

UNIVERZITA KOMENSKÉHO V BRATISLAVE

Filozofická fakulta

Beáta Čierniková

NÁBOŽENSTVÁ STAROVEKU I.

Predný východ



Bratislava, STIMUL 2017

ISBN 978-80-81207-3

EAN 9788812722073

Úvodná poznámka

Toto skriptum je určené ako študijná pomôcka pre študentov religionistiky a príbuzných disciplín, ktorí študujú kurz Staroveké náboženstvá I. – Predný východ na Filozofickej fakulte Univerzity Komenského. Daný text predstavuje len základný materiál pre štúdium a je nevyhnutné ho doplniť ďalšou literatúrou. Predný východ zahŕňa širšiu oblasť, nachádza sa medzi Stredozemným, Kaspickým, Červeným morom a Perzským zálivom. Z hľadiska dejín náboženstva je to najplodnejšia oblasť zeme, kde sa od staroveku až po dnešok zrodilo najviac náboženstiev. Tento text však rovnako ako kurz sa zameriava len na oblasť starovekej Mezopotámie a Anatólie s istými presahmi do susedných oblastí.

B.Č.

Práca neprešla jazykovou ani štylistickou úpravou.

OBSAH:

ČASŤ I.

NÁBOŽENSTVO STAROVEKEJ MEZOPOTÁMIE

| | |
|----------------------------------|----|
| I.1. Kultúrno-historický kontext | 4 |
| I.2. Náboženstvo | 12 |

ČASŤ II.

NÁBOŽEBSTVO STAROVEKEJ ANATÓLIE

| | |
|-----------------------------------|----|
| II.1. Kultúrno-historický kontext | 34 |
| II.2. Náboženstvo | 42 |

ČASŤ III.

| | |
|------------------------------------|----|
| III.1. Kultúrno-historický kontext | 53 |
| III.2. Náboženstvo | 57 |
| Použitá a odporúčaná literatúra | 71 |

Časť I.

NÁBOŽENSTVO STAROVEKEJ MEZOPOTÁMIE

I. 1. Kultúrno-historický kontext

Geografické postavenie:

Mezopotámia (Medziriečie) sa nachádza medzi riekami Tigris a Eufrat. Názov pochádza z gréčtiny, Gréci však nazývali Mezopotámiou len územie medzi strednými tokmi oboch riek. Tieto rieky pramenia vo východnej Anatólii, takže severná Mezopotámia sa prekrýva s oblasťou Anatólie v dnešnom Turecku. Rieka Tigris pramení na Arménskej vysočine v blízkosti dnešného tureckého mesta Erzurum. Eufrat pramení pod horou Ararat severne od jazera Van v dnešnom Turecku. Obe rieky mali v priebehu dejín rôzne názvy. Dlhšia z riek je Eufrat a jednotlivé staroveké národy ju nazývali rôznymi menami: Buranunu (sumersky Veľká rieka), Purattu (akkadsky) Perat (hebrejsky a aramejsky) Ufratu (perzsky) Eufratés (grécky), Jechrat (arménsky), Firat (kurdsky), atď. Rovnako aj rieka Tigris má veľa pomenovaní v dejinách: Idigna (sumersky), Idiqlat (akkadsky), Chiddegel (hebrejsky), Diglat alebo Diqlat (aramejsky) Tigrá (perzsky), Tigrés (grécky).

Staroveká Mezopotámia ako kultúrna oblasť nemá prirodzené pevné hranice. Jediný základ tvoria práve rieky Eufrat a Tigris. Ríše, ktoré sa v tejto oblasti vystriedali, mali väčšinou nielen iné hranice, ale aj inú rozlohu. Na východe a severe ohraničujú Mezopotámiu pohoria ako je Zagros a Arménska vysočina. Na východ od južnej Mezopotámie za pohorím Zagros ležal Elam. Na juhozápade od Mezopotámie sa nachádza púšť, ktorá oblasť chránila lepšie ako severné hory, ktoré boli veľmi nebezpečnou hranicou, nakoľko boli východiskovým bodom pre mnoho vojenských vpádov. Cez juhozápadnú púšť síce prenikali do oblasti semitskej skupiny, ale postupne, týmto smerom nehrozili žiadne vojenské vpády.

Severná a južná časť Mezopotámie sa od seba líšia geografickými aj klimatickými podmienkami.

Medziriečie pretína množstvo malých riek, takže sa aj územia s minimálnym množstvom vodných zrážok stali obrábateľnými. Prírodné prostredie podmieňovalo aj spôsob života. Na riekach Tigris a Eufrat bol pokles a vzostup vodnej hladiny nepravidelný, často dochádzalo k prírodným katastrofám, veľké záplavy mohli spôsobiť zosuvy pôdy, a na druhej strane boli obdobia sucha. Preto Sumeri budovali dômyselné zavlažovacie systémy. S umelým zavlažovaním súvisí aj hospodársky rozvoj sumerských miest. Na týchto územiach pestovali najmä ovocie, zeleninu a obilie. Rozšíril sa aj chov zvierat, najmä oviec a hovädzieho dobytky. Dôležité suroviny, ako kovy, drevo alebo kameň sa však museli získavať náročnou dopravou z pohraničných horských oblastí, alebo prostredníctvom obchodu.

Historicko-kultúrne súvislosti:

Archeologické nálezy svedčia o tom, že oblasť Mezopotámie bola obývaná od najstarších čias v paleolite. V mezolite vzniklo v Mezopotámii poľnohospodárstvo a ľudia si zakladali prvé stále sídla. Okolo roku 4000 pr.n.l. sa objavuje prvá keramika, okolo 3500 pr.n.l. základy svätýň, farebná keramika, sošky. V rovnakom období sa prvýkrát objavuje používanie kovov – medi a olova.

Mezopotámii môžeme rozdeliť na niekoľko oblastí. Kultúrne najstaršia a najvýznamnejšia sa nachádzala na juhu, bol to Sumer. Existuje niekoľko teórií, odkiaľ Sumeri pochádzajú – od Tibetu po Kaukaz. Časť vedcov považuje Sumerov za autochtónne obyvateľstvo Mezopotámie. Sumeri založili v oblasti prvé mestské štáty: Eridu, Ur, Larsa, Lagaš, Umma, Uruk, Šurrupek, Isin, Nippur, Kiš a Sippar.

V oblasti strednej Mezopotámie, kde sa rieky najviac približujú jedna k druhej, sa nachádzal Akkad. Ríša je pomenovaná podľa mesta Akkad, ktoré založil Sargon I. okolo roku 2500 pr.n.l. pri rieke Eufrat. Trochu južnejšie po rieke Eufrat sa neskôr nachádzal Babylón. Severne od Akkadu pri rieke Tigris ležala Asýria.

Mezopotámia nebola jazykovo jednotná, najväčší význam mali tri jazyky: sumerčina, akkadčina a aramejčina. Sumerčina ako hovorová reč postupne zanikla, keď sa do popredia dostala semitská vrstva obyvateľstva, udržala sa však naďalej ako liturgický jazyk. Akkadský jazyk sa rozdelil na dva príbuzné jazyky: na južnú babylónčinu a severnú asýrčinu. Od konca 1. tis. pr.n.l., keď do oblasti stále viac a viac prenikali Aramejci, postupne zaniká aj akkadčina, a hlavným jazykom sa stáva aramejčina.

Do oblasti Mezopotámie často prenikali aj cudzie národy, či už ako dobyvatelia, alebo prisťahovalci, napr. Gutejci, Chetiti, Kasiti, Elamiti, alebo Churriti. Niektoré z týchto národov si v Mezopotámii vytvorili aj vlastné ríše.

V periodizácii a chronológii dejín starovekej Mezopotámie nie je medzi odborníkmi celková zhoda, rozlišujú sa tri rozličné datovania jednotlivých období. Prvé osídlenie južnej Mezopotámie sa predpokladá v období rokov 5200-5000 pr.n.l., medzi rokmi 4300-3500 sa objavuje obeidská kultúra. Približne v tom čase prenikli do južnej Mezopotámie Sumeri, ktorí sú prvým etnikom v oblasti, známym aj podľa mena. Boli nositeľmi vrcholu tzv. uruckej kultúry, ale je možné, že prišli do oblasti už skôr a boli nositeľmi aj obeidskej kultúry.

Preddynastické obdobie

Od roku 3500-3000 pr.n.l. hovoríme o tzv. preddynastickom období. Asi v druhej štvrtine 4. tis. pr.n.l. je obeidská kultúra postupne vystriedaná uruckou kultúrou. Veľký rozkvet bol zaznamenaný najmä v mladšej uruckej kultúre. Kritériom pre mladšiu uruckú kultúru sú prvé kamenné základy stavieb. Z tejto doby pochádzajú aj najstaršie písomné (piktografické) pamiatky v Mezopotámii. Nasleduje tzv. džemdet-nasrská kultúra, ktorá je tiež najviac známa z Uruku. Okrem Uruku sú známe ďalšie mestá. Centrá jednotlivých miest boli od seba vzdialené 15-50 km. V južnej Mezopotámii bolo takýchto miest asi 12. Najvýznamnejšími objektmi miest boli chrámy. Pre mezopotámske chrámy tohto obdobia bola typická vysoká terasa, základ neskorších zikkuratov.

Ranodynastické obdobie

Ranodynastickým sa nazýva obdobie v rokoch 2900-2340 pr.n.l. V ranodynastickom období bol Sumer rozdelený na mestské štáty, ktoré vznikli integráciou preddynastických miest a dedín. Mesto sa stalo centrom štátu a táto zmenená funkcia sa prejavila aj v architektúre. Mestá boli obohané hradbami a okrem chrámu sa v nich objavila ďalšia významná budova - palác. O počiatkoch tohto ranodynastického obdobia máme okrem archeologických nálezov a mýtov len sumerský kráľovský zoznam, ktorého kanonizovaný verzia bola zostavená až oveľa neskôr kňazmi z Nippuru. Zoznam vymenováva panovníkov a dynastie až do nástupu Chammurabiho. Celé obdobie je rozdelené na obdobie „pred potopou“ a obdobie „po potope“. Pred potopou vládlo päť miest a osem alebo desať kráľov s mýtickou dĺžkou vlády. Prvým mestom „po potope“ je mesto Kiš a po ňom nasleduje ďalších desať miest so svojimi vládcami. V Kiši bol objavený najstarší kráľovský palác a titul kráľ Kišu sa neskôr stal symbolom univerzálnej nadvlády.

Najstaršou formou politickej organizácie sumerských mestských štátov bola primitívna demokracia, ktorej ostatky sa zachovali ešte aj začiatkom ranodynastického obdobia. Najvyššia autorita bola v rukách zhromaždenia obyvateľov mesta. Toto zhromaždenie rozhodovalo o všetkých štátnych záležitostiach. Pre výkon svojich rozhodnutí volilo zhromaždenie úradníkov, z ktorých najdôležitejší bol ten, ktorý bol najvyšším kňazom mestského boha. Ako zástupca boha riadil mestský štát. Sídlil v chráme a viedol chrámové hospodárstvo.

Rast sumerských mestských štátov a ich zápas o hegemóniu si vynútil novú formu politickej organizácie – monarchiu. Politické funkcie všeobecného zhromaždenia sa sústredili v osobe vládcu, ktorý sa nazýval **lugal** alebo **ensi**. Zhromaždenie ako politická inštitúcia zaniklo, garantom vlády sa stalo vojsko. Vládca sídlil v paláci a palácové hospodárstvo bolo organizované podľa vzoru chrámového hospodárstva. Skonsolidoval sa systém mestských štátov na čele so svetskými panovníkmi. Vytvorilo sa niekoľko politických centier (Kiš, Uruk, Ur), ktoré súperili o ovládnutie čo najväčšieho územia. Oproti politickej nejednotnosti mestských štátov stála jednota sumerských kultúrnych a náboženských tradícií. Centrom tejto jednoty bol Nippur, ktorý nemal svetského panovníka a stal sa náboženským centrom celého Sumeru.

Koncom ranodynastického obdobia bola ukončená inštitucionalizácia kráľovstva a kráľovská moc nadobudla despotický charakter. Ideológia kráľovstva sa opierala o náboženstvo. Kráľom Lugalzagesim z Ummy, ktorý dobyl Lagaš, sa končí ranodynastické obdobie.

Staroakkadské obdobie

2340-2198 pr.n.l. sa označuje ko staroakkadské obdobie. Semiti prenikali do Mezopotámie postupne, usadili sa a prevzali sumerskú kultúru. Okolo roku 2340 sa zmocnil vlády v Kiši semitský úradník Kiškého panovníka. Po svojom nástupe na trón prijal meno Sargon I. Akkadský. Vybudoval nové hlavné mesto Akkad. Keď si upevnil pozície na severe Sumeru, obrátil sa proti južným mestám. Porazil Lugalzagesiho a tak sa stal jediným vládcom Sumeru a Akkadu. Do miest umiestnil vojenské posádky, členov sumerských vládnucich rodín odviezol do Akkadu ako rukojemníkov, vysoké funkcie mohli zastávať len členovia jeho dvora. Tak zoslabil autonómiu sumerských mestských štátov a pripravil cestu k centralizácii oblasti. Po Sargonovi I. je najslávnejším vládcom akkadskej dynastie štvrtý panovník, Narámsín. Početnými vojnami rozšíril ríšu, ovládol aj breh Perzského zálivu, čím získal kontrolu nad obchodnými cestami do Indie. Narámsín ako prvý mezopotámsky vládca dal zbožštiť a bol považovaný za ochranné božstvo Akkadu. Po jeho smrti ohrozovali Mezopotámiu útoky kmeňov z okolitých oblastí a k nebezpečenstvu zvonka sa pripojili aj vnútorné nepokoje, a tak vláda akkadskej dynastie skončila v márných bojoch proti nepriateľom.

Práve v akkadskom období získalo palácové hospodárstvo definitívnu prevahu nad hospodárstvom chrámov. Akkadská dynastia sa ako prvá v mezopotámských dejinách pokúsila vytvoriť centralizovaný teritoriálny štát. Síce dobyli rozsiahle územia, ale nedokázali ich spravovať. Výsledkom dobyvateľských výprav bolo len získanie vojnovnej koristi a zabezpečenie karavánových ciest pre obchod. Významne narástol počet obchodníkov v službách paláca.

Obdobie gutejskej nadvlády

Obdobie Gutejskej nadvlády trvalo od roku 2198 do roku 2110. Gutejci však neovládli celú južnú Mezopotámiu, ktorá sa znovu rozložila na jednotlivé mestské štáty. Južné mestské štáty, najmä Lagaš, získali znovu samostatnosť pod vládou domácich dynastií. Najznámejším panovníkom tohto obdobia bol lagašský vládca Gudea (2144-2124). Nápisy z tohto obdobia svedčia o ďalšom rozvoji obchodovania s ďalekými krajinami.

V roku 2116 pr.n.l. Utuchengal z Uruku (2116-2110 pr.n.l.) vyhnal Gutejcov z krajiny, znovu zjednotil sumerské a akkadské mestá a dosadil do nich svojich úradníkov vo funkcii guvernérov oblastí.

Sumerská renesancia

Za obdobie sumerskej renesancie považujeme obdobie od roku 2110 do roku 1817 pr.n.l. Je to obdobie 3. dynastie Uru. Vlady nad Akkadom a Sumerom sa zmocnil Urnammu (2111-2094 pr.n.l.), Utuchengalov guvernér v Ure. Založil dynastiu, ktorá je podľa sumerského zoznamu kráľov treťou dynastiou vládnuou v Ure. V jeho nápisocho sa nachádzajú opisy prestavby chrámov v mnohých sumerských mestách a budovania množstva kanálov. Jeho najvýznamnejšou stavbou bol trojstupňový zikkurat boha Sína v Ure. Nasledoval veľký rozkvet ríše, obnovili sa mnohé mestské štáty, ako Larsa či Uruk. Urnammuho syn a nástupca Šulgi pripojil k ríši elam a Asýriu. Šulgi a jeho nástupcovia sa nechali zbožštiť a uctievať ako ochranné božstvá krajiny. Zbožštenie vládcov tejto dynastie malo zrejme pôvod v rituáli „posvätného sobáša“ pri novoročných slávnostiach.

Panovníci z Uru vytvorili jednotný štát, spravovaný zložitým administratívnym aparátom. Správci jednotlivých oblastí sa nazývali **ensi**, ale boli menovaní panovníkom. Vládcovia 3. Dynastie Uru kontrolovali aj chrámové hospodárstvo a menovali najvyšších chrámových úradníkov. Urnammu vydal aj zákonník, z ktorého sa zachovali len zlomky, ktoré pojednávajú

napr. o vodnom ordáli, ublížení na zdraví, sexuálnych priestupkoch, alebo o problémoch vzťahu hlavnej a vedľajšej manželky.

Ríšu začali ohrozovať ozbrojené nájazdy amoritských kmeňov zo sýrskych stepí, ktoré len prispeli k vnútornej kríze a tým aj k rozkladu ríše. Nakoniec oslabenú ríšu dobyli Elamiti a posledného panovníka tretej dynastie Uru odvliekli do zajatia. Hoci zánikom 3. dynastie z Uru prestali Sumeri existovať ako politický útvar, ich kultúrne dedičstvo zostalo zachované vo všetkých nasledujúcich obdobiach mezopotámskych dejín.

Babylónske obdobie

Po rozpade urského štátu sa na území južnej Mezopotámie vytvoril celý rad mestských štátov, kde vládli panovníci sumerského pôvodu. Zápasili medzi sebou o ovládnutie čo najväčšieho územia. Prvým, komu sa to podarilo, bol Išbierra z Isinu (2017-1985 pr.n.l.), bývalý guvernér posledného urského kráľa. Isinskí panovníci vládli podľa tradícií III. urskej dynastie a stabilizovali politický aj hospodársky život na ovládanom území. Neskôr sa vládca Larsy Gungunum zmocnil časti isinského územia. Aj vládcovia Larsy sa považovali za dedičov III. urskej dynastie. Najväčšiu starostlivosť venovali budovaniu zavodňovacích kanálov. Rímsín z Larsy dobyl v roku 1817 pr.n.l. Isin a ovládol rozsiahle územia na juhu aj na severe.

Na severe bol vážnym súperom Larsy Babylón, kde vládla dynasia, založená náčelníkom jedného z amoritských kmeňov. Okrem Babylónu a Larsy existovalo ešte niekoľko malých štátov, ktoré sa prikláňali na jednu alebo druhú stranu. Nakoniec sa šiesty panovník amoritskej dynastie z Babylónu Chammurabi (1792-1750 pr.n.l.) stal jediným vládcom celej Babylónie. Chammurapi opevnil mestá v severnej Babylónii, niekoľkokrát porazil koalície susedných národov, ako boli Elamiti, Subarerjci či Gutijci. Jeho ríša nakoniec zahŕňala oblasti Sumeru, Akkadu, Aššuru, Mari a Tuttul. Ale po jeho smrti sa ríša zmenšovala a okrajové časti sa osamostatnili. V starobabylónskom období sa Semiti definitívne stali vedúcou politickou silou v Mezopotámii a ich jazyk postupne vytlačal sumerčinu, ktorá zostala len jazykom náboženských a literárnych textov.

V roku 1594 pr.n.l. dobyli Babylón Chettiti, ktorým vládol Muršiliš I., napokon sa vlády zmocnili Kasiti, ktorí prišli z pohoria Zagros. Vláda kassitskej dynastie sa neprejavovala formou národnostného útlaku. Naopak Kasiti rýchlo splynuli s domácim obyvateľstvom a prijali babylónsku kultúru a náboženstvo. Dobytie Babylónu asýrčanmi spôsobilo pád kassitskej dynastie

Asýrske obdobie

Oblasť neskoršej Asýrie sa predtým nazývala Šubartu, a mala svojich vládcov už od roku 2000 pr.n.l. Najstaršie písomné správy o Asýrii pochádzajú z nápisov akkadskej dynastie a III. dynastie z Uru. Urskí panovníci vládli v Asýrii prostredníctvom miestodržiteľov. Ich mená sa však neobjavujú v asýrskom zozname kráľov, ten sa začína menami sedemnástich vládcov, ktorí „bývali v stanoch“. Sú to teda zrejme mená náčelníkov kmeňov, ktoré sa usadili v Asýrii ešte pred začiatkom vlády akkadskej dynastie. V období úpadku urskej dynastie získali vládu v Asýrii domáce kniežatá, ktoré sídlili v Aššure. Jedným z prejavov ekonomického rozkvetu bol živý obchod s Malou Áziou, kde založili významné obchodné kolónie.

Po smrti Sargona I. nastalo krátke obdobie nepokojov, až sa vlády nad Asýriou zmocnil Šamšiadad. Po jeho smrti nastalo dlhé obdobie úpadku Asýrie. Nakrátko ríšu ovládol Chammurabi, ale obdobie babylónskej nadvlády netrvalo dlho. Okolo roku 1650 pr.n.l. začala ozbrojená expanzia Churritov na juhozápad. Churritská expanzia skončila zjednotením churritských kmeňov a vznikom štátu Mitanni. Asýria prestala existovať ako samostatný politický útvar a stala sa súčasťou Mitanni. V dôsledku neskoršieho úpadku Mitanni sa asýrsky štát obnovil a po zániku Chetitskej ríše sa stal silnou vojenskou ríšou.

I. 2. Náboženstvo

Ústredným pojmom sumerského náboženstva a mytológie je **ME**. Vyjadruje konkrétnu a všadeprítomnú božskú silu a moc, ktorá prestupuje živú aj neživú prírodu na zemi, podľa Sumerov celý svet, vrátane podsvetia. ME sú vlastnosti alebo schopnosti bohov, ktoré umožňujú rôznorodé činnosti, dôležité pre civilizovaný ľudský život, najmä náboženstva. Príbuzný pojem je **giš-chur**, garza, akkadsky **parsu**. Je to „plán“ bohov, ktorý ukazuje, aké by tieto činnosti mali byť. ME sú sily, ktoré umožňujú zavedenie giš-chur a zaisťujú pokračovanie civilizovaného života. Sú staré, trvalé, cenné a sväté. Výpočet ME obsahuje celkom 110 pojmov, ktoré nájdeme v sumerskom mýte Inanna a Enki. V zozname nájdeme pomenovania kultových aj mocenských súčastí poriadku sveta, ako je kniežatstvo, kráľovstvo, kňazstvo, vrátane ich insígnií ako sú koruna, trón, žezlo. Ďalej sú to morálne protiklady, ako pravda, lož, spravodlivosť, bezprávnosť, priateľstvo, nepriateľstvo. V zozname nájdeme aj prejavy psychického stavu ako radosť, smútok. Nechýbajú ani katastrofy a nešťastia ako potopa, zánik miest. Svoje miesto v zozname majú aj ľudské schopnosti umenie ako hudba, hudobné nástroje a tiež rôzne remeslá. ME vyjadrujú aj isté prvky filozofie, ktorá odzrkadľuje ideológiu vtedajšej spoločnosti, ktorá hlásala, že svet je večný, nemenný a čo je v ňom dobré a zlé, to sa deje z vôle bohov. Božské sily ME boli prenesené z boha ANA na ENKIHO, neskôr ich ľst'ou získala INANNA. Vožské sily ME mohli byť v čase spoločenského prevratu „rozptýlené“, „odnesené a prinesené“, ale nakoniec znovu pôsobili v plnej sile. V niektorých sumerských textoch znamenalo zmiznutie božských síl, napr. pri zániku miest dokonaním zániku. Ale v iných textoch ich návrat znamenal začiatok obnovy.

