

Inspirační téma pro rok 2005 má tentokrát zvláštní, výjimečně jubilejní ráz. Je totiž deváté v pořadí od roku 1997, kdy se společně uchopeným aktem tehdejších přátel keltského světa podařilo uspořádat právě na Vyšehradě první Lughnasadh. Byl jsem sice iniciátorem toho všeho, po keltsky kulatých devíti letech si ale silně uvědomuji, že bez intenzivního úsilí všech mých přátel by to bylo nemožné ani tehdy, ani kdykoliv a kdekoliv později. Využívám proto této příležitosti k tomu, abych vyslovil dík všem aktérům minulých i budoucích Lughnasadhů za jejich keltsky bohubilé úsilí. Proč zdůrazňuji úsilí a ne jeho výsledek? Protože v keltském světě je vždy významnější úsilí než jeho výsledek. Je to vlastně úplně stejné jako s chápáním běhu času a jeho smyslu. Ze stanoviska typicky keltského čas nezačíná a nekončí, pouze trvá. Proto je důležitá cesta a ne její cíl. Proto je zcela přirozené, když člověk jdoucí chvíli po té viditelné části cesty se z ní na nějaký čas ztratí, aby se na ni odněkud zase vrátil. On se ale vlastně na ni nevrací, on na cestě stále je – šel po ní a půjde po ní dál. Její neviditelná část je totiž jen jinou podobou téhož, tak jako podoba člověka se nemění tím, že po nějaký čas není vidět, ale z úplně jiných důvodů. Totéž se v keltském světě dá říci i o zvířatech, rostlinách, či kamenech. Také v těchto všech případech se jedná o jinou podobu téhož, přičemž ani zde není cílem podoba, ta je jen jiným obrazem děje, odehrávajícího se v daném okamžiku nejen na viditelné části cesty.

Z tohoto výše uvedeného konstatování je možno vyvodit zdánlivě jednoduchý poznatek: nejen to, co vidíme, může existovat. Ukázu vzápětí, jak je tato jednoduchost ošidná. Že by kámen mohl být živou bytostí, o tom pochybuje mnoho lidí. Keltové však odedávna věděli, že právě kámen je nejspolehlivějším strážcem všech cest. Bylo to jen náhodou? Když podle známých mýtů porazili Fomóriany Túatha Dé Danannové (lid bohyně Dananny), přivezli do Irska čtyři nejcennější věci. Nejdůležitější byl kámen Fál, který vzkřikne, dotkne-li se ho právoplatný král. Víme-li, že ke konečnému vítězství nad Fomóriany došlo díky Lughovi, který jako jediný měl schopnost přemoci svého dědečka, neporazitelného jednookého obra Balora, začínáme tušit, že se tak mohlo stát někdy v dobách, kdy Římané silným Caesarovým tlakem soustavně vytlačovali kontinentální Kelty na severní ostrovy. Původním sídlem boha všech Keltů Lughy byl totiž dnešní Lyon (Lugdunum). Menhiry rozmístěné podél všech cest tehdejšího kontinentálního keltského světa byly totiž současně branami do jeho nitra. Není snad příliš komplikovanou představou, jak lid nucený opustit své původní domovy, navíc bez strážců jejich bytí, dobře rozumí hlasu kamene někde úplně jinde, zaslechne-li jeho hlas. Kámen Fál tak zcela logicky vzkřikne, dotkne-li se ho právoplatný král. Dodám, že druhou významnou věcí, kterou si Túatha Dé Danannové přivezli s sebou na ostrovy, bylo Lughovo kopí, vždy vítězíci, Núdúv meč, jemuž nikdo neunikne a Dagdúv kotel, od kterého nikdo neodejde nenasycen.

