

# Kelti a keltská mytológia

BcA. Kristína Čižmáriková

---

Diplomová práce  
2021



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2020/2021

## **ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE**

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Kristína Čižmáriková**  
Osobní číslo: **K19405**  
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**  
Forma studia: **Prezenční**  
Téma práce: **1. teoretická část:**  
**Keltové a keltská mytologie**  
  
**2. praktická část:**  
**Banshee – kreslený animovaný film**

## Zásady pro vypracování

### 1. teoretická část:

Teoretická textová práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 20 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, tzv. teoretická část, se zabývá vybraným tématem z oblasti technologie, historie či současných trendů animovaného filmu, druhá, tzv. praktická část, pojednává o praktickém výstupu diplomového projektu a jde tedy o explikaci k diplomovému projektu.

Cílem teoretické části je pojmout konkrétní téma a prostřednictvím práce s odbornými zdroji a s dalšími texty či díly jej analyzovat a zasadit do kontextu (a případně i do vztahu ke svému diplomovému praktickému výstupu).

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby diplomového praktického výstupu, zasloučení do procesu a obhajoba jeho východisek a výsledného tvaru.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 8 článků, 4 knihy.

Odevzdat v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK; 1 ks pevné vazby (stačí kroužková) v tisknuté podobě (černobíle).

### 2. praktická část:

Praktická diplomová práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa magisterského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V diplomovém projektu student představuje své silné stránky, a tedy si volí techniku, stejně tak akcentuje dílčí profese animovaného filmu (např. charakter design, výtvarník, charakter animátor, scenárista, režisér...). Možné je zhotovit diplomový projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Diplomový projekt má povinnou minimální stopáž 90 sekund a povinnou maximální stopáž 300 sekund. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se nezapočítávají titulky.)

Diplomový projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sadou animačních etud/obrazů/scén. V případě akcentace profesí jako je výtvarník animovaného filmu nebo charakter design / koncept art se klade velký důraz na doprovodné materiály (studie, skicy, výtvarnou přípravu filmu apod.)

Projekt se odevzdává v předepsané technické kvalitě a jeho součástí jsou i kompletní materiály mapující vývoj (literatura, storyboard, animatik) a podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu).

Odevzdání videosoubor (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí jsou: výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Rozsah diplomové práce: viz Zásady pro vypracování  
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování  
Forma zpracování diplomové práce: Tištěná/elektronická

Seznam doporučené literatury:

- MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, 735 s. Albatros Plus. ISBN 80-000-1410-6.
- GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*. 1. vyd. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4
- KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha AMU 2004. 108 s. ISBN 80-7331-019-8
- TMÁL, Vladimír. *Krajinou druidů, aneb Keltové na území Čech*. Praha: XYZ, 2009. České záhady. ISBN 978-80-7388-193-1.
- CURRAN, Bob. *Praktický průvodce světem irských kouzelných bytostí*. Ilustroval Andrew WHITSON. Kutná Hora: Tichá Byzanc, 2006. ISBN 80-86359-15-8.
- MATTHEWS, Caitlin. *Keltské duchovní tradice*. Praha: Alternativa, c1996. ISBN 80-85993-13-9.
- VLČKOVÁ, Jitka. *Encyklopedie keltské mytologie*. Praha: Libri, 2002. ISBN 80-7277-066-7.
- ROLLESTON, T. W. *Ilustrovaný průvodce keltskou mytologií*. Brno: Jota, 1996. Obnovené obrazy (Jota). ISBN 80-85617-87-0.
- KALWEIT, Holger. *Keltská kniha mrtvých: mytický odkaz zasvěcenců prastarého národa odhaluje svazek mezi zasněžením a pozemským životem*. Přeložil Miloslav KORBELÍK. Praha: Eminent, 2003. ISBN 80-7281-132-0.

Vedoucí diplomové práce: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2020**  
Termín odevzdání diplomové práce: **21. května 2021**



---

**doc. Mgr. Irena Armutidisová**  
děkanka

**Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2020

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

### Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

### Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 1. 12. 2020

Jméno a příjmení studenta:

.....  
podpis studenta

## **ABSTRAKT**

Táto teoretická práca sa zaoberá históriou Keltov, ich spoločenstvom, sviatkami a keltskou mytológiou. Spomeniem v nej božstvá, magické bytosti, ale aj symboliku zvierat a spracovanie artušovských legiend. V druhej časti sa zaoberám tvorbou krátkeho animovaného filmu *Banshee*. Zachytáva proces tvorby, postavy, inšpiračný zdroj a celé spracovanie filmu.

Kľúčová slova: animovaný film, animácia, Kelti, keltská mytológia, Samhain, Írsko, banshee, prízrak

## **ABSTRACT**

This theoretical master thesis is describing the history of the Celts, their community, holidays and Celtic mythology. I will mention deities, magical creatures, also symbolism of animals and Arthurian legends. The second part is capturing the creation of the short animated film *Banshee*. It captures the creative process, the characters, source of inspiration and the entire processing of the film.

Keywords: animated film, animation, Celts, Celtic mythology, Samhain, Ireland, Banshee, ghost

Za vedenie mojej diplomovej práce by som chcela poďakovať Mgr. Lukášovi Gregorovi.

Moja veľká vďaka patrí pani Monike Hasan za pomoc s korektúrov básne v angličtine a jej trpezlivosti pri opravách a ďalej jej dcére Aimee Hasan v úlohe rozprávača celého príbehu. Miriame Trnavskej za pomoc pri animovaní v časoch, kedy som to najviac potrebovala.

Podakovanie patrí taktiež Filipovi Vojtechovi a Lukášovi Peškovi, ktorí mi pomohli dotiahnuť projekt do konca a boli skvelými zvukármi aj pri mojom bakalárskom filme.

A v neposlednej rade by som sa chcela poďakovať ľuďom, ktorí pri mne stáli po celú dobu štúdia: moji rodičia, starý rodičia, súrodenci, kamaráti a priateľ Martin Jašontek, ktorý prevzal to bremeno, aby ma držal pozitívnu v každej zlej chvíli.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

V Zlíne 18.5.2021

Kristína Čižmáriková

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>10</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>11</b>
<b>1 KELTI</b> .....	<b>12</b>
1.1 HISTÓRIA.....	12
1.1.1 Kelti v Európe .....	12
1.1.2 Kelti na Britských ostrovoch.....	13
1.1.3 Keltské umenie.....	14
1.2 KELTSKÁ SPOLOČNOSŤ.....	16
1.2.1 Domy a oppida .....	17
1.2.2 Bojovníci .....	17
1.2.3 Druidi .....	19
1.2.4 Bardí.....	20
1.3 OGHAM .....	21
1.4 KELTSKÁ VIERA A NÁBOŽENSTVO .....	22
1.4.1 Zásväťí. Vstup do Onoho svete .....	22
1.4.2 Posvätné stromy .....	23
1.4.3 Kult mŕtvych .....	24
1.4.4 Ľudské a zvieracie obety .....	25
1.4.5 Kult hláv.....	27
1.4.6 Keltské kresťanstvo .....	27
1.5 SVIATKY.....	29
1.5.1 Samhain.....	29
1.5.2 Imbolc.....	30
1.5.3 Beltaine.....	31
1.5.4 Lughnasad .....	31
<b>2 KELTSKÁ MYTOLÓGIA</b> .....	<b>32</b>
2.1 BOŽSTVÁ .....	32
2.2 MAGICKÉ BYTOSTI A TVORY .....	33
2.2.1 Banshee .....	34
2.2.2 Víly a elfovia .....	35
2.2.3 Dubový mužíci .....	36
2.2.4 Leprikón .....	36
2.2.5 Sivý muž .....	37
2.2.6 Bludička .....	37
2.2.7 Merrow .....	37
2.2.8 Selkie.....	37
2.2.9 Kelpie .....	38
2.2.10 Dullahan .....	38
2.3 SYMBOLIKA ZVIERAT .....	38
2.4 SPRACOVANIE KELTSKÝCH LEGIEND A MÝTOV V LITERATÚRE A UMENÍ.....	40
2.4.1 Artušovské legendy .....	42
2.4.2 Tristan a Isolda .....	45



2.4.3	Deti kráľa Lír.....	47
<b>II</b>	<b>PRAKTICKÁ ČÁST.....</b>	<b>49</b>
<b>3</b>	<b>ANIMOVANÝ FILM BANSHEE.....</b>	<b>50</b>
3.1	PRÍBEH A DEJ .....	50
3.1.1	Báseň.....	51
3.2	POSTAVY.....	51
3.3	ANIMATIK A SKÚŠKY.....	54
3.4	ANIMÁCIA .....	55
	<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>56</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>57</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....</b>	<b>58</b>
	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>	<b>59</b>
	<b>SEZNAM ZDROJŮ OBRÁZKŮ.....</b>	<b>60</b>

## ÚVOD

Mojim prvotným nápadom a témou, ktorou som sa chcela v diplomovej práci zaoberať bola mytologická bytosť, či skôr duch zvaný banshee. Viac ma však zaujala myšlienka bádania pôvodu tohto tvora. Banshee ako súčasť írkeho folklóru priamo odkazovala k ďalekým koreňom keltskej kultúry a ich viere. Preto som sa rozhodla zaoberať pôvodom ich kultúry a mytológiou.

Írovia, Briti, Škóti a Welsania sa považujú za priamych predkov Keltov. Je možné sa domnievať, že patria k jedným z národov kam sa dostala pôvodná keltská civilizácia putujúca zo strednej Európy. Vďaka expanzií okolo roku 400 pred Kristom a postupným osídľovaním sa Kelti dostali do zvyšku Európy. Vo väčšine krajín je stále možné objavovať črepiny a úlomky pozostatkov po tomto národe. Sú to odkazy a známky toho, že Kelti obývali aj naše územia, Čiech a Slovenska. Zachovali sa len fragmenty, predovšetkým zbrane, štíty, šperky a rôzne nádoby, ktoré o nich vypovedajú, že boli nielen bojovníkmi, ale aj skvelými šperkármi, kováčmi, či kovotepcami. Zaujímavým je fakt, že sa nedochovali žiadne písomnosti, ktoré by nám Kelti zanechali. Jediné písomné zdroje, z ktorých môžeme o Keltoch čerpať sú rukopisy a spisy starých rímskych učencov. Jedným zo záznamov, z ktorých sa môžeme o nich dozvedieť je napríklad kniha *Zápisky o vojne v Gálii*, ktorú napísal Gaius Iulius Caesar. Vďaka rôznym rukopisom môžeme vidieť to, že boli barbarským národom, ktorý svojich zajatcov pripravoval o hlavy, alebo ich upaľoval, či pripravil o život rôznymi obetnými spôsobmi. V našich očiach niečo kruté a nepredstaviteľné, čo sa nedá ospravedlniť. Na druhú stranu sa jedná o zvyky a povedzme „podivné“ tradície na ktorých táto civilizácia stavala. Nepoznali len krutosť a divokosť, ale hlavne vieru v nadprirodzeno. Táto viera ich udržovala v domnienke, že obety bohom im pomôžu vyhrať bitku, alebo uzdraviť chorých. Verili a modlili sa tiež k prírode, uctievali ju a využívali jej dary. Najmúdrejšími a najuznávanejšími boli druidi, ktorí vykonávali rôzne rituály, či už to bolo na uzdravenie, alebo ochranu, vždy im slúžili na tieto účely dubové háje, staré kamenné mohyly a dary matky prírody.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 KELTI

## 1.1 História

V období doby bronzovej a železnej (14.-4.stor.pr.n.l), sa rozšírila do strednej Európe kultúra popolnicových polí. Táto kultúra naviazala na mohylovú a ovplyvnila halštatskú a laténsku kultúru. Ich charakteristika spočíva v urnovom pochovávaní, z čoho neskôr vznikajú zárodky pre ďalšie národy akými boli Kelti či Ilyri. Žiarový spôsob pochovávania sa postupne rozšíril aj na ďalšie územia. Táto kultúra sa datuje v období 1200 – 700 pred Kristom. Niektorí archeológovia sa však domnievajú, že ľud popolnicových polí bol keltský.

### 1.1.1 Kelti v Európe

Rozšírenie keltských kmeňov po Európe začalo v období okolo 500 pr.n.l. Pôvodné územie sa nachádzalo v oblasti Álp ťahajúcich sa cez časť Francúzska, Nemecka a zasahoval až do oblasti Čiech. Jednalo sa o obyvateľov indoeurópskeho pôvodu. Príčinou expanzie bol narastajúci rozdiel sociálnych zmien a vznik novej laténskej kultúry, sprevádzanú bohatšou vládnuou vrstvou. Ďalšími problémami boli spory medzi jednotlivými kmeňmi, ktoré medzi sebou bojovali. To vyústilo k presunu kmeňov, ich štiepeniu a následnému združovaniu do nových celkov. Prenikli až na územia Pyrenejí a na Britské ostrovy. Nasledovali výpravy do Grécka a Ríma. Na územie Čiech sa vypravili v priebehu 5.stor.pr.n.l. kde žil kmeň Bójov, vďaka čomu vznikol názov Bohemia z lat. *Boiohaemum*.

Laténska kultúra vznikla vďaka pôsobeniu Stredomoria na halštatské prostredie. Halštatský geometrický štýl sa zmenil na laténsky orientálny, využívajúci rastlinných a zvieracích motívov. Pôvod halštatskej kultúry možno hľadať v mieste náleziska v rakúskom meste Hallstatt. Kedysi sa tam ťažila soľ, ktorá bola ďalej vyvážaná do Európy. Jedná sa tiež o obdobie, kedy sa začalo spracovávať železo. Išlo o oblasti Francúzska, Nemecka, Rakúska, Švajčiarska, Čiech a časti Slovenska. Táto oblasť bola považovaná za pravlasť Keltov.

Migrácia nových kmeňov sebou priniesla novú kultúru, laténsku. Vznikla plynulým prechodom z halštatskej kultúry. (Názov dostala po nálezisku, La Tène vo Švajčiarsku.) Dominoval vplyv stredomorských oblastí, hlavne Grécka a etruskej civilizácia. V tejto dobe vznikajú opevnené hradiská, oppida. Postupom času Rimania prebrali kontrolu nad územiaми Galie (Francúzsko) a Ibérie (Španielsko a Portugalsko).

### 1.1.2 Kelti na Britských ostrovoch

Kelti nazývali Britániu a Írsko „Pretanické ostrovy“. Či sa jednalo o expanziu alebo postupné asimilovanie Keltov do Írska nie je jasné. Kultúra na ostrovoch sa mohla nepretržite rozvíjať medzi Keltmi a domorodým obyvateľstvom. Medzi rokmi 43 – 410 sa Británie nachádzala pod kontrolou Rímskej ríše. Výrazne prispela rozvoju miestnej civilizácie, zaviedla urbanizačné a architektonické postupy.

Prvé ťaženie na Britské ostrovy podnikol Julius Caesar. Potom, čo sa Rím zmocnil juhu ostrova svoju pozornosť upriamili na ďalšie územia Británie. Keltské kmene sa snažili brániť a dochádzalo k častým rozporom a bitkám o územie. V čase vzbúr vypuklo povstanie, vedené Boudicou, kráľovnou zosnulého icenského kráľa Prasutaga. Po znásilnení jej dcér a jej zbičovania rímskymi vojakmi, bola hnaná túžbou po pomste. Podarilo sa jej zjednotiť armády ostatných kmeňov a spôsobiť Rímu ťažké straty. Povstanie bolo nakoniec krvavo potlačené a od tej doby sa nikto nezmohol na odpor voči Rímu. V ďalších rokoch Rimania postupovali hlbšie na sever a rozšírili tak svoje územie. Nepodarilo sa im však ovládnuť ostatné kmene.