Pojem božstva je v Mezopotámii odvodený od astrálnej povahy najvýznamnejších bohov. V textoch sa označujú determinatívom, čo je klinopisný znak, písaný pred menom boha. Týmto znakom je hviezda, ktorá sa v tomto prípade číta ako **DINGIR** (sumersky boh). Ak tento znak nebol použitý ako determinatívum, číta sa ako an (nebo). Z toho vyplýva, že boh je nebeská bytosť. V mezopotámskom panteóne sú pravdaže aj výnimky spod tohto pravidla, týkajú sa veľkého počtu božstiev vegetácie a podsvetia.

Mezopotámske božstvá sú antropomorfné. Aj v tomto prípade existujú isté výnimky, ako sú strážcovia brán, ktorí majú zvieracie telá, ale aj v tomto prípade poukazuje na

antropomorfizmus ich ľudská hlava. Bohov si zrejme predstavovali ako bytosti obrovských rozmerov s nadľudskými schopnosťami. Moc bohov nebola rovnaká, niektorí z nich mali len obmedzený vplyv. V textoch a nápisocho bolo objavených asi tritisíc mien bohov, neskôr bol tento zoznam skráteneý, pretože niektorí bohovia mohli byť uctievaní v rôznych lokalitách pod rôznymi menami.

V ikonografii je všeobecným znakom bohov tiara s rohmi. Ak sa tiara s rohmi objavuje na hlave zobrazenia kráľa, znamená to, že tento kráľ bol po smrti zbožštený, ale takýchto zobrazení sa našlo málo. Jednotlivým bohom boli prisudzované aj ďalšie symboly, s ktorými boli zobrazovaní. Bohom boli pridelené aj čísla. Najvyššiemu božstvu bolo pridelené číslo šesťdesiat, čo je v šesťdesiatkovej sústave, ktorú v starovekej Mezopotámii používali, číslo nielen najvyššie, ale je to aj číslo dokonalosti.

Ďalším charakteristickým znakom mezopotámskych bohov bola nesmrteľnosť. Práve nesmrteľnosť odlišuje bohov od ľudí. Z mytológie je však zrejmé, že ani toto neplatilo bez výnimky. Výnimkou sú božstvá vegetácie alebo všeobecne božstvá plodnosti, ktoré periodicky umierajú a znovuožívajú. Medzi nesmrteľných, teda vlastne medzi bohov bol prijatý aj hrdina potopy Utanapištim.

Mezopotámski bohovia sú vo všeobecnosti nepriateľskí voči ľuďom, hoci aj tu sa vyskytujú isté výnimky. Majú veľmi ľudské vlastnosti: sú ľstiví, zákerní, pomstychtiví, opíjajú sa, majú medzi sebou sváry.

Vzájomnými kontaktmi Sumerov so semitským obyvateľstvom a tiež vznikáním väčších štátnych útvarov sa kult niektorých božstiev rozširoval, iné božstvá zase ustúpili do úzadia. Mnohé božstvá dostali v Akkadskej ríši iné mená, ich funkcie a charakteristiky sa však väčšinou zachovali. Medzi významnými božstvami väčšinou z politických dôvodov vytvárali kňazi genealogické vzťahy, ktoré mohli byť v rôznom období odlišné, preto sa stretávame s tým, že v niektorých textoch je ženské božstvo manželkou, v iných dcérou toho ktorého mužského božstva.

Nie je možné hovoriť o akomsi jednotnom mezopotámskom panteóne, nakoľko v oblasti okrem hlavných mezopotámskych národov (Sumeri, Babylónčania, Asýrčania) žilo aj množstvo iných národnostne aj jazykovo odlišných skupín, ktoré sa podieľali na tvorbe náboženských predstáv a mali svoje vlastné božstvá. Za základ môžeme považovať sumerský

panteón, majúc na zreteli skutočnosť, že sa vyvíjal postupne, od lokálnych božstiev mestských štátov až po nie celkom jednotný panteón ríšskych bohov.

Sumerský panteón

Najvýznamnejšie božstvá sumerského panteónu tvoria dve triády božstiev. Prvú triádu tvoria bohovia sveta a býva označovaná ako kozmická triáda bohov. Druhú triádu tvoria božstvá stelesňujúce nebeské telesá a býva nazývaná astrálna triáda bohov.

V čele **kozmickej triády** stojí najvyšší boh sumerského panteónu **AN**, boh nebies, jeho ďalšími členmi sú **ENLIL** a **ENKI**.

AN (akkadsky **Anu**) je vládcom celého panteónu. Jeho meno znamená nebo. Svojím spôsobom je aktérom stvorenia sveta, hoci nie je priamo stvoriteľom. Je považovaný za potomka boha Uraša, s ktorým bol neskôr aj stotožňovaný, alebo za potomka prvých ľudí Anšara a Kišar, ktorí možno predstavujú nebo (An) a zem (Ki). V Babylóne sa táto dvojica dostala až na druhé miesto po prvom páre Lahmúovi a Lahamu. Jeho manželkou je bohyňa Uraš (nie je totožná s bohom Uraš, jej meno je zriedkavým sumerským názvom zeme), podľa inej tradície s bohyňou Ki (zem). V akkadčine bolo vytvorené femininum Antum ako meno Anovej manželky. Neskôr sa jeho ženou stáva Inanna/Ištar, najvýznamnejšia mezopotámska bohyňa, ktorá je predtým považovaná za jeho dcéru. An je otcom mnohých bohov, ale aj démonov.

V sumerskej tradícii An ovládol nebo, keď sa oddelilo od zeme a vytvoril vesmír. On sám sídli v tretej, najvyššej sfére neba. Patrí však medzi nečinných bohov (deus otiosus), vládu prenecháva mladším bohom. Jeho vzťah k ľuďom býva väčšinou nepriateľský, alebo nevládny.

An pravdepodobne nebol nikdy zobrazovaný, preto jeho ikonografia a špecifické atribúty sú nejasné. Známý je jeho jediný emblém, ktorý sa nachádza na stredobybylónskych a novobabylónskych hraničných kameňoch, a to je tiara s rohmi. Priradľovali mu číslo šesťdesiat, číslo dokonalosti.

Anov kult bol najvýznamnejší v meste Uruk, kde stál jeho hlavný chrám É-anna (dom Ana, dom nebies)

ENLIL (akkadsky **Ellil**) bol druhým členom kozmickej triády. Je synom boha An. Jeho meno v sumerčine znamená Pán vetra (búrky, dychu, vzduchu), takže bol pravdepodobne pôvodne bohom prírodných síl, prejavujúcimi sa vetrom a búrkou. Akkadské Ellil označovalo všeobecne vládca nejakej zeme. Jeho ženou je Ninlil, čo je vlastne ženským ekvivalentom mena Enlil, nakoľko nin znamená v sumerčine pani (en je pán) Mnohí bohovia sú považovaní za jeho deti..

Už v nastarších obdobiach bol Enlil takým významným božstvom, že zatlačil do úzadia aj svojho otca, boha Ana. Nazývali ho otec bohov, ale mal aj ďalšie tituly ako Pán zemí, Ten, ktorý má úctu, Hora vetra, Kráľ potopy.

Enlil je pánom zhromaždenia bohov a je určovateľom osudu, pretože vlastní tabuľky osudu (o tie ho však podľa jedného mýtu pripravila Inanna). Sumerskí bohovia za ním každý rok prichádzajú do Nippuru, aby si u neho vyžiadali požehnanie pre svojho kráľa a tiež hojnosť úrody a dobytku. Enlil je aj bohom, ktorý dosadzuje a odvoláva svetských vládcov. Kedysi oddelil nebo a zem a tým umožnil Anovi, aby vyniesol nebo nahor a vytvoril vesmír. K ľuďom je však Enlil často veľmi zlý, je napríklad zodpovedný za potopu.

Jeho hlavný chrám sa nachádzal v meste Nippur a mal názov É-kur (dom hora). V období, keď bol Enlil hlavným bohom sumerského panteónu, táto svätyňa bola považovaná za hlavný chrám celého Sumeru. Enlil nemá žiadne zvláštne symboly ani emblémové zvieratá, jeho hlavným znakom je tiara s rohmi ako u boha An. Má však zbraň a tou je sieť. Priradľovali mu číslo päťdesiat.

ENKI (akkadsky **Ea**) je posledným členom kozmickej triády sumerských bohov. Jeho meno (Pán zeme) nezodpovedá jeho funkciám. Je totiž vládcom podzemného praoceánu Abzu. Abzu je jednak personifikovaný boh,, ale je to aj názov pre sladkovodné more, nachádzajúce sa v hĺbinách pod zemou, ktoré je darcom plodnosti a života. Enki je predovšetkým bohom múdrosti a zaklínania, mágie. V staršom období bola za Enkiho manželku považovaná bohyňa Ninki (Pani zeme, zrejme ženským ekvivalentom mena Enki). V babylónskom období je Enki otcom boha Marduka.

Boh Enki ovláda božský poriadok ME a tým riadi aj celú zem. V ťažkých situáciách chodia za ním aj ostatní bohovia, pretože Enki pozná zaklínania. Na rozdiel od ostatných bohov je Enki stále veľmi prívetivý aj k ľuďom., napríklad poradil aj Utanapištimovi, ako sa zachrániť z vôd potopy. Pomáha aj ďalším epickým hrdinom. Poradí nepriamo, jeho pomoc má obyčajne formu zaklínania, mágie alebo lsti. Násile nikdy nepoužíva.

Jedným z jeho hlavných prívlastkov je Nudimmud, ten kto tvorí a rodí. Tento jeho prívlastok súvisí s tým, že bohyni Nammu dáva pokyny, ako vytvoriť človeka. V babylónskom epose Enuma eliš však človeka vytvoril sám na príkaz boha Marduka.

Najvýznamnejším centrom kultu Enkiho bol chrám É-abzu (dom abzu, dom pravodstva) v meste Eridu. Abzu však mohlo označovať aj vodnú nádrž pri chráme. Táto tradícia vodných nádrží sa na Blízkom východe zachovala donedávna (napr. Kaukaz). Zachovalo sa stredobabylónske zobrazenie boha Enkiho, ako sedí na tróne obklopený vlnami vody a z jeho ramien tiež tryská voda. Jeho emblémovým zvierat'om je mýtický tvor „kapor-koza“, ktorý má kozliu hlavu a predné nohy, kým ostatná časť tela je rybia. Ďalším jeho emblémom je „rybočlovek“, ktorý má hornú časť tela ľudskú a dolnú rybaciú. Jeho číslom je štyridsať.

Astrálnu triádu božsiev tvoria bohovia, stelesňujúci nebeské telesá. Najdôležitejším z nich, na najvyššom mieste, je boh **Nanna**, nasledujú **Utu** a **Inanna**.

NANNA (akkadsky **Sín**), boh mesiaca, stojí v čele astrálnej triády bohov. V sumerčine sa nazýval Suen alebo Nanna (Nannar), niekedy bol nazývaný obidvoma menami Suen-Nanna. Jeho akkadské meno Sín pochádza zo sumerského Suen. Je synom boha Enlila a bohyně Ninlil. Manželkou Nannu je bohyně Ningal a ich deťmi sú boh Utu a bohyně Inanna.

Najdôležitejšou svätynou boha Nannu bol chrám É-kiš-nu-gal v meste Ur. Jeho symbolom bol ležiaci polmesiac a emblémovým zvierat'om býk alebo lev-drak. Ležiaci polmesiac pripomína býčie rohy, tohto boha nazývali aj „býčok Enlila“ Inokedy môže ležiaci polmesiac pripomínať loďku, plávajúcu po oblohe. Prirad'ovali mu číslo tridsať, čo zrejme nie je náhoda, je to počet dní v mesiaci.

Tento boh bol veľmi obľúbený najmä v novobybylónskom období, keď sa jeho kultové centrum nachádzalo v meste Harran v severnej Sýrii. Uctievali ho tam spolu s bohom Nusku, ktorého považovali za jeho syna.

UTU (akkadsky **Šamaš**) je bohom slnka, alebo skôr jasného svetla slnka, ktoré sa každý deň vracia, aby ožiarilo život ľudí a dalo svetu blahodárne teplo, ktoré pomáha rastlinám rásť. U Sumerov bol Utu synom boha Nannu a bratom bohyně Inanny. V akkadskej tradícii bol niekedy považovaný za syna Anua alebo Enlila. Jeho manželkou bola bohýňa Šerida (akkadsky Aja).

Sumerský Utu sa zdá byť menej významným, než akkadský Šamaš. Utu vystupuje v sumerských textoch ako boh, ktorý často pomáha mýtickým hrdinom, napr. Gilgamešovi, Dumuzimu, Etanovi. Šamaš je bohom, ktorého svetlo všade preniká, Šamaš všetko vidí, a tak sa stáva bohom spravodlivosti a práva. Tento aspekt sa objavuje aj u Utua, v sumerských dokumentoch sa objavujú mená ako „Utu je môj sudca“. Na úsvite sa Utu vynára z nebeskej brány, uskutoční svoju cestu po oblohe večer znovu vstúpi do neba vchodom na západe. Na pečatiach sú zobrazení dvaja strážcovia, ktorí otvárajú Utuovi bránu neba. Šamaš cez deň putuje po nebi, večer klesá na západe do mora. Ráno vychádza nad mýtickou horou s dvoma vrcholmi, horou Mašu. Šamaš ako ochránca práva a ničiteľ zla mal aj aspekt bojovníka. V Babylóne bol vzývaný pri rituáloch veštenia z vnútorností.

Jeho hlavný chrám É-Babbar (biely dom, alebo žiariaci dom) sa nachádzal v sumerskom meste Larsa a v Akkade v meste Sippar. V asýrskom období stál v Aššure spoločný chrám Šamaša a Sína. Utu býva opisovaný s bradou a dlhými rukami. Jeho znakom je píłka s oblúkovým ostrím s veľkými zubami. Iným jeho znakom (skôr Šamašovým) je ohnivý kruh, niekedy aj s krídlami a vtáčím chvostom. Šamaš býva zobrazený aj so slnečnými lúčmi, vychádzajúcimi mu z ramien. Priraduje sa mu číslo dvadsať. Často býva zobrazovaný spolu so Sínom a Ištar, ako celá astrálna triáda.

INANNA (akkadsky **Ištar**) je poslednou členkou astrálnej triády. Vo všetkých obdobiach bola najvýznamnejšou bohýňou starovekej Mezopotámie. Jej sumerské meno je pravdepodobne odvodené od Nin-ana (Pani nebies). V niektorých textoch sa nazýva aj Innin. Podľa jednej tradície je považovaná za dcéru boha Nannu a sestru boha Utua. Rozšírenejšia je tradícia, podľa ktorej je dcérou boha Anua. Zriedkavejšie bola považovaná za dcéru Enlila, či dokonca Enkiho. Jej sestrou je Ereškigal, kráľovná podsvetia. Nemá žiadneho stáleho mužského partnera. V lokálnych tradíciách však bola niekedy spájaná s nejakým mužským bohom, napr. v Asýrii s Aššurom. V niektorých textoch vystupuje ako manželka boha Anua, ale to malo zrejme len zdôrazniť jej význam. Za jej milenca býva často označovaný Dumuzi, ale ich vzťah

je veľmi nejasný a je zodpovedná aj za jeho smrť. Inanna nemá ani deti, hoci v mýte o Lugalbandovi a jednom nápise z obdobia III. dynastie Uru sa uvádza, že boh Šara je synom Inanny.

Je pravdepodobné, že v osobe bohyně Inanny sa spojili viaceré lokálne božstvá, ako Inanna zo Zabaly, Inanna z Kiču, Ištar z Ninive, atď.

Charakteristické rysy bohyně Inanny môžeme rozdeliť do troch skupín. V prvom rade je to bohyňa lásky, nie však manželskej lásky, ale lásky pohlavnej. Inanna nie je ani bohyňou matkou. Hierogamia, ktorej je účastníčkou, nemá nič spoločného s manželsvom. V Epose o Gilgamešovi (6. tabuľka) vyčíta Gilgameš bohyni jej nespočetných milencov a sám odmieta stať sa ďalším v poradí. V chrámoch tejto bohyně sa pravdepodobne vykonávala sakrálna prostitúcia.

Druhým aspektom tejto bohyně je bojovníčka. Je násilná, túži po moci a vždy stojí po boku svojich obľúbených kráľov, keď vedú vojny. Vždy sa snaží rozšíriť svoju moc. V doslove Chammurabiho zákonníku sa zvolávajú bohovia proti tomu, kto by chcel tieto zákony zrušiť a píše sa doslova „nech Ištar, pani bitiek a zápasov, vedie môj meč...“ Pre Asýrčanov bola najmä Ištar z Arbely bohyňou vojny.

A nakoniec je Inanna aj zosobnením planéty Venuše. V mýte o jej ceste do podsvetia prehlasuje, že je „Inanna východu slnka“.

Inannin kult bol veľmi rozšírený, jej hlavný chrám sa nachádzal v meste Uruk, nazýval sa É-anna (Dom Anua, Dom nebies). Významný bol jej kult aj v Lagaši, ale jej svätyne sa nachádzali v takmer vo všetkých významnejších mestách Mezopotámie. Hlavným znakom bohyně Ištar bola hviezda, alebo hviezda v kruhu. V istom období mohla byť symbolizovaná ružicou. Zobrazovaná býva ako bojovníčka v plnej zbroji, často okrídlená. V novoasýrskom a novobabylónskom období je pravdepodobne jej zobrazením nahá, alebo od pásu dole nahá žena s krídlami a rohatou tiarou. Jej emblémovým zvierat'om bol lev. Prisudzovali jej číslo pätnásť.

Kozmická a astrálna tíada bohov v sumerskom (a vôbec v mezopotámskom) panteóne sa skladala z najvýznamnejších, hlavných bohov, uctievaných v celej Mezopotámii. Takýchto všade uctievaných bohov bolo však oveľa viac, líšili sa svojimi funkciami aj charakteristikou.

Okrem dvoch triád hlavných bohov je potrebné oboznámiť sa aspoň s najvýznamnejšími božstvami so špecifickými funkciami.

EREŠKIGAL (akkadsky aj **Allatu**) je kráľovnou podsvetia, jej meno sa dá preložiť ako „Pani veľkej zeme“ (podsvetia). Je matkou bohyně Nungal a s Enlilom má syna Namtara. Prvým manželom Ereškigal bol boh Gugal-anna, nebeský býk boha Anua. Synom Ereškigal a Gugal-anu bol boh Ninazu. V akkadskej tradícii sa manželom Ereškigal stal boh Nergal. Bola uctievaná najmä v chráme Eš-urugal v meste Kuthu, kultovom centre boha Nergala.

NERGAL je považovaný za manžela bohyně Ereškigal, vládkyne podsvetia. Jeho meno v pôvodnom tvare Ne-iri-gal znamená „moc veľkého príbytku“. Bol považovaný za syna Enlila a Ninlil, v akkadskej dobe za syna Enlila a bohyně Beletili. Nergalova moc nebola obmedzená len na podsvetie, zosobňoval aj silu žeravého poludňajšieho slnka. V epilógu Chammurabiho zákonníka je vyzývaný, aby nepriateľov spálil ako oheň, zúriaci v rákosi. Je tiež pôvodcom horúčky a nákazy, najmä morovej. Spájali ho aj s lesnými požiarimi a mal aj aspekt vojnový. Neskoršie bol stotožňovaný s bohom Erra. Erra bol bohom prahnúcim po vojne a tiež ho spájali s morovou nákazou.

Centrom Nergalovha kultu bolo najmä mesto Kuthu. Jeho zvláštnym znamením bolo žezlo s jednou alebo dvoma hlavami leva a tiež zahnutá šabl'a. Medzi jeho emblémové zvieratá patrí aj býk, drak a havran.

Obyvatelia Mezopotámie uctievali aj prírodných bohov, ktorí ovládali živly. Mená týchto božstiev často záviseli od lokality a tiež etnickej skupiny, ktorá ich uctievala. Jedným z najdôležitejších bol boh počasia alebo búrky. Medzi prírodných bohov môžeme zaradiť aj bohov ohňa alebo hypostázy vodných tokov. Uctievané boli najmä rieky Eufrat a Tigris. Medzi najvýznamnejších patrili nasledovné božstvá.

IŠKUR (akkadsky **Adad**) je bohom búrky. Iškurovo meno sa vyskytuje už v nastaršom zozname semerských bohov, klinopisný znak jeho mena sa zhoduje so znakom pre vietor. Iškur aj Adad boli väčšinou považovaní za syna boha Anua. Podľa staršej tradície je však Iškur synom boha Enlila. Jeho manželkou bola bohyňa Šala, ktorá mala cudzí pôvod, možno churritský. Podľa inej tradície je táto bohyňa manželkou boha úrody Dagana. Iškur bol spájaný najmä so sumerským juhom a bol charakteristický búrkami, krupobitím a povodňami.

Adad mal aj aspekt blahodarný ako boh dažďa, zrejme v oblastiach, kde mal dážd' pre poľnohospodárstvo väčší význam než umelé zavlažovanie.

V Sumeri malo umelé zavlažovanie väčší význam než dážd', ktorý vôbec nemusel prísť. Inokedy prívalové dažde narobili viac škody ako osohu, mohli poškodiť systém zavlažovania. Preto bol Iškur považovaný za boha k ľudom neprívetivého. Býva prirovnávaný k býkovi, ktorý búrlivo útočí. Adad bol najviac uctievaný v Asýrii, kde boli viac odkázaní na dažde než na umelé zavlažovanie. Aj tam však bol okrem boha búrky aj bohom skazy, záplav a boja.

Hlavné stredisko Iškurého uctievania nie je známe, v Babylonii bolo centrum uctievania Adada v meste Karkara. V asýrskom období mal Adad spolu s bohom Anuom spoločný chrám s dvomi zikkuratmi v Aššure. Adadove chrámy sa však nachádzali v takmer každom významnejšom meste. Bohov búrky symbolizoval všeobecne blesk. Adada mohli zriedkavo symbolizovať aj vodné prúdy. Asýrsky Adad má okrem blesku aj vojnovú sekerku. Iškurovým emblémovým zvierat'om bol lev-drak. Rovnako aj Adadovým emblémovým zvierat'om bol lev-drak, alebo aj býk.

NINURTA je niekedy považovaný za pôvodného sumerského boha búrky. Je to syn boha Enlila a jeho hlavné kultové centrum sa nachádzalo v chráme É-šu-meša v Nippure. Ale jeho najvýznamnejšou charakteristikou bola jeho vojna a boj milujúca povaha. Zároveň je však bohom poľnohospodárov. Asýrski vládcovia uctievali Ninurtu ako boha vojny, pretože im pomáhal v boji proti nepriateľom.

