

Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

Ústav filosofie a religionistiky

Studijní obor: religionistika

Bakalářská práce

Jiří Karban

Válka ve vztahu k mýtu a rituálu v novoasyrské říši

War in Relation to Myth and Ritual in the Neo-Assyrian Period

Praha 2017

Vedoucí práce: Mgr. Pavel Čech, Ph.D.

Poděkování

Děkuji svému vedoucímu práce Mgr. Pavlu Čechovi, Ph.D. za vedení a cenné rady při psaní této práce.

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne

Abstrakt

Předkládaná práce se zabývá vztahem války, mytologie a rituálu v novoasyrském období mezopotámské kultury. Zaměřuje se především na motivy rituálního mučení a zabíjení nepřátel v textech a vizuálním umění novoasyrských králů a mytologii válečných bohů Ninurty a Marduka. S pomocí antropologických konceptů Mary Douglas se pokouší vysvětlit válku jako důležitý způsob, jak obyvatelé starověké Mezopotámie jednali se svými nepřáteli a jak přetvářeli svůj svět.

Klíčová slova

Válka, rituály, mučení, mytologie, starověká Mezopotámie, Ninurta, Marduk, královská ideologie.

Abstract

The presented paper deals with relationship of war, mythology and ritual in the Neo-Assyrian period of Mesopotamian culture. We will focus especially on the themes of ritual torture and slaughter of enemies in the texts and visual art of Neo-Assyrian kings and in the mythology of warrior gods Ninurta and Marduk. According to the anthropological theories of Mary Douglas we will explain war as an important way how people of ancient Mesopotamia treated their enemies and recreated their world.

Key words

War, rituals, torture, mythology, ancient Mesopotamia, Ninurta, Marduk, royal ideology.

Obsah

1. Úvod.....	6
1.1 Královská ideologie a válečná mytologie.....	6
2. Nepřátelé a cizí země jako zdroj síly.....	9
2.1 Dřevo.....	10
2.2 Kameny a kovy.....	11
2.3 Lidské a božské zdroje: deportace lidí a bohů.....	12
2.4 Válka jako kosmogonie.....	14
3. Role nepřátel a jejich démonizace.....	17
4. Zacházení s tělem nepřítele.....	20
4.1 Mučení.....	20
4.2 Mučení – useknuté hlavy.....	21
4.2.1 Asyrský „lov lebek“.....	22
4.2.1 Význam hlavy a hlava jako znamení.....	23
4.3 Dopravní prostředky.....	25
4.4 Pokořený nepřítel v bráně.....	26
4.5 Pokoření démoni a divoká zvířata sloužící řádu.....	27
4.6 <i>Šalmu</i>	30
4.6.1 Mučení a zabíjení <i>šalmu</i>	31
4.6.2 Zbavování božské moci a zabíjení bohů.....	32
4.6.3 Zabití bozi.....	33
5. Závěr.....	34

1. Úvod

Cílem této práce je prozkoumat, jak se obyvatelé starověké Mezopotámie vztahovali k cizím zemím, etnikům a kulturám, ke všemu co jimi bylo vnímáno jako odlišné, podivné, cizí a nebezpečné, a jak byla tato jinakost reflektována v mezopotámské mytologii. Jelikož jedním z dominantních přístupů ke všemu, co je každé kultuře cizí, je válka, bude tato práce zaměřená na mytologické a rituální rozměry mezopotámských válek, s hlavním zaměřením na kulturu Novoasyrské říše, neboť nejspíše nikdo nebyl v dějinách starověké Mezopotámie tak militantním státem a nikdo tak nedával na odiv své válečné aktivity jako právě starověká Asýrie, která se také stala jedním z prvních impérií v dějinách lidstva.¹

Nebudu se tedy příliš zabývat válečnou divinací, magií, taktikami, či smlouvami, magickými zbraněmi. Pozornost této práce bude upřena na případové studie, v kterých se pokusím zmapovat, jakým způsobem bylo zacházeno s tělem nepřítele, který reprezentoval neřád identifikovaný s mytickými nepřáteli bohů.

Středem mého zájmu budou texty a umění novoasyrského období, během kterého zažívala Asýrie svůj největší mocenský i kulturní rozmach. Vzhledem k silné propojenosti a návaznosti tradic se však někdy nevyhnu ani drobným návštěvám jiných období a kulturních center staré Mezopotámie.

Nejdříve představím propojenost královské ideologie s mytologií bohů Ninurty a Marduka. Poté uvedu antropologický koncept vztahu řádu a neřádu, který vzápětí aplikuji na cizinu, kterou chápu jako zdroj surovin, pracovní síly i moci asyrského království, načež uvedu koncept války jako nástroje opakovanému ničení a tvoření světa po vzoru mytické kosmogonie. Následně se detailněji zaměřím na identifikaci nepřátel s mytickými démony a nepřáteli bohů, abych se poté věnoval konkrétním případům rituálního zacházení s tělem protivníka jako mučení, lov lebek, využívání nepřátel jako dopravních prostředků, či strážců v branách. V poslední části se zaměřím na obdobné zacházení s unesenými sochami králů a bohů, které byly chápány jako svého druhu živoucí entity a nakonec se i krátce zastavím nad otázkou, jestli bylo během války možné kromě lidí zabít i jejich bohy. U toho všeho si budu přitom neustále všimnout paralel mezi historickou a mytickou rovinou reality.

1.1 Královská ideologie a válečná mytologie

Válečná mytologie, kterou se tato práce zabývá, má své kořeny v sumerských tradicích města Nippur. Tamní chrám boha Enlila nebyl nikdy významným politickým centrem, měl však značnou náboženskou úlohu a politický vliv díky výsadní moci legitimizovat mezopotámské krále. Babylonie se stejně jako později Asýrie snažila během svého mocenského růstu toto náboženské centrum a jeho moc přesunout pod vlastní kontrolu, a to třeba i tím, že si po vzoru Nippuru vytvořila vlastní varianty tamních chrámů a obřadů, jimiž chtěla legitimizovat vlastní moc a ze své říše učinit i nové náboženské centrum. Součástí toho byla i snaha vstřebat postavu krále bohů a vládce světa Enlila svým vlastním lokálním bohem, stejně jako byl babylonský Marduk nebo asyrský Aššur.²

¹ Navzdory dodnes stále přežívajícímu klišé nelze říci, že by byli Asyřané nejkrutější a nejboječtivější kulturostarého Předního východu. V porovnání s ostatními však válku mnohem více veřejně tematizovali ve svých textech a v umění. Aura děsivé vojenské síly v čele s mocným králem porážejícím všechny, kdo se mu staví na odpor, která se neštítí žádných krutých praktik, byla nejspíše velice pragmatickou součástí asyrské královské ideologie, neboť s takovou pověstí mohla Asýrie porazit řadu nepřátel takřka bez boje. Viz Kateřina ŠAŠKOVÁ. *Duchovní svět staré Asýrie a jeho paralely a odlišnosti ve Starém zákoně*. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni. 2014. s. 1.

² Amar ANNUS. *The God Ninurta: In the Mythology and Royal Ideology of Ancient Mesopotamia*. Helsinki: University of Helsinki. 2002. State Archives of Assyria Studies vol. 14. [SAAS XIV.] s. 5, 9, 13-15; K.

Koncentrace moci do jediného člověka – krále – byla nanejvýš citlivou záležitostí. Král musel opakovaně dokazovat, že je ve své pozici právoplatně, že plní vůli bohů, dodržuje jejich zákony a správně plní svou roli, která měla svůj mytický vzor v postavě Enlilova syna, prince a válečníka, boha Ninurty. Jeho tradice obsahovala nejspíše řadu různých mýtů o jeho bojích s démonickými protivníky, z nichž se nám jich však zachovalo pouze několik. Jedná se o Lugale³, Angim⁴ a mýtus o Anzúovi⁵.

Lugale vypráví o Ninurtově tažení do hor proti démonu Asagovi a jeho armádě kamenů, epos o Anzúovi líčí Ninurtovo tažení proti démonickému zrádci z hor, po němž epos nese i své jméno, a Angim je zase líčením Ninurtova vítězoslavného návratu z horského tažení ve voze přivázejícím řadu válečných trofejí, kterou představují těla jeho poražených nepřátel. To vše dělá božský princ pro svého otce, a tato činnost je vzorem i pro pozemského panovníka, který pro krále bohů potlačuje vzpoury, válčí s cizími zeměmi a získává bohatou kořist. Svým vítězstvím přitom prokazuje svou legitimitu, protože není možné zvítězit bez přízně bohů, bez toho aniž by vítěz jednal v souladu s jejich vůlí a zákony.⁶

Ninurtovy mýty obsahovaly různé varianty několika základních motivů a schémat, které lze shrnout následovně:

1) narušení řádu a ohrožení královské moci reprezentované bohem Enlilem nepředvídatelnou, divokou a nebezpečnou démonickou bytostí (či bytostmi) z hor, z mezopotámské periferie, kam již moc aluviálních království většinou příliš nesahala

2) nalezení šampiona bohů v postavě královského syna, nejlepšího válečníka, který je obdařen požehnáními a magickými zbraněmi, jeho následná výprava do hor, kde se utká s narušitelem řádu

3) vítězství a návrat s kořistí zpět do centra světa ke královskému otci, syn je oslavován jako ten, kdo válkou obnovil řád a ochránil panství svého otce

Podobná struktura i motivy se objevují i v epických textech vyprávějících o válkách středoasyrských králů Tukulti-Ninurty I. a Tiglat-pilešara I., kteří jsou líčeni jako Enlilem či Aššurem vyvolení zachránci bojující proti proradným a zlým nepřítelům za účelem obnovení řádu.⁷

ŠAŠKOVÁ. *Duchovní svět staré Asýrie a jeho paralely a odlišnosti ve Starém zákoně*. s. 14-16, 24-31.

³Jméno nese podobně jako další mezopotámské texty podle prvního řádu, který v tomto případě zní LUGAL.E UD ME.LÁM.BI NIR.GÁL „Králi, bouře, jejíž zář skvělá je.“ Mýtus se dochoval ve dvou verzích. První je starobabylonská jednojazyčná verze v sumerštině nalezená v Nippuru, Uruku, Ur, Sipparu a několika dalších neidentifikovaných lokalitách. Druhá je sumersko-akkadská verze ze středoasyrského období nalezená v Aššuru a Ninive, a také z období novobabylonského a novoasyrského nalezená v Babylónu, Sipparu, Nippuru, Kalachu, Ninive a dalších místech. Prosecký ve svém překladu uvádí Lugale jako Ninurta, Asag a kameny. Viz Jiří PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná: mýty a legendy Babylónu*. Praha: Academia, 2010. s. 163-164.

⁴Také nazvaný podle první řádky AN.GIM DÍM.MA „Tys jako An.“ Tento text je méně epický a více hymnický než Lugale, a má také mnohem blíže k rituálu. Text mýtu byl rekonstruován z mnoha tabulek a fragmentů napsaných v sumerštině, jejichž většina pochází ze starobabylonského období z Nippuru, jsou však dochovány opisy ze středoasyrského Aššuru a Ninive, stejně jako z novoasyrského Ninive a Sultantepe a novobabylonského Nippuru. Prosecký jej v překladu uvádí jako Ninurtův návrat do Nippuru. Viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 199-200.

⁵V anglickojazyčné literatuře uváděn jako Epic of Anzu. Stejně jako v předchozích dvou případech se držím názvů, které se pro tyto mýty nejvíce vžily v anglickojazyčných textech. Český i anglický název je přitom poněkud zavádějící, protože jde spíše o epos, či mýtus o Ninurtovi, než o jeho nepříteli Anzúovi. Text mýtu je znám ve dvou verzích, v starobabylonské, jež byla nalezena v elamských Súsách, a poté středo- a novo- asyrské i babylonské, nalezené v Aššuru, Ninive a dalších lokalitách. Viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 208.

⁶Amar ANNUS. *The standard babylonian Epic of Anzu: introduction, cuneiform text, transliteration, score, glossary, indices and sign list*. Helsinki: University of Helsinki, c2001. State Archive of Assyria Cuneiform texts vol. 3. [SAACT III] s. xx

⁷Jiří PROSECKÝ. „Královské knihy“ staré Mezopotámie. Praha: Orientální ústav AV ČR, 1995. s. 48, 52.

Babylonský mýtus Enūma eliš⁸ na Ninurtovské motivy silně navázal, byť s několika rozdíly. Mytická válka je zde spjata se stvořením světa, kdežto u Ninurty se války s démony odehrávají ve světě již stvořeném, a nejsou tak o stvoření řádu a světa, jako spíš jen o jeho obnovení. Další rozdíl spočívá v tom, že hlavní hrdina, bůh Marduk, už není poslušným synem jako Ninurta, neboť si během svého tažení uzurpuje veškerou královskou moc jen a jen pro sebe, čímž ruší dvojici poslušného syna respektujícího a podřizujícího se moci svého otce, a sám se tak ve své roli stává jak válečnickým synem Ninurtou, tak vládnoucím Enlilem.⁹ I v Mardukově tradici se však znovu objevuje dvojice otce a syna po nippurském vzoru (byť ne v Enūma eliš), protože spolu s králem Mardukem se objevuje jeho syn Nabú, jednající jak jako Ninurta bojující pro svého otce, tak i jako jeho otec sám, časem si uzurpující většinu moci pro sebe sama.¹⁰

Ninurtova i Mardukova tradice a s nimi spjaté mýty a rituály se postupně stávají důležitou součástí i asyrské kultury, a především v novoasyrském období za vlády Sargonovců (Sargon II., Sinacherib, Asarhaddon, Aššurbanipal) hrají důležitou roli v královské ideologii asyrské říše. V textech těchto panovníků, které často dost obšírně pojednávají o válečných výpravách, se objevují motivy, výrazy nebo i celé obraty z Ninurtových mýtů a Enūma eliš. Války těchto králů tak nabývají značně mytologického a kosmického rozměru. Králové se ve své roli identifikují s hrdinským zachráncem Mardukem/Ninurtou a jejich političtí nepřátelé se zrovna tak stávají podlými mytickými nepřáteli těchto bohů.¹¹

⁸Fragmenty, z nichž byl celý mýtus sestaven, byly objeveny na mnoha lokalitách Asýrie (Ninive, Aššur, Kalach...) i Babylonie. Souhrnně jsou datovány do rozmezí přelomu druhého a prvního tisíciletí až roku 300 př. Kr. Samotné stáří mýtu je přitom stále otázkou, podle některých může sahát snad až do starobabylonského období a expanzivní politiky krále Chammurapiho. Viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 36-37.

⁹SAAS XIV. s. 37-9

¹⁰SAAS XIV. 5, 47-49

¹¹SAAS XIV. s. 94-101; SAACT III s. xxi

2. Nepřátelé a cizí země jako zdroj síly

Na mytické rovině je boj s nepřáteli situován vždy za hranice řádu, do neuspořádané, nezkultivované krajiny reprezentované buď horami (Ninurta) nebo mořem (Marduk)¹². Tento pohled je věrným zrcadlením historické reality, neboť podivný, exotický svět za hranicemi byl pro Mezopotámce vždy zdrojem nebezpečí, žila tu divoká zvířata a podivní lidé, kteří rádi kují pikle, útočí a bouří se stejně jako mytičtí nepřátelé bohů proti bohy ustanovenému řádu, jenž je reprezentován mezopotámskou nadvládou. Cizina je v mýtech i královských textech popisována jako nepřátelská hrozba, kterou má král povinnost pokořit a potrestat za její vzpurnost.¹³

Co však mýty ani královské texty otevřeně nepřiznávají je, že je cizina zároveň nezbytným zdrojem, z kterého řád čerpá a který nutně potřebuje k tomu, aby mohl fungovat a silít. Válka není pouze jedním ze zdrojů královny legitimacy, zkouškou, která má prokázat jeho právoplatnost, virilitu a přízeň bohů. Mezopotámským královstvím, jež vznikla v nížinách u velkých řek, například vždy chyběly nezbytné suroviny jako dřevo a kameny k budování měst, chrámů a královských paláců. Pro jejich získání bylo třeba s cizinci obchodovat, anebo se vydat na nebezpečnou dobovatelskou výpravu. Stejně tak si mezopotámská království při svém mocenském růstu jako v případě novoasyrské říše žádala zvířecí i lidské služebníky, řemeslníky a vojáky.

Při této analýze vycházím z pojetí vztahu společenského řádu a jeho opaku antropoložky Mary Douglas, která říká:

„Neřád narušuje řád, ale také poskytuje zdroj řádu. Řád znamená omezenost; ze všech možných prvků byl učiněn omezený výběr a ze všech možných vztahů byly použity jenom některé. Neřád je tedy neomezený, nebyl v něm vytvořen žádný řád, ale jeho potenciál řád vytvářet je nevyčerpatelný. A proto přestože chceme vytvářet řád, neznamená to, že neřád jednoduše zavrhneme. Víme, že je destruktivní pro existující řád, ale také že má svůj potenciál. Neřád symbolizuje nebezpečí a zároveň moc.“¹⁴

Neřád je nebezpečný, neboť má moc řád rozkládat. Mytickou variantou mocí

¹²Vzhledem k tomu, že starověcí Mezopotámci nežili s výjimkou bažinatého pobřeží Perského zálivu v blízkém kontaktu s mořem, tak se předpokládá, že motiv boje s mořem převzali od západních Semitů, kteří žili v kontaktu s mořem středozemním (viz např. ugaritský mýtus o Baalovi a Jamovi). Do Mezopotámie tento motiv mohli přinést nejspíše Amorejci, kteří se během 2. tisíciletí stali zakladateli řady mezopotámských dynastií. Viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 21; Motiv moře spolu s horami se stal aktuálním pro Asyřany začátkem prvního tisíciletí, kdy ze své severoirácké domoviny dobyli řadu okolních států a do sedmého století ovládli území od východního pobřeží Středozemního moře až k Perskému zálivu. Viz Paul COLLINS. Gods, Heroes, Rituals, and Violence: Warfare in Neo-Assyrian Art. In BROWN, B. A. a FELDMAN, M. H. (ed.). *Critical approaches to ancient Near Eastern art*. Boston: De Gruyter 2014. s. 620.

¹³Pro asyrské prostředí viz Carly Lorraine CROUCH. *War and ethics in the ancient Near East: military violence in light of cosmology and history*. Berlin New York: Walter de Gruyter, c2009. s. 21-22; pro sumerské počátky tohoto ostrého vnímání centra a horské periferie viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 165

¹⁴„Granted that disorder spoils pattern, it also provides the material of pattern. Order implies restriction; from all possible materials, a limited selection has been made and from all possible relations a limited set has been used. So disorder by implication is unlimited, no pattern has been realised in it, but its potential for patterning is indefinite. This is why, though we seek to create order, we do not simply condemn disorder. We recognise that it is destructive to existing patterns; also that it has potentiality. It symbolises both danger and power.“ Viz Mary DOUGLAS. *Purity and Danger: An Analysis of Concept of Pollution and Taboo*. London - New York: Routledge, 2002 (¹1966), s. 95; překlad dle Evelyne KOUBKOVÁ. *Motiv potopy písemnictví starověké Mezopotámie*. Praha 2013. Bakalářská práce. (Bc.). Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav filosofie a religionistiky, 2017-08-12. s. 32.

barbarských nájezdníků, kteří jsou přirovnáváni k potopě, spatřuji jak v mořské Tiamat, která se snaží zničit své děti, podobně jako si někdy moře bere pevninu jako něco, co mu patří, či obecněji jako voda, které se na symbolické rovině v mezopotámské tradici přikládá moc rozpouštět struktury¹⁵, tak i v Anzúovi, který má moc rozkládat vše, co existuje na jednotlivé prvky, z kterých je dané věc složena. Touto mocí rozloží šíp, který na něj Ninurta vystřelí, neutralizuje tak jeho moc a navrátí jeho složky do své předkulturní podoby.¹⁶ I přes nebezpečí, které neřád představuje, je však nezbytný k tomu, aby mohl řád fungovat a růst, aby nezkostnatěl, nevysušil se a nerozpadl, stejně jako mezopotámská města potřebující suroviny ke své renovaci, a pole vyžadují vodu Eufratu a Tigridu pramenící v nebezpečných horách. Řád se formuje z neřádu, který je jeho zdrojem a předpokladem, podobně jako v mýtu Marduk staví svět z těla akvatické Tiamat. Neřád je vždy ambivalentní silou, obohacující, životadárnou, ale i ničivou.

