

Zaświaty i krainy mityczne

Leksykon

**Redakcja
Małgorzata Sacha –Piekło**

**Wydawnictwo ZNAK
Kraków 1999**

@@@Projekt okładki Studio nr 11 Piotr Suchodolski

Na okładce

Piekielne budowle, fragment tryptyku Hieronima Boscha *Wóz siana*

Adiustacja Urszula Horecka

Korekta

Małgorzata Dudkova

Barbara Gąsiorowska

Opracowanie typograficzne i łamanie Piotr Poniedziałek

Hasła opracowali:

Kazimierz Banek - starożytna Grecja, Rzym, Anatolia

Wiesław Bator - starożytny Egipt, Węgry, ezoteryka

Stanisław Cinal - starożytny Bliski Wschód, judaizm

Henryk Hoffmann - Japonia, gnoza

Bożena Gierek - Celtowie

Kazimiera Mikoś - Germanie, ludy fińskie (Finowie i Maryjczycy), Mezoameryka i Inkowie, Korea

Zbigniew Pasek - chrześcijaństwo

Przemysław Piekarski - dżinizm, hinduizm, judaizm

Elżbieta Przybył - chrześcijaństwo

Małgorzata Sacha-Piekło - bon, buddyzm, hinduizm, ezoteryka

Andrzej Szyjewski - Afryka, Ameryka, Australia,

Elżbieta Wnuk[^]Row Anna Wójcik - Chiny

Copyright by Wydawnictwo Znak, Kraków 1999

ISBN 83-7006-854-5

Druk i oprawa Łódzkie Zakłady Graficzne

@@@

WSTĘP

Zaświaty i krainy mityczne

Przekonanie o istnieniu światów ukrytych przed oczami przeciętnego człowieka, światów o radykalnie odmiennym statusie, a jednocześnie w jakiś sposób przenikających się ze znaną rzeczywistością jest jedną z cech charakterystycznych religijnej wyobraźni. Jaka jest funkcja tego tak powszechnego mitologemu „innego świata”? W różnych religiach różnorako opisuje się ową odmienność czy inność. Zaświaty pojmowane są na ogół jako wszelkie światy lub stany odmienne od tych, które znamy z codziennego doświadczenia. Jeżeli wspomina się o jakiegokolwiek lokalizacji, na ogół próbuje się umieszczać owe „inne światy” w przestrzeni wyznaczonej przez konkretny model -> kosmosu. *Zdarza* się jednak, że niektóre z nich sięgają w dziedzinę -> chaosu - do obszaru i czasów sprzed stworzenia świata- i trwają po katastrofie kosmicznej (-> buddakszetra). Chaos istnieje nadal na obrzeżach kosmosu, w formie szczątkowej, i wzmaga się przy końcu świata, dezintegrując jego struktury. Niektóre z zaświatów są odwieczne i wieczne, niezniszczalne (są w stanie przetrwać nawet koniec świata, np. -> Niflheim), podczas gdy inne, które zostały stworzone, mogą ulec zagładzie (-> Asgard).

Odmienność zaświatów przejawia się zatem albo w wyłączeniu ich spod władania czasu (wieczność, np. -> raj), albo w różnym - od ziemskiego - rytmie upływu czasu (np. w mitologii indyjskiej tzw. lata boskie w zestawieniu z „latami ludzkimi”). Niezwykle ciekawym zagadnieniem jest również pojmowanie przestrzeni zaświatów. Wszystkie światy, istniejące w łonie lub na pograniczu kosmosu, traktuje się jako rzeczywistości o konkretnych cechach, które da się opisać. Należy przy tym pamiętać, że do ich opisu stosuje się język symboliczny, wraz z charakterystycznymi dla niego

zasadami (ekwiwalencji, zagęszczania itp.). Ciekawą prawidłowością opisu owych zaświatów jest położenie nacisku albo na możliwie dokładne określenie topografii, albo funkcji opisywanego obszaru. W pierwszym przypadku narzuca się traktowanie konkretnego zaświata raczej jako pewnego miejsca bądź obszaru opisywanego na wzór realnego obszaru geograficznego, a wtedy najczęściej określa się go jako mityczną krainę. Zwykle topografia mityczna miesza się w opisie z topografią naturalną; krainy mityczne (czasami określane jako królestwa, miasta, grody, osady) przenikają się w przestrzeni z ich ziemskimi odpowiednikami (-> ziemskie krainy i obszary mityczne) bądź umiejscawiane są bezpośrednio na obszarze ziemi (wyspy, rejony górskie, doliny, dorzecza itp.) bez precyzyjnego wskazania konkretnego miejsca („za górami”, „daleko na wschodzie”). Jeżeli w opisie kładzie się nacisk na funkcjonalny charakter zaświatów, wtedy ich charakterystyka sugeruje pojmowanie ich bardziej jako stan niż miejsce.

Jakkolwiek pojmowane - zaświaty funkcjonują w relacji do konkretnego modelu kosmosu, a ten ostatni, najogólniej mówiąc, jest uporządkowanym systemem wszelkich światów. W różnorodnych modelach kosmosu zwykle, w jakiś sposób, wyróżnione jest centrum („pępek świata”, *omphalos*) stanowiące ośrodek całej struktury wszechświata. Przez centrum przechodzą osie orientujące wszechświat w wymiarze wertykalnym i horyzontalnym (-> oś kosmiczna). W myśleniu symbolicznym, w którym dąży się do budowania maksymalnej liczby analogii, stałą zasadą jest zasada substytucji; stąd w odniesieniu do przestrzeni pojawiają się częste utożsamienia, np. północy z dolną częścią kosmosu. Różna natomiast w różnych tradycjach religijnych jest waloryzacja przestrzeni. Na ogół „dół” postrzegany jest jako złowieszczy (-> dolny świat), ale bywa, że tu umieszczane są krainy o cechach -> raj (-> kraina podziemna, -> kraina podwodna). Analogicznie - „góra” czasami ma ambiwalentny charakter (-> Walhalla). Poszukując symbolu przedstawiającego totalność i organiczną jedność kosmosu, często przywołuje się obraz kosmicznego jaj a (-> Brahmanda), kosmicznego zarodka (-> Rangi, -> Sigi Tolo), praolbrzyma (kosmicznego człowieka: -> Adam Kadmon), piętrowej -> góry kosmicznej lub -> drzewa kosmicznego (czasami jako *arbor inversa* przedstawianego w pozycji odwrotnej; dzięki takiemu zabiegowi „korzenie” i źródło kosmosu kojarzone są z subtelnym górnym światem). Góra i drzewo kosmiczne są niezwykle ważnym elementem w topografii zaświatów. Wyznaczają pionową oś kosmiczną, wzdłuż i wokół której rozpięte są światy. W podstawowych modelach kosmosu znajdujemy podział na trzy, siedem bądź dziewięć pięt (-> dolny świat, -> górny świat, -> triloka, -> saptaloka, -> Olmulungring). Pochodne modele posługują się na ogół zwielokrotnieniem tego podziału.

@@@ Wstęp

Horyzontalne uporządkowanie przestrzeni wyrażane jest wyróżnieniem czterech stron góry kosmicznej czy drzewa kosmicznego (a także symboli analogicznych: -> oś kosmiczna), kojarzonych z czterema kardynalnymi stronami świata. Niemal każdy szczegół topografii naturalnej ma swój mityczny analogem, odpowiednio niesamowity w swej „zaświatowości” (np. piekielny Las Brzytew, rajskie Drzewo Spełniające Wszelkie Życzenia, Ocean Mleka itp.) Obcość i grozę zaświatów podkreśla często stosowana w opisie zasada odwrotności: np. podziemie jest oświetlane przez podziemne Czarne Słońce (-> Kaksat) lub Słońce „szczerbate” (-> dolny świat), dające efekt wiecznego półmroku.

W opisach błogosławionych krain przeważają obrazy, które podkreślają ich trwałość, statyczność oraz panującą tu szczęśliwość i dobrobyt. W przeciwieństwie do tego, w opisach krain waloryzowanych negatywnie znajdujemy obrazy bezmiaru ohydy, nieszczęść, cierpienia, niedostatku i ciągłego ruchu. W niektórych tradycjach nawet szczęśliwe rajskie krainy, pomimo pozoru trwałości, nie są wieczne. Piekielne męki też mają swój koniec, a więc -> piekło spełnia tu funkcję podobną do -> czyścica.

Trwałość i doskonałość oraz zasada niezmienności często wyrażane są poprzez symbol kamienia, a w szczególności - kamieni szlachetnych (->raj niebiański w różnych tradycjach religijnych); np. ->niebo w Iranie jest kamienne (-> Asman), a niektóre niebiańskie miasta zbudowane są ze szlachetnych kamieni (-> Jerozolima niebiańska i in.). W wielu tradycjach szczególną wartość przypisywano diamentowi, kryształowi bądź kwarcowi. Te kamienie idealnie symbolizują trwałość i „transparentność” tego co wysokie, niedosiężne, niebiańskie (-> górny świat, -> Bullimach). Kryształowa bywa góra kosmiczna (-> Olmolungring), a diament stanowi częsty motyw opisu centralnego miejsca wszystkich światów - miasta i tronu bóstwa (np. „diamentowy pył” pokrywający niebiańskie miasto: -> Siwapura). Centralne bóstwo zasiada na tronie lub rydwanie, których opis często przywodzi na myśl kosmiczną górę (-> Bullimach, -> czakrawala, -> Merkaba). Tu, podobnie jak w przypadku góry kosmicznej, spod tronu Najwyższej Istoty wypływa Woda Życia (-> Jerozolima niebiańska), często opisywana jako rzeka ciekłego diamentu lub ciekłego kryształu. Czasami Woda Życia znajduje się w naczyniu spoczywającym u stóp tronu lub w pobliżu Drzewa Życia, rodzącego cudowne owoce. Napicie się choćby niewielkiej ilości tej cudownej wody daje na zawsze nieśmiertelność, mądrość i przekształca doczesne ciało w „ciało chwalebne” (np. „ciało diamentowe”: -> Śripura). Podobną rolę w opisie szczęśliwych krain pełnią metale szlachetne (złoto i srebro), czasami przedstawiane w postaci ciekłej („rzeka płynnego złota”: -> Patala), oraz rtęć. Często stanowią one główny składnik magicznych

napojów (lub napoju nieśmiertelności), dzięki którym możliwa jest podróż w zaświaty. Bywa, że zdobycie takiego napoju jest celem podróży. Podobną funkcję spełniają cudowne owoce, np. darzące nieśmiertelnością owoce brzoskwini (-> Kunlun, -> Sontosan).

W krainach waloryzowanych negatywnie te same symbole pełnią odmienną funkcję. Napicie się z wód Źródła Zapomnienia (Lete: -> Hades) powoduje radykalne zerwanie kontaktu ze światem żywych (utrata poprzedniej tożsamości) i otwiera drogę do krainy zmarłych (czasami taką samą funkcję pełni zjedzenie owocu związanego z tą krainą). Na wody rzek podziemnej krainy śmierci składa się przysięgę (Styks: -> Hades, Leipt: -> Hel), której złamanie pociąga za sobą straszliwe konsekwencje. Przekroczenie licznych zbiorników wód tej krainy jest trudne i niebezpieczne. Rzeki krwi i ropy, cuchnące i trujące (np. Waitarani: -> Jamy królestwo), często też przedstawiane jako wrzące rzeki roztopionego żelaza lub rzeki ognia (np. Pyriflegeton; -> Hades), niosą w sobie zagrożenie całkowitym unicestwieniem. Podobną funkcję pełnią złowieszcze góry, które - znajdując się w ciągłym ruchu - grożą, na podobieństwo żaren, zmiażdżeniem i starciem w pył. Brak światła (mrok) lub szara poświata potęgują strach i niepewność. Opisy odnoszące się do krain najbardziej negatywnych, do piekieł, stają się jeszcze bardziej dramatyczne. Kruchość bytu, zagrożenie nicością, a w najlepszym przypadku wielokrotną śmiercią i mękami sugestywnie oddawane są w przeróżnych obrazach pożerania, cięcia na kawałki, palenia, gotowania, miażdżenia bądź rozszarpywania. Często też powraca motyw rozpuszczania świadomości indywidualnej, rozpadu na wielość niższych bytów (->piekło w różnych tradycjach). Taka degradacja statusu duszy jest figurą radykalnie odmienną od figury ubóstwionego ciała i świadomości istot przebywających w dziedzinach szczęśliwych.

Wyobrażenia życia pozagrobowego są różnorodne. Świat zmarłych może być miejscem/stanem ostatecznego przebywania bądź oczekiwania na dalsze losy. Bywa przedstawiany jako bezbarwna kraina cieni (-> Hades, -> Szeol), neutralnie waloryzowana kraina przodków, ale też i jako pełne grozy miejsce sądu, a czasami licznych prób i testów. Opisy, w których kładzie się nacisk na tymczasowość stanu duszy bezpośrednio po momencie śmierci, sugerują, że mamy do czynienia ze -> światami/stanami przejścia, które są pewnym etapem na drodze do innych światów. Pojawiający się motyw oczyszczenia przez cierpienie wiąże się z ideą odpłaty za popełnione uczynki. Spotkanie z władcą krainy śmierci zwykle przedstawiane jest za pomocą obrazu sądu nad duszą (-> Amentet, -> Ile Orun, -> Ju Neś(e)r(u), -> Pitriłoka). Po zapadnięciu wyroku zmarli odchodzą do przeznaczonych im dziedzin, gdzie doświadczają owoców swoich uczynków

@@@

dokonanych za życia; wkraczają w rajske bądź piekielne krainy. W wyobrażeniach np. chrześcijan czy muzułmanów dusza zmarłego udaje się bezpośrednio do piekła, czyśćca lub raju. W tego typu spekulacji pojawia się motyw Sądu Ostatecznego, który odbędzie się dopiero z końcem świata. Towarzyszy mu koncepcja wskrzeszenia zmarłych. Oczekiwanie na przyjście bądź powrót Zbawiciela, który odnowi świat (budda Maitreja, Kalkin), a w niektórych tradycjach - wskrzesi umarłych (ostatni z irańskich Saoszjantów, Chrystus) i ostatecznie osądzi ludzi jako zbawionych lub potępionych, jest dość powszechne w wielu kręgach kulturowych.

Zaświaty można odwiedzać za życia, czasowo opuszczając obszar znanego, swojskiego świata. Dla udających się w zaświaty stworzono swoistego rodzaju przewodniki, takie jak egipska *Księga umarłych* czy tybetańska *Bar-do fos-grol* (-> kraina zmarłych, światy/stany przejścia, -> wąskie przejście), powstały też pomniejszych literackie opracowania raportów z odwiedzin zaświatów w różnych tradycjach religijnych (np. -> Jamy królestwo, -> raj). Najbardziej krytyczny jest sam moment przechodzenia ze znanego do „tamtego” świata. Symbol wąskiego przejścia wyraża trudność przeprawy, ale przede wszystkim zagrożenie (ruchome góry, tnące ostrza, wąskie mosty, tunele zamieszkałe przez mityczne stwory, żelazne wrota, bramy i ich bezwzględni strażnicy).

W tradycjach, w których idea cykliczności odgrywa dużą rolę, życie i śmierć są traktowane jako wzajemnie uzupełniające się elementy tej samej rzeczywistości. Istoty żyjące po zakończeniu cyklu życiowego przechodzą do innych światów, przybierając charakterystyczne dla tych światów formy życia (por. indyjska sansara, kabalistyczna koncepcja gilgul itp.) Czasami zmarli udają się do miejsca będącego swoistym zasobnikiem dusz (-> Huanquan), z którego ponownie mogą powrócić do świata żywych. Często ta koncepcja wiąże się z ideą regeneracji (-> Po). Przykładem dobowego cyklu aktywności i spoczynku jest nocna wędrówka dusz. Dusza śniącego czasowo udaje się do swego Źródła, aby tam nabrać sił i wrócić odświeżona wraz z przebudzeniem (np. w indyjskiej koncepcji stanów świadomości rozróżnia się pomiędzy snem głębokim, regeneracyjnym i reintegracyjnym, a snem z marzeniami sennymi; nocna wędrówka dusz jest częstym motywem w wielu tradycjach religijnych, np. u Indian Ameryki Płn.: -> Dom Mitów, u ludów Polinezji: -> Rangi, u australijskich aborygenów, w religiach indyjskich czy w chasydyzmie). Powszechne tabu przekraczania śpiącego człowieka bądź gwałtownego budzenia go jest wyrazem obawy przed zerwaniem cienkiej nici łączącej wędrującą duszę ze śpiącym ciałem.

Idea jednokrotnego życia, Sądu Ostatecznego i przeznaczenia ku wiecznemu zbawieniu bądź zatraceniu jest jedną z propozycji eschatolo-

gicznych. Odmianą w założeniach, wspomnianą powyżej ideę cyklicznych powrotów często uzupełnia koncepcja wyzwolenia spod przymusu krążenia w kosmosie. Taki „skok w nieskończoność” (w niektórych tradycjach możliwy już za życia, np. koncepcja dziwanmukty w myśli indyjskiej) jest tak radykalny, że w ostateczności brakuje języka do jego opisu. Pełne błogości wizje raju ustępują miejsca milczeniu, a filozoficzne dyskursy na temat osobowego bądź nieosobowego statusu wyzwolonej świadomości tracą sens. Intuicja niemożliwości ogarnięcia Najwyższego ludzkim rozumem często odzwierciedla się w podziale górnego świata na sferę niższych i wyższych rajów bądź sferę raju niebiańskiego i nieba (jako wyłącznej domeny Bóstwa/bóstw), poza którymi rozciąga się już sfera transcendencji.

Zaświaty nie istnieją całkowicie „poza” światem codzienności. Niewielkie zmiany w świadomości mogą spowodować otworzenie się dotychczas ukrytych wymiarów doświadczenia i wejście w dziedziny zaświatów lub kontakt z ich emisariuszami: duchami, duszami zmarłych lub pozornie „normalnymi” istotami, takimi jak ludzie czy zwierzęta, pod których postaciami mogą kryć się inne byty. W przypadku owładnięcia przez duchy, lub w przypadku proroctwa, świadomość istoty żyjącej w świecie doczesnym wykorzystywana jest jako swoisty kanał kontaktu. Wizjonerzy i prorocy, osoby nawiedzone przez ducha często przekazują opisy zaświatów i tajemniczych krain „po tamtej stronie”. Siła mitu zaświatów jest potężna. Motywy obecne w starych tradycjach wciąż podlegają nowemu sformułowaniu (np. tradycja ezoteryczna), a uzupełnieniem owego mitu są baśnie, opisy szczęśliwych utopii i rajów na ziemi (-> ziemskie krainy i obszary mityczne), literackie fikcje. W symbolach pełnych grozy bądź błogości *sacrum* ujawnia swoją istotę, a częścią tej istoty jest święty obszar i jego struktura, która odzwierciedla się, między innymi, w obrazie różnorako pojmowanych zaświatów.

* * *

Znamienną cechą cywilizacji powstałych na obszarze tzw. Wschodu Starożytnego (w ustalonej polskiej terminologii naukowej obejmuje się tą nazwą starożytną Mezopotamię, Iran, Syrię i Palestynę, a także Egipt i Anatolię) jest ciągłość kulturowa, która zaznacza się również w charakterystycznych wyobrażeniach dotyczących zaświatów i krain mitycznych.

Sumeryjska cywilizacja stworzyła wyobrażenie -> Dilmun, którego echem jest biblijne opowiadanie o raju w -> Edenie. Sumeryjski świat podziemny -> Kur zwany też Ki-Gal („Wielka Ziemia”), a w mitologii babi-

lońskiej „ziemią bez powrotu” -> Arallu, znalazł odzwierciedlenie w wyobrażeniach Hebrajczyków o -> Szeolu i Greków o -> Hadesie. Rzekę tego sumeryjskiego podziemnego świata Babilończycy nazywali Hubur, a przewoźnikowi, który przez nią przeprowadzał zmarłych, nadali wymowne imię Humuttabal - „Szybko Zabierz”. Obraz ten musiał przemawiać do wyobraźni Greków, których poetycki opis Hadesu z rzeką Styks i Charonem przewożącym dusze przez Jezioro Archeońskie inspirowały być może pieczary z podziemnymi rzekami i jeziorami Anatolii.

Makabryczne porównanie ciała w Arallu do starej szmaty toczonej przez robaki powtarza się też w mitologii kangejskiego miasta-państwa, Ugarit, gdzie bóg Mot („Śmierć”) zjada garściami „istoty ludzkie zżarte gliną”, a jego podziemne miasto -> Hamri („Gardziel”) jest „domem butwienia”, w którym „umarli poznają nicotę”. W opisie biblijnego Szeolu też pojawia się obraz rozkładu i prochu, ale najczęściej miejsce to porównywane bywa do lochu więziennego. Wyjaśnić tu jeszcze należy, że Izraelitom nie była znana grecka dychotomia ciała i duszy. Do Szeolu szli „zmarli” albo „cienie”. Człowiek był rozumiany jako istota żyjąca, „dusza (*ne-fes*) żyjąca”, którą Bóg uformował z „prochu ziemi” i ożywił swoim „tchnieniem (*ruah samah*) życia”, zwanym najczęściej *ruah* - „wiatr, oddech, duch”.

Podobieństwo między wyobrażeniami mezopotamskimi a hebrajskimi w dużej mierze dotyczy rozpowszechnionych na Wschodzie Starożytnym poglądów na budowę świata. Według nich, ziemia była płaskim krążkiem otoczonym słonym oceanem, pod którego powierzchnią znajdował się (inny) ocean słodkiej wody zwany w Mezopotamii -> Abzu, a jeszcze niżej „Wielka Ziemia”, czyli Kur. Nad ziemią rozciągało się sklepienie niebieskie, między nim zaś a ziemią - przestrzeń powietrzna. Powyżej sklepienia nieba były jeszcze dwie wielkie przestrzenie kosmiczne. W pierwszej z nich znalazły się ciała astralne: Księżyc, Słońce, planety i gwiazdy.

W religii zaratusztriańskiej (zaratusztrianizm lub zoroastryzm) dusza po śmierci udaje się do piekła (-> Geredha) umiejscawianego gdzieś głęboko w ziemi lub do nieba (-> Asman) i tam przebywa do dnia Sądu Ostatecznego, kiedy to ostatecznie zło (i wszyscy grzesznicy) zostanie unicestwione, a dobro zwycięży i ludzie prawi odzyskają swoją cielesną powłokę (ludzie młodzi będą mieć wygląd 15-latków, starsi — 40-latków). Miejscem pośrednim jest -> Hamestagan, niezupełnie trafnie zwany czyścem zaratusztriańskim. W tradycji irańskiej, według Gathów, na niezniszczalną psychiczno-duchową stronę człowieka składają się dwa elementy: „dusza” (awest. *urvan*, pahlaw. *ruvan*), którą po śmierci czeka sąd, oraz „sumienie” (awest. *daena*, pahlaw. *den*); dusza i sumienie złych ludzi trwożą się przed przejściem przez most -> Czinwat Peretu.

W opisie zaświatów znacznie więcej miejsca poświęcono niebu jako miejscu, skąd zsyłany jest ludziom i w ogóle ziemi los, i rozgrywającej się na nim walce gwiazd z planetami. To właśnie od wyniku tej walki zależy, czy spotyka nas dobro czy zło. Mityczne krainy Irańczyków to ->• Chwani-ratha i -> Eran Wędź - czyli mityczna kraina Ariów, centrum ziemi, miejsce, skąd pochodzą pierwsi królowie, prorocy, najwięksi irańscy bohaterowie. Tak jak w wielu innych kulturach, także i tu spotykamy się z kosmiczną osią świata. Tę rolę pełni Drzewo Wszystkich Nasion - Gaokarena -albo (jak chcą inne teksty) Drzewo Białej Haomy usytuowane w środku jeziora -> Worukasza. Taką osią, spinającą niebo i ziemię, jest także sięgająca nieba góra -> Taera. Górę tę odnajdujemy później w islamie jako kosmiczną górę -> Qaf, oddzielającą świat widzialny od niewidzialnego. Oplata ją drzewo nieśmiertelności, zwrócone koroną w dół, a korzeniami zatopione w niebie, skąd czerpie energię i moc.

W religii mandejskiej wywodzącej się z dualistycznej religii irańskiej gdzieś nisko na południu znajduje się -> Świat Ciemności. Natomiast wysoko w górze znajdują się -> Świat Światłości oraz -> Matarata (strażnice czyścicowe), obok których dusza mandejszyka podąża z powrotem do Świata Światłości. Według gnostyckiej doktryny mandejszyków, na istotę ludzką składają się trzy elementy: materialne „ciało” (*pagrd*) ożywione przez „ducha” (*ruha*) i dusza (*nišimtd*) utworzona z cząstek Światła. Po śmierci „dusza” ma się połączyć z „duchem” wyzwolonym z materii i powrócić do Świata Światłości.

* * *

Dla starożytnych Egipcjan cały świat był jednym żywym, inteligentnym organizmem zbudowanym z jednolitego tworzywa, lecz ukazującym się ludziom w rozmaitych przejawach: w ten sposób człowiek odczuwał jedność jako wielość.

W wyobrazeniach kosmologicznych uporządkowany świat wewnętrzny pływa jak bańka powietrzna w falach pierwotnego oceanu, w którym się począł i narodził. Jego centrum stanowi powierzchnia ziemi zamieszkaanej przez żywych, ograniczona linią horyzontu. Powyżej znajduje się przestrzeń powietrzna personifikowana jako bóg Szu, poniżej przestrzeń podziemna (-> Dat) - królestwo Ozyrysa i miejsce pobytu dusz *ba* i elementów im towarzyszących. Całość ogranicza kuliste sklepienie niebieskie (-> Pet) - siedziba bogów i duchów świetlistych *achu*, przy czym widzianemu przez ludzi „wysokiemu” niebu (tzw. niebu dziennemu) odpowiada symetryczne

„niskie” niebo podziemne (tzw. niebo nocne). Po niebie wędruje w swej łodzi źródło życia, słoneczny bóg Ra, odwiedzając w ciągu dnia część górną, w ciągu nocy zaś - dolną, gdzie doznaje przemiany starca w dziecko. Jego cudowna łódź jest też wehikułem, który przenosi dusze usprawiedliwionych (*maacheru*) do świata dziennego, gdzie przebywają za dnia. Wszystkie rodzaje rzeczywistości wewnętrznej są urządzone zgodnie z normą ładu świata zwaną *maat*, w odróżnieniu od otaczających go zewsząd wód pradawnego oceanu-chaosu (-> Nu) poza sklepieniem nieba, w którym nieustannie czai się odwieczny wróg ładu - potworny wąż Apop wyczekujący na sposobność wdarcia się do świata wewnętrznego i unicestwienia go.

Dusza w ujęciu Egipcjan jest tworem złożonym, a poszczególne jej części mają różne pośmiertne przeznaczenie: dusza bezgrzeszna (*akch*) udaje się do nieba (Pet), odpowiedzialna za czyny *ba* walczy o swe przetrwanie w krainie podziemnej (Dat), natomiast opiekunka ciała, *ka*, pozostaje w grobowcu, żywiąc się ofiarami dostarczonymi przez śmiertelników. Rzeczywistość krainy podziemnej jest zupełnie inaczej odczuwana przez dusze sprawiedliwych niż przez dusze grzeszników (-> Sza Neśr(u)).

Egipcjanie sporządzali specjalne przewodniki dla zmarłych (np. *Księga Am-Duat*, *Księga Bram*, *Księga Ziemi*), a nawet wyposażali je w mapy, ale zawarte w nich opisy różnią się co do szczegółów.

* * *

Ciekawym przykładem inspiracji ideami pochodzącymi z wielu kręgów kulturowych jest „późniejsze” oblicze judaizmu, mistyczny judaizm średniowieczny, zwany kabałą żydowską, oraz nowożytny ruch pobożno-ściowy chasydów. Przedmiotem rozważań kabalistów staje się gilgul (to hebrajskie słowo oznacza wędrówkę dusz). Sama idea reinkarnacji była obca Talmudowi, a jej zaistnienie w judaizmie przypisuje się wpływom indyjskim, poprzez manichejczyków i neoplatoników. Wielu filozofów żydowskich neguje bądź ignoruje wędrówkę dusz, a sama jej idea pojawia się dopiero od XII w. w kabale (księga *Sefer ha-Bahir*). Wędrówka dusz dotyczy tu jednak wyłącznie kręgu ludzkiego, z wyłączeniem zwierząt. Decydujący przełom w popularności doktryny, dotąd ezoterycznej, stanowi księga *Zohar*. Jednym z punktów rozwinięcia tej doktryny było dla kabalistów prawo lewiratu. Poślubienie wdowy przez brata zmarłego miało mu przynieść potomstwo w nowych wcieleniach. W podobny sposób interpretowano Księgę Hioba. Gilgul interpretowano zarówno jako karę za

@@@ Wstęp _____

grzechy, jak i przejaw miłosierdzia Boga, który nie odrzuca na zawsze nawet największego grzesznika, dając mu szansę poprawy w nowym wcieleniu. Powołujący się na Księgę Hioba kabaliści uważali, że dusza wciela się w różne ciała kilka razy (Hi 33, 29). Widziano także możliwość metempsychozy ludzi prawych, jednak nie w celu odkupienia ich własnych grzechów, lecz w celu naprawy świata. Według kabalistów, sprawiedliwych czekały najwyżej trzy wcielenia, natomiast grzeszników - tysiąc. Kiedy dusza mężczyzny wchodziła w ciało kobiety, ta była bezpłodna. Przesłupstwa seksualne, zakazane przez Torę, wedle późniejszych kabalistów, prowadziły do wcielenia w zwierzę. W ten sposób gilgul przeciwstawiało się piekłu, stając się rodzajem czyśćca. Wiąże się też wędrówkę dusz z emanacją (-> se-firót) i „iskierkami” Boga. Cała światłość, jaka była w Adamie przed grzechem pierworodnym, rozpadła się na małe iskiereki. Poprzez restytucję (tik-kun) mają one szansę powrócić do swego źródła.

Oprócz teorii gilgul, wcielenia w kolejne postaci poprzez zapłodnienie, ciążę i narodziny, pojawia się teoria impregnacji (ibbur), mówiąca o wcieleniu się duszy zmarłego w człowieka już żyjącego. Niekiedy może tu chodzić o możliwość wypełnienia religijnego obowiązku, którego zmarły nie zdążył wykonać, a czasem o owładnięcie przez złego ducha. Ta ostatnia idea była powszechna w popularnych wierzeniach Żydów aszkenazyjskich. Dybuk (hebr. *dibbuk* - „przyłgnięty”) to zły duch, który opanował ciało człowieka. Samo zjawisko było znane w obu Testamentach, nasiliło się jednak bardzo w związku z teorią wędrówki dusz. Byłby więc dybuk duszą grzesznika, która przez ogrom grzechów nie mogła dostąpić nowego życia i teraz szuka dla siebie ciała. Może wcielić się w osobę, która popełniła w ukryciu grzech i zataiła go. W kabale, zwłaszcza kręgu Izaaka Lurii, częste były egzorcyzmy wypędzające złego ducha. Również w chasydyzmie władzę wypędzania dybuka mieli najwięksi cadykowie. Gerschom Scholem, wymieniając literaturę, wskazuje na protokoły z takich egzorcyzmów. Ostatni został zapisany jeszcze w roku 1904, w Jerozolimie.

Innym rodzajem pokuty za grzechy, wcześniejszym od wędrówki dusz, później alternatywnym, jest -> Gehenna (hebr. *gehinnon*). Uczni w piśmie różnią się jednak co do kwalifikacji przewinień, za jakie dusza trafia po śmierci do Gehenny bądź podlega gilgul - wcieleniu w nowe ciało.

W chasydyzmie powszechna jest wiara w wędrówkę duszy podczas nocy. Dusza opuszcza wówczas ciało człowieka i wędruje do raju, gdzie przebywa w światłości Bożej (szechina). Chasydzka interpretacja porannej modlitwy dziękczynnej Modę Ami - „dziękuję Ci Panie, żeś mnie przywrócił w łaskawości swojej...” - ma być potwierdzeniem tej conocnej wędrówki dusz.

@@@ *Wstęp*

Dziedzictwo kultur bliskowschodnich oraz cywilizacji greckiej i rzymskiej odnajdujemy w spekulacjach chrześcijaństwa dotyczących koncepcji zaświatów. Terminy „zaświaty”, „tamten świat” w chrześcijaństwie w zasadzie oznaczają stany lub miejsca, gdzie trafiają dusze po śmierci, jednak przyjęcie takiej definicji może być bardzo mylące. Oznaczałoby to bowiem uznanie, że wyłącznie zmarli mogą trafić do takiego miejsca, natomiast dla ludzi żywych jest ono niedostępne. Chrześcijaństwo zdecydowanie przyjmuje jednak inną formułę, według której niekiedy w ściśle określonych przypadkach można odwiedzać krainy znajdujące się w zaświatach. Najczęściej odbywa się to we śnie, podczas zesłanej na człowieka wizji lub marzenia sennego. Zgodnie ze średniowieczną wyobraźnią można było również trafić do nich podczas podróży. Z wyjątkiem raju niebiańskiego (a także według niektórych raju ziemskiego) dostanie się do krain w zaświatach, mimo że niezwykle trudne, nie było jednak niemożliwe. Przekonanie o możliwości dotarcia do zaświatów odnajdujemy nie tylko w literackich opisach wizji osób, które drogę taką przebyły, ale także w obrazie świata przedstawianym na mapach średniowiecznych, gdzie miejsca te często zaznaczano.

Średniowieczni kartografowie przedstawiali świat zwykle w określonych kształtach. Można wyróżnić trzy typy map: (a) w kształcie greckiej litery T (tau) wpisanej w O (Omega), tzw. *Orbis Terme*, odpowiadające podziałowi ziemi na 3 części; (b) mapy hemisferyczne; (c) formy mieszane. Do czasów nowożytnych obowiązywał również podział świata na trzy części: Europę, Azję i Afrykę. Głównym punktem orientacyjnym był zwykle na mapach raj ziemski (*paradisus*) lokowany najczęściej na Wschodzie. Po przeciwnej stronie umieszczano często symbol lub ilustrację Sądu Ostatecznego, wyznaczając tym samym koniec Ziemi (*finis terrae*). Te przeciwstawne bieguny wyznaczające oś Wschód-Zachód symbolizowały światło i ciemność. Wschód był najważniejszym z kierunków, szczególnie uprzywilejowanym punktem, miejscem, gdzie rodzi się słońce. Jego znaczenie podkreślała zarówno orientacja świątyń, jak i zwyczaj zwracania się na wschód podczas modlitwy. Pod wpływem tradycji celtyckiej pojawiły się również próby lokowania raju ziemskiego na zachodzie (-> Szczęśliwe Wyspy). Druga oś wyznaczająca na mapach porządek świata rozciągała się z południa ku północy. Południowa strona świata, niezbyt dobrze znana, przeznaczona była dla ludów zamieszkujących krańce ziemi, natomiast północ zajmowały potwory, złe duchy i siły nieczyste. Często była ona także kojarzona z miejscem pobytu szatana. Mapy i zawarte na nich opisy nie oddają jednakże całej złożoności struktury wyobrażeń o świecie. Układ ten

@@@ Wstęp

był bowiem bardziej przestrzenny. W opisach raju wyraźnie podkreślano, że miejsce to położone jest wyżej, ponad naturalnym poziomem ziemi, często na górze. Dzięki takiej lokacji raj miały ominąć wszelkie katastrofy, jakie zdarzyły się na ziemi, np. potop. Jednocześnie zarówno piekło, jak i czyściec zwykle umieszczano pod ziemią. Wejścia do tych części zaświatów znajdowały się w jaskiniach, grotach lub czasem nawet w zwykłych dziurach w ziemi (-> Reglis). Integralną częścią chrześcijańskich zaświatów, nie ujętą w niniejszym leksykonie, były niewątpliwie cmentarze. Miejsca pochówku w ludowej wizji świata miały szczególny status, będąc domeną działania duchów. Idea ta przejęta z religii pogańskich bardzo głęboko zakorzeniła się w wyobraźni chrześcijańskiej. Groby należały niejako do dwóch rzeczywistości i były drzwiami, przez które dusze zmarłych wracały do świata żywych, a także miejscem, gdzie kontakt z zaświatami był najłatwiejszy.

Chrześcijaństwo w sposób z pozoru prosty rozwiązało problem istnienia innych światów, przyjmując ich istnienie wraz ze Starym Testamentem i tradycją żydowską. Wyraźnie sformułowane koncepcje raju i piekła towarzyszą więc tej religii od jej zarania. Silny podział na dwa światy oczekujące dusze po śmierci - miejsce wiecznej męki i miejsce nieustającego szczęścia - w chrześcijaństwie zachodnim został stopniowo złagodzony poprzez wprowadzenie trzeciego stanu - miejsca pośredniego. Miejsce to początkowo określane mianem -> łona Abrahama i ->• refrigerium - miejsca ochłody - z czasem dało podstawy do rozwinięcia w teologii katolickiej koncepcji -> czyśćca. Pomimo że źródła rozwoju tej idei znajdujemy również u greckich teologów ze szkoły aleksandryjskiej Klemensa Aleksandryjskiego i Orygenesesa, chrześcijański Wschód odrzucił możliwość istnienia czyśćca jako nie mającego uzasadnienia w Piśmie Świętym, pozostając przy mocno spolaryzowanym podziale na piekło i raj. Istnienie czyśćca całkowicie odrzucili również twórcy reformacji, Marcin Luter, Jan Kalwin i Ulrich Zwingli, przeciwstawiając idei miejsca pokuty za grzechy popełnione za życia koncepcję usprawiedliwienia przez wiarę, nie wymagającego specjalnego czasu oczyszczenia.

Wprost z wyobrażeń o strukturze świata wywodzi się idea legendarnych miejsc szczęśliwych. Ich szczególny status wiązał się najczęściej z położeniem gdzieś w pobliżu raju ziemskiego, który w wyraźny sposób na nie oddziaływał. Źródła szczególnego dobrobytu tych miejsc przejawiającego się w bogactwie, dostatku jedzenia i ziemi, widziano w wyjątkowej opiece Boga, jaką obdarzał on kraje i ludzi pobożnych i przywiązujących dużą wagę do czystości wiary. Idea istnienia „miejsc uprzywilejowanych” bezpośrednio wiąże się z wizją raju na ziemi. Nawet gdy koncepcje takie

napotykamy w XVIII i XIX w., kiedy zdają się już całkowicie pozbawione elementów religijnych (np. -> Orzechowa Ziemia, -> Brodatych Ludzi Ziemia), to struktura, położenie i trudności w dotarciu do „miejsc szczęśliwych” wskazują na podobieństwa z poszukiwaniami Edenu.

Źródłem legend o miejscach niezwykłych są również, a raczej może przede wszystkim, dalekie podróże i pierwsze odkrycia geograficzne oraz dawne wierzenia pogańskie (-> Atlantyda, -> Thule itd.) i opowieści żeglarzy. Historie o napotkanych przypadkowo nowych lądach, których później nie można było odnaleźć, ubarwione opowieściami o zamieszkujących je potworach, były wśród marynarzy niezwykle popularne. Taką tajemniczą wyspą, której legenda powstała dzięki podobnym opowieściom, była m.in. wyspa -> Brazyl. Poszukiwania ziemskiego raju stały się również inspiracją wypraw takich podróżników jak Vasco da Gama (-> Jana Prezbitera królestwo) i Krzysztof Kolumb (-> raj, -> Antilia). Zarówno Kolumb, jak i jego następcy często byli przekonani, że odkrywane przez nich ziemie są rajem lub co najmniej leżą w jego pobliżu.

Tajemnicze miejsca lokowano zazwyczaj w określonych częściach świata. Popularne były nie zbadane wówczas oceany, zwłaszcza często pokryty mgłą Ocean Atlantycki (-> Brendana św. Wyspy, -> Antilia itd.), Ocean Spokojny (-> Gama ziemia) bądź tajemnicze okolice kołn podbiegunowego. Podobnie traktowano nie zbadane wnętrza dwóch wielkich kontynentów, takich jak Afryka (-> Jana Prezbitera królestwo) czy Azja (-> Goga i Magoga państwo). Czasami, zwłaszcza w przypadku Rosji, miejsca legendarne lokowano tuż za granicą państwa (-> Biała Woda, -> Niekrasowa Iwana miasto) lub nawet w jego obrębie (-> Daria). Wiele z nich miało również specjalne właściwości i pokazywało się tylko tym, którzy spełnili określone warunki, takie jak szczególna pobożność, prawowierność (-> Kiteż) lub choćby determinacja poszukiwaczy.

* * *

Celtyckie zaświaty mogły znajdować się pod ziemią (-> Annwn) lub też pod dnem morza, innym znowu razem na odległych wyspach (-> Scath), jednych o rajskim charakterze (-> Avalon, -> Szczęśliwe Wyspy), innych opisywanych jako pełne grozy wejścia w krainę zmarłych (-> Dom Donna). Obszary świata realnego i zaświatów przenikały się wzajemnie, czego przykładem może być zacczarowany dom lub pałac pojawiający się i znikający równie niespodzianie. Magiczne, niewidoczne dla innych przedmioty jawiły się przed oczami czystych i szlachetnych rycerzy (-> Listinoise). Małe

@@@ Wstęp

wzgórza pokryte trawą często mogły skrywać rzesze baśniowych istot i ich królestwa (-> Sidh). Do rzadkości nie należały domy i *zajazdy*, zwane *bru-idhen* (l.mn. *bmidhne*), wkomponowane w krajobraz irlandzki, które miały być miejscem uczt nieziemskich, organizowanych przez boskiego kowala Goibniu. Wiele z tych mitów zostało rozwiniętych w średniowiecznych legendach arturiańskich, czego najbardziej znanym przykładem jest cykl opowieści o poszukiwaniu Graala, symbolu mocy zaczarowanej krainy rządzonej przez Króla-Rybaka.

Granice pomiędzy „tamnym światem” a światem realnym były bardzo ulotne i nieustannie się przesuwwały. Każdy punkt w świecie realnym mógł w pewnym momencie posłużyć jako brama prowadząca w zaświaty. Bramą tą mogły być mgła (zawsze osłaniająca -> Szczęśliwe Wyspy), jaskinia, skraj jeziora, wybrzeże morskie, bród na rzece, skrzyżowanie dróg, próg domostwa, które nie były ani jednym, ani drugim miejscem, a tylko pograniczem. Można również było otrzymać przywilej niespodziewanego „wglądu”. Ci, którym udało się powrócić z tamtych krain i przeżyć zetknięcie z ziemią, bardzo często nie mogli odnaleźć się w tym świecie, nosząc w sobie ogromną tęsknotę za tym, czego doznali w mitycznych krainach.

* * *

W północnogermańskiej kosmologii (spośród germańskich ona tylko jest stosunkowo dobrze znana) funkcję *axis mundi* pełni „największe i najpiękniejsze drzewo”, jesion Yggdrasill, który swymi konarami sięga ponad niebo, a korzeniami do poszczególnych regionów kosmosu. Według jednej z wersji ma on trzy korzenie: pierwszy - w niebiańskim grodzie, -> Asgardzie (lub w świecie ludzi, Midgardzie), drugi - w krainie olbrzymów, -> Jótunnheimie, trzeci - w północnej i/lub podziemnej krainie wiecznych mgieł, -> Niflheimie (albo w państwie zmarłych o nazwie -> Hel). Inna wersja napomyka o dziewięciu korzeniach świętego jesionu, którym odpowiada dziewięć światów. Sądzi się, że oprócz wymienionych miejsc chodzi tu o Wanaheim, siedzibę boskiego klanu wanów, -> Alfheim, krainę jasnych alfów, Muspellheim, strefę wiecznego ognia i Swartalfaheim, region zamieszany przez czarne alfy, czyli karły. Jednakże według *Eddy poetyckiej*, dziewięcioma korzeniami sięgał Yggdrasill „w głąb ziemi”, tj. zapewne do dziewięciu podziemnych światów, o których mówi wyraźnie *Edda Snorriego*.

Dwie spośród wspomnianych krain istniały przed stworzeniem świata: Niflheim na północy i Muspellheim na południu, przedzielone Ginnunga-

gap („Przepastną Pustką”), uważaną za rodzaj -> chaosu. Pierwsi bogowie z klanu asów - Odyn, Wili i We, uśmierciwszy praolbrzyna imieniem Ymir pośrodku Ginnungagap, stworzyli z jego ciała ziemię (Midgard), nad którą umieścili Ymirową czaszkę, tj. sklepienie niebieskie, każąc je podtrzymywać w czterech stronach świata czterem karłom. Krew Ymira oblała Midgard ze wszystkich stron, stając się morzem, za którym zamieszkały olbrzymy, potomkowie Ymira; kraj olbrzymów, Jótunnheim, obejmujący wielkie obszary na wschodzie, a także na północy, powstał zasadniczo w miejscu, gdzie przedtem była Ginnungagap. I wreszcie, oddawszy karłom w posiadanie podziemne groty, Swartalfajheim, asowie zbudowali dla siebie pod niebieskim sklepieniem Asgard, na którego terenie, a w każdym razie również nad ziemią (między niebem i ziemią), znajdował się Alfheim. Następnie Asgard został z ziemią połączony tęczą, określaną mianem Bifrost („Drżąca Droga”) lub Bilrost. W miejscu, gdzie tęczowy most stykał się z niebem, stanął na straży Heimdall, mieszkający w Himinbjörgu („Niebiańskim Schronieniu” lub „Niebiańskiej Górze”). W siedzibie Heim-dalla nie należy się doszukiwać drugiej (obok -> kosmicznego drzewa) postaci *axis mundi* | była to raczej góra graniczna, wznosząca się na skraju nieba.

Położenie poszczególnych światów zwykle nie jest w tekstach źródłowych jasno określone. Stąd trudno zlokalizować np. Wanaheim, o którym prawie nic nie wiadomo. Można jedynie przypuszczać, że Noatun („Okrętowy Dwór”), asgardzka siedziba pochodzącego z klanu wanów Njórda, był częścią prawdziwej (tj. pierwotnej) ojczyzny tego boga. Podobnie Thrymheim, dwór Njórdowej małżonki Skadi, znajdował się właściwie w północnej części krainy olbrzymów, choć bywa wymieniany jako jedna z asgardzkich posesji.

Wierzono, że zarówno podziemie, jak i niebo składają się z kilku regionów, przy czym przynajmniej niektóre z nich są ułożone warstwowo, jeden nad (pod) drugim. Na najniższym poziomie podziemia leżał Niflhel. W niebie oprócz Asgardu, który był bardzo złożoną strukturą, istniały jeszcze przynajmniej dwa odrębne światy; na południu, nad grodem asów - Andlang („Niebiański Bezkres”), a nad Andlangiem - niebo trzecie o nazwie Widblainn („Szeroki Błękit”). W ostatnim z wymienionych znajdowało się miejsce o nazwie Gimle („Ochrona przed Ogniem”), określane jako stojący na południowym krańcu nieba dom ze złotym dachem, jaśniejszy od słońca, najpiękniejszy ze wszystkich. W tym domu -jak sądzono — na razie przebywają wyłącznie jasne elfy (kraina owych istot rozciągała się więc na trzy poziomy nieba - przestrzeń między niebem i ziemią, niebo pierwsze, czyli Asgard, i niebo trzecie, czyli Widblainn), ale po ragnaroku (tj.

końcu świata), gdy Asgard i Midgard ulegną zniszczeniu (pozostanie jedynie Idawall - równina, na której stał Asgard, oraz ślad po -> Walhalli -boiska Hropta, tj. Odyne), w Gimle, najlepszym ze wszystkich zaświatów, mieszkać będą po wsze czasy zmarli ludzie w nagrodę za uczciwe życie na ziemi. Prawie równe Gimle ze względu na komfort pośmiertnego bytowania miary być sala uczt Brimira na Okolnirze (tj. zapewne w kraju olbrzymów, na południowym jego krańcu), gdzie nie zabraknie przedniego trunku dla tych, którym picie sprawia przyjemność, i na północy - złota sala Sindri. Do obydwu wspomnianych miejsc trafiają także dobrzy i obyczajni. Żli pójdą po śmierci do Helu, równie niezniszczalnego jak wyższe nieba, a stamtąd do Niflhelu. Na krzywoprzysięzców i morderców czekało specjalne miejsce na Nastróndzie, tj. zapewne w jednym z regionów krainy śmierci.

* * *

Większość kosmologicznych wyobrażeń Słowian czy Bałtów zaginęła i może jedynie być rekonstruowana zgodnie z uwidocznionymi w przekazach folklorystycznych tendencjami, które zdają się układać według pewnego schematu. W obu rodzinach językowych określenia sfery zmarłych i ich władcy są związane z rdzeniem **vel-/*ver-*. U Słowian Weles/Wołos, u Bałtów Velnias/Vels jest opiekunem sfery akwaticzno-chtonicznej, przeciwstawianej niebu i jego atmosferycznemu ucieleśnieniu Perunowi/Per-kunasowi. Dlatego też po wkroczeniu chrześcijaństwa bóg ten stał się synonimem diabła, złego ducha z piekieł bądź samego piekła. Słowiański mit kosmogoniczny mówi o współdziałaniu bóstw reprezentujących dwie przeciwstawne sfery: niebo (Peruna) i głębiny wodne (Welesa/Wołosa), w tworzeniu ziemi, rozumianej jako trzeci, pośredni poziom, gdzie dobro i zło są przemieszane. Widać tu działanie zasady trój dzielność i, która może odnosić się do idei trzech światów, połączonych *axis mundi*. Ta potrójność głęboko tkwi w kontekście kosmologicznym, w obrzędach dotyczących zmarłych i opisie zaświatów, nawet w bajkach rosyjskich. W kodzie obrządku pogrzebowego zarówno Słowian, jak i Bałtów występują pies, koń i ptak jako zwyczajowe symbole trzech światów: nieba (ptak), ziemi (koń) i podziemi (pies). Zmarły jest zwykle wyobrażany jako dosiadający konia, poprzedzany przez psa, z jastrzębiem, krogulcem itd. na rękę (zaświatowe polowanie).

Z analiz folkloru bałtyjskiego i słowiańskiego wyłania się wszechobecny obraz drzewa kosmicznego, w którego korzeniach znajduje się Wąż/

@@@ Wstęp

Żmij, w gałęziach zaś - Orzeł lub Kur. W naszym legendarium mamy z jednej strony Gniezno z dębem i orłem nad wodą, z drugiej - Wawel nad wodami Wisły, górę, u której podnóży mieszka smok, na szczycie wznosi się zamek Kraka, czyli Kroka - „rosochatego drzewa”.

Część badaczy z tej trójdzielności świata wyciąga wniosek, że elementów duchowych w człowieku było więcej niż jeden i ich losy pośmiertne były różne. Dusze zmarłych śmiercią gwałtowną: topielców, zamordowanych, zaginionych w lesie, porywane były przez demony należące do odpowiedniej sfery, co jest znakiem przyswojenia ich siły życiowej (bałt. *gyvastis* - „życie”) przez otoczenie przyrodnicze. Poniekąd jest to poświadczane w folklorze słowiańskim dotyczącym upiojłów i wilkołaków. Ci, którzy zginęli zjedzeni przez dzikie zwierzęta, zwłaszcza wilka, nie mogli dostać się do nieba i zmieniali się w duchy złe i zawistne.

Sporne jest, czy istniały odrębne, niebiańskie i podziemne, zaświaty. Kraina dusz u pasterskich ludów indoeuropejskich przybrała pierwotnie postać pastwiska, na którym pasą się nieprzeliczone stada bydła - dusze zmarłych, a ich opiekunem jest pasterz Weles. Zdaniem Jana Suchockiego, bałtyjska kraina zmarłych mieściła się za linią horyzontu na zachodzie lub północy bądź pod ziemią, pełniąc rolę „tamtej strony”. Słońce - Saule -udaje się w zaświaty łódką, by odpocząć i nabrać sił na wyspie, po czym rano wspina się z powrotem na niebo po drugiej stronie morza. Podobnie, twierdzi Uspienski, Słowianie początkowo nie rozróżniali raju i piekła, istniał jeden „zaświat” otaczający „nasz świat”, pozaziemski -> Wyraj, Raj, Irij. Mieścił się gdzieś za wodami (zwłaszcza Drogą Mleczną), w postaci odmętu wciągającego na dno wiru wodnego. Poza duszami zmarłych odchodziły tam na zimę ptaki i węże.

Później zaświaty uległy zwielokrotnieniu, szczególnie istotne w tej kosmologii były: niebo, raj/wyraj oraz podziemna kraina zmarłych, określana prawdopodobnie jako *Nawie/naw* (słów. -> Nawie, bałt. -> Vels). Było to jedno z miejsc, do których udają się dusze po śmierci, droga zaś ich wiodła po tęczy w dzień, po Drodze Mlecznej w nocy.

Kwestią, która powinna zająć naczelną rolę w rozważaniach o istocie zaświatów, jest pytanie, w jaki sposób można pokonać dystans dzielący ziemskie życie od wieczności/nieba. W ruskiej obrzędowości pogrzebowej zakończeniem procesu odesłania zmarłego było, po zebraniu popiołu do popielnicy, zakopanie jej w dole w ziemi oraz usypanie nad nią kurhanu (mogiły) i wbicie w jego szczyt s ł u p a, na którym ryto imię zmarłego. Słup jest zasadniczo symbolem *axis mundi*, tu, w formie tzw. drzewa rodowego, znakiem łączności przodków i potomków. Znany jest w folklorze jako biegnąca od Gwiazdy Polarnej (określanej jako sierdzień, czyli trzpień dyszla).

Podziemie może się składać z kilku pięter, np. trzech lub siedmiu, albo z niekoniecznie warstwowo ułożonych rejonów, np. z części jasnej i ciemnej (->Kijamat). Stanowi ono zazwyczaj siedlisko wszelkiego zła. Jeden z najbardziej popularnych w ugrofińskim świecie wątków mitycznych czyli z wnętrza ziemi rodzaj puszki Pandory, z której - gdy zostaje otwarta -wypełzają wszelkie szkodliwe demony. Dolny świat jest ponadto miejscem, gdzie przebywają zmarli ludzie - według jednych koncepcji - na stałe, według innych - tylko do momentu ponownych narodzin. Niekiedy człowiek pozostający w podziemiu bez możliwości powrotu do ziemskiego życia przechodzi metamorfozę. Tak się dzieje - zgodnie z wierzeniami Mansów -w podziemnym państwie Kul-otyra, gdzie członek bytuje we własnej postaci tyle lat, ile przeżył na ziemi, a następnie *zaczyna* się zmniejszać, by w końcu przybrać formę robaka i wreszcie zniknąć całkowicie. Życie zmarłych ludzi w dolnych rejonach kosmosu przypomina czasem to, które było ich udziałem na ziemi. Częściej jednak podkreśla się większe lub mniejsze różnice w warunkach ziemskiej egzystencji z jednej strony i pośmiertnej -z drugiej; zmarłym wiedzie się w dolnym świecie (znacznie) lepiej lub (*znacznie*) gorzej niż na ziemi (przebywają w jasnej, zawsze szczęśliwej krainie lub przeciwnie - w wiecznym mroku, milczeniu, lodowatym zimnie lub nieznośnym żarze), dolny świat jest odwrotnością ziemskiego (ludzie chodzą „do góry nogami”), w dolnym świecie inna jest fauna (w podziemnych rzekach żyją ryby nie znane gdzie indziej, a ze zwierząt żyje tylko mamut) itp.

Niektóre koncepcje łączą w spójną całość losy istot żyjących oraz ich otoczenia na wszystkich trzech poziomach kosmosu. Według wyobrażeń chantyjskich, mieszkańcy nieba i podziemia żyją tak jak ludzie na ziemi, ale śmierć w górnym świecie oznacza narodziny w środkowym, a śmierć w środkowym, narodziny w dolnym; to, co jest tu martwe, tam jest żywe, to, co tu okaleczone czy popsute, tam jest całe, nie uszkodzone, kiedy tu świeci słońce, tam księżyc itd.

Zdarza się, że zaświaty wiązane są przede wszystkim, jeśli nie wyłącznie, z określoną stroną świata. I tak np. w mitologii węgierskiej raj rządzony przez Królową Nimf leży na zachodzie, natomiast wschód i północ to domena zła, gdzie w okolicy ponurej, górzystej i niebezpiecznej panuje potworny Smok, będący uosobieniem niekorzystnych zjawisk atmosferycznych, przy czym obydwie te mityczne krainy znajdują się właściwie na tym samym poziomie -w koronie -> kosmicznego drzewa, czyli w -> niebie. W jeszcze większym stopniu dotyczy to fińskich zaświatów - Hiitola, a zwłaszcza ->Pohjola lokalizowane są po prostu na północy.

* # *

oś, wokół której obracają się gwiazdy. Z kolei dusze przebywające już w zaświatach podróżują na Ziemię po promieniach Słońca. Jednak najczęściej rolę mostu prowadzącego w zaświaty pełni Droga Mleczna w nocy i tęcza w dzień. Słowianie widzą w Drodze Mlecznej Drogę Dusz lub Drogę Wojska (niebieskiego), wyspany gwiazdny pyłem szlak prowadzący dusze zmarłych do bram niebiańskich. Pogańskie obrządku pogrzebowe (być może skażone wpływami wareskimi) obejmowały złożenie zmarłego w specjalnie zbudowanej łodzi, którą podpalano, by uniosła duszę zmarłego do zamorskiej (symbolika łodzi zmarłych) lub niebiańskiej (symbolika ognia) krainy.

Kosmologie ugrofińskie wyróżniają we wszechświecie trzy podstawowe jego części - ziemię, niebo i podziemie, połączone *axis mundi* w postaci kosmicznego drzewa (sosny, dębu, gruszy, brzozy rosnącej na górze) lub słupa, drabiny, góry. Czasem jest mowa jedynie o otworach w niebie i w ziemi, które łączą wspomniane trzy światy leżące jeden na drugim.

Niebo, w którym przebywają najczęściej łaskawe dla ludzi istoty boskie i dobre duchy z gromowładnym bóstwem na czele, jest zwykle wielowarstwowe. Według kosmogonicznego mitu ludu Kornii, kiedy Jen (główny, dobry bóg) uczynił niebo, Omol (przeciwnik Jena, uosobienie zła) stworzył drugie niebo, wówczas Jen stworzył trzecie, a Omol czwarte itd., aż powstało siedem nieb, każde w innym kolorze tęczy. Ślad idei siedmiu niebios zachował się też w mitologii mordwińskiej (erzańskie) w postaci siedmiu niebiańskich spichrzów boga Niszke, a także w mitologii węgierskiej. Według tej ostatniej, ->drzewo kosmiczne, strzeżone przez olbrzymiego ptaka (orła) i podtrzymujące niebo, ma czasem siedem konarów, na których znajdują się siedziby istot solarnych, lunarnych i atmosferycznych: na najwyższej gałęzi - dom Słońca i jego matki, na nieco niższej - dom Księżyca i jego matki, a na gałęziach bliżej nie określonych - dom matki wiatrów. Według kosmogonii Wogułów (Mansów), dobry i zły demiurg -jak w micie Kornii - rywalizują ze sobą, w wyniku czego powstaje dziewięć nieb, jedno wyższe od drugiego. Ale u syberyjskich Ugrów może też ich być tylko trzy; wówczas są zwykle związane z trzema pokoleniami niebian.

Na ziemi mieszkają, poza żywymi ludźmi, zarówno dobre, jak i złe istoty nadludzkie. Zmarli przebywają tu tylko okresowo, wyjąwszy wnętrza gór, które jednak, wraz z wyróżnionymi miejscami pod dnem jezior (-> Saivaimo), zaliczane są raczej do dolnych rejonów kosmosu.

W mitologii węgierskiej znajdujemy wiele wątków pochodzących ze starych eurazjatyckich wierzeń. Przede wszystkim powraca motyw kradzieży i odzyskania słońca, szamańskich inicjacji w fantastycznych zaświatach i przekonań o istnieniu Drzewa Sięgającego Nieba (-> Egig Ero Fa), dualistycznej wizji walki światła z ciemnością, turańskich legend o poszukiwaniu cudownych rumaków, dalekowschodnich wyobrażeń smoków jako władców żywiołów zmieniających dowolnie kształty i podań o cudownej krainie Zachodu (->Tunderorszag), która łączy w sobie elementy przyniesione ze wschodu z zachodnim celtyckim wyobrażeniem wyspy szczęścia (-> Avalon). Tradycyjny węgierski obraz świata (-> Egig Ero Fa, -> Ópe-rencias Tenger) przedstawia ziemię jako lekko wypukłą tarczę otoczoną pasmem Żelaznych Gór i obręczą oceanu. Pośrodku tej tarczy wyrasta olbrzymie drzewo, które sięga sporządzonego ze złota sklepienia i, wybijając w nim otwór, dochodzi do siedziby Boga Węgrów (Magyar Isten).

Węgierska mitologia obfituje w cudowne krainy fantastyczne. Wspomniane wyżej drzewo jest nie tylko osią świata, ale też ogromnym super-kontynentem, gdyż każdy jego liść stanowi całą fantastyczną krainę (-> Tunderorszag, -> Sarkanyorszag). Inne zaświatowe krainy znajdują się w podziemnym, niższym świecie (np. -> Peneszorszag, -> Kaszaföld). Nawet w średnim świecie, czyli domenie żywych, nie brak obszarów fantastycznych, jak Kraina Gryfów czy Kraina Olbrzymów. Prawie wszystkie węgierskie zaświaty były niegdyś w czasach pogańskich miejscem pobytu zmarłych lub poległych, lecz są one również świadectwem dawnych inicjacji szamańskich. Do ciekawszych należy (pominięte w naszym opracowaniu) piekło (węg. *Pokoi*), które jest nie tyle miejscem dręczenia grzeszników, ile raczej obrazem przeróżnych ziemskich pokus, które mają odciągnąć bohaterów od wyznaczonych im zadań i złamać w nich wiarę w tradycyjne wartości.

* * *

Obszar Syberii i Wielkiego Stepu tradycyjnie kojarzony jest z szamanizmem. Szamańskie modele kosmosu różnią się nie tylko w zależności od kultury, ale też każdy z szamanów stara się skonstruować własną mapę zaświatów, którą wykorzystuje w swoich podróżach. Jedną z podstawowych cech szamanizmu jest przekonanie, że dostępna zmysłami rzeczywistość nas otaczająca ma swoją ukrytą, duchową stronę, do której postrzegania niezbędne jest przekształcenie zmysłów w procesie inicjacji szamańskiej. „Tamten świat” przerasta ziemską rzeczywistość i rządzi nią, jest opisywany w kategoriach

inwersji, odbicia lustrzanego, niekompletności, przeciwstawienia „temu światu”. I tak duchy są mańkutami, mają serce po prawej stronie, wątrobę po lewej, usta w miejscu odbytu, mają postać szkieletów, które dopiero po wyjściu na powierzchnię ziemi obrastają mięsem, chodzą do góry nogami lub tyłem (ich stopy zwrócone są w tył), żywią się tym, co dla nas stanowi nieczystość, albo jedynie „zapachem” potraw, śpią w dzień, wędrują w nocy, w nocy świeci u nich Słońce, w dzień Księżyc, jeżdżą na szczurach, hodują mamuty i niedźwiedzie. Ich język jest odwróceniem naszego, słowo „tak” znaczy u nich „nie” i odwrotnie. Nic dziwnego więc, że doskonałym narzędziem do kontaktów z zaświatami jest zwierciadło albo kryształ górski.

Stałą zasadą kosmologii szamanistycznej jest też podział kosmosu na trzy sfery: ->• górny świat utożsamiany z niebem, -> dolny świat z podziemiami i dnem wodnej otchłani oraz domena człowieka -> środkowy świat, który powstał, by zająć pośrednie miejsce między tamtymi antagonistycznymi sferami. Każda ze sfer zaświatów jest zwykle wielopoziomowa, a dostęp do kolejnych poziomów coraz trudniejszy. Struktura ich jest w dużym stopniu symetryczna, np. tronującemu w najwyższym niebie władcy dobrych bóstw (u Jakutów Uriing Ajyy tojon, rządzący „białymi” duchami *ajyy*) odpowiada umieszczony w najgłębszej otchłani władca demonów (jakucki Arsan Duołaj, głowa „czarnych” *abaasy*). Jedne z pierwiastków duchowych odchodzą po śmierci do dolnego, inne do górnego świata, są też takie, które pozostają w środkowym.

Jednak najważniejsze w szamanizmie syberyjskim jest przekonanie o zasadniczej jedności tak podzielonego kosmosu. Świat stanowi bowiem jedną całość, podobną do żyjącego organizmu, posiadającą własną duszę, którą jest Najwyższa Istota. Dla Czukczów Stwórca Tenamtongyn jest rodzajem takiej duszy wszechświata, zamiennie określanym jako Niargynen, czyli „Świat” lub „Duch wszechświata”. Tę organiczną wersję kosmologii symbolizuje też koncepcja centrum, środka świata utożsamianego także z tronem, na którym zasiada Najwyższa Istota. Sfery kosmosu objawiają strukturę mandaliczną, każda z nich ma swoje centrum, dla nieba jest to zwykle Gwiazda Polarna, dla dolnego świata wąskie przejście łączące go z naszym światem. Centra te stają się punktami przecięcia z pozostałymi sferami, umożliwiając komunikację między nimi, co prowadzi do koncepcji *axis mundi*, -> osi kosmicznej łączącej cały kosmos i będącej środkiem przemieszczania się duchów. Osią tą może być -> drzewo kosmiczne, na Syberii zwykle brzoza, modrzew, jodła, cedr. Jego korzenie tkwią w dolnym świecie, pień przechodzi przez nasz świat, natomiast korona sięga niebios, a poszczególne konary odpowiadają poziomom każdego ze światów. Obrazu dopełniają mityczne zwierzęta: na szczycie orzeł, który jest pta-

kiem szamańskim i nosicielem mocy i posłań stwórcy na Ziemię, a u korzeni kojarzony ze śmiercią i rozkładem smok bądź wąż. Czasami pojawiają się dwa symetryczne drzewa (osobno dla dolnego i górnego świata), czasami każdy ród ma własne drzewo rodowe służące do przemieszczania się w zaświaty duszom i szamanom z niego pochodzącym. Na Syberii rozpowszechniona jest również koncepcja góry kosmicznej, w rodzaju mongolskiej Sumeru, Żelaznej Góry Ałtajczyków czy Pal Niwchów (por. Obi-Obi: -> Bullimach). Góra taka jest także wielopoziomowa, jej wierzchołek dotyka nieba i stanowi siedzibę stwórcy, podczas gdy u jej korzeni mieści się państwo zmarłych. Wreszcie istotnym symbolem jest motyw Rzeki Duszy (-> Mumongi Chokto Bira), płynącej przez wszystkie poziomy świata i powracającej do swych źródeł, zapładniającej cały świat przenoszonymi duchami. Jej widzialną na niebie częścią jest Droga Mleczna. Wszystkie postacie *axis mundi* mają też swój odpowiednik w mikrokosmosie ludzkiego ciała; jest nim kręgosłup, często przedstawiany na szamańskich kostiumach, stanowiący oś, od której rozpoczyna się odradzanie ciała. Symbole te są stosowane zamiennie, m.in. dlatego nie sposób przedstawić zaświatów jednoznacznie w formie graficznej, diagramy rysowane przez szamanów na membranach bębnow stanowią jedynie schematy funkcjonalne. Wreszcie warto też stwierdzić, że wiele z mitologii syberyjskich opisuje nagłe zerwanie komunikacji pomiędzy poziomami kosmosu. W pierwotnych rajszych czasach wszystkie sfery kosmosu pokrywały się, ludzie mieli bezpośredni kontakt z siłami sakralnymi. Kiedy jednak moce te zaczęto wykorzystywać do złych celów, komunikacja w tej postaci została zerwana i odtąd pozostała jedynie trudno dostępna oś kosmiczna, wymagająca znajomości sztuki szamańskiej lub śmierci ciała.

* * *

Odrębność świata i zaświatów nie jest tak wyraźna w spekulacji indyjskich tradycji filozoficzno-religijnych. Wszędzie tam, gdzie modelem świata jest psychokosmos, a świadomość jest pierwotnym tworzywem świata, mamy do czynienia z wieloma poziomami bytu, wyróżnionymi obszarami, które mogą nawzajem przenikać się i nakładać. Przynajmniej dwa terminy sanskryckie o różnorodnych konotacjach zwykle oznaczają „świat”, pojęcie funkcjonujące w naszej kulturze już w pewnym zakresie znaczeniowym. Najczęściej tłumaczone jako „świat” sanskr. loka jest raczej wydzielonym miejscem, wyróżnioną przestrzenią lub obszarem, sferą bądź poziomem bytu. Tak rozumiany „świat” powstaje w wyniku przekształce-

nią amorficznej przestrzeni, w procesie koncentracji bądź za pomocą rytualnego gestu, w przestrzeń świętą- stąd już krok do rozumienia loka jako jedynie relatywnie trwałej struktury, wydzielonego obszaru lub sposobu uporządkowania przestrzeni. Tak rozumiane loka jest słusznie postrzegane przez religioznawców, takich jak J. Gonda (1996) czy G. van der Leeuw (1997), jako bezpieczna lub oswojona przestrzeń, miejsce spoczynku. Charakterystyczną cechą tych „światów-nieświatów” jest ekwiwalencja na poziomie makro- i mikrokosmicznym. Różnorodne światy istnieją jednocześnie jako obszary kosmiczne i obszary umiejscawiane w częściach ludzkiego ciała, w szczególności w jego mistycznym wymiar/e (np. siedem światów i siedem czakr). W efekcie możliwe są pwdróże i tranzyty w tak pojmowanej czasoprzestrzeni oraz partycypacja (czasowa lub całkowita) na różnorodnych poziomach bytu. Termin partycypacja (salokya) jest tu terminem kluczowym, a tantryczne i jogiczne metody umożliwiają tę partycypację, swoiście rozumiane „odwiedziny zaświatów”. W literaturze religijnej częściej pojawia się podział na „ten świat” (imarhloka) i „tamten najwyższy świat” (paramaloka), pojmowany niejako zaświat, ale raczej jako świat prawdziwy, istotny. Buddyjskie pojęcia, takie jak lokottara („poza-światowość”) czy nirwana („wygaśnięcie”), są doskonałymi przykładami tej intuicji.

Innym terminem występującym na określenie świata jest bhuwana. Jest to pojęcie związane z ziemią (*bhu*) i lepiej niż termin loka oddaje intuicję „tego świata” czy też „świata doczesności”. W literaturze zamiennie pojawia się np. określenie Jamabhuwana oraz Jamaloka odnoszące się do królestwa śmierci (-> Jamy królestwo), wskazując na pewną „płynność” omawianych przestrzeni.

Procesowy charakter tranzytu pomiędzy światami dodatkowo podkreśla koncepcja „przestrzeni pośredniej”, swoiście rozumianego „między-bytu” (np. buddyjska koncepcja bardo), w której istota znajduje się jak gdyby w czasowym i przestrzennym zawieszeniu pomiędzy światami (-> światy/ stany przejścia). Z jednych światów można powrócić, a inne są obszarem bez powrotu (np. wewnętrzna sfera -> Śripury). Poza tym światy przenikają się swobodnie; i tak np. w „tym świecie” istnieją „czyste” miejsca czy też obszary (*punya-loka*) należące częściowo do tego, częściowo do niebiańskiego świata (-> Śambhala).