Na počiatku vlády Hadriána prepuklo na severe povstanie, ktoré bolo potlačené. Nariadil vybudovať obrannú hradbu, ktorá niesla názov po ňom, Hadriánov val. Išlo o obrannú stenu skladajúcu sa zo 17 pevností ťahajúcu sa od pobrežia Severného mora až po pobrežie Írskeho mora na severe Anglicka. Val tvoril 300 rokov obrannú hranicu a mal chrániť pred útokmi severských kmeňov. Na Britských ostrovoch koncom 4. storočia sa útoky barbarov stupňovali, načo rímske vojská už nestačili, aby ubránili územie.

Rímskemu vplyvu sa ubránili len Kelti žijúci v horných oblastiach Európy – Wales, Škótsko a Írsko. Írsko bolo jedinou európskou krajinou, ktorú Rimania nikdy nedobýli. Dobývali ju však kmene Vikingov a iné divoké kmene pochádzajúce z Britských ostrovov.

### 1.1.3 Keltské umenie

Vďaka archeologickým nálezom, predovšetkým z hrobov Keltov sa dochovalo mnoho šperkov, spracovaných z drahých kovov ako sú zlato, bronz či striebro. Ďalšími nájdenými predmetmi bola keramika, zbrane, časti vozov a kónských postrojov.

Keltské umelecké predmety nezobrazovali príbeh ani iný naratívny charakter, tak ako to bolo napr. u antických váz alebo mozaík. Väčšina keltského umenia mala abstraktný charakter a obsahovala rastlinné a ornamentálne prvky. Medzi zobrazovanými boli zvieratá ako kone, diviak, pes, had alebo vtáctvo. V halštatskej kultúre sa umelecká tvorba opierala o geometrické tvary. V tomto období bola technika obrábania kovov vo vyspelom štádiu. Vďaka spojeniu s obchodnými cestami sa ku Keltom dostali vplyvy rôznych kultúr a ich umeleckého cítenia. V laténskej kultúre vynikali hlavne nákrčníky, tzv. torquesy. K ozdobným prvkom patrilo rastlinné štylizované zdobenie a zvieracie motívy. V šperkárstve využívali geometrické tvary, špirály, uzličkové formy s neprerušovanými líniami. Z väčšej časti vytvárali nekončiacie prekrývajúce sa uzly, ktoré sa stali typickým prvkom keltskej ornamentiky. Prvotné vzory boli štylizované a oblé, mali kruhovú formu. Vďaka vplyvom rôznych kultúr a rozdielných štýlov vznikali nové námety a spôsoby zobrazenia.

V sochárstve sa dochovali predovšetkým busty zobrazujúcich Keltov alebo reliéfne figúry bohov a bohýň na veľkých kamenných plochách.

*Kamenná busta z Mšeckých Žehrovíc* je monumentálna plastika. Miesia sa v nej špirálové a ozdobné prvky, ktoré sa nachádzajú v oblasti očí. Jedná sa o špirálové zakončené obočia a fúzov. Okolo krku má klasický keltský šperk, torques. Busta má zobrazovať druida alebo inú vysoko postavenú osobnosť.

*Bronzový býk z Blanska* bol objavený v Býčej jaskyni. Otvory na mieste očí svedčia o tom, že v ňom mohli byť vsadené kúsky skla. Odhaduje sa, že pochádza z halštatskej doby.



*Obr. 1 Busta z Mšeckých Žehrovic*



*Obr. 2 Bronzový býk z Blanska*

*Prilba z Amfreville* je zdobená plátkami zlata s rastlinnými a špirálovitými vzormi s glazovanými červenými prvkami. Toto glazovanie prebrali od Rimanov.

*Štít z Battersea* je jeden z najozdobnejších kúskov. Obsahuje množstvo dekoratívnych prvkov typické pre laténsku kultúru. Bronzový plech je podľa archeológov príliš tenký, aby bol použitý v súboji. Sú toho názoru, že sa jednalo o votívny dar venovaný bohom.



*Obr. 3 Prilba z Amfreville*



*Obr. 4 Štít z Battersea*

*Kotlík z Gunderstrupu* pravdepodobne slúžil k rituálnym účelom. Túto teóriu podporuje bohato zdobené reliéfne zobrazenie figúr a zobrazených hláv, božstiev a zvierat. Kotlík hral v živote Keltov dôležitú úlohu, bol symbolom znovuzrodenia.



*Obr. 5 Kotlík z Gunderstrupu*

## 1.2 Keltská spoločnosť

Základom spoločnosti bola rodina, klan. Spojením klanov vznikali kmene, kde vládla určitá hierarchia. Bola rozdelená na druidov, ktorí boli zástupcovia pravdy a riešiteľmi sporov, bojovníkov, remeselníkov, bardov, umelcov a rodiny s deťmi. Ženy boli rešpektované a rovnoprávne s mužmi, boli nezávislé a mohli sa venovať profesiám a politike. Mohli sa z nich stať aj bojovníčky vedúce veľké armády. Matriarchát sa postupom času vytratil a bol nahradený patriarchátom. Rodinu spojovala určitá zodpovednosť a povinnosti, voči kmeňu a predkom. Kelti mali aj svoje zákony, ktorých sa striktnie držali. Krvné pomsty neprichádzali do úvahy a rozhodovala pravda. Pokiaľ niekto okradol chudobného, musel mu zlodej dať väčšie odškodné.

Deti vychovávali opatrovníci, pretože rodičia pracovali na poliach, či sa starali o dobytok. V takomto prípade sa deti od rodičov začali postupne odcudzovať a svojich opatrovníkov začali nazývať rodičmi. Nadobudnuté puto s pestúnskou rodinou tak pretrvávalo po celý život.



### 1.2.1 Domy a oppida

Keltské domy mali kruhový pôdorys. Základnú konštrukciu tvorili koly zakopané do zeme, ktoré niesli doškovú strechu. Strechu spevňovali kmene stromov spojených v strede a ťahajúcich sa vysoko do výšky do kužeľovej klenby. Steny boli pletené z prútia, omietnuté hlinou, slamou, vodou a trusom dobytky. Vo vnútri obytného domu sa nachádzala kuchyňa, ktorá bola v strede miestnosti, kde bol umiestnený oheň. Ten osvetľoval celú miestnosť, vytápal ju, varilo sa na ňom a v zime horel po celú dobu. Ak bol dom dosť veľký, bolo možné vytvoriť miestnosti, ktoré sa dali oddeliť od zvyšku domu. V takejto miestnosti sa mohlo nachádzať miesto na spanie pokryté kožušinami a vlnenými látkami. V menších domoch sa muselo zmestiť ohnisko, lôžko pre celú rodinu a pracovný priestor do jednej miestnosti. Dielňa fungovala viac ako hospodárska miestnosť. Bol to sklad pre cennejšie zvieratá ako kravy alebo kone. V zimných nečasoch táto miestnosť slúžila na ochranenie domu pred mrazom.

Pevnosti boli stavené na výšinách kopcov a vrchov, obohrané stenami s kmeňov stromov. Dediny a malé osady natoľko chránené neboli, ich oplotenia boli prútené. Postupne sa začali dediny zväčšovať a získavať tak podobu miest. Tie sa začali spájať s obchodnými cestami, aby sa jednoduchšie prevážal tovar z rôznych kútov sveta ako cennosti, nádoby, víno či jantár. Vznikli oppida, ktoré mali organizovanú infraštruktúru. Ich pôdorys bol členitejší a boli budované na vyvýšených miestach vhodných na obranu v závislosti na stavebnom materiálu a lokalite. Na rozdiel od halštatských hradísk boli omnoho väčšie. Vo vnútri stáli samostatné statky, usporiadané k obytným domom, ďalej trhy a dielne. Dvory boli doplnené záhradkami, políčkami a sadmi oddelenými plotmi. Nachádzali sa tu aj kováčske dielne, kde sa spracovával bronz, zlato a striebro. Vyrábali sa tu aj mince. Obchod bol dôležitou súčasťou oppid, jednalo sa hlavne o lokálny a diaľkový obchod.

### 1.2.2 Bojovníci

Kelti mali povest' neohrozených bojovníkov. Ich vzhľad bol pre rímskych vojakov neobvyklý. Hovorí sa, že niektoré kmene bojovali úplne nahé a iné, že boli pomal'ované modrou farbou, ktorú získavali z rastliny zvanej farbovník obyčajný. \*Oxidáciou indoxylu v rastline sa farbivo zmení na modré indigo.<sup>1</sup> Tento pigment predovšetkým využíval severoškótsky kmeň Piktov, z lat. *picti*, čo znamená pomal'ovaný. Tvrdí sa, že svoje telo

---

<sup>1</sup> Dostupné z: <https://beliana.sav.sk/heslo/farbovnik-obycajny>

zdobili práve modrou farbou. Existujú dohady, že Pikti nepatria ku keltským kmeňom, ale sú pôvodným predkeltským obyvateľstvom.

V odeve, ktorý Kelti nosili sa spomínajú farebné štvorce podobné \*tartanu<sup>2</sup>. Vyžívali sa v nosení pestrofarebných odevov zdobenými ornamentmi. Cez tuniku alebo košeľu sa nosil plášť zopnutý sponou a v páse bola košeľa stiahnutá opaskom. *Torques*, nákrčník, sa stal charakteristickým znakom keltského bojovníka. Bol znakom moci a ochrany.

Výzbroj Keltov bola nejednotná, pretože záležalo od veľkosti alebo ceny majetku každého bojovníka. Väčšina bojovníkov šla do boja s krátkym mečom určeným predovšetkým na sekanie. Ďalšími zbraňami boli masívne nože, bojové sekery, kopije a vrhacie oštepky. V boji na diaľku používali prak a luk s šípmi. Tieto zbrane však nemali významné postavenie aj keď sa do určitej miery používali. Malo sa za to, že na bojisku sa malo zaútočiť zblízka a zmerať sily s nepriateľom v súboji. Na svoju obranu využívali štíty. Tí chudobnejší bojovníci mali štíty vyrobené z prútia, tí bohatší mali štíty z tenkého dreva potiahnutého kožou. Svojich nepriateľov zastrašovali krikom, revom a trubkou zvanou karnyx. K elitným bojovníkom patrili bojovníci jazdaci na koňoch. Na Britských ostrovoch sa využívali hlavne dvojkoľosové vozíky, z ktorých vrhali oštepky. Tieto vozy boli obávané, ale už v časoch rímskej invázie boli zastarané. Najznámejšími bojovníkmi boli Vercingetorix a Boudica.

**Vercingetorix** pochádzal z oblasti Galie, kde sa hovorilo keltskými jazykmi. Zjednotil veľké množstvo kmeňov, aby si vybojovali slobodu a nezávislosť od rímskej republiky. Jeho stratégia sa zakladala na obrane silných pevností a taktika spálenej zeme, čo znamená, že vypaľoval všetky dediny a polia v okolí rímskych légií. Bitka Vercingetorixa proti Caesarovým légiám sa odohrala pri Alesii. Caesar obkľúčil oppidum a vytvoril líniu priekopov a opevnení. Caesar očakával, že dorazia ďalšie kmene, preto nechal vybudovať aj vonkajšiu líniu opevnení. Obliehanie oppida, nedostatok potravín a veľké straty vojska nakoniec dohnali Vercingetorixa k vyjednaniu podmienok o kapitulácii. Vercingetorixove poníženie zďaleka neskončilo. Po kapitulácii bol odvedený ako vojnový zajatec do Ríma, kde bol vystavovaný ako Caesarova trofej z ťaženia.

**Boudica** bola manželka icenského kráľa *Prasutaga*. Po jeho smrti mala vládnuť keltským kmeňom, lenže Rím nerešpektoval závet kráľa. Vojaci vydrancovali dvor, Boudicine dcéry

---

<sup>2</sup> Tartan - štvorcová látka, používaná na výrobu kiltov, predstavujúcich vzor konkrétneho klanu

znásilnili a ju samotnú zbičovali. To ju však nezlomilo, spojila keltské kmene a tiahla s nimi rôzne povstania. Medzi najvýznamnejšie tiahnutie bolo dobytie mesta Camulodunu (Colchester) a vypálenie Londinia (Londýn). Spolu s kmeňmi zmasakrovali veľké množstvo rímskych vojsk a časť 9.légie. Konečná bitka nastala v lesoch kúsok od mesta Verulamium, kde bola Boudicina armáda porazená.

### 1.2.3 Druidi

*Druidi* boli váženými členmi spoločnosti, rozhodovali o sporoch a v časoch vojny boli veľvyslancami. Hovorilo sa o nich s úctou, dokonca samotný Julius Caesar mal medzi nimi svojho priateľa. Neskôr sa o nich z politických dôvodov začalo hovoriť v hanlivých slovách.

Študovali v špeciálnych školách a ich učenie trvalo 20 rokov. Boli poverení poznávať a udržiavať tajomstvá prírody, ktoré si predávali ústne medzi sebou. Delili sa medzi sebou do niekoľkých skupín podľa zamerania. Patrili k nim *bardi* a tzv. *vatovia*. *Vatovia* boli jasnovidcami, prorokmi, ktorí ovládali znalosti bylín a liečiteľstva. Učili sa vykladať znamenia a čítať v nich, uzdravovať chorých a komunikovať so záhrobím. Boli básnikmi, jasnovidcami, učiteľmi, filozofmi a sudcami. Ich znalosti zo sveta bylín a rastlín umožňovali liečiť chorých či zranených. Mali znalosť v astronómii a astrológií. Venovali sa aj vešteniu zvaného *fídlann*, ktoré zahrňovalo čítanie z paličiek stromov označenými oghamovým písmom. Veštenie z letu vtákov mali na starosti *ovati*, v Ríme sa im hovorilo auguri.

Druidi ako zástupcovia znalostí a múdrosti ovládali mimo iného aj prírodnú mágiu, ktorú využívali pri rituáloch. Používali ju aj k ochrane bojovníkov v súboji na život a na smrť.

Medzi druidami existovalo aj ženské zastúpenie. Jednalo sa o druidky nazývané aj dryády. Boli to predovšetkým veštkyne, o ktorých sa hovorilo, že menili svoju podobu. Druidky pri nástupe kresťanstva vstúpili do kláštorov. Jedným zo sesterstiev bolo napr. Birigitine kňazky, ktoré strážili svätý oheň, aby nikdy neuhadol. Ďalšie slúžili vo svätyniach, ale navštevovali svojich manželov a deti.

Školy bardov a druidov sa postupne menili na kláštory, ktoré sa stávali strediskami učenia. Kláštory a opátstva mali rozhodujúcu náboženskú silu v krajine. Boli niečo ako druh spolkov v čele s opátom. Pod vplyvom kresťanstva prišli o moc.

#### 1.2.4 Bardí

Patrili k druhej škole druidstva, ktorá sa venovala učeniu podobne dlho ako druidi. Štúdium trvalo 12 rokov a bolo veľmi prísne a striktné. Pretože sa nesmeli nič zapisovať, vyžadovalo sa, aby si všetko pamätali. V bardských školách sa učili veršovať, stanovovať skladbu a ovládnuť vlastný jazyk. Museli sa držať prísnych pravidiel a vysokej technickej úrovni. Prvých 6 rokov venovali gramatike, filozofii, lingvistike, memorovaniu básni a piesní, a učili sa tajnému jazyku, ktorí ovládali len bardí. Postupom času sa posúvali v hierarchii vyššie a vyššie, až sa stali plnohodnotnými šíriteľmi ústnej tradície. Počas celej histórie sa stávali uchovávateľmi dejín, legend a folklóru. S bardmi sa však stretávame takmer v každej civilizácii či národe, napríklad v škandinávskych oblastiach u Vikingov sa bardom hovorilo *skald*.

