čele objeví všechny pocity, lhát zde nemá smysl, protože každý může vycítit pocity druhého – v hmotném světě vidíme jen těla. Kotel je symbolem našich pocitů. Kotel „se rozbije“, když zalžeme nebo předstíráme něco, co necítíme.

Ale říká se také, že se složí opět dohromady, když mluvíme pravdu. Trojka odkazuje na jednotu bytí a popírá mnohost, což opět poukazuje na hluboké poznání Keltů – na neskutečnost látkové mnohosti. Keltové usilovali o nejvyšší filosofii, o nejvyšší požitky ze zakoušení duchovní jednoty všech věcí. Trojka symbolizuje zážitek jednoty všech materiálních věcí a jednoty tohoto a onoho světa. Poslední výrok, jímž byl pohár zcelen – že totiž nebyli zmíněni ani žena ani dcera ani syn Cormaka, ale elfové – zní velice podezřele. Kdyby nebyli svedeni, byl by celý únos nesmýslný. Ale oni přece byli svedeni! Běžně se stává, že oběť zpočátku vůbec nezpozoru-

je, že byla unesena, neboť jí únoscí zastřou vědomí; k tomu například slouží uspávací ratolest, hlavní rekvizita mentálních technik elfů a víl, jimiž člověka za jeho zády řídí. Unesení bývají povětšinou svedeni, unesené ženy rodí děti, často jen zpola lidské bytosti, křížence, které jim jsou při druhém únosu odňaty a čeká je výchova ve světě víl, aby se později jako hrdinové objevily mezi lidmi a vedly je. Podle mého soudu jsou oběti zneužívány ke genetickým experimentům, což se však dnes popírá; nicméně pohár se zcelí právě proto, že důvěřivým lidem se může v zásvětí namluvit cokoli.

Tento příběh má přiblížit fungování zásvětí a současně předvést únos. Co únoscce svým činem sledoval, to z příběhu jednoznačně nevyplývá (Lautenbach 1991, str. 126 ad.).

Vezmi teď s sebou svoje blízké a přijmi i pohár, aby mohla být rozlišována pravda od lži. A také ratolest hudby a rozkoše budiž tvá. To všechno ti bude odňato teprve tehdy, až zemřeš. Já jsem Manannán mac Lir, král země zaslíbené, a přivedl jsem tě sem, abys spatřil Tír Tairngiri. Houfec jezdců, které jsi viděl pokrývat střechu domu, to jsou irští umělci a řemeslníci, shromažďující stáda dobytka, která se opět rozplynou v nic. Muže, kterého jsi viděl rozdělovat oheň, to je jeden mladý kníže, který musí nahradit všechno, co spotřebuje, avšak nikoli ze svého majetku. Pramen s pěti potoky, který jsi viděl, to je pramen vědění (*topur in fis*). Potoky představují pět smyslů, které umožňují vědění. A nikdo se nestane mudrcem ani umělcem, aniž se napije z pramene a jeho potoků. Lidé zběhlí v mnoha uměních jsou ti, kdož se napili odevšad.

Nyní je Cormac, obdarovaný pohárem a ratolestí hudby, uspán a přenesen i se svým doprovodem opět do hmotného světa. Všechny



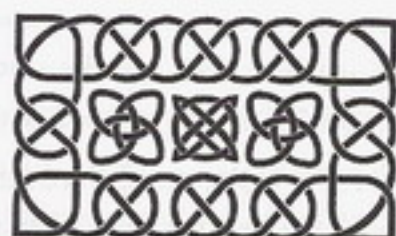
dary musí ovšem vrátit v den své smrti, ale je jasné, že potom je bude mít tak jako tak. Tentokrát je ovšem nezískal jako hmotné předměty nýbrž jako duchovní znalosti. Nyní se nechává poznat i onen bojovník, a jak se dalo očekávat, není to nikdo jiný než Manannán mac Lir, bůh podsvětí. Cormakovi sdělí, proč ho sem přivedl – měl konečně poznat *Tír Tairngiri*, „Zemi zaslíbení“.

### — ZNALOST — PODSVĚTNÍCH ZÁKONŮ

Nyní vládce podsvětí Cormakovi vysvětluje podsvětní zákony. Dovídá se, že oni jezdcí, kteří pokrývali střechu domu, byli Irové a že jejich práce neměla smysl, protože krytina byla pokaždé stržena, neboť v nicotě zaslíbení je zbytečná. Z toho plyne závěr, že na onom světě se nemusí vykonávat žádná práce.

### NAŠE SMYSLY JAKO OBRAZ PLAZMATICKÉHO PRASMYSLU

Muž, jenž chtěl rozdělat oheň, měl zaplatit za vše, co spotřeboval, ale nesměl k tomu použít svého majetku. – Pro tyto řádky nemám žádné vysvětlení. Pramen je pramenem vědění, pět potoků představuje pět smyslů, které nám umožňují poznání. Ve skutečnosti jsou naše smysly obrazem pěti moudrostí a potoků plazmatického vědění, vedou nás od pozorování tohoto světa k poznání zaslíbení, jsou tudíž velice potřebné a je třeba je správně užívat, neboť nic nám nebylo dáno zbytečně.



Typicky keltské proplétané vzory se objevují na špercích, zbraních, užitkových i rituálních předmětech.

### — INSPIRACE ZÍSKANÁ V PLAZMĚ —

Dále v textu stojí (Lautenbach 1991, 126 ad.):

A nikdo se nestane mistrem ani umělcem, aniž se napije z pramene a jeho potoků. Lidé zběhlí v mnoha uměních jsou ti, kdož se napili odevšad.

To je významná pasáž, která zpochybňuje veškeré naše představy o géniích, tvořivé síle a poznání. Abychom získali poznání a vhled, umělecké schopnosti a tvůrčí nadšení, musíme se ponořit do plazmy. Jakmile se osvobodíme od všeho tělesného a hmotného, přiblížíme se plazmatické úrovni bytí – na tom jsou založeny všechny duchovní techniky a umělecké i vědecké poznání. Člověk se musí osvobodit od těla a látkové mnohosti, aby se stal naprosto čistou duší a začal se podobat elfům. Říše elfů a víl, plazma, je jedinečným oceánem inspirace. Ponořením do plazmatického oceánu získáváme inspiraci.

### PLENĚNÍ PODSVĚTÍ KRÁLEM ARTUŠEM

Báseň „Plenění podsvětí“ (báseň č. 30) z velšské *Knihy Taliesinovy* (*Llyfr Taliesin*) vypráví o plavbě krále Artuše do Annwvnu, do hlubin podsvětí, aby tam získal kotel pána podsvětí (*peir pen Annwfn*). Podsvětím je zde nazýváno *Caer Siddi*, „pevnost elfů“, a je *is eluyd*, „pod zemí“. Je zřejmé, že se jedná o ostrov,



neboť o *Caer Siddi* se píše, že „kolem jeho břehů proudí oceán“ (báseň č. 14). Je to říše věčného mládí, v níž neexistuje čas, kde nikdo nezestárne ani neonemocní.

V první básni je podsvětí vylíčeno jako skleněný hrad, *Caer Wýdyr*, a příležitostně se také dovídáme o skleněném ostrově *Yŷys Wýdrin*, což možná odkazuje na Glastonbury. (Všechny následující básně jsou převzaty z Lautenbach 1991, str. 246 ad.)

Velebím pána, nejvyššího vládce  
a krále nebeské říše,  
jenž svou moc rozšířil až za světa kraj. –  
Dokončeno bylo vězení Gweir v Caer Siddi,  
podle zprávy Pwylla a Pryderiho.  
Nikdo před ním nevstoupil  
na těžký modrý řetěz, který jej,  
věrného mládence, spoutal.  
A před loupáním podsvětí on [Taliesin] naříká,  
až do posledního soudu setrvá v modlitbě  
bardů.  
S třikrát tolika muži, co pojme Artušova loď  
Prytwen, jsme vtáhli dovnitř [do Caer Siddi].  
Krom sedmi nevrátil se nikdo z Caer Siddi.

Jedná se nepochybně o plavbu krále Artuše do podsvětí, respektive do říše elfů a víl. Gweir bylo jedno ze tří slavných britských vězení v říši mrtvých, více o něm není známo. Také další mužové jako Pwyll a Pryderi putují do podsvětí, kde umírají. Cesta do podsvětí je nejtajemnější motiv všech starých příběhů. Modrý řetěz (modrá symbolizuje psychicky příjemné chladné podsvětí, červená psychicky nepříjemné žhavé podsvětí), který spoutává, je podsvětí samo, neboť se poutáme našimi vlastními pocity a myšlenkami. Nakonec hrdinové stanou před tím, co hledali, před podsvětskou úrovní bytí – v podstatě před sebou samými. Nyní Taliesin zapře modlitbu

bardů, zřejmě aby mu bylo dopřáno poznat podsvětí. Dovídá se, že Artuš se svými muži se plaví po moři do podsvětí, respektive se ponořili do říše elfů a říše mrtvých, tedy zemřeli, ale sedm mužů se zachránilo a vrátili se zpátky. Sedmička je číslo říše mrtvých.

Slavným budu, až má píseň prvně zazní  
v Caer Pedryvan, pevnosti čtyřboké:  
první moje chvála patřila kotli,  
dech devíti dívek rozdmýchával jeho žár.  
Však kotel ten je pána podsvětí (*peir pen Annwfn*)!  
Co zamýšlí?  
Lemován je jeho okraj a perlami posázen.  
Zbabělci pokrm nepřipraví, to není předvídáno!  
Blýskavý meč...  
v ruce Lleminaweově...  
a před branou pekelnou hořely lampy.  
Když jsme s Artušem vtáhli dovnitř  
– jaká to opovážlivost –  
krom sedmi nevrátil se nikdo z Caer Veddwit  
[hrad hostiny].

Říše mrtvých je stylizována do podoby keltské čtyřúhelníkové svatyně. Píseň je zpěvem srdce hledajícího naplnění, totiž kotel, stav čisté duše. Básník neboli hledající se plaví po moři, chce proniknout do hlubin své duše, totiž odnést ze zásvětí kotel. Únos do zásvětí je symbolem sebepoznání, a to je možné jen tehdy, když se duše odpoutá od těla, aby byla v podsvětí či zásvětí svobodná, tj. aby jí tělo nebránilo v pohybu. Kotel neboli duše je symbolizován devíti pannami, které svým dechem rozdmýchávají řeřavé uhlíky pod kotlem a přivádějí ho do varu. Jedná se o panny, duševně čisté bytosti. Jen duševní čistota činí kotel tím, čím jest. Zásvětí je čistá země. Zbabělci zde nepochodí, protože jsou nečistí nebo mentálně zatíženi. Následují dva neúplné verše. Dále stojí: v podsvětí jsou hořící



lampy, světlo a oheň, sem vplouvá Artuš se svými muži a zde všichni zahynou, zemřou samozřejmě v ohni podsvětí (peklo!). Avšak sedm (to znamená všichni) přežije. Jak to? Protože smrt je opravdový život – život duše – respektive protože člověk v říši mrtvých přežívá. Zda se všichni vrátí do hmotného světa, o tom báseň nic neříká, zato poukazuje na jejich smrt.

Slavný budu, až má píseň zazní  
v Caer Pedryvanu, na ostrově pevných dveří,  
kde splývá jasný den s temnou nocí.  
Jiskrné víno jest nápoj vaší družiny.  
S třikrát tolika muži, co Prytwen pojme, jsme  
táhli přes moře.

Krom sedmi nevrátil se nikdo z Caer Rigoru  
[hrad královského rohu, hrad skřetího krále].

Artušova píseň, jeho duše, je zaslechnuta nebo přijata na ostrovní úrovni zászvěti, do níž pronikne jen ten, kdo zdolá „pevné dveře“, zeď oddělující obě úrovně bytí, svoje duševní bloky. Zászvěti je dobře chráněno, nikoli však zdmi jako v hmotném světě, nýbrž naší vlastní nečistotou. Jen kdo je duševně čistý, poctivý a svobodný, toho duše se odpoutá od těla a vstoupí do duševní říše. Duševní čistota umožní snadné odpoutání duše a její ponoření do čisté duševní krajiny, kde den splývá s nocí. To je výstižný popis bezčasovosti. V této říši se duši daří dobře: Veselí se a hoduje – ale čistě duchovně, imaginativně, nikoli patrem a žaludkem. A opět: z posádky lodi přežilo jen svatých sedm.

Jako pán básně nepřikládám žádný význam prostému lidu.

V Caer Wydyru, ve skleněném hradu, se nedověděli o Artušově hrdinství.

Třikrát dvacet setnin stálo na vale.

Nesnadné bylo promluvit s jejich strážcem.

S třikrát tolika muži, co Prytwen pojme, vtáhl Artuš dovnitř.

Krom sedmi nevrátil se nikdo z Caer Goludu.

Navrátilcům ze zászvěti je nevolno z nečistého pozemského lidu. Ten se nic nedověděl o Artušově hrdinské cestě do hlubin duše, neboť by nebyl s to pochopit jeho zážitky. Bylo těžké proniknout do zászvěti, neboť hrad střežila spousta čistých strážců. Poprosit strážce o vpuštění bylo duševně těžké a on nemohl ani nic říci, protože v čistém stavu nelze mluvit. V něm je všechno pochopitelné samo ze sebe a tváří v tvář tomuto mlčení musel každý dokázat svou čistotu, pravdu a čestnost, zkrátka každý musel mít čisté srdce.

## ELFOVÉ A VÍLY Z ŘÍŠE MRTVÝCH

Elfové, víly i duše pobývají na stejném místě, na to poukazují veškeré keltské popisy a příběhy. Cestuje-li někdo do Annwvnu, potom jen v duši. Avšak do kontaktu s těmito bytostmi může vstoupit i ve svém těle, ale jen pokud ony samy se zhmotní, totiž přejdou do pozemského světa.

Keltové popisují podsvětí v pozemských pojmech, neboť jak jinak by bylo možné charakterizovat jinou úroveň bytí, zvláště když o ní máme jen útržkovité znalosti. Nadále platí hlavní zásada všech mytologií: nehmotné lze vysvětlit jen s pomocí hmotného. Pojem „skleněný hrad“ poukazuje na průzračnou, jemnohmotnou strukturu zászvěti. Kotel poukazuje na to, co obklopuje tuto úroveň bytí, na to, že my jakožto hmotná těla jsme v ní zakotveni. Voda poukazuje opět na jemnohmotnost této úrovně bytí, proto bývá zászvěti



často ve vodě nebo vodou obklopeno nebo na ostrovech – proto je také Avalon líčen jako ostrov a víly jsou popisovány jako mořské bytosti. Ovšem elfové a víly se rovněž považují za vzdušné bytosti, které přicházejí z ovzduší, z nebe, z odlehlých, feérických končin. Veškerý kult skřítků, salamandrů, sylfů a vodníků vychází z projekce zásvětních bytostí do jednotlivých živlů – další pokus, jak si je přivlastnit, ovšemže s pochybným úspěchem.

## ZÁNİK TRADICE

Keltské mýty byly dál rozvíjeny i v posledních staletích, ovšemže naprosto svévolně a nevycházely již vůbec z autentických nebo osobních zkušeností. Skutečnost bohů a zásvětí se zcela vytratila a uvolnila místo vynalézavým podvodům. Některé rysy toho zkomolení ve stručnosti zmíním.

1. Bohové a hrdinové byli degradováni na rytíře hledající kotel v podobě grálu.
2. Fyzika zásvětí byla zpitvořena do podoby pohádky a považuje se dnes za kouzelný svět pro děti.
3. Veškeré prvky keltské tradice jsou naprosto svévolně používány jako stavební kameny k budování stále nových kouzelných zámeků, což se projevuje v románech, divadelních hrách i jinde.

Tímto vývojem procházejí všechny tradice a nakonec z nich zbudou jen dětské pohádky



*Plavba říší mrtvých.*

a za vlasy přitažené dobrodružné historky a romány. Takový je ovšem běh věcí a je zbytečné se nad ním pozastavovat, neboť zatímco pradávne příběhy o kontaktech se zásvětím se rozplývají, cestují dnešní lidé dál do zásvětí a říše mrtvých a setkávají se s elfy a vílami. Rodí se nové „mýty“, které zřejmě nabudou podobu nových kultů a náboženství, aby je záhy další generace cestovatelů do zásvětí znevážily jako bohapusté fantazie a *mýthos*. Dějiny neustále pokračují, přesněji řečeno: Dějiny se opakují. Zůstává jenom tajemství.





*Krunjř z Hallstattu, asi 8. stol. př. n. l.*



---

• VI •



KELTSKÁ  
PONAUCĚNÍ  
PRO ŽIVOT  
A SMRT



## UMÍRÁNÍ JAKO ÚHELNÝ KÁMEN KELTSKÉHO ŽIVOTA

— DUŠE —

Ammianus Marcellinus o Keltech napsal (Spence 1970, str. 48):

S největším opovržením pro úděl smrtelnosti chválí nesmrtelnost duše.

A Pomponius Mela píše (tamtéž):

Některá jejich dogmata byla již obecně známa, totiž že duše je věčná a že existuje posmrtný život v říši pekel... Z tohoto důvodu je také pochopitelné, že svoje mrtvé spalovali nebo pohřbívali s veškerým jejich majetkem a že v dřívějších dobách dokonce odkládali uzavření obchodu nebo vyrovnání dluhů až do svého pobytu v zázvěti. Existovali dokonce někteří, kteří se z vlastní vůle vrhali ke svým příbuzným na hranici, aby se s nimi rozdělili o nový život.

Jestliže skutečně existuje život v sousední úrovni bytí, jsou všechny s tím spojené zvyky, jako kladení darů na hrob nebo uctívání předků v posvátných hájích, zcela pochopitelné.

O svátcích mrtvých *lugnasadu* a *samainu* se vzpomínalo na mrtvé, tyto svátky symbolizovaly zrození a zánik vegetace, ale ohlašovaly také začátek jara a tím i obnovení štědrosti země stejně jako zmrtvýchvstání a přežívání mrtvých. Říše mrtvých se považovala za „království středu“. Duše mrtvých byly zobrazovány s motýlími křídly. Motýli jsou ztělesněním mrtvých a tato představa se udržela dodnes.

Na keltských mincích bývá duše často zobrazována jako proudění vzduchu vycházející z úst, které je dechem, životní silou.

Měli Keltové vůbec nějakou představu duše? Nutt (1897) se vši vehemencí tvrdil, že ano, jiní mu stejně vehementně oponovali. Keltové by na to řekli, že na duši věřili. Moderní lidé tvrdí něco podobného, protože něco tuší, nikoli však, protože ji zažili. Kdo věří hluboce na duši, nemusí to nejobyčejnější vůbec zmiňovat. Nauka o duši byla u Keltů natolik propracovaná a subtilní, že nás často ani nenapadne ji v jejich příbězích hledat.

Filosofii duše v pravém slova smyslu při zběžném pohledu neobjevíme, podíváme-li se však pozorněji na mořské plavby, metamorfózy a zázvěti vůbec, ale i na kult mrtvých, zjistíme, že přežívání vědomí po smrti bylo tou nejvýznamnější keltskou představou; kdo potom Keltům upírá jakékoli poznatky o duši, nikdy jejich kulturu pořádně nezkoumal.

— METAMORFÓZY —

Elfové, víly a božské principy se neustále proměňují; Nejvyšší bytost, pramatka Irska, se objevuje jako kráska i jako stařena, protože je obojím, protože bytí má svou krásnou i ohyzdnou tvář. Fionn se proměňuje z mladíka ve starce a naopak. Pwyll či Manannán mac Lir přijímají podoby jiných osob. Metamorfóza je zákonem bohů, elfů a víl, života vůbec. Avšak lidé ho nemohou pochopit jinak, než na proměnách hmotného života.

V ženském hrobě v Bad Dürkheimu byly nalezeny (dnes jsou uloženy v Historische Museum der Pfalz ve Speyeru) dvě zlaté masky, které ukazují – podle toho, jak se drží – buď rozesmátý obličej nebo obličej vážného vousatého muže. Mórrígan, bohyně smrti, pronásleduje Cú Chulainna jako vlčice i jako kráva – stejně jako Ceridwen Gwiona v podo-





*Bojovník se sekerou zápasí s obludou.*

bě psa, vydry, sokola a slepice. Elfové se lidem často zjevovali v jiných podobách, nejčastěji jako vepři nebo ptáci. A na Branově kotli je zase soví hlava, která obrácena vzhůru nohama ukazuje vousatého muže, zřejmě Cernunna. Nemáme žádné pevně dané Já. Zákonem bytí je proměna, ba co víc: Jsme mnohým. Ale nejenom tím: Jsme vším!

Keltské znázornění proměn, na němž jsou zvířata všeho druhu spletena do klubka, poukazuje na proud evoluce, jenž neustále vyvěrá ze zásvětí. I duše, která rovněž přichází ze zásvětí, je velice proměnlivá; v zásvětí přijímá podobu podle svého přání, v hmotném světě, sešněrována do pevného těla, zůstává její hmotný dvojník sice stejný, avšak ona sama jakožto útočiště pocitů se proměňuje podle toho, jak se proměňuje náš citový život. Pokud životem rozumíme duševní život, potom také existuje nekonečné přetváření. Z tohoto důvodu představuje věčné proměňování

základ keltské filosofie bytí. Moderní svět oproti tomu zavrhne plynutí bytí a sází na trvalost a neměnnost jednou obdržené formy. Zde se naše kultura dostává na samé dno. Něco takového bylo Keltům, pozorně sledujícím přírodu, cizí, ti se odevzdali přetváření a radovali se ze zkušeností s novými stavy a zákony bytí – takovou zkušeností pro ně byl i vstup do říše mrtvých. Nás však ovládá strach z proměny, lpíme na svých tělech, na naší kdysi navržené duševní krajině. I druhé chceme vidět po-

řád stejně, zkornatění je chorobou naší kultury – stali jsme se tvrdými a suchými – nakonec úplně vyschneme, rozdrobíme se na prach a svěží vítr nás roznese do všech koutů světa a potom nás znovu stvoří. Taková „kultura“ je úpadková – a právě proto ji tolik uctíváme a považujeme za vrchol vývoje, nevědouce, že je jeho opakem. Kultura dosahuje svého vrcholu v uznání proměnlivosti bytí.

### — TŘI PEKELNÉ BRÁNY — NOVÉ DOBY

Ve stručnosti zde uvedu tři pekelné brány dnešní kultury:

1. První pekelná brána se jmenuje čas: věříme na plynutí času. V minulosti žádný národ tak hluboce neklesl. Čas je „optický“ klam, vyvolaný existencí hmotného těla. Od tohoto mylného názoru se odvíjí primitivní víra, že čas přináší pokrok. Dnešní člověk, trpící neduhy moderní



doby, věří na čas, na budoucnost, kdy se všechnolepší, toužebně doufá, že se něco stane. Keltové neznali čas, který jako letící šíp směřuje neustále kupředu, ale věčný návrat změny.

2. Druhá pekelná brána moderní doby je založena na časovém klamu a tvrzení, že v rámci času existuje změna zvaná kauzalita (sled událostí). Protože však čas neexistuje, neexistuje ani kauzalita a zdánlivá změna je jen „věčným návratem téhož“. Nietzsche, který toto věděl, byl hlasem volajícím na poušti. Dějiny se pořád opakují, jen kulisy jsou jiné. Kdo tento zákon odhalí v celé zdánlivé proměnlivosti bytí, zažije různá zjevení. Keltové znali tento zákon, objevovali ho ve všem přírodním dění. Opakování, rytmus, kruhy, cykly, v tom přece žili. Smrt a život byly tím nejvelkolepějším koloběhem, stálo jim za to plně se mu odevzdat, nebrzdit ho, nebránit se a nechat se unášet přílivem a odlivem. Válka a zrození představovaly velké svátky, vepřové hody, svátky obrody. Oproti tomu naše „kultura“ má nohu pořád na brzdě, lpí na tom, čeho jednou dosáhla. Víra v pokrok a ekonomický tlak, který ji trvale nutí ke změnám a technickým inovacím, je jen zvrhlým zábleskem vzpomínky na úchvatný keltský pocit neustálého znovuzrozdávání.

3. Třetí pekelná brána se jmenuje zvěčnění hmoty. Hmota – tělo, materie, věci – připadá moderním lidem velice důležitá. Keltové věcem neupírali jejich význam, ale viděli hlouběji a chápali věci jako symbol duchovního pohybu, který je za nimi. A o ten jim šlo především, látkovou formu považovali za pouhou ozvěnu, která se rozléhá v čase. Hmota je tady a k odhale-



*Svatá Brigita.*

ní toho, co se skrývá za ní, je potřeba vhled, nestačí pouhé dívání; potom vycítíme, že tvar, skupenství či barva jsou jen otiskem vnitřních zákonů duchovního pohybu. Potom v podobě formy objevíme hravost ducha, a ta může být vhodně uctívána. My, lidé dneška, zíráme tupě jen na formu, nic se nám nezjevuje, duchovní praformy zůstávají uzavřeny na sedm zámků, proto mučíme přírodu, proto se mučíme navzájem.

Již v mnoha aspektech jsem se zjevil,  
než jsem získal dnešní podobu,  
byl jsem pozlaceným kopím,  
ještě dnes na to vzpomínám,  
byl jsem kapkou deště ve větru,  
na počátku byl jsem dokonce knihou.  
Byl jsem světlem lampy,  
půldruhého roku jsem byl  
mohutným mostem,  
sklenutým nad třikrát dvaceti (řekami?),



byl jsem mořským proudem, orlem  
a rybářskou bárkou na moři,  
byl jsem kapkou lijavce,  
byl jsem mečem v ruce bojovníka,  
byl jsem štítem v bitvě,  
a to po devět let.  
Byl jsem vodou, pěnou,  
troudem v ohni,  
opravdu tajemným dřevem.

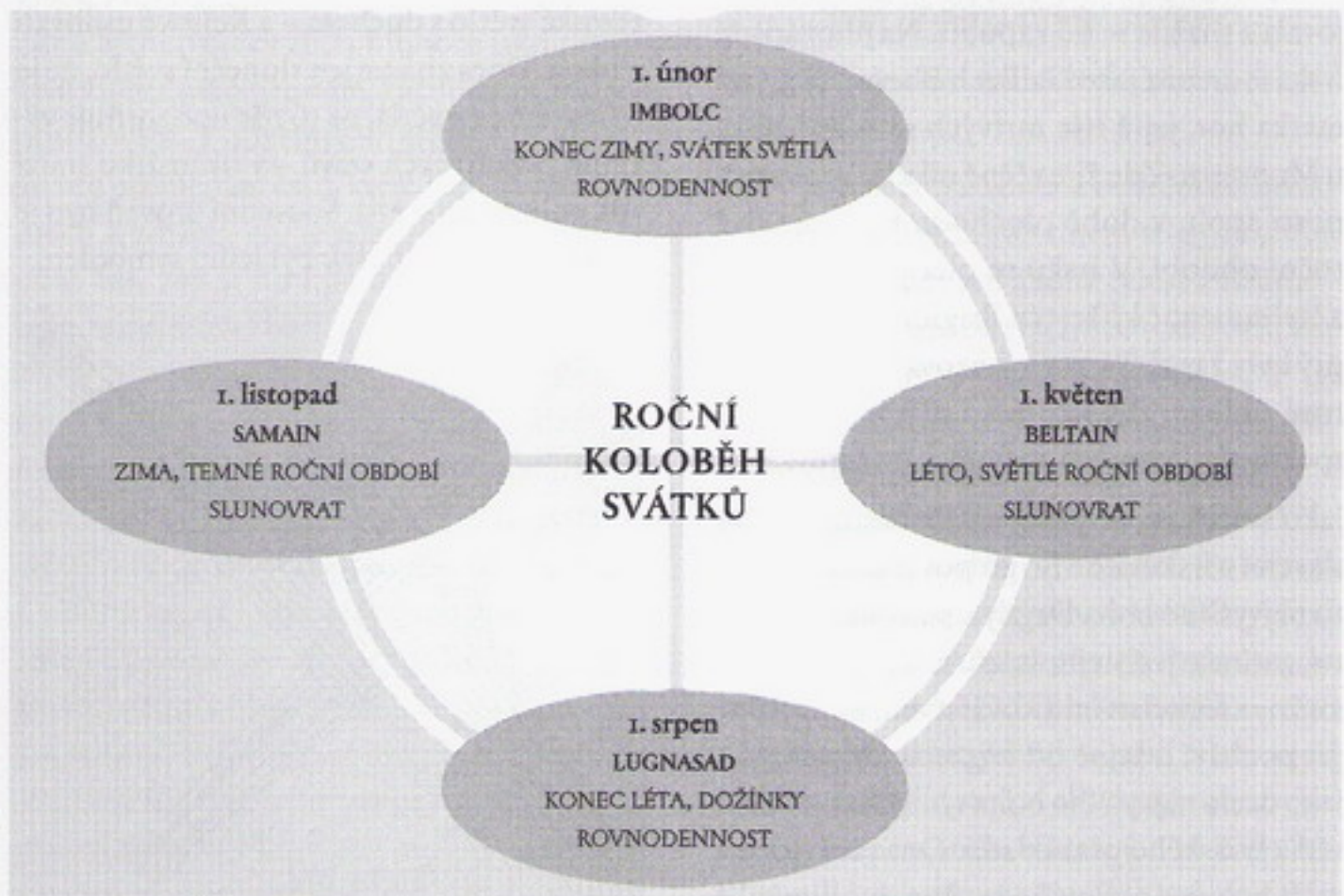
*Keltský básník šaman Taliesin (Markale 1956)*

## SVÁTKY SVĚTLA A SVÁTKY MRTVÝCH

*Lidé rozumějí duchovnu  
jen s pomocí hmotného.*

Keltové rozdělovali rok na čtyři období, každé mělo svůj svátek, zasvěcený jednomu bohovi. První roční období se nazývalo *imbolc*

nebo *oimelec*, začínalo 1. února a bylo zasvěceno bohyni Brigitě (Birgit, Brigantia). To byla bohyně plodnosti. *Beltain* začínal 1. května a nesl jméno boha Beli, Bile nebo Beltene, „jasný“, „zářivý oheň“. Tento svátek byl oslavován rituály plodnosti. Zapalovaly se velké ohně, které očišťovaly lidi i zvířata a obnovovaly jejich plodnost. *Lugnasad* se slavil 1. srpna na počest žní a k uctění Luga, boha světla a boha mrtvých. Vedle něho byly uctívány i bohyně při Óenach Tailten (svátek Tailtiu) a Óenach Carmain (svátek Carmany). *Lugnasad* trval měsíc, začal dva týdny před 1. srpnem a potom pokračoval ještě další dva týdny. *Samain*, čtvrtý svátek, ohlašoval začátek zimy a slavil se v předvečer 1. listopadu; Keltové věřili, že se v onen čas rozplyne závoj oddělující hmotný svět od zászvětí. Nechci se zde pouštět do podrobného popisu keltských svátků, neboť mi jde především o nalezení souvislosti mezi nimi a uctíváním smrti.



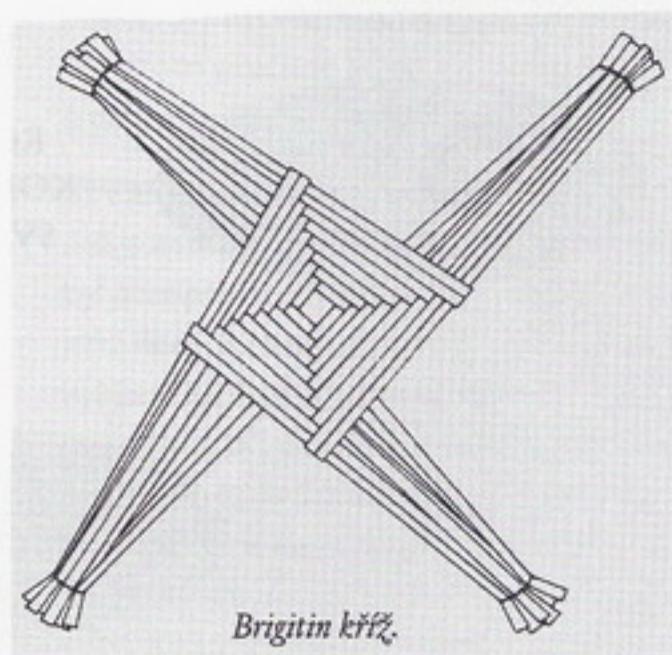


— SVĚTLO SMRTI —  
IMBOLC: SVÁTEK PŘÍCHODU JARA

Po dlouhé zimě se 1. února konalo rituální omývání a očišťování. Nečistota dlouhých zimních nocí měla být smyta a lidé se očišťovali, aby uvítali příchod světla, které je nově zaplavovalo: slunce. Rolníci v tento den směli provádět „přikládání jehňátek“ – přikládali je k vemenům bahnic. Na tento obyčej poukazuje také jméno tohoto svátku *oimelc*, „ovčí mléko“. Jeden keltský příběh se zmiňuje o boji mezi Brigitiným jehnětem a „Caillechiným drakem“, ztělesňujícím zimu. Caillech Bheur je ohyzdná babice, jejíž promodralý obličej ztělesňuje zimu. O *samainu*, 1. listopadu, se znovu rodí a přináší sníh. V únoru je zahrána Brigitou, jarem, potom odloží svou hůl pod keř černého bezu a 30. dubna, resp. 1. května, o *beltainu*, se promění v kámen. Jejím synem byl bůh mládí; neustále s ním bojovala a snažila se ho zapudit. Na jihozápadě Irska je známa jako Caillech Bheare, prastará matka hor, jejíž říše mrtvých se rozprostírá u Munsteru. Zde žije věčně mladá. Ve skutečnosti spolu v době přechodu bojovala dvě roční období. V Irsku se pletly z ostřice tři a čtyřramenné křížce, tzv. Brigitiny křížce; dříve byly zapalovány a vyhazovány proti únorové obloze, aby se usplnil příchod jara, respektive byl vynucen analogickým čarováním. Jako svátek sv. Brigity, *feile Bbride*, byl *imbolc* slaven i v Irsku. Zde Brigit považovali za dceru nejvyššího boha Dagdy a patronku básnictví, zatímco její stejnojmenné sestry byly spojovány s léčitelstvím a kovářstvím. Jméno Brigit pochází údajně od *brigantia*, „vznešená“. Jako dcera nejvyššího boha symbolizuje vznik věd z božského prazákladu. Ona sama je nejvyšší bohyní, a protože je vším, mohou také

všechny vědy a všechna řemesla vést k poznání nejvyššího božství – jednoduše proto, že každá část je analogií celku. Nezáleží na tom, jaké povolání, respektive jakou činnost člověk vykonává – pracuje-li obětavě a pozorně, objeví ve své činnosti všechny zákony bytí.

Tak byl vytvořen vztah mezi světlem, spojeným s nejvyšším božstvím, a vnitřním světlem poznání v podobě umění, věd a řemesel. Lidské schopnosti byly považovány za inspirované a usměrňované božským světlem – projevem nejvyššího boha; aby se lidé přiblížili jeho dokonalosti, uctívali toto světlo hlavně o svátku *imbolc*. Jejich rituály umožňovaly proniknout ke zdroji tohoto světla a získat inspiraci nejvyššího boha. *Imbolc* je v jistém ohledu svátkem sjednocení se světlem, které bylo považováno za pramen všeho bytí. Člověk usiluje o čisté bytí, jehož odpovídajícím projevem se zdá být světlo. Ale rozumějme tomu správně: sluneční světlo souvisí s hmotou, nadpозemské světlo s duchem – a Keltové usilovali o obojí. Dnes známe jen sluneční světlo, že je odleskem prasevětla, na to nás upozorňuje výzkum posmrtných stavů – v okamžiku smrti vstupujeme do světla. Sousední úroveň bytí je utkána ze světla. *Imbolc* byl jejím symbolem.



Brigitin kříž.



## — SVĚTLO ZÁSVĚTÍ —

## BELTAIN: SVÁTEK PŘÍCHODU LÉTA

O beltainu druidové rozdělali velký oheň a pastevci přihnali stáda kvůli ochraně proti moru. *Beltain* v překladu znamená „Belův oheň“.

To je svátek příchodu léta v předvečer 1. května, *beltene* nebo *beltain*. Dobytek byl vyháněn na pastviny. *Beltene* znamená „Belův oheň“, což snad souvisí s galským božstvem Belinem. Všechny ohně v domech byly nejprve uhašeny a potom znovu zažehnuty – od ohně, který v noci zapálili druidové, což symbolizovalo nový počátek. Vstupem do světla začíná nový počátek i v okamžiku smrti. Tento svátek představoval odlesk zásvětí. Zvířata přišla do styku s plodným ohněm, se světlem, byla prohnána mezi dvěma ohni. Světlo se považovalo za život. Smrt se nazývala pravý život. Nové zažehnutí všech ohňů bylo chápáno archetypicky zcela hluboce jako potvrzení života, jako neustálé, každoroční znovuzobuzování. V pozemském světě je člověk vystaven proměnám času, které lze poznat v rytmech a vlnách, my je nazýváme čas. Aby se uctil čas, aby si ho lidé uvědomili, k tomu bylo zapotřebí svátků, a svátky se opakovaly. Avšak pravidelně se opakující svátek přinášel rovněž tajnou informaci: za tímto cyklem, za časovým se nalézá nečasové, jedinečné, které se neopakuje: bezčasovost, věčný okamžik – na toto upozorňoval svátek ty, kdo měli oči k vidění; ostatní zakoušeli poznávání časové změny, život v čase. Svátek nabízel poznání zasvěcencům i obyčejným lidem – to je keltská tradice, zabít dvě mouchy jednou ranou. Světelná říše ducha nezná nekonečný cyklus přílivu a odlivu. Tak jako vlnobitím věčného návratu téhož se pralátka zahušťuje do hmo-



*Sporyš lékařský (Verbena officinalis).*

ty, vytváří vlnobití ročních období z bezčasovosti čas.

Oheň jako světlo znamená očištění od nemoci – neboť v čistém světelném těle neexistuje žádné tělo, tedy ani žádná tělesná nemoc – a zahání zlé duše mrtvých lidí – zemřelí, kteří se ani po smrti nezbavili své nemoci, své víry, že neexistuje nic než hmota, ti žijí v temných krajinách, neboť trudnomyslnosti se daří v zasmušilé atmosféře, a světlo, totiž láska a poznání, je děsí. (Křesťané tento zvyk převzali; při velikonočním obřadu se vykřesává z kamene oheň, když předtím byla zhasnuta všechna světla. Od tohoto nového světla a ohně se rozsvěcují velikonoční svíce, a ty si věřící odnášejí domů – ale smysl tohoto konání byl zapomenut, zůstala jen tradice, které už nikdo nerozumí. Tančí se kolem májky,



kůl představuje falus, zelený věnec vulvu – tedy spojení, plodnost.)

Světlo je atributem nejvyššího boha. Ve skutečnosti jde o duchovní světlo, světlo zásvětí, které je jen analogií slunečního světla. Člověk se chce instinktivně spojit s nejvyšším bohem, k němuž ho podvědomě přitahuje hluboká, nepopsatelná touha; proto je jeho malý svět osvětlován sluncem, symbolem světelné povahy tohoto nejvyššího boha.

Zajímáme-li se o mýty a svátky k uctění božství, brzy si uvědomíme, že zde něco nehraje. Totiž to, že se něco ví o prapočátku. Příběhy, jakkoli přesně tradované, jsou vybledlými stíny dávných událostí. Avšak není to způsobeno zapomínáním a úplným vyvanutím kolektivní paměti v bouři času, zdá se, jako by se již na počátku nevědělo, co se s člověkem tehdy stalo. Na počátku byli bohové, elfové a víly zde přítomni, stvořili lidi – všude na světě nalezneme mýty, které vyprávějí o tom, jak bohové stvořili lidi a předali jim kulturu, jak je naučili zakládat a ničit kmeny. To je původ *mýthu*, pravdivého příběhu. Ale pravdivé příběhy se vytratily, po bozích zbyla jen mlhavá tušení, po elfech a vílách čarodějně příběhy, nebo se proměnili v přírodní síly a nakonec v bohapusté fantazie. *Mýthos* je truchlohra. Avšak ani paměť lidstva nemůže přečkat tisíciletí, hrůzy válek a útrapy stěhování, vznikání a zanikání kmenů. Potom vstupují do hry lidské představy, naděje a úzkosti – a vůbec: Jak lze vyprávět něco, co nikdo nikdy neviděl? Proto musely mýty zplanět v pohádky.

#### — SNÁTEK SVĚTLA A ZEMĚ — LUGNASAD: SVÁTEK KONCE LÉTA

Tento svátek prý založil Lug, bůh světla a smrti, k uctění své zemřelé chůvy Tailtu, kterou

pochoval na „planině Meath“, tedy na zemi. Lugnasad znamená „Lugův snátek“, „Lugovy svatební noci s matkou zemí“. Lug se vlastně oženil se svojí chůvou, Zemí samou. Světlo, totiž duše, a země se daly dohromady. Může nás pobuřovat, že si světlo nevzalo za ženu nějakou svoji milou, nýbrž chůvu. Ale duše a tělo, světlo a země byly pro Kelty natolik rozdílné, že je nešlo považovat za manžele, a tak byla země označena za chůvu světla. Tento hlavní keltský svátek připadal na 1. srpen, kdy se na pozemské úrovni slavily dožínky. Tehdy byla souběžně s Lugovým snátkem uzavírána manželství, pro jistotu ale nejprve na zkoušku. Tato manželství mohla být příštího jara zrušena, když se ukázala jako neplodná nebo se partneři k sobě nehodili. Jakmile byla úroda sklizena, zorala se pluhem půda; Lugova chůva byla pochována a země připravena na zimu. Lug je světlo, které dává život, slunce, které hřeje, ale také nemateriální prásila bytí; jeho starostlivou chůvou je země, hmota, která přijímá světlo a proměňuje je v růst. Lug je bůh světla i bůh mrtvých, protože říše mrtvých je říší světla. Zemřelí se vrací zpět do světla, do svého pravého domova, stávají se sami duchovním světlem, duchovně plodnými, duchovně žijícími. Existuje analogie mezi smrtí (světlo, znovuzrození, pravý život) a koncem, smrtí léta (= života), potom přijde zima, ale jenom aby posléze zplodila nový život; smrt je zapotřebí ke stvoření života, toto se zde sdělovalo, ale nikoli nějak abstraktně, nýbrž konkrétně, se zřetelem na pozemské dění: žně jsou vyvrcholným léta, přicházejí po jarním svátku a 1. květnu, kdy se konala dostaveníčka milenců – nyní jsou na řadě svatby a plození potomstva, na pozemské úrovni to znamená vznik nového života, což ovšem také poukazuje na znovuzrození ducha prostřednictvím smrti.



Tailtu nebo Taitiu, Lugova chůva, je země, která se vyčerpala k smrti při obdělávání půdy v Irsku. K jejímu uctění Keltové pořádali posvátné hry v dnešním Teltownu. Proces přijetí světla, růstu, dozrávání a žní, tedy průběh života, byl opakován na lidské úrovni, když mladí lidé uzavírali sňatky. Oslavoval se zákon plodnosti, zázrak setby a následného klíčení a zrání, inu život sám. Toto mystérium bytí se konalo 1. srpna jako předchůdce našich dožíněk. Život vzešel z Tailtu, ze země, ale nikoli pouze z ní, předtím muselo být – analogicky k souloži – do země zaseto světlo, totiž Lug. Proto byl Lug považován za zakladatele tohoto svátku, to on vyslal světlo ducha neboli duše, země je pasivně přijala a porodila. Ale toto světlo je světlem boha mrtvých – mějme to na paměti!

Lug ztělesňuje především světlo zászvěti a teprve v druhé, analogické linii světlo pozemského dne, které si jen vypůjčil od pravého světla podsvětí, jež není temné, jak se čas-



Vnitřek megalitického hrobu ve Viera, Španělsko.

to mylně předpokládá, nýbrž – protože v něm je všechno samozřejmé – velice jasné. Keltové naopak věřili, že akt plození nejprve proběhne v nehmotném zászvěti a teprve potom se projeví v pozemském světě jako sjednocení světla a země. Život a plodnost byly tudíž považovány za projev subatomické, transcendentální úrovně bytí, zejména její světelné kvality.

### — SPOJENÍ SE SVĚTLEM — LIDÉ POTKÁVAJÍ ELFY A VÍLY SAMAIN: SVÁTEK PŘÍCHODU ZIMY

Podle irského kalendáře je 1. listopadu začátek zimy, *samain*; oslavy tohoto svátku začínají již 31. října večer. Prvního listopadu Keltové rovněž vítali nový rok.

V předvečer *samainu* (od *sam* + *fuin*, „konec léta“; velšsky *baf*, bretonsky *Hanv*; znamená „bledost“, „bílost“, „zářící“) se otevíraly *sídy*, pahorky elfů a víl, a Keltové měli této noci po dvanáct hodin, které časově patřily k bezčasovosti, možnost najít cestu do světa duchů. Slavili svátky zemědělců a usilovali o kontakt s mrtvými. *Samain* se analogicky týkal i konce života. Dobytek byl zaháněn do chlévů a nadbytečné kusy poráženy, aby bylo maso na zimu. Byla vytvořena analogie mezi koncem, resp. smrtí starého roku a koncem lidského života. Roční cyklus a životní cyklus se překrývaly. Staré národy se v jakémsi druhu syntézy pokoušely shrnout podobné nebo stejné přírodní děje, aby je mohly sloučit do jediného zákona, jenž se projevuje v různých podobách (v tomto případě střídání ročních období a lidský život), aby lidé pochopili svou zakotvenost v univerzálním cyklu a univerzální zákony vůbec a naučili se vidět sebe sama jako kosmické bytosti, jako součást celku.



O této noci duchů zůstával každý raději doma. Neboť elfové a víly opouštěli pahorky a hroby, zejména staré megalitické hroby, a mrtví se blížili k lidskému světu. Mrtví, elfové a víly jsou zde uváděni společně, avšak elfové a víly nejsou žádní mrtví, a naopak, pouze žijí ve stejné úrovni bytí. Všechny národy zasvětily jeden den v roce památce mrtvých, protože v každém, i v nejzarytějším a nejvyprahlejších materialistovi, dřímá touha po prapočátku, po sjednocení s universem.\*

*Samain* se nazývá též „spojení“, spojení mrtvých a živých. O *samainu* se Dagda, nejvyšší bůh, spojoval s Mórrígan, podsvětní bohyní. Také na nejvyšší úrovni se sjednocují síly bytí. Země mrtvých se otevírá jak nejvyššímu božství, tak lidem, a lidé se otevírají zase jim. Protože v běžném životě není čas na přemýšlení o jiných úrovních bytí, byl vyhrazen jeden den v roce na to, aby si lidé připomněli dokonalejší sousední svět. Podobně si připomínaly bytosti v říši mrtvých, mrtví lidé, elfové a víly, nejvyššího boha, nebo se tomu alespoň věřilo. V tento den se úrovně bytí stávají tudíž přístupné a je zakoušen celek tří světů – nejvyšší božství, říše mrtvých a hmotná úroveň. Nicméně naše lidská přirozenost nevydrží delší otevření vyšším úrovním bytí, upadáme zpátky do každodennosti a tyto úrovně se nám opět uzavírají.

Můžeme si klást jen otázky. Buď je to všechno nesmysl: Co je mrtvé, je mrtvé, co žije, je živé. Nebo: Jakási touha podněcuje lidi k pořádání svátků, které mají navázat spojení se

zásvětím. Nebo: Existují skutečně astronomické konstelace, kdy je závoj mezi jednotlivými úrovněmi bytí prostupnější. Problém však zůstává.

O *samainu* mohou elfové a víly obzvlášť snadno odvádět lidi do zásvětí. A lidé mohou stejně snadno pronikat do *sídů*, respektive je objevovat. Keltové se domnívali, že zásvětí leží na severozápadě. Tímto svátkem začínal nový keltský rok.

O *samainu* se také obětovalo. V *Dindsenchas* (sbírka místopisných pověstí z 12. století, viz Atkinson 1880) se v souvislosti s Mag Sléchem („rovina zavržení“) píše o pověstné kamenné stéle-*sídu Crom Crúaich* („krvavá hlava“ či „umrlčí hlava“), které obětovali lidi ve válce – a jak se praví – také sebe:

Jemu obětovali beze slávy  
ubozí a politováníhodní potomci jeho  
a s obrovským nářkem a zármutkem  
prolévali svoji krev u Cromm Crúaich.  
Pšenici a mléko  
požadovali od něho  
výměnou za třetinu svého potomstva,  
veliké bylo zděšení a bolest.

Jeho poslouchali  
rozjásaní Gaelové,  
kvůli této čestné nabídce —  
kvůli nesčetným zločinům —  
nazývá se tato rovina Mag Slécht.

Svatý Patrik prý tuto stélu zničil. Středový kámen s bohatým křivkovým vzorem laténskému stylu z kamenného kruhu u Killyclugginu se nachází v dublinském Národním muzeu a bývá často ztotožňován s Crom Crúaichem. Jestli byl Crom Crúaich sedátkem víl nebo přírodním oltářem, je jedno. Neboť Keltové obětovali obojímu, nejprve vílám a později vílám jako bohyním plodnosti.

\* Egypťané znali „nádherný svátek pouštního údolí“, kdy byl od 28. října do 3. listopadu ožíván mrtvý Osiris. Římané slavili 17. prosince Saturnalia jako svátek očišťování a znovuposilování přírody. Řekové drželi svátky zasvěcené Dionýsovi, Anthestéria, jejichž třetí den byl vyhrazen mrtvým.





*Bojovníci s kanci na přilbách.*

Že Crom Crúaichu byli obětováni také všichni prvorození z každého rodu a všechna mláďata z prvního vrhu, nijak nepřekvapí, protože bezpečně víme, že víly potřebovaly živé bytosti od embrya až po dospělé oběti – ale k čemu? A mohly si s přeživšími dušemi vůbec něco počít? A dále: Postaraly se potom opravdu o bohatou úrodu? Byl-li obětován nějaký oblíbený člověk, slitovaly se potom přírodní síly nebo víly nad lidskou nouzí, nebo to byla jen slepá pověra? Není pochyb o tom, že oběť posílí naši odhodlanost, ale obětování v takovém rozsahu je nám dnes naprosto cizí. Vyžaduje větší požehnání skutečně větší oběť?

Na rovině zavržení – v Mag Sléchtu u Ballymagauranu – stál menhir potažený zlatým plechem, obklopený dvanácti menšími kameny, které byly pokryty stříbrným a bronzovým plechem. Jemu bylo obětováno. Lidé mu projevovali ohromnou úctu a při klekání se úmyslně zraňovali: „Přitom si poranili čelo, nos, kolena a lokty tak hodně, že tři čtvrtiny Irů při tomto pokleknutí zemřely.“ Proto také pojmenování „rovina pokleknutí“. Bůh, jemuž bylo tímto způsobem obětováno, možná to byl elf, zajistil potom hojnost mléka a obilí a plodnost v podobě přírodního růstu, požadoval však první plodiny a kupodivu i prvorození z každé rodiny.



Keltové určitě obětovali ze stejných důvodů jako všechny ostatní kultury: Kvůli uchlácholení a zastrašení přírodních sil v podobě personifikovaných bohů, tedy principu plodnosti, nebeských těles, živelů a zvířat, ale především elfů a víl. Odevzdání, sebeobětování, láska, ale také nouze a zoufalství hrály při každém obětování významnou roli. Obětování není nějaký starobylý obyčej, nýbrž základní lidská potřeba, a proto obětuje i dnešní člověk, ale již ne v tak zjevné formě, nýbrž tím, že se něčeho vzdá; oběť je niternější, spíše psychologická; obětuje tím, že se něčeho vzdáváme, lopotíme se, obětuje se pro druhého, trpíme a děláme něco jiného, než bychom vlastně mohli dělat, obětuje tím, že soucítíme, projevujeme účast, milujeme. Obětuje se pro druhé, když jim prokážeme nějakou laskavost. Ať už obětuje v nějakém duchovním společenství nebo soukromě, výsledek zůstává stejný. Protože oběť byla vykonána ze svobodné vůle, získává obrovský význam, je posvěcena, oslavována, již ne světsky – světsky znamená vždy utilitárně – má skutečnou cenu a je tudíž nedotknutelná.

Mezi oběti patří rovněž poutě, posty nebo očišťování, a ani ty nemusejí být dnes tak zjevné jako dříve. Vnitřní oběť, vnitřní očišťování a zdrženlivost, to je rovněž oběť. V dávných dobách se obětovalo viditelně, materiálně, dnes je možná také psychologická, niternější oběť, duševní vyznání. Nebo je pro fyzického člověka pravou obětí jen fyzická oběť, která přivodí změnu?

Co dnes již neznáme, je obětování vílám a elfům. To byly původně – jak jsem již uvedl výše – reálné nepozemské transmateriální bytosti. Poté, co opustily viditelný lidský svět, byly spatřovány v přírodních silách, promění-

ly se ve skřítky či přírodní duchy a po nástupu mechanistické theologie a podmanění přírody zmizela i víra v tyto bytosti. Její místo zaujala hlubinná psychologie, my sami jakožto duševní bytosti. – Nicméně elfové a víly jsou stále tady, neboť tu byli vždy a nikdy neodešli, to jenom jejich způsob ovlivňování lidí se změnil.

O *samainu* se rozevřela skulina mezi dvěma roky, vznikl otvor mezi světy. To vyplynulo z představy, že den, rok a věčnost, totiž bezčasovost, jsou jedno a totéž – jinak řečeno: Existuje jen věčnost, ostatní je klam. A protože člověk jakožto bytost žijící v čase může věčnost snášet jen krátce, byl stanoven jeden jediný den, *samain*, kdy se lidem otevírá zásvěetí. Nicméně to se nám neotevírá jako nějaká brána. Zásvěetí je tu přítomno stále, jenomže my ho nevnímáme, stejně jako nevnímáme vysoké tóny. Je to jen otázka dokonalosti našeho vnímání. Elfové, víly a duchové jsou zde přítomni *nyní*, ale nám chybí příslušné smysly, abychom je mohli vnímat, a tak přesouváme symbolické otevření našich smyslů na určitý den, nebo pro zásvěetí stanovujeme nějaké nám dostupné místo. Neboť kdybychom zakoušeli zásvěetí trvale a všude, zhroutil by se náš materiální svět a my sami bychom se potom stali elfy. Jsme slepí a němí tvorové v jakémsi akváriu – na planetě kolonizované elfy – a nevidíme, že se nalézáme v obyvacím pokoji bohů k jejich obveselení a že voda, vzduch a hmota jsou v něm vytvořeny jen uměle, abychom nezahynuli. Lidstvo v božím rybníku! Keltům byla jejich situace ve světě ducha dobře známa, přinejmenším druidům.

Listopadové počasí bývá chladné, obloha pochmurně temná, vítr duje od severozápadu, ze země mrtvých, noci se prodlužují. V tento čas se lidé scházeli, jedli, pili, hodovali a krá-



lové pořádali hostiny. O *samainu* konali sedláci oběti, bojovníci pořádali hodokvasy, kněží rozdělávali ohně, obětovali a zasedali s králem a šlechtou na sněmech.

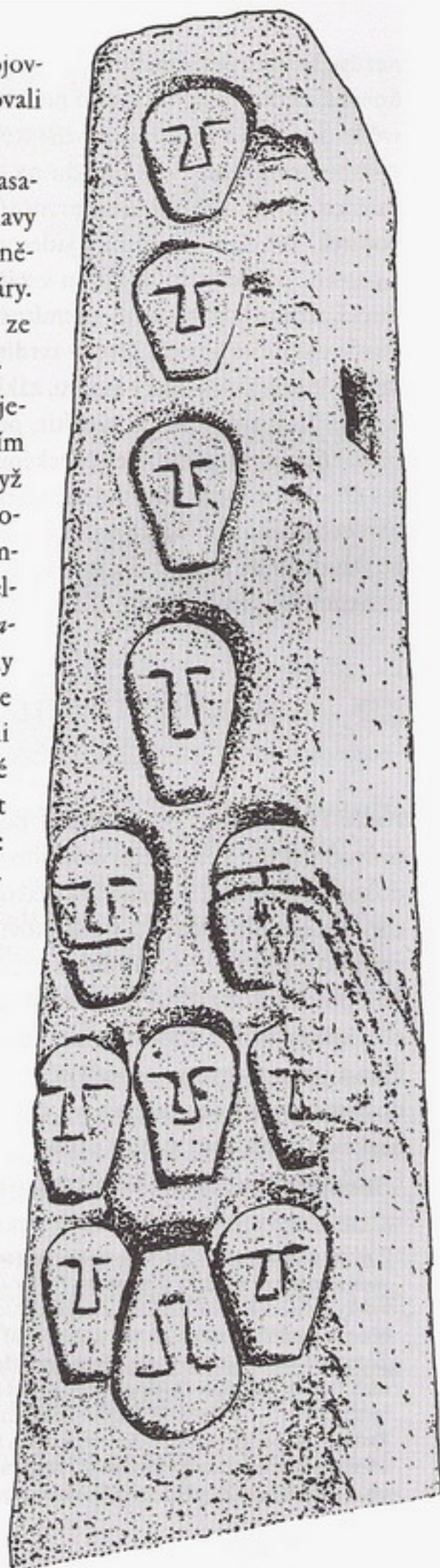
Nicméně v zásvětlí dochází k pnutím, která v tento den zasahují do pozemského světa. Například během nějaké oslavy dojde k hádce, při níž zemře nějaký král či hrdina, nebo někdo poruší nějaký zákaz a hned jsou z toho války a sváry. Všechno špatné vychází najevo, protože všechno špatné ze sousední úrovně bytí teď může proudit do našeho světa.

Z pohledu Keltů střídání ročních období souviselo nejenom se změnou počasí a světelné intenzity, ale především s výkyvy ve vztahu mezi hmotným a jemným světem. Když v zemi elfů, kterou je třeba chápat jako subatomickou úroveň bytí, dojde k periodické změně hustoty, zkalí se pozemská atmosféra a máme tu listopadové počasí. Počasí pro Keltů nebylo jen počasím, nýbrž tajemnou vibrací zásvětlí. *Samain* zahajovali druidové ohněm. Všechny ohně musely být předtím uhašeny, jinak následoval trest. Obětovalo se bohům, kteří byli v noci o *samainu* nablízku, ti přijímali hold pozemšťanů, a přesto vnášeli do světa zlo, aby se lidé mezi sebou vraždili, trpěli, a nenapadlo je přemýšlet o jejich rybníku se zlatými rybkami, v němž žili, neboť: víly ze všeho nejvíc nesnášely, když je lidé špehovali. Slídit po jejich bytí, respektive jinobytí, po příčinách jejich moci a důvodech lidské existence, to vše se trestalo smrtí. Zde se keltský světový názor dotýká pratajemství.

#### — SHRNUŤÍ —

Všechny čtyři svátky – pokud jde o jejich vnitřní podstatu – se točí kolem světelného kultu. O *beltainu* bylo uctíváno světlo přicházejícího léta. *Lugnasad* byl svátkem Luga, jehož světlu vděčíme za úrodu. *Samain*, byť zimní svátek, odkazuje na slunce podsvětí. *Imbolc* je svátkem navracejícího se jarního světla. Světlo je život, světlo je nejvyšší bůh, ve světle je obsažen prapočátek veškerého bytí, všech světů jako semínko nějaké rostliny. Ale

*Kamenný sloup s dvanácti reliéfy hlav z keltsko-ligurské svatyně v Entremontu.*





nezůstalo jen u viditelného světla, jak je tomu dneska, uctíváno bylo i světlo neviditelné – světlo podsvětí a ještě vznešenější světlo nejvyššího boha. Lidé, bez ohledu na kulturu a století, chtějí uctívat ten nejprvotnější prapočátek. Ten dnes uctíváme v jaderné fyzice a pátrání po posledním světlu v záři tisíce sluncí, atomovém výbuchu, nesmírné světelné síle ukryté ve hmotě. Život – tvrdíme i my dnes – je světlo, sražené v atomu, základu vši hmoty. Kult světla nelze vymýtít, pouze se proměňuje a přizpůsobuje vědeckému vývoji – člověku ostatně nezbyvá nic jiného, než ve všech poznacích spatřovat působení světla. Dagda a Lug jsou všude, jsou vším. Bohové neumírají, jen se proměňují.\*

## SVÁTKY MRTVÝCH

Podle Hartmanna (1942) obešel pohřební průvod irských Keltů nejprve hřbitov kolem dokola. Mrtví byli pohřbíváni hlavou k východu nebo jihovýchodu, k říší znovuvycházejícího světla a života. Pohřební průvod došel k potoku, kde začínal závod koní, jenž měl cíl u hřbitovní zdi; účastnil se ho i kůň zemřelého a ten měl vyhrát, neboť vítěz se zařadil do družiny jezdce na bílém koni, Cromu, nebeského boha, jenž uhání přímo do nebe. U příležitosti pohřbu se konaly míčové hry na

\* Gallové a podunajští Keltové tyto svátky neznali. *Samain* a *beltain* jsou svátky slunovratu, *imbolc* a *lughnasad* svátky rovnodennosti. Zrození a smrt ročních období byly postaveny na roveň smrti a zrození člověka. Zima byla smrtí, léto životem. Duchovní říše přírodních forem, hvězd, ročních období, zvířat a rostlin byla postavena na roveň říší duchů lidských předků. Zatímco lid podélných mohyl mrtvé uctíval, žil s nimi a konal v hrobech rituály, následující kultura lidu popelnicových polí se vydala úplně jiným směrem.

počet Luga, nebeského světa, přičemž míč symbolizoval slunce; docházelo při nich k rozhořčeným bojům stejně jako dneska při fotbale. Po vyhrané bitvě se zase hrálo s hlavami zabitých nepřátel. Jejich hlavy se upevňovaly na hrušku u sedla. Byly ukládány do truhel a ukazovány hostům. V chrámu v Roquepertuse u Marseille byly výklenky, kam se tyto hlavy ukládaly. Lebky nepřátel také sloužily jako poháry na pití. Lebka byla považována za centrum životní síly a z ní chtěli bojovníci čerpat. Keltský kult lebky úzce souvisel s touto životní silou.

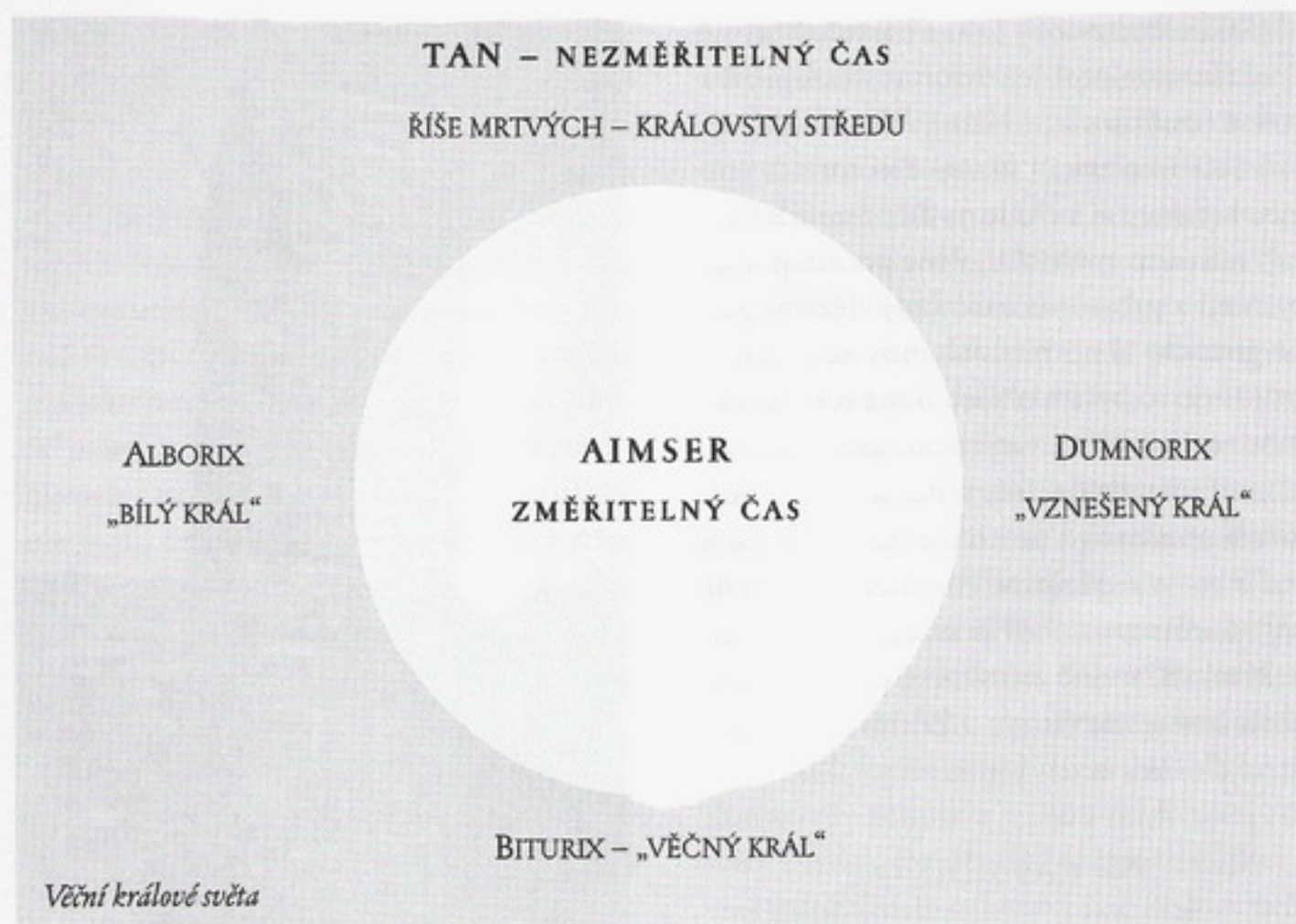
Existuje-li skutečně život v zászvěti, mají všechny s tím spojené zvyky jako pohřební dary nebo uctívání předků v posvátných hájích hluboký smysl. O svátcích mrtvých *lughnasadu* a *samainu* se vzpomínalo na zemřelé, oba symbolizovaly zánik vegetace a lidského života, ale též příchod jara a obnovení plodnosti země stejně jako vzkříšení a pokračování života po smrti. Keltové přemýšleli o obdobných projevech v pozemském a posmrtném životě a dospěli k tomu, že obě úrovně bytí jsou analogické.

## VLÁDCOVÉ ČASU

Staroirština má dvě slova pro vyjádření času: *aimser* (velšsky *amser*, bretonsky *amzer*), změřitelný čas jako roční období, a *tan*, které se stalo spojkou a označovalo nekonečný, neměřitelný čas.

„Králové světa“, „věční králové“ byli považováni za biturige, pány času. Gallové měli pro čas tři synonyma, Dumnorix, Biturix a Alborix, přičemž všechna znamenala „král světa“. Dumnorix byl „vznešený král“, Biturix „věčný král“, Alborix „bílý král“.





### — NASTOLENÍ KRÁLOVÉ —

Znovu se zde připomíná, že král je považován za věčného, bílého a vznešeného, i to, že skutečnými vládci světa jsou elfové. Králové z lidského pokolení byli jen vládci dosazenými elfy do pozemského impéria; kromě toho byli všichni potomky hrdinů a v jejich žilách kolovala božská krev, což platilo o veškeré šlechtě. To však neznamená nic jiného, než že v sobě měli více božské krve než obyčejní lidé, neboť konec konců všichni byli božského původu. Genové vybavení bylo rozdílné, někteří od bohů dostali více, jiní méně. Základní princip, bez něhož nelze porozumět mytologii, totiž pradějinám, zní: my jsme děti bohů, máme část jejich genetické výbavy. Z toho se odvozovalo všechno ostatní. Veškeré svátky a rituály nutně souvisely s touto skutečností, i když to z keltských příběhů nemusí

být vždy úplně jasné. Středem pozornosti tradičního lidstva byl kult bohů, božský původ pozemšťanů, a proto se nic v jejich životě nemohlo udát bez odkazu na božské. A to proto, že elfové mají vládu nad časem, mohou libovolně tahat za nitky spřádající čas, nebo jinak řečeno, jsou cestujícími v čase.

Svátky souvisí s ročními obdobími. Lidé, tehdy většinou rolníci, řídili své záležitosti podle ročních období, spolehlivé a nepřehlédnutelné časoměry. *Samain* je přechod od teplého období ke studenému, *beltain* jeho opakem. *Samainem* válečná sezóna končila, *beltainem* začínala. Svátky rovnodennosti jsou *imbolc* a *lughnasad*. Později se *imbolc* poměnil ve svátek svatě Brigity a *lughnasad* se na venkově stal svátkem rodin – a v této podobě je slaven dodnes.

Je zajímavé, že v průběhu ročního cyklu dochází k atmosférickým výkyvům, které způsobí



bují skutečné změny času a nastolují takové fyzikální „teploty“, jež deformují časoprostorovou strukturu a přibližují nám zázvěti – jinak řečeno otevírají se *sídy*. Prostor a čas nejsou konstantní a všude na Zemi stejné. Existují místa, na nichž čas plyne pomaleji nebo rychleji a prostor je zkreslený. Těchto geomagneticky abnormálních míst není zrovna málo – je to ovšem oblast, o níž toho dosud moc nevíme. Přítomnost nemá žádný rozměr, je tudíž nezměřitelná, a nemá ani žádnou vnější orientaci, a proto lze těžko říci, co je teď a co bylo předtím. Aby Keltové vyřešili záhadu času, ustanovili svátky, ale ve svém úsilí museli nutně ztroskotat, protože čas ve skutečnosti neexistuje... Zůstává tajemství, které člověku nedává spát.

### — ČAS SÍDŮ —

Kdo pobýval v *sídu*, kde neexistuje čas, a vrátil se zpátky, tomu mezitím v pozemském světě uplynulo hodně času, někdy dokonce tolik, že se okamžitě obrátil v prach. Tato obyčejná lidská slova poukazují na jakousi prázvláštní fyziku. Věděli snad Keltové o antičasu, jemuž dnešní fyzika pomalu přichází na kloub? Tvrdím, že věděli, že měli zkušenosti s bezčasovostí, se *sídy*. Lidské dějiny začínají tajemstvím a toto tajemství se vznáší i nad budoucností lidstva. Bezčasovost je opravdová prázáhada, od níž se odvíjejí všechny ostatní. Věda stojí na prahu bezčasovosti prahmoty, čeká ji setkání s bytostmi této bezčasové úrovně bytí, s elfy a vílami, setkání s nadpozemským a nadčasovým.

Protože čas ve skutečnosti neexistuje, mohl pro Kelty znamenat den totéž co rok. To je pro nás na hlavu postavené zjištění, které bez nejmenšího tušení o fundamentální fyzice



*Kámen z Glencolumbcille v Irsku.*

bytí šmahem odmítáme jako romantickou představu primitivů, ale otázkou zůstává, kdo vlastně jsou tito primitivové, a na to odpovím zcela jasně: Primitivem je každý, kdo stále ještě nepochopil, že čas neexistuje a že my jakožto časové bytosti plaveme jako ryby v oceánu pračasu neboli bezčasovosti. Čas, prostor a hmota jsou v jistém ohledu vzduchové bubliny, pevné jako skála, nádory v těle, preludy mozku. Čas je odchylkou od bezčasovosti. Čas je vězením v nulovém čase. Ale na této skutečnosti nás znepokojuje to, že si bezčasovost nedokážeme představit, a proto ji odmítáme jako mytologickou. Bezčasovost není věčností, neboť i silně roztažený čas je časem. Přesto se domnívám, že bytosti po-



bývající v bezčasovosti žijí spíše v jakémsi „poločase“, v delším časovém cyklu, což se týká elfů i víl. Čistá bezčasovost se zřejmě nachází až za hranicemi jejich říše a je prazákladem všeho bytí. Svět elfů a víl je prostředníkem mezi čistým bytím a lidským světem. I víly a elfové umírají, jak slýcháme, jejich čas je rovněž vyměřen, třebaže se jim ten náš možná jeví jako pouhý okamžik, který mohou „shora“ ovlivňovat, aniž si toho vzhledem k rozpínatosti času vůbec povšimneme. Netušíme nic o plánech nadpozemšťanů, které nám mohou prospět nebo ublížit, protože se týkají celých epoch, dokonce staletí, a bláhově se domníváme, že si dějiny vytváříme sami. Již jsme viděli, že války stejně jako lidské rasy jsou dílem bohů; elfové a víly budují kulturu a vymýšlejí veškeré technologie a ideje, sázejí semena všech věcí a starost o ně ponechávají na nás, a tak žijeme v mylné víře, že jsme si kulturu a všechno ostatní vytvořili sami. Ale rozhodující není vyklíčení semene, nýbrž samo semeno.

### — ZKRESLENÝ ČAS —

Obecně vycházíme z toho, že čas má počátek a konec, tedy nějaký kauzální průběh. Proti tomu stojí imaginární, myšlenková, vycitovaná bezčasovost. Není ale možné, aby existovaly dva různé časy. Spíše je bytí neustále znovu vytvářeno, právě teď. Je tedy *teď* onou bezčasovostí?

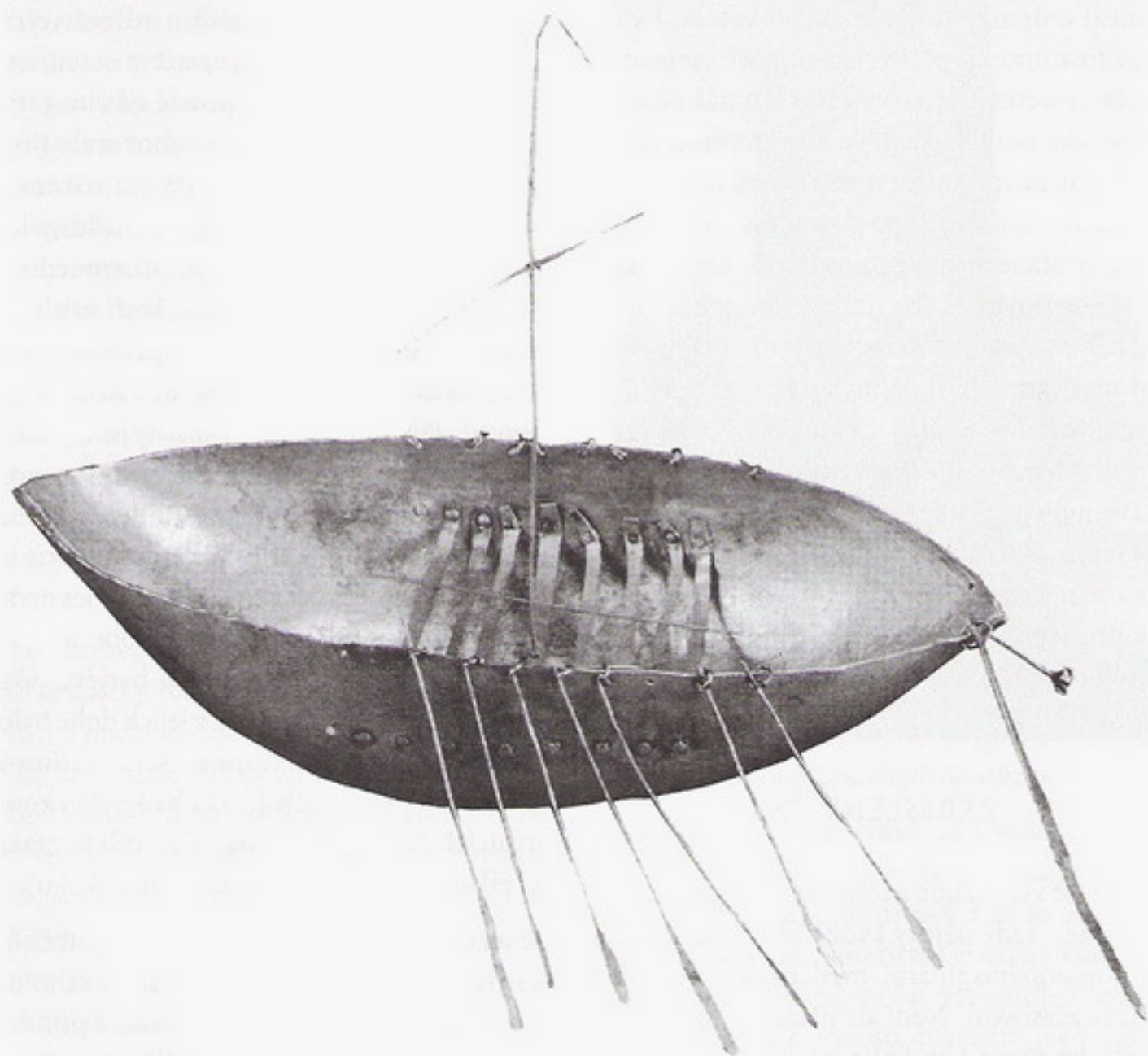
Cesty do zászvěti jsou rychlé a krátké, není zapotřebí překonávat mezihvězdné prostory, neboť zászvěti máme hned za humny a jsme do něj vpleteni jako do nějakého kokonu, žijeme v něm jako v bublině bezčasovosti. Bezčasovost není vně nás, to my jsme v ní, jako bublina ve vodě, jako křišťál ve skále.

Condla Krásný – syn Conna „Sta bitev“ – vskočí do křišťálového člunu jedné ženy ze zászvěti a v mžiku zmizí za horizontem. Později, vinou křesťanské neznalosti časových anomálií, se tato vyprávění o mořeplavcích transformovala do příběhů o zdoluhavých cestách do mytického času, což je ovšem nesmysl. Svět elfů a víl byl prostě odsunut někam do mlžných dálav, což vyhovovalo prostorově orientovanému lidskému rozumu. Keltové se pokusili vytvořit fyziku nadsmyslového světa a ve svém úsilí byli přinejmenším stejně úspěšní jako filosofové, kteří přišli po nich; zda se moderní fyzika experimentující s časem dostala skutečně dál než Keltové, je sporné. Protože tyto experimenty jsou přísně utajované, můžeme se jen dohadovat, zda doopravdy pronikla stěnou oddělující oba světy a vyslala člověka do bezčasovosti. Jisté je však jedno: lidem tajemství času dodnes nedá spát a v hloubi duše tuší, že se osvobodí teprve tehdy, až překročí časovou bariéru. Od Keltů se lišíme jen v tom, že v jejich době bylo vědění o zászvěti dostupné všem, zatímco dnes si ho přivlastnila hrstka badatelů zkoumajících čas a všichni ostatní ztratili kontakt s velkolepým „projektem časového skoku“.

Je těžké proniknout k jádru starých příběhů, zastřenému povzneseným tlacháním keltologů a našim neporozuměním bohům a problematice času, abychom se přiblížili božským bytostem a mimosvětské fyzice prostoru, času a hmoty.

Mým úkolem jakožto mytologa není opřádat prapočátek dalšími mýty. Pokouším se dostat k němu zpátky a opakují jen to, co vyslovily dávné národy. Avšak na prapočátku se odehrálo něco velkolepého, co úplně pochopíme teprve tehdy, až se kruh uzavře, až se prapočátek a prakonec stanou jedním.





*Zlatý model lodi z Brouighteru v irském hrabství Kerry z 1. stol. př. n. l.  
Byl součástí zlatého pokladu, přičemž se mohlo jednat o obětní dar pro nějakého mořského boba,  
např. Manannána mac Lira.*



• VII •



KELTSKÁ  
PONAUCĚNÍ  
O UMÍRÁNÍ



## ŽIVOT JAKO PŘÍPRAVA NA SMRT\*

### — VÁLKA — JAKO DÁRKYNĚ ŽIVOTA

Keltům válka sloužila nejenom ke kořistění, ale i k tomu, aby se – jako ostatně všechny kmenové národy – blýskli vlastní statečností a nebojácně se postavili smrti. Když bojovníci věděli, že smrtí život nekončí, mohli se bez bázně vrhnout do nejkrvavější řeže. To nebyla pouhá teorie. Pro Kelty byl smrtí i pozemský život, neboť co jiného byla odloučenost od pramatky a praotce, od průzračné krajiny duše?

### — KONTINUITA ŽIVOTA —

Při pohřbech žehem přikládali Keltové do ohně dopisy zemřelým, což poukazuje na to, že mrtvé i nadále považovali za žijící. Dokonce se vystavovaly a uznávaly dlužní úpisy splatné v příštím životě, což poukazuje na to, že Keltům nebyly cizí představy o posmrtném životě a převtělování. Znovuzrozený mrtvý musel potom svoje dluhy zaplatit v příštím životě. Tato velice rozšířená představa překračuje rámec nauky o znovuzrození; dluhy a závazky zůstaly zachovány. A nejenom to: zůstaly zachovány veškeré problémy i vzájemné vztahy a pokračovaly v dalším životě, byť nevědomě a pod novými jmény, v nových tělech a nových, nevědomě vytvářených vztazích. První skutečnost keltské filosofie a životní praxe tudíž zní: Existuje individuální vědomí, které existuje dál nezávisle na těle. Bez této víry nelze pochopit jediný keltský

příběh. A druhá skutečnost zní: Vědomí přežívá ve svébytné zóně, v říši mrtvých, v podsvětí. Třetí skutečností je znovuzrození. Na to odkazuje kult mrtvých stejně jako spousta příběhů o proměňování; celá genealogie předků není jen řadou předků, nýbrž znovuzrozením *jediné* bytosti v omlazené podobě. Dosud jen málokomu přišlo na mysl, že vnuk nemusí být vnukem, ale může být opakováním dědova života. Genealogie bohů představují namnoze jen proměnu a pokračování téže postavy. Tak tomu bývá téměř vždy u nejvyšších božstev, neboť například bohyně Matka nemůže nikdy zemřít. V případě elfů a víl to nejsem schopen posoudit, protože není jasné, kolik jich existuje a jaké jsou jejich druhy, ba ani to, zda jim lidé nedávali různá jména; je klidně možné, že existuje pouze *jeden* elf a *jedna* víla.