W opisywanym typie spekulacji mamy do czynienia z całym skomplikowanym systemem światów, hierarchicznie ułożonych na kształt gigantycznego wielopoziomowego parasola. Światy zgrupowane są wokół kosmicznej osi (-> Meru) i stanowią najczęściej system trójświatów (-> triloka), siedmioświatów (-> saptaloka, -> loka) lub tysiąćświatów (-> bud-

dakszetra). Przechodzenie pomiędzy tymi światami może następować automatycznie - w wyniku praw karmana, jako skutek odrodzenia, przybrania nowej formy życia - lub świadomie, poprzez przekształcenie świadomości i wejście w taki stan świadomości, którego obiektywnym korelatem jest któryś ze światów. W tym sensie światy medytacyjne są pełnoprawnymi światami i mogą być rozumiane jako zaświaty.

Charakterystyczną cechą tych wszystkich wyróżnionych światów jest ich kulistość bądź kolistość. Każdy świat jest kosmosem, uporządkowaną i zorientowaną ku centrum mandalą (*mandala* - krąg, zamknięta przestrzeń). Kosmos hinduistyczny i dżinijski zamyka obręcz gór Lokaloka (-> saptalo-ka), podobnie jak świat buddyjski ogranicza żelazna ściana gór (-> czakrawala). W uporządkowanych światach znajdują się wyróżnione miejsca mocy (święte góry, rzeki, jeziora, miasta, pałace, komnaty itp.), których rozmieszczenie ujawnia sakralną strukturę mistycznego diagramu medytacyjnego (*yantra*).

Jednym z pojęć, które są istotne dla zrozumienia indyjskiej koncepcji zaświatów, jest sansara („potok życia” bądź wcieleń). W religiach indyjskich, zarówno uznających, jak i odrzucających autorytet wed, powszechne jest przekonanie o prawie karmana - przyczynie śmierci i narodzin, prawie odpłaty za uczynki popełnione we wszystkich wcieleniach. W najstarszej z wed, *Rigwedzie*, grzesznicy idą na zatracenie, sprawiedliwi osiągają wieczne szczęście. Dopiero późniejsza od *Wiedzy Hymnów (Rigwedy) Athar-waweda (Wiedza Zaklęć)* zawiera hymn-prośbę do zmarłych ojców, by powrócili na ziemię w potomstwie. W tekstach zwanych brahmanami taka możliwość pojawia się częściej. Koncepcja sansary pojawia się później, w upanisadach, i wiąże się z koncepcją karmana. Nawet dobre uczynki nie mogą wyzwolić człowieka od ponownych narodzin, dają jedynie lepsze warunki w kolejnym życiu. Soteriologia hinduizmu (w jego różnych odmianach), buddyzmu i dżinizmu sprowadza się do wyzwolenia z koła wcieleń - mokszy.

W *Garudapuranie* znajdujemy długą listę grzechów i pozycji, jakie grzesznicy zajmą w przyszłym życiu, będącym karą za uczynki poprzedniego życia, wypełnieniem prawa karmana. Po przejściu mąk piekielno-czyścicowych, z wyroku Jamy, władcy podziemnej krainy, grzesznicy stają się bytami nieożywionymi: drzewami, krzakami, trawą, górą, i pozostają w wielkiej niewiedzy co do swego losu. Później mogą być robakami, ptakami czy większymi zwierzętami. Wyżej stoją ci, którzy mogą urodzić się ludźmi, jednak dotkniętymi kalectwem czy chorobą. Za swoje grzechy cierpią ślepotę, trąd czy inne nieuleczalne choroby. Rodzą się z matek spoza kast lub z kast najniższych. Lista grzechów i chorób-kar jest długa.

@@@

Wstęp

Wszyscy wnoszą się w kole wcieleń, równoważąc dobre i złe uczynki, by wreszcie urodzić się w ludzkim ciele, ze związku mężczyzny i kobiety, cierpiąc od poczęcia przez narodziny i życie aż do śmierci i ponownych narodzin. W kolejnych etapach tej drogi znajdują się miejsca kar (-»Naraka) z rozlicznymi „specjalistycznymi” piekłami, ale też i miejsca odpoczynku, światy - loka - rządzone przez różne bóstwa. Ich liczba, charakter i funkcje zmieniały się wraz z rozwojem religii, coraz częściej stawały się miejscem męki czy, jak w przypadku królestwa Jamy (-»Jamy królestwo), ewoluowały od krainy przodków po miejsce sądu nad zmarłymi.

Swymi czynami i ofiarami człowiek sam zasiewa swe „nasienie” w innych światach. *Śatapathabrahmana* mówi, że człowiek rodzi się w świecie (loka) stworzonym przez siebie. Tamże przeciwstawia się świat zła światu dobra i zdrowia (sukrita). Można do niego dojść przez swe uczynki za życia, ale nie przez ofiary składane po śmierci człowieka przez jego bliskich. Przez ofiarę dla wszystkich bóstw można przenieść się do trzech światów i stać się nimi (czyli kosmosem), podbijając Aświnów rządzących ziemią, Saraswati panującą w przestworzach oraz Indrę - króla nieba.

W upanisadach czytamy, że świadomość boskości duszy jednostkowej, atmana, jest kluczem do poruszania się po wszystkich światach. Ten, kto osiągnie świadomość równości pomiędzy atmanem, duszą jednostkową, i brahmanem, duszą absolutną, jest wolny i porusza się po wszystkich światach. Człowiek, który oczyści swój umysł, osiąga to, czego pragnie, buduje most do pełni życia i szczęścia poza śmiercią, w wyzwoleniu.

Miejsce sprawowania wedyjskiej ofiary, poprzez boski ogień, jest według *Śatapathabrahmany* pępkiem świata, jego osią, po której można się przemieszczać do innych światów, czy wreszcie źródłem życia i bezpieczeństwa, bramą do królestwa Jamy.

Atharwaweda mówi o trzech porcjach ryżu gotowanego i ofiarowywanego zmarłym na drogę do trzech niebiańskich światów. W upanisadach słowo loka ma podwójny sens - światów niebiańskich osiąganym przez rytuał oraz sfer medytacji osiąganym przez umysł.

Według późniejszych szkół filozoficznych, ani loka, ani swarga nie są miejscami w sensie fizycznym. Swarga jest dla nich nagrodą za czyny religijne, przepisane przez święte księgi, stanem stężonego szczęścia i błogości, celem wszystkich ludzi.

Wisnuizm odrzuca termin loka dla określenia nieba Wisznu - Wa-ikuntha albo Wisznupada - niezwycięzonego, wiecznego, nieprzeniknionego nawet dla bogów, gdzie Wisznu objawia swoją transcendencję, gdzie spotykają się jego boskie małżonki oraz dusze tych, którzy osiągnęli wyzwolenie. W przeciwieństwie do światów (loka) i piekieł, Waikuntha jest

@@@____ _ Wstęp

stanem przebywania boskiej mocy. Ziemska Goloka (Kraina Krów) - Wrin-dawana - gdzie przebywał Kriszna, jest identyczna z niebiańską Goloka.

Według jednej z interpretacji, swarga to „droga do światła”, jednak światło oznacza tu również stan czystości. Swarga nie jest identyczna z -> Pi-triloką. Można do niej dojść przez konkretny ryt, hymn, ofiarę, jako że ofiara sama dokonuje się w przestrzeni świętej.

Dżinizm, jako religia indyjska, charakteryzuje się pewnymi wspólnymi z hinduizmem i buddyzmem cechami. Idei trójdzielności wszechświata towarzyszy jednak oryginalny podział przestrzeni na światową (lokakaśa) i nieświatową (alokakaśa). W świecie form istnieją trzy sfery: wyższa zamieszkała przez byty niebiańskie, środkowa, w której mieszkają ludzie i inne stworzenia, oraz dolna, w której mieszczą się piekła. Często przedstawiane są one jako wyobrażenie stojącego człowieka, którego głowa to ów świat niebiański, tułów to ziemia, nogi zaś to obszary piekieł.

Poza tymi światami rozciąga się wieczna, pozbawiona formy i ruchu przestrzeń (akaśa), w której nie ma żadnych stworzeń. Nazywa się ją nie-światem, bo nie istnieje w niej żadne tworzywo tego świata. Można tam dotrzeć tylko poprzez absolutne poznanie. Celem życia jest nie wzniesienie się do wyższego świata, lecz wyrwanie się do aloki, świata poza światem i poza istnieniem.

* * *

Koreańskie mity kosmogoniczne nie tworzą spójnego systemu, ani -uzupełnione innymi wątkami - nie dają konsekwentnego opisu całości wszechświata. Na trzech poziomach kosmosu (w niebie, na ziemi oraz na poziomie najniższym, czyli w podziemiu i pod wodą) jest wiele wyróżnionych przestrzeni, ale wzmianki o nich są zazwyczaj bardzo skąpe. Dotyczy to m.in. lokalizacji owych miejsc; często jedyną źródłową wskazówkę stanowi określenie poziomu kosmosu i/lub strony świata.

Z poszczególnymi stronami świata łączone są w Korei w charakterze symbolicznych oznaczeń przede wszystkim określone barwy i zwierzęta. Symbolika ta zdradza chińską proveniencję; strony wsch. strzeże seledynowy smok, zach. - biały tygrys, półn. - wężozółw (kolorem północy jest czerń), płd. - czerwony feniks. Kolor żółty symbolizuje centrum kosmosu. Ponadto z każdą z czterech stron kojarzy się jednego z pięciu smoczycich władców (piątego ze środkiem świata) oraz jakąś górę lub górskie pasmo.

W całej Korei z dawien dawna czczono góry, szczególnie pięć łańcuchów górskich: położone na wschodzie Góry Diamentowe, tj. Kymgang-

san, na południu - Dzirisan, na zachodzie - Songaksan, na północy — Dzang-beksan, w centrum - Samgaksan. Istniał też szeroko rozpowszechniony kult pojedynczych szczytów, zwłaszcza trzech: Pektusanu, Dzirisanu, Hallasa-nu. W mitach także ważną rolę odgrywają góry, niekiedy wymienione z nazwy i mające swe odpowiedniki w rzeczywistości. Mimo bogactwa wyróżnionych gór, określanych niekiedy nawet mianem „głównych” - a może raczej dlatego — trudno wskazać w koreańskiej mitologii *axis mundi* w postaci góry. Według jednego z mitów stanowiło to problem nawet dla samego Hwanina (tj. Hananima), niebiańskiego władcy świata. Gdy jego syn imieniem Hwanung zapragnął zejść na ziemię, Hwanin rozważał, która z gór nadaje się najlepiej na miejsce owego zdarzenia. Wreszcie spośród trzech wielkich górskich pasm wybrał Thebeksan (Mjohjansan w Korei Północnej), a ściślej: szczyt Thebek z rosnącą na nim czarną brzozą. Hwanung zstąpił nań i nazwał to miejsce Sinsi („Boskie Miasto”), a sam przyjął miano Hwanung Czhonwang („Niebiański Król Hwanung”). Jednakże w wielu mitach inne góry są wyróżnione w podobny sposób. W Korei istniał ponadto kult drzew, zwłaszcza starych i wielkich, co zapewne pozostaje w związku z wyobrażeniem osi kosmicznej w postaci drzewa. Wiadomo też, że rolę *axis mundi* pełnił słup wspierający niebo, podtrzymywany przez olbrzymy.

Koreańczycy wierzyli, że w górnym świecie przebywają, niekiedy we wspaniałych pałacach, niebiańskie bóstwa z Hananimem („Władcą Niebios”) na czele, a także duchy, na ogół dobre, i dusze zmarłych ludzi. Czasem górny świat jest w mitach określany mianem niebiańskiego państwa, choć właściwie koreańskie niebo składało się z wielu krain, z których każda miała swojego władcę. Zwykle wiązano z nim takie pojęcia jak jasność, piękno i szczęście (-> Sondosan), ale mogły być też waloryzowane negatywnie (-> Kamak nara).

Według koreańskiej kosmologii, na ziemi przebywają- oprócz żywych ludzi i zwierząt - liczne duchy, dobre i złe. Duchom uosabiającym zjawiska przyrody przewodzi Sansin („Bóstwo Gór”). Wśród innych kategorii istot zamieszkujących ludzki świat znaczącą grupę stanowią dusze zmarłych. Koreańczycy wierzyli, że gdy człowiek umiera, jego dusza przenosi się wprawdzie do innego świata, ale może czasem powrócić na ziemię i -w zależności od rodzaju śmierci (okoliczności, w jakich dany człowiek zginął) - staje się duchem dobrym lub złym. Wierzano też, że w dalekich stronach istnieją różne, inaczej żyjące istoty. Gdzieś na Morzu Wschodnim, a raczej na wyspach Wschodniego Morza, leży dziwny kraj, zamieszkały tylko przez kobiety. Jeśli któraś pragnie mieć dziecko, zagląda do studni i dzięki temu zostaje matką kolejnej dziewczynki.

@@@ Wstęp

W dolnym świecie znajduje się podziemne państwo (czasem jest mowa o podziemnym pałacu) i liczne podwodne krainy. Pod ziemią przebywają dusze zmarłych oraz duchy sprawujące nad nimi władzę, zazwyczaj złe. Ma tu także swoją siedzibę jeden z pięciu smoczycich władców, strzegący ukrytych w ziemi skarbów. Pozostałe cztery główne smoki mieszkają w pałacach na dnie mórz, każdy w innej stronie świata. Smoki te oraz podlegające im różnego rodzaju smocze istoty przebywają również na innych poziomach kosmosu, często tocząc ze sobą walki, które powodują gwałtowne przemiany w przyrodzie oraz w społecznym i politycznym życiu ludzi. Mniej gwałtowne zmiany mogą być po prostu konsekwencją ruchów smoczego ciała. Przyływy lub odpływy np. powstają, gdy smok wpełza do groty będącej jego siedzibą albo kiedy z niej wypęza. Pod wodą, w rozmaitych akwenach mieszkają też topielcy. Pragnąc powrócić na ziemię, wciągają do wody żywych ludzi, gdyż tylko w ten sposób mogą opuścić podwodne siedziby i zaznać spokoju w ludzkim świecie.

* * #

Australijska mitologia ani sztuka nie odbijają powszechnego szama-nistycznego schematu trzech światów, dolnej krainy duchów, środkowej siedziby ludzi i niebiańskiego domu bóstw, połączonych drzewem kosmicznym jako *axis mundi*. Z reguły mity australijskie koncentrują się wokół ziemi, rozumianej jako cały świat ograniczony jedynie plemiennymi granicami. Niebo jest głównie ziemią dla gwiazd, którymi są zbiegli z ziemi ludzie. Rzadkością są niebiańskie krainy bogów, w rodzaju -> Bullimach Baiamego. Droga Mleczna jest z reguły uważana za strumień, rzekę pełną głazów odbijających się w jej wodach, lecz jest to też Rzeka Zmarłych, Rzeka Dusz, do której wracają dusze zmarłych, jest także niebiańskim odpowiednikiem Tęczowego Węża, bóstwa aborygenów, które odgrywa główną rolę w zmianach pogody, przekazuje mocy oraz cyrkulacji dusz i jest uniwersalnym symbolem mocy i płodności.

Dla Australijczyków podstawowym nośnikiem sakralności jest otoczenie, terytorium plemienia, klanu czy rodziny. W Australii centralnej każdy członek plemienia ma swój *nanja*, obiekt totemiczny mieszczący się w centrum totemicznym (*oknanikilld*) w postaci drzewa, skały lub zbiornika wodnego (*billaboongu*), gdzie dawny przodek zostawił swoją część duchową, zanim zagłębił się w ziemię. Duchy zmarłych nawiedzają swoje centra, póki nie wcieli się w łono kobiety należącej do ich klanu, aby dostąpić tym samym reinkarnacji. Centra totemiczne, zwane też centrami rozmnożenia,

mogą być miejscem spotkania przodków w mitycznym Czasie Snu, ich działań, a przede wszystkim miejscem, gdzie następuje przejście przodka do Czasu Snu poprzez zjednoczenie z ziemią lub odejście na niebo. Według mitów australijskich, przodkowie, wędrując przez tereny swych plemion, rozrzucali po nich duchy-zarodki, tym samym czyniąc płodnym swe terytorium. Tym, kto w największym stopniu troszczył się o rozprzestrzenianie zarodków, był Tęczowy Wąż, zapładniający Boginię-Matkę Kuna-pipi, dlatego jest on przez aborygenów uznawany także za opiekuna dusz po śmierci. Żyje on przede wszystkim w wodzie, która na suchych terenach Australii jest *sacrum*, napojem życia *sensu stricto*, dlatego centrami totemicznymi są przede wszystkim wodopoje.

Według aborygenów, zapłodnienie jest procesem wkroczenia ducha--zarodka z lokalnego centrum totemicznego do łona kobiety, wybranej przez Tęczowego Węża, przodków totemicznych bądź przez sam zarodek. Akt płciowy nie jest do tego konieczny, choć duchy preferują kobiety zamężne. Z kolei duch zmarłego powraca do swego lokalnego centrum i tam oczekuje ponownego wcielenia, do którego może dojść dopiero po zakończeniu okresu żałoby i ceremonii odsyłających ducha z miejsca zamieszkania oraz po rozkładzie zwłok. Dusza powinna zostać pochłonięta przez Tęczowego Węża, który oczyszcza ją pierwiastków ziemskich. Aborygeni wierzą, że Tęczowy Wąż płynie za trumną i co jakiś czas próbuje smaku wody. Kiedy ostatecznie woda staje się świeża, wówczas połyka trumnę i zwłoki, pozbawione ziemskiego nalotu, czyli sprowadzone do czystego stanu duchowego. We wnętrzu Węża lub w wodach Morza Pamięci dusze regenerują się jako część mocy totemicznej *djang*.

Centrum totemiczne jest rozumiane jako *axis mundi*, pomost pomiędzy tym a tamtym światem. Niebiańskie czy podwodne krainy zmarłych w rodzaju -> Wyrrewarre czy -> Bralgu i Badu są jedynie symbolicznym omówieniem koncepcji centrum totemicznego.

Koncepcje mikronezyjskie i polinezyjskie dotyczące struktury i funkcji poszczególnych sfer kosmosu pokrywają się, wykazują też wiele wspólnego z niektórymi wierzeniami melanezyjskimi. Na Polinezji istnieje wizja kosmosu jako żywego, działającego, przepełnionego *sacrum* i ustrukturyzowanego przez nie organizmu, który jest zarazem wzorem dla porządku społecznego. Niebo (-> Rang) jest mężczyzną, a Ziemia (*Papa*) kobietą i ich płeć warunkuje dwoistość płci człowieka. Struktura nieba, jego centra kultowe i krainy zmarłych wyznaczają swoje ziemskie odpowiedniki w postaci świątyń i okręgów klanowych. Dualizm przestrzeni morskiej i lądowej staje się początkiem podziału świata, a potem każdej wyspy (gdzie zawsze wyróżnia się interior i wybrzeże morskie). Ciała niebieskie, takie jak:

Słońce, Księżyc, gwiazdy, a także tęcza, pełnią rolę pośredników towarzyszących przechodzeniu z porządku ludzkiego do boskiego.

Tym, co decyduje o organizacji i funkcjonowaniu kosmosu, jest moc *mana*. Jej źródło tkwi w każdym centrum, skąd za pośrednictwem bogów i herosów rozchodzi się na resztę świata. Ponieważ *mana* jest nierównomiernie rozłożona we wszechświecie, przeto w celu kontaktu z mocą niezbędne są podróże, w mitach polinezyjskich ujmowane jako droga inicjacji. Szczególnie istotne dla Polinezyjczyków żeglowanie i podróże morskie wywarły istotny wpływ na ich system religijny, zwłaszcza na wizję przestrzeni. Kosmos jest ujmowany w kategoriach rejsu, powstawanie wysp jest ich wyławianiem, wyprawa dalekomorska - odwiedzinami zaświatów, a ludzie pośredniczący w kontaktach z bogami (media) nieprzypadkowo zwani są łodziami bogów. Każda podróż jest w istocie podróżą do świata bogów. Taką samą podróż człowiek odbywa po śmierci.

Efektem takiej wizji jest rozmycie lokalizacji krainy zmarłych. Z jednej strony Polinezyjczycy rozróżniają między niebem (Rangi), podziemiami identyfikowanymi z chaosem pierwotnym (-> Po) oraz lokowaną „za morzem” Wyspą Bogów (Motu Tapu) bądź krainą przodków -> Hawaiki. Z drugiej - często do krainy zmarłych prowadzą trzy drogi: morska, podziemna i podwodna. Płynąc na zachód, też można dostać się do nieba. Oś kosmiczna prowadzi zarówno do podziemi, jak i do Hawaiki, a sama Hawaiki jest raz ziemią przodków, raz podziemiami. Podobna niepewność co do lokalizacji dotyczy trobriandzkiej wyspy zmarłych Tummy. W mitach wędrówki w zaświaty spotykamy więc, niezależnie od lokalizacji, te same schematy mityczne: *axis mundi*: drzewo, trzcinę, lianę, gałązkę lub łódź duchów (*vaka atua*), łowiących dusze na wędkę; wąską ścieżkę, przesmyk podziemny, jaskinię, parę strażników/szczęk/skał rozgniatających przechodzące duchy; wiatr unoszący duszę jako „oddech podziemi”; przewodników: boginię księżycy Hinę, promienie Słońca, ryby bądź ptaki posłane przez bogów (zwłaszcza wieloryb i gołąb *rupe*)| ślepą staruchę Kui/Uli wskazującą tym, którzy pomyślnie przeszli test, dalszą drogę; wreszcie wodę życia dającą nieśmiertelność, przebóstwiającą duszę, włączającą w poczet przodków, prawowitych mieszkańców zaświatów.

Zaświaty melanezyjskie typu ->Oroi czy ->Mburotu są, nawet w warstwie językowej, wzorowane na polinezyjskich. Trobriandczycy wierzą w swoistą wyspę zmarłych Tummę, która jest zarazem realnie istniejącą wyspą na północnym zachodzie. Mimo to mity twierdzą, że przybyli z Tummy przodkowie poszczególnych klanów wyłonili się spod ziemi, czasami też mówi się, że Tuma położona jest pod wodą. Na Nowej Gwinei mamy jednak do czynienia z nieco innymi przedstawieniami, dominuje bowiem prze-

konanie, że duchy zmarłych pozostają na ziemi i współuczestniczą w życiu rodzinnej wioski. Na obszarze Highlandu wyodrębnia się kategorię dobroczynnych przodków przeciwstawianych groźnym duchom zmarłych niedawno, natomiast na wybrzeżu to właśnie zmarli są uważani za dobrych.

Trudno mówić o kosmologii Czarnej Afryki inaczej niż w wielkim uproszczeniu, gdyż na kontynencie tym występuje mozaika kultur i religii. Zwykle niebo jest tu rozumiane jako siedziba bądź postać Istoty Najwyższej. W systemach politeistycznych Afryki Zachodniej sfery niebiańskie są poza tym mieszkaniem wielu bóstw (jak -> Ile Orun u Jorubów) bądź przodków, jednak podstawowa aktywność religijna Afrykanów skierowana jest na przodków, którzy zwykle wiązani są ze sferą ziemską. O niebie mówi się, że pierwotnie stanowiło jedność z ziemią (także w sensie kosmogo-nicznego stosunku seksualnego) i ludzie mogli swobodnie przebywać w łączności z jego *sacrum*, jednak w wyniku błędu czy grzechu ludzi nastąpiło zerwanie kontaktu (motyw charakterystyczny także dla kosmologii szamanistycznych). Pierwsi ludzie przebywali w niebiosach, lecz nakazem bogów zostali zesłani na ziemię i tam już pozostają, także po śmierci. O powracaniu do nieba herosów i królów mówią mity Jorubów, Aszantów czy Sondzo z Tanzanii. Dogoni rozwinęli skomplikowaną teorię powrotu dusz do kosmicznego łona, którym jest Syriusz (-> Sigi Tolo).

„Tamten świat” stanowi odbicie stosunków ziemskich. Mieścić się może w podziemiach (jak jaskinia Looove Buszmenów), na dnie jeziora (-> Dsivoa) bądź gdzieś na niebie, jednak z reguły jest światem wyraźnie ziemskim, gdzieś w pobliżu, np. przy źródle lub na górze, a wyróżnia go jedynie to, że jest niewidzialny. Na co dzień zmarli mieszkają w wioskach zmarłych, prowadząc podobne do ziemskiego życie, zajmują tę samą pozycję społeczną. Różnica polega na tym, że mają inne, duchowe ciało, koloru białego. Kiedy ich potomkowie zapominają ich imienia własnego, tracą swoją osobowość i przeistaczają się w bezimiennych przodków. Przodkowie, którzy poczuwają się do łączności ze swymi potomkami, wspierają ich w potrzebie i karzą za występki. Powracają więc na wezwanie i w czasie rytuałów, stanowiąc wiele mogące ogniwo pośrednie w kontaktach z *sacrum*. Oni też witają nadchodzące nowe duchy i czasami dokonują ich osądu w kategoriach rodowych. Zgodnie z innymi, posługującymi się odmienną symboliką poglądami moc życiowa człowieka zostaje wchłonięta i roz-

@@@ Wstęp

prowadzona przez ziemię, w której zostaje pochowany. Dla ludów afrykańskich ziemia jest wartością religijną, stanowiącą łącznik z czasem mitycznym. U Bambara celem każdej duszy jest zjednoczenie z bezosobową mocą przodków *nyame*, której cechy odpowiadają -> Aroe u Bororo. W tym przypadku także funkcjonuje motyw jedności z *axis mundi*: wcieleniem praprzodka, założyciela rodu jest słup, na którym wspiera się dach chaty *b / on*.

W afrykańskich zaświatach często znajduje się Rzeka Śmierci, którą dusza musi przepłynąć promem z przewoźnikiem lub wpraw. U LoDaga dusze źle prowadzących się wypadają z łodzi i muszą płynąć o własnych siłach, taka podróż może zająć trzy lata, póki nie wymaże wszystkich występków zmarłego. Zmarli u Ewę, przed przepłynięciem rzeki oddzielającej świat żywych od Tsiadoedome „Domu za Rzeką”, wspinają się na wierzchołek góry Agu i skaczą w przepaść, co powoduje ich oczyszczenie. Motyw zaświatów na szczycie góry, w postaci wulkanów Karisimbi i Muhawura, pojawia się także u Banjarwanda.

Afrykańska idea zaświatów jest więc pochodną wierzeń antropologicznych, zgodnie z którymi człowiek jako jednostka składa się z wielu elementów duchowych, o odmiennych losach pośmiertnych. Jeden z nich podlega reinkarnacji po pobycie w krainie przodków, inny stanowiący cień pozostaje na ziemi w formie upiora.

* * *

U Indian, podobnie jak w pozostałych kulturach plemiennych, religia przenika całość życia, także sfery produkcji, sztuki, rzemiosła i relacji z otoczeniem przyrodniczym. Zwierzęta, ptaki, zjawiska przyrodnicze, a zwłaszcza niebo, ziemia i strony świata miały religijne znaczenie i były włączone w sieć wzajemnych powiązań oraz utrzymywane w stanie harmonii przez zachowania rytualne. Indianie mają cykliczną, określaną przez relacje wzajemne, koncepcję czasu, w której rytuał nie jest prostym odegraniem mitycznych wydarzeń, lecz raczej przeniesieniem ich do teraźniejszości. Wiąże się z nią moc nazw i słów: pieśni, modlitwy i przekazy mityczne widziane są jako duchowe siły bezpośrednio oddziaływające na świat, nadające mu postać i znaczenie oraz wywołujące zmiany. Trudno więc mówić o zaświatach *sensu stricto*, jako że sakralne moce znajdują się wszędzie, trzeba tylko umieć je przywołać i ujrzeć, czy to przez wizję, jak u Indian Prerii lub w amazońskim szamanizmie, czy to przez drobiazgowy rytuał u Pueblo. Wyobrażenia dotyczące świata mają zawsze źródła mitologiczne.

Antropologowie badający religie Indian wskazują na wiele odrębnych cech poszczególnych kultur. W społecznościach rolniczych spotykamy wyraźnie określony trójpoziomowy kosmos, składający się z nieba, ziemi i podziemi, natomiast u łowców koncepcja podziemi pozostaje nieo określona, przyjmując w literaturze miano ->Krainy Wiecznych Łowów. U Indian Pueblo, podobnie jak u Azteków, kosmologia zdominowana jest przez mity o wyłonieniu, według których ludzkość pierwotnie przebywała w stanie zarodkowym w łonie ziemi (Sipapu, Itiwana). W języku Nawahów ziemia to Naetsan - Leżąca Kobieta. Jej łono to, podobnie jak w wierzeniach wszystkich Indian Pueblo, skomplikowana konstrukcja o 4 piętrach, której wejście ukryte jest pod wodami jeziora. Para bogów-hSrosów kulturowych wskazała drogę na świat pierwszym ludziom, którzy za ich przykładem wspięli się po łodydze trzciny (Hopi, Nawaho), winorośli (Mandan) itp. Ludzie ci -mgliści, o niestącej konsystencji - żywili się zapachem jedzenia. Nawaho-wie mówią, że byli jak nowo narodzone dzieci. W mitach Pueblo podziemna kraina jest więc *explicite* utożsamiona z macicą (u Zuni poszczególne krainy podziemi noszą nazwy części kobiecych narządów: pochwa, macica, najgłębsza część, podobnie u Kuna ->Mu-Igala). Tym samym antropogene-za zostaje zrównana z ontogenezą, ludzkość rodzi się tak jak pojedynczy osobnik. Zarazem to łono Matki-Ziemi jest centrum świata, osią kosmiczną, wzdłuż której odbywa się komunikacja między światami. Przypomina też strukturą podziemne kivy - sale obrzędowe Pueblo.

Z kolei kosmologiczną myśl Indian Prerii zdominowała idea mocy związanych z poszczególnymi stronami świata oraz ciałami niebieskimi, zwłaszcza dotyczy to Słońca. Powszechna jest idea drzewa bądź słupa kosmicznego, podobnie jak symbolika krzyża, odpowiadającego układowi czterech stron świata, oraz kręgu. Symbole te występują w większości ceremonii zbiorowych, np. w tańcu Słońca, odbywającym się raz w roku latem i wymagającym zbudowania specjalnego szałas, w którego środku stawia się pień topoli, przedstawiający słup kosmiczny.

Ciekawe zjawisko stanowi rybacko-łowiecka kultura Północno-Zachodniego Wybrzeża Pacyfiku, gdzie obfitość pożywienia umożliwiła na poły osiadły tryb życia i bogatą obrzędowość. Tamtejsza kosmologia, obejmująca ideę trzech światów, zakłada przeciwstawienie niebiańskiego -> Domu Mitów, rządzonego przez Słońce i związanego z łowami lądowymi, podziemnej bądź podwodnej krainie łososi czy też stworzeń morskich (-> Kraina Łososiowego Ludu). Życie Indian Pacyfiku jest bowiem uzależnione od dwóch rodzajów zdobyczy.

Życie religijne Indian w niewielkim stopniu dotyczy eschatologii. Życie pozagrobowe z reguły uważane jest za lepszą kontynuację doczes-

ności, zachowanie ludzkie na tym świecie ma niewielki wpływ na losy pośmiertne duszy. W całej Ameryce Północnej, z wyjątkiem południowego zachodu, występuje w takiej czy innej formie wierzenie, że człowiek ma dwa rodzaje duszy: cielesną, dzięki której możliwe są procesy życiowe, poruszanie się i świadomość, oraz identyczną z osobowością swobodną duszę *snu*, która może opuszczać ciało i odwiedzać oddalone miejsca, łącznie z krainą zmarłych. Szamani mogą dowolnie kierować wędrówkami swoich swobodnych dusz, ogólnie mówiąc, wierzenia te zdradzają przemożny wpływ szamanizmu. Zmarli z reguły budzili różne stopnie przerażenia, uważano to za istotne dla osiągnięcia jasnego rozgraniczenia między żyjącymi i zmarłymi. U Indian Ameryki Środkowej funkcjonuje, poza duszami „ludzkimi”, pojęcie *naguala*. Jest to duch „zwierzęcy”, stanowiący rodzaj opiekuna i doradcy w sprawach „tamtego świata”. Często jest wierzenie, że *naguale*, stanowiące zwierzęcy odpowiednik ludzi, przebywają na górze kosmicznej w gęstym lesie, pod opieką bóstw i przodków. Gdy właściciel zwierzęcia popełnił jakieś wykroczenie wobec sfery *sacrum*, wówczas bóstwa wyganiają *naguala*, który głodny i przerażony błąka się samotnie, a jego pan choruje. *Nagual* jest więc odpowiednikiem duchowej sfery człowieka związanej z naturą.

W Ameryce Południowej, zwłaszcza w Amazonii, problemy związane z kwalifikacją sfer kosmicznych i relacjami świata ludzkiego i zwierzęcego występują w całej pełni. Przede wszystkim świat widzialny stanowi jedynie cień i zapowiedź prawdziwego świata, który się za nim ukrywa. W micie kosmogonicznym *Witoto* stwórca *Naimuena* ulepił Ziemię z próżni związanej wysnioną przez siebie nicią, siłą wiążącą (*iseke*), sprawiającą, że rzeczywistość przybiera określony kształt. Dla Indian Amazonii rzeczy są więc grudkami pozornej materii, które może przebić wyćwiczone oko szamana. Dostrzeże on wówczas prawdziwą światłość sączącą się ze źródła mocy kosmicznej - Najwyższej Istoty utożsamianej ze Słońcem. Jest ona jednak „prawdziwym Słońcem”, którego ledwie zapowiedź stanowi blask fizycznego, widzialnego Słońca na naszym niebie. Dla *Desana* ->*Ahpikon-dia* mieści się raczej pod naszym światem, ale zarazem jest umieszczona poza Drogą Mleczną. Standardowa wędrówka szamańska jest więc opisywana jako pobyt poza Drogą Mleczną. Dlatego zaświaty mogą mieścić się wszędzie, stanowiąc raczej twór energetyczny niż materialny, jak ->*Aroe* u *Bororo*. Jeśli kraina zmarłych pozostaje jakoś wyróżniona, to kojarzona jest ze sferą natury, dżunglą i ukrytą w niej wioską zwierząt, z której pochodzą wszelkie zdobycze kultury. Po śmierci ludzie zmieniają się w duchy--zwierzęta i duchy-ptaki i odchodzą na górę kosmiczną, do nieba lub podziemi. Zawsze jednak można się do nich dostać na piechotę.

@@@
Wstęp
* * *

W mezoamerykańskim modelu kosmosu centralne miejsce zajmuje ziemia, nad którą jest niebo, składające się z wielu warstw (najczęściej trzynastu), ułożonych jedna na drugiej, a pod nią - również wielowarstwowe podziemie (zwykle dziewięciopiętrowe). Wszystkie trzy zasadnicze poziomy - ziemski, niebiański i podziemny - mają stronę wsch., płn., zach. i płd., przy czym każda z nich oznaczona jest innym kolorem (czasem jako stronę piętą traktuje się, i odpowiednio oznacza, centrum kosmosu). W poszczególnych stronach świata przebywają istoty nadludzkie i/lub rosną drzewa, podtrzymujące -jak niektóre bóstwa - niebo, a czasem także zmarli ludzie.

Rekonstrukcja typowego dla mezoamerykańskich kultur obrazu kosmosu, dokonana przez mezoamerykanistów, nadaje mu kształt dwóch piramid (jedna z nich, mniejsza, jest odwrócona „do góry nogami”), których podstawy są złączone. Miejsce złączenia to ziemia, większa piramida - niebo, mniejsza, odwrócona - podziemie. Słońce o świcie rozpoczyna wspinaczkę po wschodnich stopniach niebiańskiej piramidy, by w południe osiągnąć jej szczyt (zenit), a następnie zejść po zachodnich schodach na ziemię. Ów moment (zachód słońca) stanowi jednocześnie początek wędrówki najjaśniejszego niebiańskiego światła po zachodnich stopniach piramidy podziemnej. O północy słońce osiąga jej szczyt (nadir), po czym kontynuuje podróż po stopniach wschodnich, ku ziemi. Poszczególne stopnie schodów odpowiadają trzynastu bogom godzin dziennych i dziewięciu bogom godzin nocnych. Słońce włada środkową godziną dzienną (siódmą), a bóg śmierci - środkową godziną nocną (piątą). Według tej interpretacji, istniało w mezoamerykańskim modelu kosmosu właściwie tylko siedem warstw niebiańskich i pięć pięter podziemnych. Niebo i jego (uosobione) moce symbolizują światło i dobro (ciepło, urodzaj, życie itp.), podziemie - ciemność i zło (zimno, głód, choroby, śmierć itd.). Niebo i podziemie pozostają do siebie w opozycji, podobnie jak reprezentujące je bóstwa. Te przeciwstawne siły prowadzą ze sobą nieustanną walkę.

Spośród wszystkich mezoamerykańskich zaświatów najbardziej wyraziście zostały w mitach przedstawione miejsca pobytu zmarłych. Wspólne wyobrażeniom tego rodzaju jest przekonanie, że jakość dalszej egzystencji ludzi w zaświatach zależy głównie od okoliczności (przyczyn) zgonu i że do pewnych krain śmierci wiedzie droga najeżona trudnościami, w których pokonaniu, lub w pokonaniu jednej z przeszkód (zwykle rzeki), potrzebna jest pomoc psa. Ważną pozycję w mitologiach mezoamerykańskich zajmują też miejsca pochodzenia poszczególnych ludów. Jakkolwiek nie są one zazwyczaj wyłącznie wytworem wyobraźni, realne fakty bywają w ich opi-

sach tak ściśle splecione z mitycznymi, że ich identyfikacja jest niekiedy bardzo trudna.

Majańskie koncepcje kosmosu są bardzo zróżnicowane. Niebo, rysowane w kodeksach w formie pasa podzielonego na segmenty, z których każdy zawiera symbol gwiazdy, konstelacji lub planety, może mieć kształt olbrzymiego domu, zbudowanego np. - jak w wyobrażeniu Majów jukatańskich - z iguan, albo składać się ze stref, najczęściej trzynastu, ułożonych warstwowo lub tworzących sześciostopniową piramidę (na każdym poziomie dwa stopnie) z platformą (trzynasty stopień) na siódmym, najwyższym poziomie. Pod zasadniczo ludzkim światem - ziemią, znajduje się najczęściej dziewięć podziemnych pięter lub regionów. Każdemu niebiańskiemu stopniowi przypisany jest jeden z *oxlahuntiku* („trzynastu bogów”), którym pod ziemią odpowiadają *blontiku* („dziewięciu bogów”), porywacze niebiańskiego Węża (symbolu wód, płodności, kosmicznej zasady życia).

Zarówno w niebie, podtrzymywanym przez czterech bogów zwanych bacabami, jak i w podziemiu przebywa wiele istot nadludzkich; dobre mieszkają zazwyczaj w wyższych rejonach kosmosu, złe - w niższych. Tak jak przed wiekami współcześni Majowie na Jukatanie wierzą, że na różnych piętrach nieba mają swe siedziby bóstwa troszczące się o dobro człowieka, tj. przede wszystkim o urodzaj, np. odpowiadający azteckim tlalokom (-> Tlalocanchakowie, którzy leją wodę deszczową ze wszystkich czterech stron świata, oznaczonych różnymi kolorami. Ale Majowie Tzotzil ze stanu Chiapas (Meksyk) są innego zdania; trzynastu niebiańskich bogów, przybierających postaci zwierząt, takich jak jaguar czy jastrząb, to złe istoty.

W krainach śmierci, których lokalizacja nie zawsze jest jasno określona, zmarłym wiedzie się dobrze albo (częściej) źle, jak w -> Mitnalu Majów jukatańskich czy w -> Xibalba Majów Quiche, którym u Tzotzilów odpowiada Olontuc.

Wszystkie zaświaty - szerzej: poziomy kosmosu - łączy *axis mundi* w postaci ogromnego drzewa *yaxche* (*Ceibapentandra*), nazywanego „wielkąmatką seibą”. Jego korzenie sięgają podziemia, a konary - poszczególnych stopni nieba. Niektórzy współcześni Majowie wierzą, że po korzeniach owej seiby ich przodkowie wspinają się, a następnie po pniu i konarach wchodzą do najwyższego nieba.

Według azteckiej kosmologii, nad centralnie położoną ziemią piętrzą się kolejne nieba (trzyście, dwanaście lub dziewięć), oznaczane w kodeksach paskami w trzech kolorach - czerwonym, żółtym i niebieskim, na których (a czasem pod nimi) widnieją symbole gwiazd i mieszkających tam bóstw. Podziemie jest także złożone z pięter lub rejonów. Najwyższy po-

@@@

Wstęp

ziom kosmosu stanowi -> Omeyocan (czasem umieszczany jest nad nim jeszcze -> Tamoanchan), najniższy- Itzmictlan apochcalocan (-> Mictlan).

Pewne obszary kosmosu odgrywające w mitologii azteckiej ważną rolę są związane z określonymi stronami świata (Aztekowie wyróżniali pięć stron, jako piątą - centrum), które kojarzy się ponadto z różnymi barwami, bóstwami i drzewami (drzewo na wschodzie „owocuje” drogimi, niebie-skozielonymi kamieniami, będącymi symbolem życiodajnej wody, na północy jest ono kolczaste, pomalowane w połowie na zielono, w połowie na niebiesko, na zachodzie kwitnie jak kukurydza, a na południu ma czerwone kolce). Niebo Słońca, -> In Ichan Tonatiuh Ilhuicac ma wyraźnie wyróżnione części - wschodnią i zachodnią. Na zachodzie znajduje się też -> Cin-calco, na północy - Mictlan, a ze wschodem bywa zwykle kojarzony -> Tlalocan. We wspomnianych zaświatach przebywają nie tylko bóstwa, ale także zmarli ludzie.

Specjalny rodzaj krain mitycznych stanowią miejsca ważnych zdarzeń, np. tzw. miejsca pochodzenia (->Aztlan, Tamoanchan, Chicomoztoc, Colhuacan czy Huehuetlapallan). Za szczególnie interesujący przypadek należący do tej kategorii można uznać - przyjąwszy za słuszną określoną interpretację - Tla-pallan („Miejsce Czerwonego”), dokąd zmierzał Ce Acatl Topiltzin Cjuetzal-cóatl po opuszczeniu tolteckiej metropolii Tollan (dziś: Tula) i gdzie - według jednej z wersji opowieści o jego odejściu - ów toltecki król-kapłan miał wstąpić w ogień, a następnie pojawić się na niebie jako Gwiazda Zaranna. Zarówno ta, jak i pozostałe wersje wspomnianej legendy pozwalają Tlapallan kojarzyć z jakimś krajem na wschodnim krańcu azteckiego świata (u Azteków czerwień jest przede wszystkim kolorem wschodu), tj. nad Zatoką Meksykańską, na terenie obecnego stanu Yeracruz lub na, położonym jeszcze dalej na wschód, północnym Jukatanie. Ponadto w grę wchodzi jeszcze Huehuetlapallan („Stary Tlapallan”), legendarne miejsce pochodzenia Tolteków, które mieli oni opuścić przed założeniem Tollan. Jednakże zdaniem niektórych badaczy w przypadku odejścia Quetzalcoatl nie chodzi o realne miejsce na ziemi; właściwa, pełna, udokumentowana zresztą źródłowo nazwa celu jego podróży brzmi Tlillan Tlapallan („Miejsce Czarne i Czerwone”), co należy rozumieć: „miejsce malowanych kodeksów i zawartej w nich wiedzy”, czyli „sfera myśli, mądrości, refleksji nad sprawami wyższej natury” lub - w skrajnie idealistycznej interpretacji, czyniącej z Quetzalcoatl twórcę najwyższych wartości duchowych dawnego Meksyku - „sfera czystego ducha” przeciwstawionego materii.

Według Tarasków, niebo, ziemia i podziemie to poziomy kosmosu o jednakowej ważności. Na wszystkich trzech poziomach wyróżnia się pięć stron świata (piątą - centrum), każdą z nich wiążąc z innym bóstwem i kolorem.

Niebo, czyli Auandaro, zamieszkane jest przez bóstwa jawiące się jako ciała niebieskie i ptaki, ziemia, tj. świat o nazwie Echerendo - przez bóstwa mające wygląd ludzi i zwierząt. Postacie ludzkie i zwierzęce mają także boscy mieszkańcy podziemia zwanego -> Cumiechucuaru, gdzie - oprócz bóstw - przebywają zmarli i ludzie. Inne krainy śmierci to Patzcuaro i Uarichao.

Wśród mezoamerykańskich wyobrażeń o zaświatach totonackie wyróżnia przede wszystkim brak pełnej przeszkód drogi do krainy śmierci; zmarli są tu po prostu zabierani przez różne istoty nadludzkie, co może być efektem wpływów chrześcijańskich. Z drugiej strony istnieje wiele podobieństw między wyobrażeniami Totonaków i innych ludów Mezoameryki; np. topielców, którzy powinni być pogrzebani w pobliżu wody, tam gdzie znaleziono zwłoki, zabiera odpowiednik azteckiego Tlaloka (-> Tlalocan), Stary Grom, utożsamiany z Janem Chrzcicielem, do swych posiadłości na wschodzie, gdzie mają dla niego pracować. Do krainy bogów na wschodzie trafiają również znachorzy, muzycy i tancerze. Kobiety zmarłe przy porodzie wstępują do nieba w postaci białych chmur, które wiatr goni przed deszczem (-> In Ichan Tonatiuh Ilhuicac, -> Cumiechucuaru). Mordercy, których zabiera diabeł, utożsamiony z dawnym bogiem podziemia, zamieniają się w morowe powietrze. Zmarłe dzieci sprowadza do wschodniej krainy bogini Aktisini i otacza opieką aż do ich ponownego narodzenia (-> Cincalco).

Wschód jest stroną świata, w której przebywają wszystkie najważniejsze bóstwa, m.in. bóstwa stwórcze, a także inne znaczące istoty, np. Pająk. Mieszka on we włościach bogów-stwórców, gdzie pomaga Natsi'ni w formowaniu płodów, a „babkom” wyjaśnia za pośrednictwem snów, jak się robi noworodkom pępek.

Stalą siedzibą złych duchów jest podziemie, ale zwykle przebywają one, z panem podziemia na czele, w pobliżu siedzib ludzkich, zagrażając nieustannie, zwłaszcza biednym Totonakom, chorobami, a w nocy, gdy ludzie śpią, próbują zawładnąć ich duszami. W podziemiu, gdzie -jak na ziemi -istnieją pola kukurydzy, świątynie, a nawet różnego rodzaju rozrywki -przebywają także ludzie zmarli zwykłą śmiercią, wiodąc życie podobne do ziemskiego. Spędziwszy tam jakiś czas, rodzą się na nowo w innym ciele i w innej miejscowości.

Do najbardziej oryginalnych mezoamerykańskich idei należy mistecka koncepcja rajy wielkiej pary bóstw stwórczych i rodzicielskich o wspólnym imieniu Jeden Jeleń. Para ta spowodowała, że z ogromnej skały wytrysnęła woda, a następnie pobudowała na owej skale pałace, które służyły jej jako ziemski siedziba. Największy z pałaców podpierał niebo, ponadto

był w nim przechowywany miedziany topór. Wszystkie razem stanowiły rodzaj rajy i miejsca obfitości. Miało się tu też znajdować drzewo pochodzenia Misteków. W kodeksach jest ono przedstawiane jako wyrosłe z głowy kobiety lub raczej jako kobieta, której głowa spoczywa na ziemi, ciało-pień wznosi się prosto do góry, a spomiędzy jej rozłożonych nóg-konarów wychodzą małe nagie postacie ludzkie - przodkowie Misteków. Misteko-wie wierzyli, że zarówno skała z pałacami, jak i drzewo pochodzenia znajdowały się w pobliżu miejscowości Apoala (stan Oaxaca, Meksyk).

Indianie Otomi świat zmarłych i północną stronę świata określają tą samą nazwą - *ayonanyey* (-»Mictlan). Nie wszystkich jednak czeka po śmierci ten sam los. Ci, którzy zginęli od pioruna, utopili się, zostali zamordowani, zmarli przy porodzie lub z powodu jakiejś choroby związanej z Muye („Panem Deszczu”), odpowiednikiem azteckiego Tlaloka (-»Tlalocan), stają się *maxi* („zamiataczami”), małymi bóstwami będącymi na usługach Muye. Grzebie się ich z miotłą w ręce, odtąd bowiem do ich obowiązków należy przygotowanie drogi ulewnym deszczom przez zmiatanie. *Maxi* są więc uosobieniem wiatrów poprzedzających deszcze.

* * *

W inkaskim systemie organizacji przestrzeni wyróżniane są przede wszystkim dwie podstawowe części: to, co jest na górze - *hanac/hanan* („górne”), w przeciwieństwie do tego, co jest w dole - *hurin* („dolne”). Zasada ta dotyczy m.in. kosmosu: Hanacpacha („Świat Górny”) to wyższy jego rejon, Hurinpacha („Świat Dolny”) - niższy. Słowo *ukhu* znaczy „wewnętrzny”. Stąd nazwa Ukhu-pacha („Świat Wewnętrzny”) bywa kojarzona z powierzchnią ziemi jako istniejąca pośrodku, między górnym i dolnym rejonem kosmosu, ale może odnosić się do jej wnętrza, a więc do podziemia. Owe dwa (lub trzy) poziomy kosmosu łączą dwa ogromne węże. Gdy przebywają w podziemiu, żyją w znajdujących się tam wodach. Na powierzchni ziemi jeden z nich przyjmuje pozycję pionową i postać wielkiego drzewa, drugi, pozostając w pozycji horyzontalnej, jawi się jako rzeka Ucayali. W górnym rejonie kosmosu jeden z węży jest tęczą, drugi - błyskawicą.

Hanacpacha to, po pierwsze, miejsce pobytu niebiańskich istot. Rządzi nimi bóg Inti („Słońce”) wraz ze swą małżonką Mamą Quillą („Matką-Księżyc”), która - podobnie jak główne żony ziemskich władców - nazywana jest *coya*. W niebiańskich włościach Słońca znajduje się ponadto szczęśliwa kraina zmarłych. Do owego rajy mieli wstęp jedynie inkowie, czyli szlachetnie urodzeni; zwykli ludzie szli do podziemia, do Pachamamy („Matki-Ziemi”).

W Hurinpacha, królestwie bóstw chtonicznych, oprócz istot nadludzkich przebywają zmarli ludzie. Według jednych mitów, podziemiem władającym-ne moce, według innych - Pachamama pojmowana jako bóstwo dobroczynne; ludzie wyszli z jej łona, gdzie też wracają do śmierci. Ich pobyt w podziemnej krainie nie musiał trwać wiecznie. Niekiedy wierzono, że zmarli wyrastają z ziemi jako żywi ludzie.

O tym, że istoty ludzkie wyszły z matczynego łona Pachamamy, wspomina większość mitów o pochodzeniu ludzi. Miejsca, przez które wydostali się na powierzchnię ziemi - jeziora, źródła, pieczary - były otaczane wielką czcią. Każde plemię miało takie miejsce narodzin, będące przedmiotem kultu całej lokalnej wspólnoty. Według jednej z wersji mitu o pochodzeniu Inków, ich protoplasci, Manco Capac wraz ze swymi trzema braćmi i czterema siostrami, wyszli z Pacaritambo („Gospody/Domu Pojawienia się z Ziemi”), tj. ze skalnej groty, która mogła się znajdować w pobliżu współczesnej miejscowości o nazwie Paccaritambo (ok. 25 km na południe od Cuz-co). Inny mit wiąże pochodzenie Inków z jeziorem Titicaca.

Ukhupacha jako kraina zmarłych istniejąca w środku ziemi uchodziła za miejsce zimna, głodu i cierpienia. Wierzono, że można się tu pożywiać jedynie kamieniami. W inkaskich mitach jest jeszcze niekiedy mowa o „ziemi niemych”, ale nie wiadomo, gdzie się ów kraj znajdował. Dusze zmarłych udawały się tam w każdym razie drogą wiodącą nad przepaścią przez most z włosów, przez który przeprowadzały je czarne psy.

Nie jest całkiem jasne, co miało decydujący wpływ na jakość bytowania zmarłych w zaświatach; obok pochodzenia społecznego nie bez znaczenia były ziemskie uczynki. Prawdopodobnie pośmiertny los człowieka zależał też w jakiejś mierze od zachowania ciała zmarłego w dobrym stanie; w kulturze inkaskiej i innych kulturach andyjskich nie zawsze mamy do czynienia wyłącznie z naturalnymi mumiami.

Pod pojęciem ezoteryki rozumiemy oboczny, konkurencyjny w stosunku do racjonalnego, nurt umysłowy rozwijający się w kulturach Zachodu i Wschodu od czasów starożytnych. Nurt ten uformował się jednak ostatecznie w XIX wieku, dzieląc się na odgałęzienie orientalne odwołujące się do tradycji Dalekiego Wschodu (teozofia, antropozofia) i okcydentalne (martynizm, okultyzm) opierające się na tradycji antycznej i bliskowschodniej. Każda ezoteryka zakłada zasadniczą trójdzielność rzeczywistości: plan mentalny, astralny i fizyczny, w którym uczestniczą wszelkie jej elementy.

@@@

Wstęp

Dla okultystów najważniejszym pojęciem jest -> Astral, który ze względu na bardzo bogate opisy, „zaludnienie” fantastycznymi stworami i przebywanie w nim dusz zmarłych odpowiada definicji klasycznych zaświatów. Natomiast ezoterycy orientalni (zwłaszcza teozofowie i antropozofowie) koncentrują się na najdawniejszej przeszłości człowieka odczytywanej przez „wtajemniczonych” z mitycznej kroniki *Dyan lub Akaszy*. Dlatego mityczna geografia ezoteryki interesuje się najbardziej spoczywającymi dziś pod morzami i lądami mitycznymi kontynentami, na których rozwijały się pierwotne rasy mityczne. W wykazie pominięto fantastyczne planety, charakterystyczne dla ezoterycznej kosmologii. Pojęcie tych planet i kontynentów można zrozumieć tylko w obrębie teozoficznego pojęcia rozwoju wszechświata, który co do istoty jest wieczny, ale przemienia się cyklicznie. Wszystkie jego elementy muszą koniecznie przejść przez siedem szczebli rozwoju od „minerału” do „absolutu”, stopień zaś rozwoju odpowiadający „ludzkiemu” jest czwartym z nich. W naszym Układzie Słonecznym każdemu z tych stopni odpowiada rozwój na odpowiedniej „planecie”, a Ziemia jest również czwartą spośród nich. Zadaniem obecnego stopnia jest obdarzenie człowieka ciałem fizycznym, a w dalszej perspektywie uwolnienie go od niego. Rozwój ten dokonał się już na czterech „kontynentach” w czterech stadiach (tzw. rasach głównych) przedzielonych katastrofami (-> Polaris, -> Hyperborea, -> Lemuria, -> Atlantyda). Obecnie żyjemy więc w stanie najgłębszego zejścia w materię na piątym kontynencie i stanowimy piątą rasę główną (oczywiście tylko odmiana biała, gdyż dwie pozostałe są bocznymi odgałęzieniami dawnych: czarna - lemuryjskiej, żółta zaś -atlantydzkiej). Każda rasa główna rozpada się na siedem „podras”. Obecnie żyjemy według ezoteryków w fazie piątej „podrasy”, po której nastąpią jeszcze dwie i nasz „kontynent” ulegnie katastrofie, po czym Ziemia przejdzie jeszcze dwie takie fazy i wraz z całym Układem Słonecznym powróci do swego duchowego źródła, a cały proces zacznie się gdzieś indziej w kosmosie od początku. „Kontynenty” ezoteryków nie są więc klasycznymi zaświatami. Uważają oni, iż czas jest tylko funkcją świadomości, przeto w istocie istnieje równoległe, i dlatego wierzą w możliwość utrzymywania kontaktów z mieszkańcami Atlantydy. Pewne cechy zaświatów posiada też ezoteryczna -> Agarttha - specyficzne państwo podziemne rządzone przez Nieśmiertelnych i wpływające na polityczne i gospodarcze losy świata. Koncepcje ezoteryczne zasługują na szczególną uwagę, gdyż zostały przejęte przez zwolenników ruchu Nowej Ery (New Age) i są dziś przedmiotem wierzeń wielu ludzi.

@@@ Wstęp

Wymowa, transkrypcje i problemy językowe

Problemy związane z transkrypcją i sposobem spolszczenia obcojęzycznych nazw pojawiają się w sposób szczególny w literaturze o charakterze encyklopedycznym. Zamieszczamy poniżej kilka uwag, które być może okażą się przydatne Czytelnikowi zmagającemu się z wielością prezentowanych tradycji i języków.

Egipcjanie zapisywali jedynie spółgłoski, zapis zaś samogłosek w kop-tyjskim nie daje jednoznacznego wyobrażenia o wymowie tych głosek w języku egipskim. Zdani więc jesteśmy na sztuczny system stworzony przez Ermana i udoskonalony przez Gardinera.

Wymowa spółgłosek zapisanych w systemie międzynarodowym: *-d-* czytamy jak polskie *dż*, *-h-* jak polskie *kh*, *-h-* jak polskie *hś*, *-k-* jak polskie *kk*, *-r-* jak polskie *rj*, *-ś-* jak polskie *sz*, *-ś-* jak miękkie *sz*, *-t-* jak polskie *ć*, *-w-* jak polskie *ł* lub *u*. Znaki *-3-* i *-l-* oznaczają przydech mocny i słaby, umownie odczytuje się jednak *-3-* jako *a*, natomiast *-l-* jako *a* lub *o*, natomiast w pozostałych wypadkach dla oddzielenia spółgłosek wstawiamy *e*, np: *ntr* czytamy *neczer*. Od zapisu międzynarodowej transliteracji odstąpiono nieznacznie, zapisując dużą literą nazwy własne i imiona, np. *Pt* zamiast *pt*.

W miarę możliwości stosowano naukową transliterację terminów se-mickich i irańskich, z wyjątkiem słów uznanych za spolszczone oraz znaków zbyt skomplikowanych, mogących dezorientować Czytelnika. Wyrazy sumeryjskie transkrybuje się dużymi literami z zachowaniem podziału na sylaby, jeśli to uwydatnia ich znaczenie, jak np. *KI-GAL* („ziemia wielka”). Apostrofom (' i ') odpowiadają gardłowe spółgłoski semickie ' *ale* oraz ' *amin* - należy więc oddzielnie wymawiać przedzielone nimi samogłoski, jak w słowie „nauka” (nie: „nałka”), np. *šól* = Szwoł (^c ponad linią brzmi jak ledwie słyszalne „e”, jak w polskim „dwa” = „E^wa”). Trudności nie sprawiają litery *ś* (= *sz*) i *ć* (= *cz*). Głoska *h* jest dźwiękiem welarnym, jak okrzyk zdziwienia („ho!ho!ho!”), litera *t* brzmi jak w angielskim *tree*, a litera *l* jak ang. „*th*”, *d* zaś jak „*dh*” (zbliżone do „*dż*”). Długość samogłosek może mieć znaczenie przy ustalaniu etymologii wyrazów.

Naukowa transkrypcja wyrazów sanskryckich przyjęta również w *niniejszym Leksykonie* oprócz znanych w języku polskim znaków wprowadza nieco odmienne znaki na oznaczenie długości samogłosek (np. *a*, *?*)> znaki cerebralizacji (np. *d*, *t*), palatalizacji (np. *ń*) i unosowienia (np. *ń*, *m*) oraz inne znaki. Dla Czytelnika najistotniejszą informacją będzie to, że znak *ii* należy czytać jak polskie „*ń*”, *c* jak „*cz*” lub „*ć*”, *j* jak „*dż*” lub „*dź*” (natomiast zbitkę *y*« czytamy mniej więcej jak polskie „*dń*” lub „*gj*”), *J* jak

@@@

„sz”, samogłoskowe *r*, *f* jak „ri” bądź „ry”, *y* jak „j”, *v* jak *w*, dwugłoskę *ai* jak „aj”. Znak *h* czytamy mniej więcej jak polskie „h” (pomijamy tu różnicę pomiędzy aspiracją w niektórych spółgłoskach a szczelinową „h”). Znak *h* w środku wyrazu zaznaczany jest lekkim przydechem wraz z powtórzeniem samogłoski, po której występuje. Większość terminów sanskryckich została spolszczona w celu uczynienia tekstu bardziej przejrzystym. Czytelnik może się spotkać w różnej literaturze z inną postacią spolszczonych wyrazów; jest to spowodowane nie kończącymi się sporami w tej materii. Chcielibyśmy zwrócić uwagę Czytelnika na zapis dwugłoski *ai* w formie „ai”, które należy czytać jako „aj” (a niejako „a-i”); podobnie *au* (w spolszczeniu „au”) czytamy jako „ał”, (a niejako „a-u”).

Nazwy chińskie podano w pisowni *pinyin*, czyli w transliteracji pekińskiej. W myśl tej zasady -*z/z-* czytamy jak polskie *dż*, -*c/z-* czytamy jak polskie *cz*, -*j-* czytamy jak polskie *dź*, -*q-* czytamy jak polskie *ć*, -*z-* czytamy jak polskie *dz*, -*x-* czytamy jak polskie *ś*, -*sh-* czytamy jak polskie *sz*, -*w-* czytamy jak polskie *ł*, -*y-* czytamy jak polskiej, -*/-* nie zmiękcza poprzedniej spółgłoski, np. -*zi-* czytamy jak *dzy*.

Nazwy japońskie czytamy następująco: -*c/z-* jak polskie *ć*, -*j-* jak polskie *dź*, -*sh-* jak polskie *ś*, -*y-* jak polskiej, -*w-* czytamy w przybliżeniu jak polskie *u*, -*/-* przed samogłoskami wymawia się oddzielnie. Kreski nad samogłoskami są znakiem wydłużenia.

Nazwy w językach Indian Mezoameryki i Inków: -*v-* czytamy jak polskiej, -*j-* czytamy jak polskie *ł*, -*tz-* czytamy jak polskie *c*, -*c/z-* czytamy jak polskie *cz*, -*c-* przed -*e*, *i-* jak *s*, a w innych pozycjach jak *k*, -*c-* i -*z-* czytamy jak polskie *s*, -*x-* czytamy jak polskie *sz*, -*h-* czytamy tylko w nazwach majańskich, -*ń-* czytamy jak polskie *ń*.

Język węgierski cechuje się dużą liczbą samogłosek, dla których nie ma polskich odpowiedników: *a, e, i, d, ó, u, ii, u*; inne, jak *a, ó i e*, wymawia się inaczej. Zapis spółgłosek jest także inny. Oto zbliżona wymowa głosek węgierskich: -*a-* czytamy jak polskie *o*, -*ó-* jak polskie *aa*, -*es-* jak polskie *cz*, -*e-* jak polskie *yj*, -*gy-* jak polskie *dj*, -*h-* jak polskie *ch*, *h* (w wygłosić tylko przydech), -*/-* jak polskie *ii*, -*ly-* jak polskie *j*, -*ny-* jak polskie *ń*, -*ó-* jak polskie *ou*, -*ó-* pośrednio między *e*, *y* i *o*, -*ó-* tak samo, ale dłużej, -*s-* jak polskie *sz*, -*sz-* jak polskie *s*, -*ssz-* jak polskie *ss*, -*ty-* jak polskie *ć*, -*m-* jak polskie *uu*, -*ji-* pośrednio między *u* oraz *i*, niem. *ii*, fr. *u*, -*ji-* tak samo, ale dłużej, -*v-* jak polskie *w*, -*y-* zmiękcza poprzedzającą spółgłoskę, -*zs-* jak polskie *ż*.

* * *

@@@ Wstęp _____

Na końcu książki znajduje się indeks działowy, dzięki któremu łatwiej zorientować się co do haseł w poszczególnych tradycjach religijnych. Jesteśmy świadomi braku konsekwencji przyjętego przez nas podziału haseł według układu geograficzno-religijnego; jest to po części skutkiem współlistnienia na danym obszarze religii lokalnych i religii o charakterze uniwersalistycznym. Hasła w niniejszym *Leksykonie* dzielą się na ogólne i szczegółowe, co wyróżniono w indeksie (osobny indeks haseł ogólnych oraz działowy indeks haseł), natomiast w tekście zachowano układ alfabetyczny. W hasłach ogólnych, oprócz definicji, Czytelnik znajdzie odsyłacze do haseł szczegółowych, pozwalające prześledzić przykładowe ujęcia konkretnego fenomenu w poszczególnych tradycjach religijnych. Zdajemy sobie sprawę z niebezpieczeństwa nadmiernych uogólnień. Proponowane przez nas sformułowania, występujące w hasłach o naturze ogólnej, mają na celu raczej zapoznanie Czytelnika z często pojawiającymi się w literaturze fachowej pojęciami niż jakąkolwiek funkcję definicji naukowej. Załączona na samym końcu bibliografia, zawierająca wskazówki zarówno co do tekstów źródłowych, jak i opracowań, w naszym mniemaniu pozwoli Czytelnikowi na poszerzone studia nad fenomenem zaświatów w różnych tradycjach religijnych.

Niniejszy *Leksykon* jest jedynie skromną próbą wskazania na przebogaty obszar religijnych spekulacji odnoszących się do pojęcia zaświatów. Skomplikowane problemy z pogranicza kosmologii i eschatologii oraz metafizyki i psychologii stanowią wyzwanie dla wielu badaczy. Z racji szczupłości miejsca ograniczamy się w niniejszym *Wstępie* do króciutkiego naszkicowania koncepcji zaświatów w różnych tradycjach religijnych. Wybór haseł, które Czytelnik znajdzie w naszym *Leksykonie*, z natury rzeczy jest ograniczony i subiektywny. Mamy jednak nadzieję, że ta książeczka spełni rolę wprowadzenia do studiów nad tym niezwykle ciekawym fenomenem.

Autorzy

@@@

OD REDAKTORA KSIĄŻKI

Niniejszy *Leksykon* jest kolejną książką opracowaną przez zespół autorów, którzy rok temu przygotowali dla Wydawnictwa Znak leksykon *Miejsca święte* (Kraków 1998). Zespół tworzą przede wszystkim krakowscy religioznawcy z Uniwersytetu Jagiellońskiego. Dr Anna Wojcik (Instytut Filozofii) oraz dr Przemysław Piekarski (Instytut Filologu Orientalnej) włączyli się do pracy zespołu, wspomagając go wiedzą z reprezentowanych przez siebie dziedzin. W imieniu pozostałych kolegów dziękuję im za współpracę.

Osobno chcę podziękować kolegom z Instytutu Religioznawstwa, którzy przeglądali pierwszą część wstępu oraz współtworzyli hasła ogólne: dr Andrzejowi Szyjewskiemu oraz dr Kazimierze Mikos.

Wreszcie dziękuję zespołowi redakcyjnemu Znak za okazaną cierpliwość i zrozumienie, a kierownictwu Wydawnictwa za zaufanie i otwartość na współpracę. Niniejszy *Leksykon* jest trzecim powierzonym nam do opracowania tomem; pierwszy ukazał się w roku 1996 słownik *Bogowie, demony, herosi*.

Małgorzata Sacha-Piekło

@@@WYKAZ SKRÓTÓW (bez ogólnie stosowanych)

afryk.	-	afrykański	Inkowie	
				r k .
akad.	-	akadyjski	ink.	- inkaski
Am. Płn.	-	Ameryka Północna	irań.	- irański
Amaz.		Amazonia	isl.	islam
ang.		angielski	J ^o P-	japoński
arkt.		arktyczny	jud.	- judaizm, judaistyczny
Aust.		Australia	kareł.	- karelski
awest.	-	awestyjski	kor.	koreański
Azt.		Aztekowie	łap.	lapoński
azt.		aztecki	łac.	język łaciński
babil.		babiloński	mand.	- mandejski
Bałt.		Baltowie	tnaryj.	- maryjski
bud.		buddyjska	Mel.	Melanezja
Celt.		Celtowie	Mez.	Mezopotamia
chin.	-	chiński	Mezoam.	- Mezoameryka
chrześc.	-	chrześcijański	mistec.	- mistecki
czuk.	-	czukocki	pahlaw.	- pahlawijski
dogoń.	-	język Dogonów	polinez.	- polinezyjski
dżin.	-	dżinijski	prasłow.	- prasłowiański
egip.		egipski	rzym.	- rzymski
eskim.	-	eskimoski	sanskr.	- sanskryt
ewenk.	-	ewenkijski	selkup.	- selkupski
fiń.		fiński	Słów.	Słowianie
germ.	-	germański	staroisł.	- staroislandzki
gn.		gnoza	sumer.	- sumeryjski
gnost.	-	gnostyczny	syber.	syberyjski
gr.		grecki	tarask.	taraskijski

hebr.	hebrajski	tolt.	toltecki
het.	hetycki	ty b.	tybetański
hind.	hinduizm, hinduski	ugar.	ugarycki
hiszp.	hiszpański	wed. -	wedyjski
hur.	hurycki	węg.	węgierski

@@@A

ABZU (sumer.), Apsu (babil.) -miejsce mityczne w mitologii mezo-potamskiej.

A. w mitologii sumeryjskiej było siedzibą boga Enki (sumer. *EN-KI*- „Pan Ziemi”). Wyobrażano ją sobie jako ocean wody słodkiej znajdujący się poniżej powierzchni ziemi. Sumeryjski mit o stworzeniu człowieka mówi, że Enki miał sypialnię w oceanie *engur*, źródle wody, do którego wnętrza nikt inny nie mógł zajrzeć. Dopiero jego matka, bogini stworzycielka Nummu, musiała go stamtąd wywołać, by stworzył ludzi, którzy mieli wyręczyć bogów w ich ciężkiej pracy.

Siedziba boga Enki, A., znajdowała się w nadmorskim mieście Eridu, założonym - według mitu o potopie - przez jego brata boga Enlila. Tu też umieścił Enki otrzymane od Enlila boskie siły *me*, dzięki którym w mieście tym rozkwiły różne sztuki i rzemiosła. Pozazdrościła mu tego Inana, bogini miasta Uruk. Enki, jej ojciec, zaprosił ją raz przez swego posła Izimuda na ucztę do A. i oczarowany jej wdziękami, ofiarował jej kolejno różne *me*, jak metalurgię i kowalstwo, ciesielstwo i budownictwo, rozum, wiedzę, sztukę pisaną, rytuały oczyszczające. Poniewczasie usiłował naprawić swoją nierozważną decyzję, wysyłając przeciw Inanie potwory morskie i posła Izimuda. Inana zdołała jednak niebiańską barkę z siłami *me* doprowadzić do Uruk, dzięki czemu miasto miało rozkwitnąć bogactwem.

W babilońskim micie *Enuma eliš* Apsu przedstawiony jest jako bóg uosabiający ocean wody słodkiej i małżonek bogini Tiamat, uosabiającej słoną wodę pierwotnego oceanu. Para ta dała życie kolejnym parom bogów Lachmu i Lacha-mu, Anszar i Kiszar, od których pochodzą Ań, Enlil i Ea. Niepokojony swawolą młodszych bogów Apsu postanowił ich zniszczyć mimo sprzeciwu Tiamat. Wówczas Ea podjął walkę z Apsu, pokonał go zaklęciami, uśpił go i rozbroił, odebrał tiarę i boski blask, związał go, a jego pomocnika Mummu zamknął i uwiązał na postronku. Na ciele Apsu ustanowił swą siedzibę zwaną również *apsu*, gdzie zamieszkał ze swą małżonką Damkiną. Tam narodził się bóg Marduk, który podjął walkę z obozem Tiamat szu-

@@@Abzi/wa

kającej zemsty z powodu utraty męża. Zwycięstwo nad nią miało Marduka uczynić naczelnym bogiem panteonu babilońskiego. (S.C.)