Ich úloha v spoločnosti bola dosť rozsiahla. Pri slávnostiach vykladali u ohňa posvätné príbehy a báje. Boli súčasťou rituálov, sviatkov, či svadieb. Spievali piesne o bohoch, hrdinoch a kráľoch, o láske, o bitkách, o živote na cestách, ale aj o smrti. Nie len spev a prednes, ale aj hádanky či modlitby boli súčasťou ich repertoáru. Básne barda Taliesina obsahovali kresťanské prvky, príkladom je jeho modlitba za dušu. Bardí sa nemiešali do sporov, ale ak ich niekto urazil, nedarovali mu to. Kelti verili, že vyrieknutie slova má moc, ktorá mohla vyvolať emócie, liečiť, ale aj škodiť. Básnická satira bola jednou z najsilnejších zbraní barda. Ten kto si ho pošťval proti sebe, čakal ho výsmech. Satirou mohol niekomu spôsobiť aj fyzickú ujmu, či uhranúť dobytok. Moc tejto satiry v sebe obsahovalo prvky kliatby.

K bardom sa pri piesňach pripájali hudobníci a hlavne hráči na harfu, ktorá pripomínala skôr lýru. Spoločná moc slov a hudby bola zjednotená. V spoločnosti boli veľmi uznávaní a sedávali na čestných miestach. Keď bol nástroj hudobníka naladený, bol pripravený ohúriť svojich poslucháčov. Hovorilo sa, že ak hral bard veľmi smutnú baladu mohlo pri hraní zomrieť žiaľom niekoľko členov kmeňa. Kelti počuli hudbu všade, nie len v hudobných nástrojoch. Hudba pre nich predstavovala spev vtákov a zvuk prírody, ktoré prebúdzali ich zmysli. Každá zložka prírody mala svoj charakteristický zvuk, ktorý vytváral posvätnú hudbu. Ďalším typom hudby pre Keltov bolo rinčanie zbraní, zvuk kovu o kov, cinkanie kladiva, zbrane a samotná zem predstavovali vzájomne prepojenie zladenej a zosúladenej hudby. Vytvárali spleť melodickéj harmónie, či už šli do boja za ruchov krikú a zvuku carnyxu, alebo sedeli niekde v prírode.

Medzi významných bardov patrili *Cian, Talhaem, Aneirin, Bluchbarda*, ale *Taliesin* bol spomedzi všetkých najznámejší. *Kniha Taliesinova* vznikla po 800 rokoch od uplynutia jeho smrti. Táto kniha obsahovala 60 básní, pripisovaných práve jemu. Avšak, podľa jazyka a obsahu sú niektoré básne mladšie. Jednou z takých je *Dobývanie zászvetí*, ktoré je z 10.stor. a pojednáva o ceste kráľa Artuša do onoho sveta. Ďalšou významnou básňou je *Proroctvo o Británii*, ktorá hovorí o boji medzi Keltmi a Vikingami žijúcich v Írsku.

### 1.3 Ogham

„V Írsku bylo již ve čtvrtém století našeho letopočtu známo písmo zvané ogham (podle božského hrdiny Ogmy, který je údajně vynalezl), a to se v následujících letech rozšířilo do dalších keltských oblastí v severní a západní Británii.“<sup>3</sup> Táto abeceda sa skladá z 20 znakov. Tie sú tvorené pomocou čiar usporiadaných vertikálne, horizontálne a diagonálne. Písmo sa dochovalo hlavne na kameňoch, do ktorých boli symboly vytesávané. Pri vyrývaní znakov využívali hranu kameňa, ktorá bola pomyselnou líniou. Jednotlivé písmená boli definované pozíciou napravo, naľavo, či diagonálne cez líniu a počtom zárezov. Tieto symboly sa čítali zdola nahor. Boli aj prípady kedy sa ogham zapisoval v horizontálnej pozícii.

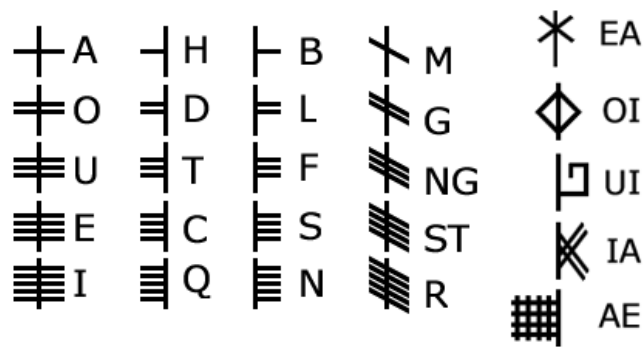
O vzniku písma ogham sa hovorí nasledovne:

„V době Bresově, syna Elathova, krále Irska bylo vynalezeno. Vymyslel je Ogma, syn Elathův, muž zběhlý v řeči a poezii, na důkaz svého důmyslu a aby tato řeč zůstala toliko statkem vzdělanců, odepřena vrstvě vekovanů a pastevců.“<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> ROLLESTON, T. W. *Ilustrovaný průvodce keltskou mytologií*. Brno: Jota, 1996. Obnovené obrazy (Jota). ISBN 80-85617-87-0 (str.20)

<sup>4</sup> MATTHEWS, Caitlin. *Keltské duchovní tradice*. Praha: Alternativa, c1996. ISBN 80-85993-13-9 (str.88)



Obr. 6 Abeceda oghamu

Väčšina ľudí sa domnieva, že runové písmo a ogham vychádzajú z rovnakých koreňov. Keltská metóda bola objavená skôr, až po nej prišli Škandinávci so svojimi runami. V oboch prípadoch sa jednalo o tajné náuky.

Ogham sa používal hlavne pre záznam oznámení, rôznych vyhlášok či upozornení. Týmito znakmi boli tiež vyznačené kmeňové územia. Ďalším spôsobom, ktorým sa používalo bolo na kamenných náhrobkoch. Každý znak predstavoval konkrétny strom, výraz, farbu alebo druh vtáka.

## 1.4 Keltská viera a náboženstvo

### 1.4.1 Zásväť. Vstup do onoho sveta

Zásväť bolo nazývané aj Ostrovom zosnulých, Annwn, Ničotou, Oným svetom alebo Podsvetím. Kelti verili, že Iný svet sa nachádza na západe, na ostrove, pod morom alebo v pahorkoch sídu. Existovalo paralelne so svetom ľudí. Spojenie medzi bohmi a svetom ľudí bolo obzvlášť silné. Boli dni kedy hranica medzi svetmi bola najtenšia a mohli sa tak pohybovať v oboch svetoch bez prekážok. Pre ľudí bol vstup do onoho sveta nebezpečným, pretože tam plynul čas inak než v ľudskom svete. Oný svet obklopovali hranice hmly, skrz ktoré bolo možné prejsť do iných svetov. Bol to častý námiet írskych a waleských povestí, kde hrdina prenasledoval čarovné zviera až do Zásväť. Nevšimol si, že ho obklopila hmla a následne sa stratil v jednom zo svetov, kde vládli kniežatá a kráľovné. Iné ostrovy a zeme onoho sveta obývali zas podivné bytosti, napol zvieratá a napol ľudia.

Kelti verili v nesmrteľnosť ľudskej duše a jej reinkarnáciu. Po smrti sa ich duša mala dostať do Onoho sveta, kde by počkala, až kým by nenastal ich čas znovu sa zrodiť. Zásveťí bolo považované za skvelé miesto, kde zomrelí žili tak ako na zemi, ale jedlo a pitie chutilo lepšie, nebola tu dokonca žiadna smrť, choroby či starnutie. Verili, že to bola nekonečná hostina, kde mohli žiť v harmónii s prírodou. Podobnú predstavu o smrti tkvela v predstavách Vikingov a ich vysnenej Valhale.

#### 1.4.2 Posvätné stromy

Už v dávnych dobách sa vykonávali rituály hlboko v lesoch pri najstarších stromoch, ktorým prisudzovali určitú posvätnosť. Stromy sa stali miestami kam sa chodili modliť, aby tak boli bližšie k svetu duchov. Verilo sa, že korene siahajú až do podsvetia. Čím bol strom starší, tým bol posvätnjší. Medzi najvýznamnejšie patrili duby, tis, jaseň a lieska. Pre druidov predstavovali zdroj múdrosti.

*„Být srovnáván se stromem bylo považováno za čest; projevem úcty ve skotské galštině bylo například oslovení Craobh a b' dirde de' n abhall thu, „Jsi nejvyšší strom v sadu.“<sup>5</sup>*

Pre dávne kultúry bola prirodzenosť považovať stromy, kvety či kamene svojim spôsobom za živé bytosti. Každý strom, jeho korene, listy, plody či kvety mali veľmi široké využitie. Inak sa využívali pri rituáloch, inak pri liečení alebo vnútornom použití. Stromom sa prisudzovala tiež určitá symbolika. *Breza* bola považovaná za strom nových začiatkov. *Jarabina* predstavovala ochranu, zdravie a bezpečie. Chránila nielen dušu človeka, ale aj dom pred ohňom. *Vrba* bola posvätným stromom básnikov, preto z ich dreva vyrábali nástroje akou bola napríklad harfa. Ak sa nachádzal *hloh* osamote v okolí prameňa alebo studne, znamenalo to, že v okolí sa nachádzal vstup do ríše víl. Takýmto vstupom sa hovorilo klotové studne. Ľudia chodili k tomuto stromu a vešali na hloh pruh látky, ktoré stelesňovali ich modlitby. Keď sa látka časom pôsobením živlov a vetra rozpadla, zmizli aj problémy a bolesti.

---

<sup>5</sup> HOPMAN, Ellen Evert. *Medicína posvätných stromů: herbář druidů*. Olomouc: Fontána, c2009. ISBN 978-80-7336-532-5 (str.155)

*Dub* bol nazývaný aj *\*Tara*<sup>6</sup>, pretože bol najvyšší strom v celom lese. Verilo sa, že dub obývajú duchovia, ktorý môžu otvoriť bránu do iného sveta. V laténskej a halštatskej kultúre sa z dubov stavali márnice.

*Cezmína*, presnejšie jej drevo je skvelé na výrobu uhlia, ktoré dokázalo vytaviť kov na výrobu zbraní. *Brečtan* symbolizoval v rannom kresťanstve zostatok pohanstva. *Vres* je spojovaný s včelami, ktoré v svete druidov predstavovali posvätných živočíchov. Od *tisu* je odvodený aj názov škótskeho ostrova Iona. Okrem iného sa vetvičky tisu kládli na hrob. Kresťanskí misionári zakazovali uctievanie stromov a vyrubovali tak posvätné háje.

*Trnka* bola veľmi užitočná, z jej kôry sa vyrábalo červené farbivo. Na zosvetlenie tejto farby sa používala moč dobytky. Z trnky sa získavali aj ďalšie farbivá, z listov zelená, z plodov šedo-zelená, varením v zásaditej látke žltá. Farebné oblečenie súviselo s kastovným systémom. Najnižšia trieda nosila oblečenie vo farbách šedo-hnedej, žltej, čiernej alebo bielej. Urodzenejší nosili červenú, hnedú a šedú a panovníci modrú a purpurovú. Trnka bola užitočná pri obrane obydľí. Stavali sa z nej obranné ploty, pričom na niektorých častiach sa nechávali trne, aby ublížili nepriateľovi poprípade, aby sa mohla zanietiť rana. Tzv. *lumantiše* sú víly, ktoré obývajú a ochraňujú trnky. Ten, kto sa v deň sviatku Beltain či Samhain urezal vetvičku trnky, lumantiše mu to oplatili.

### 1.4.3 Kult mŕtvych

Kelti mali bohatú tradíciu v pochovávaní svojich zosnulých. Tieto obrady si postupne začali líšiť podľa oblastí. V období paleolitu sa po prvý krát objavuje rituálne pochovávanie. Objavili sa hrobové jamy, do ktorých boli ukladané telá v pozícií plodu. V iných oblastiach sa tela páľili, vhadzovali do riek alebo boli uložené na odľahlé miesta. Postupom času sa začali pochovávať do hlinených hrobov, vložených na pravú stranu spolu s osobnými predmetmi zosnulého. Najchudobnejším sa do hrobov nevkladalo nič, poprípade sa začali ukladať do skupinových mohýl. V neskorších dobách sa telá pochovávali do drevených komôr, kde taktiež ukladali osobné predmety, šperky, zbrane, nádoby a podobne. V Írsku sa na hroby navršili kameňmi a vznikla tak mohyla. Niektoré

---

<sup>6</sup> \*Tara - stredoveký autori stotožňovali význam Tary s centrom vlády *Thuata Dé Danann*. Boloto najslávnejšie írske centrum, sídlo mýtických a historických kráľov. Hovorí sa, že zanikla smrťou ich vládcov.



sú dnes obrastené trávou a tak sa im začalo hovoriť „pahorky víl“, teda sídy. Keltské pohrebisko *Newgrange* je považované za bránu do iného sveta.

Aby zosnulého ochránili na ceste do Zásväťí, uložili mu do hrobu amulet na bezpečnú cestu. Amulety mohli poskytnúť majiteľovi ochranu pred zlými silami. Na ich výrobu využívali prírodné materiály ako parohy, kančie kly, zvieracie kosti alebo medvedie zuby. Boli taktiež vyrábané s kameňa, hlíny, bronzu, železa, drahých kovov, alebo aj z jantáru. Niektoré amulety mali však opačnú funkciu. Mali zabrániť návratu zosnulého do sveta živých. Týkalo sa to ľudí, ktorí zomreli neprirodzenou smrťou.

Do hrobov sa vkladali tzv. slnečné amulety, ktoré mali poskytnúť útechu na onom svete. V hroboch sa okrem iných predmetov našli aj vytesané obrazce slnka, aby osvetľovali temný hrob zosnulého.

#### 1.4.4 Ľudské a zvieracie obety

Rimania a Gréci považovali Keltov za barbarov, ktorí sa vrhali do bitiek úplne nahí a stínali svojim nepriateľom hlavy. Pohoršovali sa nad ich barbarkými praktikami, základom ktorých boli rituálne obeti. V knihách a spisoch od rímskych autorov môžeme nájsť pasáže, ktoré popisujú obety a ich spôsoby prevedenia. Najznámejším barbarkým a neľudským činom bol tzv. prútený muž alebo aj *wicker man*. Jednalo sa o postavu vytvorenú z prútia, v nadživotnej veľkosti, do ktorej Kelti vložili ľudí. Väčšinou sa jednalo o ľudí, ktorí spáchali nejaký zločin alebo iný trestný čin. Následne sa táto postava zapálila a ľudia v nej uhoreli zaživa. Táto obeta sa vykonávala pred bitkou, aby si bohov naklonili na svoju stranu a bitku vyhrali. Verili, že ak obetujú život človeka, bohovia dajú život niekomu inému z ich radov. Táto obet sa údajne prisudzovala bohovi Taranisovi. Obety mohli byť vykonávané v mene celej dediny, alebo jednotlivca. Údajne boli najmilšie obety bohom ľudia, ktorí sa prehršili porušením zákonov. Podľa konkrétneho boha sa obetovanie uberalo rôznymi smermi, napr. obeti boha Esa sa dávali obesit' na strom, Teutatove utopením v kotlíku alebo Taranove sa spaľovali na hranici. Okrem iného boli k svetovým stranám priradený aj spôsoby rituálnej obety. Sever symbolizoval živel zeme a sním rituálne pochovávanie zaživa. Juh symbolizoval oheň, teda upálenie, východ bol priradený k živlu vzduchu, čo v rituáloch znamenalo obesenie. K západu patrila voda, v ktorej utopili ľudskú obet'.