Pokračování života v čistě duchovní podobě bylo obecnou keltskou představou, hluboce zakořeněnou v lidovém povědomí. Dnes se lidé domnívají, že poučení o reinkarnaci musí hledat u orientálních filosofí, a přitom přehlížejí tradici, kterou mají na dosah ruky.

### — CESTY VĚDY — DO ŘÍŠE MRTVÝCH

V říši mrtvých nezůstáváme věčně, rodíme se znovu do pozemského světa a pokračujeme v životě přesně tam, kde jsme ho opustili, to znamená, že jsme obdařeni stejnými duševními schopnostmi a stejným porozuměním světu jako dříve. Každý náš život je tedy odrazovým můstkem do lepšího příštího života s větším poznáním, větší empatií a s méně problémy. Co si neodžijeme teď, musíme dohnat v příštím životě. Přesvědčení moderního člověka, že na tomto světě může vést izolova-

\* Čerpám z Hartmann 1952.





*Ozbrojený muž a zvíře.*

nou existenci bez návaznosti na minulost a budoucnost, je pošetilá. Jsme kontinuem nejenom v *jednom* životě, vlákna našeho života se táhnou do dávné minulosti – jsme mnohovrstvé dějinné bytosti – a potáhnou se i do neznámé budoucnosti. Pouze tak má život smysl, pouze tak stojí za to ho žít. Být náhodným dechem bytí v proudu bublin života, které se stejně náhodně vynořují z kosmického oceánu bytí a potom v něm opět beze stopy mizí, by bylo teoreticky možné, ale vyžadovalo by to úplně jinou životní formu.

Ve skutečnosti se ovšem hluboce nevědomě chováme tak, jako bychom byli věční a pro-

žívali nesčetné životy, a stejně nevědomě též spoléháme na převtělování. V tom, že si to dnes nechceme uvědomit, lze spatřovat náplast na zranění, které dějiny modernímu člověku způsobily – anebo, jak Keltové říkali: Člověk musí zemřít, aby se znovu objevil ve víru života.

Žijeme v Evropě zmítané agónií vědění – jako bychom se zhluboka nadechovali a sbírali sílu k zásadnímu duchovnímu průlomu. Evropa se dnes připravuje na to, aby si prostřednictvím přírodovědy, materialismu a antiduchovnosti proktestila cestu ke svým nejhlubším kořenům, která vede přímo a bez oklik do



říše mrtvých. Není přitom podstatné, zda jednotliví vědci a badatelé chápou své konání v celkovém rámci tajného dějinného pohybu či nikoli, dějiny jsou vždycky nevědomé, tak dlouho, dokud nejsou znovu zapomenuty. Dějiny žijí jen ve vzpomínkách, nikoli v očekávání. Dějiny jsou minulost, nikoli budoucnost. Pouze jednotlivci vnímají dějiny jako budoucnost. Dějiny se nedají kauzálně odvozovat z přítomného dění; jsou plny skoků, rafinovaných obrátů, změn a návratů starého. To, co se dnes připravuje, je – po dlouhém odvratu od smrti – zcela nový přístup ke smrti. A to, co moderní věda sama před sebou tají, je, že chce proniknout do říše mrtvých, ale již nikoliv oklikou přes odpradávná praktikovaný kult mrtvých, nýbrž frontálním útokem na sousední úroveň bytí. Je známo, že přístup k ní uzavírají jen chatrná vrátka, a přesto své sousedy ani jejich zemi skoro neznáme, nicméně tato expedice vzrušuje dobrodruhy a my všichni jsme dobrodruhovému ducha, a proto vrátka již dlouho neodolají našemu náporu a my se prodereme dovnitř. Národy jsou neklidné a nikdo neví proč. Já sám diagnostikuji neklid ducha; člověk chce svému obrazu, své duši v zázvětí potřást rukou, má již dost oddělenosti duše a těla, touží po jejich sjednocení – toto je instinktivní výzkumný impuls vědy, která není ničím jiným než dozníváním magického porozumění přírodě, ničím jiným než magií, alchymií a kouzelnictvím v hávu moderní doby. Kdo se domnívá, že věda je antimagická, ten o čarování nic neví. Čarování je hluboké porozumění přírodě, čarování znamená nechat přírodě volný průběh a učit se chápat tento průběh v rámci přírodních zákonů. Přitom je třeba si uvědomit, že smrt je duchovním životem a že v ní mají svůj počátek i konec veškerá vlákna života – říše smrti je říší opravdové vědy.



*Postava s lyrou a torquesem, nalezená roku 1988 v brobě u opevněného sídliště Paule (Cotes d'Armor) v Bretani, pocházející z doby kolem roku 100 př. n. l. Slídovec, výška 42 cm.*

#### — KULT MRTVÝCH — A THANATOLOGIE

Okázalost kultu mrtvých není samoúčelná, tento kult měl nepochybně poukazovat na duši, posmrtný život a znovuzrození. Spolu s mrtvými se často spalovaly nebo pohřbívaly jejich oblíbené předměty, zvířata nebo otroci. Tento zvyk, jakkoli krutý, nasvědčuje více v pokračování života po smrti. Zda ho lze považovat za přiměřený (když existuje posmrtný život), je těžké posoudit a musíme ho



spíš vnímat jako výraz lidového chápání duchovní nauky, jako její zkomolení a zmaterializování. Je-li například společně se zemřelým spálen i jeho pes, obě formy vědomí se po smrti sice spojí, ale pro psa je jeho vlastní smrt úkladnou vraždou. Individuální vědomí zůstává po smrti zachováno a již po několika minutách se psychicky odlučuje od pozemských vztahů a vazeb, od majetku, otce a matky, poznává relativitu lidského společenství, omezenost lidského myšlení a vědění, protože se ponoří do tak obsáhlé matice vědění a bytí, že veškeré světské skutečnosti a věci se v nejlepším případě jeví jako směšné, jako nehorázné hlouposti světa zahaleného do závoje materie. S třeskem, jenž provází smrt, se začne odvíjet „film života“ a nastupuje vize totality bytí, která se stane zřetelnější, jakmile vstoupíme do duchovního světla; veškeré události, které nás v životě porůznu potkávaly a které jsme si povětšinou nedokázali dát do souvislosti, se nyní skládají dohromady. Pozorujeme život „shora“, z jakési ptačí perspektivy (z prostoru, času a hmoty již zbyla jen malinká hromádka suti a popela), a otevíráme poprvé knihu života, knihu, která má jen jednu jedinou stránku a ukazuje nám veškeré skutečnosti, vztahy, vazby a události naší krátké existence, přičemž nám prozrazuje, jaký byl její smysl, kudy vede cesta dál, a tím také upozorňuje na možnost nového zrození, nového dobrodružství. Toto je nejstarší vědění lidstva, nejvyšší a nejdůležitější, zbytek je jen pár nezbytných vycpávek náhodné povahy. Proto všechny staré kultury považovaly za nejdůležitější ze všech věd thanatologii, protože každý, kdo se nad celou věcí na chvíli zamyslí, pochopí ihned nesmyslnost života, jenž by začínal zrozením a končil smrtí. Tato první úvaha každého myslícího člověka, v našich končinách však zcela neobvyklá,

je prvním krokem k osvobození. Je ovšem příznačné, že moderní filosofie o této věci s výjimkou Schopenhauera, Goetheho a Nietzscheho povětšinou mlčí.

Pokles do úrovně všelidského, které ignoruje mimolidské komponenty bytí a nade vše staví člověka a jeho vztahy, vytváří živnou půdu pro psychologismus a subjektivismus, přičemž naše sebestředné zaměření na Já zneumožňuje zakoušet svět jako celek. Vidíme jen to, co máme těsně před očima, tedy hmotu, a nikoli již skrze ni probleskující pravou existenci v podobě univerzálního, se vším souvisejícího proudu bytí. Svázanost s hmotou vede člověka k materialistické vědě, přesněji řečeno, k materialistické přírodovědě. Kolem hádanek, které se vynořují v přírodě a poukazují na „atomickou“ pralátku – na jiné světy – vědci dnes chodí jako kočka kolem horké kaše a pokoušejí se je zamést pod koberec, ale touha po poznání přivádí člověka zpátky na stopu zázvěti, které začíná být opět považováno za otisk hmotného světa.

## POKRAČOVÁNÍ ŽIVOTA PO SMRTI

Následováním mrtvých se rozumí vynucené nebo dobrovolné sebeusmrcování lidí na hrobě zemřelého. To se týkalo příbuzných, sluhů nebo osob, jimž byla připisována vina za nebožtíkovu smrt. Společně s bohatými nebožtíky byli často spalováni i jejich otroci. Z předmětů, kožešin a náradí, které byly spolu s mrtvými ukládány do hrobu, lze usuzovat na materialistické chápání posmrtného života. Kult mrtvých je v podstatě chorobným lpěním na všem, co člověk v životě získal, je to vlastně jakási nemoc mrtvých. Ne snad proto,



že smrt sama je nemocí, totiž zrozením do hmoty, v níž život vězí jako rozinka v koláči plazmy, nýbrž proto, že se staneme hmotným tělem a individuální duší. Avšak uvažovat, proč tomu tak je, by nás zavedlo příliš daleko, a keltské příběhy o tom mlčí. Celá jedna filosofie bytí je ztracena, neboť byla příliš složitá, než aby přešla do tradice nebo se stala součástí lidového kultu. Druidové – stejně jako mudrci všech dávných kultur – nám nic nezanechali, neboť poslední pravda je nesdělitelná a lze ji jen zažít.

Zvyk ukládat s mrtvými do hrobů také meče, rohy na pití, kotle, ba veškeré domácí náčiní až po celé sruby měl zdůraznit společenské postavení nebožtíka, v blahé naději, že si ho podrží i v zászvětí. To však, jak víme, je hrubý omyl a keltské příběhy to potvrzují. Zászvětí je polem vědomí, v němž se pravdou stává to, co je uloženo v našem vědomí. Zažíváme jen to,

co je v něm, a proto také existují různé ostrovy, země nebo úrovně, kam se dostává ten, kdo si je vytvoří v posledním zbytku paměti silou svých tužeb, přání a myšlenek.

### — ŽIJÍCÍ MRTVÍ —

Žijící mrtví, vydělení ze světa lidí, z něho ve skutečnosti vydělení nejsou. Blána mezi oběma světy je tenká a mrtví pobývají v naší těsné blízkosti. Ačkoli jsou neviditelní, můžeme se s nimi stýkat. Jak? Prostřednictvím našeho vlastního vědomí. Ale toto vědomí je nestálé a těkavé, neustále někam odplouvá, rozplývá se nebo ulpívá na zbytečnostech. Proto se neobejdeme bez rituálu, jenž napomáhá soustředění myšlenek a pocitů. Na tom byly založeny lidové zvyky a obřady, které umožňovaly kontakt s mrtvými. S rituály a obřady se setkáváme u všech kultur. Materiální formy



*Menhiry ve Stenness na Orkneyských ostrovech se nedaly postavit bez důkladných astrologických znalostí.*



a úkony vyvolávají v naší mysli představy a pocity. Rituál je ve své podstatě uchopením předmětů kvůli nasměrování vědomí na jejich symbolický obsah. Formy, barvy a útvary lze nabít ideovým obsahem, jenž potom, jsou-li užívány, spontánně ožívá v naší mysli – třeba i proti naší vůli. Takto vznikají symboly a svaté předměty.

Kult mrtvých je tudíž druhou formou styku s žijícími mrtvými, první forma se týká každodenního kontaktu s fyzicky žijícími. Sám o sobě je kult mrtvých kultem života, neboť smrt neexistuje. Kult předků není zvráceností, nýbrž nejnítěrnější záležitostí žijících – styk s neviditelnými žijícími. Poznání nesmrtelnosti vědomí při současné smrtelnosti těla vytváří sice paradoxní situaci, věříme-li na jednotu těla a vědomí, jak nám ji všední život vykouzluje před očima, ale hluboké vědění, že vědomí nemůže zaniknout, posiluje naše odhodlání čelit neviditelnému, navzdory vši neviditelnosti. Tím nás ve vši vážnosti a blahovůli obdarovali nebožtíci, čímž jsme získali životní základ. Neboť nesmrtelní se starali ze zásvětní úrovně plodnosti také o zdraví a tělesné blaho, obživu a štěstí, protože nyní žili u pramene stvoření a mohli odtamtud ovlivňovat materiální evoluční proces.

#### — RODOKMEN —

Důležitý byl praotec kmene. Byl prvním mrtvým a prvním žijícím. Zval zemřelé potomky na zásvětní hostinu mrtvých. V zásvětní se shromažďuje celý klan, dějiny zde získávají svou pravou hloubku, neboť všichni potomci se tu setkávají a dějiny se smršťují do nullového bodu. Každému je dopřáno přehlednout vlastní kořeny, spatřit sebe sama jako součást kmene a pochopit, že se z něho ne-

může vydělit jako individuální bytost. Každý poprvé uvidí celý rodokmen s jeho nekonečným větvením.

#### — TŘI EXISTENČNÍ FORMY — ZÁSVĚTÍ

Jiný problém spočívá v tom, že v zásvětní koezistují tři životní formy:

1. Zemřelí lidé.
2. Elfové a víly.
3. Přírodní zákony, totiž přírodní božstva.

Přírodní zákony, respektive mateřská a otcovská božstva a božstva plodnosti určují to, co je možné. Existuje tudíž rámeček vytčený přírodními zákony. Potom tu máme elfy a víly, druh čistých plazmatických bytostí, které jsou mnohem vyspělejší než člověk a představují tvůrce, kmenové praotce a pramatky lidstva. Proto je situace v plazmatické úrovni bytí dost nepřehledná. Obtížně pochopitelné jsou zejména vzájemné vztahy těchto tří životních forem. Kvůli větší srozumitelnosti byly přírodní zákony personifikovány, což odpovídá přirozené lidské potřebě. Dnešní abstraktní zákony jsou lidem na hony vzdáleny, čímž dochází k odcizení lidských mas přírodě, která je pak vydána na pospas zkoumanému zraku údajných specialistů. Jen když je příroda personifikována a polidštěna, lze ji obejmout, uctívat a také následovat. Personifikované přírodní zákony nenáleží k primitivnímu, nýbrž k pokročilému stadiu lidstva, kdy lidé byli ještě v kontaktu s přírodními silami a nedegradovali je na bezmocné a lidské mysli vzdálené zákonitosti, tak zamotané, že je nelze vyjádřit jinak než pomocí vzorců a čísel. To sice vedlo k ovládnutí a proměnění přírody, k rozvoji přírodovědy a techniky, avšak současně také k jejímu zničení.



## — POHŘEBNÍ HOSTINA —

Pohřební hostině pozemšťanů odpovídala hostina pořádaná na počest zemřelého bohem podsvětí. Pokrmy, přfbory a kuchyňské náčiní, které dostal do hrobu, přišly mrtvému vhod. Život běžel dál.

Pohřební hostina, při níž se sešli pozůstalí a vzpomínali na nebožtíka, poukazovala též na plodnost života, který vzchází z plodnosti plazmy, v níž teď pobývá mrtvý. Idea pohřební hostiny svědčí o schopnosti národa, jenž dodržoval tyto zvyky, převést nejhlubší archetypy do běžného života. V zásvěti byla tato hostina poukazem na plodnost místa stvoření, ale i na to, že zde mrtvý může také pojist, láká-li ho ještě pomyšlení na jídlo. Avšak ve skutečnosti v říši mrtvých nic k jídlu není. Nabízejí-li mu ostatní mrtví nebo elfové či víly přece jenom jídlo, musí být opatrný, neboť kdo v zásvěti cokoli sní, upne se k němu a musí tam zůstat.

## — VELKÁ ZELENĚ —

Těla zemřelých byla zavinita do zeleného listoví – do březových nebo lískových ratolestí. Malá zeleň symbolizovala život a zesnulí odcházeli do velké zeleně říše mrtvých, zde byl pramen vši pozemské plodnosti. Kamenné mohyly byly tím větší, čím významnější bylo postavení zemřelého. V době halštatské byli mrtví pohřbíváni, v laténské zpopelňováni.

„Umírání je středem života“, hlásá jedno druidské ponaučení.

Duševní látka člověka souvisí s duševní látkou přírody, s velkou zelení. Proto byl do pohřebních obřadů zakomponován rostlinný svět. Tráva, květiny, stromy mrtvých. Na hrobech Keltové vysazovali tisy, jasany a hlohy.

Stromy mrtvých se podobaly stromům, *bile*, které symbolizovaly moc kmenového náčelníka a tím i jeho lidu, byly to opravdové rodové stromy. V dobách válek se ničily posvátné stromy nepřitele, protože tím byl protivník zbavován síly. Spálení jediné větve stromu (*bile*) mělo celému kmeni přivodit bolesti hlavy. Svůj strom měla každá rodina. Náčelník skládal přísahu na rodinném hrobě, vrcholu hory nebo pod posvátným stromem. Uprostřed vesnice stál rovněž strom.

## KULT MRTVÝCH V IRSKU

V Irsku existoval zvyk zhasnout při spatření ducha světlo. Všichni lidé, kteří při setkání s duchem zahlédli světlo, údajně omdleli. Spojení světla a plazmy mrtvých prý mělo neblahé následky, a proto se lidé vyhýbali mrtvolám, neboť plazma z nich vyzařující mohla způsobit smrt. Škodlivé účinky prý měla i plazma mrtvých zvířat. Mrtvý, jenž se stává pouhou duší, pouhou plazmou, získává zvláštní moc nad prostorem a časem. Na druhé straně existovala víra, že nemocní se uzdraví, pakliže se dotknou már. Plazma byla považována za léčivou, ve větší míře ovšem za nebezpečnou – to je celosvětově rozšířená představa. Obzvláště velká má být léčivá moc mrtvých nepokřtěných dětí, neboť jejich vitální síla je dosud nedotčena. Někteří lidé si dokonce chtějí přivlastnit plazmatickou sílu mrtvých, jako například epileptici, jejichž nemoc se dříve vykládala jako přechodné od-poutání duše od těla. Epileptik byl uveden do kontaktu s plazmou zemřelých následujícím způsobem: vykopanému nebožtíkovi byl z beder vyříznut kousek masa, ten se uvařil a v podobě vývaru se vlil epileptikovi do úst.





*Bronzový přívěšek z Bussy-le Chateau, Francie.*

Co zbylo, muselo se vrátit zpět na hřbitov. Pomáhala rovněž břečka z vyvařené lebky – pacient ale nesměl vědět, z čeho byla připravena. Nebo ho nechali spát tři noci na lebce, která byla čtvrtého dne odnesena na hřbitov.

Bolesti zubů se člověk zbavil, když vlastními zuby z umrlčí lebky vyškubl jeden zub a ten třel o bolavý zub. Rovněž se omývaly ruce a nohy mrtvého – voda nasycená jeho plazmou byla považována za léčivou a plnila se do lahví. Užívat se nesměla jen voda z hlavy, asi že byla příliš silnou medicínou, která místo vyléčení mohla přivodit smrt. Mrzáky a chromé rovnou ponořili do vědra s mrtvolnou vodou. A z rubášů se odstříhovaly cípy – tři, pět nebo sedm. Odstřihování měla provádět jen jediná žena, která volala na ostatní: „Je to lék?“, načež přítomní museli odpovídat: „Je to lék pro člověka i pro zvíře!“

Zdá se, že úplně všechno, co přišlo do kontaktu s mrtvým – hřebíky z rakve, zbytky svíček – sloužilo později k léčebným účelům. Nejsilnější byla ovšem plazma sebevrahů.

Z provazu oběšence si každý odřízl kus a použil ho jako lék. Stejně bylo naloženo i s jeho oděvem. A větve ze stromu, na němž se oběsil, byly rozsekány na malé kousky.

Protože hřbitov je místem se silnou koncentrací plazmy, je léčivé všechno, co z něho pochází, dokonce i bláto, které se tam přilepí na boty, stejně tak písek z lebek mrtvých, který se ohřátý přikládá kojencům do kolébky; za obzvláště léčivý byl považován písek z hrobu kněze. Rovněž se pojídala tráva z hrobů nebo se na tělo přikládaly drny, což mělo pomáhat proti bradavicím, nebo se na hrob položil kus látky, jenž se nabil mrtvolnou plazmou, a jím se potom třely nemocné tělesné partie. Nemocného mělo rovněž uzdravit, když strávil několik nocí u náhrobního kamene. Zde mohl dokonce slyšet rady mrtvých. Léčivá je i samotná péče o hroby. Když lidé zemřeli někde v otevřené krajině, navršila se nad jejich hrobem hromada kamení a vztyčil se tam kříž; o takové hroby potom pečovali duševně nemocní, kladli na ně další kameny, látky a větve. Starali se o mrtvé a ti je působením své síly uzdravovali.

Plazma léčí nejenom nemoci, ale i hříchy, neboť se vycházelo z toho, že také ony jsou způsobeny nedostatečnou koncentrací plazmy. Její optimální koncentrace ochraňuje před nemocemi, nesprávným myšlením a jednáním – z čehož plyne, že nejvyšší možná koncentrace plazmy přináší svatost, respektive osvícení. Proto mají kněží více plazmy; stejně jako novorozeňata, která z ní ještě nic nespotřebovala. Léčivá síla hřbitovů či kostelů byla hojně využívána, například nemocný, zejména ten, jenž trpěl bolestmi hlavy, byl osedlán a jako osel či kůň proháněn kolem kostelní věže. Tato proměna je ve všech kulturách známa jako léčebný prostředek a jako



prevence. Přijetím plazmy měla být nemoc potřena nebo se jí mělo předejít. Rovněž na hrobech rostoucí stromy a keře nasávají plazmu, takže větev z nich odříznutá může působit velice blahodárně.

Na závěr lze říci, že všichni, kdo přijdou do kontaktu s mrtvým, získají jeho mrtvolnou plazmu a mohou ji použít pro vlastní vyléčení a očištění od hříchů.

Dnešním lidem tyto praktiky připadají směšné. Veškeré kultury – s výjimkou té naší – uznávaly existenci duše. Byla pokládána za zpola hmotnou, za energii a sílu nejjemnějšího druhu hmoty. Duše je život. Vědění o duševní síle představovalo základ všech kultur, jejich zvyků a životního stylu. Šlo o nejhlubší tajemství bytí. Lidé krouží kolem duševní síly, pralátky, z níž jsou utkány všechny bytosti. V této pralátce se setkávají všechny živé bytosti, zde se nalézá duševní plazma kamenů a vody vedle duševní plazmy kručinky a opodál se ukládá k spánku duševní plazma



Řebříček (*Achillea millefolium*), skvělá bylina do kouzela.

jelena v travnaté plazmě mýtiny; někteří z nás vycítují ještě dnes svoji sounáležitost s přírodou, zakoušejí otisk duševní plazmy živých bytostí této planety a chvějí se posvátnou hrůzou, když sledují, jak pramatka vysílá životní energii do hmotného světa bytí a zase ji odnímá, jak z pralátky vznikají formy bytí a posléze zanikají. Staré národy byly mnohem vnímavější, dneska sedíme tupě v lenoškách. Příroda pro nás neexistuje, ocitli jsme se v zajetí vlastních výtvorů. Keltové byli svědky neustálého vznikání a zanikání pramatky, cítili její blízkost, toto bylo národní vědění, hluboké přesvědčení. a v nic jiného nevěřili.

#### — VODA —

Kult vody byl v Irsku hluboce zakořeněn, a proto ho katolická církev musela převzít do svého ritu. Voda zbavuje nemoci a špatných vlivů. Avšak měsícem ozářená voda je škodlivá stejně jako v noci voda v prameni, obsahuje prý cosi zlého, *dochar*. Jinak tomu je, když je nabitá sluncem. Slunce vyzařuje do vody plazmu, která se ve svitu měsíce proměňuje v negativní plazmu. Je proto třeba vycházet z existence dvou druhů plazmy. Ovšem z lidové tradice se sluneční kult, jehož stopy ještě nalézáme v mýtech, úplně vytratil. Sluneční světlo symbolizuje plazmu a ducha. O *beltainu*, podle starých výpočtů v předvečer 11. května, podle nových výpočtů v předvečer prvního máje, byl praktikován sluneční kult. Slunce vyjde 1. května a „tančí“ na obloze. *Beltain* je zasvěcen uctívání slunce, síle sluneční plazmy. Slunce prý tančí deset minut a potom se promění v ohnivý míč. Aby to lidem neuniklo, šplhali na kopce nebo vyhledávali vodní prameny, aby v nich pozorovali zrcadlení slunce. Staří a nemocní, kteří již nemohli



na nohy, sledovali sluneční tanec před domem v nádobě s vodou. Před východem slunce lidé přicházeli k posvátným pramenům a obcházel je ve směru pohybu slunce. Obcházení posvátného místa nebo předmětu má původ v pradávné víře, že když něco obejdeme, tak se toho zmocníme. Sotvaže se sluneční paprsky dotkly vody, lidé se do ní ponořili a nabíjeli se sluneční plazmou. Ženy, které chtěly mít krásnou pleť, si onoho májového jitra omývaly obličej prosluněnou vodou a potom si ho nechaly oschnout na slunci. Sluneční plazma se jíkala také do kamenů ponořených do vody a ozářených ranním sluncem; jimi byli léčeni a masírováni nemocní. Voda vůbec platila za léčivou, a proto se Keltové oddávali koupelím a užívali vodu ve všech jejích skupenstvích. Toto všechno jsou naprosto přirozené úkony, které napadnou každého člověka, jenž žije v těsnějším spojení s přírodou než dneska my.

Slunce a voda jsou dva aspekty projevu plazmy, které, působí-li společně, zvětšují plazmatickou sílu. Veškeré sluneční a vodní kultury se týkají síly akumulované v živlech, životní síly, kterou chce člověk využít ku svému prospěchu.

### — OHEŇ —

O svátcích *samain* a *beltain*\* byly rozdělávány posvátné ohně a každý hospodář si od nich zažehl vlastní oheň. Oheň byl roznášen od domu k domu. Ještě dnes se plamen svíčky považuje za symbol lidské životní síly, sídlo duše a znamení blaženosti. To je odvozeno ze starých ohňových rituálů, při nichž se sedělo v kruhu. Z ohně bylo vytaženo hořící poleno,



*Rozložený Gundestrupský kotel. Správné pořadí plátů je oříškem, zvláště když jeden z osmi vnějších chybí.*

které si účastníci předávali a každý přitom řekl: „Živoucí poleno, mrtvé poleno! Zemřeš-li mi v ruce, potom musím zemřít!“ Smělo kolovat jenom hořící, komu zhaslo, ten byl potrestán.

Duše bloudí kolem jako *will o' the wisp*, jako duševní světlo. S tím souvisí celá víra ve světlo. Existují různá duševní světla. Záhy zemřelé děti hledají v podobě světla svou matku, avšak pokřtěná duševní světla se liší od nepokřtěných. Ještě předtím, než člověk zemře, objeví se jako duševní světlo, což představuje varování: jeho duše se již částečně odpoutala od těla, aby ohlásila jeho smrt. Smrt není považována za konec, nýbrž za počátek nového a krásnějšího života. Nejprve ovšem musí být překročena řeka mrtvých. Přitom lze pozorovat, jak se duše zemřelého pomalu odpoutává od těla. Umírajícímu byly svěřovány dopisy pro ty, kdo zemřeli před ním. Duševní světla nebo světla zemřelých krouží kolem domu či hřbitova nebo míří ke hřbitovu. Mohou se rovněž objevovat duševní světla již zemřelých příbuzných. Věřilo se, že i světelná záře je znamením, že si víly nemocného odvedly, a proto se tomuto světlu též říkalo *teine síde*, „oheň víl“.

\* 1. listopad a 1. květen



Duševní světlo bývá pozorováno v Cornwallu a Walesu jako svítící, modravě pableskující hmota, která se otáčí a tančí. Zřejmě od toho se odvozuje obřad při vystavení mrtvého: Těsně před smrtí zapálíme svíčku, vtiskneme ji umírajícímu nebo mrtvému do ruky a trochu poodstoupíme, aby duše mohla opustit tělo, neboť kdyby byla v těsném kontaktu s žijícími, těžko by se osvobožovala.

### — NEBESKÉ NASMĚROVÁNÍ — DUŠE

Hřbitovy měly být orientovány na východ, ve směru vycházejícího slunce, stejně jako podélná osa hrobů. Západní strana hřbitova byla vyhrazena pro nepokřtěné děti a cizince. Kostely se původně stavěly na jeho východní straně. Sever se považoval za stranu pohanů, kteří nevyznávají žádné náboženství. Pohřební průvod obcházel hřbitov ve směru pohybu slunce.

V době laténské hroby sledovaly východo-západní osu. Nebožtíci byli pohřbíváni hlavou na západ, aby viděli na východ. Čím starší jsou hroby, tím přesněji zachovávají tento směr. Umírající měl zaměřit svůj zrak na vycházející slunce. To představovalo základ keltského kultu mrtvých. Slunce jihovýchodní oblohy bylo vykázáno mrtvým k pobývání. Vládce mrtvých byl sluneční bůh, jenž odpovídá Taranisovi.

Postele a domy byly situovány severo-jihním směrem. Nohy musely směřovat k severu, hlava na jih. Pouze umírající a mrtví byli ukládáni tak, aby viděli na východ, což bylo tudíž pro žijící naprosto nevhodné. Nebezpečným směrem byl rovněž západ, protože i ten byl spojován se smrtí. Když někdo zemřel, říkalo se, že odešel „na západ“, neboť tam zapadá

slunce. Proto jsou mnohé hroby nasměrovány na západ.

Chudí byli z domu vynášeni na sever, bohatí, jako domácí pán, na jih. Mělo se ovšem za to, že oba směry přinášejí požehnání. Jih zastupoval slunce.

### — SLUNEČNÍ BŮH —

Když někdo zemřel, říkalo se, že ho navštívil „jezdec na šedém koni“. Sen o bílém koni věstil smrt. Bůh nebes vystupoval v podobě bílého koně, byl vládcem zászvětí, jmenoval se také *Riangabair*, „mořský kůň“. Byl líčen jednooký jako slunce a připodobňován k ohni, potom se mu říkalo *Aed*, „oheň“. Jako stvořitel lidí se nazýval *Eochaid Ollathair* a do jeho výbavy zřejmě patřil i *gae bolga*, blesk, světlo. Sluneční bůh byl považován za manžela země a měl tři jména: *Mac Cuill*, *Mac Cécht* a *Mac Greine*, stejně jako země: *Banba*, *Fótlá*, *Ériu*.

### — SLUNCE, DONN, — CROMM, ZÁSVĚTÍ

Keltové věřili, že po smrti se dostanou do blízkosti elfů, respektive k Donnovi, bohovi mrtvých, kde budou moci poslouchat hudbu víl, mohou být pozváni na hostinu zemřelých a skvěle si žít. Donn se zjevoval v podobě jezdce na bílém koni, jenž s sebou odváděl umírající. Donnův dům je tedy úzce spjat se zászvětím. Rovněž megalitický kult mrtvých se orientoval na slunce a keltská kultura se formovala v rámci megalitické kultury. Donn měl vztah ke kultu býka, což naznačují jeho ohnuté rohy, symbol zászvětí. Zvířecí rohy, které jako by něco ohraničovaly, symbolizují ve všech kulturách plazmatický svět, který nás obklopuje, říši mrtvých, ale také půlměsíc či





*Železný a bronzový zákolník z válečného vozu z Reutlingenu v Německu, 4.-2. stol. př. n. l.*

slunce (egyptští býci nesou slunce ve svých rozích). Cromm, „ohnutý“, souvisí rovněž s kamenným kruhem (kromlech), v němž se mj. uctívaly hvězdy a který sloužil jako observatoř a ukazatel ročních období.

Dvanáctka je symbolem slunečního boha. Kamenný kruh *Cromm Crúaich* na Mag Sléchtu tvoří dvanáct kamenů. Kolem mrtvých svítilo dvanáct svíček. Dvanáctkový kruh asi poukazuje na nadpozemský rajský stav. Pohřební závody koní se možná konaly proto, aby koně přiblížili nebožtíka jeho cíli, slunci, totiž světlu zásvětí. Nebo mrtvé na hřbitov vezli na voze taženém koňmi. Avšak při závodech měl vždycky vyhrát kůň mrtvého. Často byli koně pohřbíváni i s nebožtíkem. To souviselo s nebeskou jízdou. Protože koně jsou bleskurychle v říši mrtvých, představují skvělý symbol „světelné rychlosti“ zásvětí.

## — NA SMRTELNÉ POSTELI —

Zda se níže popsané zvyky dříve dodržovaly také v Irsku, nelze dnes již zjistit, ale pocházely z pradávného národního bohatství a nemohly vzniknout jen tak samy od sebe. Například bylo nutné chránit před zlými duchy temeno hlavy, respektive fontanelu umírajícího, kudy duše po smrti opouští tělo, a sice tak, že bylo pokropeno svčnou vodou a udržováno volné. Stejně tak ústa, neboť i jimi mohla duše odejít. Nastala-li smrt, otevřely se dveře a okna nebo se nad mrtvým vyvrtala díra do střechy. Mělo se za to, že lože umírajícího střeží dva psi, které bylo třeba v okamžiku smrti odlákat, aby nemohli pronásledovat jeho duši. Na parapet se položilo jídlo a u domovních dveří čekal člověk s mísou psího žrádla. Mrtvý dostal do ruky kousek chleba, zřejmě aby ho v případě nouze hodil psům a pozdržel je. To je zcela opačná role psa, než psa jako strážce říše mrtvých, jenž odvádí duši zemřelého. Blížící se smrt ohlašoval pohřební kočár s černými koňmi a mrtvým jezdcem, ve Walesu se zjevoval u umírajícího vládce mrtvých Gwynn ab Nudd se svými psy a v Bretani bůh mrtvých Ankou, jenž v kočáře ověšeném kostlivci projížděl vesnicemi a zabušil na dům, v němž někdo zemřel.

Nebožtíkovi se zamáčkly oči, zavřela ústa a ucpal nos. To proto, aby duše opustila tělo jediným správným otvorem, fontanelou, jinak by jí v zásvětí hrozila pohroma. Hodiny byly zastaveny, protože v zásvětí čas neexistuje. Zrcadla se otočila, aby se v nich duše nezahlédla a nevylekala se, což by jí mohlo zdržet v cestě do zásvětí. Oheň byl uhašen, protože symbolizoval život, a postel se obrátila, čímž se nebožtíkova hlava ocitla na místě nohou,



na znamení existenčního obratu a také proto, aby to duši zmátlo a nezdržovala se již déle v tomto světě. Kromě toho se zachovával naprostý klid, aby se duše zbytečně nedráždila a nic ji neodrazovalo od cesty do zászvěti. To všechno nám dnes připadá dětinské. Skutečnost je ovšem taková, že stejně jako v běžném životě upadá duše i při umírání velice snadno do zmatků, neboť smrt je spojována se spoustou obav. A všechny tyto na první pohled nesmyslné prostředky se užívaly proto, aby se zpřetrhala nebožtíkova vázanost na jemu důvěrně známé prostředí a osoby, neboť cestu do zászvěti může zdárně podniknout jedi- ně vnitřně svobodná duše. Ocitne-li se v zászvěti duše zatížená nejrůznějšími vazbami a nadějemi, stává se obětí vlastních chimér a iluzí, které jí připadají stejně skutečné jako nám pozemský svět. V tomto smyslu obsahují tyto obyčeje špetku hlubinné psychoterapie.

### — OPLAKÁVÁNÍ MRTVÉHO —

Teprve plačky, jež nad mrtvým srdceryvně náříkají, dodají smrti nádech vznešenosti a tragična. Teprve na tomto pozadí smrt vynikne. Rituální oplakávání mrtvých, v Irsku nazývané *caoín*, bylo možné slyšet ještě v minulém století. Jedná se o chvalozpěvy na mrtvého, o tklivé elegie pozůstalých. Na úrovni vědomí nářek vytváří spojení s mrtvým, tím pevnější, čím je nářek dojemnější a srdceryvnější. O přenosu vědomí věděly již staré národy. Ke komunikaci se zemřelým je zapotřebí hluboký smutek, hluboké dojetí, vřelý cit, který se musí zaměřit přímo na zemřelého, ale i příslušný kulturní rámec – oplakávání mrtvého na hrobě. Potom se uvolní směstnané pocity a za jistých okolností může být navázán kontakt se zemřelým. Nemyslí se tím nějaké po-

vrchní rozmluvy, nýbrž ohlédnutí za společným životem, ba jakási posmrtná psychoterapie. Nářek nad mrtvým byl něco jako kniha mrtvých, očišťoval vědomí zemřelého i živého, takže nezůstalo nic nevyřčeno.

Duševní očista ve smyslu zbavování se nečistého: Není pochyb o tom, že oplakávání mrtvého plní tuto funkci, ale zdalipak ji může plnit vždycky? Důkladnost očišťování zcela nepochybně závisí na naší opravdovosti a duševní vnímavosti. Potom se oplakávání mrtvého stává důmyslnou transcendentální terapií, z níž může čerpat inspiraci i dnešní psycholog.

Teprve moderní doba nás připravila o tento obyčej, odepřela nám osvobození a nabídla ubohou náhražku – tzv. psychoterapii. Byli jsme zbaveni svéprávnosti a připraveni o účinné léčebné postupy. Prosadily se falešné hodnoty a představy o světě, přičemž prastaré tradice nahradily nové instituce: Nemocnice, kde jsou trpící jen ošetřováni, psychoterapeuti, kteří nevědí nic o životě, léčebné metody, jež představují ochuzení života, psychotechniky, které jsou nástroji manipulace; kult mrtvých byl dočista potlačen a nebožtíci se dostali do péče pohřebních ústavů.

### — POUTO SMRTI —

Než se začalo s pohřbíváním do rakví, zavínávali nebožtíky do rubáše, který se převazoval provazem, takzvaným „poutem smrti“. Mrtvý byl od hlavy až k patě zavínut do rubáše a už nic nemohl vidět.

Strach z duševní síly mrtvých byl zaháněn mnoha způsoby; existoval třeba prastarý obyčej poutání mrtvol, kdy se nebožtíkovi k sobě svázaly palce na nohou a přitom se proneslo zaklínadlo: „Svazuji tě poutem smrti!“



## — HRY NA STRÁŽI U MRTVÉHO —

S mrtvým se zacházelo jako s živým, neboť všechno slyšel i viděl. Pozůstalí se k němu chovali stejně jako dřív a vzpomínali na to, co společně prožili. Někdy mu strčili do úst dýmku a hráli s ním karty. A vůbec se hrály nejrůznější hry a živí předstírali, že nebožtík hraje s nimi. Při hře „Hurry the Brogue“ se schovala bota, která potom nezřídka skončila na hlavě mrtvého. Nebo jeden po druhém házel kusy rašeliny a terčem býval i zemědělec. Někdy ho také postavili a procházeli se s ním, přistrčili k ohni, aby se zahřál, nebo k němu potajmu přivázali provaz a znenadání za něj škubli, takže se kolemsedící ženy polekaly a rozutekly. Smrt byla vůbec záminkou k nejrůznějším soutěžím a hrám; hlavní postavou byl vtipálek, jenž si dělal legraci z církevních zvyklostí a parodoval běžné úkony. Byl to čas žertování, neboť mrtvý si měl ještě jednou pořádně užít, než všechny opustí. Na stráži u mrtvého se šprýmovalo, ale všechno mělo svůj hluboký význam. Dneska, kdy je smrt popírána a my již nechceme nic slyšet o sku-



Obraz býka vyrytý do kamenné desky z Burgheadu ve Skotsku, 7.–8. století n. l.

tečném životě po smrti, by takové hrátky byly nemyslitelné, lidé by je nepochopili.

Zemřel-li někdo sešlostí věkem, oddávali se pozůstalí bujarému veselí, odešel-li ze světa mladší, bylo truchlení na místě. V prvním případě tancovali, popíjeli, vyprávěli historiky, prováděli gymnastická cvičení a pořádali hudební soutěže. Hry se často zvrhly ve rvačku. Jedna z her se jmenovala Stříkající hřebec nebo Běh bílé kobyly. Mladí vyřezali koňskou hlavu a nasadili ji na tyč, seřadili se za ni, přehodili přes sebe bílou látku a s funěním vtrhli do místnosti s mrtvým. V hlavě byla vyvrtána dutina a do ní vlita červená barva, jež se nyní rozstříkovala na všechny strany. Nebo se jeden mládenec posadil na záda jiného, který hrál koně, a oháněl se šídlem kolem sebe, až se všichni rozutekli. Tato hra se jmenovala Bílý kůň. Ve hře Býk a kráva hrála jedna z dívek zahalená do kravské kůže a s rohy na hlavě krávu a její protějšek býka. Děvčata byla s krávou v jedné místnosti, načež kdosi zaklepal na dveře a dovnitř se vřítíl býk provázený bandou chlapců; ti se snažili zlomit odpor děvčat a krávu odvést, což se jim nakonec podařilo. Při jiné hře se chlapci a děvčata přestrojili za drůbež a špičatým hřebeny a různými bodly zaútočili na přítomné.

Koňská hlava a hřebec symbolizovaly Cromm Crúaicha, slunečního boha a boha smrti. Hry u vznešenějšího nebožtíka byly ovšem mnohem nevázanější než v případě obyčejných zemřelých. Týkalo se to v první řadě krvavé oběti, což mělo zřejmě připomínat smrt. Zde probleskuje princip oběti a sebezohavování. Zatímco u Římanů a Řeků se pořádaly gladiátorské hry a konaly oběti, chovali se Irové mnohem umírněněji. Do her se často zapojilo pouze dvanáct osob, což poukazuje na boha mrtvých a na slunečního boha.



Na stráži u mrtvého měli všichni začerněné obličeje a muži byli převlečení za ženy. Každý si na sebe mohl vzít, co ho napadlo – podle jedné zprávy se u nebožtíka objevil pár převlečený za slaměný vích a kručinkovou kytici, mlátil všechny kolem sebe trsy trávy a honil je po domě. Tyto převleky a začernování obličeje sloužily možná tomu, aby pozůstalí skryli totožnost a nevypadali jako lidé, neboť měli představovat nějakého ducha, boha mrtvých či jeho manželku. Hrála se i tato hra: Dva mládenci se přestrojili, jeden za medvěda a druhý za medvědáře; vrazili do místnosti se zemře-

lým a vyzvali každého, aby zazpíval nějakou písničku. Kdo hned nespustil, toho posypali popelem. Předváděly se i souboje. Dvě skupiny se převlékly za rytíře, ozbrojily se slaměnými štíty a dlouhými kopími a postavily hrad. Potom vypukl boj, který ukončilo až zatroubení trumpet, a dva nejlepší bojovníci se spolu utkali v souboji. Jeden z nich zahynul, načež ho všichni začali oplakávat. Ale potom se zjistilo, že není mrtvý. Přivolal se ranhojič, jenž domněle mrtvého s pomocí bylin a magických zaříkával vzkřísil. Neobjevuje se zde snad stará víra ve zmrtvýchvstání?



*Pevnost Maiden Castle v Dorsetu v Anglii se vyznačuje dloubou a spletitou historií, která sahá až do období kolem roku 2500 př. n. l. Její dnešní podoba pochází z doby kolem roku 300 př. n. l. V 1. století n. l. ji dobyli Římané.*





*Pověstmi opředená Emain Macha, dnešní Navan Fort v Armaghu. Byla sídlem historicky doložených králů Ulsteru.*

Také polévání vodou mělo v pohřebních zvyklostech nezastupitelnou úlohu. Poukazovalo na pravodu, pralátku, do níž mrtvý vstupuje. Jeden z pozůstalých předstíral, že je mrtev, ostatní nad ním naříkali a potom ho nesli na hřbitov. Ale cestou obživl a řekl, že má žízeň, načež mu podali vědro s vodou, avšak on ji vylil na hlavy svých nosičů. Mrtvý tedy opět obživne postříkán živou vodou, ale očividně nikoli v tomto, nýbrž v příštím životě. I zde se připomíná víra ve zmrtvýchvstání.

#### — SŇATEK JAKO OHLAS — JEDNOTY V ŘÍŠI MRTVÝCH

Obzvláště oblíbené byly hry na svatbu. Předváděly celý svatební obřad. Na rozdíl od skutečného života příslušelo právo volby partnera ženám. Dříve prý byly tyto hry myšleny vážně a konaly se opravdové svatby. Na strážích u mrtvého měli dohazovači plné ruce práce; rovněž zde docházelo k pokusům opětovně sloučit rozdělené páry. Zatímco staří se pustili do klábosení a popíjení whisky, mladí opouštěli v párech obydlí zemřelého. Při této příležitosti dohodnutá manželství se považovala za platná a obzvláště vydařená. Církev samozřejmě veškeré obyčeje, jejichž smysl nechápala

a považovala za obscénní a zvrhlé, rychle zakázala, až nakonec zanikly, jejich symbolika byla zapomenuta a ze smrti se stala truchlohra. Svatební hry odkazovaly na plodnost, která má původ v říši mrtvých. Sňatek jako stav sjednocení poukazuje na velkou univerzální jednotu všech věcí v pralátce, která není ničím jiným než říší mrtvých. Smrt byla pojímána nejenom jako příležitost zavzpomínat si na zemřelého žertovným předváděním jeho kvalit, ale také ryze prakticky, když se u jeho lože uzavírala skutečná manželství.

Uvedené příklady ukazují, jak se napodoboval rušný život duchů předků a duší zemřelých, vrhají světlo na víru ve znovuzrození, přežívání duše, zmrtvýchvstání v jiném světě, který byl prezentován – jak dosvědčují sňatkové hry – jako říše plodnosti. Tyto hry představují zbytky starých znovuzrovnovacích obřadů, o nichž ovšem nevíme, jak původně vypadaly a jak je druidové používali. Z těchto obyčejů, které jsou pouhými relikty pradávného vědění, je patrná někdejší hluboká znalost sousední úrovně bytí. Smrt neexistovala, pouze život, a je zarážející, jak hluboce byla tato víra v Irsku zakořeněna. Tyto staré zvyky, které se pěstovaly ještě v 18. století, již téměř všechny zanikly.





*Jelen je atributem svatého Huberta a svatého Eustachia.*

— ROZCESTÍ —

Zemřelý byl přinesen na rozcestí, odkud jeho duše mohla odletět kamkoli. Rozcestí zastupovala všechny směry, zde byl zrušen onen směr, jenž lidé považovali za tak důležitý a blízký, a proto se věřilo, že duše odletí směrem, od něhož se někdo odvrátil. Rozcestí nenáleží žádnému směru, všechny směry jsou zde odhmotněny, v tomto nulovém bodě se říše mrtvých, respektive říše elfů a víl setkává se světem žijících. Cestou ke hřbitovu se pohřební průvod zastavoval na rozcestích, jimž se potom říkalo „rozcestí mrtvých“.

— HROMADY KAMENÍ A MOHYLY —

Hromady kamení, *cairny* (mohyly), byly rovněž uctívány v kultu mrtvých. Šel-li někdo kolem nějaké, přidal na ni kámen, případně

k ní připojil svou duševní sílu v podobě sliny. Tak se postupně vytvářely čím dál větší hromady kamení. Nejenomže se na takovém místě duševní síla odkládala, ale bylo také možné ji zde přijmout při nemoci, například když se na hromadu položila větev. Na místě, kde se zastavil pohřební průvod nebo někdo zemřel nebo kde se stalo nějaké neštěstí, byl navršen *cairn*, a tak jsou jich dneska po celém Irsku roztroušeny tisíce.

Hromady kamení plnily také ochranný úkol, měly zabránit tomu, aby nešťastné místo, „trávník mrtvých“, přijalo další obět. Když lidé vršili kameny na hromadu, kladli je tam místo sebe, jednalo se tudíž o jakýsi akt usmíření či obranné gesto; člověk něco málo odevzdal, aby se pojistil. Obětoval duševní sílu kamene místo své síly.

Dříve musel každý bojovník položit před bitvou kámen na určitý *cairn* a po bitvě si zase



jiný vzít, aby se vědělo, kolik jich padlo. Bojovníci možná věřili, že s kamenem odloží na hromadu i duši a budou v boji nezranitelní. Přitom se jednalo o obyčejné duše kamenů.

Při věštění z kamenů, které bylo prováděno zejména o *samainu*, se vložil na noc do ohně kámen a ráno se zkoumalo, jak zní: vydával-li jasný zvuk, dalo se počítat se zlepšením nemoci. Každý vhodil do ohně jeden kámen a komu shořel nebo zmizel, ten musel počítat s tím, že v příštím roce zemře.

Velikost hromad kamení ukazovala míru uctívání. Čím významnější byla osoba, která na místě zemřela, tím větší kameny se vybíraly.

#### — KULT LEBKY —

Když byly po nějaké době do hrobů pohřbívány nové mrtvoly, odkládaly se staré kosti a lebky na kostelní okna nebo se odnášely domů, kde byly pohoštěny jídlem a pitím. Možná, že existovaly i kostnice. Podle dochovaných zpráv se Keltové v boji snažili získat lebky svých nepřátel. Byli lovci lebek, neboť

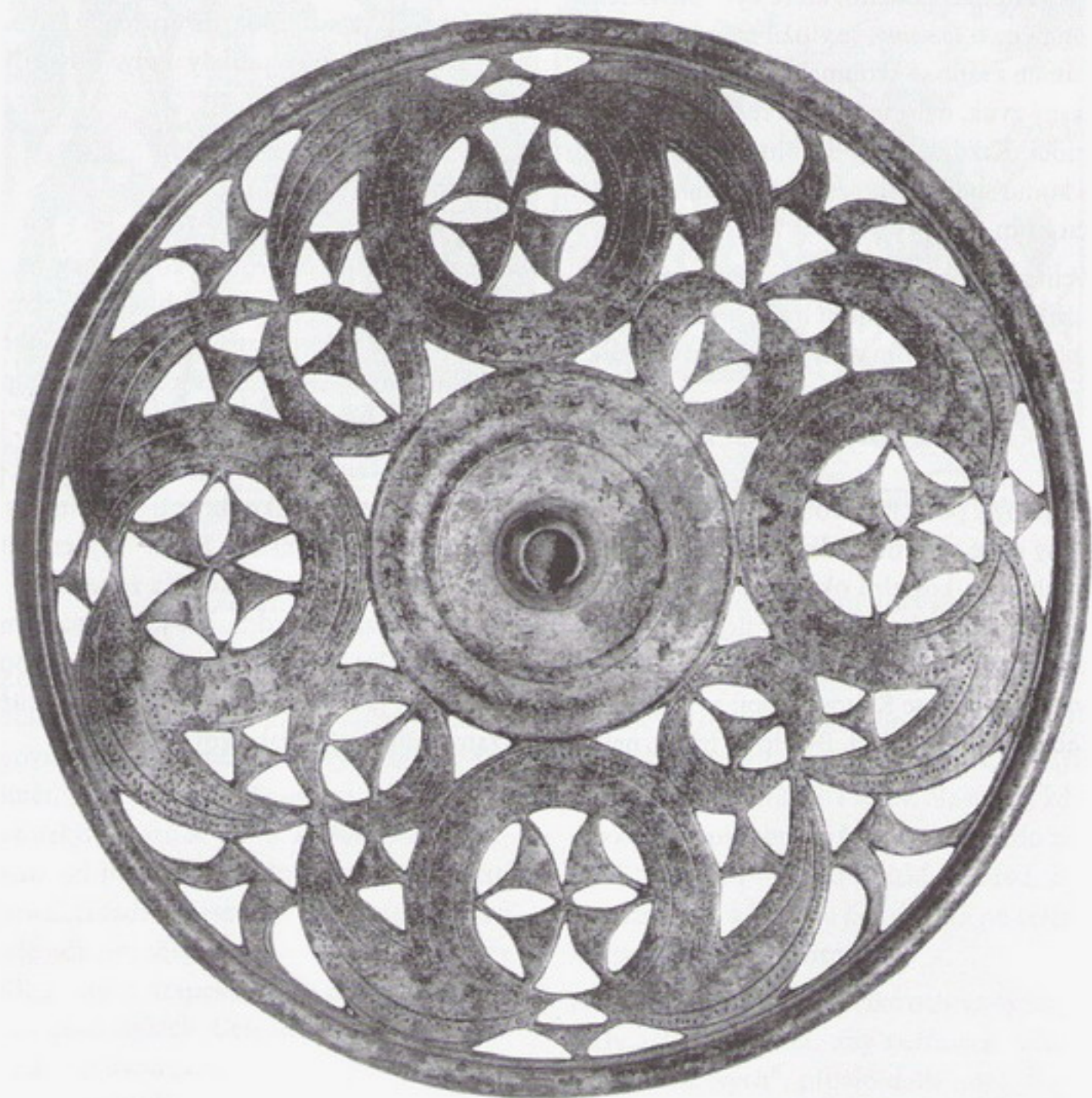
v hlavě nepochybně sídlí nejdůležitější síla člověka. Zasvěcení mladého muže záviselo na ukořistění něčí lebky. Tyto trofeje byly nabalzamovány a naraženy na tyče nebo na palisádu. Lebka se užívala také při přísaze, neboť její držitel ji vyzýval k pomstě v případě křivopřísežnictví. Lebky udílely rady, hovořily a mstily zločiny.

#### — MRTVÝ ŽIJE —

Několik dnů po pohřbu se konala hostina, kde se mluvilo jen o dobrých vlastnostech zemřelého a bylo prostřeno i pro něj. Také mu bylo připraveno lože a všechno se dělalo tak, jako by zde ještě byl přítomen.

Existují nesčetné obměny těchto zvyků, které jsou dodnes praktikovány národy a kmeny, které věří v posmrtný život. Vyjdeme-li z toho, že život smrtí nekončí a že se nebožtík ještě nějaký čas zdržuje v jemu známém prostředí, lze vymyslet nekonečně mnoho možností, jak s ním komunikovat – obecně vzato úplně stejně, jako když ještě žil.





*Bronzová ozdoba koňského postroje s proplétanými lotosovými květy je skvělou ukázkou pozdně laténského umění.  
Byla nalezena v brobě u Somme-Bionne v severofrancouzském Marnetalu.*



---

• VIII •



KELTSKÁ  
PONAUCĚNÍ  
PRO ŽIVOT  
PO SMRTI



## POSVÁTNÉ PŘEDMĚTY ZE ZÁSVĚTÍ: MALÁ KNIHA MRTVÝCH

Fyzika zásvětí umožňuje osvobození od hmoty, prostoru a času. Přesto je život v říši mrtvých možný. Mrtví žijí. Nevlastní sice žádné předměty, které jim v pozemském světě usnadňovaly život (nástroje, zbraně atd.), mají však k dispozici něco podobného, totiž prapodmínku jejich fyzikální existence: bezčasovost, nekonečnou plodnost, nehmotnost. A z toho – ačkoli je to ničím – utvářejí „předměty“ podle pozemských vzorů. Ty chtěli mít i pozemšťané: plnost, bezčasovost, totiž věčné mládí, a superzbraně, blesky a světelné meče. Měli je mít. Na světě totiž žili hrdinové, jimž se podařilo proniknout do zásvětí a přinést odtamtud tyto bájně poklady – posvátné předměty. S nimi se dalo žít na zemi skoro jako v zásvětí.

Otázka, zda tuto fyziku zásvětí lze aplikovat v materiálním světě, nedává spát ani moderním fyzikům. Odpověď Keltů je jednoznačná: Ano! Podle keltských příběhů tyto předměty, respektive metody s sebou přinesli Tuatha Dé Danannové a některé z nich v zásvětí získal také král Artuš. Daly se použít jako zbraně, což byl sen každého vojevůdce, ale také jako pomocný prostředek k získání transcendentální zkušenosti. Něco takového nemůžeme, rozumíme-li zásvětí, odbýt jako lacinou útěchu. Avšak od pradávnych dob se nic nezměnilo, neboť i moderní fyzika usilovně pátrá po zásvětních zbraních, oněch pokladech říše mrtvých, v kostce řečeno, po subatomických zákonech hmoty. A můžeme si být jisti, že vědci již objevili zbraně účinnější než atomová bomba. Na mysli nám vytane

otázka: pronikli již tito vědci a tajné výzkumné laboratoře do zásvětí? Kdo se zajímá o superzbraně, odpoví určitě kladně. Jedná se o zbraně, které proměňují čas, přeskakují prostor a obrací kauzalitu. Jedná se o psychologické zbraně, které přetvářejí hmotu, prostor a čas, a tím deformují naše vnímání a zkušenosti. Fyzika již dávno překročila hranice hmoty a pokouší se zasahovat do její struktury. Dnes již víme, že hmota je pouhý závoj, čas libovolnost, prostor roztažitelná iluze, vědomí proměnlivé. Toto je filosofie, ale lidé chtějí také praktické věci, zbraně, poklady. Vůbec nic se nezměnilo, ještě dnes jsme Tuatha Dé Dananny, králem Artušem. A to je ono tajemství: Jestliže dnes vlastníme kosmické poklady, vlastnili je i Tuatha Dé Danannové. Ale ti neznali žádnou fyziku v dnešním smyslu. Jak se dostali k těmto pokladům, jak se o nich dozvěděli? Získali je od elfů a víl, hrdinové jim je přinesli.

## ČTYŘI KOSMICKÉ POKLADY TUATHA DÉ DANANNŮ

Říká se, že Tuatha Dé Danannové si z nebe přinesli čtyři poklady. Co tedy pochází z nebe, z čistého bytí, z říše mrtvých? – Z měst Faliasu, Goriasu, Findiasu a Muriasu prý přinesli poklady, ale přivedli odtamtud i čtyři druidy: Morfesu, „velectěného“, z Faliasu, Erase z Goriasu (gor = oheň), Usciase z Findiasu, Semiase z Muriasu (muir = moře). Na nejvyšší úrovni tyto čtyři poklady symbolizují čtyři kosmické přírodní zákony, na nižší úrovni to jsou zbraně elfů a na nejnižší fyzické úrovni čtyři reálně existující předměty.

Tyto poklady byly často usilovně hledány. Patřil k nim kámen Fál, na němž byli korunová-



ni irští králové, Lugův oštěp, který zaručoval vítězství v bitvě, Núadův meč, jemuž nikdo neunikl, a Dagdův kotel, který byl vždy plný jídla. Později se hovořilo o kameni osudu, holi boje, meči světla a kotli uzdravování. V magickém pojetí se uvádí meč, oštěp, kalich a pentagram. Tyto figury se objevují rovněž u tarotových karet. V artušovské tradici se vyskytuje zlomený meč, oštěp „Truchlivé bodnutí“, nádoba ozdobená hlavou strážce grálu a samotný grál jako kotel hojnosti.

— PRVNÍ POKLAD —

### LIA FÁIL: UNIVERZÁLNÍ KÁMEN

Prvním pokladem je Lia Fáil, kámen osudu a pozdější královský kámen z Tary; říkalo se mu také *fó-ail*, (kámen) „pod králem“ a byl přinesen ze „severních ostrovů světa“, z města Faliasu. Když na něj vkročil zákonný král Irska, kámen vykřikl. Počet výkřiků, které kámen vydal, odpovídal počtu králů jeho krve.

*Lia Fáil.*



Lia Fáil ztělesňoval také zemi, na kterou král při uchopení moci vstoupil. Tento kamenný sloup sloužil také jako mezník, jako řecký *omfalos*, a určoval střed „planiny Fál“ v Irsku. Také se mu říkalo „kámen vědění“ nebo „Velký Fál“, protože symbolizoval univerzální vědění vládce. Byl jedním ze čtyř kamenů, které v Taře vyznačovaly světové strany.

Byl rovněž považován za kamenný falus, *bod Fhearghais*, „Fergusův úd“. Vedle sochy svatého Patrika v Taře stojí patník, označovaný jako Lia Fáil, ale ten sem měl být odněkud přemístěn. Avšak Skotové tvrdí, že tento kámen leží pod trůnem britských králů ve Westminster Abbey v Londýně.

Ve všech kulturách kámen odkazuje na bytí. Věčně trávající kámen je pro svou pevnost nejlepším symbolem naší všelidské touhy po pravdě, jistotě a životě. Kameny vždycky odkazovaly na věčnost, totiž bezčasovost bytí, což potvrzují všechny kultury. V našem případě se užilo kamene ke zvěčnění a upevnění královské důstojnosti. Moc každého krále měla být pevná a trvalá jako on, a proto si na něj stoupl nohou. Ale kromě toho ztělesňoval tento kámen i naši planetu, která byla často chápána jako Matka bytí. Jeho prostřednictvím se král spojoval s Nejvyšší bytostí Irska (Britové jí říkali Sovereignty), Matkou země, Velkou matkou stvořitelkou života a mnohosti, neboť to je to, za co měl král ručit a o co se měl starat.

Tuatha Dé Danannové s sebou tedy přinesli věčnost proměněnou v kámen, to *oni* byli věčností a bezčasovostí, ryzím bytím, které se živí ze sebe samotného a neustále vytváří svoje nejrozmanitější projevy. Neboť vše jsoucí má původ ve společném prastavu, symbolicky vyjádřeném v podobě kamene. Zde narážíme na paradox: Pevný kámen nepřetržitě vytváří



proměnlivé tvary života a může je vytvářet jen díky své pevnosti. Připadá nám nesmyslné, že pevné vytváří proměnlivé, že tomu není naopak. Bezčasovost plodí čas, nesmrtnost smrtelnost a nerozborná věčnost křehkou pomíjivost. Od okamžiku, kdy král šlápne na kámen a zajistí si pevnou vládu, začíná jeho zánik, jeho zneužívání moci, jeho slabost, jeho krátkověkost, dostává se do rozporu se sebou samým. A život si musí takto odporovat, protože kámen, na nějž vstupuje, je jen symbolickým kamenem, nikoli opravdovým kamenem prabytí, kamenem mudrců, který všichni hledají. Tento kámen mudrců by mohl samozřejmě proměnit libovolný druh hmoty v jakýkoli jiný. Kámen symbolizuje pralátku.

— DRUHÝ POKLAD —

### MEČ VÍTĚZSTVÍ

Druhým pokladem je meč vítězství božského krále Núady, zvaný též světelný meč. Byl přinesen z města Findiasu (*finn* = bílý, ušlechtilý). Nikdy nemine svého cíle, nikdo mu neunikne. Při výkladu keltské filosofie se dnes vychází z toho, že ji Keltové jakožto přírodní národ založili na pozorování přírody. Bylo tomu tak, avšak příroda, to nejsou jen přírodní jevy viditelné prostým okem, za nimi stojí vlastní jemnohmotná (subatomická, plazmatická) prapříroda, kterou Keltové uctívali a které se též obávali, jak ukazují pradávne příběhy. Vnější slupky přírody Keltové pova-



*Kováři – mágové indoevropské kultury.*



žovali za hmotné tvary, analogie a symboly prapřírody, obrazně si je představovali jako kotel, pramatku a praotce, nebo dokonce jako světlo, které je původcem blesku. Blesk byl typickou zbraní nebeského boha, pochybují ovšem, zda Keltové měli na mysli nebe, které máme nad hlavou. To jim spíš připadalo jako šat neviditelného nebe. Zda jednooké bytosti jako Balor, Aed, Goll nebo Cú Chulainn odkazují na slunce, resp. blesk, a tím na prapřírodu, zůstává otázkou. Někteří badatelé se domnívají, že tajnou zbraní Cú Chulainna („psa [kováře] Culanna“) je *gae bolga*, „blesk“. Vždyť je přece kovářem, jenž v zásvětí vyrábí zbraně s pomocí ohně. Je zásvětí elementárním ohnivým stavem? Ke kováři se ve všech kulturách vzhlíželo s posvátnou úctou, platil za odraz vyššího plazmatického kováře. Cú Chulainn přijímá kovářovo jméno, a stává se tak sám kovářem – ne ledajakým, nýbrž kovářem života, jenž tvaruje bytí jako surové železo, dodává mu životní formu tím, že ho nechává vychladnout, a když je příliš hmotné, strčí ho znovu do výhně a promění zpátky do bez tvaré plazmy. Oheň se v Cú Chulainnově životě projevuje jako to, co živí jeho bojovou a ničivou sílu, jako životní energie; jím zničené a usmrcené je to, co oheň vytvořil jako proměnlivou životní formu. A když Cú Chulainn na políjí studenou vodou – což je skvěle zvolený symbol – ochladí se jeho vnitřní plazmatický oheň, jeho životní duch, jako když kovář ponoří rudě žhnoucí meč do studené vody. Jeho ohnivá životní síla se zklidní i tehdy, je-li zahrnut přemírou dobrých věcí, například když se mu podbízí zástup nahých žen – potom se jeho plazmatická agresivní síla promění v plazmatickou milostnou sílu. S Cú Chulainnem keltská tradice nepředvádí žádného skutečně žijícího hrdinu, nýbrž působení zákona plazmy v našem životě.

— TŘETÍ POKLAD —

### OŠTĚP BOHA LUGA

Oštěp boha světla Luga byl přinesen z města Goriasu, jedná se o třetí poklad, který září jako blesk a nikdy nemine cíl. Považuje se za symbol slunečních paprsků.

Lug je světlo, které nás uchvacuje a ve své nadpřirozené podobě mate. Má podobu oštěpu, světelných paprsků, které obrovskou rychlostí letí vzduchem. Světelná kopí přilétají ze slunce, ihned se treťí a jsou pořád tady. Proti světlu nikdo nic nezmůže. Lug je světlo v podobě tisíce paprsků. Lug ztělesňuje všechno, co se světlem souvisí. Později ještě uvidíme, že je především světlem zásvětí a teprve potom slunečním světlem. Podle Keltů vytvořilo premateriální zásvětí světlo slunce, sluneční světlo, blesk i oheň a Lugův oštěp je poslední, byť nedokonalou analogií tohoto řetězce ozvěn z prapěny plazmy.

— ČTVRTÝ POKLAD —

### KOTEL HOJNOSTI – PRINCIP MNOHOSTI Z JEDNOTY

Čtvrtý poklad, přinesený z města Muriasu, je kotel hojnosti nejvyššího boha Dagdy. Z něho může donekonečna jíst celý národ a nic neubude. Je pravzorem grálu a nádobou pravdy, která probouzí mrtvé k životu. Podle velšské pověsti z něho bard Taliesin získal svou moudrost. Spíše než skutečný kotel Tuatha Dé Danannové s sebou přinesli schopnost napojit se na sílu kotle prostřednictvím inspirace, moudrosti, filosofie a vědění, neboť vědění nepochází odjinud než z našeho každodenního života – jedná se tudíž o filosofii života.



Nejvyšší bůh je vším. Abychom si ho dokázali představit v podobě kotle, k tomu je zapotřebí hluboké intuice. Kotel ztělesňuje bytí v malém. Lidé z něho mohou donekonečna čerpat nejenom potravu, ale i tvůrčí sílu. Je zdrojem všeho stvořeného, tvořivou silou, mnohostí pozemských stejně jako premateriálních jevů. Baňatost kotle a jeho využití při přípravě pokrmů nepochybně přispěly k tomu, že se stal obrazným vyjádřením stvoření mnohosti z jednoty. Svojí zaobleností a uzavřeností kotel symbolizuje jednotu všech jevů; je-li vyprázdněn, vzniká v nevysvětlitelném procesu látková mnohost. Tento zázrak z něho právem činí zázračný kotel.

V průběhu historického vývoje a s příchodem nových národů se kotel proměňuje v jinou nádobu, v grál, jenž bývá znázorňován jako kalich, jako menší kotel. Jakožto Kristův kalich byl opředen křesťanskou symbolikou. Hledání grálu mělo být hledáním nejvyššího božství, věčného zákona utváření bytí. Že tento grál může být nalezen jen v hlubinách naší duše, na to ovšem blouznivé příběhy o rytířích grálu jaksi pozapomněly. Pradávné vědění o kotli nejvyššího boha bylo ztraceno.

Dále se v keltských příbězích dočteme, že kotel či jeho obsah probouzí mrtvé k životu. Tím je myšleno toto: pravou podstatu kotle může člověk poznat již v pozemském životě, ale mnohem spíše až po smrti, kdy je osvobozen od těla a jeho duše se navrátila do svého pravého domova a nepodléhá už zákonům fyzického světa. Život v tělesném obalu je chápán jako smrt a smrt těla jako znovuzrození v pravém životě zásvětí. V zásvětí, v duši, jsme blíž zdroji všeho stvořeného, zakoušíme jej mnohem bezprostředněji. Protože nám nestojí v cestě naše tělo, máme celý proces utváření takřkajíc před očima.



*Tuatha Dé Danannové byli pověstnými hudebníky. Tato soška harfeníka pochází z Británie a byla zhotovena kolem roku 70 př. n. l.*

Kotel obsahuje veškeré vědění, kdo se do něj ponoří, totiž nechá zemřít vlastní tělo, vyjde z něho duševně posílen, získá jako velký keltský bard Taliesin dar moudrosti a básnického umění. Neboť v kotli je mnohotvárné bytí přetaveno na základní vibrace v podobě hudby, na tóny harfy – v kotli hledá inspiraci básník, hudební skladatel i myslitel; naše roztěkané myšlení a cítění je v něm převedeno na základní formy prapohybu, které se projevují jako umělecké a myslitelské schopnosti. Na to jasně poukazuje jeden z níže uvedených pokladů.

Nejvyšší bůh Dagda totiž vlastnil ještě kouzelnou harfu. Ta se stala irským kultovním nástrojem. Dokázala vyvolat zármutek, radost



nebo spánek, všichni ihned propadli její melodii. S tímto nástrojem se Dagda stal vládcem duší. Jeho vibrace odpovídaly duševnímu naladění – zdá se, že duševní stavy, vzhledem ke své proměnlivosti, nejsou ničím jiným než vibracemi. Potom by určitý tón vyvolával odpovídající náladu. Není divu, že máme rádi hudbu, která nás duševně uchvacuje a proměňuje. Jestliže Dagda, prazáklad bytí, vlastní hudební nástroj, znamená to vlastně, že oním nástrojem, harfou, je on sám, ale když ztělesňuje její tóny, potom ztělesňuje i to, co tóny ovlivňují, totiž duši. Nejvyšší bůh Dagda je harfou a tón duší. Představa duše jako neustále se proměňující řady tónů je velice výstižná. Duše jako pohyb v podobě tónů! Nejvyšší bůh ovládá prostřednictvím vibrační tónů řád bytí. Bytí není ničím jiným než vibrační zhuštěnou do pevných tvarů nebo premateriálních plazmatických pohybů. Tvar je zatuhlá vibrace harfy – a právě harfu Dagda rozeznává, tou všechno tvoří a ovlivňuje.

Tyto kosmické poklady prý umožňují bránit život a dávají člověku schopnost rozlišovat a poznávat. Inu, jsou životem samotným. Nejsou to skutečné poklady, nástroje ani zbraně, ale vlastnosti bohů, přesněji řečeno božské zákony: zákony přírody, zákony života.

## TŘINÁCT POKLADŮ BRITÁNIE

*Hallows* (*ballow* = svatý), třináct pokladů Británie, jsou insignie královské moci stejně jako znamení hrdinů.

Od těchto pokladů ze zásvětlí jsou odvozeny regálie dnešních britských panovníků: žezlo neboli hůl rovnosti a milosti, meče státu, ná-

doba se svatým olejem a samotná koruna, jež nahradila starý královský kámen. Tyto předměty jsou uloženy v londýnském Toweru. Jde o třináct posvátných předmětů, které zajišťují bezpečnost země. Artuš se měl plavit na lodi Prydwen do Annwvnu, do podsvětí, aby je odtud přivezl. To je verze legendy z pozdního středověku, která však do jisté míry uchovávala starší jádro. Jsou to poklady podsvětí, vyznačující se vlastnostmi typickými pro tuto úroveň bytí, v níž neexistuje prostor ani čas. Otevírají nám vědění o říši mrtvých.

— PRVNÍ POKLAD —

### DYRNWYN, MEČ RHYDDERCHA ŠLECHETNÉHO

V rukách šlechtice se rozhořel jasným plamenem od jílce po špičku. Artušův kouzelný meč Excalibur a Caledfwlch měly podobné vlastnosti.

Výklad: Plamenný meč je vlastně světelným mečem, samotným světlem, avšak žádný smrtelník ho v ruce neudrží, pouze bytost ze zásvětlí. Artuš svůj plamenný meč dostal od Dámy z jezera (voda, zásvětlí), a tak se mohl stát oprávněným vládcem. Víly a elfové pomocí zásvětních technik podporovali určité lidi nebo hrdiny a jejich prostřednictvím potom vládli v pozemském světě. Na konci svého života nechá Artuš vhodit meč zpátky do jezera; vynoří se ruka, uchopí meč, třikrát jím zamává a stáhne ho do hlubin. Pokud ovšem takový nástroj skutečně existoval, nejednalo se samozřejmě o meč. Bylo-li tím myšleno světlo, potom prasevětlo zásvětlí. Jeho odleskem je pozemské sluneční světlo, duše sama je světlem a veškeré zásvětní struktury jsou rovněž světlem. Světlem však má být i vědomí, čímž ze spojení ducha a světla vzniká svébytný svět.



Světlo nebo vibrace ztuhly v pozemském světě ve hmotu, a proto vládce, jenž má v držení toto světlo, vládne dokonale světu i svým poddaným.

— DRUHÝ POKLAD —

### KOŠ GWYDDNOA GARANHIRA

Vloží-li se do něj potrava pro jednoho muže, nasytí celou stovku mužů. (To připomíná koš, který byl ukraden z Lluddova dvora.)

Výklad: Koš je obměnou keltského kotle, hlavního symbolu podsvětí, plodnosti a hojnosti.\*

— TŘETÍ POKLAD —

### BRANŮV ROH

Mohl nabídnout jakýkoli nápoj.

Výklad: Další odkaz na kotel. Býčí roh navíc symbolizoval životní sílu – fyzickou sílu, vita-

litu, plodnost. Býčí rohy se zakřivují a vytvářejí půlkruh. Tento půlkruh je nejenom symbolem měsíce a jeho působení na vegetaci, ale především onoho všeobjímajícího, kotlovitého, zkrátka zásvětí, které obklopuje náš svět. Rohy na pití a rohy hojnosti jsou dárci života. S rohy byla zobrazována nejrůznější zvířata, nechybí mezi nimi ani rohatí hadi a ptáci, symbolicky vybavení aspektem plodnosti. Přílbice s rohy ochraňovaly svého nositele, neboť mu propůjčovaly sílu zásvětí.

Roh k pití nebo roh hojnosti se podobal grálu, jenž rovněž poskytoval jakoukoli žádanou potravu. Jedná se zkrátka o symbol dokonalého životního požitku, ba co víc, života vůbec, jenž především dává – ale též odnímá, a proto bychom si měli dobře uvážít, zda se z něho napijeme, zejména v říši mrtvých. Neboť všechny příběhy, které popisují loupež kotle a dárců plodnosti, ukazují, že smrt následuje. Život má zcela zákonitě vždycky dvě stránky. Povstává z říše mrtvých a do ní se zase navrácí. Chápat roh hojnosti nebo

\*Viz též oddíl „Kotel plazmy“.



*Tento bronzový čtyřkolový vozík s figurkou jezdce představuje obětní dar. Pochází ze 7. až 4. století př. n. l. a byl nalezen v Méridě ve Španělsku.*



kotel pouze jako kvetoucí život je tuze krátkozraké. Po smrti nejsme než duší – svobodně se pohybující, vnímavou – toto je keltský roh hojnosti tisícera možností. Pozemský roh hojnosti ve smyslu přírodní plnosti je jen jeho vzdálenou ozvěnou.

— ČTVRTÝ POKLAD —

### VŮZ MORGANA BOHATÉHO

Přepraví svého majitele neobyčejně rychle kamkoli je potřeba.

Výklad: Vozy, dvoukolé i čtyřkolé, byly často ukládány do hrobů. Kolo je vskutku geniální vynález. Jeho kruhovitý tvar umožňuje vysokou rychlost. Proto bylo Kelty uctíváno. Dneska již lidé kolo za zázrak nepovažují. Neměli bychom však zapomínat, že zaoblené těleso se po zemi pohybuje rychleji než těleso jiného tvaru. Kolo sloužilo k symbolickému vyjádření spousty věcí, například slunce, a protože světelné paprsky jsou odrazem zásvětního světla, odkazovalo i na zásvětí. Ba co víc: V bezčasoprostorovém zásvětí se světlo pohybuje takovou rychlostí, že se vlastně ani nepohybuje, a proto je člověk vždy už tam, kde chce být, stejně jako bohové – sotvaže osedlají koně, už jsou v cíli. Takto působivě a názorně byly popisovány odlišné vlastnosti naší sousední úrovně bytí.

— PÁTÝ POKLAD —

### OHLÁVKA CLYNOA EIDDYNA

Tato ohlávka byla upevněna sponkou v nohách postele svého majitele. Byla to kouzelná ohlávka, neboť každý kůň, po němž on zatoužil, se do ní chytil.

Výklad: Keltové žili se svými koňmi, ti představovali jejich nejcennější majetek. Umožňovali jim rychle se pohybovat z místa na místo. Ke koni však patřila ohlávka, za kterou se zvíře dalo držet. Kůň – tehdy nejrychlejší dopravní prostředek – symbolizoval zásvětí, ducha. Na koních jezdili i bohové, totiž přemisťovali se v bezčasovosti. Protože symbolem zásvětí bylo rovněž slunce, poukazoval kůň i na slunce. Byl pohřbíván společně se svým majitelem, aby nebožtík díky analogii koně a zásvětí měl podíl na druhém. Na tom byla založena veškerá kouzla analogické magie. Jelikož vlastním koně, jezdím na něm, obětuji ho, připadám si téměř jako bůh, cválám přes širé pláně, téměř jako bůh, jsem samotnou rychlostí, téměř jako bůh. Prostřednictvím analogie, jakkoli primitivní a nepravděpodobné, se člověk pokoušel proniknout do zásvětí. Pokud se mu to nepodařilo, nevzdával se naděje. Protože zásvětí je vlastně bohyní matkou, jsou i koně bohyně matky, nebo alespoň jejich symboly.

Kdo vlastní ohlávku, disponuje silou zásvětí, bohyně matky či plodnosti. Samotná ohlávka jako spleť řemenů a provazů představuje síť života, nekonečnou provázanost událostí – jak nám ji předvádějí proplétané keltské ornamenty.

Do ohlávky Clynoa Eiddyna chytíte každého koně, kterého budete chtít. To poukazuje na něco velice důležitého. Podle mého názoru je ohlávka symbolem nekonečných životních souvztažností. Náš život je takový, jaký je, protože je se všemi ostatními životy provázán pletivem vztahů, ba co víc, všechny bytosti a věci jsou prostřednictvím jim všem vlastní stejné pralátky v podstatě jedním. Vztah vzniká jen na základě všejednoty v pralátce. Náš závěr o této podivuhodné ohlávce se tudíž dotýká nejvyšší transmateriální fyziky: pletivo života,



v němž koexistují všechny bytosti v důsledku společné prapodstaty, je utkáno z našich přání, je naším vědomím. Pralátka je vědomí, to je stejně jemné a stejně hmotné jako ona. Pralátka je duch, vědomí a to, co vědomí vytváří, cítění a myšlení. Když cítím, formuji pralátku. Když chci chytit koně do ohlávky, stane se to ihned, jsem-li ovšem v zászvěti, kde je všechno čistá pralátka, čisté vědomí. Nacházím-li se v materiálním světě, moje přání se splní jen tehdy, když je nadlidsky silné, potom se pralátka zformuje do vytoužené věci, říkáme, že „se přání vyplnilo“. Nebo si musím něco přát velice dlouho, z tohoto přání učinit životní úkol. Díky vytrvalosti a neustálému lpění na přání se někdy stane, že se toto přání vyplní. Toto je tajemství života, které je zde zmíněno jen okrajově. Ale je to veliké tajemství. Zászvěti vypadá tak, jak si přejeme, aby vypadalo, nebo jak podvědomě očekáváme, že bude vypadat. Proto existuje tolik zászvěti, kolik je o nich představ. Kdo na zászvěti nevěří, žádné ani nezakouší a vězí v černé nicotě. Proto ví každý již teď, jak bude žít v zászvěti – potřebuje si jenom uspořádat svoje vědomá a podvědomá přání, svoje představy a klišé o něm, a potom ví, kde přistane. Ovšem představy uložené hluboko v našem nitru je třeba dostat do vědomí, což se každému nepovede. Ohlávku vlastníme všichni, ale zdaleka ne každý bude stejně úspěšný. Zászvěti nám umožní všechno, protože je vším. Každý si může své zászvěti vytvořit již teď.

Z toho všeho je vidět, že keltské příběhy nejsou žádné pohádky; za obyčejnou ohlávku se skrývá celá filosofie. Proto se ptám, zda by něco takového dokázal moderní racionálně uvažující filosof? Racionální myšlení ulpívá na povrchu, protože kauzalita operující v jediné úrovni bytí nemůže postihnout hluboké pravdy. Pouze s pomocí symbolů – jež nejsou ničím

jiným než „provázanými“ pocity – a „kouzlení s analogiemi“ může být předvedena celá pravda, a to názorně a s ohledem na praktický život, což žádná racionální filosofie nesvede.

— ŠESTÝ POKLAD —

### NŮŽ LLAWFRONEDDA JEZDCE

Při jedné hostině naráz nakrájel maso pro čtyřadvacet mužů.