ABZU WA - w cyklu hurycyckich i he-tyckich mitów o Kumarbim (np. w *Pieśni o Ullikummi*) nazwa głębin morskiej, zwanej przez tłumacza hetyckiego miastem A., będącej siedzibą boga Ea, skąd kieruje on losami świata.

Nazwa ta stanowi zniekształconą formę sumeryjskiego określenia -> Abzu (babil. -> Apsu) oznaczającego „głębiny morską” lub „podziemny ocean wody słodkiej”(-> wody kosmiczne), którego władcą był babiloński bóg Ea (sumeryjski Enki), występujący też w mitach hurycyckich jako kierujący losami świata życzliwy pan mądrości. (K.B.)

ADAM KADMON (hebr. „przedwieczny człowiek”) - w gnozie żydowskiej wywodzącej się z kabały koncepcja rozwijająca werset z Księgi Rodzaju I, 26: „Uczyńmy człowieka na nasz obraz i podobieństwo”, nawiązująca również do wizji Ezechiela (Ez I, 26) (->Merkaba).

W księdze *Zohar* A.K. wyobraża całość stworzenia, -> kosmos, w formie boskich emanacji, i zawiera w sobie dziesięć -> sefirot, sfer emanacji. Kabaliści zwracają uwagę na zbieżność wartości numerycznej hebrajskich liter ADM i JHVH. W obu przypadkach wynosi ona 45. W nauczaniu Izaaka Lurii A.K. jest światem światła, przejawem emanacji Boga i najwyższym poziomem dostępnym ludzkiemu poznaniu. Luria stawia go ponad światami emanacji, kreacji, formacji i działania. Czasem przedstawiany jako olbrzym, z którego oczu, uszu, nosa i ust wypływają strumienie światła. Przeciwnieństwem Człowieka Przedwiecznego jest Człowiek Zła - szatan. (P.P.)

@@@

ADLIWUM, Adlivun, Adli (eskim. „pod nami”, „w dole”) - siedziba zmarłych i matecznik ssaków morskich Eskimosów z Ziemi Baffina i Grenlandii, mieszcząca się na dnie oceanu (-> kraina podwodna).

Według mitu, zamieszkała w niej piękna dziewczyna Sedna, okaleczona przez ojca, który - ratując się w czasie burzy - wyrzucił ją z łodzi, a gdy czepiała się burty, obcinał jej kolejne człony palców. Sedna, która w szamotaninie straciła oko, wyglądała tak strasznie, że zapragnęła zejść z oczu wszystkich mężczyzn, i ukryła się na dnie morskim jako Imapinua („Matka Morza”). Z członów palców Sedny powstały zaś wieloryby, morysy i foki, które odtąd przebywają wraz z nią w A. Sedna wysyła je od czasu do czasu na powierzchnię. Dusze zabitych zwierząt morskich powracają do A., by na nowo oblec się w ciała. Wejścia do A. strzeże groźny pies, który według jednego z mitów był pierwszym kochankiem Sedny. Sedna przebywa w A. wraz ze swym ojcem w wielkim domostwie, wyłożonym wyłącznie niedźwiedzimi futrami (nie może tam być ani kawałka skóry karibu, które jest zwierzęciem górnego poziomu).

Przez A. przechodzą także duchy zmarłych, gdyż tędy prowadzi najkrótsza droga do zaświatów (->kraina zmarłych). Eskimosi mówią o dwóch zaświatach: niebiańskim związanym z Księżycem (Qudlivun - „górna kraina” zwana też Qudliparmiut bądź Siedzibą Powracających), i podmorskim A. w krainie Sedny. Dusze idące bezpośrednio do Qudlivun należały do ludzi skromnych i hojnych i podlegały odrodzeniu na ziemi. Pozostałe dusze, obciążone grzechami, ześlizgują się skalnym tunelem pełnym krwi do A., zwanego też Krainą Przygnębionych, gdyż tam siedzą apatycznie z głowami zwieszonymi na piersi, za jedyne pożywienie mając przelatujące owady i motyle. Po roku wegetacji odchodzą do niższego poziomu Adliparmiut, gdzie żyją stosunkowo dobrze, mogą polować i bawić się. W innych wersjach A. podzielone jest na cztery poziomy, z których najniższy jest najlepszy. Panuje w nim wieczne lato i wszyscy tam chcą iść, ale złym ludziom się to nie udaje. Zmarli mordercy, źli i leniwi myśliwi, czarownicy oraz ci, którzy naruszyli narzucane przez Sedne tabu, pozostają na zawsze w jej krainie, torturowani przez jej ojca, głodni i zrozpaczeni, przemienieni w złośliwe duchy *tupilaq*. Władą nimi także Sedna, która zsyła je czasami na ludzi. Jak twierdzą Eskimosi, złe uczynki ludzi opadają na dno morskie jako brud i pasożyty we włosach Sedny, jej siedziba jest bowiem pozbawiona dachu, by Sedna mogła lepiej śledzić, co się dzieje w górze. Zlepione włosy opadają jej wówczas na oczy i przyprawiając wściekłość. Wtedy rozpętuje burze na powierzchni, przestaje przysyłać swoje zwierzęta myśliwym i trapi ludzi złymi duchami. Szamani eskimoscy, aby ją przebłagać i wymóc zesłanie fok i wielorybów myśliwym, sprzątają jej siedzibę i rozczesują włosy Sedny (ponieważ nie ma ona palców, by móc sama to zrobić), dokonując tym samym oczyszczenia ludzkości z grzechów. Aby dostać się przed oblicze Matki Zwierząt, muszą jednak udowodnić swą odwagę i moc, pokonując niebezpieczną drogę: przekroczyć przepaść po „śliskiej jak lód” obręczy obracającego się koła, przepłynąć gotujący się kocioł pełen rozwścieczonych fok, przemknąć między trzema zderzającymi się skałami oraz wyminąć strzegącego wejścia do jej siedziby straszliwego psa, a także uniknąć schwymania przez łowcę duchów zmarłych (ojca Sedny); (-> wąskie przejście). Kiedy Sedna gniewa się na ludzi, wznosi wokół swego domostwa mur, który szaman musi rozbić jednym ciosem, a następnie przeniknąć przez podłogę lub pod ścianą jej domu. Po powrocie szamana z podróży do A. wszyscy muszą kolejno wyznać swoje grzechy wobec bogini, aby społeczność została w pełni oczyszczona. Dotyczy to zwłaszcza sztucznych poronień i złego obchodzenia się z duchami zwierząt. (A.S.)

AGARTTHA, Aghartha - według wierzeń ezoterycznych, niewidzialne dla profanów, podziemne, mityczne państwo w Środkowej Azji (-> ziemskie krainy i obszary mityczne), ośrodek i zaplecze duchowego rządu świata (tzw. synarchii) Wielkiego Białego Bractwa (S.Y. de Alyeydre^Wws/on de l'Inde en Europe), kierującego biegiem wydarzeń na ziemi i obecnie przygotowującego wielki przełom nowej Ery Wodnika (New Age), w której nastąpi kres sporów narodowościowych i wiedzy spekulatywnej.

Maje zastąpić syntetyczna harmonijna współpraca i tolerancja oraz wiedza intuicyjna i pozazmysłowa. Motorem postępu nie będzie już rywalizacja, lecz współdziałanie, a dotychczasowe „niedoskonałe” religie i ideologie ustąpią miejsca nowej uniwersalnej idei ezoterycznej. Najwyższą władzą zwierzchnią A. jest Wielka Trójca: Brahmatma (najwyższa dusza świata), Mahatma (dusza uniwersalna) i Mahanga (organizacja materialna kosmosu). Pod ich kierunkiem pracują Wielcy Mistrzowie Siedmiu Promieni zajmujący się różnymi aspektami życia ludzkiego (politycznym, gospodarczym, kulturalnym, intelektualnym itp.). W swoim podziemnym świecie A. zawiera magazyny wszelkiej wiedzy ezoterycznej. A. wyobrażana jest jako sieć gigantycznych jaskiń połączonych przemysłowymi chodnikami rozpostartymi pod całą powierzchnią ziemi, np. istnieje połączenie między A.

a zatopioną -> Atlantyda, którym ewakuowali się podczas ostatniego kataklizmu biali magowie z „czwartej rasy głównej”. Tylko w ten sposób można wykazać (zdaniem ezoteryków) związki duchowe między zachodnim kręgiem cywilizacyjnym a ezoteryką indyjską. Korytarze łą-

@@@

czące A. ze światem kończą się tajemnymi wyjściami dostępnymi dla wtajemniczonych. Najważniejsze z nich znajduje się ponoć w Tybecie, w pałacu Potala, czyli siedzibie dalajlamy. Mieszkańcy A. w urządzaniu swego państwa i jego stolicy -> Śambhali wykorzystują bezpośrednio energię kosmiczną, którą mogą dowolnie skupiać lub rozpraszać. Ezoterycy wierzą w widzialną i niewidzialną obecność wysłanników A. w obecnym świecie i powołują się nieustannie na mentalny i fizyczny kontakt z nimi (zwłaszcza H. Bławacka, A. Beasant i A. Bailey). (W.B.)

AGHARTHA -> AGARTTHA

AHPIKONDIA (tukano „Rzeka Mleka” lub „Rzeka Nasienia”; (g)ahp- jest rdzeniem odnoszącym się do narządów i cech płciowych, ahpikon- to „mleko matki”, ahpi- -krzew coca) - rajska kraina Indian Desana z grupy Tukano (Amazonia), umiejscawiana w „dolnym poziomie” świata (dohkamaha turf).

A. skąpana jest w jasnozielonym świetle koloru liści koki. Składa się z żeńskich wód życia, obmywających męski łąd *Ahpikon-yeba*, „Mleczny Łąd”, nieustannie je zapładniający, a oba okrywa powłoka zwana *Ahpikonvi 7*, „Dom Mleka”, która jest łożyskiem. Całość stanowi kosmiczne łono, z którego wychodzą i do którego powracają dusze Desana po śmierci, przybierając postać kolibrów lub pozostając w składowiskach mocy, by zrównoważyć jej ubytek w świecie zabijanych zwierząt. Na wschodzie A. znajduje się wielkie jezioro, do którego wpadają wszystkie ziemskie rzeki na końcu swej drogi. Na zachodzie, w miejscu połączenia z ziemią, leży „Ciemny Region”, mroczne, złe miejsce pełne odpadków, gdzie stwórca Page Abe (Ojciec-Słońce) osadził Nyamiri-mahsa, „Lud Nocy”, demonicznych czarowników i twórców ma-

gii, których zadaniem jest karanie ludzi za nieprzestrzeganie zasad plemiennych. Z A. nasza Ziemia wygląda jak pajęczyna, jest przejrzysta, gdyż przenikają ją promienie Słońca. Nici tej pajęczyny są zasadami, zgodnie z którymi powinni żyć ludzie. Page Abe, przebywający w A., jest osią kosmosu, jego centrum i podporą praw, widzianą w postaci wydrążonej trzciny *ve 'e go 'a* lub kosmicznego fallusa (*Abeyeru* lub *Co 'a-mee* - dosł. „kość mocy”) rozpościerającego się od A. do wyżyn niebios. Przez ten kanał przychodzi na świat boża inspiracja i zapłodnienie w procesie nieustannej kopulacji. Ta energia kosmiczna sprawia, że łona kobiet rodzą dzieci, rośliny rosną, a zwierzęta rozmnażają się. Ona wprowadza w ruch ciała niebieskie, cykl vegetacyjny i cykle życiowe człowieka. Dla Desana istotą świata jest zmienność, transformacja rzeczy i wzmacnianie działań oraz komunikacja. Wyobraża ją prąd (*boga*), który kieruje spływaniem zapładniającej energii z A. na ziemię i jej powrotem, widzianym także w postaci Drogi Mlecznej na niebie. Droga Mleczna jest przedłużeniem A. na „górny poziom” świata (*Ve-khama turf*). Wyobrażana jest w postaci groźnej rzeki, wypełnionej nasionami życia (-> wody kosmiczne), ale też ściągającej zgniliznę, wymioty i choroby, poruszanej podmuchami niebiańskiego wiatru. Stanowi ona miejsce spotkania bóstw i ludzi, gdyż dusze w stanie transu wywołanego halucynogenną tabaką *vi ho* zostają porwane przez jej nurt i z pomocą strażnika Drogi Mlecznej - Viho Mahse - wędrują do świata duchów w A.

Według mitu kosmogonicznego, Desana po stworzeniu świata Page Abe umieścił w A. przodków wszystkich klanów. Osadził ich w żywej węzowej łodzi, nazwanej Pamuri-gahsiru, „Łożyskiem Fermentacji”, po czym dał im duchowego przewodnika zwanego Pamuri Mahse, „Człowiekiem Fermentacji” albo „Człowiekiem Wytrysku”, aby zaprowadził ich

na ziemię. Każdy człowiek jest odtąd połączony biegnącą rzekami niewidzialną pępowiną z kosmicznym łonem w Rzece Mleka (węzowa łódź była znakiem tego powiązania). Płynąc nią, przodkowie dotarli do naszego świata, gdzie łódź w wyniku katastrofy rozbiła się, a ludzie rozsypali po całej ziemi. Pamuri Mahse powrócił do A. Aby przywrócić jedność ze światem duchowym, Desana przygotowują sfermentowany napój z dodatkiem ha-lucynogenu *yaxe w* naczyniu w kształcie węzowej łodzi, w której ich przodkowie wyruszyli z A., i piją go rytualnie w czasie święta *Abe Koa* (Naczynie Słońca). Różnobarwne wizje prowadzą ich duchy do A., gdzie ponownie uczestniczą w kreacji kosmosu i człowieka. Nie tylko trans szamański, ale każde doświadczenie religijne jest dla Desana powrotem do A. (A.S.)

AILAMUWA - w mitologii hurycyckiej mityczne miasto, którego królem był heros Gurparanzah, występujące w opowieści stanowiącej mezopotamsko-anatolijski pierwowzór dziejów Odyseusza.

Jakąś sugestią na temat lokalizacji tego miasta może stanowić imię wspomnianego króla-herosa (Gurparanzah), gdyż składnik „aranzah” to hurycycka nazwa rzeki Tygrys. (K.B.)

AJA - w mitologii gr. kraj leżący daleko na wschodzie (-> ziemskie krainy i obszary mityczne).

(1) W cyklu mitów związanych z Argonautami stolicą A. było miasto Fasis, leżące nad rzeką o tej samej nazwie. Panował tam Ajetes, syn Heliosa i okeanidy Perseis, brat czarodziejki Kirke i żony Minosa, Pasifae. Do krainy tej przybył na skrzydlatym złotym baranie syn Atamasa, Friksos, uciekający z Orchomenos. Barana złożył w ofierze Zeusowi, a złote runo podarował Ajetesowi, który powiesił je na dębie w gaju poświęconym Are-

sowi. Po owo złote runo przybył do A. Jazon wraz z Argonautami. Herodot (V w. p.n.e.) umieszcza A. w -> Kolchidzie, a więc nad M. Czarnym u stóp Kaukazu, natomiast Mimnermos (poeta z VII w. p.n.e.) znacznie dalej, nad -> Okeanosem, gdzie swoją siedzibę miał Helios.

(2) W mitach związanych z *Odyseją* A. (lub Ajaja) jest wyspą, na której w pięknym pałacu mieszkała czarodziejka Kirke, córka Heliosa i okeanidy Perseis. Na wyspie tej pełno było zwierząt, także drapieżnych, które - zaczarowane ziele moly - nie rzucały się jednak na ludzi. Według *Odysei*, na A. przybył Ody-seusz po przygodach w kraju Lajstrygo-nów (-> Lajstrygonów kraina). Kirke dała ludziom z jego załogi do zjedzenia ziele moly, aby zapomnieli o ojczyźnie, a następnie dotknięciem różdżki zamieniła ich w świnie. Dzięki pomocy Hermesa Ody-seusz przywrócił im ludzką postać. Do wyspy tej dotarł też statek Argonautów, a Kirke dokonała rytualnego oczyszczenia Jazona i Medei z zabójstwa Apsyrtosa (syna Ajetesa). Wyspę A. starożytni lokowali albo w Kolchidzie (Kirke jest siostrą Ajetesa), albo na wodach po zachodniej stronie Italii, najczęściej utożsamiając ją z przylądkiem Circeum (dziś Monte Circeo i przylądek Circeo na płn. od Gaety). (K.B.)

AJAJA -> AJA

ALARAF-w tradycji muzułmańskiej rodzaj -> czyścica, odgradzający błogosławionych od potępionych, usytuowany między -> rajem a -> piekłem.

Opisywany jest jako wysoka góra lub zamek otoczony siedmioma murami i siedmioma bramami. (E.W.L.)

ALFHEIM (staroisł. Alfheimr - „Kraina Alfów”) - w mitologii pół-nocnogermańskiej nadziemna siedziba alfów (elfów), ściślej - ja-

@@@

snych alfów, oraz boga płodności Freya.

A. wyobrażano sobie jako świetlistą krainę lub posiadłość znajdującą się między -> niebem i ziemią albo w samym niebie, tj. na terenie -> Asgardu. Żyły w nim istoty nadludzkie zwane alfami (w węższym tego słowa znaczeniu), dobre, jasne i lśniące, piękniejsze (tj. - zgodnie ze staroskandynawskim ideałem urody - jaśniejsze) niż słońce. Emitowany przez nie blask miał nie tylko walory estetyczne, ale także kojące. Alfy opiekowały się roślinnością. Nad nimi zaś opiekę roztaczał i rządy sprawował Frey („Pan”), pochodzący z klanu wanów, któremu władzę nad A. powierzyli bogowie, gdy był jeszcze dzieckiem („gdy pierwszy ząbek mu wyrósł”). Kiedy Frey postanowił pojąć za żonę Gerd, olbrzymkę z -> Jótunnheimu, alfy - podobnie zresztą jak bogowie - sprzeciwiły się jego planom. Ostatecznie małżeństwo to zostało zawarte, w dużej mierze dzięki Skirnirowi, słudze i przyjacielowi Freya. Imię Skirnir („Świetlisty”) świadczy, że był on alfem.

Przeciwieństwem A. jest Swartalfaheim („Kraina Czarnych Alfów”), znajdująca się pod ziemią siedziba karłów (-> kraina podziemna), która różni się od A. tak, jak jej mieszkańcy różnią się od jasnych alfów, zwanych najczęściej po prostu alfami. Czarne alfy, tj. karły, żyły w swej siedzibie w wiecznym mroku, światło słoneczne zamieniało je bowiem w kamienie. Jedyną mieszkanką Swartalfaheimu, której promienie słońca nie czyniły szkody, piękna Idunn, przeniosła się do Asgardu, poślubiwszy boga poezji Bra-giego. Z wyjątkiem Idunn karły były czarne, ciemniejsze od smoły, ale charakterem różniły się od alfów jeszcze bardziej niż wyglądem. Swartalfaheim stanowił jeden wielki warsztat i skarbiec zarazem, gdyż karły parały się rzemiosłem, głównie kowalstwem i złotnictwem. Ich wyroby miały nie tylko znakomitą jakość i wielką wartość artystyczną, ale także właściwo-

@@@

ści magiczne. Stąd bogowie byli w Swar-talfaheimie częstymi gośćmi. Odwiedziła go nawet urodziwa Freyja, bogini miłości i płodności, która tak bardzo pragnęła wejść w posiadanie cudownego naszyjnika, wykonanego przez artystów z karle-go rodu Brisingów, że zgodziła się zapłacić za niego owym budzącym wstręt, chu-tliwym stworom własnym ciałem.

Księciem alfów (zapewne czarnych) nazwano Wólunda (w tradycji niemieckiej - Wilanda), genialnego kowala-jubi-lera, który miał być fińskim (ściślej - la-pońskim) królewiczem. Tradycja niemiecka zna też króla elfów i zarazem strażnika skarbów imieniem Alberyk. Elfy są tu utożsamiane z ludem lub rodem karłów zamieszkującym Krainę Mgły/Ciemności, co wiąże Swartalfaheim z -> Niflheimem. (K.M.)

AL-KAABA ABA

MEKKA, -> KA-

AMA-NO IWA (jap. „Niebiańska Jaskinia”) - w mitologii shintoistycznej pieczara leżąca w -> Taka-manohara („Równinie Wysokich Niebios”), w której zawalivszy wejście olbrzymim głazem, ukryła się bogini słońca Amaterasu, oburzona zachowaniem swojego brata - boga deszczu, wiatru i burzy Susanoo.

Skutkiem ukrycia się Amaterasu w jaskini na świecie zapanowały ciemności, co przstraszyło innych bogów. Przerażeni, zbrali się w łóżysku rzeki -> Amenoya-sunokawa („Rzeka Spokoju Niebios”) i uradzili, iż należy wywabić podstępem Amaterasu z kryjówki. Z -> Tokoyono kuni („Kraina Wiecznotrwałości”) sprowadzono koguty, które miały piąć, następnie wykonano spizowe zwierciadło Yatano kagami z kruszcu pochodzącego z góry -> Amenokanayama („Żelazna Góra Nieba”) oraz sporządzono sznury klejnotów amuletów. Ze wzgórza -> Amenoka-guyama („Niebiańskie Wzgórze Orgii”)

dostarczono także (niezbędną do wróżb) kość łopatkową jelenia, czeremchę i wyrwane z korzeniami drzewko szczęścia (*masakaki*), na którym powieszono wszystkie te ozdoby (amulety-fetysze) wraz ze skrawkami papieru i płótna (*ni-gite*). Po modlitwie (zaklęciach) boga Amenokoyane bogini Amenzume orgia-stycznym tańcem (pierwowzór rytualnych tańców *kagura*) wywabiła Amaterasu, która zaciekawiona śmiechem bogów wywołanym tańcem, wyglądnęła z pieczary i zapytała, jaka jest przyczyna ich radości. Bogini Amenzume odpowiedziała jej wówczas, iż wszyscy się cieszą, gdyż wśród nich jest bóstwo, które jest bardziej od niej czcigodne. Jednocześnie bogowie Amenokoyane i Futodama podstawili pod pieczarę drzewko szczęścia wraz z lustrem Yata-no kagami, aby Amaterasu mogła w nim ujrzeć swoje odbicie. Gdy tylko zaciekawiona Amaterasu zbliżyła się do zwierciadła, bóg Amenotajikarao chwycił ją za rękę i wyciągnął z ukrycia. Wówczas Amenokoyane i Futodama przewiązali skałę grubym powrozem, uniemożliwiając w ten sposób powrót Amaterasu do pieczary. Na świecie znów zajaśniało słońce. Choć mityczna A.n.i. miała się znajdować w Takamanohara, być może nawet na stoku wzgórza Amenokaguyama, to na ziemi (w Japonii) znajduje się wiele jej odpowiedników. Jednym z najbardziej znanych jest malowniczo położona niewielka pieczara na półwyspie Kii, znajdująca się niedaleko miejscowości Isobe (prefektura Mię). (H.H.)

AMARAWATI (sansk. *amartvati*) - w tradycji hinduistycznej miasto na wschód od góry -> Meru, w którym mieszka bóg Indra.

Znana jest wspaniałość i piękno A. Tysiącokci Indra jest tam otoczony czią niebiańskich dam, siddhów (nieśmiertelnych) i gandharwów (niebiańskich muzyków) oraz tysięcy bogów. To najwyższy przybytek tych, którzy są cnotliwi, znają

wedy i odprowadzali ofiary. Dostępu do niego samego nie mają nawet dewowie (światliści, boscy mieszkańcy niebios). A. jest utożsamiane z -> Indraloką. Na południe od A. rozciąga się miasto boga ognia - Tedżawati. Mieszka tam sam Agni rozsiewający swój blask. W Tedżawati mieszkający, którzy odmawiali dżapę (intensywną modlitwę myślną). (P.P.)

AMENOKAGUYAMA (jap. „Niebiańskie Wzgórze Orgii” / „Góra Adoracji Prawdziwego Widoku Nieba”) - w mitologii shintoistycznej góra leżąca w -> Takamanohara („Równinie Wysokich Niebios”). Wedle jednego z przekazów, A. to święta góra, która spadła na ziemię z niebios (->niebo). W micie o wywabianiu bogini słońca Amaterasu z pieczary -> Amano iwa (być może znajdującej się na stoku A.), bogowie dostarczyli (niezbędną do wróżb) pochodzącą z A. kość łopatkową jelenia, czeremchę i wyrwane z korzeniami drzewko szczęścia (*masakaki*). A. jest niebiańskim odpowiednikiem niewysokiego (150 m n.p.m.) wzgórza Kaguyama, leżącego w okręgu Yamato (obecnie w rejonie wsi A. w prefekturze Nara). O tym wzgórzu istnieje wiele rozmaitych legend. W jednej z nich opisana jest wrogość pomiędzy górami Unebi, Kagu i Miminasi, którą podjął się znieść bóg Abo z Izumo. Wedle miejscowych przekonań, Kaguyama to miejsce święte (uroczysko), zamieszkiwane przez duchy

opiekuńcze okręgu Yamato. Przypuszcza się, iż nazwa wzgórza wyklada się jako „Wzgórze Orgii” (choć istnieje też próba interpretacji nazwy od „lśnić”, „błyszczeć” z sugestią, iż wiąże się to z faktem, że z góry Kaguyama wydobywano metal) i pochodzi stąd, że dwa razy do roku (w okresie siewów oraz zbiorów) miało to być miejsce spotkań i zabaw dziewcząt i chłopców, którzy upojeni wódką z ryżu, odbywali tam rytualne orgie w podzięce za urodzaj lub w celu pobudzenia witalnych sił wegetacji. (H.H.)

@@@Amenokanavama

AMENOKAN AYAMA (jap. „Żelazna Góra Nieba”) - w mitologii shin-toistycznej góra leżąca w -> Taka-manohara („Równinie Wysokich Niebios”).

Z kruszcu, pochodzącego z góry A. sporządzono spiżowe zwierciadło Yata-no kagami oraz sznury klejnotów talizmanów, którymi posłużono się przy wywabianiu bogini słońca Amaterasu z niebiańskiej pieczary -> Amano iwa. (H.H.)

AMENOUKIHASHI (jap. „Pływający Most Niebios” / „Most Unoszący się na Niebie”) - w mitologii shin-toizmu most, po którym boska para demiurgów Izanagi i Izanami zstąpiła z -> Takamanohara („Równiny Wysokich Niebios”), aby stworzyć Wyspy Japońskie (ziemie) i licznych bogów.

Most ten po ziemskiej stronie sięga szczytu góry -> Takachiho na wyspie Kyushii. Po moście tym, na ową górę, na polecenie bogini słońca Amaterasu zszedł także na ziemię jej wnuk bóg Ninigi, aby przejąć władzę. A. najczęściej utożsamia się z tęczą lub (rzadziej) z gwiazdną konstelacją Drogi Mlecznej. (H.H.)

AMENOYASUNOKAWA (jap. „Rzeka Spokoju Niebios” / „Niebiańska Rzeka Skąpana w Piasek”) - w mitologii shintoistycznej (utożsamiana z gwiazdną konstelacją Drogi Mlecznej) rzeka leżąca w -> Takamanohara („Równinie Wysokich Niebios”).

Miejsce spotkań-narad „ośmiu milionów bogów”. Tu także boskie rodzeństwo (bogini słońca Amaterasu i bóg deszczu, wiatru i burzy Susanoo) złożyło wobec siebie przysięgę lojalności. Z górnego biegu koryta tej rzeki pobrano również kowadło z twardego kamienia, za pomocą którego sporządzono zwierciadło Yata-no kagami, użyte następnie do wywabienia bogini Amaterasu z niebiańskiej piecza-

@@@

ry -> Amano iwa. W pobliżu A. znajduje się także Amenomanai („Święta Studnia Niebios”).
(H.H.)

AMENTET, Amenti, (egip. *Jmntt, Jmntj* „Zachód”) - w wierzeniach starożytnych Egipcjan (udokumentowanych w pełni od Średniego Państwa, ok. 2000 p.n.e.) najważniejszy z regionów -> Dat, w którym znajdowała się siedziba boga umarłych Ozyrysa nazywanego Chen-tiamentu (egip. *Hnty Imntj*), tzn. „Pierwszy z Zachodnich”.

A. jest ostatecznym celem wędrówki duszy (egip. *ba*) zmarłego (-> kraina zmarłych), gdyż właśnie w nim na Wyspie Płomieni (-> Ju Neś(e)r(u)), w zamku Ozyrysa, w Sali Obu Prawd (*Ha Senui Maati*, egip. *h3 śnwy M3 '(j)*) urzęduje Trybunał 42 Bogów, który zadecyduje o jego losie. Głównym źródłem informacji o A. jest XVII rozdział tzw. *Księgi Umarłych* (właśc. *Formuły wyjścia w czasie dnia*) zatytułowany *Piękne Amenti* (egip. *Nfr Jmntj*). Według niego, A. jest pierwszym z 14 rejonów -*jat* (egip. *y J/*)>^{na} które dzieli się Dat, zwane tu Polem Ofiar (egip. *Sekhet Hetepet*). Z A. sąsiaduje bezpośrednio kraina szczęścia, Pola Trzciny (-> Sekhet Jaru), do której zmarły wstępuje, jeśli zostaje usprawiedliwiony przez boski sąd. W drodze do A. czekało zmarłego wiele niebezpieczeństw, które mógł pokonać dzięki znajomości formuł zawartych w *Księdze Umarłych* lub wcześniejszej *Księdze Sarkofagów*. Najważniejszą próbą było przebycie Jeziora Płomieni (-> Sza Neśru), Istniało jednak głębokie przekonanie (wyrażone już w pochodzącej z czasów X dynastii *Nauce dla Meri-kare*), iż człowiek sprawiedliwy poradzi sobie z tymi niebezpieczeństwami bez trudu. Według przewodnika dla zmarłych z czasów XVIII dynastii (*Księga Am--Duat*), A. identyfikowane jest z piątym sektorem Dat, w którym wędrujące nocą słońce zbliża się do połowy swej podziemnej trasy. Natomiast w nieco późniejszej *Księdze Bram* nazwa *Set-Amentet* (egip. *St Imntt*) odnosi się także do pierwszego z 12 sektorów Dat, czyli tego, w którym słońce wkracza do podziemia (-> kraina podziemna) w najdalszym punkcie zachodniego widnokągu. Wymieniony tu region (strzeżony przez boga Seta) nie jest jednak identyczny z zaświatową siedzibą Ozyrysa, która zlokalizowana jest tu również w sektorze szóstym. Tłumaczy to dwoisty sąd Egipcjan o A., którzy w jednych pismach nazywali go krainą snu i głębokich ciemności zalanych przez martwe, zgniłe wody, w innych zaś sławili jego rajskie zalety jako siedziby Pana Wieczności (egip. *nb 3nch*). W późno-egipskich przewodnikach dla dusz (*Księga Jaskiń, Księga Ziemi*) A. znajduje się natomiast w trzeciej z „jaskiń” *kkeret* (egip. *kkrrt*), którą tarcza słoneczna odwiedza w połowie swej nocnej wędrówki. W tekstach chrześcijańskich Koptów A. jest synonimem -> Hadesu i -> Szeolu. (W.B.)

AMENTI -> AMENTET

ANNWN, Annwn - w tradycji walijskiej nazwa „Tamtego Świata”, która mogła oznaczać „Wielki Świat”, „Nieświat”, „Świat Podziemny” (-> kraina podziemna).

Według Pierwszej Gałęzi walijskiego zbioru opowieści pt. *Mabinogi*, panem A. był Arawn. Nie był on jednak jedynym władcą tegoż świata. Obok niego występuje Hafgan („Bezbarwne Lato”), władca innego królestwa w A., który stanowił zagrożenie dla kraju Arawna. Arawn wezwał na pomoc śmiertelnika Pwylla, który był panem Dyfed w pld.-zach. Walii. Arawn i Pwyll na 1 rok i 1 dzień zamienili się nawzajem rolami, zmienili przy tym również wygląd, dzięki czarom Arawna.

A. to kraj doskonały pod każdym względem. W innych tekstach jest przedstawiony jako pałac lub królestwo znaj-

dujące się czasami za morzem, a czasami pod ziemią, tak jak irlandzki -> sidh. Pwyll był oczarowany pięknem tego miejsca. Wszystko, co się tam znajdowało, było najwspanialsze i najpiękniejsze (budynki, wojska), ale najpiękniejsza była żona Arawna. Pwyll nie korzystał jednak z przysługującego mu przywileju małżonka, wykazując tym samym ogromną lojalność wobec Arawna. Po upływie wyznaczonego okresu, w ciągu którego został zabity Hafgan, Pwyll powrócił do swojego kja;aju, zyskując sobie przyjaźń Arawna i tytuł „Głowy (Pana) Annwn” (*fen Annwn*), jako że przyczynił się do zjednoczenia tego królestwa. Na znak zawartej przyjaźni dokonano wymiany prezentów. Pwyll otrzymał od Arawna świnie (które w mitologii celtyckiej były magicznymi zwierzętami).

Przypuszcza się, że Pwyll był pierwotnie bóstwem. Jego imię znaczy „mądrość”, „rozważanie”, „rozważanie”. Małżonką Pwylla została Rhiannon, kobieta, która pojawia się w okolicznościach wskazujących na jej związek ze światem nadprzyrodzonym. Pwyll ujrzał ją pierwszy raz, zasiadając podczas święta na szczycie kopca w Arberth, obok swojego dworu. Kopiec ten miał taką właściwość, że ten, kto na nim zasiadł, miał doświadczyć bólu i cierpienia lub też ujrzeć cud. Nawiązanie do rytualnego kopca z A. występuje w *Wizjach śpiącego Barda* (*Gweledigaetheuy BarddCwsc*), utworze Ellis Wynne z 1703 r., opowiadającym o 3 wizjach: świata, śmierci i piekła. Pograżony we śnie poeta zostaje zabrany w podróż ponad lądem i morzem przez wróżki (*tylwyth teg*) tańczące na „kopcu gier” (*twmpath*

chwareu). Podczas podróży poeta dostrzega w dole najpiękniejszy zamek, jaki kiedykolwiek widział. Wróżki próbują namówić go, aby ułożył satyrę na swego króla. Z ich uścisków wyzwala go anioł, który mu mówi, że wróżki to były „Dzieci z Annwn”. Królem wróżek i władcą A. zwano Gwyna ap Nudd, któ-

@@@

ry był również wojownikiem i łowcą. Gwyn miał być tym, w którym Bóg umieścił energię demonów z A. celem ochrony tego świata przed zagładą.

Łupy z Annwn (Preiddeu Annwn) to starowalijski poemat z X w., pochodzący z *Księgi Taliesina*, który opowiada o wyprawie w zaświaty, prowadzonej przez króla Artura. Celem wyprawy było zdobycie nadzwyczajnych łupów, m.in. „Kotła Przywódcy Nieświata” (*Peir Penn Annwvyn*). Kocioł stanowił zawsze charakterystyczny atrybut władcy „Tamtego Świata”. W *Łupach z Annwn* przedstawiono go jako naczynie o brzegach wysadzanych perłami, które podgrzewane było oddechem dziewięciu pańien. Ten niezwykle przedmiot nie był przeznaczony do gotowania pożywienia dla tchórza czy też krzywoprzysięzcy. Z innych tekstów związanych z tym poematem wynika, że cel wyprawy został osiągnięty, co jednak zostało okupione ogromnymi kosztami. Z trzech statków wypełnionych ludźmi (statek Artura nazywał się „Prydwen”) powróciło jedynie 7 osób. A. jest przedstawiony tutaj jako obszar składający się z przesmyków, wysp oraz dziwnych twierdz, takich jak: „Twierdza Szkła” (*Caer Wydyr*), „Twierdza Upojenia lub Hulanki” (*Caer Feddwid*), „Twierdza -> sidh” (*Caer Siddi*), „Otoczony Fort” (*Caer - Ochren*), „Ukryty Fort”, „Lodowata Twierdza”, „Twierdza o Czterech Rogach”. Innym razem jest to „Wyspa o Mocnych Drzwiach”. A. pojawia się również jako mroczny świat podziemny, a w jednym z tekstów nazywa się go *uf-fern*, czyli piekłem, co wskazuje na przenikanie się tradycji starowalijskiej z chrześcijańską. *Łupy z Annwn* są zwiastunem historii o Graalu.

Utwarem przypominającym w swojej treści *Łupy z Annwn* jest Druga Gałąź *Mabinogi* pt. *Branwen, córka Llyra*, opisująca wyprawę do Irlandii, której celem było uprowadzenie Branwen (być może w pierwotnej wersji utworu celem wyprawy było zdobycie kotła). Również z tej wyprawy powraca 7 osób, które spędzają 7 lat na ucztowaniu na skałach Harlech oraz 80 lat na walijskiej wyspie Gwales. W tym średniowiecznym walijskim opowiadaniu zaświaty przedstawiono na podobieństwo sal biesiadnych, jako miejsce z niewyczerpanymi zapasami żywności i napojów, gdzie rozbrzmiewa niebiańska muzyka, smutek i żal nie mają dostępu, a pojęcie czasu nie jest znane. (B.G.)

ANTILIA, Ciboli, Wyspa Siedmiu Miast - podłużna czworoboczna wyspa na Oceanie Atlantyckim, na zachód od Lizbony.

Jej istnienie wiązano z legendą z VIII w., według której po przegranej przez ostatniego króla Wizygotów Roderyka bitwie pod Xeres de la Frontera w 711 r. i zdobyciu Płw. Iberyjskiego przez muzułmanów arcybiskup Porto wraz z sześcioma biskupami portugalskimi i liczną grupą wiernych miał opuścić ojczyznę i przenieść się na odległą wyspę na Atlantyku (-> ziemskie krainy i obszary mityczne). Aby nie ulec pokusie powrotu do ojczyzny, spalili oni zarówno statki, jak i wszystkie przedmioty związane z żeglugą. Na wyspie każdy z biskupów miał wybudować swoje miasto, gdzie mieszkańcy żyli w dobrobycie i po chrześcijańsku. Kolejny podobny przypadek odnotowano sześć wieków później, kiedy grupa Wizygotów, uciekając przed muzułmanami pod opieką swoich duszpasterzy, miała wypłynąć na ocean i nigdy nie powrócić.

Pierwsze wymienione w dokumentach rzekome dotarcie do wyspy określonej jako A. datuje się na 1414 r., kiedy miał się do niej zbliżyć jakiś statek kastylijski. W możliwość dopłynięcia do niej wierzył również Krzysztof Kolumb, planując na wyspie odpocząć przed dalszą podróżą. W biografii odkrywcy autorstwa jego syna Ferdynanda opisane zostały wydarzenia będące jedną z inspiracji do podjęcia wyprawy przez Kolumba, związane

@@@

jakoby z dotarciem do A. statku z Porto, co nastąpić miało między 1430 a 1460 r. Załoga została doprowadzona przez mieszkańców wyspy do kościoła. Gdy okazało się, że przybysze są chrześcijanami (istotne było też to, że obrządku rzymskiego), próbowano ich zatrzymać do powrotu władcy, chwilowo nieobecnego. Jednak żeglarze w obawie, że mieszkańcy spalą statek, by zatrzymać ich na wyspie, szybko opuścili A. Część załogi, która nie poszła do kościoła i pozostała na statku, przyniosła z wyspy piasek do szorowania kuchni, który, jak się później okazało, w znacznej części składał się z czystego złota. Przywołując tę opowieść, biograf Kolumba twierdził, że wielki żeglarz, odkrywca Amerykę, wierzył, iż dotarł do legendarnej A.

Wielokrotne nieudane próby odnalezienia A. nie osłabiły wiary w jej istnienie, czego dowodem są nadania własności, w których wymienia się wyspę. Na jednej z map z 1482 r. kartograf Gracioso Benincasa z Anконы nie tylko zaznaczył A., ale również podał nazwy znajdujących się na niej miast (Antiuib, Anses-seli i Ansolli na wybrzeżu zachodnim, na wschodnim - Ansodicon i Ansalli, na południu - Aira i siedziba arcybiskupa An-tillia, od której pochodzi nazwa wyspy). W XVI w. A. zwano krainą „siedmiu miast Ciboli”, której daremnie poszukiwali hiszpańscy żeglarze. Ostatnie próby odszukania A. przypadają na rok 1539, kiedy franciszkanin Marco de Nizza miał odkryć krainę siedmiu miast w Kalifornii. Od połowy XVI w., wraz z odkryciami w Nowym Świecie, nazwę A. nadaje się wypom u wybrzeży Ameryki Środkowej (Antyle). (E.P.)

APSU -> ABZU

ARAFAT (ta 'arafa - „poznać się”) - dolina w Arabii Saudyjskiej, w pobliżu Mekki, w której znajduje się święta skała Ararat.

Jeszcze w czasach przedmuzułmańskich pielgrzymowali do niej Arabowie. Arabska etymologia ludowa tłumaczy to miejsce jako: „to tam Adam i Ewa spotkali się po wypędzeniu z raju”. Zstępuje na nią Bóg, słuchając wezwania wiernych. Według tradycji muzułmańskiej, Mahomet doznał na niej objawienia Koranu. (E.W.L.)

ARALLU, Irkalla, Kutu (nazwa babilońskiego miasta boga Nergala, Er[^]etu - trąbił, „ziemia”) - zaświaty, -> kraina podziemna w mitologii babilońskiej.

Świat umarłych (-> kraina zmarłych) Babilończycy nazywali „krainą bez powrotu”. Nie miał on ustalonej lokalizacji. Umieszczano go bądź bezpośrednio pod ziemią, bądź pod wodami kosmicznymi, będącymi siedzibą boga Ea (-> Abzu), znajdującymi się pod ziemią zamieszkaną przez ludzi. Wejścia do świata podziemnego upatrywano na pustyni zachodniej, na którą wieczorem schodzi bóg słońca Szamasz. Granicę między światem żywych a światem umarłych stanowiła podziemna rzeka Hubur, przez którą przeprowiał zmarłego Humuttabal (babil. „szybko zabierz”).

Zmarły przechodził następnie do podziemnego miasta, opasanego siedmioma murami, których bram strzegli strażnicy. Przy kolejnych bramach zabierali oni zmarłemu szaty i ozdoby, tak że nagi stanąć on musiał przed Ereszkigal, która wraz ze swym małżonkiem Nergalem władała światem podziemnym. Pałac Ereszkigal, zwany Egalginą, znajdował się w środku miasta umarłych. Po wydaniu przez siedmiu sędziów Anunaków wyroku, w pewnym tylko stopniu uwzględniającego postępowanie zmarłego w ciągu życia na ziemi, jego imię wypisywała na tabliczce pisarka, bogini Beletseri.

Odtąd duch zmarłego skazany był na ponurą egzystencję bez jedzenia i napoju, w ciemnościach i prochu. Na los zmar-

@@@

tych jakiś wpływ miały ofiary składane przez bliskich na ziemi, zwłaszcza przez synów. Do uprzywilejowanych należeli tu polegli w boju wojownicy, którym wyprawiono godny pogrzeb, a także wybitni władcy. Duchy nie pogrzebanych stawały się upiorami nękającymi żywych. Z nielicznymi wyjątkami ze świata podziemnego nie mogli powrócić nie tylko ludzie, ale i bogowie. Mity mówiące o takich właśnie przypadkach pozwoliły na wgląd w stosunki panujące w tej krainie bez powrotu.

Na pierwszym miejscu wśród nich wymienić należy *Zejście Isztar do Podziemi* - babilońską wersję mitu o zejściu Inany do -> Kur. Zniknięcie Isztar, bogini miłości, spowodowało zanik rozrodczości zwierząt i ludzi. To właśnie niebezpieczne zjawisko skłoniło bogów do działań zmierzających do sprowadzenia bogini z powrotem na ziemię.

Inny mit - *Nergal i Ereszkigal* - mówi o wymianie posłów między niebem a krainą bez powrotu oraz wyjaśnia, jak Nergal stał się władcą podziemi. Na zaproszenie Kaka, posła wyprawionego przez Anu do Ereszkigal, ta wyprawiła Namtara do -> nieba, by przyniósł jej porcję z uczyty bogów. Namtara przyjęto z należytych szacunkiem. Niewłaściwie zachował się tylko Nergal, za co bóg Ea posłał go do podziemi z przeprosinami, zalecając mu ostrożność. Mimo to po długim oporze Nergal dał się uwieść Ereszkigal. Po sprowadzeniu Nergala z powrotem do nieba bogowie zatroskani o jego los oszpecili go tak, iż Namiar podczas kolejnej wizyty go nie rozpoznał i wziął go za jakiegoś nowego boga. Ereszkigal domyśliła się podstępu i kazała Namiarowi przymusić Nergala do powrotu do świata podziemnego. Tym razem Nergal zadomowił się u Ereszkigal na dobre, co Anu przez swego posła Kaka zaakceptował.

Zażyłe stosunki panujące między Ereszkigal a Nergalem potwierdza też opis snu księcia Kummy, następcy tronu

@@@

Asyrii, z ok. 670 r. p.n.e. W zaludnionym okropnymi demonami podziemiu Kumma spotkał duchy swego dziadka i żyjącego jeszcze ojca. Miało to na celu nakłonienie przyszłego władcy do wznowienia noworocznego święta akitu, przestrzegane przez jego dziadka, a zaniechanego przez ojca.

O wyobrażeniach Babilończyków o losie zmarłych w świecie podziemnym mówi też XII tabliczka eposu *Gilgames*:. Wywołany z podziemi duch Enkidu mówi Gilgameszowi, że ciało jego wypełnione jest płaczem i jak starą szmatę toczą je robaki. (S.C.)

AROE - wszechobejmująca moc przodków w mitologii Indian Boro-ro (Amazonia).

Dla Bororo świat fizyczny stanowi złożoną hierarchię zindywidualizowanych mocy, kosmologiczna waloryzacja nieba czy podziemi jest wtórna w stosunku do podziału na sferę społeczną (to, co ludzkie) i naturalną (to, co zwierzęce). Bororo widzą zaświaty nie w postaci odrębnej sfery, lecz obecnej za widzialnymi rzeczami rzeczywistości A. Może być ona postrzegana i odwiedzana przez szamanów w czasie transów oraz zmarłych po śmierci. A. ma dwa bieguny, jednym jest kompleks duchów zmarłych ludzi, drugim - zwierząt. Między obu światami: światem przyrody a człowiekiem, istnieje wymiana mocy. Śmierć po jednej stronie powoduje śmierć po drugiej, aby wyrównać *mori* (dług), śmierć członka społeczności wymaga zabicia jaguara. W jaguara wciela się złośliwy duch, który winny jest śmierci, zobowiązany w myśl *mori* do zaofiarowania w zamian za śmierć własnego życia. Po śmierci duch zmarłego traci swoją indywidualność i roztapia się w bezimiennej rzeszy duchów A. (zob. Wstęp), zamieszkujących jedynie dwie wioski, jedną na wschodzie, drugą na zachodzie. Opiekują się nimi bliźniaczy bogowie Itubore i Bakaroro, strażnicy wschodu i zachodu.

@@@

To, czy dusza zmarłego powędruje na wschód czy na zachód, wynika z jego przynależności klanowej. Aby zaznaczyć dualizm życia pośmiertnego, Bororo dzielą się na „tych z góry rzeki” i „tych z dołu”. Jeśli jednak *mori* nie zostało wyrównane, duch zmarłego wędruje do zbiornika dusz zwierzęcych i wciela się następnie w jedno ze zwierząt. Niezależnie od podyktowanej zasadą *mori* przeznaczenia, każda dusza ludzka przechodzi cykl transformacji w postaci zwierzęce - papugi ary, a potem ryby. W końcu, jako oczyszczony duch-zarodek, powraca do świata ludzi, wcielony w łono ciężarnej kobiety. (A.S.)

ASGARD, Asaheim (staroisł. *Asgardhr*, *Asaheintr* - „Gród/Kraina Asów”) - w mitologii północnoger-mańskiej siedziba bóstw niebiańskich i innych istot nadludzkich.

A. umiejscawiano pod chmurami, w -> niebie i/lub na poziomie ziemskiego świata (np. na wschód od Donu; -> ziemskie krainy i obszary mityczne). Najczęściej jednak utożsamiano go z niebem albo przynajmniej z jakimś jego regionem. Nazwa „Asgard”, a także pewne szczegóły opisu kryjącego się pod nią miejsca, sugerują, że chodzi o gród, twierdzę. Był to jednak gród bardzo przestronny, mieszczący w swoich murach całe krainy, a nawet po części inne światy, co wskazuje na fakt, że A. to kraina mityczna będąca wynikiem syntezy wielu różnych zaświatów. Mieszkańcami A. byli przede wszystkim asowie, ale przebywały tu też, na równych prawach, bóstwa pochodzące z drugiego (obok asów) boskiego klanu - wanów, oraz przedstawiciele innych kategorii istot nadludzkich -olbrzymów (-> Jótunnheim), alfów, a nawet karłów (-> Alfheim).

A. zbudowali sami bogowie na równinie Idawall. Mury wznosił pewien nie znany z imienia olbrzym przy pomocy cudownego rumaka Swadelfarięgo. Za

wykonaną w terminie pracę mieszkańcy boskiego grodu przyrzekli mu słońce, księżyc oraz - za żonę - pochodzącą z wanów Freyję, ale - dzięki podstępowi Lo-kiego (olbrzymia, który zawarł braterstwo krwi z przywódcą asów, Odynem) - uchylili się od zapłaty, a budowniczy murów padł z ręki Thora, najsilniejszego z asów i bogów w ogóle.

Główne budowle A. to siedziby poszczególnych bóstw będące obszernymi rezydencjami, posiadłościami lub krainami. Znanych z nazwy jest kilkanaście. Do Ulla należały doliny Ydalir, gdzie bóg ten zbudował „swoje sale”. W Alfheimie rezydował Frey. Sokkwabekk był własnością Odyna i Sagi (tj. Frigg, siostry i żony pierwszego z asów), którzy każdego dnia pili wodę ze znajdującego się tam strumienia, czerpiąc ją złotymi pucharami. Pokryty srebrem Walaskijalf i Glads-heim, tak obszerny, że mieściła się w nim ->Walhalla, to własność samego Odyna. W jednym ze swoich dworów miał Odyn wieżę Hlidskjalf (tak samo nazywał się jego tron), z której widać było wszystkie światy. Z owej wieży jako punktu obserwacyjnego korzystały również inne bóstwa, np. Frey zobaczył stąd Gerd w Jótunnheimie i zakochał się w niej od pierwszego wejrzenia. Thrymheim był posiadłością Skadi, która odziedziczyła ją po ojcu, olbrzymie Thjazim. Jeden z mitów określa wspomnianą posiadłość (nie ma wątpliwości, że chodzi właśnie o nią) jako leżącą daleko poza murami A., w północnej części kraju olbrzymów, a ten z kolei lokalizowany był zasadniczo na poziomie ziemskiego świata. Thrymheim był więc zaliczany do budowli A. prawdopodobnie ze względu na małżeństwo Skadi z jednym z mieszkańców boskiego grodu, wanem imieniem Njórd, które zostało zawarte po śmierci Thjaziego. Breidablik należał do Baldra i był pojmowany jako kraj, „gdzie nikt nie swawoli”, Himinbjorg to siedziba Heimdalla, nazwana w tekście źródłowym spokojną zagrodą, gdzie

@@@ *Asman*

Heimdall popija dobry miód, a jednocześnie - zgodnie ze swą podstawową funkcją boskiego strażnika - pilnuje „świętyń”. W Folgwang mieszkała Freyja. Glitnir ze złotymi podporami i dachem krytym srebrem należał do Forsetiego. Bóg ów spędzał tu większość dnia, rozsądzając spory. Noatun, określony jako strzelista świątynia, był siedzibą Njorda. Thrudheim i Bilskirnir to posiadłości Thora. Widi, kraj będący w posiadaniu Widara, zarastał krzewem i wysoką trawą, ponieważ ów waleczny bóg, wciąż na koniu, rzadko przebywał w swoich włościach. I wreszcie znajdował się w A. dom bogiń o nazwie Wingolf, odpowiednik męskiej Walhalli, gdzie rej wodziła Freyja. Ważnym miejscem był ponadto wielki dziedziniec. Bogowie gromadzili się tu przy różnych okazjach, m.in. by miło spędzić czas w licznym towarzystwie.

Pośrodku A. rósł olbrzymi jesion,

-> drzewo kosmiczne - Yggdrasill, pod którym odbywały się wiece bogów. Przy jego asgardzkim korzeniu tryskało źródło zwane krynicą Urd, od imienia najstarszej z norn, trzech olbrzymek, które pewnego dnia przybyły do A. i zamieszkały pod Yggdrasillem przy świętym źródle. W pobliżu krynicy Urd znajdowała się sadzawka, w której pływały dwa święte łabędzie. Norny pełniły przede wszystkim funkcję bogiń przeznaczenia, ale opiekowały się też Yggdrasillem; polewając go każdego dnia żywą wodą z krynicy Urd, utrzymywały drzewo świata w dobrej kondycji.

Z równą troską i powagą bogowie traktowali mury A. Wciąż je umacniali, A. zagrażał bowiem potężny przeciwnik- olbrzymy. Ponadto przy tęczowym moście o nazwie Bifrost lub Bilrost, łączącym A. z ziemią, czuwał Heimdall, nieustannie wypatrując wroga, gdy tymczasem Odyn gromadził swoje hufce w Walhalli. Mimo podobnych zabezpieczeń A. miał być w przyszłości zrównany z ziemią. Ale tymczasem kipiwał życiem, stanowiąc arenę rozlicznych zdarzeń o więk-

@@@

szej lub mniejszej wadze dla losów świata i całego kosmosu - intryg, romansów, mordów i kradzieży, walk i dyplomatycznych negocjacji, zgoła „ludzkich” uciech i dramatów. (K.M.)

ASMAN (awest. „niebiosy”), Wahiszta (awest. *vahista* - „najlepsze”), Wahiszt (pahlaw. *vahiSt* - „raj”), Garodhman (pahlaw. - „raj”) - nazwa -> nieba w religii zaratusztriań-skiej.

W najstarszej warstwie *Awesty* - *Ga-thach* (przypisywanych samemu Zaratusz-trze; *Jasna* 28-34, 43-49, 50-51 i 53) -niebo przedstawione jest jako królestwo Ahura Mazdy; „Pana Mądrości”. Obrazowo nazywane jest „pastwiskiem Sprawiedliwości i Dobrej Myśli”, a zaznać tam można „wszystkich przyjemności życia” (33, 3. 10), których przedsmak dają podawane wchodzącym tam „mleko i masło” (49, 5). Zapewnia ono szczęśliwy sposób bytowania określany jako to, co najlepsze (awest. *vahišta* - 31, 6; 44, 2; 43, 2; 47, 5). Ta „siedziba Dobrej Myśli” (32, 15) jest bowiem „przybytkiem hymnów pochwalnych” (45, 8; 50, 4; 51, 15), „napelnionymi światłem przestrzeniami szczęśliwości” (31, 7). Szczęśliwość ta polega na przebywaniu z Ahura Mazda i kontemplowaniu jego przymiotów, wśród których wymienia się Zbawienie i Nieśmiertelność (44, 17: *haurvatat*; łac. *salus* - „zdrowie”; awest. *ameretat* - „nieumieranie”). Zbawienie i nieśmiertelność są nagrodą dla sprawiedliwych za ich posłuszeństwo wobec Ahura Mazdy objawiające się w dobrych uczynkach (45, 5. 10). Otrzymuje zaraz po śmierci, po przejściu przez most Czinwat (^Czinwat Peretu) i sądzie Ahura Mazdy. Niebo zostało stworzone przez Ahura Mazdę w 40 dni, przy pomocy Ame-sza Spenty - Szahriwara. A. -jasne, świetliste, odległe - ma naturę kamienia (słowo asman pochodzi od praindoeuropejskiego rdzenia **ak* - „kamień”), metalu, diamentu, rubinu, szlachetnego kamienia,

@@@

swym szczytem dotyka Nieskończonego Światła. Pochodzi z niego los i każdy byt. Niebo podzielone było na kilka części. Najwyższą częścią a. była ->Garodmana, poniżej znajdował się beheszt (*vahišta*) -..najlepsze bytowanie" - „niebo", „raj" (->raj), jeszcze niżej rozciągał się ->spihr, oddzielony od wyższych części „Świętym Pasem Religii Mazdejskiej". Nad każdą z części ->nieba panował „generał" -gwiazda lub konstelacja, która nie wchodziła w skład znaków zodiaku, ale odgrywała w tradycji zoroastryjskiej, i zapewne jeszcze przedzoroastryjskiej, bardzo ważną rolę. Tisztrya panował nad wschodem, Sadwes nad zachodem, Wanad nad południem, Haptoiringa nad północą, Mas-gah--Mijan-Asman zajmowała centrum. Całe dobro przypisane światu transportuje ze sfery Nieskończonego Światła do sfery słońca, księżyca i gwiazd Sok (awest. *Sa-oka*). Dociera z nim do Ardewisury, która należy do gwiazd stałych. Do tej pory ta „niebiańska przesyłka" jest bezpieczna. Kiedy jednak przekroczy barierę odgradzającą asman od spihru, prócz przyjaznych znaków zodiaku czeka na nią 7 planet walczących u boku Arymana oraz czarne słońce i czarny księżyc. Każdy z generałów pobudza do walki znaki zodiaku, nad którymi panuje, i sam bierze w niej udział. Tisztrya walczy z Merkurem (Tir) Sadwes z Wenus (Anahitą), Wanad z Marsem (We-retragna), Haptoiringa z Jowiszem (Ormuz-dem), Mas-gah-mijan-asman z Saturnem (Kewanem). Walkapalnetz gwiazdami tłumaczy pochodzenie cierpienia. (E.W.L., S.C.)

ASTRAL, Astralny Świat - jeden z trzech zasadniczych stanów rzeczywistości w okcydentalnych wierzeniach ezoterycznych, pośredni między bytem fizycznym a duchowym (zob. Wstęp).

Jest to rzeczywistość zbudowana z żądz i pragnień (kamaloka), przez którą muszą ponadto przejść wszelkie impul-

@@@

sy mentalne ze świata duchowego. Niektórzy okultyści (Elifaz Levi, G. Encause (Papus), St. Wotowski) widzą w nim wręcz „negatywowe odbicie” świata fizycznego i duchowego, w którym zachowują się ślady wszystkich zdarzeń, jakie były i jakie nastąpią (R. Steiner nazywa to *Kroniką Akaszy*). Jednak w porównaniu ze światem fizycznym A. jest o wiele bogatszy. Jego mieszkańcami są: 1) żywiołaki (istoty kierujące pracą czterech stanów skupienia): salamandry, sylfy, gnomy i ondyqy, 2) dusze ludzi zmarłych i pogrążonych we śnie wraz z ciałami astralnymi (tzw. elementery), 3) ożywione myśli i wytwory fantazji ludzkiej posiadające byt niezależny od swego twórcy (tzw. astroidee), 4) larwy, czyli personifikacje żądz i nałogów (m.in. męskie inkuby i żeńskie sukuby), 5) astralne demony nękające ludzi (zmory, wampiry, wilko-łaki itd.). A. odznacza się niesłychaną plastycznością i nieskończonymi możliwościami kreacji wyobrażeń. Dlatego jego piękno lub groza przewyższają wszystko to, czego można doświadczyć na jawie. Według ezoteryków, A. jest doskonale znany każdemu, gdyż odwiedzamy go nieustannie we śnie. (W.B.)

ASTRALNY ŚWIAT -> ASTRAL

AŚWATTHA (sansk. *aśvattha* - „ten, pod którym stoją konie”) -święty figowiec (łac. *Ficus religiosa*) utożsamiany w tradycji indyjskiej z -> drzewem kosmicznym.

Wyobrażenie -> kosmosu jako gigantycznego drzewa pojawia się już w tradycji wedyjskiej. Wspomina się o nim w świętych tekstach *Rigwedy*, *Athar|va-wedy*, w upaniszadach: *Czhandogja*, *Maitri*, *Katha*, *Swetaśwatara*. Świat przedstawiany jest jako kosmiczne drzewo, rosnące w pozycji odwrotnej, swymi korzeniami sięgające niezniszczalnej podstawy, brahmana. Jego gałęziami są żywioły: wiatr, ogień, woda, ziemia i eter. Motyw

@@@

A. pojawia się również w literaturze okresu późniejszego (smriti). Znajdujemy go w *Bhagawadgicie* i puranach. A. staje się symbolem czasowego kosmosu. Owocami A. karmią się istoty pozostające w kręgu sansary (zob. Wstęp). Ci, którzy ostrzem swej wiedzy rozcięli to drzewo, osiągną błogość wieczności, wznosząc się poza cyklicznie rodzący się i umierający kosmos. Do wedyjskiej idei A. jako wielkiego „Budziela” nawiązuje tradycja buddyjska. Święty figowiec nazywany Akszajawatą, świętym drzewem Bodhi, pod którym doznał oświecenia Budda, jest identyfikowany z samym „Przebudzonym”. W ikonografii buddyjskiej to drzewo wyznacza centrum świata, wznosząc się nad tronem Buddy (-> czakrawala). (M.S.P.)

ATLANTYDA - legendarna wyspa zamieszkiwana przez ludność o bardzo wysokim poziomie cywilizacji, opisywana przez Platona w *Kritia-szu* (-> ziemskie krainy i obszary mityczne).

Mit platoński był podstawą podań ezoteryków odnoszących się do siedmiu pierwotnych kontynentów i siedmiu głównych ras ludzkich.

A. opisywana w mitologii greckiej: Według Platona (V-IV w. p.n.e.), A. była wyspą położoną w pobliżu Słupów Heraklesa (dziś Cieśn. Gibraltarska) w przesmyku między M. Śródziemnym a O. Atlantyckim. Była ona większa od Libii (tak nazywano znaną wówczas część Afryki, czyli Afrykę płn., ale bez Egiptu) i Azji (chodzi o Azję Mniejszą) razem wziętych, a jej właścicielem był bóg Po-sejdon. Dziewięć tyś. lat przed czasami Platona miała tam istnieć wspaniała cywilizacja. Wyspa była wielka, okrągła, a jej część centralną zajmowała równina w kształcie czworoboku o wymiarach 368 km, 552 km, 736 km i 184 km. Panował tam ciepły klimat, ponieważ od strony płn. równina zasłonięta była od zimnych wia-

trów wysokimi górami. Była też niezwykle zasobna, zarówno w roślinność, jak i w bogactwa mineralne (złoto, rudy metali oraz mityczny kruszec orichalkos). Zbiory uzyskiwano tam dwa razy do roku. Również ludność była dobrze zorganizowana. W samym środku A. na wzgórzu znajdował się zamek królewski, skąd - ze znajdujących się tam źródeł - specjalnym systemem kanałów i wodociągów rozprowadzano ciepłą i zimną wodę, do użyźniania ziemi i ogrzewania domów. Była tam też świątynia Posejdona i jego małżonki Klejto, główne i niezwykle bogato wyposażone centrum kultowe. W świątyni tej prowadzono narady i odprawiano sądy. Mieściła się w niej tablica z zapisanymi prawami, które ustanowić miał Po-sejdon. Władza znajdowała się w rękach Atlasa (od którego wzięła nazwę wyspa), najstarszego syna Posejdona i Klejto, a nad dziesięcioma okręgami A. panowali potomkowie ich innych synów. Władcy ci dbali o swych poddanych i zbudowali wspaniałe miasta, nadające się do prowadzenia handlu oraz zorganizowania obrony w razie atakującego wroga. Jednym z takich miast było Keme, które wg Diodora Sycylijskiego (I w. p.n.e.) zostało zdobyte i zniszczone zupełnie przez Amazonki, a następnie odbudowane przez nie i dla upamiętnienia ich władczyni nazwane od jej imienia Myrina. Panowanie władców A. sięgało daleko poza teren samej wyspy - aż po Libię (płn. Afryka) i Tyrrenię (Etruria, czyli środkowa Italia). Jednak w wyniku potężnych trzęsień ziemi i potopów wyspa ta, wraz ze wszystkimi jej mieszkańcami, Atlantami, została zniszczona i pochłonięta przez morze. Na temat usytuowania A. oraz przyczyny jej zatopienia napisano już tysiące książek i skonstruowano wiele najrozmaitszych hipotez naukowych. Starożytni umieszczali tę wyspę na dalekim zachodzie, w pobliżu Hesperyd (-> Hesperia) i gorgon, z którymi Atlantowie mieli prowadzić wojny. Natomiast współcześni

@@@

poszukiwacze A. lokalizują ją w miejscach najrozmaitszych: w Hiszpanii, na Krecie, na Kaukazie, w Azji Mniejszej, na wyspie Santoryn (Thera), na Wyspach Kanaryjskich, a nawet na Płw. Skandynawskim lub wyspie Helgoland. O Atlantach wspomina też Herodot (V w. p.n.e., a więc przed Platonem), ale umieszcza ich na terenie płn.-zach. Afryki w pobliżu gór Atlas. Według niego, Atlantowie charakteryzowali się niezwykleymi cechami: nie mieli sennych widzeń ani nie jedli nic żyjącego. Informacje te powtarzają za Herodotem w kilka wieków później autorzy rzymscy z I w. n.e.: Pomponiusz Mela i Pliniusz Starszy. Herodot po raz pierwszy używa określenia „Morze Atlantyckie”, przed nim morze znajdujące się poza Słupami Heraklesa nazywano „Morzem Zewnętrznym” lub „Oceanem”. (K.B.)

A. w mitologii ezoterycznej: W orientalnej tradycji ezoterycznej (Bulwer-Lytton, Scott-Eliot, Manzi, Do-nelly, Bławacka, Steiner, Jinarajadasa) A. jest czwartym z kolejnych siedmiu kontynentów (kolebka czwartej rasy głównej), na których odbywała się ewolucja ludzkości (-> Polaris, -> Hyperborea, -> Lemuria). Ezoteryczna A. miała się ukształtować ok. 1 mln lat p.n.e. z ocalałej z potopu części -> Lemurii i zmniejszać się stopniowo na skutek 3 kolejnych kataklizmów (800 tys. lat p.n.e., 200 tys. lat p.n.e. i 80 tys. lat p.n.e) do rozmiarów sporej wyspy Posejdonii na środku Atlantyku. Atlantydzki etap ewolucji miał być najważniejszy z dotychczasowych, gdyż wówczas ludzie formowani przez duchowych przewodników (ezoteryczni Manu) przyjęli obecny fizyczny wygląd i właściwości psychiczne (mowa, pamięć, myślenie przyczynowo-skutkowe), a także posiadali niektóre z później utraconych możliwości (telepatia, władza nad żywiołami, lewitacja, koncentracja energii życiowej). Wspaniały rozwój cywilizacji A. następował dzięki doskonałym warunkom przyrodniczym (stąd np. obfitość słoni na kontynencie) i ich właściwemu wykorzystaniu przez ludzi czwartej rasy głównej. Od niej to właśnie pochodzi obecna odmiana żółta i biała podczas gdy czarna jest boczną gałęzią bardziej pierwotnej trzeciej rasy (-> Lemuria), co zdaniem ezoteryków tłumaczy jej rzekome upośledzenie kulturowe. Mieszkańcy A. rozwijali się kolejno w 7 „podrasach”, które w miarę kurczenia się kontynentu kolejno migrowały na przyległe obszary. Są to: 1. Rmoahaiowie - „Mahoniowi Olbrzymi” (domniemani przodkowie Lapończyków, Paleoazjatów i Ugrofinów), 2. Tlawatliowie - „Brunatnoczerwoni Górale” (domniemani przodkowie większości Indian i niektórych ludów Afryki), 3. Toltecy (uzdolnieni astronomowie i architekci, przodkowie Indian meksykańskich i an-dyjskich oraz „rządzącej kasty” starożytnego Egiptu), 4. Turańczycy - „Wędrowcy” (przodkowie Turków, Azjanitów, Sumerów, Elamitów i twórców cywilizacji chińskiej), 5. Prasemici (przodkowie Cha-mitów, Semitówi wszelkich Indoeuropejczyków), 6. Akkadyjczycy - „Złotoskórzy Żeglarze” - ostatni władcy A. w stadium Posejdonii (przodkowie Kananejczyków i pierwotnych mieszkańców Mezopotamii), 7. Mongołowie (potomkowie Turańczyków i przodkowie większości obecnej rasy żółtej).

Ezoteryczna A. ma bardzo bogate dzieje, a Platoński opis w *Kritiaszu* dotyczy tylko ostatniego i najskromniejszego etapu istnienia zatopionego kontynentu: podzielonej na 10 królestw wyspy Posejdonii o pow. ponad 1 mln km kw. zamieszkałej przez 60 mln mieszkańców. Głównym ośrodkiem A. było ziemno-wodne miasto Cerne ze wspaniałym pałacem cesarskim, licznymi świątyniami i zdumiewającą siecią wodociagową. Największy rozkwit kulturowy miała przeżywać A. między pierwszym a drugim potopem (według ezoteryków, między 800 tys. lat p.n.e. a 200 tys. lat p.n.e.). W tym czasie rozwinęła się naj-

@@@

zdolniejsza rasa (Toltecy). która posiadała umiejętność magazynowania i dowolnego wykorzystywania energii biologicznej zwanej virilem (kierującej np. wzrostem roślin). Dzięki niej możliwe było wznoszenie budowli z gigantycznych bloków i rozwój komunikacji powietrznej, przy czym viril służył jedynie do napędu latających okrętów, gdyż większa gęstość atmosfery umożliwiała swobodne unoszenie się materiałów, które dzisiaj nie miałyby takiej szansy. Około 200 tys. lat temu rozkwit czarnej magii i nieopatrzone nadużywanie sił tajemnych spowodowały drugi potop. Resztki Tolteków wyemigrowały wtedy do Egiptu, gdzie miały zbudować Wielką Piramidę i Sfinksa. Ponowna emigracja do Egiptu miała nastąpić po trzecim potopie (80 tys. lat p.n.e.), a jej pozostałością ma być rzekomo Wielka Świątynia w Karnaku (*sid*). Około 10 tys. lat p.n.e. nastąpił ostatni wielki najazd mieszkańców Posejdonii na Egipt, odparty dzięki pomocy Ateńczyków, jak to opisuje Platon. Wreszcie w 9564 r. p.n.e. dokonała się ostateczna zagłada A. w ciągu jednej nocy i tylko nieliczna grupka wtajemniczonych zdołała przedostać się tajemnym korytarzem do ->Agartthy. Ezo-terycy mają skłonność do przypisywania mitycznym mieszkańcom A. nie tylko najświetniejszych budowli starożytnego Egiptu, lecz także wszelkich innych działających na wyobraźnię (m.in.: tajemniczych dróg na pustyni Atacama oraz miast Majów na Jukatanie). Są również zdania, iż tylko koncepcja A. tłumaczy rozwój i podobieństwa pomiędzy różnymi centrami kulturowymi świata. Ponieważ ezoterycy wyznają doktrynę czasu równoległego, wierzą też w możliwość bezpośredniego kontaktu z Atlantami (seanse mediumiczne, medytacja). Swą wiedzę o A. budują nie tylko na relacji Platona, lecz przede wszystkim na tajemnej tradycji pochodzącej z Agartthy (por. opublikowaną przez H. Bławacką tzw. *Księgę Dyan*) i bezpośrednim oglądzie przeszłości w tzw. stanie astralnym (rozpowszechniona przez R. Stei-

@@@

nera *Kronika Akaszy*). Według H. Bławackiej (*Doktryna tajemna*): „Krań czwarty: Rozum ulega ogromnemu rozwojowi w tym kręgu: nieme rasy zdobywają ludzką mowę na tym globie (...) W punkcie zwrotnym czwartego kręgu ludzkość przechodzi punkt osi manwantarycznego cyklu: świat jest nasycony rezultatami rozsądnego działania i osłabienia duchowości”. (W.B.)