Obetami neboli len ľudia, ale aj zvieratá. Mnohé pohanské kultúry uctievali divokú zver pre ich vlastnosti ako divokosť, plodnosť, rýchlosť, či dokonca krásu. Božský lov fungoval

pre obe strany v očiach bohov podobne. Bohovia chránili lovnú zver no zároveň podporovali lov. Tieto obete sa mohli klásť k tzv. rituálnym šachtám alebo obetným jamám. Obradné usmrtenie zvierat'a so sebou nieslo rituálne zabitie, následne uvarenie mäsa rozdelené medzi členov kmeňa a bohov. Zvyšok mäsa sa spálil a pochoval do obetnej jamy. Ak bol obrad jednoduchší, zviera sa usmrtilo a uložilo do hromadného hrobu v jame. Do obetných jám sa hádzali aj iné dary, ktorými boli ku príkladu zbrane, mince, cennosti, ale aj iné neživé predmety. Čím bol dar hodnotnejší, tým bol akt uzmierovania mocnejší. Obetovanie ľudí sa dialo len v prípadoch veľkej núdze. Rozdiel medzi členmi spoločnosti sa tak práve ukázal pri obetovaní. Ak sa jednalo o väzňov alebo zločincov boli narazení na kôl. Je však dôležité rozlišovať medzi obetami a prirodzeným pochovávaním.



Obr. 7 Lindowský muž

Najznámejšou obeťou doby železnej bol mladík, nazývaný *Lindow Moss*. Lindowský muž je dochovanou múmiou, ktorú objavili v roku 1984 neďaleko Manchesteru. Našli ho nahého, až na opasok z líšcej kože, ktorý mal omotaný okolo ruky. Utržil niekoľko rán do hlavy, bol uskrtený a následne ho ešte podrezali. Jeho žalúdok obsahoval peľ imela a zrná. Imelo tak dôležité pre druidov a usmrtenie vo vode môže napovedať, že išlo o váženého člena spoločnosti Keltov. Možno predpokladať, že túto obeť poskytol druid, v období kedy zem sužovali rímska invázia.

### 1.4.5 Kult hláv

Kelti verili, že duša človeka sídli v hlave. Bola pre nich posvätná a uctievali ju v každom smere. Zväčša pri bitkách a nájazdoch na nepriateľské kmene boli hlavy dôležitými trofejami, ktoré si Kelti odnášali zo sebou. Verili, že keď vlastnia hlavu svojho protivníka, vlastnia aj jeho dušu. Po bitke sa každý skláňal nad mŕtvymi nepriateľmi a utínali im hlavy. Tým bojovníci získavali svoje nové zručnosti, ktoré potom doma spolu so všetkými oslavovali. Svoje trofeje vystavovali na obdiv pred ostatnými členmi kmeňa. Toto čestné uznanie si Kelti sebou brávali na cestu, nie však v takej podobe akú by sme čakali. Prenášanie hláv bolo veľmi nepraktické a tak sa začali z lebiek vyrezávať kolieska. Tie boli veľké 2-4 cm zväčša s troma dierkami a dávali si ich na šnúрку. Z tohto náhrdelníku sa stala uznávaná korisť.

Keltská nátura vyvolávala v starovekých civilizáciách iba pohoršenie a strach. Všetci sa obávali ich krutosti, divokosti a krvilačnosti. V očiach civilizovaných Grékov a Rimanov bolo utínanie hláv z morálnych a náboženských dôvodov považované ako akt znesvätenia tela. Čerešničkou ich barbarstva je fakt, že hlavy si bežne medzi sebou pohadzovali a niekedy dokonca kopali medzi sebou, boli to prapôvodné začiatky hier ako futbal alebo rugby.

### 1.4.6 Keltské kresťanstvo

V Írsku sa nevyskytovali väčšie mestá ani obce. Vznik kláštora umožnilo nahrnúť ľudí na jedno miesto, kde sa rozvíjal urbanizmus. Vďaka čomu sa z kláštorov stalo centrum vzdelávania a umenia, kde sa v 5.-6.storočí rozvinulo keltské kresťanstvo. Systém kláštorov pohltil kultúru celej zeme a poskytoval tak záruku obyvateľstvu. Poskytovali ubytovanie, jedlo, zamestnanie a útulok potrebným.

Mnísi postupne začali zapisovať príbehy, vďaka čomu začali vznikať evangeliáre. Pri výrobe kníh mali prístup k najvhodnejším materiálom, avšak modré farbivo z lazuritu bolo veľmi drahé. V písme, ktoré vytvárali sa miesili anglo-saské prvky. Iluminácie, ktoré vznikali v kláštoroch mali vysokú úroveň. Písali ich v latine, jazyku kresťanského sveta. Iniciála obsahovala keltské vzory a symboly, napr. špirály, kruhy, neprerušované čiary alebo uzličkové motívy.

Najstarší rukopis je *Cathach*, z ostrova Iona a jeho iluminácie majú kresbu a písmo urobené červeným a hnedým atramentom. Kniha z *Durrow* je jasne írsky a paleta farieb sa

rozširuje o žltú, zelenú a červeno-oranžovú. Knihy obsahovali honosné zdobenie a úvodné písmená majú zložité uzličkové vzory a špirály s bodkami.

Ďalším dielom je *Lindisfarnské evanjélium*. Najznámejším kúskom je *knih z Kellsu*. Jedná sa o najskvostnejší rukopis, ktorý vytvorili írsky mnísi na škótskom ostrove Iona. Aby ju uchránili pred Vikingami a inými nepriateľmi, priviezli ju do Írska. Iluminácie obsahujú poloabstraktné vzory anglosaského typu a detailné vyobrazenie biblických scén.

S nástupom kresťanstva druidi nevnímali presvedčenie mníchov v rozpore s ich vlastným. Mali spoločnú predstavu v posmrtný život, aj keď neboli identické. Niektorí druidi sa rozhodli pridať k mníchom a učiť sa ich náboženstvu, iní postupne vymizli. Chovanie k novému náboženstvu bolo ústretové. Jediné, čo mnísi zakazovali, bolo vykonávanie mágie a rôzne zarietania, ktoré patrili k pohanským rituálom. Prvý kto obrátil Keltov ku kresťanskej viere bol svätý Patrik, ktorý sa stal symbolom Írska. Okrem iného vysvetlil Svätú trojicu na príklade trojlístku, ktorý je dnes medzinárodným symbolom Írska. Zorganizoval írsku cirkev podľa rímskeho vzoru.



Obr. 8 Lindisfarnské evanjélium



Obr. 9 Ukážka z knihy z Kellsu



## 1.5 Sviatky

Koncom 19.storočia boli objavené zlomky keltského kalendára z 2.storočia nášho letopočtu, pochádzajúceho z Galie. Dostal názov „colignský“, podľa mesta Coligny vo Francúzsku. Jednalo sa o dosku v gaelštine písanou veľkými latinskými písmenami. Kalendár sa skladá z bronzových úlomkov, ktoré vytvárali jeden celok. Každý mesiac sa začínal splnom, ktorý bol rozdelený do 14 dní. Používal solárno-lunárny cyklus. Kelti tento slnečný kalendár nazývali *bleidonii*. Usporiadaný bol do kruhu, v ktorom bol rok rozdelený do mesiacov, dni a hodín. Nový deň sa začínal západom slnka. Okrem iného delili rok na 2 ročné obdobia. 1.májom v deň sviatku Beltain začínalo leto a sviatkom Samhain 1.novembra zima. Oba sviatky boli považované za „noci duchov“.



Obr. 10 Colignský kalendár

### 1.5.1 Samhain

V Írsku v predvečer sviatku Samhain museli byť uhasené všetky ohne, čo symbolizovalo smrť starého roku. Nasledujúci deň začal zapálením ohňov. Posvätné ohne sa predávali od domu k domu. Pôvodom toho bol rituál pri ktorom sa sedávalo v kruhu okolo ohňa. Bol to čas osláv a stretnutí, zdieľania zážitkov a príbehov z ciest. Dobytok sa zháňal z polí, kde časť z neho zostala na chov a prebytočné kusy sa porazili.

Taktiež na tento sviatok si druidi vyrábali masky z kôry stromov. Druid si vybral strom a ako obetný dar u jeho koreňov zapálil kadidlo. Potom do jeho kôry votrel včelí vosk a vyslovil prosbu, aby maske dodal podstatu a životnú silu. Tieto masky nemali otvory na oči a pohľad na ne budil hrôzu.

V podvečer tohto sviatku sa otvárali brány k predkom. Bol to čas kedy sa mohli živý stretnúť s mŕtvymi. Z keltských báji vyplýva, že existovali miesta, skrz ktoré sa dalo preniknúť na druhú stranu, do Zásvetí. Tieto brány bolo možné nájsť u skalných útvarov, jaskýň, studní, vodných tokov a predovšetkým v blízkosti posvätných stromov. Zásvetí je považované za akúsi čakáreň, kde ľudské duše čakajú na návrat do sveta živých. Zásvetí alebo tiež Oný svet na rozdiel od gréckeho alebo rímskeho podsvetia nebolo pochmúrnym a chladným miestom. Jedná sa o raj, kde duše čakajú na znovuzrodenie. Kelti verili, že smrť nie je koniec, ale začiatok.

Kultúry z celého sveta zakladali svoje pohrebiská v prírode, kde bol pokoj a ticho. Duchovno pre nás ostáva neviditeľné, tak ako duchovia zomrelých. Aby sme prostriedkami hmotného sveta vyjadrili smrť, ukladáme kameň k miestu odpočinku zosnulého ako symbol večnosti a hrob nám symbolizuje oný svet. K cintorínom nás priťahujú spomienky na zosnulých, ktorých si pripomíname v dnes už pretransformované sviatky Pamiatky zosnulých a Deň všetkých svätých. Dá sa povedať, že navštívenie hrobu, zapálenie sviečky a uloženie kytice na hrob je akési kladenie darov na oltár naším predkom.

### 1.5.2 Imbolc

1.február. Je dňom pamiatky na bohyňu plodnosti Brigit. Bola ochrankyňou žien pri pôrode, ale tiež umenia a veštby. Bol to deň spirituálnej očisty po tuhej a mrazivej zime. Na počesť Brigit sa vyrábali krížiky z rákosia, ktoré sa stali slnečnými symbolmi. Jedným zo zvykov bolo nechať cez noc vonku kus plátna. Verilo sa, že keď okolo neho prejde Birgit, požehná mu. Z takýmito kúskami plátna sa potom obväzovali chorý alebo slabé zvieratá.

*Svätá Brigita* je považovaná za zakladateľku kláštora v Kildare. Je tiež spojovaná s bohyňou Brigit, patronkou kováčstva, plodnosti a úrody. Podľa legiend jej matka patrila k Piktom a neskôr bola predaná druidom. Vďaka nim sa naučila o posvätnosti stromov. Hovorí sa, že keď mala 14 rokov vytvorila pod jedným z dubov kláštornú celu (tzv. dubovú celu) z ktorej postupom času vznikol kláštor. Tento kláštor vybudovala nad

pôvodným miestom pohanskej svätyne zasvätenej práve bohyni Brigit. Niektoré spisy zmieňujú jej úmrtie v období Imbolcu, vďaka čomu Kelti tento sviatok zasvätili práve jej.

### 1.5.3 Beltaine

1.máj. Beltain vznikol zo slov „bel“ (jasný, žiariaci) a „tine“ (ohneň). V tento deň sa zapalovali ohne a oslavovalo sa víťazstvo slnka, darca života. Dobytom sa vyviedol na pastviny, usporiadali sa trhy a hrali sa hry. Bohovia požehnali poliam, aby bola dobrá úroda a zdravá zver. Tancovalo sa, spievalo a pila medovina a víno. Podľa írskej mytológie sa všetky nájazy nepriateľov odohrali na tento sviatok. Národ Thuata Dé Danann zapálil prvý ohneň tým, že podpálili vlastné lode, na ktorých do krajiny prišli. Ďalej je možné spomenúť Merlinove proroctvo, ktoré hovorí o chlapcovi narodenom v máji, ktorý má zosadiť Artuša z trónu.

### 1.5.4 Lughnasad

1.august. Bol dňom počiatku žatvy spojený s bohom Lughom, boha slnka a svetla. Robili sa veľké slávnosti, pričom sa jazdilo na koňoch. Pôvod veľkých slávnosti a hier možno nájsť z legendy, ktorá hovorí o „pohrebných“ hrách zasvätených Lughovej nevlastnej matke Tailtiu. Išlo o Veľkú materskú bohyňu. Na jej počesť usporiadali športové hry a súťaže, ktoré sa podobali antickým olympijským hrám. Okrem iného počas sviatku navštevovali aj posvätné studne, u ktorých nechávali malé obety.

## 2 KELTSKÁ MYTOLÓGIA

Keltské mýty a legendy boli spísane až po príchode kresťanstva do Británie a Írska. V legendách sa spomínajú často bitky a vojny. Je to typickým rysom keltskej kultúry.

*„Válečníci jako Cuchulainn bojovali na život a na smrt a často bránili svůj klan zcela sami. Válečníci zde mají prilby s motivy kance a havrana – symboly bojovnosti a smrti.“*<sup>7</sup>

Ríše, v ktorých sa odohrali rôzne príbehy sa líšili. Niektoré boli rajom na zemi, žiariacim nebom a iné zlovestným peklom. Hrdina Cuchulainn sa zo zászvětí vrátil po 300 rokoch do sveta živých.

### 2.1 Božství

Kelti uctievali bohyňu Matku, z ktorej kedysi povstal život. Táto bohyňa symbolizovala kolobeh života. Spojovala v sebe podobu panny, matky a stareny, čo symbolizovalo kolobeh narodenia, života a smrti. Symbolika čísla 3 sa v keltských príbehov objavuje veľmi často. Väčšinou sa božství, či bohyne objavujú v trojici, no môžu splývať v jedno spoločné. Takým príkladom je Macha, jedna je matka, druhá veštica a tretia bojovníčka. Veľká bohyňa má mnoho mien a tvári, v Írsku bola uctievaná bohyňa *Danu*. Jej stelesním sú tri podoby bohýň Morrigan, Macha a Brigit. *Danu* bola označená za matku všetkých írskych bohov. Bola materskou bohyňou, vládnuca životu a úrode.

V jednom z príbehov o národe bohyne *Danu*, \**Thuata Dé Danann*<sup>8</sup> sa hovorí, že prišli do Írska so 4 magickými predmetmi:

- *kameň osudu Lia Fáil* – zakričal, keď sa ho dotkol právoplatný kráľ (živel zem)
- *Lughova kopija* – zaručovala víťazstvo, prezentovala cieľ a úsilie (živel ohňa)
- *meč kráľa Nuadhy* – ktorému nik neušiel, bol symbolom pravdy (živel vzduch)
- *kotlík Dagdy* – dokázal oživiť padlých vojakov, symbol znovuzrodenia (živel vody)

---

<sup>7</sup> COTTERELL, Arthur, LORENZ, Joanna, ed. Encyklopedie mytologie: antická, keltská, severská. Čestlice: Rebo Productions, 1999. ISBN 80-7234-059-X (str.93)

<sup>8</sup> *Tuatha Dé Danann* – ľudia bohyne Danu (tuath – názov pre malé kráľovstvá na území Írska)



Kelti uctievali bohov, ale aj zvieratá. Niektorí z bohov mali zoomorfnú podobu, medzi nimi najvýznamnejší boh *Cernunnos*. Bol pánom zvierat, boh s podobou jeleňa, sediaceho na tróne, držiaci hadov a nachádzajúci sa v spoločnosti iných zvierat. Prirad'ovali sa mu šamanské schopnosti. *Dagda* nazývaný aj „dobrý boh“ Bol považovaný za veľkého čarodeja, ochrancu harfy a kúzelného kotlíku hojnosti. Bol najvyšší keltský boh a tiež ochranca druidov. *Taranis* bol vládca hromov a pán neba. Jeho symbolom bol \*triskelion<sup>9</sup>. *Teutates* bol bohom vojny a bojovníkov, ich ochranca a sprievodca. *Lugh* bol strážca kúzelnej kopije, boh slnka spojovaný so slávnosťou Dožiniek, Lughnasa. *Angus* bol bohom lásky, mladosti, krásy a pôvabu. *Oghma* bol bohom rečníctva, vďaka nemu vzniklo písmo ogham. *Manannan Mac Lir* bol boh mora, jeho domovom bol ostrov Man. Bol považovaný za majstra trikov a kúziel. *Morrigan* bola bohyňou smrti. Mala ešte dve sestry Nemhain a Badhb, spolu s ktorými sa menili na havrany znášajúcimi sa nad bojovým poľom. Podobne ako banshee aj Morrigan bolo možné uvidieť ako mladé dievča perúce zakrvavenú zbroj bojovníka, ktorý mal zomrieť. Morrigan je spojovaná s tromi podobami, s havranom, krásnym dievčaťom a starenou. Hrdina Cuchulain urazil Morrigan keď odmietol jej milostné ponuky, pretože bol príliš zaneprázdnený bojom.