Výklad: Každý předmět užívaný lidmi může poukazovat na vlastnosti zászvěti. Staré keltské příběhy vycházejí z praktických, každému známých věcí, které mají posloužit jako klíč k zászvěti. Zde je to nůž. Pozemským nožem lze ukrojit pouze jeden kus masa, avšak v zászvěti může myšlenka a kouzelný nůž nakrájet masa tolik, kolik si zrovna přejeme, neboť to je svět, kde se splní každé naše přání. Stane se to, co chci já. Cožpak by takový kouzelný nůž nechtěl každý? Chtěl by a také ho po smrti dostane. Při zkoumání těchto pokladů pocítíme závan naší posmrtné existence. Tyto skvosty jsou knihou mrtvých v malém – ovšem jen pro toho, kdo má oči k vidění.

— SEDMÝ POKLAD —

### KOTEL OBRA DIWRNACHA

Připravuje jídlo jen pro odvážné, nikdy pro zbabělce.

Výklad: To, že se z tohoto kotle najedí jen odvážní, neznamená nic jiného, než že proniknout do zászvěti vyžaduje nadlidskou odvahu, neboť obyčejný smrtelník tam zemře – pouze opravdoví hrdinové se odtamtud mohou za jistých okolností vrátit, protože k onomu světu zpola náležejí po matce či otci. A navíc: Kdo v zászvěti něco sní, odsoudí se k smrti, neboť



tím projeví ochotu zemřít. Kdo však chce zůstat naživu, nesmí v zászvětí vzít nic do úst.

— OSMÝ POKLAD —

### BRUS TUDWALA TUDGLYDA

Když na něm odvážný muž nabrousí svůj meč, bude každá rána, kterou zasadí nepříteli, smrtelná. Meč zbabělce však zůstane pořád stejný.

Výklad: Kámen poukazuje na zászvětí. Přestože je tak tvrdý, ztělesňuje svou hustotou, hmotností a pevností věčnost neboli bezčasovost. Kámen je analogií bohů. Navzdory této úvaze je kladen na roveň plodnosti, neboť je přece zászvětím – tedy životem. Zde se jedná o brus. Meč na něm nabroušený se stává v negativním smyslu plodným: každé zranění, které způsobí, je smrtelné. Předpokládá to samozřejmě odvážného bojovníka, který se ničeho nezalekne. Jen ten, kdo se nebojí smrti, protože ví o svém dalším životě, je vlastně pravým bojovníkem. Touto odvahou však není myšlena odvaha fyzická, nýbrž duchovní, odvaha zkoumat zászvětí a objevit v něm onen svět, kde žijeme dál po smrti.

— DEVÁTÝ POKLAD —

### PLÁŠŤ PADARNA PEISRUDDA

Tento plášť padne jen ušlechtilému muži, sprostákovi nikdy. (Odpovídá plášti z artušovské legendy, který zahaluje nahotu věrných žen, ne však cizoložnic.)

Výklad: Elfové a víly nosí pláště neviditelnosti. Plášť – často pět plášťů přes sebe – symbolizuje zászvětí neboli svět elfů a víl. Chtějí-li lidé proniknout do zászvětí, totiž chtějí-li získat takový plášť, musejí ovládnout svého du-

cha, to znamená naučit se vědomě oddělovat svou duši od těla.

Padarn (Padern/Paternus) je světec ze 6. století; založil klášter Lanbadern Fawr v Dyfedu a stal se tam opatem. Podle jednoho příběhu se Artuš pokusil ukrást světcovi kabát, načež ho Padarn nechal celého zmizet, pouze hlava z něj zbyla. Avšak Artuš se omluvil a světec kouzlo zrušil. Zde vidíme, jak se křesťané snažili přivlastnit si keltské myšlenkové dědictví, když opaty stavěli na roveň elfům, kteří měli pláště neviditelnosti.

— DESÁTÝ A JEDENÁCTÝ POKLAD —

### HLINĚNÝ DŽBÁN A RHYGENYDDOVY KLÍČE

Ve džbánu se nacházejí jen oblíbená jídla.

Výklad: Hliněný džbán je obměnou kotle univerzální plodnosti pramatky, země, zászvětí. Klíče, které slouží k otvírání, mohou poukazovat na spoustu věcí, na otvírání zászvětí, otvírání nějakého tajemství nebo naší duše...

— DVANÁCTÝ POKLAD —

### ŠACHOVNICE Z GWENDDOLAU

Figurky byly ze stříbra, deska ze zlata. Hra se hrála sama.

Výklad: Šachovnice umožňující obrovské množství tahů a spousta figurek – to je život sám. Šachová hra skrývá veškerá tajemství naší existence, je lidským mikrokosmem. Kdo má šachovnici, je pánem života, a to může být jen nějaký bůh. Pozorujeme-li život, zdá se nám, že figurky, tj. lidé a ostatní živé bytosti, hrají samy od sebe, nepotřebujeme vůbec zasahovat, jednotlivé tahy se dějí samy, neboť figurkami pohybuje sám osud. Šachovnice je osud,



je předurčen v podobě jednotlivých políček. Černobílá šachovnice je pole osudu, jednou černé, jednou bílé, neboť osud se mění a my jsme k němu připoutáni jako „stádo“ – tak keltští bohové nazývali lidstvo – hodnotami a funkcemi, jak se na stádo sluší a patří. Bohové nám dali řád a jako hrací pole planetu Zemi.

Když hrajeme šachy, můžeme vyhrávat a prohřávat, jsme polapeni v této dualitě a zůstáváme poslušni bohů. Zde jsou naznačena nejhlubší tajemství života, jeho smysl, cíl a úkol – ovšemže v jistém rámci, jenž byl stanoven bohem, bohem šachovnice.

— TRINÁCTÝ POKLAD —

### ARTUŠŮV PLÁŠŤ

Kdo ho nosil, byl neviditelný.

Výklad: Pláště neviditelnosti se objevují v tradicích všech národů. Mezi ně patřily všechny pláště elfů a víl. Být neviditelným, a přece tady, to je velká lidská tužba. Jejím naplnění stojí v cestě naše hmotná podstata. Kdo se však dokáže zcela produhovnit, stane se neviditelným. Existuje spousta zpráv o lidech, kteří se stali neviditelnými, když se dostali do stavu nejhlubšího mystického ponoření. Tehdy se tělo zdánlivě rozpustí následkem nesmírné touhy po produhovnění. Zde je naznačena jednota vědomí a hmoty, respektive to, že hmota je produktem vědomí.

Jak se zdá, lze dnes neviditelnosti dosáhnout i jinak, bez hlubokého duchovního pohroužení. Úsilí vojenských expertů vyvinout neviditelné lodi a tanky bylo podle všeho korunováno úspěchem. Mám za to, že již dávno v minulosti existovaly energetické systémy, které předměty v příslušném energetickém poli nejenom zneviditelňovaly, ale – v bezča-

sovém a odhmotňujícím poli – dokonce činily nezávislé na časoprostoru. Magický plášť je možná vzpomínkou Keltů na takové technologie, jak jinak by ho mohli svým elfům a bohům přibájit? Podle tradice přece existovalo spojení elfů a lidí, a to u všech národů bez výjimky.

U všech těchto pokladů záleží na vnitřní opravdovosti a způsobilosti jejich držitele, nepovolanému nejsou k ničemu. Všechny souvisejí s královstvím a Nejvyšší bytostí země – králem mohla být jen vznešená bytost, jen taková byla oprávněna rozhodovat o osudu národa. A Nejvyšší bytost chtěla za muže pouze toho, kdo byl pevně spjat se zázsvětím – jen když byli ve vzájemném souladu, země rodila, byla úrodná, živila národ. Můžeme dnešním vládcům přiznat stejné schopnosti, můžeme snad říci, že dnešní „králové“ se správně spojují s Nejvyšší bytostí – žijeme ve šťastné zemi?

Tyto poklady jsou podle artušovské legendy o Merlinovi uloženy v jeho skleněném paláci na ostrově Bardsey – tedy v zázsvětí, kde jinde?

## ŽIVLY

### A ROZČLENĚNÍ ZÁSVĚTÍ

Keltové vysvětlovali jemnohmotné zázsvětí pomocí čtyř živlů.

— VZDUCH A DUCH —

Vzduch symbolizuje univerzálního ducha, veškerenstvo. Toto nejvyšší jsoucno smělo být uctíváno jen ve volné přírodě, nikdy pod střechou, neboť duch se spojuje s člověkem prostřednictvím vzduchu. Lesy byly tudíž chrámy. Vzduch, totiž duch, poskytuje útočiště





*Ucho a hubička tohoto džbánu z Basse-Yutz, zhotovenébo kolem roku 400 př. n. l., prozrazuje etruský vliv.*

duším zemřelých v době mezi jednotlivými vtěleními. Podle toho se nebožtík po smrti nalézá v čistém duchovním stavu, jemném jako vzduch nebo ještě jemnějším. Stejně všudypřítomný jako vzduch je i duch, a proto se nabízel jako symbol nepochopitelného, nekonečného ducha. Člověk potřebuje viditelné, aby mohl pojmenovat a vycítovat neviditelné.

#### — SVĚTLO A OČIŠŤOVÁNÍ —

Mezi duchem a člověkem je zapotřebí prostředníka. Světlo – téměř stejně nepochopitelné jako vzduch – je považováno za pro-

středníka duchovního utváření. Světlo v podobě slunce bylo pro Kelty symbolem aktivního života a tvoření. Dokonalé duše míří ke slunci, ke světlu, k „oceánu blaženosti“. Tam budou třikrát očištěny, než přejdou do sfér vně slunečního systému. Rovněž se věřilo, že meteory dopraví duši do ráje.

#### — VODA A MĚSÍC —

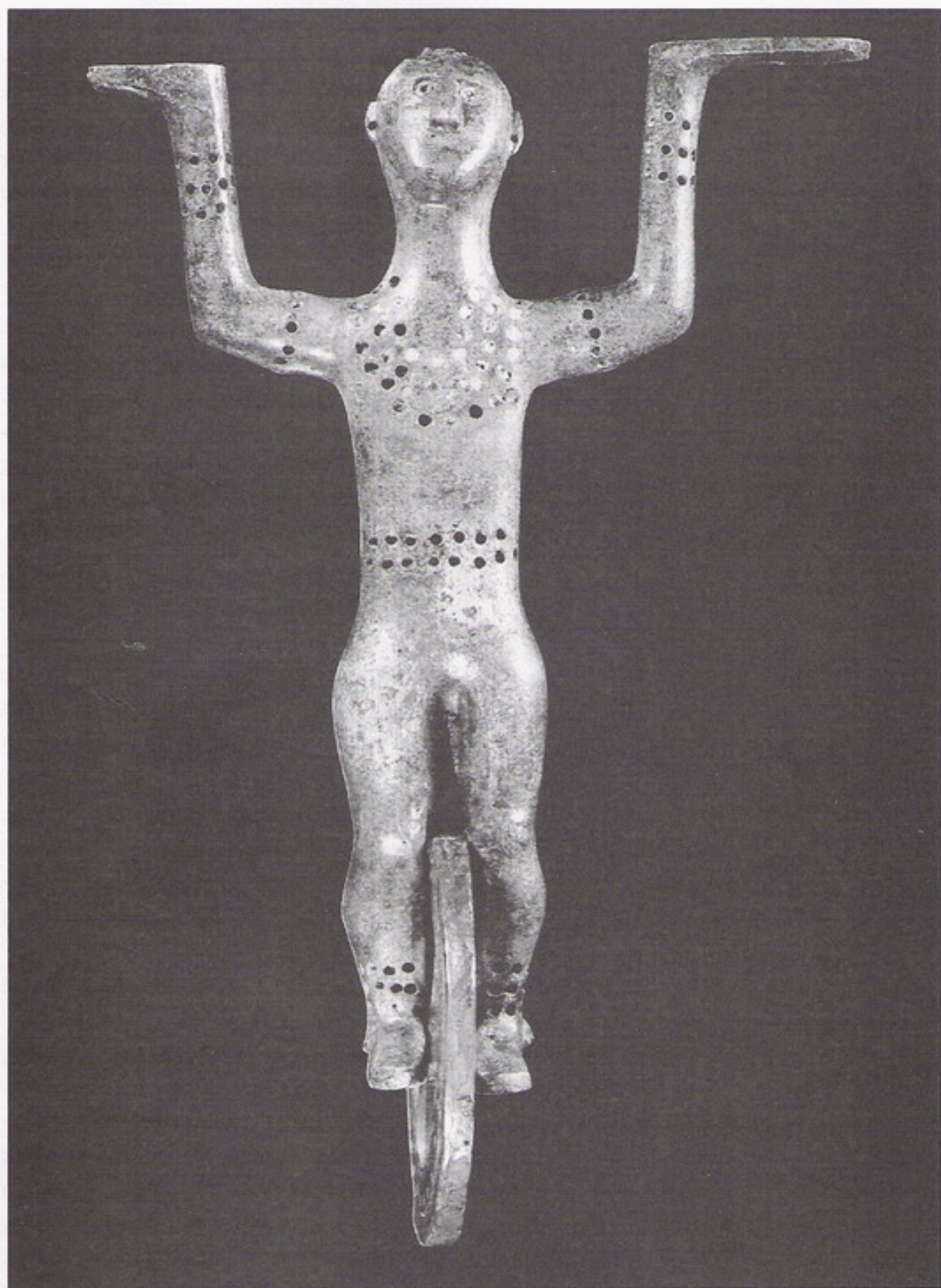
Voda, která je již mnohem uchopitelnější než vzduch či světlo, byla považována za významný princip stvoření. Říkalo se: země znečišťuje vodní princip (prameny, stromy, kanály), ale také země bude zušlechtěna vodou a má vlastní léčivou sílu.

Měsíc – symbolicky postaven na roveň vodě – byl považován za ženský aspekt člověka. Měsíc je místem, kde se zdržují obyčejné duše v přestávkách mezi inkarnacemi a spočívají ve stavu, kdy nic nevnímají; krátce po smrti však duše nějakou dobu pobývají v nadzemských oblacích z vodní páry.

V podstatě se zde rozlišuje mezi světlem, sluncem a duchem jako nejvyšším stavem člověka a mraky, vodou a měsícem jako jeho zkaleným duševním stavem. Rozlišuje se mezi duchem a duší (moře, voda). Duše je trýzněna tísnivými duševními stavy, což je duchu cizí.

Nebe a peklo existují v křesťanství vedle sebe. V souladu s tím rozlišuji mezi duchem a plazmou, totiž duší. Po smrti nás čekají dvě významné fáze, říše duše, kam odchází většina lidí, a říše ducha, která se zdá být vyhrazena jen málokomu. Říše duše – voda, mraky, pára, plazma – se vyznačuje zakaleností vědomí, protože je obtěžkána našimi pocity a myšlenkami – stejně jako je tomu v pozemském životě.





*Jedna z osmi figurek, které nesly knížecí máry objevené v mohyle u Hochdorfu v Bádensku-Wirtenbersku v letech 1978–1979. Do dírek na jejím těle byly vsazeny korále.*



# • IX •



## POSVÁTNÉ USPOŘÁDÁNÍ

*My, bohové, ti dáváme tuto zemi; avšak protože jsme ji utvořili vlastníma rukama, neopustíme ji úplně. Budeme v bílé mlze, která zabaluje vrcholky hor; budeme tichem, které se vznáší nad jezery; budeme radostným šuměním řek; budeme skrytým věděním lesů. Ještě dluho poté, co tvoje dítě na nás zapomenou, budou naslouchat naší hudbě v pevnostech na návrších prozářených sluncem a uvidí naše mohutné bílé koně, jak pozvedají hlavy od horských jezer a setřásají rosu ze svých hřív. Nakonec poznají, že všechny krásy světa se k nám navracejí a že jejich boje nejsou než ozvěnou našich bojů.*

Monroe, 1992

*Symboły utěšují ducha, neboť mu dávají poznat, že pro něj neexistuje jen možnost pozemského [života].*

Paul Klee



## VŠEMOC BOHŮ\*

Když galský vojevůdce Brennus vstoupil v roce 279 př. n. l. do Delf, propukl v bouřlivé veselí při pohledu na sochy bohů, které měly lidskou podobu – spatřoval v nich pouhé antropocentrické představy. Keltové nahlíželi božské v koloběhu věčného návratu; jakoukoli fixaci v podobě písemného zápisu, obrazu či sochy odmítali.

V keltských příbězích spolu bohové bojují a vzájemně se usmrcují. Zabití boha není vraždou, neboť bohové neumírají, smrt je pro ně součástí procesu poznání.

V příběhu o Sualtamovi se Cú Chulainn zápolící v bitevní vřavě se sedmadvaceti nepřáteli domnívá, že vpadne do nebe, překročí moře, pohne zemí, avšak král Conchobar soudí, že je na omylu:

Ještě byste měli před sebou moře, nad sebou nebe a pod sebou zemi.

Keltové měli obrovský strach, že se nebe zřítí. Nebe jako nejvyšší úroveň bytí v trojdílné struktuře keltské kosmologie stojí nad zásvětím a pozemským světem. K jeho zřícení by mohlo dojít jedině tehdy, kdyby se roztříštil strom světa. To by mělo za následek zánik božského řádu a bytí vůbec. A toho je třeba se obávat především, všechno ostatní je druhořadé a odehrává se v rámci samotného nebe. Nejedná se samozřejmě o nebe na obloze, ale o symbol.

Existovala spousta božstev jednotlivých kmenů, z některých se stala hlavní božstva všech

Keltů, jiná se neuvěřitelným způsobem promísila. Takové obrovské množství bohů sloužilo k vyjádření proměnlivých forem jediného ducha. Protože jediný božský princip obsahuje nekonečné množství faktů a událostí z našeho reálného světa, tíhne lidský rozum k tomu, aby si z něho odvodil celou řadu malých bohů. Jen tak je tento nejvyšší božský princip pochopitelný. V této kapitole se pokusím o výklad nejdůležitějších božských zákonů. V podstatě existují jen bohové, kteří zpřítomňují čistého ducha, a bohové, kteří představují plazmatický svět respektive plazmatický svět a jeho materiální aspekty.

## PRAOTCOVÉ

— DAGDA —

### NEJVYŠŠÍ ZÁKON VYTVÁŘÍ ŽIVOT

Nejvyšší bůh, Všechno, vlastní kotel a harfu, což je narážka na kosmologické stavy. Kosmologické vývojové zákony jsou ve všech světových tradicích líčeny jako rodové ságy – a u Keltů tomu nebylo jinak. Proto jsem se pokusil zrekonstruovat keltskou kosmologii z těchto rodových tragédií, i když to zpočátku může čtenáře mást. Je klidně možné, že tato kosmologie byla původně abstraktní a „vědecká“, ale když později zlidověla, byla vykládána na modelu otce, matky, dětí a rodin, aby se snadno zapamatovala a byla všem srozumitelná.

## DVA KONCE KYJE

### NEBOLI PROTIKLADY BYTÍ

Dagda, „dobrý bůh“ (*dago* = dobrý, *devos* = bůh), Eochaid Ollathair, tj. „otec všech“, „nejvyšší otec“, byl samozřejmě i pánem nad životem a smrtí. V tomto smyslu je také líčen jako

\* Slovo *Gott*, germánsky *guda* = bůh, původně neutrum; v góštíně se proměnilo v *guth* a ve staré hornoněmčině v *got*. Pochází z indoevropského kořene *ghau*, „volat, vzývat“, totiž vzývaná bytost, bůh.



majitel kyje, který za sebou táhl na kolech a k jehož zvednutí bylo zapotřebí osmi mužů. Jedním jeho koncem mohl naráz zabít devět mužů. Nešlo vůbec o *devět* mužů, devítka je svatým číslem celku, všeho (trojka představuje trojnost jednoty, jednota je chápána jako třikrát rozdělená; „třikrát tři“ to znovu zdůrazňuje), což poukazuje na všeobsáhlost kyje, symbol veškerého bytí. Kyj určuje okamžik smrti i zrození, respektive to, zda vůbec něco vznikne či nikoli. Jeho opačným koncem Dagda zase křísil mrtvé. Smrt a život jsou jedním, praví se zde, leží na dřívku kyje, spojujícím oba konce. Řečeno přesněji: smrt vede do skutečného života, ke zrození ve fyzické smrti. Výstižná představa oboustranného kyje poukazuje na dva aspekty bytí, na život a smrt.

A svojí harfou, jejíž tóny rozkmitávají bytí, ovlivňuje mysl všech lidí. Jeho životní vibrace je životní vibrací nás všech, my jsme jím. Tato harfa se nazývá „dub ve dvojí zeleni“ nebo „čtyřúhlá hudba“ a Dagda na ni hrál smutné i veselé melodie a ukolébavky.

#### DAGDA JAKO KOTEL PLNOSTI A DÁRCE ŽIVOTA

Jak již víme, byl Dagda také pánem „kotle hojnosti“, čtvrtého pokladu Tuatha Dé Danannů. Od tohoto kotle neodešel nikdo hladový. Když ho Fomóirové přinutili vyjít kotel do dna, skutečně se mu to podařilo a ještě stačil „provrtat kůlem“ dceru fomóirského krále, totiž přivést ji do jiného stavu.

Dagda může vyprázdnit jakýkoli sebeplněnější kotel, protože on sám je každým kotlem, kotlem bytí, a kromě toho může ještě přivádět do jiného stavu ženy, totiž být plodným; tvořit život patří beztak do popisu jeho práce, neboť je tvůrcem života, samotnou plazmou.



*Detail z jednoho plátu Gundestrupského kotle. Cernunnos je zpravidla znázorňován v lotosovém sedu. Zde je obklopen zvířaty, přičemž v pravé ruce drží torques a v levé hada.*

#### DAGDA: VŠECHNO JE JEDNÍM

Dagdův syn se jmenuje Óengus, „mladík“ nebo „jediný silný“. Je bohem lásky; patří mu čtyři ptáci (jejich zpěv má stejné účinky jako Erótovy šípy), kteří jsou obměnou otcovy harfy. Stejně jako harfa mohou tito ptáci ovlivňovat nálady lidí. V jistém ohledu jsou Dagda a jeho syn naším vědomím, a to je vlastně bytím. Každý z nás je tudíž nejvyšším bohem. Proto musíme být pozorní a neustále myslet na to, že Dagda je nejvyšší bůh, všechno, a současně náš lidský duch. Zde je rozvinuta nejhlubší kosmologická psychologie a filosofie bytí: celek a část jsou stejné a vzájemně na sebe odkazují. Jednota všeho a každého.

Křesťanství z Dagdy učinilo karikaturu. Dagda Mór, „dobrý bůh“, či Ruad Rofhessa, „pán všeho vědění“, zmizel spolu s Kelty.

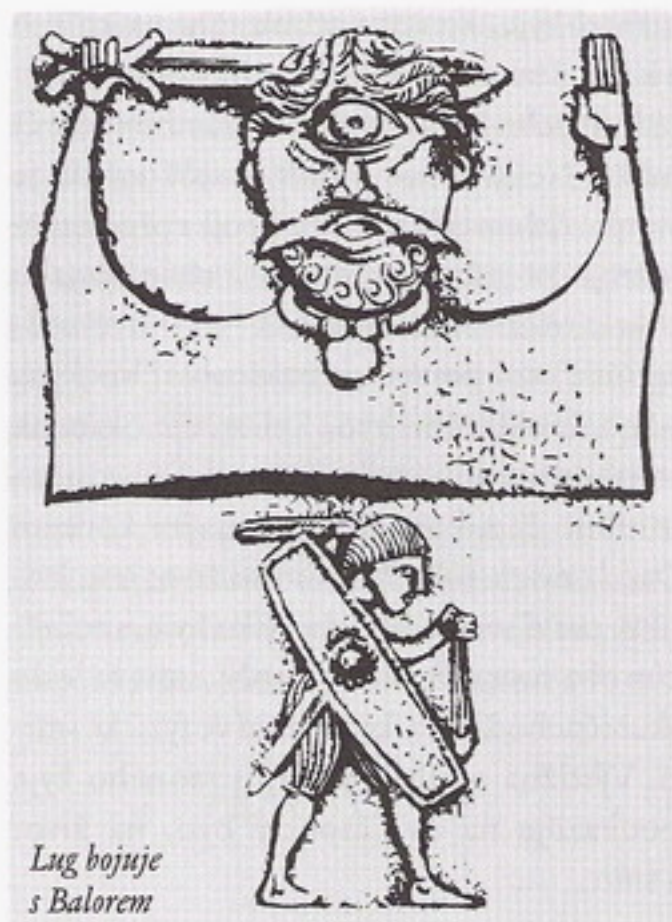


— BALOR —  
FOMÓIRSKÝ BŮH SLUNCE

Balor byl králem Fomóirů, kteří jsou líčeni jako síly chaosu, podsvětí. Dovídáme se, že to byli dávnověcí démoni, což jen ukazuje, že se zde cosi nepochopilo. Co slovo Fomóirové původně označovalo, je nejasné, někteří tvrdí, že moře, *muir*, jiní noční můru, strašidlo. V Irsku měli žít odpradávná, neboť když tři sta let po potopě světa přistál u jeho břehů Partholón se svými muži, utkal se s nimi. Nemed a jeho družina, kteří do Irska připluli o něco později, byli Fomóiry utlačováni, a teprve po nich na ostrov dorazili Tuatha Dé Danannové, jimž se podařilo nad Fomóiry zvítězit a vyhnat je ze země. Podle některých autorů Fomóirové snad v Irsku ani nežili, nýbrž za mořem, nebo dokonce pod ním.

Není vůbec jasné, zda se jedná o skutečné obyvatel Irska nebo o duchovní bytosti z plazmatického zásvětí. V příbězích je to líčeno tak zmateně, že nakonec nabudeme dojmu, jako by lidé bojovali jen proti duchům, kteří žili na území Irska. Ale tak tomu není. Buď noví přistěhovalci považovali původní obyvatel Irska za přízraky (připadali jim démoničtí, protože jim nerozuměli), nebo se ještě nenalzáme na historické, nýbrž protohistoricko-duchovní úrovni výkladu světa. Nabízí se ještě další možnost: Fomóirové byli skutečnými obyvateli Irska z masa a kostí, ale kvůli své cizorodosti byli ztotožněni se zásvětními silami, proměněni v duchovní bytosti, a to buď bezprostředně, nebo dodatečně, v mytologii.

Dohodněme se na tomto: Existovalo praobyvatelstvo, s nímž byli noví obyvatelé Irska neustále na štíru, které ale současně považovali za přízraky, za bytosti ze zásvětí.



BOJ MEZI OKEM A SVĚTLEM

Tento příběh o fomóirském králi Balorovi nám snad poněkud poodhalí tajemství jeho původu. Balorovi bylo prorokováno, že zemře rukou svého vnuka. Proto svou dceru uvěznil na osamělém ostrově a nechal ji tam hlídat, aby nemohla zplodit syna. Ale nakonec dopadlo všechno jinak, věštba se naplnila. Hrdina Cian pronikl na ostrov, vyspal se s Eithnou, a ta porodila Luga, světlo. Duch, Balor, se ve skutečnosti promění ve světlo, v Luga, když začne proces utváření hmotného světa. Tento příběh odkazuje na stvoření, na sestup ducha do plazmy a do hmoty.

Balor má zbraň, svoje jediné oko: na koho padne jeho pohled, ten zemře. Kdo uzří samotného ducha, musí zemřít. Proto člověk potřebuje prostředníky mezi sebou a čistým duchovním. Z tohoto důvodu drželi Balorovi sluhové jeho oko zavřené a otevřeno mohlo být jen spojenými silami několika mužů.



Jak přišel Balor k tomuto oku? Kdysi tajně pozoroval druidy při přípravě kouzelného nápoje. Stříkanec tekutiny mu zasáhl oko a ono získalo svou ničivou sílu. Proto ho ani neotvíral. Čtyři sluhové mu museli nadzvednout víčko, chtěl-li zabít nepřítele pohledem. Velšskou obdobou Balora je Yspaddaden Pennkawr, jenž byl také raněn do oka. Byl považován za nejvyššího z obrů. Podle věštby měl žít, dokud se jeho dcera Olwen neprovdá, a tak jejímu nápadníkovi Kulhwchovi uložil řadu nesplnitelných úkolů. Ale ten je všechny splnil a nechal potom obra zabít.

#### BITVA NA MAG TUIREDU

V bitvě na Mag Tuiredu spolu bojují dvě armády (přízraků), Fomóirové a Tuatha Dé Danannové. Proti sobě stojí dva králové – oba reprezentují ducha: Balor a Núadu. Núadu je zabit. V další z bitev zasáhne Balorův vnuk Lug, Světlo, svého děda do oka kamenem, jenž se tak stává nezpůsobilým výkonu královské funkce a bude stát. Světlo přebírá řízení evoluce. Avšak Balor není mrtev, jako duchovní zákon nemůže zemřít; motiv smrti Keltové používají ke zdůraznění vývoje a změny, proto se objevuje tak často. Světlo bojuje proti oku? Oko je přece něco, co vidí světlo, a právě díky světlu se stává tím, čím je. Smrt oka je zrozením světla. Světlo je nejprve světlem slunce, ducha, a později světlem zásvětí, plazmy. Světlo a oko tvoří jednotu. Tato bitva, která vypadá jako skutečná, představuje zákony duchovního pohybu. Oko již je dalším stupněm evoluce, vysílá a přijímá světlo, představuje Luga, světlo za světlem. Se světlem začíná proces utváření, který je završen ve hmotě.

Fomóirové, jak jsem již uvedl, byli nově přichozími kmeny zatraceni jako zlé a temné

přízraky. Nevíme o nich nic bližšího, pouze o jejich králi Balorovi, jenž však je králem ducha a k tomu ještě vládcem podsvětí, což mělo ovšem za následek, že se z Fomóirů staly podsvětní bytosti. Balorův vnuk Lug je zákonem plazmy a tím i prazákonem fyzického vesmíru a rozhodně ne člověkem. To však neznámá, že by Fomóirové nemohli mít opravdového krále Balora.

Co tedy je touto bitvou myšleno? Jedná se o podsvětní boj, o nadmyslový přírodní pohyb nebo o souboje nelidských bytostí, bohů či obrů? Nebo jsou tyto nadlidské události přeneseny na pozemskou úroveň? Nebo jsou na ni přeneseny duchovní zákony? Nebo je všechno jak má být a pouze se to nějak popletlo?

Zcela jasné je toto: Balor je duchovní zákon a Lug světlo. Núadu je duchovní zákon Tuatha Dé Danannů. Jde zde o filosofii ducha vysvětlovanou na příkladu bitvy pozemšťanů, neboť Fomóirové a Tuatha Dé Danannové mohly klidně být skutečné kmeny, které spolu válčily, čímž také spolu válčili jejich bohové. Válka byla potom chápána jako válka bohů.

Již v dávných dobách došlo k promíchání nadpozemské filosofie a skutečných pozemských událostí. První národy údajně nečinily rozdílu mezi duchovními silami a pozemskými činy, respektive mezi nimi jasně rozlišovaly, avšak stejně jasně viděly analogii mezi pochody na pozemské a nadmyslové úrovni, a tímto promícháním chtěly vyjádřit jejich jednotu. Veškeré boží zákony mají obdobu v pozemských zákonech. Lug je světlem podsvětí, leč nikoli neprávem také symbolizuje sluneční světlo. To je příčinou všech nedorozumění. Vytvářet analogie je však zcela na místě, ostatně základem náboženství všech



starých národů bylo, že vše pozemské považovaly za pouhé zhuštění jemnějších nadpozemských pochodů. Toto je vědecký výklad bytí v podání nejstarších národů. Moderní člověk už ho není schopen – zná jen pozemský svět, protože jeho duchovní pozadí se v průběhu dějin vytratilo. Pro staré národy však byla analogie, vznik pozemského světla z premateriálního zásvětího světla, samozřejmostí. Jejich duch spočíval v duchovní pralátce mnohem víc, než si dnes vůbec dokážeme představit.

Zázrak života se tehdy vyvozoval z hlubokých premateriálních, nadpozemských či zásvětíh stavů. Zásvětí, základ pozemského světa, se jim jevilo jako skutečnější než svět, v němž žily. Tajemství vzniku jejich fyzické podoby z nefyzického premateriálního oceánu jim nedalo spát. Zásvětí si nepředstavovaly jako nějaký svět za pozemským světem – tak se jevilo až jejich potomkům, kdy už bylo staré vědění zkomoleno a upadalo do zapomnění – nýbrž jako všudypřítomný a vše pronikající subatomický svět pralátky, který není hmotný, nýbrž světelný, na což poukazovaly i vlastnosti jejich bohů. Pojem podsvětí, respektive nadsvětí je pojmem kvantové fyziky a nikoli, jak se dnes domníváme, pojmem mytologickým.

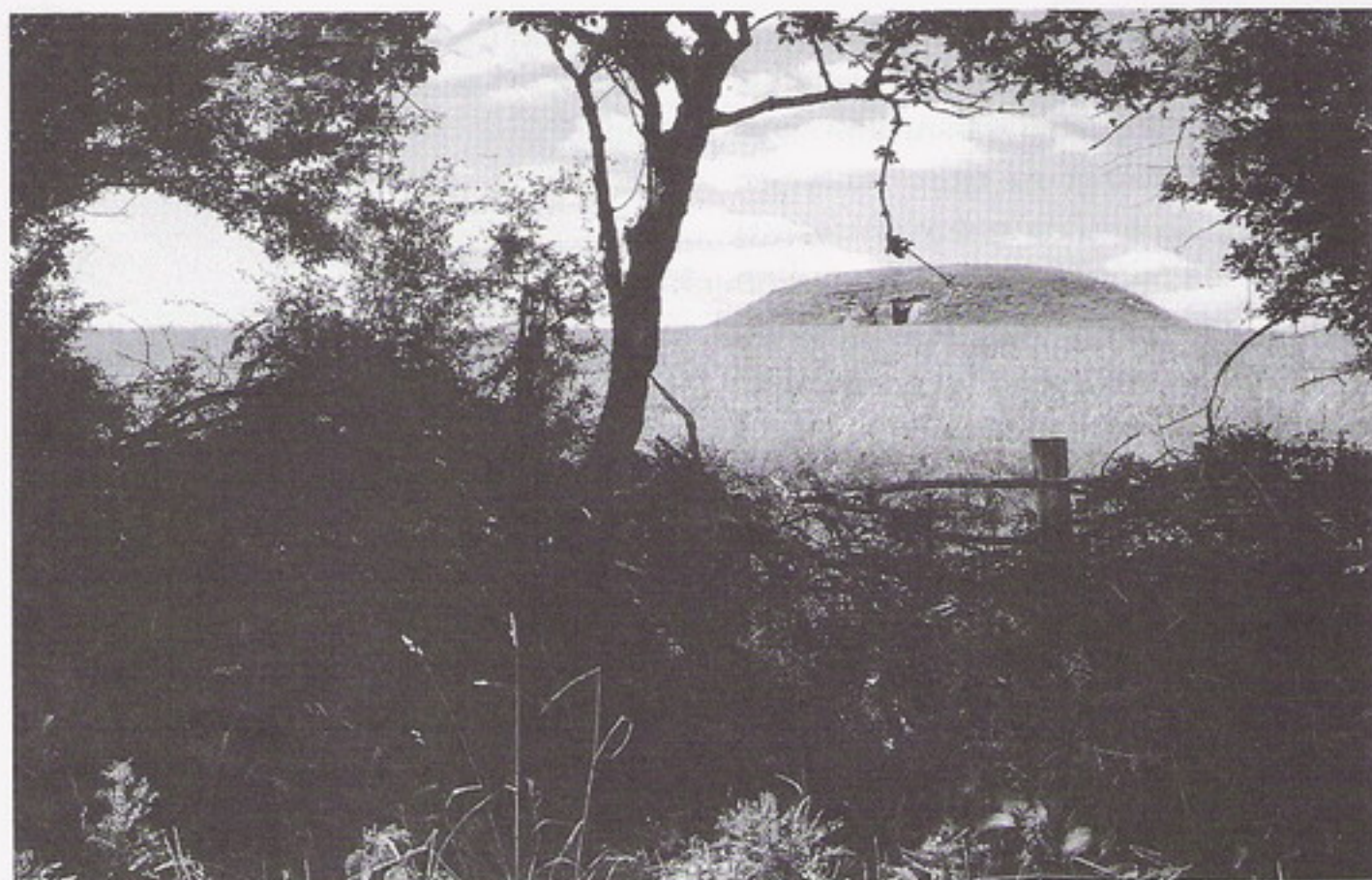
Starým národům nešlo o mýty, nýbrž o zkoumání zázraku bytí, a musely proto stejně jako dnešní fyzikové předpokládat, že fyzikální svět nevznikl sám od sebe – musely vycházet z prapříčin, ze světa za světem, z podsvětí, které je dnes nazýváno kvantovým světem. Současná fyzika však nechápe dosud to, co Keltům bylo již dávno jasné, že totiž to, co nás všechny prvotně utváří, je duch, duše, myšlenka. Zakoušet hmotný svět je jedna věc, druhou věcí je zakoušet vlastního ducha,

vlastní duši nezávisle na těle. Já, složené z myšlení a cítění, nepocházelo podle psychologů dávných kmenů z hmotného světa, nýbrž bylo svébytným projevem podsvětí, nyní ovšem důkladně promíseným s hmotou. Proto se v člověku prolínají dva světy. Na rozdíl od dávných dob, kdy si lidé ještě uvědomovali toto spojení dvou v podstatě neslučitelných věcí, moderní psychologie na tento protiklad úplně zapomněla a přesunula duchovno a duševno do mozku, nechala duši vzniknout v mozku, a byla tudíž nucena předpokládat, že duše umírá se smrtí mozku. Podnes žijeme jako tělesné a duševní bytosti, ovšem spojení s univerzálním světem ducha a plazmy je to tam. Stali jsme se mrzáky, vydávanými na pospas zákonům materiálního světa, které nejsou ničím jiným než rozvinutím nebo zmnožením univerzálních zákonů. Bůh je mrtev, ať žije hmota! Avšak věda potajmu dohání ztracený čas, zákony za hmotou budou objeveny... Balor nemůže zemřít.

— LUG —  
TRANSMATERIÁLNÍ  
DUCHOVNÍ SVĚTLO

O jeden stupeň níže než nejvyšší bůh Balor stojí Lug, světlo zásvětí. Lug je synem Eithne a Ciana a byl vychován Manannánem a Tailtiu. Jeho otec Cian je synem Diana Céchta, Dagdova bratra. Lug je potomkem nejvyššího boha, ale náleží k dalšímu stupni evoluce, k plazmě. Lug je zásvětím, plazmatickou zónou. Zásvětí a smrt jsou světlem duše, světlem u kořenů hmoty, zářivou silou, energií, životní silou, do jisté míry subatomickou silou bytí. Lug je světlem zásvětí a současně jeho odleskem – slunečním světlem; o jakém světle-Lugovi, nehmotném či hmotném, je v mýtech řeč, není nám, mechanicky a kauzálně





*Paborek rukojmí („Hostage’s Mound“) vybudovaný v Taře v hrabství Meath. Zde se rovněž nalézá kámen Lia Fáil.*

ně uvažujícím lidem, nikdy okamžitě jasné, neboť se v nich nerozlišuje mezi různými projevy, proměnami a zahuštěninami pralátky. Proto se vynasnažím na tento rozdíl neustále poukazovat, abychom věděli, na jakém místě v hierarchii bytí se nalézáme, zda v duchovním, plazmatickém nebo hmotném světě. Nesmíme však zapomínat, že toto rozlišení je umělé, neboť není podstatné, zda se jedná o čisté duchovní světlo, oslabené plazmatické světlo nebo sluneční světlo. Existuje pouze duch, i když v různě odstupňovaných projevech, a tak Keltové hmotu vnímali jako duchovno a duchovno jako hmotu, proto neustálé prolínání světů. Proto nikdy s jistotou nevíme, zda nás příběh uvádí do materiálního či duchovního světa. Abychom nezabloudivili v tomto pralesě zdánlivých protikladů a svévolně zaměňovaných úrovní bytí, pokusím se zde přiblížit tuto keltskou „logiku proměňování“.

Lug (Lugh, Lugos, Lugaidh) představuje světlo, které zemřelým ukazuje cestu podsvětím, je jejich průvodcem, a jakožto Lugaidh je bohem, jenž bdí nad putováním duší a uvádí je do nového života – což má analogii na pozemské úrovni, kde je ztotožňován s vrcholky hor jakožto orientačními body. Řečeno v kostce: je průvodcem jak v tomto světě, tak ve světě mrtvých. Svět mrtvých je plazmatický světelný svět, a proto je Lug považován za strážce oštěpu z Goriasu (světelného paprsku), který zabíjí všechny nepřátele. Přišel na pomoc Tuatha Dé Danannům, podsvětním bytostem, bojovat proti Fomóirům, kteří byli rovněž podsvětními bytostmi. Útočí na sebe světelnými paprsky, totiž plazmatickým světlem. Jedná se o boj zákonů stvoření, o evoluci. Lug se vyznačuje pestrou škálou schopností, a proto je také nazýván Samildánach, „vším nadaný“, což nepřekvapuje, neboť v plazmě jsou potenciálně obsaženy veš-



keré schopnosti a pohyby bytí. Byl tudíž králem, respektive nejvyšší filosofii Tuatha Dé Danannů. V příbězích o králi Artušovi jeho vlastnosti přecházejí na rytíře Lancelota. V této podobě pomáhá Artušovi získat kotel z Annwvnu, z podsvětí.

Lug (Nudd, Lludd; velšsky Núadu) je bohem nikoli fyzického, nýbrž plazmatického nebe. Jakožto nesmrtelný Gwyn ap Nudd kolem sebe shromažďuje mrtvé hrdiny. Každý rok na prvního máje bojuje s Gwythyrem ap Griedawlem o Creuddylad, Lluddovu dceru – čímž je symbolicky vyjádřeno střídání ročních období. V tomto případě nejde o nějaký myšlenkový skok, nýbrž o rozvinutí logické úvahy: plazma je prazdrojem veškeré plodnosti, a ta vzniká na jaře, s příchodem světla. Proto je také Lug bohem ročních období, bohem všeho, co je plodné, vlastně symbolizuje veškerou hmotu, je hmotou, totiž prahmotou. Později byl ještě považován za krále *y tylwyth teg*, velšských nadpřirozených bytostí.

Lug (Lud, Lugaidh nebo Lot) byl keltský bůh světla, temnoty a mrtvých. To vypadá jako protimluv. Avšak: říše mrtvých je duševně „temná“, neboť je temnější než říše ducha, nicméně jasnější než pozemský svět. Protiklad světla a tmy je tudíž jen zdánlivý. Lug žije ve velkých pahorcích, totiž v hrobech, v říši mrtvých. Opanoval Montmartre v Paříži, pahorek Merkurův (Merkur byl římským bohem mrtvých), stejně jako v Londýně pahorek Ludgate. Nicméně druidové Luga považovali za vnitřního boha, za duševno, jenž však musel být uctíván navenek – a to je rozpor, v němž vězí člověk.

Lug je světlem naší sousední úrovně bytí. Je líčen jako mladá a silná bytost, s (plazmatickým) vyzářováním tak silným, že všechny

smrtelníky oslepovalo. Nebylo nic, co by nedokázal. To se odrazilo i v jeho polidštěné podobě: Tuatha Dé Danannové ho považovali za *ollama*, největšího z mudrců.

— KOVÁŘ —

## PROMĚŇOVATEL BYTÍ

GOIBNIU, BOŽSKÝ KOVÁŘ

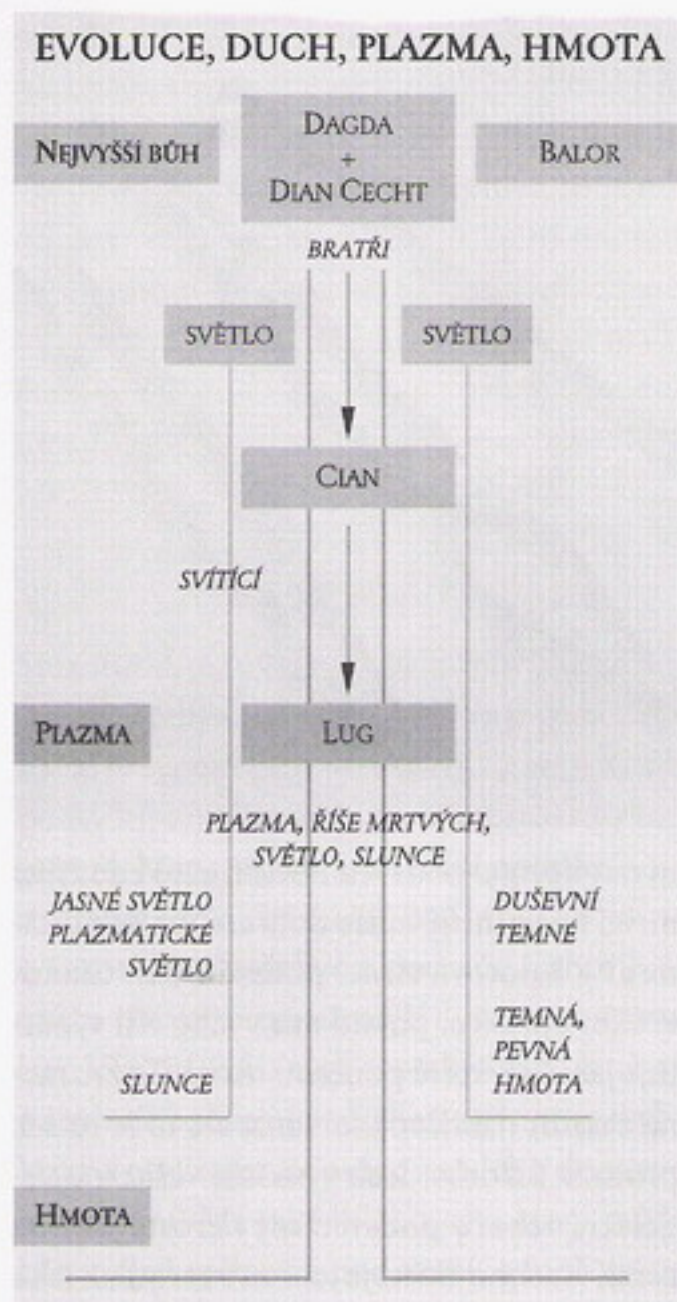
Tuatha Dé Danannové měli božského kováře Goibnia, jenž byl obdobou Héfaista nebo Vulkána. V knize *Lebor Gabála Érenn (Kniha invazí, Thurneysen 1980)* je zmiňován jako jeden ze sedmi králů Tuatha Dé Danannů. Ve spojitosti s druhou bitvou na Mag Tuiredu se uvádí, jak spolu s Creidnem a Luchtou velice rychle vyráběli zbraně, které nikdy nechybily cíle:

Žádné maso, do něhož jen škrábly, již potom nikdy neokusilo sladkost života.

Fomóirové, nepřátelé Tuatha Dé Danannů, vyslali špeha Ruadána, aby zjistil, kde Tuatha Dé Danannové berou stále nové zbraně. Ten si od Goibnia vypůjčil oštěp, zřejmě blesk, a mrštil jím po kováři, jenž však oštěp vrhl zpátky a útočníka zabil. Protože sám utrpěl zranění, ponořil se do léčivého pramene Diana Céchta a rána se mu zacelila.

Že Goibniu nebyl jenom kovářem, vyplývá z toho, že Manannán mac Lir mu propůjčil patronaci nad velkou zásvětní hostinou, „Fled Goibnend“. Nápoj namíchaný Goibniem, který se na ní podával, vyvolává u králů Tuatha Dé Danannů opilost a současně věčné mládí. Nalézáme se nepochybně v zásvětí, které je bezčasové, a proto jsou tam všichni mladí. Avšak božský kovář není žádným kovářem a pozemské kovářské řemeslo je jen vzdálenou upomínkou na prakováře stvoření, na tvůrčí princip plazmy.





**PRCHAJÍCÍ KRÁVA**

Goibniu, jenž představuje podsvětí, svět tvůrčích sil, má zázračnou krávu, která zásobuje mlékem celé Irsko; symbolizuje plodnost a život. Kovář i kráva poukazují na tvořivé proměny bytí: kráva vyrábí z trávy mléko a kovář ze železa meče. Vládce podsvětí Balor, král Fomóirů, nahánějící hrůzu svým jediným okem – symbolem slunce, světla, jednoty bytí – které usmrtí každého, na koho jen pohledne, od jeho hmotné individuality, chce tuto krávu ukrást, ale Goibniu mu v tom zabrání. Balor se však zmocní aspoň její ohláv-

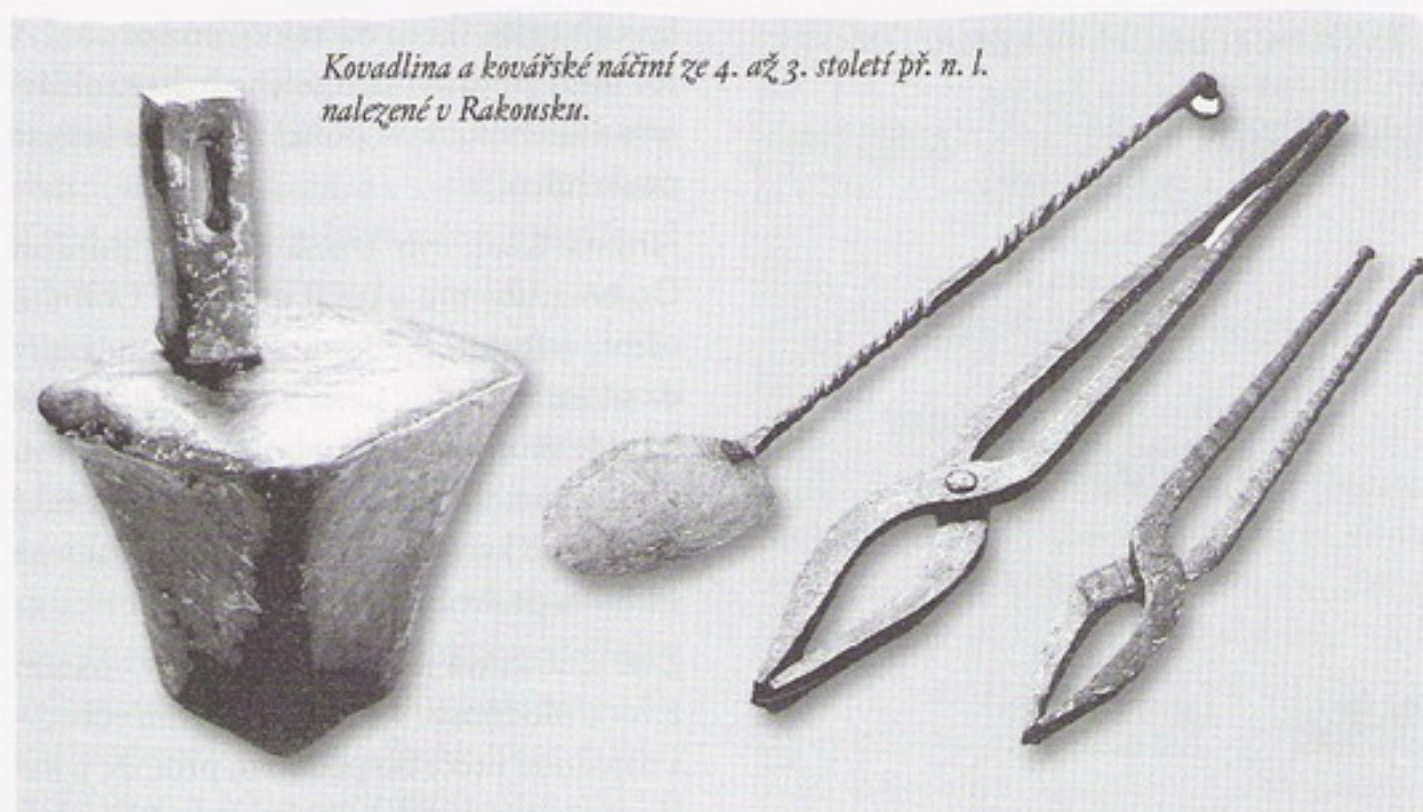
ky, což vyjde skoro nastejno, protože kráva teď utíká po pastvinách celého Irska za ohlávku a Goibniu musí pořád za ní. Ale brzy se najde řešení.

Hrdina Cian, syn Diana Céchta, poprosí Goibnia, aby mu ukoval meč, což Goibniu učiní, ovšem pod podmínkou, že mu zatím dá pozor na krávu. Cian ji bedlivě hlídá, ale když je večer meč skoro hotov, nechá krávu chvíli samotnou a ona uteče. Nyní Ciana čeká pátrání po krávě a její ohlávce, což znamená cestu do podsvětí.

Zázračná kráva je zázrakem a požehnáním života, plodností, stvořením a bytím vůbec – a najednou uteče do podsvětí, protože jí Balor, tentokrát v podobě boha podsvětí, ukradne ohlávku, což však je jenom trik, neboť již jsme v podsvětí, respektive kráva je podsvětím. Stejně tak kovář i hrdina, neboť hrdinové pocházejí z podsvětí, tam mají původ jejich mimořádné schopnosti. Plodnost je spojena s podsvětskou, plazmatickou úrovní bytí, což je zde velice případně naznačeno kravskou ohlávku. Zázračná kráva se chce samozřejmě vrátit do svého pravého domova, ale k tomu nesmí dojít, jinak se na zemi zastaví veškerý růst. Protože však byla ukradena ohlávka, může krávu na zemi, totiž v Irsku, udržet jen zázračný kovář Goibniu. Kráva je symbolem plodnosti podsvětí, kovář jakožto šaman a zaklínač plodnosti udržuje plodnost na zemi, nicméně neustále hrozí nebezpečí, že selže a veškerý růst i život se stáhne zpátky do plazmy. Kovář je bohem plodnosti, velkým proměňovatelem plazmy ve hmotu, železa v meče.

Nyní však nastává v příběhu zvrát. Ke kováři přichází Cian; jenž je zosobněním základních zákonů podsvětí a zázračnou krávu může samozřejmě zkrotit. Avšak stačí jen





*Kovadlina a kovářské náčiní ze 4. až 3. století př. n. l. nalezené v Rakousku.*

okamžik, kdy si chce vyzvednout svůj meč, a kráva uprchne do podsvětí. Nyní musí za ní, což je pro něj hračkou, protože je přece sám podsvětím.

### PODSVĚTÍ

Cian nastupuje cestu do podsvětí, přichází k „temným vodám“, které oddělují živé od mrtvých, k řece mrtvých, kam se dostává i dnes mnoho lidí v posmrtné zkušenosti. Tato řeka je již podsvětím, neboť její voda není vodou v pravém slova smyslu. Cian narazí na člun se starcem v bílém plášti: To je bůh Manannán, který ho vmžiku převezde na druhou stranu; jako cena za převo je dohodnuta výměna pláště a polovina všeho, co Cian poveze zpátky – nesmí to ovšem být polovina krávy.

V říši mrtvých prokazuje našemu hrdinovi skvělé služby Manannánův kouzelný plášť. Všechny podsvětní bytosti mají takový plášť neviditelnosti a proměnlivosti, protože zásvětí může proměňovat všechno ve všechno. Pozemšťana oděného do tohoto pláště ostat-

ní návštěvníci podsvětí nevidí, zato zde žijící mrtví ho vnímají velice dobře. Cian se dostane až k Balorovi, vládci podsvětí. Ten Cianovi slíbí ohlávku, pokud mu v jeho říši vypěstuje jabloně, které ponesou ovoce. To znamená zasadit naklíčená semena, ale to je těžké, protože Balorův dech vysušuje veškerou vegetaci (neboť v podsvětí nic neroste jako na zemi, všechno existuje jenom v zárodku, jako idea). Nicméně Cian svůj úkol splní.

Do podsvětí mohou cestovat jen podsvětní bytosti; Cian je jednou z nich. Má na zem vrátit ohlávku, totiž plodnost. Jakmile vstoupí do podsvětí, stane se neviditelným, neboť pro nás pozemšťany je to neviditelný svět, na což zde poukazuje Manannánův plášť. Všechno probíhá bleskurychle, protože v podsvětí neexistuje čas. Cianovi se zde podaří vypěstovat jabloně – jablko je symbolem podsvětí. Tím potvrdí princip plodnosti a života a zároveň obnoví plodnost v materiálním světě. Jinak řečeno: Člověk, jenž není zakotven v plazmě, ve světě duší, postrádá kreativitu i duševní plodnost, tedy i plodnost v materiálním



smyslu. Člověk se musí vypravit do vlastního podsvětí, aby se stal plodným. Neplodný je ten, kdo ztratil kontakt s vlastní duší. Zde je vyslovena hluboká pravda: Všechno, co se má odehrát na pozemské úrovni, musí napřed proběhnout v podsvětí. Co bohové, elfové a víly zplodí v podsvětí, to lidé potom realizují v hmotné úrovni, inspirování a vedení neviditelnými silami. Všechno, co spočívá v duši světa, se později stává hmotou.

### MANANNÁN

Manannán je bohem moře a průvodcem zásvětím, přebývá na ostrově Man a je patronem Irska. Je synem Lira, velikého Oceánu neboli podsvětí, žijícího v nejhlubší skrytosti před světem. Manannán vlastní plášť neviditelnosti hrající všemi barvami, což poukazuje na tvárnost a proměnlivost podsvětí. Tento bůh může vyvolávat nejrůznější iluze, je mistrem lsti. Vlastní kouzelný mořský člun, jenž se pohybuje bez vesel a plachet, a přesto je rychlý jako myšlenka a doveze každého do země jeho přání. Má také bílého oře, který může běhat nad vodami i nad zemí, a meč zvaný „odpovědník“, jemuž nikdo neunikne.

To vše poukazuje na podsvětí: plazma je oceánská, vodnatá, neviditelná, vytváří veškeré naše přeludy a lsti, neboť je to naše psýché; v plazmě je všechno myšlenkou, proto je všechno tak rychlé jako myšlenky, všechna přání jsou splněna ihned, jakmile nás napadnou; hmotný svět je zrušen, Manannánův oř běhá nad vodami a jeho meči, tedy obrazotvornosti, se nikdo neubrání. Tento svět je skutečný, pokud v něj člověk věří a je zaujat svými pocity. Protože jsme všichni dušemi, žijeme svými pocity, ale jen v rovině iluzí, nikoli ve světě pravdy. I klam je skutečnost – říká se zde. Znamená to snad, že jakmile se

zbavíme svých klamných představ, ocitneme se ve světě pravdy?

Balor nechává střežit svou dceru Eithne, protože podle věštby ho má zabít syn jeho dcery. Ale Cianovi se díky kouzelnému plášti podaří vniknout do věže, kde je Eithne vězněna; milují se spolu a Eithne porodí syna, jenž dostane jméno Lug, protože je zářivě jasný a krásný: je to sluneční bůh.

Potom Eithne pomůže Cianovi získat ohlávku zázračné krávy a požádá ho, aby jejich syna odnesl z říše noci do světa živých, ale nenechával ho u pozemšťanů. Cian přijde k Manannánovi a nechá dítě u něj. V zemi věčného mládí mu Manannán bude dobrým pěstounem. Jakmile odevzdá Goibniově ohlávku, objeví se i kráva a zásobuje opět celé Irsko mlékem. Lze říci, že spojení v plazmě, láska, přivodí i plodnost na zemi. Láska přináší nejenom duševní slast, ale též reálnou plodnost v podobě dětí. Když Lug vyroste, chce podniknout cestu do země svého otce, do podsvětí. Manannán ho vyzbrojí zázračnými zbraněmi, brněním a mečem „odpovědníkem“, světelným mečem, a Lug přichází na dvůr Núady, vládce podsvětí.

Cianův a Eithnin sexuální vztah přináší další plodnost, a proto se v pozemském Irsku znovu objevuje i kráva plodnosti. Ve skutečnosti ale zůstává zákon plodnosti, dítě Lug, v podsvětí, totiž v Manannánově péči, z této úrovně bytí se nemůže vymanit, neboť jakožto jasné světlo je samotným podsvětím. Lug chce procestovat podsvětí a dostane meč, jenž ale není mečem, neboť je tvořen pouze světlem, je to plazmatický podsvětí meč. A pokud jde o světlo, není to sluneční světlo, nýbrž světlo prapočátku, světlo říše mrtvých, jehož je sluneční světlo pouhým odleskem, neboť podsvětí světlo je skutečným světlem bytí – a to



je opět jen odleskem nejvyššího světla ducha. Protože však lidé znají jen sluneční světlo, věří, že Lug je tímto světlem, jinak si musejí neustále vypomáhat podobenstvími a symboly – což se týká i moderních „vykladačů“ mytologií, kteří nemají v malíku prastarou metodu analogie.

Lug měl založit slavnosti k poctění bohyně Tailtiu, své pěstounky, které se konaly v onen den, na nějž později připadl *lughnasad*.\*

— TARANIS —  
BŮH NEBE

Bůh nebe Taranis prý vedl kosmický boj s pozemskými mocnostmi a se zászvětím. Tím trpěla bohyně matka, která se stará o všechny tři úrovně bytí a je sama zemí, zászvětím a nebem. Ve skutečnosti lze evoluční pohyb bytí vylíčit jako boj mezi různými úrovněmi bytí nebo také jako vzájemné oplodňování. V konečném výsledku je to přece totéž. Na evoluci lze nahlížet jako na mužskou a bojovnou, nebo spíše jako na ženskou a smířlivou.

Taranis pochází od slova *taran*, „hrom“, „hromovládce“, a na materiálně-pozemské úrovni poukazuje na nebeské úkazy a projevy počasí, totiž na hrom a blesk. Na hmotné úrovni je bohem počasí. Jeho symbolem byla trojspirála (tzv. *triskelion* s třemi spirálovitými kotouči). Taranis je tudíž i bohem kola. Ojediněle se dochovaly zvyky související s jeho uctíváním, například ve Švýcarsku bouchání do kotoučů nebo kutálení hořících kol. V životopise svatého Vincenta z Agenu se uvádí, že tento světec bojoval proti pohanskému kultu ohnivého kola. Lidé se shromáždili kolem



*Hlava s trojím obličejem na váze z Bouvay ve Francii.*

chrámu, z jehož brány se vykutálela do propasti k řece hořící kola, aby se potom sršící jiskrami vyvlekla zase nahoru. Nebeský oheň měl oplodnit plazmatickou a pozemskou vodu. Na Gundestrupském kotli zdvihá jeden z bohů kolo, aby jím vzápětí mrštil. Avšak teprve když se Taranis spojil se svou manželkou Rigani, vznikla plodnost. Kolo se týká blesku a slunce. Otáčením kol vozu, v jehož točících se loukotích vidíme slunce, vzniká blesk.

Vídeňské Naturhistorische Museum má ve svých sbírkách kolo kultovního vozu s bronzem pobitými loukotěmi, jehož otáčením vzniká optický vjem zlatého, mírně vypouklého kotouče s pulsující spirálou. Znázorňuje pohyb slunce po obloze. Toto sluneční kolo je zasvěceno Taranisovi (jenž byl v Irsku nazýván Roth, Mac Roth, Mog Ruith). Mezi Kelty bylo kolo stejně rozšířeným symbolem jako u křesťanů kříž. Jakožto symbol nebe a ducha bylo velice často nošeno jako přívěšek, šperk či amulet. Kola nalézáme na přilbách, krunýřích, štítech nebo látkových vzorech. Kola byla ukládána jako oběť do hrobů hned vedle nebožtíkovy hlavy. Kolo představuje slun-

\* Viz též pasáž „Sňatek světla a země – *lughnasad*: svátek konce léta“.



ce, blesk, nebeské dálavy, pohyb, zřejmě také životní cyklus, zkrátka duchovní aspekt bytí. Jakožto symbol nejvyššího boha označovalo vlastně všechno.

Jako Ogma a vynálezce ogamského písma poukazuje Taranis na význam řeči. Římskému básníkovi Lucanovi vděčíme za popis fresky, kterou pro Gally namaloval řecký malíř: ukazuje Ogmů a další postavy, spojené k sobě ušima a připoutané k jeho jazyku, které vleče za sebou. Všichni vypadají vesele. Lid byl tedy spoután slovy boha. Oběti určené pro Taranise byly naopak zavřeny do proutěných košů a upáleny.

— HU —  
SEMÍNKO

Hu je semínkem, bohem slunce, novorozenětem; jakožto mladý muž plný síly je znám pod jménem Óg, ve vysokém stáří jako moudrý učitel Dagda Mór. Hu znamená „duch“ nebo „dítě v rozvětvení“. Z Hua vyrostl veliký Hu Gadarn, obdoba Héraklea na vrcholu kymrické rasy.

Hu, neboli také Heu'c nebo Hu Gadarn, Hesus nebo Esus, je duchem, dechem, semenem, dítětem, pacholetem. Hesus byl uctíván ve stromech jako duch růstu.\* V době stěhování národů Hu Gadarn prý vedl velšské kmeny.

\* Podle Nicholse měl každý posvátný druidský dub tři hlavní větve; na prostřední větvi stálo jméno Taranus. Taranus je býk, zmaterializovaná síla Of, která byla mj. chápána jako letní žár. Levá větev symbolizovala Esuse, podstatu stromu, snad je tím také myšlen dokonalý člověk. „T“ uprostřed poukazuje na Teut neboli Tehuti (uprostřed hu nebo he). Teut jako plazma a prapůvod všeho. Teutates poukazuje na blesk života, jenž on přináší z nebe na zemi. Pod stromem byla mísa pro Nejvyšší bohyni matku Anu, která plodí vše hmotné. Symbolizuje také vodu a oheň.

Hu je semenem tvarové mnohosti. Hu je tudíž plazmou, éterem a lze ho vnímat jako světlo (Lug). Hu (vysloveno jako hi) je slovem stvoření, prazvukem, tvůrčím dechem.\*

Toto božstvo bylo líčeno následovně:

Základem je Ana,  
zákon růstu neboli voda života.  
Prostředním ostěním je býk, hmota.  
Východ je roven světlu a duchu.  
Severovýchod symbolizuje letní slunce.  
Sever symbolizuje temnotu.  
Jih symbolizuje růst.

## PRAMATKY

— BOHYNĚ MATKY —

Keltové měli velice důmyslný kult bohyní matek. V podobě matky všehomíra uctívali zákon plození a tvoření, ochrany a lásky. Za bohyně matky považovali i bohyně války, které by vlastně měly být jejich opakem. Neboť bohyně války dokazuje, že padlý bojovník žije po smrti dál. Tedy život na obou stranách, v životě i ve smrti. Existovaly nesčetné lokální bohyně matky: přírody, země, zvířat, lidí, rostlin i hvězd stejně jako nesčetné podoby Velké bohyně matky, kterou křesťanství muselo převzít kvůli její nesmírné oblibě – tak vznikla Marie. Matky či matróny byly zobrazovány s obnaženým pravým ňadrem ve společnosti ptáků nebo dětí a držely misky, ovoce či klasy. Pramatka nemohla nikdy zemřít, měnila jenom své podoby.

\* Na Apollónově chrámu v Delfách bylo vyryto písmeno „E“. Řecká éta poukazuje na dech. V Egyptě je Hu jméno sfingy, vládkyně dvou obzorů (východu měsíce i slunce).



Matky představovaly bytí jako celek: z matky všechno vzniká. Proto je bohyně matka zodpovědná za veškeré mnohotvárné věci života, může být uctívána ve všech projevech bytí. Bytí a bohyně matka jsou jedním. Totéž samozřejmě platí o bohu otci. Protože bylo třeba názorně přiblížit fenomén života a bytí, co jiného se k tomu mohlo hodit lépe než obraz otce a matky?

Nejvyšší božstva se sdružují do párů. Mluví se o *bieros gamos*, posvátné svatbě, o jednotě tvůrčího principu. Taková svatba se může uskutečnit i mezi bohem a člověkem.

My lidé nežijeme jen událostmi všedního dne. Někdy se udiveně otážíme: Co je to bytí? Na takto obecně formulovanou otázku nedokážeme odpovědět. Vybavíme-li si však nějaký důvěrně známý příklad utváření bytí, třeba matku rodící dítě, jsme hned doma. Tady přece jde o zázrak. Jsouc nejúchvatnějším příkladem stvoření, stává se rodička Velkou matkou, pramatkou, bohyní matkou. Celé bytí je *jedinou* matkou ve velkém. Tomu přece rozumí každý. Žasneme nad zázrakem porodu, natož nad zrozením mnohotvárného bytí. Keltské bohyně matky, uctívané všemi kmeny, vyjadřují údiv Keltů nad životem. I my jsme na tom stejně – tajemství života zůstává, Keltové to nicméně měli snazší. Dnes uctíváme vědu, ale ta je velice suchopárná. Uctívání bytí v podo-



*Keltský štít ze 3. stol. př. n. l.  
nalezený v řece Witham  
u Lincolnu.*

bě bohyně matky bylo mnohem přesvědčivější, daly se do něj vložit nejasné pocity, údiv z bytí, a lidé se mohli odevzdat bohyni v oběti, ve vzývání, v rituálu. Měli možnost vyjádřit své hluboké pocity.

Dnes se bohyním matkám vysmíváme, náš cit pro bytí je otupělý. Svět přírody se nám odcizil a útočiště nalézáme pouze ve světě, který jsme si sami vytvořili. Již nás nepřitahuje pohled na měsíc ani do hlubokých horských údolí, a pokud ano, pak jenom kvůli zotavení či sportu, leč bez oné hluboké vnitřní radosti, kterou Keltové zakoušeli při splnutí s bohyní matkou v životě i po smrti.

V honbě za štěstím se obrácíme na psychology a léčitele, kteří nahradili bohyni matku, ale nejsou nám moc platní. Štěstí lze dosáhnout jedině v hluboké zkušenosti bytí, v údivu nad bytím a ve vyjádření tohoto údivu uctíváním bytí.

Tyto bohyně představovaly jakousi vyšší psychologii: člověk a země, člověk a vesmír mohli být jedním; dnes trpíme odcizením. Velké keltské bohyně matky jako Andraste, Badb, Macha, Mórrígan a Nemain symbolizovaly samotný život. Ale život se skládá ze života a smrti. Proto jsou všechny bohyně matky zcela zákonitě také bohyněmi války a smrti. Život se vyznačuje radostí ze života a žalem ze smrti. Mezi tím člověk osciluje. Láska a válka patří k jeho bytí. Neboť: jedno nemůže existovat bez druhého. První skuteč-



ností života je smrt, respektive první skutečností smrti je, že je dalším životem. Tento paradox nás dneska děsí. Chceme jen život a žádnou smrt. Naše existence proto vyvolává pochybnosti. Pochybnosti o bytí. Keltové vytušili obrovskou záhadu a snažili se jí přijít na kloub. Válka byla uznávanou institucí.

Častým zpodobením pramatky je figurka plodnosti *Síle na gig*. Celá řada těchto z kamene vytesaných figurek přežila křesťanství. Tato ženská postava představuje divokost a nezkrotnost pramatky, z níž pochází všechny život, veškerá plodnost. S roztaženými nohama, vychlípenou vulvou a rozevřenými stydkými pysky zdobí toto nejslavnější zpodobení pramatky kostel v Kilpecku v hrabství Hertfordshire. Tyto pramatky byly umísťovány na nebezpečných místech jako na mostech, na hradech a kostelech, aby chránily před neštěstím, neboť jejich genitálie mohly také vyděsit. Jejich vyplazený jazyk a zuřivá grimasa zaháněly zlo.

Kontinentální Keltové uctívali Damonu, bohyni matku, v podobě „velké krávy“. Zvířata byla s oblibou užívána ke znázornění abstraktních přírodních zákonů, protože v této podobě byly názornější, a přesto si podržely svou tajemnost. Bohyně matka plodí život a uzdravuje nemocné.

Danu nebo Anu je považována za pramatku všech irských bohů. Zodpovídá za plodnost a růst, dává život rostlinám, zvířatům i lidem. Dva pahorky v Killarney, každý s *cairnem* na vrcholu, se nazývají „dvě prsa Anu“. Bohyně matka je zde zemí, samotným Irskem.

#### PRAMATKA A HONBA ZA ŽIVOTNÍ SILOU

Co je to bytí? Keltové mu byli mnohem blíže než dneska my, kteří jsme mezi sebe a bytí

postavili filtr v podobě techniky, sociálního státu a vládní mašinerie. Tím jsme se mu značně vzdálili. I ve věcech ducha sázíme na hierarchii, řád a bezpečí. V zabetonovaných městech není pro přírodu místo. Příroda je marginálním jevem – je zkrocená, zničená a degradovaná na plantáže stromů.

Keltové žili v lůně přírody. Lesy, louky a prameny jim dávaly všechno. Věděli, že přicházejí na svět nazí a že všechno dostávají od pramatky, z jejíhož nádherného šatu se ukazuje jeho část jako les, pramen či údolí. Pramatka vypadá jinak než člověk, je vším, co vidíme a slyšíme, sahá od Měsíce a Marsu až ke hvězdám. Její pokožkou je modravá obloha, mraky jsou vzorem na jejím šatu, hvězdy jejíma očima – je to dočista jiná bytost. V jejím klíně mohou lidé žít jako paraziti. Dává jim vše a příležitostně jim také všechno bere. Je deštěm i suchem, zimou i ledem. Je velkou dárkyní i ničitelkou. Je životem i smrtí.

Samozřejmě, že jí lidé mohli obětovat, a sice z toho, co jim dala: jídlo, zvířata, otroky, ale i sebe samotné. Dříve k ní měli vroucí vztah. Nespolehali na umělá hnojiva, nýbrž věřili slunečním paprskům, jejímu jaru. Lidé byli v její dlaní a podle toho se chovali. Náboženství nebylo nic jiného než hluboké uctívání Velké matky. Dnes vedeme banální řeči o přírodě, ale tou jsme i *my*. Každý Kelt věděl: já sám jsem pramatkou, jedním z jejích mnoha výtvarů. Člověk se cítil jako dítě: plakal, chtěl její mléko, prosil, modlil se k ní, vzdával se jí. Když zemřel, zemřel v pramatce, kde jinde? Kam spěje moderní lidstvo?

Keltové umírali lehčeji, přinejmenším s vědomím, že odcházejí tam, odkud po narození přišli: do premateriální říše pramatky. Neboť pramatka byla sice viditelným světem, ale též světem neviditelným, z něhož vzchází vše



hmotné. Odkud se pojednou vzalo stéblo trávy, které zde předtím nebylo? Z neviditelné země – dnes bychom řekli z plazmy – a tou byla pramatka, neviditelný živoucí duch, který kromě jiného tvoří hmotné světy a zase je stahuje do neviditelná.

Pramatka je čistým duchem, ale také nejbližším stupněm, premateriální životní silou, zásvětní říši, a ztělesňuje se samozřejmě také jako hmota, jako naše planeta – je prostě vším, také každá matka je bohyní matkou. Lidé ji milovali a chtěli se stát jejím duchem, když se jim to nepodařilo, pili z její nekonečné životní síly, a když ani to nevyšlo, snažili se ctít její zákony v hmotném světě. A přitom velice dobře rozuměli její paradoxní povaze: v lásce milovali pramatku, ve válce milovali pramatku, a když nepřátelům odřezávali hlavy, získávali životní sílu pramatky v podobě životní síly svých nepřátel. Čerpali z ní tudíž jak v hmotném, tak nehmotném ohledu, brali plnými rukama, jak to odpovídalo velkorysosti její podstaty.

### ZÁSVĚTÍ

Pramatka představuje úplně jiný svět. Její svět je bez času. Minulost, přítomnost a budouc-

nost je zažívána *najednou*, jednobodově. Rovněž prostor je úplně jiný, je tak velký nebo tak malý, jak ho subjektivně duševně zakoušíme. Vnitřní a vnější svět jsou navlas stejné. Tedy magie: Na co pomyslím, to se hned stane – to je tam zákonem. Jak to? Protože pralátka je jemná jako myšlenky. To je velké tajemství veškeré magie, života a duše vůbec. Všichni bohové-stvořitelé jsou jen obměnami pramatky, velké čarodějky. Samozřejmě jen z pohledu lidí, mezi sebou si bohové připadají stejně normálně jako lidé mezi sobě rovnými. To jenom lidé připisují božím zákonům či bohům zázračnou moc, kterou ve hmotném světě skutečně mají, ale v neviditelném světě je to zcela normální. Keltské příběhy popisují hry bohů jako božské války. Tyto hry se lidem jeví jako války, v nichž proti sobě bojují dvě vojska, ovšem pro bohy to jsou jen šachové partie, které se dají stejně vyhrát jako prohrát, ale nikoli ve skutečnosti, neboť krále i střelce třímají v ruce. Bůh může prohrát hru, ale nemůže zemřít, to jen jeho figurky vypadnou ze hry. V těchto příbězích se bohové mezi sebou neustále vraždí, ale všichni žijí dál. V zásvětí neexistuje smrt – protože tam již jsme v říši smrti. Říše smrti je však také šachovnicí a vyhrané i prohrané partie se promítají do mate-



Na tomto reliéfu z jižní Francie tábnou dva muži v typicky keltském účesu těžký člun naložený vínem. Italští kupci dodávali urozeným Keltům víno výměnou za železo, zlato a otroky.



riální úrovně. Je tomu tedy tak: Bohové si hrají a lidé vnímají jejich hru jako válku, jako život a smrt.

### EXISTUJE ŘÍŠE SMRTI?

Tou je keltská kniha mrtvých. Avšak Keltové neznali smrt, nýbrž jen říši smrti, respektive říši pravého života. To je první z mnoha paradoxů této knihy. Ve fyzickém světě Keltové žili v přírodním klínu pramatky, po smrti v jemnohmotném klínu pramatky, kde jí byli ještě blíže. Před pramatkou neutečeme. My sami jsme touto pramatkou.

### KELTSKÁ DUCHOVNÍ ŘÍŠE

Musíme se vcítit do keltského vědomí, do vědomí našich předků před dvěma až čtyřmi tisíci lety, kteří byli stejní jako my, avšak ve svém myšlení a cítění byli blíže pramatce, a to určovalo jejich činy. Naše mysl spoléhá na techniku, řád a státem zajištěnou bezpečnost. Keltové znali bezpečí v klíně pramatky, která se ovšem mohla projevovat jako divoká příroda, nepřátelské vojsko či působení víl. A smrti se nebáli, protože pro ně vlastně ani neexistovala. Porod byl vytažením ze zászvětí, o svátých se otevíraly jeho brány, odtamtud na svět přicházelo dobré i zlé, a lidé do zászvětí dokonce mizeli. Namísto smrti jakožto protikladu života, jak ji vnímá moderní člověk, znali Keltové jako nejvyšší instanci bytí proměnu smrti v život a obráceně.

Protože dnes přísaháme na všemoc přírodovědy a věříme, že nás nenechá na holičkách, označujeme jejich vidění světa jako nereálné. Kelty by něco takového ani ve snu nenapadlo. Úsilí moderního lidstva přiblížit se s pomocí přírodovědy k pramatce přírodě a podmanit si ji, by se jim nutně muselo jevit jako po-



*Ostrov Anglesey oplývá posvátnými místy. Představoval poslední útočiště druidů v Británii.*

šetilost, neboť přírodu je možné zkrotit jen okrajově, a i když se jí tu a tam snažíme vnutit svou vůli, udělá si s námi za našimi zády stejně co chce, a možná ještě tím spíš. Matka příroda je lstivá, nechává nás běžet, ale na dlouhém vodítku, a my naivně věříme, že jsme svobodní. Ve skutečnosti je vláda lidí nad přírodou zcela iluzorní a reakci pramatky na naše bláhové počínání nemusíme ani zaznamenat. Materialistický člověk zůstává dítětem pramatky i po smrti, když se ocitne v zászvětí. Člověk je a navždy zůstane pouhým červem, navzdory představám o své všemocnosti – ty ovšem zdědil jako dávnou vzpomínku na svou všemocnou matku. Děti své rodiče nepředčí. Ve vnímání světa zůstali Keltové věčnými dětmi. Jejich poznání, kterého nabyli ponořením do oceánu bytí v hlubokých hvozdech a na mořských pobřežích, znělo: žít pokorně ve hmotě, ale heroicky v duchu. Snili u samých kořenů bytí, že zászvětí se stane jejich pravým domovem a oni se ještě více přiblíží své pramatce. Říše Keltů byla říší ducha.



## VÁLKA JAKO PŘÍRODNÍ ZÁKON

Válka patří k životu. A životní boj k válce. Keltové byli lovci lebek. Dneska nám to připadá primitivní. Avšak sami bychom ze všeho nejraději anonymně odpalovali jaderné hlavice. Jako u všech kmenových kultur nešlo bojovníkům v první řadě o vítězství, nýbrž o osobní slávu, o získání hlavy nepřítele, v níž byla uložena jeho životní síla, kterou na sebe přenesli. Bitevní pole jim umožňovalo získat spoustu lebek, které si potom doma vystavili. V lebce – sídle životní síly – měl pobývat duch. Pod pláštíkem těchto válek vedli Keltové duchovní války. Nepřítel byl respektován. Byla-li uchována jeho lebka, potom i jeho životní síla. Bojovníci shromažďovali lebky a uvazovali je svým koňům kolem krku. V boji jim šlo více o uřezávání hlav než o vítězství. Irové táhli do boje, „aby sklízeli lebky“, ty potom upevňovali na kůly nebo na své válečné vozy, věšeli si je kolem pasu nebo je vážali do kytic. Lebky zemřelých byly uchovávány v krabicích a ukazovány při slavnostních příležitostech. V kostelech lebky zdobily výklenky, jako např. v Roquepertuse, byly upevňovány nade dveřmi nebo nasazovány na kamenné falické sloupy. Také se ukládaly do pramenů či šachet. Objeveny byly hroby se spoustou lebek nebo jen s jednou jedinou. Lebky měly využití i jako poháry. Na zpodobeních božstev je nápadné, že jejich hlava bývá často neúměrně velká, zatímco tělo příliš malé. Existovala také dvouhlavá božstva stejně jako božstva se třemi hlavami nebo třemi obličejí.