Podívejme se nyní blíže na jednotlivé prvky neřádu, jak s nimi bylo zacházeno, a jak se prolínala historická a mytická rovina reality.

2.1 Dřevo

Zmínka o tom, že král podle vlastních slov sám pokácel cedry v horách, je standardní opakující se součástí asyrských královských kronik a kácení stromů je zde součástí narativu, kdy král kácí na svém vítězném tažení v horách stromy proto, aby z nich mohl postavit palác, či strop nebo dveře do chrámu toho či onoho božstva. Kupříkladu král Aššurnasirpal II. během svého tažení do země Meḫru nechal pokácet stromy pro strop Ištarina chrámu Emašmaš, stejně jako svého královského paláce.¹⁷ Dřevo pro chrámovou bránu zase získává pokácením libanonských cedrů.¹⁸ Stejně tak před ním činil už král Tiglat-pilešar I.¹⁹, který svůj nově postavený palác Egallugalšarrakurkurra „Palác krále všech zemí“ i přímo nazývá „cedrovým palácem.“²⁰ Obraz dopravy cedrových trámů splavováním po řekách ze vzdáleného okraje světa až do centra říše je také jedním z témat asyrských palácových reliéfů.²¹

Stejně tak činí i legendární králové, jež byli asyrským panovníkům ideálními vzory a jež se snažili napodobovat. Asi nejslavnějším takovým případem je mytická výprava Gilgameše do cedrového hvozdu v libanonském pohorí, kde kácení stromů pro nová vrata do Enlilova chrámu následuje ihned po poražení démonického strážce hor Humbaby. Cedrové dřevo a Humbabova hlava jsou v příběhu pojaty jako hlavní válečná kořist, s kterou se

¹⁵I potopa v mýtu o Atraḫasīsovi je nástrojem k ničení toho, co bozi dříve stvořili.

¹⁶Anzu II 59-69. Viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 221-222.

¹⁷„I cut down logs for the goddess Istar of Nineveh, my mistress, for the roof of Emašmaš and for the roofs of my palaces.“ Viz Albert Kirk GRAYSON. *Assyrian Rulers of the Early First Millennium BC I (1114-859 BC)*. Toronto: University of Toronto Press, 1991. The Royal Inscriptions of Mesopotamia. Assyrian Periods. Volume 2. [RIMA II] s. 309. Podobně i s. 219, 298, 320; Nebo Šalmaneser III Viz Albert Kirk GRAYSON. *Assyrian Rulers of the Early First Millennium BC II (858-745 BC)*. Toronto: University of Toronto Press, 1996. 265 s. The Royal Inscriptions of Mesopotamia. Assyrian Periods. Vol. 3. [RIMA III] s. 17, 25, 34, 38, 51, 54, 60, 62, 64 a další.

¹⁸RIMA II, s. 320.

¹⁹RIMA II, s. 37, 42, 44, 53, 60.

²⁰RIMA II, s. s. 45.

²¹Jako třeba v paláci v Chorsábádu. Viz Ann SHAFER. The Assyrian Landscape as Ritual. In BROWN, B. A. a FELDMAN, M. H. (ed.). *Critical approaches to ancient Near Eastern art*. Boston: De Gruyter 2014. s. 728, 730.

hrdinové vrací zpět z daleké země.²² Humbaba také, nejspíš jako ztělesnění děsivosti a numinóznosti ohromného, pradávného hvozdu, sdílel se svým lesem i některé stromovité charakteristiky. Ve starší sumerské verzi příběhu je mu například jeho božská záře useknuta tak, jako se seká dříví.²³ Spojení cedrového dřeva s démonickými nepřáteli bohů se objevuje i v jednom mysticko-rituálním textu, kde je zapálené cedrové dřevo při rituálu souvisejícím s oslavou krále identifikovaným s Ninurtou vyloženo jako zapálené maso nejmenovaných zlých bohů, jehož vůně je má vyděsit a odehnat. Jinde jsou zase cedrová míza a med identifikovány jako tuk a hnis ptáka Anzúa.²⁴

Král stejně jako hrdina Gilgameš a bůh Ninurta putuje do dalekých zemí, prostupuje horami, poznává to, co leží na samém kraji světa a co ještě nikdy nikdo nespátlil, načež se s kořistí vrací zpět.

2.2 Kameny a kovy

Podobně tomu bylo i s nejrůznějšími druhy kamenů a kovů, kterých byl v aluviální Mezopotámii nedostatek, a tak se všechny získávaly z hor, ať už ke stavbě kamenných zdí, tvorbě reliéfů, soch králů i bohů, stejně jako vzácné kameny, jež se užívaly jak k tvorbě bohatě zdobených božských soch, tak i jako obětiny při zakládání domů a paláců.²⁵

Na mytické rovině tvoří kameny horskou armádu démonického Asaga, která je po své prohře v mýtu Lugale zcela odkázána na milost vítězného Ninurty. Ten poté v dlouhé pasáži určuje osud každého ze 49 kamenů tím, že mu buď žehná, nebo jej proklíná. Mnoho z těchto kamenů neznáme a jejich identifikace je ztížená tím, že jsou kameny popisovány mnohovrstevnatými metaforami, v kterých měli mezopotámští učenci velkou zálibu. K těm identifikovaným patří čedič (?), smírek, křišťál, karneol, lazurit, pazourek, markazit a antimonit. Jejich prokletí či požehnání je určeno jejich vlastním rozhodnutím, zdali se předtím v boji postavili po bok vzpurného Asaga a nebo účast v jeho boji proti Ninurtovi odmítly. Prosecký podotýká, že požehnané kameny odpovídají těm, jež byly spojeny s náboženským a panovnickým kultem (a z nichž se vyráběly plastiky, pečeti, reliéfy, šperky...) kdežto druhé skupině byl v mýtu jejich hříchem určen osud běžných pracovních nástrojů.²⁶

Tato epizoda je jak mineralogicko-kultovní aitiologií, která vysvětluje roli a účel každého kamene ve světě ovládaném bohy, ale i analogií k tomu, co dělá král s poraženými nepřáteli: je soudcem, jež jim na základě dobrých či hříšných skutků určuje osud.²⁷ Ať už však jejich sudba dopadne jakkoliv, všechny tím nějak Ninurta, či král, který jedná podle jeho

²²V 293-302 Viz Andrew R. GEORGE. *The Babylonian Gilgamesh epic: introduction, critical edition and cuneiform texts*. Oxford: Oxford University Press, 2003. s. 604-5

²³A. R. GEORGE, *The Babylonian Gilgamesh epic*, s. 144.

²⁴Text VAT 8917. Viz Alasdair LIVINGSTONE. *Mystical and mythological explanatory works of Assyrian and Babylonian scholars*. Winona Lake, Indiana: Eisenbrauns, 2007 (1986). s. 125, 131, 147. Pro med a mízu viz ibid. s. 179

²⁵Claus AMBOS. Building Rituals from the First Millennium BC. In BODA, M. J. and NOVOTNY, J. (ed.). *From the Foundations to the Crenellations: Essays on Temple Building in the Ancient Near East and Hebrew Bible*. 2010, s. 221-37.

²⁶J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 172-173; SAAS XIV., s. 162-168.

²⁷K Ninurtovým či královým nepřátelům jakožto hříšníkům a epizodě s kameny jakožto soudu s hříšníky viz Simo PARPOLA. Mesopotamian Precursors of the Hymn of the Pearl. In: WHITING, R. M. (ed.). *Mythology and mythologies. Methodological approaches to intercultural influences : Proceedings of the second annual Symposium of the Assyrian and Babylonian Intellectual Heritage Project held in Paris, France, Oct. 4-7, 1999*. 2001. s. 187-188.

božského vzoru, integruje do nového uspořádání světa, jež následuje po „potopě“ a chaosu války.²⁸ Podle Proseckého se v této mytické armádě kamenů skrývali „tvrdí a útoční obyvatelé z hor, jejichž podoba nabývala v obraznosti mezopotamských literárních textů nelidských a démonických rysů.“²⁹ Nutno také předeslat, že z těchto kamenů z hor jsou vyrobeny sochy ochranných zvířat a démonů stojících v branách paláců a chrámů. Motiv kamenů jakožto pokořených Ninurtových nepřátel se zde propojuje s obrazy dalších nepřátel, které Ninurta ve svých mýtech porazil a jež se tak staly součástí bohů ustanoveného řádu jako jeho strážci. Ninurta je bohem kamenů a kovů, neboť je to on, kdo je poprvé získal díky válečné výpravě do nebezpečných hor, a poté je přinesl svému otci Enlilovi jako součást válečné kořisti³⁰ a nejspíš právě proto jsou drahé kameny také darem, jež se předkládá králi bohů při středoasyrských korunovačních ceremoniích.³¹

2.3 Lidské a božské zdroje: deportace lidí a bohů

Příliv kořisti ve formě vzácného zboží, kovů, uměleckých předmětů, zbraní a dalších pokladů z dobytelských tažení byl obrovský, krom toho byl odváděn ještě dobytek, ovce, kozy, koně a velbloudi. Zprávy se někdy chlubí, že výsledkem byl takový přebytek, že i vzácné zboží bylo cenově přístupné obyčejným lidem.³² Po dobytí území musely pokořené země platit krom daní i tribut ve formě místních specialit. Féničané měli například dodávat purpurové látky, cedrové dřevo, lidé ze Zagrosu zase koně, z hor se přivážely kovy a kamení.³³

To samé platilo i pro pracovní sílu. Asýrie, vyhladovělá počty odvedených vojáků, potřebovala pracovníky v zemědělství a na své velkolepé stavební projekty. Velká část válečné kořisti a řemeslníků z řad deportovaných poražených tak šla na opravu starých, či stavbu nových královských paláců, chrámů a na práci při zakládání nových měst. Na Sinacheribových reliéfech z Ninive je dokonce vidět, jak tito zajatci na příkazy svých asyrských pánů přepravují materiál na výstavbu těch paláců, z nichž máme právě tyto reliéfy. Výtvoři samotné tak vyprávějí o svém vlastním stvoření, k němuž došlo díky králově válečnické moci.³⁴ Asyrská říše také potřebovala mnoho lidí pro obydlení vysídlených, opuštěných, či zcela nově založených měst. Deportace poražených je v historii starověkého Předního východu poměrně běžná, Asyřané však tuto praxi zvláště během novoasyrského období značně zintenzivnili a odhaduje se, že za dobu jejich vlády bylo deportováno až 4,5 milionu lidí³⁵, což je vzhledem k předpokládané velikosti tehdejší světové populace ohromné množství.

Deportovaní nepochodovali jako zajatci, i když podle soupisů ukořistěného bohatství víme, že byli počítáni jako součást válečné kořisti a byli její součástí i při rituálech králova triumfálního návratu z tažení, kdy se mimo jiné veškerá kořist předváděla lidem. Brali

²⁸Zde se nabízí analogie ke kosmické potopě známé z mýtu o Atrahasisovi, po níž dochází k novému určení osudu pro různé skupiny lidí. Objevuje se zkrácení lidského života, celibát některých kněží, neplodnost žen, a smrt novorozeňat, jež mají bránit novému přemnožení lidstva, které bylo důvodem jeho vyhlazení potopou. Viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 262.

²⁹J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 165.

³⁰Ivan HRUŠA. *Bohové, chrámy, obřady a lidé: náboženství staré Mezopotámie*. Praha: Vyšehrad, 2015. s. 65.

³¹SAAS XIV. s. 164.

³²Marc VAN DE MIEROOP. *Dějiny starověkého Blízkého východu okolo 3000-323 př. Kr.* Praha: Academia, 2010. s. 228.

³³Ibid.

³⁴P. COLLINS. *Gods, Heroes, Rituals, and Violence*, s. 635-636.

³⁵M. VAN DE MIEROOP. *Dějiny starověkého Blízkého východu okolo 3000-323 př. Kr.* s. 228.

si s sebou svůj majetek, rodiny a zvířata. Přesun navíc neprobíhal z dobytých území do Asýrie, ale spíše do jiných částí říše, které bylo třeba zalidnit. Sargon II. například přesunul Araby z pouští do Samaří, Aššurbanipal zase při dobytí Kirbítu přesunul jeho obyvatele do Egypta, ale vládce Kirbítu si přitom vzal s sebou do Asýrie. Jindy to byli zase Babyloňané, kdo byl vícekrát deportován do různých částí asyrské říše. Nejznámějším a asi nejlépe zdokumentovaným příkladem masové deportace je přesun Izraelitů z Judeje do Mezopotámie, který zobrazuje i reliéfní scéna v Ninive, kde vidíme obyvatele Lachiše, muže, ženy a děti nesoucí svůj majetek a vezoucí ho na kárách tažených osly.³⁶

Po cestě měli vojáci povinnost se o ně starat, dobře živit, a když dorazili do své destinace, byli stejně právoplatnými občany říše jako všichni ostatní. Mnoho deportovaných mužů se také mělo stát součástí armády, někteří byli dokonce královými osobními strážci.³⁷

Potřeby armády v počtu odvedenců převyšovaly možnosti vlastní Asýrie, a proto Asyřané často ihned po dobytí nějakého území začlenili tamní muže do vlastních vojenských sil. Texty ze zbrojnice v Kalachu například říkají, že ihned po dobytí Samaří v Izraeli byly tamní vozové jednotky přiřazeny k asyrské armádě. Asyrská armáda obsahovala různé skupiny mužů ze všech koutů tehdejšího světa.³⁸ U specialistů z těchto zemí, jejichž řady byly složené především z jízdy a zkušených posádek válečných vozů, Asyřané učili a trénovali i své čerstvé odvedence. Boj na vozech vyučovali instruktoři z Núbie a palestinského Samaří, kavaléristy učili specialisté z Urartu.³⁹ Silné koně pro svou jízdu a spřežení válečných vozů získávali Asyřané z nejkvalitnějších dostupných chovů tehdejšího světa, tedy z Egypta a Núbie. Král Aššurbanipal ve svých análech například vypráví, jak po vítězné bitvě s egyptským králem núbijského původu Tandamaném získal jako kořist právě ony silné tažné koně. Rychlé jízdní koně zase Asyřané získávali z Urartu, Manneje či Médie a z těchto zemí také pocházeli specialisté nezbytní pro jejich výcvik, stejně jako pro výcvik umění jízdy na koni.⁴⁰

Během mezopotámských válek byly běžně krom samotných populací unášeny i sochy jejich králů a bohů. Nešlo však jen o způsob rituálního ponížení. Věřilo se totiž, že ztrátou těchto soch přicházelo dobyté město také o nezbytnou ochranu a moc, kterou mu bozi svou přítomností poskytovali.⁴¹ V mýtu o Errovi například Marduk varuje, jaké katastrofy (jako například potopa) hrozí, pokud by z jakéhokoliv důvodu musel opustit své sídlo v Babylonu: „Uvolní (se) spojení [nebes a země, vody] se vzedmou a zaplaví zemi, zářící [den] se v temnotu [promění]“ Zvedne se i bouře a zakryje hvězdy, zlý vítr bude vát a zatemní zrak lidí a objeví se démoni.⁴²

³⁶Zainab BAHRANI. *Rituals of war: the body and violence in Mesopotamia*. New York: Zone Books, 2008. s. 177-179.

³⁷Z. BAHRANI. *Rituals of war*, s. 179-180.

³⁸M. VAN DE MIEROOP. *Dějiny starověkého Blízkého východu okolo 3000-323 př. Kr.* s. 227.

³⁹Pro stručný přehled viz Jiří PROSECKÝ a kol. *Encyklopedie starověkého Předního východu*. Praha: Libri, 1999. s. 410. Heslo vojsko; Pro detailnější informace viz Stephanie DALLEY. *Foreign Chariotry and Cavalry in the Armies of Tiglath-pileser III and Sargon II. Iraq*. 1985, vol. 1, s. 31-48.

⁴⁰Kateřina ŠAŠKOVÁ. „Na rozkaz Aššura, mého pána...“ Novoasyrská armáda ve světle dobových reliéfů. In OBUCHOVÁ, L. and CHARVÁT, P (ed.). *Stát a státnost ve starém Orientu: soubor studií pracovní skupiny „Člověk a krajina v dějinách“*. 2006. s. 103-104.

⁴¹Shana ZAIA. State-Sponsored Sacrilege: „Godnapping“ and Omission in Neo-Assyrian Inscriptions. *Journal of Ancient Near Eastern History*. 2015, vol. 2, no. 1, s. 19-20.

⁴²Mýtus o Errovi I 170-175. Viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 377. Mýtus o Errovi je obecně pokládán za tzv. „konstruovaný mýtus“, jenž reflektuje konkrétní historické události (které však nelze přesně identifikovat) na teologické a mytologické rovině. Zdůvodňuje totiž samu existenci válečných pohrom, které mohou postihnout jakoukoliv říši a je tak vlastně i varováním pro budoucnost. Viz ibid s. 364. Na jedné tabulce

Stejný princip fungoval i naopak, čím více bohů bylo na jednom místě, tím větší byla ochrana. Sochy bohů tak byly záměrně unášeny a shromažďovány na jednom místě, aby koncentrovaly božskou moc a ochranu. Některá válečná tažení se také vedla primárně proto, aby se unesené sochy spolu s jejich ochrannou mocí přivedly zpět.⁴³ Kupříkladu babylonský král Nabúkadnesar I. vytáhl na Elam právě proto, aby získal zpět ukořistěnou sochu Marduka.⁴⁴ Díky tomu, že ji vybojoval zpět, si získal slávu natolik velkou, že literární tradice vyprávějící o této pro Babylon mimořádně důležité události žila přinejmenším ještě pět set let.⁴⁵

V královských kronikách vidíme ohromnou popularitu a rozsah, kterou deportace bohů nabyly za vlády asyrských panovníků. Unesené sochy jsou uváděny v seznamech válečné kořisti vedle zajatých členů královských rodin a jejich bohatství. Sochy unesených bohů poraženého nepřítele mohly být snad i součástí triumfálních procesí, kde se předváděla válečná kořist včetně zajatců.⁴⁶ Nápadným rysem těchto únosů bohů přitom je, že často nejsou uváděna jejich jména, ale jsou označováni prostě jako bozi cizích králů a měst. Je možné, že toto velice pravděpodobně záměrné opomíjení jmen v kultuře, která na jména kladla velký důraz, mělo být svého druhu prevencí před možnou pomstou unesených bohů.⁴⁷ Zmiňování božských jmen by na sebe mohlo zbytečně přitáhnout pozornost bohů poté, co útočník provedl velice svatokrádežný akt.⁴⁸ Pokud Asyřané jména unesených bohů přece jen zmínili, tak jen v případě po jejich vrácení ze zajetí do původní domoviny.⁴⁹ Takový akt byl poté projevem královy zbožnosti a naplňoval ideál krále jakožto toho, kdo ve své moci uděluje také milost.⁵⁰

2.4 Válka jako kosmogonie

Jsem toho názoru, že pokoření cizinci, z nichž se verbují jak válečníci do armád, tak pracovníci na stavebních projektech a noví obyvatelé vykliděných měst, jsou si se zvířaty, dřevem i nerostnými surovinami velice blízcí v tom, že jde o prvky neřádu, které však řád sám nezbytně potřebuje, aby se mohl obnovovat, žít, růst a sílit. Ačkoliv kameny a stromy na rozdíl od živých lidí nekonají vzpoury a nejsou vojensky nebezpečnými bytostmi, tak na mytické rovině ožívají nebo mají démonické strážce, a sdílejí obdobné nebezpečné charakteristiky jako ti, kteří ve vzdálených nebezpečných krajinách žijí na ne-mytické rovině. Lidé, zvířata, nerostné suroviny (a jak ještě uvidíme, tak i démoni) na mytické rovině splývají a představují různé podoby neřádu, nad kterým je třeba zvítězit a poté jako kořist přinést zpět do řádu a tím jej posílit.