## 2.2 Magické bytosti a tvory

Okrem bohov, ktorých ľudia uctievali už od počiatku vekov, s nimi kráčali bok po boku aj magické tvory a bytosti. Pútnici sa kedysi vydávali na ďaleké cesty, počas ktorých narážali na podivné udalosti, ktoré si nevedeli inak vysvetliť. V dobách kedy sa ľudia obávali zlých síl potrebovali veriť, že to urobilo niečo alebo niekto magického pôvodu. Aby si tieto javy, zvuky, či vidiny mohli vysvetliť, začali pripisovať určité schopnosti zvieratám, prírodným úkazom alebo duchom. Vytvárali tak tvorov, ktorí sa stali súčasťou ich viery a mytológie. Z rozprávania tak postupom času ľudia vytvorili povery, ktoré zhrnuli ich obavy a strachy. V príbehoch varovali členov kmeňa, predovšetkým deti, aby si dávali pozor a vyvarovali sa nebezpečenstvu hroziacemu v temných a tajomných lesoch. Pravda a zmyslená viera v niečo magické dali podnet k vzniku veľkému množstvu príšer a bytostí. Dnešné vnímanie reality nás núti zapudzovať týchto tvorov a brať ich ako fantáziu nevedomých predkov.

---

<sup>9</sup> Triskelion je symbol skladajúci sa z troch do seba zapadajúcich špirál.

Tieto bytosti patria k nižšej mytológií. Výskyt týchto tvorov je veľmi široký a vo svete veľmi rozšírený. Niektorý z tvorov sa objavujú naprieč kultúrami pod inými názvami, medzi najznámejšie bytosti, ktoré sa v keltských príbehoch objavovali pochádzali z Írska a Škótska. Etnograficky najlepšie zdokumentovaná je *banshee*.

### 2.2.1 Banshee

*„Podle prastaré lidové víry bydlí v \*sídhu<sup>10</sup> stařena, jež umí předvídat osudové rány v lidských rodinách a varuje před nimi v noci svým voláním. Je to bean (žena) sídhe ( ze sídhu) neboli víla ohlašující smrt, o níž se mezi lidem vypravuje dodnes.“<sup>11</sup>*

Hovorí sa, že oznamuje smrť piatim pôvodným rodinám, ktorým v žilách koluje čistá keltská krv. Medzi týchto päť starobylých rodov patria členovia rodín O'Briena, O'Neill, O'Gradyho, O'Connora a Kavanagha. Rody sa však začali miesiť s prichádzajúcimi osadníkmi, s ktorými vytvárali nové klany a tak sa banshee stala ochrankyňou aj týchto potomkov. Hovorí sa, že bola kedysi mladou dievčinou, ktorú zavraždili. Z jej duše sa následne stal duch putujúci po svete živých a ohlasujúci smrť členov rodiny. V inom príbehu sa zmiňuje povera, že každých 250 rokov sa objaví táto schopnosť v rodine. Mohlo to nastať v deň, kedy sa narodil nový potomok do rodu, no bohužiaľ v ten istý deň odišiel aj iný člen rodiny. Od toho dňa bolo dieťa brané ako banshee. V čase dospievania sa začali prejavovať isté znaky – opakujúce sa nočné mory alebo počutie podivných zvukov, ktoré iný nemohli. Svojim prenikaním plačom, kvílením, či krikom víla ohlasovala smrť člena rodiny predovšetkým v noci. Nebolo možné ju tak často vidieť a ak sa to niekomu podarilo, veľmi rýchlo zmizla. Pohybuje sa totižto nesmierne rýchlo. V grófstve Galway a Clare sa hovorilo, že sa potichu zakráda a je rýchlejšia než noha smrteľníka.

Smrteľníci ju mohli vidieť v troch podobách – ako mladú dievčinu, dôstojnú matrónu alebo starú zašlú starenu. *„Tyto podoby představují Badb, Machu a Morrigan, tedy tři vtělení keltské bohyně války a smrti. Obvykle je oblečená v šedivém plášti s kapucí nebo pohrebním rubáši nejakého mrtvého člověka, který nedostal poslední pomazání.“<sup>12</sup>* Objavuje sa aj ako pradená, ktorá perie šaty tým, ktorí čoskoro odídu na onen svet. Hovorí

<sup>10</sup> \*Sídhe - pohrebná mohyla, údajný domov vílej rasy a brána do iného sveta

<sup>11</sup> MACKILLOP, James. *Keltské bájesloví: průvodce keltskou mythologií*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2009. Mythologie. ISBN 978-80-7106-881-5 (str.180)

<sup>12</sup> CURRAN, Bob. *Praktický průvodce světem irských kouzelných bytostí*. Ilustroval Andrew WHITSON. Kutná Hora: Tichá Byzanc, 2006. ISBN 80-86359-15-8 (str.55)

sa jej bean-nighe, čo doslova znamená pradená. Mimo iného sa môže objavovať aj v podobe zvierat ako sú napríklad šedá vrana, hranostaj či lasička. Všetky tieto zvieratá sú spojované s čarodejníctvom.

Bola známa svojím žalospevom ohlasujúcim blízku smrť. Ľudia jej kvílenie a plač prirovnávali k rôznym zvukom, napríklad v Tyrone tento zvuk prirovnávali k zvukom otierajúcich sa dosiek. Na ostrove Rathlin to prirovnali k slabému jačiacemu zvuku, pripomínajúce bedákanie. Jednou z teórií o plači, ktorý vydáva banshee je ten, že zvuk, ktorý sa šíril lesom je v podstate hukot a krik sov plamienok, o ktorých je známe, že sú aktívne hlavne v noci.

Medzi najznámejšie banshee patrí Badb, Bé Find, Áine, Aobheall a Clíodhna, ktorá je považovaná za kráľovnú všetkých banshee. O víle smrti Aobheall sa hovorí, že sa zjavila írskemu vojvodcovi Dunlangovi, ktorý sa chystal do súboja u Clontarfu. Varovala ho nech sa vzdá súboja, lenže O'Hartigan ako najlepší z veliteľov Briana Bóruma odmietol. Predpovedala víťazstvo írskych vojsk, lenže v bitke spolu zahynú O'Hartigan a Brian Bórum. Proroctvo sa naplnilo a nad bojovým poľom sa ozýval plač a náreky Aobheall.

*„Banshee jsou pozůstatkem předkřesťanských bohyní, jimž bylo určeno uchýlit se pod tíhou změněné politické a náboženské situace mimo reálny svět, byly vyhoštěny do sídu, podzemního světa duchů, kam nechala zmizet irská literární křesťanská tradice celé generace „nevhodných“ božstev.“*<sup>13</sup> Sídhly je možné nachádzať po celom Írsku. Je to označenie pre kopec víl, taktiež kruhovú mohylu, anglicky nazývanú aj fairy mound. Jedná sa o starú terminológiu, ktorá označuje pamätník predkresťanskej chodbovej hrobky.

### 2.2.2 Víly a elfovia

Víly sú najrozšírenejšími bytosťami skrz rôzne kultúry. Môžeme ich poznať aj pod názvami ako *rusalky*, *nymfy*, *divožienky* alebo *meluzíny*. Keltské pomenovanie pre víly je *sídhle*, čo znamená mohyla, alebo kopec. Víly sú krásne ženy, ktoré podobne ako morské panny svojim spevom lákajú pocestných do záhuby. V našich predstavách sú víly drobnými neškodnými tvormi s krídlami. Ak sa však človek stretol s vílou v ľudskej podobe, čakalo ho smrť.

---

<sup>13</sup> VLČKOVÁ, Jitka. *Encyklopedie keltské mytologie*. Praha: Libri, 2002. ISBN 80-7277-066-7 (str.33)

Meluzína je víla s hadím chvostom. V jednej zo stredovekých legiend sa o nej hovorí, že to bola žena, ktorá nadobúdala túto podobu v kúpeli. Po tom, čo ju manžel zradil, zmenila sa na draka a odletela z hradu. Pôvodom jej výzoru môže byť bájna antická Medúza, s ktorou má spoločné prvky (sú krásne aj ohavné zároveň a majú hadí chvost). Vznik báji okolo Meluzíny je ovplyvnený aj ďalšími podobnými tvormi, ktorými boli napríklad morské panny. Meluzína je však oproti ostatným bytostiam nevinná, pretože sa stala obeťou prekliatia.

Mnoho víl je spojených zo zemou, prírodou a zmenou ročných období. Podľa niektorých teórií víly vyrastajú zo spomienok pôvodných obyvateľov zeme. Legenda o prvých ľuďoch na pevnine hovorí, o národe Thuata dé Danann. Tento národ vládol po určitú dobu Írsku, boli ale porazení ľuďmi, ktorí si hovorili Milesiáni. Dohodli sa, že budú vládnuť spoločne, ľudia Milesiánov na zemi a národ Thuata dé Danann na Onom svete v zásveťí, ukrytí v kopcoch. Sila tohto národa postupne chradla a pod názvom sídhe, sa o nich začalo hovoriť ako o národe víl. Okrem nich existovali v zásveťí bytosti ako elfovia, tvorovia z inej evolučnej línie podobné ľuďom. Pochádzali však zo vznešenejšej rasy. O elfoch sa hovorilo, že prichádzajú z „pekelných brány Írska“, z Cruachánu, z jaskýň a sídov, ktoré vedú do sveta mŕtvych. Ľudia sa s nimi mohli stretnúť, len keď to oni sami chceli. Za iných okolností ľudí lákali alebo brali so sebou do svojho sveta.

### 2.2.3 Dubový mužíci

Duchovia stromov nazývaný *skeaghshee*, v preklade *skeagh* znamená osamelý strom. Sú to ochrancovia posvätných stromov. Ten, kto by sa odvážil vyrúbať takýto strom, dostal by čo si zaslúži. V ich silách je spôsobiť človeku šialenstvo, chorobu, alebo uvrhnúť na celú rodinu chudobu a nešťastie.

### 2.2.4 Leprikón

Pred príchodom Keltov na území Írska žil národ škriatkov, nazývaných lepríkoni. Všeobecná znalosť nám o nich hovorí, že sú to malí mužičkovia v zelených sáčkach, ktorí ukrývajú svoj hrniec zlata. V ľudových príbehoch vystupujú zväčša v krátkych kapitolkách s hrdinami. V každom príbehu sú však vykreslení inak. Niekde vystupujú ako neškodný samotársky tvorovia, inde ako pomstychtivé malé beštie. Všeobecnou pravdou ale je, že radi schovávajú zlato a to sa dalo nájsť spolu s lepríkonom na konci dúhy.

### 2.2.5 Sivý muž

V angličtine nazývaný aj ako *Old boneless* (ded bezkostník) v írskom jazyku *brolaghan*, čo znamená niečo nehmotné. Je to bytosť vytvorená hmlou, nemá telo. Zdroje ho popisujú ako postavu v sivom plášti z hmly alebo hmlistý deravý tieň. Spozorovať ho je možné na vrcholku hory, alebo nad morom. Živí sa dymom z obydliá ľudí. Je to tak jediná bytosť, ktorá sa odváži priblížiť k ľuďom. Ľudia ho môžu spoznať na základe pachu, je cítiť dymom z horiaceho dreva alebo páchne zatuchlinou.

### 2.2.6 Bludička

Je tvor pripomínajúceho ducha. O bludičkách sa hovorí ako o dušiach nepokrstených detí, ktoré zomreli pri pôrode. Sú popisované ako svetielkujúce modré alebo zelené svetielka vznášajúce sa vzduchom. Dobrá bludička môže strateným pútnikom ukázať cestu, ktorá ich zavedie do bezpečia. Na druhú stranu majú moc pripraviť človeka o rozum. Pocestný vidí všade hmlisté svetielka, ktoré ho mätú, stáva sa dezorientovaným, pobehuje sem a tam a hovorí nezmysli. Suchozemské sa pohybujú v okolí opustených domov, zrúcanín, či v okolí prírodných svätýň. Vodné bludičky lákajú pútnikov do močiarov a jazier, kde pocestných čaká iba smrť a záhuba. Preto sa im hovorí aj „sviece mŕtvych“.

### 2.2.7 Merrow

Slovo *merrow*, alebo aj *moruadh* je zložením slov *muir*(more) a *oigh* (panna). Írske morské panny sú obyvateľmi zeme *Tír fo Thoinn* (Zeme pod vlnami). Oproti morským pannám sa merrow mohli pohybovať po súši. Na škótskej vysočine ich nazývajú „maighdean na tuinne“ (panny z vln).

Podobne ako morské panny aj merrow lákajú ľudí svojím spevom a následne ich topia. Každá merrov má čiapočku zvanú *cohullen druith*, červená čiapočka vyrobená z peria. Ak by sa nejaký šťastlivec rozhodol stráviť život s merrow, musel by jej schovať túto čiapku, tak aby ju nenašla. Bez nej sa totižto nemôže vrátiť späť do mora. Ak ju však nájde, utečie a už sa nevráti. Ich túžba vrátiť sa do mora je silnejšia.

### 2.2.8 Selkie

Morské víly, ktoré berú na seba podobu tuleňov. Pomáhajú námorníkom a rybárom. Po súši môžu chodiť v ľudskej podobe. Ak sa však priblížia k vode, navliekajú na seba svoj

kožuch a menia sa na tuleňa miznúceho v hĺbinách mora. Sú podobné pannám merrow, ale namiesto čiapočky im zabraňuje v úteku ich tulení plášť.

### 2.2.9 Kelpie

Kelpie je vodný kôň s hlavou a trupom koňa s rybím chvostom, ale dokáže sa premeniť aj do ľudskej podoby.

Tento tvor nie je považovaný za dobrú bytosť, pojedá mäso ľudí no predovšetkým detí. Pasie sa v blízkosti riek a jazier úplne osamote. Svojím zjavom láka okúzlené deti k sebe aby si kelpie mohli pohľadiť alebo si na nej zajazdiť. Ako náhle sa dieťa ku kelpii priblíži a pohľadiť si koňa, ruka sa k studenej a chladnej srsti prilepí a následne stiahne dieťa do hĺbín vôd, kde ho utopí a zožerie. Rozoznať kelpie od koňa sa dalo na základe hrivy, ak bola mokrá, bola to kelpie. Tieto zvesti okolo nej mali deti udržať ďalej od nebezpečia a nástrah vôd. Povery okolo kelpie mohli vzniknúť, aby objasnili následky utonutia v okolí vodných tokov. Ďalším vysvetlením vtiahnutých tiel do vody mohli zapríčiniť vodné smršte, ktoré sa občas v jazerách či riekach vyskytli.

### 2.2.10 Dullahan

Je bezhlavý jazdec jazdiaci na čiernom koni, ktorému z nozdier chrlia plamene. Svoju hlavu nosí stále so sebou a na jeho tvári sa rysuje desivý úsmev od ucha k uchu. Je poslom smrti, pred ktorým nie je nik v bezpečí. Bez hlavy dovidí v tme do šírých diaľok na osobu, ktorú čaká smrť. Pred domom toho, koho čaká smrť, alebo na mieste kde má daná osoba prísť o život, sa Dullahan zastaví. Na rozdiel od banshee, ktorá oznamuje smrť v konkrétnych rodinách, Dullahan vyvoláva meno konkrétnych duší, ktorým sa kráti čas.