AVALON (celt. „Wyspa Jabłek”) -wyspa szczęśliwa w tradycji celtyckiej, w literaturze identyfikowana z wyspą Arran w Firth of Clyde (^-ziemskie krainy i obszary mityczne).

A. pojawia się w arturiańskich romansach jako wyspa, na którą miał zostać zabrany śmiertelnie ranny Artur. Mityczna wyspa była uważana za rajskie „Miejsce Jabłoni (Jabłek)” lub „Sad Jabłkowy”. W jęz. walijskim jej nazwa brzmi *Ynys Avallach*, a *Avallon* jest nazwą galijską. W pół. XII w. została połączona ze -> Szczęśliwymi Wyspami przez autora *Historia regum Britanniae*, bpa Gotfryda z Monmouth, i odtąd stanowi ich drugą nazwę.

W rzeczywistości A. znajduje się w Burgundii, gdzie według galijskiej tradycji dobiegła kresu potęga Artura. Jednym z miejsc, w których próbuje się lokalizować A., jest Glastonbury w Anglii, gdzie w XII w. odkopano kamienną płytę z wyrytym na niej krzyżem i napisem: „Tutaj leży pochowany sławny Król Artur na wyspie Avalon” (*Hic iacet sepul-tus inclitus rex Arturius in insula Avalo-nia*). Wyższy niż obecnie poziom wód mógł sprawić, że w okresie wczesnego chrześcijaństwa Glastonbury mogło być uważane za wyspę. (B.G.)

AXIS MUNDI -> OŚ KOSMICZNA

AZTLAN (azt. „Miejsce Siwej Czapli”) -w mitologii azteckiej praojczyzna Azteków (*azteca* - „ludzie z Aztlanu”) i siedziba bogini Coatlicue.

@@@Dawni kronikarze oraz badacze azteckich dziejów i kultury sądzili, że A. istniał rzeczywiście na terenie Kalifornii albo nawet w Azji. Później pojawił się pogląd, że mógł on być jedynie wytworem wyobraźni. Dziś większość znawców przedmiotu jest skłonna lokalizować rzeczywisty niegdyś A., który z czasem stał się krainą mityczną (-> ziemskie krainy i obszary mityczne), w meksykańskim stanie Nayarit, np. na wyspie Mexcalti-tlan.

Źródła indiańskie przedstawiają A. jako kraj na wyspie położonej na jeziorze lub w lagunie, gdzie znajdowało się wiele domów i piramid z sanktuariami na szczycie, a ludzie nosili odzież z bawełny. Mieszkańcy owego kraju mieli opuścić swą ojczyznę willi lub 1116 r., udawszy się łodziami na łąd stały w poszukiwaniu ziemi szczęśliwej, obiecanej im przez Tetzauhteotla („Przerażającego Boga”) za pośrednictwem kapłana Huit-zitla, którzy też kierowali wyprawą. Według innej wersji, już we wczesnym etapie wspomnianej podróży czuwał nad jej przebiegiem bóg Huitzilopochtli („Leworęczny Koliber” lub „Koliber z Południa”). Wizerunek Huitzilopochtliego dźwigał na plecach jeden z czterech *teo-mama* („nosiciele boga”); troje pozostałych (początkowo znajdowała się wśród nich kobieta imieniem Chimalma) niosło tobołki zawierające najcenniejsze plemienne świętości.

Najważniejsze miejsca dłuższego (wieloletniego) postoju na trasie wędrówki wychodźców z A. przed ich wkroczeniem do Doliny Meksyku to Chicomoz-toc („W Siedmiu Jaskiniach”), Colhuacan/Culhuacan („Miejsce Krzywej [Góry]”) i Coatepec („Na Wężowej Górze”). Dwa wymienione w pierwszej kolejności są czasem utożsamiane ze sobą nawzajem i z A. Sprawę dodatkowo komplikuje fakt, że w źródłach jest mowa o kilku - jak można sądzić - różnych Siedmiu Jaskiniach i Krzywych Górach.

Według opisów źródłowych, okolica Chicomoztoc była kamienista, jałowa i niebezpieczna; wśród kolczastych roślin żyło tu wiele drapieżnych zwierząt i jadowitych węży. W siedmiu skalnych grotach, które miały się w owym miejscu znajdować, doszło do spotkania ludów o zróżnicowanym poziomie kulturowym. Przebywały one jakiś czas razem, a następnie rozdzieliły się i powędrowały dalej, każdy w swoją stronę. Jako ostatni opuścili Chicomoztoc ludzie z A., zapewne już przemieszani z innymi koczownikami (-> Tamoanchan). Określali siebie odtąd - zgodnie z wolą ich boga - mianem *mexica*, choć przyjęcie nowej nazwy mogło też nastąpić nieco później w Col-huacanie, przy założeniu, że Chicomoztoc i Colhuacan to dwa różne miejsca. Owym bogiem, który kazał swym podopiecznym, oddzieliwszy ich od pozostałych plemion, nazywać się Mexikami, był Huitzilopochtli. Mexikowie otrzymali odeń przy tej okazji łuk, strzałę i sieć, sami zaś okleili swe skronie piórami.

W Coatepec, tj. gdzieś w pobliżu dożywającej właśnie swych dni (ok. 1168 r.) tolteckiej stolicy Tollan (dziś: Tula), nastąpiło kolejne doniosłe wydarzenie. Huitzilt zmarł, a w j ego kości wniknął Tetzauhteotl, stając się bogiem i człowiekiem w jednej osobie. Jak opowiada najszerzej bodaj znany aztecki mit, narodził się tu też (powtórnie) Huitzilopochtli, co czyni zeń wcielenie Tetzauhteotla i Huitz-itla zarazem.

Huitzilopochtliego poczęła w cudowny sposób Coatlicue („Wężowa Spódnica”). Gdy zamiatała, pełniąc służbę świątynną Na Wężowej Górze, spostrzegła kłębek piór, który spadł z nieba. Podniosła go i wetknęła pod spódnicę, „kładąc na łonie”, a kiedy chciała z powrotem wyjąć, kłębka już nie było, ona zaś stała się brzemienną. Dzieci Coatlicue - córka Coyolxauhqui („Ta z Dzwoneczkami na Twarzy”) i synowie określani wspólnym mianem *centzon huitznahua* („czterystu

@@@

z południa") usiłowały zabić ciężarną matkę, aby zmyć plamę na honorze rodziny, ponieważ nie wierzyły, że owdowiała Coatlicue w trakcie pełnienia służby świątynnej zachowała czystość. W krytycznym momencie Huitzilopochtli wyskoczył z łona matki w pełnym uzbrojeniu i rozgromił przeciwników. Siostrę raził swą cudowną bronią o nazwie *xiuhcōatl* („ognisty wąż”); jej poćwiartowane ciało spadło z Wężowej Góry, gdzie pozostała tylko głowa. Braci zabił lub rozpędził. Walka ta jest interpretowana jako mityczna alegoria wschodu słońca: Słońce (Huitzilopochtli) wyłaniające się z łona Matki-Ziemi (Coatlicue) zwycięża moce ciemności i nocy, tj. Księżyc (Coyolxauhqui) i Gwiazdy (*centzon huitznahua*). Kiedy Meksycanie dotarli wreszcie do ziemi obiecanej - Doliny Meksyku -i po wielu perypetiach założyli (w 1325 r.) na jednej z wysepek wielkiego wówczas jeziora Texcoco swoje miasto-państwo Tenochtitlan, które następnie stało się stolicą azteckiego „imperium”, mianem Coatepec określano największą piramidę Tenochtitlanu z sanktuarium Huitzilopochtli na szczycie.

Za panowania Montezumy I, gdy potomkowie wychodźców z A. byli u szczytu swego kulturowego i politycznego rozwoju, i nikt już nie pamiętał, gdzie znajdowała się dawna ojczyzna, zorganizowano (ok. 1450 r.) wyprawę w celu jej odnalezienia. Wyprawa ta miała charakter zarówno ekspedycji badawczej, jak i pielgrzymki połączonej z misją dyplomatyczną, ale w przekazie źródłowym jawi się nade wszystko jako podróż mityczna. Jej uczestnicy zostali bogato wyekwipowani, m. in. wzięli ze sobą wspaniałe podarunki dla mieszkańców A. - pięknie zdobione płaszcze, drogie kamienie i pióra rzadkich ptaków. Po powrocie do Tenochtitlanu oświadczyli, że znaleźli Chicomoztoc, a także Culhuacan otoczony ze wszystkich stron wodami wielkiego jeziora. Ponadto mieli zaszczyt rozmawiać z Coatlicue, której przekazali dary. Najpierw jednak odwiedzili miejsce narodzin Huitzilopochtli - Coatepec.

Do Coatepec wysłannicy Montezumy dotarli w zwykły sposób. Tam wszakże spotkali demona, który zamienił ich w ptaki oraz różne dziwne zwierzęta; dalszą podróż odbyli już w zwierzęcej postaci. Kiedy znów stali się ludźmi, przyплыnęli łodziami jacyś Aztekowie (mówili po az-tecku), którzy następnie zaprowadzili ich do sędziwego starca, krewnego boga Huitzilopochtli. Starzec ów towarzyszył przybyłym z Tenochtitlanu w drodze do siedziby Coatlicue. Wędrówka obfitowała w niezwykle zdarzenia (m.in. podróżująca grupa została zasypana przez lotny piasek, spod którego starzec uwolnił ją jednym palcem) i krytyczne uwagi boskiego krewniaka dotyczące wystawnego stylu życia w Tenochtitlanie, znacznie już odbiegającego od aztlańskiego ideału. Wreszcie posłowie stanęli przed obliczem Coatlicue, prastarej i strasznej, która wyglądała, jakby wyszła prosto z piekła. Goście opowiedzieli bogini dzieje swego ludu, podkreślając, że Montezuma włada państwem możliwym i niezależnym, prowadzącym handel z „całym światem”. Potęga azteckiego „imperium” oraz bogate dary nie zrobiły na Coatlicue żadnego wrażenia. Stwierdziła tylko, że sama jest uboga, i powtórzyła prorocze słowa swego syna, wypowiedziane rzekomo w odległej przeszłości: Tenochtitlan miał zostać podbity, tak jak obecnie sam podbijał inne miasta-państwa, i opuszczony przez Huitzilopochtli, którzy zakończywszy swoją misję, zamierzali powrócić do oczekującej go z utęsknieniem matki. (K.M.)

@@@

BIAŁA WODA - kraina leżąca gdzieś na oceanie za Chinami, rozciągająca się na licznych wyspach, gdzie po cerkiewnych reformach patriarchy Nikona w Rosji schronić się miała duża grupa jego przeciwników - staroobrzędowców; miejsce, którego według podania nie miała dosięgnąć władza antychrysta.

Reformy patriarchy dotyczyły zasadniczo wyłącznie rytuału, jednak dla staroobrzędowców naruszały one delikatną równowagę pomiędzy tym, co święte, i tym, co profaniczne, pozwalając przeniknąć siłom zła do Cerkwi i państwa. Miały one również dać początek nadejściu czasów ostatecznych, przybliżając królowanie antychrysta na ziemi. Legenda związana jest z działalnością sekty „biegunów”, skrajnego odłamu staroobrzędowców, głoszących potrzebę odrzucenia świata antychrysta i ucieczki przed nim, była jednak niezwykle popularna w całej Rosji. Według przekazu, zwolennicy starej wiary, którzy stworzyli

B.W., mieli opuścić Rosję po zdobyciu klasztoru Sołowieckiego przez wojska carskie w 1676 r., a ich droga wiodła przez M. Lodowate. Położenie B.W. opisywane jest dość nieprecyzyjnie. Miała się ona znajdować na skraju ziemi, za wysokimi górami, na brzegu morza-oceanu bądź też za morzem (-> ziemskie krainy i obszary mityczne). B.W. porastał gęsty i stary las, o drzewach wysokich jak góra, znajdowały się tam wysokie góry z kamiennymi rozpadlinami, klimat zaś był surowy, charakteryzujący się wyjątkowo ostrymi zimami. Ziemia na wyspie była bardzo płodna, a jej mieszkańcy bogaci.

Według niektórych opisów, B.W. stanowiły trzy osady, z których pierwsza liczyła 1000 mieszkańców, druga 700, a trzecia aż 500 tysięcy lub więcej. Według innych, B.W. miała liczyć 70 wysp odległych od siebie o 500 wiorst (bądź też dużych na 500 wiorst). Istnieją też różne przekazy na temat liczby cerkwi - od 40 do 170. Bicie dzwonów znajdujących się w cerkwiach było słyszalne już z brzegów. Wszystkie przekazy zgodnie po-

@@@

świadczą, że w B.W. trzymano się starych obyczajów sprzed reformy Nikona i z obawy przed herezjami niechętnie wpuszczano obcych, a wszystkich, którzy ostatecznie dotarli na wyspy, chrzczono powtórnie. Przekazy zgodnie powtarzają, że B.W. otwarta dla zwolenników starej wiary nigdy nie ukaże się carskim urzędnikom, policji, sędziom i popom nikoniańskim (prawosławnym). Panującym systemem rządów był rodzaj teokracji, gdyż władzę duchowną sprawować mieli kapłani, władzy świeckiej zaś nie było w ogóle, gdyż kraina miała być związkiem równych sobie ludzi. Duchowieństwo miało być tak święte, że nawet w największe mrozy biskupi chodzili boso. Mieszkańcy B.W. nie posługiwali się pieniędzmi, nie znali wojny ani poborów do wojska. Życie było bezpieczne i nikogo do niczego nie zmuszano.

Pierwsze wzmianki o legendzie w oficjalnych dokumentach pojawiły się w początku XIX w., kiedy do ministerstwa spraw wewnętrznych Rosji trafił donos na dużą grupę staroobrzędowców żyjących w B.W. i nie płacących podatków. Według innych danych, w 1839 r. w lasach Pomorza schwymano włóczęgę, który przyznał, że jest staroobrzędowcem i poddanym cesarza Japonii, gdzie mieszka i żyje spokojnie wielu staroobrzędowców. Najstarsze dane historyczne na temat prób poszukiwania B.W. odnotowano w latach 1825-1826, kiedy władze carskie przechwyciły grupę 43 chłopów, którzy poszukiwali wysp. Podobne próby podejmowano wielokrotnie, ostatnie poświadczone przypadają na lata 1888 i 1897, jednak według ustnej, nie potwierdzonej tradycji, poszukiwania B.W. odbywały się jeszcze podczas rewolucji. W ucieczkach do B. W. brały udział setki rosyjskich chłopów.

Drogę do B.W. przekazywano w specjalnych przewodnikach i marszrutach; spośród nich najbardziej znany był *Przewodnik* inoka Marka Topozierskiego, który z dwoma towarzyszami miał odbyć podróż przez Chiny i dotrzeć do B.W. Wszyscy chcący powtórzyć tę wędrówkę musieli przede wszystkim powziąć mocne postanowienie zerwania wszelkich związków z przeszłością. W podróży przystanki wyznaczano u tzw. stronników, przy czym autorzy przewodników zamieszczali również wiadomości o ukrytych pieczarach, gdzie można było się ukryć w razie potrzeby. Droga opisywana w przewodnikach częściowo odpowiada danym topograficznym i wiedzy do okręgu gómoałtajskiego. Znaczące jest umieszczenie w marszrucie dwóch dolin, Buchtarmy i Ujmona, leżących na granicy ro-syjsko-chińskiej, które do 1791 r. stanowiły „ziemię niczyją” nie podlegającą władzy żadnego ze wspomnianych państw, gdzie w tajemnicy osiedlali się rosyjscy chłopci. Dalej opisywane miejsca trudne są do rozszyfrowania. Ostatni etap podróży miał wieść przez morze, gdzie należało odnaleźć bród.

Legenda o B.W. powiązana jest z opowieściami o Carstwie Aponskim, kojarzonym z Japonią (zob. -> Gamy ziemia). Obecnie część badaczy przypuszcza, że opisy B.W. dotyczyły Wysp Japońskich, dokąd staroobrzędowcy docierali najprawdopodobniej przez Kuryle. Na Ałtaju w związku z legendą o B.W. funkcjonował również przekaz o Białej Górze. (E.P.)

BIAŁA WYSPA ->> LEUKE

BŁOGOSŁAWIONE WYSPY ->> ELIZJUM, ->> SZCZĘŚLIWE WYSPY

BRAHMALOKA (sansk. *brahma-loka*) - część ->>górnego świata w tradycjach indyjskich. Obszar określany jako wolny od zła, świetlisty.

Jest miejscem świętym, które może być zdobyte przez dobre uczynki, pobożne ofiary. Tylko znający wedy, pobożny i żyjący

@@@

sprawiedliwie, mający duszę oczyszczoną ze zła może wejść do B. W upanisadach jest ona określana jako stan bycia bez kształtu, falujący, dostępny prawdziwemu braminowi, który nie ma cienia wątpliwości w sobie. Nawet bogowie muszą nieustannie medytować nad atmanem (duszą jednostkową), aby wejść do B. W niewielu przypadkach ten świat był dostępny za życia wielkim rishim (wedycznym wieszczom) i ascetom. *Ramajana* opisuje go jako świat bez głodu i pragnienia, stan szczęśliwości, dobrobytu i zdrowia. B. jest też nazywana Rudraloką lub Wisznuloką, przebywa tam bowiem Narajana (Wisznu). Nie ma stamtąd powrotu do sansary (zob. Wstęp). Ten świat, przedstawiany również symbolicznie jako miasto, otoczony jest wiecznym ogniem. Centralne bóstwo przebywa tam w otoczeniu joginów, Rudrów (synów Rudry) i bhutów (demonów). Są ich tysiące, a pogrążeni są w medytacji. Nie ma w nich egoizmu, gniewu i udręki. B. jest siedzibą Brahmy - Duszy Wszechświata i jego stwórcy. Brah-mę czczą Indra, Wisznu i Sankara. Przed jego pałacem znajduje się siedziba Sambhu - władcy dewów. Ma ona cztery bramy i zamieszkują ją wielcy mędrcy. Również Mahadewa (Siwa) oddaje się tam zabawom z Urną, swój a boską małżonką, wyobrażeniem kosmicznej energii. W budyzmie nazwą B. obejmuje się system niebios wyższych bogów (->buddakszetra,->czakrawala). (P.P.)

BRAHMANDA (sansk. *brahmānda*-„jajo Brahmy”) - hinduistyczny wszechświat wyobrażany w formie kosmicznego jaja, w którym znajdują się wszystkie światy.

W *Brahmandapuranie* znajduje się opis genezy i budowy wszechświata, którego początkową formę nazywa się hiran-jagarbhą („złotym zarodkiem”). Brahma-stwórca przekształca pierwotne tworzywo świata (pradhane) w „wielką zasadę”-kosmiczną zwaną (nahat. Mahat zostaje przekształcony w bhutadi („źródło wszelkich istot”). Dalsze zróżnicowanie ujawnia żywioły o coraz mniej subtelnej naturze, kolejno: eter (przestrzeń), powietrze (wiatr), ogień i wodę. Te siedem elementów tworzy siedem powłok (awarana) spowijających uczynione z żywiołu ziemi jądro B. Wertykalny wymiar wnętrza B. dopełniają światy (-> saptaloka). rozmieszczone „piętrowo”, wzdłuż pionowej osi świata wyznaczonej przez centralnie położoną górę -> Meru (-> góra kosmiczna). Stopniowy akt stwarzania wiąże się z etapami różnicowania się pierwotnego podłoża. Dziewięć etapów kreacji nazywanych jest emisjami (sarga), podzielonymi na serię trzech kreacji pierwotnych (prakrita), w której wyłania się siedem powłok oraz sześć kreacji wtórnych (wai-krita), będących efektem serii kreatywnych medytacji Brahmy. W tym wysiłku medytacyjnym stwórca powołuje do istnienia światy i ich mieszkańców. Tak ustalony -> kosmos po fazie ewolucji podlega przesileniu i inwolucji kończącej się zniszczeniem świata, wielką kosmiczną pożogą. Po tym wydarzeniu, po okresie spoczynku, następuje ponowne utworzenie B. (M.S.P.)

BRALGU I BADU - australijskie ludy Ziemi Arnhema (Gababoinng, Mara, Murngin): podzielone na dwie połowy, *Dua* i *Yiritja*, wierzą w istnienie dwóch krain zmarłych.

Ci z połowy *Dua* idą do Bralgu bądź Burolgu - wyspy, z której przyszły siostry Wawilak, *Yiritja* zaś do Badu, czyli do wysp Cieśniny Torresa. Niektórzy wskazują też na nie zidentyfikowaną wyspę Mudilnga jako siedzibę zmarłych tej połowy (-> ziemskie krainy i obszary mityczne). Wyspy te opisywane są jako kraina wsi, palm kokosowych, egzotycznego pożywienia, wielości strumieni i raf koralowych. Zmarłymi opiekują się tam władcy zaświatów, strażnicy tacy jak Du-

@@@Buddakszetra

podobny wypadek wydarzył się żeglarzom, których statek rozbił się u wybrzeży wyspy. „Brodaci ludzie” jednak nie dopuścili ich do swoich siedzib. Stojąc na brzegu, żeglarze mogli jedynie usłyszeć bicie dzwonów. Podobne powitanie spotykało przybywających od czasu do czasu na wyspę handlarzy, którym pozwalano pozostać na brzegu do czasu zakończenia targów. Inspiracją legendy mogły być również wiadomości o Japonii (zob. -> Gamy ziemia) i o znajdujących się tam buddyjskich klasztorach. (E.P.)

BUDDAKSZETRA (sansk. *bud-dhakṣetra* - „pole lub obszar buddy”) - w hinduizmie kosmiczny obszar rządzony przez określonego buddę. Idea b. traktowana jest nieco odmiennie w tradycji południowego i północnego buddyzmu.

W tradycji hinajany (buddyzm południowy): Idea b. pojawia się w modelu kosmicznym konkurencyjnym w stosunku do modelu pojedynczego świata -> cza-krawali, który ulega pomnożeniu. Począwszy od sfery pierwszej dhjany (poziom zaawansowania medytacji), otwiera się system niebios wyższych bogów, określane wspólnym mianem -> Brahma-loki. Do wertykalnego wymiaru piętrowej struktury -> kosmosu z koncepcji czakrawali dodany zostaje wymiar horyzontalny. Pojawiają się światy równoległe do naszego. W pierwszej dhjanie Brahma-loki rzeczywistość wypełnia ponad 1000 czakrawal, w drugiej - 1000 x 1000, w trzeciej - 1000 x 1000 x 1000, a w czwartej liczba światów równoległych jest nieskończona (taki podział przyjmuje np. szkoła sarwastiwadinów). Każdy z nich ma centralną górę -> Meru, cztery kontynenty itd. Różne szkoły mogą podawać różne sposoby mnożenia. Czasami znajdujemy w tekstach opis podstawowej jednostki 10 000 (literatura palij-ska i szkoła Buddhagoszy), kiedy indziej

@@@

3000 (3 x 1000; literatura chińska). Ten system „tysięcy światów” jest b., obszarem działania konkretnego buddy. Według tradycji, 100 buddów przeszłości rządziło kolejno tak pojętym kosmosem wielu światów, a 500 buddów przyszłości będzie rządzić następnymi.

W tradycji mahajany (buddyzm północny):

W tekstach szkół mahajany formuje się jeszcze inny model kosmologiczny. System światów mnogich jest dzielony na b., obszary będące domeną władzy poszczególnych buddów nirmanakaji (ciała przekształcenia), cudownie wyłonionych z Buddy. Wszechświat rozciąga się w dziesięciu kierunkach (cztery kardynalne, cztery pośrednie, góra i dół; zob. Wstęp), w których znajdują się trzy rodzaje b.: czyste, mieszane i nieczyste. Różny poziom subtelności owych krain związany jest z różną jakością energii promieniującej z ciała Buddy. Istoty zamieszkujące poszczególne b. mają zatem odpowiednio subtelne narządy poznania. Taka gradacja sugeruje, że odrodzenie się w którejkolwiek z krain uzależnione jest od rachunku dobrych i złych uczynków (często b. nazywane jest „polem zasług”). Przy końcu kosmicznego cyklu wszystkie istoty o wysokim poziomie zasług odrodzą się w obszarach, które nie podlegają destrukcji. Indyjskie teksty, takie jak: *Sutra samadhi widzenia wszystkich buddów* czy *Sutra oceanu samadhi kontemplacji Buddy*, zawierają szczegółowe opisy krain i wskazówki do praktyki wizualizacji. Liczne spekulacje na temat czystej krainy -> Sukhawati buddy Amitabhy charakteryzują japońską szkołę ten-dai (-> Jódó) i chińską szkołę „Czystej Krainy”. (M.S.P.)

BULLIMACH, Bullima (euhlayi „Niebiański Obóz”) - niebiańska kraina Australijczyków Wiradjeri i Euhlayi, siedziba Najwyższej Istoty Ba-iame, zwana też Wantangangurą.

@@@

Wejście do B. umiejscawiane jest gdzieś na płn. wschodzie, nad mityczną, strzelistą górą Obi-Obi, w pobliżu Drogi Mlecznej. Siedzibę Baiame otaczają Ma-dhi - psy ze świńskimi głowami, członkowie klanu zamienionego przezeń w psy. Ktokolwiek spróbuje wdrzeć się do B. bez zgody boga, zostanie przez nie zagryziony na śmierć. Według innej tradycji, B. to wyspa pośrodku morza pełnego ryb, które przybywają na wezwanie. Tam po długim kreacyjnym pobycie na ziemi odszedł Baiame, a wraz z nim zniknąć miała ze świata wiosna i kwiaty, a ziemia zamieniła się w pustynię. Współczesne wersje mitu czynią przybycie białych odpowiedzialnym za koniec epoki Baiame. Według mitu Euhlayi, czarownicy (*wiri-nuri*) w końcu zatęsknili za kobiercami kwiatów i wybrali się na górę Obi-Obi. Przez cztery dni musieli wspinać się wokół góry po stopniach, wykutych w skale przez duchy, kiedy Baiame schodził z nieba na ziemię. Gdy po nieskończonych trudach dotarli na jej wierzchołek, ujrzeli tryskające źródło wody życia, której łyk powoduje, że czarownicy odzyskują siły. Kiedy doszli do okręgów ułożonych z kamieni, usłyszeli dźwięk warkotki (*gayan-di*), który był głosem posłańca Baiame -Wallagurunbuan. Duch Baiame spytał, czego szukają w tym miejscu, „skąd łaknącym wiedzy zwiastuje się święte słowa Baiame”. Czarownicy przedstawili swą prośbę, a wówczas duch posłaniec nakazał kilku duchom służebnym, by uniosły ich ze świętej góry do krainy B., gdzie wiecznie kwitną kwiaty. Przez otwór czarownicy dostali się do nieba i stanęli olśnieni widokiem mnogości kwiatów we wszystkich kolorach tęczy. Wolno im było zerwać tyle, ile mogli unieść. Gdy wrócili na wierzchołek góry, Walla-gurun-bu-an rzekł: „Weźcie te kwiaty i powiedzcie ludziom, że nigdy już ziemia nie będzie kwiatów pozbawiona. Gdyby kiedyś zabrakło wiatru wschodniego i deszczu, tak że kwiaty nie mogłyby zakwitnąć, a pszczoły latać, to ukaże się na drzewach namiastka miodu. Jako rękojmię tej obietnicy zanieście plemieniu te nigdy nie więdnące kwiaty”. Po powrocie czarownicy rozrzucili kwiaty po ziemi, a one zakorzeniły się i wyrosły. Od tej pory raz w roku na świat powraca wiosna i kwitną kwiaty. Miejsce, z którego czarownicy rozrzucali kwiaty, zwane jest odtąd Girrawen, „Miejscem Kwiatów”.

Baiame, wycofawszy się z aktywnego przekształcania świata, zasiadł na kryształowym tronie - sklepieniu niebieskim (identyfikowanym niekiedy z Krzyżem Południa), jest sam do połowy zatopiony w kryształach, tak że widać jedynie górną część jego ciała. Ma postać brodatego starca, z którego ramion wyrastają kryształowe słupy podtrzymujące niebo. Czarownicy Wiradjeri i szamani wędrujący do nieba widzą go w postaci człowieka, z którego oczu i ust wylatuje światłość lub święta woda *gali*, będąca ciekłym kryształem kwarcu. Żona Baiame, Birragulu (Gurigudy), zasiada obok męża na kryształowym tronie jako dysponująca częścią jego mocy. Kiedy panuje susza, czarownicy udają się z prośbą o deszcz na Obi-Obi i modlą się do niej. Ona zaś pozwala Kunnambeili - drugiej żonie Baiame - potoczyć ogromną kulę pełną krwi przez góry, jej pęknięcie wywołuje deszcz, a nawet potop. Kunnambeili opiekuje się też rodzeniem dzieci. Pośrednikiem między bogiem a jego potomkami, ludźmi, jest pierwszy stworzony człowiek, Mood-gegally, który zamieszkał w pobliżu B. W śledzeniu ludzi pomaga mu Daramu-lun lub ptak Wombu. Synem i posłem Baiame jest też Burumbin lub Grogally, który swemu unieruchomionemu ojcu zbiera i przynosi wieści ze świata. To on przyprowadza dusze zmarłych przed oblicze Baiame. Jego wysłannikami (oczami) są też Słońce i Księżyc.

Wiradjeri i sąsiednie plemiona Wiktorii wierzą, że dusza zmarłego za pomocą liny wspina się do B., gdzie mieszkają

@@@

przodkowie i duchy totemiczne. Aby się tam dostać, duch musi przejść przez wąską szczelinę w dwóch zaciskających się ścianach, tak jak to zrobili pierwsi przodkowie (-> wąskie przejście). Przejścia strzegą dwaj strażnicy: z jednej strony Mężczyzna-Księżyc, z drugiej - Kobieta-Słońce. Penis Księżyca jest tak długi, że ten oplata nim swą talię, Słońce zaś ma olbrzymią łechtaczkę zakrywającą ogień, który jest źródłem blasku słonecznego i dnia. Jeśli duch nie przeląkł się, może przejść dalej, na spotkanie z przodkami Ngintungintu i Gunababa. Wypytyują go, on zaś, jeśli chce dostać się do nieba, musi milczeć. Tańczą wokół ni ego ze wzniesionymi penisami i opowiadają sprośne historie, jemu zaś nie wolno się uśmiechnąć ani nawet mrugnąć. Jeśli zda ten test, pojawiają się kobiety wykonujące erotyczny taniec. Jeśli i w tym wypadku pozostanie nieporuszony, zasłuży na widok Baiame i jego żony. „którzy są niczym kryształowa skała”.

Teren, na którym rozgrywają się ceremonie inicjacyjne aborygenów płd.--wsch. Australii (*hora*), składa się z dwóch kręgów: mniejszego i większego, połączonych ścieżką. Mniejszy krąg symbolizuje krainę B., dlatego wstęp nie wtajemniczonym jest tam zakazany, większy jest odpowiednikiem ziemi i dlatego rozgrywają się na nim ceremonie ogólnople-mienne. Podobnie każdy mit ma swoją wewnętrzną (tajną, boską) i zewnętrzną warstwę. (A.S.)

82

@@@

CAMELOT, Kamaalot - legendarny zamek i gród króla Artura w królestwie Logru, gdzie znajdować się miał Okrągły Stół, przy którym zasiadali najlepsi rycerze w Brytanii.

Według cyklu opowieści o królu Arturze, C. został zbudowany jeszcze przed przyjęciem chrześcijaństwa. Świadectwem okresu wprowadzania w grodzie nowej religii był czarny krzyż, na którym miało umrzeć śmiercią męczeńską 12 krewnych biskupa Jozafata, syna Józefa z Arymatei. Patronem grodu był św. Szczepan i jemu też poświęcony był największy i najpiękniejszy kościół miasta, w którym chowano zmarłych rycerzy. Szczególnie zachwycające miało być położenie C. Przez sam jego środek przepływała rzeka, a otaczał go las C., w którym miały mieszkać boginki miłości.

Najważniejszym i najbardziej niezwykłym przedmiotem znajdującym się w C. był Okrągły Stół, który pojawił się w magiczny sposób wskutek czarów doradcy Artura - czarnoksiężnika Merlina.

Przy stole było 50 miejsc przeznaczonych dla rycerzy. Imię każdego z nich samo pojawiało się na krześle, na którym miał usiąść. Jedno z miejsc - tzw. niebezpieczne miejsce - przeznaczone zostało dla najlepszego rycerza na świecie, a wszyscy, którzy próbowali na nim zasiąść i byli tego niegodni, natychmiast umierali. Zajął je dopiero Galaad, syn Lancelota i córki króla Pellea z -> Graala zamku, którego zadaniem miało być odnalezienie św. Graala. Jego przybycie związane było z jeszcze jednym niezwykłym wydarzeniem, gdyż w tym samym dniu w C., w sali, gdzie był umieszczony Okrągły Stół, jedyny raz pojawił się Graal. Stało się to inspiracją do podjęcia wyprawy w celu jego odnalezienia.

W tradycji walijskiej C. Kojarzony jest z Kellwick w Konwalii i zwykle identyfikowany z Killibury - warowną fortecą 2 mile na płn. wschód od Wadebridge. (E.P.)

CHAOS (gr. *chaos* - „rozziw”, „pustka”, „niezmierzona prze-

83

@@@

strzeń") - początkowy stan potencjalny, z którego wykrystalizował się zorganizowany świat (-> kosmos); mityczny początek rzeczy (zob. Wstęp).

Ch. występuje w różnych tradycjach i wiąże się zwykle z pojęciami niebytu, przypadkowości, bezcelowości, potencjalnego charakteru; opisywany jest w kategoriach pierwotnego braku zorganizowanych struktur. Niezależnie od utożsamienia z pierwotnym stanem ch. istnieje ciągle na peryferiach kosmosu (-> pleroma) i może być traktowany jako wciąż aktualny generator bytu, czasami jako zasobnik dusz zmarłych (-> Po). Kosmosowi nieustannie grozi ofensywa sił ch., których dążeniem jest usunięcie wszelkich struktur i wartości poprzez wywołanie katastrofy kosmicznej (np. potopu, opadnięcia -> nieba, złamania -> osi kosmicznej, ognistej pożogi). Kojarzony jest z występującymi w świecie pierwiastkami zła, ciemności, zniszczenia, dzikości, braku porządku, niekiedy jednak przyznaje mu się określone funkcje pozytywne (np. regenerowanie mocy Słońca czy, niekiedy, dusz zmarłych przemierzających jego wody). Ch. najczęściej ma symbolizację wodną, dlatego utożsamia się go z -> wodami kosmicznymi, występuje też w postaci osobowej, zwykle monsturalnej (tzw. potwór ch.), smoczej bądź gadziej, a wówczas paszcza potwora ch. stanowi odmianę -> wąskiego przejścia. O ch. w tradycji chin. -> Huangquan; egip. -> Nu; germ. -> Jótunnheim, -> Niflheim, zob. Wstęp; jap. -> Takamanohara; w jud. zob. Wstęp; w Mez. -> Abzu; u ludów polinez. ->Po. (A.S., M.S.P.)

CHWANIRATHA - w mitologii irańskiej centrum świata, ziemia uprzywilejowana.

Ch. jest największą spośród siedmiu mitycznych krain, karszwarów (tak dużą jak sześć pozostałych), tam powstała religia mazdejska, rodzili się wielcy irańscy bohaterowie i zbawcy ludzkości, Sao-szjanci, którzy przyniosą ziemi odnowienie (ostatni z nich pod koniec czasu przygotowuje napój nieśmiertelności, który pozwoli odrodzić się zmarłym w nowym ciele). Ch. opasywały dwie rzeki, biorące swój początek w źródle leżącym w rejonie gwiazd. Veh otaczała ziemię od wschodniej strony, Arang (awest. Ranha) - od strony zachodniej. Obie były równie silne i wspaniałe, a ich wody powracały na szczyt -> Elburzu, by oczyszczone złotymi promieniami słońca, nieskazitelnie czyste, ponownie powrócić na ziemię (-> ziemskie krainy i obszary mityczne). (E.W.L.)

CIBOLI -> ANTILIA

CINCALCO (azt. „Miejsce Domu Kukurydzy" lub „Miejsce Młodej [Kolby] Kukurydzy")-w mitologii azteckiej kraina obfitości i płodności znajdująca się na zachodzie, gdzie przebywali niektórzy zmarli (-> kraina zmarłych, -> ziemskie krainy i obszary mityczne).

Zachód jako strona świata (*cihuatlampa* -> In Ichan Tonatiuh Ilhuicac) był przez Azteków identyfikowany z żyznymi terenami i płodnością, stąd funkcję jego symbolu pełniło mityczne drzewo, mające kwiaty podobne do kwiatów kukurydzy. Na zachodzie też lokalizowano C., gdzie- zgodnie z nazwą tej mitycznej krainy miała się znajdować kukurydza, będąca w posiadaniu tiałoków (-> Tlalocan).

Jak głosi legenda, pewnego razu tła-lokowie grali w pelotę z władcą Totleków imieniem Huemac. Stawką w grze były najwyżej cenione kamienie o barwie nie-biesko-zielonej (taki kamień określano mianem *chalchihuitl*) i (w tym samym kolorze) pióra *quetzala*. Zwyciężył Huemac, ale ponieważ nie przyjął „klejnotów" ofiarowanych mu przez pokonanych, tj. kukurydzy (kamienie = ziarna, pióra = liście), ściągnął na swój kraj klęskę nieuro-

@@@

Ciimiechiiciam

dzaju, a w konsekwencji spowodował upadek tolteckiego miasta-państwa Tollan (dziś Tulą, na płn. od Mexico City). Zgodnie z zapowiedzią tlaloków klęska nieurodzaju trwała 4 lata, po czym pojawili się oni w Chapultepec (po zach. stronie dawnego jeziora Texcoco, dziś na terenie miasta Meksyk), „gdzie jest woda”. Z wodnej głębi wypłynęły też na powierzchnię, wraz z inną żywnością, świeże kolby kukurydzy i „kapłan deszczu”, który następnie prowadził rozmowy w imieniu głównego bóstwa pluwalne-go, Tlaloka, z pewnym Toltekiem, rzekomym świadkiem zdarzenia. Podczas wspomnianych rozmów pośrednik ów przepowiedział Toltekom zgubę i zażądał ofiary z córki azteckiego wodza Tozcuecuexa, gdyż w przyszłości Doliną Meksyku mieli władać Aztekowie (Mexiko-wie), przebywający wówczas jeszcze w pobliżu tolteckiej stolicy. Mexikowie złożyli żadaną ofiarę. Huemac zaś „wszedł do C.”, co może oznaczać, że zmarł, a jego dusza udała się do krainy obfitości na zachodzie, która najwyraźniej jest tu pojmowana jako część domeny Tlaloka. Gwoli ścisłości, w źródłach wspominających o (podziemnej) jaskini C. (w pobliżu Chapultepec) miejsce o tej nazwie nie zawsze jest traktowane jako rodzaj zaświatów. Według jednej z wersji opowieści o śmierci Huemaka, była to zwykła grotta, w której niefortunny władca toltecki szukał - niezbyt skutecznie zresztą - schronienia, uciekając przed swymi politycznymi wrogami (ci ostatni dopadli go w owej kryjówce, wyciągnęli na zewnątrz i złożyli w ofierze).

Nazwa C. pojawia się również w indiańskim opisie podboju Meksyku. Kiedy Montezuma II usłyszał, jak bardzo Hiszpanie pragną go dostać w swoje ręce, popadł w zwątpienie i zaczął myśleć o „ucieczce”, stawiając sobie pytanie, „czy ma w którejś z pieczar zamieszkać, i tym, którym najbardziej zaufał, których miał najbardziej w swym sercu, których najlepiej znał, coś z tego wyjawiał. A oni rzekli: »Zaiste, [są tacy, co] wiedzą, którędy do Krainy Śmierci [na północy] i do Domu Boga Słońca [na wschodzie], i do Królestwa Boga Deszczu [na południu], i do Spichrza Kukurydzy [na zachodzie]; którędy byłaby tylko wola?!« A wtedy on życzył sobie i pragnął do Spichrza Kukurydzy [na zachód]”. W tym fragmencie tekstu źródłowego uzupełnienia w nawiasach kwadratowych pochodzą od tłumacza, T. Milewskiego, wybitnego językoznawcy. Nie ma jednak pewności, czy -jak sądził Milewski - nazwy zaświatów są tu rzeczywiście tylko symbolicznym oznaczeniem stron świata i czy Montezuma myślał o ucieczce wyłącznie w sensie dosłownym. Uwzględnwszy *casus* Huemaka, można raczej przypuszczać, że C. jako kraina zmarłych stało otworem dla wszystkich możliwych tego świata, podczas gdy zwykli ludzie, którzy zmarli śmiercią uważaną za pospolitą, szli do -> Mictlanu.

Ponadto z C. utożsamiano Xochiatlalpan, co znaczy „Ziemia Ogrodów”, zwany także Chichihualcuauhco, czyli „Miejsce Drzewa Piersi”, miało się bowiem w nim znajdować drzewo obwieszane kobiecymi piersiami, karmiącymi zmarłe niemowlęta, które tu trafiały.

Zacytowany fragment pochodzi z XII księgi *Kodeksu Florentyńskiego*. (K.M.)

CUMIECHUCUARO (tarask. „Gdzie się Jest z Kretami”) - w mitologii Tarasków świat podziemny (-> kraina podziemna), miejsce pobytu bóstw śmierci i zmarłych ludzi (-> kraina zmarłych).

Funkcję władcy C. pełnił bóg śmierci imieniem Uhcumo („Kret”). Podległe mu istoty nadludzkie, zamieszkujące jego kraj, mogły mieć antropomorficzną lub zoomorficzną postać (bóstwa śmierci przedstawiano zwykle jako krety, łasice, wiewiórki i zaskrońce). Uhcumo pozostawał w nieustannym konflikcie z innym

@@@

riduri, Giluru, Wuramala czy Babajili, żeński duch związany z żółwiami. Ciało Babajili rozpuchłe od przejedzenia znaczą tatuaże w kształcie chmur. Na Mudiln-ga mieszkają też małżonkowie Guldana, którzy rozpalają wielkie ognie, aby przywabić duchy podążające normalną drogą na Badu. Mąż, kiedy wolny jest od obowiązków przewodnika dusz, poluje na płaszczki i drapie ślady po ukąszeniach komarów, żona zbiera drewno i jaja, spędzając więcej czasu we wnętrzu wyspy w dżungli niż na wybrzeżu. Wszelkie owoce i drzewa, łódzie i deski wyrzucane na brzeg w Yirkalla i przylądku Arnem uważane są za pochodzące z krainy duchów.

Zmarły z połowy *Dua*, aby się dostać do Bralgu, czeka na przewoźnika Nganug, któremu musi zapłacić za przewiezienie. Idzie potem ścieżką przez pola jamu bagiennego, którym żywią się duchy. Drop pilnujący ścieżki wzywa strażników, którzy poddają zmarłego próbom. Sprawdzają, czy ma usunięty przedni ząb i przebitą przegrodę nosową; jeśli nie - odsyłają go z powrotem. Straszą go włóczniami, między którymi musi przejść bez drżenia. Dwie tamtejsze kobiety kopiące bulwy *bualgu* przerywają swą pracę, by go kusić. Ostatecznie zezwala mu się na zamieszkanie z innymi duchami. Na wyspie duchy bawią się i tańczą, wysyłając gwiazdy do różnych części Ziemi Arnhema. Do wciągania gwiazd na niebo używają wielkiego słupa z sznurami pokrytymi puchem i kuł *tukwiinga* z puchu gęsiego - symboli Gwiazdy Zarannej; ich rytuały są wzorcem dla pogrzebowych rytuałów Gwiazdy Zarannej, urządzanych przez krewnych zmarłego. Co noc mieszkańcy Bralgu wysyłają na niebo przymocowane do sznurów gwiazdy, które przyciągają rano z powrotem. Ich tańce wznoszą tumany kurzu, który staje się chmurami przepływającymi nad lądem. B. i B. jako zaświaty są „Miejscem Wyczekiwania” na powtórne wcielenie. (A.S.)

BRAZIL, Brasil, Bracile, Bracir -legendarna wyspa, w której istnienie wierzone w średniowiecznej Europie, w pewien sposób związana z ->Brendana św. Wyspami (->ziemskie krainy i obszary mityczne).

Bardzo długo sądzono, że nazwa wyspy pochodzi od rośliny, z której wytwarzano czerwony barwnik. Obecnie wiąże się ją raczej z irlandzkim słowem *HyBres-sail* lub *O Brazil* oznaczającym Wyspy Szczęśliwe. Średniowieczni kartografowie zwykle lokowali ją na Oceanie Atlantyckim na płd. zachód od Irlandii lub na zachód od Hiszpanii. Na mapie pojawia się po raz pierwszy pomiędzy 1325 a 1330 r. (mapa katalońska). W 1486 r. na poszukiwanie B. wysłano z Anglii dwa okręty, lecz po 2 miesiącach daremnych poszukiwań przybiły one do brzegów Irlandii. Od połowy XVI w. nazwy tej używano w odniesieniu do obecnej Brazylii odkrytej przez Pedra Alvareza Cabrala, jednocześnie nie zaprzestając jednak umieszczania na mapach tajemniczej wyspy o tej samej nazwie. Na angielskiej mapie Fin-dlaya z 1853 r. B. figuruje jeszcze jako wyspa o nazwie High Brazil Rock. Jako wyspę szczęśliwych wspomina ją James Joyce w dziele *Finnegan 's Wake*. (E.P.)

BRENDANA ŚW. WYSPY, Ziemia Obietnicy Świętych, Ziemia Błogosławionych, Wyspy Szczęśliwe św. Brendana-jedne z najpopularniejszych w średniowiecznej Europie legendarnych wysp szczęśliwych na Oceanie Atlantyckim (-> ziemskie krainy i obszary mityczne).

W.ś.B. miały zostać odkryte przez żyjącego w VI w. irlandzkiego mnicha, opata klasztoru benedyktyńskiego w Clonfert, św. Brendana. Ich opis znajduje się w dziele *Żegluga św. Brendana opata* (X w.). Idea W.ś.B. zaczerpnięta z tradycji celtyckiej (-> Szczęśliwe Wyspy, -> Wyspy Błogosławionych) w wyobraź-

@@@

ni średniowiecznej połączyła się z obrazem idealnych wysp znanych starożytnym Grekom i Rzymianom (-> Elizjum). W.ś.B. odegrały znaczną rolę w chrześcijańskiej kulturze średniowiecznej Europy. Zostały one bowiem skojarzone z ideą rajy ziemskiego i pod ich wpływem zaczęto wierzyć w możliwość lokalizacji Edenu nie tylko na Wschodzie, lecz również na wyspach na Oceanie Atlantyckim, na zachód od Europy.

Według legendy, pod wrażeniem opowieści o wyspie nazywanej Ziemią Obietnicy Świętych zasłyszanej od mnicha Barintusa, przebywającego w gościnie w klasztorze Brendana, święty wraz z grupą towarzyszy wyruszył w podróż z zamiarem odszukania cudownej wyspy. Długa żegluga obfitowała w liczne przygody, m.in. odkrycie wyspy, która okazała się wielorybem Jaskoniuszem, ataki gryfa, złego wieloryba i kota morskiego, wizyta na wyspie cyklopów itd. Podobnie jak w opowieściach o wyspie - »Thule pojawia się tu również motyw „skrzepłego” morza. Odwiedzane przez bohaterów wyspy kojarzą się z rajem (wyspa z prorokami Henochem i Eliaszem, wyspa ptaków-aniołów. Wyspa św. Patryka i Ailbeya, gdzie podziwiali kościół z kryształowymi ołtarzami) bądź z piekłem (Wyspa Diabelska, wyspa dusz konających z pragnienia, Wyspa Judasza). Po 7 latach i 40 dniach wędrowcy dotarli wreszcie do otoczonej przez strefę ciemności i gęstej mgły wyspy, która okazała się Ziemią Obietnicy Świętych. Wyspa była ogromna i nawet podczas 40 dni podróży po niej nie można było dotrzeć do drugiego jej krańca. Nocy w ogóle na niej nie było, lecz cały czas świeciło słońce i trwała wieczna jesień. Ziemię pokrywały owoce i szlachetne kamienie. Kiedy mnisi dotarli do jakiejś rzeki, ukazał im się anioł, który zabronił im dalszej wędrówki i nakazał powrócić do domu. Jak świadczył wcześniej mnich Barintus, jeszcze 40 dni po opuszczeniu wyspy odzież podróżników przesycona zapachem wyspy pachniała w cudowny sposób. W drodze powrotnej odwiedzili opata klasztoru na Wyspie Rozkosznej.

W.ś.B. pojawiają się na mapie po raz pierwszy w końcu XIII w. (mapa z Here-fbrd) w miejscu, gdzie starożytni sytuowali Szczęśliwe Wyspy. Na niektórych mapach średniowiecznych W.ś.B. umieszczano bądź na zachód od Irlandii, bądź bliżej równika, a w XVI w. nawet w okolicach Islandii. Istnieją mapy z XVIII i XIX w., na których W.ś.B. jeszcze pozostają zaznaczone. O sile przekonania co do istnienia tych wysp świadczy m.in. traktat hiszpańsko-portugalski z Evory z 1519 r., w którym król portugalski, rezygnując z praw do Wysp Kanaryjskich, zrzekł się również nie odkrytych W.ś.B. W celu odszukania wysp podejmowano liczne wyprawy. Ostatnią ekspedycję podjęto w 1721 r. (E.P.)

BRODATYCH LUDZI ZIEMIA -według podań funkcjonujących na Syberii do początków XX w. idealna wyspa znana z bogactwa, znajdująca się w płn. części Oceanu Spokojnego bądź na Morzu Lodowatym (^ziemskie krainy i obszary mityczne).

Wyspa należy do ludzi, którzy mieli przenieść się tutaj, uciekając od „władzy, podatków i rekrutacji”. Sama jej nazwa zdaje się wskazywać na pewne związki ze staroobrzędowcami, którzy zgodnie ze staroruskimi zwyczajami nie golili bród. Mieszkańcy krainy nie znają konfliktów ani wojen. Wszyscy dożywają wieku 400 lat i przez całe życie zachowują pełnię sił. Mieszkają w pięknych domach, których dachy pokryte są złotem. Strzegąc swojej niezależności i spokoju, mieszkańcy wyspy zwykle nie wpuszczają na swoje terytorium obcych. Legenda głosi jednak, że kilku osobom udało się na nie dostać. Pewnego razu, kiedy społeczność wyspy potrzebowała biskupa, jeden z rosyjskich hierarchów miał zostać w cudowny sposób przeniesiony na wyspę. Innym razem

@@@

bogiem śmierci zwanym Apatzi („Łasica”); wciąż toczył z nim walki. Oprócz C., do którego wejście znajdowało się na wschodzie (tam, gdzie wyłania się słońce), istniały inne jeszcze krainy zmarłych w dolnym rejonie kosmosu, przede wszystkim Patzcuaro.

W Patzcuaro („Miejscu, Gdzie się Czerni”) rządy sprawował Chupi-Tiripeme, główne bóstwo wody, hipostaza lub brat jednej z pierwszoplanowych postaci w taraskańskim panteonie o imieniu Curicau-eri („Wielki Ogień”), boga, który zasadniczo pełnił funkcję władcy ognia. Chupi-Tiripeme uważany był za najważniejszego z pięciu braci zwanych *tiripemcha*. Każdemu z nich przypisywano taką samą (akwatyczną) naturę, ale inną stronę świata i inny kolor. Sam Chupi-Tiripeme rządził centrum kosmosu, znajdującym się na jeziorze Patzcuaro (w Meksyku, w stanie Michoacan). Miejsce to było jednocześnie wejściem do Patzcuaro, szczęśliwej krainy śmierci. Udawali się tam zmarli, którzy stracili życie wskutek utonięcia, prowadzeni przez boskiego psa imieniem Uit-zimengari, uważanego za przewodnika samego Chupi-Tiripeme. Patzcuaro jest odpowiednikiem azteckiego -> Tlalocanu, a Chupi-Tiripeme - Tlaloka.

Na zachodzie znajdowała się kraina śmierci o nazwie Uarichao („Miejsce Kobiet”). Przebywały tu kobiety zmarłe podczas pierwszego porodu, które przez tę śmierć stawały się „wojownikami”. Położnicę po jej zgonie określano mianem *auicanime* („biedaczka, spragniona”); w Uarichao mogła wreszcie, po śmiertelnej walce, wypocząć wśród innych zmarłych kobiet mających za sobą podobne doświadczenia oraz bóstw śmierci i wojny, takich jak Thiuiime („Czarna Wiewiórka”) zwana także Techalotl („Wiewiórka”). Władczynią owej krainy śmierci i patronką wypoczywających w niej kobiet-„wojowniczek” była mieszkająca pod łukiem tęczy Mauina, bogini miłości i płodności, znana z seksualnych ekscesów. Uarichao ma swój odpowiednik w azteckim Cihu-atlampa (-> In Ichan Tonatiuh Ilhuicac). (K.M.)

CZAKRAWALA (sansk. *cakravalā* - „krąg, zbiór”) - w mitologii buddyjskiej łańcuch górski zamykający żelazną ścianą dysk ziemi (granica światła i mroku) lub sam -> kosmos w ujęciu większości szkół hinajany.

Pierwsze wzmianki o cz. pojawiają się już w *Koszu sutr* (w *Dirghanikaji* i *Madh-jamanikaji*), w kanonie palijskim i sanskryckim. Kolejne rozwinięcia modelu „pojedynczego świata”, który swą nazwę przejmuje od wspomnianego pasma gór, znajdujemy w *Abhidarmakośi* waibhaszi-ków i pomniejszych tekstach pozakano-nicznych. Model cz. konkuruje z systemem „światów mnogich”, gdzie punkt ciężkości przenosi się na opis krain rządzonych przez poszczególnych buddów (-> buddakszeta, zob. Wstęp). Cz. przedstawiana jest jako dysk, którego centrum wyznacza góra -> Meru (-> góra kosmiczna), kosmiczna oś wszechświata, wzdłuż której piętrowo umieszczone są kolejne niebiosy, aż do ostatniego z nich, zwanego Akaniszthą, poza którym rozciąga się już sfera „bezforemności”, z czterema piętrami. Teksty opisują potężny ruch wirowy, wskazując na porządek kreacyjny od sfer najbardziej subtelnych do najbardziej zagęszczonych. W micie o stworzeniu czytamy o czterech dhatu, subtelnych żywiołach, które formują kosmos. Wskutek sprawczej mocy zbiorowego karmana (zob. Wstęp) w łonie przestrzeni zaczynają wirować wiatry, z których krystalizuje się element ognia, wody, a następnie ziemi. Gęstniejąca materia formuje piętrowe światy. Wielorakość form przyciąga eteryczne istoty, które - schodząc w coraz głębsze światy - nabywają coraz mniej subtelne ciała i własności. Opuszczając podnóże góry Meru, istoty te przechodzą do świata ludzi, upiórów (-> kraina zmar-

tych), zwierząt i rejonów piekielnych (-> piekło). Górne piętra cz., poniżej sfery „bezforemności”, określane są jako sfera „foremności” zawierająca siedemnaście hierarchicznie uporządkowanych niebios (-> niebo), miejsc pobytu wyższych bogów. Dolne sześć niebios zamieszkują niżsi bogowie, którzy wraz z innymi istotami sześciu sfer sansarycznych owładnięci są pragnieniami i dlatego należą do sfery pragnienia, stanowiącej ostatni, najmniej subtelny poziom kosmosu. Spośród niższych nieb najbardziej znane jest

-> Tuszita. Całkowita liczba pięter cz. to 31, choć w późniejszej spekulacji pojawiają się w opisie dolnej części kosmosu piekła gorące i zimne, wraz z dalszym wewnętrznym podziałem strukturalnym. Góra Meru zamknięta jest koncentrycznymi pierścieniami siedmiu górskich łańcuchów (w obszernej literaturze różnie nazywanych i wymienianych w różnym porządku), utworzonych z substancji złotej ziemi. Obszary pomiędzy tymi pierścieniami wypełnione są wodami różnych mórz. Wody wykazują niezwykle właściwości: są orzeźwiający, krystalicznie czyste, w ciągłym ruchu, przyjemne w smaku i zapachu, nie drażnią gardła ani żołądka. Poza siódmym kręgiem gór rozciąga się wielki ocean (mahasamudra), na którego wodach spoczywają cztery wielkie kontynenty; Purwawideha (na wsch.),-> Dżambudwipa (na płd.), Aparagodanija (na zach.) oraz Uttarakuru (na płn.). Po obu stronach każdego kontynentu leży mniejsza wyspa. Czterech Uniwersalnych Władców - czakrawartinów - kolejno rządzi cz. Obszar ich władzy stopniowo się kurczy wraz z postępującą degeneracją kosmosu. Pierwszy władca rządzi czterema kontynentami, drugi - trzema, trzeci- dwoma, a czwarty już tylko Dżambudwipa. Ten ostatni kontynent jest niezwykle ważny. W jego centrum znajduje się drzewo Bodhi (-> Aśwattha), a pod nim „diamentowy tron” (wadżrasana), na którym zasiada bodhisattwa, by stać się arhatem i buddą. Na tym kontynencie narodził się historyczny Budda i tu pojawił się budda kresu czasu, kiedy kosmos się zestarzeje, a długość życia człowieka nie będzie przekraczać dziesięciu lat. W tym czasie nastanie koniec obecnej kalpy (epoki kosmicznej), a kosmos ulegnie zagładzie. W płn. części Dżambudwipy, za dziewięcioma wzgórzami leży góra Himawat, a w jej otoczeniu jezioro Anawatap-ta, skąd biorą początek cztery rzeki: Ganga, Sindhu, Wakszu, Sita. Tam też znajduje się drzewo Dżambu (Drzewo Różanej Jabłoni). Pod kontynentem lokowane są piekła: osiem gorących i osiem zimnych. Najdalsze krańce wielkiego oceanu wyznacza żelazny krąg gór cz. Dysk cz. leży na kręgu wody, ten - na kręgu wiatru, a całość spoczywa w łonie pustej przestrzeni, z której naprzemiennie wszechświat rodzi się i do której powraca w fazie inwolucji. Wszystkie istoty krążą w cyklu kolejnych wcieleń pomiędzy piętrami kosmosu. Jedynie sfera „bezforemności” niemożliwa jest do osiągnięcia na drodze zwykłego odrodzenia - do niej mają przystęp tylko „przebudzeni”. Wgląd w strukturę cz. możliwy jest w procesie medytacji. Na poszczególnych poziomach praktyki medytacyjnej adept oczyszcza swą świadomość do stopnia świadomości istot zamieszkujących wyższe piętra kosmosu. (M.S.P.)

CZINWAT PERETU (awest. *Czin-wato Peretu* - „Przebycie Miejsca Dzielnego”) - w mitologii irańskiej most oddzielający nasz świat od „tamtego świata” (-> wąskie przejście).

Po śmierci każda dusza musiała przybyć na most Cz.P., gdzie poddawana była osądowi. Jednym z sędziów osądzających dusze po śmierci był Serosz, pan i strażnik modlitwy, anioł-zwiastun, namiestnik Ahura Mazdy na ziemi. Na moście dusza spotykała Daenę, sumienie, ukazujące się pod postacią pięknej dziewczyny (jeśli

@@@

dusza należała do człowieka cnotliwego) albo wstrętnej staruchy (jeśli należała do grzesznika). Dusze ludzi prawych bez trudu pokonywały most, grzeszni spadali w piekielną otchłań (-> piekło). Most Cz.P. stawał się dla nich tak wąski jak klinga miecza. W starożytnym Iranie wierzono, że zanim dusza, *urwan*, zejdzie do podziemnego królestwa zmarłych (-> kraina zmarłych) rządzonego przez Jimeę, błąka się przez trzy dni po ziemi. Dlatego uważano je za bardzo ważne. Rodzina zmarłego próbowała duszy pomóc - pościła, pozostawała w żałobie, prosiła kapłanów o odpowiednie modły i złożenie ofiary poświęconej ogniovi. (E.W.L.)

CZYŚCIEC - miejsce lub stan czasowych cierpień, umożliwiających oczyszczenie duszy i ponowne jej włączenie w życie ziemskie bądź pośmiertną egzystencję w miejscu wiecznej szczęśliwości (-> raj); szczególny rodzaj -> światów/stanów przejścia.

Idea cz. związana jest z rodzajem zawieszenia, stanem pośrednim duszy, nie pozwalającym na jednoznaczny jej kwalifikację do raju bądź -> piekła. Wpływ na jej kształtowanie na Zachodzie miała głównie tradycja gnostycka (-> Matara-ta) i judaistyczna koncepcja -> Szeolu. W tradycjach uznających ideę reinkarnacji funkcję cz. przejmują piekła bądź inne rejony -> kosmosu, w których dusza przebywa czasowo, aż do momentu przynajmniej częściowego oczyszczenia, aby następnie odrodzić się w lepszych światach. Cz. najczęściej umieszcza się w środkowym rejonie kosmosu (ziemia, -> środkowy świat) lub w podziemiu (-> dolny świat, -> kraina podziemna). (M.S.P.)

Cz. w tradycji chrześc.:

W teologii katolickiej cz. rozumiany jest jako Miejsce Trzecie, przejściowe miejsce bądź stan pokuty służący doskonaleniu, gdzie po śmierci trafiają dusze ludzi, którzy popełnili grzechy uniemożliwiające im wejście do -> raju. Idea w pełni ukształtowała się w chrześcijaństwie zach. dopiero w XII w., kiedy zastąpiła wcześniej funkcjonujące pojęcia -> *refrigerium* i -> łona Abrahama. Teologia katolicka, uzasadniając istnienie idei cz., w Nowym Testamencie, odwołuje się zwłaszcza do Mt 12, 31-32; I Kor 3, 1-15, a zwłaszcza do opisu wskrzeszenia Łazarza. W oficjalnych orzeczeniach doktryna o cz. pojawiła się po raz pierwszy w liście apostołskim papieża Innocentego IV *Sub catholicae* z 6 marca 1254, została przyjęta na soborze ferraro-florenckim, a później powtórzona w dekrecie o cz. na soborze trydenckim. Kościoły protestanckie i prawosławny odrzucają ideę cz. jako niezgodną z Pismem Świętym.

Dusze przebywające w cz. poddawane są próbom (od jednej do kilku) zbliżonym do kar w -> piekło. Zwykle są to próby lodowatego zimna bądź żaru. Szczególnie mocno rozbudowane są zwykle próby ognia, który w opowieściach o cz. pojawia się w formie jeziora lub morza, płomiennych kręgów, rozżarzonych węgli, paszcz potworów ziejących ogniem itd.

W *Historii Franków* Grzegorza z Tours z końca VI w. pojawia się w formie wrzącej ognistej rzeki, nad którą położona jest kładka wąska na szerokość stopy (-> wąskie przejście), będąca próbą dla dusz. Sprawiedliwi przechodzą po niej bez wysiłku, grzesznicy zaś spadają do ognia. Po drugiej stronie rzeki znajduje się biały dom, a w podobnej wizji opisanej przez św. Bonifacego -> Jerozolima niebiańska. Idea mostu w cz., przejęta prawdopodobnie z tradycji celtyckiej, pojawiła się po raz pierwszy w *Dialogach* św. Grzegorza Wielkiego, który opisał zaświaty jako dwie krainy - piekło i raj - pomiędzy którymi przepływa czarna śmierdząca rzeka. Ponad nią zbudowany jest wąski most, po którym przejście stanowi próbę dla dusz. Sprawiedliwi przechodzą przez most bez żadnych problemów, jeśli jednak rzekę chce przekroczyć grzesznik -- spada z mostu, a straszni czarni mężowie ściągną go w głębie. Walka o duszę pomiędzy diabłami i aniołami toczy się czasem jeszcze w nurtach rzeki. Połączenie motywów palącego ognia i przenikliwego zimna pojawia się w wizji Drythelma opisanej przez Będę Czcigodnego - cz. jawi się jako bardzo długa dolina, której lewą część pali straszny ogień, a prawą chłostają śnieg i grad. Dusze ludzkie są stale przerzucane z jednego zbocza na drugie przez silny wiatr.

Wyobrażenia cz. zwykle związane są z ciemnością, okropnym zapachem i przeraźliwymi dźwiękami. Obraz ten dopełniają zasiedlające go potwory, istoty o diabolicznym wyglądem, diabły i czarne postaci, monstra z włosami pełnymi robaków oraz bestie miażdżące lub rozrywające dusze.

Najbardziej rozbudowany obraz cz. znajduje się niewątpliwie w *Boskiej komedii* Dantego Alighieri, gdzie cz. jest górą wznoszącą się na antypodach Jerozolimy, na półkuli pld., którą zgodnie z systemem Ptolemeusza miały pokrywać wody oceanu. Dolna część góry jest rodzajem poczekalni, gdzie przebywają dusze, które nie są godne, by wejść wprost do cz. Właściwy cz. składa się z 7 tarasów, a każdy z nich odpowiada innemu grzechowi głównemu - kolejno: pysze, zazdrości, gniewowi, lenistwu,

chciwości, łakomstwu i rozwiązłości. U wejścia do cz. anioł siedem razy piętnuje czoło Dantego literą P (od łac. *peccato* - grzech). Po przejściu każdego tarasu jedna litera jest przez anioła wymazywana na znak oczyszczenia z konkretnego rodzaju win. Góra jest niezwykle stroma i trudna do przebycia, tak że zwiedzający ją Dante wspina się na nią na czworakach, a czasami jest wręcz wciągany przez prowadzącego go Wergiliusza. W zależności od liczby grzechów dusza może się wspinać z większym bądź mniejszym trudem. Podobnie zależy od niej długość i intensywność kary na każdym poziomie. Dusze, przechodząc przez kolejne poziomy cz., stają się coraz czystsze i bardziej godne wejścia do raj. Proces oczyszczania odbywa się w trojaki sposób - poprzez karę fizyczną, przez rozmyślanie nad grzechem i przeciwstawioną mu cnotą oraz dzięki modlitwie. Na samym szczycie mieści się raj ziemski. Od cz. oddziela go ściana ognia, którą należy przekroczyć, i 3 stopnie: biały, granatowy i czerwony, symbolizujące trzy etapy sakramentalnej pokuty: skruchę, spowiedź i zadośćuczynienie.

W niemal wszystkich opisach cz. rodzaj odbywanej kary oraz jej długość zależą od liczby i ciężaru grzechów popełnionych za życia. W *Wizji Alberyka* zostały dokładnie podane rodzaje cierpień poszczególnych grzeszników, np.: dzieci zmarłe przed upływem pierwszego roku życia pozostają w cz. zaledwie 7 dni, za grzechy cielesne trafia się do doliny lodu, a mordercom przeznaczony jest jezioro ognia. W *Wizji Tnugdala* cz. nie stanowi jednolitej krainy, lecz tak jak krajobraz ziemski dzieli się na doliny, góry, jeziora i dom, a dusze, w zależności od popełnionych grzechów, przynależą do różnych grup, z których każda odbywa inny rodzaj kary. Podobny motyw odnajdujemy również u Dantego. W *Boskiej komedii* dusze oczekują pomocy żywych, a od uzyskania tej pomocy zależy nie tylko tempo oczyszczania się z grzechów, ale czasem nawet moment rozpoczęcia tego procesu. Dotyczy to zwłaszcza dusz ludzi, którzy przed śmiercią nie wyrazili skruchy. Czas prób czyścicowych może również zostać skrócony dzięki modlitwie żyjących wiernych oraz wstawiennictwu świętych, a szczególnie Matki Bożej, św. Mikołaja i św. Lutgardy. Dusze przebywające w cz. mogą sporadycznie objawiać się żywym, by prosić o modlitwę i ku przestrodze opowiadać o mękach, jakich doświadczały.

Przekonaniom o istnieniu cz. towarzyszyła również wiara w możliwość odwie-

@@@

dzenia go jeszcze za życia. Za najpopularniejsze wejścia do cz. uważane były przede wszystkim jaskinie, zwłaszcza grotta w Lough Derg w Irlandii Północnej nazywana czyścem św. Patryka, gdzie święty miał wznieść klasztor -> Reglis, oraz wulkany, wśród których najważniejsze miejsce zajmowała sycylijska Etna -z jej krateru można było podobno usłyszeć krzyki dusz podlegających procesowi oczyszczenia. (E.P.)

Cz. w tradycji germ. -> Hel; gnost.-> Matarata; isl. -> al-Araf; u ludów afryk.-> Ototolane.
(M.S.P.)

@@@

DAOXIAN - w wierzeniach chińskich Wyspy Szczęśliwych, -> raj wschodni.

Jest to wyobrażenie raj, które najbardziej związane jest z taoizmem. W traktacie *Liezi* znajduje się jeden z najpiękniejszych opisów tego miejsca. Można się dostać do niego jedynie na drodze wędrówki duchowej, podczas transu czy w wyniku ćwiczeń chińskiej jogi i alchemii. Wyspy otacza Słaba Woda (*ruoshui*), która nie jest w stanie utrzymać ani łodzi, ani pływającego człowieka. One same są sytuowane na Wschodzie i nazywają się: Fangzhang, Penglai, Yingzhou (-> ziemskie krainy i obszary mityczne). Wyspy są zamieszkiwane przez nieśmiertelnych (*xian*), którzy chodzą po wodzie bez moczenia stóp, przechodzą przez ogień i nie płoną, a uderzenia i cięcia miecza nie zostawiają śladów na ich skórze. Posiedli oni też umiejętność unoszenia się w powietrzu. Na wyspach wszystko odbywa się w niewymuszony, spontaniczny sposób. Toczy się tu życie zgodne z naturalnym porządkiem, choć nikt nie stoi na straży reguł i nie ma tu uczonych mędrców, przekazujących wiedzę o nich. Mieszkańcy wysp nie mają świadomości dobra i zła, piękna i brzydoty, życia i śmierci, miłości i nienawiści, i wszystkich innych możliwych rozróżnień.

Na wyspach jest pięć gór całych ze złota i nefrytu, na których mieszkają białe ptaki i zwierzęta. Rosną na nich drzewa rodzące perły i niezwykle granaty, które temu, kto je zjadł, dają nieśmiertelność. Rośnie tu również ziele nieśmiertelności. Wyspy leżą na Morzu Wschodnim i wraz z jego odpływem oddalały się od lądu. Aby nie odpływały za daleko, wnuk Żółtego Cesarza ustawił je na wielkich, ulepionych przez siebie samych żółwiach. Odtąd ich potężne łapy przeciwstawiają się sile odpływu. (A.W.)

D ARIA - legendarna rzeka znajdująca się gdzieś na wschodzie Rosji, za Wołgą i ogromnymi stepami, często kojarzona z Syrdarią lub Amudarią; nad jej brzegami, według rosyjskich podań z XIX w., znajdować

@@@

się miała kraina chłopów wolnych od zwierzchnictwa cara.