Deportace měla nejspíše také za účel jednoduše přetnout pouta daného etnika k jejich zemi a s ní spjatými kulty jejich bohů, které byly často lokální. Díky tomu potom docházelo ke

nalezené v Tarbisu, nalezené při odkrývání tamního chrámu boha Nergala, je z jedné strany napsaný mýtus o Errovi a na druhé o Anzúovi, což lze vysvětlit jak značnou podobností svých incipitů, tak snad i tím, že byly oba příběhy chápány jako vzájemně si blízké tím, že vyprávějí o překonání zhoubného chaosu ve světě lidí. Ibid. s. 208.

⁴³Z. BAHRANI. *Rituals of War*, s. 79-80; Zainab BAHRANI. *The Graven Image: Representation in Babylonia and Assyria*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2003. s. 174.

⁴⁴Bahrani také říká že: „...some wars at least were fought primarily as image wars.“ viz Z. BAHRANI. *The Graven Image*, s. 177.

⁴⁵J. PROSECKÝ. „Královské knihy“ staré Mezopotámie. s. 5-6.

⁴⁶Collins tak interpretuje i scénu asyrských vojáků nesoucích blíže neidentifikované sochy božstev na nosítkách, v centrální části paláce v Nimrudu. Viz P. COLLINS. *Gods, Heroes, Rituals, and Violence*, s. 634.

⁴⁷S. ZAIA. *State-Sponsored Sacrilege*. s. 19.

⁴⁸S. ZAIA. *State-Sponsored Sacrilege*. s. 26-27.

⁴⁹S. ZAIA. *State-Sponsored Sacrilege*. s. 22

⁵⁰S. ZAIA. *State-Sponsored Sacrilege*. s. 33

kulturnímu, etnickému a náboženskému míšení v rámci vítězné říše. Když byla původní identita narušena a lidé přesunuti, tak nabyli novou identitu a byli králem uznáni jako noví plnohodnotní občané říše.⁵¹

Takovéto ohrožení původní identity spjaté s rodným městem a jeho kultem vysvětluje, proč byla deportace chápána i jako velice obávaný trest a byla součástí kleteb a varování při porušení politické úmluvy. Známe ji tak i z věštebných textů jako jedno z hrožících nebezpečí ve věštbách prorokujících temnou budoucnost. Byla tedy chápána i jako trest bohů za porušení jimi stanoveného řádu, který spočíval ve zničení původní lokální identity.⁵² Systematickým oslabováním původní národní identity se tak asyrští králové snažili zamezit jedné z věcí, které se při své vládě obávali nejvíce, a to vzpoury a rebelie vůči centrální královské moci,⁵³ která je také jedním z ústředních témat mytických střetnutí s démony Anzúem a Asagem. Podle Bahrani se také systematická destabilizace lokálních komunit stávala nástrojem organizace, neboť pomáhala udržovat v říši klid a snižovat napětí, které mohlo snadno vyústit v další vzpouru tím, že rekonfigurovala dosavadní řád, který byl válkou zničen a transformován.⁵⁴ Přesun a únos lidí a jejich bohů se tak pochopitelně stává rituálem, magickým aktem, jenž mění podobu a uspořádání světa, neboť to jsou právě lidé a jejich monumenty, města, sochy králů a bohů, a rituály k jejich domovině se vážící, které utváří strukturu světa, a které ji také zruší či změň, dojde-li k jejich zničení či přesunu.⁵⁵ Tento přesun sloužil i asyrské snaze přeorganizovat prostor tak, aby vyhovoval asyrské ideologii a kosmologii, jejich vlastního pohledu, který potvrzoval, že oni sami jsou středem lidské části vesmíru a bohy určenými vládci světa.⁵⁶ Na základě toho všeho se domnívám, že lze deportace vnímat jako paralelu mytického tvoření světa v Enūma eliš, díky sdílenému motivu budování světa z těla pokořeného nepřítele.

Budování chrámů a měst, jež následuje po válečném běsnění a pokoření nepřítele, lze také chápat jako paralelu Eova a Mardukova konání v Enūma eliš, neboť i tam následuje stavba chrámů bezprostředně po válečném pokoření sil neřádu.⁵⁷ Oprava či budování hradeb mají svoji mytickou paralelu zase jak u Ninurty, který po svém vítězství nad Asagem a jeho armádou kamenů staví na kraji světa mohutnou hradbu⁵⁸, tak ve slavné hradbě města Uruku, kterou se pyšní legendární král Gilgameš.⁵⁹ Panovníkova stavitelská a zakladatelská činnost je součástí jeho identity, protože je jeho povinností jednat po vzoru legendárních králů a božských hrdinů. Je také demonstrací jejich moci, která dokazuje boží přízeň (neboť vítězství

⁵¹Daniel I. BLOCK. *The gods of the nations: studies in ancient near eastern national theology*. Grand Rapids (MI): Baker Academic, 2000. s. 105-106.

⁵²Z. BAHRANI. *Rituals of war*, s. 178.

⁵³Daniel SARLO. *The Economics of Mass Deportation in the Neo-Assyrian Period under Tiglath-Pileser III (744-727 BCE)*. [online] Toronto, University of Toronto. Near and Middle Eastern Civilization. April 26 2013 [cit. 2017-08-12] úplný text dostupný z WWW: http://www.academia.edu/3463490/The_Economics_of_Mass_Deportation_in_the_Neo-Assyrian_Empire_under_Tiglath-Pileser_III s. 3-4. Ve svém článku se však věnuje pouze politickým aspektům deportace a náboženský význam zcela vynechává.

⁵⁴Z. BAHRANI. *Rituals of war*, s. 180.

⁵⁵„The deportation of populations and the theft of monuments were part of the reconfiguration of space in territorial expansion. If territory or space is marked by people and monuments, that space is reconfigured when these are moved, shifted, destroyed, or relocated. That this process is turned into a ritual or performative magical act is not surprising.“ Viz Z. BAHRANI. *Rituals of war*, s. 218-219.

⁵⁶Z. BAHRANI. *Rituals of war*, s. 163.

⁵⁷Enūma eliš I 65-77, V 121-129. Viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 39, 57.

⁵⁸Lugale VIII 351, 353-354. „Jak velkou hradbou tvář země ohradil,“ a „Hrdina moudře jednal, zahradil všechna města, mohutné vody kamenem spoutal(?)“ viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 185.

⁵⁹I 11-19 Viz A. R. GEORGE, *The Babylonian Gilgamesh epic*, s. 539.

bez přízně bohů není možné), a tedy i součástí legitimizace královské moci.⁶⁰

Každé nové budování měst a jejich součástí je v Mezopotámii také opakováním mytického stvoření. Proto se zde setkáváme s kosmogonickými mýty velice často právě v rituálních textech doprovázejících rekonstrukce a nové stavební projekty. Jedna z věcí, kterou se přitom mýtus Enūma eliš liší od ostatních (neválečných) kosmogonických látek, je neoddělitelná vazba mezi ničením a tvořením⁶¹. Zastavme se nyní na chvíli u toho, jak se tímto motivem v Enūma eliš operuje.

Na počátku stojí dvě mořské entity, Apsú a Tiamat, které jsou jak božstvy, tak i kosmickými oblastmi, sladkým a slaným mořem, jejichž vody se mísí. Tyto dvě bytosti zplodí několik generací bohů, z nichž zástupce té poslední, bůh Ea, svého praotce Apsúa zabije, zbaví božské koruny a z jeho těla vytvoří svůj chrám, první stavbu ve vesmíru. Zabití Apsúa je pro Eu a další mladší bohy nezbytným krokem k vlastní sebezáchově, neboť se je jejich praotec rozhodl zničit. I zde se tedy objevuje častý motiv známý i z Ninurtových mýtů a mezopotámské politiky, tedy že válka je legitimní pouze jako obranná reakce na ohrožení života a bohy vytvořeného řádu. V reakci na smrt svého partnera Tiamat zplodí armádu monster a chystá pomstu, stejně jako dokončení Apsúova záměru zničit mladé bohy a jimi vytvořené struktury. Na tuto sílu už Ea ani ostatní nestačí, a tak povolají jeho syna boha Marduka, kterého vyvolí jakožto svého šampiona a budoucího krále. Při iniciaci do této role je přitom Mardukova nově nabytá moc manifestována prostřednictvím zkoušky, kdy jeho slovo nejprve zničí, a poté opět stvoří jedno souhvězdí. I v tomto případě destrukce předchází tvoření. Po následném boji Marduk zabije Tiamat a z jejího těla tvoří svět. Její generál Kingu je také zabit a jeho tělo je užito ke stvoření lidí, božích služebníků.⁶² Posledním případem, kdy destrukce předchází novému uspořádání je, když Marduk zlomí zbraně zbytku Tiamatiny armády, načež je jako strážce umístí do Eova chrámu v Apsú. Moc krále světa se zde tedy opakovaně tematizuje skrze moc nad ničením a tvořením.⁶³

Zabíjení a nejrůznější manipulace s těly nepřátel jsou zde nezbytnou součástí jakéhokoliv nového tvoření, ať už je to tvoření světa z těl nepřátel, prvních chrámů, lidských služebníků, či zkrocení a podřízení démonických sil na mytické rovině, či stavba a oprava měst a chrámů, zisk nezbytných stavebních surovin, osidlování vyliďněných či nových měst masou zajatých nepřátel, rekrutování řemeslníků, vojáků a válečných zvířat na rovině historické. Mezopotámský král následující tento božský vzor tedy při každé válečné výpravě do cizí země a následném návratu opakuje Mardukovo stvoření světa. Válka je potom kontinuálním tvořením nového řádu, skrze ničení a porobení nepřátelských sil neřádu.

Než se podíváme na rituální mučení a ponižování nepřátel, u kterého lze nalézt řadu paralel s mezopotámskými válečnými mýty a které bylo důležitou součástí budování nového řádu, tak se ještě na chvíli zastavíme u vztahu mezi politickými a mytickými nepřáteli mezopotámských králů a jejich bohů.

⁶⁰ Věra TYDLITÁTOVÁ. *Symbolika hradeb a bran v hebrejské bibli*. Praha: Triton, 2010. s. 23.

⁶¹ Andrea SERI. The role of creation in Enūma eliš. *Journal of Ancient Near Eastern Religions*. 2012, vol. 12, no. 1. s. 5-8.

⁶² Motiv člověka stvořeného z božstva, které se staví právoplatným králům vesmíru na odpor a vzpouzí se vůči jejich moci, se přitom objevuje i v mýtu o Atrahasisovi.

⁶³ A. SERI. The role of creation in Enūma eliš. s. 10-26.

3. Role nepřátel a jejich démonizace

Démonizace nepřátel měla v Mezopotámii dlouhou tradici. Výše zmiňovaná souvislost mezi mytickými kameny a historickými barbary z hor v mýtu Lugale rozhodně není výjimkou. (viz číslo) Už ve skladbě známé jako „Narám-Sínova legenda z Kúty“ nebo též „Narám-Sín a nepřátelské hordy“, jež pochází zřejmě už ze starobabylonského období, a která byla dobře známá i v novoasyrském období, vidíme, jak jsou barbaři z hor popisováni jako nelidské bytosti šířící zkázu a zmar. Skladba vypráví, jak byl kdysi celý svět akkadského krále Narám-Sína zaplaven hordami nepřátelských válečníků, kteří přišli ze své horské domoviny, a jejichž síla byla tak strašlivá a pohlcující, že Narám-Sín zachvátily pochyby, zdali to jsou vůbec lidé. I jejich vzezření je přitom líčeno velice monstrózně, neboť mají tělo koroptve skalní, tvář krkavce, a jejich nelidskost podtrhuje i to, že jejich kojnou byla strašlivá bohyně Tiamat. Nevěda, zdali se jedná o demony či smrtelníky, poslal Narám-Sín jednoho ze svých mužů s jehlicí, aby zjistil, jestli z jejich ran vytéká krev či ne, jestli jde o smrtelníky a je-li vůbec možné je zabít.⁶⁴ Stejný motiv se nachází i ve fragmentech kroniky krále Samsu-iluny, krále první dynastie Babylonu, syna slavného Chammurapiho, jejíž dva fragmenty pochází z Aššurbanipalovy knihovny v Ninive. Zde však nejsou démoničtí nepřátelé Gutejci jako v případě Narám-Sína, ale nejspíše Kassité, budoucí vládci Babylonie, kteří tou dobou ještě jakožto barbaři z divočiny začali teprve pronikat na babylonské území.⁶⁵ Sumerské „Prokletí Akkadu“ zase Gutejce, jež nechal Enlil sestoupit z hor, popisuje jako napůl lidské a napůl zvířecí divochy:

„Lidi (ostatním) nepodobné, jež k zemi nepatří,
Gutejce, lidi nespoutané,
s rozumem lidským (leč) instinktem psím (a) opičím zjevem“⁶⁶

V kompozici známé jako „Nárek nad zkázou Sumeru a Uru“ se zase o Gutejcích říká, že ačkoliv vypadají jako lidé, tak je „k lidem počítat nelze“, místo jazyka štěkají jako psi, neznají společenský řád, a když sestoupili z hor, tak „vlna za vlnou jak kobylinky pokryly zemi.“⁶⁷ Skladba Utu-chegala z V. dynastie v Uruku, jenž Gutejce nakonec porazil, je pro změnu popisuje jako „zubatého hada z hor.“⁶⁸

Výše uvedený příběh o Narám-Sínovi je skvělou ukázkou jedné ze dvou hlavních rolí, kterou nepřátelé-démoni v mezopotámské kosmologii sehrávají. Narám-Sín je zde označován za zpupného vládce, který svou arogancí a ignorováním vůle bohů přivolal sobě a své říši těžké rány osudu. V sumerském „Prokletí Akkadu“ a také „Kronice chrámu Esagil“ z novoasyrského a novobabylonského období je zase Narám-Sín obviněn z poboření a znesvěcení Enlilova chrámu v Nippuru, což bylo příčinou Enlilova hněvu, jehož důsledkem byl právě vpád barbarských Gutejců.⁶⁹ Tento motiv nalézáme i ve skladbě známé jako „Sargonův hřích“ z novoasyrského období.

⁶⁴J. PROSECKÝ. „Královské knihy“ staré Mezopotámie. s. 19-23.

⁶⁵Jiří PROSECKÝ. *Když království sestoupilo z nebes: mezopotámské kroniky od časů nejstarších až do doby perské vlády*. Praha: Academia, 2015. s. 122.

⁶⁶J. PROSECKÝ. *Když království sestoupilo z nebes*, s. 55-56.

⁶⁷Nárek nad zkázou Sumeru a Uru. Viz *Mýty staré Mezopotámie: sumerská, akkadská a chetitská literatura na klinopisných tabulkách*. Ze sumerských, akkadských a chetitských originálů podle různých vydání přeložil a komentářem opatřil Blahoslav Hruška, Lubor Matouš, Jiří Prosecký a Jana Součková. Praha: Odeon, 1977, 37.

⁶⁸J. PROSECKÝ. *Když království sestoupilo z nebes*, s. 57, 59.

⁶⁹J. PROSECKÝ. *Když království sestoupilo z nebes*, s. 53-55, 101-108.

Zde se král Sinacherib zamýšlí nad temným osudem svého otce Sargona II. „jenž v nepřátelské zemi byl zabit a v domě svém pochován nebyl.“ Smrt krále v bitvě obohacená ještě o tragický fakt, že jeho tělo nemohlo být pohřbeno se všemi nezbytnými rituály, byla značně neobvyklou událostí, něčím, co muselo být pro Asyřany velice traumatizující katastrofou, vzhledem k tomu, jak důležitou postavou král byl a nakolik byl jeho osud provázán s osudem celé říše. Sinacherib, kterého otázka smrti jeho otce velice tížila, tak uložil svým věštcům, aby zjistili, proč musel skonat tak strašnou smrtí a ti mu po tázání se bohů odpověděli, že Sargonovým hříchem bylo, že „bohy [země Aššuru příliš uctíval,] nad bohy země Akkadu je [postavil ..., slova] přísahy krále bohů ne[sřežil].“ Za narážkou na porušení přísahy se zřejmě skrývá odkaz na Sargonovo porušení smlouvy s Babylonií a jeho následné dobytí tohoto království.⁷⁰

Pokud se tedy král zprotiví vůli bohů, tak se sám staví do pozice, v níž jsou obvykle démoni a jeho političtí nepřátelé. Stává se tím, kdo narušuje božský řád svou zpupností, svéhlavostí, ignorancí a nerespektováním daných pravidel. Když král takto selže ve své roli posla boží vůle a ochránitele bohy stanoveného řádu, tak se z jeho nepřátel stávají nositelé trestu, jež má narušitele potrestat a zničit. Z nepřátel se tehdy stává nástroj božího trestu, přičemž se v této funkci stávají potopou⁷¹, jež je vždy nástrojem krále bohů ke zrušení toho, co narušuje bohy určený řád v lidské sféře kosmu.

Druhou rolí nepřátel je neustálé pletichaření, vzpouzení a nebezpečí narušování božího řádu, který musí být ochráněn.

Například odmítnutí platit vazalský tribut bylo v asyrských královských inskripcích považováno za „hřích“ (*hītu*), neboť smlouvy s vazalskými státy se uzavíraly ve jménu bohů a jejich porušení bylo tak zcela pochopitelně porušením božského řádu, hříchem, ale i vzpourou. Král táhnoucí proti rebelům tak navazuje na jeden z klasických Ninurtoých motivů a jedná stejně jako jeho božský vzor, řád napravující a spravedlnost sjednávající. Z eposu Tukultí-Ninurty víme, že *casus belli* proti babylonskému (kassitskému) králi bylo jeho porušení uzavřené dohody, což instantně zbavovalo Babyloňany-Kassity božské podpory a zároveň opravňovalo asyrského krále k útoku a anexi. Král měl skrze svůj božský vzor přímo povinnost v ten moment do války vyrazit. Básník popisuje, jak bozi díky Kassitovu prohřešku opustili svá babylonská města a zanechali je tak bezbranné, napospas destrukci.⁷² Nepřátelé, kteří zlovolně pletichaří a osnují zlo, jsou důležitým motivem pravidelně se objevujícím v královských textech⁷³, kde hraje roli legitimizace válečné výpravy a následných jatek, a jehož mytický zrcadlový obraz můžeme najít kupříkladu v Enūma eliš, kde se

⁷⁰J. PROSECKÝ. „Královské knihy“ *staré Mezopotámie*. s. 59-60.