Když jsem uvažoval o tom jakému inspiračnímu tématu pro letošní jubilejní devátý ročník Lughnasadhu dát přednost, zdálo se mi jako nejvhodnější dát příležitost k tomu zamyslet se nad tím nejpodstatnějším, co v keltském světě je a co ho navíc velmi silně propojuje. Tím hlavním tmelem je ona cesta, o které jsem se zmínil výše. Cesta, jež nemá začátek ani konec, stále však trvá. Když Túatha Dé Danannové opustili své kontinentální domovy a přemístili se do Irska, přestali být Kelty? Začali být Kelty? A co dřívější jejich domovy, které opustili před tím, než se usadili kolem Lyonu a na jiných místech západního kontinentu Evropy. Pokud jsme přesvědčeni o tom, že pravlastí všech Keltů je prostor České kotliny s hlavní osou hory Říp, pak vůbec není vyloučeno, že i zde může kámen Fál znovu vzkřiknout, dotkne-li se ho právoplatný král. A co staří keltští bohové? Zanechali zde své nějaké stopy? Kde vůbec dnes

2

jsou? Z těchto úvah se pak zcela nečekaně vynořila otázka: Kde je vlastně domov keltských bohů? Je někde? Byl někde? Jak ho můžeme poznat? Podle čeho?

Pravda, odpovědi na tyto a podobné otázky se týkají jaksi vesměs pohádkových představ. Ostatně i mýty, báje a pověsti jsou dnes obecně chápány jako pohádkové dědictví minulosti. Avšak proč ne? Jenomže když už jsem vaši pozornost zavedl až sem k nám do České kotliny, ptám se zda tu po sobě nezanechali své stopy keltští bohové, zavedu vaši pozornost právě na české pohádky. Ne ty málo známé, ale na ty neznámější. Mezi námi – jsou to určitě ty od Boženy Němcové a Karla Jaromíra Erbena. Předpokládám, že je všichni znáte a tak se zmíním o těch typicky keltských. Tedy o těch, kde převtělování je naprosto všední událostí, kde zvířata běžně mluví lidskou řečí (prakticky ve všech), kde je bílý kuň dobrým ochráncem, nebo rovnou jinou podobou hrdinovy matky (odkaz na Eponu – nejsilněji v Bajajovi), kde po sněžení kousku ryby (viz moudrý losos Bradan) Jiřík rozumí řeči zvířat, kde Zlatovlasá panna je hrdinovou touhou (viz keltskou pověst o Fionnovi, který získal vědění ochutnáním masa moudrého lososa a jeho syn Oisín pak získal Níamh Zlatovlasou, dceru krále věčného mládí), kde vystupují Větrník, Slunečník a Slunečnick (Esus, Teutates a Taranis), kde havran (Branos, de facto Lugh) zastává důležité úlohy v pohádkovém ději. Je tu samozřejmě Dlouhý, Široký a Bystrozraký (Lugh měl jiné jméno Lámfada = dlouhoruký, Široký splňuje velmi přesně proporce boha Dagdy i s jeho neuvěřitelnou žravostí, v postavě Bystrozrakého by bylo možno vidět jak princip druidství, tak konkrétně například Dían Céchta, Lughova kolegu, kouzelníka, obdivuhodného lékaře a kováře). Tři zlaté vlasy děda Vševěda (Slunce) jsou pohádkou snad nejvíce keltskou i svou konstrukcí příběhu se závěrečnou humornou pointou, kdy zlý král nakonec díky své hamiznosti a chtivosti spadne sám do připravené léčky a převáží dodnes jako převozník přes Černé moře.

Takže souhrnně: Zlatovláska, Tři zlaté vlasy děda Vševěda, Pták ohnivák a liška Ryška, Dlouhý Široký a Bystrozraký od K.J.Erbena, Princ Bajaja, Sedmero krkavců, Divotvorný meč, O Smolíčkovi, O bílém hadu od B.Němcové, jsou vašimi úkoly, nad kterými byste se měli zamyslet s tím jak vy sami vidíte přítomnost keltských božstev v příbězích, které tyto pohádky sledují. Je to na vás. Stačí vybrat si jen jednu, pochopitelně.

Málem bych ale zapomněl na Erbenovu pohádku Hrnečku vař! Jedná se samozřejmě o vzpomínku na Dagdúv kotel, od kterého nikdo neodejde nenasycen. Doufám, že ani vy ne. Nezapomeňte však na kouzelnou přepovídku: „Hrnečku dost!“, až už budete přejudeni a nebudete vědět co si s tou kaší, co jsme si navarili, počít.

9.2.2005