Jej władcą miał być popularny książę Konstantyn Pawłowicz, często wspominany w legendach jako książę-„wybawiciel”, który podobno nie umarł, lecz uciekł i schronił się nad D. Tereny te często opisywane były jako ogromna kraina z rzekami mlekiem i miodem płynącymi (-> ziemskie krainy i obszary mityczne), w której chłopci mogli zająć tyle ziemi, ile sami chcieli. Ziemia była wyjątkowo płodna i bez siania rosły na niej wszystkie rodzaje zbóż i owoców. Sama rzeka była pełna ryb, tak że mieszkańcy mogli łowić je rękami. W kraju nad D. nie było władzy administracyjnej ani podatków. Pierwsze urzędowe wzmianki o ucieczkach chłopów nad D. pojawiły się ok. 1825 r, kiedy władze zwróciły się o pomoc do wojska w powstrzymaniu masowych migracji. Najwięcej przypadków tego rodzaju odnotowano w niżnogorodzkiej guberni. (E.P.)

DAT, Duat, Szetit (egip. *D3t, Dw3t, Śjt*, -> kraina podziemna) - jeden z podstawowych elementów kosmologii starożytnego Egiptu; znajdująca się pod ziemią (symetryczna do nadziemskiej) przestrzeń pomiędzy powierzchnią ziemi a sklepieniem nocnego nieba, po którym płynie łódź (lub tarcza) słoneczna podczas dwunastu godzin nocnych.

Jest to olbrzymi -> „dolny” świat o urozmaiconej „hydrografii” (podziemna rzeka ognia, jeziora ognia, wyspy) i topografii (góry, wzgórza i równiny). D. jest królestwem Ozyrysa, miejscem zamieszkania wielu fantastycznych postaci: groźnych bogów, ludożerczych demonów, plujących ogniem węzów, przerażającej pozeraczki (egip. *Ammit*) zjadającej grzeszników, a także nocną siedzibą dusz (egip. *ba*) umarłych (-> kraina zmarłych), które w jej rozmaitych regionach (-> Amentet, -> Sekhet Jaru) odbierają nagrodę lub po-

noszą karę za popełnione w życiu grzechy. Również w D. na Wyspie Płomieni (-> Ju Neś(e)r(u)) urzęduje nieustannie w Sali Obu Prawd (*Ha Senni Maati*, egip. *h3 śinw M3 'tj*) słynny Trybunał 42 Bogów pod przewodnictwem Ozyrysa. Geografia i topografia D. jest bardzo skomplikowana i niejednoznaczna pomimo istnienia kilku „map” dołączonych do przewodników po zaświatach. Według danych zawartych w zbiorze formuł dla zmarłych znanym jako *Księga Umarłych* (właśc. *Formuła Wyjścia w czasie dnia*), jedna tylko część D., zwana Sekhet Jaru, jest bardzo rozległa: dusze zmarłych podróżują tam przez 7 etapów oddzielonych specjalnymi gospodarzami zwanymi *arit* (egip. *3rjt*) obsługiwanych przez trzy duchy: strażnika, odźwiernego i zapowiadacza (rozdziały 144-150 *Księgi Umarłych*). W czasie tej wędrówki dusza musi przejść aż 21 bram (^•wąskie przejście), które nie są identyczne z 12 pylonami znanymi z *Księgi Bram*. Kraina ta jest tylko drugim z 14 rejonów (*jat*, egip. *i3t*) podziemi! W D. znajduje się też 14 niebezpiecznych gór, które musi pokonać zmarły (rozdział 149 *Księgi Umarłych*), rojących się od zionących ogniem węzów.

Natomiast najwcześniejsze przewodniki po zaświatach z XVIII dynastii (*Księga Tego, co Jest* |*v Krainie Podziemnej* i *Księga Bram*) dzielą D. na dwanaście sektorów, które bóg Ra przemierza w ciągu nocy w swej cudownej łodzi wraz z towarzyszącymi mu personifikacjami: Rozkazem (*Hu*, egip. *Hw*) i Myślą (*Sia*, egip. *Sj3*), a także nieodłączną mocą magiczną (*Hheka*, egip. *Hh3k3*). Eskorta ta jest konieczna, gdyż w czasie podróży Ra jest nieustannie atakowany przez swego starego wroga - przedwiecznego węża Apo-pa i jego sługi. Sektory oddzielone są od siebie bramami (*aa* lub *seba*, egip. *'3* lub *sh3*) otwieranymi przez specjalne zaklęcia, a słońce przepływa przez każdy z nich w ciągu jednej godziny. Wszystkie przypominają też nieco Egipt, gdyż jak on roz-

@@@

ciągają się wzdłuż podziemnej rzeki. Rozmiary każdego z regionów D. znacznie jednak przewyższają ziemski prototyp (mają one szerokość 1250 km, a długość 3200 km). W piątej godzinie nocy słońce dociera do piątego sektora, który jest właściwą siedzibą Ozyrysa (Amentet). W dwunastej godzinie nocy Ra opuszcza D. i pojawia się na wschodzie, rozpoczynając dzienną wędrówkę po niebie (-> Pet). Późniejsze przewodniki dla umarłych z czasów XX dynastii (*Księga Jaskiń, Księga Ziemi*) przekazują nieco odmienny obraz D.: podziemie dzieli się na 6 „jaskiń”, które odwiedza Ra w postaci tarczy słonecznej. W tym układzie siedzibą Ozyrysa jest trzecia „jaskinia”, którą słońce odwiedza w samym środku nocy. Cechą charakterystyczną D. jest występujący we wszystkich wymienionych księgach jeszcze inny jego podział: każdy z sektorów, krajów czy jaskiń dzieli się na dwie warstwy: w górnej, oświetlanej promieniami słonecznymi, znajdują się dusze usprawiedliwionych (egip. *maache-ru*), natomiast w dolnej, pograżonej w wiecznym mroku, grzesznicy ponoszą rozmaite kary (m.in. obcinanie głów i genitaliów, gotowanie w kotłach i palenie w wielkich piecach). D. jest więc odpowiednikiem zarówno chrześcijańskiego -> raju, jak i -> piekła. W krainie podziemnej zlokalizowane są także liczne jeziora o cudownych właściwościach: Jezioro Noży, Jezioro Ofiar, Jezioro Płomieni (-> Sza Neśru), Jezioro Szakali, Jezioro Ureuszów, Jezioro Zniszczenia i Jezioro Życia, przy czym trudno nam ocenić, czy Egipcjanie wszystkie je rozróżniali, czy też niektóre nazwy są synonimami. Należy też pamiętać, że określenie lokalizacji D. mianem „podziemia” nie jest precyzyjne i oznacza raczej -> dolny świat, w opozycji do -> górnego świata, w którym słońce przebywa za dnia. Ponieważ zamieszkały kosmos jest dla Egipcjan tylko swego rodzaju powietrzną bańką w otaczającym go zewsząd oceanie -> Nun, nie wy-

kluczali oni, że D. jako nocne niebo jest tylko częścią uniwersalnego nieba, co dodatkowo komplikowało jego lokalizację. Dlatego też istnieją wizerunki bogini nieba - Nut, która połyka i rodzi słońce, a tym samym zawiera w swym łonie Dat, które jest krainą śmierci. Według koncepcji egipskich, Ra ożywia kolejno jej regiony w czasie nocnej wędrówki, której kulminacyjnym punktem jest ożywienie Ozyrysa i przemiana postaci słonecznej ze starca w dziecko, co dokonuje się w szóstej godzinie nocy, a wejścia i wyjścia z podziemia strzeże groźny, dwugłowy bóg Aker, będący jedną z form ojca Ozyrysa -- boga ziemi Gęba. D. uważane było przez Egipcjan za „krainę bez powrotu”. Jedynym śmiertelnikiem, który jeszcze za życia zszedł do D. i opuścił je żywy, był według późnoegipskiej legendy znakomity badacz wiedzy tajemnej, syn króla Ramzesa II - Setme Chaemwese (-> Ju Neś(e)r(u)). (W.B.)

DEWACZIEN -> SUKHAWATI

DILMUN - rajska kraina w mitologii sumeryjskiej (-> raj). Opis kraju D. podaje mit o parze bóstw Enki i Ninhursang.

D. przedstawiony jest jako kraj święty, czysty, jasny, gdzie wśród zwierząt panuje harmonia. Kruk tam nie kracze ani kania nie krzyczy. Lew nie zabija, a wilk nie porywa jagnięcia, dzikie psy nie zagrażają koźlęciu, a dziki nie niszczą zbóż. Ptaki nie wpadają w sidła, a gołąb nie musi chronić się w pobliżu człowieka. Nie ma tam chorób oczu czy głowy, ludzie się nie starzeją. Na prośbę bogini Ninsikla Enki doprowadził kanałem słodką wodę do jej nadbrzeżnego okręgu, a źródło gorzkiej wody dostarczyło wody słodkiej do nawodnienia łąnów zbóż.

D. jest krainą bogów wywodzących się od boga Enki i bogini Ninhursang (Nintu). Najpierw po dziewięciu dniach brzemienności Ninhursang urodziła cór-

@@@

kę Ninmu. Ta, uwiedziona przez ojca zrodziła Ninkurę. Z podobnego kazirodczego stosunku tegoż boga z własną wnuczką zrodziła się Uttu, bogini wegetacji, opiekunka tkactwa. Mimo przeciwdziałania bogini Ninhursang doszło do kolejnego kazirodztwa. Wówczas Ninhursang stworzyła osiem roślin. Powodowany chęcią poznania ich właściwości Enki zjadł kolejno wszystkie rośliny podawane mu przez jego posła Izimuda. Ściągnął tym na siebie przekleństwo Ninhursang, ale śmiertelnemu zatruciu, jakie mu groziło, zapobiegł lis, który odszukał boginię. Nakłoniona przez zgromadzenie bogów Anunaków Ninhursang zbadała boga i stworzyła kolejno osiem bóstw, które miały uleczyć jego osiem chorób, a potem pełnić wyznaczone sobie funkcje. I tak ostatnie z bóstw, Enszag, miało zostać panem D., a przedostatnie, Ninti, królową miesiący. Bogini ta narodziła się, by uleczyć bolące żebro Enkiego, stąd jej imię (sumer. NIN-TI - „Pani Żebra” albo „Pani Życia”).

Chociaż D. przeznaczony był w zasadzie dla bogów, to jednak jego opis sugeruje, że żyły tam również zwierzęta. Według zaś sumeryjskiej wersji mitu o potopie, w zamorskiej krainie D., gdzie wschodzi bóg słońca Utu, bogowie Ań i Enlil osiedlili ocalałego z zagłady króla Ziusiu-dre, dając mu wieczne życie podobne boskiemu (-> ziemskie krainy i obszary mityczne). Według XI tabliczki babilońskiego eposu *Gilgamesz*, tutaj też - u ujścia rzek - osadzono parę ludzi ocalałych z potopu: Utanapisztima i jego żonę, których bóg Enlil obdarzył nieśmiertelnością.

Podanie o rajskiej krainie D. interpretuje się jako nostalgiczne, wyidealizowane wspomnienie ostatniego etapu morskiej wędrówki Sumerów przed ich przybyciem do ujścia rzek Tygrysu i Eufratu. Była nim realna wyspa Bahrejn w Zat. Perskiej z łagodnym klimatem, gdzie jedynym problemem było początkowo znalezienie słodkiej wody. Później, jak zaświadcza mit

@@@

Enki i porządek świata, wyspa D. stanowiła etap szlaku wodnego z leżących gdzieś na południu krajów Magan i Meluhha do nadmorskiego miasta Eridu i dalej do Nibru (Nippur), leżącego w głębi łądu.

Podobne wątki sumeryjskiego podania o D. znalazły echo w biblijnym podaniu o raju. D. znajdował się na wschód od Sumeru, również „na wschodzie” umieścił Bóg ogród w -> Edenie. W D. bóg słońca Utu wyprowadził z ziemi słodką wodę. Zanim Bóg zasadził ogród w Edenie nawadniany rzeką przezeń płynącą, powierzchnię ziemi nawilżało źródło wydobywające się z ziemi. Zakazane drzewa rajskie odpowiadały zakazanym roślinom stworzonym przez Ninhursang. Znamienny jest też w tym kontekście paralelizm między dwuznacznym imieniem bogini Nin-Ti - „Pani Żebra” albo „Pani Życia” - a ukształtowaniem z żebra Adama pierwszej kobiety o imieniu Hawwah (Ewa), które ma oznaczać „matka wszystkich żyjących” (Rdz 3, 20). (S.C.)

DIYU (Więzienie Ziemi) - w wierzeniach chińskich świat podziemny,-> piekło.

W najstarszych wierzeniach mamy do czynienia z ideą świata podziemnego, nie był on jednak rozumiany jako miejsce, w którym osądza się złe uczynki i karze za nie. Taka interpretacja przywędrowała do Chin wraz z buddyzmem z Indii. Według wierzeń Chińczyków, człowiek ma dwie dusze: *bo* - duszę cielesną, która po śmierci wsiąka w ziemię i wędruje do-> Huangquan (Żółtych Źródeł), czyli-> czyścica, oraz *hun* - duszę duchową, i to właśnie ona, jeśli należała do grzesznika, dostaje się do D. Różne przekazy rozmaicie podają liczbę piekieł (9, 10, 16, 18) i w przeciwieństwie do wyobrażeń hinduskich są w nich tylko „zimne” piekła. Każdy poziom piekielny ma swojego sędziego i towarzyszących mu urzędników, którzy służą pomocą w interpretowaniu określonych odstępstw od reguł i rytuałów, jakich dopuściła się za życia dusza, oraz wyznaczają właściwą karę. Struktura piekła do tego stopnia przypomina hierarchię ziemską, że według niektórych legend ziemscy urzędnicy bywają nieraz wzywani i proszeni o pomoc w ocenie uczynków. Po powrocie do świata żywych opowiadają oni o mękach, na jakie skazywane są dusze potępione. Jednak, ponieważ nie ma w chińskich wierzeniach idei wiecznego potępienia, nawet najokrutniejsi władcy i najbardziej zatwardziali grzesznicy mogą odnaleźć drogę powrotną ku ponownym narodzinom. Tym, który uwalnia dusze z piekła jest Dizang Wang (Król Łona Ziemi), w podziemnym świecie najwyższy władca i zwierzchnik Yanluo Wang (chińskie imię Yamy - władcy podziemnego świata w wierzeniach hinduskich) - przerażającego demona o zielonej twarzy, ubranego w czerwone szaty, który skazuje zmarłych na drogę przez kolejne piekielne poziomy.

Droga do D. rozpoczyna się w pierwszym piekle wraz z przejściem przez Zaporę Upiorów (*guimenguan*), bramę strzeżoną przez żądające opłaty pieniężnej demony (->wąskie przejście). Dlatego zmarłym wkłada się do trumny papierowe pieniądze. Te dusze, które ich nie mają, będą dotkliwie pobite. Przechodzi się przez bramę w 7 dni po śmierci, gdy odprawione zostaną już wszystkie rytuały pogrzebowe, za pomocą których żywi mogą wspomóc swych krewnych. Po przejściu przez bramę wszystkie dusze są ważone - im więcej win, na tym niższe piętra piekieł spada, jako bardziej obciążona, dusza. Duszom pokazuje się również lustro, w którym mogą zobaczyć swoje przyszłe wcielenie. Dla każdego rodzaju winy przewidziane są osobne podpoziomy piekielne, a ich liczba nie jest ostatecznie ustalona i wzrasta, w miarę jak ludzie popełniają coraz to nowe przewinienia. Na każdym z poziomów dusza przebywa przez czas określony przez sędziego danego rejonu piekielnego. Jest w nim poddawana przez piekielne demony przepisany jej mękom, po czym wędruje dalej aż do poziomu, na którym w ciemnej komnacie - według wyobrażeń buddyjskich - szuka dla siebie ziemskiej powłoki i w zależności od tego, na jaką natrafi, wcieli się w mężczyznę, kobietę lub zwierzę. Zanim jednak zostanie uwolniona, musi wypić napój odbierający jej pamięć tego, co zobaczyła i przeżywała w D.

D. może być odwiedzane nie tylko przez dusze zmarłych ludzi i żyjących urzędników wezwanych na pomoc, lecz również przez czarowników *wu* czy tao-istycznych kapłanów, którzy wędrują do D. podczas religijnych transów. Oni nie wypijają napoju zapomnienia i dlatego często po powrocie opowiadają o tym, co tam widzieli. Istnieje również legenda opisująca podróż chińskiego Dantego, Guo. Był on postacią historyczną, gubernatorem Sichuan za panowania Shenzon-ga (1573-1620). Znalazł wejście do piekieł w górze Fengdu i opuścił się przez nie w drewnianej skrzyni. Podobnie jak Dantemu, udało mu się powrócić do świata żywych. Barwną relację z tej wyprawy wykuł w sycuańskiej skale.

W D. można również spotkać niektórych chińskich bogów. Przede wszystkim Guanyin, która jest boginią miłosierdzia. Dusze, duchy, bóstwa składają tu przed nią skargi na nieodpowiednio zachowujących się ludzi. Mieszka tu również Zhong Kui, łowca demonów trzymający wartę przy moście, przez który dusze muszą przejść w drodze do piekła. Ten most, gdy przechodzi przez niego dusza grzesznika,

staje się wąski jak ostrze miecza. Dla mniej obciążonych może przybrać postać szerokiego, złotego traktu. (A.W.)

DOLNY ŚWIAT - podziemie, dolny region -> kosmosu (zob. Wstęp) lokowany pod ziemią (-> środkowy świat), w którym zwykle umieszcza

@@@

się -> piekła, -> krainy podwodne i -> krainy podziemne, często o rajskich cechach; na ogół tutaj lokuje się -> krainę zmarłych (w której przebywają istoty zmarłe zwykłą śmiercią, np. z powodu starości lub choroby), a czasami -> czyściec. D.ś. jest strukturą wielopoziomową (poziomów jest zwykle 7-9; w Egipcie i Mezoameryce odpowiadają im godziny nocy).

W tradycjach negatywnie wartościujących cały d.ś. (w innych tradycjach tylko jego dolną strefę, -> piekło) wiąże się go z pojęciem -> chaosu. Mieszkają tu dusze zmarłych, demony chorób i nieszczęść oraz władca zmarłych (w systemach dualistycznych przeciwstawiany niebiańskiej Najwyższej Istocie). D.ś. często symbolizowany jest przez pochłaniające wszystko bóstwo śmierci. Droga do niego jest niebezpieczna, prowadzi przez przepaść, zębatą paszczę potwora, bramę strzeżoną przez demonicznych strażników -> wąskiego przejścia (np. Cerbera: -> Ha-des) czy też most zwężający się pod stopami (-> Czinwat Peretu, Sirat), a w kulturach rolniczych przez łono ziemi -otwór, z którego wynurzyli się przodkowie. Warunkiem wkroczenia do podziemia jest pozbycie się ziemskości i zapomnienie poprzedniego życia, dzięki np. wypiciu wód zapomnienia (Lete: -> Ha-des, Hatakarasa: -> Patala) czy pochłonięcie przez demona cielesności. Dla nielicznych śmiertelników możliwa jest podróż do d.ś. i czasowy pobyt tam dzięki użyciu magicznych mocy. Modelowe ujęcie d.ś. jako dopełnienia i lustrzanego odbicia -> górnego świata znajdujemy np. w azjatyckich kosmologiach szamani-stycznych. (A.S., M.S.P.)

D.ś. w tradycji ludów syber.

U ludów Syberii, w zależności od plemienia, podziemie określane jest jako Kraina Złych Duchów (Czukcze), Niższa Wieś (Pinenelczin/N'anenchałalo - Koriacy), Ziemia Zmarłych (Lattaryt Tetty Selkupów;

@@@

Bodyrby Mou Nganasanów), Podziemia (Mly Niwchów). D.ś. dzieli się na poziomy, których jest zwykle 3, 7 bądź 9. Prowadzi doń szczelina w horyzoncie, wąski otwór, nurt kosmicznej rzeki (- »Mumongi Chokto Bira) lub korzenie drzewa kosmicznego. Zagłębianie się w d.ś. jest niebezpieczne, strzegą go strażnicy, np. u Koriaków złe psy, które pilnują, by nikt niepowołany nie prześlizgnął się między nimi. Powszechnym na Syberii strażnikiem zaświatów jest także mamut. Jest to stworzenie, jakiego nikt nigdy nie widział, poruszające się pod ziemią i podważające brzegi rzek. U Niwchów drogi strzeże strażniczka „Kobieta znajdująca się w połowie drogi”, starucha stojąca na linii horyzontu, czasami utożsamiana z niebiańską Kobieta Wiatrów. Po drodze do d.ś. mija się ->wąskie przejście, po jego przebyciu dusza już nie może powrócić do tego samego ciała. Duchy wędrują różnymi drogami, zależnie od rodzaju śmierci: samobójstwa, utonięcia, zamarznięcia, złapania przez złe duchy, śmierci przy porodzie, zaginięcia w zamieci, ze starości itp., lub w zależności od miejsca pochodzenia. Droga wiedzie zwykle na zachód bądź północ, zmarłych grzebie się jednak chętnie z twarzą ku ziemi, by bliżej im było do d.ś. Najczęściej mówi się o szerokim trakcie dusz, którymi jadą sanie, bądź rzece kosmicznej spływającej przez niebezpieczne progi do wnętrza ziemi. Ponieważ zmarli nie mają życia, symbolizowanego na Syberii przez oczy, powinien towarzyszyć im koń i pies lub zaprzęg starych reniferów, które po przejściu granicy zaświatów stają się młode. Dlatego przy grobie niszczy się sanie i zabija dwa ciemnej maści, stare reny, po czym układa na nich połamane rzeczy stanowiące własność zmarłego. Ponieważ duchom jest ciemno, powinny nieść też ze sobą woreczek z żuzłem z ogniska domowego, który po tamtej stronie staje się płonącymi węglami.

Kolejny poziom stanowi mieszcząca się w pierwszym słoju wiecznej marzłoci kraina zmarłych, w której mieszkają przodkowie ludzi. Odpowiednikiem podziemi i ich drzewa kosmicznego, modrzewia, jest czasami podwodna kraina zmarłych (np. Tol Mlychwo Niwchów), do której schodzi się po drzewie czeremchy. U Ketów odpowiednikiem podziemi jest dolny bieg i ujście Jeniseju, z siedmioma wyspami synów Chośadam (czyli 7 poziomami podziemi). Zwykle od tego świata oddziela go trudna do pokonania przeszkoda, np. podziemna rzeka podobna do Styksu. Samojedzi mówią o Rzece Łez bądź wodach boleści, wodach zmarłych, które powstają ze wszystkich przelanych na ziemi łez. Woda ma konsystencję rybiego kleju, stąd nazwa Bodyrby kołoptyby - „Woda zmarłych podobna rybiemu klejowi”. Reny rzucają się z saniami w nurt rzeki, a duch zostaje w całości pokryty lepką substancją, która obmywa go z wszelkich nieczystości życia. Tu też wraca mu wzrok i głos.

Selkupowie opisują krainę zmarłych jako równinę wypełnioną ogromną liczbą grobów lub najeżoną nieskończonymi szeregami czumów (namiotów). Zmarli żyją tam jak na ziemi, choć są o wiele bogatsi i mają ogromne stada reniferów. Dominuje zasada odwrotności, zmarli mają serce po prawej stronie, wątrobę po lewej, są jednoocy lub jednoodzy, mają odwrócone stopy lub mają postać karzełek jeżdżących na mamutach jak na reniferach. Powtarza się też motyw „poło-wiczności” zmarłego: jeden z przodków lub bogów zmarłych wielkim nożem przecina przyjeżdżającego na pół i jedną połowę wrzuca do rzeki zmarłych. Odtąd duch ma tylko jedną nogę, jedno oko, jedną rękę. W ten sposób dopełnia się oczyszczenie i zmarły może wejść do rodowych czumów. Częsty jest motyw Miasta Zmarłych (selkupski Lattaryt Tetty), stojącego nad „Morzem Martwych”, w którym mieszkają wszyscy zmarli. U Selkupów władczynią siedziby zmarłych jest Dolna Starucha, Ylynta Kotta.

Jej siedzibę w Mieście Zmarłych otacza „żelazna sieć”, służąca do połowu dusz. Wokoło żyją niezliczone stada kaczek, a strażnikami siedziby są pół niedźwiedzie, pół ludzie z szablami w łapach. Nie ma tam słońca, panuje wieczny mrok i milczenie. Jest to świat odwrotności i „złamanych rzeczy”. D.ś. odpowiada doskonale powierzchni ziemi, są tam też doliny, góry, rzeki, tajga, własne Słońce i Księżyc. Tylko pory roku i dzień/noc pojawiają się tam odwrotnie niż na ziemi. Według mftu, w podziemiach też świecą Słońce i Księżyc, ale „szczerbate”, dające ledwie cień światła i ciepła. Rosną tam żelazne rośliny, wąwozami spływają krew i łzy. Życie w Ziemi Zmarłych podobne jest ziemskiemu, z tym, że zmarli mogą podsłuchiwać to, co mówi się w ich dawnym środowisku, czasami ich to rani, gdyż są bardzo wrażliwi. Polują na lemingi, które są dla nich reniferami, i na robaki jak na ryby. Ich czumy pokryte są tylko z jednej strony, gdyż sami są tylko połówkami ludzi. Posługują się połamanymi sprzętami.

Zdaniem Nganasanów, zmarli mogą kontaktować się z żywymi poprzez szamanów, za ich pośrednictwem czasami proszą o przysłanie swych krewnych, mogą pokazywać się w snach krewnym i przemawiać przez trzaski i iskry ogniska domowego. Gdy ktoś żywy przez przypadek dostanie się do ich świata, wówczas staje się dla nich niebezpiecznym, niewidzialnym duchem, siejącym śmierć. Tylko „dolny szaman” może się go pozbyć. Im starszy był zmarły, tym mniej chętnie jego dusza opuszcza

ziemski padół. Najstarsi - a zwłaszcza szamani - zwykli, umierając, porywać ze sobą inne dusze krewnych czy domowników. Winę przypisuje się temu, że przez uczestnictwo w wielu łowach, pogrzebach czy zabójstwach stają się nieczyści. Z biegiem czasu, zwłaszcza jeśli należały do szczególnie zanieczyszczonych życiem starszych, dusze zmieniać się mogą w złe du-

@@@

chy i przechodzić dalej w głąb podziemi. Niższe poziomy krain podziemnych opisywane są zwykle jako coraz straszliwsze rejony panowania wiecznej marzłoci. Zamieszkują je złe duchy, wywołujące choroby i wszelkie zło i wykradające dusze ludzi i zwierząt, np. kelet u Koriaków bądź synowie czy córki władcy d.ś. Szamani, którzy wędrują po sferach podziemi, muszą mieć żelazne naramienniki, którymi rozbijają wieczną marzłoc.

U ludów samojedzkich w najniższym, siódmym poziomie mieszka Nguo/Ngaa, władca zmarłych i mrozu, oraz podległe mu demony lodowe czy duchy chorób. U Selkupów najniższy poziom zamieszkuje Kyzy, złe bóstwo, razem ze swym synem Kyzy iją, u ludów ąłtajskich - Er-lik. Podobnie jak u ludów ąłtajskich, u Jakutów najniższy poziom d.ś. to cuchnące bagnisko, pośrodku którego wznosi się żelazna siedziba Arsan Duołaja. Przed domem stoi żelazny koniowiaz, przy którym wędrujący do podziemi szamani zostawiają swe bębny-wierzchowce.

Pod siedzibą władcy podziemi mieścić się też mogą podpory kosmosu, w postaci np. kosmicznych ryb lub niebiańskiego byka. Związany z nimi jest mit Atlasa - opowieść o szamanie, który dostał się do podziemi i po 7 dniach przedzierania się przez sfery podziemne dostał się do żelaznego domu władcy d.ś., gdzie wręczono mu niewielki przedmiot, który okazał się ziemią. Szaman został już tam na zawsze i podtrzymuje świat.

D.ś. w innych tradycjach: -> kraina podwodna, -> kraina podziemna, -> kraina zmarłych, -> piekło; por. Wstęp. (A.S.)

DOM DONNA, Tech Duinn - w tradycji celtyckiej miejsce zamieszkania Donna, pana śmierci. Znajdowało się ono na malej, skalistej wyspie u płd.--zach. wybrzeży Irlandii (->ziemskie krainy i obszary mityczne).

Tech Duinn, wysunięty najdalej w kierunku płd.-zach. Irlandii, jest wią-

@@@

zany z analogicznym obszarem położonym najdalej w kierunku płn.-wsch. i tworzy z nim coś w rodzaju osi szerokiej strefy oddziaływania Donna.

Imię Donn znaczy „Brazowy, Ciemny”. Z *Księgi Najazdów (Lebor Gabala)* dowiadujemy się, że Donn był najstarszym synem hiszpańskiego wodza Mila. Donn wraz ze swoimi braćmi i ludźmi pokonał boskie Plemię Bogini Danu (*Tuatha De Danann*). W drodze do królewskiej siedziby w Tarze Synowie Mila napotkali 3 eponimiczne boginie Irlandii: Banbę, Fódłę i Eriu. Donn swoim zachowaniem uraził Eriu, dlatego też nie dane było jemu ani jego potomkom osiedlić się w Irlandii. Donn utonął w zatoce Kenmare (hrabstwo Kerry), a jego ciało, zgodnie z życzeniem, zostało przewieziona na wyspę, zwaną odtąd Tech Duinn. Tradycja podaje, że innym życzeniem Donna było, aby jego ludzie błogosławili mu na wieki, dlatego też dusze grzeszników odwiedzają D.D. i błogosławią mu, zanim udadzą się do -> piekła, podczas gdy dusze pokutników oglądają to miejsce z daleka. D.D. miał być miejscem gromadzenia się zmarłych (-> kraina zmarłych). Donn zapraszał ich do siebie tymi słowami: „Do mnie, do mojego domu powinniście przybyć po swojej śmierci”. W księżycowe noce starzy rybacy mieli widzieć nad Skellig Rocks, w pobliżu Tech Duinn, dusze zmarłych, udające się do „Kraju Młodości” czy też „Kraju Kobiet”. Tech Duinn byłby czymś w rodzaju stacji przeładunkowej. Po dających się słyszeć głosach można było rozpoznać osoby zmarłe i ich miejsca przeznaczenia. Prokopiusz pisze o rybakach, farmerach i kupcach mieszkających nad morzem, którzy czasami byli budzeni w środku nocy i zmuszani do przewożenia na wyspę łodzi, wyładowanych „po brzegi” duszami. Przewoźnicy nie widzieli nikogo, ale odczuwali obciążenie łodzi, a po przybyciu na wyspę słyszeli głos wzywający wysiadających po imieniu.

Drzewo Kosmiczne

W mitologii irlandzkiej, zwłaszcza jako zwiastunowie śmierci, pojawiają się trzej czerwoni jeźdźcy z królestwa Donna. Donn zwany jest również królem wrózek. W hrabstwie Clare znany był jako „Donn z Wydmy” (*Donn na Duimhche*), przedstawiany jako jeździec nocny. Jego armia wrózek miała czasami występować w obronie mienia śmiertelników.

Odpowiednika walijskiego D.D. próbowano dopatrywać się w wyspie Gwa-les (-> Annwn) u zach. wybrzeży Dyfed (płd. Walia). Również u wybrzeży Dyfed leży kraina Plant Rhys Ddwfn, której nazwa jest prawdopodobnie zniekształceniem *Plant yr Is-ddwfn* lub *Plant Rhi Isdwfn* - „Dzieci (Króla) Dolnego Świata”. Chodzi tutaj o mieszkańców krain wrózek, którzy mieli moc czynienia swojego kraju niewidzialnym, z wyjątkiem małego skrawka ziemi w Dyfed. (B.G.)

DOM MITÓW - niebiańskie zaświaty Indian Bella Coola z Północ-no-Zachodniego Wybrzeża Pacyfiku (Ameryka Płn.).

Bella Coola twierdzą, że ziemia jest wyspą na kosmicznym oceanie (-> wody kosmiczne). Nad nią znajduje się dwupoziomowe niebo, pod nią - dwa poziomy Dolnego Świata. W najwyższym, niedostępnym niebie mieszka bogini Qamait, stwórczyni świata i obrończyni człowieka. Towarzyszy jej jedynie dwugłowy, rogaty wąż. Żyje on w sadzawce u stóp jej siedziby, tam gdzie Qamait przychodzi się kąpać. Ponieważ jednak ani szamani, ani dusze zmarłych nie docierają tak wysoko, główną uwagę Bella Coola zwracają na niższy poziom określany jako D. M. Położony jest nad chmurami (dlatego przez sąsiednie plemiona jest też określany jako Kraina Chmur), tam w swojej siedzibie przebywa Senx, władca Słońca. Jego żona Alkuntam (Księżyc) przyczynia się do pojawienia się na świecie ludzi. Jego teściowa - matka Alkuntam - to zły duch, wsuwający podobne do komarzego żądło do uszu ludzi i wysysający mózgi. W D.M. mieszka większość bóstw i duchów, m.in. władcy przeznaczenia, bogini cedrowej kory, bogini kwiatów, patroni bractw religijnych.

W miejscu wschodu Słońca stoi na straży olbrzymi Niebiański Niedźwiedź, duch walki, który wywołuje furję bojową. Na zachodzie, tam gdzie zachodzi Senx-Słońce, dwa wielkie słupy podpierają niebiosą. Słońce wędruje przez niebo po szerokim moście, którego krawędzie wyznacza jego droga w czasie letniego i zimowego przesilenia. Otaczają go zawsze trzej tańczący Strażnicy. Kiedy upuszcza pochodnię, następuje zaćmienie. Słupy podtrzymują niebiosą od czasu, kiedy niezadowoleni ludzie podnieśli je wspólnym wysiłkiem w górę. Ci, którzy pozostali na niebie, polując na zwierzyne, nie mogąc odtąd zejść, zmienili się w gwiazdozbiory Oriona i Wielkiej Niedźwiedzicy.

Z D.M. pochodzą główni bohaterowie i twórcy opowieści mitycznych, jest to bowiem mistyczne centrum kosmosu, źródło światłości i mądrości. Wszystko, co znajduje się na ziemi, ma swój

odpowiednik w D.M. W czasie snu przebywa tam dusza śniącego i otrzymuje inspirację, stąd kraj ten jest też określany jako Dom Snów. W związku z możliwością odwiedzania D.M. podaje się mit o indiańskim Faetonie: narodzonym z ziemskiej dziewczyny synu Słońca. Postanowiwszy poznać swego ojca, wystrzelił on w niebo z łuku i po drabinie ze strzał wstąpił do D.M. Ojciec, którego zmęczyło dźwiganie ciężkiej tarczy słonecznej, dał ją synowi, kiedy jednak ten rozgonił chmury i zbyt przypiekł ziemię, stracił go z powrotem, zmienionego w norkę. (A.S.)

DRZEWO KOSMICZNE, drzewo świata, drzewo życia - gigantyczne drzewo rosnące w samym środku wszechświata, podtrzymujące go

@@@

i wyznaczające centralną -> oś kosmiczną (-> kosmos, por. Wstęp).

Poszczególne partie drzewa (konary, gałęzie) odpowiadają piętom kosmosu (światom). W wielu tradycjach d.k. przedstawiane jest jako rosnące w pozycji odwrotnej, a więc korzeniami do góry (tzw. *arbor inversa*). W takim przedstawieniu jego korzenie symbolizują -> górny świat, jego pień -> środkowy świat, a konary-> dolny świat. D.k. często występuje zamiennie bądź wspólnie z symbolem -> góry kosmicznej, na której szczycie rośnie (-> Krainy Czterech Stron Świata) bądź którą oplata -> Taera. Czasami ulega zwielokrotnieniu, wtedy każdy poziom lub strona świata ma swoje d.k. bądź też znajduje się na granicy dwóch światów, np. oddzielając -> niebo od ziemi (Himinbjórk: -> Asgard). W kosmologiach szamanistycznych każdy klan (ród) ma swoje odrębne drzewo, po którym wędrują do zaświatów dusze zmarłych i szamani. D.k., jako drzewo życia (*arbor vitae*), jest symbolem jedności kosmosu i zachodzących w nim procesów, a jego owoce zapewniają nieśmiertelność lub odrodzenie (-> Eden, -> Erytea, -> Kunlun, -> Ta-moanchan, -> Wyspy Błogosławionych). Zawieszona na jego gałęziach słońce i księżyc wyznaczają rytm przemian kosmicznych. Na wierzchołku tego drzewa zwykle znajduje się ptak, a u korzeni -wąż (co symbolizuje sferyczność kosmosu). Rosnące na nim kwiaty lub siedzące na gałęziach ptaki są postaciami dusz zmarłych. Czasami owoce i kwiaty są przedstawione jako klejnoty. Symbolowi drzewa życia może towarzyszyć symbol wody życia, obrazowany przez źródła, rzeki lub wodę umieszczoną w naczyniu. Wyrastanie z nasienia i rozrastanie się d.k. jest częstym symbolem czasu. Jego ścięcie i upadek (Yggdrasill, Marahuaka, fiński wielki dąb Taśma) odpowiada koncepcji końca ery mitologicznej, zerwania kontaktów z zaświatami bądź wyzwolenia (-> Aśwattha).

100@@@

D.ś. w innych tradycjach bud.

->Aśwattha, zob. Wstęp; chin. -> Krainy Czterech Stron Świata; germ. ->Asgard, -> Niflheim, zob. Wstęp; hind. i wed. -> Aśwattha, ->Dżambudwipa, ->Meru, ->Sid-dhaloka, ->Śripura zob. Wstęp; irań. ->Hurqalya, ->Taera, zob. Wstęp; isl. ->Hurqalya, ->Qaf, zob. Wstęp; jud. ->sefirot; kor. zob. Wstęp; ludy Amazonii -> Kahunia, zob. Wstęp; Mezoam. i Ink. zob. Wstęp; ludy Mikronezji i Azji płd.-wsch. ->Lang zob. Wstęp; ludy syber. -> górny świat,->Un Penger, zob. Wstęp; Słow. ->Wyraj, zob. Wstęp; ludy fiń. zob. Wstęp; węg. -> Egig Ero Fa, ->Sarkanyorszag, ->Tiinde-rorszag, zob. Wstęp. (A.S., M.S.P.)

DSIYOA, Dzivoa - jezioro w Zim-babwe (Afryka) w wierzeniach okolicznych ludów Bantu grupy Szona stanowiące, być może już w czasach Wielkiego Zimbabwe (XI-XIII w.), krainę przodków.

Jak głosi mit Wahungwe, tutaj stwórca Maori osadził pierwszego człowieka i władcę, Mwuetsi, identyfikowanego z Księżycem. Jednak po jakimś czasie Mwuetsi zapragnął odejść i mimo przestróg boga wstąpił na nieprzyjazny ląd. Ziemia wówczas była jałowa i pusta, pozbawiona roślinności i zwierzyny, Maori zesłał więc Księżycowi pierwszą kobietę, Gwiazdę Poranną Massassi, a z nią świder ogniowy. Połączywszy się symbolicznie z Mwuetsim, Massassi zrodziła wszelkie rośliny, jednak po dwóch latach bóg zabrał jądo D. Mwuetsi otrzymał drugą żonę, Gwiazdę Wieczorną Morongo, od której pochodzą zwierzęta i ludzie, jednak wkrótce zaczął sypiać z własnymi córkami. Morongo, obrażona, współżyła z wężem, który spoczywał odtąd pod jej łóżkiem, a owocem ich związku stały się drapieżniki i jadowite gady. Mwuetsi, zostawszy królem swego ludu, postanowił wrócić do niej, ale kiedy się do niej zbliżył, ukąsił go wąż i śmiertelnie zranił. Mwuetsi chudł, nie mogąc umrzeć, aż w końcu jego dzieci za radą wyroczeni udusiły go i, chowając wraz z Morongo, odesłały go do D. Odtąd w wodach D. regeneruje się Księżyc, zanim powróci na niebo, tam też odchodzą dusze zmarłych władców. Ponieważ z postacią króla związana jest płodność i deszcze, rytualne królobójstwo ma zapewnić ciągłą regenerację boskich sił w D. Królowie mogą powracać pod postacią lwów. (A.S.)

DUAT^ DAT

DŻABARSA i DŻABALAQA -arabska wersja mitycznej irańskiej północnej krainy-Yorubaresti i Ja-balaqa lub Yorujaresti - Dżbalaqa.

Dż. i Dż. oświeśla szmaragdowe światło góry ->Qaf (podstawę góry Qaf postrzegamy jako niebo). W Dż. i Dż. nie ma wschodów ani zachodów słońca, ludzie nie wiedzą o istnieniu zła, nie potrzebują ubrań ani bogactwa, żywią się jarzynami i trwają w stanie szczęśliwości. Aby dostać się do szmaragdowych miast wiecznej szczęśliwości, pielgrzym musi przekroczyć granicę zmysłów, tego, co

znane i widzialne. Musi pokonać własne ja i ujrzeć, za grubą warstwą świata materialnego, delikatną pajęczynę po wiązaniach „innego świata”. Musi zrozumieć, że rzeczy, które ogląda, są jedynie symbolami, zasłoną rzeczy prawdziwych. Aby zanurzyć się w zielonkawej poświacie „innego”, niedostępnego zmysłom świata, adept musi przejść trudny proces inicjacyjny, którego symbolem są napotymane po drodze złe przygody, smoki, czarownice i potwory (->ziemskie krainy i obszary mityczne). (E.W.L.)

DŻAMBUDWIPA (sanskryt. *jambu-dvīpa*) - „wyspa kwitnącej jabłoni”, jeden z siedmiu kontynentów otaczających górę -> Meru - mityczną oś świata (-> oś kosmiczna).

To wokół tej góry rozciąga się D. Dzieli się na siedem kontynentów, wśród których najważniejszy jest Bharata (Indie). Geografia mityczna miesza się tutaj z realną (-> ziemskie krainy i obszary mityczne). Można próbować identyfikacji mitycznych gór, jednak ich rozmieszczenie wykazuje symboliczny charakter. Cztery góry równo oddalone od Meru mają być pomocniczymi filarami. Są to -> Mandara na wschodzie, Gandhamada-na na południu, Wipula na zachodzie oraz Suparśwa na północy. Rosną tam też wielkie drzewa - Kadamba, Dżambu, Pippala i Wata, każde z nich wysokie na wiele kilometrów. Najważniejsze to Dżambu, od którego cała kraina bierze nazwę, rodzące owoce o wielkości słonia. Kiedy owoce te spadają na górskie zbocze, pękają na kawałki, a sok z nich wypływający zasila rzekę Dżambu. Ludzie pijący z niej wodę i sok są serdeczni, zdrowi na ciele i umyśle, nigdy się nie pocią, a ich ciała nie wydzielają nieprzyjemnych zapachów. Nigdy się też nie starzeją, a ich zmysły nie są przytłumione. Gлина na brzegach Dżambu jest przesiąknięta sokiem, a kiedy wysycha w podmuchach lekkiego wiatru, staje się złotem. Nazywana jest Dżam-bunadą i służy do wyrobu klejnotów dla siddhów (-> Siddhaloka). Tutaj oddaje się cześć najwyższej istocie i stąd ludzie dostępują -> nieba lub schodzą do -> piekieł, by się oczyścić. Tu też przyjmują postaci zwierząt. Dewowie śpiewają: „Błogosławieni, którzy mogą się na nowo urodzić w najświętszym z kontynentów Dżambudwipy - Bharacie”. (P.P.)

@@@

EDEN -> RAJ

EDEN (hebr. *'eden* - „rozkosz”; su-mer. *edin* - „nawodnione, żyzne pole”; akad. *edinu* - „otwarte pole”)- biblijny -> raj, miejsce pierwotnej szczęśliwości.

W biblijnym opisie stworzenia (Rdz 2) raj przedstawiony jest jako ogród rozkoszy, pełen bujnej roślinności i drzew rodzących smaczne owoce. W środku tego ogrodu znajdowały się drzewo życia i drzewo poznania dobrego i złego. W tak urządzonym ogrodzie E. Bóg umieścił pierwszego człowieka Adama, aby go uprawiał i strzegł. Korzystanie z ogrodu obwarował wszakże jednym zastrzeżeniem: „Z każdego drzewa tego ogrodu będziesz jadł, ale z drzewa poznania dobrego i złego nie będziesz jadł, albowiem kiedy z niego zjesz- umrzesz” (Rdz 2, 16-17).

Następnie stworzył Bóg zwierzęta i ptaki i przyprowadził je do Adama, by ten nadał im imiona i znalazł wśród nich istotę sobie podobną. Nie zaradziło to jednak samotności Adama i dopiero o stworzonej

@@@

z jego żebra Ewie powiedział: „kość z kości moich i ciało z mego ciała” (Rdz 2,23).

Szczęście rajske pierwszych ludzi zostało zniweczone za sprawą węża (Rdz 3). Podstępnie zapytał on niewiastę, dlaczego to Bóg zakazał im spożywać owoców ze wszystkich drzew ogrodu. Kiedy Ewa odpowiedziała, iż zakaz dotyczy jedynie drzewa w środku ogrodu, wąż przekonywał ją, iż Bóg wydał taki zakaz, bo wie, że po spożyciu owocu z tego drzewa otworzą im się oczy i staną mu się podobni, znając dobro i zło. Niewiasta uległa pokusie i zjadła wraz z mężem owoc zakazany. Wówczas otworzyły się ich oczy i spostrzegli, że są nadzy. Spletli więc sobie zasłony z liści figowych, a na głos Boga przechadzającego się po ogrodzie skryli się między drzewami.

Wezwany przez Boga Adam złożył winę na Ewę, a ta - na węża. Bóg najpierw przeklął węża, który odtąd miał się czołgać na brzuchu i jeść glinę. Niewiasta za karę miała w bólu rodzić dzieci i być podległą mężowi. Adam zaś w pocie czoła miał uprawiać ziemię, która rodzić będzie ciernie i osty. W obawie, by człowiek nie wyciągnął ręki po owoc z drzewa życia, aby żyć wiecznie, Bóg wygnał go na wschód od ogrodu w E., a na straży „dro-t; do drzewa życia” umieścił cherubów / płomiennymi mieczami.

Pewne wskazówki dotyczące lokalizacji E. (-> ziemskie krainy i obszary mityczne) dają nazwy rzek, na które rozgałęzia się rzeka nawadniająca raj po wypłynięciu z ogrodu. Są to: *Piśón*, *Cihón*, *Hiddeqel* i *PerSt*. Dwie ostatnie - Tygrys i Eufrat - mogą wskazywać na Armenię, gdzie oprócz nich początek biorą rzeki Arakses oraz Fasis płynąca przez złotodajną Kolchidę, albo na Mezopotamię, gdzie osobno do Zat. Perskiej wpadały też ' *Ulj* (Karun) i *Kerka*. Źródła z okresu nowoasyryjskiego wymieniają państwko Bit Adini (hebr. *Bet 'Eden*) nad środkowym Eufratem, które w r. 855 p.n.e. król Salmanassar III włączył do Asyrii.

Według innych tekstów, kraju Chawi-la, który okrąża rzeka *Piśón*, należy szukać w Arabii, a krainy Kusz, którą okrąża rzeka *Gihón* - we wsch. Mezopotamii, Arabii lub Etiopii. Stąd Józef Flawiusz (*Antiquitates Judaicae*, I, 1,3) rzekę Gihon uważał za Nil. Próbowano też rzekę Pizson utożsamiać z Indusem. Wykracza to wprawdzie poza horyzonty geograficzne wcześniejszych autorów starożytnego Wschodu, ale nazwy geograficzne i etniczne pierwszych rozdziałów Księgi Rodzaju zdają się pochodzić z okresu ekspansji terytorialnej państwa perskiego w VI w. p.n.e.

Całkiem dowolną, choć bardzo sugestywną lokalizację biblijnego raju na użytek turystów dzisiejsza tradycja ludowa w Iraku wskazuje w miejscowości Al-Qurna, leżącej u zbiegu Tygrysu i Eufratu. Wzbijający się w niebo ogromny płomień gazu ziemnego podróżującym w tej okolicy turystom kojarzy się - zwłaszcza nocą - z ognistym mieczem cherubina.

Niektóre wątki biblijnego opisu raju wykazują podobieństwo z sumeryjskim opowiadaniem o -> Dilmun. (S.C.)

EGIG ERO FA (węg. „Drzewo Sięgające Niebios”, zwane też *tunde-ri kórtefa* - „cudowną gruszą”) -w tradycji węgierskiej centralna oś wszechświata, podpora niebios, a także przestrzenny superkonty-nent i droga wiodąca do zaświatów (-> drzewo kosmiczne).

Korzenie E.E.F. wyrastają ze świata niższego (*alsó vilag*), w którym rozciągają się podziemne krainy śmierci (->Peneszorszag, ->Kaszaföld, Pokoi), wokół pnia rozpościera się świat I[^]dzi (*közepsó vilag*), w czterech zorientowanych według stron świata konarach opadających do mitycznego uniwersalnego oceanu i zanurzonych w nim (->Ópe-rencias Tenger) ułożone są na ogromnych liściach krainy (->Tunderorszag, ->Szarka-nyorszag) zamieszkałe przez duchowe istoty fantastyczne (tworzą one razem *felső vilag*, tzn. „świat wyższy”). Wierzchołek E.E.F. sięga do „niebiańskich wrót” (*égi ajtó*) wybitych w żelaznym lub złotym sklepieniu (*szilard egboltozat*) oddzielającym nakryty jego kopułą świat stworzeń od nieba zamieszkanego przez Boga Węgrów (Magyar Isten). Rozwidlenia konarów E.E.F. pilnuje strażnik (Órdeg, Arma-ny) zrzucający nie wtajemniczonych, ludzkich śmiałków pragnących dostać się do kraju *nimf(tiinderek)* posiadających tajemnicę nieśmiertelności, a bramy niebiańskiej pilnuje archanioł (*foangval*) uzbrojony w ognisty miecz (-> wąskie przejście). E.E.F. jest tak ogromne, że jedyną jego widzialną z ziemi częścią jest fragment gałęzi, czyli gwiazdzysta Droga Mleczna zwana przez Węgrów Droga Wojsk (*Haduf*), ponieważ właśnie po niej przechodzi z kraju nimf armia duchów dowodzona przez herosa Czabę, syna Atty-li, aby wspierać Węgrów w bitwach decydujących o ich losie. E.E.F. jest przewodnim motywem w mnóstwie węgierskich baśni mitologicznych, które biorą od niego swą zbiorową nazwę. Ich bohaterem jest młody pasterz (Jancsi Kovacs), wspinający się po E.E.F.

poszukiwaniu

103@@@

@@@

kraju nimf, w którym znajduje się owoc nieśmiertelności. W konarach drzewa i w jego korzeniach przeżywa liczne przygody, poślubia Królową Nimf i walczy z porywającym ją Smokiem. Religioznawcy uznają dziś zgodnie motyw E.E.F. za jeden z najstarszych szamanistycznych elementów kultury węgierskiej, a opowieść o zaświatowych podróżach bohatera za fabularyzowane przedstawienie wtajemniczenia szamańskiego. (W.B.)

ELBURZ (awest. *Hara Berazaiti*) -w mitologii irańskiej góry sięgające nieba otaczające pierścieniem -> Chwanirathę, największą część z siedmiu irańskich mitycznych krain - karszwarów (->• ziemskie krainy i obszary mityczne).

Od wschodu do zachodu E. tworzył po 180 świetlików, przez które Słońce, Księżyc, gwiazdy i planety wchodziły i wychodziły, oświetlając Ziemię. E. rósł 800 lat - najpierw 200 do sfery gwiazd, potem 200 do sfery Księżyca, kolejne 200 do sfery Słońca i ostatnie 200 do sfery Nieskończonego Światła. Był najważniejszym i największym łańcuchem górskim, którego szczyt -> Taera, wyznaczał centrum ziemi i centrum mitycznej krainy Ariów; -> Eran Wędź. (E.W.L.)

ELDORADO (z hiszp. *el Dorado* -„Pozłacany [król]”) - legendarna kraina złota w Ameryce, poszukiwana przez hiszpańskich konkwistadorów w XVI w.

Według opowieści indiańskich informatorów, na lądzie amerykańskim znajdować się miało ukryte w dżunglach Gujany bądź Kolumbii państwo zwane Ma-noa, Piru lub Dabaibe, w którego ogromnych miastach ulice i mury wyłożone były czystym złotem. Rządzić nim miał E., król-kapłan, którego ciało w czasie uroczystości pokrywano złotym pyłem. Wojownicy zakładali do walki złote hełmy i posługiwali się złotem jak Europejczy-

@@@

cy żelazem. Poszukując E., żołnierze hiszpańscy wdarli się daleko w głąb obu Ameryk i odkryli m.in. indiańskie rolnicze kultury tradycji wschodniej, Pueblo i ludy nadamazońskie. Hiszpanie uznawali E. za nagrodę, jaka czeka ich za trudy walki w obronie wiary; na lądzie Ameryki, po odkryciu jej przez Kolumba, umieszczano bowiem wszystkie średniowieczne krainy zaświatowe, Źródło Wiecznej Młodości (-> Szczęśliwe Wyspy), 7 miast Cibo-li (-> Antilia), Krainę Amazonek, wyspę -> Brazyl, -> Atlantydę, a nawet biblijny Ofir, którego bogactwa posłużyły Salomonowi do zbudowania świątyni. Zdaniem samego Kolumba odkryty przez niego świat tropików miał otaczać górę, na której szczycie znajdować się miał ogród Eden. W opisie Waltera Raleigha Gujana była rajem: „Łąki bez chwastów, strojne w zielone pastwiska, wygodne drogi z ubitego piasku (...). Jelenie przecinają ścieżki, ptaki śpiewają o zmierzchu wśród gałęzi drzew (...), powietrze świeże, a na każdym kamieniu, przy którym zatrzymujemy się, by go podnieść, dostrzec można ślady złota i srebra”. Ponieważ złoto uznawane było w symbolice chrześcijańskiej za symbol nieba, E. miało być kwintesencją zaświatowego bogactwa. Według współczesnych rekonstrukcji, opowieść o E. była echem nałożenia się pogłosek o imperium Inków oraz o rytuałach kolumbijskich ludów Czibcza. Czibcza (Muiskowie) w czasie intronizacji nowego wodza składali ofiary bóstwom jeziora Guatavita. Odbywało się to w ten sposób, że kandydat na wodza odbywał sześćoiletnie odosobnienie w grocie, poszcząc i medytując. Po zakończeniu próby na smarowane tłuszczem ciało wodza rozpylano złoty pył, po czym wsiadał on na obciążoną złotem i bogactwami tratwę i kierował się na środek jeziora. Tam spychał wszystko z tratwy i skakał do wody, by wpływ dotrzeć do brzegu jeziora, rodząc się na nowo z jego fal, wzorem praprzodków. (A.S.)

EL1ZJUM - w mitologii gr. i rzym. kraina wiecznego szczęścia, do której po śmierci udawać się miały dusze zmarłych bohaterów (-> kraina zmarłych).

Według *Odysei*, E. znajdowało się na krańcach Ziemi (-> ziemskie krainy i obszary mityczne); nie ma tam długiej zimy, mrozów ani deszczu czy śniegu. Zmarli pędzą błogi żywot, orzeźwiani powiewami Zefiru dolatującego tu od -> Okeano-su. Hezjod (VIII-VII w. p.n.e.), Pindar (VI-V w. p.n.e.) i Platon (V-IV w. p.n.e.) krainę tę nazywają Wyspami Szczęśliwymi (-> Szczęśliwe Wyspy) lub Błogosławionymi (Makaron Nesoi), już w starożytności identyfikowanymi z Wyspami Kanaryjskimi (wyspy te, po ich odkryciu na przełomie I w. p.n.e. i I w. n.e., nazwano Insulae Fortunatae). Mieszkający tam szczęśliwcy pędzą życie spokojne i beczynne, pozbawione wszelkich kłopotów i trosk, pełne zabaw i muzyki, panuje zaś nad nimi Kronos, który - według Plutarcha (I-II w. n.e.) - został tam przeniesiony przez Zeusa z wyspy Ogyjii. Ziemia daje obfite plony trzy razy do roku. W kraju tym przebywać mieli po śmierci Achilles, Helena, Kadmos (wraz z żoną Harmonią), Menelaos, Orfeusz (nadal śpiewający swoje pieśni), Medea, Alkmena (matka Heraklesa, która poślubiła w E. Radainantysa, jednego z sędziów w Hadesie) oraz nimfa Leuke przemieniona tam w białą topolę. Arystoteles używa natomiast nazwy Wyspy Świętych i umieszcza je poza Słupami Heraklesa (dziś Cieśn. Gibraltarska). Taką samą terminologię stosuje też poeta rzymski Rufus Festus Avienus (IV w. n.e.), ale według niego Wyspy Święte znajdują się w pobliżu Wysp Brytyjskich. Według geografii rzymskiego Pomponiusza Meli (I w. n.e.), Wyspy Szczęśliwe należy umieścić naprzeciw góry Atlas, wznoszącej się na wyspach Hesperyd (-> Hesperia, -> Erytea) i sięgającej do nieba. Mieszkający tam ludzie (a więc nie zmarli) o nic się nie troszczą, prowadzą szczęśliwe życie, a ziemia daje plony bez ich pracy. Na jednej z wysp znajduje się cudowne źródło: kto napije się z niego wody, może umrzeć ze śmiechu. Uważano też, że na Wyspach Błogosławionych pasą się konie Heliosa po odbyciu całodziennej wędrówki przez niebiosy. Według innych przekazów (Pindar, Wergiliusz), E. znajdować się miało w -> Hadesie, a więc pod ziemią (-> kraina podziemna), jako przeciwieństwo -> Tartaru. W tym wypadku widać wpływy wyobrażeń związanych z misteriami eleuzyńskimi oraz koncepcjami orfickimi i pitagorejskimi (chodzi zwłaszcza o wędrówkę dusz). W tej wersji do E. udają się dusze sprawiedliwych i przebywają tam na łąkach wśród drzew, kwiatów i pachnących krzewów, pozbawione ziemskich pragnień i namiętności, zabawiając się grą na instrumentach, udziałem w zawodach i składaniem ofiar bogom. Według *Eneidy*, do E. prowadzi droga, która w pewnym miejscu rozwidła się: na lewo prowadzi do Tartaru, a na prawo - do siedziby Hadesa i na Pola Elizejskie. Płyną tam rzeki -> Eridanos i Lete oraz znajduje się Jezioro Pamięci, nad którym rośnie biała topola Leuke. (K.B.)

EOLIA - w mitologii gr. wyspa pływająca, siedziba władcy wiatrów Eola.

Według *Odysei*, E. była otoczona gładką skałą i murem z brązu. Mieszkał tam Eol ze swymi 6 synami i 6 córkami. Przez miesiąc na wyspie tej przebywał Odyszeusz. Do Itaki płynął stamtąd 9 dni i 9 nocy. Starożytni utożsamiali E. zjedną z Wysp Lipa-ryjskich (zwaną też Eolskimi), a zwłaszcza z

Yulcano, Stromboli lub Lipari. Według *Eneidy*, miała ona znajdować się niedaleko na płn. od Sycylii (- »ziemskie krainy i obszary mityczne). (K.B.)

EON (gr. *aion* - „Czas”, „Wieczność”) - termin mitologii gnostyc-kiej o wielorakim znaczeniu, odno-

@@@

szący się do tworów pośrednich między Bogiem i światem, będących hi-postazami Najwyższego Bytu.

W takim znaczeniu e. były personifikacjami poszczególnych cech i atrybutów boskich. Całość eonów tworzy ->Pleromę (Pełnię), pierwotny i doskonały stan boskiego bytu (->kosmos). Terminem e. oznaczano także w mitologii gnostyckiej okresy, wyróżniając np. e. mesjański i e. eschatologiczny. Pojęciu e. nadawano także znaczenie przestrzenne. W gnostyckim obrazie świata nawiązującym do hellenistycznych teorii kosmologicznych Ziemia znajduje się w centrum kosmosu i otoczona jest przez powietrzny przestwór oraz osiem (*ogdoas*) sfer niebieskich. Siedem z nich (*hebdomas*) to sfery planetarne (Merkurego, Wenus, Marsa, Jowisza, Saturna, a także Słońca i Księżycy), ósma to sfera zamykających je gwiazd. Poza tymi ósmioma sferami rozciąga się Pleroma, składająca się z licznych ustopniowanych światów, zwanych właśnie e. Ów świat sfer planetarnych pojmowano jako królestwo przeznaczenia (*heimarmene*), od którego zależą wydarzenia ziemskie. Według gnostyków, królestwo „siódemki” to tyrania - anty-boska i nieludzka moc. Królestwo to zamieszkują duchy (bogowie-demony) zwane archontami. Uniemożliwiają bądź utrudniają one powrót do świata górnego uwięzionych w materii dusz, pojmowanych jako odpryski Pleromy. Dzięki poznaniu (*gnosis*) możliwy jest ich powrót do Pleromy, jednak jest to trudne, gdyż trzeba pokonać wszystkie e. i władających nimi archontów. (H.H.)

ERAN WĘDŹ (*awest. Airjanam Waj-czah*) - w mitologii irańskiej kraina Ariów, samo centrum ->Chwanira-thy i centrum świata.

Tutaj rodzili się kejanidzi - mityczni irańscy królowie, prorocy i bohaterowie. E.W. otoczony był górami -> Elburz, rzeką Veh i Atrak, a przez jego środek płynęła rzeka Daiti, nad którą stał Gajomard prototyp pierwszego człowieka i pierwsza krowa Gawa. (E.W.L.)

EREB - w mitologii gr. kraina podziemna, do której udawać się miały dusze zmarłych, a zarazem siedziba erynii (-> kraina zmarłych).

Nazwa ta występuje już w *Odysei*, a według Hezjoda (VIII-VII w. p.n.e.) E. wyłonił się z -^ chaosu i stanowił mieszkanie Nocy. Według jednej wersji, E. to inne określenie ^-Hadesu (obejmującego zarówno ->Tartar, jak i ->Elizjum), a według innej - odnosi się tylko do Tartaru. Dlatego często termin E. używany był zamiennie z terminem Hades. (K.B.)

ERIDANOS - w mitologii gr. i rzym. mityczna rzeka zrodzona z Okeano-sa i Tethys, lokalizowana zazwyczaj gdzieś na zachodzie (->ziemskie krainy i obszary mityczne). Nimfy tej rzeki pytał bowiem Herakles o drogę do kraju Hesperyd (->Hesperia, ^Erytea).

Do E. został wrzucony przez tytanów Helios, a także spadł do niej jego syn Fae-ton, porażony przez Zeusa piorunem. Również wracający z -> Kolchidy Argonauci mieli płynąć w górę E. do kraju Celtów i Atlantyku. Dlatego już starożytni (np. Ferekydes) utożsamiali tę rzekę z Padem i Rodanem, a później z Renem, a nawet Wisłą. Dla Hezjoda (VIII-VII w. p.n.e.), który wspomina E. po raz pierwszy, jest to najprawdopodobniej rzeka zupełnie realna, gdyż wymienia ją obok Nilu, Alfejosu, Strymonu, Meandru itp. Herodot (V w. p.n.e.) nie wierzy w jej istnienie, ale wspomina o niej i umieszcza tam, skąd pochodzi bursztyn, a więc w płn.-zach. Europie. Na mapie sporządzonej przez Hekatajosa z Miletu (VI-V w. p.n.e.) E. znajduje się daleko na płn. w krainie -^Hyperborejczyków. Wypływa z Gór Rypejskich i wpada do ->Okeanosu. Z kolei Wergiliusz (I w. p.n.e.) umieszcza E. w ->Hadesie wśród Pól Elizejskich. (K.B.)

@@@

ERYTEA - w mitologii gr. wyspa leżąca daleko na zachodzie (-> ziemskie krainy i obszary mityczne).

Według Hezjoda (VIII-VII w. p.n.e.) mieszkał na niej olbrzym Geryones, właściciel stada wołów, które zabrał mu Herakles. Aby dotrzeć do tej wyspy przez -> Okeanos, Herakles posłużył się pożyczoną od Heliosa łodzią. Pokonawszy psa Ortrosa na górze Abas oraz Geryonesa nad brzegiem Antemosu, Herakles załadował porwane zwierzęta do łodzi Heliosa i przepłynął się na drugi brzeg Okeano-su, do Tartessos w Hiszpanii (rejon ujścia rzeki Gwadalkiwir). Według Stesichorosa (VII-VI w. p.n.e.) i Herodota (V w. p.n.e.), wyspa ta miała znajdować się na Oceanie, poza Słupami Heraklesa (dziś Cieśn. Gibraltarska) w pobliżu miasta Gades (dziś Kadyks).

W innych podaniach wyspa położona na zach. krańcach świata, za Okeano-sem, w pobliżu Nocy, Atlasa (tak stwierdza Hezjod) i Wysp Szczęśliwych (-> Szczęśliwe Wyspy), nazwana tak (E. znaczy Czerwona Kraina) od zamieszkujących ją Hesperyd (Hesperie, Ajgle i Ery-teis), czyli nimf zachodzącego Słońca. Nimfy te opiekowały się ogrodem bogów, a zwłaszcza złotymi jabłkami Hery. Zdobywanie tych jabłek stanowiło jedną z 12 prac Heraklesa. Położenie tej wyspy otoczone było prawdopodobnie tajemnicą. Stesichoros przytacza bowiem mit, według którego Herakles stoczył walkę z morskim bogiem Nereusem w celu uzyskania informacji na temat drogi prowadzącej do Hesperyd. Według starej tradycji, E. stanowiła mityczny symbol płodności: panowała tam wieczna wiosna oraz miały się odbyć zaślubiny Zeusa i Hery. Tam też umieszczano niekiedy siedzibę chmur. Według *Eneidy*, wyspa ta znajdowała się na krańcach Okeanosu, w pobliżu tytana Atlasa oraz krainy Etiopów (-> Etiopia), a według Pliniusza Starszego (I w. n.e.) - na Atlantyku w pobliżu Maroka. Geograf rzymski Pomponiusz

Mela (I w. n.e.) na wyspie tej umieszcza górę Atlas, sięgającą nieba i podpierającą (-> góra kosmiczna). (K.B.)

ETIOPIA - w mitologii gr. kraina Słońca zamieszkiwana przez bogobojnych i długowiecznych Etiopów, lokalizowana na krańcu Ziemi (->ziemskie krainy i obszary mityczne).

Według *Iliady* i *Odysei*, E. znajdowała się nad -> Okeanosem, a bogowie chętnie udawali się tam, gdyż Etiopowie byli z nimi blisko spokrewnieni i chętnie podejmowali ich ucztami. Kraina ta występuje często w różnych mitach; tam dorastał syn Posejdona Eumolpos, tam narodził się bajeczny ptak Feniks, tam królowali Kefeus i Kasjopea, których córkę Andromedę ratował przed smokiem Per-seusz, tam (według jednej z wersji) Zeus ukrył swojego syna Dionizosa przed Herą, tam bogini Eos uprowadziła Titonosa (syna Ilosa) i tam panował nad Etiopami jej syn Memnon, uczestnik wojny trojańskiej. Tam też umieszczano niekiedy siedzibę chmur. Uważano, że Etiopowie odżywiali się jedynie mięsem i mlekiem, myli się w cudownym odmładzającym źródle, posiadali wiele złota, a zmarłych zamykali w kryształowych kolumnach. W ich pobliżu mieszkać miały rozmaite ludzkie potwory z psimi pyskami, z pojedynczym okiem na piersi lub pozbawione języka albo nosa. Z lokalizacją tej krainy było sporo kłopotów: według *Odysei*, Etiopów można podzielić na wschodnich (mieszkających tam, gdzie Słońce wschodzi) oraz zachodnich (mieszkających tam, gdzie Słońce zachodzi), według Mimner-mosa (VII w. p.n.e.), Etiopowie mieszkali jedynie na wsch. krańcach Ziemi, według Ajschylosa (VI-V w. p.n.e.) zajmowali oni tereny w pobliżu rzeki Etiop nad jeziorem, w którym kąpie się i wypoczywa Helios, według mapy sporządzonej przez Hekatajosa z Miletu (VI-V w. p.n.e.), mieszkali na płd. krańcach Ziemi tuż nad Okeanosem, według Herodota

@@@

(V w. p.n.e.), zamieszkiwali pld. część Libii, według mapy świata Eratostenesa (III w. p.n.e.), przebywali daleko na południe od Libii, a według Wergiliusza (I w. p.n.e.) - na krańcach Oceanu, tam gdzie zachodzi Słońce i gdzie Atlas podtrzymuje sklepienie niebios. Pliniusz Starszy (I w. n.e.) przytacza i akceptuje wersję przedstawioną w *Odysei*, rozróżniając Etiopów Tarrajlijskich oraz Ojchalickich, wymienia ich miasto Magium, a także stwierdza, iż z terenów rozdzielających ich siedziby wypływa rzeka Niger. (K.B.)

ETL'BANG (keckie „Żywa Ziemia”, lub *Uśbang* - „Ciepła Ziemia”) -w kosmologii Ketów (Syberia) południowe zaświaty, odpowiadające słowiańskiemu ->Wyrajowi.

W wierzeniach Ketów istnieje równowaga między dziedzinami poszczególnych bogów i stronami świata, waloryzowanymi zgodnie z charakterem bóstwa. Południe należy do bogini Tomam, która zamieszkuje piąte niebo i opiekuje się szczeliną między kopułą nieba i ziemią. Tomam jako macierz przyrody jest najważniejszą boginią po Eśu i Chośadam -parze bóstw -> górnego i -> dolnego świata. Jest przede wszystkim władczynią wszystkich ptaków przebywającą w swej siedzibie daleko na południu, „w kamiennym domu”. Według pewnych wersji, E. mieści się na końcu świata, w miejscu, gdzie zieje szczelina między niebem a ziemią (*bongde k 'uok*). Tomam pilnuje szczeliny, by ptaki nie spaliły się, lecąc za blisko Słońca. W innej symbolizacji jej kraj mieści się bezpośrednio pod sferą Słońca, więc jest tam zbyt gorąco dla ludzi, jedynie ptaki wytrzymują żar. Południe utożsamiane jest z niebem, źródłami rzeki i szczytem -> drzewa kosmicznego, to gorący kraj bliski Słońca, obdarzony błogosławieństwem Eśu. Jako -> raj E. przeciwstawiany jest mroźnej, północnej krainie Chośadam, kojarzonej z krainą zmarłych. Tam też ma mieszkać bóg ciepła Useś. Tylko czysta kobieta może zostać żoną Useśa. Kiedyś, oszukany przez córkę wiedźmy Kelbesam, Useś ożenił się z nią. W efekcie cała pogoda rozregulowała się i bóg musiał oddalić żonę. Kraj Tomam należy jednak przede wszystkim do przelotnych ptaków, które spędzają tam zimę. Mówi się, że Tomam wylatuje co wiosnę na brzegi Jeniseju, siada na słomie i wytrząsa z rękawów pióra. Pióra te zmieniają się w cieszące się jej szczególną opieką ptaki wodne: gęsi, łabędzie i dzikie kaczki, które wówczas odlatują na północ, na tereny łowieckie Ketów. Zarazem ożywia się wtedy cała przyroda. Jesienią ptaki wracają na południe i przemieniają się z powrotem w pióra, osiadając w rękawach Tomam.