GIBIL (akkadsky **Girru**) je boh ohňa, zosobnený oheň, dobrý aj zlý. Je synom boha Anua a bohyně Šaly. V inom výklade je synom Enkiho, spaľuje zlého čarodejníka a je aj bohom zariekavania. Reprezentoval oheň vo všetkých aspektoch. Ako ničivú silu, spaľujúcu horúčavu mezopotámskeho leta, ale aj ako tvorivú silu. Je ohňom v kováčskej vyhni, aj v peci na vypaľovanie tehál.

NUSKU je tiež bohom ohňa. Je to oheň, ktorý spaľuje obeť, oheň, ktorý horí v temnote chrámov a je teda tým chrámovým „večným ohňom“. Je synom boha Enlila. Jeho emblémom je olejový kahanec, aspoň tak je symbolicky zobrazovaný na hraničných kameňoch. V novoasýrskom období ho považovali za syna boha mesiaca Sína a uctievali ho najmä v meste Harran.

K prírodným bohom by sme mohli počítať aj bohov úrody. V Mezopotámii boli uctievané viaceré takéto božstvá ako darcovia plodnosti a úrodnosti, a tým aj potravu a nápojov. Boli predmetom uctievania najmä v ľudovom náboženstve.

DUMUZI (aramejsky **Tammuz**) je pôvodne pastierom. Medzi bohov vegetácie bol zaradený na základe mytológie, kde vystupuje ako umierajúce a znovuožívajúce božstvo. Niektoré texty z obdobia sumerskej renesancie naznačujú, že pri slávení „veľkého sviatku“ pri uskutočnení hierogamie vystupoval kráľ ako stelesnenie boha Dumuziho a veľkňazka ako stelesnenie bohyně Inanny.

Národní bohovia Mezopotámie

V procese centralizácie moci a vzniku veľkých ríš dochádzalo aj k zmenám v panteóne bohov. Niektorí bohovia sa dostávali do úzadia, niektorí až do zabudnutia, a naopak iní bohovia získali ďaleko významnejšie postavenie, často veľmi výnimočné. V najstaršom období malo každé významnejšie mesto svojho božského patróna. Vzájomné vzťahy týchto bohov, ale najmä vznik väčších štátnych útvarov spôsobil, že niektorí bohovia, napríklad patróni vladárskeho mesta, nadobudli väčšiu vážnosť, kým úcta k bohom podmanených miest klesala. Tak sa postupne do popredia dostával boh Enlil, Inanna či Sín. Z politických dôvodov sa mohli najvyššími národnými bohmi stať aj predtým pomerne bezvýznamní bohovia.

MARDUK je najvýznamnejším z národných bohov Mezopotámie. Jeho uctievanie je doložené už v ranodynastickom období. Jeho meno je pravdepodobne skomoleninou alebo skratkou sumerského Amar-Utuk (býk-teľa (zo) slnka) – mladý býčok (potomok) slnečného boha. Marduk bol bohom patrónom mesta Babylón najmenej od 3. dynastie Uru. Jeho vzostup na národného boha súvisí s politickým rozmachom babylónskej ríše. Postupne si Marduk privlastňuje rysy a vlastnosti takmer všetkých významných bohov. Ostatní bohovia sa stávajú len akýmiisi aspektami Mardukovho bytia. Najstarším literárnym svedectvom o Mardukovi je prolog Chamurapiho zákonníka, kde sa píše o tom, ako boh Anum a Enlil pririekli vládu nad všetkými ľuďmi a povýšili ho nad ostatných bohov. Najznámejší epos Enuma eliš vznikol

pravdepodobne preto, aby zdôvodnil a ospravedlnil nárok Marduka na vládu nad bohmi a tým aj mocensko-politický nárok vlády Babylónu. Uctievanie Marduka v najextrémnejších formách by mohol byť porovnateľný s monoteizmom, ale nikdy nevedlo k popieraní existencie iných bohov.

Meno Amar-Utuk, ktoré môže byť základom Mardukovho mena, poukazuje na súvislosť s okruhom solárnych bohov. Jeho hlavný symbol, trojuholníkový rýľ, alebo motyka možno naznačuje jeho pôvod ako miestneho boha poľnohospodárstva. Jeho emblémovým zvierat'om je had-drak – Mušchuš.

Mardukovou ženou bola bohyňa **Sarpanitum**, uctievaná spolu s Mardukom v babylónskej hlavnej svätyni Éšagila. Sarpanitum bola bohyňa ištarského typu, teda bohyňa lásky a vojny, bola zároveň aj ochránkyňou tehotných žien.

AŠŠUR bol národným bohom Asýrie. Mohol byť pôvodne miestnym bohom tohto mesta, ale v Mezopotámii nebolo obvyklé, aby boh a mesto mali rovnaké meno. Isté je, že ako sa veľkosť a moc Asýrie rozširovala, tak sa Aššur stal postupne najvyšším bohom vznikajúcej ríše. O jeho pôvode a živote však žiadne podrobnosti nie sú známe. Najprv sa objavili snahy prirovnávať Aššura k niektorým sumerským bohom, napr. k Enlilovi. Ďalším krokom k jeho vzostupu bolo stotožnenie s Anšarom, otcom Anua. Tým sa vlastne ocitol na špičke panteónu. Asýrska verzia eposu Enuma eliš nahrádza marduka Aššurom, a tak z neho robí víťaza nad Tiamat a stvoriteľa a kráľa bohov. Prevzal aj emblémové zviera Marduka, hada-draka. Jeho manželkou bola alebo **Ninlil** (pôvodne manželka Enlila), alebo najmä v neskoršom období **Ištar Aššuritu** (Aššurská Ištar), prípadne **ninivská Ištar**. Napriek tendencii preniesť na Aššura atribúty a mytológiu iných bohov, zostáva neurčitým bohom bez vlastnej charakteristiky a tradície. Bolo výlučne v jeho moci udeľovať alebo odnímať vládu nad Asýriou. Je možné, že bol len zosobnením krajiny, ľudu a moci Asýrie ako politickej jednotky.

NABÚ bol národným bohom novobabylónskej ríše, syn Marduka. Pôvodný tvar jeho mena bolo Nabium (biblicky Nebo). Je to boh pisár, božský pisár ľudských osudov. Zároveň je bohom pisárov a patrón písma. Keďže písmom sa zaznamenávalo aj učenie, neskôr sa Nabú stal aj bohom múdrosti a tým prevzal časť funkcií Enkiho, Eu, či Marduka. Podľa niektorých tradícií prevzal aj atribúty Ninurtu a tak bol spojený aj s poľnohospodárstvom a zavlažovaním. Ako boh písma bol pravdepodobne stotožňovaný s planétou Merkúr. Jeho

kultovým centrom bola Borsippa, kde mal chrám Ézida a chrámovú vežu. Tu sa dostal do okruhu boha Marduka a nakoniec sa zo služobného boha stal Mardukov syn. Z Borsippy bol v období novobybylónskej ríše na novoročné slávnosti prevázaný „na návštevu“ svojho otca Marduka do Babylónu. Tam bol v chráme usadený na „pódium osudu“, kde žrebovaním určoval beh udalostí v Novom roku. Časom sa Nabú stal najvyšším bohom Babylónu, hoci spočiatku len vedľa svojho otca Marduka. Svedčí o tom aj nápis z VIII. stor. pr.n.l.: „Spoliehaj na Nabúa a na žiadneho iného boha“.

Symbolom Nabúa je klin, vertikálny alebo horizontálny. Príležitostne bol klin alebo sám boh znázornený, ako jazdí na chrbte hada-draka, ktorý je pôvodne emblémom Marduka. Jeho emblémom je aj „kalamár“ qan-tuppi – vlaha tabuľky. Je nazývaný pán tabuliek, tvorca písma. Jeho ďalším emblémom je rydlo, nástroj na písanie klinopisu.. Niekedy býva označený aj symbolom jeho otca Marduka, rýľom marru.

Nabúovou manželkou je bohyňa **Tašmétum**, v neskoršom období **Nisaba**, ktorá bola bohyňou písma, počítania a pisárskych znalostí.

Démoni

Popri veľkom množstve bohov nájdeme v mezopotámskom náboženstve aj veľký počet démonov, či už dobrých, alebo zlých. V moderných štúdiách starovekého mezopotámskeho umenia a ikonografie sa pojem „démoni“ uplatňuje na akéhokoľvek vzpriameného hybridného tvora s ľudským telom, kým u zvieracích kombináciách chodiacich po štyroch nohách sa používa skôr názov „netvor“.

Démoni len zriedkavo vystupujú v mytológii. Poznáme ich najmä z textov magických zaklínaní. Vo všeobecnosti sa zdá, že „zlí“ démoni boli stvorení ako vykonávatelia bohmi nariadených trestov za hriechy ľudí. Hlavne napadali ľudí rôznymi chorobami. Zlí démoni sú len veľmi vzácne zobrazovaní, asi preto, lebo ľudia sa báli, aby ich zobrazenia démonov neohrozili.

LAMAŠTU (sumersky DIMME) je démon ženského pohlavia, ohrozuje predovšetkým tehotné ženy, rodičky a kojencov, spôsobuje potrat a smrteľné horúčkovité ochorenia. Bola pokladaná za dcéru boha Anua a bohyně Antum. Podľa mýtov sa mala postarať o to, aby nedošlo k premnoženiu ľudského pokolenia, lebo ľudská nadmerná aktivita by rušila bohov. Často bola zobrazovaná v ženskej podobe s veľkými prsiami, levou hlavou s ostrými zubami, oslími ušami a nohami, dojčiaca psa a sviňu, v rukách s hadmi. Ona sama kľáčala na oslovi stojacom na lodi, za nohu pripútaná k stromu. Jej najčastejšími atribútmi sú hrebeň a vreteno. Prenikala do ľudských obydľí, kde čakala na to, aby sa zmocnila novorodenca a zabila ho svojim jedom. Svoju obeť zjedla, vypila jej krv. Na rozdiel od iných démonov, ktorí konali na príkaz bohov, Lamaštu konala aj z vlastnej iniciatívy. Ochranou proti nej bol amulet v podobe bronzovej hlavy démona Pazuzu, ktorý tehotná žena nosila na tele.

PAZUZU bol nemenej hrôzostrašne zobrazovaný démon mužského pohlavia. Má štyri krídla, desivú tvár s vypúlenými očami, dlhé nohy, šupinaté telo, levie tlapy, orlie drápy, chvost škorpióna a stoporený úd s hadiou hlavou. Bol pokladaný za nositeľa zhubných síl a syna kráľa démonov. Pôsobil proti ženskému démonovi Lamaštu, ktorú bol schopný zahnať do podsvetia.

Zoznam démonov je veľmi dlhý. Sú na ňom zastúpení najmä démoni podsvetia ako **Utukkuk**, **Gallúk**, **Liku** a **Lilitu**, noční démoni, démoni chorôb, atď.

Dobří démoni boli vzívaní a velebení ako ochráncovia a nositelia síl života, ako poslovia priaznivého osudu. Boli strážnymi duchmi, ktorí sprevádzali človeka a v chrámoch sa prihovárali za jeho osud u jednotlivých božstiev.

„Netvori“, teda zoomorfne kombinácie, chodiace po štyroch sú bytosti, ktoré majú zabrániť pôsobeniu zlých mocností. Ich podoba je známa z rôznych artefaktov, najmä pamiatok výtvarného umenia, ale časť z nich je známa len z textov. Asi v III. tisícročí pr.n.l. sa ustálil názor, že bohovia predstavujú organizovaný kozmos a netvori predstavujú to, čo tento kozmos ohrozuje. Netvori v sebe spájajú prvky dvoch alebo viacerých živočíchov. Sú vzbúrenými služobníkmi bohov, ktorí si ich nakoniec podriadili ako svojich porazených nepriateľov. Netvori patria k nadprirodzeným bytostiam, ktoré nepatria ani k bohom, ani k démonom, hoci hranice medzi netvormi a démonmi sú niekedy veľmi neurčité. Podobne ako bohovia sú nesmrteľní, ale sú zraniteľní, takže môžu byť zabití. Kým vystupujú ako živí služobníci bohov, chránia chrámy, paláce a obydlia pred vniknutím zla. Ako mŕtvi, nepriatelia

bohov, pripomínajú len márnosť takejto ochrany. Tieto hybridné bytosti môžu byť aj emblémami jednotlivých bohov, môžu však pôsobiť aj samostatne.

GIRTABLILU je akkadsky „škorpión-človek“, je bytosť s hornou polovicou tela ľudskou, bradatou ľudskou hlavou s chvostom škorpióna. Stojí na dvoch vtáčích nohách, môže a nemusí mať krídla. Je služovníkom boha Utua.

URIDIMMU, „besný pes“ je bytosť stojaca na dvoch zadných levých nohách, s levím chvostom, hornou polovicou tela ľudskou s bradatou ľudskou hlavou.

APKALLU je bytosť s rybím telom a ľudskými nohami, rukami a hlavou, ktorá sa nachádza pod hlavou rybiou. Celkovo pôsobí ako človek oblečený do tela vykuchanej ryby. Rovnakým menom býva označená aj bytosť s ľudským telom a vtáčou hlavou s krídlami.

KULÍLU je akkadsky „ryba-človek“, bytosť s hornou časťou tela ľudskou a dolnou rybiou. Môže byť mužského aj ženského pohlavia.

SUCHURMAŠU, akkadsky „kozoryba“ je bytosť s hornou polovicou tela kozy s rybím chvostom. Je emblémovým zvieratkom boha Enkiho/Ea.

Chrám

Obyvatelia Mezopotámie sa mohli venovať uctievaniu bohov vo voľnej prírode, alebo v malých kaplnkách v mestských častiach a dokonca súkromných kaplnkách vo svojich domácnostiach. Ale základným a najdôležitejším kultovým objektom bol chrám, palác boha. Chrám bol vlastným príbytkom boha na zemi, ako o tom svedčia aj názvy: sumersky **É** alebo akkadsky **bitu** (bit-ili) - dom. Používal sa aj akkadský názov **ékurru**, čo je odvodené od sumerského **é-kur** – dom hôr, neskôr chrám. Bohovia bývali vo svojom „dome“ v podobe kultových sôch v najposvätejšej časti chrámu.

Podľa sumerskej tradície bolo najstarším mestom južnej Mezopotámie Eridu, kde archeológovia vykopali celý rad starovekých chrámov, postavených z hlinených tehliel, ktoré boli stále prestavované od konca V. do začiatku VI. tis. pr.n.l. Najstarší bol len malou svätyňou s rozlohou 3x3 metre. Postupom času bola svätyňa predĺžená a po oboch stranách

pribudli malé miestnosti. Pri každej prestavbe bol chrám postavený na ruinách predchádzajúceho, až sa týčil vysoko nad okolitými budovami. Podľa jednej teórie práve toto viedlo k stavbe zikkuratov, chrámových veží.

Chrám mal obyčajne niekoľko častí: svätyňu, v ktorej sa konali obrady, táto sa nazývala **aširtu** alebo **eširtu**. Okolo nej boli kaplnky, ktoré sa nazývali **sukku** alebo **sagu**, ktorých účel mohol byť rôzny. Najdôležitejším bol stupienok, alebo pódium **parakku**, na ktorom sa na Nový rok žreboval osud. Samotný príbytok boha sa nazýval **papahu**, čo ale mohlo byť aj názvom celého chrámu. Do svätyne sa vstupovalo bránou, pri ktorej stáli sochy alebo reliéfy strážcov. Títo géniovia mohli mať antropomorfnú alebo zoomorfnú podobu. V svätyniach sa nachádzal aj nábytok, boli tam tróny, stoly a ďalšie predmety ako kadidelnice, vázy, zástavy, emblémy boha, jeho vládarske insígnie a pod. Oltár bol pôvodne dvojstupňový, na nižšom stupni sa nachádzali vázy s kvetmi a na vyšší stupeň sa kladli potraviny a nápoje, určené ako pokrm bohov.

K chrámom samozrejme patril aj ich rozsiahly majetok – polia, sady, dielne a zásobárne. Najmä v sumerskom období bol chrám zároveň aj hospodárskou a správnu jednotkou, ovládal celý život mestského štátu. Až neskôr vznikli skupiny samostatných, od chrámu nezávislých remeselníkov a obchodníkov a s nimi nezávislí obyvatelia miest. Súčasťou chrámov boli školy, strediská vzdelanosti a vedy. V nich sa sústreďovali kňazi, ktorí vychovávali ďalšie generácie kňazov podľa odbornosti.

Zikkuraty patria medzi najznámejšie kultové objekty starej Mezopotámie. Zikkuraty boli stavané z pevných tehliel, bez vnútorných priestorov. Pozostávali z niekoľkých „poschodí“ – päť, alebo sedem. Prístup k vrcholu bol po vonkajších schodiskách. Na vrchole sa nachádzala jedna alebo viacej svätýň, zasvätených hlavnému bohovi mesta. Nachádzala sa tam aj „spáľňa“ pre obrady posvätného sobáša – hierogamie, zaistujúcej plodnosť a blaho celej krajiny.

Najvyšší zachovaný zikkurat sa nachádza v Al-untaš-Napiriše v Elame – dnes Čoga Zambíl v Iráne, postavený v XIII. stor. pr.n.l. Dnes je jeho výška 24 m a odhaduje sa, že to je o niečo menej ako polovica pôvodnej výšky (asi 56 metrov). Jeho základňa je 105x105 metrov. Najlepšie zachovaným je zikkurat boha Nannu v Ure. Má základňu 64x46 metrov, pôvodná výška s tromi poschodiami bola asi 12 metrov, ale v VI. stor. pr.n.l. zvýšil stavbu na

sedem poschodí Nabonidus. Je pravdepodobné, že v neskorobabylónskom období boli zikkuraty využívané aj ako astronomické observatóriá.

Kňazi a kňazky

K chrámom patrila aj zložitá hierarchia bohoslužobníkov. Podľa zachovaných textov plnila časť kňazov administratívne funkcie v chrámovom komplexe, iní sa zaoberali konkrétnymi činnosťami v rámci kultu. Kňazi a kňazky museli byť zasvätení. Pravdepodobne sa od ostatných ľudí odlišovali aj svojim kňazským oblečením.

Najvýznamnejšou sakrálnou osobou v Mezopotámii bol **kráľ**. Je zástupcom boha na zemi, je vyvoleným s splnomocnencom boha a jeho úlohou je rozširovať a upevňovať vládu ríšskeho boha. Kde vládne tento miestodržiteľ, tam vládne cez neho boh, tam je poriadok. Mimo oblasti jeho vlády vládne chaos. Preto sú kráľove vojenské výpravy misijnou činnosťou, cieľom nie je len ovládnutie cudzích území, ale najmä vnieť do nich nový božský poriadok. Zobrazenia kráľa ho predstavujú pri rôznych rituálnych úkonoch, keď kráľ obetuje, predkladá bohom pokrmy a nápoje, či stojí pred bohom v modlitebnom postoji. V niektorých prípadoch je kráľ zobrazený nahý. V určitých situáciách musel kňaz pred boha predstupovať nahý. Úlohou kráľa bolo aj vykonávať očisťovacie obrady.

Kňazi pôvodne zastupovali kráľa v kulte. Už v najstaršom sumerskom období mali kňazi veľký vplyv na život spoločnosti. Stať sa kňazom nebolo jednoduché, museli sa splniť určité podmienky. Čoskoro sa kňazstvo stalo dedičnou funkciou. Okrem pôvodu z kňazského rodu sa vyžadovala dlhodobá príprava, odlišná u jednotlivých kňazských skupín. Vyžadovala sa aj telesná bezvadnosť, aby sa kňaz bohom páčil, najmä keď pre nich predstupuje nahý.

Kňazstvo sa delilo na niekoľko skupín. Všeobecne sa kňazi, ale aj správcovia chrámu nazývali **sanga**. Kňazi a kňazky sa mohli zaradiť medzi duchovenstvo až po zasvätení. Odlišovali sa kňazským odevom, v niektorých prípadoch mali oholené hlavy, prípadne predstupovali pred boha nahí. Najvyšší kňaz, alebo **veľkňaz** sa sumersky nazýva **en** (akkadsky **enu**), čo prekladá ako pán. Ďalší výraz pre rovnakú funkciu mal sumerský **mah**

(akkadsky **mahhu**), najvyšší. Podľa hodnosti idú za sebou tituly **en** (pán), **mahhu** (najvyšší), **lagaru** (služobník), **išippu** (očisťovateľ).

Významnú funkciu mal **urigallu**, pôvodne strážca, neskôr predstavený chrámu a hlavný vykonávateľ rituálov. Často pochádzal z kráľovského rodu. Ďalšou skupinou kňazov sú „vchádzači“, akkadsky **erib biti**, vchádzajúci do domu. Ich úlohou boli rôzne služby, napr. predkladanie pokrmov a nápojov pred sochu boha. Ďalej sa medzi bohoslúžobníkmi spomínajú **mašmaššu**, ktorí majú prostredníctvom mágie a zaklínania odvracať všetko zlé, zaisťujú ochranu pred démonmi a chorobami. Medzi kňazov patrili aj **gala** a **nar**, čo boli hudobníci a speváci vystupujúci pri náboženských obradoch, **išib** – kňazi zaoberajúci sa rituálmi očisťovania. Ako kňazi, resp. ako chrámový personál sa spomínajú aj kuchár, správca chrámu či vykladač snov a celý rad ďalších. Dôležitú úlohu mali aj veštcí.

V mezopotámskych chrámoch boli aj kňazky, ktoré sa tiež delili do niekoľkých skupín. Niektoré bývali pri chráme v osobitnej budove, boli však aj kňazky, ktoré bývali mimo chrámu v súkromí. Najvyššia kňazka, alebo **veľkňazka** sa nazývala **entu** (pani) alebo **nin-dingir** (pani boha). Bola to panenská kňazka a vyberali ju spomedzi kráľovských dcér. Jedným z druhov kňaziek bolo **sal-me**, akkadsky **naditu**, neplodná. Takáto kňazka pochádzala tiež z vyšších vrstiev spoločnosti, mohla uzavrieť manželstvo, ale nesmela mať vlastné deti. Kňazkami boli aj **zikrum**, čo znamená samec, ale so ženským determinatívom, takže vlastne niečo ako mužatka. Mohla nosiť mužský odev a tiež nemohla mať vlastné deti.

Niektoré kňazky vykonávali sakrálnu prostitúciu. Takou bola **nu-gig** (nie chorá), akkadsky **qadištu** (zasvätená). Takouto formou bola uctievaná predovšetkým bohyňa Ištar, jej služobníčky sa nazývali aj **ištaritu**.