## 2.3 Symbolika zvierat

V živote Keltov mali zvieratá dôležitú úlohu, okrem obživy boli poslami bohov a duchov z onoho sveta. Každé zviera predstavovalo určité ľudské vlastnosti a mohlo sa stať totemom celého kmeňa, taktiež jedinec sa mohol stotožniť s konkrétnym zvieratom a jeho atribútmi. Výber zvieratá mohol súvisieť s jeho výskytom v danom obydľi dediny alebo obľubou zvieratá samotného. V rôznych častiach Írska a Škótska boli oblasti a miesta, kde sa ľudia nazývali po zvieratách, ku príkladu Ľud koňa, Ľud kanca, Ľud jeleňa a podobne.

Zoomorfizmus sa objavuje, tak ako v iných kultúrach aj v keltskej. Kelti verili, že niektorý z bohov môžu zobrať na seba podobu zvieratá, medzi nimi napr. *Cernunnos*. Išlo o rohatého boha podobného jeleňovi, ktorý bol obklopený zvieratami. Toto zobrazenie predstavuje Pána zvierat, ale mohol zastávať aj úlohu sprievodcu ríšou mŕtvych. Aby sa *Cernunnos* mohol vrátiť znovu na zem a premeniť na *Esa*, musí obetovať jeleňa. (Podoba *Esa* je Curnunnovou podobou v ríši mŕtvych.) S oným svetom sú spajované zvieratá a predstavujú strážcov alebo duchovných radcov. K najznámejším patrí biely jeleň, ktorý sa spomína aj v legendách o Artušovi. Tento biely jeleň je najstarším tvorom sveta, získal symboliku dlhovekosti a znovuzrodenia.

Najposvätnjšie zvieratá boli kôň, kanec, býk, vrana a pes. Najznámejším krajinným vyobrazením zvieratá je biely kôň z Uffingtonu nachádzajúceho sa v Oxfordshiru. Ide o geoglyf, na úbočí vápencového kopca, z ktorého boli postupne odobrané vrstvy vegetácie. Táto silueta koňa je stará približne 3000 – 600 rokov pred našim letopočtom.

Bohyňa spojená s koňmi sa volá *Epona*, je ochrankyňou jazdcov a ich koňov, ale taktiež bohyňou plodnosti a úrody. Kone boli totemové zvieratá, ktoré mali väčší význam než kanec, jeleň alebo pes. Boli uctievané pre ich krásu, rýchlosť, odvahu a sexuálnu vitalitu. Bez koňa si ľudia nevedeli predstaviť svoju existenciu, predovšetkým bojovníci a hrdinovia, ktorí umreli v boji boli so svojimi koňmi pochovávaný. Kone predstavovali symbolom elity bojovníkov a rytierov, moci, sily a slávy svojho majiteľa. Okrem koňa a jeho postrojov v hrobe s nimi končili aj vozy.

Hrdina *Cuchulainn* má svoje meno spojené so zvieratkom, v gaelštine *cu* znamená pes. Keď bol ešte chlapec, volal sa Setanta. Chystal sa na hostinu ku kováčovi Culanovi, ktorý sa domnieval, že všetci hostia už dorazili a tak svojho strážiaceho psa uvoľnil z reťaze. Lenže pes zaútočil na bližšieho sa Setanta a psa v sebaobrane zabil. Kováč bol smutný, že prišiel o svojho verného a dobrého psa. Chlapec ale Culanovi sľúbil, že mu vycvičí rovnako dobrého a spoľahlivého psa a ak sa mu to nepodarí, tak jeho domov bude strážiť sám Setanta. Takto prišiel k svojmu menu Cuchulainn.

Pes v keltských mýtoch symbolizuje ochranu a oddanosť. Boli dôležitou súčasťou lovu zvery, ale tiež spoločníkmi. Aj keď sa to nezdá psy sa občas stávali rituálnym pokrmom. Zvieratá sa obetovali bohom ako dar, ak sa obetoval býk, vykonával sa tzv. rituál *tarbhfhess*, ktorí vykonávali druidi. Mäso a vývar zjedol muž, ktorému sa mal prisniť sen o právoplatnom nasledovníkovi trónu. Býk predstavoval ohromnú silu a divokosť, ktorá rituálu dodávala moc. Podobne ako býk aj kanec bol znakom mužskej sily. Bojovníci

verili, že pokiaľ umiestnia symbol uctievaného zvierat'a na svoju zbroj, odev alebo štít, budú vzývať jeho ducha a získajú tak jeho vlastnosti.

Ďalšími uctievanými zvieratami bol vlk, jeleň a had. V dnešnej dobe sa už vlci v Írsku nevyskytujú, no v minulosti boli početní. Boli symbolom dravosti, šialeného chovania, sexuálnej sily a bojových znalostí. Bojovníci, ktorí brali na seba podobu vlkov nosili vlčie kožušiny a žili v divočine, postupom času zdivočeli a miestni o nich začali hovoriť ako o vlkolakoch. Medvede sa často neobjavovali na rytinách v skalách, ale jednalo sa o totemové zviera symbolizujúce silu a statočnosť, dokonca je medveď spriaznený s kráľovským rodom v Škótsku.

V írskych mýtoch sa často objavujú hady aj keď sa v Írsku žiadny nevyskytujú. Had je spojovaný so zászvetím. Jeho spojenie s oným svetom vzniklo na základe plazenia po zemi a zvliekania z kože symbolizujúce znovuzrodenia. Ďalšími zvieratami spojené s oným svetom sú vrany a havrany. Prelietavali nad bojiskom a boli poslami smrti, patrili k bohyni smrti Morrigan. Zaujímavým totemovým zvierat'om je losos. *Llyn Llawa* je írskym lososom múdrosti, ktorú získal po tom, čo zjedol lieskové orechy z deviatich stromov, ktoré rástli pri studni na dne mora v zászvetí na onom svete. Vďaka tomuto príbehu sa stal symbolom poznania a umožňuje získať znalosti. V legendách sa okrem iného objavujú aj príbehy o ľuďoch začarovaných do podoby zvierat, za trest alebo spôsobené kúzlom či kliatbou. Najznámejším prípadom je príbeh o Lirovích deťoch premenených na labute. V podobe labutí končili tiež milenci alebo mladé dievčatá. Labuť sa stala symbolom krásy a lásky. V podobe žeriava končili za trest žiarlivé ženy, tento vták sa stal znamením klamu, lži a trestu.

## 2.4 Spracovanie keltských legiend a mýtov v literatúre a umení

Mýty sú tradovanými príbehmi, ktoré slúžili ako vzor ľudského chovania. Mali symbolický význam, ktorý pre celý kmeň znamenal kultúrne ukotvenie a morálnu stabilitu. Odrážali sa v nich individuálne, ale aj kolektívne túžby a potreby. Často boli prirovnávané k historickým udalostiam aj keď obsahovali prvky nereálnosti. Týmito prvkami boli fantaskné príšery, zoomorfní bohovia alebo príšery s ľudskými črtami. Najviac sa dostali do povedomia grécka báje a mýty, hoci nie sú najstaršími. Staršie predstavujú egyptské alebo mezopotámske, či sumerské mýty. Grécka mytológia sa dostala do povedomia predovšetkým vďaka modernej európskej kultúre a demokraciám, ktorá je ukotvená



v ideáloch helenistickej kultúry. Záujem o artušovské legendy vzrástol so záujmom o rytierske príbehy, fascináciou tajomnom a stredovekými hradmi a príšery akými boli draci, s ktorými udatný rytieri bojovali. Príbehy o Artušovi a jeho rytieroch okrúhleho stolu sa postupne rozšírili po celej Európe. Udatný rytieri stelesňovali ideály šľachty a Artuš múdreho a mocného vladára. Najznámejšou legendou bolo hľadanie Svätého grálu. V pôvodnom príbehu šiel Artuš so svojimi rytiermi po kotlík, v ktorom bola všetka múdrosť sveta. Je možné, že tento kotlík sa nástupom kresťanstva zmenil na Grál, z ktorého pil Ježiš Kristus a stal sa predobrazom pre príbeh hľadania Svätého grálu.

O Artušovi sa tiež hovorilo, že pochádzal z priamej pokrvnej línie zo starého a mocného rodu. Na dôkaz, že sa jedná o právoplatného nástupníka trónu, musel vytriahnuť bájny meč Excalibur z kameňa. Vytriahnutie tohto meča v podstate symbolizovalo rituál, zaistujúci oprávnené vládnutie panovníka. Ten, kto toho nebol hoden, meč nevytriahol. Podobnosť symboliky s vládnutím je spojený aj s výkrikom kameňa *Lia Fáilu*. Ide o korunovačný kameň, ktorý sa mal nachádzať v Tare. Stúpnutie na kameň *Lia Fáil* bol posledným bodom skúšok „adeptov“ na právoplatné vládnutie celej zeme. Počet výkrikov kameňa zodpovedal počtu kráľov v jeho línií potomkov, ktorý po ňom nastúpia na trón. Škóti však tvrdia, že tento kameň nie je pravý, pretože sa nachádza práve u nich. Tvrdili, že kameň má podobu stĺpu a je známe, že po celých Britských ostrovoch sa nachádza veľké množstvo takýchto útvarov, menhírov. Je možné, že tieto kamenné stĺpy, mali falický symbol, teda zhmotňovali mužský princíp plodnosti kráľa, jeho penis. Pretože postavenie sa na tento kameň bol najdôležitejším stupňom uznania právoplatného nároku na trón, bola táto skúška ponechaná až na samý záver.

„Všetchny 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.“<sup>14</sup> Kelti verili, že počas celého života sa nachádzajú v ríši mŕtvych. Duchovno do svojich životov vnášali skrz prírodu, jej scenérie a tajomné miesta. V artušovských legendách sa spolu vydávali do rôznych svetov, aby objavili bájne poklady, medzi nimi aj Svätý grál.

Jedným z ostrovov z onoho sveta bol aj bájny *Avalon*, nazývaný aj „Ostrovom jabloní“, pretože tu jablone rástli a kvitli po celý rok. Bolo to miesto kam víla odvážala

---

<sup>14</sup> KALWEIT, Holger. *Keltská kniha mrtvých: mytický odkaz zasvěcenů prastarého národa odhaluje svazek mezi zaslavěním a pozemským životem*. Přeložil Miloslav KORBELÍK. Praha: Eminent, 2003. ISBN 80-7281-132-0 (str.53)

umierajúceho kráľa Artuša. Údajne v roku 1191 našli mnísi z opátstva v *Glastonbury* jeho a Guineverin hrob. Môžeme sa domnievať, že umiestnenie Avalonu nie je náhodné. Okolo mesta bolo kedysi veľké množstvo močiarových jazier, z ktorých sa týčili tri kopce *Glastonbury Tor*, *Wearyall Hill* a *Chalice Hill*, ktoré tvorili akýsi ostrov. Hovorí sa tiež, že Avalon sa nachádzal v Atlantiku medzi Britániou a Írskom.

#### 2.4.1 Artušovské legendy

Prvé písomné zmienky o Artušovi môžeme nájsť v kronike *História kráľov Británie* a *Merlinove proroctvá* od Geoffreyho z Monmouthu z rokov 1135 a 1137. Jedná sa o bájne legendy z Britských ostrovov, ktoré sa mali odohrať pred 12. storočím. Pôvod príbehu o Artušovi sa datuje medzi 5.-6. storočím. Vznik samotnej legendy mohol nastať v časoch temna, po odchode rímskych vojakov z Britských ostrovov. Zem začali sužovať nájazdníci zo severu, kmene germánskych Sasov, Jutov a Anglov. Keltské kmene proti nim museli bojovať a tak sa im postavil najstatočnejší bojovník alebo náčelník, ku ktorému sa postupne pridávali ďalší bojovníci. Možno vďaka týmto udalostiam vznikla legenda o Artušovi. V temných časoch ľudia potrebovali hrdinu, ktorý by inšpiroval ľudí naprieč krajinou, k obrane svojich domovov.

Legendy o Artušovi a jeho družine boli spracovávané skrz desiatky, až stovky rokov. V príbehoch vystupujú mnohé známe postavy, medzi nimi najdôležitejšia, čarodejník *Merlin*. Z dnešného pohľadu by sme ho mohli brať ako vyučeného druida so znalosťou prírody a jej tajomstiev. Artušova nevlastná sestra *Morgana*, ho pod vplyvom kúziel očarovala, aby s ním splodila dieťa. Narodením synom bol *Mordred*. Ďalšími postavami sú manželka *Guinevera*, rytier *Lancelot*, ktorý sa zamiloval do Guineveri, Paní z jazera a rytieri okrúhleho stolu. Legenda o okrúhlom stole vznikla na základe chystajúcej sa hostiny pre rytierov. Tak aby nik nesedel na najhoršom alebo najlepšom mieste, vznikla idea okrúhleho stolu. Všetci si tak boli rovní.

V jednom z prvých príbehov spomínajúce Merlina hovoria o tom, ako sa kráľ *Vortigern* rozhodol postaviť hrad na salisburskej pláni, lenže hrad sa neustále rúcal. Veštcí mu napovedali, že hrad bude stáť iba vtedy, ak obetuje chlapca bez otca, ktorým bol Merlin. Ten zistil, že pod zemou sa nachádzajú dvaja draci, ktorí proti sebe neustále bojujú. Merlin sa s nimi vysporiadal, vďaka čomu vstúpil do služieb *Uthera Pendragona*, ktorý bol otcom Artuša, nasledovníka trónu.

Artušovské príbehy pochádzajú z Walesu z ústne tradovaných keltských legiend. Jednalo sa tiež o súbor básni a piesni plných lásky, vojen a hrdinských činov, ktoré ovplyvnili ďalšie diela. Keďže sa anglický originál nedochoval, písomné podklady pochádzajú z francúzskeho prekladu. Keltské príbehy sa postupne sformovali do rytierskych románov a hrdinských eposov, vychádzajúcich zo staroveku. V príbehoch bol zachytený duch dobrodružstva a čistota srdca.



*Obr. 11 Obraz od Herberta Jamesa Drapera, Lancelot and Guinevere*



*Obr. 12 Obraz od Edwarda Burne-Jonesa, The Last Sleep of Arthur in Avalon*

Obraz „*The Last Sleep of Arthur in Avalon*“ zobrazuje okamih Artuša, ktorý utrpel ťažké zranenia v boji proti Mordredovi. Je odnesený na ostrov Avalon, kde upadá do hlbokého spánku.

V 80. rokoch 19. storočia nastalo v Írsku národné obrodenie, ktoré sa hlásilo ku svojim keltským koreňom. Toto obrodenie vzniklo na popud posilnenia povedomia a identity Írov, po tom ako bol na nich vyvíjaný útlak zo strany Angličanov na uznanie angličtiny ako jazyka na dorozumievanie sa. Nepomohol tomu ani hladomor z roku 1845, ktorý mal za následok úpadok írskej gaelštiny, ktorá sa postupne prestala používať. Zachovala sa len v určitých regiónoch. Obnova írskej kultúry sa prejavila vo výtvarnom umení pod názvom *keltské obrodenie*. Významnou osobnosťou tohto smeru bol škótsky maliar *John Duncan*. Bol symbolista, no v jeho obrazoch je možné spozorovať aj grafickú štylizáciu a známky secesie a dekoratívneho zdobenia. Jeho námetmi boli klasické keltské a artušovské legendy spracované v stredovekom štýle. Jeho tvorba umožnila znovuzrodenie symbolu keltského kríža a starých symbolov, pletencov, nekončiacich uzlov a klasických keltských ornamentov.