— PRAMATKA MEDB —  
JAKO POROD A JAKO SMRT

Ačkoliv *Aided Meidbe* (Thurneysen 1980) je poměrně mladý příběh, ve stručnosti ho zde



zmíníme. Pojednává o narození a smrti bohyně matky Medb.

Eochaid Feidlech, irský král, měl tři syny, jimž se říkalo „jasná trojčata“, a tři dcery: Eithne Uathach, „strašlivou“, Medb a Clothru; všechny tři pocházely z Crúachainu (podsvětí a zászvěti). Synové se pokusili otce zbavit královské koruny, ale Clothru tomu chtěla zabránit. Uchýlila se ke lsti a řekla bratrům, že pokud dojde k boji a oni v něm padnou, nezanechají po sobě žádné potomky, a proto by udělali nejlépe, kdyby se s ní vyspali. Učinili tak všichni. Porodila jediného syna: Lugaida Riaba nDerga. Potom jim řekla:

Nechte otce na pokoji, beztak jste už napáchali dost bezpráví.

Bratři to uznali a od svého záměru upustili, respektive přišli o život v boji.

Jde tedy o boj o nástupnictví, jenž zuří i mezi sestrami. Clothru prý měla usmrtit její sestra Medb. Přitom jí byl z těla vyříznut syn Furbaide. Medb se posléze stala vládkyní a bohyní matkou v provincii Connacht. Provdala se za Aililla a usídlila se na ostrově své sestry, který se nazýval Inis Clothrann, „Clothruin ostrov“. Tam porušila tabu koupat se každé ráno v prameni. Furbaide chtěl matku pomstít. Na kámen u pramene, kde se denně myla, umístil kůl, na jeho horní konec uvázal lano, a to natáhl na obě strany pramene, aby



změřil vzdálenost. Potom si lano odnesl domů a cvičil se tak dlouho ve vrhání prakem, až bezpečně trefil jablko na špičce kůlu.

Brzy ráno se Medb šla umýt, zrovna když se u tůně konalo shromáždění, Ulaďané seděli na jedné a Connachtané na druhé straně a všichni obdivovali její dokonalou postavu; říkalo se, že je tak krásná, že každý muž ztratí při pohledu na ni dvě třetiny síly. Byl tam i Furbaide a jedl sýr, který teď vložil do praku, zamířil a trefil Medb do čela takovou silou, že na místě zemřela. Tak pomstil svou matku.

Výklad: Na první pohled je příběh o Medb nepochopitelný a nesmyslný. Bohové-stvořitelé nemohou zemřít, bytí trvá věčně, jen se proměňuje. Ale lidé nechávají bohy zemřít, neboť i oni umírají, a tuto proměnu mylně chápou jako smrt. Univerzální bytí je neobratně přetvořeno podle lidského obrazu. Božské zákony jsou degradovány na krále a božské je sneseno na lidskou úroveň. Nedokážeme se vyrovnat s nejvyššími zákony bytí, znepokojují nás, a proto je zasazujeme do obecně lidských souvislostí. Ale za všemi příběhy o prabož-



stvech a božích-stvořitelích – nejde v nich přece o nic jiného – probleskují kontury velkého kosmologického projektu, a to nás, potomky Keltů, může inspirovat, neboť tyto souvislosti byly zapomenuty v chaosu moderního vědeckého bádání zaměřeného na detaily.

Bůh stvořitel, zde v podobě krále – téměř všichni králové, o nichž bude ještě řeč, jsou bohové-stvořitelé, přesněji řečeno ztělesňují zákon života a smrti, zákon bytí vůbec – nemůže zemřít, neboť je vším, co jest. Přesto má být zabit či sesazen svými třemi syny (trojka jako číslo dokonalosti). Moci se chce zmocnit nová generace. Tím je řečeno, že bůh-stvořitel může zemřít, respektive proměňovat se, ale existuje dál, ať už ve své staré podobě nebo v nové podobě svých dětí. V keltských příbězích je vyjádřen zákon věčné proměny bytí. Jeho projevy je člověk hluboce otřesen. Nemá rád změnu, neboť co jednou má, to by mělo zůstat tak, jak je. Ale život nám připravuje bezpočet proher a po každé z nich se znovu vzchopíme. I my se proměňujeme, změna je život. S tím se však těžko smířujeme, neboť nezdary a změny jsou provázeny obrovským utrpením. Změna není jen hrou, je tvrdou realitou. Bytí je neustále se proměňující bůh stvořitel. To je první a největší poznatek bytí. Nic nezůstává stejné, jen zákon proměny.

Bůh stvořitel má také tři dcery, tím má být vyjádřena jeho dokonalost – tři synové, tři dcery. Jedna chce patrně zabránit proměně boha otce. Vyspí se se svými bratry, aby rod boha otce měl pokračování, kdyby v boji zemřeli. Avšak vlastně ani ona nechce bránit změně a sesazení jejich otce; tím, že se oddá sexuálnímu aktu, přidá se k těm, kdo usilují o převrat a změnu – porodí syna, jenž se později stane bohem-stvořitelem. Její bratři zahynou v proměňovacím boji, avšak ona již porodila dalšího boha-stvořitele: život pokračuje!



Jak se zdá, je nyní zajištěna série proměn boha-stvořitele, dochází ale k dalšímu obratu – začíná nová linie proměn. Novým bohem by se měl vlastně stát Furbaide, Clothruin syn. Avšak boj vzplane nanovo. Medb zabije Clothru, svou sestru, a z těla jí vyřízne jejího syna. Chopí se vlády a ihned se provdá (*bieros gamos*, posvátná svatba) za Aililla, jenž se stává spoluvládce, neboť k dokonalé vládě je vždy zapotřebí dyáda muž–žena. Proměna bytí probíhá jinak, než byla plánována, což opět poukazuje na nepředvídatelnost událostí. Pramatky jsou – jak jinak – korunou veškeré krásy. Pozemské krásky jsou jen jejich vzdáleným odleskem. Proto muže při pohledu na bohyni matku zachvátí taková touha a rozechvění, že ztratí dvě třetiny své síly. Mužský princip stvoření je deptán krásou, v tom spočívá moc bohyně matky. Krása je mocnou vlastností bytí. Pozorujeme-li přírodu či oblohu, jsme unešeni. Bytí je krásné. Stáváme se krotkými – ztrácíme sílu – při pohledu na takovou krásu. Příroda je nade vše. A Velká matka je také příroda, kterou vidíme, ale ona je mnohem víc, je oblohou, vesmírem, vším. Z bohyně matky lidé vidí jen nepatrnou část, svou krásu odhalí teprve při koupání, když je nahá. Také každý muž chce vidět svou milovanou při koupeli, ve vší nahotě. K tomu ještě přistupuje voda, prahmota, jemná látka. Voda je univerzálním symbolem všech národů pro onu praúroveň bytí, z níž vzniká hmota. Pramatka je jakoby utkána z jemné vodní páry. Je shrnutím čtyř živlů v jediném praživlu. Pramatka samozřejmě není nějaká nahá Grácie, ale jen tak si ji lze alespoň přibližně představit. Jistě, každá námi zbožňovaná Grácie je pramatkou, obrazem, odleskem pramatky, a proto ji milujeme, neboť pramatku nemůžeme milovat, ta je pro nás příliš velká, všeobsahující a nepochopitelná.

My lidé můžeme celek jsoucího strávit jen po malých soustech, a proto si vybíráme to, co je v našem okolí: krásnou ženu, nádhernou krajinu, úrodnou zem. Uctíváme tuto pramatku neustále, rovněž moderní byrokrat a „inkoust“ ji uctívá v podobách každodenního bytí, v podobě všech svých přání a potřeb. Nemůžeme jinak než milovat tuto pramatku, neboť jsme jí samou. Život proudí skrze nás v podobě přání, tužeb a tělesných potřeb. Chceme jíst, pít, milovat, pocítovat slast a užívat si všeho, co je kolem nás. To jsou pocity samotné pramatky, pramatka je vším, co milujeme, ona je naším nitrem i zevnějškem. A když jí obětujeme, chceme jí projevit vděčnost, činíme to tak, že se těšíme ze života, to je naše opravdové díkůvzdání. Vědomá oběť je také krásná, ale nikoli tak silná jako oběť prvotní: nelíčená, spontánní radost ze života. Zde je naznačeno veliké tajemství, skutečné arkánium života: Kdo je pramatka, praotec, kdo jsou boho-vé-stvořitelé? Neexistuje žádný vnějšek a není pravda, že tady jsem já a tam je pramatka. Vně a uvnitř, tady a tam, daleko a blízko, já a ty, to jsou jen iluze, neboť pramatka pracuje s iluzemi všeho druhu. Jak irské příběhy dokládají, mámí neustále sama sebe, zdá se, že je mámení jejím koníčkem, je vlastně až příliš lidská, celé bytí podléhá stejným mámením jako lidé. Velké kosmické pohyby nejsou lepší než my. Dokonalá pramatka prostě neexistuje. Stejně tak neexistují, ač je to pro nás těžko představitelné, ani žádné protiklady. Při vší své zamatanosti irské příběhy ukazují, že protiklad mezi „mnou, malým člověkem“ a „prapřírodou“ neexistuje. Obojí je jedním. Jakmile překonáme tento hluboko v našem nitru zakořeněný protiklad – a k tomu míří veškeré duchovní úsilí – rozpoznáme všechny životní procesy jako vzor vetkaný do koberce: Přestaneleme považovat druhé za nepřátele, překáž-



ky za překážky a utrpení již nebude bolet. To je vír, kolem něhož krouží celý život. Veškeré události, zážitky a věci poukazují na tuto první a poslední pravdu – další příběhy ji podávají více či méně rafinovaně, takže často zapomínáme na tento prvotní vír, který všechno nasává, a necháváme se vtahovat do nejrůznějších konfliktů a válek. Jako by tyto příběhy napsal život sám, avšak tajemné vědění, které je v nich obsaženo, není líčeno abstraktně, nýbrž silně naturalisticky. Při jejich četbě si musíme umět zachovat odstup, abychom za změní jmen a událostí rozpoznali červenou nit – červená Keltům symbolizovala zázvěti – která se odvíjí od pramatky a praotce, kteří říkají: Existuje svět utváření, nestvořeného, ale to jsou jen věčné proměny téhož, my tady v podstatě vůbec nejsme, vůbec nic se neodehrálo. Za prastvořitelem – rozděleným na mužský a ženský aspekt, čímž dílo stvoření vlastně začíná – stojí věčně skryté Nic. Keltové je považovali za stín za rozmanitými pohyby bohů stvořitelů.

To je potřeba vědět, chceme-li porozumět keltské filosofii, jinak zabloudíme v nepřehledné spleti vztahů mezi bohy, elfy, vílami a hrdiny.

#### PRABOŽSTVÍ SE ROZDVOJUJE

Keltové neustále hovoří o sňatku pramatky s praotcem. Jejich vztah, jejich války a spojení představují páteř většiny příběhů a do těchto válek a spojení je vtažen celý svět, elfové, víly, hrdinové i lidé. Prabohové za sebou táhnou vlečku bytostí a událostí, přičemž všechny tyto bytosti věří, že ony samy jsou strůjci svého osudu a zodpovídají za svoje činy. Keltové ukazují, že tomu tak není. Elfové, víly, hrdinové a lidé jsou pouhými vykonavateli vůle dějin, neboť sedli na lep lichotivé-



*Opuková blava Kelta z Mšeckých Žehrovic.*

mu našeptávání prabohů. Veškeré naše projevy nadšení či nenávisti jsou jen lstí velkých prabytostí, aby nás udržely ve hře. Obdařily nás svobodou myšlení, vlastním egem, abychom uvěřili, že za všechno, co děláme, jsme sami zodpovědní, a mohli vinu za naše činy svalovat na druhé. Zdá se, že prabohové do naší hry dál nezasahují; v klamání pokračují elfové či víly a vyzrazují nám tajemství, která potom považujeme za vlastní a dál je rozvíjíme – takový už je běh života.

Stvoření můžeme nahlížet jen v dualitě, odvozené z protikladnosti – muže a ženy – z níž jsme povstali. Z tohoto úhlu pohledu se dějiny točí jen kolem bohyň matek a bohů otců. Takto se štěpí poslední zákon bytí a dyáda boha a bohyně plodí početilé činy, ale s tím už je nám souzeno žít, a za láskou a svárem prabohů musíme tušit jejich konečnou jednotu. Žádný osobní bůh neexistuje. Bůh je tvořivá síla.





*Keltská pevnost Dún Dúibhathair (Dun Conor), královské sídlo a náboženské centrum na ostrově Inis Meáin (Inishmaan), prostředním ze tří Aranských ostrovů, ležících při západním pobřeží Irska.*

#### SMRT PŘI KOUPÁNÍ

Furbaide překvapí Medb při koupeli a zabije ji – prakem jí do čela vmete kus syra. Pramatka umírá ve své nejskvělejší póze, při koupání – a všichni přihlížejí. Podívaná vsutku pro bohy. Ale ve skutečnosti neumírá, jenom se proměňuje a žije dál jako Furbaide, nový bůh-stvořitel. Medb zašla příliš daleko, zabilu jinou bohyni matku, svou sestru a nyní je na řadě ona. Život je hra plná zvrátů, avšak jí by se neměla nijak dotýkat, neboť je svou vlastní sestrou, svými třemi bratry, svým otcem a je také nastupujícím bohem. To všechno je líčeno v rámci rodinné tragédie, aby lidé pozorně naslouchali. Malé rodinné události jsou přece velké šachové tahy bohů. Není rozdílu mezi velkým a malým – to je zde vysvětlováno. Každá žena je Medb, každý muž je bůh otec. Máme se naučit pohybovat se kosmicky, myslet archetypicky, jednat protohistoricky? Je to poslední velký způsob spásy?

#### — PRAMATKA NESS — JAKO DUŠE A JAKO TĚLO

Ness je další bohyně matka, která byla v keltských příbězích polidštěna na královnu. Druid Cathbad odpoví bez okolků na její otázku, k čemu je tento den příznivý:

Aby byl s královnou zplozen král.

A tak se s ní vyspí, ačkoli se vlastně ani neznají. Cathbad ji totiž přinutil, aby se za něj provdala. K tomu došlo následovně: přistihl ji při koupání, stoupl si s mečem mezi ni a její zbroj, a Ness, aby si zachránila život, musela mu slíbit sňatek. Bohyně matka je zde opět dávána do souvislosti s plodnou vodou, s pramenem, proudem života. – Za tři roky a tři měsíce Ness porodila.

Jak přišla bohyně matka Ness ke svému jménu? Jmenovala se vlastně Asa, „jemná“. Později se jí začalo říkat Ni-Asa, „neodbytná“, a k tomu došlo takto: Cathbad se svojí ban-



dou zabil jejích dvanáct pěstounů; musela se pomstít, a tak se proměnila ve svůj zlý aspekt, bohyni války. Bohyně matky se mohou snadno nechat vyvést z rovnováhy a potom se proměňují ve svůj protiklad, což poukazuje na dvě stránky bytí. Říká se, že když se bohyním matkám daří dobře, žijí v úrodné zemi, a když vedou válku, žijí v neúrodné zemi.

Zmíněný pár byl přijat králem Eochaidem, nejvyšší lidskou institucí, která se musí starat o plodnost země a lidí. Jedné noci dostal Cathbad žízeň a poslal Ness k řece Conchobar, avšak do nádoby s vodou spadli dva červi, které ji přinutil spolknout. Z toho otěhotněla. Tam, kde při příchodu noci porodila – noc symbolizovala Keltům život – měl být i její hrob. Zrození a smrt jsou očividně jedním, přinejmenším pro bohyni matku. Syn, který se jí narodil, dostal jméno Conchobar, stal se bohem-stvořitelem a byl – v polidštěné podobě – králem Uladu.

#### VELKÉ NAUKY BOHYNĚ MATKY

Na tomto místě uvedu dvě velké nauky. Bohyně matka, bytí, má dvě stránky, životadárnou a smrtonosnou, plodnou a neplodnou, laskavou a ukrutnou. Ve své proměnlivosti představují dokonalost. Teprve proměňování činí bytí dokonalým, nemůže být jenom dobré nebo jenom špatné. O takovém kolísání pramatky vyprávějí všechny příběhy o bohyních matkách. Neboť pramatka může být velice snadno vychýlena z rovnováhy. Bytí je běh na ostří nože, to zakoušíme denně. Avšak bohyně zároveň ukazuje, že z války může povstat mír, a naopak, jedno se neobejde bez druhého. Život jako kolísání a neustálá změna. Proto jsou bohyně matky tak plodné, proto tak často umírají, jako třeba Ness, která zemře hned při porodu.

#### ZROZENÍ A SMRT JAKO JEDNOTA

Identita zrození a smrti poukazuje na ještě vyšší nauku, která je v příbězích zmiňována jen okrajově. K jejímu pochopení je zapotřebí pronikavý filosofický vhled do jednoty za protiklady nebo hluboký pocit sjednocení s veškerým bytím. V běžném životě přísně rozlišujeme mezi smrtí a životem, avšak kdo se dokáže pohroužit do svého nitra a vyvázat z veškerých vazeb, ten rozpustí své ego a cítí: smrt je vskutku zrození a zrození do života je smrtí. Neboť jak Keltové poznali, je den nocí, avšak noc jim byla životem, začátkem života, proto také Ness porodila těsně po setmění, a proto byl tento okamžik pro Kelty a Germány začátkem nového dne. V kostce řečeno: Skutečný život začíná smrtí, protože tehdy se člověk stává čistou duší – je bez těla. Ale to by bylo jednostranné: tělesný život není v žádném případě smrtí duše, pouze zahalením duše do hmotného těla.

#### ZNEUŽÍVÁNÍ PRAMATKY

Bohyně matky jsou bohy otci, jak keltské příběhy plasticky líčí, všelijak nuceny ke sňatku, k plození dětí a k práci, stejně jako pozemské ženy svými muži. Zdá se, že je to jejich osud. Ale tento útisk nesnášejí nikterak pokorně, jsou pomstychtivé a proměňují se v bohyni války. Potom běda zemi a lidem! Také lidé nutí matku zemi ke všemu možnému i nemožnému, vykořisťují ji a zneužívají. Ačkoli je trpělivá, bude se bránit a potom teprve ukáže svou hrůznou tvář. Je vskutku uměním být zadobře s velkou matkou, tomu se lidé nenaucili. Protože mohou volně čerpat z plodnosti bohyně matky – příroda nabízí všechno – domnívají se, že nemusejí nic vracet, a dokonce pochybují o smyslu oběti. Proto přichází pomsta a jejich život se od základu změní. Jak



zacházet s prazákonem bytí, toť otázka. Keltové se domnívali, že mají co vracet, a proto konali oběti. Lze bohyni tímto způsobem doopravdy ukonejšit? Stačí jí lidské oběti?

#### KOUPAJÍCÍ SE BOHYNĚ

Často bývá líčena koupel nahých bohyň matek. Příroda je nahá, příroda žije díky vodě, avšak nejvyšší příroda jen díky supervodě, jemné pralátce, plazmě. Vodní zínky a Najády jsou jen obměnami bohyně matky. Motiv koupající se ženy, který malíře tak přitahuje, je vzdáleným ohlasem této prapodívané. Je s podivem, jak se toto nevyjádřitelné tajemství plodného životadárného bytí prolíná všemi kulturami a že nás v podobě archetypu koupající se nahé ženy láká dodnes. Veškeré bytí je spojeno a provázáno celou řadou ozvěn. Všechny mytologie a kosmologie pracují s tímto zřetězením ozvěn či analogií. Poslední tajemství života může být naznačeno prostřednictvím malých, obecně lidských epizod, za nimiž tušíme nejvyšší arkánium.

#### — PRAMATKA CAILLECH — KRÁSNÁ A OŠKLIVÁ

Caillech je ohyzdná stařena, která se však může kdykoli proměnit ve svěží krásku. Caillech v překladu znamená „zastřená žena, žena s kapucí“. Je její pravá identita skutečně zastřená? Nebo tato kapuce poukazuje na bytost ze sousední úrovně bytí, na vílu, neboť ty se lidem zjevují většinou úplně jinak, než jak doopravdy vypadají. Krásná a ošklivá, to jsou jen lidské charakteristiky. Příroda není ani krásná ani ošklivá. Dvojitá tvář pramatky poukazuje na její nejhlubší tajemství: ona není podvojná. Neexistuje žádná definice ani vyčerpávající popis přírody. To jenom člověk,

polapený v iluzi tělesných pocitů dobrého a špatného, promítá tyto pocity na Velkou matku. To je skandální, a jak všechny příběhy ukazují i pošetilé počínání, neboť pramatka je hned krásná hned ošklivá. Bytí kolísá, protože lidské pocity kolísají. Ale to všechno jsou jen povrchní lidské projekce. Zde podaná filosofie v podobě žertovných, zdánlivě rozporuplných příběhů neodráží nic jiného než naši vlastní polapenost v dualistických výkladech, z níž nevede cesta k čistému bytí, kde není rozdílu mezi krásným a ošklivým. Neexistuje nic krásného, nic ošklivého, veškeré bytí je zázrak. Za těmito příběhy a vším lidským trápením objevíme nepsanou zásadu: Jděte svou cestou, aniž vynášíte soudy!

#### JE PRAMATKA PŘEDKELTSKÁ?

Caillech je připisováno rozmístění hor, jezer a ostrovů stejně jako dolmenů a menhirů: tyto kameny jí prý vypadly ze zástěry. Jimi jsou myšleny hroby a kamenná seskupení, jež jsou v ústním podání spojovány s pahorky víl a vílami vůbec. Je proto Caillech předkeltskou, megalitickou bohyní?

#### CAILLECH JAKO BOHYNĚ PLODNOSTI

Nebo je Caillech vílou? Podle ní byl poslední snop z pole pojmenován *caillach*, ten jí byl obětován a na její počest přizdoben jako panenka. Víly byly zodpovědné i za úrodnost polí. Caillech je toho příkladem. Staraly se o zdárný růst a žně. Lidé si mysleli, že ji – slamenou panenku – přes zimu musí vykrmit. V pozdější době byla při dožínkách odnášena do kostela a v některých oblastech uchovávána doma. Na jaře jí byla symbolicky obětována zvířata, aby podporovala růst a starala se o plodnost. Očividně nebyla považována jen za vílu, nýbrž i za bohyni matku a bohyni



*Tato bronzová přilba s roby z 1. století př. n. l. byla nalezena v Londýně na dně Temže u Waterloo Bridge. Její zdobení prozrazuje laténský styl.*



plodnosti, a sice v obou svých aspektech, jako mladá i stará, totiž na jaře a v létě rostoucí a na podzim a v zimě umírající, v souladu s ročními obdobími. Zcela nepochybně zde došlo k promísení tradice bohyně matky s historkami o vílách a selskou moudrostí.

#### PRAMATKA JAKO EVOLUČNÍ PRINCIP

U kmene Corco Duibne na poloostrově Beare v jihozápadním Irsku byla Caillech uctívána jako „stará z Beare“, *Caillech Bhérrí*; zde sedmkrát prožila svoje mládí a pohřbila všech sedm manželů. Je obrazem pramatky, proto její dlouhověkost i v pozdějších lidových kultech. Její děti a vnukové se prý stali zakladateli národů a ras. Lidé tehdy skutečně věřili, že pocházejí ze společné pramatky. Evoluční teorie nebyla známa a na počátku musela přece být nějaká první, avšak nadlidská matka, a tou je ve skutečnosti příroda.

#### BÝK A JEŘÁB – SMRT A ZNOVUZROZENÍ

Caillech měla také býka, kterého získala od Conna, a je s ním spojen jeden příběh. Čty-

ři lidé proměnění v jeřáby získají opět svou lidskou podobu, bude-li býk obětován.

Tvarem rohů symbolizuje býk dle mého soudu podsvětí. Rohy vypadají, jako by rámovaly podsvětí. Ve všech kulturách poukazují zahnuté rohy na plazmatickou úroveň bytí, jež nás obklopuje jako rohy, utváří, nechává žít a proniká námi. Obětování býka značí smrt, přesněji řečeno uvolnění plazmy a duševního života, totiž nové zrození v plazmaticko-duševním životě. Proto zřejmě mělo mnoho kultur zalíbení v býčích obětech: Smrt býka symbolizuje duševní probuzení v říši mrtvých.

Jeřábi (symbol volně se pohybující duše) údajně představují duši bohyně matky. Cestou oběti mohou získat zpátky svůj materiální aspekt, své tělo – proměňovat se ve viditelné lidi, což znamená, že bohyně matka vystupuje rovněž jako člověk z masa a kostí. Člověk je božský, přesněji řečeno jeho duše oděná tělem zůstává duší, zůstává mateřskou bohyní.

Býčí obět a proměna jeřábů zřejmě symbolizují neustálé umírání a následné znovuzrození pramatky, přírody, bytí.



## PRAMATKA A PRAOTEC SE SPOJÍ

Kniha *Lebor na hUidre* podává třídílný mýtus *Námluoy Étaíny* („Tochmarc Étaíne“, Thurneysen 1980), v němž se nápadníci ucházejí o Étaínu, Velkou matku.

### — DAGDA —

Pramatce a praotci nezbyvá nic jiného, než se spojit – stávají se jedním. V tomto smyslu příběh vypráví, jak se Dagda zamiloval do Velké bohyně matky Étaíny. Dagda je strážcem kouzelného kotle z města Muriasu (jednoho ze čtyř měst, z nichž přišli Tuatha Dé Danannové),\* který všechny nasytí a nikdy se nevyprázdňuje. Kotel plodnosti a vědění opatroval mistr Semias, jenž ho potom předal do péče Dagdovi. Dagda je pánem nad životem a smrtí, nad hmotnou a plazmatickou úrovní bytí, a kromě toho a zejména Nejvyšším otcem, Vším. Jejich lásce však stojí v cestě mrzutá skutečnost, že Étaín je už provdána za Elcmara, knížete elfů v Brugu na řece Boyne. Proto Dagda vyšle Elcmara s poselstvím a rafinovaným natažením času (je přece jeho pánem), totiž zastavením noci a utišením hladu, způsobí, že elf zůstane pryč déle, než tuší. Dagda a Étaín se zatím milují a než se Elcmar vrátí, porodí Étaín syna, Óenguse mac Óc.

### — KRÁVA JAKO PRAMEN ŽIVOTA —

V *Dinnsenchas (Boann II)* se líčí ještě tragický vedlejší příběh. Po porodu spěchala Étaín



Étaín.

k prameni, aby se umyla. Avšak pramen ji pohltit a ona utonula. Tak měla vzniknout řeka Boand (dnešní Boyne). Považme: řeka zastupuje plazmatickou úroveň bytí. Touto řekou (života) je sama pramatka, do této úrovně se navrácí zpátky, přesněji do sebe sama – sotvaže po sobě na světě něco zanechala, totiž Óenguse. Jméno pramene, údajně vzniklé z lat. *bou-vindi*, „[bohyně] bílá kráva“, poukazuje na krávu jakožto bohyni matku, na všetvořící princip plazmy. Pramen života se samozřejmě nemůže spokojit s *jediným* mužem, na něm jsou závislí *všichni* muži, mnohomužství je v tomto příběhu sraženo na únosnou míru – Étaín má elfa Elcmara a nejvyššího boha Dagdu. S Dagdou zplodí nové bytí, Óenguse – pokračovatele nejvyššího boha. Bohyně matka je životodárná jako pramen, jako řeka nebo jako kráva, která dává mléko, a proto byla také trefně znázorňována jako

\* Viz též oddíl „Čtyři kosmické poklady Tuatha Dé Danannů“.



kráva. Kráva je v malém měřítku materiálního života bohyní matkou. V dávných dobách lidé ještě velice dobře věděli či tušili, že za svůj život a blahobyt vděčí kravám, a tak rysy bohyně matky získaly i všechny pasačky krav. Neexistovaly obchody, v nichž by se mohlo bezhlavě nakupovat, kráva, pramen či řeka byly dárci života. Z každého keltského příběhu je patrné, že staré národy žasly nad původem bytí; dneska ho lidé – zaslepení hmotným blahobytem – považují za samozřejmost. Zázrak je zapomenut, sociální jistota potlačuje životní hledání stejně jako hlubokou radost ze života.

Óenguse vychovával elf Midir. Protože se mu vysmívali, že nezná své rodiče, požádal Midira, aby mu o nich něco řekl. Tak se dostal k Dagdovi, jenž ho přijal, jak se na otce sluší a patří, a chtěl mu dopomoci k zemi a vládě. Poradil Óengusovi, aby se vydal o *samainu* do Brugu za Elcmarem, jenž nebude v tento den ozbrojen, a aby si na něm se zbraní v ruce vynutil slib, že mu přenechá svou zemi na „den a noc“, což znamenalo navždy. Tento tah mu vyšel.

Avšak později Midir získal za ženu krásnou – tedy nikoli mrtvou, ale věčně živou – Étaín. Kupodivu o ni usiloval také její syn Óengus. Proto později vyrazil Midirovi oko (duchovní), ale to mu Étaín uzdravila v prameni. (Znamená to snad, že žárlil na milence své matky? Spíše se v božském utváření bytí nepovažují děti za děti, neboť jsou svobodným rozvinutím bytí a milují život, totiž matku všeho bytí, bytí samotné.)

Nicméně tato láska neměla dlouhého trvání. Fuamnach, první Midirova žena, milence rozdělila. Přičarovala Étaíně hoře a utrpení; promění ji v ptáka a magický větrný vír ji odnese pryč, avšak Midir ji opět najde, obleče ji

do purpuru a postaví jí *griannan* se skleněnými okny „k vycházení“, jakousi ptačí klec, kterou má pořád u sebe a v níž také přenocuje; tato klec ztělesňuje jeho nejvnitřnější podstatu, jeho duchovnost. Pramátka se objevuje v podobě ptáka, což neudivuje, neboť ptáci poukazují na let, nebe, lehkost a na božské vůbec. Ve skutečnosti je volná jako pták.

Nakonec se Fuamnach podaří odfouknout Étaín prudkým větrem z její skleněné klece (sklo představuje transparentní zázvěti) a ta sedm roků poletuje, unášena větrem, po celém Irsku, tak je slabá a lehká. Když ji vítr donese na střechu jednoho domu, spadne světlíkem do zlatého poháru ženy bojovníka Étara. Ta spolkně Étaínu a porodí ji jako dceru, která opět dostane jméno Étaín. Tato Étaín II. vyrůstá v *sídu* Ban Finn, v „sídu bílých žen“, kde se koupe s padesáti družkami. Úplně nahé je překvapí jezdec, který se vynoří z vody, je to buď nějaký elf nebo samotný Midir, a zazpívá jim píseň plnou mytických narážek. Étaín se tedy rodí stále znovu, život se rodí sám ze sebe, a ona sama je stále znovu sváděna muži – tak si Keltové představovali život.

V *Dinnsenchas (Boann I)* najdeme další doplnění a prohloubení významu vody jakožto projevu zázvětní plazmy. Étaín nyní nese jméno řeky Boand. Její manžel měl na hradě tajný pramen, do nějž nemohl pohlédnout nikdo kromě jeho dvorních číšníků, jinak by ztratil zrak. Ve skutečnosti se nikdo nemůže dívat přímo do pravody, aniž by nezemřel, respektive neztratil pozemský zrak, neboť se jedná o říši mrtvých. Jednou chtěla Boand vyzkoušet svou moc (na sobě samé!) a obešla pramen, tedy zázvěti, tedy sebe sama, když se z pramene vzedmuly tři vlny a zničily jí jedno oko, jednu nohu a jednu paži. Jednička pou-





*Tato keltská přilba ve waldalgesbeimském stylu byla nalezena u Amfreville ve Francii a pochází z konce 4. století př. n. l.*

kazuje na celek, na veškerenstvo. Ve skutečnosti byla zničena celá. Chtěla svoje zmrzačení skrýt (to znamená skryla se v sobě samé, v pralátce) a léčila se v moři (znovu v plazmě), neboť tam vyvěral pramen řeky Boand. Veškerá pozemská vodstva jsou tudíž odleskem pravody a pralátky. Také její hradní pes Dabilla\* byl tehdy odplaven a rozerván na kamelech vedví, proto byly dva kameny v Lochu ve východní Bregii pojmenovány Cnoc Dabilla (neboli „Dabillovy kopce“, dnes Slíab in C[h]otaig). Zde se znovu naráží na vodnatou, totiž jemnohmotně plazmatickou vlast-

nost Étaín/Boann, tedy na pralátku, z níž se utváří hmota.

Podle *Dimnsenchas D* (báseň připisovaná Cínaedovi hua hArtacáinovi) Étaín svého synka pojmenovala „jediná síla“ (*oen-gus*) a Dagda o něm měl říci „to je mladý chlapec“ (*óc in mac*); jejich dítě dostalo jméno Óengus mac Óc. „Jediná síla“ poukazuje na plazmu, neboť Óengus ničím jiným není, ve skutečnosti je jedinou silou, pralátkou.

A opět se zde objevuje pramen, v němž se Boand chce umýt, avšak tentokrát je to pramen Segais, jenž ztrestá každého, kdo předtím zalhal. Pramenem, který nesnese žádnou lež, je plazma, tedy samo zásvětí, neboť

\* Pes byl považován za strážce pralátky.



v zásvěti máme všechny naše lži napsány na čele, jemná látka je pocitová látka a nic jí nezůstane skryto.

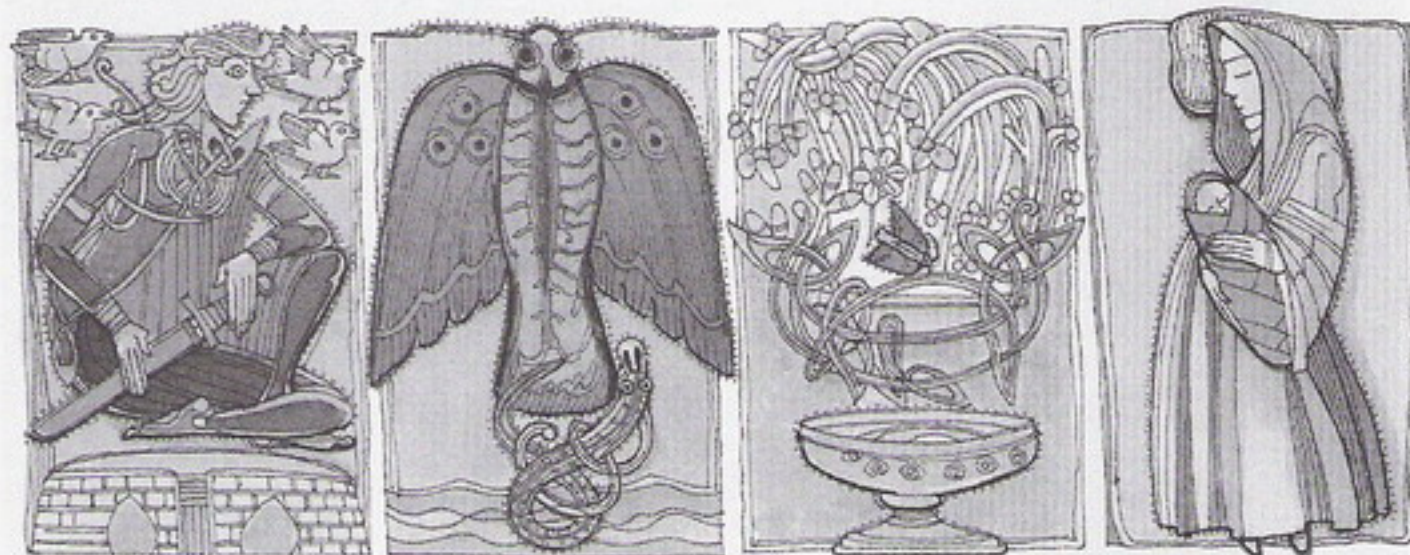
### — TŘETÍ NÁMLUVY ÉTAÍNY —

Z této verze budu reprodukovat pouze nový dodatek. V něm Midir požaduje, aby mu král Eochaid Airem vydal Étaínu. Po mnoha potyčkách se s oběma setkává v jejich domě: levou rukou tasí meč, pravou popadne Étaínu a v podobě dvou labutí spolu odletí světlíkem. Letí do Síd ar Femuin a až tam je pronásledují královi lidé. Podle jiných verzí je Síd ar Femuin zničen a Étaín odvedena zpátky.

Tento příběh, jenž se odehrává přímo mezi elfy, ukazuje, jak je láska dokáže zaslepit a jaké pikle proti sobě kují. Jsou zcela povzneseni nad veškeré fyzické prostředky a formy a kromě toho mohou zcela libovolně ovlivňovat psychiku kohokoliv, očividně i elfů. Na tyto postavy lze ovšem také nahlížet jako na pramateřské a praotcovské principy, tedy jako na zákony bytí, což je naprosto v pořádku, neboť princip otce a matky se vyskytuje ve všech projevených úrovních bytí. Étaín neod-

mítne žádného muže, který se o ni vážně uchází, a vyspí se s ním, což poukazuje na svévolnost a univerzálnost lásky, neboť bytí se jmenuje láska, plodnost, rozmnožování. Étaín je prabožským principem lásky. Nejde zde o osobní vztahy, nýbrž o samotný princip lásky předvedený pramatkou a praotcem.

Pramatka je – jak také jinak – provdávána za různé praotce či elfy. To poukazuje na zákon věčného návratu. Bytí se cyklicky opakuje, velké mystérium stvoření se neděje jen jednou. Velká matka střídá jednoho manžela za druhým, takový je její životní zákon. Láska znamená sexuální život, plození potomstva. Velká matka se stará o věčné trvání bytí, ona je bytím. V *Námluvách Étaíny* se objevuje čtyřikrát téma manželského trojúhelníku. Touží po ní nejenom praotec, ale i další mužové, což je jediné správné. V podstatě po ní touží všichni muži, neboť zastupuje všechny ženy. Nejprve stojí mezi Elcmarem a Dagdou, potom mezi Midirem a Óengusem, za třetí mezi Ailillem a Midirem a za čtvrté mezi Midirem a Eochaidem. V podstatě stojí mezi všemi milenci, je všemi milenci, láskou, zrozením a plodností.



*Výjevy z Oengusova života. Zleva doprava: Oengus a jeho domov v Newgrange – nad jeho blavou se prý stále vznášeli čtyři ptáci, znamení jeho božství; Étaín proměněná v červeného ptáka; Étaín v ptačí podobě padá do číše a narodí se znovu ženě jiného uladského hrdiny.*





*Bronzové držátko s barevnými emaily a millefiori nalezené ve vikingském hrobě. Myklebostadt, Norsko, 8.–9. stol.*



• X •



SVĚTOVÉ  
PANSTVÍ  
VÍL A ELFŮ



## VLÁDA ELFŮ

V příběhu *Zničení bruidenu Da Dergy* (Thurneysen 1980) je líčena smrt mladého krále Conaire Móra v *bruidenu* („nadpřirozený dům“) knížete podsvětí Da Dergy. Ačkoli se celý děj odehrává v podsvětí, poukazuje současně na to, jak elfové řídí osudy lidí, když dosazují krále a vládce.

### — SPOJENÍ BOŽSKÉHO OTCE — A MATKY

Král Eochaid Feidlech, nejvyšší král Irska, není člověkem, nýbrž elfem; je otcem Medb, Ethne, Clothru a Magain. Jeho bratrem je Eochaid Airem. U jednoho pramene potká ženu svých snů, oděnou v nádherný šat a zahalenou purpurovým pláštěm (purpur je barva elfů). Umývá se ve stříbrné nádobě, zlaté vlasy má rozpuštěné. Král po ní okamžitě zatonouží a chce se s ní vyspat. Je to Étaín, dcera elfího krále Etaira „Koňského stáda“, tedy elfka a bohyně matka. Étaín je časté jméno různých bohyní a bohyní matek. Říká, že se o ni ucházela spousta elfů, ale ona již odedávna miluje jen Eochaida. Zná ho z vyprávění a okamžitě ho poznala. Ihned je ruka v rukávě, Eochaid zaplatí jejímu otci výkupné a chystá se svatba.

Na první pohled se zdá, že příběh vypráví o tom, jak elfka svede člověka, aby měla potomka. Elfové a elfky jsou překrásné bytosti, mohou se proměňovat v lidi – avšak král je rovněž elf, stejně jako jejich dítě.

O tom, co následuje, příběh nehovoří. Eochaid mezitím zemřel a dcera, kterou počal s elfkou Étaínou, je již provdána za uladského krále Cormaka (syna Conchobarova), ale bude jím zapuzena, protože je údajně ne-

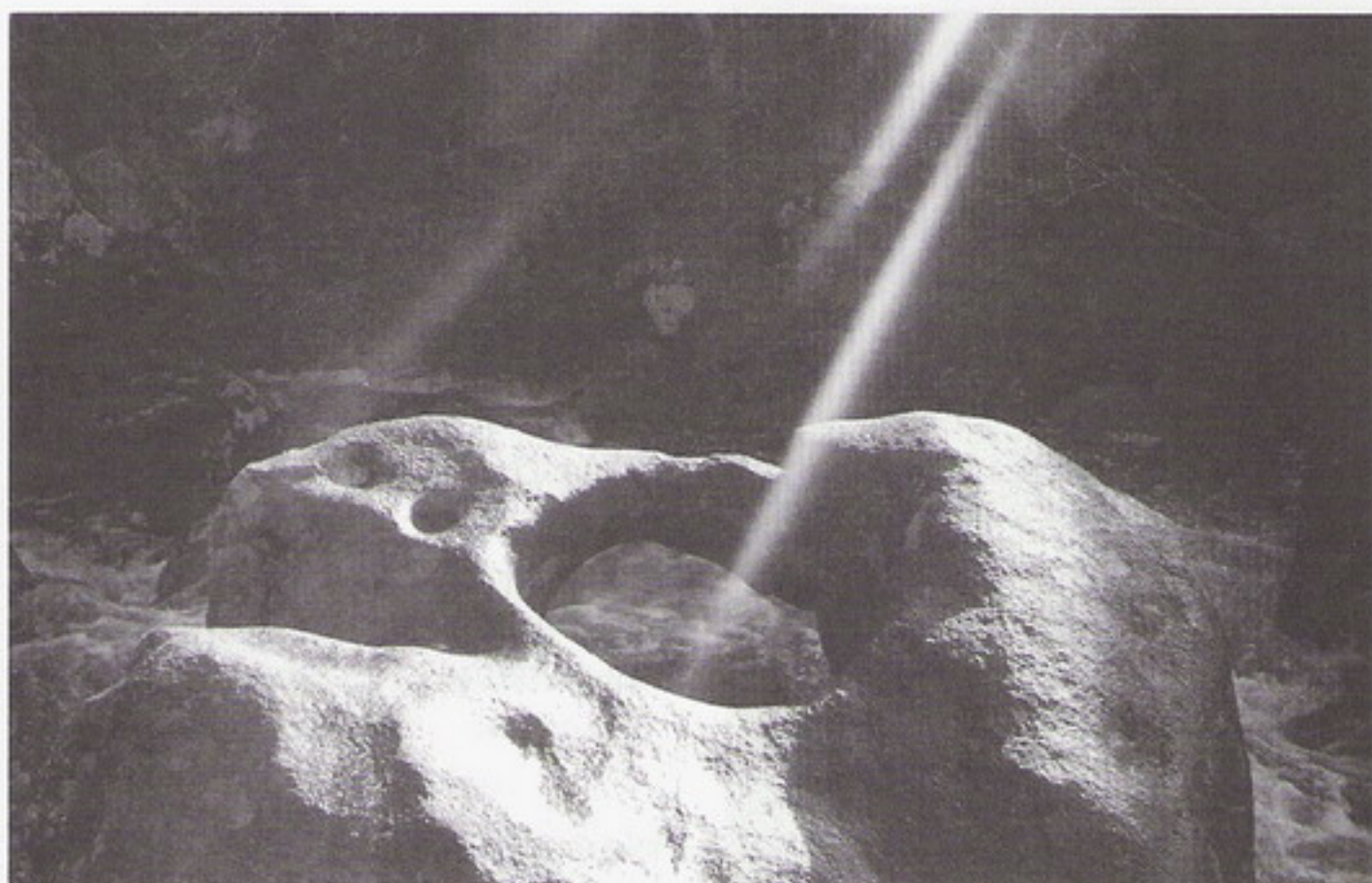
plodná, což se žádné bohyni matce samozřejmě nesmí stát. Porodila sice již dceru, ale její elfí matka jí potom podala kouzelnou kaši, která zabránila dalším porodům. Podle proctví své matky se tato dcera později rovněž provdá za krále, čímž bude linie bohyň matek zachována.

Cormac si vezme novou ženu a sluhové dostanou rozkaz, aby jeho malou dcerušku zabil; protože se však na ně líbezně usmívá, odloží ji do ohrady pro telata, která patří nejvyššímu králi Irska. Zůstane naživu a vyrůstá v proutěné chýši bez dveří, s jedním oknem, připomínající spížírnu. Jmenuje se teď Mes-Buachalla, „schovanka pastýřů“. Mezitím vyjde najevo, že je králova dcera, a to se donese i Cormakovi. Králi Eterscélovi bylo prorokováno, že mu žena, jejíž původ nikdo nezná, porodí syna. Vyhledá tuto pannu a nabude dojmu, že se proctví týká jí. Avšak v noci k ní do zavřené chýše přiletí pták, vyspí se s ní a řekne jí, že syn, kterého porodí, se bude jmenovat Conaire a nesmí nikdy lovit ptáky. Elfové, jak již víme, se zjevují rovněž v ptačí podobě. Conaire je tedy pravým elfím dítětem.

### CONAIROVO NAROZENÍ

Král dívku odvedl k sobě a ona porodila – aniž mu řekla pravdu – Conaira, avšak poprosila ho o splnění trojnásobného přání: jejího syna měli vychovávat tři chůvy, její dva pěstouni a ona sama. To je důležité, neboť oba pěstouni se později postaví proti Conairovi, konflikt je tedy již dávno naplánován. Conaire má tři nadsmyslové schopnosti, ostrý sluch, bystrý zrak a dar odhadovat vzdálenosti; každého syna svých pěstounů naučí jedné z těchto schopností. Král zemře a je třeba nalézt nového krále, což se děje v takzvaném





*Druidský kámen v anglickém Dartmooru. Otvor v něm provrtala voda. Podle místní legendy zde byli křtění druidové.*

býčím spánku.\* Vybraný muž musí ze zabitého býka sníst tolik masa, kolik jen může, potom usne a druzí mu zpívají „Kouzlo moudrosti“; koho ve spánku uvidí jako prvního, ten musí být králem. Spáče spatří nahého muže, který má přijít následující noci s kamenem v prahu do královského hradu Temairu.

V té době je Conaire na lovu ptáků. Pronásleduje je, avšak nikdy ptáky nedostihne, zůstávají pořád mimo dostřel jeho prahu. Avšak lovení ptáků mu zapovídá jeho *geis* (tabu). Ptáci se snesou na mořskou hladinu a Conaire je chce chytit, ale v tom se promění v lidi a zaútočí na něj s oštěpy; ovšem jeden z nich se ho zastane a řekne, že je Nemglan, král ptačího hejna jeho otce, a že Conaire porušil *geis*. Ptačí lidé řeknou, ať si to dobře pamatuje a vydá se do Temairu, aby se tam stal králem.

A zase ptáci. Symbolizují zásvětní bytosti. Ptáci mohou létat a překonávat hmotu. Ptáci se proměňují a elfové jsou neustále se proměňující bytosti. Ptáci létají stejně jako bohové, kteří mohou být kdykoli všude. Bohové jsou všude, s elfy se nedá hrát na schovávanou. Oproti tomu člověk musí překonávat vzdálenosti a svádět boj s hmotou. Elfové – tyto bytosti ze zásvětí – jednají za kulisami hmoty, kde je čas i prostor po einsteinovsku smrštěn, a tak se pozemšťanům zdá, že mohou být současně všude a nemusejí překonávat žádné vzdálenosti.

Conaire přichází do hradu, je přijat a oblečen do královského roucha. Avšak lid reptá, neboť nechce za krále takového holobrádka. Odpoví, že není tak špatný, když je po otci a dědovi z královské krve, a že se bude radit s moudrými muži, aby se stal sám moudrým. Tuto odpověď mu poradili ptačí muži, kteří mu rovněž prozradili jeho osm *geis* (zákazů).

\* Viz též pasáž „Býčí spánek“, str. 263.



Není úplně jasné, proč bylo tolik věcí spojeno s různými *geisy*. Především zásvětní bytosti byly poutány četnými *geisy*, za jejichž porušení je čekala smrt. Existovala dokonce taktika, jak přimět druhé k porušování *geis* (což je i případ Conairův), aby zemřeli; na druhé straně však víme, že elfové jsou nesmrtelní.

### NEPŘÁTELÉ

Po Conairově nástupu na trůn země vzkvétala, i řádění loupežníků ustalo. Výjimkou byli synové jeho pěstounů, kteří loupili dál s čím dál větší bandou. Nakonec byli polapeni a Conaire je vyhostil do Albionu. Při plavbě mořem se setkají s králem Britů Ingcélem Cáechem, s nímž uzavřou dohodu, že společně vyrazí za kořistí do Británie. Avšak co osud nechce: na jedné ze svých výprav tito loupežníci narazí na Ingcélovy rodiče a jeho sedm

bratrů a všechny je pobijí. Ingcél chce pomstít jejich smrt, a tak vyrazí se svými muži loupit do Irska.

Na tomto místě je třeba podotknout, že synové jeho pěstounů, tedy druhové z dětství a pravděpodobně rovněž elfové, nepřátelství a válčení podněcují. Je přece známo, že elfové jsou mezi sebou téměř neustále ve válečném stavu, že se vzájemně podvádějí a že proměňování a přestrojování patří do běžného repertoáru jejich komunikace. Jeden vraždí druhého, a přesto žijí všichni dál: je to iluzivní boj, který spolu vedou, neboť se přece odehrává v říši elfů.

### NAPLÁNOVANÁ SMRT

Král Conaire je na lovu a vidí, co všechno loupežníci napáchali. Protože se již stmívá, hledá střechu nad hlavou a vyráží se svou druží-



„Prsa“ bohyně Ann.



nou k *bruidennu* přítele Da Dergy, „červeného boha“, jednoho z knížat zásvětí. Avšak cestou je předhoní tři červeně odění jezdci – nepodaří se je přimět k tomu, aby jeli za králem – a tím Conaire poruší jedno ze svých *geis*, ne-následovat červené jezdce (červená je symbolem elfů a víl). Ti nyní zpívají zlověstnou průpovídku. Král jim nabízí všechno možné, jen když pojedou za ním, ale třetí jezdec zapěje všem srozumitelnou průpovídku:

Ó synu ptactva, slyš novinu velikou! Zemdle-  
ni jsou naše koně. Ženeme je od Donna Dets-  
coracha (boha mrtvých), od elfů. Ač žijeme,  
jsme mrtví. Veliké znamení! Nasycení krkavců!  
Živobyťi vran! Bitevní vřava! Čepelí zbrocení!  
Puklé olšové štíty po slunce západu!

Conaire si byl vědom, že dnes porušil všechna svá *geisa*. Červení jezdci vjeli do *bruidennu* Da Dergy a posadili se tam. Neštěstí viselo ve vzduchu.

Stejně jako ptáci jsou i červení jezdci zásvětími varovateli, ale též intrikány. Přicházejí z říše mrtvých, jsou mrtví a nyní požadují Conairovu smrt.

Král sedí u Da Dergy. Brzy se objeví ohyzdná ženština, chlupy z ohanbí má i na nohách a ústa na straně hlavy. Na otázku, co chce, odpoví, že je Cailb a že chce dovnitř. Přestože jedno *geis*, které měl král dodržovat, znělo, že po západu slunce nesmí přijímat žádné ženy, pustil ji dovnitř a ona mu prorokovala:

Ani kůže, ani maso z tebe nezbude, všechno odnesou ptáci ve spárech!

#### V BRUIDENU

Mezitím se loupežnická banda blížila k *bruidennu*. *Bruiden* je pevnost na kopci nebo hodovní síň knížete zásvětí, kde se koná nekonečná hostina a požívají se zásvětí vepři, kde



*Keltský obr vytesaný do křídové paborkatiny u Cerne Abbas v Dorsetu někdy na počátku římského období.*

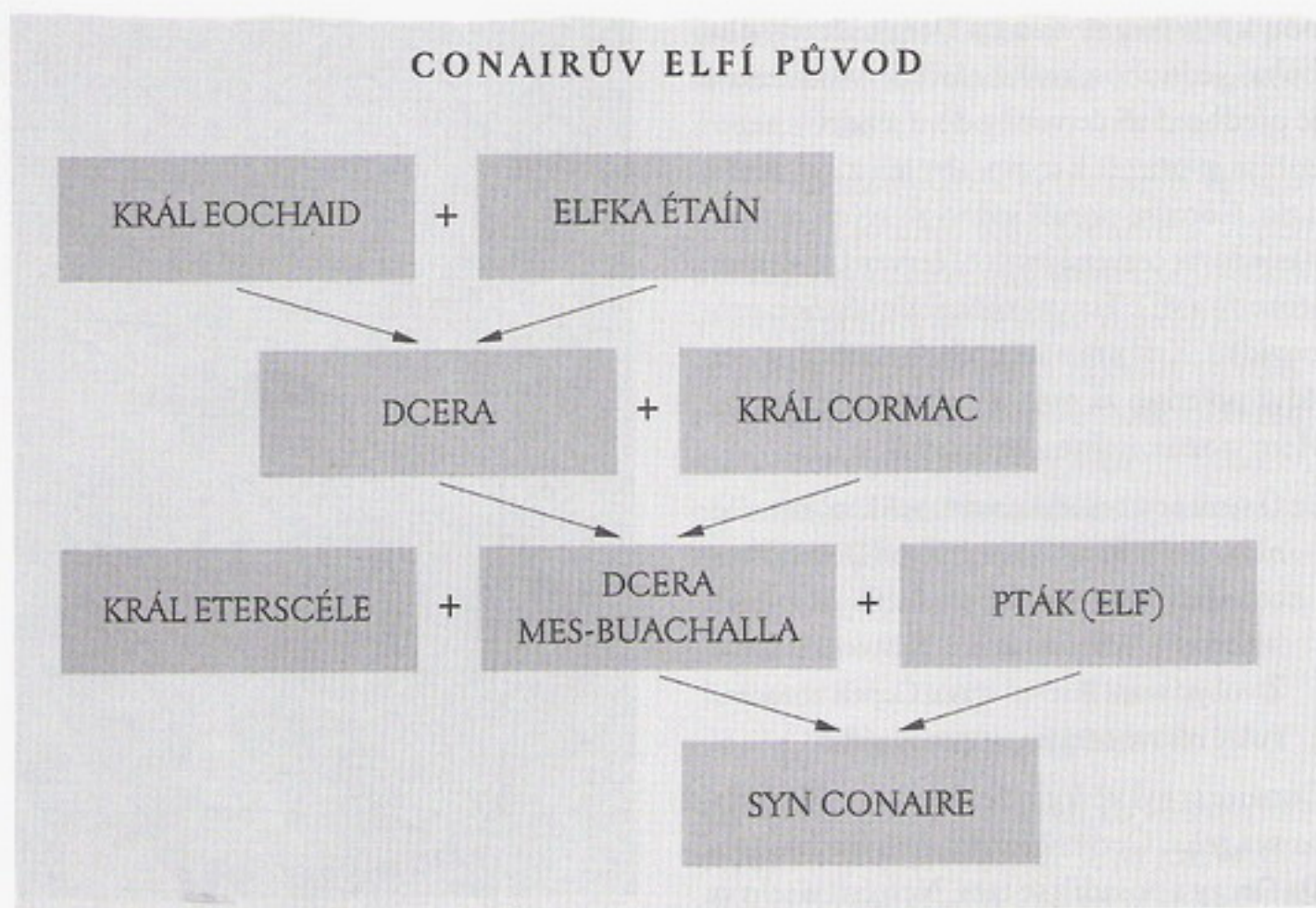
tedy vládne trvale hojnost. Nalézáme se přece v zásvětí.

Na počest krále byl oné noci zažehnut obrovský oheň, který *bruiden* zaplavil nebývalým jase. Loupežníci ho uviděli, jak se dozvídáme z jiné verze, vtrhli dovnitř a krále zabil.

#### — ELFOVÉ VLÁDNOUTI LIDEM —

Tento příběh vrhá světlo na záměry elfů a na způsob, jakým ovlivňují lidské dějiny; buď vládnu lidem sami, nebo dosazují na jejich trůny bytosti (napůl lidi napůl elfy), které vchovali. Podle starých kronik národům zpočátku nevládli lidé, nýbrž mimozemšťané. To se doslycháme bez výjimky od všech dávných národů a kmenů. Otázkou zůstává, jak vládnu elfové lidstvu dnes. Existují elfští světovládci?





### NAPLÁNOVANÝ OSUD

V tomto příběhu je názorně předvedeno, jak červení jezdci a ptáci určovali osud, takže vyvolená osoba se skutečně stala králem nebo královnou. Postupy jsou následující:

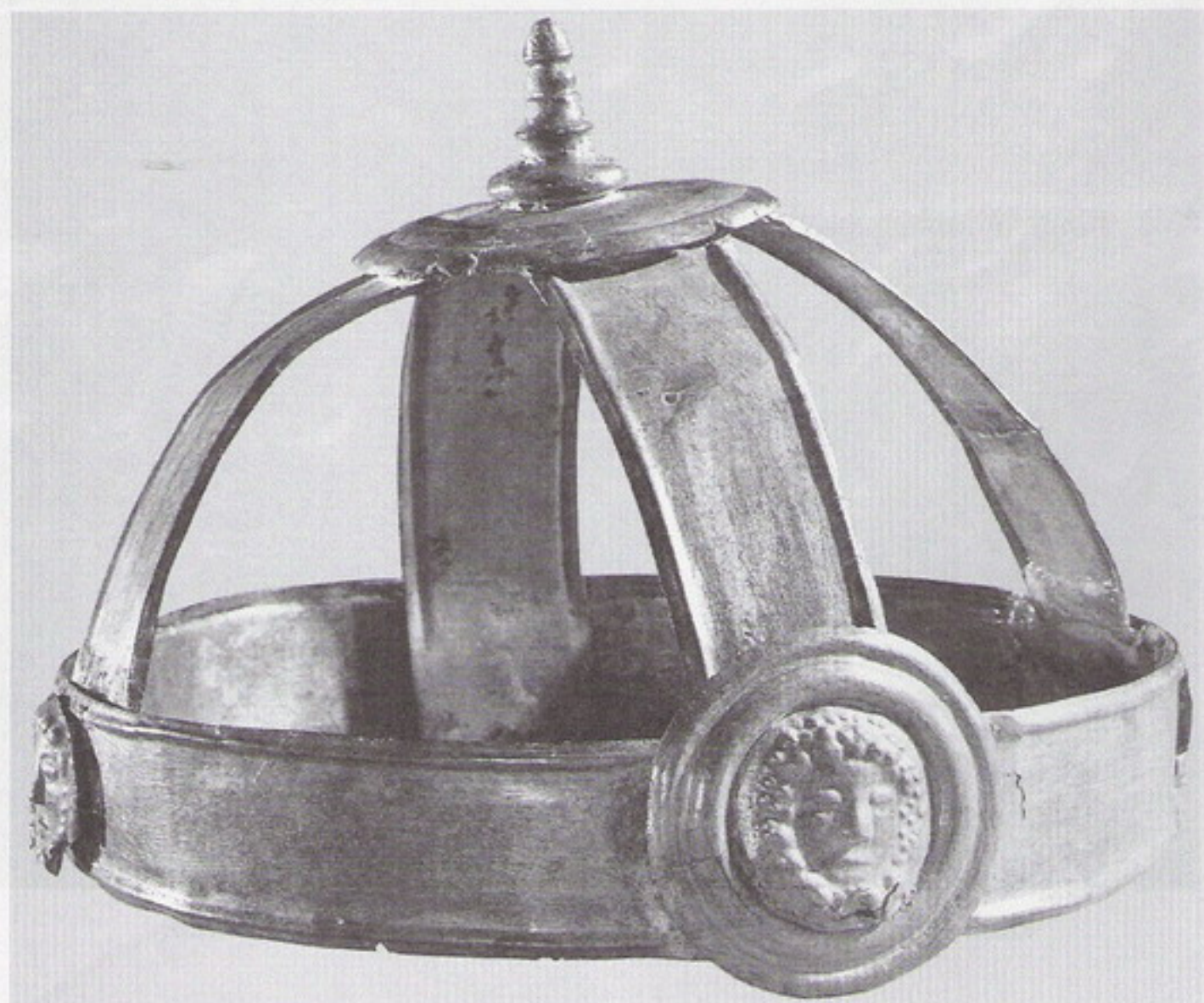
- Setkají se dva elfové (král Eochaid Feidlech a Étaín). Místem setkání je pramen, tedy prapočátek plodnosti, života, tedy zásvětí. Étaín je krásná jako obrázek, prototyp krásné bohyně matky, neboť prarforma je především krásná, nehezké formy vznikají teprve jejím promítáním do hmoty. Proto se s ní praotec chce ihned vyspat, což také učiní. Plodnost se vzájemně přitahuje, to je zákon bytí. Všechno chce být plodné. Voda jako zčásti uchopitelný živel představuje jemnohmotné zásvětí. Étaín stojí u pramene, pročešává si zlaté vlasy a myje se ve stříbrné nádobě – totiž: žije v jemnohmotné plazmě.
- Dcera vzešlá z tohoto spojení se provdá opět za krále, minulé spojení se tedy opakuje.
- Dcera z tohoto svazku se spojí s ptákem, totiž elfem.
- Dcera z tohoto manželství má být zabita králem – častý motiv mezi elfy. Je odložena, nalezena jiným králem a provdána za něj. Z tohoto manželství pochází Conaire, hrdina našeho příběhu. Conaire je tedy opravdický bůh otec respektive elf. Elfové nejsou prabohy, ale v příbězích s nimi často splývají. Elfové jsou obyvatelé zásvětí, prabohové přírodní zákony, ale elfové mají řadu rysů bohů otců a bohů matek, přinejmenším z pohledu lidí, jimž vládnu. Kdysi dávno v keltské historii, možná ještě před objevením Keltů na historické scéně, tento rozdíl neexistoval. Nesmíme zapomínat, že *mýthy* čerpají



z událostí dávno minulých, které sahají hluboko do prehistorie.

- Narodil se Conaire. Červení jezdci a ptáci mu urovnali cestu k trůnu praktikami, které nám připadají pošetilé. Jeho nastolení bylo jednoduše prosazeno, mimo jiné zmanipulovanou věštbou – totiž „býčím spánkem“ – takže lid uvěřil, že dostal právoplatného krále – avšak vše bylo již dávno naplánováno. Žádný jiný uchazeč by neměl šanci. Ke klamání lidí byly použity nadpřirozené techniky.
- Conairova smrt je hotovou věcí již v okamžiku jeho narození. Synové jeho pěstou-

nů se stanou jeho nepřáteli a vrahy. Avšak jak to, že elfové mohou nahlížet čas v jeho totalitě a řídit pozemské dění? Je to v jejich moci a v tom spočívá jejich síla, neboť budoucnost leží před nimi jako otevřená kniha, protože žijí v bezčasové úrovni bytí a s jejich vstupem do hmotného světa se čas rozpíná a rozděluje, takže se zdá, že jeden časový úsek následuje za druhým. Veškeré dění v království bylo tudíž Kelty považováno za zmanipulované elfy, kteří potom mohli prostřednictvím svých „agentů“ vládnout lidu. Království tedy není z boží, nýbrž z elfí milosti. Ale bůh a elfové se často házejí na jednu hromadu.



*Tato bronzová „koruna“ či rituální čelenka ze 2. století n. l., nalezená v Hocktonu v Norfolku, možná patřila nějakému druidovi.*





*Keltští jezdci, pěšáci a trubači pochodují do bitvy. Detail z Gundestrupského kotle.*



· XI ·



PRAMÝTUS  
KELTŮ:  
PŘEDIVO BOHŮ,  
ELFŮ, VÍLA LIDÍ



## MYTOLOGICKÝ CYKLUS

Irské hrdinské příběhy lze zhruba rozdělit do dvou okruhů. Jeden se týká krále-boha Conchobara, jenž byl synem uladské Nesy; jeho rezidencí je Emain Macha. Jakožto historická postava vládl údajně na přelomu letopočtu, nicméně v těchto příbězích představuje božství. Druhý okruh příběhů pojednává o králi Cormakovi a jeho vojevůdci Finnovi, synovi Cumhala, a jeho synovi Oisínovi (anglicizovaně Ossian), takže se nazývá osianovský okruh. Cormac byl irským králem v Taře v zemi Mide (dnes Meath) okolo roku 200 n. l. Příběhy o Conchobarovi vytvářejí irský národní epos *Táin bó Cúailnge* (Uloupení býka z Cúailnge, Thurneysen 1980).

Nehodlám se zde zabývat literárněhistorickými otázkami, ani historickým vývojem irských a britských Keltů, jenž se v podstatě opírá o pouhé domněnky, nýbrž výhradně esoterickým významem takzvaných mytologických textů, které se nám dochovaly.

Přitom rozlišuji tři významové roviny, které jsou všechny správné, jsou-li nahlíženy současně.

### 1. VÝKLAD SMRTI

Keltské příběhy informují o smrti a říši mrtvých – k jejich porozumění je třeba znát výsledky moderního výzkumu posmrtných stavů.

### 2. VÝKLAD ARCHETYPŮ

Tyto příběhy se zabývají základními archetypy bytí, duševními zákony, které jsou principy zásvětí. Aby byly srozumitelné prostému člověku, jsou předváděny na příkladech lidí, kteří jednají jako nadlidé. Potom následuje další krok: odhalení pra-

zákonů bytí a plazmatického bytí, stejně jako přírodních zákonů našeho trojrozměrného světa, přičemž všechny jsou v podstatě totožné.

### 3. VÝKLAD ELFŮ

Třetí výkladová rovina je nejobtížnější. Podle všeho elfové skutečně existují. Nejsou to ani přírodní zákony ani lidé ba ani přírodní duchové, jak se obecně mylně soudí. Elfové jsou – tak je chápali i Keltové – reálné bytosti, avšak ze zásvětí a jemnohmotné povahy. V lecčems se podobají geniálním lidem, zatímco lidi lze považovat za poněkud nedokonalé elfy. Elfové a základní přírodní zákony jsou často nerozeznání. Elfové bývají někdy považováni za bohy a bohové za elfy. Avšak bohové jsou božské zákony, jako například bohyně matka. Oproti tomu elfové jsou stejně jako lidé bytosti s egem, připomínající mimozemšťany, ovšem nikoli z nějaké jiné planety, nýbrž z jiné *úrovně* bytí. Proto je třeba dávat vždy pozor, zda se v tom či onom příběhu jedná o elfy nebo o základní božské a přírodní zákony jako pramatku a praotce. Často se dokonce nabízí dvojí výklad, neboť elfové sice jsou individuální bytosti ze sousední úrovně bytí, ale ve zmenšeném měřítku ztělesňují základní archetypy. Keltové elfy přinejmenším do podoby archetypů stylizovali, protože byli tak mocní, jejich duchovní techniky byly tak nepochopitelné, jejich původ a pravý domov zůstávaly zahaleny tajemstvím, a protože byli stvořiteli člověka, právem se na ně nahlíželo jako na praotce a pramatky, což potom rychle vedlo k záměně Velké pramatky, absolutního bytí, za konkrétní individualizované pramatky. Moderní vykladači tento omyl





*Soška bojovníka ze svatyně Saint-Maur ve Francii, složená z dvaceti mosazných plíšků, zhotovená na přelomu letopočtu. Výška 50 cm.*

ještě zveličili, takže dnešní keltologii ovládají zcestné interpretace, lhostejno zda romantické, nebo racionalistické.

Jakožto etnolog nevyházím z keltologie, nejsem keltologem a vím jen jediné: abychom blíže poznali nějaký národ, nesmíme se nikdy specializovat na *jediný* národ – musíme shromáždit znalosti o mnoha kulturách, abychom v tomto konkrétním národě rozpoznali univerzální pravdy. Vycházím z výzkumu světové mytologie, zkoumám mýty celého světa, Eskymáků stejně jako Indiánů z Ohňové země, Trobriandů stejně jako Tuaregů. Avšak do světové mytologie náležejí nejenom mýty

přírodních národů, nýbrž i mýty takzvaných velkých kultur, od egyptské po kulturu sókratovského Řecka, od germánské po aztéckou a inckou, ale také kultura sumerská a vyspělé indické kultury. Toto široké spektrum tradic o prapočátku, bozích, bytostech ze sousední úrovně bytí, o první králích, kteří nebyli lidmi, je v podstatě všude stejné.

Protože sotva existují badatelé, kteří by měli v malíku celou světovou mytologii a pátrali v těch nezapadlejších knihovnách a nejnepřístupnějších údolích po neznámých mytologických textech a ústních tradicích, drží se každý z nich raději svého oboru – je amerikanistou se specializací na kmen X, afrikanistou se specializací na kmen Y, je keltologem nebo sumerologem, ale jak může potom vědět, že senegalští Basariové mají stejnou tradici jako finští Saamové nebo mongolští Burjati? Propadá nutně mylnému závěru, že jeho národ vychází z absurdních mytologických tezí. Jako globální mytolog vím, že v tradici neexistují žádné nesmysly o prapočátku a bozích, protože dlouhá řada kultur říká totéž. Teprve když vím, že jak Papuánci, Maorové a Germáni, tak Keltové, Ainuové, Eskymáci a Ladakhiové hovoří o tomtéž, porozumím významu a smyslu mytologie a mohu být obohacen zcela novým pohledem na svět. Potom se mohu rozhodnout, zda přijmu názory o elfech Keltů, původních obyvatel Grónska či havajských domorodců, nebo zda zachovám věrnost zabeđenému postoji evropské vědy.

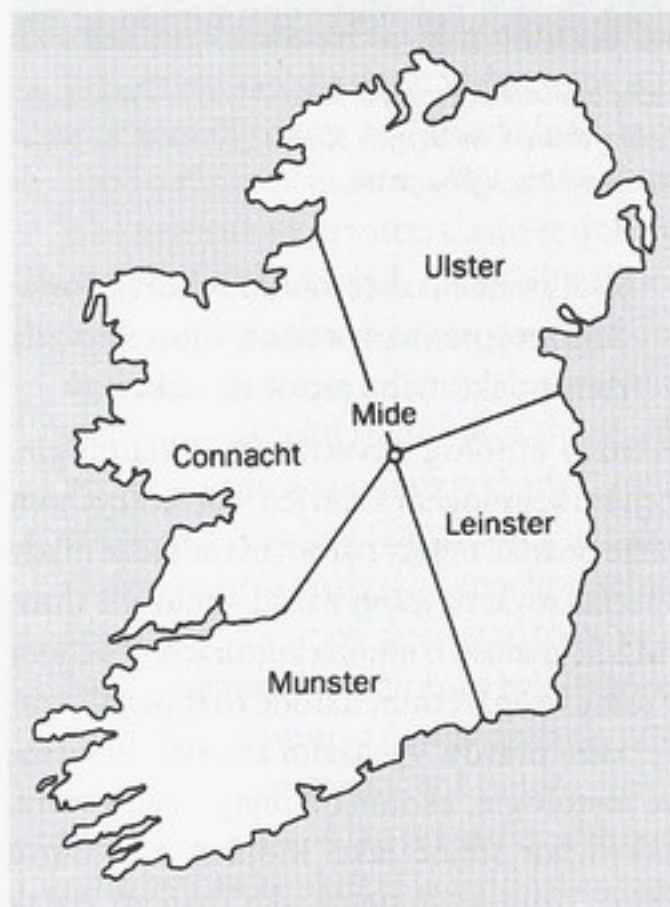
Ale to jsou otázky, které dnes nikdo nedokáže zodpovědět a jen málokdo jim dopřeje sluchu. Srovnávací světovou mytologii považuje většina keltologů za nesmysl, něčím takovým se přece nepotřebují zabývat, a šmahem ji odmítají jako směšnou. Pro ně zde věda



končí – a pro mě teprve začíná. Mytologové zkoumající jednotlivé národy jsou „pěšáci“, kteří se poctivě snaží rekonstruovat mytologii určitého národa a pečlivě sbírají všechny fragmenty. Globální mytolog čerpá z jejich cenných studií a porovnává. Dospívá k závěru, že všechny mýty jsou shodné. Co to znamená? Přesně to, co dneska nechce nikdo slyšet: existuje jedna světová mytologie a všechny národy, navzdory odlišnosti jazyka a životního prostředí, zakoušely všude na Zemi stejnou zkušenost a rozvíjely stejnou filosofii. To dále znamená: existují jen *jedny* lidské dějiny, *jedny* božské zákony, *jedno* pojetí elfů. Tyto národy elfy vnímaly (vnímají) jako reálné bytosti, zatímco moderní věda je považuje za kolektivní, nevědomou či mytologickou zkušenost. Reálnou existenci bohů a elfů dnešní „seriózní“ vědci vylučují. Chybí jim znalosti světové mytologie stejně jako bezprostřední kontakt s kulturami přírodních národů, protože jsou knižními učenici nebo se zaměřují na *jednu* speciální oblast nebo jsou *příliš* kultivovanými Evropany. Jak ale chtějí dospět ke skutečným výkladům, když ulpívají na lingvistických analýzách textů? Opakuji: Výklad mýtů bez znalosti světové mytologie je bohapustý cynismus. Mytologická věda je možná teprve tehdy, když mohou číst tradice Kutenaiů, Odžibvejů, Zuňiů, Tarahumarů, Aztéků, Ajmarů a Jamanů jedním dechem jako jediný příběh. A teprve když jsem se důvěrně seznámil s jinými kulturami, poznal jsem, že existuje jen jedna světová kultura, jedny dějiny lidstva, jedno poznání zákonů bytí – protože všichni lidé jsou stejní, všude na této planetě vládou stejné mocnosti a tato galaxie je řízena stejnými prazákony. Chceme-li však poznat prapočátek lidského vývoje, musíme se vydat k těm „nejprimitivnějším“ národům, k Pygmejům, Austrálcům, Tasmáncům, na

atoly jižního Pacifiku. Tuto cestu nepodnikl nikdo z velkých filosofů, nikdo nečerpá poučení z kulturních pozůstatků minulosti, všichni chtějí tyto národy jen civilizovat.

Jen málokdo se pokusí srovnávat všechny mytologie – brání tomu nejenom hory písemného materiálu, namáhavé cestování do odlehlých koutů světa, nýbrž i strach. Strach, že všechno bylo úplně jinak, že Darwinova teorie je v rozporu s evropskou vědou. Při porovnávání mýtů se začíná rýsovat úplně jiná věda, tak jiná, že se skoro stydím ji zde – být jen v hrubých rysech – naznačit. Je mi jasné, že „vážná věda“ se mi bude vysmívat, bude mnou pohrdat a bude mě považovat za blázna. Avšak je třeba prosadit, aby skutečné dějiny těchto národů konečně nabyly vrchu nad pseudodějiny a mytologie se mohla stát tím, čím je: skutečnými dějinami. Tradice malých a dávných národů stojí v nejpříkřejším protikladu k dnešním tvrzením takzvané



Rozdělení Irska na kraje.

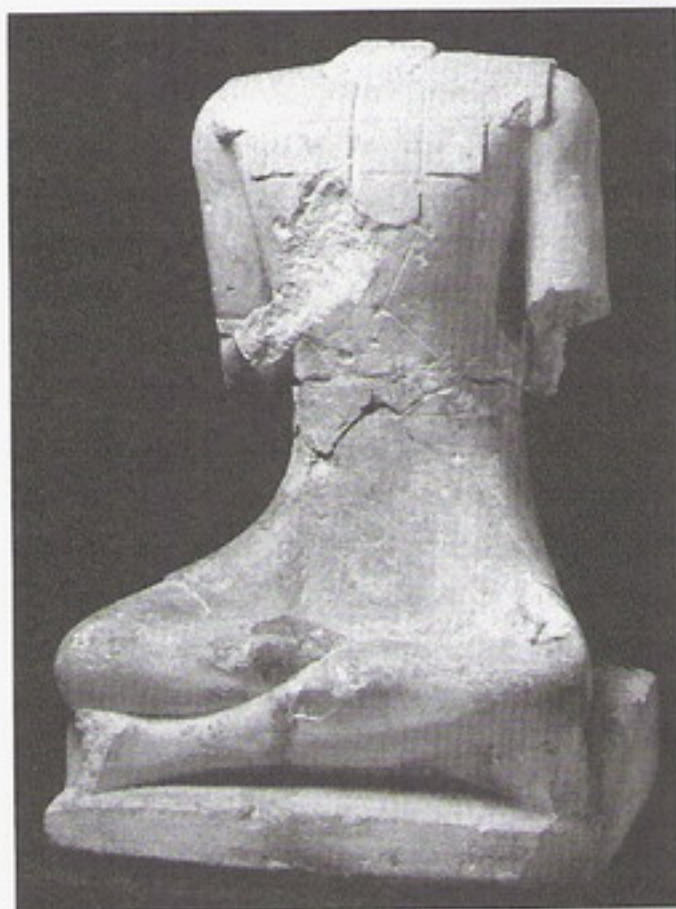


vědy o našem lidském vývoji. Moderní teze o evoluci nejsou ničím jiným než intelektuálními schémata narcistické psychózy.

Jedná se mi výhradně o to, co Keltové věděli, a všechny moje názory a domněnky musí přitom jít stranou. Jsem žákem starého vědění, musím mlčet, v nejlepším případě objasňovat, což je ale možné jen tehdy, když jsem prostudoval a prožil veškeré mýty a když jsem přetrpěl tajemné působení na našem prapočátku *en miniature* ve vlastní látkové přeměně. Nezabývám se prapočátkem, protože to by nás neúměrně zatěžovalo. Nechávám hovořit keltské vypravěče, aniž podávám srovnání s mýty jiných národů. Seznámil jsem veřejnost s germánskou tradicí (v *Germánské knize mrtvých*) a toto je keltská kniha mrtvých; je knihou mrtvých právě proto, že smrt je pramenem veškerého života, jakkoli pošetile se nám to dnes může jevit.

### — POČÁTEK VÁLKY —

Název *Smrt Aililla a Conalla Cernacha* (Turneyesen 1980) jasně říká, o co v tomto příběhu jde. Conall Cernach je synem Amergina, synovcem krále Conchobara a po Cú Chulainnovi druhým největším uladským hrdinou. Jméno Cernach údajně pochází od hrbolu, *cern*, na jeho hlavě, k němuž přišel v zászvětí, když bojoval o jednu ženu. Nebo snad tento hrbol poukazuje na paroží, na zárodek rohu? Je Conall bohem s jelením parožím Cernunnem? Je dárce života a principem plodnosti? Je nejkrásnějším bojovníkem a má velice hustou kštici, takže mu v ní zůstávají vězet lískové oříšky, které padají ze stromu. Jedno oko má černé, druhé modré, jedna tvář je bílá, druhá posetá červenými skvrnami. To všechno poukazuje na symboliku plodnosti. Co-



*Postava muže v lotosovém sedu ze svatyně v Roquepertuse, Francie. Vápenec, stopy pomalování, konec 3. nebo počátek 2. stol. př. n. l.*

nall je bohem plodnosti – samotným životem.

Ailill, manžel pramatky Medb, je bohem otcem a bohem-stvořitelem, oba jsou bohy či vládci irského kraje Connachtu. Ailill je zcela zastíněn dominantní pramatkou Medb. Má však jednu přednost: nežárlí na nesčetné milence své ženy a ona si ho za to váží. Velká matka je bohyně lásky a zakázat jí svět mužů je zcela nemožné.

Ailill však v jedné takzvané „rozmluvě v poduškách“ Medb dokazuje, že je bohatší a váženější než ona, protože mu patří býk Finnbennach, původně tele z Medbina stáda. To nechtělo patřit ženě, a proto přeběhlo k Ailillovi. Aby Medb odčinila tuto potupu, musela nutně získat jiného býka, Donna z Cúailnge, což vyvolalo zběsilý konflikt, vylíčený v *Uloupení býka z Cúailnge* (Táin bó Cúailnge).



— BÝCI DONN CÚAILNGE —  
A FINNBENNACH

Donn Cúailnge, „černohnědý býk“, je – jaký div – proměněným pasákem vepřů. Avšak tento pasák, jenž je považován za božstvo, si uchoval svoji sílu a inteligenci, když se proměnil v býka. Není tedy žádným býkem a je popisován jako bůh či hrdina. Jeho hřbet je prostě úchvatný, padesát výrostků ho může používat jako hřiště a sto bojovníků může spočinout v jeho stínu. Jeho řev zní jako hudba, lidé jsou z ní celí bez sebe a krávy stelné. Kromě toho tento býk každý den obskočí padesát krav, které se hned dalšího dne otelí. Tím je rovněž vyjádřena plodnost, náruživost života. Hudbou je míněna pověstná zásvětní hudba, neboť prahmota se chvěje v určitém rytmu. Že zrovna pasákem začíná řetěz proměn, na první pohled zarazí, ale chutný vepř byl pro Kelty zvířetem plodnosti a života vůbec. Podle toho, co bylo řečeno, se musíme připravit na vylíčení principu života, plodnosti, změny v podobě polidštěného jednání.