Kult

Kultické úkony môžeme rozdeliť na každodenné bohoslúžby, občasné obrady a rituály spojené s výročnými náboženskými sviatkami. Podstatou každodenného kultu bolo magické

oživovanie sochy božstva v chráme. Tento rituál pozostáva z niekoľkých častí ako je umytie úst či otváranie úst. Pokyny pre tento rituál vydali samotní bohovia. Po oživení sochy boha sa mu predkladal každodenný pokrm a nápoje, ráno a večer. Boli však aj výnimky, napr. v chráme boha Anu v Uruku sa denne predkladali jedlá štyrikrát denne. Materiálom pre podávané jedlá boli obetiny, ktoré museli byť rituálne čisté. Z nápojov sa podávala najmä čistá voda, ale aj víno, medovina, pivo, mušt a mlieko. Bohom predkladali aj potraviny, ktoré sa považovali za luxusné, napríklad maslo, smotana, med, ovocie. Okrem potravín obetovali bohom aj vône v podobe vonných olejov alebo kadidla.

Pri rôznych príležitostiach boli dôležité **obradu prinášania obetí**. Najčastejšími obetami boli **libácie**. Napríklad libácia vody bola dôležitou súčasťou pohrebného rituálu, ktorý vykonával syn zosnulého. Libácia bola časťou obetného rituálu, takže sumerský výraz „vylitie piva“ **kaš-de-a** sa stal postupne označením aj pre niektoré zvieracie obete. Tieto krvavé obete sa nazývali **niqu** (rozlievanie), kým nekrvavé obete sa nazývali **nindabu**. Z krvavých obetí v Mezopotámii to bol najmä baran, ovca, koza, vól, hydina, ryby a niekedy aj diviak. Nie každému bohovi sa mohlo obetovať hocikaké zviera, existovali rôzne zákazy. Niektoré zákazy sa týkali obetí pre iných bohov v chráme niektorého boha, napr. v chráme boha Šamaša nesmeli obetovať barana pre boha Šakkana. V iných prípadoch sa zákaz určitého zvieraťa týkal priamo daného boha. Bohyni Ereškigal bolo zakázané obetovať hovädzí dobytok a vtáky. Postup pri jednotlivých obetiach bol tiež presne určený. Obetné zviera priviedol alebo priniesol obetník, a zabíjal ho kňaz na to určený.

Mäso obetovaného zvieraťa bolo súčasťou hostiny bohov, na ktorej sa mohli zúčastniť aj ľudia, najmä kráľ a kňaz. Zachoval sa však doklad o tom, že obyvatelia Uruku usporiadali pre svojich bohov hostinu. V takýchto prípadoch ide o predstavu, že bohovia sa na ich hodovaní neviditeľne zúčastňujú a vypočujú si ich modlitby. Bolo dôležité, ktoré časti obetí pripadnú bohom a ktoré ľuďom. Spravidla najlepšie časti obeti patrili bohom, ale napríklad v Uruku patrila bohovi Anu hlava býka a srdce barana. Ďalej patrila časť obetí kráľovi a časť kňazom.

Obetné pokrmy predkladali aj mŕtvym, inak by sa zosnulý mohol zjavovať svojim pozostalým a žiadať od nich potravu.

Existovalo viacero druhov obetí. Napríklad **ginu** bola obeť, ktorá sa musela prinášať pravidelne, bez ohľadu na okolnosti. V jednotlivých chrámoch bolo presne určené, aké obete

majú byť denne prinášané. Okrem nich to mohli byť obeť dobrovoľné pri zvláštnych príležitostiach, ktoré prinášal buď kráľ, alebo všetci obyvatelia mesta.

Ľudské obeť sa v dokumentoch spomínajú veľmi zriedkavo, existujú však archeologické dôkazy. Takéto obeť sa prinášali najmä po úmrtí vládcu.

K pravidelnému kultu patrili aj **modlitby**. Modlitby boli rôzneho druhu a podľa toho mali aj rôzne názvy. Všeobecný názov modlitby je akkadsky **ikribu**. Ideogram znázorňuje ruku, dotýkajúcu sa úst. Je to základné modlitebné gesto, známe z mnohých reliéfov. Modlitba môže byť požehnaním, ktoré modleník predkladá bohu. Takáto modlitba sa akkadsky nazývala **takribtu**. Ďalší názov je **niš qati** – zdvihnutie ruky, čo je tiež modlitebné gesto, keď modliaci dvíha ruku smerom k nebu. Ďalšie názvy modlitieb sú **unninu** – prosba, **taslitu** – vzývanie, či **tanittu** – chvála boha. Modlitby v Mezopotámii úzko súvisia so zaklínaním a mágiou a ich presné znenie malo zaistiť želaný účinok. V niektorých prípadoch sa modlili k nižšiemu bohovi, aby sprostredkoval ich modlitbu bohovi vyššiemu. Sprostredkovateľom však mohol byť aj kňaz. Významné boli kajúcne modlitby, ktoré mali v sumerčine názov, ktorý môžeme preložiť ako „plač s bubienkom pre utíšenie srdca“. Utíšiť má modlitba srdce rozhnevaného boha. Takéto modlitby sa akkadsky nazývali **šigu** – volanie. Tieto modlitby mohli zaznieť len v niektorých dňoch a mali tiež pevne stanovenú formu. Kajúcnik sa modlil, keď bol postihnutý nejakým nešťastím alebo chorobou, čo sa pripisovalo hnevu niektorého boha, vyvolaného hriechom kajúcnika.

Náboženské sviatky obyvateľov Mezopotámie si môžeme rozdeliť na sviatky, ktoré sa konali mesačne a tie, ktoré sa konali raz ročne. Sviatky, ktoré sa konali **mesačne**, súviseli s fázami mesiaca a bolo ich niekoľko. Obrady sa začínali v predvečer sviatku nočným bdením v chráme, počas ktorého sa vykonávali viaceré obrady ako libácie, obetovanie býka a barana. Nočné bdenie skončilo po východe slnka, keď bohovia v podobe sôch vychádzali na chrámové nádvorie, kde sa mala uskutočniť pre nich slávnostná hostina.

Jednotlivé dni mesiaca boli zasvätené bohom, zväčša podľa ich hierarchie.

Najvýznamnejšími sviatkami boli sviatky **výročné**. Takým bol napríklad **sviatok vyznania hriechov**, konaný 25. dňa mesiaca Ab. Očistenie od hriechov sa uskutočnilo prostredníctvom magického rituálu. Najdôležitejší zo všetkých výročných sviatkov bol **Nový rok**, keď sa slávil sviatok **akítu**. Najveľkolepejšie oslavy Nového roku sa konali v Babylóne, ale sviatok sa konal aj v ďalších mestách na oslavu mestského boha jedenásť dní. Nový rok

pripadal približne na dobu jarnej rovnodennosti. Pokyny pre kňazov uvádzajú presné podrobnosti jednotlivých obradov. Počas viatku miestny boh, zastúpený svojou sochou, podnikol cestu do svojho akítu, svätyne, nachádzajúcej sa mimo mesta. V Babylóne sa obrady sústreďovali na kult boha Marduka. Jedným z najdôležitejších obradov bol, keď kňaz urigallu recitoval a kňazi symbolicky predvádzali určité epizódy z babylónskeho eposu Enuma eliš, sprítomňujúc tak boj Marduka s Tiamat. Víťazstvo Marduka je znovustvorením sveta, nad ktorým sa Marduk stáva božským vládcom.

Súčasťou novoročného sviatku pravdepodobne bola aj hierogamia, teda posvätný sobáš bohov, ktorý mal magicky privolať plodivé sily všetkého živého. Podľa textov, pochádzajúcich z novoasýrskeho a novobabylónskeho obdobia, bol posvätný sobáš dvoch božstiev predvádzaný v symbolickom obrade, v ktorom boli spájané ich kultové sošky. Iný je rituál, známy z oveľa starších období, predstavujúci súlož medzi zbožšteným kráľom a bohyňou Inannou, chápaný ako mýtické spojenie boha Dumuziho s Inannou. Podľa literárnych prameňov nie je zrejmé, či sa tento „posvätný sobáš“ medzi kráľom a kňažkou, zastupujúcou Inannu skutočne konal, alebo bol tento rituál len symbolický.

Mágia a veštenie

Mágia bola v starovekej Mezopotámii súčasťou náboženstva, ale aj každodenného života. Mágia slúžila najmä na odvracanie nebezpečenstva, hroziaceho od démonov a odvracanie účinkov istých hriешných činov, ale napríklad aj k získaniu lásky milovaného človeka, alebo mareniu činnosti nepriateľských čarodejníkov. V Mezopotámii bola rozšírená viera v množstvo démonov, ktorí spôsobujú zlo každého druhu, napríklad spôsobujú choroby, navádzajú ľudí na hriеш, atď. Napríklad v liečiteľstve môžeme rozlíšiť osoby, venujúce sa liečeniu chorôb. **Asú** bol v dnešnom ponímaní skôr lekár, liečil racionálnymi spôsobmi. **Ášipú** liečil magickými prostriedkami a patrili k chrámu, bol súčasťou chrámového personálu. K formám mágie patrili zaklínania, napr. proti uštipnutiu hadom, či proti boľavému zubu. Podľa zachovaných textov možno zaklínania rozdeliť na štyri druhy. V prvom druhu sa mág obracia na démonov priamo, vystupuje ako predstaviteľ bohov spojených s bielou mágiou, napr. boha Enkiho, aby sa počas rituálu sám chránil pred démonmi. Druhý druh sú zaklínania

určené k napadaniu démonov. Démoni sú tu najprv opísaní, potom zapudení. V treťom type zaklínania sú démoni tiež opísaní, vrátane toho, čo spôsobujú. Potom je v texte opísaný postup rituálu. V poslednom druhu zaklínania sa neobracajú na démonov, alebo bohov bielej mágie, ale na kultové predmety, ktoré budú v rituáli použité. Takto „začarované“ predmety budú v rituáli oveľa účinnejšie. Môžu to byť pritom celkom obyčajné predmety, používané v každodennom živote.

Nemáme správy o praktikách čarodejníkov, teda o čiernej mágii, ktorá bola zakázaná a trestala sa. Napriek tomu musela byť rozšírená, keďže mnohé zaklínania a opisy magických rituálov mali odvrátiť zlo, spôsobené čarodejníkmi. Najviac sa však obávali démonických bytostí.

Démonické bytosti v mezopotámskom náboženstve je možné rozdeliť do dvoch skupín. Démon **rabísu** (sumersky **maškim**), ktorého by sme mohli označiť za dobrého, alebo zlého démona. Ale podľa ikonografie sa démonom rozumie akýkoľvek vzpriamený hybridný tvor s ľudským telom, kým pri zvieracích kombináciách, chodiacich po štyroch sa používa výraz „netvor“. Démoni sa veľmi zriedkavo objavujú v mezopotámskej mytológii. Väčšinu démonov poznáme zo zaklínaní. Podľa textov sa zdá, že zlí démoni boli stvorení ako vykonávatelia vôle bohov, ktorí mali trestať za hriechy. Väčšinou napádali ľudí chorobami.

Magické rituály boli zložité, skladali sa z viacerých nadväzujúcich obradov, ako obrad očistenia, spaľovania, atď. Niektoré z veľmi dlhých a zložitých magických rituálov sa určite vykonávali len pre spoločensky vysokopostavené alebo bohaté osoby. Iste sa vykonávali aj magické rituály pre obyčajných ľudí, ale o týchto sa nezachovali žiadne dôkazy. Niektoré rituály boli určené priamo len pre kráľa, napríklad na odvrátenie zlého znamenia, spôsobeného zatmením slnka. Nebeské znamenia sa obyčajne týkali kráľa, alebo štátu. Rituály, ktorých cieľom bolo odčiniť alebo odvrátiť budúce zlo, vyjavené znameniami vopred, sa akkadsky nazývali **namburbú**.

Veštenie bolo v Mezopotámii mimoriadne dôležité, zakladalo sa na predstave, že budúcnosť je vopred určená a bohovia môžu ľuďom dovoliť nahliadnuť do budúcnosti prostredníctvom rôznych znamení. Bohmi veštenia boli Šamaš a Adad, tak ako bohmi zaklínania boli Ea a Marduk. Interpretovať božie znamenia mohli len odborníci so špeciálnymi znalosťami, veštcí. Veštcí museli byť potomkami slobodných ľudí a museli mať dokonalé telo. Boli rovnako dôležití ako lekári alebo mágovia. Často sprevádzali kráľovské

vojsko, alebo slúžili v paláci pre vládcu. Veštec mali dôležitú úlohu pred vojenským ťažením, stavbou chrámu, zabezpečovaní zdravia kráľa, ale aj napríklad pri predpovedaní počasia. Ale veštenia malo veľký význam aj pre poznanie budúcnosti osobného života kohokoľvek.

V chrámoch existovali zvláštne miestnosti určené na veštenie, kam mohol vstúpiť len na to určený kňaz.

Spôsoby veštenia boli rôznorodé. Predovšetkým ich môžeme rozdeliť na dve hlavné skupiny. Základom veštby môže byť pozorovanie nejakého spontánne vzniknutého prírodného javu, alebo je možné istý jav vyvolať umelo. V oboch prípadoch je nutná interpretácia javu odborníkom. Výklady javov vznikali postupne spájaním javu a následných udalostí. Napríklad ak po zatmení slnka či mesiaca nastali isté udalosti, tieto javy a udalosti sa uviedli do súvislostí. Keď sa potom jav opakuje, predpovedá to analogické udalosti. Preto vytvárali záznam udalostí po určitom jave, aby mal kňaz veštec možnosť nahliadnuť do týchto záznamov a vyhodnotiť, aké možno očakávať udalosti po určitom božskom znamení. Nebeské a kozmické javy však nie sú veľmi časté, preto boli vypracované aj iné spôsoby veštenia, ktoré bolo možné použiť kedykoľvek.

Obzvlášť dôležitá bola forma veštenia v vnútornosti zvierat, najmä baranov. Skúmali najmä zvláštnosti pečene, pľúc, alebo čriev špeciálne pre tento účel zabitého barana. Boli objavené aj hlinené modely pečene, na ktorých boli vyznačené jednotlivé zvláštnosti. Tieto slúžili veštcom pre identifikáciu nájdených zvláštností a ich následnú interpretáciu. Používalo sa aj veštenie oleja vyliateho na vodu, z dymu z kadidla, z letu vtákov, atď. Vykladanie snov si vyžadovalo vlastných špecializovaných veštcov.

Časť II.

NÁBOŽENSTVO STAROVEKEJ ANATÓLIE

I. 1. Kultúrno-historický kontext

Geografické postavenie:

Anatólia alebo Malá Ázia je polostrov medzi Egejským, Stredozemným a Čiernym morom na rozhraní Európy a Ázie. Od Európy ho oddeľuje Bospor, Marmarské more a Dardanely. Vnútrozemie tvorí anatolská náhorná plošina, skladajúca sa zo súbežných náhorných plošín s priemernou nadmorskou výškou asi 800 metrov. Na severe ju ohraničuje pontská horská sústava a na juhu pohorie Taurus. Na severovýchode dosahujú končiare 3000 metrov. Náhorná plošina je uzavretá geografická oblasť, prístupná cez úzke prechody. Tieto boli oddávna využívané kočovníkmi a obchodníkmi. Zemepisná poloha krajiny a jej členitosť už v staroveku podporovali politickú roztrieštenosť a zjednotenie sa mohlo uskutočniť iba na vojenskom základe. Na území nie sú splavné rieky, čo by uľahčovalo kontakty so susednými územiami. Hlavnou riekou je Kizillirmak, grécky Halys.

Podnebie na pobreží je stredomorské, vo vnútrozemí suché kontinentálne. Rastlinstvo vo vnútrozemí tvorí chudobná stepná a polopúšťová vegetácia. Úrodné oblasti sa nachádzajú len pri pobreží a v povodí väčších riek. Centrálna časť Anatólie síce nebola veľmi vhodná na poľnohospodárstvo, ale pestoval sa tu jačmeň, pšenica, vinič a dôležitý bol chov dobytka.

Územie Anatólie však bolo plné nerastných surovín, bol tu dostatok železnej rudy, medi a striebra, ktoré umožňovali rozvoj mocných civilizácií.

Z hľadiska náboženstva je zaujímavá predovšetkým centrálna časť Anatólie, kde sa zrodila Chetitská ríša.

Historicko-kultúrne súvislosti

Stredná časť Anatólie, najmä v jej južnej časti, sa vyvíjala súbežne s najpokročilejšími oblasťami Mezopotámie. Na úrodnej konijskej pláni s mnohými neolitickými dedinami o tom svedčí najmä neolitické „mesto“ Čatal Hüyük. V Anatólii však nedošlo k takému prudkému vývoju ako v Mezopotámii. V Anatólii neboli oblasti až s takou úrodnou pôdou ako v južnej Mezopotámii a značná geografická roztrieštenosť zrejme nepodporovala skorú potrebu centralizovanej moci.. Hoci osídlenia centrálnej Anatólie vznikli v takmer rovnakom období ako v Mezopotámii, zostávali na úrovni menších osídlení.

Niekedy v ranej dobe bronzovej, okolo rokov 2700/2300 pr.n.l vznikla v strednej Anatólii majetkovo diferencovaná spoločnosť. Vytvorila sa bohatá vládnuca vrstva, stojaca v čele zrejme maličkých štátov ako Ališar, možno Kültepe.

V prvej polovici 2 tis. sú v strednej Anatólii historicky doložení Chetiti, Luvijci a Palajci, ktorých jazyky patria k indoeurópskym jazykom. Všetci bývajú označovaní ako Chetiti, ale neboli jednotným národom. Dodnes trvajúcim problémom je, že nemáme istotu, ako sa tieto indoeurópske národy objavili v strednej Anatólii. Jedna z teórií predpokladá, že pravlast'ou Indoeurópanov boli eurázijské stepi severovýchodne od Čierneho mora, odkiaľ jednotlivé skupiny putovali do juhozápadných a juhovýchodných oblastí. Táto teória sa opiera o neskôršie zápisky o pohybe indoeurópskych kmeňov a najmä o sanskrtský jazyk, ktorý na základe véd považovala za najstarší písomne zaznamenaný indoeurópsky jazyk. V čase vzniku tejto teórie neboli známe anatolské indoeurópske jazyky. Približne o sto rokov neskôr vznikla teória, že pravlast'ou nositeľ'ov praindoeurópskeho jazyka bola východná Anatólia. Túto teóriu sa zatiaľ nepodarilo dokázať lokalizovaním nejakého archeologického náleziska. Rovnako, ako sa nedá dokázať predchádzajúca teória o pôvode Indoeurópanov.

Takzvaní Chetiti teda neboli jednotným národom, ale spoločnosťou príbuzných kmeňov hovoriacich síce rôznymi, ale príbuznými jazykmi. Najstarší z nich zanechali v Malej Ázii

monumentálne nápisy, vytesané do skalných stien, boli to tzv. „hieroglyfickí Chetiti“. Ich písmo je zvláštny druh obrázkového písma, nepresne označovaného ako hieroglyfy. Bedřich Hrozný ich nazval **Kuššaritmi** podľa najstaršieho chetitského mesta Kuššaru. Ich blízkymi príbuznými usadenými v juhovýchodnej Malej Ázii boli **Lúvijci**. Až do severnej Sýrie prenikli **Pálajci**. Tzv klinopisní Chetiti mali svoje pôvodné sídlo v Něšaši, takže sa podľa toho nazývajú **Něšania**. Názov Chetiti bol na nich prenesený z bývalého obyvateľstva celej oblasti a ich hlavného mesta **Chatti**. Toto staršie obyvateľstvo označujeme ako Chattijcov alebo Chattov. Predtým ich nazývali aj Protochetiti, čo je zavádzajúci názov, pretože neboli príbuzní s Chetitmi. Najnovšie výskumy dokazujú, že jazyk Chattov je príbuzný s dnešnými adygsko-abcházskymi jazykmi Kaukazu. Podľa toho boli niekdajší Chattovia príbuzní s časťou dnešných Kaukazanov a migrácia pred našim letopočtom prebiehala v oboch smeroch.

Chattušašský archív hlinených tabuliek zachoval okrem chetitských textov aj texty v jazyku pôvodných Chattov a tiež v churritskom jazyku. Klinopis, ktorý používali, má výrazné rysy babylónskeho písma z obdobia pred Chammurabim, a nie písma asýrskych obchodných kolónií v Anatólii.

Obdobie asýrskych obchodných kolónií

Najstaršie písomné pamiatky z Malej Ázie pochádzajú od asýrskych obchodníkov, ktorí sa tu usadili a založili vlastné osady v okolí už existujúcich anatolských sídlisk. Prvým písomným prameňom, pochádzajúcim od anatolského panovníka, je nápis Anittu, jedného z prvých historicky doložených vládcov, žijúcich v období asýrskych obchodných kolónií. S jeho menom sa spájajú prvé pokusy o zjednotenie niekoľkých stredísk do väčšieho štátneho útvaru.. Anitta pochádzal z Kuššaru, mal pravdepodobne predchetitský pôvod. Vojnensky si postupne podrobil niektoré, dovtedy samostatné mestá. Dobil mesto Něšaš, ktoré si však aj po dobytí zachovalo isté výsady a nakoniec sa stalo sídelným mestom panovníka. Neskôr Anitta dobyl po dlhšom obliehaní možno nečakaným nočným útokom aj Chattušaš. Mesto zničil do základov a vo svojom nápise preklial každého, kto by toto mesto chcel v budúcnosti znovu osídliť. Najviac informácií o anatolskej spoločnosti tohto obdobia máme z písomných

pamiatok asýrskych obchodníkov. Je možné, že práve Anittova snaha o centralizáciu drobných kniežatstiev, alebo mestských štátov viedla k rozpadu asýrskych obchodníckych kolónií v oblasti. O živote asýrskych kupcov v Anatólii existujú písomné pramene, ale o domacom anatólskom obyvateľstve tohto obdobia vieme veľmi málo. Živili sa poľnohospodárstvom, pestovali rôzne druhy obilia, ďalej to bol chov dobytka a spracovávanie živočíšnych produktov a tiež ťažba a spracovanie rúd. Z asýrskych prameňov máme informácie aj o existencii otrokov, pričom bola významná najmä inštitúcia tzv. dlhových otrokov. Dlžník, ktorý nedokázal včas splatiť svoj dlh, stal sa otrokom svojho veriteľa, nevieme však, či takéto otroctvo bolo dočasné alebo trvalé.

Obdobie 20.-19. stor. pr.n.l. býva nazývané obdobím asýrskych obchodných kolónií. Obyvateľstvo bolo usídlené, pričom väčšie osídlenia pripomínajú svojim typom mestské štáty, ktoré sa postupne zjednocovali. V boji o nadvládu malo určite významnú úlohu rozdielne etnické zloženie obyvateľstva. O ďalšom vývoji poskytujú písomné pramene veľmi málo údajov. V polovici 17. stor. pr.n.l. je zjavné, že došlo k upevneniu politickej moci indoeurópskych Chetitov. Ich jazyk bol povýšený na oficiálny jazyk krajiny. Prevzali klinové písmo Babylónu, ktoré si upravili pre písanie chetitského jazyka. To, že neprevzali asýrske klinové písmo, ale babylónske, svedčí o tom, že asýrski obchodníci sa už v období potreby vlastného písma v krajine nenachádzali. Miesto takmer zabudnutého mesta Néšaš sa do popredia dostalo mesto, kedysi zničené a prekliate Anittom, Chattušaš.