V inom prípade je možné sem priradiť aj preraphaelistických maliarov. Bola to skupina anglických maliarov v polovici 19. storočia, venujúci sa renesančným a stredovekým námetom, ktoré boli v tom období veľmi populárnymi. Ich hnutie bolo ovplyvnené myšlienkami a štýlom talianskeho renesančného maliara Raffaela. Námety čerpali zo stredoveku a zaoberali sa témami ako sú láska, hrdinské činy alebo smrť. Druhá generácia sa určitý realizmus pokúšala nahradiť fantáziou a snovosťou. K nim možno priradiť *Herberta Jamesa Drapera* a *Edwarda Burne-Jonesa* z druhej generácie. *Draper* využil vo svojich dielach mytologické výjavy z antického Grécka, no je možné v nich nájsť aj obrazy z mytológie a legend Keltov, napr. stredoveký námet Tristan a Isolda. V jeho tvorbe sú obľúbeným motívom nahé ženy zosobňujúce mýtických tvorov v ich ľudskej podobe, nimi sú napríklad obraz ako Kelpie, Morské panny, Sirény alebo nymfy. Obrazy Edwarda B. Jonesa sú stelesnením fantázie o rytieroch plnej mystických námetov a bohatej farebnosti. Jeho obrazy ovplyvnili tvorbu J.R.R. Tolkiena.

### 2.4.2 Tristan a Isolda

Je francúzsky rytiersky epos, o milostnom trojuholníku. Príbeh o Tristanovi a Isolde je spracovaním pôvodnej keltskej legendy o nenaplnenej láske. Najstaršia verzia pochádza z 12.storočia. Príbeh pojednáva o Markovi z Cornwallu, ktorý je mimo iného aj bratrancom kráľa Artuša. Mark vyšle Tristana do Írska po princeznú Isoldu, ktorá sa má stať jeho nadchádzajúcou manželkou. Pri plavbe na ceste späť Tristan a Isolda nedopatrením vypijú nápoj lásky, ktorý bol určený pre Marka a Isoldu. Vďaka tomu sa do seba zamilujú a stanú sa z nich milenci. Isolda si Marka vezme, ale potajomky sa stretáva s Tristanom. Ten je však zaviazaný strýkovi a snaží sa kúzlu lásky odolávať, lenže kúzlo je silnejšie. Stretávajú sa spolu a potajme milujú. Po tom, čo sa to Mark dozvedel, snažil sa kúzlo zlomiť, lenže to nebolo možné. Rozhodol sa ísť za Artušom a žiadal potrestanie vinníka. Artuš však rozhodol, že namiesto toho aby ho potrestal, budú sa o Isoldinu priazeň deliť. Jeden s ňou bude žiť, kým bude listie zelené, druhý keď listie opadne a stromy budú holé. Mark si vybral zimné obdobie, pretože sa domnieval, že s Isoldou bude tráviť dlhé noci. Isolda si to však vysvetlila po svojom a zistila, že niektoré stromy sú v zime stále zelené, napríklad brečtan alebo tis a tak sa stretávala s Tristanom aj v zime. Mark však urobil rázny krok a zakázal sa im stretávať a museli sa rozlúčiť. Isolda sa tak vrátila k Markovi a Tristan odchádza a putuje svetom, kde narazí na rytiera, ktorého sestra sa volá po jeho milovanej. Rozhodne sa si ju vziať v domnienke, že na svoju Isoldu zabudne. Nestalo sa tak a vážne ochorel. Preto vyšle svojho kamaráta rytiera a dá mu prsteň, ktorý mu venovala jeho Isolda a poslal po ňu. Kým však dorazila, Tristan naposledy vydýchol. Keď svojho milovaného videla, pobožkala ho a zomrela s ním.

V príbehu je zobrazený milostný trojuholník v tomto vzorci: starý kráľ Mark – mladá žena Isolda – mladý muž Tristan. Láska prekvitá hlavne medzi mladými a nie je tomu tak inak aj v iných prípadoch. Podobnými milostnými trojuholníkmi v keltských príbehoch sú Artuš – Ginevra – Lancelot alebo Conchobar – Deirdre – Naoise. Tento motív sa stal obľúbeným v írskej a veľšskej literatúre.





Obr. 13 Obraz od Johna Duncana, *St. Bride*

V obraze „*St. Bride*“ je zaujímavý detail výšivky na oblečení anjelov nesúcich mŕtve dieťa. Táto výšivka je dekoratívne zdobená vyobrazením života Ježiša. Tieto malé obrazy sú predelené keltskými pletencami. Na obraze je ďalej prímorská krajina a v pozadí ostrov Iona, kde vznikol známy rukopis *Book of Kells*. Mytologickými prvkami sú zvieratá, čajky a tuleň. Vtáctvo je spojené s nebom, ale tiež zo smrťou. Tuleň tu môže predstavovať selkie.



Obr. 14 Obraz od Johna Duncana, *Tristan and Isolde*

Na obraze „*Tristan a Isolda*“ je zachytený moment medzi Tristanom a Isoldou kedy spolu vypijú nápoj lásky. Podobne ako u obrazu St. Bride je tu mnoho keltských dekoratívnych prvkov na oblečení, ale objavujú sa aj v pozadí na detailoch lodi.

### 2.4.3 Deti kráľa Lír

Írska legenda o det'och kráľa Lír je jednou z najstarších. Jej korene siahajú do čias dávno pred kresťanským obdobím. Podľa legendy žil národ Thuata Dé Danann pod povrchom zeme, kde vládol kráľ Lír.

V príbehu sa spomína, že mal štyri deti, ktoré nadovšetko miloval. Ich nevlastná matka na ne žiarlila. Chcela, aby kráľ miloval len a len ju, preto sa detí chcela zbaviť. Naučila sa umeniu čiernej mágie, ako meniť zvieratá v iné tvory. Pred kráľom ale predstierala, že deti miluje. Jedného dňa však prišla správa o vojne, do ktorej kráľ musel odísť a obrániť krajinu. Kráľovná túto príležitosť využila a vymyslela plán. Smutné deti chcela rozveseliť, tak vymyslela piknik pri jazere. Kým sa deti hrali pri vode kráľovná svojou húlkou vyriekla kliatbu a premenila deti na labute. V tejto podobe museli zostať, kým nenájdu



nevestu a ženícha z rozdielnych kráľovstiev, ktoré proti sebe viedli dlhé roky vojnu. Chceli niečo povedať, ale zistili, že nemôžu hovoriť, svoj hlas mohli použiť jedine k spevu.

Keď sa konečne kráľ vrátil a nenašiel deti, šiel k jazeru kam chodievali. V tom sa k nemu priblížili labute a začali mu spievať smutnú pieseň o tom, čo sa stalo. Keď to zistil, vyhnal kráľovnú preč z krajiny a jeho deti odleteli, aby našli milencov z kliatby. Uplynulo mnoho rokov, až jedného dňa zazneli svadobné zvony a z labutí sa opäť stali deti.



*Obr. 15 Obraz od Johna Duncana, Children of Lir*



## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

### 3 ANIMOVANÝ FILM BANSHEE

Mojim pôvodným nápadom na vytvorenie filmu bola *banshee*. Týmto bájnym tvorom som bola okúzlená už v detstve vďaka seriálu *Čarodejnice*, kde sa práve ona banshee v jednej z epizód objavila. Jej zobrazenie bolo tak trochu desivé a viac skreslené k predstave démona, o ktorých sa opierala celá tematika čarodejníctva, mágie a kúziel. Napriek podivnému výzoru ma aj tak zaujala. Po dlhšiu dobu som nechávala myšlienky na ňu v hlave stále uležané a čakala na vhodnú príležitosť ju oživiť vo filme. Vhodnou chvíľou sa ukázala diplomová práca, ktorá mi umožnila si o nej zistiť viac.

#### 3.1 Príbeh a dej

Mojim zámerom bolo priviesť na svetlo svetla *origin*, ktorý by jednoducho zhrnul, kto a čo banshee je. To som mala v pláne uviesť vďaka príbehu, v príbehu. Origin mal pôsobiť ako fantázia odohrávajúca sa v ohni, čo som aj urobila. Aby som príbehu dodala čaro a odkaz k prastarému a tajomnému, rozhodla som sa postavy zoštylizovať v podobe „jaskynných malieb“. Príbeh som sa snažila uviesť do časového obdobia okolo 6.stor.nášho letopočtu. Jednalo sa o obdobie kedy na tomto území žili vlci a nájazdy Vikingov boli časté. Aj keď ma príbeh fantazijne prvky snažila som sa držať čo najviac reality a známym faktom. Chcela som v príbehu udržať historickú rovinu s malými prvkami fantázie a keltských báji.

Prvá časť príbehu, ktorú som vymýšľala sa zaoberala predstavením banshee a čím v skutočnosti je. Druhú časť som chcela zacieliť na ľudské emócie a postavy, skrz ktoré by sa tragický osud odohrával. Tak aby bol príbeh atraktívnejší rozhodla som sa pre dieťa, malého chlapca, ktorý by sa ocitol v nebezpečenstve. Predtým než uvediem diváka do obrazu o víle smrti, predstavím mu chlapca a jeho rodičov, aby sa s nimi zoznámil. Skrz chlapca spoznáваме jeho okolie a veci, ktoré ho lákajú a vábia hlboko do útrob lesa. Aby som celý zážitok s nadprirodzena posilnila, uviedla som dej príbehu do dňa, kedy sa začínajú oslavy sviatku Samhain, kedy je možné čarovné bytosti stretnúť. Aby som si udržala prirodzene reálnu linku vo svojom príbehu držala som sa faktorov, ktoré by reálne mohli malého chlapca alebo ľudí ohroziť, tým boli Vikingovia a vlci.

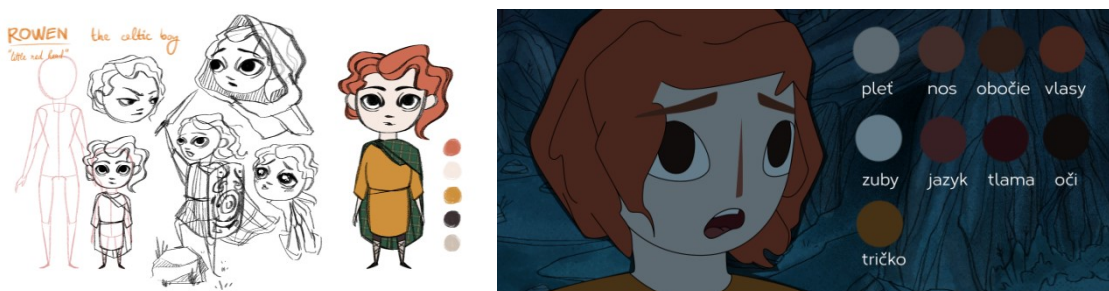
### 3.1.1 Báseň

Aby bol príbeh zrozumiteľnejší rozhodla som sa použiť rozprávača, ktorý by nám všetko osvetlil. Taktiež som chcela posilniť to, že sa jedná o baladu, ktorá neskončí šťastne, ale tragicky. Pre lepšie upútanie a ľubozvučnosť slov, sa v básni nachádza typ združeného rýmu *aabb*. Baladou som sa tiež rozhodla vzdať hold K.J. Erbenovi, ktorý ma práve pri písaní básne ovplyvnil.

Keďže sa jedná o bytosť pochádzajúcu z Britských ostrovov, báseň je celá v angličtine. Jej zloženie nebolo vôbec jednoduché a svojej angličtine som neverila. Preto som požiadala pani Moniku Hasan, profesorku angličtiny, o pomoc. Tá mi pomohla so skladbou viet, úpravami a rýmami, ktoré sa miestami ťažko hľadali. Vďaka nej vznikol aj posledný, neplánovaný odstavec, ktorý celú báseň skvelo zakončuje.

## 3.2 Postavy

**Rowen** je postava malého chlapca. Je to malý ryšavý chlapec, ktorý je veľmi hravý a rád prebáda nové miesta. Jeho meno znamená *malý červenovlasý* (*little red head*). Do príbehu o banshee sa tak ponorí, že sa jeho predstavy o nej zrkadlia v ohni. Postavu Rowena som počas procesu tvorby mierne upravila a tak sa odklonila od jeho pôvodného výzoru.



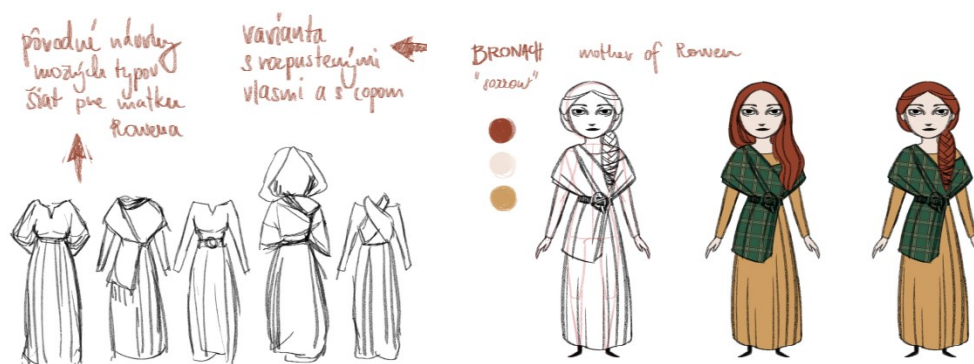
Obr. 16 Výtvarný návrh Rowena pred a po

**Murtagh** je Rowenov otec, náčelník. Svojho syna a ženu miluje nadovšetko, preto keď zistí, že syn nie je na mieste u ohňa, vydá sa ho hľadať. Meno Murtagh znamená *ochranca mora* (*protects the sea*). Jeho meno však v tomto prípade neodkazuje na to čím je, pretože ochránil syna namiesto toho aby uchránil osadu. Vybral si rodinu namiesto ochrany celého svojho kmeňa. Pravdou ale je, že o nebezpečenstve, ktoré sa rútilo na kmeň zistil, až keď už bolo neskoro.



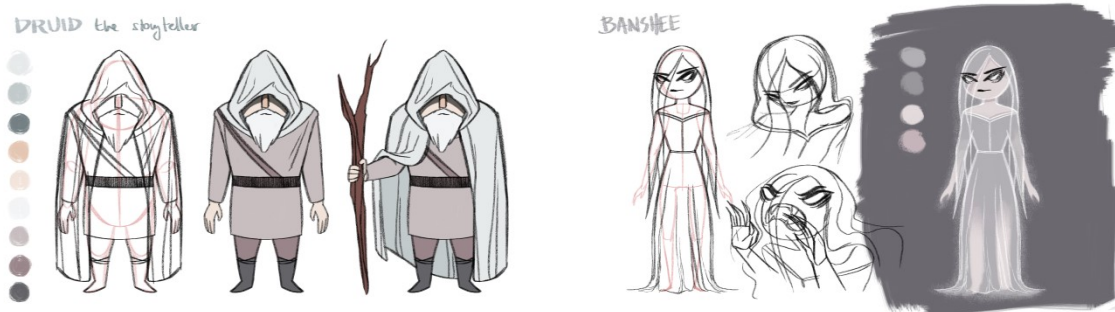
Obr. 17 Výtvarné návrhy Murtagha

**Bronach** je matkou Rowena. V příběhu nehrá velkou úlohu, no vďaka pár záberom s ňou môžeme usúdiť, že jej na synovi veľmi záleží. Jej meno znamená *smútok* alebo *zármuток*. Zvolila som tak, pretože jej osud neskončí šťastne. Ona aj Murtagh majú okolo seba tartan, na znak určitého spojenia medzi nimi. Taktiež výber farby tartanu je prispôbený tak, aby vypovedal o akú oblasť, či národnosť sa jedná, teda oblasť Írska. Zmenou si prešla aj Bronach, ktorej som zmenila farbu oblečenia. Bolo to z dôvodu, že v scéne kedy stojí pri Murtaghovi pôsobila ako jeho sestra a nie manželka.