⁷¹Kupříkladu když v „Prokletí Akkadu“ spatří Narám-Sín Gutejce ve snu, tak jsou: „Bouře ječící, jež celou zemi si podrobuje.“ Viz J. PROSECKÝ. *Když království sestoupilo z nebes*, s. 55. Gutejci ničící na příkaz Enlila město jako potopa se objevují i v sumerském Nářku nad městem Uru. Viz SAAS XIV. s. 131; Pro český překlad viz *Mýty staré Mezopotámie* s. 49-66.; Jako potopa jedná i hříšný elamita Kudur-nanchundi, jenž „se rozhněval a všechnen lid země Akkadu smetl jako povodeň. Babylon a všechny vznešené svatyně v pustinu proměnil, Marduka, mocného pána, odstranil z jeho královského sídla.“ Plenící nepřátelé jsou zde nepřímo nástrojem božího trestu, který je důsledkem lidské hříšnosti, díky které Marduk s ochrannými duchy Babylon opustil a nechal ho tak napospas zlým silám. Viz J. PROSECKÝ. „Královské knihy“ *staré Mezopotámie*. s. 39, 104-105; Přirovnání nepřátel k zhoubné potopě známe i z fragmentu kroniky Tiglat-pilešara I o plenění Asýrie Aramejskými kmeny: „Jak vlny zběsilých vod se] kmeny Aramejců [množily, úrodu země Aššuru pus]tošily...“ viz J. PROSECKÝ. *Když království sestoupilo z nebes*, s. 191

⁷²Pavel ČECH. Chaos, ba přímo tohuvabohu ve Starém zákoně. In VÍTEK, T.; STARÝ J.; ANTALÍK, D. (ed.). *Řád a chaos v archaických kulturách*. Praha: Herrmann & synové, 2010. s. 93; SAAS XIV. s. 96.

⁷³Např. Sargon, Aššurbanipal a Asarhaddon viz Daniel David LUCKENBILL. *Ancient records of Assyria and Babylonia*. Volume II. Chicago: University of Chicago Press, 1927. s. 109, 200, 250, 294-295, 301, 306, 324, 330, 349

o armádě Tiamatiných démonů říká že:

„Sroceni se postavili po bok Tiamatě.
Zuří, ve dne i v noci ustavičně pletichaří.
Po bitvě dychtí, hněvem se chvějí, běsní.
Sešli se v radě, aby uchystali boj.“⁷⁴

Pokud je řád narušen, ať už jakkoliv, král musí zasáhnout, neboť je to jeho posvátná povinnost. V momentě, kdy se vydává do akce, aby napravil narušený řád určený králem bohů, tak jedná stejně jako Ninurta, který tím mstí svého otce Enlila. Ninurtovo epitetum „Mstitel Assyrie“⁷⁵ užívali například i králové Aššur-reša-iši I⁷⁶ a Aššurnarsipal II⁷⁷, který v kontextu své role mstitele uvádí, že vždy jednal správně a s pomocí Aššura a Šamaše (tedy asyrského Enlila a boha spravedlnosti) ničil opevněné nepřátele v horách a jejich prince jako kdyby „sekal rákos.“⁷⁸ Stejný idiom užil i Šalmaneser III., když vytáhl do boje.⁷⁹ Mocným synem a mstitelem otce svého se stává pochopitelně i Marduk během svého tažení v Enūma eliš.⁸⁰ Mějme také na paměti, že asyrský král se stává králem podobně jako sám Marduk především díky válce, a prokázání své výsadní schopnosti ochraňovat struktury a bránit je před neřádem, který hrozí jejich regresí a rozkladem.⁸¹

Tak jako král je vždy ztělesněním Ninurty, či Marduka tak i nepřítel (*nakru*) je vždy ztělesněním zla. Podle asyrských královských nápisů to vypadá, že navzdory značné různorodosti zemí, s kterými Asýrie bojovala, existoval pouze jeden Nepřítel. Že všichni protivníci asyrských králů byli chápáni jako jeden koherentní celek. Když Sinacherib mluví o bitvě u Halule, tak nazývá Babyloňany *gallê lemnûti* „zlí démoni“, a Aššurbanipal mluví podobně o Tugdammê, králi Cimmaňanů.⁸² Démon *Gallû* byl přitom na mytické rovině jedním z válečníků Tiamatiny armády. Když Sinacherib v jednom ze svých nápisů vypráví o svém Babylonském nepříteli Mušézi-Mardukovi, tak po klasickém výčtu jeho odporných charakteristik (jako slabý impotent, obklopující se bandou zločinců) je řečeno, že „neprávem jej usadili (tj. Babyloňané) na trůn.“ Podle Weisserta je stejná, poměrně vzácná adverbialní fráze jako zde (*ana lā simātišu*) použita v Enūma eliš, když si bozi stěžují na nepravoplatné povýšení Tiamatina válečníka Kingua do role krále bohů. Sinacherib tak vytváří úzkou paralelu mezi sebou a bohem Mardukem a mezi Mušézi-Mardukem a nepřátelským bohem Kinguem čili mezi pravoplatným králem, jež ustanovuje božský řád, a tím, který byl na trůn dosazen neprávem.⁸³

⁷⁴Enūma eliš II 15-18. Viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 42.

⁷⁵„Avenger of Assyria.“ Viz SAAS XIV. s. 97. nebo také „Avenger of his father.“ Viz ibid., s. 98; Henri FRANKFORT. *Kingship and the gods: a study of ancient Near Eastern religion as the integration of society and nature*. Chicago: University of Chicago Press, 1978. s. 324.

⁷⁶Albert Kirk GRAYSON. *Assyrian Rulers of the Third and Second Millennia BC (To 1114 BC)*. Toronto: University of Toronto Press, 1986. 355 s. The Royal Inscriptions of Mesopotamia. Assyrian Periods. Vol. 1. [RIMA I] s. 311.

⁷⁷RIMA II, s. 308.

⁷⁸RIMA II, s. 195, 239, 263.

⁷⁹„I marched for vengeance.“ Viz SAAS XIV. s. 97. Cituje RIMA III s. 37, 46.

⁸⁰Enūma eliš II 127 viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 45.

⁸¹Carly Lorraine CROUCH. *War and ethics in the ancient Near East*, s. 24.

⁸²SAAS III s. xxiii.

⁸³*Bābilāya ana lā simātišu ina kussī ušēbūšu* Weissert překládá jako „seated him on the throne, inappropriately for him.“ Viz Elnathan WEISSERT. Creating a political Climate: literary allusions to Enūma eliš in Sennacherib's account of the Battle of Halule. *Assyrien im Wandel der Zeiten, XXXIXe Rencontre Assyriologique Internationale, Heidelberg*. 1992, vol. 6, no. 10., s. 193-194.

Nepřátelé, kteří se chovají stejně jako démoni narušující božský řád, musí být potrestáni a je to právě trest, co je ultimativním ospravedlněním asyrských válečných tažení. Díky tomu je zřejmá řada úzkých paralel mezi démony, nepřáteli ve válce a zločinci, kteří jsou do velké míry jednou, identickou skupinou, s kterou je také stejně nakládáno.⁸⁴ Například pták Anzú je zločincem nejen kvůli vzpouře, ale i zradě a krádeži, kterých se vůči králi bohů dopustil.⁸⁵ Důraz na válku jako trest zlých činů potom vysvětluje ohromný důraz, který Asyřané kladli na rituální trestání nepřátel. Nejmírnější variantou trestu, jak jsme již viděli výše, byla deportace pokořených. Tou druhou, které se budu na následujících stranách věnovat, je trestání rituálním ponižováním, mučením a zabíjením.

⁸⁴ Například Sinacherib označuje svého nepřítele babylonského krále Marduk-apla-iddinu na jednom svém královském nápise jako: „král země Karduniaš, nepřítel zlý, vzbouřenec, povaha zločinná, ohavnosti strůjce, jemuž se právo ošklivý...“ viz J. PROSECKÝ. *Když království sestoupilo z nebes*, s. 222.

⁸⁵ Anzú I 70-184 Viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 216

4. Zacházení s tělem nepřítele

4. 1 mučení

Po většinu mezopotámských dějin byli nepřátelé v umění zobrazeni buď zajatí, nebo mrtví, ale nikdy ne mučení. Byli to skutečně až Asyřané, kdo mučení zajatců poprvé zobrazili ve svém umění. U Asyřanů nejsme ušetřeni žádného krutého detailu. Moc nad tělem nepřítele není soustředěna kolem scény, kdy král nebo bůh zasazuje rozhodující úder, jako tomu bylo v dřívějších časech, ale do nejrůznějších variací na téma manipulace s tělem nepřítele, který je moci svého mučitele vydán zcela napospas. Není to však asyrský král, ale zásadně jeho vojáci, kdo tyto krutosti provádějí. Když Asyřané zobrazují válku, nikdy to není válka obecně, ale konkrétní historická událost. Kladou při tom důraz na znázornění specifických detailů daného místa a momentu v historii, jako třeba řada lidí nabodnutých na kůly před dobytou citadelou v Anatolii, nebo scény ze Sinacheribovy bitvy o Lachiš, které ukazují nepřátele spoutané na rukou a nohou a přivázané k zemi, aby mohli být následně snadno stáhnuti z kůže asyrskými vojáky, či scény z Aššurbanipalových tažení do Elamu, kde jsou Elamci také stahováni z kůže a trhání na kusy, zatímco kousek od nich musí porobené obyvatelstvo vzdávat poctu Asyřanů dosazenému loutkovému králi. Asyrské texty popisují ty samé události, jež zobrazuje vizuální umění, avšak s tím rozdílem, že zde to nejsou vojáci, ale vždy sám král, kdo v první osobě vypráví, jak po vítězné bitvě trestá, zabíjí a mučí své nepřátele.⁸⁶

Asyrské texty popisují ty samé události, jež zobrazuje vizuální umění, avšak s tím rozdílem, že zde to nejsou vojáci, ale vždy sám král, kdo v první osobě vypráví, jak po vítězné bitvě trestá, zabíjí a mučí své nepřátele.

Jak už bylo předesláno výše, manipulace s tělem nepřítele měla u Asyřanů mnoho různých podob. Text sděluje to, co nám ukazuje vizuální umění: nepřátelé jsou často nabodáváni na kůly⁸⁷, stahováni z kůže a jejich kůže se někdy věší na hradby pokořeného města. Aššurnasirpal jimi dokonce krom hradeb (jak je obvyklé) pokryje i jakýsi pilíř, jenž postaví před branou dobytého města a při jeho stavbě do něj i některé nepřátele nechá zazdít⁸⁸. Jsou jim podřezávány krky,⁸⁹ uřezávány končetiny,⁹⁰ nosy a uši,⁹¹ vydlobouvány oči,⁹² vytrhávány jazyky,⁹³ uřezávána varlata,⁹⁴ z mrtvol se před branami dobytých měst kupí hromady, stejně tak jako z usekaných hlav popravených válečníků⁹⁵ a mladí muži i s dívkami

⁸⁶Z. BAHRANI. *Rituals of war*, s. 154-158.

⁸⁷Daniel David LUCKENBILL. *Ancient records of Assyria and Babylonia*. Volume I. Chicago: University of Chicago Press, 1926. s. 125, 145, 156, 166, 168, 180, 208.

⁸⁸D. D. LUCKENBILL. *Ancient records of Assyria and Babylonia*. Vol. I. s. 125, 143, 146, 181 hradby a zazdění na 145; D. D. LUCKENBILL. *Ancient records of Assyria and Babylonia*. Vol. II. s. 295, 324, 335, 393, 398

⁸⁹D. D. LUCKENBILL. *Ancient records of Assyria and Babylonia*. Vol. I. s. 125.

⁹⁰D. D. LUCKENBILL. *Ancient records of Assyria and Babylonia*. Vol. I. s. 145, 157, 180; Daniel David LUCKENBILL. *The Annals of Sennacherib*. Chicago: The University of Chicago Press, 1924. s. 16.

⁹¹D. D. LUCKENBILL. *Ancient records of Assyria and Babylonia*. Vol. I. s. 147. Nutno podotknout, že uříznutí uší a nosů bylo podle středoasyrských zákonů trestem pro zloděje a cizoložníky, tudíž zase zločince, jež porušují daný řád. Viz Natalie N. MAY. Decapitation of statues and mutilation of the Image's facial features. In HOROWITZ, W., GABBAY, U. a VUKOSAVOVIĆ, F. (ed.). *A Woman of Valor: Jerusalem Studies in the Ancient Near East in Honor of Joan Goodnic Westenholz*. 2010. s. 110.

⁹²D. D. LUCKENBILL. *Ancient records of Assyria and Babylonia*. Vol. I. s. 169.

⁹³D. D. LUCKENBILL. *Ancient records of Assyria and Babylonia*. Vol. II, s. 335, 393, 395, 398, 404.

⁹⁴D. D. LUCKENBILL. *The Annals of Sennacherib*. s. 16.

⁹⁵D. D. LUCKENBILL. *Ancient records of Assyria and Babylonia*. Vol. I. s. 74, 84, 143, 148, 153, 156, 168, 180, 221; RIMA II, s. 14, 24, 92, 197-8, 201, 203, 210, 220, 242, 243-5, 250, 260. 266, 267, Na s. 204 a 207 věší hlavy na stromy.

z vyplněného města jsou upalováni zaživa.⁹⁶

Mučení a porcování nepřátel je i opakujícím se motivem válečné mytologie. Ninurta odsekává Anzúovi jeho křídla⁹⁷ a stahuje jej z kůže: „[Mocný vykonal úlit]bu vody na (jeho) krk, stáhl ho z kůže (a) zmocnil se (jí).“⁹⁸ Jedna z Ninurtových personifikovaných zbraní během bitvy v horách „vnitřnosti trhá, vrší (tam uřezané) nosy.“⁹⁹ Bohy pobitých nepřátel zase Ninurta „[jak snopy] naházel na hromadu.“¹⁰⁰ Nejslavnějším případem je ale nejspíš stále rozsekání poražené Tiamat, jejíž jednotlivé části těla Marduk použije ke stvoření světa,¹⁰¹ přičemž nebyla ani zdaleka jediná, koho v jeho ruce čekal nepěkný osud. V kultických textech Ištarina chrámu Egašankalamma v Erbilu se o Mardukovi dovídáme i to, že zabil a rozporcoval dalšího svého předka boha Anua, jemuž stáhnul kůži, jeho krví zbrotil souhvězdí Orion a poté se postavil na jeho useknutou hlavu.¹⁰² V dalším podobném textu zase Marduk krom dalšího zabíjení svých nepřátel vydlobne oči Enlilům.¹⁰³

4.2 Mučení – useknuté hlavy

Část těla, na kterou byl při tom všem kladen velký – a někdy i největší – důraz, byla hlava. Usekané hlavy nepřátel byly chápány jako válečné trofeje, nejvýraznější ukázka válečné moci asyrských vítězů, která se často dávala na odiv a vystavovala, jak jsme již viděli, v hromadách před branami měst a byla součástí triumfálních procesí. Z královských análů víme minimálně o dvou případech, kdy byly za tímto účelem i počítány. Scéna s počítáním hlav jako trofejí se objevuje i na reliéfech Tiglat-Pileasa III., Sargona II., Sinacheriba a Aššurbanipala. Jen zřídkakdy se však jmenuje trofej hlavy konkrétního člověka. Nejstarší zmínky takového druhu máme z raného druhého tisíciletí, kdy bylo několik hlav amoritských králů prezentováno před Zimrí-Limem a Šamši-Adadem.¹⁰⁴ Za novoasyrských časů se objevují první zmínky za vlády krále Asarhaddona¹⁰⁵, který vypráví:

„V měsíci Tašritu hlava krále města Sidónu byla uťata a odnesena do země Aššuru. V měsíci Addaru hlava krále země Kundu a země Sisú byla uťata a odnesena do země Aššuru.“¹⁰⁶

Nebo:

„A Sanduarri, král města Kundu a města Sisú, nepřítel zavilý, neobávající se mé moci, jehož bohové opustili, důvěřoval horám nepřístupným. ... I obklíčil jsem ho a jako ptáka uprostřed

⁹⁶D. D. LUCKENBILL. *Ancient records of Assyria and Babylonia*. Vol. I. s. 147, 148, 156, 180; RIMA II, s. 204, 243-245.

⁹⁷SAAS XIV. s. 107.

⁹⁸Anzú III 35 Viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 225.

⁹⁹Lugale VI 258 Viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 183.

¹⁰⁰Angim 48 Viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 202.

¹⁰¹Enūma eliš IV 101-104, 137-139 Viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 52-53, 55. ; Viz také kultické texty, kde rovněž Marduk Tiamat trhá vedví jako sušenou rybu. Viz Alasdair LIVINGSTONE (ed.). *Court poetry and literary miscellanea*. Helsinki: Helsinki University Press, 1989. State Archives of Assyria Studies vol. 3. [SAA III] s. 101.

¹⁰²SAA III s. 96; A. LIVINGSTONE. *Mystical and mythological explanatory works of Assyrian and Babylonian scholars*, s. 117.

¹⁰³Text VAT 9947. Babylonská tematika avšak stejně jako předchozí nalezen v Asyrských městech Ninive nebo Aššuru. Jméno boha Enlila v plurálu je zde nejspíše užito jako titul, kterým mohli být označeni různí bohové. Viz A. LIVINGSTONE. *Mystical and mythological explanatory works of Assyrian and Babylonian scholars*, s. 127, 149-150.

¹⁰⁴Dominik BONATZ. Ashurbanipal's headhunt: An anthropological perspective. *Iraq*, 2004, vol. 66, no. 1, s. 93-94.

¹⁰⁵Ibid.

¹⁰⁶J. PROSECKÝ. *Když království sestoupilo z nebes*, s. 232.

hor jsem ho polapil a hlavu mu sťal. ... Abych moc Aššura, pána mého, lidem ukázal, na krk hodnostářů jejich jsem (hlavy ty) zavěsil a spolu s hudebníky a harfami ulicemi Ninive prošel.¹⁰⁷

4.2.1 Asyrský „lov lebek“

U nikoho však nebyl motiv trofeje useknuté hlavy tak výrazný jako u krále Aššurbanipala. Hlava nepřátelského krále a z ní vycházející „lov lebek“ je hlavním motivem Aššurbanipalových reliéfů v severní a jihozápadní části královského paláce v Ninive.¹⁰⁸ Tyto reliéfy současně s řadou textů, které je doprovází či doplňují, vyprávějí příběh o jeho tažení proti Elamu v roce 653, kdy v bitvě u Til-Tuby porazil elamského krále Teummana a jeho Gambulejského spojence Dunanu.¹⁰⁹

Na reliéfu hlavu usekává voják, v textech se někdy do role lovce lebek staví sám Aššurbanipal, jindy je to jeden z jeho vojáků. V každém případě se tak děje díky moci Aššura, Sína, Šamaše, Béla, Nabúa, Ištar Ninivské a Arbélské, Ninurty a Nergala. Poté je hlava rychle převezena do Ninive, kde začíná další série rituálních úkonů: je přinesena před bránu a položena před kola králova válečného vozu. Král poté pořeže Teummanovu tvář a plivne na ni, což je v Mezopotámii častý akt černé magie. Hlava je následně využita a dále upravena, aby mohla být po nějaký čas užívána k rituálním účelům, a její příběh následuje dvěma směry, přičemž nevíme, jak na sebe tyto dvě události navazovaly:

První je triumfální procesí do Erbílu, kde je hlava vezena na elamském voze před královým válečným vozem a zbytkem procesí, o kterém víme jak z reliéfů, tak díky textům, kde král říká: „S useknutou hlavou Teummana, elamského krále, kterou Ištar, má paní, vložila do mých rukou, radostně jsem vstoupil do Erbílu.“ Poté se král objevuje zase na reliéfu v prostoru městského opevnění, nejspíše přímo na hradbě, kde nad useknutou hlavou provádí libaci, přičemž i text, který obraz doprovází, říká, že nad hlavami svých nepřátel provedl libaci vínem. Reliéf je velmi zašlý časem, ale stále na něm lze krom hlavy a krále ližícího víno vidět i zapálené kadidlo, obětní stůl a muže, který stojí za králem a při rituálu jej doprovází. Aššurbanipal zde vytváří jasnou paralelu s lovem lvů, nad jejichž hlavami, byť ne useknutými, se libace tradičně prováděla. Praktikovat ji nad hlavou nepřítele je však značně neobvyklé. Libaci nad ní prováděl také v druhém případě, potom co byla v dalším triumfálním procesí přinesena do Ninive, zavěšená na krku zajatého Dunanu, vedle něhož kráček jeho bratr s další useknutou hlavou pověšenou na krku. Hlava byla poté veřejně vystavena v městské bráně. V této souvislosti také Aššurbanipal říká, že libaci nad hlavou Teummana provedl proto, že jde o starobylou tradici známou z dávných věštek.¹¹⁰

¹⁰⁷J. PROSECKÝ. *Když království sestoupilo z nebes*, s. 232. Je možné, že v královských textech poměrně často opakující se obraz polapení a zabití ptáka uprostřed hor odkazuje na mytické poražení ptáka Anzúa. Jak podotýká Collins, ačkoliv nepřítelem bývá často nějaký kmen, stát či koalice, tak asyrský narativ líčí své nepřátele především jako jednotlivé vůdce rebelií kdesi v horách, proti kterým je třeba zakročit. Viz P. COLLINS. *Gods, Heroes, Rituals, and Violence*, s. 631.