Starochetitské obdobie

Starochetitským nazývame obdobie asi od roku 1650 pr.n.l. Za zakladateľa starochetitskej ríše je podľa chetitských prameňov označovaný panovník Labarnaš. Nezachovali sa o ňom žiadne ďalšie správy, ale meno Labarnaš, alebo častejšie Tabarnaš, používali neskoršie chetitskí panovníci ako kráľovský titul. Prvým chetitským vládcom, od ktorého sa nám zachovali priame písomné správy, je Chattušiliš I. Síce sa odvoláva na svoj pôvod z Kuššaru, čím chce pravdepodobne poukázať na genealogické spojenie s Anittom, jeho meno a voľba sídelného mesta Chattušaš poukazujú na to, že putá spájajúce ho s niekdajším panovníkom pretrhol. V dobe jeho vlády Chetitská ríša ovládala značnú časť anatolskej náhornej plošiny

a vojenskými ťaženiami si podmanil ďalšie oblasti. V tejto snahe pokračoval aj jeho následník Muršiliš I. Jeho dobyvateľské úspechy neboli nikdy v budúcnosti Chetitskej ríše prekonané. Dobil časť dnešnej Sýrie a v roku 1594 pr.n.l. spustošil Babylón. V tomto období prichádzalo k mnohým konfliktom v panovníckej rodine, dokonca k vraždám súvisiacim s následníctvom na tróne. Poriadok nastolil kráľ Telepinuš, ktorý vyhradil právo na nástupníctvo mužským potomkom kráľa, a len v prípade, že žiadny z nich nežil, mohol sa stať panovníkom manžel kráľovej dcéry. Rozhodol tiež, že žiadny z členov **pankuš** nesmel byť potrestaný kráľom. **Pankuš** bol zhromaždením, ktorého členmi boli príslušníci panovníckeho rodu a ďalší vplyvní a hospodársky mocní členovia spoločnosti. Rozhodnutie Telepina poskytlo členom tohto zhromaždenia nové výsady. Panovník bol odvtedy zodpovedný za dodržanie tejto zásady a jej porušenie dalo zhromaždeniu právo odsúdiť panovníka aj k hrdelnému trestu. Nie je celkom jasné, či Telepinuš zaviedol zhromaždenie **pankuš** ako nový orgán rozhodovania, či sa vrátil k nejakému spôsobu rozhodovania ešte z obdobia rodovej spoločnosti. O tomto zhromaždení totiž v budúcnosti žiadne správy nemáme.

Po smrti Telepina však nastalo opäť rýchle striedanie panovníkov na tróne, z čoho ťažili najmä susedné kmene a krajiny, ktoré sa postupne zbavovali chetitskej nadvlády, a tak koncom starochetitského obdobia (okolo 1450 pr.n.l.) sa udržala moc Chetitov len na území v okolí hlavného mesta Chattušaš.

K zmenám v tomto období došlo aj v chetitskej spoločnosti. Hlavná časť obyvateľstva sa zaoberala stále poľnohospodárskou výrobou, rozvinutá však bola aj remeselná výroba. Chetitské zákony tohto obdobia rozdeľujú obyvateľstvo na dve hlavné skupiny: na slobodné a neslobodné osoby. Medzi slobodné osoby patrili okrem príslušníkov vládnucej vrstvy aj bohatí majitelia pozemkov a stád dobytky, ale aj obyčajní obyvatelia vidieckych osád. Neslobodné osoby boli predovšetkým otroci. Otroci mohli patriť panovníkovi, chrámu, alebo majetným súkromným osobám. Okrem otrokov však patrili k neslobodným aj osoby v závislom postavení voči panovníckemu rodu alebo chrámu. Kým sa slobodní pri prekročení zákona mohli vykúpiť finančnou pokutou, neslobodných čakal za podobný čin oveľa tvrdší, často zohavujúci telesný trest. Neslobodné osoby, vrátane otrokov, však mohli vlastniť majetok a sobášiť sa so slobodnými osobami.

Chetitská rodina bola patriarchálna, otec rodiny mohol rozhodovať o ostatných členoch rodiny, svoje deti mohol dokonca predať. Výnimočné postavenie mala kráľovná, ktorá si

svoje postavenie a titul **tavanannaš** zachovala až do smrti, bez ohľadu na striedanie panovníkov.

Chetiti používali pri písomných záznamoch svoj indoeurópsky jazyk, ale mená ich panovníkov sú väčšinou neindoeurópskeho, maloázijského pôvodu, rovnako ako mená nimi uctievaných božstiev.

Novochetitské obdobie

Chetiti sa snažili znovu dobyť oblasti v severnej Sýrii, stretli sa však s mocenskými záujmami severomezopotámskeho štátu Churritov, Mitanni. Záujem o ovládnutie sýrskych oblastí mal aj Egypt.

Najvýznamnejším panovníkom tohto obdobia bol Šuppiluliumaš I. (asi 1370-1330 pr.n.l.). Je zakladateľom veľmocenskej politiky chetitského štátu. Jeho vláda sa odhaduje asi na 40 rokov, počas ktorej sa mu podarilo najmä usporiadať pomery vo vlastnej krajine. Následne sa snažil k svojej ríši pripojiť krajiny, o ktoré sa snažili už aj jeho predchodcovia. Dokonca sa mu podarilo poraziť aj najsilnejšieho nepriateľa, churritský štát Mitanni.

Jeho súčasník na egyptskom tróne Achnaton bol v tom čase sústredený na reformu náboženstva, a tak sa Chetitom podarilo získať celé severné územie Sýrie. Šuppiluliumaš vytvoril silnú Chetitskú ríšu, zmluvami si zaviazal veľké oblasti Malej Ázie a v Sýrii konkuroval vláde Egypt'anov.

V jeho politike pokračoval aj Muršiliš II. (asi 1329-1300 pr.n.l.). Obdobie jeho vlády je plné vojen, ktoré mali rozšíriť vplyv Chetitskej ríše. Nové územia získaval aj mierovými zmluvami. Pri svojich vojenských ťaženiach vyplienil dobyté územia, uniesol nielen majetky, ale často násilne presídľoval obyvateľov do centra svojej ríše. Takto zavlečené obyvateľstvo usadzoval na kráľovských alebo chrámových pozemkoch, zriedkavejšie na pozemkoch súkromných osôb. Tak nahrádzal pracovnú silu tam, kde sa muži museli zúčastňovať na jeho vojenských ťaženiach. Títo v podstate vojnoví zajatci nesmeli opúšťať miesto, kde boli usídlení.

Takto však vznikol problém národností. Presídlení ľudia, ktorých bolo možno niekoľko stotisíc, sa mohli podieľať na páde Chetitskej ríše. Už za vlády Muršiliša II. došlo k novému vzostupu moci Egypta. V období vlády Muršilišovho syna Muvatallia a Ramzesa II. došlo k známej bitke o Kadeš (asi v roku 1285 pr.n.l.), kde boli Egyptania porazení, Chetiti však nedokázali svoju dočasnú prevahu využiť. Po tejto bitke boli zahájené dohovory o riešení konfliktu diplomatickou cestou. K dohode prišlo až za vlády Chattušiliša III., ktorý sa vlády zmocnil nelegálnym spôsobom – zapudil svojho synovca, ktorý bol legálnym následníkom svojho otca Muvatallia. Uzavrel mierové a spojenecké zmluvy s Egyptom, kde stále vládol Ramzes II. Zmluva je zaujímavá tým, že bol uzavretý pakt o neútočení, sľubuje vzájomnú pomoc pri útoku zvonku, aj pri povstaní vo vlastnej zemi, garantuje dynastickú postupnosť pre svojich potomkov, potvrdzuje výmenu politických utečencov, pričom sa obe strany zaväzujú, že tieto osoby nebudú po vydaní do vlastnej krajiny potrestané. Je to jediná chetitská zmluva, kde obidve strany vystupujú ako rovnocenní partneri. Zmluva bola potvrdená aj dynastickým manželstvom, Ramzes sa oženil s dcérou chetitského panovníka.

V tomto období vrcholil rozvoj miest, najmä hlavného mesta Chattušaš. Kráľovský palác, ale aj chrám boli zároveň hospodárskymi jednotkami, kde pracoval a zrejme aj býval celý personál. Chránové hospodárstvo však malo menší význam než panovnícky palác, čo vyplýva aj z toho, že panovník chrámy podporoval, pracovnou silou, dobytkom, obilím a pod.

Pád Chetitskej ríše

Okolo roku 1200 pr.n.l. došlo k náhlemu a zrejme neočakávanému útoku, vedúcemu k zániku Chetitskej ríše. Hlavné mesto Chattušaš bolo vyplienené do základov, a podľa archeologických nálezov k podobnej katastrofe došlo na celom území Chetitskej ríše. Zničenie Chetitskej ríše bolo pravdepodobne v súvislosti s vpádom tzv. morských národov a s etnickými pohybmi vo všeobecnosti. Na zničení ríše však mohli mať svoj podiel aj povstania podrobených maloázijských kmeňov, ktoré sa vzbúrili proti chetitskej nadvláde.

Churriti na starovekom Prednom východe

Zjednotením churritských kmeňov, usadených v severnej Mezopotámii a východnej Sýrii, vznikol v 17. stor. pr.n.l. nový významný štát Mitanni. O najstarších dejinách tohto štátu vieme veľmi málo, aj preto, že dodnes nebolo objavené mitanské hlavné mesto Vaššukanni a najmä jeho predpokladané archívy. Neskoriše dejiny poznáme najmä zo správ chetitských, egyptských a babylónskych prameňov. Prvý mitanský vládca, ktorého poznáme, Parattarna vládol okolo roku 1500 pr.n.l. a bol rovnocenným partnerom chetitských a egyptských panovníkov. Keď po smrti Muršiliša I. prežívala chetitská ríša obdobie úpadku, stalo sa Mitanni popri Egypte najmocnejším štátom vtedajšieho sveta. V dobe svojho najväčšieho rozkvetu ovládali Churriti územie od jazera Van k strednému toku Eufratu a od pohoria Zagros k sýrskemu pobrežiu. Územie Churritov sa v mezopotámskych a egyptských textoch označovalo rôzne: Churri, Mitanni, Chanigalbat alebo Naharina. Vlastné písomnosti Churriti zaznamenávala vo vlastnom jazyku, ale akkadským písmom už od konca III. tis. pr.n.l. Zrejme v tom období sa snažili založiť prvé mestské štáty v severnej Mezopotámii. Churritské mená sú doložené aj 25 km južne od Babylónu, v sýrskych oblastiach a dokonca v Ugarite. Churritský vplyv prenikal aj do chetitských oblastí, neskôr do Urartu aj starovekej Arménie.

Mitanskí vládcovia mali dobré vzťahy s Egyptom, neboli zriedkavé ani dynastické manželstvá. Za faraóna Echnatona sa situácia zmenila, nakoľko faraón sa o politiku príliš nezaujímal. Chetiti dobyli veľkú časť churritských území a vyplienili Vaššukanni. Churritské územia mali poslúžiť Chetitom ako nárazníková zóna proti Asýrii. Nakoniec sa Chanigalbat stal asýrskou provinciou. Churriti však neboli úplne porazení. V okrajových oblastiach niekdajšieho Mitanni vznikli menšie štátne útvary. Asýrski králi boli nútení s nimi bojovať dokonca Asýriu vážne ohrozili, keď Sarduri I. zjednotil tieto územia a založil ríšu Urartu.

Väčšina autorov sa zhoduje v názore, že Churriti boli aspoň v niektorých obdobiach ovládaní dobyvateľskou vrstvou Árijcov. Boli to Indoeurópania ako Chetiti, ale kým Chetiti patrili k západnej skupine Indoeurópanov, árijci patrili k východnej skupine, boli príbuzní s Médmi, Peržanmi a Indmi. Tento názor sa zakladá na tom, že v zmluve, ktorú uzavrel v 14. stor. pr.n.l. chetitský kráľ Šuppiluliumaš a Mitanni, sú menovaní bohovia Mitraššil, Arunaššil, Indara a Našattijanna, známi pod svojimi védskými menami Mitra, Varuna, Indra a a Násatja. Árijská vojenská aristokracia sa nazývala marijanni, čo má obdobu vo védskom mária –

mladý muž, hrdina. Nemožno pochybovať o tom, že árijská vojenská zložka bola v Mitanni prítomná. Ak by však bola vládnucou vrstvou, zrejme by si presadzovala aj svoj jazyk a zachovalo by sa viac, než len mená štyroch bohov. Úspechy árijských vojakov boli umožnené najmä používaním ľahkých bojových vozov. Akýsi Kikkuliš z Mitanni v 14. stor. pr.n.l. napísal nám známu najstaršiu príručku o drezúre koní. Je napísaná v chetitskom jazyku, ale niektoré odborné výrazy sú vysvetliteľné prostredníctvom sanskritu.

II. 2. Náboženstvo

Anatolské náboženstvá sú charakteristické mimoriadnym náboženským synkretizmom. Chetiti si podmanili kmene Chatti, čo je najstaršia populácia, ktorej jazyk v Anatólii poznáme. Chetiti prevzali niektoré prvky a mytológiu kmeňov Chatti, zároveň podľahli vplyvu Babylónu a neskôr prevzali veľkú časť kultúry Churritov. V dôsledku toho fungujú v chetitskom panteóne popri sebe božstvá sumersko-akkadského pôvodu spolu s anatolskými a churritskými božstvami. Väčšina chetitských mýtov a rituálov má svoje predlohy a paralely v chattských alebo churritských tradíciách. Pre chetitské náboženstvo je typický antropomorfizmus. Nadprirodzený svet bol okrem bohov zaplnený rôznymi démonmi, chápanými ako božstvá nižšieho stupňa. Zvláštnu skupinu tvorili duchovia zosnulých. Nadprirodzený svet sa delil na časť dobrú – nebo a sféra povetria, a na časť zlú, ktorú tvorí podzemný okruh, doména duší zosnulých a zlých démonov.

Chetitské mýty nám umožňujú urobiť si predstavu, ako Chetiti chápali svojich bohov. Bohovia vedú život podobný ľudskému, cítia a myslia presne ako ľudia. Milujú aj nenávidia, sú pomstychtiví, úskoční, proti nepriateľom používajú čary a mágiu. V boji používajú kone a bojové vozy, majú svoje háremy, navzájom si vykrádajú svoje svätyne, kradnú si obety a prostriedky kultu. Od ľudí ich odlišuje svätosť, chápaná ako najvyššia čistota a tiež nesmrteľnosť. Významná je ich schopnosť rozhodovať o osudoch jednotlivcov aj celého sveta. Tieto znaky im však slúžia na rôznom stupni, vždy to závisí od významu a postavení božstva v hierarchii bohov.

Vzťahy medzi bohmi a ľuďmi poznáme zo zachovaných textov modlitieb. Bohovia sú pánmi a ľudia ich sluhami. Človek má uctievať bohov a tí ho zase chránia pred zlom v rôznej podobe. Na druhej strane musí človek počítať s trestom, ak nesplní svoje záväzky voči bohom, teda neprináša im obete a neslávi ich sviatky. Ak človek zhreší, bohovia ho budú súdiť a každá vina má za následok trest. Človek je však bytosť hriešna, preto majú bohovia často dôvod k tomu, aby ho potrestali, ale neponáhľajú sa s tým, lebo na každého hriešnika skôr či neskôr príde. Viny otcov sa prenášajú na deti a za hriechy kráľa zodpovedá nielen jeho rodina, ale celá krajina. Takýmto spôsobom bohovia riadia ľudský život. Na druhej strane si vypočujú aj prosby človeka a dávajú mu svoje rady.

Bohovia sa nikdy neukazujú vo vlastnej podobe, len v mýtoch sa bezprostredne stýkajú so smrteľníkmi.

Chetitský panteón

Chetitský panteón bol obsiahly, avšak o niektorých bohoch nemáme iné vedomosti okrem ich mena. Každé významné mesto bolo hlavným sídlom jedného božstva, ktoré bolo obklopené ďalšími božstvami. Božstvá občas opúšťali svoje chrámy a putovali do iných miest a niektoré nevypočuté prosby sa vysvetľovali práve ich neprítomnosťou. Panteón sa chápal ako jedna veľká rodina, na čele ktorej stál hlavný božský pár. V chetitských zmluvách, kde bohovia často vystupujú ako svedkovia uzavretých záväzkov, sa uvádza vyše tisíc mien bohov. V niektorých textoch sa hovorí o „tisíciach bohoch Chatti“. Medzi chetitskými bohmi je možné vydeliť určité typy božstiev a ustanoviť istú hierarchiu. Napriek tomu je prekvapivý chaos, ktorý vládne v chetitskom panteóne. Existujú v ňom bohovia a bohyne slnka z rôznych miest, mnohí bohovia búrky, prírodných síl a sociálnych javov. Každý z týchto bohov mohol vystupovať v jednotlivých kultových strediskách pod svojim lokálnym menom. A svet bohov s neustále zväčšoval. Totiž Chetiti, ak si chceli získať ochranné sily iných krajín, prijali ich za svoje. Chválospevy na týchto bohov sa kvôli ich účinku zapisovali a odriekali v jazyku krajiny, z ktorej božstvo pochádzalo, napríklad churritskému božstvu v churritskom jazyku. Určité božstvá s podobnými znakmi sa stotožňovali, ale zároveň sa neprestávali vyznávať pod ich pôvodnými menami.

Z mýtov a ďalších prameňov vieme, ako si Chetiti predstavovali svojich bohov. Bohovia vedú život podobný ľudskému, cítia a myslia ako ľudia, milujú, ale sú aj pomstychtiví, úskoční, proti nepriateľom používajú čary, používajú kone a bojové vozy, majú svoje háremy, navzájom si vykrádajú svoje svätyne, obety a prostriedky kultu. Prebývajú v im vyhradených miestach, vo všeobecnosti vo svätyniach v podobe sôch. Od ľudí ich odlišuje svätosť, chápaná ako najvyššia čistota, ich schopnosť rozhodovať o osudoch jednotlivcov a sveta, ako aj ich nesmrteľnosť. Tieto znaky im však skúzia na rôznom stupni, závisí to od významu božstva.

Vzťahy medzi ľuďmi a bohmi poznáme zo zachovaných modlitieb, obzvlášť cenný je cyklus modlitieb kráľa Muršiliša II., spísaný v spojitosti s morovou nákazou. Hlavná zásada je, že bohovia sú pánmi a ľudia ich sluhami. Človek má vzdávať bohom hold a tí ho zase chránia pred zlom v rôznej podobe. Na druhej strane človek musí počítať aj s trestom, ak si neplní záväzky voči bohom, teda neprináša im obete a neslávi ich sviatky. Ak človek zhreší, bohovia ho súdia a každá vina má za následok trest. Keďže človek je bytosť hriešna, bohovia majú často dôvod k tomu, aby ho potrestali. Neponáhľajú sa pri tom, lebo na každého hriešnika skôr alebo neskôr príde. Viny otcov sa prenášajú na deti a za hriechy kráľa zodpovedá jeho rodina aj celá krajina. Takto bohovia riadia ľudský život. Ale vypočujú si aj prosby ľudí a udeľujú mu svoje rady.

Božstvo sa nikdy neukazuje vo vlastnej podobe, ale zjavujú sa prostredníctvom veštcov. Zjavujú sa aj vo snoch, obyčajne v podobe niekoho blízkeho.

Jednou z možností, ako opísať chetitský panteón, je, ak si bohov rozdelíme podľa „etickej príslušnosti“. Najstaršia vrstva bohov chetitského panteónu je vrstva **chattska**. Bohovia tejto skupiny nemajú indoeurópsky pôvod. Ďalej je to vrstva **nésitská** a **lúvijská**. Najmladšou vrstvou je vrstva **churritská**, uctievaná najmä vo východnej časti krajiny.

BOHYŇA SLNKA Z ARINNY, jej chattske meno je **VURUŠEMU**. V strednej Anatólii sa jej meno vždy písalo logogramom, takže nepoznáme presné znenie jej mena.. Od najstarších čias bola najvyššou bohyňou panteónu. V chattskom období bola chápaná predovšetkým ako bohyňa zeme, bohyňa matka, v štátnom náboženstve bola kráľovnou zeme Chatti, neba a zeme, paňou kráľov a kráľovien zeme Chatti, ktorá riadila vládu kráľa a kráľovnej. Objavuje sa aj pod menom Eštan/Istanu. Bohyňa slnka má rysy nebeského aj pozemského božstva, prechádzajúceho v noci pod zemou. Keď vystupovala (ako slnko) spoza mora, alebo

vykonávala každodenné sudy nad človekom a zvieratom, ľudia sa na ňu obracali ako na mužské božstvo, napr. „slnčný boh neba“, alebo „pastier rodu ľudského“. Zobrazuje sa predovšetkým vo svojom astrálnom aspekte ako okrídlený slnečný kotúč.

Bohyňa slnka stála na najvyššom stupni božskej hierarchie, so svojím mužom, Bohom búrky, zdieľala spoločnú svätyňu, tzv. Veľký chrám v meste Chattušaš. V kulte a vôbec v náboženských obradoch bolo jej miesto pred Bohom búrky. Aj modlitby svedčia o tom, že jej prvé miesto v hierarchii bolo dôsledkom hlbokého presvedčenia. Až oveľa neskôr začali Chetiti uznávať mužského boha slnka pod menom Šimigi.

Kult bohyně slnka z Arinny bol pokračovaním kultu Veľkej Matky. Ako taká vždy sprevádzala vojsko a spolu s inými bohmi sa zúčastňovala bojov.

Synovia Bohyne slnka z Arinny sú tiež bohovia búrky: Boh búrky z Neriku a Boh búrky Zippalandu. Bohyňa slnka z Arinny má aj dcéry Inaru a Mezullu, pramene hovoria aj o jej vnučke Zintuhi.

BOH BÚRKY je významnou postavou chattského panteónu pod menom **TARU**. Uctievaný bol ako darca dažďa a pôvodca búrok. Bpl uctievaný v mnohých lokalitách ako samostatné božstvo, syn hlavného Boha búrky. Jeho symbolom, zobrazením a pôvodne pravdepodobne aj stelesnením bol býk. V II. tis. pr.n.l. sa toto zviera stalo jeho atribútom a Boh búrky sa začal zobrazovať v antropomorfnnej podobe. Jeho znakom bol potom zväzok bleskov a kyjak. Hlavný Boh búrky mal okrem prírodného aspektu úlohu najvyššieho boha, partnera bohyně slnka z Arinny. Bol ochrancom svetového poriadku, pán a vlastník zeme, ktorý poveroval správou krajiny a vykonávaním svetskej moci chetitského kráľa. Hlavným kultovým strediskom hlavného Boha búrky bol tzv. Veľký chrám v meste Chattušaš. Významné svätyne, spojené s jeho lokálnymi aspektmi sa nachádzali aj v ďalších mestách, ako Zippaland, Nerik, alebo Kummanni čo Kumma v churritskej oblasti.