Býci nejsou žádnými býky, nýbrž bohy plodnosti. Stejně jako pramatka Medb, i praotec Ailill je vládcem plodnosti bytí, což znamená, že pramatka se nemůže nechat zahanbit a pokusí se získat ještě více plodnosti v podobě bílého býka Finnbennacha, jenž však patří Ulaďanům. Proto ho musí ukrást. Válka visí ve vzduchu. V každé válce jde bohům i elfům o pramen života, o pralátku, která svým způsobem je skoro vědomím, pravědomím. Býk se stal symbolem pralátky, jeho síla zdůrazňuje prasílu a tvořivou schopnost plazmy.

Oba býci, tmavý Donn Cúailnge a bílý Finnbennach, spolu musejí bojovat a navzájem se usmrtí, přičemž Donn vezme za své o něco málo později.

— HRDINA CONALL —  
SE UCHÝLÍ K NEPŘÁTELŮM

Uladský hrdina Conall Cernach bojoval na straně krále Conchobara a zabil mnoho Connachtánů, kteří připravili o život jeho bratry. Jeho život byl jednou velkou mstou. Neexistoval Connachtán, jemuž by nezabil syna nebo bratra. Zavraždil tři syny Aililla a Medby a mnoho dalších mužů. Mrtví jsou i synové jeho pěstounů Conchobar a Cú Chulainn, on sám trpí malomocenstvím a musí být ošetřován, což však dokážou pouze jeho nepřátelé Medb a Ailill. Navzdory očekávání ho přijmou s otevřenou náručí. Dostává od nich také najíst – každý den jednoho vepře, jedno hovézí dobytče, jednoho skopce a všechno, co Medb a Ailill nedojedí, kromě dvanácti bochníků chleba a kotle masového vývaru. Je mu to však málo, a tak tajně prokope hradní val a pytláčí každou noc v Connachtu. Přes den Connachtánům vypráví válečné historky a líčí, jak zabíjel jejich syny a děti, jinak jim vyřezává hroty oštěpů.

Conall také není člověk, nýbrž božský princip. Je stejně nenasytý jako boječtivý, to je zákon bytí, ten musejí lidé respektovat.

Jak to, že se znesváření bohové tak snadno usmíří? Jsou snad rozpory mezi nimi menší než ve skutečnosti? Nejsou jen jedním bohem v mnohosti? Nejsou všichni tito znesváření bohové, kteří vykazují stejné schopnosti, jen jedním bohem plodnosti a bohem-stvořitelem v mnoha podobách? Není láska a válka jen jakousi povrchní hrou jakési prabytosti, která má zběsilou potřebu se manifestovat? Nejsou tyto zamotané, těžko pochopitelné příběhy jen jedním příběhem: umanutou hravostí dárce života? Nejsou mnohost a jednota, z níž všechno pochází, dvě strany téže



mince? Jestliže Keltové hledali toto pratajemství, neznázornili ho tímto způsobem? Nechtěli snad v mnohosti událostí, jimiž byli stejně jako my každý den zavalováni, objevit červenou niť a sledovat ji až k jedinému bohu? Avšak takhle jednoduše se jednotě na kloub přijít nedalo – mnohost má svou váhu – a tak došlo na tyto rafinované, bizarní a vzájemně se prolínající příběhy, které předvádějí mnohost bytí a současně poukazují na její nicotnost, na její rozpad v jednotě boha-stvořitele. V tom spatřuji smysl všech keltských příběhů, ten nejhlubší smysl, z něhož se odvíjejí vlákna do všech směrů. Všichni dobře víme, že nemůže existovat více bohů-stvořitelů, to by byla pěkná schizofrenie. Pestrá paleta keltských bohů vděčí za svůj vznik buď různým kmenovým tradicím, nebo úsilí tehdejších lidí dostat s pomocí těchto bohů pod kontrolu zneklidňující rozmanitost bytí. Kdo si pozorně přečte tento příběh o uloupení býka, pochopí, že válčící prabohové jsou jedinou božskou bytostí a všechny popisované události jen povlávajícím rouchem praboha a boha-stvořitele.

#### — TAJEMSTVÍ JEDNOTY —

Pro lidské vědomí lpící na dvojnosti je nesmírně těžké vidět stromy a zvířata, mraky a lidi, myšlení a cítění, řeč, čísla a symboly, válku a radosti jako identické. Je velkým dobrodružstvím lidstva rozpoznat v obrovské spoustě tvarů jediný prazákon, zažít ho, ba co víc, stát se jím; jen tak se člověk může vymanit z protikladnosti bytí, povznést se nad věci, stát se samotným bytím. Ale jen když se sám stane bohem-stvořitelem, procházejí jím události, jako by ani nebyly jeho vlastní, protékají jím bolesti a radosti, aniž by na něm

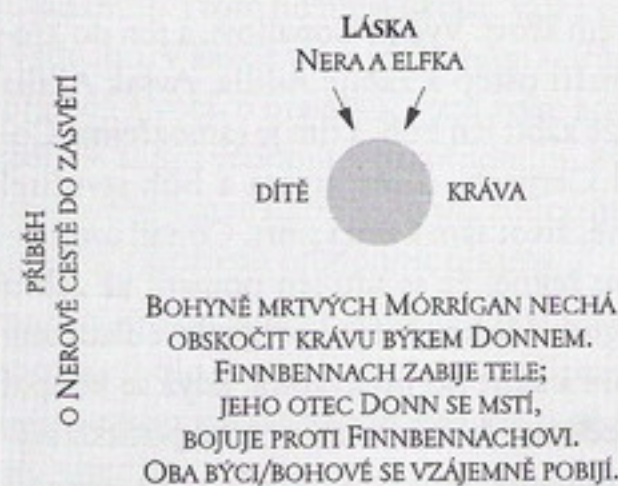
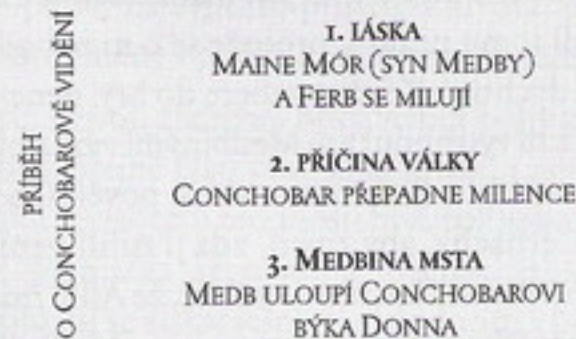
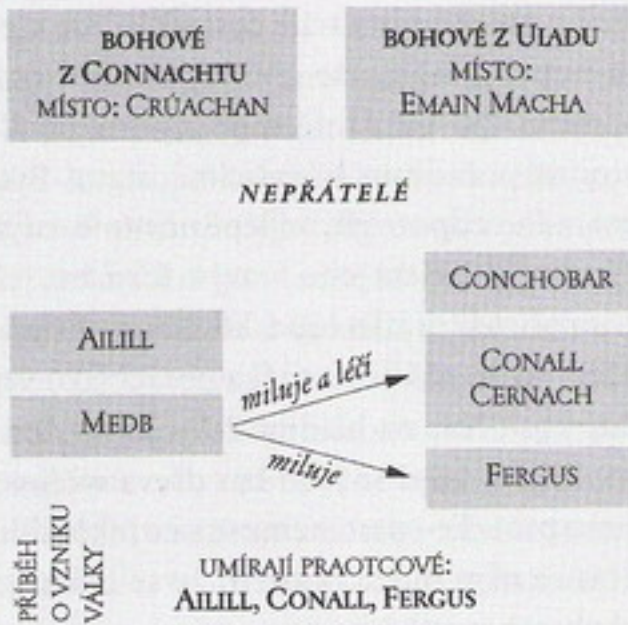
ulpívaly; stává se řečištěm, říčním bohem. Náboženství směřuje k této zkušenosti, nicméně z našeho nitra stále cosi říká: „Ale všemu nepříjemnému se chci vyhnout!“, což znamená, že jsme ničemu neporozuměli a stojíme pořád tam, kde všichni ostatní. Bytí není radno odporovat, nejlépe učiníme, když se podvolíme všem jeho hravým formám, jež k nám přicházejí jako osud, když budeme přihlížet, jak se náš život točí a obrací jako vyschlý kus dřeva na hladině řeky. Jen potom jsme řekou, když se jako kus dřeva svěříme jejímu proudu – nestaneme se sice řekou, ale občas se nám může podařit, že se budeme pohybovat stejně jako ona.

#### — NEZKROTNÁ — EROTIKA PRAMATKY

Ke svému sexuálnímu uspokojení Medb potřebovala třicet mužů, samotný ji mohl uspokojit pouze bůh Fergus. Její manžel Ailill na ni kvůli tomu nežárlí, protože se o ni nebojí a není dychtivý. Když se zabere do hry, nenechá se z ní vytrhnout ani Medbinými výzvami k milostné hře. Podezřívá Medb pověří Connalla Cernacha, aby zjistil, zda jí Ailill není nevěrný. Avšak Conalovi unikne, že Ailill má dostaveníčko s jednou ženou, zato Medb si povšimne podezřeje se pohybující větve v lískovém křoví. Vyčiní Conalovi, a ten do křoví mrští oštěp a zabije Aililla. Avšak Aililla může zabít jen bůh, a tím je samozřejmě Connall Cernach, dárce života a bůh-stvořitel země, život sám a tím i smrt. Connall umírajícímu řekne, že se mu jen pomstil za zabití Ferguse. Hrdina Fergus pobýval na uladském dvoře a smrt ho překvapila, když se koupal s Medbou v moři a ona ho k sobě přitiskla svýma nohama. Tenkrát se Aililla zcela výjimeč-



## LÁSKA BOHŮ – VÁLKA BOHŮ



ně zmocnila žárlivost a namluvil svému slepému bratrovi, aby vrhl oštěp po jelenovi, který dováděl v moři s laní. Tak zemřel Fergus. Ailill poradil Conallovi, aby zmizel, dokud je čas, jinak že ho Connachtané zabijí. Dal se tedy na úprk, ale u brodu musel čekat, protože vodu v řece zkalili havíři, a on musel dodržovat *geis*, že se nikdy nebude brodit zkalenou řekou. Voda symbolizuje plazmatický stav prvotní úrovně bytí a nyní je znečištěna, neboť byla usmrcena. Connachtané ho dostihnou. Dojde k boji a Conall je stát. Medb naříká nad zsinanou hlavou, která je tak velká, že se v ní mohli utábořit dva lidé.

## — VÁLKA BOHŮ —

Dojde k boji, bohové spolu válčí, buď to jsou prabohové nebo elfové. Ailill snese k nohám Velké matky všechno kromě svého býka a je jí nevěrný. Posvátné spojení božských principů je zrušeno, což se odrazí na veškerém bohatství forem bytí, které z něho povstalo, a strádají tím všechny druhy včetně lidí. Jejich konflikt nepřivodí jen Ailillovu smrt, nýbrž i válku dvou krajů, Connachtu a Uladu. Proč ale vůbec existují dvě znepřátelené skupiny bohů nebo generace elfů? Nejenom že proti sobě bojují, ale též uvnitř obou skupin panuje nevraživost.

Na druhé straně opět překvapí, jak vřele je Conall přijat a ošetřován svými nepřáteli. Ale zde jsou líčeny zákony bytí a nikoli lidská zášť. Všichni vlastně jsou nejvyššími bohy plodnosti a všichni si počínají stejně, tvoří stejné zákony: utvářejí a usmrcují. Tento největší ze všech zázraků museli Keltové neustále zdůrazňovat a obdivovat, přičemž jejich příběhy jim pomáhaly pronikat do nejhlubších zákonů bytí. V podstatě téměř všechny pojednávají o jediném: člověk se musí učit



čerpat z plnosti a těšit se ze života, to je jeho duchovní úkol, ale přitom se nevyhne zabíjení a ničení, což ho přivede do záhuby. Ale to je velká hra, umírat, abychom se znovu narodili, proměnění v jednu z mnoha možností bytí. Jsem-li keřem, jablkem, krajinou nebo člověkem nebo elfem, zakouším bytí různým způsobem a jen takto je zakouším celé. Neustálé proměňování stojí ještě nad zákonem „zemří a buď“. Člověk umírá a žije, aby zakusil veškeré možnosti bytí, aby se nakonec stal *celým* bytím. Člověk se musí stát býkem a medvědem a rostlinou, jinak zůstane život jednostranný a tupý. Smrt a zabíjení patří k životu, s tím se musíme smířit. Na životě nesmíme lpět, neboť touha bohů jím plýtvat nikdy nevyhasne. Radost, sláva, krása, nezkratnost i svatost stojí nade vším, způsobují, že život stojí za to žít; chudoba, průměrnost, zbabělost, zášť a nečestnost život kazí, znesvěcují ho, jsou popřením života, popřením božského. Což znamená sahat do plnosti bez závidění, přistupovat k celku bez zbabělosti, umírat bez bázně a zabíjet bez hanby.

To je ovšem pro nás naprosto nepřijatelné, z těchto slov k nám promlouvá jen divokost – umírněnost a uvážlivost se staly naším étosem. Keltové by se nerozpakovali a okamžitě by nám za tolik slabosti srazili hlavu. Co jen živoří, nepotřebuje dál růst.

Středobodem všeho dění je pramatka, obklopená bohy otci, kteří pro ni umírají: velký milovník Fergus, Ailill i Conall Cernach. Velká matka zůstává, ale i ona musí zemřít, aby se narodila v nové podobě.

#### — VIDĚNÍ KRÁLE CONCHOBARA —

V tomto příběhu (Thurneysen 1980) – jehož název chybí a který začíná slovy: „Vidění

vznešeného Conchobara“ – jde o střet vládce Irska, krále Conchobara, s bohyní matkou Medbou alias Machou. Král Conchobar vládne v severoirském kraji Uladu, jeho dvůr je v Emain Macha, kde žije uprostřed svých hrdinů, mezi nimiž nechybí ani Cú Chulainn. Ulaďané jsou znepřáteleni s Connachtany, jimž vládou Medb a Ailill. Schyluje se k velké válce mezi oběma kraji. Conchobaro-vo vidění, jak jsem tuto historku pojmenoval, je jedním z úvodních příběhů uladského cyklu, jehož vyvrcholením je *Uloupení býka z Cúailnge* (Táin bó Cúailnge).

Uladský cyklus představuje jednu z nejstarších evropských písemně zachycených tradic. To je třeba při četbě těchto na první pohled podivných a zmatených legend mít na paměti. Byly sepsány v 7. století našeho letopočtu, avšak předtím se již dlouho šířily v ústním podání. Jak hluboko do minulosti sahají a jaká byla jejich původní forma, lze jen těžko odhadnout. Naše počátky jsou opředeny tajemstvím a tyto příběhy se ho letmo dotýkají. Jisté však je, že historie neprobíhala tak, jak je v nich líčena; za zvířaty, lidmi a událostmi se skrývají dočista jiné události, které naši vzdálení předkové postupně proměňovali ve srozumitelné příběhy.

Conchobar, velekrál Uladu, jednou „snil“ a jeho *fili* (básník) musel tento sen přebásnit do devětatřiceti strof (3 + 9 = celek). Ve spánku král spatřil ženu v purpurovém šatu se zlatým diadémem, na němž byly upevněny hedvábné stužky. Byla to samozřejmě víla. Prorokovala mu, že za sedm let do země vtrhne vojsko v čele s Ailillem a odvede býka Donna Cúailnga a všechny ženy a děti. Zeptal se, zda mu nemůže prorokovat nic lepšího. Odpověděla, že Maine Mór (syn pramatky Medby) chce sdílet lože s Gergovou dcerou Ferbou



a že se oba sejdou ke slavnostní hostině v údolí Glenn Geirgu (Gerg), provázeni sto padesáti bojovníky. A on že je přepadne se sto padesáti Fomóiry.

Tolik ve stručnosti, nyní podrobněji.

Maine Mór a jeho družiníci byli nádherně vystrojeni. Na crúachainské louce se Ailill rozloučil s Medbou. Maine Mór prohlásil, že bude tři dny slavit v Gergově hradu. Když tento pestrý průvod vtáhl do hradu, bylo umačkáno šestnáct zvědavců. Během slavnosti se strhla vichřice, hrad se otřásl v základech a všechny zbraně popadaly ze stěn. Maine Mórův druid prorokoval, že je přepadne Conchobar a že v boji všichni padnou, načež Conchobar přemůže Medbu. Ale Gerg namítl, že Conchobar s sebou nemá žádné bojovníky, a tak se na proroctví zapomnělo. Když onoho jitra spal Conchobar v Emain Macha vedle své manželky Mugain Aittencháithrech, ve snu k jeho loži přistoupila neznámá královna a oznámila mu, že za sedm let mu bude uloupen jeho býk Donn Cúailnge. Měl se vypravit se sto padesáti bojovníky ke Gergovu hradu.



*Mytický paborek Dragon Hill v anglickém Uffingtonu. Jedna pověst vypráví, jak zde svatý Jiří zabil draka. Kam vytryskla jeho krev, tam tráva neroste, proto jsou zde vápencové skály.*

Mezitím do Emainu dorazili další slavní bojovníci, mezi nimi „Tvrdá hlava“, „Kropenatý“, „Ten s pošetilými slovy“, „Jedovatý zub“, „Zabiják příbuzných“, a připojili se k válečné výpravě. Když dorazili k hradu, spatřili nad ním mrak, jehož střed byl červený, jeden jeho konec černý jako smůla a druhý zelený. Do sudu s vínem spadl stříbrný pohár a ven vyšplouchly tři vlny. Domácí druid v tom viděl blížící se neštěstí. Mezitím Conchobar oblehl hradní bránu. Gerg se svými dvěma syny převzal obranu hostů a zabil několik nepřátel včetně Conchobarova druida Cathbada. Boj vzplál naplno. Gerg padl, jeho paní si položila jeho hlavu do klína a začala ho oplakávat. Mezitím se ona tajemná žena ze snu zjevila i Medbě a zvěstovala jí, že Conchobar zabije jejího syna Maine Móra. Medb vyprávěla sen Ailillovi, ten nelenil, sešikoval vojsko a vyrazil. Mezitím již většina bojovníků na obou stranách padla, naživu zůstali pouze Conchobar a hrdina Brod.

Ferb se sklonila k mrtvému Mainovi, začala ho oplakávat a řekla Ailillovým lidem, co se stalo. Conchobarovi přispěchali na pomoc jeho synové, avšak znenadání se objevila Medb se sedmi sty bojovníky. Došlo k strašlivé řeži. Conchobarovi lidé zahnali Medbu na útěk. Conchobar vnikl do hradu a vyplenil ho, ukořistil i měděný sud. Gergova žena byla odvedena spolu se sto padesáti pannami. Ona i její dcera Ferb však umírají žalem. Byly pohřbeny a nad jejich hrobem byla navržena mohyla (*duma*), měla by to být dnešní *Duma Ferbe*, ležící severozápadně od Ráith Ini.

Výklad: Tento příběh začíná vidinou tajemné purpurové ženy. Purpurová barva symbolizuje víly a elfy. Ona žena-víla vyprovokuje lidi k válce. Již jsem uvedl, že v irské tradici dochází postupem času ke směšování elfů a bohů.



Zde ovšem jde o válku mezi prabožstvy. Medb s Ailillem bojují proti Conchobarovi a jeho dětem; pěšáky jsou samozřejmě lidé. Válka nadpozemšťanů přináší utrpení lidem. To je věčný tenor irských příběhů: člověk podléhá šachovým tahům elfů a bohů, jeho osud spočívá v jejich rukou. Proč ale spolu elfové či bohové bojují, zůstává nejhlubší záhadou, jíž se mytologie všech národů dotýkají v příbězích o válkách bohů, respektive jimi začínají. To, co nám vyprávějí Keltové, nám mohou stejně dobře vyprávět Afričané, Číňané, Indiáni nebo Eskymáci – události z praúsvitu dějin považují všechny národy za pravdivé – nebo snad existovalo *jedno* lidstvo, jak naznačují tyto příběhy? Na zemi odnepaměti zuřila válka bohů, mezi jejímiž žernovy bylo lidstvo drceno, a tato válka se stala přírodním zákonem. Její pozadí však zůstalo lidem utajeno, a rovněž keltská tradice v této věci mlčí, respektive potvrzuje válku a lásku jako prázakon. Na počátku tohoto příběhu stojí milostný vztah Maine Móra a Ferby. Ten je zničen válkou. Láska a válka se tudíž střídají.

Jakási vidina, potažmo víla, cosi našeptává králi – a příběh je na světě. Víly tahají za drátky v zákulisí lidských dějin. Ponoukají krále k válkám a podněcují krále a královny různých zemí, aby spolu uzavírali sňatky. Ve skutečnosti jsou tyto příběhy zašifrovanými zprávami o předivu vztahů, které tvoří základ všech historických událostí. Proč by nějaká víla našeptávala něco Conchobarovi, když on sám je elfem nebo bohem? Avšak nám lidem se víly rády zjevují v podobě přeludu, přesněji řečeno zastřou naše vědomí magnetickým závojem, takže je potom vnímáme jako ve snu, protože lidský duch nesnese auru víl, či jinak řečeno, protože v jejich „magnetickém“ poli se rozpouští prostor a čas. A protože přicházejí z oné úrovně bytí, kde neexistuje čas, pro-



*Rbiannonini ptáci.*

stor ani kauzalita, vnímáme je jako snové bytosti, ale ony jsou reálné.

Elfové/bohové spolu svádějí krvavé boje a činí jim to nevýslovné potěšení, válka je pro ně hrou a hra válkou, z této hry vypadávají jako nějaké šachové figurky jen lidé či hrdinové. Nakonec je uloupen kotel věčné plnosti, samotný život, počátek života, a o to jediné elfům jde, o jeho držení, o látku plodnosti. Má být podstatou vší plodnosti, veškerého života. Elfové usilují o tuto nelátku, o tuto velejemnou tekutinu. Je to věčný motiv jejich válek? Jsou snad zmítáni mezi tvořením života a válčením, mezi rozením a umíráním jenom proto, že je jim jakožto tvůrcům bytí stejně přirozené život tvořit jako ničit? Stvořiteli života nepřijde zatěžko život zničit, protože může kdykoli vytvořit nový. To mi připadá jako uspokojivé vysvětlení krutosti bohů, avšak blížíme se tím pochopení jejich podstaty?

Nyní panuje nepřátelství mezi Medbou, pramatkou, a Conchobarem, mezi irskými kraji Connachtem a Uladem. Ničivá zkáza postihla lidi. Příběhy uladského cyklu se pokoušejí vyjádřit nepochopitelné události lidskými slovy.



## — NEROVA DOBRODRUŽSTVÍ —

*Nerova dobrodružství* (Echtra Nerai, Thurneysen 1980) – svým způsobem příručka o chování v zászvěti – představují další úvodní příběh k uladskému cyklu, přičemž jejich první část informuje o zvláštlostech říše mrtvých. Jsou líčena tak zmatečně, že nikdy není jasné, kdo patří do lidského světa a kdo do zászvěti. Ve skutečnosti se v nich pozemšťané – kromě Nery? – údajně vůbec nevyskytují. Z velice plastického popisu podsvětních mocenských bojů můžeme čerpat cenné informace o sousední úrovni bytí. Podsvětí, respektive Crúachan, kde vládou Medb a Ailill, má být vydrancováno. Oba prabohové tomu zabrání tím, že podsvětí – tedy sebe sama – vydrancují sami, čímž si podrží všechno, co mají, totiž pralátku, plodnost. Tento příběh navazuje na příběh o narození býka Donna, jenž se posléze utká s connachtským býkem Finnbenachem.

## — PEKELNÉ BRÁNY IRSKA —

Tento příběh se odehrává v Crúachanu, v královském paláci Connachtanů, kde vládou bohové smrti Ailill a Medb. Jeho ruiny v podobě kruhových valů, pahorku a nekropole lze spatřit ještě dnes (v hrabství Roscommon). Zachována zůstala i jeskyně Owenygart, dříve považovaná za vchod do zászvěti, za pekelnou bránu Irska. Z ní také do světa vstupují bohyně mrtvých Mórrígan na jednohém koni a trojhlavá stvůra Aillén Trechenn. Ailill tudý vypouští tři kouzelné kočky, rudé ptáky s otráveným dechem a bezpočet vepřů. Kam tito vepři šlápnu, tam sedm let neroste tráva ani obilí.

Ailill a Medb, bůh otec a bohyně matka, žijí ve svém crúachanském paláci, tedy v podsvě-

tí. Původně Crúachan označoval jeden z aspektů nebo jednu ze služek bohyně matky Étaíny, zatímco v pozdější době místo pobytu bohyně matky.

Je noc před *samainem*. O *samainu* se otevírají *sídy*, tedy i Crúachan, elfové a víly vstupují do světa a lidé mohou zase navštívit říši mrtvých. Na connachtském dvoře, v říši mrtvých, se slaví, a to očividně pořád. Vše je líčeno tak, jako by se jednalo o slavnost pozemšťanů, nicméně Ailill a Medb jsou bohové. Dvořany jsou nebožtíci, elfové a víly a další aspekty boha mrtvých. Říše mrtvých – to je jeden jediný svátek. Proč asi? Protože tam všichni sedí v kotli nevyčerpatelnosti duševna.

## — MALÁ KNIHA MRTVÝCH —

V předvečer *samainu* byli pověšeni dva vězni – tím je myšleno, že dva nově příchozí zemřelí do podsvětí ještě nevědí, jak se v tomto místě mají chovat. Proto musejí být poučeni o poměrech v zászvěti a o jeho zákonitostech. Všechno je ale líčeno tak, jako by se odehrávalo v pozemském světě. Nyní Ailill slíbí dárek tomu, kdo oběšencům na popravišti uváže kolem nohy věneček z vrbového proutí. Nepochybně se jedná o zkoušku odvahy – o cestu do zászvěti, ale ve skutečnosti již v zászvěti jsme. Zkouška odvahy je tudíž nesmyslná, neboť každý obyvatel říše mrtvých ji už má za sebou, ale zde jde o přiblížení zászvěti nám pozemšťanům. Velice poučné, byť zamotané.

## — TŘI DOMY —

Nera zkoušku podstoupí. Avšak věneček se mu nedaří připevnit, třikrát spadne. Jeden z mrtvých mu poradí, aby ho zavěsil na hře-



bík. Potom už nepadne. Nyní mrtvý Neru poprosí, aby ho na oplátku za tuto dobrou radu odnesl na zádech k vodě, protože už má žízeň a chce se napít. Ale dům, kde by mohl dostat vodu, je obklopen ohnivým jezerem, pekelným ohněm, ohněm vášní.

Výklad: Podsvětí se promění v ohnivý svět, je-li náš duševní stav nezkratný jako oheň. Proto se symbol ohně vyskytuje v zásvětních mýtech všech národů. Na ohnivě jezero narazí návštěvník zásvětí i dneska, je to plazmatický oheň. Ohnivě jezero znali i staří Egypťané. Rudý oheň svědčí o silných emocích, zatímco modrý oheň či voda o emocích mírnějších. Ovšem spíše než plápolající oheň plazma připomíná zčeřenou vodní hladinu. Keltové věděli, o čem mluví.

Ohnivě jezero rovněž představovalo oheň ochraňující před strašidly a oběšenec se teď vlastně stal jedním z nich. Oheň Keltové často používali jako obranu proti mocnostem zásvětí, ale nejenom fyzický oheň, nýbrž i jeho plazmatickou živelnou sílu. Silná mysl druidů společně se symbolickým kultovním ohněm a obranným rituálem chránily před ohnivým emocionálním stavem, jenž se projevuje neklidem, úzkostí, děsem a duševní pomateností. Veškeré pocity lze přiřadit živelným silám – ohni, zemi, vodě a vzduchu – plazma přijímá příslušné vlastnosti těchto čtyř živlů. Přesněji řečeno: živelné síly, které se nám dnes zdají tak nespoutané a divoké, nejsou ničím jiným než projevy plazmy a odpovídají našim pocitům. Spojovat ideje, myšlenky a pocity s ohni-



*Keltský sloup  
z hrubého pískovce,  
Pfalzfeld, výška 148 cm.*

vou plazmou je vlastní všem kulturám. Existuje tudíž představa, že plazma myšlenek a plazma jednoho z prvků, v našem případě ohně, se spojuje k dvojnásob silné a účinné obraně proti zásvětním silám, jež vznikají z jedné a téže plazmy. Bude zde vylíčena jemnohmotná fyzika neboli symbolické válčení – pro toho, kdo to nedokáže pochopit. Úderná síla závisí na druidově schopnosti koncentrace a na tom, jak hodně se dokáže vcítit do plazmatického zásvětí. A konečně je třeba si uvědomit, že myšlenky a pocity umožňují pohyb v plazmatickém světě, tak jako ruce a nohy ve světě hmotném.

Oheň vášnivosti neboli ohnivě jezero člověku brání, aby se napil, neboť jen ten, kdo umírá oproštěn od vášní, nemá žádná přání ani potřeby a nemusí trpět. Tuto nauku je zde potřeba sdělit. Člověk se musí již v průběhu života osvobodit od žízně, nechce-li jí mentálně padnout za oběť ještě v zásvětí.

## VODA DUŠE

Druhý dům je obklopen magickým jezerem; voda je symbolem duše (duše = jezero) a ochraňuje jeho obyvatele – jedná se o odpadní vody. Ani zde se žíznící nemůže napít, protože myslí na vodu příliš žádostivě – vězí ještě příliš silně v emocích, totiž ve vodním živlu. Před třetím domem stojí plná a nedotčená mísa s vodou. Přes tuto duševně neznečištěnou vodu, tedy s čistou duší, může mrtvý klidně vstoupit do domu a napít se jí – ale poslední lok vyprskne obyvatelům do obličeje, takže všichni zemřou.



Výklad: To lze vyložit tak, že si žíznicí nyní představuje pití a současně i pozabíjení obyvatel domu, neboť v zászvětí se uskuteční vše, na co pomyslíme. Nebo jiný výklad: Přes vodu duše nalezl tento přízrak cestu do pozemského světa a jako přízrak v něm může škodit. Ale ani jeden z výkladů nás příliš neuspokojí.

Pozoruhodné je, že mrtvý může zaútočit jen tam, kde jsou lidé ovládáni silnými pocity. První dům je obklopen ohněm (vášně), druhý vodou (city), ve třetím domě je voda, tedy city, rovněž ještě přítomna – v tomto případě může svými vlastními pocity ovlivňovat a eliminovat pocity obyvatel tohoto domu. Tím je řečeno, že pocit je kanálem do říše mrtvých, že prostřednictvím rozjitřených myslí nalézají mrtví cestu do světa žijících. Proto je třeba dávat si pozor na vlastní pocity – zda jsou myšleny pocity špatné či dobré nebo obojí, zůstává nevyřešeno. Tím se vyvarujeme příliš silných pocitů jak ve zdejším světě, tak v zászvětí, neboť i v tomto světě mohou zabíjet, nebo přinejmenším zavinit, že se necítíme dobře. Mezi řádky lze vyčíst: Lépe je zemřít *bez* pocitů! Potom nebudeme bažit po světě žijících, budeme osvobozeni od veškerých pozemských vazeb. Tento příběh podává, byť zdánlivě složitě, návod na správné umírání. Zemřete bez pocitů vázanosti, osvobodte se od pozemských emocí!

### — ŠÁLENÍ —

Potom Nera odnese mrtvého zpátky k šibenici a chce se vrátit do hradu, ale ten je vypálen a všude se válejí bezhlavá těla jeho přátel. Nepřátelské vojsko zrovna táhne pryč a on utíká za ním. Zmizí v jednom *sídu* a on ho následuje. Avšak poslední bojovník si Nery všimne a zvolá: „Někdo je nám na stopě!“, na což další řekne: „O to těžší ať je stopa.“ „Těž-



*Mužská maska z Garancieres-en-Beauce, bronzový plech, výška 10 cm.*

ší“ poukazuje na paradox, neboť v říši mrtvých žádná tíha neexistuje. Ale existuje tíha emocí – to je zde myšleno.

Král tohoto *sídu* Nerovi ukáže dům, v němž žije žena bez muže, u které má přebývat. Avšak musí králi sloužit – každý den mu přinést otep dříví na topení. Všechno se odehrává v zászvětí. Nera sní, že Crúachan je vypálen, což je klidně možné, když si to představí, stejně jako se mu objeví v celé své majestátnosti, bude-li si to jen přát. Říše mrtvých je utvářena našimi představami a trvá tak dlouho, dokud trvají naše představy. A my se máme naučit, že vše je zde jen naší představou – stejně jako v pozemském životě. Nera se seznámí s obyvatelkou zászvětí ben-Aingene a podle očekávání se do ní zamiluje, neboť tyto ženy jsou pověstné svou smyslností a splňují veškeré představy pozemšťanů.



## — VLÁDA SPOČÍVÁ VE VODĚ —

Při sběru dřeva narazí Nera na slepce, nesoucího na zádech chromého. Ti dva každý den kontrolují, zda zlatá králova koruna leží ještě v prameni. Pro jistotu král jednoho z nich oslepil a druhého ochromil. Pramenem je opět plazma, královská koruna odkazuje na vládu podsvětí nad pozemským světem. Voda symbolizuje zászvěti, plazma je skutečným královstvím, opravdovým vládcem nad hmotným světem je cítění a myšlení. Vláda bohů spočívá ve vodně-plazmatické úrovni bytí. Nenaznačuje snad příběh o slepci a chromci, že kvůli zmrzačení, tj. zhmotnění, je lidem odeprána vláda v plazmatickém světě?

## — PODSVĚTÍ JAKO KLAM —

Podsvětní žena Nerovi prozradí, že zničení hradu a povraždění jeho přátel byl pouhý klam, ale že k tomu skutečně dojde napřesrok o *samainu*, a poradí mu, aby přátele s předstihem varoval. Učiní tak a po roce, o *samainu*, se vrátí do zászvěti ke své ženě, která mezitím porodila syna.

O *samainu*, svátku mrtvých, jsou všechny *sídy* otevřeny. Nera své přátele nabádá, aby v tento den uprchli, jinak budou mocnostmi podsvětí zahubeni. Connachtané – nyní líčení jako lidé – chytře podniknou preventivní válku proti jejich vlastnímu sídu Crúachanu a zničí a vyplení ho dříve, než to mohou učinit druzí, totiž Conchobarovi lidé. Zászvěti tudíž není vypleněno a plodnost zůstává v držení prabohů Aililla a Medby. Nera setrvává navždy v *sídu*. Ale ve skutečnosti se všechno odehrává v podsvětí, neboť tam lidé nemohou jenom tak proniknout, a pokud se jim to přece jenom podaří, nevrátí se zpátky – hrdinové jsou výjimkou, proto to jsou hrdi-

nové.\* Kdo je mrtvý, je mrtvý! Když se v podsvětí něco zničí, je to jedno, neboť ničení zde probíhá čistě imaginativně a může být odčiněno zase jen imaginací.

## — POŽÁR V PODSVĚTÍ —

Nerova žena svému muži prozradí, že požár Ailillova a Medbina paláce bylo jen elfí mámení, a třebaže on sám si myslí, že zde pobývá již tři dny, je na omylu, neboť požár vypukne o *samainu*; aby se mu zabránilo, musel by se *síd*, podsvětí, preventivně zničit – což je absurdní nápad – a Nera by měl varovat své přátele a spolu s nimi *síd* zničit, potom by mohli ukořistit královskou korunu, respektive ji zachránit a podržet.

## — ZÁLUSK NA ZÁSVEŤNÍ INSIGNIE —

Jde o to, jak mohou lidé ukořistit podsvětní poklady, korunu vlády, což je častý motiv keltských příběhů. A my lidé po nich opravdu toužíme, neboť nám propůjčují neomezenou moc. Podle jiné verze zmiňované Thurneysenem byly v podsvětí ukořistěny Laeguireův nádherný plášť, Brionova koruna a Dunlaithina košile – tyto předměty se považovaly za tři zázraky Irska.

Ailill zničil *síd* příštího roku tři dny před *samainem*, aby předešel vlastní záhubě. Je-li však Ailill podsvětním bohem, proč musí zabránit vlastní záhubě? – Tím, že zničí sám sebe – zničí snad o *samainu* vlastní špatné pocity? Mějme na paměti, že se to opakuje každý rok. Podle ještě jiné verze vyplení Medb a Ailill *síd* a zmocní se tam koruny – vlády nad plazmou neboli říší mrtvých, kterou však stejně vyko-

\* Slovo Held (hrdina) je podle mne odvozeno z Hel = bell, Hölle (jasný, peklo).



návají. Tímto počinem je obnovena vláda pro tento rok. Potom by se jednalo o typický opakovací příběh – zákon opakování přírodních procesů je podán v jedinečném příběhu, a tak je přiblíženo toto velkolepé dění. Jde snad o každoročně pořádaný svátek k zajištění vlády plazmy nad pozemským světem? Jde snad o svátek ročních dob, jenž lidé slaví o *samainu*, aby si připomněli úchvatnou a tajuplnou moc zásvětí, z něhož pocházejí, které je živí, jímž ve své nejniternejší podstatě jsou? Je v tomto příběhu předestřena vzpomínka na naši pravou podstatu – plazmatickou sílu bytí – neboť stykem se zemřelými můžeme proniknout do zákonů podsvětí a tím i do naší vlastní podstaty? Domnívám se, že toto je kosmologické ponaučení o říši mrtvých, o duši, elfech a naší pravé přirozenosti. Vskutku pěkně po keltsku zašmodrchané poučení.

### — ZROZENÍ — HYBRIDNÍCH BYTOSTÍ

Nerova podsvětní žena porodí syna. Vůbec je s podivem, že mu v podsvětí přidělí ženu, ačkoli to vůbec není cílem jeho mise. Není to snad narážka na svádění a unášení pozemšťanů vílami? Syn poukazuje na sexuální spojení lidského a elfího světa – pokud ovšem Neru považujeme za žijícího pozemšťana – čímž vznikají hybridní bytosti, jakási mezirasa.

### — KRÁVA A BÝK JAKO SYMBOLY — PLODNOSTI PODSVĚTÍ

Za to, že v době jeho nepřítomnosti sama zasochovala královský palác dřívím na topení, a za to, že s ní směl spát a zplodit syna – symbolizovaného krávou – musí nyní Nera své ženě prokázat svéráznou službu: pohlídat jejich krávu (syna). Přitom však usne, bohyně

smrti Mórrígan krávu odežene, nechá ji obskočit býkem Ulaďanů Donnem Cúailngem a milá kráva porodí tele. Býk a kráva jsou kvůli svým rohům symboly podsvětí. V podsvětí tedy dochází k páření, je to vlastně nepřetržitě páření, plodnost bez konce. Je k plození zapotřebí spojení mužského a ženského prvku? Existuje vůbec v podsvětí protiklad pohlaví? Podsvětí je plazmatické povahy, připomíná velejemnou tekutinu. Z této látky vznikají neustále nové formy, jež se posléze zhmotňují. Materiální formy spočívají v plazmatickém kotli v podobě idejí. Duševní síla vytváří hmotu. Tak vzniká nový býk, Donn.

### — SOUBOJ BÝKŮ — ÚVODNÍ PŘÍBĚH K ULADSKÉMU CYKLU

Ještě jednou opakuji: elfce a pozemšťanu Nerovi, jenž je v příběhu vlastně líčen jako bůh mrtvých, se narodí syn, který dostane darem krávu – respektive tento syn je krávou – a ta v důsledku intrik bohyně mrtvých porodí býčka. Pohlavním stykem s podsvětní bytostí, která má v našem příběhu podobu býka z Cúailnge, zplodí tento hybridní syn potomka, býka Donna. Ten má svést nelitostný boj s jiným podsvětním býkem, a k tomu se váže spousta dalších příběhů, které dohromady vytvářejí uladský cyklus. Mladý býček Donn a býk Finnbennach spolu bojují na Crúachanské rovině, tedy v zásvětí, a Donn v tomto boji zahyne. Avšak ještě před svou smrtí Donn prohlásí, že jeho otec Donn Cúailnge ho pomstí a bude Finnbennacha honit po celém Crúachanu. Na to se Medb zapřísáhne, že oba býky přiměje stůj co stůj k souboji. Tím začíná úvodní příběh k velkému uladskému cyklu. Co však má znamenat tento příběh o býcích?



Přesnější výklad nalezneme v příběhu *Uloupení býka z Cúailnge*. Prozatím budiž řečeno jen tolik: V zászvěti spolu bojují dvě síly. To se nutně promítne i do lidského světa.

— DEIRDRIU PLODÍ LÁSKU A VÁLKU —

Příběh *Vypovězení synů Uisnechových* (Thurneysen 1980) náleží k uladskému cyklu. Pojednává o tom, jak při svátku Fedlimida mac Daila, „syna slepčova“, v břiše jeho těhotné manželky vykřikne dcera, která se má zanedlouho narodit. Přítomní jsou zděšeni a považují to za zlé znamení. Obrátí se na druida Cathbada. Ten jim řekne: Toto dítě se bude jmenovat Deirdriu (nebo Deirdre), „běsnící“, a její krása Uladu přinese spoustu útrap. Proto ji chtěli okamžitě usmrtit, ale král Conchobar, jenž tajně plánoval, že si děvče později vezme za ženu, ji dal na vychování k Leborchamě. A tím bylo zaděláno na problémy.

— VÍLA LEBORCHAM —

Leborcham není obyčejná chůva ani básnířka; patří k pověstným „příšerným“ ženám Irska a je nadpozemšťankou, dcerou nevolnického páru krále Conchobara. Kromě toho je nesmírně ohyzdná a žravá. Leborcham znamená totéž co „dlouhá, křivá nebo pajdavá“. Kolena má obrácena dozadu a paty dopředu. Přesto nebo právě proto mohla za jediný den projít celé Irsko, takže o všem věděla a Conchobarovi sloužila jako špiónka a vyslankyně. Každý večer ho informovala o všem, co viděla a slyšela. Za to dostávala šedesát bochníků chleba. Její žravost snad poukazuje na aspekt bohyně matky. A právě ona teď vychovávala Deirdriu. Vyprávěla jí o švarném mládenci Noisiovi, což se dívce stane osudným. Zdá se, že kdekoli se Leborcham objeví, sto let tráva



*Deirdriu.*

neroste. Má rysy víly, které jsou zvýrazněny jejími nadlidskými schopnostmi, a její rady přivádějí lidi do neštěstí – proč je ale potom vůbec od ní požadují? Chtějí pro sebe využít její nadpřirozené schopnosti, ale kupují zajíce v pytli, neboť s dobrými radami dostávají též rady nebezpečné a nelze je od sebe odlišit. Leborcham má rysy pozdějšího ďábla, jenž v polidštěné podobě rozsévá svár. Byla to právě ona, která Cú Chulainnovi poradila, aby lovil podsvětní ptáky, což vyvrcholilo komplikovaným vztahem s vílou Fandou. Ptáci byli elfy a jakožto víla s nimi Leborcham očividně byla v kontaktu. Její znalost všeho dění v Irsku z ní činí nebezpečnou stínovou vládkyni. Povyšuje se na samotný osud. Varuje Cú Chulainna před tím, co má způsobit jeho smrt, a králi Conchobarovi přivádí mladou Luaine, která zostuzena umírá. Působí dojemem, že tahá za drátky v zákulisí irských dějin, neboť zprostředkovává kontakt s elfy i vílami a ještě se pohybuje v okruhu irských





*Skřítci nosí stále keltský šat.*

hrdinů a vládců, takže patří k vládnoucí elfské elitě, neboť v žilách všech významných Irů ve větší či menší míře koluje krev elfů. Mýty popisují dobrodružství elfů a hrdinů, lidé v nich vystupují jen v roli statistů. Protože irské dějiny stejně jako dějiny všech dávných národů jsou dějinami katastrof, intrik, vražd a válek, musíme dospět k závěru, že největší radostí elfů je vymýšlet války. A vskutku, elfové byli odjakživa chápáni jako intrikáni a milovníci hádek, lží a podvodů, avšak protože své záměry prosazovali nadmíru lákavým způsobem pomocí nadpřirozeného vědění a věštek, představovali pro lidi – jak tyto příběhy ukazují – vzory hodné nápodoby, byť i velice nebezpečné. V pradávných mýtech všech národů vystupují bohové, nadpozemšťané a jejich kříženci, hrdinové. Není proto divu, že rodokmeny všech hrdinů začínají u bohů, nadpozemských, mimozemských či vnitrozemských bytostí. Lidé se snažili svoji pokrevní linii, svou genetiku, odvozovat z čehosi lepšího než z pouhého lidského prazákladu a sňatková ustanovení měla jediný smysl –

udržet božskou nebo elfskou pokrevní linii pokud možno neznečištěnou lidskou genetickou výbavou. Máme brát doslova tvrzení, že lidé byli stvořeni bohy a elfy a že čas od času dbali na doplnění elfí krve, aby jejich podíl elfského prvku zůstal zachován a nezmenšoval se, nebo to všechno máme chápat poeticky, symbolicky?

— LEPRACHÁNOVÉ —

Jistou obdobou Leborchamy jsou skřítci *leprachánové*. „Luchorpán“ znamená „malinkaté tělíčko“. Jsou považováni za drobné bytosti, které mají vliv na úrodnost a vitalitu polí a obilí. Dráždí lidi svým šibalstvím, ale pomáhají s prací těm, kdo jsou ochotni jim zaplatit. Mají spoustu vlastností společných s elfy. Jejich vztah k elfům je potvrzován i tím, že jsou jejich ševci, respektive sami jsou elfy. V lidové tradici se udržuje víra, že kdo chytí leprachána, dostane od něj hrnec (kotel) zlatáků, jenž je ukryt v zemi. Zde se znovu objevuje motiv země, zlata a zakopaných pokla-



dů, jenž poukazuje na souvislost s elfy. Země je podsvětím, hrncem, plazmatickým kotlem hojnosti, zlato je světlem zásvětí.

### — DEIRDRIINA LÁSKA —

Deirdriu je příslibena králi Conchobarovi, ale svěří se Leborchamě, že touží po muži s vlasy jako havran, tvářemi jako krev a tělem jako sníh. Jak ji něco takového mohlo vůbec napadnout? Jednoho zimního dne přilétl havran, aby se napil krve zabitého telete. Sníh, krev a havraní čern zapříčinily, že si Deirdriu vysnila manžela v těchto třech barvách. Leborcham lstivě odpověděla, že by o jednom takovém věděla, jmenuje se Noísiu mac Uisnig a žije na hradě Emainu. I on je nadpozemšťan, a když zpívá na hradním valu, dávají krávy o třetinu mléka více. Jako všichni ptáci, i havran je podsvětní bytostí a létání symbolizuje přechod do jiného světa. Deirdriu mu učaruje a přemluví ho, aby s ní v doprovodu svých bratrů uprchl. Na útěku je pronásleduje král Conchobar. Dostávají se do Skotska, kde je král přijímá do svého žoldnéřského vojska. Deirdrina krása omámí Skoty natolik, že si postaví tábor před jejím hradem. Bratři jsou neustále posíláni do války, aby v nich vzali za své a skotský král se mohl oženit s Deirdrou, ale marně. Nakonec naplánoval jejich vraždu, ale oni uprchli. Když se Conchobar dověděl, že jeho hrdinové jsou pronásledováni, chtěl, aby se vrátili zpátky do Irska, na což bratři přistoupili, ale byli potom na jeho hradě až na jednoho povraždění, ušetřena zůstala jen krásná Deirdriu. Nyní se strhla řež. Zbylý Noísiův bratr pobil Conchobarovy příbuzné a mnoho dalších lidí. Zapálil dokonce Emain Machu, potom uprchl do Connachtu k Medbě a Ailillovi a odtamtud několikrát vpadl do Uladu.

Deirdriu Conchobarovi zarytě odmítala, z její tváře zmizel úsměv a skoro nejedla. Conchobarovi dojde trpělivost a přenechá ji jinému muži, shodou okolností vrahovi jejího milence. Hluboce ponížena si rozbije hlavu o kámen a zemře.

Výklad: Deirdriu považuji za vílu, která vinou své nadpozemské krásy zapletla své bližní do válek, jejichž břemeno ovšem museli nést lidé. Svádí k lásce a smrti úplně stejně jako pramatka. A o to právě vílám a elfům jde, prostřednictvím lásky a smrti ovládnout lidstvo, aby měli postaráno o vzrušení. Dva nejnebezpečnější lidské pudy využívají k tomu, aby člověk přiměl k povolnosti. Ale co si elfové od lidí slibují?

### — DVA ASPEKTY BOHYNĚ MATKY —

V postavě krásné Deirdriu a staré ošklivé Leborcham se objevují dva aspekty bohyně matky. V podstatě jsou Deirdriu a Leborcham *jedna* postava. Deirdriu okouzluje a svádí tělesnou krásou, Leborcham svádí a okouzluje (v negativním smyslu) prolhaností a mateřím. Bytí je prostě krásné, svádí nás k dobrým i špatným činům, avšak my je nedokážeme rozlišit, neboť jsme raněni slepotou.

Leborcham vykazuje všechny znaky víly svůdkyně, která řídí osudy lidí. Přitom vycházím z toho, že pramatka je vlastně přírodou, kdežto víly ztělesňují pramateřský princip pouze v tom smyslu, že stvořily lidi a vedou je. Promíchání přírodních zákonů pramatky se zákony víl, které se angažují jako pěstitelky lidí, je ospravedlněno v rámci sestupné hierarchie tvůrčího procesu. Hned objasním: víly jsou v nejlepším případě výkonnými orgány Velké matky. A ještě přesněji: pramatky a praotcové jsou přírodní zákony, víly a elfo-



vé jsou bytosti ze sousední úrovně bytí, které využívají přírodní zákony stejně jako naši přírodovědci.

Víla z našeho příběhu vyvolává svou krásou rozruch mezi lidmi a zaplétá je do milostných vášní a válečných zmatků. Jeho protagonisty jsou elfové – Conchobar, Noísiu a jeho bratři – a samozřejmě Leborcham a Deirdriu. Jaké poučení z toho vyplývá? Do milostných afér elfů a víl jsou zahrnuti i lidé, kteří jsou zmiňováni jen okrajově jako dav, stádo či bojovníci.

## HRDINA: ZRUŠENÍ HMOTY

Příběhy uladského cyklu – Ulad je severoirský kraj – se odehrávají na dvoře v Emain Macha, kde vládne bůh-král a elf Conchobar. Místo je pojmenováno po bohyni matce Macha/Medb – nenalzáme se jinde než v zásvěti.\*

Bůh-král Conchobar mac Nessa měl žít v 1. století n. l., ale postavu je třeba chápat spíše kosmologicky; to znamená, že tyto příběhy jsou polidštěná líčení velkých zákonů bytí, či naopak, takže Conchobar by potom mohl být „bohem země“. Jeho otcem byl druid Cathbad nebo král a básník Fachtna

Fáthach. Jeho matkou je bohyně matka Ness. Jméno Conchobar pochází od oné řeky, z níž byl vytažen v podobě červů. Je tedy třeba ho nahlížet v souvislosti s vodou, přesněji řečeno s její praformou, jemnou hmotou; takže je bohem podsvětí a zásvěti, bohem stvořitelem.

Cú Chulainn, hrdina, o němž pojednávají následující příběhy,\*\* Conchobar a další hrdinové patří do rodokmenu „oněch z červené větve“; všichni tito hrdinové jsou božského původu. Červená barva se týká zásvěti, které červeně, to znamená krvavě zasahuje do lidského osudu. Rodová matka všech hrdinů červené větve se jmenuje Macha, je potomkem Tuatha Dé Danannů. Tím je řečeno, že tento rod je nadpozemského původu.

Macha je dcerou Óenguse, knížete elfů z New Grange na řece Boyne, což naznačuje, že není pozemšťankou. (Možná je také sestrou nebo dcerou Étaíny, rovněž velké bohyně.) Byl-li otec Machy elf nebo bůh, potom jsme nade vší pochybnost konfrontováni s nadpozemským světem.

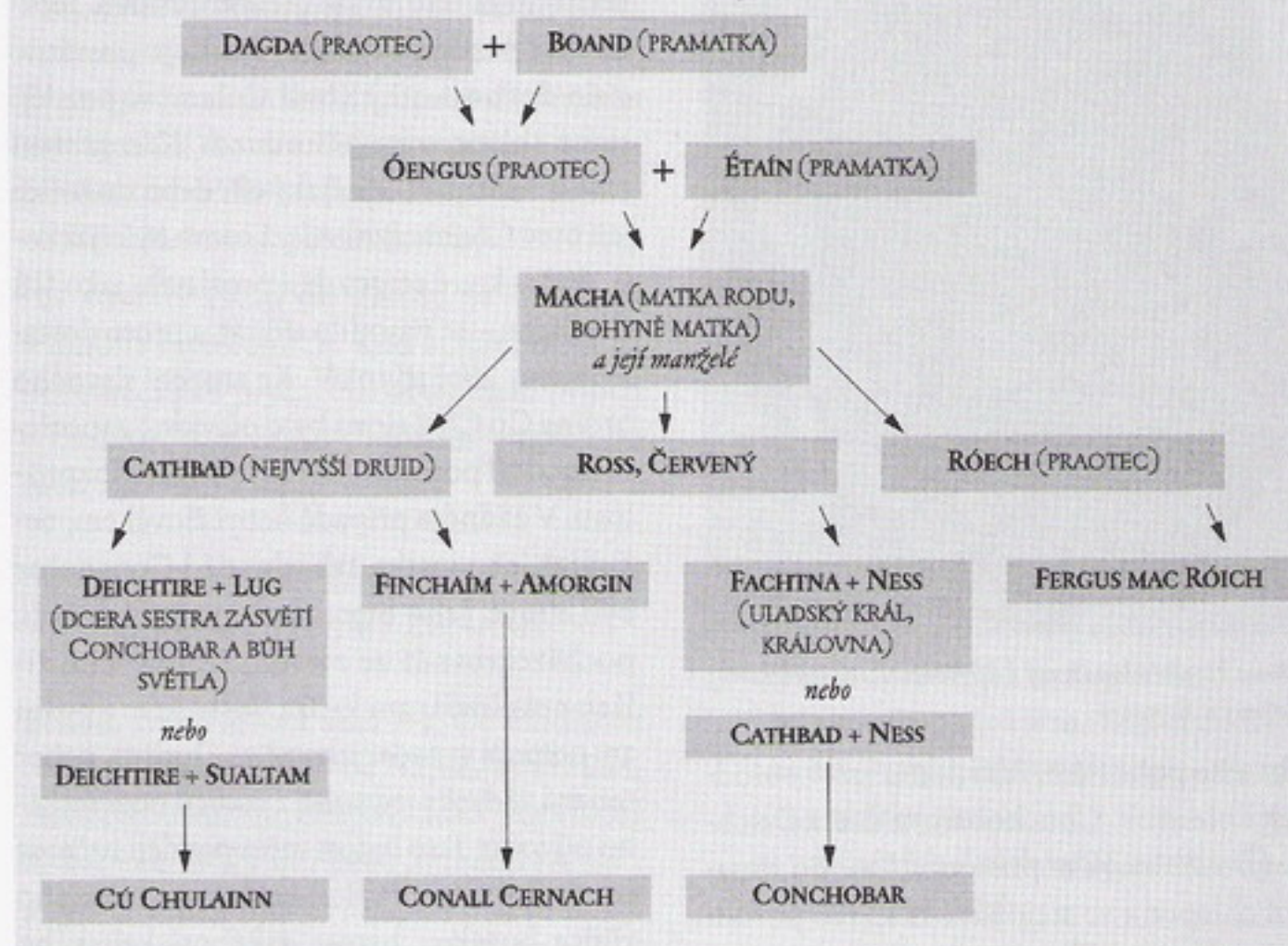
Své děti Macha zplodila se třemi muži, s Cathbadem tři dcery, mezi nimi Deichtiru, s Rossem a Róechem po jednom synovi. Jejimi vnuky jsou Cú Chulainn (syn Deichtiry), Conall Cernach a Conchobar.

\* Emain Macha, dnešní Navan Fort, hradiště ležící tři kilometry západně od Armaghu v Severním Irsku, bylo kdysi významným nábožensko-politickým centrem. Tato kruhová stavba, která měla v průměru 40 metrů, byla svatyně. V jejím středu stál dvanáct metrů vysoký dubový sloup, jenž snad představoval pilíř světa (střed světa) nebo rodový strom. Později byla svatyně zavalena vápencovými oblázky, zapálena a pak zasypana hlínou. Je možné, že zde měli po smrti žít uladští hrdinové Cú Chulainn, Conchobar, Deirdriu a další. Na sousedním kruhovém hradišti Rath Cimbaeth, pojmenovaném po jednom manželovi Machy, byla při vykopávkách kromě mimořádně velkých zvířecích kostí nalezena také obrovská psí lebka. V sousední Králově stáji, vodní svatyni, byla vykopána spousta zvířecích kostí. Je známo, že pes byl totemové zvíře a strážce mrtvých. Cú Chulainn (*cu* = pes) byl považován za „psa z Uladu“, za zásvětní bytost a strážce podsvětí. Uvnitř se nalézá hrob. Hroby mají oddělovat světské od posvátného. Ve druhém hradišti Haughey Fort (dříve nazývaném Rath Cimbaeth) byly objeveny kosti mimořádně velkých zvířat, mezi nimi dosud největší nalezená lebka prehistorického psa. Byl zde pes kultovním zvířetem, strážcem pekla, souvisí to nějak s Cú Chulainnem?

\*\* Není-li uvedeno jinak, vycházím z R. Thurneysena.



## LINIE ULADSKÝCH BOHŮ TZV. ČERVENÉ VĚTVE



## — KDO JSOU HRDINOVÉ —

„Held“, hrdina, je germánské slovo, podle mého názoru odvozené od „Hel“. U Germánů je Hel podsvětím, říší mrtvých, z něhož křesťané později učinili peklo, *Hölle*, tedy temnou zemi. Oproti tomu Germáni považovali Hel (*bell* = světlý, jasný) za světlou zemi. U Germánů hrdinové přicházejí ze světlé země, kde byli zplozeni elfem a pozemšťankou (nebo naopak). Proto jsou tito hrdinové hybridní bytosti, jež mají mimořádné schopnosti svého elfího rodiče a mezi lidmi vynikají díky svým nadpřirozeným schopnostem a zázračným předmětům (zbraním), nad nimiž zůstává rozum stát. Často se jedná o bojovníky, kteří hravě decimují své nepřátele.

## — CÚ CHULAINNOVO PŘIJETÍ —

Obrovské hejno ptáků – ptáci symbolizují elfy, kteří mohou létat, respektive bleskurychle se přemísťovat – přilétávalo na pole kolem Emain Machy (nábožensko-politické centrum pojmenované podle bohyně země Machy, ale také synonymum podsvětí) a pokaždé tam všechno vyzobalo. Nakonec se Ulaďané dopálí a rozhodnou se ptáky ulovit. Conchobar, král Emain Machy, a jeho družiníci vyrazí s vozy na lov. Ptáci letí v devíti hejnech po dvaceti a každý pár je spojen stříbrnými řetězy. Dva nej přednější letí až do Brugu na Boinne. Přichází noc a pronásledovatelé vyhledávají nocleh v malém, o samotě stojícím stavení. Přestože je malé, dostane se jim zde





*Postava kováře s kládívem a kleštěmi. Keramický střep nalezený v Británii.*

bohatého pohoštění. Paní domu leží v porodních bolestech. Conchobarova dcera Deichtire (Deichtine) k ní přistoupí. Vzápětí se narodí chlapec a ve stejném okamžiku porodí venku klisna dvě hříbata, která hostitel věnuje dítěti. Ráno se ukáže, že to nebyl obyčejný dům, neboť zmizel stejně jako ptáci. Jenom novorozeně zůstalo – v Emain Macha o ně pečovala Deichtire, nicméně brzy zemřelo.

Na první pohled malé stavení, v němž by nikdo nečekal bohatě prostřený stůl, je ve skutečnosti zásvětím, odkud pocházejí i „ptáci“, nadpozemské bytosti. Novorozeně je tudíž dítě ze zásvětí. Z oněch dvou hříbat se později stanou koně slavného reka Cú Chulainna.

Nyní začíná druhý pokus o porod. Kdykoli Deichtire pije, vždy se nějaké zvíře pokusí skočit jí do úst, a jakmile se rozhlédne, je to tam. V noci k ní přijde elf Lug, bůh světla. Odveze ji do Brugu, to on byl jejich hostitelem a otcem dítěte. Nyní je sama těhotná, protože do jejích útroh vniklo ono zemřelé

novorozeně. Dostane jméno Sétanta. Potom se s ní oženil její vlastní otec, ale ona ze samého studu potratí, avšak otěhotní znovu. Teprve třetí porod se vydaří. (Trojka je posvátné číslo dokonalosti.) Kovář Culann se později stane chlapcovým pěstounem. Kdo je nyní otcem? Bůh světla, nějaký elf, nebo dokonce její otec Conchobar? Ať už tomu bylo jakkoli, dítě – které se později proslavilo jako Cú Chulainn – se narodilo třikrát, a proto dostalo jméno „dítě tři roků“. Ke zrození slavného hrdiny Cú Chulainna bylo očividně zapotřebí hned tří porodů a trojka je číslem dokonalosti. V žádném případě nebyl člověkem, neboť jak jeho matka, tak jeho děd Conchobar byli elfové. Jeho otec, ať už jím byl kdokoli, pocházel rovněž ze zásvětí. Proto v jeho žilách nekolovala ani kapka lidské krve a proto ani nemohl vypadat jako nějaký hrdina, neboť ten má vždycky jednoho z rodičů pozemského původu. Tato bytost měla později určovat osudy lidí v lásce i válce. Lidé dostali za svého vůdce božskou bytost, jakéhosi keltského Krista či Buddhu, čemuž nasvědčovaly již prazvláštní okolnosti jeho zrození v elfím nebo božském světě.

#### — HLÍDACÍ PES MEZI SVĚTY —

Toto je druhá verze Cú Chulainnova zrození. Hrdinové se často rodili pozemským pannám. Král Conchobar a jeho sestra Deichtire chlapce objevili u jedné selky, která ho právě porodila. Deichtire si dítě ihned zamilovala a vzala si ho s sebou. Ale ono zemřelo. Po jeho smrti se Deichtire zjevila mužská postava, která jí řekla, že dítě bylo nadlidskou bytostí z národa matky bohů Danu a že se jmenuje Lug mac Ethlend. Dále jí zvěstovala, že toto dítě přivede znovu na svět právě ona. Potom Deichtire pocítila, že otěhotněla – možná



s touto stínovou bytostí. Aby vše utajila, provdala se za Sualtama. Potom porodila Sétantu. Chlapce vychovávala chůva. Už v pěti letech vykazoval nadpřirozené schopnosti. Dostal jméno Cú Chulainn, protože omylem zabil psa (*cu*) kováře Culanna a za to mu musel sloužit jako hlídací pes. Tak přišel ke jménu Cú Chulainn, „pes Culannův“.

Pes střežící vstup do zászvětí se vyskytuje v mnoha mytologiích. Kdo zemře, musí na pekelném psu pryč. Naznačuje snad příběh o kovářově psu, že Cú Chulainn je pojítkem mezi zászvětím a naším světem?

### — SETKÁNÍ — SE ZÁSŤVNÍMI ŽENAMI

Během svého života udržoval Cú Chulainn známost s mnoha elfkami. Například s Lí Ban, manželkou knížete elfů Labraida (jiný vládce elfů se jmenoval Aed Abrat, „mihotavý oheň“, a bydlel v Mag Mellu, na „poli blaženosti“). Tato elfka ho odvedla do zászvětí. Sotvaže se jí



*Cú Chulainn se zabíjím psem.*

chytil za ruku, opustila ho tělesná zemdlenost, která ho přepadla v boji, neboť v říši víl jsou všichni bez těla a každý je jen čistou duší. Víla nyní říká (Löpelmann 1977, str. 234 ad.):

V zemi blaženství dům Labridův stojí  
na sloupech ze stříbra a jeho střecha  
se odráží ve vzdouvajících se vodách moře.  
Po břehu ostrova kráčejí štíhlé ženy,  
zlatým věncům podobny  
jsou jejich nádherné vlasy,  
paže pozvedají dcery Aeda Abrata  
a radostně zdraví reka Labraida,  
jenž v zlatém voze po mořských vlnách  
bílé oře k zběsilé jízdě  
třpytnými řetězy nutí.  
Do boje míří ten odvážný strašlivý elf,  
má tváře nachové jak listí z podzimu,  
vůni vína připomíná jeho vanoucí dech  
a za ním se valí nesčetné zástupy  
elfů v blyštivé zbroji,  
na vzpěněných vlnách vstříc slavné bitvě,  
kde rozevře se chřtán  
rozběsněného dravého vlka  
a proklaje ho pohotové kopí  
Labarida Rychlého.  
Tak střeží on spánek krásných ostrovanů:  
Blaženou odměnou vítěznému rekovi  
bude víla,  
která ho v roztouženém očekávání  
zahrne láskou na kyprém loži.

Cú Chulainn bleskurychle zmizí v zászvětí. Když se jeho žena Emer doví, že jí manžela unesla víla, řekne:

Slyšela jsem před chvílí vanout nad planinami  
zvláštní vítr, to byl kočár elfů a v něm ho, ne-  
šťastníka, unesli.

Později se setká s vílou Fandou, s níž se oddává slastem lásky, avšak později se chce vrátit do světa smrtelníků. Fand mu řekne (Löpelmann 1977, str. 237):



Již jsem syta tvé lásky. Proto tě chci propustit, aby sis mohl doma vyřídit své záležitosti, a zde na pomezí pole Muirthemne se rozloučíme, než nás touha opět svede dohromady. Když však, Cú Chulainne, zatoužíš mě spatřit, vyslov moje jméno do tohoto tisu a já se okamžitě vydám na nebezpečnou cestu a budu pospíchat k tobě...

Potom se Cú Chulainn tajně scházel s Fandou u tisu Cenn-Trachta. Jeho ženě Emeře se to doneslo a v doprovodu ozbrojených žen milence přepadla. Tehdy Fand pravila k Cú Chulainnovi (Löpelmann 1977, str. 239):

Ó, běda, Cú Chulainne, ni slůvka neřekneš  
na obhajobu ženy, jež dala ti veškerou slast.  
Milovaný hrdino, nyní musím odejít  
od muže, kterého nadevše miluji.  
Zabít mě chce tvoje žena, v rukou svírá nůž,  
ty však mlčíš a nemyslíš na obranu,  
nemyslíš na radosti, jimiž tě Fand oblažila.  
Žij šťastně, miláčku, jdi za svou ženou.

Když se Emer chtěla s nožem vrhnout na Fandu, objevil se její manžel Manannán a rozeštel mezi ní a Cú Chulainnem svůj kouzelný plášť, takže oba milenci na sebe vmžiku zapomněli. Avšak jeho zapomení nebylo úplné a Cú Chulainn potom dlouho žil jako pomatený v horách. Druidové mu podali nápoj zapomnění, po jehož vypití dočista zapomněl na elfku Lí Ban i Fandu, stejně jako na elfskou říši knížete Labraida. Rovněž Emer byla blízko šílenství, a tak i ona dostala onen nápoj.

### — ZÁSVĚTNÍ BOJOVNÍK —

V sedmi letech Cú Chulainn od krále dostal jeho vlastní zbraně, protože všechny ostatní rozlámal, jakmile je vzal do ruky, nastoupil do Conchobarova válečného vozu a dojel na něm k hradu synů Nechtanových, kde všech-

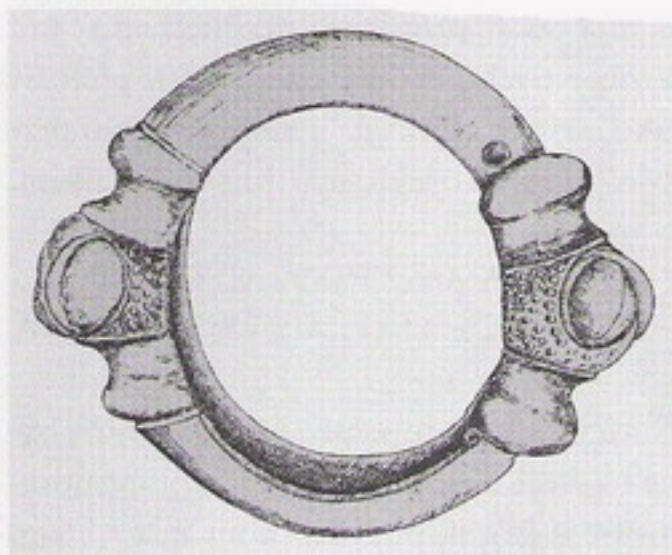
ny tři syny zabil, prvního kamenem z praku, druhého oštěpem a třetího mečem. Jejich hlavy si pověsil na vůz. Ve svém opojení chytil ještě dva jeleny a přivázal je k vozu, stejně jako dvě labutě. Když se přibližil k hradu Emain Macha, obrátil k němu levou stranu vozu, čímž dal najevo svůj válečný záměr. Aby ochladili jeho válečnický zápal, vyslali k němu z hradu padesát žen s obnaženými ňadry, ale on si zakryl obličej. Proto ho ponořili do díže se studenou vodou, která horkem pukla, a teprve druhá splnila svůj účel, ačkoli se voda v díži začala vařit. Ponorné koupele je třeba považovat za jistý druh iniciace v jemnotekuté vodě zásvětlí. Cú Chulainnova válečnická zběsilost se dala utišit pouze jejím protikladem, erotikou, popřípadě návratem do plazmatického prastavu.

Zdá se, že je synem slunečního boha Luga; labutě na voze poukazují na jeho elfský původ a jelena na zásvětlí. Jelen, jak známo, láká lovce do lesa, do zásvětlí. Otázkou však zůstává: Proč byli hrdinové jako Cú Chulainn obdařeni tak úžasnými nadpozemskými schopnostmi? Proč dostali do vínku zákony říše mrtvých, respektive zásvětlí? Spíše než fyzickou silou vynikají tito hrdinové silou transfyzičnou, o níž se však v příbězích nemluví, neboť by tomu lidé stejně nerozuměli, a proto jsou v nich líčeni jako pozemšťané.

### — NÁMLUVY EMERY —

Když Cú Chulainn na jedné slavnostní hostině předvedl kousky jako balancování jablka na laně, hod kopím, skok na štít soupeře a jeho usmrcení, okouzлил přítomné ženy. Na obou nohách i rukách měl po sedmi prstech, v jednom oku tři a ve druhém čtyři panenky, takže mohl vidět v sedmi rozměrech, a byl ve-





*Plasticky zdobený bronzový náramek, Nový Bydžov.*

lice obratný; mnoho žen se do něj zamilovalo, a tak padlo rozhodnutí, že se musí co nejrychleji oženit. Devět zkušených mužů pátralo v Irsku po vhodné manželce, ale marně. Proto se Cú Chulainn pustil do pátrání sám a na hradě Forgalla Monacha, „prohnaného“, objevil v jeho dceři Emeře svou nevěstu.

Emer ho však vyzvala, aby nejprve ukázal, že je muž. Měl zabít stovku mužů, přeskočit tři hradní valy a jednou ranou zabít osm z devíti mužů. Z hradu musel unést ji i její družku a ještě tolik zlata a stříbra, kolik obě vážily, krom toho nesměl po tři roky zamhouřit oka. Avšak nejdříve mu Emeřin otec přikázal, aby u Domnala Míldemila v Albě absolvoval školu bolesti; musel se například naučit proděravět kámen z ohniště a tančit na špičce oštěpu – horší ale bylo, že mu byla neustále v patách Domnalova dcera, ošklivá a zlovlná Dornolla, „velká pěst“.

#### — UČENÍ U SCÁTHACHY —

Scáthach, „stínová žena“, „temná“, byla učitelkou bojových umění v Albě (ve Skotsku), nicméně ve skutečnosti je samotným podsvětím. Tam se měl Cú Chulainn nyní vydat. Nejprve musel přemoci divokou zvěř připo-

mínající lvy a potom zdolat takzvané Nebezpečné pole, kde je taková zima, že tam každý umrzne, a jako by toho nebylo dost, je poutník v druhé části pole nabodáván na rychle rostoucí ostny jakési trávy, přes kterou musí hbitě přeběhnout, aby tam nezahynul; avšak Cú Chulainnovi přichází v ústrety rozzářený mladý muž – zřejmě jeho otec Lug – a podá mu jablko či kolo, on je nechá před sebou kutálet, a tak vydrží mráz a přejde přes uválenou trávu. Takto se mu podaří projít zemí stínů.

Lug symbolizuje podsvětí, které je vlastně světlým světem, a kolo a jablko mohou být symboly slunce či světla. Jablko je také symbolem podsvětí a poukazuje na jeho plodnost. Cú Chulainna čeká další zkouška, musí přejít přes tenké lano nebo most: jakmile vykročí, je odmrštěn zpátky. Avšak po třetím marném pokusu se mu obličej zkřiví vztekem a vmžiku je na druhé straně. Veškeré tyto překážky mají odradit od cesty do podsvětí.

Tato země je jasná jako Lug a současně je to temná „země stínů“, podobá se Scáthach, to znamená, že je odrazem lidské mysli. Konečně Cú Chulainn přichází do Scáthachina hradu, kde se do něho okamžitě zamiluje její ohyzdná dcera Uathach, „strašlivá“. Avšak Cú Chulainnovi se tak hnusí, že jí ihned zlomí prst a zabije jejího pacholka. Za to jí ale musí sloužit místo něj, jako kdysi kovářovi, jemuž zabil psa. Můžeme předpokládat, že nastupuje do učení v podsvětí a osvojuje si jeho zákony. Uathach mu pomůže vyvrát na matku. Skočí na Scáthach, která leží na zádech v koruně tisu a vyučuje své syny, přitiskne jí meč na prsa a přinutí ji, aby mu splnila tři přání: naučila ho zacházet se všemi zbraněmi, dala mu svou dceru bez výkupného (tedy bez sňatku) a věštila mu budoucnost. Nezbyvá jí, než je všechny splnit.



## — SOULOŽ S VLASTNÍ MATKOU —

Tis, v jehož koruně Scáthach leží, je strom mrtvých. V něm se narodila matka smrti a v něm nyní zasvěcuje své syny do tajemství zrození a smrti; proto má syny dva – z fiktivní soulože své matky s Cú Chulainnem získají oba poučení, že smrt a zrození jsou dvě strany téže mince, že podsvětí je dárce života i smrti. Zemřelý se navrácí do podsvětí a novorozeně odsud přichází na svět – duše je utkána ze stejné látky jako podsvětí. Rovněž Cú Chulainn vstoupí do tisu, respektive do smrti a spojí se s bohyní smrti svým falem-mechem, zažije smrt. Každý hrdina musí zažít smrt, ale to není všechno: každý hrdina je vlastně bytostí žijící v říši smrti. Bohové jsou zásvětní bytosti a pohlavním stykem s pozemšťany plodí křížence, hrdiny, kteří potom díky svým nadpozemským schopnostem získají v lidské společnosti zcela mimořádné postavení. V této epizodě se Cú Chulainn dostává do svého pravého domova, kde je seznamován s principy a zákony smrti, podsvětí a jemnohmotných stavů.

## — HRDINOVY ZBRANĚ —

Bojová umění podsvětní bohyně jsou založena na znalosti struktury zásvětí a jeho duševních zákonů. Ty působí v podsvětí stejně jako v našem světě materiální zákony. Pouhou myšlenkou je tam dosaženo stejného účinku jako zde ranou pěstí do obličeje. Ale – a to je podivuhodné – jakmile si hrdinové osvojí podsvětní zákony, které již beztak v sobě nosí, mohou je využívat i ve hmotném světě (třebaže v menší míře než bohové), čímž se odlišují od lidí, kterým tato schopnost chybí. Nejstrašlivější ze všech zbraní, takzvaná *gae bolga*, působí pod vodou a vymršťuje se prsty

u nohou – pronikne nepříteli do řitě a rozerve jeho útroby. Lze-li *bolgos* přeložit jako „svítící, blýskající“, mohla by tato prazvláštní zbraň být jakýmsi smrtícím bleskem.

## — AMAZONKA AÍFE —

## PRAMATKA, MATKA ZEMĚ, HMOTA

Nevíme, zda Keltové měli jedno obecně platné a u všech kmenů stejně znějící pojmenování říše mrtvých, podle všeho ji každý kmen označoval jinak a kromě toho ještě užíval různých jmen k pojmenování různých zákonů této nadsmyslové úrovně bytí – což v hojné míře dokládají právě tyto pradávne příběhy. V dalším z nich je říše mrtvých přiblížena prostřednictvím další bytosti, amazonky Aífe.

Scáthach je napadena amazonkou Aífe, jedním z aspektů sebe sama. Aífe je tudíž Scáthach v podobě bojovnice. Cú Chulainn, zde ještě nedospělý, je omámen uspávacím nápojem, aby netáhl do války. Avšak již za hodinu se probere a spěchá do boje. Prvního dne zabije tři Aífiny vojáky, druhého dne syny „Ptákohlavé“, což je jeden z aspektů bohyně smrti Mórrígan. Potom se na úzké horské stezce, respektive na laně utká s amazonkou. Aífe rozštěpí Cú Chulainnův meč. Mladý hrdina je jí teď vydán na milost a nemilost, avšak uchýlí se ke lsti a vyvázne se zdravou kůží. Zakřičí na ni, předstíraje zděšení:

Vůz, koně i vozataj se řítí do propasti!

Rozumí se Aífin vůz; amazonka se otočí a toho Cú Chulainn využije: popadne ji za prsa a srazí k zemi, avšak když slíbí, že mu splní přání, propustí ji. Za prvé musí dát za sebe rukojmí a již nikdy nesmí napadnout Scáthachu, za druhé musí na svém hradě strávit jednu noc s Cú Chulainnem a za třetí mu porodit syna.





*Zlatá brož nalezená ve Španělsku pochází z doby kolem roku 250 př. n. l. a znázorňuje Cú Chulainnův boj se lvem.*

Protože Aífe je aspektem Scáthachy, není jasné, kdo je vlastně matkou Cú Chulainnova syna Conly, zda ona nebo Scáthachina dcera Uathach. Ale to není podstatné, protože všechny tři jsou bohyněmi smrti.

Úzké lano je jedním z nejznámějších symbolů přechodu do zászvětí, dalšími jsou strmé skály nebo dveře, vratké mosty nebo pekelní psi. Boj je přechodem do říše mrtvých, zasvěcením do smrti, zde je vylíčen jako pozemský boj, což bývá v těchto příbězích běžné.

Cestou zpátky balancuje Cú Chulainn opět po laně a narazí na stařenu, která je na jedno oko slepá. Chce se jí vyhnout, a proto se galantně zavěsí na lano, avšak stařena mu schválně šlápne na prsty. Pověstným lososím skokem se zachrání před pádem do propasti. Vzteky bez sebe srazí babici hlavu. Byla to opět matka s ptačí hlavou (bohyně smrti Mórrígan). Ta samozřejmě nemůže zemřít, protože představuje věčně existující smrt. Scáthach, smrt, má tedy tři podoby: Scáthach, Aífe a Uathach, tři aspekty temného ženství,

rodící smrti, stejně jako aspekt zlé ženy, Mórrígan, což je rovněž aspekt smrti.

Soulož se Scáthachou a oplodnění Aífe poukazují na úspěšnou iniciaci do mysteria smrti. Tou bylo učení u Scáthachy završeno a Cú Chulainn se vrací do Emeřina hradu, přeskočí troje valy a zasadí tři rány, z nichž každá srazí osm mužů, jen devátý, střed, král respektive jeden z Emeřiných bratrů, zůstane stát, což připomíná kuželky.

Zde se nepochybně naráží na kult plodnosti, který byl předváděn při velkých svátcích. „Koulení kuželek“ je květnaté pojmenování soulože a „kuželka“ znamená nemanželské dítě. Tři rány poukazují možná na rituál plodnosti, při němž král musí zůstat stát uprostřed (jako u kuželek, kde prostřední nesmí padnout). Kromě toho je devítka ztrojením trojky – tedy obzvlášť posvátné číslo. Nakonec Cú Chulainn popadne Emeru, její družku a tolik zlata a stříbra, kolik samy váží, a s tímto nákladem přeskočí tři valy. Nyní má ženu svých snů, ale aby ji získal, musel se nej-



prve stát mužem neboli člověkem, totiž poznat, co to znamená zemřít.

### CÚ CHULAINNOVO CHŘADNUTÍ — ANEB EMERINA ŽÁRLIVOST —

Tento příběh pochází z knihy *Leabhar na hUidhre*, která se však ztratila.\*

Každého roku oslavovali Ulaďané *samain* na Mag Muirthemne, tedy na Cú Chulainnově území. Pořádaly se bojové hry a každý zvítězivší bojovník svému zabitému sokovi vyřízl špičku jazyka. Protože ale někteří podváděli s hovězími jazyky, musel si každý, když vyprávěl, jak ke své trofeji přišel, kvůli ověření pravdy položit meč na stehno, a jakmile zalhal, obrátil se tento meč proti němu.

Jednou o *samainu* se na nedaleko ležící jezero sneslo hejno ptáků, a protože nikdo v Irsku neviděl líbeznější ptáky, chtěly je místní ženy za každou cenu získat. Nemohlo se jednat o nic jiného než o zásvětní bytosti, o víly. Ženy se tudíž chtěly stýkat s vílami. Jedna z žen přistoupila ke Cú Chulainnovi a řekla:

Ženy by chtěly tyhle ptáky.