¹⁰⁸Podle Bahrani hlavní motiv, který se stále opakuje a tvoří tak příběh skrytý v chaotických scénách bitevní vřavy, není bitva samotná, její aktéři, tedy vojáci obou stran, ale hlava nepřátelského krále. Bitva se zdá být skoro jen kulisou, pozadím. Kompozice je zaměřená právě na ni. Viz Z. BAHRANI. *Rituals of war*, s. 24. Repetice Teummanovy hlavy se objevuje i v královských kronikách viz ibid s. 39.

¹⁰⁹D. BONATZ. *Ashurbanipal's headhunt*, s. 93-94.

¹¹⁰„I Ashurbanipal, king of Assyria, displayed publicly the head of Te-Umman, king of Elam, in front of the gate inside the city, where from old it had been said by the oracle: the head of your enemies you shall cut off, you

Podle Bonatze nešlo o návaznost na dávnou tradici, neboť o takových praktikách libace nad hlavami nepřátel a krom případů se zabitými lvy nemáme z Mezopotámie žádné další zmínky. Hlavy se usekávaly běžně, Asarhaddon také větší hlavy nepřátel na krky zajatců při triumfálním návratu, ale nelije nad nimi víno. Šlo tedy nejspíše o Aššurbanipalovu inovaci, kterou se tvrzením o její starobylosti snaží legitimovat, jak bylo v Mezopotámii (a nejen v ní) dobrým zvykem. Výjimečnost Aššurbanipalova počínání spolu s důrazem na useknutí hlavy, kterou dle jednoho hranolu provedl, „aby jej učinil více mrtvým“, bylo podle Bonatze nejspíše důsledkem výjimečné vyhrcovenosti celého elamského konfliktu díky jeho souvislosti s bratrovražedným konfliktem s babylonským Šamaš-šuma-ukínem, která celou válku učinila značně emocionálně nabitým střetnutím.¹¹¹

Bonatz se domnívá, že si pro lov lebek a jeho starobylost Aššurbanipal mohl vzít inspiraci v Eposu o Gilgamešovi, kde slavný hrdina spolu se svým přítelem Enkiduem krom válečné kořisti v podobě cedrového dřeva přinesou jako trofej i hlavu démonického Humbaby¹¹², která je poté darována Enlilovi.¹¹³ Podle Collinse je tato podobnost zdůrazněna ve způsobu, jakým je Teummanova smrt zachycena na reliéfech. Teumman i Humbaba umírají v zalesněné krajině palcátem a sekerou, v pokleku, zatímco se nad nimi tyčí postavy dvou hrdinů: v jednom případě Gilgameš a Enkidu, v druhém dva vojáci v zastoupení krále.¹¹⁴ Podobnost Teummana a Humbaby je o to větší, vezmeme-li v potaz objev nedávno nalezené, dobře zachovalé páté tabulky eposu o Gilgamešovi, podle které to vypadá, že Humbaba vůbec nebyl jen nějakým divokým monstrem toulajícím se ve svém hvozdě, ale že žil obklopen služebníky a (opičimi) hudebníky podobně jako mezopotámský král.¹¹⁵

4.2.2 Význam hlavy a hlava jako znamení

Useknutá hlava zde tedy, jak říká Bonatz, rozhodně nemá jen propagandistický účel, není jen

should pour wine over them.“ Viz D. BONATZ. Ashurbanipal's headhunt, s. 94-98.

¹¹¹ D. BONATZ. Ashurbanipal's headhunt, s. 98-100; Ani ve společnostech, kde lov lebek není nečím výjimečným, se k této rituální formě války uchylují spíše ve výjimečných, kritických momentech. Viz Edmund LEACH. The Nature of War. In HUGH-JONES, S. a LAIDLAW, J. (ed.). *The Essentials Edmund Leach*. 2000, s. 344.

¹¹² V 255: „A Gilgameš hlavu Chumbabovu [nesl.]“ viz *Epos o Gilgamešovi*. Z akkadských, sumerských a chetitských originálů přeložili a úvodními studiemi opatřili Jiří Prosecký, Blahoslav Hruška a Marek Rychtařík. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2003. s. 126.

¹¹³ D. BONATZ. Ashurbanipal's headhunt, s. 100; Silnou paralelu mezi useknutými hlavami a obětmi bohům v novoasyrském prostředí zdůrazňuje i May, podle které je u hlav a obětí kladen velký důraz na to, aby byly bohům doručeny ve správný čas. Viz Natalie N. MAY. Triumph as an Aspect of the Neo-Assyrian Decorative Program. In WILHELM, G. (ed.). *Organization, Representation, and Symbols of Power in the Ancient Near East. Proceedings of the 54th Rencontre Assyriologique Internationale at Würzburg 20-25th July 2008*. 2012. s. 468, 473. O rituálech s Teummanovou hlavou v prostoru městské brány mluví přímo jako o obětině viz Natalie N. MAY. Gates and their functions in Mesopotamia and Ancient Israel. In MAY N. M. and STEINERT, U. (ed.). *The Fabric of Cities: Aspects of Urbanism, Urban Topography and Society in Mesopotamia, Greece and Rome*. 2014. s. 104.

¹¹⁴ P. COLLINS. Gods, Heroes, Rituals, and Violence, s. 627.

¹¹⁵ Farouk N. H. AL-RAWI, a Andrew GEORGE. Back to the Cedar Forest: The beginning and end of Tablet V of the Standard Babylonian Epic of Gilgamesh. *Journal of Cuneiform Studies*. 2014, vol. 66, no. 1, s. 69-90. O spojitosti Humbaby s královským úřadem a tím, že mohl být skutečně vnímán jako král, může svědčit i to, že se hlava Humbaby objevovala i jako znamení extispicií, které ve svých apodózích mohlo znamenat jak například „znamení Sargona, jež vládl zemi“ tak i „znamení krále-rebela, jež vládl celé zemi.“ viz Sarah GRAFF. The Head of Humbaba. *Archiv für Religionsgeschichte*. 2013, vol. 14, no. 1. s. 131.

psychologickým nástrojem teroru, jež má v bráně přimět každého, aby si velice dobře rozmyslel své potencionální vzepření se asyrské moci.¹¹⁶ Hlava je podle mého názoru znamením, ztělesněním porážky nepřátelské země a připomínkou těchto událostí, symbolem králova vítězství, které je možné jen díky přízni bohů a tudíž je důkazem toho, že je králem právoplatným, bohy vyvoleným, což je koneckonců i jeden z hlavních rozměrů celého válečného tažení a jeho mytologických paralel k mýtům o vyvoleném princovi vítězcím nad chaosem.

Je zajímavé, avšak v mezopotámském prostředí nikterak překvapivé, že hlava nepřátelského krále byla znamením, či předznamenáním jeho porážky a asyrského vítězství ještě před samotným konfliktem a setnutím. Jak podotýká Bahrani, z Aššurbanipalových textů se dovídáme, že Teumman opakovaně žádal vydání Elamců, svých vnitřních politických nepřátel, kteří našli v Asýrii svůj azyl. Aššurbanipal, jež je zde pochopitelně vykreslený v kontrastu s Teummanem jako milosrdný král, hledící na dodržování správných mravů, jeho požadavek odmítá, načež se Teumman začne chvástat před svou armádou a hodlá zaútočit. Správný král ale nikdy neútočí, jeho válka je vždy legitimována jen jako hájení řádu a práva, či naplnění vůle bohů. Ta se projeví nejprve tím, že se objeví zatmění měsíce, které předpovídá Teummanův pád. Když ten toto znamení ignoruje, objeví se další, a to právě přímo na jeho hlavě. Jeho rty tmavnou a zdřevění, jedno oko mu začne šilhat a vyroste mu na něm *gabāšu*. Ani to mu však v jeho zaslepenosti a aroganci vůči bohům nestačí a zaútočí na Asýrii. Toto tělesné znamení je tedy nejen důsledkem jeho zlého, hříšného chování, které je, jak jak jsme již viděli, pro nepřátele typické, ale i znamením jeho *šimtu*, tedy osudu, jež je do těla vepsán bohy, a který předznamenává Aššurbanipalovo vítězství¹¹⁷, což nejspíše ještě zvětšuje a částečně vysvětluje její rituální význam po Teummanově setnutí.

Výše zmíněná velká blízkost zločinců a politických nepřátel se na rovině trestů ukazuje právě i v případě useknutých hlav. V textu Aššur-nirariho, který se týká asyrské smlouvy se syro-chetitským vládcem je pozoruhodná zmínka o rituálu kletby, který má přivolat trest v případě, když bude smlouva porušena. Říká se tam: „tato hlava není hlava sřátého berana, ale hlava Mati'ilu“ a pokud tento muž smlouvu poruší, tak bude jeho hlava useknuta, stejně jako ta, jež patřila nešťastnému beranovi.¹¹⁸ Stětí a následné putování hlavy se objevuje i v novobabylonském textu, nejspíše krále Nabukadnesara II. či Nabonida, známém jako „The King of Justice“, kde je popsán rituál konaný s hlavou falešného svědka: „Vojáci mu hlavu za trest useknou a promenují se s ní zemí. Pro výstrahu poté nechal vytvořit podobiznu této hlavy a umístil ji do bran soudu s výstražným nápisem na čele.“¹¹⁹ Objevuje se zde tedy stejná struktura jako při manipulaci s Teummanovou hlavou. Nejdříve se s useknutou hlavou prochází celým prostorem a poté je umístěna na symbolické hranici – v bráně.

Umístění useknuté hlavy do brány mohlo působit nejen jako výstraha a symbol

¹¹⁶D. BONATZ. Ashurbanipal's headhunt, s. 99.

¹¹⁷Z. BAHRANI. *Rituals of war*, s. 42-44, 46-48.

¹¹⁸„This head is not the severed head of ram but the head of Mati'ilu...should Mati'ilu break these agreements, his head should be cut off, just as this head of the ram has been cut off.“ Viz A. Leo OPPENHEIM. *Ancient Mesopotamia: portrait of a dead civilization*. Chicago: University of Chicago Press, 1977. s. 285.

¹¹⁹„A man who returned to that law court (to reopen a case), such that a tablet ag[ainst him] having been drawn up definitively, he was returning a second time for false and dishonest purposes, the king commanded the troops to cut off his head and paraded it through the land. In order that such a man's head be cut off in the future, he made a likeness of that man's head, and he had (the following) written upon that man's head and fastened forever after to the outer gates of that law court for all the people to see, “A man whose case was judged, whose tablet of verdict has been written, but who afterward has changed the sealed document and come back for judgment, his head will be cut off like this one's.” viz MAY, Natalie N. Decapitation of statues and mutilation of the Image's facial features. s. 111.

porážky, ale dost možná i jako nástroj apotropaické magie. Hlava Humbaby se objevovala ve dveřích mezopotámských chrámů, přičemž brána Enlilova chrámu v Nippuru je nejspíše právě tím místem, kam byla nakonec v Gilgamešově příběhu umístěna Humbabova hlava.¹²⁰ Terakotové modely Humbabovy hlavy byly užívány jako amulety, které dokázaly chránit před silami zla, protože byly nabyty strašlivou mocí svého majitele i po jeho smrti.¹²¹ Podle antropologa Edmunda Leache bylo účelem rituálního lovu lebek získání a zkrácení nebezpečné moci, kterou v sobě useknuté a ulovené hlavy obsahují. Tu mají právě díky své zvláštní pozici, kdy jde o tělo člověka, který byl zabit, a přitom mu nebyly poskytnuty potřebné rituály k poklidnému přechodu do zászvětí. Nebezpečná síla, kterou potom nepohřbený mrtvý představuje, je svým lovcem zkrocena a využita k ochraně a obohacení moci vlastní společnosti.¹²²

Vystavení Teummanovy hlavy v bráně mohlo tedy sloužit k apotropaickým účelům stejně jako hlava mytického Humbaby. Jako svého druhu apotropaion bychom mohli v širším smyslu chápat i další případy vystavení hlav v bráně, či veřejného mučení a porcování v jeho nejrozličnějších podobách, ať už šlo o potrestané politické nepřátele či kriminálníky. Neboť jak jsme již viděli, tyto dvě skupiny sdílí s mytickými démony roli narušitelů řádu a jejich potrestání je také potvrzením královny moci ochraňovat řád bohů. Domnívám se, že snaha vyděsit a odradit potencionální vzbouřence a kriminálníky je tak dalším způsobem jak chránit řád před zlem, podobně jako v případě děsivých a rozšklebených podobizen démonů, jež mají chránit před démony, kteří řádu neslouží a ohrožují společnost. Navíc jak ještě uvidíme, pokoření lidé i démoni byli umístováni do bran jako strážci řádu, který je pokořil.

¹²⁰Podle Wiggermana se tím vysvětluje, proč je Enkidu při svém umírání rozhněván na dveře Enlilova chrámu, zbudované z cedrového dřeva, které přinesli ze svého putování spolu s Humbabovou hlavou. Nehněvá se tedy ani tak na dveře, jako na Humbabovu hlavu tyto dveře chránící. Humbabovo jméno je prý také jedno z možných čtení nejasných znaků na poškozených řádcích této části eposu. Viz Franciscus Antonius Maria WIGGERMANN. *Mesopotamian protective spirits: the ritual texts*. Vol. 1. BRILL, 1992. s. 146.

¹²¹S. GRAFF. *The Head of Humbaba*, s. 132, 137-138, 141.

¹²²Leach sice mluví primárně o primitivních kulturách současného světa, ale jedním z cílů jeho článku je i ukázat, že fenomén lovu lebek a jeho nadpřirozenou mocí nabytý význam není pouze záležitostí válek primitivních kultur, ale i naší moderní společnosti. Viz E. LEACH, *The Nature of War*, s. 343-345. O tom, že i u Asyřanů lze z antropologického hlediska mluvit o regulérním lovu lebek viz D. BONATZ. *Ashurbanipal's headhunt*, s. 99.

4.3 Dopravní prostředky

Jedna pasáž Aššurbanipalových královských análů, zabývající se asyrským válečným *akītu*, zahrnuje specifickou formu rituálního ponížení nepřátelských králů, při níž jsou zajatí panovníci z Elamu a Arábie během rituálu triumfálního návratu na Aššurbanipalův příkaz vsazeni do chomoutu a zapřaženi do králova válečného vozu, který musí podobně jako koně táhnout až do brány svatyně. Tato praktika nejspíše nebyla ničím neobvyklým a měla své místo při triumfálních procesech a slavnostech *akītu*. Král, který zde využívá zkrocenou sílu divokých nepřátel, jedná stejně jako Ninurta při svém návratu z tažení.¹²³ Další podobný případ nalézáme v jednom mystickém ezoterickém traktátu z Aššuru, jenž popisuje rituál, který pracuje s odkazy na nám známé i neznámé mytologické příběhy.:

„Elamský vůz, jenž nemá sedadlo, mrtvolu Enmešary přiváží uvnitř.

Koně, již k němu jsou zapřaženi, duchem jsou Anzúa;

král, jenž uvnitř vozu stojí, je král válečník, pán Ninurta.

V extázi (kněz), jenž s ním (tam) stojí, jazyky Anzúa vytáhl a drží (je) ve svých rukou.“¹²⁴

Koně reprezentující ducha poraženého Anzúa zde tedy táhnou vůz, na němž jede král, explicitně identifikovaný s Ninurtou, a jazyky, které drží kněz jedoucí ve voze s králem, jsou nejspíše kožené opratě, jimiž je spřežení řízeno. Cílem jejich cesty je Enlilův chrám. Enmešara může být dle Livingstonea podle jistých indicií (jako počet jeho synů) identifikován s Tiamatiným generálem Kinguem. Co přesně reprezentuje mrtvolu Enmešara nevíme. Možná je to živoucí socha čili *šalmu*, jež bylo za nejasných okolností připraveno o život. Ať už tato scéna s mrtvolou odkazuje na nám neznámou mytologii, nebo praxi „zabíjení bohů“, o které si povíme později, zbytek scény se zdá být tematicky příbuzný momentu v mýtu o Angim, kde Ninurta krátce po masakru svých nepřátel v horách přiváže, či zapřáhne k různým částem svého vozu z lazuritu řadu pokořených zvířat a démonických bytostí včetně býků, sádrovce, mědi, šestihlavého kozla a ptáka Anzúa, aby je po svém návratu přivedl spoutané do chrámu svého otce Enlila.¹²⁵

S motivem, kdy se z pokořených nepřátel stávají tažná zvířata, či v širším smyslu dopravní prostředky se setkáváme i v Enūma eliš, kde je v Mardukově triumfálním výčtu jmen řečeno: „Tiamat je jeho lodí, on (pak) jejím lodníkem.“¹²⁶ To dost možná souvisí i s tím, že loď jakožto dopravní prostředek někdy střídala válečný vůz během rituálů Mardukova *akītu*

¹²³Zmiňovaný text z Aššurbanipalových análů zní: „As for Tammaritu, Pa'e and Humban-haltaš [III], who had exercised the sovereignty of Elam one after the other but whom I had subjected to my yoke through the might of Aššur and Ištar, and Uwaite', the king of Arabia, whose defeat I had accomplished by command of Aššur and Ištar and whom I had brought out of his land to Assyria – after I had gone up into E-mašmaš, the seat of their dominion, to make sacrifices, and had performed the rites of the *akītu* house in the presence of Ištar/Ninlil (^dNIN.LÍL), the mother of the great gods, the beloved consort of Aššur, I had them grasp the yoke of the carriage and and they drew it under me as far as the gate of the sanctuary.“ Viz SAAS XIV. s. 93.

¹²⁴Překlad dle J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 166.; A. LIVINGSTONE. *Mystical and mythological explanatory works of Assyrian and Babylonian scholars*, s. 124-125, 147-148.

¹²⁵A. LIVINGSTONE. *Mystical and mythological explanatory works of Assyrian and Babylonian scholars*, s. 124-125, 145, 147-148; Pro Angim 51-64, 101-104 viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 202-204. Enmešara byl podle některých zdrojů také Enlilův předek, a spolu se svou manželkou i zploditelem všech bohů. Pokud zde tedy Ninurta zabíjí předka svého otce, který kdysi zplodil všechny bohy, tak se zde objevuje motiv známý hlavně z Enūma eliš, kde Marduk zabíjí primordiální božstvo, jež zplodilo všechny ostatní. Viz A. LIVINGSTONE. *Mystical and mythological explanatory works of Assyrian and Babylonian scholars*, s. 153-154.