MEZULLA bola pôvodne chattská bohyně, pravdepodobne v období zjednocovania kultúr v stredochetitskej ríši bola začlenená do božskej trojice ako dcéra Boha búrky a bohyně slnka z Arinny, sestra Boha búrky z Neriku a Zippalandu. Bola to dievčenská bohyně, čo sa prejavilo aj v jej chattskom prímenní Tappinu – „jej dieťa“. Jej hlavným kultovým strediskom bola Arinna. Bola však uctievaná aj v Chattušaš a ďalších mestách. Manifestovala sa v podobe strieborného kotúča. Jej meno sa často objavovalo ako súčasť ženských mien.

KAMRUŠEPA je bohyňa zdravia, v chattskom panteóne zodpovedá bohyni **KATACHZIPURI** - „Veľká kráľovná“. Vystupuje v chattskej a chetitskej mytológii a v lúvijských zaklínaniach všade tam, kde je potrebné zahnať chorobu, či už telesnú alebo duševnú. Všeobecne sú jej pripisované mocné magické schopnosti. Je považovaná za matku mora, ale jej miesto pri ohnisku a prívlastok „matka“ jej určujú postavenie bohyně domu, rodiny. Pri pôrodných rituáloch aj úlohu božskej pôrodnej babice.

LELVANI, boh podsvetia chattského pôvodu, ale uctievaný aj v chetitskom náboženstve. Najprv ako mužský boh, zrejme vodca skupiny podsvetných bohýň, s ktorými bol neskoršie identifikované podzemné božstvo Šiu a tiež bohyně mezopotámskeho pôvodu ako Ereškigal, Allatum alebo churritská Allani. Asi v 13. stor. pr.n.l. vznikla predstava, že Lelvani je ženskou postavou panteónu, tak je zobrazená aj na reliéfe v Yazilikaya. Ďalším vysvetlením je, že Lelvani bol obojpohlavným božstvom. Bol považovaný za pána života a smrti, bol uctievaný ohňom a krvavými obeťami do jám. Jeho kult sa sústreďoval v mauzóleách, ale nebol viazaný na určitú lokalitu.

TELEPINU je vegetačným bohom chattského pôvodu, považovaný za syna bohyně Vurušemu a Boha slnka. Neskôr bol celkom začlenený do okruhu chetitských bohov ako ručiteľ vegetácie a pokračovania života. Je hrdinom jedného z najznámejších chetitských mýtov o zmiznutom bohovi. Až človekom vykonaný rituál prinútil boha k návratu k jeho úlohám, teda k starostlivosti o krajinu a kráľovský pár.

CHEPAT je hlavná bohyňa churritského panteónu, ktorá v období novochetitskej ríše zaujala významné miesto a príležitostne bola označovaná za „kráľovnú nebies“. Na skalnom reliéfe v Yazilikay v blízkosti Chattušaš je zobrazená ako stojí na čele sprievodu bohýň, a takáto pozícia je jej prisudzovaná aj v písomných prameňoch. Je partnerkou boha **TEŠUPA** a matka **ŠARRUMA**. Pred pádom Chetitskej ríše býva niekedy ztotožňovaná s Bohyňou slnka z Arinny. To však potvrdzuje len jej vysokú funkciu v hierarchii božstiev a neznamená to, že by nadobudla charakter solárneho božstva. Strediskom jej kultu bola Kizvatna v juhovýchodnej Malej Ázii. Bola však uctievaná aj v ďalších mestách Malej Ázie. Významné kultové strediská mala aj v Sýrii, je spomínaná aj v Ugarite. Býva zobrazená stojaca na levovi, alebo sediaca na tróne. Jej atribútom je pravdepodobne zrkadlo.

TEŠUP je najvyšším bohom churritského panteónu, partnerom bohyne **CHEPAT**. V 13. stor. pr.n.l. splynul v štátnom kulte s chetitským **BOHOM BÚRKY**. Jeho hlavné svätyne sa nachádzali v mestách Kumma a Chalab, ale je zobrazený aj na reliéfoch z Yazilikaya pri Chattušaši, kde je zobrazený s kyjakom a mečom. K týmto atribútom sa často pripájal aj zväzok bleskov v ruke a bojový voz, ťahaný býkmi Šerrim a Churrim. Zobrazenie zodpovedalo predstave mladého, bojovného boha, ako ho opisujú aj chetitské a churritské mýty.

ŠARRUMA je churritský boh, syn churritského boha **TEŠUPA** a bohyne **CHEPAT**. Spolu so svojimi rodičmi sa v období Novej ríše zaradil do chetitského panteónu a potom bol spájaný s Bohom búrky z Neriku. Väčšinou bol uctievaný spolu s matkou Chepat, s ktorou mal aj spoločné kultové strediská. Na reliéfe z Yazilikaya je zobrazený stojac na panterovi, so sekerou v ľavej ruke a uzdou v pravej. Býva tiež zobrazený okrem sekery aj kyjakom, čo zrejme súvisí s jeho spojením s Bohom búrky.

ŠAUŠKA je churritská bohyňa, spájaná predovšetkým s mezopotámskou bohyňou **IŠTAR**. Rovnako ako Ištar je považovaná za bohyňu lásky a sexu a má zároveň aj vojnový aspekt. S prihliadnutím na tento jej aspekt vystupuje v podobe ženského aj mužského božstva, vo svojom vojnovom úlohe je ozbrojená kyjakom alebo sekerou. Jej symbolickým zvierat'om je lev. Do chetitského panteónu vstúpila v období novochetitskej ríše. Na reliéfoch z Yazilikaya je zobrazená aj v sprievode žien, aj v sprievode mužov., sprevádzaná svojimi dvoma služovničkami Ninattou a Kulittou.

KUMARBI je churritský boh, podľa mýtov považovaný za „otca bohov“. Jeho rezidencia je v meste Urkeš v severovýchodnej Sýrii. Vzhľadom na menej známe churritské pramene je jeho pozícia v panteóne viac známa z chetitských a západosemitských, prípadne mezopotámskych prameňov. V týchto bol chápaný ako boh staršej generácie. Býva spájaný s babylónskymi a západosemitskými božstvami podobného charakteru. Kumarbi je hrdinom mnohých mýtov, zachovaných najmä v chetitských textoch a niekoľkých churritských zlomkoch z Chattušaš. Najvýznamnejším je cyklus o Kumarbim, opisujúci postupne Kumarbiho vzostup a pád v kráľovstve nebeskom.

KUŽUCH je churritské meno boha mesiaca, známe z churritských aj z chetitských mytologických textov. Vzhľadom na to, že meno chetitského boha mesiaca **KAŠKU** znie podobne, uvažuje sa o možnom chetitskom vplyve. Kužuch je považovaný za „pána“, strážcu

prísahy. Býva zobrazovaný okrídlený s mesačným kosákom na špicatej božskej pokrývke hlavy, niekedy stojac na chrbte mačkovitej šelmy. Predstavy o bohovi mesiaca sa premietajú aj do postavy chetitského a lúvijského boha mesiaca **ARMA**, uctievaného najmä v lúvijských oblastiach.

Démoni

V chetitských nábožensko-mytologických predstavách mali démoni dôležité postavenie. Napríklad chetitská démonka **CHACHCHIMA** spôsobovala ochromenie tvorivých síl prírody, bola stelesnením ničivých síl. Nechávala vyschnúť vody a ochromovala bohov. Podľa mýtu sa jej obávali aj veľké bohyne.

Démonické rysy mala aj bohyňa **AM(M)AM(M)A**, bohyňa matka. Hrôzu vzbudzovali aj ďalšie božstvá: Často boli zobrazované s ľudskými hlavami v rukách, s krvou podliatymi očami.

Na nebezpečných démonov sa mohli premeniť aj duchovia zosnulých predkov, ktorým nebola venovaná dostatočná pozornosť.

Chrámy a kňazstvo

Jednou z charakteristických črt chetitského náboženstva bol vysoký stupeň sakralizácie mestského prostredia, ktoré bolo preplnené veľkými aj malými chrámami, svätyňami, modlitebňami. Istým stupňom sakrálnosti sa vyznačovali aj mestské hradby, brány, paláce. Stavby mesta boli usporiadané v dvoch úrovniach a vytvárali Horné mesto a Dolné mesto. Opozícia Hore-dole sa často opakuje aj v chetitských sakrálnych textoch. V Chattušaš, ale aj ďalších chetitských mestách sa v Hornom meste vždy nachádzali palácové stavby panovníka. Horné mesto bolo posvätejšim priestranstvom než dolné mesto, vzhľadom na sakrálnu funkciu kráľa.

V Chattušaš bolo objavené veľké množstvo pozostatkov chrámov, len v časti Horného mesta sa ich nachádzalo 26. Takmer všetky mali rovnaký pôdorys: brána, nádvorie, portikus, svätyňa. Najlepšie za zachoval tzv. Veľký chrám (chrám č. 1), nachádzajúci sa v Dolnom meste. Hlavným prvkom chrámu je ústredný dvor, okolo ktorého sa nachádzali rôzne sakrálne aj hospodárske stavby. Do dvora kedysi viedla monumentálna brána. Oproti bráne na konci nádvoría sa nachádzal portikus s piatimi stĺpmi, kde sa vchádzalo do svätyne. Výnimočný je Veľký chrám tým, že sa v ňom nachádzali dve sakrálne miestnosti, čo svedčí o dvojitom zasvätení chrámu. V textoch boghazköyského archívu sa opisujú rituály, v ktorých kráľ a kráľovná zvlášť, každý v inej miestnosti svätyne vykonávajú obrady pre dve rôzne božstvá – pre boha hromu a pre bohyňu slnka z Arinny. Predpokladá sa, že Veľký chrám bol zasvätený práve týmto dvom božstvám. Vedľa chrámu boli odkryté základy obytných domov, v tejto štvrti zrejme žil chrámový personál.

Okrem chrámov existovali v Chattušaši rôzne iné formy sakrálnych stavieb, oveľa menších rozmerov. Veľké množstvo kultových miest bolo sústredených na území panovníckej rezidencie. Okrem svätýň boli v blízkosti miest aj priestranstvá, kde sa konali určité obrady pod holým nebom.

Chrámové a palácové hospodárstvo pripútavalo rôznymi formami závislosti veľký počet obyvateľstva. Niektorí boli snáď formálne slobodní, ale museli isté obdobie pracovať pre tieto hospodárstva a v ostatnom čase mohli obhospodarovať svoje vlastné pozemky. Ale bol to aj vlastný personál týchto hospodárstiev, teda boli usadení na pôde, ktorá im bola prikázaná, museli ju obrábať a nesmeli sa z nej vzdialiť. Podobné postavenie mali aj remeselníci. Boli to osoby právne neslobodné, často pochádzali z radov vojnových zajatcov. Chrámy disponovali obrovským bohatstvom, vyberali poplatky a boli oslobodené od daní pre štát.

Kňazský stav bol početný a veľmi diferencovaný. Zachovalo sa veľa názvov jednotlivých funkcií, ale nie všetky sú dosť jasné. Svätyne mali vlastné kuchyne a pekárne, úlohou hospodárstva bolo dodávať produkty určené na obetovanie. Chrámy zamestnávali aj spevákov, hudobníkov a strážcov. Kňazmi sa nemohli stať ľudia s telesnými vadami alebo neduživým telom, lebo fyzická nedokonalosť urážala bohov. Kňazi bývali mimo chrámu so svojimi rodinami. Celibát sa od nich nevyžadoval, ale keďže pohlavný styk sa pokladal za čosi nečisté, pred vykonaním kňazskej služby sa vyžadoval rituálny kúpeľ. Najvyšším kňazom bol kráľ ako zástupca boha na zemi. Autorita kráľovskej vlády sa zakladala na božej

vyvolenosti. Kráľ bol v akomsi príbuzenstve s bohmi, ale božské pocty sa mu vzdávali až po smrti.

Kult

Najčastejším aktom uctievania boli **obete**. Obete sa prinášali nielen bohom, ale aj posvätným miestam aj riekam. Napríklad medzi posvätnými miestmi, ktorým prinášali obety počas sviatku antachšum, sú v textoch menované oltár, trón a okno. Kráľ sa klania pred oknom, rozlamuje hrubý chlieb a kladie ho pred okno a uskutočňuje libáciu vínom. Potom sa kráľ znovu klania. „Cez okno“ sa obetovalo aj posvätnému prameňu.

Obet' bola poživ'ou bohov, obetovali sa plody zeme aj zvieratá a pri niektorých príležitostiach aj človek. Libácie sú v opisoch rituálov vyjadrené nejasným pojmom „kráľ pije božstvo“. Pri obetovaní sa zachovával zložitý rituál a príslušné predpisy, ktoré mali zabezpečiť okrem iného požadovanú čistotu. Každá nečistota sa spájala s mágiou a nedopatrenia v tejto oblasti sa trestali smrťou. Dôležitá bola aj vážnosť obety a to, aby ju božstvo prijalo a vypočulo si prosby obetujúceho. Preto obrad v jeho mene vykonával kňaz ritualista., ktorý dokonale poznal predpisy. Z obetovaných produktov potom usporiadali hostinu bohom, na ktorej sa niekedy zúčastňovali aj kňazi.

Typickým náboženským aktom bola **modlitba**. Zachované texty modlitieb sú napísané vo forme žiadostí alebo listov k pozemským vládcam. V úvode sa menovalo vzívané božstvo so všetkými prívlastkami, až potom nasledovala vlastná prosba. Modlitby bývali venované prosbám za zdravie, dlhý život, majetok, potomstvo, ale tiež za nešťastie, ktoré malo postihnúť nepriateľa. Modliaci sa, aby si naklonil božstvo, využíval celý rad pomocných prostriedkov. Postavil sa pred boha očistený pomocou príslušných rituálov, priniesol obeť, odriekal chvály na božstvo, vypočítaval vlastné zásluhy a dal sľuby, ktoré splní, ak jeho prosby budú vypočuté. Často prosil aj iných bohov o sprostredkovanie. Kajúčne modlitby boli prednášané pred tvárou rozhnevaného boha s cieľom získať odpustenie a odvrátiť nešťastia ako tresty za hriechy. V týchto modlitbách kajúcnik vyznáva hriech, berie celú vinu na seba, a zároveň podáva vysvetlenie, ktoré má zmierniť jeho previnenia a prosí o zľutovanie. Je

pripravený priniesť aj zadostiučinenie. Príkladom sú modlitby kráľa Muršiliša II. Modlitby Chetitov sú dôležitým dokumentom pre poznanie ich náboženstva.

Dôležitým prvkom chetitského náboženstva bol **kult predkov**. Pre kráľovskú rodinu bol písomne doložený od prvej dynastie. Mŕtvi vládcovia, ich manželky a synovia boli uctievaní a pravidelne im boli prinášané obete. Ich telesné pozostatky boli po kremácii uložené v mauzóleu, ku ktorému patrilo aj hospodárstvo, oslobodené od daní. Hospodárstvo malo aj ďalšie výsady, napríklad pracovnú povinnosť obyvateľstva. Z výťažku bol udržiavaný kult. Mŕtvi boli uctievaní aj v chráme boha Lelvaniho. Panovníci sa k predkom obracali v o svojich modlitbách, žiadali ich o odpovede pri veštbách a prosili ich o pomoc v rôznych situáciách.

Rituály poznáme z opisov priebehu náboženských sviatkov, ktoré mali štátny charakter. Sviatkov bolo veľa, boli spojené s plynutím ročných období, cyklickým opakovaním určitých agrárnych činností, alebo s rôznymi udalosťami. Najdôležitejším sviatkom roka bol sviatok **purulli** (či vurulli), pokračovanie predchetitského sviatku zeme, sláveného na jar. V Análoch Muršiliša II. sa píše, že kvôli tomuto sviatku sa vládár vracal na jar do Chattušaš, aby tu riadil „veľký sviatok purulli bohyně Lelvany. Potom vyslal vojsko na ďalšiu vojnovú výpravu.

Slávil sa ja **sviatok roka**, ktorého opis sa nezachoval, vieme len, že sa konal v zime. O tomto sviatku sa nachádza informácia v texte jednej veštby, kde sa píše, že kráľ a kráľovná trávia zimu v Chattušaš a budú tam sláviť sviatok boha búrky mesta Halpa a sviatok roka. Kvôli tomuto sviatku sa však kráľ nemusel vracat' do sídelného mesta, napr. Muršilis II. ho v druhom roku svojho panovania slávil vo svojom zimnom tábore pri rieke Astarpa. Bohyni slnka z Arinny bol zasvätený celý rad dní v roku a v rituáloch týchto sviatkov bola účasť kráľa nutná. Zaujímavý bol priebeh sviatku **nuntarijaša**, ktorý sa konal na jeseň. V tomto období kráľ vykonával obchôdzku z mesta do mesta a v každom z nich prinášal obete v prítomnosti obyvateľov. V 5. Deň vykonal libáciu v meste Arinna a kráľovná vzdala hold Bohyni slnka z Arinny.

Mágia a veštenie

Mágia sa u Chetitov rozvinula hlavne pod babylónskym vplyvom a zohrávala podstatnú úlohu v živote jednotlivcov aj celej spoločnosti. Celá znalosť mágie sa opierala o presvedčenie, že určité činnosti a slová môžu uvoľňovať skryté sili alebo tiež paralizovať pôsobenie zlých síl. Vládlo presvedčenie, že mágiou možno pôsobiť aj na bohov, preto niektoré chetitské modlitby obsahujú tak veľa magických formúl a zaklínaní. Ich účinnosť mala byť garantovaná vďaka dôkladnosti magických úkonov, čo nepriamo poukazuje aj na formalizmus chetitského náboženstva. Zakázané bolo vykonávanie „čiernej mágie“, privolávajúcej zlo a nešťastie. Jednou z úloh kňazov bolo aj pracovať proti účinkom „čiernej mágie. Na ochranu pred jej účinkami slúžilo používanie amuletov a talizmanov, ktoré boli nepretržitým opakovaním patričného magického úkonu. Často sa prenášalo zlo na iné predmety, napríklad sa posteľ chorého ovinulo vlnenou priadzou a po uplynutí noci sa odstránilo spolu so zlom.

Veštenie ako umenie dorozumievať sa s bohmi sa čiastočne rozvinulo pod babylónskym vplyvom a zohrávalo dôležitú úlohu v spoločenskom živote. Rozšírené bolo najmä využívanie orákulov. Otázky sa obyčajne týkali minulosti, smerovali k zisteniu príčin hnevu bohov. Bolo treba zistiť, ktorý z bohov prichádza do lúvahy, ktorý je nahnevaný alebo urazený. Otázky museli byť jednoznačne formulované, aby mohla byť odpoveď áno alebo nie. Populárne boli veštby z vnútorností zvierat, hlavne pečene. Rozšírené bolo aj veštenie z letu vtákov, pozorovali sa smery a spôsoby ich letu na určitom vymedzenom priestore a tiež ich spôsob správania.

Prevažne však samotní bohovia zaosielali znamenia a tak vytvárali určité charakteristické situácie, ktorých výkladom sa zaoberali kňazi.

Časť III.

NÁBOŽENSTVO URARTU

III. 1. Kultúrno-historický kontext

Geografické postavenie

Hranice urartského štátu sa neustále presúvali, ale jadro zostávalo nemenné. Nachádzalo sa na území Arménskej vysočiny v oblasti troch veľkých jazier: Sevan, Van a Urmia. V tejto oblasti sa nachádzajú pramene dvoch veľkých mezopotámskych riek Eufrat a Tigris. Priemerná nadmorská výška je od 1500 do 1800 metrov nad morom, v oblasti sa nachádzajú vysokohorské alpské lúky, lesy aj roviny, vhodné na poľnohospodárske využitie. Veľkú časť územia tvoria vysokohorské hrebene, nachádza sa tu aj najvyššia hora Predného východu – Ararat. V severo-západnej časti Arménskej vysočiny vládnu surové klimatické podmienky, zima trvá až sedem mesiacov, teploty môžu klesnúť až na -40° . Napriek tomu je tam stále zachovaná možnosť obrábania pôdy. Nižšie položené oblasti trpia nízkou úrovňou zrážok, preto je poľnohospodárske využitie možné len pomocou umelého zavlažovania.

Štúdium náboženstva obdobia urartského štátu má veľký význam pre lepšie pochopenie archaických náboženstiev národov Zakaukazska, ktoré prevzali mnohé prvky urartského náboženstva.

Historicko-kultúrne súvislosti

Prvá zmienka o urartskom štáte sa objavuje v análoch asýrskeho kráľa Salmanasara III. (858-824 pr.n.l.). Asýrske pramene spomínajú aj prvého urartského kráľa Arame. Sídelným mestom kráľa Aramea bol Arzuškun, ktorý zničil Salmanasar III. v roku 856 pr.n.l. V období vlády dynastie prvých piatich urartských kráľov, ktorej zakladateľom bol Sarduri I. (840-830 pr.n.l.). Urartu postupne rozširovalo svoje územie. Centrom Urartu sa stalo mesto Tušpa pri jazere Van a v období najväčšieho rozkvetu siahali hranice ríše od jazera Sevan na západ až k Stredozemnému moru. O období vlády Sarduriho I. máme len skromné informácie, hoci Sarduri zanechal niekoľko veľmi krátkych písomných pamiatok, písaných v asýrčine. Za vlády jeho syna Išpuiniho (830-810 pr.n.l.) sa už objavujú nápisy v urartskom jazyku. Urartovia si pre vlastnú potrebu upravili novoasýrske klinové písmo. Zachovalo sa aj niekoľko veľmi krátkych nápisov v urartskom hieroglifickom písme, ktoré však dodnes nie je celkom rozlúštené. Urartských klinopisných textov sa zachovalo približne 400. Väčšinou sú to nápisy týkajúce sa vojnových výprav, nápisy stavebné a istú časť tvoria nápisy votívne, ktoré sa vyskytujú priamo na predmetoch, venovaných božstvám.

Išpuiniho syn Menua bol posledných 10 rokov Išpuiniho vlády otcovým spoluvládcom a po jeho smrti vládol až do roku 785 pr.n.l. Jeho vojenské výpravy viedli predovšetkým do Zakaukazska, kde založil aj pevnosť Menuachinili. Ďalších rozsiahlych území v Zakaukazsku sa zmocnil jeho nástupca Argišti I. (asi 785-760 pr.n.l.) Počas jeho vlády dosiahlo Urartu svojho najväčšieho rozkvetu. Založil nové pevnosti Argištichinili (arménsky Armavir) a Irbuni/Erebuni v roku 782 pr.n.l. Rozvaliny Erebuni sa aj dnes nachádzajú na kopci Arinberd v Jerevane. Argištiho význam v urartských dejinách potvrdzuje aj to, že medzi korisťou asýrskeho kráľa Sargona II., ktorý v roku 714 pr.n.l. viedol vojenskú výpravu do urartských oblastí, bola aj medená socha Argištiho I., ktorá vážila 1800 kg.