Ale on se rozzlobil:

Ulaďské děvky od nás nechtějí dneska nic jiného, než abychom se kvůli nim vydali na lov ptáků!

Nyní se však do rozhovoru vmísila záhadná šereda Leborcham a pravila:

Vůbec nechápu, proč se tak rozčiluješ. Neboť kvůli tobě jsou přece ulaďské ženy postiženy jednou ze tří vad – jednookostí!

Ulaďanky totiž trpěly třemi vadami: hrbatostí, koktavostí a slepotou na jedno oko. Všem ženám, které se vyspaly s hrbatým Conallem



*Cú Chulainn v pojetí Johna Duncana.*

Cernachem, narostl hrb, zatímco ty, jež strávil noc s koktavým Cúscraidem Mend Machou, začaly koktat, a všechny, které spaly s jednookým Cú Chulainnem, osleply na jedno oko. Bylo tomu proto, že se tak silně vcítily do těchto mužů. Cú Chulainn mohl jedno své oko vtáhnout tak hluboko, že by ho nevylovil ani jeřáb, zatímco druhé dokázal vyvalit tak, že bylo velké jako kotel. Cú Chulainnovy vlastnosti nejsou samozřejmě viditelné fyzickým zrakem, pouze duševním. Jediné Cú Chulainnovo oko symbolizovalo zřejmě slunce, ale možná i něco jiného. Ženy ztělesňovaly ženské aspekty mužských vlastností. Cú Chulainn, sám elf se čtvrtinou lidské genetické výbavy, neměl být podřízen jiným elfům.

Avšak nyní Cú Chulainn pochytil všechny ptáky a každá žena dostala dva. Ptáci symbolizují zásvětí, a tam byl Cú Chulainn jako doma – umožnil tedy ženám nahlédnout do podsvětí. To je ale všechno jenom hra, neboť

\* Veškeré citace podle Lautenbacha 1991, str. 178 ad.



téměř všechny příběhy se odehrávají beztak v podsvětí, navíc tato epizoda se váže k *samainnu*, kdy jsou otevřeny podsvětní brány. Cú Chulainnova žena Eithne nebo Emer pravila ke svému manželovi:

Nezlobím se, že jsi mezi ně rozdělil tyto ptáky. Tys to správně zařídil, neboť není zde jediné ženy, která by tě nemilovala nebo ti nedala kus svého srdce. Ale pokud jde o mě, svou lásku nedám nikomu jinému než tobě jedinému.

Brzy nato přiletěli k jezeru dva ptáci, spojení zlatým řetězem. Zpívali prazvláštní melodii, při níž usnulo celé vojsko. Emer varovala Cú Chulainna, aby se k nim nepřibližoval, neboť tušila nějaké neštěstí. Hudba, jak víme, je atmosférou jemnohmotného světa, jednoznačným znamením, že se nalézáme v podsvětí.

Cú Chulainn se pokusil je zasáhnout prakem, ale poprvé v životě se netrefil. A když je chtěl srazit kopím, proděravěl jednomu z nich jenom křídlo, načež se oba ptáci ponořili do vody. Potom Cú Chulainna přemohl neodolatelný spánek, do jakého mohou pozemšťany ukolébat jen elfové; snil, jak k němu přicházejí dvě ženy. První měla na sobě zelený plášť, druhá napětkrát složený purpurový plášť. Obě se smály a bičovaly ho tak dlouho, až zůstal ležet napůl mrtvý. Víly, snadno identifikovatelné podle svých typických plášťů (červená a purpurová jsou barvy vlády), byly silnější než Cú Chulainn, což udivuje, neboť není snad Cú Chulainn poloviční elf? Potom zničehonic odešly.

Ulaďané to všechno pozorovali a on jim řekl, aby ho donesli na jeho lůžko, a tam zůstal po celý rok. Pak se objevil jakýsi muž, jenž mu oznámil, že Fand, dcera elfího krále Aeda Abrata, „Míhotavého ohně“, a vnučka Dagdova, z celého srdce touží vyspat se s Cú Chulainnem. Tímto mužem byl Óengus, rovněž

syn Aeda Abrata, tedy Fandin bratr. Poté se Cú Chulainn uzdravil a setkal se znovu s vílou v zeleném plášti. Jmenovala se Lí Ban a byla manželkou zásvětního knížete Labraida. Vysvětlila mu, že přichází na žádost Fandy, jejíž muž Manannán mac Lir ji opustil. Avšak ji samotnou by její muž Labraid přenechal Cú Chulainnovi na jednu noc, kdyby bojoval jeden den po jeho boku proti Senachu Síaborthovi a dalším nepřítelům. Bojovat se mělo na Mag Mellu, v „zemi slasti“, kde již beztak všichni byli. Cú Chulainn souhlasil a vyslal svého posla Laega k Fandě.

Cestou se Lí Ban a Laeg dostali na ostrov – opět symbol zásvětí – kde stál dům s třikrát padesáti postelemi, v nichž ležely samé ženy; nepochybně se jednalo o jakýsi ženský ráj, odkaz na „zemi žen“. Fand, královna víl, „jíž se v očích třpytily slzy“, prodlévala v sousedním sále. Jakmile se Cú Chulainn dověděl o její kráse, přislíbil, že vyrazí v čele vojska na pomoc.

Cú Chulainn porazí nepřítele a dostane za to Fandu. Prožijí spolu šťastný měsíc v zásvětí. Emer na Fandu nejprve žárlí, ale potom obě ženy sblíží jejich láska ke Cú Chulainnovi. Fand se však dokáže od svého milence odpoutat teprve tehdy, když její muž Manannán mac Lir rozprostře mezi ní a Cú Chulainnem svůj kouzelný plášť zapomnění. Cú Chulainn, jak již bylo uvedeno, se z lásky pomátne a dostane od druidů nápoj zapomnění.

Je třeba si uvědomit, že vstoupí-li člověk do kontaktu se zásvětím, chová se potom jako očarovaný, což se projevuje pomáteností, zvláštní ospalostí, nepřítomností ducha, zakaleností vědomí a pozapomenutím všeho pozemského. Veškeré čarování spočívá v tom, že na člověka nějak zapůsobí bezčasoprostorová struktura zásvětí, přesněji řečeno, že do



ní trochu pronikne, nebo ještě přesněji, že se jeho duše uvolní z materiálního těla, aspoň trošku. Čarování je tudíž získávání transfyzi-kální zkušenosti! Elfové mohou člověka zahalit do jakéhosi „magnetického pole“, čímž se jeho vědomí oslabí a vzpomínka na setkání s elfy nabude snové podoby.\*

Do tohoto příběhu je zakomponována následující vsuvka. Irsko již sedm let nemělo nejvyššího krále – vládce všech pěti krajů. Proto bylo svoláno shromáždění, na němž měli všichni kromě Ulaďanů rozhodnout o osobě krále. Konala se býčí slavnost, byl obětován bílý býk a jeden z mužů musel pojíst tolik jeho masa, až přesycen usnul. Druidové potom nad jeho hlavou zazpívali zaklínací formulí nazvanou „zlato pravdy“. Spáč snil o tom, kdo má být zvolen nejvyšším králem. A brzy se jeden kandidát našel, totiž Cú Chulainnův schovanec, jemuž předal poučení o správném způsobu vlády, z nichž zde několik uvádím (Lautenbach 1991, str. 178):

- Nevyhledávej divoký a podlý boj.
- Nebuď zpupný, hrubý ani domýšlivý.
- Nebuď zbabělý ani troufalý, nejednej zbrkle a nerozvážně.
- Nenech se zaslepit bohatstvím.
- Nebuď kazimírem na hodech v knížecím domě.
- Nepobíhej váhavě podél cizí hranice.
- Nepřidávej se k lidem se špatnou pověstí ani ke slabochům.
- Lhůty zákonného nároku nesmějí být nezákonně ukončeny.

\* Proto nelze setkání s elfy podat věrně a nezkresleně. Mimosvětové kontakty jsou zpravidla líčeny nesouvisle a nejasně, takže moderní vykladač je potom mylně chápe jako pohádky. Ve skutečnosti se zde jedná o elfí manipulaci, o kontakt s jinou úrovní bytí.

- Bdělá paměť má pomoci určovat dědice země. Zběhlí v dějinách by měli být v tvé přítomnosti svědomitě a přesně dotazováni.
- Soudci by měli rozhodovat o příbuzenství a rozdělování země.
- Větve rodokmenu by se měly zazelenat při zrození potomků.

## — VÁLKA A LÁSKA —

Jak bojuje Cú Chulainn s nepřátelským vojskem? Již jsme si povšimli jeho dvou havranů i toho, že umí zpitvořit svůj obličej a zahánět ptáky, kteří údajně poukazují na bohyni války Mórrígan. Cú Chulainn zabíjí nepřátelského vojevůdce Senacha Síaborthu.

Cú Chulainn se proslavil svými „cless“, vrháním zbraně *gae bolga*, žongléřskou hrou s devíti jablky či se zlatými koulemi a mnohými dalšími kousky (Lautenbach 1991, str. 197):

S padesáti zlatými jablky  
si hraje: tančí na svém dechu.

Krále jako je on  
není mezi urozenými  
ani mezi prostým lidem.

...

Sedm světél v jeho očích –  
někdo říká, že je slepý –  
jeho ušlechtilé oko zdobí  
skarabeově černé řasy.

Nač hovořit o tak vznešeném muži,  
po celém Irsku slavném – trojbarevné  
kadeře spadají z hlavy dolů,  
tomuto bezvousému jinochovi.

Naštěstí se ještě nedostal do opravdové bojové nálady, a tak k jeho ochlazení stačila tři vědra studné vody.

Místo aby bojoval, rozhodl se Cú Chulainn, že vyhledá vílu Fandu. Podařilo se ho tedy



oslepit láskou. Fand mu byla popsána jako kráska, jako harmonie světla, jejíž lesk trvá věčně. Během rozhovoru prý dokázala svým milostným kouzlem zlomit srdce každého muže. Země, kterou obývá, je popisována několika výstižnými symboly. Žije v elfím pahorku, jenž oplývá zbraněmi, kde jsou třpytivé drahokamy, které odkazují na záři a světlo, stromy z purpurového skla, jeden strom je harmonie sama, stříbrný a sluncem prozářený, s oslepujícím leskem. Zmiňován je také pramen jako univerzální symbol zásvětí, jenž se třpytí jako zlato, a medovina se nalézá v jednom sudu, který zůstává věčně plný. Je to tedy opět světelná kvalita, která fascinuje, stejně jako plnost v podobě tekutiny, kotel a strom života. Veškeré tyto zvláštnosti poukazují na bohatý život v zásvětí. Fand je vílou lásky a Cú Chulainn se nechá tímto světem okouzlit a zapomene na válku.

Na závěr provokativní poznámka z textu, v němž jsou víly líčeny jako démoni (Best & Bergin 1929, str. 73 ad.):

To všechno ukazuje, že elfí národ Cú Chulainna téměř zničil. Neboť veliká byla moc démonů před příchodem křesťanství. Byla tak veliká, že se démoni zjevovali ve fyzické podobě, aby bojovali s lidmi, byla tak veliká, že jim ukazovali nepoznané radosti, jako by byli stej-



Vnitřní plát Gundestrupského kotle zobrazující bojovníky tábnoucí do bitvy. Vede je bad s býčmi roby.

né nesmrtelní; i tomu věřili lidé. A tak nevědomí lidé označovali tato zjevení jmény Síde a Áes síde – plemeno víl, bohové žijící v sídech.

— CÚ CHULAINNŮV —  
BOJ PROTI VLASTNÍMU  
SYNU CONLOVI

Nyní následuje příběh *Aided Óenfir Aífe* (Vražda Aífina jediného syna, Thurneysen 1980). Cú Chulainn měl syna s amazonkou Aífe, s níž se však rozešel ještě před jeho narozením, a vyslovil nad ním tři *geisy*.

Ihned po porodu se Conla vydal ve šlépějích svého otce. Již v sedmi letech mu padl prsten, který jeho otec nosil na palci. Sedmička je posvátné číslo poukazující na iracionalitu, nadsmyslovost, totiž na průhlednost času – neboli jinak řečeno na bezčasový čas.

Keltové věřili, že pocházejí od boha podsvětí, jehož jméno se bohužel nezachovalo a kterého Caesar (*Zápisky o válce galské*, kniha VI) nazývá Dis Pater, což byl římský bůh podsvětí. Tato víra je ovšem společná všem národům světa, není nikterak výjimečná. Lidé byli stvořeni v podsvětí podsvětními bohy, respektive vílami či elfy, a potom přemístěni na Zem. Proto jsou lidé na této planetě mimozemšťany! Všechny tradice se liší pouze v jedné věci: Některé působí dojmem, že pojednávají o fyzickém vnějším světě, jenž má ale i vlastnosti překračující časoprostor, zatímco jiné poodhalují úroveň bytí za hmotným světem, která se však nenalézá někde daleko od naší planety, nýbrž pouze v jiné oscilaci bytí. (Jsme-li ovšem ochotni považovat hmotu za oscilaci bytí.) Dis Pater je podsvětí, noc, a protože Keltové z něho pocházeli, začínal u nich den nocí stejně jako u Germánů. Také v případě svátků ročních dob hrála nejdůležitější roli noc před svátkem, do jisté míry jako porodní



bába a mytický prapočátek. Protože podsvětí je pravým životem, vzcházeli Keltové ze životní plnosti, která samo sebou zahrnuje i smrt. Ještě než se ponoříme hlouběji do tohoto příběhu, vraťme se ještě na chvíli k Aífe. Není to žádná pozemšťanka, nýbrž víla ze zászvěti a Cú Chulainnova učitelka. Objevuje se v nejruznějších lidských podobách: jako kněžna, rytířka, amazonka. Jde však o pouhé eufemismy. V boji s Cú Chulainnem podlehla a vykoupila si život slibem, že mu splní tři přání. Od této chvíle se stává poddanou Scáthachy, pramatky a bohyně války, ačkoli je sama podsvětní bohyní. Nakonec jsou Scáthach a Aífe dva aspekty podsvětí. V tomto boji si Cú Chulainn do jisté míry podsvětí podmaní. Příběh to však líčí jinak. Aífe musí s Cú Chulainnem sdílet lože a porodit mu syna, což znamená, že se Cú Chulainn spojuje s podsvětními zákony, což vlastně nemá zapotřebí, protože vlastnosti podsvětní bytosti již má.

Když je Conlovi sedm let, vydá se na cestu po Irsku. Jeho matka mu ještě prozradí tři otcovy *geisa*. V další scéně Conla stojí v bronzovém člunu (Slunce!) s pozlacenými vesly. Baví se tím, že z praku střílí na ptáky, kteří mu padají k nohám, omámeni svištěním kamenů. Jeho počínání sleduje král Conchobar, který předsedá shromáždění Ulaďanů „na pahorku spravedlivé vlády“. Král utrousí:

Jestliže tento chlapec dospěje, všechny nás pozabíjí!

Protože se ostatní zdráhají, vyšle Cú Chulainna k chlapci, ať zjistí, co je zač. Emer tuší, o koho jde, a chce svého muže zadržet, ale ten řekne:

I kdyby to byl on, musím ho zabít, abych zachránil čest Uladu.

Cú Chulainn se chlapce zeptal na jméno, ale ten ho odmítl sdělit, protože kvůli tomu by

museli přijít dva muži. Potom nezbyvalo než se utkat v souboji. Už už se zdálo, že v něm Cú Chulainn podlehne, ale v nejvyšší nouzi použil svou pověstnou zbraň *gae bolga*. Odpálil ji pod vodou chlapcovi přímo do řitě. Conla řekl, že to je jediná zbraň, která mu chybí. Nyní Cú Chulainnovi konečně svitlo, kdo je jeho protivníkem.

Výklad: Otec a matka, Cú Chulainn a Aífe, představují podsvětí, obrovskou plodnost, Cú Chulainn jakožto bojovník plodnost smrti, Aífe jakožto bohyně matka plodnost rození, doplněnou o aspekt bojovnice. Jejich syn nemůže být ničím jiným. Podsvětí je světelný svět vyššího řádu, proto Conlovo přirovnání ke slunci v podobě bronzového člunu a zlatých vesel. Rovněž sestřelení ptáci poukazují na smrt, symbolizují vyšší svět a jsou jeho průvodci. Jeho dovedné kousky jsou nadpřirozené povahy a představují zákony podsvětí, jsou transfyzikální přírodovědou. On sám je replikou svého otce. Proč spolu vlastně bojují, když představují jeden a tentýž zákon? – Proč Cú Chulainn na svého syna uvalí taková *geisa*, která nakonec vedou k tomuto souboji a k jeho smrti? Vše bylo pečlivě naplánováno. Ale proč? Znamená to snad, že dva principy plodnosti vytvořily novou plodnost v podobě syna Conly, která však musí jako všechno opět zaniknout? Zánik má vždy na svědomí válečnický aspekt plodnosti, Cú Chulainn. Plodnost a její zánik jsou dvě strany téže mince – o to především jde v tomto rafinovaném příběhu.

Při výkladu tohoto příběhu feministky ukvapeně vyrukovaly s tezí o historickém boji mezi otcovským a mateřským právem, což je zcela mylný výklad, neboť se pohybujeme na božské úrovni bytí. Historie ani lidé zde nehrají žádnou roli, líčeny jsou výhradně božské zá-





*Keramická mísa se složitým vzorem ze 7. století př. n. l. prozrazuje mistrovství keltských umělců z halštatského období.*

kony, nauka o bozích. Cú Chulainn je hrdina, který bojuje i proti jiným elfům, vlastně jakási válečná mašina. Veškeré popisované boje se odehrávají v podsvětí a vůbec – nejde o žádné boje, nýbrž o zákony proměny, zrození a znovuzrození tvořivého, nejde o žádnou historickou válku pozemšťanů. Počínání bohů je předvedeno v rádobě lidském rámci. Ale všechno to je nauka o zásvětí.

#### — CÚ CHULAINNOVA SMRT —

Cú Chulainnovi byla již v dětství prorokována časná smrt. V pradávnmém příběhu *Ortbach ua Coillama* (Thurneysen 1980) je psáno:

Erc mac Coirpri odřízl Cú Chulainnovi hlavu.

K tomu došlo následovně. Cú Chulainn měl milostný poměr s Fedelmou Nóichridou, manželkou Coirbra Nía Fera, temairského krále. Jeho syn se mu za to musel pomstít, třebaže byl s Cú Chulainnem spřátelen.

Že tento hrdina musí zemřít, na tom není nic zvláštního, jelikož je úzce spjat s říší mrtvých. Hrdinou je přece právě proto, že se nebojí smrti, a on se jí nebojí, neboť ji důvěrně zná, neboť v důsledku svého zrození je pořád jednou nohou v říši mrtvých. To je sice každý člověk, ale hrdina ví o svých kořenech, a kromě toho je s touto říší trvale spojen, ba co víc, může ji příležitostně navštěvovat. Kvůli tomu všemu v něm vidíme nadčlověka, hrdinu, a jeho smrt pro nás není žádným překvape-



ním, ale spíš potvrzením toho, že je všechno jak má být, neboť hrdina přece neumírá, ale vrací se zpátky do svého pravého domova. Hrdinova smrt se jmenuje návrat domů! Cú Chulainnova síla je vlastně silou smrti, tak jako jeho hrdinské skutky jsou možné jen díky jeho zakotvenosti v říši mrtvých, kde je jeho pravý domov, jak dokazují jeho četná dobrodružství v podsvětí a milostné pletky s vílami, vlastně obyvatelkami říše mrtvých. Hrdina byl stvořen přece k tomu, aby na zemi vykonával nadpozemské činy a lidem poskytoval vedení z říše mrtvých.

Podle jiné verze měl Cú Chulainna zabít Calatín se svými sedmadvaceti syny, avšak po jeho smrti Emer porodila tři syny a tři sestry, kteří měli otce pomstít. Synové se proto oddali magii, osvojili si například kouzlo „nasávání“, umožňující vysávat jiné lidi. A dcery se staly čarodějnici. Medb předtím každé z nich oslepila jedno oko. S nimi pak uzavřeli spojení Eric, jehož otec Coirbre Nía Fer byl zabit Cú Chulainnem, a Cú Roíův syn Lugaid, kteréhož otce potkal stejný osud. Ukovali meče a oštěpy a poštvali potom čtyři „pětiny“ Irska – to znamená celou zemi kromě Uladu – proti Mag Muirtheimne, kde vládl Cú Chulainn. Avšak ten se tehdy zdržoval v Emain Macha, zrovna když Ulaďany přepadly jejich bolesti.

Nyní ho jeho nepřátelé chtěli přinutit k boji pomocí kouzla nasávání. Lstí vyvolali povyk žen. Cú Chulainn, věrný ochránce slabšího pohlaví, chtěl zasáhnout, ale narazil na padesát žen s obnaženými nadry, které ho měly odradit od válčení, a potom již stačila tři vědra studené vody, aby se zchladila jeho bojovnost. Příštího dne jeho nepřátelé na oko založili požár a vyvolali povyk. Čarodějnice a víla Leborcham vyzvala Cú Chulainna, aby osvo-

bodil zpustošenou zemi. Zjevně stála na straně nepřítelů a chtěla ho uvrhnout do neštěstí.

Bez meškání se Cú Chulainn vrhl do boje, ale všechna znamení věstila pohromu. Když se chtěl zahalit do pláště, vypadl z něho trn a zapíchl se mu do nohy. A jeho kůň Líath Macha se nenechal vozatajem Laegem zapřáhnout do vozu. Navíc mu bohyně smrti Mórrígan vůz v noci rozebrala. To všechno byly neklamné předzvěsti jeho smrti. Nakonec hřebce k oji připřáhl sám, přičemž mu z očí kanuly krvavé slzy a ještě se ke Cú Chulainnovi obrátil levou, tedy negativní stranou. Nyní za ním přišla znovu Leborcham a varovala ho před bojem, když ho předtím k němu vybízela. Hrála ďábelskou dvojroli.

Cestou potkal tři čarodějnice, všechny na levé oko slepé. Jedno z jeho *geis* mu zakazovalo jíst psí maso, ale právě to mu čarodějnice nabízely. Současně ale nesměl odmítnout žádné pozvání. Jak se dostal z této pasti? Nabízenou psí lopatku si položil pod levé stehno. Jeho ruka i stehno tím ztratily svou sílu. Konečně narazil na nepřátele a rozdrtil jejich voj. Avšak nyní vstupují znovu do hry Cú Chulainnova *geisa*. Nepřátelé je znají a hodlají je proti němu použít. Nechají spolu na oko bojovat dva muže v přítomnosti sudího. Ten Cú Chulainna vyzve, aby bojovníky od sebe oddělil, což on učiní, když je oba zabije. Za to chce rozhodčí od něj dárek, jeho oštěp, jenž dostane – prožene mu ho hlavou. Nyní se oštěpu zmocní jeden z jeho nepřátel, Lugaid, a proklaje jím Cú Chulainnova vozataje Laega. Potom Cú Chulainn narazí na jiné dva muže předstírající souboj a celá scéna se opakuje – zabije oba i se soudcem, avšak ztratí přitom svůj druhý a poslední oštěp, který vrhne po Lugaidovi; ten ho namíří na Cú Chulainna a zraní mu břicho. Aby zemřel vzpří-



meně jako skutečný hrdina, stačí se ještě připoutat ke kamennému sloupu, zřejmě menhiru.

### — KŮŇ RYCHLÝ JAKO VÍTR —

Když se Cú Chulainnův kůň utrl od vozu, zmizel ve „vodě Líath“ (v jezeře Linn Léith). Potom se však znenadání znovu objevil, běhal kolem svého pána a chránil ho vlastním tělem před útočníky, až i on klesl k zemi. Ještě než zemřel, podnikl tři „červené (krvavé) výpady“ proti nepřátelům a mnoho jich pobil. Líath Macha, „šedák z Machy“, se narodil v zászvěti ve stejném okamžiku jako Cú Chulainn a později byl hrdinovi darován a věrně mu sloužil až do smrti. Líath Macha byl kůň rych-



Kování bojového vozu ve tvaru stylizované koňské hlavy. Délka 10 cm.

lý jako vítr, kterého řídil vozataj Laeg. Podle jiné verze se vynořil z jezera Linn Léith v hrabství Armaghu. Cú Chulainn ho zkontroloval tak, že se mu pověsil na krk a on se s ním pak celý den proháněl křížem krážem Irskem.

Nakonec se bohyně smrti Mórrígan v podobě havrana posadila na okraj jeho štítu – což bylo neklamně znamení jeho smrti. Nyní Lugaid usekl Cú Chulainnovi hlavu, avšak meč se mu svezl a utál pravou ruku Lugaidovu i Cú Chulainnovu. Hrdina prohrál bitvu, protože porušil svoje *geisa*: zneuctil ohniště, tedy Velkou matku, a pojedl psí maso, symbol zászvěti.

S Cú Chulainnem rovněž umírají všechny postavy „červené větve“ (rodokmenu elfů), a tím i končí uladský cyklus. Poslední král, Conaire Mór, poruší vědomě všechna *geisa* a nakonec se upálí v „červené síni“, síni praotce rodu Da Dergy. Zásluhou Cú Chulainna žil tento rod elfů mezi lidmi a jeho smrt toto soužití ukončila. Velcí bohové zřejmě odňali tomuto rodu ze zászvěti právo na život. Dějiny Uladanů, kteří byli závislí na úradcích svých zászvětních vládců, tím rovněž skončily. Tolik tradice. Zda podobnou měly též ostatní dávné národy, není dnes známo.

### — CÚ CHULAINNŮV — STRAŠIDELNÝ VŮZ

Příběh *Síaburcharpat Noc Culainn* (Cú Chulainnův strašidelný vůz, Thurneysen 1980), sepsaný až v 10. století, pojednává o tom, jak se po rekově smrti zjevila jeho duše ve strašidelném voze nad Emain Machou jejím padesáti kněžnám a králi. Cú Chulainn ohlásil – jak úchvatná křesťanská propaganda – příchod svatého Patrika, potažmo křesťanství, a pronesl řeč o své a Laegově smrti.

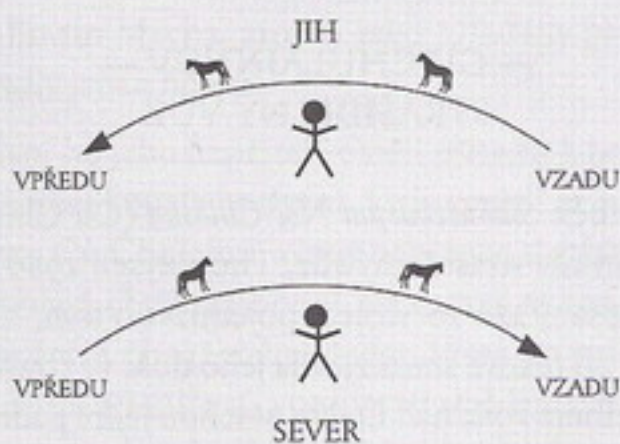


Šedák Líath Macha se dovlekl k Emeře, oběhl kolem ní třikrát zleva doprava, kolem její pravé strany, obrácené k životu (v protikladu k levé straně, symbolizující smrt a zásvěť), položil jí hlavu do klína a Emer spustila nářek za mrtvého.

Cú Chulainn bude pomstěn svým nevlastním bratrem Conallem Cernachem, druhým největším hrdinou Ulaďanů. Ten zabije Lugaida a na Cú Chulainnovu počest donese Emeře kytici hlav nabodaných na vrbové pruty. Avšak zdá se, že ji to příliš nepotěšilo, neboť brzy zemře žalem. Conall Cernach nechá oba pohřbit do jednoho hlubokého hrobu. Tento hrdina je považován za dárce života a stvořitele, za „nejkrásnějšího bojovníka Irska“. Je to bůh a poté, co byl zabit, pili Ulaďané z jeho olbřímí lebky mléko. Tato lebka byla tak velká, že v ní čtyři lidé mohli hrát šachy. Říkalo se, že když Ulaďané do ní vstoupí, zbaví se své pověstné šestinedělní slabosti a získají opět ztracenou sílu.

## PSYCHOLOGIE SMĚRŮ

NEGATIVNÍ, NOC, SMRT  
PROTI SMĚRU HODINOVÝCH RUČÍČEK  
OD ZÁPADU K VÝCHODU, ZPRAVA DOLEVA  
OTOČIT VŮZ DOLEVA  
NA STRANU OBRÁCENOU K VÍLÁM



POZITIVNÍ, DEN, ŠTĚSTÍ, ŽIVOT  
VE SMĚRU HODINOVÝCH RUČÍČEK  
OD VÝCHODU K ZÁPADU, ZLEVA DOPRAVA  
PRAVOU STRANU VOZU OTOČIT DOPRAVA  
NA STRANU OBRÁCENOU K LIDEM

Tato historka, ačkoli výrazně křesťansky za-  
barvená, obsahuje – a proto ji zde uvádím –  
některé důležité odkazy na říši mrtvých. Irský  
král Laegaire mac Neill vypráví svatému Patri-  
kovi v Brug maic ind Óic, prastarém elfím  
okrsku na řece Boyne, jak se mu zjevil Cú  
Chulainn. Pociťoval prý mrazivý vítr, jenž mu  
skoro serval vlasy z hlavy – to byl vítr z pekla,  
kde nyní Cú Chulainn pobývá. Sněhla se hus-  
tá mlha a přilétlo hejno havranů. V mlze bylo  
vidět koně a dva muže, Cú Chulainna a jeho  
vozataje Laega. Král i svatý Patrik potom  
z hradu uviděli, jak se k nim po planině blíží  
vůz s Cú Chulainnem, jenž na něm předvádí  
svoje *dess* (válečné kousky). Cú Chulainn  
nyní chtěl, aby ho Patrik odvedl do křesťan-  
ského nebe, neboť jako pohan v pekle tuze tr-  
pěl, a král mu poradil, aby přijal víru svatého Pa-  
trika. Vskutku průhledná demagogie, která  
měla z velkého irského hrdiny učinit křesťan-  
a. Král reka vyzval, aby pohovořil o svých  
hrdinských činech, a tím prokázal, že je  
opravdu Cú Chulainnem. Ten vyprávěl napří-  
klad, jak se kdysi vypravil do boje proti Lo-  
chlainnům (Skandinávcům) a svedl s nimi  
padesát bitev. Uťal hlavu obrovi vysokému  
třicet loktů a každý den usmrtil tři sta pade-  
sát nepřátel. Vpadl rovněž do země stínů Scá-  
th (země mrtvých), kde dobyl hrad obehna-  
ný sedmero valy, zdolal železné palisády, na  
nichž bylo naraženo devět useknutých hlav,  
a rozbil železné brány. Na nádvoří rukama  
rozdrtil deset hadů, kteří vylezli z díry, a bo-  
joval s draky. V hradu stál kotel, v němž se  
mohlo najednou vařit přes třicet dobytčat.  
Každý den se do kotle vlévalo mléko tří krav.  
Cú Chulainn kotel ukradl a s ním i královu  
dceru a všechno zlato a stříbro, které naložil  
na krávy. Když se jeho loď převrátila, plaval  
i s kravami a všemi svými muži, kteří se na něj  
pověsili, přes moře.



A nyní následuje popis křesťanského pekla. Jeden den v pekle, říká, je však mnohem horší než veškeré útrapy, které ho potkaly na těchto výpravách. Po smrti ho mučili čerti, a přestože se bránil *gae bolgou*, strčil ho jeden čert jediným prstem do žhavého uhlí. Tato muka čekají všechny pohany, avšak nikoli křesťany, neboť ti přijdou do nebe. Cú Chulainn uvěřil ve svatého Patrika, a proto mu bylo přislíbeno nebe. Všeho všudy má Cú Chulainn až do svého vzkříšení, o nějž se postará svatý Patrik, ležet v zemi devět set let.

Výklad: Nejprve je potvrzeno, že Cú Chulainn, jeho vozataj i kůň zůstali naživu. Smrt neexistuje! Dále je zde podána křesťanská představa pekla: mlha, pověstný mrazivý vítr, což jsou skutečné fenomény sousední úrovně bytí. Přicházíme-li do bližšího kontaktu se zemřelými, pocítujeme cosi vlhkého a studeného – jakýsi průvan, o němž se zmiňují staré tradice i moderní výzkumy posmrtných stavů. Plazma je studená a větrná. Tato mlha je plazmou. Rovněž říše elfů se rozprostírá v mlze. Jakmile se přiblížíme k sousední úrovni bytí, narazíme na mlhu, která tvoří přechod mezi oběma světy. Tato mlha není zamlženou představou ani obdobou pozemských podzimních mlh, jak by se někomu mohlo zdát; při průniku do sousední úrovně bytí můžeme opravdu narazit na mlžné pole, rovněž každý zemřelý vstupuje nejprve do



*Pískovcová socha  
nabého bojovníka  
v životní velikosti  
z Hirschbladenu  
v Bádensku-  
Württembersku.*

mlžné zóny, která se jako mlžná jeví ovšem pouze jemu. Jedná se o výstižný popis první zóny říše mrtvých. Mlžná zóna má v posmrtné zkušenosti nezastrupitelné místo. Také ve snech, v nichž se vyskytuje mlha, je třeba dávat pozor na to, zda se nejedná o přechod do říše mrtvých.

Potom Cú Chulainn vypráví o své minulosti. Pro nás je důležitá válka, která se odehrála ve stínové říši Scáth. Hlavy naražené na palisádách poukazují na říši mrtvých. Keltové tímto způsobem zstrašovali své nepřátele. Přemožení hadi a draci symbolizují říši mrtvých. Kotel je symbolem říše mrtvých – v něm se vaří všichni zemřelí, v něm se odděluje jejich maso od kostí. Maso se sní, což znamená, že ho pohltí země. Krávy jako dárkyně mléka poukazují na životodárnost sousední úrovně bytí. Zbytek je opět křesťanskou propagandou. Je s podivem, jak málo křesťané pronikli do keltské symboliky kotle, s níž se setkávali téměř na každém kroku.

#### — PROROKOVÁNÍ — CÚ CHULAINNOVY SMRTI

V příběhu *Táin bó Regamna* (Odehnání Regamnových krav, Thurneysen 1980) se vypráví, jak Cú Chulainna probudil nějaký křik a on spadl z postele. Přiběhl ke svému vozu, Laeg rychle zapřáhl a vyrazili ve směru tohoto křiku. Zaslýchli rachocení a natrefili na zvláštní vůz, tažený





*Cernunnos, jemuž po bocích stojí Apollón a Merkur. Kamenný reliéf, Reims, Marne, Francie, 2. stol. n. l.*

červeným jednohým koněm. Oj mu procházela celým tělem a na čele byla upevněna kolíkem. Ve voze seděla červená žena, s červeným obočím, v červeném plášti. Vedle vozu pokřikoval jakýsi muž. Poháněl krávu lískovým prutem, respektive kráva nesla na hlavě rozvidlený prut. Onou ženou byla Mórrígan, bohyně smrti a bohyně matka, velká královna neboli královna elfů. Cú Chulainn ji zadržel, avšak ona mu neřekla, jak se jmenuje, respektive vyslovila nesrozumitelné a dlouhé jméno onoho muže, a ten se zachoval úplně stejně. Napadlo ho, že z něj dělají blázna. Skočil jí proto na ramena. Teď mu řekla, že krávu do-

stali za přednesenou báseň a ona že je věštkyní. Chtěl ji slyšet, ale ona mu zazpívala jen jakýsi nesrozumitelný rým, z něhož bylo pochopitelné pouze proroctví o odehnání dobytčat. Vtom však kůň, vůz a oba pocestní zmizeli. Žena teď seděla na stromě, proměněná v černého ptáka, z čehož bylo jasné, že jde o Mórrígan. Rozzlobil se na ni a ona mu prorokovala, že bude zabit slavným válečníkem v jednom brodu; ona se bude vlnit kolem jeho nohou jako úhoř, zatímco on se bude snažit ji rozdrtit o kámen, potom se promění ve vlčici a vyrve mu kus masa z nadloktí a předloktí. Odpoví, že jí za to vyrazí



oko. Ona namítne, že přijde k brodu jako bílá rusovlasá ryšavá kráva v čele stovky podobných krav a on že při tom přijde o hlavu. Potom Mórrígan zmizela.

Jakožto bohyně matka a bohyně války Mórrígan představuje život v jeho dualitě. Prorokuje mu smrt i to, že se na ní bude a musí podílet, neboť je sama smrtí.

Výklad: Mórríganin popis je příznačný; červená barva symbolizuje krev, zásvětí a západ slunce, totiž smrt, stejně jako krávy s červeným ušima. Co má vyjadřovat kůň s ojí v těle, mi není jasné. Tento příběh poukazuje na budoucnost. Válka je pro Mórrígan již hotovou věcí, očividně ji vnutí lidem, protože smrt musí slavit svou žeň: Mórrígan potřebuje duše. Vznik války je zde přeložen do nadsmyslové oblasti, lidé jsou jen její vykonavatelé – a oběti. Mórrígan je život, jaký je, zrození a smrt, mezi obojím nečiní rozdíl. Avšak my lidé zde rozdíl vidíme, nechceme smrt ani válku, ale s tím se bohužel nedá nic dělat, to je přírodní zákon. Bohové rozhodují o lidských osudech, lidstvu vládne zákon v podobě Mórrígan. Ona je životem, smrtí i budoucností. Člověk ale neví nic o budoucnosti, neví nic o jejím rozvržení. Člověk je poddaný, otrok bohů. Tento příběh ukazuje stinné stránky války.

## VÁLKY BOHŮ: ULOUPENÍ BÝKA

Čteme-li příběh *Táin bó Cúailnge* (Uloupení býka z Cúailnge, Thurneysen 1980), zarazí nás, že jeho postavy ani popisované události spolu nijak nesouvisejí. Na první pohled tento příběh odporuje jakékoli logice. Marně se pídíme po jeho leitmotivu či smyslu. Všechno,

co se v něm odehrává, je ve fyzikálním světě zcela nemožné, přičemž bytosti a události, které určují jeho zamotaný a nesouvislý děj, jsou neskutečné. O praformě tohoto největšího irského eposu, který náleží k uladskému cyklu a dochoval se v nejstarším rukopise známém jako *Lebor na hUidre*, toho moc nevíme. Pozdější generace kompilátorů toto dílo neúnavně přepracovávaly, doplňovaly, převáděly do rýmů a vypouštěly celé pasáže. Dneska z něho zbylo pouhé torzo.

Za to, že se tyto dávné příběhy vůbec zachovaly, vdčíme básnickým školám. Protože na území Irska nevstoupila noha římského vojáka, mohla se zde keltská kultura udržet déle než jinde. Nicméně křesťanští mnichové sem dorazili velice záhy. Avšak ostrovní kmeny nebyly zničeny ani rozptýleny jako na pevnině a keltská kultura zde byla asimilována křesťanstvím. Ve čtvrtém století započala christianizace. Ze starých *filidů* se stali spisovatelé a kompilátoři a nakonec jen opisovači. Z řad druidů a *filidů* se rekrutovali mniši a právě jim vdčíme za zaznamenání starých příběhů – třebaže v křesťanském duchu. V osmém století začaly vpády Seveřanů, Dánů a Norů a od roku 1171 na ostrov pronikali Angličané.

*Žlutá kniha lecaná* je dílem rodiny Mac Firbísighů z Lecanu. Její příslušníci byli po celé generace písaři Ó Dubhdy, nejznámější z rodin Uí Fiachrachů v Connachtu. Pojednává o genealogiích, kmenech a zvycích a byla sepsána kolem roku 1391. Její autor se jmenoval Gilla Isa mac Dondchoid moir mic Firbísich. Uvádí se, že ji napsal „pro sebe a své potomky“ (Windisch 1905, str. LXIII).

Dnešní vykladači se utápějí v symbolech a archetypech, oscilují mezi teoriemi matriarchátu a patriarchátu. Módní trendy ve výkladu mýtů existovaly vždycky, každý přece může



přijít se svou špetkou do mlýna, proč by ne? Ale jak svým mýtům rozuměli Keltové?

— PROTOHISTORIE: BÝCI —

Nejslavnější irský epos, *Uloupení býka z Cúailnge*, má svou ouverturu.

Je to příběh o dvou pasácích vepřů, kteří ve skutečnosti byli králi. Bodb, král *sídu* v Mumu, měl pasáka vepřů Friucha. A král Ochall Ochne z Connachtu měl zase pasáka Ruchta. Oba králové, totiž oba pasáci vepřů – kteří jen představovali *alter ego* těchto králů – se spolu přátelili. Mohli se proměňovat ve vše, co je napadlo, což vlastně mohli jen elfové a nikoliv obyčejní pasáci vepřů. Zde je tedy v nám nepříliš srozumitelné symbolické řeči sdělována nauka o elfech.

Přátelství těchto pasáků se projevovalo následovně: když jeden neměl pro svá prasata nic k žrádлу, vypomohl mu druhý, a obráceně. Avšak lidé mezi ně zaseli svár, takže se brzy znepřátelili a králové je propustili ze svých služeb. Nicméně jejich nepřátelství pokračovalo. Ovšemže spolu nebojovali normálními prostředky: proměňovali se v nejrůznější tvory a útočili na sebe jejich zbraněmi. Nejprve se proměnili v havrany a vodní havěť, potom v hrdiny. Ten první – nyní vystupoval pod jménem Rinn – vstoupil do služeb elfího krále Bodba, druhý, který se nyní jmenoval Faeb, byl ve službách Fergy, elfího krále ze *sídu* Nento fo hUisce (kopřivový *síd* pod vodou). Pod pláštěm svých funkcí spolu bojovali dál. Tyto boje se staly legendární.

Bodb navštíví Fergovu slavnost v Connachtu. Jeho vojsko je tak skvěle vyzbrojeno, že sedmkrát dvacet žen a stejně tolik dětí se skácí ze samého nadšení k zemi a zalehnou connachtské muže, takže se všichni umačkají a ze-

mřou. Connachtané se chtějí bránit, avšak proti vojsku, které je obklíčilo, nic nezmůžou. Nakonec uprchne sedmkrát dvacet královen k Mumanům a s nimi utíkají dál. Bodbův bojovník Rinn teď chce, aby se s ním někdo utkal, ale Connachtané nenaleznou nikoho, kdo by se mu mohl rovnat.

Mezitím se objeví podivně vyzbrojená skupina, v níž je muž, jenž chce bojovat s Rinnem – jmenuje se Faeb. Ti dva spolu bojují tak brutálně, že třetina přihlížejících hrůzou zemře.

Jako vodní červ vklouzne jeden z nich do džbánu s vodou pramatky Medby. Ta se ho zeptá, jak se mu žije ve zvířecí podobě. Vylíčí jí svůj příběh, předpoví budoucnost a ještě jí poradí, aby si vzala za muže Aililla. Druhý z červů natrefí na Fiachnu mac Dáreho, jenž se právě chystá, že si v řece Glais Cruinn v Cúailnge umyje ruce. Červ alias pasák vepřů mu řekne, že nalezne loď se zlatem. Když se spolu později opět setkají, Fiachna mu na oplátku prorokuje, že ho brzy spolkně kráva, stejně jako jeho nepřítele. Mají se tedy narodit jako býci a bojovat spolu i v této podobě, to znamená, že dojde k válce mezi Medbou a Fiachnou.

Oba býci se skutečně narodí. Svádějí spolu krvavý boj. Zuřivě na sebe útočí. Dva elfové se nejprve proměnili v krále a pasáky vepřů, potom v nejrůznější zvířata a konečně ve dva býky, kteří spolu bojují. Tak spolu bojují dva kmeny elfů. Tomu se říká válka bohů!\*

— ZÁMINKA K VÁLCE —

Uladané podléhali dávné kletbě. Kdysi přinutili těhotnou elfku, aby závodila s koňmi.

\* Donn z Cúailnge je zřejmě spřízněn s Donnem ze *sídu* Fear, bohem mrtvých Donnem.



I když zvítězila, proklela všechny muže: od těch časů měli po devět dní trpět slabostí jako ženy v šestinedělí, právě tehdy, když naléhavě potřebovali být silní v boji.

Královna Medb (nebo Maeve) z Connachtu, pramatka, se přesně v této době chystala napadnout oslabené Ulaďany, aby získala jejich černého býka Donna. Králem uladského kraje je její bývalý manžel Conchobar a její současný milenec Fergus je bývalý uladský král vyhnaný Conchobarem. Oba muži jsou, jak jinak, na smrt znepřáteleni. Medb chce černého býka, aby se vyrovnala svému manželovi Ailillovi, jemuž patří stádo vedené bílým býkem Finnbennachem. Příčinou války je tedy ješitnost a egoismus. Pramatka musí mít zkrátka všechno, aby mohla být pramatkou. Kupodivu stojí královna mezi třemi muži: Conchobarem, Fergussem a Ailillem – pramatky bývají zosobněním erotiky.

Ve svých dřívějších životech tito býci, jak jsem již uvedl výše, žádnými býky nebyli, nýbrž pasáky vepřů, respektive králi v Mumu a Connachtu, kteří si nezištně pomáhali, avšak jejich poddaní je rozeštvali, a proto si vzájemně prokleli svoje stáda. Boj zničil plodnost, stáda se nemnožila, a tak byli pasáci propuštěni. Potom se postupně proměňovali v dravé ptáky, vodní příšery a nakonec v jeleny a v každé z těchto podob spolu bojovali. Měli rovněž podobu přízraků a draků. Ve své sedmé transformaci žili jako červi, jednoho vypila s vodou kráva v Connachtu, druhého jiná kráva, když se napájela z pramene v Cúalnge. První porodila bílého býka Finnbennacha a ta druhá v Uladu tmavého býka Donna. Oba býci symbolizovali za prvé královskou moc, za druhé demony, totiž zásvětní bytosti, které si spolu vyřizovaly staré účty. Donn, „Temný“, je ve spojení s podsvětím (také jeden

keltský bůh mrtvých se jmenuje Donn). Tito býci jsou skutečnou příčinou války, protože jakožto symbol života – totiž plodnosti – představují vždycky záminku k válkám.

### — PŘÍBĚH O PASÁCÍCH VEPŘŮ —

Tento příběh nevyjadřuje nic jiného než neustálé proměny božského, které je vskutku vším a projevuje se ve všech formách bytí.\* Pasáci vepřů, potažmo vepři, stojí na počátku celé řady proměn. Ovšem samotné proměny nejsou tak důležité jako schopnost vepřů se proměňovat, která je jim vlastní, protože pocházejí z Annwvnu, říše mrtvých, kde je možné všechno, co si lze představit. Vepři oznamují smrt, protože jsou smrtí a současně životem, protože život a smrt jedno jsou a protože vepřové maso je velice chutné, přináší totiž život a plodnost. Ale neztělesňují pouze abstraktně život a smrt, nýbrž také bytí zásvětních bytostí, elfů. Elfové jsou mistři v proměňování, jejich mentální síly způsobují, že se nám jeví pokaždé jinak. Svými převleky něco sledují. Ale co? V první řadě možná nechtějí, abychom poznali jejich pravou tvář. Často se nám zjevují ve zvířecích podobách, neboť zvířata dobře známe. Proto Keltové tolik uctívali zvířata, zejména prasata, například kance Twrch Trwytha. Proměny jsou masky, za nimiž elfové jednají, kterými lidé okouzlují a odvádějí je od něčeho jiného. Co ale je toto jiné?

Již jsme přišli na to, že vepři vyvolávají válku. Vepři jsou dárky krále Annwvnu. Nejsou snad jakousi obdobou trójského koně? Neproměňují špatné v dobré? Ve válce umírají bojovníci, lidé ztrácejí střechu nad hlavou, kmeny

\* Viz též kapitolu „Čtyři větve Mabinogi“.



povstávají a zanikají. Světové dějiny se odvíjejí jako melodrama. A toto všechno mají na svědomí dárky z podsvětí?

Vepř (kanec) měl u Keltů dvě tváře, a proto byl posvátným zvířetem – byl jim seslán z říše mrtvých, za což byli Keltové vděční a v podobě oběti ho navraceli bohům; obětní jámy byly plné vepřových kostí a tyto kosti nechybějí ani v hrobech. Jedna tvář se jmenuje smrt. A druhá tvář je to, co zažíváme ve smrti: život! Opravdový život, nejenom ten pozemský. Neboť život na zemi je jen bledým odleskem nádherného života v Annwnu. Vepři přinášejí smrt prostřednictvím války, člověk vepře zabíjí a vrací jako dar bohům zpátky, to znamená jejich duše, neboť válka osvobozuje duše a posílá je do zászvtí, rovnou k bohům. Je tudíž na místě otázka: Potřebují bohové, respektive elfové, duše? To jsou dvě tváře vepře, naše dvě tváře bytí. Vepři, jak vidíme, poukazují na nejvznešenější tajnou nauku, na nejvyšší zjevení.

Pasáci vepřů u Keltů příslušeli k nejvyšší společenské vrstvě, byli knížaty či králi, respektive knížata či krále symbolizovali a současně se celé královské rody odvozovaly od elfů. Z toho vyplývá absurdní závěr: vepři jsou elfové!

Nejprve byli pasáci vepřů přátelé, potom nepřátelé. Co znamená tato věta? *Jeden* její výklad je následující: Za zády lidí spolu bojují dva kmeny elfů. Avšak možná je tento boj pouhým pomocným prostředkem k vyvolání lidských válek – aby lidé umírali a jejich duše se osvobozovaly, protože elfové zase jednou zatoužili po duších. Poněkud cynický výklad.

Elfové se oddávají lásce a válce, to vyplývá ze všech příběhů. A když spolu válčí, naženou lidi na bitevní pole jako dobytek na jatka, aby

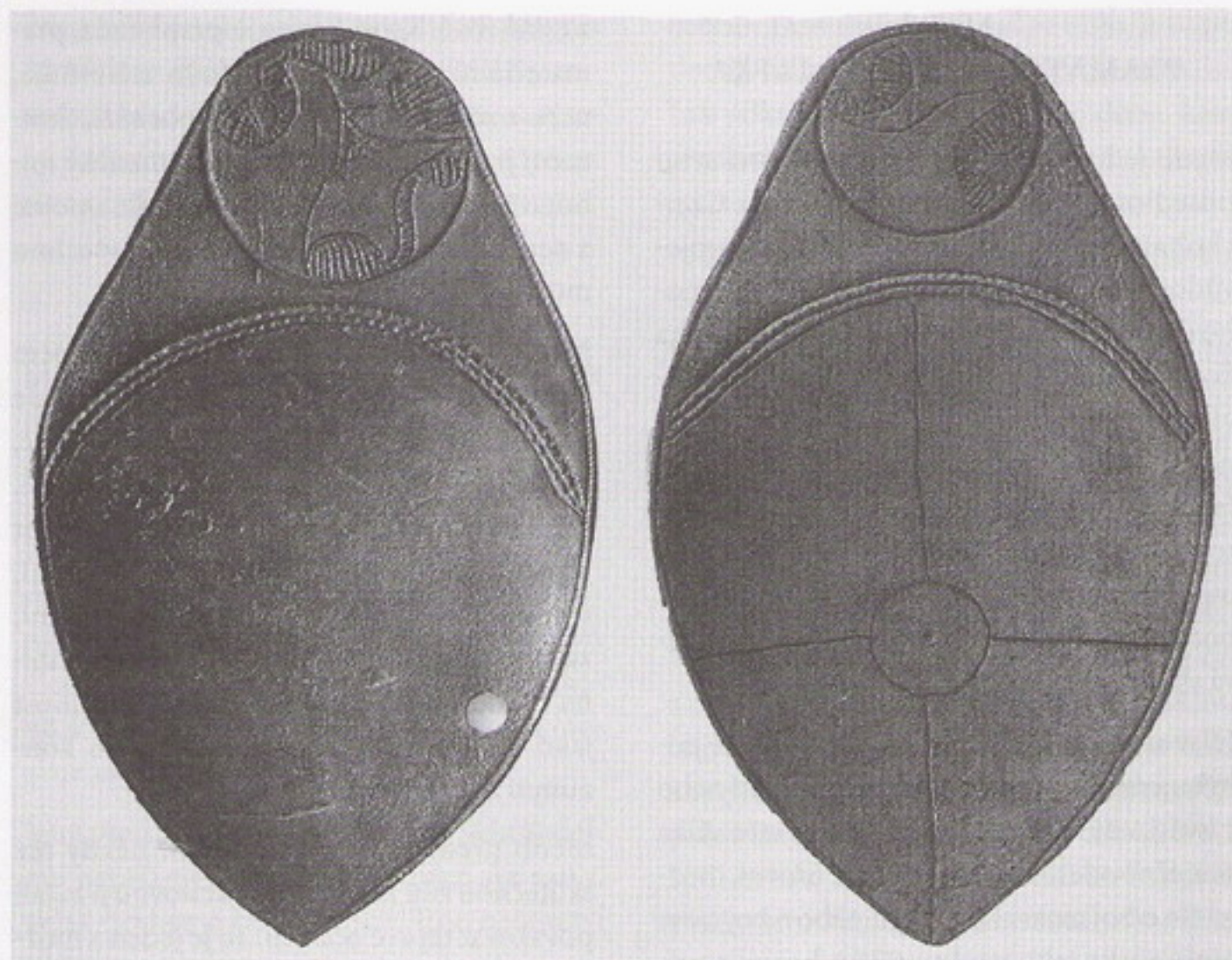
válka byla velkolepá a jaksepatří krvavá. Lidé jsou pěšáky na šachovnici, umírají jako první. Elfové je nechávají bojovat a sami se zatím oddávají lásce a pozorují válečnou vřavu – stejně jako dneska my, když se rozvalujeme v lenošce a při lahvi vína vychutnáváme televizní válku.

Jak ještě uvidíme, jde v tomto eposu o válku, ale ve stejné míře též o lásku a život – neboť je to jedno a totéž. Elfové milují lásku a jsou puzeni svými touhami stejně silně jako víly. Nejdůležitějšími postavami tohoto dramatu jsou elfové, ti obsazují vždycky hlavní role. Elfí lásky jsou stejně nevypočitatelné jako jejich války, a zatímco jejich lidská vojska spolu bojují, spěchají zneprátení elfové na dostaveníčko. Královna Medb má za soupeře Conchobara, jenž byl kdysi jejím manželem, avšak nyní je ženou Ailillovou a milenkou Fergusovou – jak úchvatný milostný trojúhelník. Cú Chulainn válku odloží, aby nezameškal milostné pletky. Ve válce umírají zatím lidští bojovníci, kteří věří, že se bijí za spravedlivou věc. Pro elfy není válka ničím jiným, než byla pro feudály, – jakousi hrou v krajině, po jejímž skončení vládcové usedají ke společné hostině. Kořeny války spočívají hluboko, odhalit její tajemství znamená dotknout se nejhlubší rány našeho bytí. Keltové znali tuto ránu, poukazovali na ni ve svých příbězích. Nad lidstvem se vznáší tajemství světa.

#### — MĚŘENÍ SIL —

Jedné noci – tak začíná epos – ležela královna Medb s Ailillem v posteli a zajímala se o to, kdo z nich má větší majetek. Oba byli sice stejně bohatí, ale Ailill vlastnil býka Finnbenacha, „Bílorožce“, jenž k němu kdysi přeběhl z Medbina stáda, kde se mu nelíbilo. Aby





*Tyto lžičce z Westmorlandu, zhotovené mezi lety 50 př. n. l. až 100 n. l., sloužily zřejmě k věštění. Voda, krev či jiná tekutina prokapávaly dírkou v první lžičci na druhou lžičci, kde se rozlévaly do nejrůznějších tvarů.*

královna odstranila tento majetkový nepoměr, potřebovala získat býka Donna, „hnědého býka“, jenž patřil králi Conchobarovi. Po dobrém to nešlo, kvůli býkovi muselo dojít k válce, a ta je vyličená v příběhu o uloupení býka Donna. Taková záminka k válce se nám dnes jeví jako směšná, ale je třeba si položit otázku, co vlastně jsou tito býci zač, zda to jsou opravdoví býci.

Ulaďané byli stíženi svými „šestinedělními bolestmi“ a nemohli bojovat, pouze Cú Chulainn se svým otcem Sualdaimem zadržovali od *samainu* do *beltainu* předvoj Connachtánů; potom se Ulaďané opět uzdravili a nepřítel vytláčili. Přesto se Medbě podařilo tmavého býka uloupit.

Nyní chtěla Medb poměřit síly býků. Sotva je přivedla k sobě, zahájili gigantický boj; hýbal celým Irskem a ani jeden z nich ho nepřežil.

Býci mohou symbolizovat moc obou královských říší nebo moc dvou skupin elfů nebo boj světla a tmy, v každém případě to jsou démoni ze zászvětí. Boj obou býků poukazuje možná na válku démonů. Démoni pocházejí ze zászvětí, podszvětí nebo světa říše mrtvých. Donn, jak jsme již uvedli, souvisí s podszvětím. Jde tudíž o válku podszvětních bytostí vedenou ve hmotném světě. Medb byla kdysi přislíbena králi Conchobarovi nebo za něj provdána, avšak utekla od něho k Aililovi, králi Connachtánů. V této válce se nyní dostává na území svého exmanžela.



— MEDB —  
PRAMATKA A SVŮDNÁ ELFKA

Medb je bohyně a královna, pověstná svou posedlostí po mužích, nejprve měla Conchobara, potom Aililla, potom svého vojévůdce Ferguse mac Róicha a určitě ještě mnoho dalších. Jejím otcem byl nejvyšší král Irska Eochaid Feidlech, a může být proto považována za pramatku, matku zemi a matku plodnosti. Zde má původ její sexuální náruživost. Je stejně divoká, nezkrotná a tvořivá jako příroda. Je přírodním zákonem, bohyní, může ovšem být také elfkou, podsvětní bytostí, neboť podsvětí je tvořivou energií, z níž povstává vše jsoucí.

Hlavní postava příběhu naznačuje, že se pohybujeme na vznešené úrovni podsvětí nebo zászvětí, což však neznamená, že se tato válka skutečně odehrála na pozemské úrovni, možná šlo o boj mezi zákony bytí nebo o boj mezi nimi, a jako jeho ozvěnu také o boj na zemi, protože události v podsvětí se promítají na pozemskou úroveň. Nebo řečeno jinak, s přihlédnutím k nauce o archetypích: prostřednictvím archetypů ovládá podsvětí pozemský svět.

Dohromady prý Medb měla devět manželů. To neudivuje, neboť je přece bohyní stvořitelkou, pramatkou, bohyní matkou. Má rovněž děti, s Fergusem trojčata, s Ailillem sedm synů, kteří se jmenují všichni stejně, totiž „Maine“. Jméno Medb souvisí s vešským *meddw*, „opilý, omámený“, což na jedné straně poukazuje na opojnou moc, kterou propůjčuje, neboť je přírodou, zemí a plodností Irska, na straně druhé naráží na naši existenciální opilost v dobrém i ve zlém. Jsme opilí z nekonečné proměnlivosti světa, opilí z hrátek našeho vlastního ducha, jež považujeme

za skutečné. Kromě toho je prapříroda, pre-materiální prastav, který Medb ztělesňuje, nebo z něhož jako individuum pochází, chceme-li ji považovat za elfku, plazmaticky mi-hotavé a proměnlivé podsvětí, trvale opojné a neustále se pohybující, v němž je všechno možné.

Medb je matkou stvořitelkou, principem opojného mnohotvárného bytí. Láska zde znamená smyslovou nasycenost, život vůbec, a tomu se říká také země, neboť je to země, která nám dává život. Její nevázaná smyslnost je smyslností života a samotného stvoření, což ještě staré národy uvádělo do vytržení, zatímco dnešní člověk, zmámený konzumními fantaziemi, již nezakouší životní plnost jako existenciální zázrak, nýbrž jako konzumní zázrak ekonomiky.

Medb představuje princip bytí, někdy též skutečnou vílu ze zászvětí; za královnu ji začali považovat teprve později. To je jeden z možných pohledů. Existuje ještě druhý: Medb je bohyně matka, která tvoří, dává a rodí, což se neobejde bez lásky a odpovídajících partnerů, bohů-stvořitelů – a že jich má devět, na tom přece není nic divného, neboť její zákon zní: mnohost, plnost! Po zániku kultu pramatky přežívala v podobě štěstěny nebo „paní světa“. Říkalo se, že když ji nějaký bojovník zahlédne, ztratí dvě třetiny své síly. Je to nárážka na její omračující sexuální vnady nebo na kouzlo její elfí osobnosti? V tomto ohledu si v ničem nezadá s ostatními bohyněmi matkami – Rhiannonou, Eponou, Machou. Právem je líčena jako matka zvířat s veverkou a ptákem. Je rovněž považována za pravzor rostlin, „bile Meidbe“, a byla též znázorňována jako spojená se stromem. Je přírodou v její plnosti a mnohosti. Proto se říká, že když se vymočí, vzniknou tři velká jezera.



Připomíná ji také pohřební pahorek *Miosgán Meadhbba*, „výrůstek Medby“, ležící v Knocknarea západně od Sliga; je deset metrů vysoký, šedesát metrů dlouhý a obsahuje čtyřicet tisíc tun kamene.

### — ZAČÁTEK BITVY —

Medb prý měla obrovskou moc ve „čtyřech pětinaích“ Irska, avšak nikoli v Mide, sídle nejvyššího krále Irska a vládce Uladu, Conchobara. Právě jemu patřil černý býk. Zahájila válku. Fergus, někdejší velekrál Uladu, přešel na její stranu a stal se jejím vojevůdcem. V Medbiniých řadách bojuje také Conchobarův syn Cormac. To udivuje, ale v rámci božích zákonů je láska a smrt zaměnitelná – na to si musíme zvyknout.

Ještě před bitvou obdrží Medb ze Sídu Fedelmu nepříznivé proroctví ohledně své války, avšak nechce si ho připustit. Toto proroctví říká:

Vidím Cú Chulainna, vidím červeně!

Červená barva poukazuje na říši elfů, odchod do říše elfů a říše mrtvých. Červená barva označuje krev, na kterou se již těší bohyně války Mórrígan, a proto i ona bývá často popisována jako „Červená“. Avšak tato barva rovněž symbolizuje vědění a moc. Medb vyrazí do boje v příhodném okamžiku, v pondělí po *samainu*, když sluneční bůh sestoupil do podsvětí a všechny brány říše mrtvých zůstaly otevřeny. To přijde velice vhod, neboť padne spousta bojovníků. Jedná se tudíž o synchronicitu války a *samainu*.

Všichni uladští bojovníci leží v šestinedělních bolestech a kromě Cú Chulainna nemohou bojovat. Avšak ten si zrovna domluvil schůzku s Fedelmou Nóichride („Devítisrdcovou“

neboli „Devětkrát krásnou“) a válka je to poslední, co ho v této chvíli zajímá (a opět: láska a válka jsou zaměnitelné). Do dubu, který předtím ohnul k zemi, vyryje ogamským písmem tento vzkaz nepřátelům:

Nepřátelské vojsko musí tady počkat, dokud se Cú Chulainn nevrátí ze schůzky.

Podle očekávání se zde všichni Medbini bojovníci na jednu noc poslušně zastaví. Jejich vědomí je očividně očarováno. Je s podivem, že Medb kouzlo nezruší – vypadá to, jako by si znepřátelené strany domluvily nějakou hru a válku jenom zinscenovaly kvůli vlastnímu pobavení nebo proto, aby lidem předaly další nauku. Avšak Cú Chulainn si dává na čas, a tak Medb táhne dál. Konečně se Cú Chulainn objeví, porazí dub, zatarasí jím cestu a vyryje do něho další vzkaz, že vojsko může pokračovat v pochodu jedině tehdy, dokáže-li někdo z bojovníků přeskočit i se svým vozem tento kmen. Mnoho vozů se roztříští, než se to podaří Fergusovi, který není člověkem, nýbrž elfem. Nyní Cú Chulainn střílí z praku do connachtského tábora a pobije mnoho mužů, přitom treť také Medbina zvířata. Cú Chulainn je v tomto boji všude – jako by se rozdělil na spoustu bojovníků.

Pro všechny tyto bitvy je příznačné, že na obou stranách stojí božské bytosti, které jen zřídkakdy zasahují do boje, aby pomohly svým pozemským vojskům. Medb nechá své vojsko zcela nesmyslně zničit Cú Chulainnem. Proto na nás tato válka působí nepřesvědčivě – není to vůbec žádná válka, spíše hra podobná šachům. Dvěma nadpozemským hráčům činí potěšení nahánět bojovníky do války, sami však zůstávají mimo bitevní vrávu, a oddávají se dokonce lásce. Možná že právě přirovnání k šachům je výstižné (za povšimnutí stojí, že podle některých orientál-



ních tradic šachy vymysleli bohové). Občas sice umírají i bohové nebo elfové, ale jen rukou jiných bohů či elfů, aby si dál užívali v říši mrtvých.

— AILILLOVA —  
POSVÁTNÁ SVATBA

Ailill je smrtelný král z Connachtu, jak se příležitostně dovídáme.

Medb si ho vy-

brala za  
manžela,

neboť „ne-

zná lakomství, strach

ani žárlivost“, což plně

vyhovuje její povaze bo-

hyně plodnosti. Zde se naráží na

posvátnou svatbu, kterou uzaví-

rá smrtelný král s plodnou zemí.

Tato svatba je posvátná, protože

smrtelník se musí pokusit – což je

obtížné – učinit půdu a zemi sku-

tečně plodnou, čili nesmí ji vykořis-

ťovat ani utiskovat, aby mohla

vzkvétat. Král je jakýmsi akvaduk-

tem, jímž k lidem proudí prapříro-

da, neboť on rozhoduje o jejich zacházení

s přírodou a řídí ho. Je spojen s pramatkou

posvátnou svatbou. Jedná se o spojenectví zá-

světí a země. A to se týká každého člověka,

nejenom vládce. Neboť ona je vždy větší než

on, ona ho kontroluje, miluje, oplodňuje,

léčí a trestá. Chování pramatky přírody odrá-

ží postoj krále (a všech jeho poddaných)

k plodnosti bytí. To se dnes týká i nás.

Ailill byl pověstný svou velkorysostí ve věcech

lásky, a své ženě dokonce vybíral milence.

Pouze jediného, Ferguse mac Róicha, ze žá-

rlivosti zabil. Věrný jí ovšem také nebyl, a když

ho Medb o *beltainu* (v předvečer 1. května)

přistihla, jak se v křoví miluje s jednou

pannou, propadla žárlivosti a přikázala

Conalovi Cernachovi, aby ho proklál

kopím. O jeho osudu bylo ale rozhod-

nuto již dříve, neboť nejen že měl mi-

lostné plotky s jinými ženami, ale ještě

dával přednost hře před královnou.

Protože byl ale prasílkou země, bohyní

matkou a sytícím pramenem bytí

velkoryse vybrán

za symbol

smrtelníků

a nyní ji zostu-

dil, tedy nepochopil nebo zneužil svoje

postavení vládce, když dával přednost

pozemským ženám a banálním hrám,

místo aby meditoval o prapřírodě, je-

jímž byl knězem, a vedl svatý život

zaměřený na odhalování přírod-

ních zákonů, byla jeho smrt zce-

la na místě; představuje vlastně

přírodní zákon.

Podle Keltů nebyl král člověkem,

nýbrž proměňující se přírodou

na pozemské úrovni. To je před-

stava, která moderního politika,

jenž je pouhým technokratem a administrá-

torem, nenapadne ani ve snu, natož aby ji rea-

lizoval. Národ potřebuje vůdce, který řídí ži-

vot, zejména přístup k životu přírody. Odříz-

ne-li svým egoismem nebo ziskuchtivostí ná-

rod od jeho životodárného pramene, ožebra-

čí svou zemi, sám sebe. Posláním keltských

králů bylo umožňovat svým poddaným kon-

takt s přírodou.

Sladění dvou protikladných světů – světa lidí

a světa přírody – staví vládce před velice ob-

tížný úkol, kterému většina z nich nikdy ne-

dorostla (a nedoroste). Podle eposů je větší-



*Bronzová figurka  
bohyně Caldevigo,  
5. stol. př. n. l.*



na keltských králů ovšem elfy, nikoli lidmi. Dokážou snad elfové lépe sladit lidské a přírodní síly?

### — CONCHOBAR —

Příběhy uladského cyklu se odehrávají povětšinou na dvoře v Emain Macha, kde vládl král Conchobar s pomocí různých hrdinů, například Cú Chulainna či Ferguse, a druida Cathbada. Conchobar představuje literární předlohu krále Artuše.

Conchobar byl elfem, nikoli člověkem, jinak by ani nemohl vládnout hrdinům. Jeho otcem byl druid Cathbad nebo král Fachtna Fáthach. Matkou byla Ness. Králem se stal již v sedmi letech díky její lsti. Řekla totiž králi Fergusovi, že zůstane jeho manželkou pouze tehdy, přenechá-li na jeden rok vládu jejich synovi, tedy na jedno léto a jednu zimu, avšak



Bronzová ozdoba z mladší doby laténské (3.–2. stol. př. n. l.), nalezená na jednom pařížském předměstí.

protože podle keltského pojetí *jeden rok* symbolizuje čas, všechny roky, měl jejich syn vládnout *pořád*.

Conchobar dostal jméno podle řeky, z níž ho jako novorozeně vylovil Cathbad; pochází tudíž z vody, z vody života, z plazmy, potažmo ze zásvětí. Conchobarova plazmatická plodnost je vyjádřena jeho kotlem, který nikdy nebyl prázdný a vždycky všechny nasýtil. Je plodností, životem, a tak mu nutně a logicky přísluší nejenom právo první noci, nýbrž i právo mít kdykoli jakoukoli ženu. Hrdinové a elfové svádějí ženy neustále, smyslnost je jednou ze základních elfských vlastností. Conchobar se oženil se svým ženským protějškem Medbou i s jejími dvěma sestrami Clothrou a Eithnou, které však představují pouhé aspekty bohyně matky. Později Medb Conchobara opustí a bude s ním válčit, jak již víme. Posvátné spojení bohyně matky a boha otce se roztrhne, což má následky pro celé bytí, které praská ve švech – blíží se válka, zánik a utrpení.

### — CÚ CHULAINN —

V boji se Cú Chulainnův obličej zkrivil zlostí, což je popisováno následovně (Thurneysen 1980.):

Potom se roztřesou veškeré jeho údy a klouby. Tělo se mu pod kůží stočí, takže jeho chodidla a kolena směřují dozadu, zatímco paty a lýtka dopředu, jeho lýtkové svaly zvící bojovníka přeskočí na holení kosti. Žíly na šíji mu naběhnou do velikosti dětských hlaviček. Jeho obličej se promění v černý krunýř. Jedno oko se mu vnoří do hlavy tak hluboko, že na něj zobákem nedosáhne ani jeřáb. Druhé se vypoulí na tvář. Jeho ústa se rozšklebí, až je vidět hltan, v němž se vzdouvají plíce a játra! Srdce



mu buší tak silně, že to připomíná řev lva. Jeho vlasy se naježí, že se na ně dají napichovat jablka. Na jeho čele vystoupí „měsíc válečníkův“, silný jako brus. Z hlavy mu stříká pramen hnědé krve vysoký jako lodní stěžň, kolem něhož se vytváří hustá kouzelná mlha.

Často se jedinečný bojovník Cú Chulainn uchyluje k dokonalé lsti, čímž odhaluje druhou stránku své bytosti: nikoliv obličej zkřivený zlostí, nýbrž svou pokojnou, erotickou, krásnou stránku. Z ní jsou vedle hlavně ženy, které šplhají na ramena svých mužů, aby ho spatřily. Jak stojí psáno (Thurneysen 1980):

Svou urostlou, krásnou postavu chtěl stavět na odiv před ženami a pannami a děvčaty a básníky a bardy... a opravdu, mládenec Cú Chulainn mac Sualtaim byl krásný... Měl vlasy trojí barvy: dole hnědé, uprostřed krvavě rudé a nahoře zlatě světlé jako koruna... záplava nádherných rudozlatých kadeří se temně třpytila na jeho krku a hlavu pokrývaly stovky purpurových pramínků s vpletenými drahokamy... Měl v každém oku sedm třpytivých panenek, na každé noze sedm prstů, a sedm prstů měl i na každé ruce s nehty, které si v ničem nezadaly s pařáty jestřába.

Mimo to svíral v jedné ruce devět lidských hlav a v druhé deset a mával jimi před nepřáteli.

Jeho zjev na Medbu zapůsobil, a tak byla ochotna s ním vyjednávat. Dohodli tedy, že Cú Chulainn přestane s nočními výpady proti Connachtánům a za to se s ním každý den u brodu utká jeden významný bojovník, nebude přitom ovšem smět používat žádná kouzla.

Zákaz užívání kouzel je zajímavý. Proti elfským kouzlům totiž lidé nic nezможou a veškerá válečná vřava představuje jen pozadí pro klání bohů. Lidé jsou pouhým scénickým obohacením a kulisou božských válek. Při-

tom mohou získat vavříny nebo hromadně zemřít, takový rozruch kolem svých činů bohové milují, vždyť i lidé se rádi nechávají vidět v doprovodu zvířat, čímž zvyšují svou prestiž, nebo se dávají zobrazovat se psy u nohou.

Sami sebe Keltové vnímali jako doprovod a vzývatele nějakého boha, coby věřící v tohoto boha se rádi umenšovali, cítíce, že mu jsou podřízeni. To je archetypální výklad. Cú Chulainn ukončil noční ostřelování prakem, místo toho – což je prakticky totéž – se každý den konají souboje, přičemž všichni nepřátelé se samozřejmě stávají hrdinovou obětí, ačkoli nepoužívá kouzla. Pro Cú Chulainna je zápolení s nepřítelem hrou. Pohrává si s přilétajícími hroty oštěpů, poskakuje od jednoho hrotu ke druhému, a přitom ještě ve vzduchu chytá ptáky. Má naprostou převahu a v podstatě se kouzel ani nezřekl, neboť ani nemůže – zůstává čarodějem, je od přírody nadpоземšťanem a jedná podle své přirozenosti.

Souboje se odehrávají v brodu. Brod symbolizuje hranici mezi dvěma úrovněmi bytí: mezi pozemským světem a světem mrtvých. Řeka představuje řeku mrtvých a brod ohlašuje smrt přinejmenším těm, kdo v něm stojí – ve skutečnosti zde umírají všichni bojovníci.

Cú Chulainn zabije všechny, kdo ho vyzvali na souboj. Někteří to učinili jen proto, že se nechali lákat slibem „přízně královských stehů“. Nyní je na řadě Cú Chulainnův bývalý pěstoun Fergus. Přichází ozbrojen toliko dřevěným mečem, neboť meč vítězství mu ukradl Ailill. Fergus býval v Uladu králem, než na rok postoupil trůn Conchobarovi. Ten ho však zbavil vší moci, a proto se Fergus bil na straně Connachtánů. Během souboje poradí Fergus Cú Chulainnovi, aby ustoupil. Proti očekávání to Cú Chulainn učiní a Medbino vojsko táhne bez problémů dál.





Cú Chulainn se tedy stáhne z boje. Aby se snad do něho znovu nezapojil a aby ho ukonejšila, pošle mu Medb svou dceru Finnabair, a sice na jednu noc, což jako obvykle znamená navždy. Nicméně tuto dceru již tajně slíbila sedmi vůdcům svého vojska, což teď vyjde najevo. Ti se cítí podvedeni, avšak místo Medby napadnou jejího manžela Aililla. Výsledek: sedm set mrtvých. Medbino válečné tažení zkrachuje a jeden z aspektů pramatky, její překrásná dcera Finnabair, hanbou zemře.

Finnabair je obdobou velšské Gwenhwyfar, a tak lze i její jméno přeložit jako „bílý, jasný zjev“, tedy „bílá bohyně, bohyně matka“. Podle jiné verze ji Medb měla slíbit padesáti vojevůdcům, když budou bojovat proti Cú Chulainnovi, avšak Finnabair již tajně milovala Reochaida, nejkrásnějšího z nich, a strávila s ním už jednu noc. Podle další verze byla Finnabair nabídnuta Cú Chulainnovi, avšak ten jí ustříhl copy a do podbřišku zarazil ka-

menný sloup. V jiné verzi válka skončí přátelstvím Connachtanů a Ulaďanů, Cú Chulainn dostane Finnabair a ještě chodí na dostavníčka s Medbou – což poukazuje na identitu matky a dcery. V některých příbězích je Finnabair líčena jako emanace bohyně matky.

#### — FERGUS MAC RÓICH —

Kdo je Fergus mac Róich? Róich znamená „růžový“. Fergus je zřejmě „špička mužů“ nebo „mužná síla“. Lia Fáil byl rovněž popisován jako „Fergusův penis“. Fergus tedy není jen tak ledasjaký bojovník, nýbrž je rovnocenný bohyni matce. Zdůrazňován je jeho pohlavní úd – jeho meč – tento světelný meč, *carabolg*, znamená blesk. Kromě toho je považován za Cú Chulainnova předka. Jméno jeho otce Ró-ech znamená „velký kůň“. Představuje tedy zcela zákonitě mužský protějšek bohyně matky. Prohry se u něj střídají s vítězstvími jako roční období nebo jako život se smrtí. To on je životem.

Jak vlastně zemřel Fergus? Jednou se koupal s Medb v jezeře Finnlough a svíral ji nohama. Ailill, jenž je pozoroval ze břehu, ironicky poznamenal ke svému slepému bratrovi:

Pěkně si to na jezeře rozdává ten jelen s laní!

Na to slepec odpověděl, že je přece klidně může skolit, načež mu Ailill vtiskl do ruky oštěp, ten jím mrštil po Fergusovi a zabil ho.\*

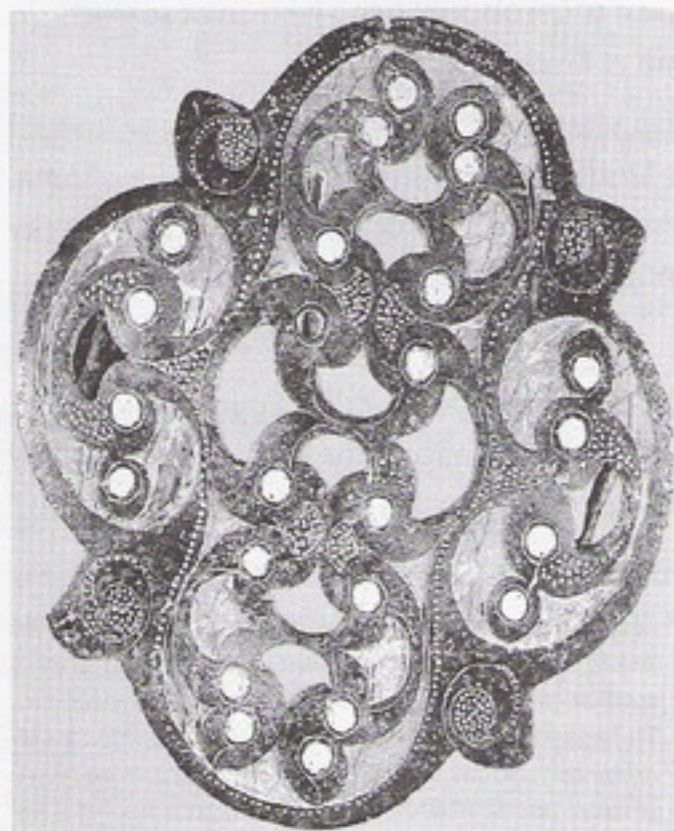
\* Slepota ho zbavuje zodpovědnosti, a tak ho vlastně nezabil. Nevědomost ho zachraňuje. Toho se dotýká soubor příběhů *Putování veselých hostů*, kde je řečeno, že žádný živý člověk nezná epos *Uloupení býka z Cú-ailnge* celý, pouze jeden mrtvý. Prostřednictvím postu přinutí později bardové Fergusův vstát z hrobu a nechají ho tento epos recitovat. Bůh se tedy objevuje stále znovu, což poukazuje na střídání ročních období a času vůbec. V germánské *Eddě* zabíjí slepý Hód tímto způsobem boha světla Baldra.



Občas je Fergus líčen jako obr se silou sedmi set mužů. Jeho večere se prý skládala ze sedmi vepřů, sedmi dobytčat a sedmi sudů tekutiny. Vzdálenost od ucha k ústům měřila sedm stop. Jeho šourek byl velký jako pytel mouky. Číslo sedm zřejmě poukazuje na dny v týdnu, stejně jako jméno Conchobar poukazuje na celý rok. Fergus je tudíž nadpozemšťan. Nadpozemšťané spolu svádějí bitvy nebo – lépe řečeno – inscenují bitevní podívané, ve kterých nechávají za sebe bojovat pozemšťany, přičemž jejich smysl ani pozadí Keltové očividně nechápali, nicméně uchováli na ně vzpomínku.

### — MÓRRÍGAN —

Bohyně války Mórrígan se nyní zjeví Cú Chulainnovi v podobě mladé „královské dcery“. Avšak ten ji odmítne, neboť se teď chce věnovat válečnému řemeslu a nikoli ženám. Opět



Bronzová emailovaná ozdoba z koňského postroje. I když pochází z galskořímského naleziště ve Francii, mohla být vyrobena i v Británii.

stojí před volbou mezi láskou a válkou, nicméně je vlastně jedno, pro co se rozhodne. Mórrígan se rozzlobí a pohrozí mu:

Budu ti jen škodit, uprostřed brodu se budu jako úhoř vlnit kolem tvých nohou!