¹²⁶SAACT III s. xvi; Enūma eliš VII 77 Viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 65. V mýtu Lugale je přirovnání k vlně, která zničila loď, užito pro popsání porážky démonického Asaga bohem Ninurtou. Viz Lugale 304 ibid s. 184.

v Babylonu. Vztah mezi koněm a Anzúem je vidět v tom, že jeden z Mardukových koní se jmenuje Mupparšu tj. „okřídlený“, což je jedno z přízvisek ptáka Anzúa.¹²⁷ Poražení nepřátelé se tedy stávají služebníky vítězího hrdiny, boha jako krále, pokoření jsou těmi, kdo táhnou jeho vůz, nebo se stávají jeho lodí pro plavbu na řece.¹²⁸ V mezopotámské ikonografii se také zcela běžně objevuje motiv božstva jedoucího vestoje na lvu, býkovi, či složené démonické bytosti¹²⁹, jenž bývá interpretován jako dříve pokořené divoké síly, které teď danému bohu slouží.¹³⁰

Jinak řečeno dříve nebezpečný neřád se zde rituálně krotí a podřizuje, načež je integrován do nově zbudovaného řádu, je mu nasazen chomout a jeho energie a síla se v některých případech stává doslova hnací silou, která je vítězi podřizena, což je podle mě jiná variace na téma obohacení se zvířaty, řemeslníky a vojáky z dobytých území, kteří po své porážce musí začít sloužit asyrskému králi.

4.4 Pokořený nepřítel v bráně

Dalším způsobem, jakým se rituálně pracovalo se zkrocením divokých nepřátelských sil, bylo umístění pokořených nepřátel v bráně. Válka a běžné trestání kriminálních se zde zase propojuje, protože brány sloužily k trestu a ponížení pokořených a potrestaných vlastních zločinců stejně jako politických nepřátel, jež byli do bran umístěni, aby byli všem na očích a další vzbuřenci si tak dobře rozmysleli své nekalé úmysly.

Král Aššurbanipal například nechal zajatému arabskému králi Uwaite' mu propíchnout čelist pomocí *hutnû*¹³¹ válečného vozu a poté do této díry přivázal k dásním vodítko jako psovi a nechal ho střežit Bránu úsvitu v Ninive.¹³² Jinému arabskému králi jménem Jaute' přichystal podobný osud. Dal mu kolem krku obojek a blíže nespecifikovaným způsobem jej svázal dohromady se psem a medvědem, aby tak společně střežili tutéž bránu v Ninive jako v předchozím případě.¹³³ Podobně jednal i jeho otec Asarhaddon, když do brány Ninive umístil zajatého arabského krále Uabu, a nebo Asuhiliho, zajatého krále vypleněného města Arzâ spolu s medvědem, psem a prasetem. Od Aššurbanipalova dědy krále Sinacheriba zase víme, že Šuzūbu, krále Babylonu, jehož živého zajal na bitevním poli, nechal s obojkem na

¹²⁷ SAAS III s. xvi. Podle Annuse je to tak vidět v Anzú I 11, II 5, III 119.

¹²⁸ SAAS III s. xvi.; K dalším souvislostem mezi Tiamat, lodí a Mardukovým válečným vozem, pro něž se na některých místech používá stejné slovo. Viz SAAS XIV. s. 25-26.

¹²⁹ Jako například scény z pečeti, kde Adad jede na lvu-draku (starobabylonské období), býku (новоasyrské) s. 96. Na rohatých lvech-dracích jedou i Aššur, Sín a Adad, spolu s Ištar na lvu a Šamašem na koni (na novoasyrském skalním reliéfu v Maltai vedle postavy krále Sinacheriba) Viz Jeremy BLACK, a Anthony GREEN. *Bohové, démoni a symboly starověké Mezopotámie: ilustrovaný slovník*. Praha: Volvox Globator, 1999. s. 115. Nabú stojí na hadu-draku (amulet z novoasyrského období) Ibid s. 133, 227. Lev-drak je zapřažen i do Iškurova vozu (pečetítka z akkadského období) Ibid s. 217.

¹³⁰ Brent A. STRAWN. *What is stronger than a lion?: leonine image and metaphor in the Hebrew Bible and the ancient Near East*. Saint-Paul, Academic Press Fribourg, 2005. s. 189-200.

¹³¹ Podle CAD jde o blíže nespecifikovanou součást válečného vozu. Nejspíš je toto slovo příbuzné i slovu *hutennu*, což je také blíže nespecifikovaná ostrá střela či vržná zbraň. Viz CAD H, *hutnû*, *hutennu*.

¹³² „For the lifting my hands (in prayer), constantly turning to Aššur and Mullissu, which I (perform) in order to defeat my enemies, I pierced his (= the Arab king Uwaite') jawbone with hutne of a māširu-chariot which my hands had captured. To his gums I fastened a leading rope. I fastened on him a dogs's leash and let him guard the door of the gate of Sunrise in the centre of the city Niniveh whose name is called Entrance of the World's Inspection.“ Viz SAAS XIV. s. 114.

¹³³ „In order to display the praise of Aššur and of the great gods, my lords, I imposed on him (the arab king Jaute') a severe punishment. I put him in a neck-stock and bound him together with a bear and a dog, and let him guard the gate of Sunrise, Entrance of the World's Inspection, in the centre of the city of Niniveh.“ Viz SAAS XIV. s. 114.

krku přivázat do brány Ninive „jako medvěda.“¹³⁴ A dokonce i Gilgamešovi je tato praktika v novoasyrském období zpětně připisována, když se o něm vypráví, že měl za trest kvůli nezaplacení tributu nechat neznámého krále po trestném vyplnění jeho města umístit v braně města Uru.¹³⁵

Motiv držení pokořeného protivníka za vodítka na obojku, díky čemuž je veden jako zvíře, se objevuje i na třech takřka identických stélách Aššurbanipalova otce krále Asarhaddona, které nechal vztyčit krátce po svém tažení do Egypta. Král je zde zobrazen, jak majestátně drží emblém královské moci v jedné ruce, a v druhé vodítka, na jejichž koncích jsou dva muži, vzpurný král Sidonu a klečící princ egyptský, kteří jsou zobrazeni mnohem menší než sám král, který se tyčí nad nimi.¹³⁶ Tento druh zobrazení můžeme najít přitom i v tehdejší ikonografii. Na pečeti stejného krále používané v babylónském chrámu Esagila se objevuje v dosti podobné situaci bůh Adad. Ten zde drží za vodítka lva-draka a zvíře, jehož identita není příliš jasná a je z něj vidět jen hlava. Lev-drak, který je vidět jasně, před bohem sedí na všech čtyřech jako poslušný pes.¹³⁷

V mýtech se tento motiv objevuje dvakrát v Enūma eliš, kde poté co Ea zabije Tiamatina manžela Apsúa a spoutá své nepřátele, tak drží za uzdu Apsúova sluhu a správce Mummua. Marduk zase po porážce drží na uzdách celou její armádu démonických válečníků. A nakonec, když zbuduje svět z těla poražené Tiamat, tak Eovi daruje otěže světa.¹³⁸ I když je tedy Tiamat mrtvá, tak je svět stvořený z jejího těla stále ovládán jako jiná mytická pokořená monstra.

Vraťme se však k umisťování poražených nepřátel jako strážců do bran. Podle Annuse byly tyto rituální praktiky nejspíše pevnou součástí asyrské tradice triumfálních královských rituálů, čemuž může nasvědčovat i jedna z bran města Ninive, která má pokoření nepřátelských králů přímo ve svém názvu.¹³⁹ Tyto praktiky mají svou mytologickou a rituální paralelu v umisťování zpodobnění bohů pokořených démonů a králi ulovených zvířat z divoké přírody jako strážce do bran paláců a chrámů. Nešlo tedy stejně jako v již zmíněných případech zacházení s tělem protivníka pouze o ponížení a potrestání, neboť to šlo ruku v ruce s demonstrací ovládnutí nepřátelských sil, které díky králově moci a požehnání bohů přestanou řád ohrožovat, ale začnou mu sloužit.¹⁴⁰

4.5 Pokoření démoni a divoká zvířata sloužící řádu

Na rozdíl od bohů, kteří reprezentují řád světa, démonické bytosti, jejichž těla se často

¹³⁴ N. N. MAY. Gates and their functions in Mesopotamia and Ancient Israel. s. 102-103.

¹³⁵ Jde o zvláštní text z tureckého Sultantepe, o němž se předpokládá, že vznikl v Asýrii osmého století a není vůbec jisté, jestli byl pouze školním cvičením, či něčím úplně jiným. Jde o fiktivní dopis Gilgameše neznámému králi, po kterém požaduje, aby mu poslal pohádkově bohatou karavanu ohromného množství zboží na vytvoření Enkiduovy sochy. Pokud tak neučiní, Gilgameš proti němu vyšle své vojsko, vyplní zemi, obsadí jeho město, zajme jeho rodinu a dodá: „se (sochami) ochranných duchů u vnější brány tě nechám stát, [lidé z U]ru se budou tlačit, aby tě zhlédli.“ Viz *Epos o Gilgamešovi*. s. 13-15.

¹³⁶ Barbara Newling PORTER. *Trees, kings, and politics: studies in Assyrian iconography*. Fribourg: Academic Press, 2003. s. 59-61.

¹³⁷ J. PROSECKÝ a kol. *Encyklopedie starověkého Předního východu*. Ilustrace u hesla Iškur, s. 152; Pro další případy viz B. A. STRAWN. *What is stronger than a lion?* s. 189-200.

¹³⁸ Enūma eliš I 72, IV 117, V 68. Viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 39, 52, 55. Poslední zmiňovanou část Prosecký překládá jako: „[otěže] (správy jejich) upustil a světil Eovi,“ přičemž daná část se dle něj vztahuje k řízení Mardukem ustanovených obřadů v chrámech na zemi; Podle Seri jsou to přímo otěže či vodítka (leadropes) světa zbudovaného z těla Tiamat, nikoli ale nutně nově stvořených obřadů. Viz A. SERI. The role of creation in Enūma eliš. s. 23-24.

¹³⁹ Název oné brány, jež zní *sāniqat malkē*, překládá Annus jako „which keeps control over the kings“ Viz SAAS XIV. s. 113-114.

¹⁴⁰ SAAS XIV. s. 113-114.

skládají z různých zvířat divočiny, lze vyložit jako nevypočitatelné elementy, které se řádu vymykají a které je tak třeba si podmanit a využít jejich sílu ve prospěch řádu. Jak již víme, démonické bytosti přidružené k bohům slouží jako jejich emblémová zvířata, která v ikonografii často slouží jako jejich dopravní prostředky, zkrocené síly na vodítku, či bez něj poslušně jako psi sedící u nohou svého pána, jsou často interpretovány jako v mýtu bohy podrobené, dříve neposlušné, nepřátelské a narušující síly neřádu.¹⁴¹

Takovou bytostí je například drak *mušhuššu*, drak s hadím tělem, lvími tlapami a orlími pařáty, který jako poslušný pes sedí u nohou svého pána Marduka, jeho syna Nabúa, či Aššura, který v Asýrii přejímal Mardukovu úlohu. Než byl však zkrocen, tak byl jedním z válečníků strašlivé Tiamatiny armády v Enūma eliš, která s ní válčila proti Mardukovi. Jako představitel strašlivé síly od mytických časů sloužící božskému řádu se objevuje v podobě soch a reliéfů na branách či zdech chrámů a měst (jako na slavné Ištarině bráně v Babylonu spolu se lvy a býky), aby odvracel zlo a zabráňoval jeho proniknutí do prostoru civilizace.¹⁴² Stejný osud měl i zbytek Tiamatiny armády. Jak jsme již viděli, celou tuto armádu přivázal Marduk na vodítka. Sedm monster, z nichž šest přesně odpovídá Tiamatině armádě a které po jejím zabití Marduk také umístil jako strážce do bran Apsú¹⁴³, nechal i král kassitské dynastie v Babylonu Aguma III. umístit jako ochranné obrazy na dveře obnoveného Mardukova chrámu Esagil:

„(Obrazy) jedovatého hada, obludy mořské, tura, lva, vzteklého psa, člověka-ryby (a) kozoryby z lazuritu, křemene, karneolu (a) alabastru jsem je nechal vyložit.“¹⁴⁴

Řadu těchto bytostí přejal Marduk a jeho syn Nabú od starší tradice boha Ninurty. Takřka stejný seznam nestvůr, které Ninurta pokořil, je uveden i v jeho mýtech o Lugale a Angim.¹⁴⁵ Ninurtův úhlavní nepřítel pták Anzú, kterého později porážel i Marduk a Nabú¹⁴⁶, byl přitom ikonickým strážcem Enlilova chrámu v Nippuru. V mýtu o Anzúovi čteme, jak se kdysi v horách zrodil podivný, mocný a děsivý pták Anzú. Enlil nevěděl, co si s podivným Anzúem počít, a proto se obrátil na pomoc k bohu moudrosti Eovi, který mu poradil, aby jej umístil jako strážce do brány svého chrámu.¹⁴⁷ Ačkoliv se Anzú poté stane rebelem a zradí svého pána, jehož dům má střežit, tak se po své porážce Ninurtou a podřízením se moci stejně zase stává tím, kdo střeží Enlilův chrám. Z jiných starších tradic jako Epos o Lugalbandovi je přitom znám i jako poslušný Enlilův služebník¹⁴⁸, který se nevzpouzí, ale střeží na jeho příkaz vzdálené hory podobně jako Humbaba v eposu o Gilgamešovi. Jak jsme již viděli, Humbabova hlava dost možná také apotropaicky chránila Enlilův chrám právě tak, jak to obvykle dělal pták Anzú.¹⁴⁹

U Asyřanů se v branách vyskytují především lvi a okřídlení býci s lidskou hlavou. Skvělou ukázkou je palác v Dur-Šarrukénu, kde nechal Sargon II. odlít ze 128 tun jasného

¹⁴¹I. HRŮŠA, Ivan. *Bohové, chrámy, obřady a lidé*. s. 28.

¹⁴²I. HRŮŠA, Ivan. *Bohové, chrámy, obřady a lidé*. s. 28 ; F. A. M. WIGGERMANN. *Mesopotamian protective spirits*. s. 168-169.

¹⁴³Enūma eliš V 73-76 Viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 55-56.

¹⁴⁴J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 35-36.

¹⁴⁵Tyto bytosti také podle sumerských hymnů střeží už chrám boha Ningirsua, který byl později s Ninurtou ztotožněn. Viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 35-36.

¹⁴⁶SAAS XIV. s. 110.

¹⁴⁷Anzú I 55-56 Viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 216.

¹⁴⁸SAAS III s. x-xii

¹⁴⁹Blízkost Humbaby a Anzúa se v eposu i Gilgamešovi projevuje i na snové rovině, kdy při tažení do cedrového lesa se v sérii nočních můr zjeví Humbaba právě jako pták Anzú. Viz A. R. GEORGE, *The Babylonian Gilgamesh epic*, s. 464-465.

bronzu osm párových soch lvů a na jejich hřbety vztyčil masivní cedrové pilíře o výšce sedmi metrů. Do takto zbudovaných bran ještě umístil obrazy okřídlených býků s lidskou hlavou *lamassu* a „divoké horské ovce“, orientované podle směru čtyř světových větrů a vytesané do kamenných desek taktéž získaných z hor. Cedrové dřevo a bronz pocházely ze zemí na západě a kameny z hor na východě. Jak již víme, všechny tyto materiály byly získány jako válečná kořist nebo jako tribut od pokořených království a jakožto zpřítomnění východu i západu, jež se musel poklonit asyrskému králi, tak i sama architektura a její složky reprezentují královskou moc a jeho dominanci nad světem, který král z boží vůle ovládá.¹⁵⁰

Majestátní kamenní lvi střeží v novoasyrském období také vchod do Eova chrámu E-abzu v Eridu,¹⁵¹ stejně jako bránu do Ištařina,¹⁵² Ninurtova a Enlilova chrámu v asyrské metropoli Kalachu.¹⁵³ U dvou lvů, které do svých bran postavil asyrský král Adad-nārārī III. dokonce známe i jejich jména, která zdůrazňovala, že jde o zuřivé demony, jejichž útoku se nikdo nevyrovná, kteří zdolávají nepoddajné, přináší vítězství apod.¹⁵⁴

Podle Sargona II. a Aššurnasirpala II. jsou bytosti z kamene, které střeží jeho paláce netvory z hor a moří.¹⁵⁵ Moře a hory, západ a východ jsou často symbolem pro síly neřádu, pro necivilizované divoké země. Jak jsme již viděli, ti kdo jsou umisťováni do bran, jsou často reprezentanti těchto dvou variant, směrů, a zdrojů neřádu, které vidíme i v mezopotámských mýtech, kde jsou nepřátelé buď spojeni s mořem (Tiamat a její armáda) či horami (nepřátelé Ninurty, především Asag, Anzú a armáda kamenů).¹⁵⁶

Pokud asyrské stavby střeží především lvi a okřídlení býci, a králové přitom říkají, že tyto sochy reprezentují pokořené nepřátelé hor i moří, co potom reprezentuje moře?

Někteří asyrští králové, jako například Aššur-bél-kala uvádí, že na příkaz bohů vyplul v Arvadských lodích na Velké moře a tam ulovil *nāhiru*.¹⁵⁷ O námořním lovu tohoto tvora mluví i Tiglat-pilešar I., který zase jinde zmiňuje, že umístil pár *šalmu* těchto bytostí do palácových bran, či že dostal jeho zuby jako tribut od přímořských království. *Nāhiru* také znamená „gejzír“, což všechno dohromady nasvědčuje tomu, že se asyrský král vydával do

¹⁵⁰SAAS XIV. s. 116.; Asyřané také shromažďovali nejrůznější divoká a exotická zvířata z dalekých krajín a vytvářeli tak jakési královské „zoo“. Například Aššurnasirpal II. nechal v Kalachu shromáždit opice, jež dostal jako tribut z cizích zemí, stejně jako lvy, ukořistěná lví kořata, divoké býky, divoké osly, jeleny, medvědice, pantery a další bytosti plání a hor, a nechal je vystavit na odiv lidem země Aššur. Viz Elena CASSIN. *Le roi et le lion. Revue de l'Histoire des Religions*, 1981, vol. 101, no. 4. s. 384, 390-391; B. N. PORTER. *Trees, kings, and politics*, s. 93.; Pro zdrojový text viz RIMA II, s. 226. Opice a krokodýli dostávají jako tribut ze Syropalestiny už i Tiglat-pilešar I viz ibid s. 42. Nešlo však jen o zvířata, Asyřané také stavěli zahrady plné exotických, nikdy dříve nespátřených rostlin. Kupříkladu Tiglat-pilešar I nechal ve svých sadech v Asýrii vysázet semena stromů, jež přinesl jako kořist z tažení do dalekých krajů. Semena stromů, jež prý „žádný z předcházějících králů, mých otců, ještě nikdy nezasadil“ a s nimi naplnil asyrské sady. Viz A. SHAFER. *The Assyrian Landscape as Ritual*. s. 733; RIMA II s. 27.

¹⁵¹J. BLACK, a A. GREEN. *Bohové, démoni a symboly starověké Mezopotámie*, s. 112-116. Některé sošky démonů, jež se v asyrském období ukládaly pro ochranu do základu domů, mohly být mytickými nepřáteli, které zabil bůh Ninurta, viz ibid s. 218.

¹⁵²RIMA II, s. 297.

¹⁵³RIMA II, s. 286, 296-297.

¹⁵⁴RIMA III s. 233. Celý text zní: At that time I erected two lofty lions at their right and left of the gate of Kār-Sha1maneser, my lordly city and I named them (as follows). The name of the first is: "The lion who [...], angry demon, unrivalled attack, who overwhelms the insubmissive, who brings success." The name of the second, which stands before the gate, is: "Who charges through battle, who flattens the enemy land, who expels criminals and brings in good people."

¹⁵⁵SAAS XIV. s. 117.

¹⁵⁶SAAS XIV. s. 115

¹⁵⁷„The gods Ninurta and Nergal, who love his priesthood, gave to him the hunt and in boats of the land Arvad he rode (and) killed a nāhiru in the Great Sea.“ Viz SAAS XIV. s. 104. Cituje RIMA II, s. 103.