Obr. 18 Výtvarné návrhy Brony

**Druid** ako predstaviteľ a múdrostí a znalostí som uviedla do príbehu ako rozprávača príbehu o banshee. Pretože druidi chodili v bielych hábitoch, ako sa o nich hovorilo, dala som aj ja svojmu bledý plášť a aj celý výzor prispôsobila bledším farbám, tak aby medzi ostatnými vynikal a bol tak prvkom, ktorý upúta pozornosť.



Obr. 19 Druid a banshee

**Banshee** je víla smrti ako hovoria už vyššie uvedené informácie. Vo filme sa však mihne na veľmi krátku chvíľu. Napriek tomu pôsobí ako éterická bytosť, vznášajúci sa ako duch. Mojmým zámerom bolo ukázať ju čo najmenej a zároveň ukázať divákovi, že aj na tak krátku dobu je možné spatriť niečo, čo je bežným okom neviditeľné.

Ostatné postavy ako sú napr. obyvatelia sa mihnú len veľmi okrajovo a nehrajú dôležitú úlohu. Na začiatku sa v poli prepletú deti, s ktorými sa hrá Rowen. Muzikanti sú prvkom hudby. Objavia sa tam hráči na bubnoch, tzv. *bodhrán* a hudobník hrajúci na lýru, jedná sa o skupinu bardov.

Zaujímavou vedľajšou postavou mi príde **bludička**. Tá hrá úlohu zvodcu, ktorý Rowena naláka do lesa, no na druhú stranu ho odvedie do „bezpečia“ pred možnou smrťou, ktorá by čakala aj jeho samotného. Nemôžem však poprieť, že z jednou z inšpirácií boli bludičky z filmu *Rebelka*.



Obr. 20 Bludička pred a po



Zlými charaktermi v príbehu sa vlci a Vikingovi, ktorý majú podobný vizuálny základ.



Obr. 21 Výtvarné návrhy Vikingov a vlkov

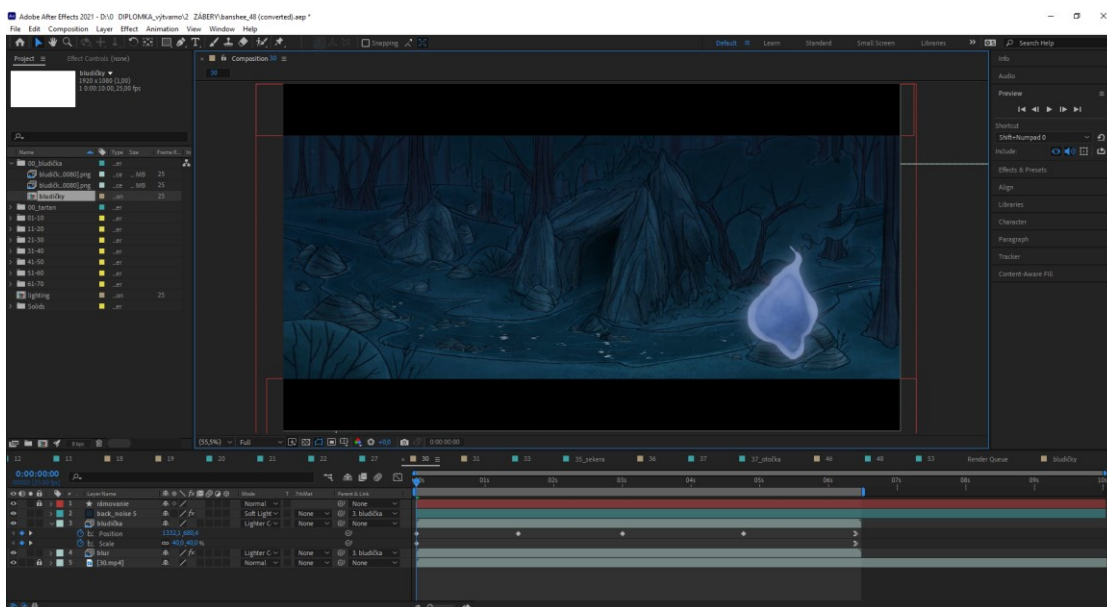
### 3.3 Animatik a skúšky

Nie som veľký milovník storyboardov, preto túto fázu preskakujem a rovno vytváram animatik, ktorý mi vždy povie viac. Animatik sa stal akýmsi testerom pre zrozumiteľnosť a mojej predstave o filme. Vďaka časovej osi a možnej časovej predstave, film vychádzal približne na 6 minút. Niektoré scény sa museli skrz nelogičnosť nasledujúcich záberov poprehadzovať, alebo úplne odstrániť. Vo farebnej skúške pozadia som balancovala nad farebnosťou. Ukázalo sa, že zelená varianta nepôsobí prirodzene na nočné pomery svetla. Rozhodnutie padlo na studené modré odtiene. Taktiež pri ďalšej skúške sa moja žiarivá farebnosť postáv musela zmeniť a to rapídne. Ovplyvnili ju chladné odtiene modrej. Napriek tomu na svojej farebnosti nestratili a farby napriek tme stále žiaria.

### 3.4 Animácia

Hlavnou a najdôležitejšou zmenou pre mňa bol prístup v animovaní. Rozhodla som sa nerobiť klasickú kreslenku. Bolo to jednak z časových dôvodov a výzoru kostrbatého pohybu, ktorý by pod časovým tlakom vyzeral horšie a horšie. Animáciu som teda započala v Adobe After Effects. Išlo o vytváranie postáv priamo na scénu, čo mi umožnilo rýchle zaobchádzanie so zmenou farieb, zmenou hrúbky linky, kľúčovania plynulého pohybu a manipuláciu s časom. Napriek tomu, že som to animovala v programe, ktorý mi umožnil vytvoriť čisto vykreslené linky, nachádzajú sa tam aj zábery, kedy sa linka trasie a je maľovaná ručne. Je to z dôvodu rozlíšenia niektorých postáv ako sú Vikingovia alebo vlci. Rozhodla som sa tak aj preto, aby postavy pôsobili pohyblivo a živo. Ďalším ukazateľom, že sa jedná o zlé, negatívne postavy je ich farebná výplň, ktorá je taktiež dynamická. Sú to akési rýchlo pohybujúce sa pásy, ktoré môžu pôsobiť ako poškodený filmový pás so škrabancami.

Aftery mi ďalej umožnili pracovať s postprodukciou, svietením a rozlíšením jednotlivých vrstiev. Väčšia časť záberov práve nie je statická, skôr pohyblivá, panoramatická s nájazdmi alebo odjazdmi kamery. Rýchli pohyb som sa snažila spraviť čo najautentickejšie, preto som využívala blur efekt. Taktiež pri efekte tečúcej vody som sa snažila využiť dostupnú deformáciu a ručne kreslené prvky ako odlesky, odraz vody od kameňov alebo od brehu zeme. Čo sa animácie postáv týka, aftery mi umožnili plynulý pohyb a možnosť upravovania na mieru, čo mi veľmi vyhovovalo.



Obr. 22 Práca v After Effects

## ZÁVĚR

S celkovým výsledkom som spokojná, s filmom a aj s výskumom okolo kultúry Keltov. Vo filme sa mi podarilo využiť väčšinu informácií, ktoré som nastrádala počas hľadania bližších informácií. Jednalo sa predovšetkým o poznatky o Samhaine, kedy počas tohto sviatku bolo možné vstúpiť do Zásvetí, pretože Kelti verili, že je súčasťou nášho sveta a obklopujú ho hmlovité brány skrz, ktoré sa dalo vstúpiť. Taktiež znalosti týkajúce sa banshee som využila v čo najväčšom možnom množstve. Čo sa týka ďalších informácií, najviac ma v literatúre zaujali drobné detaily tejto kultúry. Jedným z príkladov je kniha o stromoch, ktoré Kelti uctievali a modlili sa k nim. V knihe boli popísané nielen pôvodné názvy stromov alebo ich označenia v oghamovej abecede, ale taktiež príprava liečivých zábalov, alebo čajov z plodov stromov. Ku každému stromu priradili magickú schopnosť, alebo bol súčasťou bájneho príbehu, vďaka čomu mi prišla kniha o to zaujímavejšia.

Celkové zbieranie znalostí a ich vstrebanie mi zas ukázalo, že sú užitočné a určite sa niekde behom času ešte na mňa vyhrnú. Nečakala som, že to bude tak skoro a zrovna pri pozeraní *Červeného trpaslíka*. Jednalo sa o epizódu, kedy sa nechtiac presunú v čase, kedy Kryton vysvetľuje „*Jsme v zemi jménem Albion, pánové. Znamější jako Británie. A píše se rok 23 po Kristu. 23 po Kristu? A nebyli tenkrát Britové magoři, co lítali modře potetovaný, do němoty zlískaný, rvali se, zraceli a pak vytuhli?*“ Bežná predstava fungujúceho barbara, Pikta, v praxi.

V ďalšej hláške (tiež z *Červeného trpaslíka*) ktorá mi vyčarila úsmev na tvári, bola v skutku tým o čom som celú dobu čítala, vďaka čomu moje znalosti o Keltoch znova ožili...

„*Žila jsem v Albionu deset měsíčních cyklů, ale utekla jsem, když byla moje rodina s křikem vyvlečena z domu na obrovskou věž z proutí a tam obětována třem bohům – Teutatovi, Esovi a Taranidovi. Nejprve byli zardoušeni, potom byli upáleni a nakonec byli utopeni. Trojí smrt usmíření tří bohů. Pak druidové vypili jejich krev, snědli jejich maso a řekli, že úroda teď bude hojná.*“

Čo viac dodať. Najlepšie zhrnutie toho, čo som sa o Keltoch a ich kultúre dočítala.



## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

ROLLESTON, T. W. *Ilustrovaný průvodce keltskou mytologií*. Brno: Jota, 1996. Obnovené obrazy (Jota). ISBN 80-85617-87-0

MATTHEWS, Caitlin. *Keltské duchovní tradice*. Praha: Alternativa, c1996. ISBN 80-85993-13-9

HOPMAN, Ellen Evert. *Medicína posvátných stromů: herbář druidů*. Olomouc: Fontána, c2009. ISBN 978-80-7336-532-5

COTTERELL, Arthur, LORENZ, Joanna, ed. *Encyklopedie mytologie: antická, keltská, severská*. Čestlice: Rebo Productions, 1999. ISBN 80-7234-059-X

MACKILLOP, James. *Keltské bájesloví: průvodce keltskou mytologií*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2009. Mythologie. ISBN 978-80-7106-881-5

CURRAN, Bob. *Praktický průvodce světem irských kouzelných bytostí*. Ilustroval Andrew WHITSON. Kutná Hora: Tichá Byzanc, 2006. ISBN 80-86359-15-8

VLČKOVÁ, Jitka. *Encyklopedie keltské mytologie*. Praha: Libri, 2002. ISBN 80-7277-066-7

KALWEIT, Holger. *Keltská kniha mrtvých: mytický odkaz zasvěcenců prastarého národa odhaluje svazek mezi zásvětím a pozemským životem*. Přeložil Miloslav KORBELÍK. Praha: Eminent, 2003. ISBN 80-7281-132-0

Webové stránky:

<https://beliana.sav.sk/heslo/farbovnik-obycajny>

## SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

Stor. Storočie

Pr.n.l. Pred našim letopočtom

Tzv. Takzvaný

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obrázek 1 Busta z Mšeckých Žehrovíc .....	15
Obrázek 2 Bronzový býk z Blanska .....	15
Obrázek 3 Prilba z Amfreville .....	15
Obrázek 4 Štít z Battersea.....	15
Obrázek 5 Kotlík z Gunderstrupu .....	16
Obrázek 6 Abeceda oghamu .....	22
Obrázek 7 Lindowský muž.....	26
Obrázek 8 Lindisfarnské evangelium .....	28
Obrázek 9 Ukážka z knihy z Kellsu.....	28
Obrázek 10 Colignský kalendár.....	29
Obrázek 11 Obraz od Herberta Jamesa Drapera, Lancelot a Guinevere .....	43
Obrázek 12 Obraz od Edwarda Burne-Jonesa, The Last Sleep of Arthur in Avalon .....	43
Obrázek 13 Obraz od Johna Duncana, St Bride .....	46
Obrázek 14 Obraz od Johna Duncana, Tristan and Isolde.....	47
Obrázek 15 Obraz od Johna Duncana, Children of Lir .....	48
Obrázek 16 Výtvarný návrh Rowena pred a po.....	51
Obrázek 17 Výtvarné návrhy Murtagha.....	52
Obrázek 18 Výtvarné návrhy Brony .....	52
Obrázek 19 Druid a banshee .....	53
Obrázek 20 Bludička pred a po.....	53
Obrázek 21 Výtvarné návrhy Vikingov a vlkov .....	54
Obrázek 22 Práca v After Effects .....	55

## ZOZNAM ZDROJOV OBRÁZKOV

Obrázok 1: [https://www.msecke-zehrovice.cz/data/multipage/editor/editor-33-108-cs\\_2.jpg?gcm\\_date=1582052240](https://www.msecke-zehrovice.cz/data/multipage/editor/editor-33-108-cs_2.jpg?gcm_date=1582052240)

Obrázok 2: <https://www.topi-photo.cz/wp-content/uploads/2018/07/byk-maly.jpg>

Obrázok 3: [https://www.skoultrek.org/en/wp-content/uploads/2019/01/1154px-Casque\\_dAmfreville\\_Eure-1024x799.jpg](https://www.skoultrek.org/en/wp-content/uploads/2019/01/1154px-Casque_dAmfreville_Eure-1024x799.jpg)

Obrázok 4:

[https://lh3.ggpht.com/TKtrofvlqlpU9TfB5ekCw7NGw6XeAALASGq4pWhlckKLGkfHRkAeWg\\_HMA=s1200](https://lh3.ggpht.com/TKtrofvlqlpU9TfB5ekCw7NGw6XeAALASGq4pWhlckKLGkfHRkAeWg_HMA=s1200)

Obrázok 5: <https://www.akg-images.fr/Docs/AKG/Media/TR5/9/5/8/3/AKG95857.jpg>

Obrázok 6: <https://ogham.co/wp-content/uploads/2018/02/the-ogham-alphabet.png>

Obrázok 7:

[https://news.bbcimg.co.uk/media/images/76653000/jpg/\\_76653881\\_lindowman1.jpg](https://news.bbcimg.co.uk/media/images/76653000/jpg/_76653881_lindowman1.jpg)

Obrázok 8:

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/d/d2/LindisfarneFol27rIncipitMatt.jpg/640px-LindisfarneFol27rIncipitMatt.jpg>

Obrázok 9:

<http://4.bp.blogspot.com/-ImaVOfoVBvM/TcZnnOzqmWI/AAAAAAAAAqE/dwiQVJzLopU/s1600/Book+of+Kells%253B+Chi+Rho%252C+Beginning+of+Matthew+copy.jpg>

Obrázok 10: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/26/Coligny.jpg>

Obrázok 11: [https://paintingandframe.com/art-imgs/herbert\\_james\\_draper/lancelot\\_and\\_guinevere-4407.jpg](https://paintingandframe.com/art-imgs/herbert_james_draper/lancelot_and_guinevere-4407.jpg)

Obrázok 12: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/00/Burne-Jones\\_Last\\_Sleep\\_of\\_Arthur\\_in\\_Avalon\\_v2.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/00/Burne-Jones_Last_Sleep_of_Arthur_in_Avalon_v2.jpg)

Obrázok 13:

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/49/St.\\_Bride%2C\\_John\\_Duncan\\_-\\_1913.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/49/St._Bride%2C_John_Duncan_-_1913.jpg)

Obrázok 14: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/ca/John\\_Duncan\\_-\\_Tristan\\_%26\\_Isolde.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/ca/John_Duncan_-_Tristan_%26_Isolde.jpg)

Obrázok 15:

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/5c/ThechildrenofIrduncan1914.jpg/1200px-ThechildrenofIrduncan1914.jpg>