A skutečně, příštího rána se Cú Chulainnovi při souboji v brodu připlete pod nohy černý úhoř a hrdina po něm uklouzne a upadne, současně ho napadne kráva s červenýma ušima, elfí kráva (červená symbolizuje říši elfů). Potom na něj ještě zaútočí vlčice. Úhoře sice zašlápne a vlčici udeří do nohy, ale jeho protivník ho těžce zraní. V nejhlubším zoufalství Cú Chulainn použije svou nejnebezpečnější zbraň, *gae bolgu*, kterou mu kdysi darovala bohyně smrti, a všechny nepřátele zabije.

### — LUG —

Potom se Cú Chulainnovi zjeví jeho božský otec Lug,\* jenž mu léčí rány a nechá ho po tři dny spát, aby se zotavil.

Lug, „jasný“, „zářící“, byl pankeltským bohem. Všechny urozené rody se pokoušely od něj odvodit svůj původ. Lug byl synem Eithny, dcery jednookého krále Fomóirů Balora, kterého později zabil. Jeho otcem byl Cian, ten svedl Eithnu, když pronikl na ostrov, kde byla střežena v jedné věži, aby se nenaplnilo proroctví, podle kterého měl muž, jenž se s ní vyspí, zabít Balora. Lug je tudíž Fomóir po Balorovi a Tuatha Dé Danann po svém druhém dědovi Dianu Céchtovi.

Lugovi synové, respektive jeho reinkarnace, jsou Cú Chulainn a Finn. Lug není Nejvyšší otec, Ollatair, ačkoliv má řadu nadpřirozených schopností. Poté, co Núadu již nemohl

\* Viz též kapitolu „Lug: transmateriální duchovní světlo“.



stát v čele Tuatha Dé Danannů, stal se Lug místo něj jejich králem. V artušovské legendě se proměňuje v Lancelota, jenž Artušovi pomáhá získat z Annwnu kotel.

### — BOJ S FERDIADEM —

Kdo je Ferdiad? Jeho jméno má znamenat „boží muž“ (Löpelmann 1977) nebo „brod kouřového muže“ (Thurneysen 1980, str. 219). Cú Chulainna čekal souboj s Ferdiadem, což nebylo jenom tak, když oba byli jako chlapičky žáky Scáthachy, a kdysi dokonce uzavřeli bratrství ve zbraní. K souboji s Cú Chulainnem přiměla Medb Ferdiada Istí. Nechala jednoho druida složit posměšné verše o jeho zbabělosti, nalhali mu, že Cú Chulainn řekl, že ho zabije jako prvního. Tím Medb popíchla jeho ctižádost, a navíc mu slíbila svou dceru Finnabairu, „bílou bohyni“, když podstoupí souboj. Nakonec ho ještě opila, takže souhlasil.

Když časně ráno dorazil k brodu, Cú Chulainn tam nebyl, neboť vstával teprve s východem slunce, protože byl slunečním světlem a světlem podsvětí. Konečně dorazil na svém válečném voze, obletován duchy živelů, svými zásvětními silami.

Nyní začne souboj gigantů. Bijí se celý den, avšak večer se opět sbratří a navzájem si léčí rány. Ferdiad pronese zlověstnou větu:

Vím, že zahyneme kvůli Medbě.

Neboť to byla Medb, která vymyslela tento scénář. Je nejenom archetypem pramatky, ale také elfkou, která lstivě rozsévá svár, válku a lásku, jedná tedy v souladu se svým vnitřním zákonem. Zde opět vidíme, jak činnost elfky sleduje jakýsi pravzor, jak smrt vzchází ze života a život ze smrti, respektive jak smrt a život představují rub a líc téže mince.



*Bronzový amulet se čtyřmi zabnutými koňskými hlavami. Jeho třírohé přívěšky při běhu zvonily a zabáněly zlé duchy.*

V poslední den souboje Ferdiad předvede veškeré svoje válečnické umění. Cú Chulainn ví, co ho čeká, a tak se domluví se svým vozatajem, aby se mu začal posmívat, když by ho viděl umdlévat, čímž by on dostal vztek a vybičoval se k největšímu bojovému výkonu. Při prvním bojovém cvičení, „hře v brodu“, Ferdiad z kraje brodu vyskočí na Cú Chulainnův štít a pokouší se rekoví roztrfštit hlavu, ale ten ho stále odráží. Vozataj Cú Chulainna vytrvale popichuje a nakonec mu pod vodou podá *gae bolgu*. Dvěma prsty u nohy vymrštil tuto smrtonosnou zbraň, jakýsi krátký oštěp, Ferdiadovi přímo do řiti, kde se jeho špice rozevřela do třiceti háků, pronikla do celého těla a roztrhala ho. Jeden elf zabije druhého elfa! Cú Chulainn je smrtí svého nejlepšího přítele otřesen – od počátku se ho snažil od souboje odradit a neusekne mu teď ani hlavu, nýbrž ulehne jako nemocný vedle něj. Když Medbino vojsko vpadne do Uladu, je Cú Chulainn doveden do svého hradu Murtheimne. Jeho příbuzní Tuatha Dé Danannové mu přinášejí léčivé byliny.





*Studna v Cbalice Well, Glastonbury.*

Po tomto souboji je Cú Chulainn vyřazen z boje. Avšak mezitím se Ulaďané zotaví ze své šestinedělní slabosti a dojde k rozhodující bitvě v Meathu u Garrachu. Nicméně časně ráno bojují jen lidé – hrdinové i král Conchobar spí až do východu slunce, jak má ostatně ve zvyku i Cú Chulainn, neboť všichni symbolizují slunce. Posléze však na bitevní pole vtrhnou i oni. Fergus dostane zpátky svůj meč, který mu ukradl Ailill, když byl s Medbou na záletech, a narazí na Cú Chulainna, jenž na něj zakřičí:

Klid se mi z cesty!

Na to Fergus Cú Chulainnovi slíbí, že s ním nebude bojovat a stáhne se i se svým třítisícovým vojem z bitvy, a tak Ulaďané zvítězí. Medb a její vojsko uprchnou.

Výklad: Medb (nebo Maeve) a Fergus jsou božstva plodnosti, symbolizují plodnost země, respektive plodnost bytí, která je zde líčena v poutavých a zamotaných, na první pohled nelogických příbězích. Proces utváření se lidem, těmto statistikům v boží hře, jeví vždycky jako nelogický, zvláště když nevidí, že zmatky, dostaveníčka a bratrovražedné boje jsou pouhými kulisami. Neboť všem úrovním



bytí vládne přírodní zákon matky Země, která dává život, lásku a smrt.

Na Medbu a další aktéry lze nahlížet nejenom jako na přírodní zákony, ale také jako na historické postavy – skutečně žijící osobnosti byly překryty prakultem Keltů nebo obojí bylo smíšeno dohromady.

Nabízí se ještě třetí výklad: Aktéři nebyli ani prabožstvy plodnosti, ani historickými postavami, nýbrž elfy, kteří splynuli s velkými přírodními zákony, pozemskými králi a dalšími osobami.

Potíž tkví ovšem v tom, že elfové jsou též bohy-stvořiteli, jelikož stvořili lidi a drží nad nimi ochrannou ruku. Z toho by se dalo usuzovat, že nejprve zde byli bohové stvoření lidmi, elfové ze sousední úrovně bytí, kteří později přijali podobu přírodních božstev, zřejmě když už se přímo neprojevovali v pozemském světě, ostatně proč také? A pokud šlo o pozemské krále, ti měli za to, že jsou silně spjati s počátkem, nebo je za takové považoval lid – ostatně všechny královské rodokmeny začínaly bohy-elfy.

## — SOUBOJ BÝKŮ —

### BÝČÍ SPÁNEK

Býk byl keltským posvátným zvířetem. Zvířata lidé používali také pro kultovní účely. Býk byl posvátný kvůli svým rohům. Přidal-li se k nim ještě jeho penis, hovořilo se o třech rozích. Býci byli často obětováni, zejména ti bílí. Býk poukazoval na smrt, ale i na život. Protože symbolizoval také vládu, hrál důležitou roli při výběru nového krále: po obětování býka druid v hojně míře požil býčího masa i vývaru, potom se zahalil do jeho kůže a usnul. Další čtyři druidové (posvátná pětka!) nad ním zpívali „kouzlo pravdy“ a spáč ve

snu spatřil příštího krále při jeho momentální činnosti – což se dalo ověřit.

### ULOUPENÍ BÝKA

Medb chce uloupit býka. Ačkoli ten je varován bohyní války Mórríganou – což je její vlastní aspekt – a uprchne i s padesáti jalovici do „černého kotle“ (plazmy) v „roklině vrb“, Medbini bojovníci ho najdou a ženou kolem Cú Chulainna, který tomu očividně nemůže nijak zabránit. Aby se pomstil a zbavil pocitu pokoření, každou noc svým prakem zabije sto mužů z Medbina vojska.

### BOJ NA ŽIVOT A NA SMRT

Když Medb svedla býky dohromady, bojovali celý den. Nepřestali ani v noci a všude na ostrově bylo slyšet jejich dusot. Ráno dorazil Donn do královna sídla s roztrhaným Finnbennachem mezi rohy. Otřásl se a všechny jeho údy a vnitřnosti se rozlétly po celém ostrově. Potom táhl dál do Uladu, svého domova, kde se západem slunce zahynul i on.

Výklad: Tento příběh byl již mnohokrát vykládán. Vzdoruje však jakékoliv ukvapené interpretaci. Symbol býka má v Evropě dlouhou tradici. Naši dva býci samozřejmě nejsou žádnými býky, nýbrž principy smrti a života. Rohy, jak již bylo uvedeno, odkazují od dob starého Egypta na říši mrtvých.

Zásvětí vládne pozemskému světu nejenom jako úroveň smrti a říše plodnosti, nýbrž také prostřednictvím různých elfů, kteří sem byli vysláni. Člověk jim musí obětovat, například býka. Analogie rohů – dimenze smrti, která nás obklopuje jako rohy – je stále živá. Kolik býčích kostí bylo nalezeno v keltských obětních šachtách, už dnes nikdo nespočítá. Obětováním býka bylo vlastně řečeno: „Známe



tajemství života; existuje zászvěti, uznáváme vás, zászvětní bytosti“ – postupovalo se tedy stejně jako při odesílání bezdrátové zprávy. A zászvětní bytosti tento vzkaz zřejmě dostaly. V tom spočíval svazek mezi zászvětím a zemí, *sídem* a člověkem.

Plazmě byly obětovány plazmatické symboly. Proč ale kvůli tomu musel trpět býk, živá bytost? Nebo snad tato symbolika měla člověku připomenout, že existuje říše mrtvých a že i on bude jednou trpět jako býk? Byla-li oběť určena zászvětním bytostem, musíme se ptát: Co měli bohové z těchto obětí? Zcela určitě se neživili jejich masem, ale nejedli snad jejich duše? Museli být elfové uklidňováni, konejšeni, od něčeho odrazováni nebo k něčemu vybízeni? Proč chtěli Keltové uzavřít pakt s nadpozemskými bytostmi? Měli snad strach, chtěli si svou obětí zavázat nadpozemšťany nebo si vynutit jejich ochranu? Proč vlastně chtěli obětovat, když zde nebylo nic, co by oběť přijalo? Dejme tomu, že bohové podsvětí, respektive elfové dostali duši oběti. Poslala-li se jim duše býka, snědli ji doopravdy? Mysleli si snad Keltové, že duše obětiny přejde na druhou stranu, vyřídí bohům smrti pozdravení od lidí a předá jim jejich myšlenky? Nic proti této logice, ale jak je tomu v praxi? Dostávají se naše modlitby, oběti a myšlenky skutečně ihned na „druhou stranu“, do plazmy? A pokud ano, co si s tím bohové mají počít, s miliony modliteb a nadějí, zmatených představ a egocentrických přání? Budou na ně odpovídat? Budou snad uzdravovat, pomáhat?

Celý tento příběh má jediný smysl a cíl: ukrást Ulaďanům býka. Proč ale? Medb potřebuje býka, protože ten její přeběhl k manželovi. Ale k čemu ho potřebuje? Podle příběhu se chce ve všem vyrovnat Ailillovi. Je-li bohyně plodnosti, bohyně života a pramatkou, musí mít tohoto býka, protože je jejím vlastním

obrazem. Krádež býka je převtělením její síly, jejím znovunabytím, jejím zvětšením. Neboť *ona* je tímto býkem, životem samým, a protože život jednou také skončí a po smrti přejde do jiné úrovně bytí, ztělesňuje rovněž smrt. Krádež býka lze chápat jako znovuzískání podstaty, o kterou přišla, když býk přeběhl k manželovi. Nabízí se rovněž možnost interpretovat tento příběh jako konflikt matriarchátu s patriarchátem, ale to by bylo příliš povrchní. Celý problém je mnohem závažnější a dotýká se otázky bytí, života vůbec.

Medb sice nabyla zpět svou identitu, ale býci se navzájem usmrtili. Jsou snad zde předvedeny obě síly, život a smrt, ve vzájemném konfliktu? Další analýza, která má rovněž hluboký mytický základ, je tato: býci ztělesňují dva znepřátelené druhy ze zászvěti. Prvotní boj světla a tmy, pradávne téma lidské tradice, je zde předveden v podobě býčího zápasu. Také ve starých středomořských a mezopotámských kulturách byl býk symbolem zászvěti. Zápasí spolu na zemi a v plazmě dvě zászvětní generace v podobě býků – jde o motiv války bohů? *Táim bó* pojednává o loupeži býka, k němuž došlo v dnešním okrsku Cooley. Dochovala se celá řada příběhů o těchto loupeživých taženích, jimž se říkalo *crecha* (sg. *crech*). V Irsku se loupeže dobytka prakticovaly ještě dlouho, staly se jakýmsi lidovým sportem a platily za důkaz mužnosti.

#### — BÝCI SE STANOU IRSKEM —

Po souboji obou býků, po Finnbennachově smrti, přináší Donn Cúailnge svoje kyčle a kopyta k „velkému brodu“, nohu k Loch Digi, dvě žebra do Muinichinnu, srdce do Dún Crommu, páteř do Drong Asail Abratu, ruce do Inis Glasu a tváře do Lecannu. Tak se podělí o sebe s celým Irskem, *stane* se Irskem.





*Torques ze Snettishamu v Anglii byl spleten z osmi zlatých lan a pochází z doby kolem roku 43 př. n. l., kdy se Caesar vylodil v Anglii.*

*Gundestrupský kotel byl rozložen na jednotlivé pláty a jako votivní dar ponořen do jedné bažiny v Jutsku. Patrné je připojení obvodového pláště ke spodní míse.*







*Kalich z Ardagh, ukázkový příklad pozdně keltského kovotepectví, spojuje důstojnou vznešenost s bohatým dekorem.*

*Tento kotel na kolečkách zdobený stylizovanými ptáky pochází z 8. století př. n. l. a byl nalezen v Rumunsku. Sloužil zřejmě k rituálním účelům.*





*Dva laténské štíty z bronzu a ze železa,  
4. století př. n. l., nalezené  
v Saint-Jean-sur-Tourbe ve Francii.*



*Zlatý torques z Mailly-le-Camp (Aube) o průměru  
20 cm. Uvnitř železná zpevňující konstrukce.*



*Keltské bronzové zrcadlo z brobu  
v Trellan Babow, St. Keverne, Cornwall, 1. stol. př. n. l.*



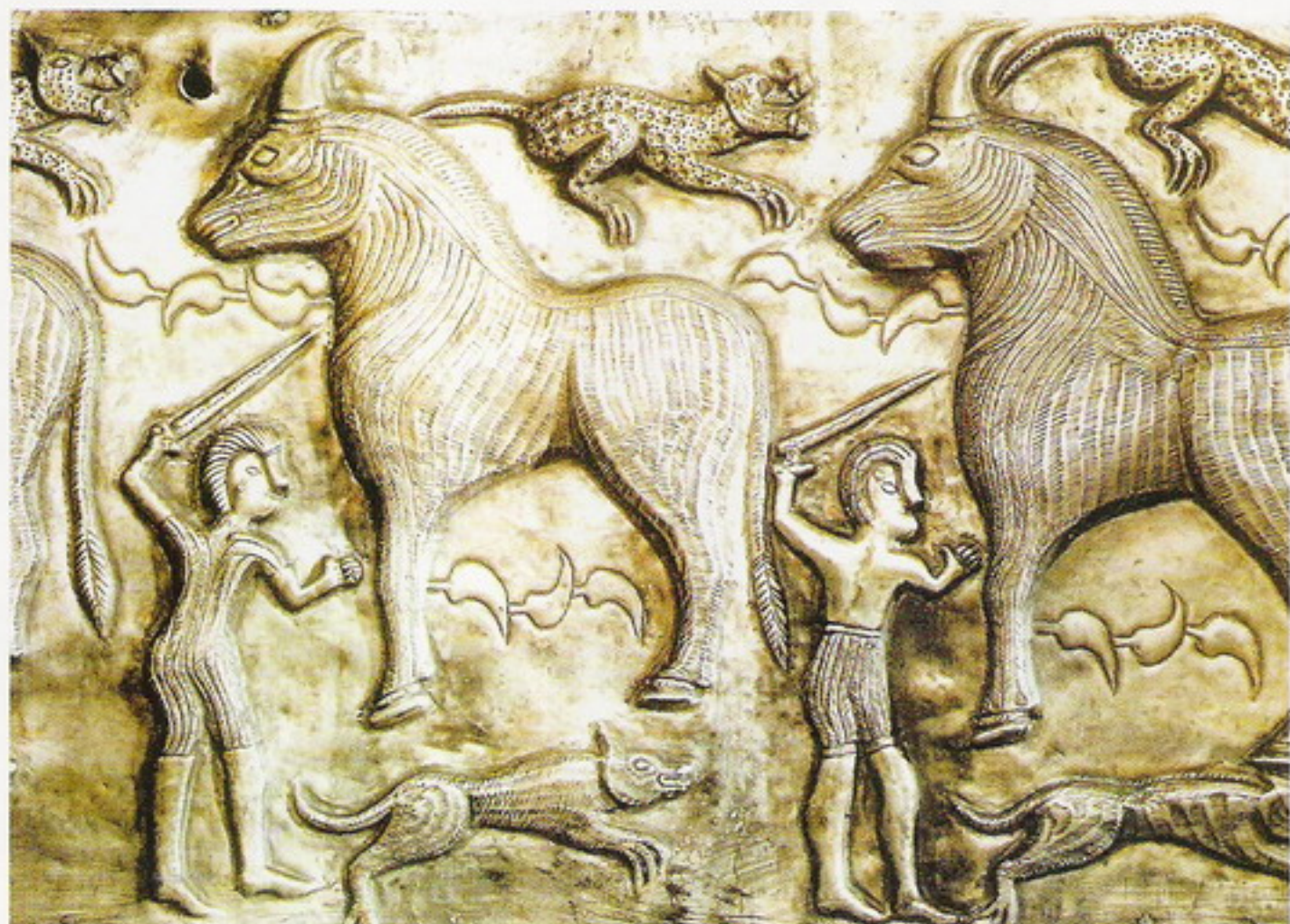


*Líc a rub keltské kopie mince Filipa Makedonského, která pochází ze 3. století př. n. l. Přibližně od této doby razili Keltové na území od Balkánu po dnešní Belgii zlaté a stříbrné mince podle řeckých vzorů.*

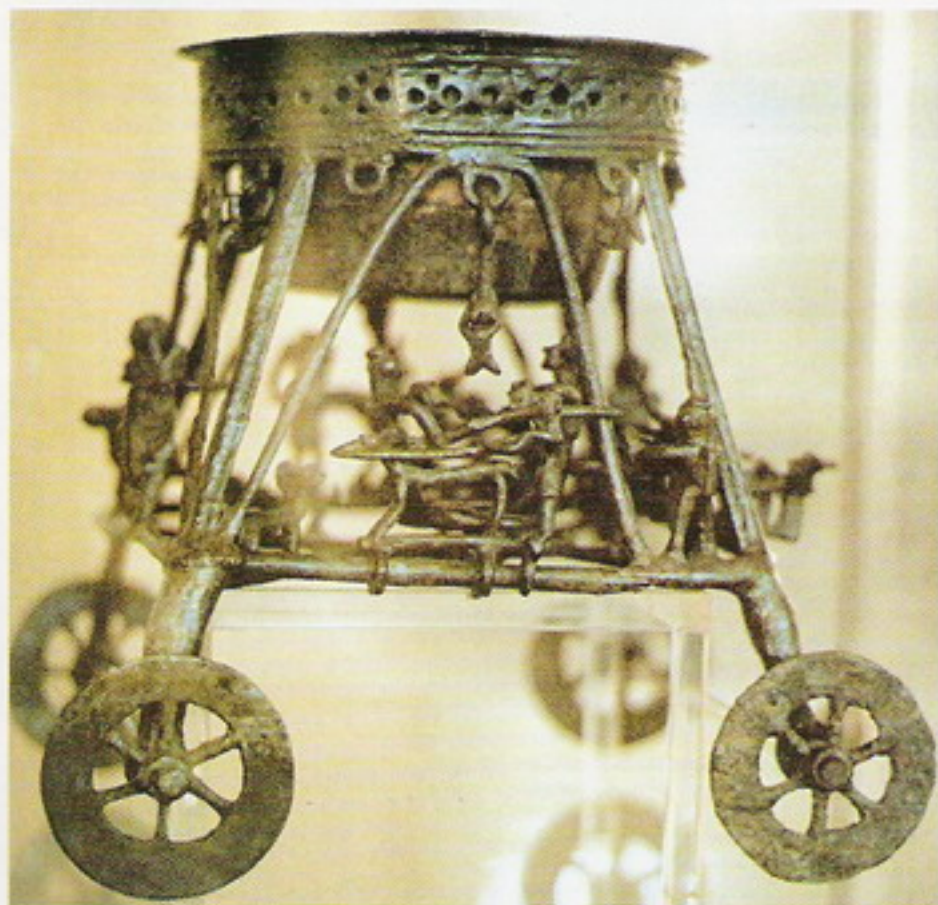
*Výtečně zachovalá blava muže, jenž byl uskrčen a potom rituálně ponořen do bažiny u dnešního Tollundu v Dánsku.*







*Naboře: Rituální zabíjení zvířat za účelem věštění bylo pro druidy rutinní záležitostí. Detail z Gundestrupského kotle.*



*Naboře: Zlatý prsten z Hořovic-  
ka, 5.–4. století př. n. l.*

*Vlevo: Čtyřkolový vozek z raného  
halštatského období nalezený  
na jednom pobřežní v Rakousku.*



Vpravo: Štít z Battersea, nalezený v Londýně na dně Temže, pochází z 1. stol. př. n. l. Mohl patřit některému významnému britanskému náčelníkovi.



Nahoře: Figurka se zkříženýma nohama, Oseberg, Norsko. Kolem 9. století n. l. Emailované geometrické vzory na prsou jsou typické pro irské pozdně keltské umění. Tuto figurku možná Vikingové ukořistili v Irsku.



Vpravo: Tato pozoruhodná urna z 8. až 7. století př. n. l., z období kultury popelnicových polí, byla objevena v jednom hrobě ve Francii.





Vpravo: Spona z Tary, mistrovská ukázka irského zlatnického umění zhotovená v době kolem roku 650 n. l., dokládá vysokou úroveň keltského kovářství a ornamentiky.



Vlevo: Železná špička kopí s bronzovými ozdobami pochází z doby kolem roku 200 př. n. l. a byla nalezena v Londýně na dně Temže. Pravděpodobně se jedná o rituální oběť.



Vlevo: Obzvlášť výrazně se keltská umělecká zručnost projevuje ve šperkařství, jako u této zlaté filigránové brože vykládané barevným sklem a drabokany



Vpravo: Meč s výzdobou typickou pro laténský styl.







*Kamenný reliéf kněžky z Alesie nedaleko Dijonu ve Francii.*



• XII •



NÁRODNÍ EPOS  
VELŠANŮ:  
ČTYŘI VĚTVE  
MABINOGI



Velšský soubor mýtů a pověstí *Mabinogi* představuje vzpomínky na božského Mabona neboli Maqonuse. V příběhu *Jak Kulhwch dostal Olwen* je vylíčena historka o Mabonovi, synovi Modrony. Třetí den po narození byl své matce unesen, a to na počátku času! Je dítětem nebeštana a pozemšťanky. Mabon znamená „syn“ a byl považován za boha mládí. *Mabinogi* je kompilací příběhů ze stejného látkového okruhu, které mají původ v oblasti dnešních hrabství Carmarthen a Cardigan. Podle vyjádření Johna Rhyse patřil *Mabinogi* do repertoáru příběhů budoucího barda, avšak jiní to odmítají. Název těchto pověstí je spojován s velšským *mabinogi*, „dětství“, čímž se později rozuměly „mladické příběhy“, což mělo poukazovat na zrození božského dítěte. Jádrem celého souboru pověstí jsou *Čtyři větve Mabinogi*, které se zabývají božskými rodinami. V těchto čtyřech příbězích vystupují zčásti stejné osoby, a proto se všechny čtyři dají shrnout do jediného mytologického cyklu. Klerikové, kteří tyto příběhy zapsali, zpřetrhali poslední souvislosti, dali jim křesťanský nátěr, vypustili protiklady, interpretovali postavy jako přírodní zákony, takže máme před sebou pouze žalostný zbytek dávné tradice, jenž přesto vrhá ještě dost světla na prapočátek.

V letech 1838–1849 přeložila Charlotte Guestová do angličtiny jedenáct příběhů z *Červené knihy bergestské* (asi ze 14. století) a z *Bílé knihy Rhydderchovy* (kolem roku 1325) a vydala je (spolu s dvanáctým příběhem *Hanes Taliesin*) ve třech svazcích pod titulem *Mabinogion* (plurál *Mabinogi*), který si sama vybrala.\* *Mabinog* znamená „žák bardů“.

\* Všechny příběhy, respektive citáty uvedené v této kapitole viz *Mabinogi, Keltské pověsti*, překlad Jana Vilkovského, „Zvláštní vydání...“, Brno 1995.

## ZROZENÍ BOŽSKÉHO DÍTĚTE: PRVNÍ VĚTEV MABINOZI

— JEDNOTA ŽIVOTA A SMRTI —

*Pwyll, vládce dyvedský*, tak se nazývá první příběh. Když byl na lovu se svými psy, uslyšel Pwyll štěkot jiné smečky. Šel za tímto štěkotem a uviděl, jak jacísi prazvláštní psi trhají jelena. Měli zářivě bílou srst a rudě se blyštící uši. Ještě nikdy takové psy neviděl. Odehnal smečku a přivolal tam své psy. V tom se před ním objevil rytíř na velikém siváku, na krku mu visel lovecký roh a oděn byl v šat z šedé vlny. Pwyll se otázal šedého rytíře:

„... z které země pocházíš?“ – „Z Annwvnu. Jsem Arawn, král Annwvnu.“ – „Pane, jakým způsobem dosáhnu tvého přátelství?“ – „Hle, takto: Muž, jehož panství leží proti mému, ustavičně se mnou válčí. Je to Havgan, král Annwvnu. Zbavíš-li mě této pohromy – a to můžeš snadno – získáš si mé přátelství.“ – „Učiním to rád... pověz mi, jak to mohu dokázat.“

Nyní mu podsvětní kníže vysvětlí, že Pwyll se promění v Arawna a ten zase v Pwylla, takže nikdo v obou zemích nepozná, že se jedná o záměnu.

„... budeš mít mou podobu a postavu... To bude až do konce roku, počínajíc od zítřejšího dne.“ O boji s Havganem podsvětní kníže řekl: „Budeš tam ty v mé podobě a dáš mu jedinou ránu: té nepřežije. A třebaš by tě i žádal o druhou, nedávej mu ji, byť tě jakkoli prosil. Když já jsem ho podruhé udeřil, bojoval pak se mnou druhého dne stejně jako předtím.“

A opravdu, Pwylla v podsvětí nikdo nepoznal, nikdo nezpozoroval tuto proměnu; ani žena podsvětního krále nic nepoznala. Ačkoli byla nejkrásnější ženou světa, uvádí text dál:



Když přišel čas k spánku, šel Pwyll s královnou spát. Jakmile si lehli, obrátil se obličejem k okraji postele a zády k ní; od té chvíle až do druhého dne k ní nepromluvil ani slova.

Konečně došlo k boji s Havganem:

Tu se oba králové navzájem přiblížili uprostřed brodu a utkali se. A při první srážce Pwyll, jenž byl na místě Arawnově, udeřil Havgana doprostřed puklice na štítu tak, že mu rozrazil štít na dva kusy, roztříštil mu brnění a Havgana celou délkou svého ramene a svého kopí srazil k zemi přes bedra jeho koně. Havgan byl smrtelně raněn... „Ale pro Boha,“ pravil, „skonči, cos začal, a zabij mě.“

Jak bylo domluveno, smrtelnou ránu mu nezasadil a nechal ho ležet, až sám zemřel.

Když se oba muži po roce opět setkali, nikdo jejich záměnu nezpozoroval; oba se zachovali počestně a ani jeden nespál se ženou druhého. Podle této historiky se Pwyllovi začalo říkat Pwyll, vládce Annwvnu.

Následuje další epizoda. Pwyll se vydal se svými rytíři na vršek kopce, jenž měl zvláštní vlastnost. Kdokoli tam usedl, dostal buď výprask, nebo spatřil div. Pwyll se stal svědkem zázraku. Spatřil jezdkyňu, jejíž kůň je míjel, jak se všem zdálo, volným, rovnoměrným krokem. Avšak žádný z rytířů, které za ní vyslal, ji nedokázal dohonit: čím rychleji za ní uháněli, tím více se jim vzdalovala. Nedohnal ji ani nejrychlejší ze všech oňů. Ani Pwyllovi se to nepodařilo. Nakonec na ni zvolal:

„Ó, dívko, pro muže, jehož nejvíce miluješ, počkej na mne!“ Proti očekávání odpověděla: „Počkám ráda... ale pro tvého koně by bývalo výhodnější, kdybys o to požádal dříve.“ ... „Paní... povíš mi něco o svých záležitostech?“ – „Povím... přísámbůh. Nejdůležitější věcí pro mne bylo vyhledati tebe... Jsem Rhiannon,



*Jaspisová pečeť z Northumberlandu, 2.–4. století n. l., znázorňující keltského boha Coidia, jehož uctívali i římskí vojáci v severní Anglii.*

dcera Eveydda Starého. A dávají mě proti mé vůli jednomu muži. Nechtěla jsem žádného muže, a to proto, že miluji tebe... A přišla jsem, abych zvěděla tvou odpověď.“

Okamžitě vzplanul láskou k ní a oba se domluvili, že se setkají za rok a bude svatba.

A tak se i stalo. Během oslav k nim přistoupil jakýsi prosebník a Pwyll mu řekl, aby si přisedl.

„Pane, mám jednání s tebou a přišel jsem k tobě s prosbou.“ – „Ať žádáš cokoli, pokud je v mé moci, abys to dostal, bude to tvé.“ – „Ach,“ zvolala Rhiannon, „proč dáváš takovou odpověď?“ – „Dal ji nyní takto,“ pravil cizinec, „v přítomnosti svých šlechticů.“ – „Můj milý,“ otázal se Pwyll, „jaká je tvoje záležitost?“ – „Ty máš dnes v noci spáti se ženou, kterou nejvíce miluji. A přišel jsem, abych žádal ji a záso-by a přípravy, jež jsou zde.“



Pwyll mlčel, protože nevěděl, co by odpověděl. Tak byl zaskočen a jen kvůli cti – ještě nebyli oddáni – přišel o svou ženu. Tento mocný muž byl Gwawl, jemuž byla Rhiannon původně příslibena. Avšak ta si již věděla rady: „Dej mě jemu,“ řekla „a já se postarám, aby mě nikdy nedostal.“ Dala mu pytel, s nímž měl přijet ve společnosti svých rytířů za rok, až se bude vdávat za Gwawla; měl se objevit v chatrném oděvu, s pytlek v ruce a poprosit, aby mu ho naplnili jídlem. Avšak pytel se nepodaří naplnit. Bude plný teprve tehdy, až do něho vleze vznešený a mocný člověk a sešlape jídlo v něm uložené. Ona přemluví svého nastávajícího, aby tak učinil. Jakmile bude Gwawl v pytli, přetáhne mu ho Pwyll přes hlavu a pytel zaváže, načech zatroubí na své rytíře, aby vstoupili do hradu.

A tak se po roce i stalo. Konala se svatební hostina. Pwyll převlečený za žebráka se objevil s pytlek, který se nedal naplnit. Na naléhání Rhianny do něho Gwawl vlezl, Pwyll pytel bleskurychle zavázal, jeho rytíři vpadli do hradu a každý z nich udeřil do pytle. Protože se Gwawl nechtěl nechat v pytli ubít k smrti, zřekl se Rhianny a Pwyll se s ní mohl konečně oženit.\*

Rhiannon porodila syna. Po porodu bylo vybráno šest žen, aby bděly nad chlapcem i nad matkou. Avšak v noci usnuly, a když se za rozbřesku probudily, bylo dítě pryč. Aby unikly trestu, rozhodly se Rhiannonu obvinít, že dítě zabila. Proti šesti žalobkyním nic nemohla a byla odsouzena. Po sedm let musela sedět každý den na patníku před branou a každému, kdo šel kolem, vyprávět celou příhodu.

\* Z toho později vznikla hra jezevec v pytli. Jeden z hráčů se táže ostatních: „Jakou hru hrajete?“ „Hru jezevec v pytli,“ zní odpověď.

Co se stalo s dítětem? To není vysvětleno. Nalezl ho však „nejlepší člověk na světě“, Teirnon Twryv Vliant. Teirnon je velšské jméno pro Tigernonose, „velkého, božského pána“, a poukazuje na významnou božskou funkci. Teirnon měl klisnu, nejkrásnější v celém království, a ta každého roku v noci na prvního máje porodila hříbě, které však vždycky záhadně zmizelo. Nyní toho měl Teirnon už dost a ukryl se ve stáji, aby záhadě přišel na kloub. Když se hříbě narodilo, uslyšel veliký hluk a spatřil jakýsi pařát, jenž vnikl dovnitř oknem, uchopil hříbě za hřívku a chtěl ho odvléct. Teirnon tasil meč a odsekl paži s pařátem, potom se vyřítil do tmy, ale pachatele nenašel. Když se vrátil, našel ve stáji chlapce v plenkách. Manželé se ho ujali a hoch rostl jako z vody. Dali mu jméno Gwri Wallt Eurn, „Zlatovlasý“. Když mu byl rok, chodil jako tříletý. Ve dvou letech byl silný jako šestiletý, a když mu byly čtyři, přemlouval podkoní, aby ho nechali vodit koně k vodě. Tehdy se manželé doslechli o Rhiannoně a jejím trestu. Teirnon se pozorně zadíval na chlapce a zjistil, že je podoben Pwylovi. Vypravil se na knížecí dvůr. Pwyll poznal ztraceného syna, přijal ho a Rhiannon byla zproštěna obvinění i trestu. Nalezenec dostal nové jméno Pryderi „Vysvobození“, protože Rhiannon tak byla vysvobozena ze svého zármutku. Stal se hrdinou a později převzal po otci vládu.

## — VÝKLAD —

### PODSVĚTÍ

Pwyll znamená „rozum, moudrost, soudnost“ a toto jméno zřejmě poukazuje na Pwylova znalost podsvětí či zászvetí. Pwyll totiž odcestoval do sousední úrovně bytí a vrátil se jako vládce podsvětí, takže byl pojmenován pod-



le této události. Jak k tomu došlo? Na lovu narazil na psy s rudýma, lesklýma ušima. Rudá je barva zásvětí, poukazuje na západ slunce, na zánik, a tím i na podsvětí.

### RUDÍ PSI

Tak jako křesťanské peklo je osvětlováno ohnivou září, bývala zásvětní stvoření často rudá: známe rudé krávy s rudýma ušima, které dávají nadpřirozené mléko, stejně jako zde uvedené rudouché lovecké psy. Rudá je rovněž barvou moci, jedno z Dagdových přívlastků znělo Ruad Rhofessa, „Rudý, Mocný“, „Pán veškerého vědění“. Rudá se týká krve, boje a smrti. Tito psi jsou tedy ze zásvětí. Pes je strážcem podsvětí. V keltských obětních šachtách byla nalezena spousta psích kostí. Pes byl považován nejenom za strážce podsvětí, ale i za průvodce tímto světem, za průvodce duší do jiného terénu. Psi byli rovněž pohřbíváni ve vlastních hrobech a jejich figurky z hlíny a bronzu byly objeveny zejména v hrobech dětí. Pes nejenomže provází člověka životem a spojuje ho s hlubokým dušev-



*Cernunnos („Rohatý“). Římsko-keltský reliéf z Paříže, 1. století n. l.*

ním světem prostřednictvím své vyvinuté smyslovosti a nadmyslovosti, ale vycituje i duše zemřelých a přivádí nás do krajiny duše, kde jsme pouhými dušemi. Psi spojují svět a podsvětí. Ne nadarmo se na Gundestrupském kotli objevuje dvanáctkrát pes.

### JELEN

Pwyll se objevil v okamžiku, kdy se podsvětní psi vrhli na jelena. Toto zvíře má pro Kelty zcela zásadní význam, představuje totiž bohyni matku, plodnost, žně, život. Na hlavy nebožtíků byly upevňovány parohy jelenů, popřípadě zemřelí s sebou do hrobu dostávali odřezky jejich paroží či zuby. Parohy symbolizovaly ženské pohlavní orgány, neboť mají podobu písmene U, a odstávající rohy mužství. Paroží tudíž představovalo princip plodnosti, spojení mužského a ženského aspektu. Paroží symbolizuje nejenom pozemský, ale i posmrtný život, neboť říše mrtvých je stejně plodná jako tento svět. Jelení paroží poukazuje na tvoření, bytí či život v libovolné úrovni bytí stejně jako na přechod z jedné formy života v jinou. Tělesný člověk umírá a rodí se duševní člověk. Zaseté semeno se promění v rostlinu, ta je strávena v žaludku a dodává tělu živiny. V neolitu byl jelen uctíván při tehdejších dožínkách. Ještě dnes předvádějí chlapci ve vesnici Abbots Bromley v hrabství Staffordshire tance s jeleními parohy. Přikládají si k obličejí lebky jelenů a laní, aby uctili Velkou matku a oživilí plodnost, ale i vzpomínku na zemřelé. Rovněž svatý Hubert je spojován s parožím. V obětních šachtách nechybějí ani jelení kosti. Jeleni bývali zapřaháni do kultovních vozů při slavnostech bohyně matky.

Jelen v našem příběhu byl usmrcen a odebral se do podsvětí. Je zde předveden motiv smr-



ti a života po smrti. Bohyně matka umírá rozsápána psy, plodnost ochabuje, zima se blíží. Na skutečné události, lovu, je předveden přechod života z jedné úrovně bytí do druhé. Lov se odehrává v lese, což je vlastně odlesk podsvětí. Nalézáme se vlastně v podsvětí a objevuje se i jeho vládce.

#### VLÁDCE PODSVĚTÍ

Arawn, vládce podsvětí, říše mrtvých, přichází, to znamená, že Pwyll se již nalézá v říši mrtvých. Příběh je nelogický nebo v něm dochází ke skoku, protože Pwyll neumírá, smrt místo něj potká jelena. Vládce podsvětí chce, aby se role vyměnily. To nasvědčuje tomu, že Pwyll zemře a vstupuje do podsvětí.

#### VÁLKA V PODSVĚTÍ

Tam ho však čeká úkol, má se utkat s druhým králem podsvětí, Havganem, a zabít jej. Boj probíhá uprostřed brodu, ve vodě. Voda je univerzálním poukazem na úroveň smrti, na říši mrtvých. Proč ale jsou v zászvěti dva králové? Arawn musí každý rok bojovat s Havganem, ten je pokaždé zabit, přičemž Arawn mu vždycky zasadí ještě druhou, smrtelnou

ranu, která ho oživí, místo aby ho usmrtila. Zde je naznačen věčný boj, opakování ročních období, princip věčného návratu, vzešstup a zánik, proměny života od narození po smrt. Překvapující ovšem je, že Pwyll Havgana skutečně usmrtí, když ho neoživí druhou ranou z milosti.

Co má boj znamenat? Je Havgan odpůrcem stvoření, jako egyptský had Apofis, jenž musí být každou noc zabit, aby mohlo pokračovat stvoření?\* Havgan zde zřejmě představuje smrtonosný aspekt zászvěti, nikoli jeho aspekt tvořivý a životodárný, který teď zastupuje Pwyll. Smrt je nyní poražena, nadchází vláda života, která se brzy projevuje v podobě sňatku, vládnutí a válčení. Týká se snad tento boj životního boje, obnovy života?

#### SEXUÁLNÍ ZDRŽENLIVOST

Pwyll nespí s nejkrásnější ženou světa, Arawnovou manželkou, stejně jako Arawn nespí s jeho manželkou. Rozhodli se pro sexuální zdrženlivost, ženy nerodí, nevzniká nový život. Keltové, jak se zdá, neholdovali sexuální zdrženlivosti ani manželské věrnosti, a tak není divu, že mnohé mýty pojednávají o cizo-

\* V egyptské mytologii existuje had Apis, jenž útočí na sluneční bárku (respektive bárku mrtvých), když proplouvá duátem, zászvětim, přičemž pokaždé v boji podlehne. Apis žije v duátu, je tedy symbolem plazmatického oceánu a s ním spojených nebezpečností. Jeho pozdější splynutí se Setem (ďáblem, ale též tvůrcem lidí) je vlastně nemístné, neboť obě bytosti mají společné jen to, že nesnášejí lidi. Jako čistý projev plazmy se v duátu rovněž vyskytuje „had času“, do jehož ocasu mrtvý vstupuje ve dvanácté hodině (duát = dvanáct hodin noci), když začíná svoji pouť duátem, a vychází omlazen z jeho tlamy. „Had času“ symbolizuje plazmu; mrtvý se v útrokách hada očištuje, ztrácí pojem času, začíná bezčasovou existenci, vycítuje věčnost. Had pohltí mrtvého, potažmo jeho nicotné představy o čase, a ten se znovu narodí jako nesmrtelný člověk, vyvázaný z pout času. Had jako požírač času není tedy vůbec nebezpečný, právě naopak, osvobozuje nás od našich utkvělých představ o čase a tím i od prostoru. Tato představa není nikterak nesmyslná, protože v jeho útrokách navijíme čas takřkajíc zpátky, vracíme se do bezčasovosti a rodíme se znovu jako bezčasové bytosti. „Had času“ symbolizuje psychoterapeutický princip duátu, zbavuje nás totiž zneklidňujícího pocitu času. V této souvislosti nesmíme zapomenout na *uroboros*, hada zakousnutého do vlastního ocasu. Symbolizuje nekonečnost, věčný kruh bez začátku a konce, a tento stav vlastně panuje v duátu, kde neexistuje čas, prostor ani žádné ohraničení. Kromě toho obklopuje duát – stejně jako uroboros – materiální svět. V jedenácté hodině pouti duátem je tento had příznačně nazván „obklopopatel světa“. Hadi žijí na zemi, ve vlhku, a proto jsou vděčným symbolem podsvětí – navíc svlékají kůži, čímž se omlazují; podobně mrtvý se zbavuje těla a stává se věčně mladým, neboť čas v duátu neexistuje.





*Trojblavé božstvo z Remeše ve Francii.*

ložství. Jedná se snad o pozdější pruderní korektury křesťanských editorů? Správně by oba měli spát s těmito krásnými ženami, aby mohl vzniknout život, což je přece téma tohoto příběhu.

#### ZKUŠENOST SMRTI

Pwyll se seznamuje s podsvětím, bojuje tam, je tedy pánem nad životem a smrtí, což vypadá jako jeho iniciace, jako jeho poznání, proto snad také jeho jméno znamená „moudrost“. Navrací se zpátky do života s titulem Pen Annwn, „vládce Annwnu“. Z Pwylla se stal cestující do říše mrtvých, jenž libovolně střídal obě úrovně bytí.

#### HORA SVĚTA

Ve druhé části příběhu má Pwyll vystoupit na kopec Gorsedd. Tento kopec se tyčí nad hmotným světem, je tedy branou k podsvětí. Všechny posvátné kopce všech národů po-

ukazují na zászvěti. Posvátný kopec je rovněž osou spojující zászvěti a tento svět. Mohla to být i mohyla, *síd*. Jednou během hostiny se Pwyll zvedne od stolu a zamíří ke kopci nad hradem, kterému se říkalo Mound of Arberth. Je to snad o *beltainu* nebo *samainu*, kdy se otevírají pahorky elfů i hroby, kdy je zászvěti připraveno přijímat pozemšťany a zászvětní bytosti mohou snáze vstupovat do našeho světa? Zdá se, že je tomu tak, neboť se objevuje jedna zászvětní bytost, samo zászvěti v podobě bohyně matky.

Tento kopec je velice zvláštní, buď zde člověk utrhne rány a výprask, nebo se stane svědkem zázraku. Pwyll má štěstí, neboť vstoupí do říše mrtvých, kterou již beztak zná, a tam potkává Rhiannonu, nejkrásnější ze všech žen, tvůrkyni smrti a života.

#### BOHYNĚ MATKA RHIANNON

Rhiannonu lze spatřit jen v zászvěti a na onom „kopci“. Kdo však je tato Rhiannon? Je dcerou Hefaida Hena, vládce podsvětí. A protože Pwyll již v zászvěti byl, respektive v něm je, může se s ní, která zde vystupuje v personifikované podobě principu podsvětí, ženského aspektu bytí, také oženit. Na její zászvětní charakter poukazuje její bílý kůň, který se nepohybuje po fyzické půdě, nýbrž jde stále volným, rovnoměrným krokem a nikomu se nepodaří ji dostihnout. Nepochybně se tu poukazuje na známý podsvětní zákon: čím více si chci něco vynutit, tím více se mi to vzdaluje. Tento zákon platí v celé duševní oblasti. A opravdu: jezdkyně se vzdaluje tím více, čím usilovněji je pronásledována. Nakonec na ni Pwyll zavolá, tj. naváže s ní kontakt, a tehdy se Rhiannon zastaví a řekne mu, že ho miluje. Tím je řečeno, že každý, kdo se vydá do zászvěti, se s ní okamžitě ožení. Podsvětní cesty jsou



milostnými cestami, neboť atmosféra zásvětí je tvořena pocity jednoty, představuje erotic-kou syntézu. To, čemu se v pozemském světě říká láska, je jen vzdálenou ozvěnou absolutního milostného splynutí v říši smrti. Ne nadarmo umírá omezené Já milenců na pár okamžiků, když vrcholí jejich spojení.

### ZÁKONY ZÁSVĚTÍ

1. Rhiannon sama je zákonem zásvětí, který je zde předveden v personifikované podobě, protože takto je mnohem pochopitelnější, než kdyby byl vyjádřen abstraktně. To, že jejího koně nemůže nikdo dosáhnout, poukazuje na typickou vlastnost zásvětí: Stane se to, na co myslíme – jakmile ovšem po něčem silně toužíme, dosáhneme pravého opaku. To platí v zásvětí stejně jako v našem světě, ovšem na pozemské úrovni v mnohem menší míře.
2. Je třeba vyšplhat na kopec, abychom se dostali do zásvětí; kopec zde symbolizuje mimořádný psychický výkon, duševní vzlet.
3. Láska! Podsvětní bohyně miluje Pwylla navěky, chce se za něj provdat. Zásvětí představuje kokon utkaný z lásky, všechno v něm souvisí se vším, tak těsně, jak to známe jen v lásce. Taková je struktura zásvětí.
4. Rhiannon vlastní – podle jiného příběhu – tři ptáky, předzvěst zásvětních radostí, které člověku dávají zapomenout na čas, což znamená, že v zásvětí čas neexistuje.
5. Rigantona, od níž Rhiannon odvozuje svůj původ, je „velká, božská královna“, tedy bohyně matka, princip plození, utváření, plodnosti, života, ale také života v říši mrtvých.



*Na této minci je jméno Tincomarus, což byl britanský král ze sklonku 1. století př. n. l., a na jejím rubu je patrná postava koně.*

Po Pwyllově smrti si Rhiannon bere za manžela Manawyddana (velšská obdoba Manannána, jenž je rovněž bohem a principem podsvětí) – vše se novu opakuje.

### SŇATEK: JEDNOTA V PODSVĚTÍ

Svatba je sjednána na příští rok. To nám připadá jako dlouhé čekání. Ale bohyně matka, symbolizující roční období, pracuje vřdycky jen ve velkých časových úsecích, dny pro ni nic neznamenaají. Sňatkem s Rhiannonou obnoví Pwyll svůj kontakt se zásvětím. Svátba poukazuje na princip sjednocení, splynutí, lásky v podsvětí. Toto spojení je mnohem těsnější než v pozemském světě, kde jsou milenci od sebe odděleni hmotou bez ohledu na to, jak hodně se milují. V nelátkovém zásvětí tato překážka odpadá, proto zde panuje láska bez hranic.

Pwyll v příběhu vystupuje jako princ, ještě není králem, tím se stává teprve díky sňatku, neboť vládnout může jen dokonalý pár. Snad musí do podsvětí cestovat jenom proto, aby



zmužněl a stal se moudrým králem. Anebo nalezne velkou královnu, obraz bohyně matky jenom v podsvětí, a stane se králem teprve tehdy, když absolvuje podsvětní iniciaci a získá pro sebe bohyni matku a královnu. Zde lze poukazovat na nejružnější archetypy, otázkou ovšem zůstává, zda je to na místě.

Avšak mezitím vyvstane problém: Gwawl, je muž byla Rhiannon kdysi slíbena, dosáhne již zmíněnou lstí, že se může s Rhiannonou oženit, byť také až v příštím roce. Kdykoli se v keltských textech jedná o čas, vždycky se mluví o jednom roce. Proč? *Jeden* rok znamená všechny roky – tedy pořád, navždy nebo kdykoli. Rhiannon Pwyllovi ukáže, jak může svého soka v lásce přelstít bezedným pytle. Tato lest vyjde a Pwyll získá svoji milovanou. Nekonečná nádoba, bezedný hrnec, je oblíbenou mytologickou figurou užívanou k názornému předvedení nekonečné plodnosti. Pokud jde o svéráznou hru na jezevce v pytli, připomínám, že „jezevec“ se anglicky řekne *badger*, přičemž toto slovo má ještě další význam: „sužovat, týrat“. Ten, kdo je v pytli, stává se jezevcem, tedy tím, kdo je týrán. Gwawl je v pytli týrán, až prosí o život a vzdá se Rhianny.

#### RHIANNON PORODÍ BOŽSKÉ DÍTĚ

Božské dítě je hned první noci uneseno zásvětními silami. Chůvy, které mají strach, že budou potrestány, se uchýlí ke lsti; pomažou spící Rhiannonu krví a nařknou ji, že dítě zabil a snědla. Vzhledem k tomu, že se jedná o bohyni matku a princip zásvětí, není to úplně od věci. Vždyť zrození a smrt jsou pro ni totéž. Toto obvinění se jí nepodaří vyvrátit a je potrestána: musí se kát u patníku před branou, kde jezdci sestupují z koní. Všem nově příchozím musí nabídnout, že je odne-

se do hradu, a ještě jim vyprávět o svém hanebném činu. Ačkoli své dítě nezabila, musí trpět. Proč je pokořena? Musí bohyně matky snášet útrapy a ponížení, jsou snad ztělesněním obojího?

Avšak dítě objeví ve své stáji Teirnon, „vládce pod lesy“ v Gwentu. Každý rok o *beltainu* je mu ukradeno hříbě. Protože na prvního máje se aktivizují zásvětní síly, jedná se o zásah zásvětí do pozemského světa. Krádež hříběte a únos dítěte spolu úzce souvisejí: sotvaže bylo ukradeno čerstvě narozené hříbě, objeví se ve stáji Rhiannonino dítě. Což nám připomíná nadpřirozený porod panny, motiv, který se objevuje v mnoha irských příbězích – natožpak ve světové mytologii. Zde se nejedná o normální porod, dítě pochází ze zásvětí respektive Rhiannon (popř. panna) otěhotněla v důsledku nadpřirozeného zásahu.

Syn Rhianny, která byla zobrazována jako bohyně s koňskou hlavou nebo jezdkyň na koni, je zde opět spojován s koněm, symbolem podsvětí – což nasvědčuje tomu, že se jedná o dítě podsvětí. Koňské rituály, například posvátná svatba s koněm, patřily ke korunovací stejně jako koupel ve vývaru z koňského masa. Král se stává koněm a kůň symbolizuje rychlost podsvětí, neboť tam neexistuje čas ani hmota, všechno je navzájem provázáno a bez časové prodlevy se všechno děje rychle, to znamená okamžitě. Kůň symbolizuje tuto bezčasovou rychlost zásvětí. Svatba, resp. koupel měla králi dopomoci k síle podsvětí, aby se stal stejně mocným jako ono. První králové byli údajně podsvětními božstvy či bytostmi, pozdější králové z lidské krve již neměli jejich schopnosti, a proto vykonávali symbolické rituály přivtělení do podsvětí.

Co tedy má znamenat ona bitka ve stáji? Tentokrát nebylo hříbě ukradeno, a navíc tam



bylo nalezeno dítě. Zásvětí si nemohlo vyzvednout svou kořist, nějaká příšera (nebo co to vlastně bylo), jíž byla uřata ruka, ve stáji zanechala dítě, královské dítě tudíž zůstává v pozemském světě.

#### NEZNALOST BOHYNĚ MATKY

Pwyll třikrát selhal. Poprvé, když v jezdce nepoznal Rhiannonu, podruhé, když nepohlédl lest svého soka Gwawla a musel mu Rhiannonu přenechat, a potřetí, když ji potrestal za domnělou vraždu dítěte. Jeho jméno znamená moudrost, ale on není vůbec moudrý. Vyzná se v podsvětí, má tudíž přehled o veškerém dění – a přece ne. Co to má znamenat? Musí si teprve osvojit Rhiannoniny zákony – zákony ženského aspektu bytí – musí pochopit, že nemůže pronásledovat jezdce na bělouši jako lovnou zvěř, nýbrž ji poprosit, aby svého oře zastavila? Nedošlo mu, že bohyně matka patří všem? Musí porozumět paradoxu, že bohyně matka rodí a zabíjí? Neunikají mu paradoxní zákony bytí? Ve skutečnosti to znamená jediné: Bohyně matka představuje základní paradox bytí; neexistuje rozdíl mezi životem a smrtí, neexistuje žádné odloučení milujících, láska je univerzální a každému se jí dostává, závist je nemístná. Toto je velká keltská moudrost, která je předváděna ve stále nových podobách, můžeme z ní čerpat i dnes, každý člověk je Pwylllem. Archetyp Velké matky neupadl v zapomnění, je stále platný.

Vrcholem neporozumění bohyni matce, ženskému aspektu bytí, je Rhiannonino potrestání. Ale je to skutečně potrestání? Má odnášet na zádech návštěvníky do hradu. Nemůže tím být myšlena také láska, potřeba pomáhat, přijímání hostů, ženská obětavost? Rhiannon porodila dítě a vzápětí ho pozřela – není to

z mytologického pohledu totéž? A není univerzální dělohou a univerzální požíračkou? Není zde oceňována její dvojí přirozenost, což se ovšem lidem orientovaným výhradně na život jeví jako nesmyslné? Rhiannon je současně vládkyní i pokornou služebnicí. Obě role jsou zde zakomponovány do jediného příběhu. Rhiannon je rodičkou dětí i jejich požíračkou, je zrozením hříbete i pařátem smrti, který se po něm sápe; pro ni není rozdíl mezi životem a smrtí, proto její univerzální uctívání, neboť jen jednota protikladů si zasluhuje nejvyšší úctu.

#### PRYDERI, BOŽSKÉ DÍTĚ

Rhiannonino dítě se narodilo o *beltainu* (kdy se podsvětí otevírá našemu světu), pochází tudíž z podsvětí. Není zde líčen obyčejný porod, dítě se ihned po narození vrátí tam, odkud přišlo, přičemž jeho pěstouni jsou personifikované principy podsvětí. Kromě toho byl první máj slaven jako vítězný příchod slunce – nejenom pozemského slunce, ale i světla podsvětí, které je vlastně světlým místem a temné je jenom tak dlouho, dokud jsou duše, které se tam zdržují, duševně zatemnělé. O tomto svátku byly vyhazovány do výše zlaté míče, které měly znázorňovat stoupání slunce na obloze. Rhiannon této noci porodila rozzářeného podsvětního chlapce, jehož kvůli jeho zlatým vlasům či zlaté považe pojmenovali Zlatovlasý. Současně se narodilo i hříbě, sluneční kůň, který táhne sluneční vůz.

Pryderi není jako jiné děti, je to hrdina. Po matce náleží zásvětí, po otci pozemskému světu, ačkoliv i Pwyll je vlastně podsvětním bohem. Proto také Pryderi představuje ryzí božský princip. Roste rychleji než druhé děti, což opět poukazuje na jeho nadpozemský





*Bronzový kotel knížete z Hochdorfu, zhotovený před 2500 lety, má objem asi 500 litrů.*

původ. Tento příběh je tedy názorným uvedením do nauky o úrovních bytí, na postavě bohyně matky jsou předvedeny zákony přírody a plazmy.

## BRANŮV KOTEL ZNOVUZROZENÍ: DRUHÁ VĚTEV MABINOGI

Příběh *Branwen*, dcera *Llyrova* začíná námluvami irského krále *Matholwcha* u *Branweny*, sestry britského krále *Bendigeidvrana* neboli *Brana Blaženého*.

*Bendigeidvran*, syn *Llyrův*, byl korunovaným králem ostrova a vznešeným důstojenstvím koruny londýnské. Jednoho odpoledne byl na svém dvoře v *Harddlechu* v *Ardudwy* a seděli na skále *hardlešské* nad mořem.

Když tak seděli, spatřili třináct lodí, které k nim pluly od jižního *Iwerddonu* (Irsko),

pluly rychle, hnány příznivým větrem. Král řekl: „Vidím lodi... blíží se rychle k zemi.“

Hlavními postavami tohoto příběhu jsou *Bran*, britský král a „vznešené důstojenství koruny londýnské“, obrovitý nadpozemšťan a jeho sestra *Branwen*, dcera *Llyrova*. *Bran* vlastnil kotel, jenž oživoval mrtvé. Příběh začíná sňatkem *Branweny* s irským králem *Matholwchem*.

Když přišli *Matholwchovi* vyslanci, pravili:

„... je tu král irský *Matholwch* a ty lodi jsou jeho.“ – „Co by si přál?“ tázal se král. Chce přijít na zem?“ – „Nechce, pane, nebude-li splněna jeho žádost; jde k tobě s žádostí.“ – „Jaká je jeho žádost?“ – „Chce se s tebou sešvagřit, pane,“ odvětili. „Přišel žádat o *Branwenu*, dceru *Llyrova*.“ ... Hned druhého dne se konala porada, a v ní bylo rozhodnuto dáti *Branwenu* *Matholwchovi*. *Branwen* byla jedna ze tří nejkrásnějších dívek tohoto ostrova, nejkrásnější dívka na světě.



Nyní zasedly obě družiny k hodům.

Nebyli v domě, nýbrž pod stany; Bendigeid-vran se nikdy nevešel do domu.... A tu noc spal Matholwch s Branwenou.

Příštího dne, poté co Bran shromáždil spoustu koní jako dar irskému králi, se objevil Branwenin nevlastní bratr Evnyssyen a řekl:

„Tak tedy jednali s dívkou tak vznešenou a mou sestrou! Vdali ji bez mého svolení! Nemohli mě více urazit než tímhle.“

S těmi slovy vlezl pod koně a uřezal jim pysky až k zubům, uši až k hlavě, ocasy až k hřbetu, a kde mohl zachytit víčka, odřezal je až na kost. A tak zohavil koně, že nebyli k ničemu.

Ono strašlivé zohavení koní muselo být odčiněno, a tak Bran daroval irskému králi na usmířenou svůj kotel znovuzrození. Ten oživoval zemřelé, ale jenom v zászvětí. Proto byly oživené osoby němé, nejspíš aby se naznačilo, že nyní přebývají v oné úrovni bytí, kde se komunikuje pouze mentálně:

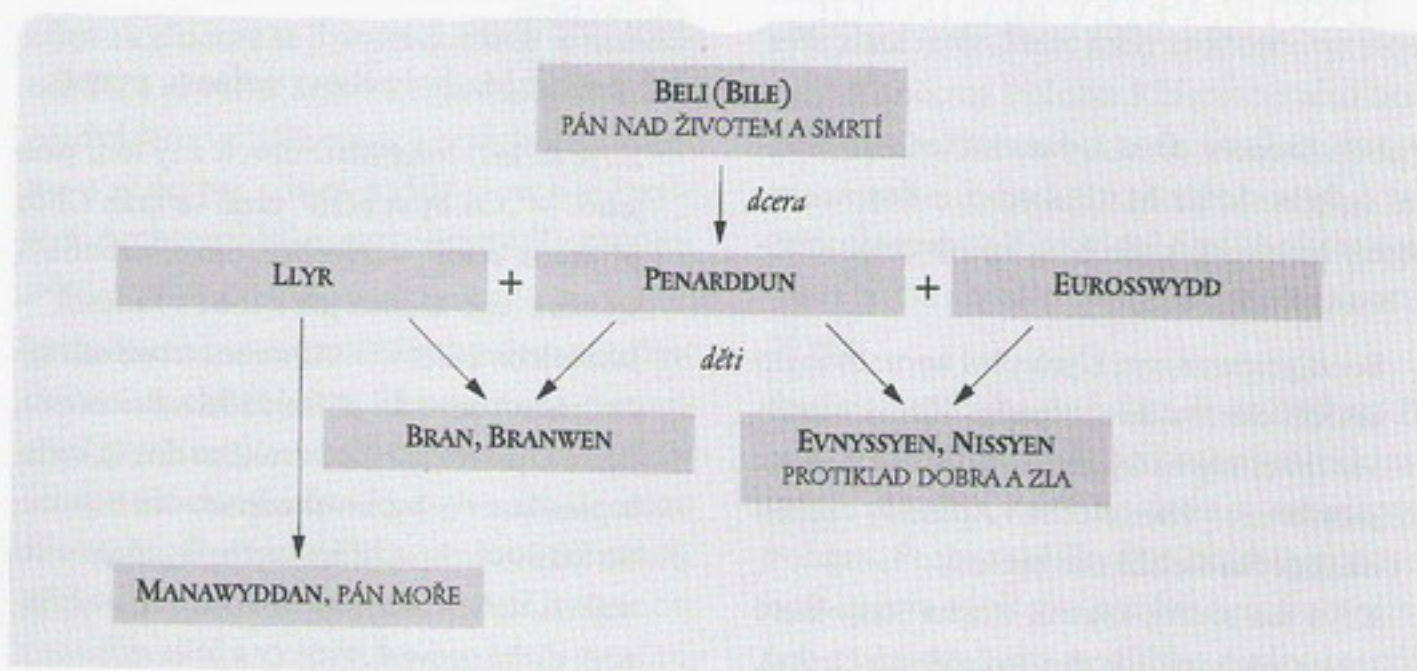
... a zítra ti zaplatím za tvé koně... A já ještě doplním svou náhradu... Dám ti kotel. Ten má kouzelnou moc: hodíš-li do něj člověka, jehož dnes zabijí, bude zítra právě tak zdravý jako kdykoli dříve, až na to, že nebude mluvit.

Zohavení koní není náhodné. Koně táhnou sluneční vůz (kola představují slunce), proto jsou slunečními božstvy, známá je bohyně Epona, zpodobňovaná jako kůň. Rovněž Mars byl uctíván v podobě koně. Protože však sluneční bůh tráví noci v temnotě, jsou koně též zászvětními koňmi a souvisejí se smrtí. V zohavení či zabití koně lze potom spatřovat oběť neboli znázornění principu smrti.

Při hostině u příležitosti nastolení krále se Irové ukryli v sále ve 200 pytlích, aby přepadli Velšany. Avšak Evnyssyen lest prohlédl, všechny muže pozabíjel a jejich krále hodil do ohně. Branwen zemřela žalem nad ztrátou svého syna a byla pohřbena na ostrově Anglesey.

#### — RODOKMEN —

Llyr a Penarddun jsou rodiče Brana a Branweny. Evnyssyen a Nissyen jsou nevlastní bratři Brana a Branweny; jejich otcem byl Eurosswydd a za matku měli rovněž Penarddunu. Nissyen prý dokázal usmiřovat dvě zneprátelené strany, zatímco Evnyssyen uměl rozdělit dvě spřátelené strany. Představují božský pár protikladů, protikladnost bytí.





Matka Penarddun je dcerou Beliho. Beli byl snad potomkem britského božstva Bela nebo Belinuse, vládce života a smrti, jemuž Irové říkali Bile. O *beltainu* byly rozdělovány obrovské ohně („Belův oheň“). Více o něm známo není. Jeho dcera je jeho obdobou, a tudíž i verzí životní síly, síly nad životem a smrtí, zkrátka projevem plazmatického oceánu, z něhož vše vzniká.

Llyr (odpovídá mu irský Lir i Shakespearův král Lear) byl otcem Brana a Branweny i Manawyddana, „pána moře“. Moře odkazuje na plazmu a říši mrtvých, tedy na zászvtí.

Oba rodiče tudíž zosobňují naši sousední úroveň bytí.

Jestliže oba bozi stvořitelé zplodili Brana, předali mu rovněž všechny své síly, takže se od nich vlastně nijak neliší. Bran představuje variantu plazmatického božstva. Otázku, zda jde o univerzální přírodní zákon, či o skutečnou bytost s rozvinutými plazmatickými vlastnostmi, nějakého hrdinu, resp. nadpomezššana, jenž vedl Brity, nebo zda tento bůh byl pouze jaksi přiveden pod jejich prapor, ponechávám nezodpovězenou.

### — OBŘI Z MOŘE —

Branův kotel se kdysi dostal z Irsku do Walesu. V dávné minulosti ho s sebou přinesl kmen Tuatha Dé Danannů ze „severních ostrovů“ (z Řecka?). Jednoho dne z moře vystoupil pár obrů. Král Matholwch je hostil na svém dvoře. Obryně tehdy porodila bojovnice v plné zbroji a ještě další děti. Avšak obři se chovali tak nepatřičně, že lid na krále naléhal, aby je zabil. Obři byli vlákáni do železného domu, kde pro ně byly připraveny nejrůznější pochoutky. Kolem domu byl rozdělán oheň, aby se železo rozžhavilo, avšak obři rozrazili



*Bronzová přilba se zdobeným chránětkem šje z 1. století n. l. V dírkách na jejím vršku mohla být upevněna nějaká ozdoba, například pták, kanec nebo býčí rohy.*

jeho stěny a prchli i s kotlem do Walesu. Příběh pokračuje následovně:

„Pane,“ pravil Matholwch, „odkud se ti dostalo kotle, který jsi mi dal?“

Bendigeidvran odpověděl: „Přišel mi s jedním člověkem, který byl v tvé zemi. Nevím však, dostal-li jej tam.“

„Kdo to byl?“ tázal se Matholwch.

„Llassar Llaesgyvnewid,“ odpověděl Bendigeidvran. „Přišel sem z Irsku se svou ženou Kymideu Kymeinvoll; utekli ze železného domu v Irsku, když byl okolo nich rozžhaven doběla. A divím se, nevíš-li nic o tom.“

„Vím, pane,“ děl Matholwch, „a povím ti vše, co vím. Jednoho dne byl jsem v Irsku na honu, na vrchu kopce, který byl nad jezerem zvaným Jezero kotle. A uviděl jsem velikého ryšavého



muže přicházejícího z jezera s kotlem na hřbetě. Byl to muž ohromně veliký a divokého vzezření. Za ním šla žena dvakrát větší. Zamířil ke mně a pozdravil mě. „Jaká je vaše cesta?“ tázal jsem se. Muž odpověděl: „To je pane tak: Tato žena bude za šest neděl matkou. A z chlapce, který se jí narodí, bude za šest neděl bojovník v plné zbroji.“ Postaral jsem se o jejich zaopatření. Byli se mnou rok a neměl jsem kvůli nim nepříjemností, ale pak jsem začal mítí potíže. A než uplynuly čtyři měsíce, vyvolávali proti sobě nenávist po celé zemi, páchající bez míry bezpráví, sužující a trápící urozené muže a ženy. Potom se shromáždili moji vazalové proti mně a žádali, abych se jich zbavil, a dali mi na vybranou mezi nimi a mým panstvím. Dal jsem své zemi rozhodnouti, co se s nimi má státi. Dobrovolně by byli neodešli, ani by nemusili ustoupiti v boji. V těchto nesnázích se rozhodli vystavěti dům, celý ze železa. Když byl hotov, byli tam povolání všichni kováři, co jich bylo v Irsku, co jich mělo kleště a kladiva. A nakupili okolo uhlí až po hřeben domu a dali donésti muži, ženě i jejich potomstvu hojnost jídla a nápojů. A když věděli, že jsou opilí, zapálili uhlí okolo domu a foukali do něho měchy, až se dům nahoře rozžhavl doběla. Ti lidé se radili na podlaze uprostřed domu. Když byl žár nesnesitelný, udeřil muž ramenem do stěny, vyrazil ji, vyběhl a za ním jeho žena. A neunikl od tamtud nikdo než on a jeho žena. A potom, podle mého mínění, pane,“ děl Matholwch Bendigeidvranovi, „přišel přes moře k tobě.“ „Tu skutečně přišel sem,“ pravil Bendigeidvran, „a dal mi kotel.“ „Jak jsi je přijal, pane?“ „Rozděлил jsem je po všech místech svého panství. Oni se rozmnožují a rozmáhají všude, a kdekoli jsou, zabezpečují se muži zbraněmi, nejlepšimi, jaké by bylo možno spatřit.“

Tito obři byli zásvětními bytostmi. A Bran byl také obrem. Ponechme stranou, zda obři byli velcí fyzicky nebo jen mentálně. Téměř všechny mytologie se zmiňují o pokoleních obrů. Slovo *Riese* (německy „obr“) odvozuji z anglického *to rise* = zvednout se, postavit se. Obři byli ve většině případů duchovně povznesené bytosti, obdařené nadmyslovými schopnostmi. To, že vystoupili z vody, ukazuje opět na moře jako symbol jemnohmotného zásvětí a brány do podsvětí. Všechna zásvětní božstva jsou spojována se smrtí nebo s vodou. Voda, moře, jezera a řeky poukazují svou tekutostí a neuchopitelností na duševní zásvětí, které se rozplyne mezi prsty stejně jako voda.

Z textu vyplývá, že v železném domě bylo více osob a že až na obří pár všechny zahynuly. Tito obři měli děti, respektive obr podle všeho zplodil potomstvo i s pozemšťankami, které nyní uhořelo. Zřejmě stvořili i čarodějnice a shromáždili bojovníky. Očividně zde bylo zničeno celé vojsko.

#### — BRAN JAKO OBR —

Kromě kotle Irové dostali i nové koně. Branwen byla odvedena do Irska, kde ji však po narození syna zahnal do kuchyně, protože irský lid se i nadále cítil uražen Evnyssyevým činem. Každý den jí kuchař napohlavkoval, což patřilo k jejímu trestu. Bran ji chtěl vysvobodit, přeplul se svým loďstvem moře, respektive ho přebrodiv – byl přece obr – nesl na zádech své hudebníky, položil hlavu přes řeku, takže jeho muži po ní přešli na druhou stranu jako po mostě, a porazil Iry. Sesadil jejich krále a na trůn dosadil jeho syna Gwerna, kterého měl s Branwenou. Již jsem se zmínil, že obři nemusejí být velcí ve smyslu fyzickém, nýbrž duchovním. Bran měl nadpřirozené schopnosti, jsa nadpozemšťanem.





*Pískovcová blava z Heidelbergu.*

„Pane,“ pravili jeho šlechticové, „znáš kouzlo řeky; nikdo ji nemůže přejít a není na ní mostu. Co myslíš o mostu?“

„Není jiné rady,“ děl Bendigcidvran, „než aby ten, kdo je hlava, byl mostem. Budu mostem.“ Tehdy bylo poprvé užito tohoto rčení a ještě nyní se ho užívá za přísloví. Položil se přes řeku, byla naň naložena košatina a jeho vojsko přešlo po něm.

#### — BRANWEN — JAKO BOHYNĚ MATKA

Branwen se kvůli svému nešťastnému osudu stala archetypem Nejvyšší bytosti. Tímto pojmem Keltové označovali bohyni zajišťující samostatnost a plodnost jejich země. Proto ji také pojmenovali podle oné země. Král, vlastník celé země, se s touto bohyní symbolicky oženil. Tímto aktem převzal zemi, ale i zodpovědnost za lid. Avšak než se tak stalo, musel prokázat, že je hoden vlády. Musel obejmout a políbit Nejvyšší bytost a bohyni matku, která se mu zjevila jako šeredná babice. Když tak učinil, proměnila se ohyzda v krásnou ženu. Znamenalo to, že král musí obstát v dobrém i ve zlém, chce-li být dobrým vlád-

cem. V oněch dobách se věřilo, že zemi i lidu se daří jen tehdy, pokud král vládne v souladu s bohyní matkou a bohyní plodnosti; v opačném případě země pustla. Nejvyšší bytostí je rovněž myšlena svobodná vůle země a lidu, je-li potlačována, propadá obojí zkáze. (Tento motiv se objevuje v příběhu o Níallovi „devíti rukojmí“, jenž pojednává o králi z Tary vládnoucímu na sklonku 4. století; při své zkoušce políbí král čarodějnici, která se vmžiku promění v krásku.)

Tímto aktem země získala sakrální zakotvení a jejího krále potom považovali za nadpозemšťana. Téměř všichni keltští vládcové jsou líčeni jako nadpřirozené bytosti. Bran je obr a jak jeho rodokmen naznačuje, dokonce zosobnění zákona smrti a života. Vládne-li král špatně, ztrácejí země i lidé svou sílu, plodnost se vytrácí, lidé umírají, začínají války a propuká mor. Král musel být tělesně zdrav a mravně bezúhonný, jinak země trpěla.

#### — KOTEL — BOJ A SEDM PŘEŽIVŠÍCH

Ze vzteku nad usmrcením svých bojovníků, kteří byli ukryti v pytlích, ožíví Irové mrtvé v kotli.

Irčané se jali topiti pod kotlem znovuzrození a házeli mrtvoly do kotle, dokud nebyl plný. A druhý den z něho vycházeli bojovníci stejně dobří jako dříve, až na to, že nemohli mluvit. Oživeno bylo velice mnoho Irů, takže jsou teď v přesile. Proto se Evnyssyen rozhodne obětovat svůj život. Vmísil se mezi mrtvé Iry a je rovněž vhozen do kotle. Potom se v kotli protáhl, až kotel praskl a jemu puklo srdce; takto se Evnyssyen obětoval pro svůj lid. Vypukla válka, avšak žádná z bojujících stran nezvítězila. Jen sedm Britů vyvázlo se zdravou kůží.



A těch sedm mužů, co vyvázli, byli: Pryderi, Manawyddan, Glivieu Eil Taran, Taliessin, Ynawg, Gruddyeu, syn Murielův, a Heilyn, syn Gwynna Starého.

Tu přikázal Bendigeidvran, aby mu utáli hlavu, a řekl: „Vezměte hlavu a doneste ji do Londýna na Gwynn Vryn (Bílý kopec) a tam ji pochovejte tvář k Francii.“

Bran představuje archetyp „zraněného krále“, jenž již není schopen plodit potomstvo. Protože symbolizuje zemi, měla by teď být neplodná rovněž ona, a vsutku – Británie i Irsko zpusťnou. V Irsku zůstalo naživu jen „pět těhotných žen“ a jen sedm Britů se vrátilo do vlasti, která byla mezitím obsazena a vypleněna. Kromě toho Bran přišel o svůj životodárný kotel a přestal být dárcem životní síly. Tu nadále rozdávala jen jeho hlava. Oněch sedm přeživších zůstalo, jak jim Bran předpověděl, i s hlavou nejprve sedm let na hradě Harddlechu, kde naslouchali zpěvu Rhiannoniných ptáků u slavnostní tabule; potom pořádali v Gwalesu v Penvro nepřetržitou, čtyřiaadvacet let trvající slavnost, přičemž hlava k nim pořád promlouvala. Úplně ztratili pojem času a zapomněli na všechno, co bylo dřív. Avšak jakmile otevřeli dveře síně, jež byly proti Cornwallu, před čímž je Bran varoval, začali opět vnímat čas a rozpomněli se na minulost. Potom, jak jim jejich král prorokoval, se odebrali s hlavou do Londýna a pohřbili ji na Bílém kopci (zřejmě se jednalo o Tower Hill).

Všichni Irové tedy zahynuli. Kotel je sice oživil, ale nikoli ve hmotném světě, nýbrž v zásvětí. Tam mohou, pokud si v mysli podrželi rozkaz, bojovat dál mentálně. Ani sedm Britů, kteří měli u sebe Branovu hlavu, nežilo v tomto světě, nýbrž v bezčasovém zásvětí. Podle keltské tradice smrt neexistuje a život pokračuje v bezčasové úrovni bytí, v níž se

skutečností stává vše, na co pomyslíme. Britové mysleli na hostinu, a tak hodovali, zatímco Irové válčili, protože mysleli na válku.

Tu šli do Harddlechu, sedli si tam a dostalo se jim zásob jídla a pití a oni počali jísti a pít. Přiletěli tři ptáci a zpívali jim jakousi píseň; a každá píseň, co jich kdy slyšeli, byla proti této bezvýznamná. Viděli je v dálce nad mořskými vlnami, ale tak zřetelně, jako by byli přímo u nich. A tak hodovali sedm let.

Již jsem se zmínil, že po celé říši mrtvých se rozléhá nádherný zpěv, zpěv sfér, jak mu říkám, jemuž v pozemském světě není rovno. Říše mrtvých působí dojmem, jako by byla utkána z hudby, a tato čarovná hudba, která oblažuje duše vyčerpané životem, je zde slyšet pořád. Ptáci jsou jejím nejznámějším keltským symbolem.

Na konci sedmého roku se odebrali do Gwalesu v Penvro. Tam našli krásné královské



*Hlava bojovníka ze Sainte-Anastasia ve Francii.*



místo nad mořem a byla tam pro ně velká síň. Vstoupili do síně, jež měla dvoje dveře otevřené a třetí zavřená, totiž ty, jež byly proti Cornwallu.

„Hle, tam jsou dveře, kterých nesmíme otevřítí,“ děl Manawyddan.

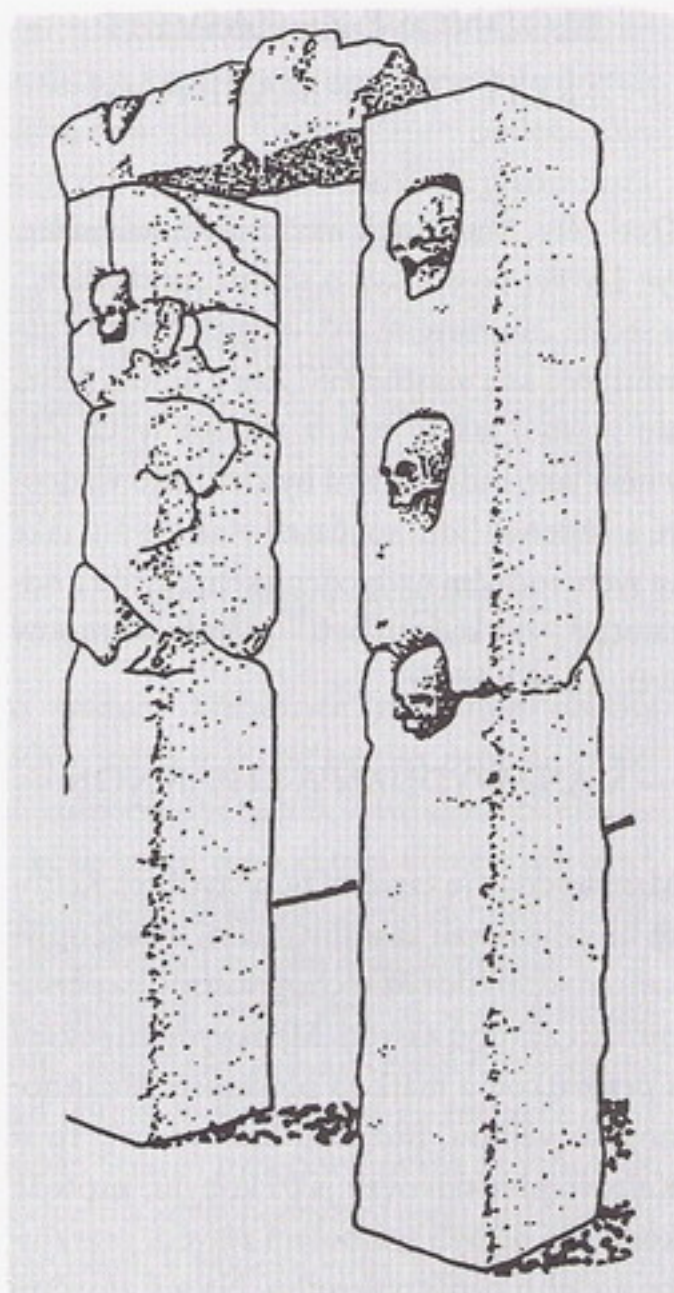
Tu noc strávili v nadbytku a veselí. A byť viděli sebevíce zármutku na světě a byť ho sebevíce pocítili sami, nevzpomínali si na nic z toho, ani na žádný žal na světě. A tam strávili čtyřia dvacet let tak, že nikdy neměli času příjemnějšího a rozkošnějšího než tehdy. A nikomu to nikdy nebylo méně příjemné a nikdo nezpozoroval na druhém, že by byl starší, než když tam přišli.