Středozemního moře lovit velryby.¹⁵⁸ Je však zvláštní, že ačkoliv asyrští králové Sargon II. a Aššurnasirpal II. Tvrdí, že sochy *nāḫiru* umístili do bran svých paláců, tak se zatím při archeologických vykopávkách žádné „velrybovitě“ bytosti nenašly. Annus nabízí možnost, že by těmito mořskými bytostmi mohly být bytosti, které jsme v branách už našli, jen jsme si pořádně nevšimli jejich spojitosti s vodou.¹⁵⁹ Na reliéfech Sargona II. je ikonický býk s křídly a lidskou hlavou, obvykle označovaný jako *lamassu*, zobrazen jak spolu s mořským mužem a rybami plave v řece před královskou lodí táhnoucí dřevěné trámy. V Aššurbanipalově trůním sálu je jeden pár okřídlených býků, jenž se od druhých dvou párů liší tím, že má na svém břiše rybí šupiny. Tato bytost může být podle Annuse démonem *kusarikku*, kterého Ninurta či Marduk zabil „uprostřed moře.“¹⁶⁰ Scéna boha bojujícího s okřídleným býkem s lidskou hlavou je doložena i v novoasyrské glyptice.¹⁶¹

Apotropaické bytosti v branách paláců tedy reprezentují poražené síly chaosu, které teď slouží jako ochránci. Tyto bytosti se symbolicky sestávají z nepřátel poražených bohem Ninurtou, Mardukem nebo Nabúem, či lidským králem při lovu v divočině, a dávají najevo, že král, stavitel tohoto paláce je tím, kdo staví nový řád na poražení nepřátel ze všech koutů světa.¹⁶²

4.6 Šalmu

Lidští nepřátelé a jejich králové nebyli jediní, kdo byl během mezopotámských válek trestán, mučen a zabíjen. Důležitou a pro Mezopotámii velice specifickou kapitolou je mučení a zabíjení soch a dalších zpodobnění nepřátelských králů a bohů. V tomto kontextu je nezbytné uvést a krátce vysvětlit termín, který Mezopotámci používali a který nemá v našem jazyce a myšlení jasný ekvivalent, kterým by šlo elegantně přeložit, a tím je *šalmu*.

Sochy králů a bohů, reliéfní zobrazení, nástěnné malby, stejně jako třeba i souhvězdí a malé rituální sošky k magickým účelům, to vše bylo označováno jako *šalmu*.¹⁶³ Dá se říci, že jde o zpodobnění, obraz někoho, který však není jen pouhou kopií, nápodobu, která originál jen nedokonale reprezentuje, ale zpřítomněním originálu, který je jeho součástí. Zpodobnění i originál jsou úzce propojeny a vzájemně na sobě metafyzicky participují.¹⁶⁴ Jakákoliv reprezentace zobrazovaného je součástí toho, co je zobrazeno.¹⁶⁵ Umělecká reprezentace tedy funguje na magické rovině stejně jako například odstřižené vlasy a nehty.¹⁶⁶ Bahrani tento koncept také poměrně výstižně přirovnává k fraktálům, kdy každá část v sobě obsahuje i celek, jehož je součástí. Tělo a identita nejsou omezené svými hranicemi, jsou spíše sítí svých jednotlivých částí.¹⁶⁷ Díky tomu bylo možné manipulací

¹⁵⁸ *nāḫiru* viz CAD N, *nāḫiru*. Tiglat-pilešarův lov těchto stvoření viz RIMA II, s. 44.

¹⁵⁹ Aššurnasirpal II. říká: „I made (replicas of) all beasts of mountains and seas in white limestone and parūtu alabaster (and) stationed (them) in its doorways.“ Jedná se o sochy v jeho paláci v Kalchu. Viz RIMA II, s. 302.

¹⁶⁰ SAAS XIV. s. 116-117; pro Marduka v této roli viz F. A. M. WIGGERMANN. *Mesopotamian protective spirits*. s. 175. Podle Wiggermana je však démon *kusarikku* spíše mužem s lidskou horní polovinou těla a býčím, či přímo bizoním nohama. Viz ibid. s. 174-179.

¹⁶¹ SAAS XIV. s. 119.

¹⁶² SAAS XIV. s. 117.

¹⁶³ CAD S, *šalmu*.

¹⁶⁴ Z. BAHRANI. *The Graven Image*, s. 125; Z. BAHRANI. *Rituals of war*, s. 51.

¹⁶⁵ Z. BAHRANI. *Rituals of war*, s. 57.

¹⁶⁶ Z. BAHRANI. *Rituals of war*, s. 76.

¹⁶⁷ Součástí těla, součástí identity člověka byly kromě těla a jeho organických částí i oblečení, šperky, jméno, otisk pečeti či trásné roucha a mohly tak člověka zastupovat nejen symbolicky, ale i velice reálně. To vše byly manifestace identity. V řadě textů je zjevné, že když nemohl být nějaký člověk přítomen v jistém rituálu či právní záležitosti, tak mohl být plně zastoupen svou pečeti, či trásným rouchem. Viz Z. BAHRANI. *Rituals of war*, s. 78-79; Z. BAHRANI. *The Graven Image*, s. 121-148. Za jinou současnou analogii krom fraktálů by mohla

s jedním ovlivňovat druhé, takže například poraněním či zničením *šalmu* krále, bylo možné jej i skutečně zranit, či zabít magickými prostředky.¹⁶⁸

S tím také souvisí řada ochranných opatření, jako například to, že se na každou sochu krále, či boha psala ochranná prokletí vůči každému, kdo by se opovážil danou sochu či jiný obraz záměrně poničit. Protože manipulací s nimi mohlo být ublíženo i tomu, kdo byl zobrazen a to dokonce pokud šlo o mrtvého krále, neboť ten, kdo byl zobrazen, byl ve svém obraze nadále přítomen i po své smrti. Prokletí samo mělo přitom zase formu trestu, který se nesl ve stejném duchu jako zločin samotný.¹⁶⁹

Náhlá poškození či další změny objevující se na povrchu soch byly chápány jako znamení, či předzvěsti budoucí porážky, smrti a zkázy.¹⁷⁰ Znamení na soše a originálu fungují stejně, jak jsme již mohli vidět na příkladu znamení na hlavě ještě živého krále Teummana. Koneckonců značná blízkost sochy a lidského těla se tematizuje i v mýtech, neboť obojí je stvořeno z přírodních materiálů řemeslně uměleckou činností bohů.¹⁷¹

Jinou formou ochranné magie, jež se *šalmu* souvisí a která je i skvělou ukázkou komplexity tohoto fenoménu, je slavný rituál konaný v případě, kdy mělo králi podle věštebných znamení hrozit akutní nebezpečí. V ten moment se mohl na jeho místo dosadit jeho náhradník, který měl sloužit jako případný hromosvod očekávaného temného osudu, jenž skutečného krále očekával. Tento rituální náhradník hrající skutečného krále byl vnímán právě jako královo *šalmu*.¹⁷² Podívejme se ale už blíže na samotné mučení a zabíjení se *šalmu* související.

4.6.1 Mučení a zabíjení *šalmu*

Nalezené sochy z takřka celých dějin starověké Mezopotámie, ať už jde o krále nebo bohy, jsou téměř vždy nalezeny bezhlavé, spíše výjimečně si některá udržela svou hlavu na krku. Pokud jsou hlavy zachovány, tak jsou poškozeny či přímo useknuty některé části obličeje – zvláště rty a nosy a někdy i uši. Jindy byla socha rozlámána na kusy, byla jí probodána hrud', či jí byly odříznuty ruce. U soch bohů (a božských králů jako Narám-Sín) se objevuje i lámání rohů. Nebylo doposud možné prozkoumat všechny, ale tato „zranění“ jsou napříč archeologickými nálezy poměrně dost konzistentní a je zřejmé, že byly způsobeny úmyslně.¹⁷³

Jak vidíme, se *šalmu* bylo zacházeno stejně jako s lidskými zajatci a jejich mučení a zabíjení je další variací na stejné téma. To, že je poničení *šalmu* vnímáno jako trest, který se provádí stejně jako u mučení lidských nepřátel ve válkách stejně jako zločinců¹⁷⁴, je vidět například v jednom nápisu krále Aššurbanipala, kde trestá *šalmu* elamského krále za jeho zločiny vůči jeho dědovi Sinacheribovi, kde se podobně jako v právních textech setkáváme s tím, že je často trestána ta část těla, která se daného zločinu dopustila:

sloužit i počítačová síť, kdy na každém počítači v síti je možný přístup na sdílený disk. Cokoliv na tomto disku je potom přístupno k zápisu, úpravě či mazání z jakéhokoliv počítače v síti a jakákoliv změna provedená na jednom přístroji se projeví i na ostatních.

¹⁶⁸Z. BAHRANI. *Rituals of war*, s. 51-53.

¹⁶⁹Zainab BAHRANI. Assault and abduction: the fate of the royal image in the ancient Near East. *Art History*. 1995, vol. 18. no. 3, s. 363-382.

¹⁷⁰Z. BAHRANI. *Rituals of war*, s. 79-80.

¹⁷¹Jako například mýtus o Atrahasisovi, Enūma eliš, stvoření Enkidua v Eposu o Gilgamešovi, či mýtus Enki a Ninmach.

¹⁷²Z. BAHRANI. *The Graven Image*, s. 130, 135.

¹⁷³N. N. MAY. Decapitation of statues and mutilation of the Image's facial features. s. 105-107, 111

¹⁷⁴K podobnosti trestání lidí i *šalmu* viz Natalie N. MAY. In Order to Make Him Completely Dead: Annihilation of the Power of Images in Mesopotamia. In MARTI, L. (ed.). *La famille dans le Proche-Orient ancien: réalités, symbolismes, et images. Proceedings of the 54th Rencontre Assyriologique Internationale at Paris*. 2009, s. 703.

„[šalmu] Hallusu, krále Elamu, toho který osnoval zlo vůči Asýrii, kdo se účastnil nepřátelských akcí proti Sinacheribovi, králi Asýrie, mému dědovi, - jeho jazyk, jenž pomlouval, jsem odřízl. Jeho rty, jež promlouvaly nestydatosti, jsem propíchl. Jeho ruce, které se chopily luku k boji proti Asýrii, já usekl.“¹⁷⁵

Usekávání nosů a ničení úst bylo také chápáno jako způsob, jak *šalmu* zabít. *Šalmu* bylo chápáno jako svého druhu živoucí entita s potřebami obdobnými těm lidským. Skrze rituál *mís pí*, „omývání úst“ bylo možné sochu oživit tak, aby mohla přijímat obětiny ve formě jídla a pití, a vůbec žít svým plnohodnotným životem. Zničení úst a nosu bylo tedy jakýmsi protikladem k rituálu *mís pí*, které mělo naopak sochu zbavit možnosti jíst a pít a tím ji zabít¹⁷⁶

Pokud tedy šlo o *šalmu* již mrtvého krále, tak byl účel tohoto jednání stejný jako v případech setnutí hlavy a znetvoření člověka, který je často při těchto činnostech už mrtvý. Nešlo jen o ponížení či zabití. Šlo o naprosté zabití, připravení o veškerou moc, o rituál totální anihilace,¹⁷⁷ jehož dalšími součástmi bylo i zničení hrobek a sarkofágů, odnesení kostí předků¹⁷⁸ či jejich ponižující drcení vlastními potomky v branách asyrských měst.¹⁷⁹

Nakonec však stejný osud čekal i samotné Asyřany, neboť po zničení Aššuru koalicí Médů, Elamců a Babyloňanů, kteří záměrně poničili i všechna zpodobnění krále na palácových reliéfech v Ninive¹⁸⁰ a masivní sarkofágy v Aššuru rozdrtili na padrť, díky čemuž byli mrtví připraveni jak o své kosti tak veškeré pohřební dary.¹⁸¹

Jak podotýká Bahrani, takový osud musel být pro Mezopotámce něčím velmi obávaným když si uvědomíme, že šlo o kulturu, kde bylo nesmrtelnosti dosaženo skrze svůj vlastní otisk v dějinách, záznam událostí, uchování vzpomínky a architektonické památky¹⁸², jak je skvěle vidět i v Eposu o Gilgamešovi.

4.6.2 Zbavování božské moci a zabíjení bohů

Praktiku odlamování, či uřezávání rohů, kterou jsme zatím jen letmo zmínili, tematizuje i mystický komentář z Aššuru, jež odkazuje na mytické zabití Tiamat:

¹⁷⁵ „[The statue] of Hallusu, king of Elam, the one who plotted evil against Assyria and engaged in hostilities against Senacherib, king of Assyria, my grandfather, his tongue, which had been slandering, I cut off, his lips, which has spoken insolence, I pierced, his hands, which has grasped the bow against Assyria, I chopped off.“ Vypravěčem je zde Aššurbanipal. Viz D. D. LUCKENBILL. *Ancient records of Assyria and Babylonia*. Vol. II s. 363.

¹⁷⁶ N. N. MAY. Decapitation of statues and mutilation of the Image's facial features. s. 109; N. N. MAY. In Order to Make Him Completely Dead. s. 719.

¹⁷⁷ N. N. MAY. Decapitation of statues and mutilation of the Image's facial features. s. 112.

¹⁷⁸ N. N. MAY. Natalie N. In Order to Make Him Completely Dead. s. 720.

¹⁷⁹ Aššurbanipal nechal syny Nabû-šum-ēreše, Teummanova spojence, aby v branách Ninive rozdrtili kosti svého otce. Viz N. N. MAY. Gates and their functions in Mesopotamia and Ancient Israel. s. 103.

¹⁸⁰ Podle Bahrani se něco takového nejspíše nemohlo stát během bitevní vřavy. Podle ní během dnů, které následovaly dobytí města a obsazení babylonskými a mědskými vojáky, musel někdo vzít písaře schopného číst nápisy na reliéfech, identifikovat cílové postavy a zničit jejich tváře. Žádná jiná postava na reliéfech zničena nebyla, byl to promyšlený a jasně cílený akt. viz Z. BAHRANI. *The Graven Image*, s. 151-152. N. N. MAY. Decapitation of statues and mutilation of the Image's facial features. s. 110

¹⁸¹ N. N. MAY. In Order to Make Him Completely Dead. s. 720

¹⁸² „Destruction of monuments that took place in Mesopotamia can be seen as a supernatural act, the annihilation of a record, which was terrible fate in society whose principal ideology was that immortality is achieved through history, monuments, and memory.“ viz Z. BAHRANI. *Rituals of war*, s. 223

„Dromedár je duch (*eṭem*) Tiámat. Běl odřezal její rohy.“¹⁸³

Rohy ze zářícího bronzu jsou odlomeny i zikkuratu v Súsách při Aššurbanipalově tažení do Elamu, při kterém si dal zvláště záležet, aby zde nezůstal kámen na kameni.¹⁸⁴ Jelikož rohy byly symbolem božství, tak useknutí rohů mělo mít za následek zbavení sochy či chrámu právě jeho božské moci¹⁸⁵, podobně jako když například bůh Ea v Enūma eliš zbaví rohaté koruny a božské záře boha Apsúa, a poté jej usmrtí a z jeho mrtvého těla, jenž je jednou z částí mezopotámského kosmu učiní svou říši.¹⁸⁶

Z biblických zdrojů se dozvídáme, že asyrští králové ničili i chrámy a sochy bohů svých nepřátel. Bible líčí, jak byly sochy oloupeny o drahé kovy a kameny, a jejich božské dřevěné „maso“ bylo stráveno ohněm, který zničil i jejich chrámy a paláce.¹⁸⁷ Z asyrských zdrojů o tom však informace až na dvě výjimky nemáme. Těmito výjimkami jsou Sinacherib, který detailně a sáhodlouze líčí jeho ničení babylonských kultů a Aššurbanipal, jenž podobně vypráví o destrukci elamského kultu. Je možné, že to dělali skutečně pouze oni dva, a nebo to bylo mnohem rozšířenějším fenoménem, ke kterému se však ostatní králové neradi přiznávali,¹⁸⁸ nejspíše z obav před boží pomstou.

To však zřejmě vsutku nebyl Aššurbanipalův případ, když při svém obšírném detailním vyprávění o kompletní destrukci Sús neopomene zmínit, že znesvětil všechna posvátná místa, zbavil zikkurat jeho rohů a především „bohy a bohyně Elamu v duchy (*zāqīqē*) proměnil,“ podobně jako jeho dědeček při totální destrukci města Babylonu.¹⁸⁹

Zmínky o rituálním zabíjení božských soch máme i od asyrských sousedů v Babylonu. Když se šestého dne měsíce Nisannu vracel vítězíci bůh Nabú do Babylonu ke svému otci, tak se zastavil v chrámu Ehursagtila, dřívějším Ninurtově chrámu, kde nyní sídlil Marduk, jehož jméno se překládá jako „Dům, který hubí hory.“ Tam měla proběhnout rituální dekapitace dřevěných soch nepřátelských božstev¹⁹⁰, po které byly tyto sochy spoutány a odvedeny do Mardukova chrámu Esagil. Tam měl Nabú předvést svému otci nepřítele, jež porazil, za což byl odměněn svým povýšením, a podle rituálních textů také víme, že tomuto rituálu byl

¹⁸³ „The dromedary is the ghost of Tiamat. Bēl cut off her horns.“ (ibilu eṭem Tiamāt ^dBēl qarnēša ukarrit/ukaššit) SAAS XIV. s. 107. cituje z SAA III s. 99. Dromedár je překlad slova *ibilu* jehož zápis zní AN.ŠE.AB.BA. Sumerské AB.BA přitom akkadsky znamená *tāmtu*, čili moře. To může podle Livingstonea vysvětlovat, proč je zrovna dromedár spojen s mořskou Tiamat.; A. LIVINGSTONE. *Mystical and mythological explanatory works of Assyrian and Babylonian scholars*, s. 89.

¹⁸⁴ N. N. MAY. In Order to Make Him Completely Dead. s. 720.

¹⁸⁵ N. N. MAY. Decapitation of statues and mutilation of the Image's facial features. s. 109.

¹⁸⁶ Enūma eliš I 67-69. Viz J. PROSECKÝ. *Slova do hlíny vepsaná*. s. 39.

¹⁸⁷ N. N. MAY. In Order to Make Him Completely Dead. s. 723. Odkazuje například na knihu Druhou královskou 19: 17-18, a Izajáš 37: 18-19.

¹⁸⁸ N. N. MAY. In Order to Make Him Completely Dead. s. 701.

¹⁸⁹ Aššurbanipal: „I desecrated all the sacred places of Elam; (its) gods (and) goddesses I turned into ghosts (*ilāni ištarāte amnā ana zāqīqē*)“ Viz N. N. MAY. In Order to Make Him Completely Dead. s. 720.

Je možné, avšak rozhodně ne jisté, že dávným odkazem na zabíjení cizích bohů je i Gilgamešovo mytické vítězství. Díky zmínce o řece Ulája ve standardní babylonské verzi eposu o Gilgamešovi se podle Proseckého můžeme domnívat, že sumerská literární tradice neumísťovala cíl Gilgamešovy a Enkiduovy cesty do Libanonu ale do Elamu. Tamní zdroje dřeva však byly vyčerpány už někdy za Sargona Akkadského, a tak bylo třeba hledat jiné, na západě. Podle některých názorů je pak Humbaba nejvyšším bohem elamského panteonu Humbanem. viz *Epos o Gilgamešovi*, s. 144-145. George je však vůči původu Humbaby v Elamu značně skeptický, uznává však, že je dost možné, že mohl některý pozdější editor Humbabu a Humbana posléze ztotožnit. Viz A. R. GEORGE, *The Babylonian Gilgamesh epic*, s. 147.