Najväčšiu rozlohu mal štát Urartu za vlády Sarduriho II. (760-730 pr.n.l.) Sarduri II. prenikol až k Čiernemu moru, na východe do oblasti dnešného Iránu severne od Tabrízu, na západ až do severnej Sýrie. Tam však narazil na silný odpor Asýrie a Sarduriho vojská boli porazené. Od tej doby čelilo Urartu stále silnejšiemu tlaku Asýrie. Obdobie vlády ďalších urartských kráľov Rusu I., Argištiho II. a Rusu II. bolo už obdobím postupného úpadku Urartu. V polovici VII. stor. pr.n.l. ohrozovali Urartu najmä Médi. Táto hrozba bola taká

veľká, že dokonca Sarduri III. (646-610 pr.n.l.) sa snažil o spojenectvo s Asýriou. Okolo roku 585 pr.n.l. zničili posledné urartské mestá Skýti a urartský štát zanikol.

Urartský štát však nebol len vojenskou mocnosťou, bol aj významným centrom vtedajšej civilizácie. Vojenská zložka bola však mimoriadne významná, čo sa odzrkadlilo aj v urartskom náboženstve. Ovplyvnila aj budovanie silných opevnení najmä v blízkosti hraníc. Mali nielen obranný charakter, ale tvorili aj základne pre ďalšie vojenské výpravy. Predstavy o množstve opevnených miest môžeme získať zo Sargonových správ, ktorý len v jednej časti Urartu spomína 55 opevnených miest s jedenástimi hradmi. Vo vanskej oblasti bolo najmenej 13 miest. Písomné pramene spomínajú skutočne veľký počet miest, napr. Salmanasar III. (858-824 pr.n.l.) tvrdí, že zničil 50 urartských miest, a jeho nástupca dokonca vraj dobyl 11 veľkých a 200 malých miest. Zrejme to boli skôr dediny než mestá. Musíme si ale uvedomiť, že v staroveku väčšina miest nebola mestami v dnešnom ponímaní, keď mesto považujeme za protiklad dediny. Tento protiklad staroveký svet nepoznal. V starovekých jazykoch dokonca neexistujú zvláštne pojmy na odlíšenie mesta a dediny. Mesto sa od dediny neodlišovalo hospodársky, ale politicky. Niektoré urartské mestá boli významnými poľnohospodárskymi, remeselníckymi a kultúrnymi centrami, napr. Erebuni. Väčšie mestá mali aj 30 tisíc obyvateľov, kráľovské sídlo Tušpa mohlo mať asi 50 tisíc obyvateľov. Najrozšírenejšie boli mestá pevnosti, vybudované na vyvýšeninách, obkolesené vysokými múrmi. Tieto múry dosahovali v niektorých prípadoch aj hrúbku štyroch a výšku 20 metrov. Niekde boli vybudované aj 2-3 rady takýchto múrov. Pevnosti sa rozkladali na ploche 4-6 hektárov a okolo nich sa rozkladalo samotné mesto na desiatkach, dokonca stovkách hektárov. Pre urartské mestá boli charakteristické priame, paralelné ulice.

Urartovia vybudovali aj hustú sieť ciest, spájajúcich jednotlivé oblasti a mestá. Urartská cesta od jazera Van k Elazgu, s veľkým počtom staníc, je najstaršou známou plánovanou a konštruovanou cestou. Ešte väčší obdiv vzbudzujú zavodňovacie kanály, ktoré budovali. Obdivovali ich aj Asýrčania. Niektoré z týchto kanálov dodnes slúžia svojmu účelu. Napr. kanál, vybudovaný kráľom Menuom. Na základe svedectva ranostredovekého arménskeho historika Movsesa Chorenaciho nazýval arménsky ľud tento kanál kanálom Šamiram (Semiramis). Tento 72 kilometrov dlhý kanál viedol pitnú vodu do Tušpy, sídla urartských kráľov. Pretína rokliny, skaly aj rieky. Na najnižšie položených miestach je vyzdvihnutý až do výšky 20 metrov obrovskou kamennou lavicou, nad riekou preteká žľabom uloženým na

moste z drevených klád, pod skalami preteká voda dlhým tunelom. Kanál vybudovaný Rusom II. a odvádza vodu z rieky Ildaruni (dnes Hrazdan) tiež dodnes zavlažuje Araratskú dolinu. Urartovia intenzívne obrábali kanálmi zavlažovanú pôdu a z nápisov vyplýva, že boli hrdí najmä na svoje vinohrady. V kráľovských nápisoch sa často spomína založenie nového vinohradu.. V mestách boli vybudované obrovské sýpky a vínne pivnice. Napr. v Tejšebani, pevnosti založenej Rusom II. v blízkosti dnešného Jerevanu, mohlo byť v 8 vinných pivniciach uskladnených až 41 tisíc litrov vína a okolo 752 ton obilia v sýpkach. Víno sa uskladňovalo v obrovských hlinených alebo kameninových džbánach. V Erebuni sa našli aj džbány s obsahom 9 hektolitrov.

Vysokú úroveň dosiahla remeselná výroba.. Najmä urartské zbrane boli známe aj ďaleko za hranicami. Bolo objavené aj veľké množstvo šperkov ako prstene, náramky, bronzové spony, úžitkových predmetov ako džbány a čaše, ale tiež výrobky z jaspisu, obsidiánu a ďalších nerastov. Obsidián sa z oblasti Arménskej vysočiny vyvážal už v VII. tisícročí pr.n.l.

Urartu bol otrokársky štát. Okrem otrokov žil v krajine veľký počet presídlených kráľovských zajatcov. V nápisoch sa často spomína presídlenie veľkého počtu ľudí. V rôznych nápisoch Argištiho I. sa uvádza najmenej 219 914 a v nápisoch Sarduriho druhého 102 196 zajatcov. Časť zajatcov bola podľa nápisov usmrtená, ostatní boli usídlení v rôznych pevnostiach a využívali sa pri poľnohospodárskych alebo stavebných prácach, najmä pri budovaní zavodňovacích kanálov. Na urartskom kráľovskom dvore žili aj eunuchovia. Časť z nich sa v prameňoch označuje ako palácoví eunuchovia. Čo sa týka slobodných ľudí, muži mali povinnú vojenskú službu. Slobodní netvorili jednoliatu masu, v Urartu existovala aj aristokracia. V nápisoch sa objavujú termíny označujúce vyššie vrstvy spoločnosti. *Rabute* (veľmož), *šibi* (starejšina ?) a *maliki* (radca), boli členmi kráľovského rodu. Zvlášť sa spomínajú aristokrati, nepatriaci ku kráľovskému rodu, napr. *šakkanakke*, *rede* a iní. Vysoko nad všetkými stál kráľ, ktorý reprezentoval samotného hlavného boha.

III. 2. Náboženstvo

Výskumy urartského náboženstva sa mohli opierať len o dva základné pramene: klinopisné nápisy a pamiatky výtvarného umenia. Hoci sa zachovalo relatívne veľké množstvo klinopisných textov, neboli objavené žiadne mytologické texty, modlitby ani zaklínania. Dôležitým prameňom je skalný nápis vo výklenku nazvanom „*Mherova brána*“ neďaleko mesta Van. V tomto nápise sa vymenovávajú bohovia urartského panteonu a zároveň sa udáva počet a druh obetných zvierat, určených jednotlivým božstvám. Nápis sa opakuje dvakrát a malými rozdielmi.

V texte sa hovorí aj o trestoch pre tých, ktorí by poškodili nejaký dar (bohom) a tiež o založení vinohradu a o rituáloch a obetiach v súvislosti s prácami vo vinohrade.

Božstvá v tomto zozname sa podľa počtu im prináležiacich obetí delia na šesť skupín: tri skupiny mužských a tri skupiny ženských božstiev. Podľa mien nie je možné zistiť, či ide o bohov alebo bohyne, odborníci sa však zhodli na tom, že bohom sa obetovali býky a bohyniam kravy. Počet bohov v každej mužskej skupine a počet bohýň v zodpovedajúcej ženskej skupine je rovnaký za predpokladu, že počet bohýň Aini a bohýň Inuani zodpovedá počtu im obetovaných zvierat. Predpokladá sa, že tieto božstvá vytvárali manželské páry.

Zoznam obsahuje aj deväť skupín iných objektov uctievania. Prvú skupinu tvorí len jeden pojem: „zbraň boha Chaldiho“. V ostatných skupinách až na jednu výnimku sú po tri pojmy. Druhá skupina obsahuje „božskosť“, „veľkosť“ a „zástavu“ boha Chaldiho. V tretej skupine sú „vojská“ bohov Chaldiho, Tejšebu a Šiviniho. V štvrtej skupine sa vydeľujú dve podskupiny: v jednej sú boh Ardiničov, boh Kumeničov a boh Tušpancov, v druhej bohovia mesta boha Chaldiho, bohovia mesta Arcuniuni a „východ“ (?) boha Chaldiho. V piatej skupine sú „brány“ boha Chaldiho, boha Tejšebu mesta Eridia a boha Šiviniho mesta Uišini. V šiestej „mužská sila“ boha Chaldiho, „moc“ boha Chaldiho a „bohovia susi“ boha Chaldiho. Siedmu skupinu tvoria boh hôr, boh rovín, boh morí. V ôsmej skupine sú „bohovia prinášania obetí“, „bohovia dír“ a „všetci bohovia“. Poslednú skupinu tvorí „dobytok“ boha Chaldiho, „brány“ boha Ua mesta Nišidurini, a „hory“.

Niektoré z týchto pojmov sú záhadou, pretože sa ich nepodarilo preložiť, napr. ako bohovia susi alebo diri. Časť pojmov je snáď možné vysvetliť na základe neskorších gruzínskych nábožensko-mytologických predstáv, ktoré pravdepodobne pochádzajú z urartských. Pod „zbraňou“ boha Chalდიho mohli mať Urartovia na mysli zlatý meč v chráme Chalდიho v Musasire, prípadne jeho ničiacu a tvorivú silu. Pojmy v druhej skupine sú vcelku jasné. „Zástava“ boha Chalდიho sa nachádzala tiež v musasirskom chráme. V súvislosti s ňou možno uviesť, že „zástavy“ boli reprezentáciami gruzínskych lokálnych božstiev až do XX. stor. Boli uložené v svätyniach, odkiaľ sa vynášali len počas náboženských sviatkov, alebo v prípade vojny, keď zástavu niesli v čele vojska.

V tretej skupine sú spomínané „vojská“ bohov Chalდიho, Tejšebu a Šiviniho. Aj v asýrskych prameňoch sa spomínajú Aššurove vojská, vojská Enlila a Marduka, vojská Šamaša a Marduka, pod čím často mysleli skutočné vojenské jednotky. V neskoršom období mali aj arménske chrámové občiny svoje vojská. Takéto vojská mohli mať aj chrámy urartských bohov. Z gruzínskych materiálov je však známe, že okrem stále ozbrojeného mužského obyvateľstva, ktoré tvorilo skutočné vojsko občinového boha, mali gruzínski miestni bohovia aj svoje „božské“ vojská. Vojsko tvorili antropomorfné bytosti ozbrojené lukmi a vlastnilo ich takmer každé božstvo. Prebývali priamo vo svätyni božstva. Na jeho príkaz vojsko napadlo previniacu sa, nepokornú občinu a rozdrvili ju, ale mohli členom občiny aj pomáhať.

O „bránach“ bohov v urartskom náboženskom systéme sa odborníci domnievajú, že ide o výklenky v skalách, podobné výklenku „Mherova brána“ v skale neďaleko mesta Van v dnešnom ITurecku. Výklenky majú niekedy až tri stupne, akoby boli do skaly vysekané tri „brány“. Preto sa v klinopisných textoch objavuje brána najčastejšie s koncovkou množného čísla. Podľa niektorých názorov týmito „bránami“ vychádza božstvo zo skaly. V ľudových predstavách aj Mher, hrdina arménskeho eposu, keď ho nemôže udržať zem, vchádza „Mherovou bránou“ do skaly. Ľudia čakajú, až Mher zo skaly opäť vyjde. Podľa iných názorov sú „brány“ jednoducho chrámy. Mytologická funkcia „brán“ gruzínskych božstiev je známa a nie je vylúčené, že rovnakú funkciu mali aj „brány“ urartských božstiev.. V týchto bránach sa vykonávala väčšina náboženských obradov. Hlavné božstvo gruzínskeho panteonu Morige Ghmerti (Veľký Boh), ktorý nikdy nezostupoval na zem, mal však svoju „bránu“ na

nebesiach. Pri tejto „bráne“ sa z času na čas schádzali miestne božstvá. Vo svojej „bráne“ Ghmerti trestal aj obdarovával miestnych bohov, a tým aj zodpovedajúce občiny.

V siedmej skupine sa nachádza boh hôr, boh rovín a boh morí. Títo bohovia by mohli byť vyjadrením urartskej predstavy o vertikálnej štruktúre sveta. Pod pojmom hory sa skrýva Chaldi a nebo, pod pojmom roviny Tejšeba a pozemský svet, pod pojmom moria Šivini a podsvetie, čo zodpovedá chetitským predstavám, v ktorých sa „more“ spájalo s kultom slnka a s podsvetím, „hlboké doliny“ s pozemským svetom a „vysoké hory“ s nebom.

Panteón - mužskí bohovia

V čele urartskeho panteonu stála triáda hlavných božstiev – bohovia Chaldi, Tejšeba a Šivini, ktorí sú uvedení v prvej skupine bohov a ktorým sa prinášal najvyšší počet obetí. Pre všetky hlavné božstvá urartskeho panteónu je charakteristická polyfunkčnosť. Na označenie boha búrky a vojny, ako i Šiviniho, boha slnka, sa v urartských textoch používali asýrske ideogramy Adada a Šamaša, ale meno hlavného boha Chaldiho sa vždy vypisovalo foneticky. Z tejto skutočnosti je možné vyvodit', že Chaldi bol čisto miestnym, pôvodným božstvom. V Musasire bolo jeho meno Haldi, v asýrskych prameňoch sa píše ako Chaldia. Etymológia tohto mena je nejasná, bol vyslovený predpoklad, že pochádza z koreňa *hal*, ktorý v jazykoch západného Zakaukazska znamená nebo, v takom prípade jeho meno znamená nebeský.

CHALDI sa uctieval ako patrón krajiny, stvoriteľ sveta, boh neba, úrody, života, remesiel, vinohradníctva a vojny. Pôvodne bol pravdepodobne patrónom vládnucej dynastie a jeho kult sa formoval v Musasire. Názov Musasir sa vyskytuje len v asýrskych prameňoch, Urartovia nazývali toto mesto Ardini. „Boh Ardiničov“ v zozname v „Mherovej bráne“ je zrejme tiež Chaldi. Podľa urartských predstáv kráľ dostával svoju moc od Chaldiho, preto boli urartskí králi korunovaní v hlavnom chráme Chaldiho v Musasire, hoci ich sídelným mestom bola Tušpa.

Chaldi sa najčastejšie zobrazoval stojaci na levovi alebo sediaci na tróne, s mitrou na hlave a žezlom v ruke a s jeho kultom sa spájal aj orol. V náboženských predstavách Urartov sa Chaldi objavoval predovšetkým ako bojovník. S jeho požehnaním odchádzal kráľ na vojenské výpravy a s jeho pomocou víťazil nad nepriateľom. V klinopisných textoch sa vojny označujú priamo za vojny Chaldu. Pri archeologických vykopávkach vo Vane a na Karmir blure, kde sa nachádzala urartská pevnosť Tejšebani sa našlo mnoho zbraní – štíty, tulce, prilbice, panciere, konce šípov, na ktorých sú votívne nápisy Chaldimu. V musasirskom chráme je celkom zjavný kult zbraní. V roku 714 pr.n.l. Sargon II. v chráme ukoristil obrovský poklad. Okrem iných drahocenných predmetov to bolo 6 zlatých štítov, ktoré vážili 157 a pol kilogramu, veľký zlatý meč, 96 strieborných oštepov, strieborných lukov, strieborných kopijí, 12 ťažkých strieborných štítov 33 strieborných vozov, strieborné tulce, 25.212 medených štítov, 1514 medených oštepov, 305.412 medených mečov, atď. Štít chrámu bol ozdobený kopijou a kopije boli aj po oboch stranách vchodu, vedľa „veľkých vrátnikov“, na stenách a stĺpoch fasády boli rozvešané štíty.

Na základe toho, že bol Chaldi zobrazovaný v rôznych životných obdobiach: ako mladík, zrelý muž a stavec, považujú ho niektorí autori za nesmrteľného boha, symbolizujúceho večnosť, za umierajúce a znovuožívajúce božstvo.

TEJŠEBA ako druhý predstaviteľ hlavnej triády bohov, sa uctieval ako boh hromu a blesku, vodného živlu, búrky, a tiež ako boh vojny. Teoným Tejšeba je takmer totožný s menom churritského boha hromu Tešuba. Kult Tejšebu a kult Tešuba majú veľa zhodných črt, napriek tomu ich nemožno stotožňovať. Urartský Tejšeba stratil črty, ktoré charakterizujú Tešuba ako hlavného boha Churritov. V urartskom panteóne nie sú známi ani predkovia Tešuba – Kumarbi a Anu.

Hlavnými kultovými centrami boha Tejšebu boli mestá Kumenu, Eridia a Tejšebani. Tejšeba bol najčastejšie zobrazovaný ako boh bez brady, stojaci na býkovi. V jednej ruke drží bojovú sekerku a v druhej palicu. Býk, na ktorom stojí Tejšeba, býva niekedy zobrazený na vrchole posvätného stromu. Znakom Tejšebu bol blesk. V letopise Sarduriho II. sa opisuje, ako Tejšeba spálil pôvodných obyvateľov sevanskej kotliny, ktorých prenasledovali Urartovia a ktorí hľadali útočisko v horách. Tejšeba bol aj bohom vojny. V tejto súvislosti treba poznamenať, že za bohov vojny boli považovaní všetci traja bohovia triády hlavných

božstiev, Chaldi, Tejšeba aj Šivini. Vo víťazných nápisocho sa v súvislosti s vojnovým ťažením spomínajú vždy všetci traja bohovia. Rovnako aj v hrozbách na adresu tých, ktorí by sa odvážili zničiť alebo poškodiť kráľovský nápis: „Kto tento nápis odstráni, kto (ho) zničí, kto (ho) ukryje, kto navedie niekoho (iného vykonať) tieto (skutky), a povie: choď (a) odstráň! - toho nech odstráni Chaldi, Tejšeba, Šivini, (a všetci) bohovia z (miesta) pod slnkom –jeho samotného (aj jeho) rodinu ! Nech sa mu neukáže žiadna cesta ! Ani on (?), ani (jeho) ľudia nech nikam nedôjdu !.

ŠIVINI bol tretím bohom hlavnej triády bohov. V churritskom panteone bol bohom slnka boh s podobným menom Šimigi. Šivini je na opasku z Karmir bluru zobrazený v podobe kľáčiaceho mladíka, držiaceho nad hlavou okrídlený disk slnka. Na niektorých ďalších zobrazeniach stojí na koni a strieľa z luku. Jeho hlavnými symbolmi boli okrídlený disk, kôň a svastika. S kultom boha slnka sú spojené aj zobrazenia posvätných stromov, ktoré majú na vrchole okrídlený disk. Kultovými centrami slnečného boha boli mestá na brehu jazera Van – Tušpa a Uišini. Urartské predstavy sa možno zhodovali s chetitskými, podľa ktorých slnko vychádza z východného mora, ktorým mohlo byť jazero Van. Aj v arménskej tradícii slnko vychádza z jazera Van.

Panteón – ženské božstvá

ARUBANI bola manželkou boha Chaldiho a tým aj najvyššou bohyňou urartského panteónu. Jej meno má niekoľko variant, ako Uarubaini/Arubani/Arubaini. Stojí na najvyššom mieste v zozname bohýň urartského panteonu a v nápisocho je jej meno často uvedené hneď vedľa mena Chaldiho. Jej kultovým centrom bol tiež Musasir. Bola to bohyňa matka, bohyňa úrodnosti, plodnosti a lásky a tiež patrónka remesiel a vinohradníctva. V nápisoch Sargona II. sa spomína ako Ištar a arménski historici sa domnievajú, že aj „Ištar Arbailu“ (Arbela) s asýrskych prameňoch je bohyňa Arubani. Arubani sa zobrazovala buď stojaca, alebo sediaci na tróne so štandardou alebo ratolesťou v ruke. Na niektorých zobrazeniach má pri nohách kozľa. Rovnako ako Chaldi, aj ona sa zobrazovala v rôznych životných obdobiach: ako mladá

deva bez pokrývky hlavy a ako zrelá žena s pokrývkou hlavy siahajúcou jej po plecيا alebo až po päty.

V nápise Sargona II. sa píše, že v Musasire sa vedľa Chaldiho ako jeho manželka uctievala bohyňa so zjavne iránskym menom Bagmaštu/Bagbartu. Je isté, že touto bohyňou bola Arubani. Časť odborníkov sa domnieva, že v churritsko-urartskom meste Musasir sa usadil nejaký iránsky kmeň a ich božský patrón Bagmaštu bol stotožnený s manželkou Chaldiho, bohyňou Arubani a postupne vytesnil jej urartské meno. Podľa toho v období Sargona II. bolo mesto už značne iranizované. Meno bohyne Bagmaštu sa okrem Musasiru nikde inde nevyskytuje. V Sargonovom nápise sa uvádza, že v chráme v Musasire vedľa Chaldiho sochy stála aj socha jeho manželky Bagmaštu. Obe sochy sa stali korisťou Sargona. V nápise sa niekoľkokrát opakuje spojenie Chaldiho a Bagmaštu. V inom texte sa spomína, že keď sa Ursa (Rusa I.) dozvedel o zajatí jeho boha Chaldiho, vlastnou rukou si vzal život. Tu sa spomína len Chaldi. Dá sa predpokladať, že aj Asýrčanom bolo známe, že bohyňa s takým menom v urartskom panteóne nie je.

Možné čítanie mena v nápisoach je aj Bagbartu, ale uprednostňuje sa Bagmaštu, pretože odborníci sa domnievajú, že pravdepodobne nielen prvá časť mena bag má iránsky pôvod, ale aj druhá časť. Iránske бага znamená boh a maštu možno spojiť s iránskym mazda. Existuje mnoho príkladov, keď sa iránske „zd“ v cudzojazyčnom prostredí objavuje ako „št“. Na základe podobnosti mien Bag(a) Mazda a Ahura Mazda bola vyslovená hypotéza, že kult Ahura Mazdu sa do Médie dostal z Urartu.

CHUBA bola manželkou boha Tejšebu, podobne ako ženou churritského boha Tešuba bola Hebat. *Chuba* zodpovedá charakteristike Hebat, ktorá bola „vládkyňou neba“ a „bohyňou matkou“.

TUŠPUEA ako manželka boha Šiviniho sa spolu s ním uctievala ako patrónka mesta Tušpa. Pravdepodobne je to bohyňa, zobrazovaná na urartských kotloch v podobe okrídlenej ženskej postavy s diskom medzi krídlami, Mohla byť slnečným božstvom alebo bohyňou rannej zory.