Znovu je popisován posmrtný stav. Neexistuje v něm čas, lidé nestárnou, zůstávají věčně mladí. Proto se mu také říkalo Tír na nÓg, říše mladosti. Reanimované osoby uvádějí, že v plazmě nejsou starci ani děti, všichni tu jsou v nejlepších letech. Vše, co si přejí, se jim splní, vládne zde blahobyt a blaženost. Vzpomínky na pozemský život se vytrácejí a na všechno se zapomíná. Oněch sedm Britů zapomnělo na čas a na zemi mezitím uplynulo čtyřia dvacet let.\*

#### — LOVCI LEBEK —

Odkud se vzal tento podivný příběh o Branově hlavě? – Keltové, kteří byli náruživými lovci lebek, považovali hlavu za sídlo životní síly či ducha. V boji jim nešlo o zabíjení, nýbrž

\* V legendě o grálu byly použity některé motivy tohoto příběhu, například životodárný kotel v podobě grálu; strážce grálu se nejmenuje Bran, ale Brons. Aby zabránil nepřátelskému vpádu, má Artuš vykopat Branovu hlavu. Nicméně Artuš chce zajistit obranu ostrova sám. A přesto má dojít k saskému vpádu. Podle jedné legendy bude Británie dobytá, až havrani – Bran = havran, krkavec – opustí londýnský Tower. Proto jsou jim ostříhána křídla, aby nemohli odletět.



„Portikus“ s lidskými lebkami ze svatyně v Roquepertuse.

o získání životní síly. Keltské války byly duchovními válkami, jakkoli to nám, potomkům Keltů, připadá nesmyslné.

O vymřelém Irsku příběh uvádí:

V Irsku nezůstalo živé duše, leč v jedné jeskyni v pusté krajině pět těhotných žen. Těmto pěti ženám se současně narodilo pět synů. Vychovávaly je, až z nich byli velcí mladíci a až myslili na ženy a zachtělo se jim jich. Tu spal každý z nich s matkou svého druha. A vládli zemi a osídlili ji a rozdělili si ji mezi sebe. A od toho rozdělení se jmenuje dosud pět dílů Irska.



## PLODNOST ZE ZÁSVĚTÍ: TŘETÍ VĚTEV MABINOZI

Třetí větvi Mabinogi, nazvaná *Manawyddan, syn Llyrův*, pojednává o sedmi „přeživších“, o sedmi „nesmrtelných“, o jejich životě v zásvětí. Ale kde vlastně žijí? Žijí v našem světě, ale nejsou, jak se zdá, z tohoto světa. Žijí v něm jako individuální bytosti, jako vládcové a vůdcové lidu, současně však ale žijí také ve svém rodném nadpozemském zásvětí a od tamtud – od kořenů bytí – ovlivňují hmotný svět, a o to zde jde.

### — MANAWYDDAN A RHIANNON —

Manawyddan je zásvětní bůh-stvořitel. Keltové ho považovali za individuální bytost oplývající nadmyslovými schopnostmi, za personifikaci zákonů zásvětí. Manawyddan se žení s pramatkou a matkou plodnosti Rhiannonou, s „velkou, božskou královnou“. Tu si Keltové představovali jako kobyly, protože koně pro ně byli symbolem zásvětí, pravzniku a všeho nadmyslového. Na její zásvětní charakter rovněž poukazovali tři překrásně zpívající magičtí ptáci. Zásvětí je vlastně jediným zvukem, zvukem sfér, a jeho zvukové struktury jsou obdobou pevných struktur hmotného světa. Zatímco v první větvi Mabinogi byla Rhiannon provdána za Pwylly, po jeho smrti má za manžela Manawyddana. O některých jejích vlastnostech již byla řeč v první větvi – žije mimo čas i prostor.

### — SPOJENÍ BOHŮ STVOŘITELŮ —

Po Pwyllově smrti uzavrou Rhiannon a Manawyddan sňatek. Koná se hostina a text dále prozrazuje: „Než ta hostina skončila, spal

Manawyddan s Rhiannonou.“ Tvoření znamená lásku, spojení, pohlavní styk.

Jejich syn Pryderi se oženil s Kigvou.

Rhiannon je spojována s hříbětem a kobyly. Ale zřejmě i s drakem, neboť na několika místech se nad ní vznáší drak s pařáty.

Je-li kobyla symbolem pramatky a zásvětí, je drak symbolem vlády zla; ve skutečnosti je tvořivá síla – a na to si musíme v keltské nauce o bytí zvyknout – vždy také zlá a ničivá. Tvoření znamená zrození a smrt! Proto jsou všichni bohové-stvořitelé také bohy smrti.

### — PROMĚNA BYTÍ — JAKO NEJVYŠŠÍ ZÁKON

Život znamená změnu. Život má dvě stránky: život v pozemské úrovni a život po smrti. Dva nesmrtelné páry staré epochy vystoupily na jeden velšský pahorek, připomínající *síd*, jenž vyčníval ze zásvětí do pozemského světa, a byl tudíž i branou do sousední úrovně bytí. Vtom začalo hřmít. Obklopila je mlha, a když se rozptýlila, místo bohaté a úrodné země spatřili pustinu. Všichni zahynuli, všechno bylo zničeno, pouze oni jediní zůstali naživu. Došlo k radikálnímu obratu, do hry vstoupil ničivý aspekt bytí. Dva bohové prastvořitelé a mladý pár bohů-stvořitelů se teď vydávají na pouť nehostinnou krajinou.

Tito „nesmrtelní“, kteří přežili katastrofu, putují zpustlým Irskem, kde se vlády v době Branovy nepřítomnosti zmocnil Kasswallawn, syn Beliho. Ten nyní ještě bojoval proti oněm sedmi přeživším Britům, kteří bránili trůn. Měl kouzelný plášť neviditelnosti a pod ním svůj smrtonosný meč. Kasswallawn musel být bohem-stvořitelem, neboť se uvádí, že jeho otec Beli byl nejvyšším bohem. Staří bohové-stvořitelé odcházejí a noví přicházejí. Je





*Nehostinná zászvětní krajina.*

zde předvedena hra života. V podstatě zůstává vše při starém, jenom pro lidi se cosi změní. Poznání proměnlivosti bytí, o čemž pojednává i tento příběh, bylo nejvyšší metou keltské filosofie.

#### — OPLODNĚNÍ A ZNIČENÍ ZEMĚ —

Protože přišli o svoji zem, odejdou bohové-stvořitelé do Anglie, kde se uchytí jako řemeslníci. Nejprve zhotovují sedla, potom štíty a nakonec šijí boty. Opět změna, tentokrát v podobě střídání zaměstnání. Protože vyráběli kvalitní zboží, nakupovali lidé jedině

u nich. Rozzušení řemeslníci je pokaždé vyhнали, a tak se bohové museli začít živit jinde jiným řemeslem. Opět ničení v podobě znemožnění výkonu povolání. Život jako neustále přítomná vlna ničení a tvoření.

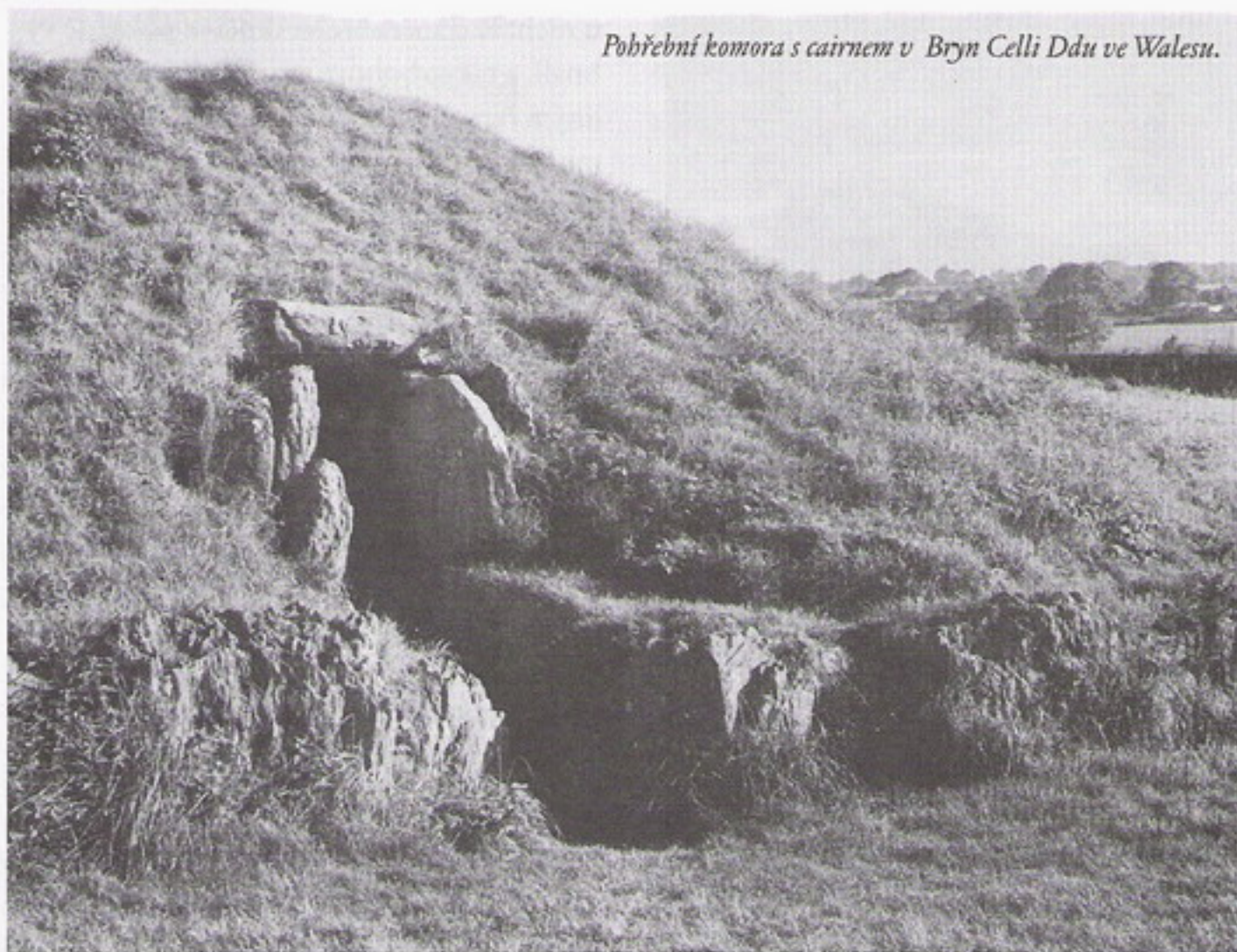
Příběh o osudech bohů plodnosti-řemeslníků lze chápat jako návod, jak přivést zemi k blahobytu: neustále se ovšem opakuje totéž – setba, sklizeň, zima, setba, sklizeň, zima...

#### — VSTUP DO ZÁSŤVĚTÍ —

Po období blahobytu následuje období bídy – jedná se o dva aspekty procesu tvoření. Jednoho dne naši bohové spatří bílého divokého kance, jdou za ním a objeví bílý hrad, jenž stojí na místě, kde předtím nikdy nic neviděli. Pomyslí si: „Ten hrad zde postavil ten, kdo začaroval zemi.“ Pryderi se odebere dovnitř, ačkoli tuší nějaké čáry. Objeví kašnu, nad jejímž roubením visí na řetězech zlatý pohár. Studna byla považována za vchod do podsvětí a zdroj podsvětí vody. Studny byly svatyněmi. V podobě vody, která svým tekutým skupenstvím připomíná podsvětí, se zde podsvětí přibližuje našemu světu. Pryderi se vrací zpátky do zászvětí. Dotkne se zlatého poháru, uchvácen jeho krásou – zlato je symbolem zászvětí a pohár opakovaním studny, kotle či kalicha – a nemůže se od něho odtrnout, oněmí a zůstane tak stát. Ztráta řeči poukazuje na to, že se nalézá v podsvětí, kde jsou všichni němí. Zde se totiž komunikuje beze slov – telepaticky. Když se Pryderi nevrací, jde ho Rhiannon hledat a dopadne stejně.

Manawyddan a Kigva na světě osaměli. Avšak život plynul dál. Vzdělali půdu, zaseli pšenici, která dobře vzešla. Avšak když ji chtěl Manawyddan sklídit, našel jen prázdné klasy.





*Pohřební komora s cairnem v Bryn Celli Ddu ve Walesu.*

Vzápětí zjistil, že je to dílo myší. Podařilo se mu polapit jednu z nich, která byla velmi pomalá, a vstrčil ji do rukavice.

Manawyddan chtěl myš, na kterou pohlížel jako na zloděje, oběsit. Když pro ni postavil šibenici, přišel k němu kněz, jenž chtěl myš vykoupit, ale on odmítl. Kněz za ni nabízí čím dál víc peněz, takže je brzy jasné, že zde něco nehraje. Protože Manawyddan odmítá všechny nabídky, zvolá kněz nakonec:

Když nechceš tohle, stanov tedy cenu, jakou žádáš.

Na to Manawyddan:

Stanovím... propuštění Rhiannony a Pryderiho.

Nyní vyjde pravda najevo. Biskup je Llwyd, syn Kilkoedův a přítel Gwawla, někdejšího nástupce irského krále, s nímž Pwyll – v dru-

hé větvi Mabinogi – hrál hru na jezevce v pytli. V osobě Llwyda přichází mstitel. Gwawlovi (v první větvi Mabinogi) Pwyll přebral Rhiannonu, která mu byla slíbena za ženu. Chtěl se pomstít, a proto Rhiannonu a Pryderiho zaklel u studny, symbolu podsvětí a zásvětí. Ona pomalá myš, kterou Manawyddan chytil, byla Llwydova těhotná žena, kterou její manžel chtěl stůj co stůj získat zpátky. Nakonec Manawyddan myš pustil na svobodu a současně byli osvobozeni i Rhiannon a Pryderi, to znamená vrátili se zpátky do pozemského světa. To všechno je jenom hra – peripetie příběhu předvádějí zákony sousední úrovně bytí. Třetí větev Mabinogi, která líčí zničení a budování světa, je u konce. Základem těchto proměn je tvůrčí princip. Člověk ho musí pochopit, ale protože je to obtížné – mají mu pomoci tyto historky.



## PROMĚNY ČARODĚJOVY: ČTVRTÁ VĚTEV MABINOGI

### — PLODNOST — A SEXUÁLNÍ SPOJENÍ

Čtvrtá větev Mabinogi se jmenuje *Math*, syn *Mathonwyŷv*. Math panuje v severním Walesu, zatímco Pryderi v jižním. V příběhu se praví:

V tom čase Math, syn Mathonwyŷv, jedině mohl žít, pokud jeho nohy byly v klíně panny, nepřekážela-li mu v tom ovšem vřava válečná.

Podle jiného překladu mohl žít pouze tehdy,

... když jeho noha seděla ve štěrbině, která se rozevívá mezi stehny panny.

Nejkrásnější dívkou onoho času byla Goewin. Spojení muže a ženy je zde – prostřednictvím symbolu nohy – více než naznačeno, to ono zajišťuje plodnost země a vládu nad ní. Noha symbolizuje fallus, jenž umožňuje spojení jak v tělesném, tak v duchovním smyslu. Plodnost vzniká sjednocením mužského a ženského prvku, proto Mathovy nohy spočívají v pochvě panny. V tomto případě ke spojení vlastně ani nedochází, jedná se tudíž pouze o symbolický, neboť panenský akt. To zřejmě poukazuje na panenskost země, s níž se vládce musí spojit, aby mohl vládnout a zajistit plodnost. Na druhé straně panna symbolizuje pramatku a ta zase zásvěťtí. Velké pramatky jsou pannami a přitom se oddávají sexuálním radovánkám. To jenom pozemšťanky přicházejí při prvním pohlavním aktu o panenství. Pramatka je povznese na nad takové malichernosti, zůstává pannou i po porodu. Panenské bohorodičky se objevují ve všech náboženstvích, jak jinak by také mohli jejich zakladatelé přijít na svět? Math

jakožto zásvětní bytost spočívá samozřejmě v plazmě. Z celého tohoto popisu je snad zřejmé, jak obtížně se dají vylíčit rozdíly mezi plazmatickým a hmotným světem.

### — MATH —

Math náleží k nejvyšší řadě bohů, jeho sestrou je Danu, bájná pramatka Tuatha Dé Danannů. Math má zvláštní moc,

... zví každý rozhovor mezi lidmi, byť se mluvilo sebetišeji, jestliže ho zachytil vítr.

Vedle bystrého sluchu má Math ještě kouzelnou hůlku, s níž může všechno proměňovat. Kdo uvažuje v sexuálních symbolech, snadno v ní odhalí plodivý fallus. Jméno „Math“ je také vykládáno jako „medvěd“, možná proto, že i medvěd je vybaven velkou magickou silou. Math je tedy nadpozemšťan a symbol síly zásvěťtí.

### — PODSVĚTNÍ VEPŘI —

Protože Goewin byla velice krásná, jaký div, že se do ní zamiloval ne jeden mládenec, mezi nimi i Gilvaethwy, syn Dony. Jeho bratr Gwydyon věděl o jeho milostném hoři, a tak mu slíbil, že pannu přivede, samozřejmě pomocí lsti. Gwydyon navštíví Matha a sdělí mu, že do jeho země přišla zvířata, jaká na ostrově dosud nikdo nespátřil, a že se jmenují vepři. Pryderi je prý dostal od vládce Annwvnu, ze zásvěťtí. Math byl nadšen a přikázal Gwydyonovi, aby mu tato zvířata přivedl. Ten se pro ně okamžitě vypravil. Přestrojen za barda dorazil se svými druhy do hradu, kde sídlil Pryderi. Jako nejlepší vypravěč příběhů okouznil Gwydyon Pryderiho natolik, že se mu podařilo jej přesvědčit, aby mu vepře přenechal. Avšak Pryderi byl ochoten darovat mu je tepr-

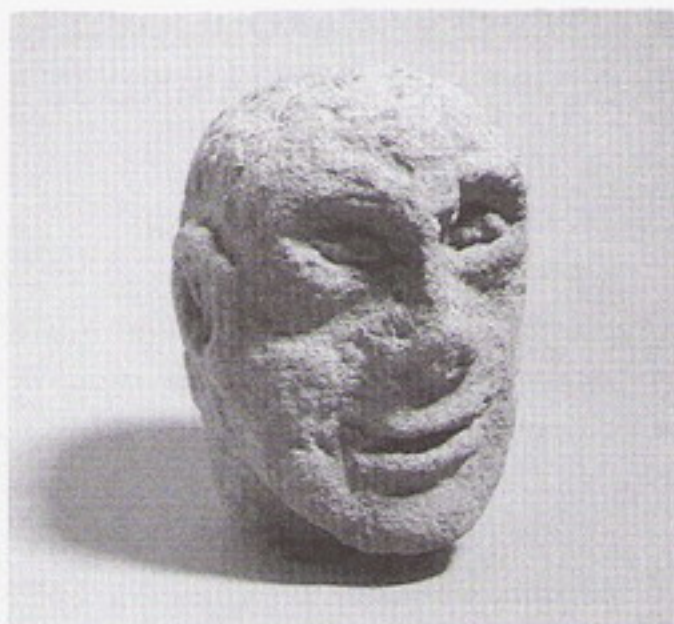


ve tehdy, až se jejich počet zdvojnásobí, nebo by je vyměnil za koně, psy a štíty, které mu Gwydyon v okamžení vyčaroval. Protože však toto kouzlo trvalo jen čtyřicet hodin, spěchali rychle pryč.

Vepři nebo kanci se v keltských příbězích objevují častěji, pocházejí z Annwvnu. V první větvi Mabinogi dostal z podsvětí darem vepře Pwyll a nyní i jeho syn Pryderi. Proč, to se nedovíme. S vepří proniká podsvětí a zásvětí do pozemského světa. Vepři tudíž symbolizují podsvětí a jeho vlastnosti. Vepři představují život a smrt, vepři život dávají i odnímají. Jsou nesmrtelní, člověk je může jíst a oni opět obživnou. Když si Keltové pochutnávali na vepřovém, přijímali do sebe i podsvětí. A obráceně: vepř plnil též funkci obětiny podsvětním božstvům a představoval zásobu masa pro svátek mrtvých v podsvětí. Vepřová pečeně symbolizovala pohostinnost, hrdinství a nesmrtelný život, život bez zármutku a strastí a staroby, protože v podsvětí nic z toho neexistuje. Protože podsvětí je vlastně jakási ozdravovna, symbolizují vepři zdraví a uzdravování, ale také smrt, umírání a zánik. Na místě, kam vstoupí vepři, již nikdy nic neporooste.

#### MAGIE ZÁSVĚTÍ

Gwydyon je čaroděj, může proměňovat věci, především rostliny, v jiné formy. Taliesin tvrdí, že je jeho potomkem a že ho Gwydyon stvořil z devatera rostlin. Z květin stvořil Gwydyon i ženu. Také dokázal proměňovat lidi ve stromy a – jak jsme už viděli – vyčarovat přízraky koní a psů. Gwydyon je zásvětní bytostí, která umí vytvářet iluze, a to je jeho nejvýznačnější vlastnost. Pochází z velšské rodiny bohů, jeho matkou byla zřejmě Don (od níž své jméno odvozují i řeky Don, Dunaj



*Pískovcová blava ze Závisti, asi 5. stol. př. n. l.*

a Dněpr). Don a bohyně matka Danu patří ke stejné úrovni. Gwydyonovi bratři jsou Golvaethwy, Amatheon a Arianrod. Celé kouzlo tedy slouží jen k popsání plazmatického světa – z tolika analýz podsvětí nemohli Keltové nepochopit, co je tam čeká.

#### KLAMY NADPOZEMŠTANŮ

Vepři jsou zásvětní vepři z Annwvnu, tudíž pouhé iluze. Jak se zdá, zajímají se zásvětní bytosti především o iluze, s nimiž zacházejí podobně jako my lidé s reálnými věcmi. Tyto iluze bývají tak dokonalé, že se jimi lidé nechají často ošálit.

#### — GWYDYONOVY PROMĚNY —

Pryderi brzy pozná, že byl oklamán a vypraví za podvodníky vojsko. Math musí opustit Goewin a táhnout do boje. Dojde ke krvavé řeži. S tím Gwydyon počítal. Nyní přivede k panně Goewin svého zamilovaného bratra, a ten se s ní proti její vůli vyspí. A na bojišti, aby se zabránilo dalšímu krveprolití, se obě strany nakonec dohodly na souboji Pryderiho s Gwydyonem, v němž Gwydyon mocí svých



kouzel zvítězil a Pryderi padl. Mezitím se Math dovídá o znásilnění Goewin. Za to Gwydyona potrestal. Svou kouzelnou hůlkou jej proměnil v jelena a jeho láskou omámeného bratra v laň; nyní se měli spolu pářit a po roce se vrátit. Za rok k němu přišli s kolouchem. Tentokrát proměnil Math laň v kance a jelena ve svini. Koloucha si ponechal. V příštím roce proměnil kance ve vlčici a svini ve vlka a jejich mládě si opět ponechal. Za rok přišli oba proměnění znovu, jejich mládě jim bylo opět odebráno a dostalo jméno Bleiddwn, „Vlk“. Potom je Math udeřil kouzelnou hůlkou a bratři získali zpátky svou lidskou podobu. Vzal je na milost a přivítal jako hosty.

Protože potřeboval novou pannu, do jejíhož klína by složil nohy, chtěl si vzít Aranrod, dceru své sestry. Nejprve si však chtěl ověřit, zda je panna, a vyzval ji, aby překročila jeho hůlku. Ve skutečnosti je to opět Goewin. Když překračuje jeho kouzelnou falickou hůlku, nechá za sebou plavovlasé dítě a potom ještě jedno. To však uchopí Gwydyon a okamžitě schová pod plášť. Ono plavovlasé dítě mělo být pokřtěno v moři, ale jakmile ho do něj ponořili, zmizelo rychle jako ryba, a proto dostalo jméno „Dylan, syn vln“.

Gwydyon odvedl svého chlapce – neboť to *on* přivedl Goewin do jiného stavu – k jedné chůvě. Tento chlapec, jak se na božské dítě sluší, rostl jako z vody a potom žil na Gwydyonově dvoře. Jednou se s ním vydal k Aranrodinu hradu, aby matce ukázal jejího syna. Avšak ta, rozzlobená, že její zneuctění trvá tak dlouho, chlapci odmítla dát jméno, což bylo právo ženy. Proto se Gwydyon uchýlí ke lsti, aby z ní jméno vylákal. Promění se v ševce, z mořských řas vykouzlí člun a na něm oba připlují k jejímu hradu a nabízejí

boty. Přitom chlapec, který má rovněž novou podobu, treffi střízlíka a Aranrod zvolá:

Věru, jak obratnou rukou ho ten malý [lleu] zasáhl!

A tak se mu dostalo jména Lleu Llaw Gyffes (Lleu obratná ruka). Potom se oba promění do své původní podoby. Aranrod soptí vztekem a ustanoví chlapci osud, že nedostane zbroj, dokud mu ji sama neoblékne; zřejmě bylo úkolem keltských žen oblékat své syny do boje.

### — VYKOUZLENÍ ŽENY Z KVĚTŮ —

Tentokrát se Gwydyon a jeho syn přestrojí za bardy a vydají se znovu do Aranrodina hradu, kde Gwydyon vypráví při hostině strhující historiky. Potom vyčaruje válečné loďstvo, které připlouvá po moři k hradu. Aranrod nechá troubit na poplach. V nastalé nouzi se oba bardy lstivě nabídnou jako bojovníci. Nic netušící Aranrod oblékne mladíka do zbroje, načež se jí Gwydyon přizná, že loďstvo je



*Blodeuwedd.*



pouhý klam. Rozběsněná Aranrod ustanoví chlapci osud, že nedostane ženy z pokolení, které žije nyní na zemi. I tuto kletbu chce Gwydyon obejít a vyhledá Matha, aby mu pomohl. Společně mu vykouzlí ženu z květů dubu, kručinky a tavníku, nejkrásnější a nejdokonalejší dívku, jakou kdy člověk spatřil, pojmenují ji Blodeuwedd (Květný obličej) a dají mladíkovi za manželku.

Avšak Blodeuwedd se zamiluje do vládce Penllynu, jenž její lásku opětuje, a společně se rozhodnou, že Llew Llaw Gyffese zabijí. Usmrtit ho však lze pouze *jediným* způsobem. Proto Blodeuwedd svému manželovi kladla lstivé otázky, aby vyzvěděla jak. Potom již stačilo, aby se Blodeuweddin milenec skryl a proklál ho jedovatým oštěpem. Zajímavé je, že Gyffes musel stát jednou nohou na okraji kádě a druhou na hřbetě kozla – jediné v této prazvláštní poloze mohl být zabit. Kád', respektive kotel poukazuje na smrt, kozel snad na sexuální plodnost. Obojí představuje symboly zászvětí, do něhož teď Llew odchází.

#### — VEPŘ JAKO SYMBOL PODSVĚTÍ —

Blodeuweddinu milenci nyní spadne všechno do klína. Math je onou zprávou otřesen a vyšle Gwydyona, aby pátral po svém synovi. Gwydyon přijde až k hradu, kde žije Blodeuwedd, a potká tam pasáka vepřů, jenž má toulavou svini.

Každý den, když se otevře stáj, odejde pryč a nelze ji zadržeti, ani zvědět, kterou cestou chodí, jako by se propadla do země.

Očividně mizí do podsvětí. Pouze Gwydyon, sám podsvětní bytost, ji může následovat, přičemž spatří, jak běží podle řeky (zřejmě se jedná o řeku ohraničující zászvětí, o řeku mrtvých), zastaví se pod stromem (možná pod

dubem, symbolem sousední úrovně bytí a smrti, ale také života), kde požírá maso a červy, tedy něco mrtvého. Je známo, že prasata žerou ráda žaludy, proto můžeme usuzovat, že se jedná o dub. Prase je symbolem bohyně matky, plodného a tvořivého aspektu plazmy. Nalézáme se tudíž v říši mrtvých.

Za povšimnutí stojí ještě pasáci vepřů, kteří u Keltů patřili k nejmávanějším lidem; prasata pásli královští synové a později tuto tradici převzali křesťanští světci.

#### — STROM SVĚTA — OREL A SOVA

Na vršku stromu – zřejmě zászvětního dubu, jenž tvrdostí svého dřeva poukazuje na trvalost, tedy přežívání smrti – sedí orel a kdykoli se otřese, padají z něho červi a zkažené maso, které svině požírá. Tento orel je mrtvý, nyní hniující Llew. Llew zemřel, a proto je v zászvětí, kde, jsa nesmrtelný, dál žije. Gwydyon ho popěvkem naláká dolů, až mu spadne na koleno, potom ho udeří kouzelnou hůlkou, takže se mu vrátí jeho původní podoba, respektive se revitalizuje jako zászvětní bytost. To poukazuje nejenom na přežívání po smrti, ale i na nesmrtelnost nadpozemšťanů, žijících dál v zászvětí nebo v tomto světě. Ostatně k proměně Llewa v orla nedochází náhodou; Llew je potomkem orlí bohyně matky Dany (Danu, Anu), jejíž původ sahá tak hluboko do minulosti, že se o ní již nic bližšího neví. Dodnes ji připomínají dva pahorky u Killarney v Munsteru, nazývané „prsa Anu“.

Orel mohl být bohem slunce a bohem světla, tedy symbolem obnovy, u Germánů představoval čistého ducha a božství. Orel byl považován za nejstarší zvíře, za prapočátek, jenž se neustále obnovuje, neboť prvotní stav neza-





*Ačkoli kostelík v anglickém Kilpecku pochází z roku 1142, prozrazují četné kamenické práce keltské vzory.*

niká, pouze se proměňuje – a právě toto zakouší Llew v podobě smrti a znovuzrození. Podle jiných keltských příběhů žijí Adam s Evou dál jako orlí, což je jen projekce staré tradice do biblického páru prvních lidí. V tomto smyslu by orel byl symbolem zásvětí, možná dokonce nejvyššího boha.

Brzy na to Gwydyon podnikl trestnou výpravu, aby pomstil svého syna. Když Blodeuwedd zjistila, že se blíží nebezpečí, dala se s ostatními ženami na útěk, ale protože strach jim nedovolil prchat jinak než s tváří obrácenou zpátky, spadly všechny kromě ní do jezera a utonuly. Gwydyon, veliký proměňovatel, ji proměnil v sovu, kterou ostatní ptáci nesnášejí. A v této podobě, jako stínová bytost, žije dál. Jejího milence později zabil Llew: Směl se chránit kamenem, ale Llewův oštěp prorazil i ten. Dodnes lze na břehu řeky Kynvael obdivovat tento kámen s dírou.

### — VÁLKA JAKO HRA — NADPOZEMŠŤANŮ

Celý příběh se zpočátku jeví jako nesmyslný. Zdá se, že se vše odehrává v zásvětí. Nadpozemšťané se snaží vzájemně klamat svými kouzly, a přitom každý z nich ví, že se jedná o iluzi, ale přesto jedná tak, jako by to byla skutečnost. Na druhé straně je pro zásvětní bytosti kouzlo stejně reálné jako pro nás hod kamenem. V zásvětí jsou myšlenky a přání pevné jako žula. Nadpozemšťané spolu bojují – to je nečastější mytologický motiv všech kultur. Bojují spolu iluzorními zbraněmi a přeludy, které považují za skutečnost, ač by je mohli okamžitě prohlédnout jako iluzi.

A vůbec – jak k tomu přijdou lidé, když je nadpozemšťané kvůli své vášni k válečným hrám nechávají zbytečně umírat? Poštvou proti sobě dvě vojska, a ta vlastně ani vůbec



nevědí, proč spolu válčí, nebo se jim něco namluví. V každém případě musíme příčinu války hledat u bohů, nikoliv u lidí. Bohové do nich nasazují lidské armády, podobně jako lidé používají k válčení nic netušící zvířata. Bohové jsou posedlí láskou a válkou! Válka vzniká z lásky či bojechtivosti. Lidé jsou v ní pouhými pěšáky na šachovnici, zatímco bohové se zdržují v pozadí nebo jen hýbají figurkami. Když bohové zemřou, žijí zpravidla dál v zászvěti, nemohou tudíž vůbec zemřít – to se lidem jenom tak jeví. Keltové stejně jako Germáni a další národy považovali sami sebe za otroky těchto bohů a svoje území za jejich otrocké kolonie. Bohové s lidmi nakládají stejně jako lidé se zvířaty: jako s majetkem, produkty, dodavateli surovin, druhy ve hře a domácími mazlíčky, které dnes hladí a zítra obětují.

Keltové tvrdili, že existují bytosti, jež pocházejí ze zászvěti a ovlivňují lidské osudy, které Zemi využívají jako hřiště, na němž předvádějí své dovednosti a vybíjejí svou bojechtivost a uskutečňují své tvůrčí sny. A tak se člověk, zmítán mezi životem a smrtí, mezi chřtíčem a povzneseností, stává hříčkou jejich tvořivých a ničivých sil, snaží se pochopit, proč tomu tak je, leč marně. Ani keltské mýty nenabízejí žádné konečné řešení lidského údělu, předkládají nevyhnutelná fakta, ale nedávají žádnou naději na vysvobození z úděsné duality života a smrti, klidu a neklidu, lásky a nenávisti, plodnosti a neplodnosti, z nekonečné proměnlivosti bytí. Proto člověk vzhlíží k bohům, obdivuje jejich nesmrtelnost a magické schopnosti, vyzývá zászvěti a zároveň se ho obává a vůbec mu nerozumí, může toliko poznávat jeho přesahy do hmotného svě-



*Vykopávky sira Mortimera Wheelera v Maiden Castle z roku 1936.*



ta v podobě životních a přírodních zákonů a kvůli tomu rozvíjí filosofické výklady. Jejich vyvrcholením je objev střídaní života a smrti, věčné proměnlivosti bytí a velikosti bohů. Tento přírodně filosofický náhled je bezesporu hluboký, nicméně nestačí k pochopení jemnohmotného pozadí či prazákladu zásvětlí. To zakoušíme jen symbolicky – a tak i mýty zůstávají symbolické. Člověk spoléhá na zásvětlí jako na poslední útočiště, aby tam na vlastní kůži prožil zásvětní existenci a sám se stal bohem. Navíc člověk u nadpozemšťanů nikdy neví, na čem je. Stále znovu sedá na lep jejich materiálním projekcím, věří všemu, co vidí a slyší, a nakonec ho v bojovém tanci panovačných a dobrotivých bohů skosí smrt, z čehož se nadpozemšťané radují stejně jako lovci, když skolí zvíře. A lidé, kteří podle tradice byli stvořeni nadpozemšťany nebo jsou jejich potomky, zdědili jejich instinkty. Člověk je tedy jakási zmenšenina nadpozemšťana, žijící na jedné z planet, kde se mu všechno jen naznačuje, protože mu nebylo dáno být současně zásvětní bytostí, tj. udržovat svou mysl stále bdělou, a moci tudíž cestovat do zásvětlí – neměl být božským, nýbrž hříčkou bohů.

#### — PROMĚNA JAKO JEDNOTA — ŽIVOTA A SMRTI

Metamorfózy Gwydyona a Llewa poukazují na vlastnosti zásvětlí. Oni nejsou tím *či* oním, jsou tím *i* oním a ještě čímsi navíc – jsou vším. Proměna znamená: jsem vším. V případě těchto postav máme co dělat s velkými božskými principy, ale na úrovni sousední úrovně bytí. Život je neustálá proměna a člověk nemusí mít žádný strach ze smrti. Vedle přírodních zákonů představují nadpozemšťané také reálná nadpozemská individua.

## PROMĚNA VE SMRTI: JAK KULHWCH DOSTAL OLWENU

Příběh *Jak Kulhwch dostal Olwenu* náleží k velšským mýtům a představuje nejstarší prozaické vyprávění.

Celý příběh se točí kolem Kulhwcha, jenž chce za ženu Olwenu, ovšem její otec-otr mu uloží nejrůznější úkoly, které on nakonec všechny splní; jeho činy vrhají světlo na vlastnosti zásvětlí.

Jeho matka Goleuddydd, „světlo dne“, bohyň slunce, má za manžela Kilydda, „dobrého vůdce lidu“ nebo „přátelského muže“. Poté, co přišla do jiného stavu, zešléla. Slehla, když spatřila stádo vepřů s jejich pasákem (symbol zásvětlí), a protože porodila syna v prasečím chlévě, bylo mu dáno jméno Kulhwch (*kil* = chlév, *hwch* = vepř). Posléze zemřela a před smrtí poprosila manžela, aby se znovu oženil teprve tehdy, až na jejím hrobě vyroste šípek s dvěma květy. Tajně však požádala jednoho barda, aby každý den její hrob vyplel.

Matka je slunce, ale nejenom to, nýbrž i světlo podsvětí, poslední příčina všeho blahobytu. Dolní i horní svět jsou zde líčeny v podobě slunce – pramen života a život jsou jedním.

Dítě se narodilo v prasečím chlévě. Již jsem uvedl, že vepř byl symbolem zásvětlí kvůli své plodnosti a výtečné chuti svého masa. Vepři byli považováni za nesmrtelné, neboť patřili do zásvětlí. Toto dítě je tedy zásvětní bytostí, je zrozeno principem zásvětlí, jeho světlem. Je světelnou bytostí.

A pokud jde o královnin hrob, Keltové na hrobech nepěstovali žádné rostliny, nýbrž na





*Kulhwch putuje k Artušově dvoru. Jeho dva psi poukazují na zásvětí.*

ně umísťovali náhrobní kameny. Teprve když hrob zarostl zelení, znamenalo to: není zde již nikdo, kdo by se o něj staral. Teprve tehdy mohl být započat nový život. Král měl být zdrženlivý a nehledat novou ženu, tedy nový život, jinak by mohl narušit život jejich syna. Teprve po sedmi letech objevil na královnině hrobě šípkový keř se dvěma květy, což bylo znamení, že se může znovu oženit. Potom byla překvapivě rychle nalezena nová žena, manželka jiného krále, avšak toho jeho lidé bez okolků zabili.

Kulhwch se nyní setkává s macechou, a ta mu nabízí za ženu svou dceru, ale on ji odmítne, neboť ještě nemá věk k ženitbě. Za to na něj uvalí následující *geis*: Nikdy se jeho bok nedotkne boku ženy, dokud nedostane Olwenu, dceru obra Ysbaddadena. Tím ho vlastně odsuzuje k smrti, neboť dosud všichni nápadníci zahynuli při plnění obrovských úkolů.

Otec mu poradí, aby požádal krále Artuše, jejich příbuzného, zda by mu nemohl pomoci. Kulhwch spěchá ke králi, ale nechtějí ho k němu pustit. Proto zvolá:

Neotevřeš-li... vydám u vchodu této brány tři výkřiky, že nebude smrtelnějších až po Penn-gwaedd v Cornwallu a na konec Din Sol na severu a po Esgeir Oervel v Irsku. A co je tě-

hotných žen na tomto ostrově, všechny potratí, a které z nich nejsou těhotné, jejich srdce se obrátí tak těžce, že již nikdy ode dneška nebudou těhotné.

Dosáhne toho, že je vpuštěn do trůnního sálu. Odvážně předstoupí před krále:

Nepřišel jsem mámiti jídlo a nápoj, nýbrž dostanu-li svůj dar, uznám jej a budu jej chváliti. Nedostanu-li ho, ponesu tvou hanbu všude, kam pronikla tvá sláva, do čtyř nejzazších koutů světa.

Vystupuje zde jako nějaký bůh plodnosti, který vládne nad životem (porod) a smrtí (hanba). Je personifikací podsvětí. Může od krále dostat darem cokoli bude chtít. Vybere si postřižiny. To znamená, že z něj Artuš udělá dospělého muže, respektive že jeho staré Já umírá a nové se rodí. Teď mu má Artuš pomoci získat Olwenu, ovšem nikdo o ní nic neví. Sejde se však šest mužů, kteří se vydají s Kulhwchem hledat Olwenu. Jsou to:

- Kai Seneschall, jenž vydrží devět dní a nocí pod vodou a stejně dlouho se obejde beze spánku.
- Další muž dokáže běhat rychle jako nikdo jiný.
- Gwyrhynr zná všechny řeči.



- Bedwyr umí rychle běhat.
- Menw, „duchaplný“, umí čarovat, takže poutníky nespattí žádný nepřítel, zatímco oni vidí všechny.
- Amaethon pečuje o Kulhwcha.

Zažili různá dobrodružství, našli hrad a před ním se setkali se sestrou Kulhwchovy matky. Vypráví jim, že všichni, kdo se ucházeli o ruku Olweny, zahynuli. Posléze se Olwen objeví, oblečena do ohnivě rudé košile. V jejích šlépějích okamžitě vyrůstaly čtyři bílé jetele, a proto se nazývala Olwen (Bílá stopa). To znamená, že to je zászvětní bytost. Má snad něco společného s měsícem? Podobné je jméno Artušovy ženy Gwenthwyvar (Ginevry), „bílý duch“. Olwen vypadá velice svůdně, je bohyní lásky a bohyní jara, na což poukazují jetelové lístky. Kulhwch si ji chce okamžitě odvést, ale ona řekne, že kdyby odešla, musel by její otec zemřít. Proto ho Kulhwch navštíví. Dvě podszvětní bytosti se chtějí spojit a třetí dělá problémy.

### — KANČÍ BŮH —

Nyní Ysbaddaden stanoví čtyřicet úkolů. Nejtěžší bylo získat obrovi k holení tesák kance Ysgithyrwynna Pennbeidda a hřeben (štetiny) a nůžky, které nosil mezi ušima druhý kanec, Twrch Trwyth (*twrch* = kanec, *trwyth* = král), královský kanec, někdejší král, jenž byl kvůli jistým nekalým činům proměněn ve zvíře. Nakonec Ysbaddaden ještě požadoval krev černé čarodějnice.

Kanec je symbolem proměny ve smrt. Kanec je smrt. Ale symbolizuje také energičnost krále. Jestliže kromě toho symbolizuje ještě slunce na obloze a světlo zászvětí, potom též východ i západ slunce stejně jako vznik a zánik života.

Proč ale byl pronásledován kanec kvůli svému hřebenu? Hřeben a nůžky poukazují na stříhání vlasů (proměnu), symbol obětního rituálu. Kulhwch se onomu rituálu již podrobil, a stal se tak mužem, nyní se to opakuje u kance. Ale co to má znamenat u něho – u smrti? Při stříhání vlasů je něco odnímáno, je zde odňat život? A čemu slouží zamotaný příběh – má jenom přiblížit skutečnost smrti?

Kanec Twrch Trwyth, jehož se snaží ulovit Kulwch a jeho pomocníci-hrdinové, ale též Artuš se všemi rytíři kulatého stolu, stejně jako irský a francouzský král, prchá i se sedmi selaty. Hledají ho po všech zemích obývaných Kelty a on přitom ničí a zabíjí všechno, co mu přijde do cesty. Artuš s ním neúspěšně bojuje devět dní. A když se kouzelníkovi Gwyrhyrovi, jenž se promění v ptáka, nepodaří uzavřít s kancem dohodu, přeplaví se Twrch Trwyth do Walesu. Tam v boji zahyne pět jeho selat. Dvě největší někam zmizí.



Bronzový ornament z Atblone.





*Hlava Mabona z Northumberlandu v Anglii. Na temeni má prohlubeň pro tekuté obětiny. (2.–4. stol.n. l.)*

Kance Keltové uctívali jako zosobnění divokosti, zejména bojovníci spatřovali ve svém „spravedlivém hněvu“ věrný obraz slepé zufivosti tohoto zvířete. Proto na svých helmách často nosili kančí symboly. A v hrobech byly objeveny kančí kosti. Kanec tedy představuje ochrannou figuru i kmenové božstvo; obojí, jak se zdá, spolu později splynulo. Vepř a Teutates byli nyní zaměnitelní.

Vepř ztělesňuje především zászvětí, svádí lovce k tomu, aby ho následovali do jeho říše. Lov kanců byl smrtelně nebezpečný. Avšak bylo to zřejmě jeho chutné a výživné maso, jeho plodnost, co z něj učinilo zászvětní zvíře. Velšský kanec Twrch Trwyth nesmírně škodil. Irové znali Torka Tríatha, „krále kanců“. Ve fianském cyklu je zmiňován Torc Forbartach, obrovský vepř s naježenými štětinami na hřbetě, jakýmsi hřebenem, jenž děsil lovce.

Zemřelí byli někdy znázorňováni jako kanci, neboť po smrti se stávali kanci.

## — MABON, SYN PRAMATKY —

Aby kance Twrch Trwytha ulovili, musel být povolán Modronin syn Mabon. Modron, „matka“, je považována za Velkou matku a její syn je tudíž jejím věrným obrazem. Avšak ihned po porodu jí byl ukraden a nikdo nevěděl, kde se zdržuje. Ale právě on byl teď zoufale zapotřebí. Údajně se nalézal v podsvětí stejně jako jeho matka, kam byl odveden zászvětními bytostmi, protože beztak nepatřil do pozemského světa, jenom se zde narodil. Zászvětního kance může tedy skolit zase jen zászvětní bytost. Smrt přichází ke smrti. Na Mabona se vyptávali všech prazvítat, avšak jenom losos věděl, kde ho hledat. Pobýval v Kaer Loyw, ve skleněném zámku v zászvětí nebo – podle jiné verze – byl uvězněn v Gloucesteru. Proto byl považován za jednoho ze tří slavných britských vězňů. Ve vězení ho měla držet jeho matka smrt. Avšak Kyledyr Mabona osvobodí a s jeho pomocí se podaří ulovit kance v řece, ostříhat mu štětiny a zmocnit se nůžek. Hrdinou je Mabon, nikoliv Kulhwch. Mabon, „syn“, je dítětem pozemského otce a zászvětní matky. Proto je líčen jako hrdina, jako hybridní bytost. Mnozí ho rovněž považují za uvězněné ranní slunce nebo za blesk.

Pátrání po kanci a pátrání po Mabonovi, praroci, poukazuje na věčné lidské pátrání po prapůvodu bytí, které povstává z říše mrtvých. Pátrání po kanci a lov kance je cestou do říše mrtvých, k prameni života.

## — ULOVENÍ KANCE —

Mabon zahnal kance do vody a ostříhal mu štětiny. Ten potom uprchl do moře a již ho nikdo nikdy nespapřil. Poslední boj se ode-



hrál ve vodě, v plazmě, tedy v zászvětí. Kanec uniká, smrt zůstává, odumřela z něj pouze část, štětiny. Má to snad znamenat, že živé bytosti přežívají smrt?

Nakonec musí být ještě získána krev černé čarodějnice. Tu Artuš zabije svým nožem Karnwennanem, Prydain zachytí její krev a opra-truje ji teplou. Nyní spěchají k Yspaddadeno-vi a Prydain mu jde oholit bradu a oholí mu maso a kůži až na kost, od ucha k uchu. Po-tom obrovi setnou hlavu a jeho tělo rozseka-jí na kusy. To všechno je třeba považovat za obětí, Yspaddaden se obětuje stejně, jak byl obětován i kanec\* – oba přece byli oholeni. Zatímco čarodějnice a obr umírají, uvolňuje se místo pro Olwenu a Kulhwcha, kteří slaví posvátnou svatbu. V jejich podobě pokračuje život dál, staré odumírá. Život a smrt se střídají. A všechno zůstává při starém.\*\*

Kulhwch splnil všechny úkoly, nyní si může vzít za ženu bohyni jara, sám se stát jarem a životem.

#### VÝKLAD

Jde zde o posvátnou svatbu Kulhwcha, jenž je synem slunce a symbolem plodnosti zászvětí, s Olwenou, bohyní jara, stvořitelkou života, bohyní matkou. Kulhwch je zákonem pod-světí, plodnosti, bohatství. Oba jsou záko-nem, dvěma stránkami bytí, životem a smrtí. Aby se našli, procházejí různým vývojem, kte-rý symbolizuje životní zmatky. Keltům tento



*Postava muže s torquesem a kancem z 1. století n. l., Eusffigneix, Francie.*

příběh názorně ukazoval, co mohou v životě očekávat. Líčí jednotu bytí v podobě boha otce a bohyně matky. Jejich sblížení, které vyvrcholí stvořením života, to je život sám ve svém ustavičném kolotání. Překážky a nebezpečí jsou v jistém ohledu solí země, květinami života, napomáhají osobnímu růstu. Tolik keltská filosofie.

\* Obdobou velšského kance je bílý irský kanec; toho Pryderi odvádí do Annwnu do otroctví a podobně zvíře zavíní Díarmaidovu smrt.

\*\* Jedním z třinácti hlavních úkolů Kulhwchových bylo za jediný den vyklučit, zorat, pohnojit a osít obilím kus půdy, sklídit ho a z tohoto obilí připravit nápoj pro svatební slavnost. To ovšem dokáže jenom bůh plodnosti.





*Stříbrné kování keltského štítu ze severoitalské Manerbie  
s jedenácti paprskovitě seřazenými blavami galských bojovníků.*



## MYSL JAKO ZRCADLO NEKONEČNOSTI

— OBĚŤ —

Keltové zachovávali rituál jedení masa a pití krve poražených, aby získali jejich sílu a moc. Irští Keltové jedli z masa svých otců a Gallové ještě v 1. stol. n. l. konali lidské oběti. Dlouhé kosti i lebky vykazují stopy po řezných ranách, mezi zvířecími kostmi byly nalezeny i lidské kosti a některé lidské kostry jsou neúplné. Kosterní pozůstatky obětí byly objeveny i v základech domů. Při nastolení krále Irové obětovali ohřebenou kobylu a král se musel vykoupat ve vývaru z jejího masa a pojíst ho. Chtěl-li někdo mít prorocké sny, ulehl na hrob hrdiny nebo na jiné posvátné místo a požil předtím maso obětovaného zvířete. Dnes nás takové praktiky odpuzují a požívání lidského masa nám zavání kanibalstvím. Avšak vžijeme-li se do keltského myšlení a cítění, zjistíme, že tenkrát byla ve hře ještě opravdovost, že prostřednictvím oběti se Keltové otevírali transcendentální zkušenosti a že kanibaly rozhodně nebyli – v oněch dobách zřejmě žádní ani nežili. Jedna-

lo se o něco úplně jiného: prostřednictvím neobvyklého aktu jedení se sjednotit se zvířetem, člověkem či zásvětními silami – což je instinkt, který je hluboce uložen v našem nitru. Masa oběti se pojedlo jen nepatrné množství, nešlo tedy o utišení hladu, nýbrž o získání dušev-

ní síly či vhledu nebo o přisvojení vlastnosti jiné bytosti. Dneska neobětujeme, a proto ani nic nezískáváme. Horší ovšem je, že zabíjíme zvířata, protože údajně nemají žádnou duši, žádné vědomí, že je chováme v příšerných podmínkách a živíme se jimi v dosud nevídaném množství. Onen aspekt obětování, jenž se nazývá odeslání duše do zásvětí s poselstvím žijících, které jí bylo předáno při usmrcovacím rituálu, byl zcela zapomenut. Zda je ovšem k vyslání poselství do říše smrti skutečně nutná oběť, o tom pochybuji, neboť k tomu postačuje čistá myšlenka nebo silný pocit. Rituál a oběť sloužily ke koncentraci nesoustředěné mysli prostého lidu.

Idea oběti není úplně zcestná, pokud oběti-na, respektive její duše dorazí na druhý břeh života a tamějším bytostem dá vědět, co lidé očekávají. To má za následek, že ony bytosti zpozorní a obrátí se k obětujícím. Potom by oběť byla darem obyvatelům zásvětí – dostanou nového společníka. Obětovaný mrtvý se přidruží k ostatním mrtvým. Aby zemřelí zpozorněli, stačí pouhé myšlenky, pocity, vzývání a modlitby – člověk s necvičenou myslí však potřebuje silný, smysly drásající podnět, zkrátka zabíjení, krev

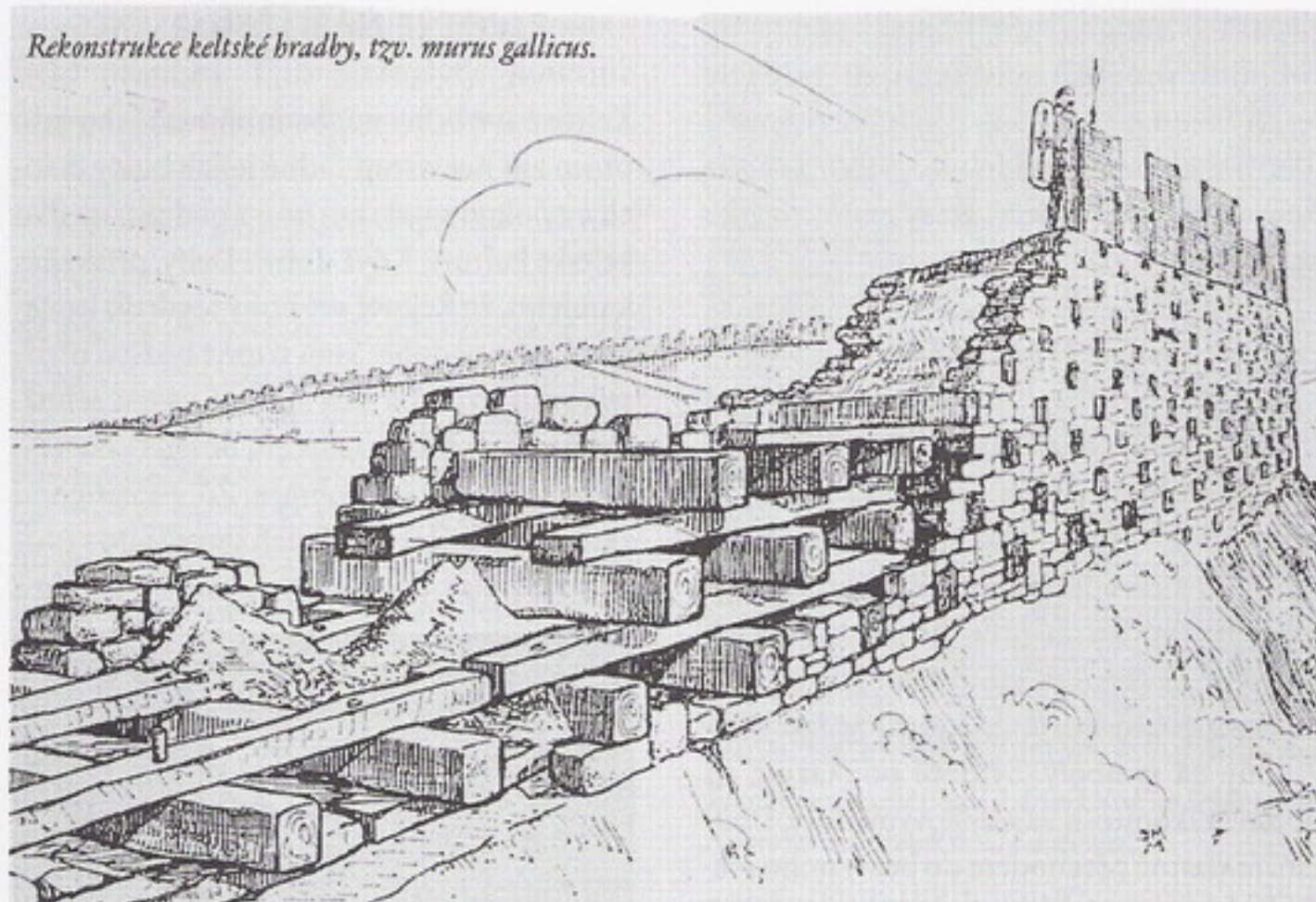
a zděšení, pak na pár vteřin zkoncentruje svou mysl a pocity. Čím je obětování drastičtější, tím je i přání silnější. Oběť je tedy psychotechnikou pro duchovní vzplnutí slabochů.

*Kamenný reliéf z Alesie, na němž je znázorněna kněžka přinášející dar keltské bohyni.*





Rekonstrukce keltské bradby, tzv. *muris gallicus*.



Zákon oběti říká následující: vstoupit do kontaktu s vlastní duší i s dušemi mrtvých je obtížné. Mrtví jsou osvobozeni od tělesné schránky a mohou pohodlně přehlédnout pozemskou úroveň, a to jak časově, tak prostorově, ale i lépe uspořádat běh našeho života. Ihned po smrti jsou jasnozřiví; protože existují mimo čas a prostor, nahlíží do budoucnosti i minulosti a prostupují hmotou, kromě toho znají smysl života, protože kauzální sled událostí se jim smrškl do jediného bodu. Proto je oběť zaměřena buď na obětníkovu duši, která se v důsledku přilnutí k hrůznosti otevírá a promlouvá, nebo na mrtvého – obětník mu posílá duši oběti jako společníka.

#### — HLEDÁNÍ FILOSOFIE —

Moderní víra v pokrok má za základ mytickou touhu po překonání lidského údělu cestou ovládnutí hmoty. To je samozřejmě omyl, byť

dobře míněný. Naším cílem přece není další zhmotňování, nýbrž odhmotňování. Keltové, naši předkové, nám mohou být příkladem.

#### — DUCHOVNÍ KRÁLOVSTVÍ —

V keltských příbězích není nikdy řeč o politickém, nýbrž o duchovním království. Král, většinou elf, ztělesňuje plodnost, samotný život, a královna bohyni matku. Ta lidské bytosti nerodí, nýbrž je *tvorí*.

#### — ODHMOTNĚNÍ — PROSTŘEDNICTVÍM RYTMU

Keltové hledali, jak by překonali svoje hmotné bytí. Šlo jim o odhmotnění pozemského stavu, o to, aby unikli jak životu, tak smrti. Například postavy na keltských mincích se rozkládají do silových polí a linií, do kosmických přírodních zákonů a pohybů.



Keltská filosofie a umění tíhnou k překonání dvojnosti prostřednictvím rytmu. Středem jejich zájmu je neosobní, netělesné tajemství neustálé obnovy a plodnosti, přičemž tvoření pojímají jako proces, který nemá začátku ani konce.

— JÁ JSEM VŠÍM —

Dříve než překonáme náš lidský úděl, musíme se naučit být vším ostatním, zvířetem, stromem, oblaky. Taliesin říká: „Než jsem získal svou pravou podobu, objevil jsem se v mnoha aspektech.“ Na keltských mincích můžeme pozorovat, jak jsou hmotné předměty rozloženy na své strukturální prvky či převedeny na symboly. Symbol poukazuje na obecné zákonitosti za smyslovými tvary. Umírání je vlastně přechodem do beztvareho světa ducha, o který usilovalo keltské náboženství. Keltský bard, hnán touhou po rozpuštění hmoty, se pokouší uchopit neuchopitelné.

— NEUCHOPITELNÉ JE VŠUDE —

Keltové byli důvěrně obeznámeni s tajemstvím, popisovaným jako tajemství noci. Noc a měsíc poukazovaly na život, slunce na smrt. Nešlo jim však o honbu za tajemnem, nýbrž o přiblížení k čistému duchovnímu stavu, o zrušení omezenosti způsobené tělem, časoprostorem a kauzalitou.

— PODSVĚTÍ VLÁDNE SVĚTU —

Všechna náboženství jsou založena na tom, že lidé jsou schopni povznést se nad hmotu, a za poslední příčinu tudíž považují nějakou vyšší bytost. Proto se náboženství zaobírají jen plazmatickým světem, zemí věčného mládí čili nadpozemským světem.

— ŽIVOT JE NÁBOŽENSTVÍM —

Keltové své bohy nezpodobňovali jako lidi, proto ani neexistují žádné jejich busty či sochy, a pokud snad ano, jsou z období úpadku keltské kultury. Když dobyli Delfy, přišlo jim k smíchu, že Řekové své bohy tesali do kamene v lidské podobě. Sami si totiž božství představovali jako koloběh a věčný návrat téhož. Odmítali jakékoli zachycení božství písmem, v podobě sochy či na obraze. Žili náměsíčnou zkušeností božského. Jejich slovo stálo v protikladu k písmu; smlouvy se uzavíraly pouze



*Letecký snímek pevnosti Dún Aengus na Inishmore, největším z Aranských ostrovů.*



ústně. Na své mince Keltové vyrývali symbolická písmena. Tyto hieroglyfy, posvátné vrypy, měly působit silněji než slova.

### — VĚČNÝ NÁVRAT —

Keltské pojetí návratu věčného života ve stále nových podobách vystihuje následující pasáž: „V souladu s vaší naukou, druidové, nestupují duše ani do tichých příbytků Erebu ani do hlubin bledé královské říše Plutovy. V zásvěti je oživuje stejný dech, a pokud jsou vaše zpěvy pravdivé, je smrt jen středem dlouho trvající existence.“

Život – jak už jsme viděli – je chápán jako krátký časový úsek v rámci stvoření. Čas v podobě minulosti a budoucnosti přitom nehraje žádnou roli – jelikož je zakotven v nekonečném návratu téhož, odráží se ve střídání tvarů. Přítomnost je tudíž nekonečná a věčná, je pořád zde. Svět se neustále obnovuje, čas je bezčasový, prostor bezprostorový. Při smlouvách platilo magické slovo, se slovem bylo nakládáno jako se skutečností. Keltové věřili v pravdivost a smysl slova, jednou dané slovo platilo pořád. Keltské umění zdůrazňovalo pomíjivost materiálních hodnot a význam tajemného nadpozemského světa. Na rozdíl od křesťanů Keltové nerozvinuli žádnou nauku odtrženou od života, žádnou teologii. To však neznamená, že by popírali smrt, oni mezi smrt a život kladli rovnítko, proto neohraničenost jejich pohledu. Dneska striktně rozlišujeme mezi životem a smrtí, kdo tak nečiní, toho považujeme za blázna. Keltové tvrdili, že naše smyslové vnímání nám nepodává pravdivý obraz světa. Zpochybňovali poznávací schopnosti smyslově žijícího člověka a usilovali o čistě duchovní nazírání. To zdaleka není bůhvíjaká bláhová domněnka,



*Římský jezdec vítězí nad nablým keltským bojovníkem. Nábrobek z 1. století n. l., Colchester.*

nýbrž základní lidský pocit – pokud ho vůbec ještě jsme schopni – že jsme duchem a svět že je nerozborný.

Smrt je všudypřítomná, ale život rovněž. To dneska uznává každý. Ale Keltové šli ještě dál. Nestavěli život proti smrti, uvažovali mnohem rozumněji, protože byli vpleteni do bytí a z něho mohli vyčíst, co je skutečnost. Jejich uvažování nebylo odtrženo od přírody, totiž od skutečnosti. Keltové byli oddáni skutečnosti, ale jinak než dnešní omezení realisté. Smrt pro ně byla životem a život dlouhou smrtí. Keltové věděli, že přikloní-li se k životu, přikloní se k vyššímu životu ve smrti, a přikloní-li se ke smrti, přikloní se k vyššímu životu. Dnešní křesťanský nebo vědecký protiklad života a smrti byl Keltům, zběhlým v přesném pozorování přírody, cizí. Stejně jako se kdysi smáli polidštěným bohům Řeků, smáli by se i dnes našim kostelům a mešitám a naší vědě, kroutili by hlavou nad takovou odcizeností světu.



Nečinili rozdíl mezi životem a smrtí jako my, kteří žijeme za jakousi masivní zdí, a jsme tudíž nuceni smrt vyloučit, protože přece nemůže být životem. A právě tento umělý protiklad nás neustále nutí vytěšňovat smrt. Stali jsme se obětí nesprávného myšlení. Při zběžném pohledu na keltskou tradici nám pojetí života jakožto smrti připadá nesmyslné a teprve později, když do ní pronikneme hlouběji, změníme názor, což ovšem předpokládá bližší seznámení s problémem smrti. Proto Keltové svou pozornost zaměřili jak na smrt a její překonání, tak na život.

### — JEDINÉ BYTÍ —

Ale Keltové šli ještě dál. Odkud přichází člověk? Existuje nějaký prenatalní stav? Existuje, je to říše smrti. Zemřelý žije v této říši a někdy se zase narodí v říši zrození. Obě říše jsou totožné. Existuje pouze *jediné* bytí, žádná smrt, žádný život, žádný stav před narozením. Život a říše mrtvých se v podstatě neliší, země mrtvých je zemí žijících a náš život je trvalou smrtí. Život směřuje ke smrti a smrt k životu, je to bezčasově plynoucí řeka. Život umírá, aby se znovu narodil. To je přehluboké tajemství keltské moudrosti.

My jsme z našeho života vyloučili smrt, čímž jsme si uzavřeli bránu k životu. Střídání života a smrti při naprosté neměnnosti bytí je vskutku tajemstvím všech tajemství. Kelty z něho mrazilo v zádech a my bychom dnes na tom byli stejně, a proto zamykáme smrt na sedm západů, ukrýváme ji do našeho nevědomí. Toto poslední tajemství nepochopíme rozumem – nezbyvá nám než spoléhat na oběť, odevzdání a heroickou filosofii, to znamená jednat tak, jako bychom sami byli bytím v celku. Heroičnost boje, kterou Keltové to-



*Dva tisíce let stará mumie ženy z Huldremose v Dánsku, objevená v roce 1879.*

lik oslavovali, vychází z tohoto životního postoje, přičemž její poslední vzdálené echo bylo slyšet až do první světové války. Potom následoval zlom, moderní válečná mašinérie již nepřeje válečnému hrdinství jednotlivců. Éra jaderných zbraní vyloučila sebeobětování, odevzdanost smrti je ta tam.

Jednota protikladů je kvintesencí keltské filosofie. Staří Goidelové táhli do boje s houfem žen v týlu, které potom přihlížely bitvě a povzbuzovaly je. Rytířské turnaje, jejichž publi-



kum tvořily především ženy, v této tradici pokračovaly. S Kelty a Germány táhly do boje často i ženy, což potvrzují nálezy mumifikovaných těl ozbrojených žen v močálech. I na tom vidíme, že se nečinil rozdíl mezi mužem a ženou, dnem a nocí, životem a smrtí, vše bylo jedním.

## KELTSKÝ KOSMOS BYL VĚTŠÍ

Keltský kosmos byl větší než ten náš dnešní. Cosi se v průběhu staletí zmenšilo. Cosi se smrsklo.

Moderní člověk se bláhově vyvyšuje nad své nedávné i dávné předky. Namlouvá si, že je lepší, moudřejší a vzdělanější než Keltové před čtyřmi tisíci lety. Když se doslechne, že Keltové znali kolo, směje se, neboť co je kolo proti motoru? Že Keltové obdivovali let ptáků, dobrá, ale co je pták proti letadlu? Je mu k smíchu, že Keltové bojovali nazí – sám si chrání kůži před pancéřovými granáty. Dnešní lidé jsou posedlí vědou, zatímco druidové spoléhali na magii. Dějiny ukazují vývoj lidstva, které stoupá neustále výše – vzhůru ke hvězdám, o čemž si Keltové mohli nechat jen zdát. My jsme dnes hrdí – ale to jenom proto, že jsme ničemu neporozuměli, neboť jsme vlastně ničeho nedosáhli. Moderní lidé podléhají šálení elfů více než jejich předkové, opájejí se sněním o modernosti, pokroku, budoucnosti a dokonalosti. Nad jejich hlavami se však vznášejí tajemství. Na to všechno jsem v této knize poukázal, nic jsem nezatajil, ani neukryl mezi řádky. Keltské příběhy jsou samy o sobě dostatečně výmluvné, ale k jejich pochopení je zapotřebí moudrosti. Některé z nich jsem vyložil a objasnil, ale i to se dá snadno přehlédnout.

Dokud toto tajemství zůstane nepochopeno, jak je tomu v případě téměř všech keltologických studií, budou Keltové líčeni jako prazvláštní národ s bizarním porozuměním životu – podobně jako zvířata v zoologické zahradě. Moderní člověk se vyvyšuje nad své předky, kteří znali transfyzikální úroveň bytí a nenechali se ošálit lacinou vírou v technický pokrok směřující od kuchyňské kvedlačky k vesmírné lodi, zkoumali svéráznou formu lidské existence a rozvinuli velkolepou vizi světa, jaká nemá v současné filosofii, jakkoli geniální, obdoby. Moderní člověk neví nic o zdi, která odděluje život a smrt, neví nic o jiných bytostech. Ale bez onoho nejzákladnějšího faktu o existenci jiných bytostí a existenci sousední úrovně v podobě smrti nemůže být vymyšleno vůbec nic zásadního, protože to bude vždycky špatně, úplně špatně, neboť život čerpá sílu z úrovně smrti, z keltské úrovně života, z kotle plodnosti. Nelze hovořit o našem hmotném světě, když nevíme, že pochází z jemnohmotného světa, k němuž náleží i naše duše, která se v jistém ohledu trvale zdržuje v tomto zásvětí, je jejím dítětem, avšak musí si na svůj chléb vydělat v pozemském světě.

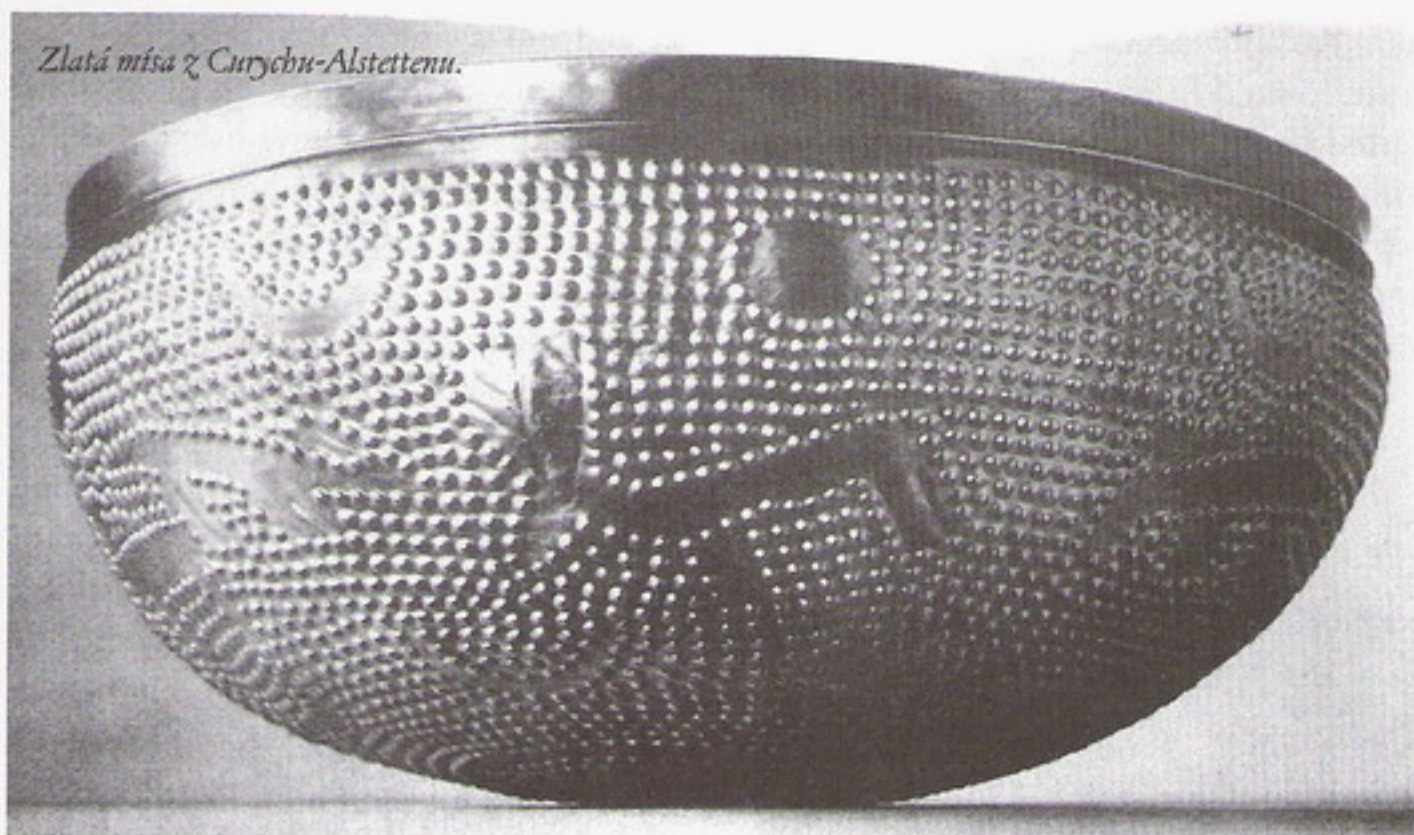
Politika zapomínání zatemňuje naše mozky. Byla nám vnucena kultura, která se zřekla tradice. Stará náboženství byla vytěsněna novými. Moderní mudrci nic nevědí. Křesťanství, islám ani věda nepronikly ke kořenům poznání. Keltům tyto kořeny nedaly spát. Proč ale jejich vědění upadá do čím dál hlubšího zapomnění?

Ve stručnosti zde zmíním základy keltského vědění, jehož jsme my, jejich potomci, dosud nedosáhli. Pořád ještě spíme.

1. Plazma: Vedle materiálního světa existuje plazmatický svět. První je odnoží druhého,



Zlatá mísa z Curychu-Alstettenu.



- květinou, která vykvete ve světě plazmy a stává se materiálním světem. Tvořivá síla plazmy je nekonečná a nepředstavitelná.
2. Smrt: Neexistuje smrt, žijeme dál v plazmatické úrovni bytí. Rodíme se z této úrovně stejně jako všechna ostatní stvoření.
  3. *Féth flada*, elfí kouzlo. Nejsme v materiálním ani duchovním světě sami. Existují bytosti, které jsou doma v obou světech. Jsou to vládcové lidstva a jeho stvořitelé, kteří se v něčem podobají sedlákovi, jenž chová ovce, krmí je a posléze zabíjí. Veškerý dějinný proces řídí tak, že lidé věří, že ho mají sami pevně pod kontrolou.
  4. Zvířata a rostliny jsou živé bytosti stejně jako my, pouze jinak vypadají. Mají také duši, plazmatickou identitu jako my, neexistuje žádný stupňovitý rozdíl mezi zvířetem, rostlinou a člověkem – a elfem. Toto poznání, tento hluboký pocit, že existujeme jako životní forma mezi jinými životními formami, se nazývá, jakkoli bizarně to může vypadat, osvícení. Pro mo-

derního člověka je to něco naprosto nového. Dosud se domnívá, že v domestikaci a utiskování jiných forem života nalézá uspokojení. Ale tím jen utiskuje sám sebe. Osvícení znamená být vším!

5. Říše mrtvých, zásvětí, ta jediná stojí za prozkoumání. Jakmile lidé pochopí její smysl a účel, porozumí i všemu pozemskému. Čistě materialistická věda není možná, stejně jako není možný život bez duše. Plazma je pramatkou, pletivem, které když na jednom místě praskne, vrhne světy do proudu bytí, a ty zase tvoří planety a bytosti. Avšak rovněž každý porod živé bytosti je velkým třeskem, plazmatickým vírem; plazmatická bytost se vrhá do pozemského světa a přijímá tam dočasně hmotnou podobu, není ale tělem, to je pouze jejím šatem, je živa ze sebe sama, ze své existence jakožto plazmatické bytosti. Problémem je tělo, to překází a stává se jejím vězením. Keltové se nemuseli bát zemřít v boji, protože měli toto vědění v krvi. Kromě toho však trpěli pod elfí vlá-



dou a mohli tušit, že pod ní budou trpět i v zászvětí. Elfové stvořili člověka, jsou praroci a pramatkami naší rasy, ale jsou také našimi hrobaři, inscenované války jsou jejich pohřebním rituálem. Zde se dotýkáme nejhlubšího tajemství lidské existence: Jedny bytosti tvoří jiné bytosti. Ale my se díváme podobně, jako se možná dívá slepice, proč jsou zavřené a k čemu sbíráme jejich vejce. Elfové uzavřeli svazek s člověkem stejně jako chovatel slepic uzavírá svazek se slepicemi. Keltové uvažovali o svéráznosti života. Zda ovšem tento svazek mezi zászvětím a naším světem pokračuje též po smrti, o tom mlčeli i Keltové.

## PŘÍRODNÍ ZÁKONY, NEBO ELFOVÉ?

V souladu s keltskými příběhy dospíváme k závěru, že my lidé jsme všivé pokolení. Bohové nám vybrali tento úděl. Chtějí-li však takové blázny, tak k čemu? Jako otroky na práci? Jak může tak vznešený duch stvořit takové mrzké červy, za jaké nás bohové očividně považují, jaké světlo to vrhá na tyto stvořitele? Jak z toho mohou mít radost? I kdybych nakrásně chtěl mít otroka, neměl by snad vy-

padat k světu, aby mě neodpuzoval? A i kdyby se bohové nestarali o naše nedostatečné vybavení a jenom by chtěli, abychom pro ně vykonávali podřadné práce – k čemu by potřebovali takové primitivní věci, které bychom pro ně vyrobili? Proč vůbec něco potřebují? Jde-li o bytosti z říše mrtvých, k čemu potřebují naši materiální pomoc? Nebo snad potřebují duševní potravu, naše duše? K čemu je všechno to zabíjení ve válkách, které sami vyvolali? Mrtvolky zůstávají nedotčeny, stejně tak i naše přibytky, a našich peněz se nenajedí. Nebo mají bohové prostě radost z tvoření, milují hru živých bytostí na život a na smrt? Vodí rádi lidi, tak jako my venčíme psy? Radují se z rození dětí? Ale to všechno jsou jen otázky v rámci hypotézy o elfech. Jinak to vypadá, když elfy nebudeme považovat za samostatné zászvětní bytosti, nýbrž za božské přírodní zákony. Potom Keltové načrtávají smysl bytí, zkouší břitkost svého ducha na základních otázkách života a smrti, lásky a nenávisti, osudu a sebeurčení, svobody a osudu, to znamená na věčných protikladech, na nichž naše bytí troskotá, nebo naopak roste. Nakonec je ale jedno, zda na elfy věříme či nikoli, zákony zůstávají pořád stejné, ať už to jsou nejhrubší hmotné zákony nebo zákony zprostředkované elfy: Člověk je podřízen obrovským silám bytí a s tím se musí vyrovnat.

## KONEC – POZNÁNÍ

*„Člověk z davu, ten nikdy nezíská poznání.“*

*„Já jsem bard, nebudu tajemství šířit mezi otroky.“*

Taliesin





*Tyto dřevěné dveře v Cornish lane v Crantocku v Cornwallu vedou ke studni s léčivou vodou, uctívané přinejmenším v posledním tisíciletí.*



# KELTSKÁ

Holger  
Kalweit

# KNIHA MRTVÝCH



KELTOVÉ – LEGENDÁRNÍ NÁROD, JEHOŽ DUCHOVNÍ DĚDICTVÍ V SOBĚ NESE KAŽDÝ Z NÁS – PO SOBĚ ZANECHALI NEJEN ÚŽASNÉ MEGALITICKÉ STAVBY, POVĚSTI A LEGENDY, ALE PŘEDEVŠÍM SPIRITUÁLNÍ ODKAZ, KTERÝ SKRÝVÁ PŘEKVAPUJÍCÍ ASPEKTY HLUBINNÉ PSYCHOLOGIE.

POZNÁNÍ KELTSKÉ FILOZOFIE JE ZCELA ZÁSADNÍ PRO KAŽDÉHO, KDO SE ZAJÍMÁ O DUCHOVNÍ NAUKY MINULOSTI A JEJICH PŘESAHI DO SOUČASNOSTI, PROTOŽE SE JEDNÁ O POZNÁNÍ, KTERÉ K NÁM PROMLOUVÁ I DNES SE ZCELA MIMOŘÁDNOU SILOU A JE STÁLE AKTUÁLNÍ.

KELTSKÁ KNIHA MRTVÝCH JE KLASICKOU KNIHOU MRTVÝCH – A ZÁROVEŇ KNIHOU ŽIVOTA. HOLGER KALWEIT V NÍ PŘEHLEDNOU FORMOU A S HLUBOKÝM VHLEDEM PŘIBLIŽUJE KELTSKÉ ESOTERICKÉ VĚDĚNÍ. VE VÝPRAVNÉ PODOBĚ, SE STOVKAMI ČERNOBÍLÝCH I BAREVNÝCH OBRÁZKŮ A FOTOGRAFIÍ, A PŘEDEVŠÍM VE ZCELA OJEDINĚLÉM TEXTU ODKRÝVÁ FASCINUJÍCÍ SVĚT KELTŮ, TAJEMNÉHO NÁRODA S MINULOSTÍ OPŘEDENOU LEGENDAMI.

KELTSKÁ KNIHA MRTVÝCH OBSAHUJE ÚŽASNÉ MNOŽSTVÍ DOSUD NEZNÁMÝCH INFORMACÍ, STRHUJÍCÍCH MYŠLENEK, ALE NAPŘÍKLAD I POPISU MAGICKÝCH PRAKTIK, ČAROVÁNÍ ELFŮ A VÍL. TOTO ÚCHVATNÉ DÍLO, JEŽ BEZESPORU NÁLEŽÍ KE SKVOSTŮM SVĚTOVÉ DUCHOVNÍ LITERATURY, SE URČITĚ STANE NEOCENITELNÝM POMOČNÍKEM VŠECH ZÁJEMCŮ O CESTY DO ŘÍŠE MRTVÝCH, KTERÍ USILUJÍ O KONTAKT S ELEMENTÁRNÍMI BYTOSTMI NEBO O SJEDNOCENÍ S KOSMICKÝMI PRABOŽSTVY.

ISBN 7281-132-0



9 788072 811328