¹⁹⁰ Jméno tohoto chrámu svědčí o návaznosti tradic a motivů bohů Marduka a Nabúa na Ninurtovu válečnickou mytologickou úlohu. Pro detaily o návaznosti Marduka a Nabúa na mytologii a kult Ninurty a Enlila, splynutí jejich kultů stejně jako o jeho „House that Exterminates the Mountains“ a rituální dekapitaci viz Andrew R. GEORGE. Marduk and the Cult of the Gods of Nippur at Babylon. *Orientalia*. 1997, vol. 66. no. 1. s. 66-69.

přítomen i král.¹⁹¹ Vraťme se však ještě k tomu, co se stane s bohem, který je zabit.

4.6.3 Zabití bozi

Mystický komentář z Aššuru o zabitě Tiamat bez rohů říká, že se z ní stalo zvíře, jež je jejím *eṭemmu*. *Eṭemmu* je obvykle výraz pro ducha zemřelého člověka, který dlí v podsvětí, ale může se z něj i vrátit a strašit, či způsobovat nemoci posednutím. Aššurbanipal zase elamské bohy, jež přijdou o svá těla, označuje jako *zaqīqu*, což je slovo primárně označující nehmotné přízraky pustin, které i přebývají na opuštěných místech, která byla dříve civilizací. Ačkoliv je významové pole obou slov široké a v lecčem rozdílné, tak se v něčem protínají, protože i *zaqīqu* může označovat ducha mrtvého, neboť je tak kupříkladu nazván duch Enkidua, jež se vrátí z podsvětí a promlouvá ke Gilgamešovi. Oba zdroje, mystický text i Aššurbanipalovo líčení ukazují, že zabitý bůh připravený o své tělo a božství žije dál, avšak ve značně degradované existenci, ať už jako nehmotný přízrak bloudící stepí a rozbořenými chrámy, nebo jako pouhé zvíře. Nutno dodat, že mystický komentář uvádí krom Tiamat i případy dalších zabitých bohů v podobě zvířat, jako Enlila v podobě divokého osla a Anua jako vlka. Stejně jako v případě dromedára jde o divoká zvířata potulující se stepí, kde se jinak potulují právě i výše zmíněné nehmotné přízraky.¹⁹² Tento text také obsahuje již dříve zmíněnou scénu s tažením králova vozu, kde se vypráví o koních, které je táhnou, jsou Anzúovým *eṭemmu*. Se zvířetem je zde identifikován i Tiamatin generál Kingu a jeho sedm synů, kteří byli jakožto tur a ovce svrženi zaživa ze střechy. V jiném textu (K 3476) podobného druhu, také z asyrského prostředí, je zase Kingu ztotožněn s ovci, která je vržena do ohně, podobně jako jacísi synové Anua a Enlila, kteří jsou vrženi do ohně jako obětní kozy. Pro ně však již není použito slova *eṭemmu* a jejich ztotožnění se zvířaty je možná spíše věcí rituálního zpřítomnění mytického zabití.¹⁹³

¹⁹¹ SAAS XIV. s. 55-56 .

¹⁹² Viz CAD Z, *zāqīqum*, E, *eṭemmu*. Pro zabité bohy jako zvířata na VAT 8917 viz A. LIVINGSTONE. *Mystical and mythological explanatory works of Assyrian and Babylonian scholars*, s. 83, 88-89.

¹⁹³ A. LIVINGSTONE. *Mystical and mythological explanatory works of Assyrian and Babylonian scholars*, s. 125, 145-8 Pro K 3476 viz ibid. s. 121-123.

5. Závěr

Ve své práci jsem se pokusil zmapovat jakým způsobem Asyřané v kontextu války a náboženství zacházeli s neřádem, který reprezentovaly cizí národy a jejich země.

Válka byla vnímána jako králova povinnost nezbytná k vytváření kultury a službě bohům. Na oficiální úrovni je cizina vždy provokatér a nebezpečný element, jehož zlá a nebezpečná povaha je důvodem, proč má král (na oficiální ideologické rovině) povinnost vydat se do války, což zrcadlí situaci známou z Ninurtovy mytologie. Nepřítel je chápán jako zločinec a identifikován s démonickými silami. Političtí nepřátelé, zločinci a démoničtí protivníci bohů jsou si přitom značně blízko a působí jako různé varianty nebezpečných sil neřádu ohrožující asyrskou společnost, s kterými je také v jistých případech podobně nakládáno. Co však královská ideologie a s ní spjatá mytologie nepřiznává je, že Asýrie potřebuje nepřátelské země k vlastní existenci.

Bez války by v asyrském pohledu na svět nebyl možný mocenský růst a s ním spojené nové utváření podoby světa s Asýrií jako svým novým centrem. Tento přístup a vnímání světa přitom zrcadlí mytickou kosmogonii prostřednictvím války Marduka a Tiamat: hrdiny řádu, který se snaží budovat svět navzdory silám neřádu, které se pokouší bohy stvořené struktury zničit a uvrhnout zpět v nebytí. Neřád je však hlavním zdrojem surovin a sil, díky kterým může řád žít a sílit. Řád potřebuje svůj opak. Z těla Tiamat je utvořen svět, z jejích démonů se stávají vojáci sloužící a střežící bohy zbudovaný svět. Na historické rovině je asyrská říše budována ze dřeva a kamenů získaných jako kořist během válek, či jako tribut od dobytých zemí. Města jsou osidlována deportovanými populacemi, z kterých se rekrutují řemeslníci pro rekonstrukce a stavby nových měst, stejně jako vojáci a válečná zvířata posilují řady asyrské armády.

Posilování a střežení řádu před nebezpečím na rituální rovině představuje degradování pokořených nepřátel na úroveň zvířat. Zajatí králové reprezentující dobyté cizí země táhnou vozy jako tažná zvířata, či jako psi a medvědi střeží brány asyrských měst. Asýrii střeží pokoření nepřátelé dokonce i po své smrti, jak nasvědčují známky apotropaického významu useknutých hlav, či mučení nepřátel obecně. Tyto praktiky mají přitom své paralely při zacházení s těly poražených démonů. Ať už živí či mrtví ale zároveň existující v jiné podobě (*šalmu*, zvíře, či useknutá hlava), démoni slouží jako vojáci, služebníci a zvířata, táhnoucí vozy a střežící brány měst, chrámů a paláců. Zabíjení a mučení tak slouží i k tvoření nové podoby světa a ovládnutí nebezpečných sil.

Deportace a mučení se přitom netýká pouze lidí, ale i *šalmu* králů a bohů. Únosy *šalmu* zbavují dobyté území božské ochrany a v podobě kořisti koncentrují moc a ochranu v sídle vítěze. Praktiky mučení *šalmu* měly za účel zbavit svou oběť jakékoliv formy života, zranit ji, stejně jako ji připravit o moc a degradovat.

V některých případech k integraci neřádu nedochází a cílem je místo toho jeho naprosté zničení, snaha učinit jej ještě mrtvějším, vymazat svého nepřítele z dějin skrze zničení *šalmu*, hrobů, měst, chrámů i bohů, kteří se stávají jen bloudícími přízraky strašícími ve stepi. Násilí

slouží k demonstraci moci, jež je důkazem naplnění vůle bohů. Vítězství legitimuje krále v jeho funkci.

Agresivní přístup se však Asyřanům stává osudným, když je stejnými praktikami včetně ničení hrobek a salmu zničena i většina toho, co sami vybudovali.

Bibliografie

AL-RAWI, Farouk N H a GEORGE, Andrew. Back to the Cedar Forest: The beginning and end of Tablet V of the Standard Babylonian Epic of Gilgameš. *Journal of Cuneiform Studies*. 2014, vol. 66, no. 1, s. 69-90.

AMBOS, Claus. Building Rituals from the First Millennium BC. In BODA, M. J. and NOVOTNY, J. (ed.). *From the Foundations to the Crenellations: Essays on Temple Building in the Ancient Near East and Hebrew Bible*. 2010, s. 221-237.

ANNUS, Amar. *The God Ninurta: In the Mythology and Royal Ideology of Ancient Mesopotamia*. Helsinki: University of Helsinki. 2002. 242 s. State Archives of Assyria Studies vol. 14. [SAAS XIV.].

ANNUS, Amar. *The standard babylonian Epic of Anzu: introduction, cuneiform text, transliteration, score, glossary, indices and sign list*. Helsinki: University of Helsinki, c2001. State Archive of Assyria Cuneiform texts vol. 3. [SAACT III].

BAHRANI, Zainab. Assault and abduction: the fate of the royal image in the ancient Near East. *Art History*. 1995, roč. 18. č. 3, s. 363-382.

BAHRANI, Zainab. *Rituals of War: the body and violence in Mesopotamia*. New York: Zone Books, 2008. 276 s.

BAHRANI, Zainab. *The Graven image: Representation in Babylonia and Assyria*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2003. 242 s.

BLACK, Jeremy, a GREEN, Anthony. *Bohové, démoni a symboly starověké Mezopotámie: ilustrovaný slovník*. Praha: Volvox Globator, 1999. 231 s.

BLOCK, Daniel I. *The gods of the nations: studies in ancient near eastern national theology*. Grand Rapids (MI): Baker Academic, 2000. 176 s.

BONATZ, Dominik. Ashurbanipal's headhunt: An anthropological perspective. *Iraq*, 2004, vol. 66, no. 1, s. 93-101.

BRATKOVÁ, Eva. (zprac.). Metody citování literatury a strukturování bibliografických záznamů podle mezinárodních norem ISO 690 a ISO 690-2 : metodický materiál pro autory vysokoškolských kvalifikačních prací [online]. Verze 2.0, aktualiz. a rozšíř. Praha: Odborná komise pro otázky elektronického zpřístupňování vysokoškolských kvalifikačních prací, Asociace knihoven vysokých škol ČR [2017-08-12]. 60 s. (PDF). Dostupný z WWW: <http://www.evskp.cz/SD/4c.pdf>

CASSIN, Elena. Le roi et le lion. *Revue de l'Histoire des Religions*, 1981, vol. 101, no. 4. s.

355-401.

COLLINS, Paul. Gods, Heroes, Rituals, and Violence: Warfare in Neo-Assyrian Art. In BROWN, B. A. a FELDMAN, M. H. (ed.). *Critical approaches to ancient Near Eastern art*. Boston: De Gruyter 2014. s. 619-644.

CROUCH, Carly Lorraine. CROUCH, Carly Lorraine. *War and ethics in the ancient Near East: military violence in light of cosmology and history*. Berlin New York: Walter de Gruyter, c2009. *War and ethics in the ancient Near East: military violence in light of cosmology and history*. Berlin New York: Walter de Gruyter, c2009. 245 s.

ČECH, Pavel. Chaos, ba přímo tohuvabohu ve Starém zákoně. In VÍTEK, T.; STARÝ J.; ANTALÍK, D. (ed.). *Řád a chaos v archaických kulturách*. Praha: Herrmann & synové, 2010. s. 85-98.

DALLEY, Stephanie. Foreign Chariotry and Cavalry in the Armies of Tiglath-pileser III and Sargon II. *Iraq*. 1985, vol. 1, s. 31-48.

DOUGLAS, Mary. *Purity and Danger: An Analysis of Concept of Pollution and Taboo*. London - New York: Routledge, 2002 (¹1966), 244 s.

Epos o Gilgamešovi. Z akkadských, sumerských a chetitských originálů přeložili a úvodními studiemi opatřili Jiří Prosecký, Blahoslav Hruška a Marek Rychtařík. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2003. 410 s.

FRANKFORT, Henri. *Kingship and the gods: a study of ancient Near Eastern religion as the integration of society and nature*. Chicago: University of Chicago Press, 1978. 444 s.

GEORGE, Andrew R. Marduk and the Cult of the Gods of Nippur at Babylon. *Orientalia*. 1997, vol. 66. no. 1. s. 65-70.

GEORGE, Andrew R. *The Babylonian Gilgamesh epic: introduction, critical edition and cuneiform texts*. Oxford: Oxford University Press, 2003. 741 s.

GRAFF, Sarah. The Head of Humbaba. *Archiv für Religionsgeschichte*. 2013, vol. 14, no. 1. s. 129-142.

GRAYSON Albert Kirk. *Assyrian Rulers of the Third and Second Millennia BC (To 1114 BC)*. Toronto: University of Toronto Press, 1986. 355 s. The Royal Inscriptions of Mesopotamia. Assyrian Periods. Vol. 1. [RIMA I].

GRAYSON, Albert Kirk. *Assyrian Rulers of the Early First Millennium BC I (1114-859 BC)*. Toronto: University of Toronto Press, 1991. 425 s. The Royal Inscriptions of Mesopotamia. Assyrian Periods. Volume 2. [RIMA II].

GRAYSON, Albert Kirk. *Assyrian Rulers of the Early First Millennium BC II (858-745 BC)*. Toronto: University of Toronto Press, 1996. 265 s. The Royal Inscriptions of Mesopotamia. Assyrian Periods. Vol. 3. [RIMA III].

HRUŠA, Ivan. *Bohové, chrámy, obřady a lidé: náboženství staré Mezopotámie*. Praha:

Vyšehrad, 2015. 286 s.

HRUŠKA, Blahoslav; MATOUŠ, Lubor; PROSECKÝ, Jiří; SOUČKOVÁ, Jana (ed.). *Mýty staré Mezopotámie: sumerská, akkadská a chetitská literatura na klinopisných tabulkách*. [Ze sumerských, akkadských a chetitských originálů podle různých vydání přeložili a komentářem opatřili]. Praha: Odeon, 1977. 371 s.

KOUBKOVÁ, Evelyne. *Motiv potopy písemnictví starověké Mezopotámie*. Praha 2013. Bakalářská práce. (Bc.). Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav filosofie a religionistiky, 2017-08-12.

LEACH, Edmund. The nature of war. In HUGH-JONES, S. a LAIDLAW, J. (ed.). *The Essentials Edmund Leach*. 2000, s. 343-357.

LIVINGSTONE, Alasdair, (ed.). *Court poetry and literary miscellanea*. Helsinki: Helsinki University Press, 1989. State Archives of Assyria Studies vol. 3. [SAA III]

LIVINGSTONE, Alasdair. *Mystical and mythological explanatory works of Assyrian and Babylonian scholars*. Winona Lake, Indiana: Eisenbrauns, 2007 (1986). 270 s.

LUCKENBILL Daniel David. *Ancient records of Assyria and Babylonia*. Volume I. Chicago: University of Chicago Press, 1926. 297 s.

LUCKENBILL, Daniel David. *Ancient records of Assyria and Babylonia*. Volume II. Chicago: University of Chicago Press, 1927. 504 s.

LUCKENBILL, Daniel David. *The Annals of Sennacherib*. Chicago: The University of Chicago Press, 1924. 187 s.

MAY, Natalie N. Decapitation of statues and mutilation of the Image's facial features. In HOROWITZ, W., GABBAY, U. a VUKOSAVOVIĆ, F. (ed.). *A Woman of Valor: Jerusalem Studies in the Ancient Near East in Honor of Joan Goodnic Westenholz*. 2010. s. 105-118.

MAY, Natalie N. Gates and their functions in Mesopotamia and Ancient Israel. In MAY N. M. and STEINERT, U. (ed.). *The Fabric of Cities: Aspects of Urbanism, Urban Topography and Society in Mesopotamia, Greece and Rome*. 2014. s. 77-121.

MAY, Natalie N. In Order to Make Him Completely Dead: Annihilation of the Power of Images in Mesopotamia. In MARTI, L. (ed.). *La famille dans le Proche-Orient ancien: réalités, symbolismes, et images. Proceedings of the 54th Rencontre Assyriologique Internationale at Paris*. 2009, s. 701-728.

MAY, Natalie N. Triumph as an Aspect of the Neo-Assyrian Decorative Program. In WILHELM, G. (ed.). *Organization, Representation, and Symbols of Power in the Ancient Near East. Proceedings of the 54th Rencontre Assyriologique Internationale at Würzburg 20-25th July 2008*. 2012. s. 461-488.

OPPENHEIM, A. Leo. *Ancient Mesopotamia: portrait of a dead civilization*. Chicago: University of Chicago Press, 1977. 445 s.

PARPOLA, Simo. Mesopotamian Precursors of the Hymn of the Pearl. In: WHITING, R. M. (ed.).

Mythology and mythologies. Methodological approaches to intercultural influences : Proceedings of the second annual Symposium of the Assyrian and Babylonian Intellectual Heritage Project held in Paris, France, Oct. 4-7, 1999. 2001. s. 181-194.

PORTER, Barbara Newling. *Trees, kings, and politics: studies in Assyrian iconography.* Fribourg: Academic Press, 2003. 113 s.

PROSECKÝ Jiří. *Když království sestoupilo z nebes: mezopotamské kroniky od časů nejstarších až do doby perské vlády.* Praha: Academia, 2015. 359 s.

PROSECKÝ, Jiří a kol. *Encyklopedie starověkého Předního východu.* Praha: Libri, 1999. 447 s.

PROSECKÝ, Jiří. „Královské knihy“ staré Mezopotámie. Praha: Orientální ústav AV ČR, 1995. 172 s.

PROSECKÝ, Jiří. *Slova do hlíny vepsaná: mýty a legendy Babylónu.* Praha: Academia, 2010. 438 s.

SARLO, Daniel. *The Economics of Mass Deportation in the Neo-Assyrian Period under Tiglath-Pileser III (744-727 BCE).*[online] Toronto, University of Toronto. Near and Middle Eastern Civilization. April 26 2013 [cit. 2017-08-12] úplný text dostupný z WWW: http://www.academia.edu/3463490/The_Economics_of_Mass_Deportation_in_the_Neo-Assyrian_Empire_under_Tiglath-Pileser_III

SERI, Andrea. The role of creation in Enūma eliš. *Journal of Ancient Near Eastern Religions.* 2012, vol. 12, no. 1. s. 4-29.

SHAFER, Ann. The Assyrian Landscape as Ritual. In BROWN, B. A. a FELDMAN, M. H. (ed.). *Critical approaches to ancient Near Eastern art.* Boston: De Gruyter 2014. s. 713-740. (s. 812)

STRAWN, Brent A. *What is stronger than a lion?: leonine image and metaphor in the Hebrew Bible and the ancient Near East.* Saint-Paul, Academic Press Fribourg, 2005. 587 s.

ŠAŠKOVÁ, Kateřina. „Na rozkaz Aššura, mého pána...“ Novoasyrská armáda ve světle dobových reliéfů. In OBUCHOVÁ, L. a CHARVÁT, P (ed.). *Stát a státnost ve starém Orientu: soubor studií pracovní skupiny „Člověk a krajina v dějinách“.* 2006. s. 102-115.

ŠAŠKOVÁ, Kateřina. *Duchovní svět staré Asýrie a jeho paralely a odlišnosti ve Starém zákoně.* Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni. 2014. 214 s.

The Assyrian Dictionary of the Oriental Institute of the University of Chicago. Chicago: The University of Chicago Press. 1956-2004. [CAD]

TYDLITÁTOVÁ, Věra. *Symbolika hradeb a bran v hebrejské bibli.* Praha: Triton, 2010. 178 s.

VAN DE MIEROOP, Marc. *Dějiny starověkého Blízkého východu okolo 3000-323 př. Kr.*

Praha: Academia, 2010. 327 s.

WEISSERT, Elnathan. Creating a political Climate: literary allusions to Enūma Eliš in Sennacherib's account of the Battle of Halule. *Assyrien im Wandel der Zeiten, XXXIXe Rencontre Assyriologique Internationale, Heidelberg*. 1992, vol. 6, no. 10., s. 191-202

WIGGERMANN, Franciscus Antonius Maria. *Mesopotamian protective spirits: the ritual texts*. Vol. 1. BRILL, 1992. 225 s.

ZAIA, Shana. State-Sponsored Sacrilege: „Godnapping“ and Omission in Neo-Assyrian Inscriptions. *Journal of Ancient Near Eastern History*. 2015, vol. 2, no. 1. s. 19-54.