Tomam jest również macierzą piorunów - Ekkynam. Paralela pioruny-ptaki zakłada, że pioruny, jak ptaki na wiosnę, wędrują z krainy Tomam na północ, a w zimie z powrotem. Po drodze walczą ze sobą, wywołując burze. Nienawidzą sług Chośadam i biją w nie, jeśli tylko mogą, gdy te chronią się w wielkich drzewach. Po uderzeniu pioruna zostaje obdarzona wielką mocą kamienna strzała *ekkam*, „strzała gromu”, która po pewnym czasie wraca na niebo. Pioruny po łuku tęczy (*ekkana kot* - „drogą gromów”) schodzą napić się wody. Potem sprowadzają wodę na ziemię w postaci deszczu (*ules*). (A.S.)

@@@

GAMY ZIEMIA - legendarna ziemia pełna niezmiernych bogactw znajdująca się na Wschodzie, popularna w Europie od średniowiecza do połowy XIX w.

Odkryta rzekomo przez holenderskiego żeglarza Van Friesa, który twierdził, że rozciąga się ona od wysp Urup i Iturup na wschód przez Ocean Spokojny ku Ameryce (-ziemskie krainy i obszary mityczne). Miała być państwem wyspiarskim, położonym za ogromną pustynią i „dzikimi ziemiami” Dalekiego Wschodu, w którym nie brakowało szlachetnych kruszców, a zwłaszcza złota. Szczególnie podkreślano jej wysoki poziom cywilizacyjny, znacznie przewyższający kulturę zachodnią i rosyjską. Początki legendy związane są zapewne z wiadomościami o Japonii zaczerpniętymi ze źródeł arabskich. Ziemię tę zaznaczył na swojej mapie jeden z najbardziej znanych kartografów średniowiecznych, inspirator Kolumba, Paolo Toscanelli. Istnienie z.G. wielokrotnie potwierdzali również żeglarze, którzy mieli do niej dotrzeć. Niektórzy z nich twierdzili nawet, że

przywieźli stamtąd złoto. Wyraźne odniesienia do legendy o z.G. znajdujemy w dziele Marco Polo, który - opisując Japonię - podkreślał jej bogactwo i wszechobecność złota, pereł i innych szlachetnych kamieni. W Rosji - odpowiednik o G.z - legenda o Aponskim Carstwie blisko związana była z podaniami o staroobrzędowym królestwie nazywanym ->BiałąWodą. (E.P.)

GARODMANA (awest.gara *domana* - „dom pieśni”) - w mitologii i kosmologii irańskiej najwyższa część -> nieba.

W G. przebywają dusze wielkich proroków, królów i wybitnych przywódców za życia szlachetnych, sprawiedliwych. Sam szczyt G. zajmuje zatopiony w nieskończonym świetle Ahura Mazda, a nieco poniżej znajdują się Amesza Spenty -Święci Nieśmiertelni, którzy pomagają Ahura Mazdzie stworzyć świat. (E.W.L.)

GEHENNA, GeHinnon - dolina obok Jerozolimy. Dla Żydów było to miejsce nieczyste i przeklęte.

@@@

G. wspominana wielokrotnie w Nowym Testamencie stała się w tradycji chrześcijańskiej synonimem -> piekła -miejsca nieczystego i miejsca mąk. Również w tradycji muzułmańskiej G. rozumiana jest jako pierwszy krąg piekła lub piekło w ogóle.

W tradycji islamu G. to miejsce, gdzie według Koranu (XXXIX, 69-72) i tradycji Proroka zostaną zesłani muzułmańscy grzesznicy. Bram piekła pilnuje anioł Malik - Strażnik Piekieł. Egzegeci i tradycjonaliści muzułmańscy uzupełnili wątki koraniczne o szczegółowe opisy. Uznali, że ogień płonie w tej części piekła, do której zsyłani są niewierni. G. natomiast to miejsce, w którym torturowani są muzułmanie, którzy dopuścili się ciężkich grzechów. Ich ciała wystawione są na ukąszenia węży, skorpionów i palące języki ognia. Piekło znajduje się po lewej stronie Allacha i, podobnie jak niebo, ma siedem bram i siedem głów. Tradycja głosi, że ogień piekielny rozpałał się przez 3000 lat, po każdym tysiącleciu zmieniając barwę od czerwonej, poprzez biel do czarnej jak smoła i noc. Pierwszy krąg, G., to miejsce dla muzułmańskich grzeszników, drugi, Laza, dla politeistów, trzeci, Huta-mat, zajmują zastępy wyznawców Goga i Magoga (-> Goga i Magoga państwo) i niewierni, czwarty, Saiir, jest siedzibą szatana i jego wyznawców, piąty, Sakar, przeznaczony jest dla tych, którzy nie znają modlitwy i skąpią jałmużny potrzebującym, w szóstym, Dżahin, torturowani są wyznawcy judaizmu, chrześcijanie i zaratusztrianie, siódmy, Hawija - przeznaczony jest dla hipokrytów. W każdym z 7 piekielnych kręgów jest 70 rodzajów tortur - węże, skorpiony, palący ogień, wrzątek i wiatr, łańcuch, kajdany, kolce i maczugi bezustannie torturują ciała grzeszników. (E.W.L.)

GEREDHA (awest. „piekło”) - zaświaty, -> piekło w religii zaratusztriańskiej.

W najstarszych hymnach *Awesty*, *Ga-thach*, przypisywanych Zaratusztrze, siedziba Złego Ducha określana bywa jako „dom kłamstwa” (*Jasna* 46,11; 49, 11; 51, 14). Po przejściu przez most ->Czinwat Peretu (awest. *ćinvato peretu* - „przejście rozdzielające” dobrych od złych) trafiają tu ludzie o nieczystych sumieniach. Karą za złe myśli, słowa i uczynki jest przede wszystkim pozbawienie ich radości ^nieba (->Asman). Oprócz tego czekają ich trzy kary fizyczne: złe jedzenie, jęki i narzekania oraz ciemności, które trwać będą wiecznie (*Jasna* 31, 20; 45, 7).

Niewiele do tego obrazu dodaje *Młodsza Awesta*, w której piekło ma już ustaloną nazwę G. W tym „miejscu złego bytowania” przebywa Zły Duch, trafiają tam też daewy, bóstwa dawnej religii uznane przez Zaratusztrę za demony, a także nieprawdy człowieka, którego „... należy wyrzucić ze świętej ziemi i wrzucić w ciemności, w najgorsze bytowanie, aby zgnieć” (*Jaszt* 19, 4; *Wendidad* 5, 7; 3, 35).

Pełniejszy obraz piekła pochodzi dopiero z okresu Sasanidów i zachował się w tekstach pahlawijskich zredagowanych w IX w. Według *Dastan-I Denk* (rozdz. 27) piekło jest „czymś, co jest zapadnięte, głębokie i osuwające się w dół, całkiem ciemne, bardzo śmierdzące i bardzo straszne, całe pełne nieszczęśliwych i całkowicie złych istot żyjących, miejsce i Piekło demonów i wrogów. A nie ma w nim wygody, szczęśliwości albo jakiegokolwiek radości, kiedykolwiek. Jest tam natomiast smród, brud, męka, klęska, nieszczęście i niezadowolenie, a nie ma żadnego porównania ze smrodem, cierpieniem, mękami i złem na tym świecie”.

Najpełniejszy, barwny opis piekła zawiera późniejsze dzieło pahlawijskie/frafa *Wiraz Namag* (pahlaw. *Artag YlrafNamak*) - *Historia sprawiedliwego Wirafa*, który podobnie jak Dante udaje się w zaświaty. W obrazowej wizji duszy nieprawego w smrodliwym wietrze wiejącym z północy ukazuje się postać starej, brzydkiej

110@@@

kobiety w śmierdzących łachmanach, która ma być personifikacją jej sumienia (*den*) i jej złych czynów (17, 5). Następnie - według *Menógi Chrad* (1, 101-122) związaną duszę potępieńca demon Wizaresz wlecze do mostu Czinwat, który staje się wąski i ostry jak brzytwa (-> wąskie przejście). Na nic zdają się sprzeciwy czcigodnego Sraoszy i głośne krzyki samej duszy. Po trzech stopniach złych myśli, słów i uczynków musi ona zstąpić do piekła, gdzie demony przynoszą jej truciznę i jad, węże i skorpiony oraz inne szkodliwe gady. Męki te dusza będzie musiała znosić aż do dnia zmartwychwstania.

W opisach tych (przypominających męki piekielne naszej tradycji) nie ma jednak wzmianki o ogniu piekielnym. Pojawia się on dopiero w opisie końca świata w *Bundahisznie* jako rzeka roztopionego metalu przypominająca strumień lawy, przez którą przejdą wszyscy ludzie i zostaną w niej oczyszczeni, z tym, że sprawiedliwym wydawać się będzie ona ciepłym mlekiem. Metal ten wypełni miejsce piekła, a ziemia będzie nim wyrównana.

Piekło nie jest więc wieczne, trwać ma tylko do powszechnego zmartwychwstania - dziewięć tysięcy lat. Wówczas to potępieni po oczyszczeniu w ogniu połączą się ze zbawionymi i tak jak oni otrzymają nowe ciało (*DalastanaDenlk* 13,4; 32, 1 O, 41, 6). G. odpowiada więc raczej chrześcijańskiemu pojęciu -> czyśćca niż piekła. Echem takiej koncepcji „ograniczonego czasowo” piekła była przyjmowana przez Orygenesesa i jego zwolenników, głównie w Kościele wschodnim, idea apokatastazy (gr. *apokatastasis* „przywrócenie” do stanu pierwotnego), według której potępieni w piekle kiedyś się nawrócą i osiągną zbawienie. W Kościele zachodnim tamę tym poglądom położył św. Augustyn w *Pańskie Bożym*. (S.C.)

GOGA I MAGOGA PAŃSTWO -według tradycji żydowskiej kraina zamieszkiwana przez starożytne

bezbożne ludy Goga i Magoga, identyfikowane czasem z dziesięcioma zagubionymi plemionami Izraela, ukaranymi za oddawanie czci bałwanom.

Koncepcję istnienia p.G.i M. przyjęło także chrześcijaństwo. Według Apokalipsy św. Jana, na końcu świata ludy Goga i Magoga mają walczyć u boku szatana z wyznawcami Chrystusa (Ap 20, 7). Ludy te miały zostać uwięzione za wielkimi górami na Dalekim Wschodzie. Zamknięcie ich za wielkim murem miało być jakoby dziełem Aleksandra Macedońskiego. Wraz z pojawieniem się legendy o -> Jana Prezbitera królestwie popularne stało się łączenie osoby króla Jana z funkcją strażnika p.G.i M. Jego zadaniem miało być uniemożliwienie jego mieszkańcom wyjścia poza otaczające ich mury i rozprzestrzenienia się w świecie, co mogłoby spowodować nadejście końca świata. Według innej wersji legendy, to właśnie król Jan miał zbudować umocnienia zabezpieczające świat przed ich napływem.

Mityczne państwo (-> ziemskie krainy i obszary mityczne) bardzo często pojawiała się na średniowiecznych mapach, m.in. mapa Sanuda z 1329 roku sytuuje je obok królestwa Jana Prezbitera, oddzielając obie krainy murem. Według innych lokalizacji, istniało ono za Wrotami Kaspijskimi, Wrotami Aleksandra lub w Gruzji. Od połowy XIII w. najczęściej kojarzone z Mongołami, których wtargnięcie do Europy postrzegane było jako zwiastun końca świata. Skojarzenie to wystąpiło po raz pierwszy w liście anonimowego biskupa węgierskiego do biskupa Paryża, napisanym tuż przed zdobyciem Kijowa przez Mongołów. Według tego przekazu, siedziby tego wojowniczego ludu znajdować się miały nad rzeką Gog (w sąsiedztwie ludu Goga). Wśród cech, które zdaniem biskupa wskazywały na to, że Mongołowie są ludem Magoga, wymieniał on: brak wiary w Boga, chęć

@@@

podbicia wszystkich ziem, używanie pisma żydowskiego, którego mieli ich nauczyć ludzie o „błędnych twarzach”, i nie-wybredność w jedzeniu, m.in. spożywanie węży i żab.

W istnienie p.G.i M. na Wschodzie i w rolę, jaką odegra ono w końcu świata, wierzyli również muzułmanie. (E.P.)

GÓRA KOSMICZNA - w kosmologiach poszczególnych tradycji mi-tyczno-religijnych centralna góra wszechświata, łącząca wszystkie poziomy bytu, wszystkie światy, stanowiąca model -> kosmosu oraz kosmiczny trakt i pionową -> oś kosmiczną (zob. Wstęp), na której wspiera się sklepienie -> nieba.

Podobnie jak -> drzewo kosmiczne (z którym występuje zamiennie bądź jednocześnie, np. jako drzewo rosnące na górze: -> Krainy Czterech Stron Świata), g.k. usadowiona jest w centrum świata pod Gwiazdą Polarną, bywa otoczona -> wodami kosmicznymi (często u jej podnóża znajdują się źródła czterech rzek wypływających w cztery kardynalne strony świata), jej wierzchołek wyznacza strefę nieba, stanowiąc siedzibę bogów (-> Olimp), a podstawa (bądź wydrążone wnętrze) tkwi w -> dolnym świecie. Jako model kosmosu g.k. podzielona jest zgodnie z układem stron świata (czasami mowa jest o czterech górach i piątej w centrum) lub obraca się wsparta najczęściej na olbrzymim żółwiu, poruszana okręconym wokół niej węzem, symbolizującym cza-sowość (-> Mandara). Podzielona jest najczęściej na 7 pięter odpowiadających 7 widzialnym planetom (lub na 9 pięter, uwzględniając dodatkowo dwie „niewidzialne” planety). Jej architektonicznymi odpowiednikami były starożytne i preko-lumbijskie piramidy i zikkuraty, wschodnie stupy, czorteny, pagody itp. Z g.k. identyfikowano zwykle najwyższe okoliczne szczyty, jak np. -> Olimp, -> El-burz itp. Wnętrze g. k., w niektórych tra-

@@@

dycjach uważa się za łono Matki-Ziemi. G.k. - w tradycji bonu -> Olmolungring; bud. -> buddakszetra, -> czakrawala; por. Wstęp; chin. -> Krainy Czterech Stron Świata, -> Kunlun; dżin. -> Mandara; gr.-> Erytea; hind. i wed. -> Amarawati,-> Brahmanda, -> Dżambudwipa, -> Mandara, -> Meru, -> saptaloka, -> Siddhalo-ka, -> Śripura; por. Wstęp; irań. -> Hur-qalya, -> Taera; por. Wstęp; isl. -> Qaf; por. Wstęp; kor. por. Wstęp; ludy syber.

-> górny świat; por. Wstęp. (A.S., M.S.P.)

GÓRNE JERUZALEM -ZOLIMA NIEBIAŃSKA

GÓRNY ŚWIAT - system zwykle warstwowo ułożonych niebios (-> niebo) oraz przestrzeń pośrednia (sfera gwiazd i świat subtelny) oddzielająca górne regiony od ziemi (-> > środkowy świat); tu najczęściej lokowane są raje (-> raj niebiański), czasami - kraina przodków (-> kraina zmarłych).

G.ś. zwykle dzieli się na szereg poziomów (np. 3, 7, 9, 12, 13, 33) będących siedzibami gwiazd, Słońca, Księżyca, zmarłych przodków, różnych bóstw oraz - na najwyższym poziomie, wierzchołku g.ś. - Najwyższej Istoty. Jej siedziba często jest identyfikowana z kamieniem zwornikowym sklepienia niebieskiego, ona sama z fizycznym niebem o strukturze skały lub kryształu (zestalony czas) lub źródłem wody życia - mocy nadającej całemu -> kosmosowi ruch i trwanie. Modelowe ujęcie g.ś. jako dopełnienia i lustrzanego odbicia -> dolnego świata znajdujemy np. w azjatyckich kosmologiach szamanistycznych. (A.S., M.S.P.) **G.ś. w tradycji ludów Syberii:** Górna strefa niezależnie od tego, czy określana jest jako Niebiańska Wioska (Koriacy), niebo (Es - Ketowie; Tly -Niwchowie; Num - ludy samojezdkie; Boa - Nanajowie; Tengri - ludy altajskie) czy g.ś. (Ugu Buga - Ewenkowie; USsee

@@@

Dojdu - Jakuci), przejawia wiele analogicznych cech. Ma budowę sferyczną, od 3 do 99 poziomów, z których każdy jest mieszkaniem odpowiednich sił sakralnych, bóstw, dusz zmarłych, ciał niebieskich, ptaków i chmur. Najczęściej wymienianymi liczbami sfer są 7,9 i 12. Z reguły najwyższa z nich jest siedzibą Najwyższej Istoty, utożsamianej z „duszą kosmosu”, „gospodarzem wszechświata”, noszącej imię będące synonimem określenia fizycznego nieba. Bóg nieba mieszka w „kryształowym zamku” będącym symbolem bezczasowości i doskonałości. U ludów samojedzkich niebo jest szatą Numa, jego przybraniem, w którym tęcza stanowi jego obrębek i świadczy o cudownym charakterze niewidzialnej całości. Sfera ta zasadniczo jest niedostępna szamanom, mogącym docierać jedynie do jej przedsonka, by tam przekazywać swe prośby i modlitwy strażnikom niebiańskiego boga. Stąd wypływa moc kosmiczna służąca utrzymaniu egzystencji kosmosu, pozwalająca przeciwstawiać się złu i chorobom. Stąd niebiański bóg kieruje biegiem spraw kosmosu, wysyłając swoich posłańców i dzieci. Niższe poziomy (na ich określenie przyjęła się jakucka nazwa *olochy*) zajmują pomniejsze bóstwa, zwłaszcza posłańcy Najwyższej Istoty i strażnicy jej spokoju, jak np. Majdare u Ałtajczyków, Ptak Gromu Minlej u Nieńców, Ija u Selkupów, Ortiki u Chantów itp. Kolejne *olochy* związane są z bóstwami - dawcami płodności, szczęścia łowieckiego, sprowadzającymi wiosnę i powodującymi regenerację kosmosu, jak Ajyysyt u Jakutów czy Tomam u Ketów. Według Selkupów, dym z czu-mu Niebiańskiej Staruchy, tworzący Drogę Mleczną, ma - dzięki świętości tego najważniejszego domowego ogniska świata - moc powstrzymującą wszelkie zło nadchodzące nocą i nie pozwalającą mu opaść na ziemię. Często na tym poziomie występuje tzw. Białe lub Mleczne Jezioro, stanowiące koncentrację zarodków życia, dusz ludzi, zwierząt i owadów (Akuena w -> Kahunii). Tu także umieszczano macierzystą krainę wszystkich ptaków (-> wyraj; -> EtTbang). U ludów ałtajskich istotne miejsce w hierarchii niebios zajmowała też siedziba boga-kowa-la i jego niebiańska kuźnia.

Czwartą bądź drugą (licząc od dołu) sferę zamieszkuje zwykle Słońce, perso-nifikowane w postaci bogatego gospodarza w kąpiącym od złota stroju, tłustego od dostatku i użyczającego ciepła i blasku ludziom. Tu także mieści się siedziba Księżycar>który zwykle na poły przynależy do dolnego świata, np. według Ketów Słońce i Księżyc, stanowiące kosmiczne małżeństwo, spotykają się raz na 28 dni w czwartym niebie. Nie znaczy to oczywiście, że pozostałe sfery nie mają kosmicznych światła, w każdej z nich świeci odrębne „Słońce”. Ważne jest też trzecie niebo lub punkt przejścia między trzecim a czwartym niebem, ponieważ jest to sfera „przemiany”, gdzie świeżo inicjowanych szamanów obdarza się różnymi ponadnormalnymi zdolnościami, jak jasnowidzeniem, władzą nad ogniem, zdolnością przepowiadania pogody itp.

Najbliższa ziemi sfera to zwykle siedziba duchów przodków, uznawanych za niebiański lud, bawiących się i polujących w niebiańskiej tajdze. Zwłaszcza dotyczy to mitycznego Kosmicznego Polowania, którego aktorami są główne gwiazdozbiory: Orion oraz Wielka i Mała Niedźwiedzica. Gwiazdy mogą też być np. światłami ognisk niebiańskiego ludu albo korzeniami rosnących tam drzew, które przebiły sklepienie niebiańskie. W tej sferze znajdują się też chmury, stąd też deszcz i śnieg padają na ziemię, czyli środkowy świat. Czasami mówi się o mieszkańcach pierwszego ołochu jako o odrębnym ludzie obłoków. Szamanom ciężko się tam poruszać; w pobliżu Słońca jest przeraźliwie gorąco, przy lodowych chmurach zimno, pada tam nieustanny deszcz i wieje wiatr. Świat pierwszego nieba niemal cał-

@@@

kowicie odpowiada ziemi, płyną po nim analogiczne rzeki, panują podobne warunki pogodowe, jednak życie w nim jest zdecydowanie przyjemniejsze i lżejsze, zwierzyzna łatwiejsza do złowienia, zabaw i świąt więcej itp. W myśl zasady odwrotności, kiedy na dole jest zima, tam panuje lato, miejsce nocy zajmuje dzień itp.

Dla ludów syberyjskich niebo ma kształt czumu (jarangi, jurty itp.). Jego dymnik, czyli ujście, stanowi zwykle Gwiazda Polarna (-> Un Penger), przez którą można dostać się do niebiańskich zaświatów po promieniach Słońca, łuku tęczy, po niciach przeznaczenia łączących każdą duszę z Najwyższą Istotą albo z dymem ognisk domowych. Można też udać się tam fizycznie, jadąc np. zaprzęgiem reniferów czy na nartach albo na piechotę, tak zdarzyło się wielkim herosom czasów mitycznych, którzy obecnie przebywają na niebie jako gwiazdozbiory. Wówczas wykorzystane może być inne przejście, mianowicie miejsce styku nieba z ziemią, tzw. szczelina nieba, widoczne w postaci horyzontu. Tędy wpadają na świat wiatry. Miejsce to odpowiada obrzeżom skórzanych ścian czumu stykających się z powierzchnią ziemi i należy do wyjątkowo niebezpiecznych. W myśli szamanistycznej nie jest to bowiem nieruchomy otwór, lecz ciągle zwierające się i rozwierające szczęki, młot i kowadło, ogromne szczypcy kowalskie, dwie skały: niebiańska i ziemna, ogony dwóch ryb, na których wspiera się cały świat, wreszcie para strażników zaświatów pilnujących, by między nimi nie przeniknęła żywa dusza. Jest to „miejsce, gdzie tracą siły wielcy szamani, głowy dają szamani marni”, jak głosi ałtajska pieśń szamańska. Przebycie tego -> wąskiego przejścia wymaga zręczności i wiedzy o zaświatach^ a stawką jest zawsze zdrowie psychiczne. W tym miejscu spotykają się też zwykle władcy górnego i dolnego świata, by ustalać losy kosmosu i czas życia poszczególnych ludzi.

Poza symboliką czumu ludy Syberii posilkują się w opisie g.ś. innymi kodami, np. stronami świata i kierunkiem ruchu: niebo odpowiada wówczas południu i wschodowi, źródłom rzek (-> Mumongi Chokto Bira). ruchowi prawoskrętnemu i dośrodkowemu oraz wspinaniu się (ascencji) w górę ku szczytowi -> drzewa kosmicznego bądź -> góry kosmicznej. Również kojarzone są zawsze z g.ś. niektóre zwierzęta, jak ptaki drapieżne (orzeł, jastrząb, krukowate) i wodne (gęś, łabędź), konie, renifery, zwierzyzna płowa; także kolor czerwony i brzoza.

G.ś. w innych tradycjach: -> niebo, -> raj niebiański; por. Wstęp. (A.S.)

GRAALA ZAMEK, Carbonek, Zamek Przygód, Zamek Króla Bogatego Rybaka - przejęta z tradycji celtyckiej idea warowni, w której przechowywano Graala (->Listinoise), spopularyzowana w licznych średniowiecznych romansach, wzorowanych na pierwszym literackim dziele poświęconym Graalowi napisanym przez Chretien de Troyes. Do znikającego zamku można było trafić jedynie przypadkiem bądź ukazywał się on tylko wybranym, najczęściej potomkom rodu z nim związanego, którzy z czystym sercem i bez grzechu podjęli trud jego odszukania. Władcą zamku był Pełam (Pel-les) - Król Rybak, który w chrześcijańskiej wersji opowieści miał pochodzić z rodu króla Salomona i Józefa z Arymatei. W samym centrum otoczonej głęboką fosą warowni mieścił się pałac, którego centralną część zajmowała ogromna sala biesiadna. W zasadzie wszystkie elementy rytuału związanego z pojawianiem się Graala powtarzają się w sposób niemal identyczny w różnych wersjach legendy. Zasiadającym do uczyty ukazywać się miała piękna kobieta, córka władcy zamku, która w obu dłoniach wzniesionych nad głową nosła osłonięte welonem naczynie, w chrześcijańskich interpretacjach kojarzone z kielichem

@@@

z Ostatniej Wieczerzy, do którego Józef z Arymatei miał zebrać krew Jezusa. Po przejściu Graala przed zasiadającymi w sali w z.G. zawsze pojawiały się ich ulubione potrawy. Jedynie ci, którzy nie spełnili warunku czystości moralnej, nie otrzymywali jedzenia. Z podobnej przyczyny, po nocy spędzonej z Lancelotem, nosząca Graala została pozbawiona swojej funkcji i od tego czasu Graal ukazywał się jakby przenoszony niewidzialnymi rękami. Mógł też się on pojawiać w innych miejscach, np. pojawienie się Graala w zamku ->Camelot spowodowało podjęcie przez rycerzy Okrągłego Stołu wyprawy poszukiwawczej. Ostatecznie w tej wyprawie do z.G. dotarło tylko czterech rycerzy: Lancelot, uzdrowiony przez Graala z obłądu, oraz Galaad, Percewal i Borhort, lecz jedynie Galaad, syn Lancelota, dostąpił zaszczytu zrozumienia i kontemplacji Graala. Wraz z Percewalem i Borhortem miał on przewieźć cenne naczynie do miasta Sarras, gdzie znajdować się ma Duchowy Pałac i gdzie ma się odbywać liturgia św. Graala.

Różne wersje legendy podają odmienne lokalizacje z.G., a rozbieżności pogłębia również różny sposób interpretacji samego Graala jako przedmiotu. Według jednych, Graal - kielich z krwią Chrystusa - miał zostać przywieziony do Anglii przez Józefa z Arymatei, a według innej wersji przez Marię Magdalenę do Marsylii we Francji. Z Graalem utożsamiane jest również czasami tzw. *Sacm Catino* - waza z zielonego szkła znaleziona w Jerozolimie przez Genuńczyków podczas pierwszej wyprawy krzyżowej w 1099 r. i przechowywana w kościele S. Lorenzo w Genui. Według dzieła Wolframa von Eschenbacha *Parzival* (l 1195-1216), Graal był szlachetnym kamieniem nazywanym *lapis exillis* (liczy kamień), przyniesionym z nieba i przechowywanym w zamku Munsalvaesche w Pirenejach strzeżonym przez rycerzy Templeiseń - templariuszy. Kamień ten miał szczególną moc przywracania ludziom młodości dzięki sile przekazywanej mu przez gołębicę, która w każdy Wielki Piątek przynosiła z nieba opłatek i kładła go na Graalu. Imiona wybranych do służenia Graalowi wyryte na brzegu kamienia pojawiać się miały same i znikać, kiedy je odczytano. Innymi jego strażnikami miały być anioły, które podczas sporu szatana z Bogiem nie opowiedziały się po żadnej ze stron. Zamek Munsalvaesche często kojarzony był z główną twierdzą katarów - zamkiem Montsegur zdobytym podczas wyprawy antyalbigeńskiej w 1244 r. Legendy wiążące z.G. z Montsegur wspominają o cudownym zniknięciu Graala we wnętrzu góry bądź o wyniesieniu go z warowni i ukryciu przez kilku uciekinierów. (E.P.)

@@@

HADES - w mitologii gr. i rzym. podziemny świat, do którego udawać się miały dusze zmarłych (-> kraina podziemna, -> kraina zmarłych).

Władcą tej krainy był bóg Hades, a wejścia do niej pilnował trzygłowy pies Cerber. Wejście to umiejscawiano rozmaicie: w grocie u stóp góry Kyllene w Arkadii, w nie mającym dna Jeziorze Lernejskim w Argolidzie, na przylądku Tajnaron w Lakonii, w pobliżu Aornon w kraju Tesprotów lub (według Wergiliusza) w środkowej Italii w Kyme. Udające się tam dusze, po wykonaniu przez rodzinę wymaganych czynności pogrzebowych (spalenie i pochowanie ciała), przepływały rzekę Styks i Acheront - w czym pomagał im przewoźnik Charon - a następnie wypijały trochę wody ze Źródła Zapomnienia, Lete, aby zapomnieć o swym ziemskim żywocie. Według najstarszego znanego opisu H., znajdującego się w *Odysei*, były tam też inne rzeki: równoległe do Styksu płynący Kokytos (Rzeka Lamentu) oraz Pyriflegeton (Rze-

@@@

ka Ognia). Najczęściej Styks umieszczano po zachodniej stronie H., a wszystkie pozostałe rzeki (Acheront, Kokytos, Pyriflegeton i Lete) uważano za jej dopływy. Starożytni sądzili, że płynąca w Epi-rze (wraz z dopływem Kokytosem) rzeka Acheront była związana ze swoją imienniczką w H. Pierwszą krainą w H. -wspomnianą już w *Odysei* - były Łąki Asfo-delowe, gdzie przebywać miały dusze zmarłych, którzy za życia nie odznaczyli się ani zbytnią dobrocią, ani zbyt wielkimi zbrodniami. Dalej - według *Eneidy* - znajdowały się dwie szczególne części H., do których prowadziły specjalne drogi: jedna część przeznaczona dla sprawiedliwych, czyli -> Elizjum, a druga dla wielkich zbrodniarzy, czyli -> Tartar. O tym, do którego regionu poszczególne dusze miały być skierowane, decydowali siedzący przy rozwidleniu owych dróg trzej sędziowie: Minos, Ajakos i Radamantys (czasem też Triptolemos). Pozostałe dusze, a tych była znakomita większość, powracały na Łąki Asfodelowe, gdzie przebywały jako bezsilne, pozbawione radości i nic nie odczuwające, ale tym samym wolne od cierpień mary. H. uznawano za krainę mroczną i bardzo nieprzyjemną. W *Odysei* odnajdujemy skierowaną do Odysuseusza wypowiedź ducha Achillesa, który stwierdza, iż wolałby być parobkiem u biednego chłopca niż władcą w tej krainie zmarłych. Do H. nie wolno było wchodzić śmiertelnikom. Jedynymi ludźmi, którzy mieli wejść za życia do H. i wyjść stamtąd, byli Herakles (po Cerbera), Tezeusz (po Persefonę), Orfeusz (po Eurydykę) oraz (według *Eneidy*) Eneasza i (według *Metamorfoz* Apulejusza) Psyche. Według Eurypidesa (V w. p.n.e.), Herakles wyprowadzić też miał z H. Alkestis, która postanowiła umrzeć, aby w ten sposób przedłużyć życie swemu mężowi. Również syn Hermesa, Ajtalides (jeden z Argonautów), po śmierci wielokrotnie opuszczał H. i wracał na krótko między ludzi, aby później znów udać się do krainy zmarłych. Natomiast towarzyszący Tezeuszowi w wyprawie do H. Pejritoos musiał już tam pozostać na zawsze, przymocowany do Krzesła Zapomnienia. (K.B.)

HAMESTAGAN (pahlaw.), MisvSn Gatu (awest. „miejsce zmieszanych”) - rodzaj zaświatów w religii zaratusztriańskiej.

Było to miejsce pośrednie między ->niebem (->Asman) a ->piekłem (-> Ge-redha), przeznaczone dla tych, u których dobre i złe czyny się równoważą, i dlatego nie mogą być zbawieni ani potępieni. Już w *Gathach* jeden tekst wyróżnia tych, u których „prawość i nieprawość się spo-tykają” (Jasna 33,1). W *Młodszej Aweście* trzy razy wspomniane jest przeznaczone dla nich „miejsce zmieszanych” - *misvan gatu* (*Słroza* 1,30; 2,30; *Yendidad* 19,36). W tekstach pahlawijskich nosi ono nazwę *hamestagan* (*Sdyasl ne sdyast* 6, 2) i umiejscowione jest między ziemią a „ścieżkami gwiazd” (*Menog-I Chrad* 7, 18). Niewłaściwą rzeczą jest porównywa-

nie H. z chrześcijańskim -> czyśćcem, gdyż „zmieszani” lub „równoważeni” oczekują tu tylko na otrzymanie nowego ciała w powszechnym zmartwychwstaniu, podczas gdy czyściec opuszcza dusza po odpokutowaniu swej kary. (S.C.)

HAMRI (ugar. *hmry* - „gardziel”) - miejsce mityczne, zaświaty w mitologii ugaryckiej.

H. było podziemnym miastem (-> kraina podziemna) ugaryckiego boga śmierci Mota (ugar. *mt* = hebr. *mót*- „śmierć”). Wymienia je ugarycki poemat mitologiczny o walce Ba'ala, boga burzy, z Motem. Mot jest przedstawiony jako żarłoczny, pochłaniający wszystko potwór. Jego rozwarta gardziel, jedną wargą dotyka ziemi, drugą wargą sięga nieba, a językiem dotyka gwiazd”. Tak jak owca wchodzi w paszczę lwa, a pragnienie delfina może zaspokoić tylko morze, jak dzięki bydło ciągnie do wodopoju, a łania tęskni do źródła, tak najbardziej pożądanym pokarmem Mota są „istoty ludzkie zżarte gliną”, których krocie pożera on garściami z ogromnej misy.

Z jakiejś okazji Ba'al chciał zaprosić Mota na ucztę. Jego posłowie udali się więc do miasta H., gdzie znajdował się tron, na którym zasiadał Mot. Jego ziemią dziedziczną były „kolczaste zarośla”. Mimo sutego stołu, wielkiej ilości baraniny, kęsów tłustej wołowiny i delikatnego mięsa karmionych samym mlekiem cieląt Mot nie przestał nalegać, by Ba'al zstąpił do podziemi, zabierając ze sobą chmury i wiatry, błyskawice i gromy oraz deszcze.

Obok zejścia do podziemi znajdowało się rozległe pastwisko, na którym Ba'al w postaci byka spłodził z jałówką syna, być może na wypadek, gdyby miał nie powrócić. Przedtem bogini Szapasz poradziła mu, by zamiast siebie ofiarował cielę, pochował je na ziemi bogów i w ten sposób uchronił się przed Motem. Ba'al jednak udał się ku skale nad podziemiem mającej dla niepoznaki wygląd lesistego

@@@

wzniesienia. Podniósł ją obiema rękami i zstąpił do „domu butwienia”, by „poznać nicość jak umarli”. Inaczej jednak niż umarli, Ba'al powracał na ziemię wraz z nastaniem pory deszczowej. (S.C.)

HARA BERAZAITI -> ELBURZ

HAWAIIKI - w mitologii polinezyj-skiej praziemia wyłaniająca się z wód chaosu (-> Po), „miejsce narodzin ziemi”, a zarazem zachodnia kraina przodków.

Tam mieszkali pierwsi ludzie: Tiki i Hinaahu-one, i tam odchodzą dusze Polinezyjczyków, wędrując po promieniach zachodzącego słońca lub płynąc na łodzi zmarłych (*vaka wairua*). Na każdym archipelagu znajduje się też tradycyjne miejsce odlotu dusz, skąd ludzkie dusze wyruszają w swą powietrzną podróż na zachód. Często unoszone są stamtąd wiatrem zachodnim albo wsiadają do łodzi duchów. Dlatego na Polinezji zmarłych chowa się z twarzą zwróconą na zachód. Pierwotnie H. miało być wielkim lądem, wspólnym miejscem zamieszkania bogów i ludzi, w rajskiej harmonii bytujących ze sobą. Jednak naruszenie przez przodków kosmicznego porządku i złamanie tabu spowodowało katastrofę kosmiczną w postaci potopu, pożaru lub trzęsienia ziemi i zatonięcie części wielkich ziem H. W mitach tahitańskich najdalej wysunięty na zachód archipelag Tubuai był uznawany za ostatni skrawek zatopionej krainy Tumu-ra'i-fenua (Ziemi Podstawy Nieba). Często H. jest identyfikowane z tzw. Motu Tapu (Świętą Wyspą), jedną z krain zmarłych. Związane jest to z wierzeniem, że - płynąc na zachód - można dostać się do H., zwłaszcza częste są opowieści żeglarzy zagnanych burzami daleko na zachód. Jeśli akurat zachodzi Słońce, jego promienie oślepiają pilnującego wyspy demona Tama, wypatrującego obcych ze szczytu góry Hikurangi, i można dostać się na święty ląd jeszcze za życia.

@@@

W mitach maoryjskich trzeba jeszcze pokonać wiele przeszkód: wąż zatapiający przez wodę; skałę zapadającą się pod stopami; ostre krawędzie skał raniące wędrowców; drózkę między zderzającymi się skałami oraz ciemności. Czasami tu umieszcza się ślepią Kui, wiedźmę-strażniczkę zaświatów. Samą wyspę zamieszkuje władca morza Tingirau wraz z małżonką Hiną. Opiekuje się zwłaszcza rybami morskimi, dlatego jego ciało jest na wpół ludzkie, na wpół rybie. Jego posłańcy: wieloryb Takearoa lub rekiny, czasami prowadzili śmiałych żeglarzy przed oblicze władców wyspy. Dla Samoanów funkcję wyspy bogów pełniła Fi-dzi (polin. *Hiti*), uznawana za siedzibę demonów potrafiących latać w powietrzu i poruszać wyspami. Od nich pochodzą zdobycze kultury Samoa, takie jak tatuaż, hodowla świń i kur czy ceremonia picia świętej rośliny *kava*.

Część badaczy utożsamia H. z autentyczną praojczyzną Polinezyjczyków, położoną gdzieś na lądzie azjatyckim, opuszczoną przez przodków ludów poli-nezyjskich ok. V w. p.n.e. Identyfikuje się ją z lądem pld.-wsch. Azji, wyspami Tajwan i Hajnan, a nawet Indiami. Jedno z określeń H.: Atiate-varingani („Atia bogata w muł”), tłumaczone jest jako nadgangesowa kraina Ariów. Zdaniem innych, H. to jedna z wysp Polinezji, z której rozpoczęto zasiedlanie poszczególnych archipelagów. Zdaniem Polinezyjczyków, wiele wysp Polinezji nosi nazwę na pamiątkę ich praojczyzny: Hawaii - gł. wyspa archipelagu hawajskiego, Savaii na Samoa, Havai'i - Raiatea itd. (A.S.)

HEL - w mitologii północnoger-mańskiej podziemna kraina śmierci, kojarzona także z północnym regionem kosmosu, w której przebywała większość zmarłych (-> kraina zmarłych, -> kraina podziemna). „Hel” to zarówno nazwa krainy śmierci, jak i imię jej władczyni, potwornej córki Lokiego. Olbrzyma zamieszkałego w -> Asgardzie, i Angrbody, olbrzymki z -> Jotunheimu. Gdy Angrboda powiła Hel w Żelaznym Lesie, Odyn rzucił dziewczynkę o ciele w połowie trupio sinym i wbitym w ziemię ponurym spojrzeniu do -> Niflheimu (utożsamianego po części z H.) i dał jej władzę nad „dziewięcioma światami”, tj. najprawdopodobniej nad dziewięcioma rejonami krainy śmierci. Każdej istocie, która - zakończywszy życie na ziemi lub w jakiejś innej części kosmosu - przybywała do H., czyli przede wszystkim ludziom zmarłym wskutek chorób i starości, pani krainy śmierci wyznaczała miejsce zamieszkania w jednym z rejonów swego państwa.

Najniżej położony, „dziewiąty świat” nosił nazwę Niflhel („Mglisty/Ciemny Hel”). Byli tu odsyłani źli ludzie, którzy po dokonaniu ziemskiego żywota trafiali do H. Wydaje się, że Niflhel lokalizowano (w płaszczyźnie poziomej) w centrum pierwotnego Niflheimu, wokół źródła zwanego Hwergelmir. W swojej *Eddzie* Snorri Sturluson stwierdza: „najgorzej jest w Hwergelmirze”, i dodaje, cytując fragment *Yoluspy*: „Tam Nidhógg wysysa ciała zmarłych”. Ponadto włoki ludzkie były w tym okropnym miejscu rozrywane przez „wilka”. Nieco łagodniejsza kara czekała morderców i krzywoprzysięzców na Nastróndzie („Wyrzeżu Trupów”), stanowiącym -jak można sądzić - jeden z rejonów H., zapewne sąsiadujący z Niflhelem lub nawet będący jego częścią składową. Stała tu w mroku („od słońca z dala”) ogromna budowla z drzwiami wychodzącymi na północ. Jej ściany splecione były z węzłów, których paszcze, skierowane ku górze i do wewnątrz, pluły jadem spływającym strumieniami wzdłuż wielkiej sali - skazańcy brodzili w owych rzekach (lub rzece) jadu. Nie wiadomo, czy inne, zaledwie wspomniane w źródłach miejsca pobytu zmarłych, jak np. złota sala Sindri, podlegały władzy Hel.

H. wyobrażano sobie jako kraj mroczny i ponury, ale w dużej mierze podobny do ludzkiego świata. Zmarli, tak jak żywi na ziemi, mieszkali w osadach, każdego ranka budził ich kogut, „rudy jak sadze”. Jednakże osady w krainie śmierci były niezwyklej rozmiarów, miały zadziwiająco wysokie ogrodzenia i ogromne bramy-kra-ty. Hel, której usługiwali służąca Ganglót i niewolnik Ganglati, posiadała własną rezydencję. Części tego domu (zamku), a także znajdujące się w nim przedmioty nosiły nazwy związane ze śmiercią i nieszczęściem. Miska władczyni zmarłych zwała się Łaknieniem, jej nóż - Konaniem z Głodu, makata wisząca na ścianie - Błyszczącym Złem, próg zaś, który trzeba było przekroczyć, wchodząc do sali, gdzie Hel spoczywała na Łożu Śmierci, określano mianem Niebezpieczeństwa Upadku.

Granicę państwa zmarłych stanowiła rzeka Gjóll („Huczająca”), która przepływała w pobliżu „kraty H.”, ale również Leipt („Lśniaca”) i Slid („Tnąca”) pełniły podobną rolę. O Leipt wiadomo, że tak jak Gjóll - brała początek w Hwergelmirze, a następnie, przepłynąwszy świat ludzi, wpadała do H., oraz że na jej jasne wody składano przysięgi. Nazwa „Slid” nawiązuje zapewne do lodowatych wód trzeciej ze wspomnianych rzek. Wyobrażano sobie zresztą, że pełno w niej ostrzy (mieczów, oszczepów). Źródłem Slid był - jak w przypadku Gjóll i Leipt - Hwergelmir. Płynęła „od wschodu dolinami jadu”. Przez graniczną rzekę (Gjóll) wiódł do bramy H. wykładany złotem Gjallarbru, czyli „Błyszczący Most”.

Czuwała przy nim młoda strażniczka imieniem Modgudr. Bramy H. strzegł również budzący grozę pies, którego zwano Garm (-> wąskie przejście).

Zachowały się opisy podróży do H. Jeden z nich dotyczy wyprawy Odyna, który postanowił zstąpić do podziemia w celu wyjaśnienia sprawy złowróżbnych snów, nękających jego syna Baldra. Odyn jechał na swym ośmionogim rumaku Sleip-

@@@

nirze w dół, drogą wśród pól. Zbliżywszy się do celu, spotkał psa, który wybiegł z H., skrwawionego z przodu, na piersi (chodzi najwyraźniej o Garma). Kiedy Odyn dotarł już „do Helju wysokiego zamku”, odszukał grób pewnej jasnowidzącej olbrzymki, pochowanej na wschód od bramy. Ożywił zmarłą za pomocą czarów, uzyskał od niej potrzebne informacje, po czym pozwolił wiedźmie znowu pogrążyć się w wiecznym śnie. Wracał do Asgardu z ciężkim sercem, ponieważ -wedle słów jasnowidzącej - w H. poczyniono już przygotowania na przyjęcie Baldra. Na najlepszego i najpiękniejszego z bogów czekały tu ławy usiane pierścieniami, posadzka zalana złotem oraz miód warzony, przykryty tarczą.

Wkrótce Baldr, wskutek intrygi Lokiego, został zabity jemiolą (strzałą z jemioli, mieczem o nazwie „Jemiola”) przez własnego brata Hóda i zstąpił do H., a w ślad za nim jego wierna żona Nanna, która zmarła z żalu po stracie ukochanego małżonka. Bogowie, chcąc odzyskać Baldra dla świata żywych (co za zgodą pani krainy zmarłych było możliwe), wysłali do H. swego posłańca Hermoda. Ten jechał na pożyczonym od Odyna Sleipnirze 9 nocy przez ciemne, głębokie doliny, gdzie nie był w stanie niczego dostrzec, aż dotarł do Gjöll, a następnie przedostał się po poślaczonym moście na drugi brzeg granicznej rzeki. Modgudr spytała przybysza o imię i pochodzenie. Sama łatwo rozpoznała w nim żywą istotę; Hermoda zdradził nie tylko wygląd (brak na ciele oznak śmierci), ale także fakt, że podczas jego przeprawy przez rzekę Gjallarbru ugiął się i dźwięczał tak samo jak pod pięcioma zastępami zmarłych, którzy przejeżdżali tędy poprzedniego dnia. Hermod spędził w H. noc, a następnie rano spotkał się z Hel. Rozmawiał też z Baldrem i Nanną oraz wymienił z nimi podarki. Do Asgardu wrócił Hermod z dobrą nowiną; Hel zgodziła się na powrót Baldra do świata żywych pod warunkiem,

@@@

że wszystko co żywe i martwe będzie go opłakiwać. Olbrzymka Thókk (a właściwie Loki, który przyjął jej postać) nie wzięła jednak udziału w powszechnej żałobie, dlatego Baldr musiał zostać w H. do końca świata.

Brunhilda, nieszczęśliwie zakochana w wielkim bohaterze Sigurdzie, odbyła podróż do H. już po swej samobójczej śmierci na tym samym wozie z purpurowym baldachimem, na którym została spalona (stos pogrzebowy wspomnianego wyżej Baldra spłonął na statku, zatem bóg ów dostał się do H. zapewne drogą wodną). Podczas podróży Brunhilda natknęła się na zbudowaną z granitu zagrodę, gdzie mieszkała jakaś olbrzymka. Właścicielka posesji nie chciała nowo przybyłej udzielić pozwolenia na przejazd, wypominając jej złe uczynki popełnione za życia, przez co zmusiła zmarłą udającą się na miejsce wiecznego spoczynku do rozważenia i wyjaśnienia motywów swego postępowania na ziemi. Olbrzymka z przytoczonej opowieści ucieleśnia zapewne sumienie Brunhildy. Mamy tu więc do czynienia ze swoistą formą -> czyścica, dość odległą od chrześcijańskich wyobrażeń.

Północni Germanie wierzyli, że H. jest niezniszczalny. Równie niezniszczalne dusze zmarłych miały w nim przeczekać, bezpieczne, choć przerażone, wielką katastrofę kosmiczną (*ragnarók*). Gdy świat ogarną płomienie, przybędą do H. tłumnie także ci, co polegą w ostatniej bitwie, gdyż po -> Walhalli niewiele już zostanie. W nowym świecie zmarli będą kontynuować swe pośmiertne bytowanie w różnych rejonach kosmosu. (K.M.)

HESPERIA, Hesperya - w mitologii gr. i rzym. kraj położony w zach. części M. Śródziemnego lub w ogóle na Dalekim Zachodzie (-> ziemskie krainy i obszary mityczne).

Często utożsamiano (lub mylono) H. z wyspą -> Eryteą jako krainą Hesperyd.

Określenia tego używali też Grecy na oznaczenie Italii, a Rzymianie - na oznaczenie Hiszpanii. Według *Eneidy*, H. to kraj, do którego miał się udać po swej długiej tułaczce Eneas: pierwotnie zamieszkiwany był on przez Enotrów, a później nazwany Italią. Do H. miał też uciec po powrocie z wojny trojańskiej jeden z jej głównych bohaterów, król Argos, Diome-des. (K..B.)

HESPERYDA -> HESPERIA

HUANGQUAN (Żółte Źródła) -w wierzeniach chińskich -> czyścic.

Jego wyobrażenie bardzo mocno związane jest z wodą, a sama nazwa pierwotnie oznaczała teren zalany wodami Huan-gho, uznawanej przez Chińczyków za symbol rzeki jako takiej. Do H. wędruje *bo* -jedna z dwu dusz, w jakie według Chińczyków wyposażony jest człowiek. Druga *-hun* - po śmierci podejmuje podróż do ->nieba lub -^piekła (->Diyu). *Bo* jest duszą cielesną, dającą życie, która wraz z postępującym rozkładem ciała w grobie traci na sile. Wsiąka wtedy w ziemię i wędruje do H. Według niektórych wierzeń, na wiosnę dusze przodków, wezwane przez swoich potomków, mogą się wydostawać z H. i spragnione życia i ponownego wcielenia, wypływają wraz z wiosennymi wodami. Podczas religijnych obrzędów kobiety wchodziły do tych wód wyzwolonych z zimowego unieruchomienia i, prosząc o płodność dla siebie i ziemi, w której mają wykiełkować ziarna, uczestniczą w dokonującej się reinkarnacji (-> kraina zmarłych).

Podziemnych źródeł jest 9. Najgłębsze z nich, zwane Wielką Otchłanią, zamyka się nad duszą zmarłego. Według niektórych podań, jest to również miejsce, skąd słońce rozpoczyna swą wędrówkę ku porankowi, ku wiosnie, do nowego roku. (A.W.)

HURQALYA (awest. *Hukairya*) -w mitologii irańskiej „Huqar wyniosły” - góra pierwotnych wód, na której rośnie drzewo nieśmiertelności.

H. to najwyższy sięgający gwiazd szczyt, na który spływają wody Aredwi Sury Anahity i ponad którym obraca się konstelacja Satawaesa (-> góra kosmiczna). W mitologii arabskiej tajemnicza, rozciągająca się za szmaragdową górą -> Qaf, szmaragdowa kraina, w której leżą dwa szmaragdowe miasta -> Dżabarsa i Dżabalaqa. (E.W.L.)

HYPERBOREA - w tradycji ezoterycznej (H. Bławacka, R. Steiner, Jinarajadasa) drugi z kolejnych siedmiu kontynentów (kolebka drugiej rasy głównej), na których odbywa się ewolucja ludzkości na ziemi (-> Polaris, -> Lemuria -> Atlantyda).

Mityczna H. miała się rozciągać w płn. szerokościach geograficznych dzisiejszej Eurazji i Ameryki Płn. (->ziemskie krainy i obszary mityczne) i wyłoniła się z wód po zniszczeniu ogniem pierwszego

ezoterycznego kontynentu - okołobiegunowej Polaris. Na H. odbywało się drugie stadium rozwoju człowieka, który uzyskał już pierwsze „materialne” ciało - elipsoidalną formę ze słabo wyodrębnionymi organami słuchu, dotyku i wzroku wewnętrznego (tzw. trzecie oko). Ludzie drugiej rasy głównej posiadali więc już zdolność odczuwania, lecz nie odróżniali jeszcze swego wnętrza od zewnętrznego świata. Wraz z formą materialną pojawiła się też konieczność przemijania i zużywania ciał, a także rozmnażania, które odbywało się przez podział i pączkowanie. W ten sposób na H. doszło do rozdzielenia ciała i duszy - powstała śmierć i narodziny. Według tradycji ezoterycznych, H. została zniszczona przez morze, a dalsza ewolucja ludzkości kontynuowana była na Lemurii. Według H. Bławackiej (*Doktryna tajemna*): „Krańc drugi: Człowiek wciąż jeszcze jest olbrzymi i eteryczny, ale staje się odpornym i bardziej

@@@

zagęszczonym ciałem, bardziej fizycznym człowiekiem, ale mimo wszystko mniej inteligentnym niż duchowym (...)" (W.B.)

HYPERBOREJCZYKÓW KRAINA -w mitologii gr. kraina umieszczana przez Greków daleko na Północy, za górami (-> ziemskie krainy i obszary mityczne).

Hyperborejczycy to lud bliski bogom, podobnie jak Etiopowie (-> Etiopia), Fe-akowie i Lotofagowie (-> Lotofagów kraina). Mieszkali oni „poza wiatrem północnym”, Boreaszem, którego siedzibą miały być góry Tracji. O kraju tym oraz o ludziach go zamieszkujących wspomina wielu autorów starożytnych, którzy zawsze umieszczają go gdzieś daleko na Północy, „za górami” lub „za Boreaszem”. Pierwsze wzmianki o Hyperborejczykach spotykamy u Hezjoda (VIII-VII w. p.n.e.), Alkmana (VII w. p.n.e.) i w homeryckim (VII) *Hymnie do Dionizosa*. Na mapie sporządzonej przez Hekatajosa z Miletu (VI-V w. p.n.e.) Hyperborejczycy zamieszkują płn. krańce Ziemi, poza Górami Rypejskimi, tuż nad -> Okeanosem. Podobnie uważa w kilka wieków później rzymski geograf Pomponiusz Mela (I w. n.e.). Według Herodota (V w. p.n.e.) -który w istnienie tego ludu powątpiewał - k. H. znajdowała się na północ od Scytów (dzisiejsza Ukraina) i sięgała aż do morza (Bałtyckiego? Oceanu Lodowatego?). Według Alkmana, w kraju tym, znajdującym się na dalekiej Północy, znajdowała się góra Ripas, wokół której rydwan słoneczny zawracał z zachodu na wschód. Górę tę wspomina też Sofokles (V w. p.n.e.) i umieszcza ją na płn. granicy Ziemi, a współcześni mu Hellanikos i Dama-stes używają określenia „Góry Rypejskie” (lub Ryfejskie, co znaczy „Wietrzne”) -są one niebotycznej wysokości i zaopatrują w wodę zarówno żyjących po stronie płn. Hyperborejczyków, jak i płynące po stronie płd. rzeki Scytii. Według Pliniusza Starszego (I w. n.e.), Góry Rypej-

skie leżą w pobliżu kraju Arymaspów, kraju skutego lodem, pogrążonego w gęstej mgłę i cechującego się ciągle padającym śniegiem: za tymi górami mieszkają Hyperborejczycy, „szczęśliwy lud”, w którego istnienie można uwierzyć, jeśli zaufa się wielu autorom. Dla Pindara (VI-V w. p.n.e.) k.H. znajdowała się na krańcu Ziemi, „poza wiatrami mroźnego Bo-reasza”, a zamieszkiwał ją święty lud nie znający takich utrapień, jak wszelakie trudy, wojny, choroby i starość. Jednak autor ten uważa, iż „ani płynąc statkiem, ani idąc na piechotę”, nie można znaleźć czarodziejskiej drogi do Hyperborejczyków. Również dla Ajschylosa (VI-V w. p.n.e.) była to cudowna kraina wiecznej szczęśliwości. Według Pindara, do krainy tej dotrzeć mieli Perseusz oraz Herakles. Ten ostatni namówił Hyperborejczyków, będących sługami Apollona, aby podarowali mu drzewo oliwki, które tani podziwiał, i zasadził je następnie w gaju Zeusa w Olimpii. W traktacie *O Hyperborejczykach* Hekatajos z Abdery (IV-III w. p.n.e.) stwierdza, iż lud ten faktycznie istnieje i mieszka na wyspie leżącej na Oceanie Północnym, którą Diodor Sycylijski (I w. p.n.e.) utożsamia z Wyspami Brytyjskimi, a Eratostenes (III w. p.n.e.) na swojej mapie świata umieszcza ich na północ od Sarmatów i Scytów, a więc w rejonie dzisiejszego Archangielska. Według Pauzania (II w. n.e.), właśnie od Hyperborejczyków prowadzić miał szlak komunikacyjny, którym sprowadzano bursztyn, poprzez Scyтіę do M. Czarnego i Grecji. Hyperborejczycy byli bardzo mocno związani z kultem Apollona: to u nich miała się narodzić Leto (matka Apollona), od nich też pochodzić miały tajemnicze „święte przedmioty” kultu Apollona przechowywane na Delos i do nich co roku (lub w innej wersji co 19 lat) -jako do swoich czcicieli - udawał się sam Apollon i składał tam hekatombę z osłów. Według Herodota, owe „święte przedmioty” miały przynieść na Delos dwie młode dziewczyny hyperborejskie, Hyperoche i Laodike, a wraz z Leto i Eklejtyją miały na tę świętą wyspę Apollona przybyć dwie inne dziewczyny hyperborejskie, Arges i Opis. Skarbów Apollona miały w k.H. strzec przed Arymaspami (ludem mieszkającym w sąsiedztwie) gryfy, czyli mityczne ptaki o tułowiu lwa. Hyperborejczycy zaznaczyli swoją obecność także w Delfach: tamtejszą wyrocznię miał - wg Pauzania - założyć ich rodak, Olen, pierwszy wieszcz Apollona. W stolicy Hyperborejczyków znajdowała się okrągła świątynia Apollona, w której bóg ten złożył niezwykłą strzałę. He-rodot opisuje, iż za pomocą tej strzały Hyperborejczyk Abaris miał okrążyć całą Ziemię, niczym się w tym czasie nie odżywiając. Według zaś Bakchylidesa (VI-V w. p.n.e.), do k.H. przeniósł Apollon króla Lydii, Krezusa, wraz z córkami, ratując ich w ten sposób od śmierci z rąk króla perskiego Cyrusa.

Od epoki klasycznej krainę tę uważa się w Grecji za kraj wiecznego szczęścia: panować tam miał miły klimat, ziemia miała dawać plony dwa razy do roku, a mieszkańcy odznaczać się długowiecznością i pielęgnowali szlachetne obyczaje. Podstawowymi ich zajęciami były tańce, zabawy i śpiewanie pieśni. U kresu *życia*, przystrojeni w wieńce z kwiatów, pełni radości, rzucali się ze skały do morza, dobrowolnie przyjmując w ten sposób spotkanie ze śmiercią, traktowaną przez nich jako wybawienie od życia, którego przesył już odczuwali. (K.B.)

@@@I

ILE ORUN (joruba „Dom Niebieski”) - niebo, siedziba bogów i dusz zmarłych u Jorubów (Afryka Zach.), z której wyszedł impuls stwórczy ->kosmosu.

Zdaniem Jorubów, kosmos pierwotnie składał się z 2 sfer: I.O., zwanego też Okę Orun („Niebiańskim Wzniesieniem”), siedziby Oloruna, „Pana Nieba”; oraz pierwotnego oceanu zwanego Ile („Dom” lub „Ziemia”) - domeny bogini Olokun, na którym w toku działań stwórczych ustanowiono pośredniczącą ziemię Onile. Ten dualny układ symbolizowany jest przez małżeństwo dwóch boskich sił (Obatala-Oduduwa), przedstawianych jako dwie tykwy ustawione jedna na drugiej. Krawędź nieba od ziemi oddziela wąski wąwóz pełen złych sił - czarownic, które próbują schwytać każdego, kto przemierza drogę między światami. Pierwotnie sfery te połączone były ze sobą w uścisku miłosnym, potem zaś rozsnutymi między nimi pajęczynami, natomiast w erze formowania ^środkowego świata jedynym łącznikiem były łańcuchy spuszczone z nieba. Ogun, zapalony

@@@

myśliwy, spuszczał się w dół po pajęczej nitce, również Olorun korzystał z nich, kiedy jeszcze schodził w dół.

Głównym mieszkańcem I.O. jest Olorun Olodumare („Wszechmocny”), którego miliard oczu stanowią gwiazdy. Olorun stanowi ostateczne źródło kosmicznej mocy *oseń*, jest królem kosmosu tak jak ziemscy władcy, a zwłaszcza władcą niebios, istniejącym poza przedziałami czasu. Mówi się, że jest pogrążony w odwiecznym śnie w niebie, jego zaś stwórcze zamysły i moce scedowane są na pomniejszych bóstwa (*orisza*), zamieszkujące obszar I.O. Olorun zarządził, by bóstwa te kolejno zstąpiły na obszar Ile i dokończyły stworzenia poprzez utwardzenie wód i uporządkowanie świata, miały też zrobić suchą wyspę wśród błot, by mogły zamieszkać na niej inne żywe istoty, które Olorun powoła do życia. Zadaniem tym obarczono Obatałę, jednak po drodze do Bramy Niebios (-> wąskie przejście), spotkał on uczujące zgromadzenie *orisza*. Dołączył do nich, upił się winem palmowym i zasnął. Wykorzystał to Oduduwa, który sam pragnął stworzyć świat, i ukradł dostarczone przez Oloruna świętości przeznaczone do stworzenia (tzw. worek istnienia, skorupę z ziemią, gołębia i kure). Poszedł do boskiego kowala Oguna i poprosił go, by ten wykuł odpowiedniej długości łańcuch. Ogun stwierdził, że braknie mu złota, by wykonany łańcuch sięgnął ziemi. Oduduwa obszedł więc całe niebo i ogołocił je ze złota. Po czym przytwierdził do nieba łańcuch i zaczął spuszczać się na dół. W połowie drogi, wśród chmur, zabrakło łańcucha. Zwisając z łańcucha, Oduduwa doprowadził więc do usypania pierwotnej ziemi i zstąpił na jej powierzchnię. Miejsce jego zstąpienia stało się świętym miastem Jorubów, Ife. Odtąd władcy-kapłani Ife po śmierci odchodzą do I.O. po złotych łańcuchach, wyrastających, według wierzeń Jorubów, z ich grobów.

W I.O. spośród najważniejszych siedzib *orisza* najczęściej wymienia się pałac boga gromu Szango. Mieszka on w chmurach, w olbrzymim spiżowym bądź miedzianym pałacu, a razem z nim żyje jego olbrzymia świta oraz stada czarnych i białych koni. Opodal w kuźni mieszka bóg kowali Ogun, opiekun wszystkich kształconych w tajemnej sztuce kowalskiej, kowali i złotników. W kuźni wykuwa swemu bliskiemu przyjacielowi Szango pioruny w postaci rozpalonych łańcuchów. Pierwotnie w I.O. mieszkali też ludzie. Kiedy jednak stworzono im ziemię i nadszedł czas zejścia, okazało się, że nie mogą zabrać ze sobą dzieci, które nie potrafiły przeskoczyć wąwozu dzielącego niebo od ziemi. Za radą mędrców kobieta Ogbitimon przywiązała dzieci do siebie i bez szwanku przeskoczyła przepaść. Czatuujące w szczelinie wiedźmy zawołały wówczas do niej: „Skoro okazałaś się tak odważna, postanowiliśmy cię wynagrodzić, używając dwóm twym córkom naszej mocy”. W ten sposób na ziemi pojawiły się wiedźmy *adze*. I.O. jest miejscem, z którego wychodzą i do którego powracają po śmierci dusze ludzi. Przed narodzeniem się dziecka *okkan* („serce”) jedna z jego dusz klęka przed „dawcą przeznaczenia” Olodumare i prosi go o odpowiednią postać życia. Jeśli prosi go o zbyt wiele, wówczas nie znajduje posłuchu u boga. Człowiek skromny ma pewny status, ale nie może wspiąć się wyżej, nawet jeśli ciężką pracą zarobi więcej, niż mu przeznaczono. Nieśmiertelna *okkan*, która stanowi jądro osobowości, siedlisko świadomości i rozumu, po śmierci Wędruje w zaświaty. Tam podlega sądowi Oloruna, który decyduje, czy *okkan* ma zachować w niebie swój status, czy powędrować do zaświatowego wysypiska śmieci. Innym elementem duchowym powracającym po śmierci do Oloruna jest *emmi*, tchnienie. (A.S.)

IN ICHAN TONATIUH ILHU-IC AC (azt. „Dom Słońca w Niebie”) - w mitologii azteckiej sfera -> nieba, której zachodnia część nosi nazwę Cihuatlampa („Miejsce Kobiet”) i w której bóg Tonatiuh („Słońce”) przebywa od świtu do zmroku w towarzystwie zmarłych ludzi.

I.I.T.I. wyobrażano sobie jako rozległą równinę, porośniętą różnego rodzaju drzewami - lasami i gajami. Wydaje się, że był on utożsamiany z jednym z niższych nieb - trzecim lub czwartym (-> Omeyocan). Ale ponieważ nie w każdym opisie górnych rejonów kosmosu dzienna siedziba Słońca jest wyodrębniona jako oddzielne niebo, mógł też - wedle innych wyobrażeń - rozciągać się na „powierzchnię” wszystkich stopni niebiańskiej piramidy, a w każdym razie stopni wschodnich i zachodnich.

Do Tonatiuha szli po śmierci (-> kraina zmarłych) ludzie szczególnie zasłużeni dla podtrzymania świata w istnieniu, czyli ci, co oddali swe życie, aby nakarmić bogów, przede wszystkim Słońce. Byli to w pierwszym rzędzie wojownicy,

@@@

którzy polegli na polach bitewnych, usiłując zdobyć jeńców (pokarm dla Słońca), lub którzy sami jako jeńcy wojenni zostali złożeni w ofierze (nakarmili Słońce własną krwią), oraz kobiety zmarłe w położu (przy pierwszym porodzie), określane mianem *cihuateteo* („kobiety-boginie”) albo *cihuapiltin* („szlachetne kobiety”). Kiedy rodząca umierała, toczyła -jak wojownik - śmiertelną walkę, aby dostarczyć, pośrednio lub bezpośrednio, pokarm Słońcu (przyszłą ofiarę). Stąd przysługiwał jej także tytuł *mochua-quetzque* („wojownik w postaci kobiety”).

W niebie wojownicy (we właściwym znaczeniu) witali każdego ranka wyłaniające się zza horyzontu Słońce wojennym okrzykiem i szczękiem broni uderzanej o tarcze, a następnie nieśli je na feretro-nie przez wschodnią część I.I.T.I. Wspomagali w ten sposób boskiego wędrowca w j ego codziennej wspinaczce, towarzysząc mu do momentu osiągnięcia szczytu (zenitu), gdzie był on przejmowany przez położnice. Odtąd kobiety znosiły Słońce w dół po zachodniej stronie I.I.T.I., stanowiąc jego orszak w Cihuatlampa aż do zmroku.

Ofiary składane przez ludzi żyjących bliskim, którzy opuścili już ziemski świat, docierały do I.I.T.I. Szczęście w raju To-natiuha polegało jednak głównie na tym, że zmarli mogli obcować z bogiem słońca. Ale choć było ono udziałem wszystkich, którzy tu przebywali, nie każdy doznawał go w równym stopniu. Dzielni, zasłużeni wojownicy, mający tarcze podziurawione strzałami przeciwników (a więc i zasługi wojenne), mogli dzięki dziurom w swych tarczach oglądać Słońce, co nie było dane unikającym walki za życia, których tarcze nie posiadały żadnych otworów.

Po 4 latach pobytu w I.I.T.I. wojownicy zamieniali się we wspaniałe upierzone ptaki, np. kolibry, lub w wielkie, piękne motyle. W tej postaci spijali nektar z kwiatów wszelkiego rodzaju, zarówno niebiańskich, jak i ziemskich. *Cihuateteo* przedstawiano z twarzami, ramionami i nogami pomalowanymi na biało i w białych szatach - tylko ich papierowe spódnice ozdabiano rysunkami obsydianowych ostrzy, wierzchnią - czarnymi, podłużnymi pasami. Wierzono, że schodzą one na ziemię jedynie w ściśle określonych 13-dniowych „tygodniach”, tj. w tych, które zgodnie z kalendarzem rytualnym rozpoczynały się od dnia o nazwie „l deszcz”.

Ponadto w I.I.T.I. przebywali kupcy, którzy zmarli poza domem, w trakcie załatwiania spraw związanych z ich zawodem, dzieci, które zginęły podczas wojny, a także tancerze i muzycy wraz ze swymi instrumentami. (K.M.)

INDRALOKA (sansk. *indmlokd*) -miejsce przebywania Indry, głównego bóstwa panteonu wedyjskiego; można się tam dostać, stosując reguły magiczne.

Czasem występuje w liczbie mnogiej jako światy Indry. Nie ma w nich smutku ani bólu, jednak trudno się do nich dostać. Nie są stałym miejscem pobytu nawet dla Indry, który może być ze swego świata usunięty. Może tam dojść człowiek mężny w wykonywaniu swoich obowiązków, żyjący setkę lat, czytający wedy, pobożnie składający ofiary. I. jest utożsamiana z -> Amarawati. (P.P.)

@@@

JAMY KRÓLESTWO - indyjski świat pośmiertny. Jama, pan błogosławionej śmierci, król podziemnego świata (-> kraina podziemna) i jego przyjaciel Waruna (jako przyjaciel Jamy wymienia się też Brihaspatiego i Agniego) witają zmarłego, który dotarł do -> nieba. Bliźniacza siostra Jamy - Jami (Jamuna) - mieszka z nim w najwyższym trzecim niebie, ponad dwoma należącymi do Sawitara. Wokół słychać pieśni i dźwięk fletu. Dla Jamy tłoczona jest święta soma (alkoholowy napój ofiarny), ofiarowane ghi (klarowane masło). Kiedy w jego królestwie przodkowie (-> kraina przodków) i bogowie spijają somę, na niebie kurczy się księżyc, w którym święty napój jest przechowywany. Dopiero słońce może napełnić księżyc somą na nowo. Jako pierwszy z ludzi, którzy umarli, Jama odnalazł drogę w zaświaty. Drogą Jamy podążają wszyscy zmarli na spotkanie ze swymi najbliższymi, którzy odeszli wcześniej. Owa kraina wiecznej szczęśliwości to wizja wedyjska. Jama i jego bliźniacza siostra

Jami są dziećmi Wiwasata. Ponieważ pojawiają się w najstarszych hymnach *Rig-wedy*, porównuje się ich do staroirąńskiej pary Jima-Jimak. Inaczej niż w irańskim micie Jama nie był jednak ziemskim królem w epoce szczęśliwości, lecz miał umrzeć pierwszy za karę, po kazirodczym stosunku ze swą siostrą. W X mandali *Rig-wedy* Jama powstrzymuje się od tego grzechu. Jest jednym z lokapala - strażników świata. Jego stroną jest Południe. Inni lokapala to Indra na Wschodzie, Waruna na Zachodzie oraz Kuwera na Północy.

W brahmanach k.J. jest ponurą krainą porośniętą gęstą dżunglą, której drzewa nie rzucają cienia, nie ma tam wody i tylko dusze zmarłych mogą tam znaleźć wytchnienie. Umieszczane jest czasem w Rasatała-przerażającym świecie ->piekiel, pod siedmioma światami podziemi (->Patała). Wiedzie do niego rzeka płonącej krwi - Wajtarani. Jama rządzi w złotym pałacu wraz ze swą żoną Dhu-morną. Obowiązki nadzorczy nad Południem zleca swemu słoniowi Mahapad-mie.