Jednota hlavnej triády urartských božstiev je výsledkom vzájomných vzťahov prírodných procesov a javov. V čele urartského panteonu stáli bohovia zosobňujúci, pozemské, nebeské a kozmické javy.

Ďalší bohovia urartského panteónu

V zozname urartských bohov v „Mherovej bráne“ je uvedený aj boh luny **ŠELARDI**. Na jednom mieste sa vypisuje foneticky a v paralelnom texte je použitý ideogram Sína. Na jednom bronzovom predmete, pochádzajúcom zo západnej Arménie, je zobrazený polmesiac a na ňom postava boha, držiaceho v jednej ruke okrídlený kruh a v druhej luk. Polmesiac naznačuje, že ide o boha luny Šelardi. S okrídleným kruhom sa zobrazoval aj Tejšeba. Okrídlený disk bol emblémom nielen boha Šiviniho, ale aj Chaldiho. Predpokladá sa, že okrídlený kruh a disk symbolizovali vo všeobecnosti božstvá, kultu ktorých sa spájali s nebom.

Z ostatných božstiev urartského panteonu možno spomenúť boha zeme a podsvetia **Chutuiniho**, patróna mužskej oplodňujúcej sily boha **Arniho**, boha ciest **Charu**, boha jaskýň **Airainiho**, boha pastvísk **Araca**, boha dúhy **Tiraniho**, boha chorôb a liečenia **Irmušiniho**, bohyňu pôrodov **Siliu**, boha v podobe orla **Arcibediniho**, a ďalších. Komparatívnou metódou sa dokázali nielen zhody medzi mezopotámskymi, maloázijskými a urartskými nábožensko-mytologickými predstavami, ale aj urartsko-arménske paralely, najmä v kultovej oblasti.

Po páde Urartu v arménskom prostredí istý čas niektoré kultu naďalej prežívali. Ako príklad možno uviesť kult urartského boha **IVARŠA**. Toto božstvo sa v zozname urartských bohov v „Mherovej bráne“ neuvádza. Meno Ivarša je známe z dvoch nápisov Argištiho I. v Erebuni. Nápisy majú rovnaký obsah a hovorí sa v nich o tom, že Argišti založil chrám „*susi*“ pre boha Ivarša. Predpokladá sa, že jeho kult je pôvodne lúvijský a priniesli si ho so sebou obyvatelia Chattu a Sofeny, ktorých do Erebuni presídlil kráľ Argišti I. Meno Ivarša je spomenuté aj v karmirblurskom nápise Rusu II. V tomto nápise je meno Ivarša až za menom

bohyne Arubani, čo znamená, že je toto božstvo zaradené medzi bohyne, nakoľko bohyne sa vymenúvajú bez výnimky vždy až po bohoch a z bohýň je na prvom mieste vždy Arubani. Lenže v Erebuni vystupuje Ivarša ako mužské božstvo. V urartských nápisocho sa bohyne nikdy nespomínajú oddelene od bohov, a nie sú známe ani žiadne kultové stavby, zasvätené výlučne nejakej bohyni. Preto sa urartológovia domnievajú, že Ivarša je obojpohlavné božstvo. Jeho kult je doložený od roku 782 pr.n.l. v Erebuni približne 100 rokov (nápis v Teišebaini – Karmir blur), takže jeho uctievanie nebolo dočasným javom. V ranoarménskom období bol chrám boha prebudovaný na chrám ohňa, ale nápisy o zasvätení chrámu Ivaršovi neboli zničené. To možno znamená, že jeho kult splynul s kultom arménskeho božstva, ktorého kult sa spájal s ohňom.

Chrám a kňazstvo

V Urartu bol vybudovaný veľký počet chrámov, hoci v niektorých chrámoch sa uctievali viacerí bohovia. Jednoznačne najviac bolo Chaldiho chrámov a svätýň. Z nápisov a archeologických vykopávok je známych niekoľko typov chrámov.

É (sumersky dom) je známy z vykopávok v Erebuni a Menuachili. Erebunský chrám boha Chaldiho pozostáva z veľkej siene a jednej príľahlej miestnosti. Fasádu tvorí štít s dvanástimi stĺpmi. Chrám susi je stavba s obdĺžnikovým pôdorysom a vchodom na dlhšej strane. Tento typ chrámu je tiež známy z Erebuni – chrám boha Ivarša. V chrámoch susi boha Chaldiho sa podľa urartských prameňov uctievali aj ďalší bohovia. Chrámy typu É.BAR majú štvorcový pôdorys a sú známe z vykopávok v Toprak Kale, Altintepe, Aznavurtepe a Hajkaberde. Chrám v Toprak Kale mal štyri rohové veže a bol prísne orientovaný podľa svetových strán.

Iarani bol chrámový komplex, ktorý pravdepodobne slúžil zároveň ako útulok pre pocestných. Chrámy - útulky pre pocestných sa v Arménii zachovali až do XX. storočia. Iarani sa označovalo aj ideogramom É.BAR.ŠA.DI – horský chrám. „Brány“ alebo šesťili

bohov Chaldiho, Tejšebu, Šiviniho a boha Ua existovali už v IX. stor. pr.n.l. Boli vybudované ešte pred vznikom urartskej štátnosti. Podľa historických prameňov totiž urartskí králi zasväcovali „brány“ len bohovi Chaldimu. Názvom šeštili – brána, sa v Urartu označovali jednak umelo vytvorené výklenky v skalách, komplexy s niekoľkými chrámami, ale aj skutočné brány mesta alebo pevnosti, ktoré mali tiež sakrálny význam. Posledným typom urartskeho chrámu je Éašihuse, známy z vykopávok v Ošakane a Argišťichinili. Je to stĺpová sieň, v ktorej sa prinášali obete božstvám. V Argišťichinili bola pod týmto chrámom objavená veľká sýpka.

Na základe urartských prameňov je možné usúdiť, že chrámy, aspoň niektoré, vlastnili nesmierne bohatstvo. Už boli spomenuté drahocenné predmety, ktoré z musasirského chrámu ukoristil asýrsky panovník Sargon II. Korisť predstavovala veľké množstvo zlata, 4918 kg striebra a 109:080 kg medi. Veľkú časť svojho bohatstva získavali chrámy ako kráľovské dary, obety bohom. V urartských textoch sa takéto obety spomínajú často. Pri jednej návšteve Išpuiniho a jeho syna Menua v musasirskom chráme darovali títo králi chrámu veľké množstvo zbraní, medených nádob a najmä úžitkových zvierat. Nápis hovorí o 1112 kusov hovädzieho dobytku a 21.600 baranov. Podľa toho chrámy vlastnili obrovské stáda úžitkových zvierat. V nápise sa odlišujú zvieratá „slobodné“ od zvierat určených na obetovanie. Zvlášť sa píše o možnosti odvedenia „slobodných“ zvierat za odplatu. Takýto systém je známy aj z histórie arménskych chrámových občín. Urartské chrámy vlastnili aj veľkú poľnohospodársku pôdu. V písomných prameňoch sa hovorí predovšetkým o sadoch a vinohradoch.

Najrozšírenejší kultový objekt v Urartu však bol pulusi – stéla. Stély mali obyčajne obdĺžnikový tvar, hore boli buď zarovnané, alebo vytvarované do oblúku. Väčšina stél bola zasvätená bohovi Chaldimu. Boli zasadené na podstavcoch a na väčšine z nich sa nachádzajú klinopisné nápisy. Takéto stély boli roztrúsené po celej krajine, konali sa pred nimi mnohé náboženské obrady a predovšetkým sa pred nimi prinášali obete.

Pre každodenné obrady slúžili Urartom domáce oltáre. V domoch v Argišťichinili sa tieto oltáre nachádzali v hlavnej obytnej miestnosti. Pozostávali z kamenných dosiek s priehlbinkami. Vedľa boli uložené sošky božstiev. Podobné oltáriky boli objavené aj v sýpkach, kde mali bohovia chrániť zásoby.

Urartskí žreci predstavovali obrovskú ekonomickú aj politickú silu v krajine. Ovládali obrovské majetky chrámov, riadili poľnohospodárske práce, pretože ich jednotlivé fázy boli sprevádzané náboženskými rituálmi. Kňazi urartských chrámov poznali nielen kultúru susedných národov, ale zrejme sa snažili zosúladiť aj lokálne kultúry rôznorodého urartského obyvateľstva. s oficiálnym kultom urartského štátu.

Kult

Z urartských nápisov sú známe aj niektoré rituály a obrady urartského náboženstva. Medzi najvýznamnejšie rituály patrí **obrad korunovácie kráľa**. Podľa urartských predstáv mala kráľovská moc božský pôvod a bola darovaná bohom Chaldim. Preto bola väčšina urartských kráľov, počínajúc kráľom Menua, korunovaná v Musasire, v hlavnom chráme boha Chaldiho. Keď následník trónu prišiel do Musasiru, založil nové chrámy (základný kameň ?) a predložil svoje dary (Chaldimu ?) Potom mu v hlavnom chráme boha Chaldiho položili na hlavu panovnícku tiaru a odovzdali mu žezlo kráľovstva Urartu.. Najvyšší žrec chrámu boha Chaldiho pred ním uskutočnil obrad obetovania a v chráme sa umiestnila socha nového kráľa. Po korunovácii sa kráľ vybral na prvé vojnové ťaženie. Po prípadnom víťazstve usporiadal pre obyvateľov Musasiru veľkú hostinu.

Po korunovácii je najdôležitejším **rituál vojenského ťaženia**. Každé vojenské ťaženie sa začínalo obradom, v rámci ktorého sa kráľ modlil k bohom, vysvetlil im cieľ ťaženia a prosil bohov o pomoc a víťazstvo. Po bojových výkrikoch ako „Chaldi je mocný“, sa vojská mohli pohnúť. Vpredu niesli štandardu so zobrazením Chaldiho. Po ukončení ťaženia sa vojská vracali do Tušpy, kde kráľ v tamojšom chráme boha Chaldiho zvestoval o svojich úspechoch. Kráľove slová boli vyryté do kameňa. Potom sa priniesli obeť bohom a uskutočnila sa spoločná hostina.

Kým korunovácia a vojenské ťaženia sa vyskytovali z času na čas, pre **sezónne agrárne rituály** je charakteristická ich pravidelnosť. V prameňoch sa najčastejšie spomínajú obrady v súvislosti s prácami vo vinohradoch. Napr. na konci zoznamu bohov v „Mherovej bráne“ je

text, hovoriaci o založení (vysadení) nového lesa v vinohradu. Text pokračuje: „Išpuini, syn Sarduriho (a) Menua, syn Išpuiniho, novú pevnosť založili (a) zaviedli príkaz: keď stromy (vinič) budú obrezané (?), nech budú obetované bohovi Chaldimu 3 barany (a) 3 barany všetkým bohom, keď bude vinič postavený (?), nech budú obetované bohovi Chaldmu 3 barany (a) 3 barany všetkým bohom, keď hrozno pozbierajú, bohovi Chaldimu nech budú obetované 3 barany (a) 3 barany všetkým ostatným bohom.“

V inom texte sa hovorí: „Chaldimu (svojmu) pánovi, túto stélu Menua, syn Išpuiniho, zasvätil. Keď postavil Chaldiho brány, postavil pevnosť... (a) dal jej meno „Mesto Chaldiho“. Založil tento vinohrad, založil ovocný sad. „Menuov vinohrad“ (je jeho) meno. Mocou Chaldiho Menua, syn Išpuiniho, (je) kráľ mocný, kráľ veľký, kráľ zemí urartských, vládca mesta Tušpy. Menua hovorí: Ak vinohrad..., dobytok (a) 3 ovce Chaldimu nech obetujú. Víno nech nalievajú(?) ako v Chaldiho bránach, tak aj pred touto stélou. Ak mladá vínná réva ..., obeť qarmehi Chaldimu nech obetujú(?) v bránach Chaldiho. Obeť qarmehi (bohyni) *Arubani*, obeť qarmehi Chaldimu (nech obetujú) pred touto stélou.“

V prvom texte sa spomínajú tri sviatky, spojené s prácami vo vinohrade. Prvý sviatok sa koná po obrezaní mladého viniča. Dodnes sa táto práca v Arménsku začína koncom marca a končí v prvej polovici apríla. V tomto období sa v Arménsku konal sviatok Barendan. Je možné, že v Urartu sa tento sviatok uskutočňoval v deň jarného slnovratu. Ďalšia fáza prác je v texte označená ako „postavenie“ viniča. V Arménsku sa vinič podopiera v máji, a v tom istom mesiaci sa koná sviatok Hambarcum. Tretí sviatok sa koná v čase zberu hrozna. V Arménsku hrozno dozrieva a zbiera sa od augusta.

O iných obradoch a rituáloch sa zachovalo veľmi málo svedectiev. Zachovali sa však zobrazenia kultových scén na rôznych predmetoch, najčastejšie na pečatných valčekoch. Veľmi často sú na nich zobrazené posvätné stromy, čo svedčí o rozšírenosti kultu stromov. Na jednej pečati je posvätný strom vedľa troch stél, o ktorých je z nápisov známe, že boli najrozšírejšími kultovými objektmi v Urartu. Vedľa stromu je džbán na vodu a na kraji postava v modlitebnej póze. Na pečatiach sa zobrazujú rôzne zoomorfne bytosti, astrálne symboly a zložité kultové scény, z ktorých mnohé pripomínajú mezopotámske nábožensko-mytologické predstavy. Zaujímavé sú hlinené sošky bohov, nájdené pri obetnom oltári vo vínnom sklade na Karmir blure. Postavy majú hlavy a chrbát pokryté akoby rybacou kožou

takým spôsobom, že hlava ryby tvorí pokrývku hlavy postavy. Pripomínajú mezopotámskeho démona **apkallu**. Sošky boli pôvodne farbené, na chrbtoch sa zachovali zbytky jasne modrej farby. Aj na jednej pečati je zobrazené božstvo v podobe ryby. Podobné sošky boli objavené aj pri vykopávkach v Aššure. V inom sklade na víno bola nájdená podobná hlinená soška, táto však nemá podobu ryby, ale má chvost škorpióna. Na tejto soške sa tiež zachovali zbytky farieb. Zobrazenia podobných božstiev boli objavené v Mezopotámii. Mezopotámský **girtablillú** (škorpión-človek) sa prvýkrát objavuje v Ure a bol bežný v novoasýrskom a novobabylónskom období. Boli to ochrancovia proti démonom.

Pohrebné obrady zodpovedajú predstavám o prechode duše do záhrobia. Urartovia najčastejšie pochovávali svojich mŕtvych v skalných komorách, ktoré napodobňovali priestory obytných domov. Iný typ hrobiek sa nachádza pod zemou, pozostáva z jednej alebo viacerých komôr, ktorých steny sú obložené kameňmi. K týmto hrobkám vedie dromos. Niektoré hrobky sú vyložené tehliami. Okrem pochovávania tela bola v Urartu rozšírená aj kremácia a rozkúskovanie mŕtveho tela. V týchto prípadoch sa do hrobky ukladala urna. Sú známe párové aj skupinové hrobky. Sú doložené aj hrobky, v ktorých boli telá pochované rôznym spôsobom. Zrejme išlo o manželov, ktorí mali rôzny etnický pôvod a každý z nich bol pochovaný podľa obyčají svojho národa alebo kmeňa.

Žiadny rituál ani obrad sa nemohol uskutočniť bez **obetovania**. Bohom sa prinášali rôzne obete – rastlinné, zvieracie, ba i ľudské. Archeologické nálezy dokazujú, že v Urartu bolo rozšírené prinášanie obetí väčšinou v podobe mladých zvierat – jahniat, kozliat, teliat. Nápis v *Mherovej* bráne hovorí o počte býkov a baranov, obetovaných jednotlivým božstvám. Počet závisel od postavenia daného božstva v hierarchii urartského panteonu. O obetiach rastlinného pôvodu sa písomné pramene nezmieňujú, hoci museli existovať rovnako ako u ostatných poľnohospodársky rozvinutých starovekých národov. Takisto sa nikde nespomínajú ani ľudské obete. Existenciu ľudských obetí však dokazujú archeologické nálezy. V jednej časti rozvalín Toprak Kale (urart. Rusachinili) bolo objavené veľké množstvo zvieracích a ľudských kostí, pričom ľudské boli bez lebiek, ktoré sa skladovali na inom mieste. Zvieracie kosti pochádzali z veľmi mladých zvierat, často len niekoľkodňových, teda zrejme neslúžili ako potrava, čo by bolo veľmi neracionálne. Rusachinili bola kráľovská rezidencia, vybudovaná Rusom II. a odborníci predpokladajú, že tu išlo o obete pre hlavné božstvo urartského panteonu Chaldiho. Keďže v nápisoch a iných textoch sa o ľudských

obetiach nehovorí, obetovanie ľudí zrejme nebolo súčasťou oficiálneho štátneho kultu, ale mohlo byť súčasťou ľudového náboženstva.

Ľudské obete potvrdzuje aj ďalší nález v urartskom pohrebisku v Metsamore, pochádzajúcom z VIII. stor. pr.n.l. V základnom pohrebisku sa pri riadne pochovaných celých kostrách našli tri ľudské lebky. Ak tu skutočne išlo o ľudské obete, potom patrili mŕtvym a nie bohom. V Urartu celkom iste existoval kult mŕtvych, o čom svedčia niky na uloženie obetí, nachádzajúce sa vo vnútri aj z vonkajšej strany skalných hrobiek. Hrobky v Altintepe, pevnosti, ktorú pravdepodobne založil kráľ Išpuini, mali nielen takéto niky, ale zvonku k nim priliehala malá nezastrešená svätyňa, obsahujúca štyri stély a oproti nim okrúhly kamenný oltár.

Existuje aj ďalší dôkaz o ľudských obetiach v Urartu. Je ním urartská pečať z Hajkaberdu. Na pečati je zobrazený obetný oltár a pri ňom ľudské telo bez hlavy, s veľmi zreteľne znázorenými rebrami, čo poukazuje na to, že obeť bola pravdepodobne zodraná z kože.

Na základe týchto skutočností sa odborníci pokúsili zrekonštruovať obrad obetovania. Predpokladá sa, že obeti najprv odrezali hlavu a zodrali kožu, telo obete potom položili na obetný oltár. Hlavu obete uložili do hrobky vedľa nebožtíka a nakoniec telo z oltáru odniesli do miestnosti na to určenej k ostatným obetiam. Týmto vlastne otázku ľudských obetí v Urartu uzatvorili, aspoň do tej doby, kým nebudú objavené nejaké nové texty, ktoré by mohli do tejto otázky vniesť viac svetla.

Po obetovaní a zodraní zvieracej obete v koži zostala dolná časť končatín a hlava. Že to tak bolo po tisícročia, potvrdzujú aj archeologické nálezy. Vo viacerých prácach bola opublikovaná jedna mramorová doska s reliéfnym zobrazením kultovej scény, pochádzajúca zo Zakaukazska. Na reliéfe je zobrazená pravdepodobne kráľovská rodina pred oltárom na ktorom je prevesená býčia koža s bezvládnymi prednými nohami. Naspodku dosky je nápis v gruzínskom a arménskom písme – „chucuri“. Význam tohto slova sa nepodarilo rozlúštiť. Gruzínske a arménske písmená však svedčia o tom, že doska nemôže pochádzať zo skoršieho obdobia ako V. stor. n.l. Keďže štýlom pripomína reliéfy zo skoršieho obdobia, je pravdepodobne kópiou nejakého staršieho reliéfu. V mohylových pohrebiskách v Gruzínsku a Arménsku boli objavené zvláštne pozostatky býkov. Napr. v mohyle č. XV v Sobit Achča ležali paralelne dve býčie lebky a za nimi dva páry predných a zadných končatín od holennej kosti vrátane kopýt. Žiadne iné kosti medzi hlavou a končatinami tam neboli. Zrejme tam boli

pôvodne prestreté kože obetných býkov, stiahnuté spolu s hlavou a končatinami. V mohyle č. VII ležali rovnako uložené kosti býka a za kosťami zadných nôh ležalo posledných päť stavcov chvosta. Podobné mohyly s býčiami obeťami boli objavené v Arménsku v blízkosti **višapov**, kamenných stél v podobe rýb. Tieto stély pochádzajú ešte z predurartského obdobia, z pol. II. tis. pr.n.l. Na mnohých *višapoch* sú zobrazenia, ktoré celkom iste znázorňujú obetné zvieratá, presnejšie práve takýmto spôsobom stiahnutú kožu obetných zvierat, býkov, prípadne baranov. Cez hlavu višapa-ryby je prevesená hlava býka alebo barana, vpredu visia bezvládne predné končatiny. Vzadu visí často len tenký pás kože z chrbta zvierat'a. Tento pás pripomína gruzínske šolti. Šolti je obetná časť zvierat'a, ktorá sa odovzdávala duchovnému v chráme. Je to tenký pásik z kože na chrbte býka.

Nábožensko-mytologický systém Urartov ako súčasť ich duchovnej kultúry nezanikol celkom bez stôp. Zachoval sa v ľudových poverách, rituáloch a obyčajach obyvateľov západného Zakaukazska ešte dlho po páde Vanského kráľovstva.

Použitá a odporúčaná literatúra:

BIČ, M.: Při řekách byblónských. Praha: Vyšehrad, 1990

BLACK, J., GREEN, A.: Bohové, démoni a symboly staroveké Mezopotámie. Praha: VOLVOX GLOBATOR, 1999

ČIERNIKOVÁ, B.: Náboženstvá Araratského kráľovstva alebo Urartu. Vallások az ókori Izrael környezetében. Szentendre: TPM, 2013

ČIERNIKOVÁ, B.: V tieni hory Ararat. Náboženstvá predkresťanskej Arménie. Bratislava: Chronos, 2005 (kapitola Náboženstvo Urartu)

Duchovní prameny života. Stvoření světa ve starých mýtech a náboženstvích. Praha: Vyšehrad, 1997

Epos o Gilgamešovi. Preložil L. Matouš. Bratislava: Tatran, 1975

- HELLER, J.: Starověká náboženství. Praha: Kalich, 1988
- HRUŠKA, B.: Kultovní život starého Sumeru. Praha, 1995
- KLÍMA, J.: Lidé Mezopotámie. Praha: Orbis, 1976
- KRAMER, S. N.: Historie začíná v Sumeru. Praha: Nakladatelství Československé akademie věd, 1961
- McCALLOVÁ, H.: Mezopotamské mýty. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1998
- Mytologie sveta. Bratislava, 1973
- PROSECKÝ, J., HRUŠKA, B., SOUČKOVÁ, J., BŘEŇOVÁ, K.: Encyklopedie mytologie starověkého Předního východu. Praha: Nakladatelství Libri, 2003
- SOUČKOVÁ, J.: Starověký Přední východ.. Praha: Mladá fronta, 1979
- POPKO, M.: Religie starozytnej Anatólie, Warszawa, 1980