@@@

Jeszcze inaczej wygląda k.J. w opisie Nacziketasa, jednego z niewielu, którym udało się zobaczyć k.J. i powrócić żywym. Jego relacja w *Warahapuranie* dowodzi, że loka to raczej stan świadomości niż konkretne miejsce. Historia zaczyna się od przypadkowego, wypowiedzianego w złości przekleństwa. Uddalaka, wielki mistrz jogi, wysłał swego syna do -> piekła. Ten najpierw „wchodzi w jogę” i staje się niewidzialny, po czym oświadcza swemu ojcu, że uda się do k.J. i powróci. Ojciec, wstydząc się swego żądania, namawia go do rezygnacji, jednak Nacziketas przekonany o swoim i swego ojca życiu w prawdzie stwierdza, że prawda jest drabiną do nieba, jak łódź przemierzająca ocean. Wedy i ofiary zasadzają się na prawdzie. Cały świat istnieje w prawdzie. Nie ma nic większego od prawdy. Nacziketas udaje się do k.J. Jest tam podejmowany z honorami i wraca do ojca, który zwołuje mędrców na spotkanie z synem. Pada wiele pytań o związek życia na ziemi z życiem po śmierci, cierpienia grzeszników, wygląd Jamy i jego grodu. W odpowiedzi pada lista występków, za jakie można znaleźć się w piekle. Z kolei następuje opis krainy Jamy. Rozciąga się ona na tysiąc jodżan (1 jodżan = ok. 15 km), pełno w niej domostw i wieżyc. Wielki fort zrobiony jest ze złota. Rzeki toczą przejrzystą wodę, pełno jest stawów i sadzawek, zbiorników i studni. Ludzie na ulicach zachowują się jak na ziemi, jednak różnią się wzrostem, na co ma wpływ ich ziemskie życie. Płynąca wokół miasta rzeka Puszpodaka (Kwiecista) pojawia się i znika. Jej brzegi zasłane są złotym piaskiem, a woda miła, chłodna, o słodkim zapachu. Woda tej rzeki zmywa wszystkie grzechy. Kąpią się w niej bogowie, a gandharwowie śpiewają ze swymi żonami hymny o niej. Również kobiety nagów (węży) i kinnarów (ludzi z głową końską) zabawiają się w jej nurtach. Drzewa, bez przerwy ukwiecone, nieustannie wydają owoce. Piękne kobiety zaspokajają wszelkie pragnienia mężczyzn. Kiedy razem igrają w nurtach rzeki, rozbryzgi fal lśnią jak diamenty. Przez miasto przepływa też wielka rzeka Waiwaswati, ochraniając je jak matka swego syna. Pływają po niej wielkie łabędzie, a woda ma smak nektaru. Bogowie oddają rzece cześć. Wiele muzykan-tek gromadzi się nad jej brzegiem i gra na instrumentach, śpiewając i wybijając rytm. W wielu miejscach zapach bijący od wody jest tak silny, że nie da się do niej wejść. Wielka brama o stu piętrach, rozciągająca się na dziesięć jodżan (ok. 150 km) i dwakroć wysoka, sięga nieba na północy. Jest to wejście dla bogów, mędrców i czyniących dobrze. Inna brama na wschodzie wygląda jak wielka jesienna chmura. To wejście dla zwykłych, ale zasłużonych ludzi. Brama południowa, zbudowana z gorącego żelaza, przeraża swym widokiem grzeszników i zabójców, dla których jest przeznaczona. Tajemnicza brama od zachodu wiecznie płonie i nie można na nią patrzeć. Także i tędy wchodzi grzesznicy (-> wąskie przejście).

Późniejsza literatura przedstawia Jamę jako surowego sędziego, postrach grzeszników, a jego królestwo jako dziedzinę o ambiwalentnej charakterystyce. Według puran, dusza zmarłego, prowadzona przez dwa psy, czterookie, szerokonose, o sierści brązowej, cętkowanej, czasem przez sowy i gołębie (zwiastuny śmierci), udaje się do Jamapury - miasta Jamy. Droga wiedzie do pałacu Jamy (Kaliczi), gdzie jego sekretarz Citragupta odczytuje wszystkie dobre i złe uczynki zmarłego. Wyrok Jamy to szczęśliwość w świecie przodków (-> Pitriloka), ponowne narodziny w innym cielesie albo męki w jednym z dwudziestu jeden piekieł. Najpełniejszy opis drogi do grodu Jamy znajdujemy w *Garudapuranie* zawierającej też sporo spekulacji na temat fizjologicznych aspektów śmierci. W cielesie ludzi i zwierząt znajdują się otwory, przez które uchodzi do k.J. (czy też królestwa Wisznu) nie-

@@@

zniszczalna dusza (nie może jej przeciąć miecz ani spalić ogień, nic jej nie wysuszy, żadna woda jej nie zmoczy). Usta, oczy, nos, uszy, odbyt, organy płciowe to bramy, przez które uchodzi dusza. Kto czyni dobro, odejdzie przez siedem górnych bram ciała, kto jest grzeszny, odejdzie przez bramy dolne. *Carudapurana* głosi, że pozostali przy życiu przez swoje ofiary, poczynawszy od dnia śmierci nieboszczyka, aż do końca następnego roku powinni go wspomagać. Wówczas wyzwoli się on z pęt mai (ułudy) i nie będzie rodził się na nowo. Aby w drodze zmarły, wyobrażany jako mały człowieczek wielkości kciuka, mógł nabrać ciała, syn zmarłego ofiaruje ryżowe gomółki - *pinda* (inaczej dusza zmarłego - *preta* - nie zazna spokoju ani nie da go pozostałym przy życiu; -> Pretaloka). Ofiara musi trwać 14 dni, bo w kolejnych dniach z kulek ryżowych powstają głowa, szyja i ramiona, serce, plecy, pępek, biodra i narządy płciowe, uda, kolana i stopy, a wreszcie głód i pragnienie. Niezwykle ważne są dary, wyposażające zmarłego na drogę. *Garudapurana* wymienia przedmioty, jakie można symbolicznie ofiarować zmarłemu, by ułatwić mu drogę w zaświatach. Oprócz gomółek ryżowych, podstawowego pokarmu na podróż w zaświaty, potrzebne są inne dary. Pokarm wspomaga jego siły i pozwala mu wznosić się na Wysokiej Drodze. By oświetlić ścieżkę, po której bląkają się wściekłe psy, gdzie nie ma miejsca na odpoczynek, w czternastym dniu miesiąca Karttika należy ofiarować zmarłemu gliniany kaganek. Aby ułagodzić sługi Jamy, trzeba im ofiarować dzban z wodą. Ofiarowanie posłania w 11 lub 12 dni od śmierci sprawi, że zmarły będzie poruszał się powietrznym wehikułem. Trzynastego dnia należy ofiarować przedmioty luksusowe, jakie zmarły chciałby mieć. Nazywa się je *pada* - kroki, i jest ich siedem: parasol, buty, ubranie, pierścień, dzban na wodę, krzesło lub stołek oraz naczynie. Parasol daje cień w straszliwym żarze. Buty pozwolą mu bezpiecznie przejść lub przejechać konno przez las pełen liści ostrych jak brzytwy. Jeśli będzie miał na czym usiąść, dostanie smaczny posiłek w drodze i odpocznie. Dzban z wodą napoi go w dusznym upale. Piękne ubrania są potrzebne nie zmarłemu, ale groźnym sługom Jamy, którzy nieustannie pilnują go w drodze. Lubią się oni dobrze ubrać i obdarowani, nie będą zmarłego poganiać, chłostać batem ani popychać stalową różgą. Jeśli dostaną pierścień, staną się niewidzialni i nie będą straszyć zmarłego. Do owych *pada* dołącza się czasem *ghi* - sklarowane masło - jarzyny oraz święty sznur bramiński. Wiele z tych darów zmarły mógł sobie „wypracować” za życia, samemu rozdając podarunki czy składając ofiary, kopiąc studnie itd. Dary przechodzą przez Warunę, który wręcza je Bhaskarze (Słońcu) - od niego otrzymuje je zmarły. Człowiek pozbawiony potomstwa czy krewnych, jeśli nikt nie złoży mu darów, musi iść do piekła, by oczyścić się ze złych uczynków. Niektórzy z takich ludzi po odcierpieniu kary stają się posłańcami Jamy. Trzeba więc także im składać ofiary. Jedna kulka ryżowa może ich nasycić na cały rok. Dharmadhwadza - strażnik u bram k.J., powinien otrzymać od każdego zmarłego siedem ziaren. Ludzie dobrzy i pobożni widzą Jamę jako Dharmaradzę - Króla Prawa; grzesznicy oglądającego straszną formę. Hojni za życia nie powinni obawiać się Jamy. Dzięki błogosławieństwu tego boga ten, kto zachowywał prawo swej kasty, może stać się nieśmiertelny.

Dokładnemu, fizjologicznemu opisowi umierania, zawartemu w puranach, towarzyszy opis drogi widzianej przez umierającego. Ta droga, którą przebywa zmarły do krainy Jamy, ma aż 86 tysięcy jodżan (ok. 1,29 min km) długości i leży przy niej szesnaście grodów: Saumja (Księżycowy), Sauripura (Słoneczny), Nagendrabhawana (Himalajski), Gan-

@@@

Jana Prezbitera królestwo

dharwa (Boskich Muzyków), Śajlagama (Kamienny), Krańcza (Kulikowy), Kru-rapura (Krwisty), Wicitrabhawana (Wspaniały), Bahwapada (Wielostopy), Duhkhada (Nieszczęsny). Nanakrandapu-ra (Pełen Jęków), Sutatptabhawana (Gorejący), Raudra (Strasliwy), Pajowarsza-na (Deszczowy), Śitadhja (Mroźny), Ba-hubhiti (Pełen Strachu). Ostatni z grodów to Dharmabhawana - Siedziba Prawa -miasto Jamy. Jednak droga do tego celu jest długa i bolesna. Na przemian ogrzewa grzesznika 12 słońc i smaga lodowaty wiatr, ranią kolce i kłują węże. W lesie o liściach jak szable czyhają złośliwe zwierzęta i wieczny żar. Liczne są pułapki - przepastne studnie i obrywy skalne, ciemność i woda, gorący szlam i pijawki. Zamiast wody w jeziorach jest ropa, krew i odchody. Najgorszą przeszkodą jest Waitarani - rzeka niosąca wszystko, co dla Hindusa najwstrętniejsze: ropę, krew, kości, włosy i mięso. Pełno w niej drapieżnych zwierząt: skorpionów, węży, krokodyli, pijawek. Grzesznicy, wedle swych grzechów, obciążani są na drogę ciężarami, spętani łańcuchami, popędzani i szarpani. Z rozpaczyny piją krew i zjadają płonące odchody. To wszystko za ledwie drogą do pierwszego z grodów -Księżycowego. Tu pokutują dusze nad rzeką Puszpodaka (Kwiecistą), pod figowcem Prijadaršana (O Miłym Wyglądzie). To miejsce wytchnienia jest też miejscem żalu za tym, co zmarły pozostawił za sobą na ziemi. Posilony ofiarami bliskich, podąża kolejnymi etapami swej drogi. Jego ciało rośnie od gomółek ryżowych aż do długości łokcia. Kiedy przybywa do ostatniego postoju w mieście pełnym strachu, porzuca swe nowe ciało i jako człowieczek wielkości kciuka unosi się na wietrze do bram Siedziby Prawa - grodu Jamy. Cała droga trwa rok, jeśli rodzina, pamiętając o zmarłym, składa ofiary z pinda, kulek ryżowych lub jeśli nie stał się on pręta - duchem zabłąkanym. Pierwszym, którego dusza spotyka, jest Dhar-

@@@

madhwadza - strażnik dzierzący chorągiew Prawa. Z nim dusza podąża do Czitragupty, sekretarza Jamy. To on poprzez swych szpiegów Śrawanów (Słuchających) i ich żeńskie odpowiedniki, Śrawa-ni, podsłuchujące kobiety - opisuje ludzkie uczynki. Nic nie można przed nim ukryć, bo jego sługami są nawet dzień i noc. Lista grzechów przedstawiana Jamie jest powodem do łask lub gniewu władcy podziemi. Objawia się on grzesznikom jako olbrzym wysoki na trzy jodżany, mający 32 ramiona, o oczach jak czerwone stawy, z wielkim kłami. To dopiero wstęp do kar piekielnych. Wielość piekieł i mąk odpowiada wielości ludzkich grzechów i zaniedbań. Spośród 8 mln 400 tysięcy piekieł najstraszliwszych 21 wymienia Garudapurana. Jednak w pu-ranach piekło pełni funkcję -> czyścica. Grzesznik rodzi się na nowo, ale dopiero po setkach wcieleń jako człowiek. (P.P.)

JANA PREZBITERA KRÓLESTWO, Królestwo Księdza Jana -najsłynniejsza w Europie legendarna kraina fascynująca ludzi zwłaszcza między XII i XVII w.

To królestwo chrześcijańskie obrządku nestoriańskiego pierwotnie lokowane było w Etiopii, a od połowy XII w. w Azji, przy czym obie wersje funkcjonowały równolegle (-> ziemskie krainy i obszary mityczne). Pierwsze pogłoski o istnieniu królestwa przyniesione ze Wschodu przez rycerzy krzyżowych datowane na początek XII w. dotyczyły chrześcijańskiego władcy, który rządzi krajem położonym blisko „krainy Czarnych”. Jednak już w połowie stulecia pojawiła się inna wersja legendy kojarząca k.J.P. z Azją, najczęściej z Indiami, krainą położoną blisko -> raju ziemskiego. Jej historyczne podłoże prawdopodobnie związane jest z wizytą poselstwa bizantyńskiego (1122 r.) i biorącego w nim udział arcybiskupa Indii, co zostało poświadczane przez Odon z Reims.

Według francuskiej kroniki Alberyka z Trois-Fontaines, w 1122 r. na dwór papieża Kaliksta II miał przybyć patriarcha Indów, Jan, który chciał otrzymać paliusz. W Rzymie, w obecności dostojników kościelnych opowiedział on o swoim kraju i jego mieszkańcach - chrześcijanach. Stolicą kraju i jego centrum duchowym miało być miasto, którego środkiem płynie rzeka Pizon - rajską rzeką o przezrzystych wodach niosących złoto i drogie kamienie. W pobliżu miasta, na górze otoczonej wodami i przez większą część roku niedostępnej mieści się kościół wzniesiony nad grobem św. Tomasza Apostoła wyposażony w złote cyborium ozdobione cennymi kamieniami przyniesionymi przez rzekę. Do kościoła dotrzeć można jedynie w tygodniu, w którym obchodzone jest święto apostoła, gdyż wówczas jezioro wysycha. Podczas głównych obchodów relikwie świętego wystawia się pośrodku świątyni i zwłoki apostoła same przyjmują ofiary. Jeśli ofiarę próbuje złożyć heretyk, dłoń świętego zaciska się i nie chce przyjąć daru. Legenda głosiła ponadto, że do królestwa mają dostęp wyłącznie „dobrzy chrześcijanie”, gdyż próbujący się tam dostać heretycy albo szybko się nawracają, albo umierają.

Pierwsza wzmianka o księdzu Janie (a nie o arcybiskupie) pojawiła się w 1141 r. w Kronikach Ottona z Freisingu, wspominającego o Janie - władcy państwa w Azji i kapłanie nestoriańskim, potomku Trzech Magów, który postanowił pomóc Kościołowi jerozolimskiemu i pobił Persów oraz Medów. lecz nie zdołał przekroczyć Tygrysu. W kilka lat później, w latach 70. XII w. w Europie i w Bizancjum dużą sensację wzbudziły listy napisane jakoby przez księdza Jana do władców ówczesnego świata - cesarza bizantyńskiego Manuela Komnena, cesarza niemieckiego Fryderyka Barbarossy oraz do papieża Aleksandra III - mające być zachętą do życia w pokoju i powstrzymania się od bratobójczych walk. Celowi temu miał służyć opis świetności państwa, które cieszy się pokojem. K.J.P. ma być ogromnym krajem o niezliczonych bogactwach i cudach natury (m.in. morze piasku). Jego mieszkańcom obce są kradzieże, kłamstwa i inne nieprawości. Efektem tych listów było wysłanie przez papieża specjalnej misji do „króla Indów” w 1177 r.

Królestwo Jana wspomina również Marco Polo w swoim Opisaniu świata, wyraźnie odwołując się do wcześniejszych źródeł, zwłaszcza do Speculum hi-storiae Wincentego z Beauvais i Relatio de Davide rege z połowy XIII w., pisze o konflikcie księdza Jana z Czyngis-cha-nem, który zakończył się zabiciem chrześcijańskiego władcy i całej jego rodziny przez Mongołów. Ocalać miała tylko jedna córka Jana, która poślubiła Czyngis--chana i miała z nim synów. Jej potomkowie żyli w wielkiej krainie Tenduk leżącej na Wschodzie, na północ od Żółtej Rzeki, mającej wiele miast i twierdz. Jej władca Jerzy, potomek księdza Jana, również łączy funkcję króla i kapłana, jednak jest wasalem Wielkiego Chana i jego chrześcijańskie państwo nie jest tak duże jak za czasów jego sławnego przodka. Mieszkańcy trudnią się hodowlą i rzemiosłem oraz wydobywaniem lapis-lazuli. Według innej wersji, Czyngis-chan miał pokonać nie samego Jana, lecz jego syna Dawida.

Do wieku XVII po Europie krążyły liczne, często baśniowe relacje z kraju księdza Jana, np. francuskie Nouvelles de la te/re de Preste Jehan, De getis triu m re-gum Jana z Hildesheim czy Podróże

Man-deville'a (wszystkie dzieła z XIV w.). Z czasem opisy nestoriańskiego państwa na Wschodzie stają się coraz bardziej szczegółowe i, co za tym idzie, fantastyczne. Rozpowszechniło się również przekonanie, że zadaniem księdza Jana było przede wszystkim pilnowanie i powstrzymywanie przed wtargnięciem do świata chrześcijan ludów Goga i Magoga (->Goga i Magoga państwo). W XVI w. powrócono do kon-

@@@

cepcji umiejscawiania k.J.P. w Afryce, a ściślej, w Etiopii, którą nazywano „Indiami górnymi” bądź „trzecimi Indiami”. Idea ta funkcjonowała równocześnie z koncepcją azjatycką, jednak do tej pory pozostawała w jej cieniu. Królestwo Jana lokalizują w Etiopii m.in. Mirabilia Jourdaina de Severac (ok. 1323 r.), anonimowe dzieło Libro del conocimiento de todos los regnos (ok. 1350 r.) i liczne mapy średniowiecznych kartografów. Pomimo różnic w umiejscowieniu państwa opisy krainy pozostają w zasadzie podobne.

Legenda o księdzu Janie, sojuszniku chrześcijańskiego świata zachodniego w walce z muzułmanami, stała się inspiracją licznych wypraw żeglarskich. Pierwsza z nich wyruszyła z polecenia portugalskiego władcy Henryka Żeglarza w 1441 r. Wiadomości na temat legendarnego państwa poszukiwał również Yasco da Gama, który uzyskał informacje, że znajduje się ono w głębi lądu afrykańskiego i że można się tam dostać tylko na wielbłądach. (E.P.)

JEROZOLIMA NIEBIAŃSKA, Górne Jeruzalem, Nowe Jeruzalem, Święte Miasto - obraz ->raju niebiańskiego, miejsce przebywania Boga i aniołów, miasto zbudowane z drogocennych kruszców i szlachetnych kamieni, które zgodnie z zapowiedzią św. Jana Ewangelisty zawartą w Apokalipsie pojawi się w czasach ostatecznych (Ap 21,1-22: 5). Przepowiednia ta nawiązuje do wcześniejszych idei J.n. jako stolicy Królestwa Bożego zawartych w prorocत्वach Micheasza (Mi 4, 1-4) i Izajasza (Iz 2, 2-4). Według symbolicznego opisu zawartego w Apokalipsie, ma ona kształt idealnego czworoboku, gdzie każdy bok liczy dwanaście tysięcy stadiów długości. Jego przestrzenny kształt tworzy bryłę sześcianu, będącego dla Greków symbolem nieprzemijającej trwałości, czegoś, co nie może ulec zniszczeniu.

@@@

Miasto zbudowane jest na fundamencie złożonym z 12 warstw, a każdą zdobi inny rodzaj drogocennych kamieni -kolejno jaspis, szafir, chalcedon, szmaragd, sardoniks, krwawnik, chryzolit, beryl, topaz, chryzopraz, hiacynt i ametyst. Nawiązują one do kamieni znajdujących się na pektorale arcykapłana. Na kolejnych warstwach wypisane są ponadto imiona 12 apostołów. J.n. otacza mur z jaspisu wysokości 144 łokci, w którym znajduje się 12 bram stale otwartych, a każda z nich wykonana jest z jednej perły. Na bramach wypisane są imiona 12 pokoleń synów Izraela. Według interpretacji św. Bonawentury (*Sermo in Fe-sto Omnium Sanctorum*), przez każdą z nich mogą wejść tylko określone ludzie. Tak np. przez bramę wschodnią symbolizującą roztropność i świadome praktykowanie ubóstwa do J.n. wejdą wyłącznie niewinni, brania północna oznaczająca wytrwałość przeznaczona jest dla dziewic, przez południową zaś, symbolizującą czystość, wejdą tylko duchowni. Bramę zachodnią oznaczającą surowość w sprawiedliwości otworzy Chrystus dopiero podczas Sądu Ostatecznego. Samo miasto zbudowane jest z czystego jak kryształ złota symbolizującego czystość życia, nieśmiertelność, doskonałość, mądrość i majestat Boga. Jednocześnie złoto wyobraża idealną przestrzeń i przenikające wszystko światło, stąd nie są w nim potrzebne żadne lampy, gdyż jest ono oświetlone chwałą Boga i nie ma w nim nocy. W J.n. nie ma miejsca na świątynię podobną do świątyni z ziemskiej Jerozolimy. Ponieważ jest ona miejscem przebywania Baranka, całe miasto pełni rolę dawnej świątyni jerozolimskiej, stanowiąc centrum czczenia niczym nie przysłoniętego Boga. Przez środek J.n. przepływa biorąca swój początek u tronu Boga rzeka wód życia, której wody są kryształowo czyste. Pomędzy rynkiem miasta a rzeką rośnie drzewo życia rodzące 12 owoców.

Do miasta wejść będą mogli wyłącznie pobożni, a nieczyści pozostaną poza jego murami. Przebywanie w J.n. oznacza współkrólowanie z Bogiem w pełni szczęścia i ze świadomością, że nic już nie może cofnąć odniesionego zwycięstwa. W chrześcijańskiej literaturze wizyjnej, \w wizji mnicha z Wenlock opisaney przez św. Bonifacego, pojawia się obraz widzianych 7- daleka murów J.n., które świecą niezmiernym blaskiem. Obraz J.n. przywodzą również liczne opisy mieszkań zbudowanych z klejnotów i znajdujących się w raju, często spotykane w średniowiecznych przedstawieniach zaświatów, m.in. w wizji opisaney u św. Grzegorza Wielkiego, gdzie budowle przeznaczone na mieszkania dla dusz zostały zbudowane ze złotych cegieł. (E.P.)

J

ODO Gap. „Czysta Ziemia”) - według pojęć jap. buddyzmu (amidyizmu), „Raj Zachodni”, miejsce przebywania Buddy Amidy (Amitabhy), gdzie (w odróżnieniu od grzeszników, na których czekają piekielne męki) zgodnie z jego obietnicą trafiają ludzie sprawiedliwi.

Idea J. ukształtowała się początkowo zapewne pod wpływem pojęć indyjskich (^buddakszetra, ->Sukhawati), irańskich, a następnie także chińskich. Niewykluczone również, iż koncepcja Amidy jako współczującego i zbawiającego boga mogła też ukształtować się pod wpływem pewnych pojęć greckich i wczesnochrześcijańskich. Wielka popularność amidyizmu w Japonii wywodzi się stąd, iż obietnica odrodzenia w J. dotyczyła nie tylko mnichów i mniszek, ale także zwykłych kobiet i mężczyzn, przy czym osiągnięcie zbawienia nie jest zbyt trudne. Według przekonań zwolenników amidyizmu, wyrażanych w bardzo bogatej literaturze i ikonografii, J. jest ogrodem pełnym aromatycznych drzew i kwiatów. Znajdują się tam również rzeki pełne słodkich i pachnących wód, w których wesoło kąpią się ludzie. Według ich życzeń woda w tych rzekach może być ciepła lub zimna. Wiara w J. jest ważnym elementem religijnych przekonań buddyjskich sekt jōdo-shu („Nauka o Czystej Ziemi”), jōdoshinshu („Prawdziwa Nauka o Czystej Ziemi”) oraz jishu („sekty godzinowej”). (H.H.)

JÓTUNNHEIM (staroisl. Jótunn-heimr „Kraina Olbrzymów”) -wielkie obszary na wschodzie i północy (-> ziemskie krainy i obszary mityczne), zamieszkane po potopie przez potomków Ymira, jednej z dwóch praistot.

J. powstał po stworzeniu świata (i mającym związek z owym aktem kreacji potopie) na miejscu, gdzie pierwotnie rozciągała się ogromna, ziejąca pustką przestrzeń lub przepaść o nazwie Ginnunga-gap (-> chaos). Dotyczy to jednak wyłącznie wschodniej części J., identyfikowanej z siedzibą hrímthursów („szronowych olbrzymów”), wywodzących się wprost od Bergelmira i jego żony, pary potomków samego tylko Ymira (bogowie z klanu asów byli potomkami zarówno Ymira, jak i drugiej praistoty, krowy Audumli), którzy jako jedyni z najstarszych szronowych olbrzymów zdołali się uratować przed wodami potopu w skrzyni na mąkę, podczas gdy pozostali zginęli zalani Ymirową krwią. Północne rubieże krainy olbrzymów musiały leżeć na terenie dawnego -> Niflheimu. Jakąś jej część mógł stanowić Utgard („Przestrzeń Zewnętrzna Ogródzona”), choć określenie to jest chyba raczej synonimem nazwy „J”.

Granicę między J. i światem ludzi (Midgardem) wyznaczało przede wszystkim morze, powstałe z krwi Ymira (-> wody kosmiczne), zabitego przez pierwszych asów, tj. Odyna, Wilego i We. Ale w tekstach źródłowych jest też mowa o „Żelaznym Lesie” (Yarnwidr lub Isarnwidr), oddzielającym na wschodzie J. od Mid-gardu. Na wspomnianym granicznym ob-

@@@

szarze olbrzymka Angrboda („Wróżąca Nieszczęście”) urodziła Lokiemu, olbrzymowi osiadłemu w niebiańskim grodzie asów, -> Asgardzie, troje potwornych dzieci: późniejszą władczynię -> Helu, olbrzymiego węża, Midgardsormr, który -żyjąc w morzu - otaczał swym monstrualnym cielskiem cały Midgard, oraz wzrastającego w przybranej ojczyźnie Lokiego krwiożerczego wilka, Fenrira. Olbrzymy, niezależnie od miejsca czasowego czy stałego pobytu, stanowiły poważne zagrożenie dla bogów i ludzi, których światy miały ostatecznie ulec zagładzie po wielkiej bitwie z udziałem wszystkich bogów i poległych wojowników z -> Walhalli, występujących w obronie niebiańskiego grodu z jednej strony i zjednoczonymi siłami złych mocy - z drugiej. Na razie ucieleśniające zło olbrzymy uprzykrzały bogom i ludziom życie, próbując przechwycić słońce, księżyc oraz Freyję, boginię miłości i płodności, albo przynajmniej jej talizman, Brisngamen lub Bri-singagidr (cudowny naszyjnik lub pas, prawdopodobnie ułatwiający porody), zawiadnąć jabłkami młodości, młotem Thora, zabić lub uwięzić samego Thora, który był bogiem burzy, i wreszcie zachować wyłącznie dla siebie tzw. kocioł Hy-mira, będący zapewne naczyniem deszczowym, oraz miód poezji. Te niebezpieczne zamachy na dobro, a nawet życie bogów i ludzi, zostały udaremnione, o czym opowiadają barwnie liczne mity, w których wiodącą postacią jest najczęściej Thor. Ów niezwykle silny bóg uchodził za głównego obrońcę Asgardu i dobroczyńcę ludzkości; treść jego życia stanowiły wyprawy do J., gdzie rozbijał skalne łby olbrzymów swoim cudownym młotem, dzięki czemu ubywało wrogów i powstawały opady.

Olbrzymy były najczęściej potworne, ponure, głupie i złe, lecz zdarzały się wśród nich wyjątki: mędracy (jak Wafthrudnir; Odyn wyzwał go na pojedynek, w którym wygrywał ten, kto wykazał się

większą wiedzą, a przegrany tracił życie) i prawdziwe piękności o złotym sercu (jak uwiedziona przez Odyna Gunnlód, córka Suttunga, pełniąca rolę patriarchy wśród olbrzymów). Przebywały przede wszystkim w J., choć opanowały już pogranicze (funkcję władcy morza pełnił olbrzym Agir) i rozszerzały stopniowo swe wpływy na inne światy, gdzie miały licznych, czasem prominentnych rezydentów.

Na urozmaiconym terenie J. istniały niedostępne góry (w takiej okolicy mieszkał m.in. Hymir, ale i pola uprawne (np. należące do Baugiego, brata Suttunga). Oprócz siedzib olbrzymów, czasem bardzo bogatych (jak dwór Thryma, uchodzącego za króla hrimthursów), prawdopodobnie znajdowała się tu pod jednym z korzeni -> drzewa kosmicznej krynicy mądrości, strzeżona przez mędrca imieniem Mimir; Odyn musiał za łyk owej cudownej wody zapłacić własnym okiem. W J. umiejscawia się też sala Brimira, w której zmarli mogli spożywać wyborny trunek w dowolnej ilości. Z drugiej strony nazwa miejsca, gdzie miała stać ta sala, Okolnir, jest tłumaczona: „Gorąca Ziemia”, co wskazywałoby raczej na tereny południowe. Mówiąc krótko, zarówno lokalizacja sali Brimira, jak i ewentualne związki J. z Muspellheimem, podobnie zresztą jak wiele innych spraw związanych z północnogermańskimi zaświatami, pozostają niejasne. (K..M.)

JU DŽET, Ta Džet, Neczer Ju (egip. Jw dt, t3 dt - „Wyspa Węża”, „Ziemia Węża”, Ntr Jw. - „Wyspa Bogów”) - fantastyczna wyspa, ostatni skrawek olbrzymiego kontynentu położonego pośrodku wielkiego morza, znana ze staroegipskiej opowieści z czasów XI dynastii (ok. XXI w. p.n.e.).

Pewien egipski statek udający się do krainy Punt został zatopiony po dwumiesięcznej podróży w czasie gwałtownego

@@@

sztormu. Ocalał tylko kapitan, którego morze wyrzuciło na J.D. - cudowną wyspę pełną pożywienia i bogactw naturalnych (->ziemskie krainy i obszary mityczne). Egipcjanin został bardzo gościnnie przyjęty przez jej władcę i ostatniego żywego mieszkańca - olbrzymiego węża („Mierzył 30 łokci, jego broda liczyła więcej niż dwa łokcie, ciało jego było pokryte złotem, a jego brwi były z prawdziwego lapis-lazuli”). który opowiedział mu o dawnej świetności i upadku J.D.: „(...) Otóż pewnego razu spadła gwiazda, a oni zapalili się od niej (...). Umierałem z rozpacz po nich, gdy odnalazłem ich już jako stos trupów (...)”. Gościnnie wąż obdarzył kapitana wielkim bogactwem. Okazał się też jasnowidzem - pocieszył rozbitka, iż niedługo przybędzie okręt, który zabierze go do ojczyzny, a zdradził także i to, że wkrótce po jego odjeździe J.D. pograży się ostatecznie w oceanie. Ze względu na podobieństwo fabuły (katastrofa kosmiczna cudownej wyspy, której mieszkańcy posiadli nadzwyczajne umiejętności) J.D. uważana jest niekiedy za egipski pierwowzór Platońskiej ^Atlantydy. W świetle takiej interpretacji popularna identyfikacja Atlantydy z wyspą Thera na M. Egejskim jest bezpodstawna: opowieść o J.D. została bowiem zapisana co najmniej 500 lat przed wybuchem wulkanu na Therze-Santorynie. (W.B.)

JU NEŚ(E)R(U) (egip. Jw nśrw - „Wyspa Ognia”) - według wierzeń staroegipskich znajdująca się w ->Dat (w sektorze -> Amentet) siedziba władcy zaświatów Ozyry-sa (->kraina zmarłych).

J.N. jest też wedle podręcznika dla zmarłych (125 rozdział tzw. Księgi Umarłych) miejscem, gdzie w Sali Obu Prawd odbywa się wydarzenie mające zadecydować o dalszej pośmiertnej przyszłości każdego człowieka - Sąd 42 sędziów pod przewodnictwem Pana Wieczności (egip. nb 3nc). Ikonografia tej sali i całego zdarzenia jest dobrze znana dzięki starożytnym ilustracjom (winietom) do Księgi Umarłych: Przed znajdującym się na podwyższeniu tronem Ozyrysa (często jest to kaplica przykryta uroczystym baldachimem), któremu towarzyszą Izyda i Nefty-da, znajduje się słynna Waga Uczynków, obsługiwana przez psiogłowego boga Anubisa. Na jednej z jej szal leży strusie pióro symbolizujące ład kosmiczny maat (egip. m3 't), a na drugiej serce (egip. jb, hh3tj) zmarłego, którego ciężar zależy od wzajemnego stosunku dobrych i złych czynów popełnionych za życia. Gdy złe uczynki przeważą, wówczas dusza zmarłego będzie nieodwołalnie zgubiona: tuż obok wagi czeka już, by ją pożreć, straszliwa Pożeraczka (egip. 3mmjt) o paszczy krokodyla, grzywie i pazurach lwa i łapach hipopotama. Pochłonięcie przez nią nie jest jednak końcem męki potępionego, który wpada przez nią do piekieł, gdzie czekają go rozmaite katusze. Nad rzetelnością odczytu czuwa bóg mądrości i pisma, ibisogłowy Thot. Duszę zmarłego wprowadza do Sali Obu Prawd za rękę bóg Anubis (niekiedy czyni to Ho-rus), po czym zwraca się ona do każdego z 42 „ławników” reprezentujących prowincje Amentet, oznajmiając po kolei, iż nie popełniła żadnego z 42 czynów uznanych za złamanie maat, czyli ładu świata. Jest to tzw. negatywna spowiedź, którą jednakże właściwiej byłoby nazwać deklaracją niewinności. Po wysłuchaniu zmarłego i świadectwa jego serca następuje wspomniana już próba wagi, która bada zgodność deklaracji z rzeczywistością. Na koniec sędziowie wygłaszają wyrok, który potwierdza Ozyryś, a ogłasza Thot, np.: „Słuchajcie, jaki jest wyrok sądu: Serce Ozyrysa NN było zważone sprawiedliwie i okazało się prawe!... Nie było w nim żadnego grzechu... Pożeraczka nie ma do niego żadnych praw... Będzie mu więc dozwolone wejście do Ozyrysa i zamieszkanie na Polach Pokoju (-> Sekhet Jaru)”. Jak wiemy z późno-

@@@

egipskiego opowiadania Setmell, los zmarłego mógł się przedstawiać następująco: 1) pożarcie przez Pożeraczkę, 2) dołączenie do grona duchów czcigodnych sądzących innych zmarłych, 3) wypoczynek na Polach Pokoju (Trzcina). Z tego samego źródła dowiadujemy się też, iż salę Obu Prawd poprzedzało 6 innych sal (przedsionków), gdzie zmarły mógł się zapoznać z przykładami kar, jakie spotykają grzeszników (np.: „... byli tam też inni, których pokarm wisiał nad nimi, a oni skakali, by go dosięgnąć, lecz inni kopali pod nimi doły, żeby się nie mogli dostać do jadła... Zasuwa u wrót do piątej szerokiej sali była wraźna do prawego oka pewnego człowieka, który błagał o zmiłowanie i krzychał przeraźliwie”). Jedynym człowiekiem, który żywy

dotarł na J.N., był według egip. podania Setme Chaemwese, syn króla Ramzesa II. Gdy kiedyś obserwował z tarasu swego pałacu kondukt pogrzebowy bogacza i biedaka i wyraził chęć doświadczenia po śmierci losu bogacza, jego cudownie zrodzony syn Si-Usire przeniósł go magiczną sztuką do świata zmarłych i ukazał sprawiedliwe prawa rządzące w J.N. W pobliżu tronu Ozyrysa znajdowało się też Jezioro Ognia (->Sza Neśru, egip. S3 nśrw), gdzie dokonywano innej próby prawdomówności zmarłego. Egipskie wyobrażenie sądu dusz jest bez wątpienia najstarszym, jakie notują źródła pisane. Dlatego mogły być one pierwowzorem dla poglądów greckich, irańskich, żydowskich i chrześcijańskich. (W.B.)

@@@

KAABA, Al-Kaaba - świątynia w Mekce, najbardziej tajemnicza i święta muzułmańska budowla (arab. al-Kaabd), schronienie Czarnego Kamienia - przedmiotu kultu i czci muzułmańskich wiernych.

Budowlę przykrywa taras lekko pochylony w stronę płn.-zach., na którą spływa rynną woda rzadko tu padających deszczów. K. stoi na trzech kamieniach. Najważniejszy z nich - osadzony w srebrze Czarny Kamień - umieszczony jest w narożniku płd.-wsch. Geolodzy sugerują, że ta nie obrobiona bryła bazaltu może być meteorytem. Tradycja arabska mówi natomiast, że „spadł on z nieba do rajskiego ogrodu i został ofiarowany Adamowi, by przejął jego grzechy”. Drugi kamień znajduje się w tzw. narożniku jemeńskim od strony płd.-zach., trzeci - Makam Ibrahim - leży poza K., niedaleko drzwi i poświęcony jest Abrahamowi. Święty zespół uzupełnia studnia ->Zemzem. Muhammad uświęcił obowiązek okrażania K. W islamie szeroko rozpowszechniona jest wiara w stworzenie przez Allacha niebiańskiego

prototypu K. (->ziemskie krainy i obszary mityczne). Tradycja mówi, że kiedy nie było jeszcze nieba ani ziemi, a tron Allacha znajdował się na wodzie, Allah wysłał lekki wiatr. Wówczas na miejscu, gdzie dziś stoi K., woda zmarszczyła się i pojawiła się fala o zaokrąglonym kształcie podobna do kopuły. Allah rozścielił pod nią ziemię, a że ta kołysała się niczym łódeczka na wodzie, unieruchomił ją górami. Gdyby nie góry, zamieszkujący ziemię ludzie i zwierzęta nie mogliby się na niej utrzymać. Pierwsze powstały góry Qubajs, w pobliżu Mekki. Ich łańcuch połączony był ze szmaragdową mityczną górą - >Qaf. Świątynia K. stworzona została poniżej niebiańskiego prototypu. K. według muzułmańskiej tradycji uważana jest za piątą spośród piętnastu świątyń, z których siedem znajduje się w niebie, a siedem na ziemi. Piętnasta, najwspanialsza z nich, umieszczona jest pod tronem Allacha. Wszystkie zaś przypominają nałożone na siebie namioty i tworzą ogromną wieżę, wznoszącą się aż do stóp Allacha (-> Mekka). (E.W.L.)

@@@KAHUNIA (Kahuńa w jeż. so'to - „Niebiańskie Miejsce”) - -> niebo w kosmologii Indian Makaritare (Amazonia).

Składa się z szeregu warstw, z których najwyższa jest siedzibą stwórcy ziemi Wanadiego i źródłem światła dla wszystkiego, co poniżej. Makaritare mówią o niewyobrażalnej i niepoznawalnej mocy i światłości, której ucieleśnieniem może być świecące tam „niewidzialne Słońce” Shi. Jego dalekim, widzialnym echem jest Słońce, które postrzegamy na niebie. Wędrujący do K. szamani (huhai) nie mogą dostać się do najwyższego poziomu, gdyż zostaliby porażeni, docierają jedynie do wejścia, pilnowanego przez parę strażników zwanych Panami Nożyc, którym przekazują swe prośby. Dla ludzi z ziemi drzwi te nigdy się nie otwierają.

Niższe poziomy K. tworzą 7 szamańskich wiosek zamieszkałych przez Niebiańskich Ludzi Kahuhana, o wielkiej mądrości i dobroci. Ponieważ posiadali światło, oświetlające cały świat aż po Nono (ziemię), żyli w szczęściu, nie umierali, nie musieli polować i pracować. Korzy stają oni ze składów pięknych i cudownych rzeczy, które zgromadził w niebie Wanadi. W K. znajdują się też Domy Zwierząt, gdzie mieszkają duchy opiekuńcze (sadashe) i dusze każdego gatunku. Gwiazdy także były pierwotnie ludźmi; za karę za zjadanie swych współbraci zostali wygnani na niebo i pozostają w krainie nocy, która jest przedsiódkiem świetlistego nieba. Jest ona widziana przez mieszkańców ziemi jako gwiazdziste niebo w nocy, a błękitny firmament w dzień. Pośrodku niebios, w ladińaku-wie, rozpościera się jezioro wiecznego życia Akuena (->wody kosmiczne), otaczające całą ziemię. Błękitna woda z tego jeziora ma moc odradzania, wrzucone do niego szkielety obrastają ciałem, a starcy młodnieją. Moc tę Akuena zawdzięcza też halucynogennej roślinie kaahi (Bannisteriopsis), której krzewy obrastają brzeg, a sok miesza się z wodą. Przez wody Akueny przechodzą szamani wędrujący do nieba, by odświeżyć się po wyniszczającej podróży. Tu także wędrują zmarli, by się odrodzić, dlatego pochówki Makaritare polegają na przetrzymaniu zwłok w prowizorycznym grobie do momentu rozkładu, potem zebraniu kości i zanurzeniu ich w wodzie, która odpowiadać ma wodom Akueny. W wodach Akueny mieszka kosmiczna anakonda Huiio, Matka Wód, przez której ciało przechodzi każdy zmarły. Ponieważ ciało Huiio oblepiły różnobarwne pióra ptaków, można ją dostrzec czasami w postaci tęczy na niebie lub tęczowego poblasku wodospadów.

Pierwotnie K. nie było całkowicie oddzielone od ziemi, która stanowiła jego najniższy poziom. Połączona była z nim -> drzewem kosmicznym Marahuaką, którego korzenie czerpały soki z jeziora Akuena, a korona dotykała powierzchni ziemi. Pochodzi z niego cała żywność świata, którą zarządza lamankave, pani manioku, mieszkająca przy Akuenie. Z inicjatywy Wanadiego drzewo Marahuaką zostało ścięte przez przodków ptaków i upadło, rozbijając się na trzy części, po których zostały trzy wzgórza. Cała ziemia wstrząsnęła się, a z góry przez korzenie popłynęły wody Akueny jako pierwszy deszcz i tak uformowały się rzeki. Gałęzie drzewa stały się owocami i korzeniami. Kiedy maniok dojrzał i kobiety go zebrały, urządzono pierwsze święto zbiorów Wanwanna i zaśpiewano poemat kosmogoniczny zwany Watunna. W czasie śpiewu dawni ludzie zmienili się w ptaki i unieśli się w niebo. Wtedy przybyła z nieba Huiio i zażądała przystroju głowy z ich piór. Kiedy je dostała, zmieniła się w tęczę Wasudi, a ptaki odleciały do nieba. Odtąd są Niebiańskim Ludem, razem z nimi odeszła Huiio, pozostawiając na ziemi tylko powłokę Wasudi.

Według Makaritare, świat skończy się w momencie, gdy ciała niebieskie spad-

@@@

na na ziemię i zginą wszystkie złe stworzenia. Wówczas bramy K. otworzą się i ci, którzy na to zasłużyli, będą w stanie przemknąć się między nimi, żli zostaną przez nie pocięci na kawałki. Na ziemię zjedzie Wanadi i cały świat cieszyć się będzie jego nieskończonym blaskiem. (A.S.)

KAILASA (sansk. kaila.su) - mityczna góra (pierwotny wzór rzeczywistej góry^ w łańcuchu Himalajów), siedziba Siwy, Pana Kailasy (Kaila-sanatha), i jego boskiej małżonki -Parwati (Góralki).

Miałby tu również, w grodzie Alaka, mieszkać Kuwera - strażnik skarbów. Inna nazwa K. to Radżatadri - Srebrna Góra. Sąsiadujące z górą rzeczywistą i mityczną (-> ziemskie krainy i obszary mityczne) jezioro Manasasarowara (Jezioro Dusz) jest miejscem lęgowym dzikich łabędzi, które symbolizują wędrujące dusze. Według Wajupurany, K. jest miejscem przebywania pobożnych. Ma izolowane piękne wierzchołki, porośnięte wszelkimi roślinami. Góra ma kształt konchy. Pośrodku znajduje się niezdojbyte miasto Kuwery - Alaka. Ma sto jodżan (1 jodżan = ok. 15 km) długości i pięćdziesiąt szerokości. Jego wielkie budowle ozdobiono złotem i srebrem. Pośrodku miasta znajduje się wielka sala zgromadzeń, zdobiona złotem, wsparta na wielu kolumnach. Znaleźć tam można powóz powietrzny, szybki jak myśl. Podróżuje nim Kuwera - władca jakszów. Razem z nim miasto zamieszkują nimfy apsary, boscy muzycy - gandharwowie, demony - jakszowie. Kuwera jest strażnikiem skarbów, a największe z nich to siedem wspaniałych klejnotów. Inni mieszkańcy K. to bogowie Agni, Jama oraz wiele bóstw - dewów. Wielki staw, pełen wody, ma brzegi ze złota, wysadzone klejnotami. To ulubione miejsce kąpieli bóstw i pięknych nimf. Na wschodnim szczycie rozmieszczone są miasta gandharwów, jest ich dziesięć. Na wierzchołku zachod-

niem mieszkają boscy mędrcy - siddhowie. Na południe, pomiędzy morzami (wschodnim i zachodnim) leży wiele miast kinnarów - ludzi z końską głową, boskich muzyków. U podnóża tej boskiej góry mieszkają w nieustannej radości ludzie. Są syści i szczęśliwi. (P.P.)

KAKSAT - w mitologii het. miasto, siedziba protohetyckiej bogini Słońca, Estan.

Być może miasto to umieszczano w -> krainie podziemnej i należy je powiązać ze starymi hetyckimi wyobrażeniami o „Słońcu niebiańskim” (widocznym w dzień) oraz o „Słońcu podziemnym” (przebywającym nocą w krainie podziemnej). (K.B.)

KAMAK NARA (kor. „Kraina Mroku”) - w mitologii koreańskiej jeden z rejonów -> nieba, miejsce pochodzenia ciemności.

Dokładna lokalizacja K.n. nie jest znana. Wiadomo natomiast, że - według wierzeń Koreańczyków - przebywają tam okrutne, ogniste psy, które tęskniące za jasnością władca Krainy Mroku posyła po słońce i księżyc. Zgodnie z poleceniem swego pana psy kradną wprawdzie niebiańskie światła, ale wkrótce muszą je uwolnić, gdyż nie są w stanie długo utrzymać w pyskach ani słońca, które jest bardzo gorące, ani lodowato zimnego księżyca. Skutek owych powtarzających się kradzieży to całkowite lub częściowe zaćmienia niebiańskich światła. (K.M.)

KASZAFÓLD (węg. „Kraina Kos”, „Kosowe Pole”) -jedna z wielu węgierskich mitycznych krain piekielnych niższego świata (alsó vildg), które musi przebyć tradycyjny heros w drodze po cudownego konia Srokacza (Tarka, Taltosló) niezbędnego do zwyciężenia Smoka (-> kraina podziemna).

@@@

Przypomina ona pogrążony w wiecznym mroku bezkresny step, w którym zamiast trawy rosną ostre brzytwy i kosy. Przebycie K. możliwe jest dzięki czarodziejskim pięćdziesięciokilowym podkowom wykutym w Krainie Nimf(->Tunde-rorszag) i bohaterskiej postawie niosącego herosa na swoim grzbiecie cudownego siwka Złotogrzywego (Aranysórenyii), który poświęca życie dla ocalenia swego pana i powodzenia sprawy. Z krwi ofiary wyrasta cudowny Kwiat Zwycięstwa (Gydzelemvirdg), którego blask rozprasza ciemności K. i niszczy złowrogie ostrza. Motyw K. nie występuje samodzielnie, lecz powiązany jest w mitologii węgierskiej z opowieściami o ->Egig Ero Fa. Religioznawcy dopatrują się w nim z jednej strony fabularyzowanych śladów inicjacji szamańskiej (próba bólu i odwagi), a z drugiej - echa najważniejszej pogańskiej ofiary z białego konia analogicznej do indyjskiej aśwamedhy. (W.B.)

KATCZIN KAIKWI (zuni Hact-cin kaiakwi - „Jezioro Przodków”) - kraina przodków Indian Pueblo: Zuni, Hopi, Acoma oraz Apaczów i Nawaho (Ameryka Płn.).

Według wierzeń Indian, niegdyś ludzie i siły duchowe (kaczciny) zamieszkiwali razem jeden świat i dzielili się powodzeniem, mocąkaczcinów i ich błogosławieństwem. Zuni wierzą, iż kaczciny pojawiły się, kiedy pierwotni ludzie przepawali się przez rzekę. Te dzieci, które ze strachu wyrwały się z rąk matek i wpadły do wody, stały się kaczcini. Popłynąwszy w dół rzeki, osiadły w podziemnej krainie, gdzie zbiegają się wszystkie ziemskie wody, lub na dnie jeziora na głębokiej pustyni. Mieszkają tam zarówno przodkowie, jak i ucieleśnienia sił przyrody w ludzkiej formie, poza nimi żyją tam też (jako kaczciny) duchy zmarłych niedawno, pozbawione mocy sprowadzania deszczu. Zmarli odchodzą do kraju kaczcinów na dnie jeziora i tam, w Domu Umarłych (-> kraina zmarłych), pięknie odziani, spędzają czas na tańcach i zabawach. W swojej siedzibie tańczą bez przerwy, ale najchętniej powracają do ludzi, by tańczyć wraz nimi. Mogą manifestować się w postaci deszczowych chmur i błyskawic, wywołując burze i przynosząc powszechne błogosławieństwo. Kiedy letnim popołudniem chmury gromadzą się na niebie, ludzie mówią do dzieci; „Oto nadchodzą wasi dziadkowie”. Bogowie zamaskowani są również deszczem i kiedy tańczą, zmuszają swą istotę - deszcz - by spły-nęła na ludzi. Według Hopi, pierwotnie kaczciny mieszkaly na wysokiej górze na zachód od Oraibi (masyw San Francisco). Przychodziły we własnej osobie do wiosek, kiedy ludzie czuli się osamotnieni lub smutni, i rozweselały ich tańcami, przynosząc dary w postaci żywności, skór, łuków, paciorków. Sprowadzały deszcz i uczyły ludzi tańców i obrzędów. Pewnego dnia jednak doszło do wielkiej walki między nimi a Indianami. Kaczciny bowiem czasami zabierały ze sobą ludzi, którzy przypadli im do gustu, tym samym przyspieszały ich śmierć. Mieszkańcy puebli w końcu rozgniewali się i chcieli je zabić. Kaczciny uciekły do rozpadliny, która otworzyła się w ziemi, ale i tam Indianie podłożyli ogień, próbując je spalić. Ocalałe kaczciny postanowiły pomścić śmierć braci, ubrały się w stroje obrzędowe i zgromadziły na placu. Tańcem sprawiły, że 4 dni bez przerwy padał grad takiej wielkości, że wybił zbiory i pozabijał ludzi, zostali tylko jeden mężczyzna i jedna kobieta, którzy odrodzili wioskę. Potem obrażone kaczciny odeszły na zachód, zezwalając jednak na sporządzenie masek i naśladowanie ich. Odtąd kaczciny pojawiają się jedynie za pośrednictwem swoich ludzkich wcieleń, w momencie nałożenia maski w czasie odbywanych dwa razy w roku rytuałów. Schodzą wówczas z gór i, latając nad polami, spuszczały deszcz; „przychodzą z sześciu stron świata, by wejrzeć w serca swoich

@@@

potomków i stworzyć z nimi wspólnotę" oraz służyć za pośredników między Pueblo a głównymi bóstwami.

W kosmologii Pueblo kaczyny przez pół roku pozostają w zaświatowej krainie zmarłych K.K. na dnie jeziora, a ludzie na powierzchni muszą radzić sobie sami. Poruszone pragnieniami i modlitwami ludzi, a także dzięki wstawiennictwu zmarłych, wędrujących do K.K., kaczyny po przesileniu zimowym (święto Soyal) powracają na ziemię, jednak nie w widzialnej postaci jak niegdyś, lecz wcielone w zamaskowanych tancerzy. Do swojej krainy na zachodzie powracają po przesileniu letnim (święto Nimari). Wówczas tancerze dochodzą do kapliczki na granicy mesy, zwanej Kachinki, „Dom Kaczinów”, następuje obrzęd zdemaskowania i rzucenia strojów, po czym tancerze, już jako zwykli ludzie, powracają do wioski. Według wierzeń, kaczyny mieszkają w kraju, w którym zima i wiosna trwają w czasie, kiedy u Hopi jest lato i jesień. Dlatego, kiedy powrócą do swych domów, z kolei tam zobowiązane są do odprawiania odpowiednich ceremonii.

Z zsyłającymi deszcz przodkami 7 K. K. związane są też węże, które w wierzeniach Hopi mieszkają w podziemiach w miejscu, gdzie zbierają się wody z całego świata. Aby więc powiadomić przodków w K.K. o potrzebach plemienia i pokazać, że nadal żyją we wskazany przez nich sposób. Hopi urządzają Święto Węża, podczas którego łapią grzechotni-ki i tańczą, trzymając je w ustach, święty taniec rytualny. Po tym obrzędzie święte węże powracają do swej podziemnej ojczyzny, zanosząc bóstwom ludzkie prośby i błagania. Według mitu, obrzęd ten uprowadził Tiyo, który odbył podróż do K.K., pokonując w drodze straszliwe niebezpieczeństwa w postaci niedźwiedzia, pumy, rysia, wilka i olbrzymiego grzechotnika. Podobnie zmarli udający się na zachód muszą przedrzeć się przez wiele zagrożeń. Jeśli żyli źle i samolubnie, wówczas całe wieki kroczą wąską ścieżką wśród kaktusów, kąsani przez jadowite węże, ugięci pod olbrzymimi ciężarami, na końcu zaś zostają zamienieni w mrówki i giną w ognistej jamie. Jeśli za życia „kroczyli Słonecznym Szlakiem”, czyli żyli właściwie, wówczas lecą szerokim gościńcem wysypanym świętą mąką, a potem dołączają do żyjących w wiecznym szczęściu kaczinów. Strażnikiem drogi do K.K. jest Masau'u, bóg śmierci z ognistą głową. (A.S.)

KASACKM - w mitologii irańskiej jezioro, w którym przechowywane jest nasienie proroka Zaratusztry.

Rodzili się tu Saoszjanci - zbawiciele ludzkości. Saoszjantów ma być trzech. Pierwszy miał pojawić się w 1000 lat po śmierci proroka religii zaratusztriańskiej, Zaratusztry, drugi 1000 lat później. Ostatni zrodzony pod koniec czasu z dziewicy, która wykąpie się w wodach K., poprowadzi ludzi na Sąd Ostateczny ku Odkupieniu (-> Worukasza). (E.W.L.)

KIJAMAT (z arab. przez tatarski kyjamat - „wskrzeszenie z martwych”)-w mitologii Maryjczyków podziemne królestwo śmierci (-> kraina podziemna, -> kraina zmarłych), gdzie przebywają złe duchy oraz wszyscy zmarli ludzie.

K. składa się z dwóch części -jasnej i ciemnej: pierwsza jest przeznaczona dla ludzi, którzy na ziemi wiedli uczciwe życie, druga - dla grzeszników. Od świata żywych dzieli go olbrzymia przepaść, na której dnie znajduje się kocioł z kipiącą siarką. Ponadto jest strzeżony przez piekielne psy. Oprócz zmarłych i psów w królestwie śmierci przebywają złe duchy. Funkcję władcy i sędziego podziemia sprawuje bóg, który także zwie się Kijamat. Niekiedy wierzono, że Kijama-tem jest pierwszy człowiek pochowany na cmentarzu. Władcy podziemia podlegają zarówno zmarli, jak i przebywające

@@@

w podziemiu demony. Pomocnik Kijama-ta nosi imię Kijamat-saus, a posłaniec -Azyren (Azrenia, Ozyren).

Azyren to duch śmierci. Dawniej pojawiał się umierającemu w postaci potężnego mężczyzny i zabijał go kindżalem. Ale pewien sprytny cieśla przechytrył ducha śmierci, gdy ten przybył spełnić wobec niego swój a powinność. Udał mianowicie, że nie wie, jak należy położyć się do trumny. Kiedy Azyren sam wszedł do niej, by pokazać, jak się to robi, cieśla szybko zamknął wieko i w nocy spuścił trumnę na dno rzeki. Od tej chwili ludzie przestali umierać. Jednakże po pewnym czasie, nacieszywszy się życiem, starzy i chorzy zatęsknili za śmiercią, ale nikt już nie pamiętał, co się stało z Azyrenem. Dopiero Księżyc odnalazł miejsce jego pochówku. Uwolniony duch śmierci natychmiast zabił sprytnego cieślę oraz wszystkich starców i chorych. Sam zaś stał się niewidzialny, żeby znów nie wpaść w ręce ludzi. Stąd umierający nie mogą go już zobaczyć, choć wciąż pełni tę samą funkcję.

Gdy Maryjczyk umierał (zabity kindżalem Azyrena z rozkazu Kijamata), rodzina przygotowywała go podczas po-chówkowego obrzędu do podróży w zaświaty. U wezłowania stawiano trzy świece, po jednej dla Kijamata, Kijamat--sausa i samego zmarłego, życząc mu dotarcia do celu. W ręce wkładano zmarłemu pałkę, aby mógł odegnać piekielne psy, a do trumny -jedwabną nić. Jak inne ludy fińskie (np. Kornii), Maryjczycy wierzyli i w cudowną moc j ed wabiu, j ego nadzwyczajną trwałość oraz w to, że mocna nić jest zmarłym bardzo potrzebna, ponieważ podczas przeprawy nad oddzielającą świat żywych od świata zmarłych przepaścią Kijamat urządza sąd boży. Każdy zmarły musi mianowicie przebyć tę drogę po żerdzi (-> wąskie przejście). Człowiek cnotliwy pokonuje ją bez trudu, a następnie trafia do jasnej części K., gdzie ma zapewnione spokojne bytowanie.

Grzesznik spada z żerdzi w przepaść i ląduje w mroku piekła lub w kotle z kipiącą siarką. Jedwabna nić, którą zmarły może się przywiązać do wąskiej kładki, ratuje więc każdego, kto ma nie całkiem czyste sumienie.

Maryjczycy wierzyli, że zmarli mogą za zgodą Kijamata przebywać w nocy na ziemi. Przy okazji tych wizyt w ludzkim świecie nakłaniają żyjących krewnych i ziomków do uczestnictwa w zaduszkowych obrzędach, w których sami także biorą udział. (K.M.)

KIMMERIÓW KRAINA-w mitologii gr. kraina, w której nigdy nie świeciło Słońce, umiejscawiana zazwyczaj albo daleko na Zachodzie (m.in. na Wyspach Brytyjskich), albo na terenach leżących na północ od M. Czarnego (-> ziemskie krainy i obszary mityczne).

Z tego względu Kimmeriów uważano często za przodków Celtów lub Scytów. Sądzono też, że mieszkali oni w podziemnych grotach połączonych ze sobą korytarzami, a wychodzili stamtąd jedynie nocą. Według Odysei, k.K. znajdowała się na krańcach ->Okeanosu: była ona okryta mgłą i chmurami, a ponieważ nie docierały tam promienie Słońca, panowała ciągła noc. Tam właśnie udał się Odyseusz, aby wywołać duchy zmarłych (zwłaszcza wróżbity Tejrezjasza) i dowiedzieć się o swojej przyszłości. Ponieważ uznawano często Kimmeriów za sąsiadów ^krainy zmarłych, umieszczano też niekiedy ich krainę w środkowej Italii, w okolicy Cumae, gdzie miało znajdować się wejście do ->Hadesu. Według Owidiusza (I w. p.n.e.-I w. n.e.), w k.K. miał się znajdować zaczarowany pałac boga snu Hypno-sa. Grecy nazywali też Kimmeriami istniejący w rzeczywistości lud pochodzenia irańskiego, mieszkający początkowo na północ od M. Czarnego, w IX-VIII w. p.n.e. zepchnięty przez Scytów do Ana-tolii, gdzie osiedlili się (zwłaszcza w Ka-

@@@

padocji) i skąd najeżdżali Asyrię, Urartu oraz tereny leżące na zachodzie (Frygię. Lydię. Jonie). (K.B.)

KITIEŻ - niewidzialny gród na brzegu J. Światłojarskiego w rejonie środkowej Wołgi (Rosja), wg legendy zbudowany przez księcia suzdalskiego Jurija Wsiewołodowicza (1189-1237).

Według innej wersji, miasto pochłonęły wody jeziora, by nie dopuścić do zajęcia go przez Tatarów. Pierwowzorem dwóch miast: K. Wielkiego i K. Małego, występujących w legendzie były prawdopodobnie realnie istniejące miejscowości Kidieksza-Kikiesz pod Suzdałem i Gorod-niec nad Wołgą niedaleko Nowogrodu Niżnego, zniszczone podczas najazdu Tatarów w latach 1237-1238.

Legenda głosi, że książę wybudował obydwa grody odległe od siebie dokładnie o sto miar długości, co uznano za pierwszy cud związany z grodami. W K. Wielkim wznosił książę dwie cerkwie: pw. Podniesienia Świętego Krzyża Pańskiego i pw. Zaśnięcia Matki Bożej. Przy cerkwiach zbudowane zostały kaplice poświęcone innym świętom kalendarza prawosławnego. Początkowo wyznaczono powierzchnię miasta na sto sążni długości i sto szerokości (100 sążni = ok. 214 m), lecz później powiększono ją o kolejne sto sążni długości i szerokości. K. miano zacząć budować 1 maja 1165 r., a jego wznoszenie zajęło 3 lata. Wkrótce potem Ruś najechał Batu--chan. Po przegranej bitwie książę Jurij uciekł z resztą wojska do K. Małego nad Wołgą. Kiedy jednak Batu-chan zaczął zdobywać gród, książę potajemnie uciekł do K. Wielkiego. Jeden z mieszkańców zdobytego grodu na torturach powiedział o miejscu jego ukrycia i wskazał doń drogę. Po zdobyciu K. Wielkiego i zabiciu księcia Batu-chan porzucił miasto. Ciało Jurija Wsiewołodowicza pochowano, a reszta pozostałych przy życiu mieszkańców opuściła oba miasta.

Według staroruskiej legendy, K. Wielki ciągle istnieje, lecz na prośbę jego budowniczych w sposób niewidzialny. Bóg miał ukryć miasto, by ochronić je przed kolejnym zbezczeszczeniem przez niewiernych. Pozostanie niedostępne aż do powtórnego przyjścia Jezusa Chrystusa w czasach ostatecznych. Jednakże wszyscy ci, którzy szczerze będą pragnęli je odnaleźć, będą mogli do niego dotrzeć (-> ziemskie krainy i obszary mityczne). Niewidzialne miasto ukaże się tylko tym, którzy złożą śluby, że poświęcą wszystko dla tego cŚlu. Ten, kto podejmuje decyzję o odszukaniu K., musi opuścić dom, nie zdradzając nikomu celu swojej drogi, strzec się złych myśli i rozproszenia. Należy również powstrzymać się od komentarzy i prób dociekań, gdyż osobom gadatliwym i nie skupionym na celu, jakim jest odnalezienie miasta, Bóg go nie ukaże. Poszukiwaczom nie wolno także oglądać się za siebie ani myśleć o sprawach związanych z życiem w świecie. Ponadto każdy, kto rozpocznie poszukiwania w sposób niegodny bądź nie dotrzyma warunków obowiązujących w trakcie wyprawy, zostanie przez Boga ukarany w tym życiu, a na Sądzie Ostatecznym poniesie karę wiecznych ciemności za brak szacunku dla miejsca świętego.

Jeszcze w początkach XX w. w lasach w pobliżu J. Światłojarskiego, w wigilię św. Jana, staroobrzędowcy zbierali się, aby odbyć pielgrzymkę do K. Wierni szli w milczeniu, niosąc zapalone świece i plecaki obciążone kamieniami i księgami. W lesie modlili się, szukali oznak świętego miasta w szczelinach w ziemi i przykładali do niej ucho, próbując usłyszeć bicie dzwonów. (E.P.)

KOLCHIDA - w mitologii gr. kraina umieszczana na wsch. wybrzeżu M. Czarnego, związana zwłaszcza z mitem o złotym runie i Argonautach (-> ziemskie krainy i obszary mityczne).

@@@

Kraina podwodna

W K., w krainie -> Aja, której stolicą było miasto Fasis, panował przybysz z Koryntu, Ajetes, syn Heliosa i okeanidy Perseis, ojciec Medeji, brat czarodziejki Kirke i żony Minosa, Pasifae. W kraju tym znajdowało się złote runo (było zamknięte w świątyni lub też wisiało na dębie w gaju Aresa, strzeżone przez smoka), czyli skóra skrzydlatego barana, na którym Friksos uciekł z Orchomenos, a następnie złożył w ofierze Zeusowi. Po złote runo udał się do K. Jazon wraz z Argonautami i dzięki pomocy Medeji udało mu się je zdobyć. Przez K. płynęła rzeka-bóg Fasis (dawniej zwana Arkturosem), syn Heliosa i okeanidy Okyrro. W czasach historycznych Grecy nazwali K. kraj leżący po płd. stronie Kaukazu, na wsch. wybrzeżu M. Czarnego. (K.B.)

KOSMOS (gr. kosmos) - uporządkowany wszechświat przeciwstawiany -> chaosowi.

Otoczony i zanurzony w -> wodach kosmicznych k. czasami nosi w swym zarodku zapowiedź czasu anihilacji, powrotu do potencjalnego źródła i stanu braku zróżnicowania. Jeżeli pojawia się model cyklicznie rodzącego się i umierającego k., to zwykle towarzyszy mu idea wielkich epok kosmicznych. W mitycznych modelach kosmologicznych k. na ogół jest systemem przestrzennie zorganizowanych światów (najczęściej w układzie wertykalnym, wyróżniającym -> górny świat, -> środkowy świat i -> dolny świat), posiadającym centrum (często jest nim pionowa -> oś kosmiczna) utożsamiane z punktem początkowym stworzenia. K. przedstawiany jest jako żyjąca całość obejmująca mikrokosmos (świat człowieka) i ma-krokosmos (świat ciał niebieskich). W religijnym pojmowaniu k. założeniem jest przenikanie się widzialnej rzeczywistości świeckiej z niewidzialną, nadrzędną i nadającą jej pełnię znaczenia rzeczywistością sakralną. Światprofanum jest postrzegany jako niestały, cechujący się zmiennością procesualną, natomiast sacrum jest wcieleniem pozaczasowej stałości i waloryzacji. Wyraża to symbolicznie język opozycji (życie-śmierć, góra-dół, prawy-lewy, swój-obcy itp.) W większości systemów religijnych (tzw. religiach kosmocentrycznych) cały k. traktowany był sakralnie, w innych dokonała się jego całkowita transcendencja od sacrum. Najistotniejszą jego cechą jest ład, porządek, celowość czy rządząca nim zasada (rita, dao, maat, mojra, opatrność). Porządek ten, utożsamiany z przeznaczeniem świata, jest zasadą równowagi nadającą każdej rzeczy jej właściwe miejsce w strukturze kosmicznej i zarazem organizatorem moralności i porządku społecznego (np. dharma). Obraz k. w tradycji bud. -> buddaksetra, -> czakrawala, zob. Wstęp; chrześc., zob. Wstęp; dzin. zob. Wstęp; egip. -> Nu(n), -> Pet, zob. Wstęp; ezoterycznej -> Astral, zob. Wstęp; germ. zob. Wstęp; gn. zob. Wstęp; gnozy: -> Eon, -> Pleroma; hind. i wed. -> Aśwat-tha, -> Brahmanda, -> loka, -> saptaloka, -> triloka, zob. Wstęp; Indian Am. Płn. -> Dom Mitów, -> Kraina Wiecznych Łowów, zob. Wstęp; irań. zob. Wstęp; jud.-> Adam Kadmon, -> Merkaba, -> sefirot, zob. Wstęp; kor. zob. Wstęp; ludów afryk.-> Ile Orun, -> Sigi Tolo, zob. Wstęp; ludów Amaz. -> Aroe, zob. Wstęp; u ludów Austr. -> Dom Mitów, zob. Wstęp; Me-zoam. i Ink. zob. Wstęp; ludów Mikronezji i Azji płd.-wsch. -> Lang, zob. Wstęp; ludów Polinezji -> Hawaiki, -> Rangi, zob. Wstęp; ludów syber. -> dolny świat,-> górny świat, -> Mumongi Chokto Bira, zob. Wstęp; ludów Mez.: zob. Wstęp; Słow. i Bałt. zob. Wstęp; ludów fiń. zob. Wstęp; węg. -> Egig Ero Fa, -> Ópe-rencias Tenger, zob. Wstęp. (M.S.P.)

KRAINA DUCHÓW ZMARŁYCH

KRAINA ŁOSOSIOWEGO LUDU -według wierzeń Indian Północno-Zachodniego Wybrzeża Pacyfiku (Tlin-git, Tsinishian, Haida, Kwakiutl), łososie są ludźmi i mają swoją rodzimą krainę na zachodzie, w głębinach morza (-> kraina podwodna).

W krainie tej ludzie-łososie przebywają w postaci ludzkiej, rządzeni przez naczelnika, który jest zarazem władcą łownej zwierzyny. Kwakiutle wyobrażają sobie morze jako ogromną rzekę, płynącą na północ. Również na północy (lub zachodzie) otwiera się wejście do świata podziemnego, gdzie dusze zmarłych spotykają się z innymi istotami nadprzyrodzonymi. W czasie odpływu morze wypełnia świat podziemny, w czasie przyływu opróżnia go. W świecie tym, zarazem wodnym i chtonicznym, zaludnionym przez potwory i zwierzęta morskie, włada Komogwa (u Tlingitów odpowiada mu Gonaqadet, u Haida Qonaqada), pan wszelakich bogactw, tłuszczu i obfitości, posiada bowiem niewyczerpalne zapasy. Jego pałac jest cały z miedzi, podobnie jak wszystkie sprzęty, a zwłaszcza łożo, na którym trzyma też swoją łódź. Jego strażnikami są nurki, usługują mu foki. Do Komogwy wędrują szamani poszukujący mocy, także ci, którzy chcą popełnić samobójstwo, topiąc się w morzu. Takim duchem-gospodarzem u Haida jest Starzec z Morza czy też Największy w Morzu, władca ssaków i ryb morskich, któremu podlegają gospodarze poszczególnych gatunków. Podobnie jak łososie, inne rzą-

dzone przez niego gatunki morskie także co roku oblekają się w ciało, powracając do stanu początkowego. Ten kosmiczny cykl roczny uważano za stały i niezmienny, naczelną zasadą była idea regeneracji -> kosmosu.

W swojej krainie łososie mieszkają w wielu wioskach, każda z nich jest odpowiednikiem jakiejś wioski ludzi. Na okres dorocznej wędrówki do ziemskich rzek Łososiowy Lud zamienia się znów w ryby, aby złożyć z siebie ofiarę, zapewniając w ten sposób ludziom dostatnią egzystencję. Według wierzeń, kiedy zwiadowcy wykrywają dużą ilość liści topolowych na wodzie, cały Lud rusza w górę rzek. Po śmierci duch łososia podąża do swej zamorskiej wioski i, jeśli ości pozostały całe i nienaruszone, powraca do postaci ludzkiej. Jeśli czegoś brakuje, łososie gniewają się i mogą skłonić swych braci do omijania siedzib ludzkich. Ponieważ ich odwiedziny oznaczają zbawienie od głodu i chorób, na powitanie pierwszych przedstawicieli i wysłanników urządza się tzw. ceremonię Pierwszego Łososia, Róra zawiera błogosławieństwo i podziękowania Ludowi Łososia, że zechciał poświęcić się dla wyżywienia Indian. Ceremonie mają dopomóc powrotowi ości zjedzonych ryb do wioski Ludu Łososi, by obrosły w ciało i powróciły w następnym roku, są to więc klasyczne rytuały podobne do Święta Niedźwiedzia czy Wieloryba u Paleoazjatów czy inticziama w Australii. W czasie ceremonii Pierwszego Łososia następuje zaproszenie złowionych ryb przez szamanów na ucztę; procesja wszystkich, którzy poddali się oczyszczeniu; wniesienie łososi do domu naczelnika, śpiewy i modlitwy; a po oprawieniu przez szamanki ryb nożami z muszli i upieczeniu ich sakramentalna uczta z mięsa pierwszego upolowanego łososia. (A.S.)

KRAINA PODWODNA - część -> dolnego świata; w niektórych mitologiach tutaj umieszczana jest -> kraina zmarłych.

Mitologem k.p. pojawia się najczęściej w kulturze ludów morza bądź wyspiarskich (czasami również lądowych), a wtedy przejmuje zwykle funkcję spełnianą gdzie indziej przez -> krainę podziemną. Ponieważ w strukturze kosmologicznej -> kosmos z reguły otoczony jest wodnym -> chaosem, k.p. widziana jest często jako negatywnie waloryzowany element zaświatowy, zanurzony w otchłani -> wód kosmicznych. Opis k.p. oparty

@@@Kraina podziemna

jest na opozycji suche- mokre, rolę mieszkańców odgrywają w nim morskie stworzenia (ryby, foki, wieloryby) oraz dusze topielców, a władą nią Władca Wód, Pan Wodnej Zwierzyny, Gospodarz Morza itp. Jego siedziba mieści się w największej głębiny morskiej. K.p. może też być kosmicznym tonem, z którego wyłoniła się ludzkość, zatopionym dawnym miastem czy kontynentem (-> Kitieź, -> Lemuria) lub wreszcie, przy symbolicznym przełożeniu układu wertykalnego na horyzontalny, odległymi wyspami (np. -> Hesperia, -> Szczęśliwe Wyspy, -> Zagubiona Wyspa). K.p. w tradycji Celt. -> sidh; Indian Am. Płn. -> Katczin Kaiakwi, -> Kraina Łososiowego Ludu; jap. -> Nenoka-tasukuni, -> Nenokunisokonokuni, -> Wa-tatsumi-no kuni; ludów arkt. -> Adliwum; ludów afryk. -> Dsivoa, -> Ile Orun, -> Sigi Tolo; ludów Mel. -> Mburotu, -> Oroj, -> Po; ludów Mez.: -> Abzu; ludów fiń. -> Saivaimo. (A.S., M.S.P.)

KRAINA PODZIEMNA - część -> dolnego świata, obszar traktowany ambiwalentnie (zob. Wstęp).

W części tradycji jest to świat demoniczny, wrogi ludziom (-> Xibalba) rzadziej szczęśliwa lub ukryta kraina (raj podziemny, np. -> Ahpikondia, -> Agart-tha) bądź miejsce przebywania zmarłych (-> kraina zmarłych). W wielu systemach kosmologicznych poniżej k.p. (lub w jej dolnych regionach) umieszcza się piekła (-> piekło). Czasami k.p. jest obszarem, w którym znajduje się -> czyściec. W koncepcjach religii pierwotnych wszystkie dusze zmarłych, niezależnie od swych uczynków za życia, powracały pod powierzchnię ziemi, stanowiącą rodzaj kosmicznego łona. Z ideą k.p. wiąże się też waloryzacja religijna wszelkich otworów w ziemi: kraterów, szczelin, jaskiń, źródeł i studni, a także takie konstrukcje sakralne, jak labirynty i megalityczne dolmeny czy - szerzej - wszelkie grobowce i nekropolie. Przykładowe k.p. w tradycji bud. -> czakrawala; Celt. -> Annwn, -> sidh; egip. -> Amentet, -> Dat, -> Ju Neś(e)r(u), -> Sza Neśru; ezoterycznej -> Agarttha; germ. -> Alfheim. -> Hel, -> Niflheim; gr. -> Elizjum, -> Ereb. -> Hades; rzym. -> Orkus; het. -> Kaksat; hind. i wed. -> Jamy królestwo, -> Ioka, -> Na-galoka, -> Patala, -> Pitrioka, -> saptalo-ka; isl. -> Mekka; jap. -> Nenokatasuku-ni, -> Nenokunisokonokuni. -> Yomino-kuni, -> Yomotsuhirasaka; jud. -> Szeol; kor. -> Kamak nara; ludów Amaz. -> Ahpikondia; Indian Am. Płn. -> Katczin Kaiakwi; irań. -> Czinwat Peretu; Mezoam.

-> Cumiechucuaru, -> Mictlan, -> Tlalo-can, -> Mitnal, -> Xibalba; ludów polinez.

-> Po; ludów syber. -> dolny świat; Mezoam. i Ink. zob. Wstęp; Mez. -> Arallu,

-> Kur; ugar. -> Hamri; ludów fiń. -> Ki-jamat, -> Saiwaimo; węg. -> Kaszafold, -> Peneszorszag. (A.S., M.S.P.)

KRAINA PRZODKÓW I NA ZMARŁYCH

KRAINA WIECZNYCH ŁOWÓW (ang. Happy Hunting Grounds) - zaświaty Indian Wielkiej Równiny i Prerii postrzegane są przez pryzmat literatury przygodowej jako K.W. Ł.

W rzeczywistości określane były najczęściej jako Tamta Strona, Kraina Gwiazd, Kraina Niebios czy Kraina Cieni. Czwórdzielność kosmosu kazała Indianom Prerii wierzyć w cztery sfery niebiańskie, kojarzone z reguły z najwyższym niebem, siedzibą niewyrażalnej Najwyższej Istoty, krainą gwiazd i przodków rządzoną przez Słońce i Księżyc, krainą chmur i siedzibą ptaków. Często w wizjach szamańskich K.W.Ł. przybierała postać szczytu wysokiej, niedostępnej góry. Różniąc się w zależności od plemienia, zaświaty Indian Prerii mają jednak wiele cech wspólnych. U większości plemion Prerii istnieje kilka elementów duchowych człowieka, z których jeden

@@@

związany jest z pobytom w niebiosach lub „poza horyzontem”. Aby zmarły mógł odbyć swą podróż, po obrzędach żałobnych ciało opatulano w skóry i umieszczano na platformie na drzewie. Dusza jakiś czas (zwykle 4 dni) pozostawała przy ciele, po czym odchodziła do krainy zmarłych, mieszczącej się w niebie lub gdzieś w odległych krajach na zachodzie, skąd mogła powrócić, odradzając się w potomkach bądź w szczególnych zwierzętach. Tam prowadziła życie cienia, polując na duchy bizonów i koczując na niebiańskiej prerii. Dusze zabitych wrogów mogły zostać ofiarowane zmarłym krewnym, by służyły im jako niewolnicy; wierzono bowiem, że dusza pokonanych w walce pozostaje w kosmyku skalpowym. K.W.Ł. była miejscem pobytu zmarłych przodków, z których zbiorowymi mocami jednoczył się każdy indywidualny duch zmarłego. Znakiem tej jedności było szczęście i „właściwe” życie. Zmarli Indianie mieszkają w K.W.Ł. w pięknych, malowanych tipi, mają wspaniałe stroje i pióropusze. Nie ma tam zimy, chorób ani śmierci. Dni spędzają na tradycyjnych tańcach, grach i zabawach oraz na polowaniach na niebiańską zwierzynę występującą w niewyczerpalnej obfitości. Tak opisuje K.W.Ł. w swojej wizji szamańskiej Czarny Łoś: „Wszędzie były stojaki pełne suszącego się mięsa. Powietrze było czyste i piękne, przeniknięte wszędzie żywym światłem. Wokół całego kręgu, na soczystej zielonej trawie pasły się tłuste, zadowolone konie; na zielonych wzgórzach pełno było wszelakich zwierząt, a śpiewający myśliwi wracali z ich mięsem”. Część widocznych gwiazdozbiorów wyobraża takie właśnie sceny z polowania mitycznych przodków, np. Wielka Niedźwiedzica to myśliwi ćwier-tujący tuszę upolowanego niedźwiedzia. (A.S.)

KRAINA ZMARŁYCH - jedna z krain zaświatowych, do której, bezpośrednio po śmierci, udają się dusze istot zmarłych.

Najczęściej utożsamiana bywa z krainą przodków (zamieszkaną przez mitycznych prarodziców) oraz krainą duchów (przeznaczoną dla dusz zmarłych). Zarówno duchy przodków, jak i upiory, duchy o zdecydowanie negatywnej energii, są częściowo upostaciowionymi i słabo zindywidualizowanymi mocami, z którymi wiążą się liczne tabu i rytualne sposoby postępowania. Świat żywych i k.z. przenikają się częściowo (zwłaszcza w szczególnych miejscach i czasie), dzięki czemu możliwy jest (dla człowieka żyjącego nie zawsze bezpieczny) kontakt pomiędzy tymi światami. K.z. jest domeną istot zmarłych, ale w licznych mitach opisywane są również wizyty w królestwie śmierci osób żyjących, często w stanie transu, w czasie wizji lub we śnie. Właściwe sposoby zachowania się podczas wędrówki po k.z., unikanie groźących tam niebezpieczeństw opisują rozpowszechnione w różnych tradycjach przewodniki po zaświatach w rodzaju egipskiej Księgi Umarłych lub tybetańskiej Bar-do fos-grol. K.z. może być umieszczana na każdym piętrze -> kosmosu, w -> dolnym świecie, -> środkowym świecie, -> górnym świecie bądź pozostaje bez określonej lokalizacji. Częstym motywem związanym z wkroczeniem zmarłego do k.z. jest spotkanie z władcą tej krainy oraz sąd nad duszą. Po wydaniu wyroku dusza kierowana jest do zaświatów, albo pozytywnie, albo negatywnie waloryzowanych, przeznaczonych jej w zależności od ostatecznego bilansu uczynionych za życia dobra i zła. W niektórych tradycjach funkcję k.z. przejmuje -> raj, -> piekło bądź -> czyściec, do których dusza udaje się bezpośrednio po śmierci, a motyw sądu pojawia się w idei Sądu Ostatecznego, osądu duszy odroczonego do momentu końca świata. K.z. traktowana jako właściwe królestwo śmierci, miejsce sądu bądź jako kraj poległych

@@@

i mitycznych bohaterów, kraina przodków czy kraina duchów jest opisywana np. w tradycjach Bałt. -> Vels; Celt. -> Dom Donna; chin. -> Diyu; egip. -> Amentet,

-> Dat. -> Ju Neś(e)r(u), -> Sza Neśru): germ. -> Walhalla, -> Hel; gr. oraz rzym.

-> Elizjum, -> Erebus, -> Hades, -> Orkus; hind. i wed. -> Jamy królestwo, -> Pitri-loka; Indian Am. Płn. -> Dom Mitów, -> Katczin Kaiakwi, -> Kraina Wiecznych Łowów, -> Mu-Igala; irań. -> Czinwat Pe-retu, -> Garodmana, -> Hamestagan; jap.

-> Nenokatasukumi, -> Takamanohara, -> Yominokuni, -> Yomotsuhirasaka; kor. -> Sondosan; ludów afryk. -> Dsivoa, -> Ile Orun, -> Ototolane, -> Sigi Tolo; ludów arkt. -> Adlivum; ludów Austr. -> Bralgu i Badu, -> Wyirrewarre; ludów Mel. -> Mburotu, -> Oroj; ludów Mikronezji i Azji płd.-wsch. -> Lang; ludów polinez. -> Hawaiki, -> Po, -> Rangj; ludów syber. -> dolny świat; Mez.: -> Arallu, -> Kur; Me-zoam i Ink. -> Cinalco, -> Cumiechucu-aro, -> In Ichan Tonatiuh Ilhuicac, -> Mic-tlan, -> Mitnal, -> Tlalocan, -> Xibalba, zob. Wstęp; Słów. -> Nawie; ugar. -> Hamri; ludów fm. -> Kijamat, -> Pohjola,

-> Saivaimo. (A.S., M.S.P.)

KRAINY CZTERECH STRON ŚWIATA. W starożytnych wierzeniach chińskich ziemia była kwadratowa, oblana ze wszystkich stron wodami oceanów i morzami i z każdej strony świata miała swój kres (-> ziemskie krainy i obszary mityczne).

Tam gdzie się kończyła, leżały ziemie niezwykłych, mitycznych krain -zaświatów. Każda z nich miała swoje doliny, góry, swoje pustkowia i rzeki wpływające do cudownych oceanów. Poniżej przedstawimy opis paru wybranych krain.

KRAINY WSCHODU. Jest tu Pustkowie zamieszkane przez parę małżeńską Prostacków (Pufii), którzy są leniwymi olbrzymami zesłanymi w to miejsce za karę.

Prostacky mieli wykonać wielkie prace melioracyjne regulujące koryta chińskich rzek, aby nie niszczyły one powodzią ludzkich siedzib. Ponieważ olbrzymy niemrawo zabierały się do pracy, zostały wygnane na płd.-wsch. kraniec ziemi. Są istotami niezwykle odpornymi na zmiany temperatury, a za całe swe pożywienie mają niebiańską rosę.

Jest tu również rajska kraina Tukuang. Jest tak żyzna i bogata, że wszystko rośnie w niej samo i dojrzewa bez żadnego wysiłku i opieki. W lasach i na łąkach żyje mnóstwo zwierząt, w tym tak niezwykle jak feniksy. Jest to kraina nieustannej wiosny, więc nic w niej nie przekwita, nie więdnie, nie usycha i nie umiera. W tym wschodnim -> raju znajduje się Dolina Poranka. Rośnie w niej Wydrążone Drzewo Morwowe (Fusang), które jest siedzibą matki rodzącej słońca (Xihe), która urodziła 10 słońc. Pewnego poranka wszystkie naraz wzniosły się z Morwy i pojawiły się na niebie. Ziemi groziło, że wysuszy się w ich promieniach na popiół. Na szczęście bohaterki łuczniczki Yi w porę zestrzeliły 9 z nich. Samo drzewo ma liście podobne do liści gorczycy, wokół jego pnia wiję się bezskrzydły smok, a po jego 9 gałęziach wspina się ocalałe słońce, wschodząc znad Doliny Wrzątku.

Na wschodzie rośnie również Wyniosłe Drzewo (Kienni), które jest tak doskonale proste, że w samo południe nie rzuca cienia. Ma 9 korzeni i 9 konarów, które znajdują się tuż przy jego wierzchołku. Ponieważ jest niebotycznie wysokie i idealnie gładkie, niezwykle trudno jest się po nim wspinać, co jest istotne, bo wyznacza ono środek nieba i ziemi i jest łączącym je pomostem. Po nim bogowie schodzili z nieba na ziemię, a wśród nich Fuxi - legendarny władca, który dał Chińczykom podstawowe wynalazki cywilizacyjne. Wspinali się po nim również do nieba niektórzy spośród ludzi.

Na wschodnim krańcu świata wydarzył się również wielki mityczny kata-

@@@

klizm pękł jeden z 8 słupów podtrzymujących niebo. Przechyliło się ono w kierunku płn.-zach. i dlatego Słońce, Księżyc i gwiazdy wędrują w tę stronę. Ziemia się również przechyliła i dlatego jej płd.-wsch. kraniec wypełnia ocean, do którego spływają rzeki. Przed ostateczną katastrofą świat uchroniła Nugua, która wsparła niebo na łapie żółwia i drogocennymi, stopionymi kamieniami zakleiła dziury w nieboskłonie.

Krainy wschodu oblewane są wodami Oceanu Wschodniego, pośrodku którego leży Góra Przekraczania Nowego Roku. Rośnie na niej potężne drzewo brzoskwińowe. W jego ogromnej koronie - po płn.-wsch. stronie - znajduje się Brama Demonów (Guimen). Na straży bramy stoją dwa bóstwa, które słuchają ludzkich prośb. Jeśli w odpowiednim czasie i w przepisany sposób odprawi się, używając figur z drzewa brzoskwińowego, obrzęd wypędzania duchów, to strażnicy wrót zatrzymują je w ich wędrowce na ziemię, wiążą i rzucają tygrysom na pożarcie. Na tej wyspie mieszka również syn Żółtego Cesarza, Yuhu, o niezwykłym wyglądzie: ma ludzką twarz połączoną z ptasim ciałem, a z uszu wypływają mu żółte węże.

KRAINY ZACHODU. Przede wszystkim znajduje się tutaj góra ->Kunlun oraz Góra Wielkiej Jałowości (Dahuangshan), w której znajdują się odpoczynek słońce i księżyc. Na obu górach było kiedyś połączenie między niebem i ziemią i ludzie wędrowali tędy tam i z powrotem. Spośród bogatej w chińskiej mitologii kolekcji niezwykłych drzew rośnie tu Słabe Drzewo (Riiomii). Zostało tak nazwane, ponieważ stale traci liście, które - opadając - wyznaczają nieustannie upływający czas.

Wielkie Zachodnie Pustkowia jest zamieszkiwane przez nieśmiertelnych, którzy mają po trzy twarze i po jednej ręce. Natomiast na brzegu Zachodniego Oceanu rośnie drzewo morwowe o liściach w kolorze purpury. Zjedzenie owoców z tego drzewa powoduje, że człowiek się nie starzeje. Niestety, owocuje ono bardzo rzadko, bo raz na 1000 lat.

KRAINY PÓŁNOCNE. Ich najdalszy kraniec jest obszarem śmierci, na którym nie spotka się żadnej rośliny czy zwierzęcia. Nie pada tu deszcz, nie ma żadnej wilgoci, porannej rosy ani szronu. Nigdy nie dociera do tego rejonu słońce, a panujące tu wieczne mroki rozświetla jedynie pochodnia trzymana przez smoka. Inny mieszkający tu smok, koloru czerwonego, ma taką niezwykłą właściwość, że gdy patrzy, to na ziemi jest dzień; gdy zamyka oczy, sprowadza na nią noc. Nic w tej krainie nie powstaje ani nic nie ulega rozkładowi. Pomimo że ogólnie jest tu dość ponuro, znajduje się tu jedna rajska kraina. Jest rozległą doliną ze wszystkich stron otoczoną wysokimi górami. Pośrodku niej wznosi się góra w kształcie dzbanka. U jej podnóża ma swe źródło strumień, którego wody rozsiewają oszałamiającą woń storczyków. Ten, kto pije z niego, zyskuje zdrowie, siłę i wpada w przyjemny trans. Dzięki właściwościom tego strumienia mieszkający w dolinie ludzie są szczęśliwi i pokojowo nastawieni, a cały swój czas poświęcają zabawie, tańcom lub odpoczynkowi na brzegach strumienia.

KRAINY POŁUDNIOWE. Są obszarem życia. Mieszka tu Nieśmiertelny Bieguna Południowego (Nanji shoitxing), który jest gwiazdny bogiem długiego życia. Ma pałac na biegunie południowym, przy którym jest ogród pełen pachnących ziół - rośnie w nim między innymi ziele nieśmiertelności.

Natomiast w Krainie Płomiennego Blasku (Sueiminggii) mieszkają ludzie pozbawieni świadomości czterech pór roku i następstwa dnia i nocy. Płomienny Cesarz (Yandi), który jest Władcą Południa, zerwał kiedyś gałąź z rosnącego w tej krainie drzewa i za jej pomocą nauczył ludzi, jak rozniecić ogień. Na tym drzewie żyje sowa i dziobie jego konary, a wtedy z ran tryskają w górę płomienie. (A.W.)

@@@

KUBBAT AS-SACHRA („Kopuła na Skale”) - muzułmańska świątynia w Jerozolimie.

K.A.S. wzniesiono w 691 r. na górze Moria, wewnątrz świątyni znajduje się skała, z której według tradycji prorok islamu Muhammad wstąpił do -> nieba. (E.W.L.)

KUMMIJA - w mitologii hur. i het. święte miasto, którego królem miał być bóg burzy Teshub.

Możliwe, iż była to w ogóle siedziba bogów hetyckich (którym przewodził Teshub i jego małżonka Hebat), a więc stolica królestwa niebiańskiego (-> niebo), ponieważ według Pieśni o Ullikummi dawny władca niebios, Kumarbi - pokonany przez Teshuba i wygnany do podziemi - wysłał swego syna Ullikummi, aby zniszczył to miasto i odzyskał dla niego władzę. (K.B.)

KUNLUN - w wierzeniach chińskich „góra świata”, centralny filar świata podtrzymujący niebiosy (->• niebo, -> góra kosmiczna) i zachodni -> raj.

Położona jest na zachodnim końcu świata i łączy niebo z ziemią. Na jej szczytach znajduje się jedno z wielu przejść do nieba (obok Gór Kwiecistych i Wyniosłego Drzewa), którymi w czasach starożytnych ludzie wędrowali tam i z powrotem. Niestety, takie spoufalanie się z bogami stało się przyczyną buntu bóstw, które wystąpiły przeciw najwyższej władzy Żółtego Cesarza (Huangdi), i ten, poskromiwszy zbuntowanych, równocześnie kazał pozamykać wszystkie połączenia między niebem i ziemią. Odtąd i tak trudne podróże ku niebu stały się jeszcze bardziej karkołomnymi wyprawami.

Góra K. jest szczytem ziemi i znajdują się tu rezydencje dwu bóstw. Według niektórych podań, znajduje się tu Dolna i Górna Stolica Cesarza Huangdi - pierwszego legendarnego cesarza Chin. Zbudowana ona była według wzorów i reguł, jakie obowiązywały przy wznoszeniu rezydencji cesarskich na ziemi, dlatego wyobrażano ją sobie jako pałac-miasto, z bogatym systemem dziedzińców wewnętrznych, otoczony murami miejskimi wysokimi na 9 pięter, z 12 basztami i wychodzącymi na wszystkie strony świata 9 bramami. Jedną z tych bram, nazwaną Bramą Jutrzenki (Kaimingmen], jest tą, przez którą wschodzi słońce. Stolicy Huangdi strzeże tygrys o ptasich szponach i 9 ogonach oraz fosa wypełniona Słabą Wodą, mieszka w niej pożerające ludzi bóstwo o ostrych zębach, którymi rozszarpuje ciała śmiałków. Według innych podań, Słaba Woda otacza Wyspy Szczęśliwych (-> Daoxian). Oprócz murów dodatkowo pałac otaczają Płomienne Góry (Yenhuoshan), a na ich stokach, pośród wiecznie buchających w górę płomieni, żyją dziwne ptaki, zwierzęta i rośliny.

Wiele bóstw stanowiących dwór Huangdi mieszka w pałacach cesarskiej rezydencji. W Pałacu Nefrytowej Próżni mieszka bóstwo, będące chińskim odpowiednikiem Hermesa - posłańca bogów w mitologii greckiej - który zwany jest Chłopcem Białego Żurawia. Jest przekazującym wiadomości posłańcem i pomaga dobrym śmiertelnikom, którzy zawędrowali do siedziby bogów.

Według innych wierzeń, K. ma stanowić siedzibę Xiwangmu (Królowej Matki Zachodu) i jest wtedy nazywana rajem zachodnim. Sama bogini jest właściwie potężną wiedźmą, okrutną i przynoszącą śmierć i jako taka zdaje się zupełnie nie pasować do naszych wyobrażeń raju. Posiadała ona jednak pewien szczególny dar - można od niej dostać ziele nieśmiertelności, a według tekstów taoistycznych zdobyła ona najwyższe zrozumienie, czyli dao. Xiwangmu mieszka w szczerozłotym pałacu, którego obwód równa się 500 kilometrom. Jej stolica na górze K. słynie z wiszących rajszych ogrodów, z wielkich parków i wspaniałych sadów brzoskwi-

@@@

niowych. Brzoskwinia od początku naszej ery do czasów współczesnych uznawana jest w Chinach za symbol długowieczności. Te, które rosną w sadach Xiawangmu, dojrzewają przez 6000 lat i dają tym, którzy je zjedli, nieśmiertelność. Są dlatego pilnie strzeżone przez różne mityczne stworzenia. Sama bogini, gdy nadchodzi czas zbioru dojrzałych owoców, zaprasza na K. innych bogów na ucztę Brzoskwińowego Świąta. Oprócz owoców nieśmiertelności serwuje się wówczas takie rarytasy jak potrawy ze smoczyczych wątróbek czy szpiku kostnego feniksa. Istnieje wiele podań opisujących wyprawę do rajszych ogrodów, a wśród nich jest opowieść o tym, jak pewnego razu na ucztę bogów wtargnęła małpa Wukong i pozrywała wszystkie owoce z brzoskwińowych drzew. Na dodatek nie można jej było ukarać, bo po zjedzeniu owoców stała się nieśmiertelna.

Na zachodnim zboczach góry rośnie drzewiaste zboże, dające obfitość plonów. Rosną tu również niezwykle drzewa: Perłowe, Nefrytowe i Drzewo Nieśmiertelności. Drzewo Piaskowej Śliwy i Drzewo Nefrytowych Owoców rośnie na zboczach wschodnich, na północnym zaś - Drzewo Zielonego Nefrytu i Drzewo Jaspisu. Na południowym stoku rośnie Czerwone Drzewo. U podnóża góry znajdują się źródła rzek Czarnej, Białej, Czerwonej i Niebieskiej oraz Rzeki Żółtej. Ponieważ kolor żółty jest symbolem środka, jest ona rzeką rzek Kraju Środka, czyli Chin. Górę opływają również cynobrowe strumienie, które mają niezwykłą właściwość ci, którzy się z nich napiją, unikają śmierci. (A.W.)

KUR (sumer. „obca kraina”), ki-gal (sumer. „wielka ziemia”) - zaświaty w mitologii sumeryjskiej, podziemny świat zmarłych.

Według wyobrażeń Sumerów, był to podziemny obszar kosmiczny (^kraina podziemna), położony powyżej podziemnego oceanu wód pierwotnych, siedziba złych mocy, których personifikacją jest potwór Kur. Tutaj też znajdował się świat zmarłych (->kraina zmarłych), zwany ara-li, połączony specjalnym otworem z ziemią. Do właściwego K. otoczonego siedmioma murami z bramami przewoził łodzią przewoźnik przez rzekę pożerającą człowieka. W samym środku K. wznosił się lazurytowy pałac bogini Ereszkigal - „Pani Wielkiej Ziemi”. Znalazła się ona tutaj uprowadzona z nieba przez potwora o imieniu Kur i zrzucona do pozostania w podziemiu na zawsze, mimo prób wydostania jej stąd, podejmowanych przez boga En-kiego. Władła tą krainą wspólnie ze swoim małżonkiem, bogiem Nergalem, którego zdołała uwieść, o czym mówi babiloński mit zatytułowany Kraina bez powrotu (->Arallu).

Urządował też w K. trybunał, którego sędziami było siedmiu bogów, zwanych Anunaki. Funkcję tę pełnili też bogowie Utu i Nanna, bóg słońca i bóg księżyca, którzy po codziennej wędrówce po niebie schodzili do świata podziemnego. Oprócz tego posłańcem bogini był Nam-tar, demon plag, strażnikiem bram - Neti, pisarzem - Dipimekug, a inne funkcje spełniały całe zastępy złych demonów, zwanych gal/a. Te ostatnie nie potrzebowały żadnego pokarmu ani napoju, nie można ich więc było ubłagać żadną ofiarą, obce im było współczucie i jakiegokolwiek ludzkie emocje. K. było krainą bez powrotu nie tylko dla ludzi, lecz również dla bogów. Trafił tu kiedyś sam bóg Enlil za uwiedzenie Ninlil, która zresztą też udała się za nim. Enlil, udając strażnika rzeki w K., splodził z nią trzy bóstwa chto-niczne, które pozostały w świecie podziemnym, by ich pierworodny Nanna, bóg księżyca, mógł wrócić do nieba.

Mit o Zejściu Inany do podziemi opowiada, jak z nie wyjaśnionych powodów bogini ta, młodsza siostra Ereszkigal, udała się do K. Przedtem jednak swoją posłankę Ninszubur poinstruowała, kogo z bogów

@@@

ma ona zaalarmować w razie potrzeby. Po przybyciu do bram lazurowego pałacu Ina-na musiała - tak jak wszyscy - oddać kolejno swe ozdoby i szaty. Naga, w niskim pokłonie, stanęła przed tronem Ereszkigal i przed trybunałem siedmiu sędziów Anu-naków, którzy zatrzymali na niej spojrzenie śmierci, a jej zwłoki powieszono na haku. Jednak zaalarmowany Enki uformował z brudu z paznokcia dwie istoty Kurgarru i Kalaturru, które skropiły zwłoki Inany pokarmem życia i wodą życia. Ożywioną w ten sposób boginię sędziowie wypuścili pod warunkiem, że przyśle na swe miejsce innego zmarłego. Towarzyszące jej demony galla chciały najpierw zabrać Ninszubur, ale bogini ją wybroniła. Wydała natomiast w ich ręce swego męża, boga Dumuzi. Nie udało mu się schronić przed nimi u swej siostry Gesztinany.

Zachowały się trzy mity mówiące o pobycie ludzi w krainie podziemnej: Gilgamesz i Enkidu w Kur, Król Urnam-mu w Kur i Śmierć Gilgamesza. Pierwszy z nich mówi o tym, jak ulubione instrumenty Gilgamesza, pukku i mikku (bębenek i pałeczka?), подарowane mu przez wdzięczną Inanę, wpadły do K. Posłany tam jego przyjaciel Enkidu nie zastosował się do rad Gilgamesza i zbytnią ostentacją naraził się K., który go zagarnął. Wywołany przez boga Utu - na prośbę Enkiego - duch Enkidu opowiada Gilgameszowi, co widział w K. Los zmarłego zależy w jakiejś mierze od liczby synów pozostawionych na świecie, którzy mogą mu zapewnić pamięć i opiekę.

Królowi Ur, Urnammu (ok. 2000 p.n.e), pobyt w K. wydawał się dość znośny, ale tylko w ciągu pierwszych dziesięciu dni, w ciągu których składał wizyty sędziom świata zmarłych i innym bóstwom K., by darami zjednać sobie ich przychyłność. Przyjmował też wizyty zmarłych wcześniej dostojników swego kraju. Wnet jednak zatęsknił do pozostawionej na świecie rodziny oraz nie dokończonych spraw swego państwa i poczuł się nieszczęśliwym wygnańcem.

Lamentacje Śmierć Gilgamesza wyjaśniają, że brak nieśmiertelności nie umniejsza wielkości jego doczesnych dokonań. Następnie ukazany jest orszak pogrzebowy Gilgamesza, kojarzący się z grobami królewskimi w Ur z pierwszej połowy III tysiąclecia p.n.e. Wreszcie wyliczone są złożone bóstwom K. ofiary Gilgamesza. (S.C.)

@@@

LAJSTRYGONOW KRAINA -

w mitologii gr. kraj będący w posiadaniu brutalnych i okrutnych ol-brzymów-ludożerców, prawdopodobnie potomków Posejdona, nie respektujących praw gościnności i pozerających obcych przybyszów (-> ziemskie krainy i obszary mityczne).

Lajstrygonowie mieszkali wokół mitycznego miasta Lamos, założonego przez syna Posejdona, Lamosa, króla tego kraju. Zajmowali się hodowlą krów i owiec, które paśli na zmianę, w dzień i w nocy. Według Odysei, do krainy tej przybył Odyseusz - po 6 dniach żeglugi od wyspy Eola, -> Eolii. Zaatakowany przez Lajstrygonów, utracił wszystkie statki, z wyjątkiem własnego, a załogi zostały pożarte. Stamtąd udał się w dalszą podróż i dotarł do wyspy Ai, gdzie mieszkała czarodziejka Kirke. Dlatego autorzy starożytni często k.L. umieszczali w rejonie Italii: Tu-kidydes (V w. p.n.e.), Polibiusz (II w. p.n.e.) i Strabon (I w. p.n.e.-I w. n.e.) na Sycylii koło miasta Lentini (na płn. od

Syrakuz), a Cyceon i Horacy (I w. p.n.e.) na zach. wybrzeżu Italii koło Formiae (dziś Formia nad Zat. Gaetańską). Obecnie k.L. lokalizuje się także nad m. Mar-mara, na Krymie (w rejonie Bałakławy), w Albanii, na Sardynii, a nawet w Maroku i płd. Norwegii. Źródło Artakia, znajdujące się w tej krainie, Apollonios z Rodos (III w. p.n.e.) umieszcza koło płw. Kyzikos (m. Marmara) - zapewne chodzi o istniejące do dziś źródło Artaki (tur. Er-dek) ok. 7 km od miasta Kyzikos. (K.B.)

LANG, Langi, Langit - w językach austronezyjskich określenie ->nieba (na Polinezji - »Rangi) jako -'•górnego świata, siedziby bóstw, herosów i zmarłych przodków oraz zwierząt kosmicznych, znane zwłaszcza na Mikronezji i w Azji Płd.-Wsch.

L. przeciwstawiane jest ziemi jako górna połowa muszli -> kosmosu. Niebo i ziemia powstały bowiem z rozdzielenia wielkiej skały, ciała zwierzęcia lub muszli ogromnej trydakny. Wielki Węgorz Rii-ki, którego rozdzielenie nieba i ziemi za-

@@@

smucilo, pozostał w L. jako Droga Mleczna. Pozostałe gwiazdy i gwiazdozbiory także stanowią zwierzęta kosmiczne bądź są ciśniętymi przez ludzi czy bogów kamieniami.

W wierzeniach z Ponape dusza zmarłego (ngol) po pogrzebie zatrzymuje się na wyspie Angaur. wzięwszy kąpiel w wodach zapomnienia, przekształca się w ducha (tuthup) i wędruje do L., pod władzę bogów. Według pewnych tradycji, duchy są w czasie pełni łapane jak ryby na wędkę lub do sieci przez strażniczkę zaświatów, ducha śmierci Mitrou. Do L. można też dopłynąć łodzią, wtedy przyplwającym jawi się piaszczysta wyspa dusz Piel Ngal. Dusze żyją tam podobnie jak na ziemi, mogą się żenić i rozmnażać. Dusze dobrych cieszą się radością, tańczą i jedzą, dusze ludzi przewrotnych wrzucane są do dołu wypełnionego węzami bądź odchodami. Większość zmarłych gromadzi się w wielkim Niebiańskim Domu zwanym Farmal, gdzie pozostaje w wiecznym świetle i szczęściu.

L. jest siedzibą istoty gromowladnej (Yolofath, Eluelap). W Mikronezji centrum L. stanowi opiekun zaświatów i bóg rządzący światem, Luge(i)leng („Środek Nieba”), obserwujący czyny ludzi z wysokości. Emanująca z niego moc jednoczy świat. Innym symbolem jedności jest drzewo bambusowe bądź pandanusowe o dwóch konarach, określane jako Słup Nieba: (SurLang; -> drzewo kosmiczne), rosnące na Feliul Bwabwao, Bambusowej Wyspie. Po jego konarach wspinali się herosi, którzy chcieli dostać się do nieba. Pierwszy konar prowadził jednak do paszczy potwornej jaszczurki, jedynie ci, którzy wybrali drugi konar, wspinali się do gniazda olbrzymiego ptaka Rakhui, który przenosił ich do nieba. Z L. często też przybywali ludzie, którzy - łącząc się z mieszkańcami ziemi - dawali początek mitycznym herosom, tak np. Yolofath był synem Lugelenga i ziemskiej kobiety. Mit o podróży Yolofatha do nieba w poszukiwaniu rodziców mówi, że wzniósł się on tam wraz z dymem ofiarnych ognii. W drodze jednak, ponieważ jako żywy - wciąż obciążony był ziemskością, usłyszał płacz swoich dzieci i wzruszył się. To sprawiło, że zaczęły żądlić go nieszkodliwe dotąd skorpiony i ryby. Wyrwawszy się z pułapki, po promieniach słonecznych przeszedł przez trzy dolne poziomy L., by w czwartym, najwyższym, wkroczyć do Niebiańskiego Domu. Ponieważ jednak obraził mieszkańców nieba, ci zabili go, zwalając mu słup domu na głowę. Dopiero pojawienie się Lugelenga i rozpoznanie przez niego w Yolofathu syna zmieniło nastawienie duchów i wskrzeszony przez ojca Yolofath pozostał już na zawsze w L. jako pośrednik w kontaktach ludzi z bogami.

Inna znana opowieść mówi o chłopcu, którego matka, opuszczona przez męża, zmarła przy porodzie. Chłopiec postanowił odnaleźć jej ducha i ukrył się na łodzi, która zabierała ją do L. Tam jednak nie potrafił odróżnić swej matki w gronie tancerek (straciła bowiem swoją osobowość), mimo że co noc przypatrywał się tańcom duchów. W końcu zakochał się w jednej z tuthup, ta jednak, choć chętnie przebywała z nim całą noc, rano zmieniała się w szkielet. W końcu ulitował się nad nim Lugeleng i zmienił ją w pełną kobietę. Obdarował młodą parę owocami, które zjedzone, odrastały. Małżonkowie zamieszkali w Farmal. (A.S.)

LEMURIA, Mu - w tradycji ezoterycznej kolebka „trzeciej rasy głównej” (H. Bławacka, R. Steiner, Jina-rajadasa), trzeci z kolejnych siedmiu kontynentów (kolebka drugiej rasy głównej), na których odbywa się ewolucja ludzkości na ziemi (->Po-laris, ->Hyperborea, ->Atlantyda). Miała się ona rozciągać na całej szerokości dzisiejszego pasa okołorównikowo-wego, obejmując większość Oceanu Indyjskiego i Pacyfiku (pozostałościami L.

@@@są według ezoteryków Australia, Oceania i Madagaskar; -> ziemskie krainy i obszary mityczne). Na L. rozwinęło się siedem „podras”, a wraz z ich rozwojem człowiek kolejno doskonalił zmysły i narządy ruchu. Był on początkowo słuchającym jaja obojnakiem aż do czasów trzeciej „pod-rasy” głównej (18 mln lat temu), w której nastąpiło rozdzielenie płci. Następnie doszło do rozwoju ludzkiego mózgu i odłączenia od lemuryjskich „praludzi” linii biegnącej ku małpom (a zatem wg ezoteryków to nie ludzie pochodzą od małp, lecz małpy od ludzi!). Lemuryjczycy stanowili rasę czarnych olbrzymów (wysokich co najmniej na 9 m), a dzisiejsza czarna odmiana człowieka ma stanowić tylko resztkę zdegenerowanych potomków piątej i szóstej „podrasy” lemuryjskiej, które nie wzięły udziału w dalszej ewolucji ludzkości. Od czasu podziału na płcie życiem rodzinnym i społecznym kierowały wśród Lemuryjczyków kobiety. Lemuryjczycy nie wytworzyli jeszcze mowy, nie posiadali cywilizacji technicznej, nie produkowali i nie budowali stałych siedzib. Dzięki umiejętnościom ponadzmysłowym („trzecie oko”) panowali nad przyrodą, która ich utrzymywała. L. jest wyobrażona jako kontynent niespokojny geologicznie (trzęsienia ziemi i wulkany), a świat przyrody L. stanowiły rośliny na-gonasienne (olbrzymie paprocie) i fauna typu mezozoicznego i trzeciorzędowego. Następny etap ewolucji ludzkości odbywał się już w obrębie czwartej rasy głównej (wywodzącej się od siódmej „podrasy” lemuryjskiej) na -> Atlantydzie. Według H. Bławackiej (Doktyjna tajemna): „Krań trzeci: Człowiek posiada całkowicie ścisłe ciało, początkowo gigantycznej małpy, i teraz jest bardziej chytry i przebiegły niż duchowy”. (W.B.)

LEUKE (Biała Wyspa) - w mitologii gr. wyspa umiejscawiana na M. Czarnym u ujścia Dunaju (-> ziemskie krainy i obszary mityczne).

Według Stesichorosa (VII-VI w. p.n.e.) i Pindara (VI-V w. p.n.e.), przebywali tam po śmierci Achilles i Helena. Achilles został tam przeniesiony po śmierci przez swoją matkę, Tetydę, a Helena - przez zagniewaną na Parysa Herę (według tej wersji, Parys zabrał do Troi jedynie zjawę Heleny). Achilles poślubił na L. Helenę (według innych wersji, Ifigenię lub Medeę) i wraz z przyjaciółmi, Patroklosem, Anty-lochem i Ajasem (synem Telamona), prowadził bardzo urozmaicony żywot wypełniony ucztami, uroczystościami i wojnami. Przepływający w pobliżu żeglarze mieli tam słyszeć w ciągu dnia szczęk broni, a w nocy - śpiewy i brzęk uderzanych o siebie pucharów. Istnieje tradycja, według której przybyły na wyspę L. mieszkańiec Lokrów, Autoleon (lub Leonymos z Kro-tonu), zobaczyć tam miał Helenę, która poleciła mu nakłonić poetę Stesichorosa do odwołania niepoehlebnych sądów o niej, zawartych w poemacie Helena. W uroczystościach weselnych Achillesa i Heleny wzięli udział Posejdon oraz inni bogowie i zabronili dostępu do wyspy innym śmiertelnikom. Dziś L. utożsamia się z wyspą Fidonissi, gdzie znajduje się ciężkie rumuńskie więzienie. (K.B.)

LISTINOISE - w tradycji walijskiej kraj króla Pellama (Króla Rybaka), którego dwór znajdował się na zamku Carbonek.

W tym zamku przechowywano osłoniętego białym płótnem Graala, nad którym unosiła się święta włócznia. Opis zamku Pellama oraz jego kraju wskazuje na to, że była to zaczarowana kraina, pod każdym względem doskonała (-> ziemskie krainy i obszary mityczne). W wyniku „Ciosu Boleści”, zadanego przez Balina, byłego

@@@rycerza króla Artura, kraj ten obrócił się w ziemią jałową. Balin okaleczył króla Pellama świętą włócznią. Królestwo Pel-lama mógł uratować jedynie nieskalany, najdzielniejszy rycerz świata, w którego żyłach płynęła krew Pellama. Rycerz ten miał znać tajemnicze słowo uwalniające L. od czarów, które spadły na kraj z chwilą, gdy magiczny przedmiot przechowywany w jego sercu został sprofanowany. Graal był niewyczerpanym źródłem obfitości, a unosząca się nad nim włócznia - orężem o niezmierzonej sile. Graal był symbolem płodności i bezpieczeństwa. Według niektórych, był to puchar, kocioł, naczynie, kamień albo szmaragd, który spadł z nieba. W zależności od okoliczności miał się pojawiać pod dowolną postacią.

Wśród rycerzy poszukujących Graala był również Lancelot, któremu jednak nie było dane oglądać Graala, ponieważ kazał go związek z królową Ginewrą. Lancelot dotarł jedynie do zamku Carbonek, gdzie z córką Pellama, Dziewicą od Graala, spłodził Galahada. Celem przyścia na świat Galahada było odrodzenie życia na Pustyni. Galahad odnalazł Graala i zadał pytanie: „Czym jest Graal i czemu służy?” Odpowiedź miał znaleźć we wnętrzu naczynia. Podczas kontemplacji na twarzy Galahada pojawiły się uczucia łęku i przerażenia, radości i poczucia siły. Doznania te musiały być dla niego zbyt silne, ponieważ upadł martwy.

W tradycji chrześcijańskiej Graal był złotym kielichem, do którego zebrano krew z rany Chrystusa, a włócznia - tą samą, którą przebito bok Ukrzyżowanego. Obie te relikwie miał przywieźć do Brytanii Józef z Arymatei. Graala próbuje się lokalizować w różnych miejscach, m.in. w „Studni Kielicha” (Chahce Well), znajdującej się u stóp Glastonbury Tor w Anglii oraz we wnętrzu góry Montser-rat w Hiszpanii (-> Graala zamek). (B.G.)

LOKA - sanskryckie słowo loka, najczęściej tłumaczone jako świat, może również znaczyć stan istnienia duszy jednostkowej (zob. Wstęp). Purany wymieniają trzy podstawowe światy:

Bhurloka - świat fizyczny, nam najbliższy, następnie Bhuwarloka - świat subtelniejszy w swej materii, poza naszym światem, i wreszcie Swargaloka - świat niebiański. W tych trzech światach odbywa się wędrówka w sansarze, kole wcieleń. Te trzy światy ulegają zagładzie pod koniec kolejnej epoki stworzenia - dnia Brahmy. Nad nimi w hierarchii znajdują cztery światy wyższe: Maharloka - bezludny świat nocy Brahmana, oraz niezniszczalne Dżanaloka, Tapoloka i Satja-loka (-> saptaloka). Pozostają one wewnątrz kosmicznego jaja Brahmy (-> Brahmanda). Poza nim pozostają dwa światy Wisznu - Waikuntha i Goloka, jednak można do nich dotrzeć z Brahmandy. W hinduizmie występuje bardzo wiele pojedynczych światów, takich jak -> Indraloka, Surjaloka, -> Pitriloka, -> Brah-maloka, określanych jako kraje czy kontynenty w poszczególnych światach. Rozróżnia się także inne światy nazywane tala, czyli powierzchnie. Są to w kolejności: -> Pałała, Mahatala, Rasatala, Talatala, Sutala, Witała i Atala. Odpowiadają one 1. na zasadzie symetrii, jednak w przeciwieństwie do wznoszącego się układu 1. - tala występują w układzie zstępującym. Często 1. są uważane za stany świadomości duszy jednostkowej - atmana. Spośród niższych trzech 1. każdy ma swój dominujący element. Na ziemi (Bhurloka) dominuje element stały, w przestworze (Bhuwarloka) element gazowy, w niebiosach (Swargaloka) element ognia. W tej najwyższej sferze wszystkie istoty lśnią, stąd nazywane są świetlistymi (dewa). Dusza jednostkowa w niższych stadiach rozwoju (dżiwanatman) nie może się wznieść do wyższych światów. Głównym elementem Dżanaloki, Tapoloki i Satjaloki jest powietrze, wiatr (waju). Czhandogjopanisada mówi o pięciu bra-

Łono Abrahama

mach serca prowadzących do nieba. Jest to pięć oddechów (prana). Jest pięć różnych odmian oddechu, każda prowadzi do innego 1. Oddech prana - biologiczny, podtrzymujący życie - prowadzi do Słońca, do najwyższej Satjaloki. Wjana prowadzi na południe, do ciemnej strony Księżyca i łączy się z Bhuwarloka. Oddech apana wiedzie do Maharloki, regionu ognia, i Swarloki. Udana to oddech prowadzący do regionu powietrza (waju) do Dżanaloki i Tapoloki. Dusza jest wspomagana w swej wędrówce przez trzy rodzaje ciała (śarira); są to ciało zmysłowe (sthula), ciało subtelne (sukszma) oraz przyczynowe (karana). Odpowiadają im kolejno wola, mądrość i tworzenie. Te z kolei mają swe pomniejsze odpowiedniki - wola - pragnienie, mądrość - wiedzę, tworzenie - odtwarzanie. (P.P.)

LOTOFAGÓW KRAINA - w mitologii gr., według Odysei, kraina, w której mieszkali Lotofagowie, czyli zjadacze lotosu (-> ziemskie krainy i obszary mityczne).

W swej wędrówce do Itaki przybył tam Odyseusz wraz z załogą. Przyjęci gościnnie i nakarmieni owocami owego „lotosu” (nie wiadomo, o jaką naprawdę roślinę chodzi, bo lotos jest niejadalny) przybysze utracili pamięć, a przez to i chęć powrotu do ojczyzny. Odyseusz, który nie brał udziału w tej uczcie, siłą zmusił swoją załogę do wyruszenia w dalszą drogę. Starożytni autorzy lokowali tę krainę w płn. Afryce, od Cyrene (dziś Cyrenajka) po Maroko, ale najczęściej

w rejonie Małej Syrti, ponieważ Odyseusz miał żeglować tam 9 dni od wyspy Kyttery (na płd. od Peloponezu) spychany płn. wiatrem Boreaszem. (K.B.)

ŁONO ABRAHAMA, otchłań ojców (łac. limbus patrum), otchłań patriarchów - jeden ze zwrotów określających zaświaty, zaczerpnięty z tradycji żydowskiej i zawarty w Nowym Testamencie (Łk 16, 19-31).

Ł.A. stanowi miejsce pośrednie pomiędzy -> rajem a -> piekłem, nazywane czasem górnym piekłem, gdzie dusze sprawiedliwych przebywają w spokoju, dusze zaś grzeszników, które aż do dnia Sądu Ostatecznego mają nadzieję na odkupienie, cierpią różne męki. Według Historii scholastycznej Piotra Comestora z końca XII w., Łazarz wskrzeszony przez Jezusa przebywał wraz z innymi wybranymi na Ł.A., gdzie nie ma żadnych kar materialnych. Jest to miejsce, gdzie w okresie przed odkupieńczą misją Chrystusa przebywali sprawiedliwi i izraelscy patriarchowie i dokąd po śmierci udał się Jezus, aby wyprowadzić ich z otchłani (motyw opisywany w apokryficznej Ewangelii Nikodema). Od czasu tego wydarzenia, według niektórych koncepcji, otchłań ojców pozostaje pusta. Symboliczny opis Ł.A. znajdującego się pomiędzy piekłem i rajem podany został w wizji Barontusa, której bohater, wracając z raj, widzi starca - Abrahama siedzącego na wysokim krześle. Koncepcja Ł.A. legła u podstaw idei -> czyśćca. (E.P.)

@@@

MANDARA (sansk. mandara) - mityczna góra w Himalajach, w pobliżu góry -> Meru, siedziba Wisznu (czasem Siwy) oraz wielu mitycznych istot, jak: boscy muzycy (gandharwowie), driady i nimfy; bóstwa drzew (jakszowie) czy ludzie z końskimi głowami (kinnarowie).

Według puran, M. ma wysokość 40 tyś. km, a korzeniami sięga również 40 tyś. km w głąb ziemi. Dla dżinistów jest axis mundi -> osią świata (zob. Wstęp, -> góra kosmiczna). Podczas ubijania oceanu mleka M. była gigantycznym ubija-kciem, przeniesiona z posad przez Wisznu w postaci wiekiego żółwia (Kurma awatara). (P.P.)

MANGAZJA, Mangazeja - legendarna osada na Syberii, na prawym brzegu Zat. Tazowskiej. Podania o M. nawiązują do opowieści o historycznej osadzie o tej samej nazwie, istniejącej w latach 1601-1669 i będącej jednym z ważniejszych ośrodków handlowych rejonu.

@@@

Podstawą powstania legendy o tajemniczej osadzie na Syberii (-> ziemskie krainy i obszary mityczne) był prawdopodobnie dużo wcześniejszy zapis w Naczelnej Letopisi, gdzie pod datą 6604 (1096-1097 r.) autor przytoczył zasłyszana opowieść o niezrozumiale mówiących ludziach żyjących w okolicach ziemi Samojedów. Mieszkańcy mieli za ogromnymi sięgającymi nieba górami, które ciągnęły się aż do morza. Ich siedzib nie można dostrzec, można jedynie usłyszeć krzyki i głośne rozmowy. Mieszkańcy krainy mają wyrąbane w górze małe okienko, przez które dokonują handlu, wymieniając piękne futra na narzędzia z żelaza. Poszukując tej krainy, nowogrodzianie już w XII w. docierali nad rzekę Ob. Do Europy wiadomość o M., nazwanej Mołgomzeą, przyniósł w połowie XVI w. angielski podróżnik Jenkinson, który w jej otoczeniu sytuuje plemiona Nieńców - ludożerców. (E. P.)

MATARATA (mand., pl. od matar-ta - „strażnica”) - „strażnice” czyścicowe (-> czyścic), zaświaty w religii mandejczyków-jedyniej grupy gnostyków znad Zat. Perskiej.

Duch i dusza po wyjściu z ciała w trwającej 45 dni drodze powrotnej do-» Świata Światłości, napotykają siedem „strażnic”, w których przetrzymywane są aż do dnia sądu dusze winne różnych wykroczeń. Poddawane są one wymyślnym torturom za przelewanie krwi, cudzołóstwo, kłamstwo, niesprawiedliwe wyroki, głodzenie niemowląt, lichwę, odmawianie jałmużny. Trafiają tu przede wszystkim ci, którzy zaparli się Życia (Hajję), czyli najwyższej istoty w religii mandejskiej, i wyznają fałszywych bogów, za jakich uchodzą m.in. babiloński Nebu, chrześcijański Jezus Mesjasz ('Iśa Mśiha) i Adunaj, bóg żydów.

Władcami kolejno spotykanych po drodze „strażnic” są złe duchy, wśród nich- obok wspomnianych bóstw innych religii - także chrześcijański Duch Święty (Ruha d-Qudsa), wyobrażany jako istota żeńska. Przy kolejnych „strażnicach” dusza pyta: „Gdzie jest Życie, które kochałam, gdzie jest jałmużna, którą nosiłam w swej kieszeni?” Następnie, odpowiadając na pytania strażników, musi podać swe imię, znak, błogosławieństwo i powołać się na chrzest z wody ze źródeł Światła. Tylko bowiem „nazorejczy” (nasu-raia), czyli wtajemniczeni mandejczyki, mogą ominąć bezpiecznie wszystkie „strażnice” i trafić do ósmej, gdzie sędziwy Abatur - „Pan Wagi” - waży ich uczynki i wyznacza nagrodę. Łączy on świetlistą duszę (niśimtd) z wyzwoloną z materii duchem (ruha), a następnie ukazuje jej Przybytek (śkintd) Światła i Życia w Świecie Światłości. (S.C.).

MAZANDERAN („Ziemia Diabłów”) - w irańskiej mitologii kraina zła i demonów, miejsce przebywania Białego Dewa. Do M. bali się wkroczyć nawet najodważniejsi mityczni królowie.

Jednocześnie M. to kraina piękna, kusząca i bogata. M. leżący na północ od centrum starożytnego Iranu związany jest z symboliką północy (-> ziemskie krainy i obszary mityczne). Północ zarówno w perskiej poezji, jak i religijnej literaturze zoroastrijskiej była kierunkiem budzącym równie silnie podziw, co strach. Wyprawy ku niej wymagały od irańskich bohaterów odwagi i niezwykłych umiejętności. Aby dojść do celu, musieli oni dokonać siedmiu niezwykłych czynów -zabijali snioki, czarownice i dewy (złośliwe duchy), wyprowadzali w pole piękne i niebezpieczne peri (czarownice). Z północą ziemską powiązany był gwiazdozbiór Wielkiej Niedźwiedzicy (awest. Hapto.iringa - „siedem znaków”). Podobnie jak ziemską północ, tak i strzegąca płn. części nieba - Hapto.iringa - wywoływała podziw i przerażenie. Z jednej strony była gwiazdozbiorem uważanym za pomyślny. Z drugiej jednak - konstelacją najbardziej zagrożoną. To w nią (w celu wzmocnienia) wchodziło 99 999 duchów opiekuńczych - frawaszi, by bronić bramy niebieskiej (-> wąskie przejście) przed peri, złośliwym duchem - drudżem i złymi czarownikami. Kosmiczne centrum, biegun, przeniesiono na ziemską północ, kojarzoną z miejscem demonów, ponieważ symbolizowała skomplikowany proces inicjacyjny, jakiemu musiał poddać się adept, jeśli chciał przekroczyć granicę „innego wymiaru”. Irańska podróż na północ z samą wędrówką ma niewiele wspólnego, jest natomiast przedstawionym symbolicznie procesem inicjacyjnym, w którym adept musi przejść przez kolejne stopnie wtajemniczenia, by przekroczyć bramę, oddzielającą świat widzialny od niewidzialnego i „umrzeć dla świata”. (E.W.L.)

MBUROTU, Bulotu, Bulu („Ukryta w Głębinach”) - ziemia duchów (-> kraina zmarłych) w religii mieszkańców Fidżi (Melanezja).

@@@

Droga do M. wiedzie przez morze (tzw. czerwona fala - czerwień jest barwą wodzów, autorytetu duchowego i śmierci), a wyspą najbliższą M. jest bogata w roślinność Tuvana, niekiedy uważana za właściwą krainę duchów lub jej przedsiónek. Czasami można zobaczyć na zach. wybrzeżu Tuvany ścieżkę z rafy, prowadzącą przez morze do M. Ludzie, którzy wylądowali na Tuvanie, byli nocami nawiedzani i torturowani przez gromady duchów. Władcą M. (Tui-M.) jest bądź duch o zgiętym w kabłąk kręgosłupie (Księżyc), bądź jednoręki duch zwany Lingandua lub sam Ndengei - główny bóg Fidżi. Kiedy zwołuje duchy na wielkie spotkanie, uderza w ogromny bęben Sangasangavale, czasami mieszkańcy pobliskich wysp mogą usłyszeć jego dźwięki. Mieszkańcy M. żyją w szczęściu i dostatku, organizują uczyty i jedzą smaczne rośliny. Jeden z herosów kulturowych, Tui-liku, wyprawił się na M., by zdobyć tam ptaki miji oraz kokosy niskopienne, kokosy lęka, nasiona migdałowca ngaikula, które potem sadił na wyspach Fidżi. Jednak w czasie jego ostatniego pobytu w M. kulik dobrał się do pozostawionego na plaży w Tuvanie ciała Tui-liku i zjadł jedno oko. Odtąd Tui-liku miał tylko jedno oko, a kulik wydaje dźwięki, które brzmią jak „tui-liku”. Mieszkańcy M. zabronili Tui-liku wyjawiania, skąd wziął rośliny. Kiedy po wielu latach Tui-liku uznał, że może bezpiecznie się zwierzyć, w chwili gdy opowiadał swoje przygody w krainie zmarłych, umarł. Ci, którzy czasowo trafiają do M., nie powinni tam nic jeść ani wchodzić do któregoś z domów, mimo że wabią ich tam najpiękniejsze kobiety.

Na wyspie VIII Levu twierdzi się, że duchy zmarłych odchodzą na zachód do M. tzw. Tua-le-ita, „Drogą do Kraju Duchów”, przez cieśninę Motu-riki. Tam na wąskiej ścieżce między skalą i morzem czuwa bóg wojny Samulayo, olbrzym z toporem w dłoni, który atakuje wszystkich wędrujących. Jeśli dosięgnie toporem jakiegoś ducha, ten wówczas nie śmie pojawić się w niekompletnym stanie przed obliczem Tui-M. i pozostaje na zawsze na ziemi, kryjąc się w okolicznych górach. Dlatego w górach pełno jest duchów. Duchy, którym udaje się przemknąć nietkniętymi, przez jaskinię Drakulu docierają do ostatniego głązu w cieśninie i czekają na statek dusz. Stakiem płyną do Nabanga-tai, siedziby Ndengei, gdzie czeka je druga śmierć, określana jako zimbazimba, czyli „rozgniecenie” między dwoma ruchomymi górami przez boginię kary Nan-gananga. Ndengei zarządza drugą śmierć, by zmarły, pozbawiony ziemskich obciążeń, mógł się stać godnym obywatelem M. Inna symbolizacja odnosi się do połknięcia przez Ndengei występującego w postaci wielkiego węża. (A.S.)

MEKKA - najświętsze miejsce muzułmanów, kolebka islamu i jednocześnie miejsce pełne mitycznych odniesień (-> ziemskie krainy i obszary mityczne).

Tutaj znajduje się najbardziej święta muzułmańska budowla -> Kaaba, schronienie „Czarnego Kamienia” - przedmiotu kultu i czci muzułmańskich wiernych. Według tradycji, M. została stworzona na czterdzieści tysięcy lat przed ziemią, a jej fundamenty sięgają siódmej ziemi. Ziemi nałożone są na siebie warstwowo niczym namioty. Każda z nich ma swoją nazwę. Pierwsza - Ramaka - jest siedzibą niszczycielskiego wiatru i zamieszkiwana jest przez istoty zwane Muwaszszin. Drugą - Chaladę - zamieszkują potwory. Trzecią - Arakę - skorpiony wielkie jak muły, których ogony przypominają włócznie, a każda zawiera 366 dzbanów jadu. Czwarta - to Haraba - ziemia potworów, upiorów i węży wielkich jak góry. Piątą - Malsam - zamieszkują pożerające się nawzajem istoty Hadzla. Szóstą - Sidzdzin - zamieszkują stworzenia podobne do ptaków. Allah ulokował na niej rejestr potępionych. Są tu również morza, których woda roztopia najtwardsze kamienie. Siódmą - Adzibę - pogrążoną w całkowitej ciemności zamieszkują potwory o oczach pałających okrucieństwem. W samym jej sercu znajduje się twierdza samego Iblisa (szatana) zbudowana z czarnego ognia. (E.W.L.)

MERKABA - rydwan, hebrajski termin określający całą odmianę mistyki żydowskiej; subtelną świat chwały Boga postrzegany przez mistyka i przedstawiany w formie rydwanu bądź w kształcie piramidy tronu Boskiego.

Wyobrażenie nawiązuje do wizji proroka Ezechiela, który ujrzał rydwan wyobrażający chwałę Boga. Kolejna wizja Ezechiela odnosi się do tronu. Bogata literatura wywodząca się z kręgu M. pojawia się w różnych okresach, od Talmudu po tradycję kabały. Znane są również jej wpływy na gnozę chrześcijańską. W Tal-mudzie wspomniany jest zakaz zbiorowego odczytywania fragmentów Księgi Ezechiela dotyczących rydwanu, ze względu na przypadkowych słuchaczy. W kabale popularna jest opowieść o czterech mędrcach, którzy weszli do ogrodu, gdzie przebywa chwała Boża. Jeden z nich zobaczył i umarł, drugi przeżył, ale oszalał, trzeci przeżył, ale zniszczył zasiewy, tylko czwarty wstąpił w pokój i wrócił w pokój. To ostrzeżenie ludzi nieumiarkowanych przed wkraczaniem w sfery mistyki. Wizja rydwanu i tronu nie jest (według uczonego w Piśmie) równoznaczna z wizją samego Boga. Wizja dostępna tylko niewielu wybranym istnieje od momentu stworzenia świata i jest obrazem szechiny -

chwały Bożej. Według Majmonide-sa, wizja tronu i rydwanu rozciąga się na cały wszechświat. (P.P.)

MERU - mityczna góra stanowiąca centrum świata (-> góra kosmiczna, -> oś kosmiczna), powszechnie wspominana w większości tradycji azjatyckich.

Bogaty opis tej centralnej góry świata znajdujemy w mitologiach hinduizmu (-> Brahmanda, -> Dżambudwipa, -> sap-taloka, -> Siddhaloka, -> Śripura) i bud-dyzmu (-> buddakszetra, -> czakrawala). Na niej umieszczone są różne światy i mityczne krainy, które zamieszkują bogowie i herosi.

W mitologii indyjskiej M. czasem nazywana bywa Złotą Górą (Hemadri), Górą LotOiową (Karnikaczala), Górą Bogów (Dewaparwata) albo Wierzchołkiem Klejnotów (Ratnasanu). Jej wierzchołek, płaski jak talerz, ma średnicę 32 tysięcy jodżan (1 jodżan = ok. 15 km). Lśni złotym blaskiem od południa, na wschodzie blaskiem rubinowym, od zachodu - niebieskim, a od północy-koralowym. Swymi korzeniami wnikającymi w ziemię na głębokość 16 tys. jodżan sięga świata podziemnego - -> Patali. Nad górą M. świeci Gwiazda Polarna, a w jej nadirze znajduje się wielki wąż Śesza. Światy są umieszczone na górze M. koncentrycznie i pionowo - świat podziemny, ziemia i niebiosy (-> dolny świat, -> środkowy świat, -> górny świat). Każdy z siedmiu „ziemskich” światów (-> saptaloka) ma kształt wyspy (dwipa) otoczonej oceanem. Oprócz Wyspy Różanej Jabłoni (-> Dżambudwipa), oblanej słonym oceanem, znajdują się tam również - Wyspa Figowa oblana oceanem syropu, Wyspa Bawełniana oblana oceanem alkoholu, Wyspa Trawy otoczona oceanem topionego masła, Wyspa Kulików otoczona morzem kwaśnego mleka, Wyspa Światła pośród oceanu mleka oraz Wyspa Lotosowa oblana oceanem słodkiej wody.

Na stokach M. znajduje się wiele miast i krain. -> Amarawati (siedlisko nieśmiertelnych), kraina Indry, jest jedną z części mitycznej góry M. Nazywane także Dewapurą, Boskim Miastem, zamieszkiwane przez bogów i herosów, nimfy i wieszczów, miasto o tysiącu bram mia-

@@@to być, w nagrodę za dobre uczynki, miejscem spoczynku zmarłych, zanim powrócą na ziemię. Pełne klejnotów domy zamieszkują dewy. Bramy miasta są wykute ze złota, zdobione klejnotami. Po ulicach krążą tysiące pięknych kobiet. Są mądre i rozmowne, pięknie przystrojone, ich piersi ciężkie, a oczy zalotne. Tedża-swini to miasto na płd.-wsch. stoku góry M. Jest miastem przyjemności, z architektury podobnym do Amarawati. Na stoku płd. znajduje się miasto Jamy, na płd. zachodzie kolorowe miasto Śuddhawati.

Inne miasta otaczające górę M. pierścieniem to Gandhawati, Mahodaja i Ja-śowati. Są przybytkami Brahmy, Wisznu, Maheśi i innych bóstw. Zamieszkują je także siddhowie (nieśmiertelni), jakso-wie (demony) i gandharwowie (boscy muzycy). Na zach. zboczu góry stoi kryształowy pałac Siwy. Ma siedem pięter i tysiąc ładowisk. Zamieszkuje go sam Siwa wraz z boską małżonką oraz sześcigłowym Karttikeją(Skandą), bogiem wojny. Swoje miasta i pałace mają tu Brahma, Jama, Soma, Waruna, Nirriti, Pawaka, Waju i Rudra.

Góra M. ma wiele kolorów. W Brahmapuranie ich odmiany odpowiadają warnom (warstwom) społeczeństwa indyjskiego (warna = kolor). Bramini (kapłani) mogą osiaść na zboczu wschodnim - białym. Strona północna jest czerwona i zamieszkać mogą tam kszatrijo-wie (wojownicy). Strona południowa, przeznaczona dla wajsjów (rzemieślników), ma kolor żółty. Sudrom (sługom) pozostaje strona zachodnia, w kolorze ciemnej zieleni.

M. jako oś świata jest otoczona czterema innymi górami wyznaczającymi strony świata, opływa ją rzeka Dżambu, tocząca zamiast wody sok z wielkich jabłek rosnących na Różanej Jabłoni (Dżambu). Wokół niej mieszkają w swych miastach bóstwa opiekuńcze stron świata - lokapala. Liczne ogrody są miejscem wypoczynku bogów i wieszczów. (P.P.)

@@@

MICTLAN, Ayauhmicatlan (azt. „Miejsce Śmierci [We Mgle]”) -w mitologii azteckiej ponura kraina, w której przebywa większość zmarłych ludzi.

M. lokalizowano zwykle w podziemiu (-> kraina podziemna). Wiązano go jednak także z płn. stroną świata (określaną zresztą mianem mictlampa, czyli „miejsca śmierci”, a niekiedy nawet z rejonem nadziemnym; w jednym z przedstawień górnej części, kosmosu wśród wielu niebiańskich warstw wyróżnione jest niebo (szóste), w którym mieszka bóg imieniem Mictlantecuhtli („Pan Miejsca Śmierci”), władca M. (-> Omeyocan).

Najczęściej wyobrażano sobie M. jako krainę złożoną z kilku (zazwyczaj dziewięciu) regionów, które mogły być ułożone piętrowo, jeden pod drugim. Czasem utożsamiano go tylko z najniższym miejscem w podziemiu, gdzie rezydował Mictlantecuhtli wraz ze swoją małżonką Mictecacihuatl lub Mictlancihuatl („Panią Miejsca Śmierci”). Według jednego z opisów, podziemie składa się z następujących pięter (od najbliższego ziemi do położonego najniżej): 1. Apanohuayan („Przeście Wód”), 2. Te-petl monanamicyan („Miejsce, Gdzie Zderzają się Góry”), 3. Itzpetel („Obsydianowa Góra”), 4. Itzehecayan („Miejsce Obsydianowego Wiatru”), 5. Pancucuetlacayan („Miejsce, Gdzie Powiewają Chorągwie”), 6. Temiminaloyan („Miejsce, Gdzie Ludzie Są pod Silnym Ostrzałem”), 7. Teyollocualoyan („Miejsce, Gdzie Są Zjadane Ludzkie Serca”), 8. It-zmictlan apochcalocan („Obsydianowe Miejsce Śmierci, Miejsce bez Dymnika”). Niektórzy badacze sądzą, że Itzmictlan apochcalocan stanowi tu właściwie dziewiąte piętro, ponieważ piętra należy liczyć od Tlalticpac (czyli ziemi) włącznie. Z drugiej strony wśród wymienionych nazw pięter podziemia są takie, które bywają kojarzone jedynie z przeszkodami pokonywanymi przez zmarłego przed dostaniem się do M., a nie z warstwami podziemia czy regionami Krainy Śmierci (-> kraina zmarłych).

Motyw trudnej drogi do miejsca pośmiertnego bytowania jest wspólny prawie wszystkim mezoamerykańskim mitologiom. Wedle wierzeń Azteków, zmarły musiał przejść między dwiema zderzającymi się górami lub skałami tak, aby go nie zmiażdżyły, w przeciwnym razie mógł zostać unicestwiony na zawsze (-> wąskie przejście), przechytryć najpierw węża, potem monstrualnego aligatora zwanego Xochitonal, przebyć osiem pustyń, wspiąć się na osiem wzgórz oraz wytrzymać lodowate podmuchy wiatru, miotającego nad jego głową kamienie i obsydianowe ostrza. Następnie przybywał na brzeg rzeki o nazwie Chiconahuapan („Dziewięć Wód”), przez którą musiał się przeprawić - czynił to przy pomocy małego (rudego) psa, płynąc na jego grzbiecie. Wreszcie, po czterech dniach od momentu rozpoczęcia podróży w zaświaty, stawał przed obliczem władcy M., który kierował przybysza do jednego z dziewięciu regionów. Według innych wersji, zmarły spędzał czteroletni okres próby w dziewięciu regionach podziemia, zanim się dostał do M. W poszczególnych wariantach zarówno liczba przeszkód w drodze do Miejsca Śmierci, jak i ich kolejność, nie zawsze są jednakowe. Występują też pewne różnice w pozostałych szczegółach.

Przez cztery lata podróży lub próby w zaświatach żyjący na ziemi krewni składali zmarłemu ofiary, wspomagając go w ten sposób w owym szczególnie ciężkim dla niego okresie. Wielce pomocne było również wyposażenie grobowe: zmarły dostawał „na drogę” naczynie z wodą, psa, którego zabijano (i spalano), lub jego figurkę oraz papier i inne przedmioty, mające mu służyć jako amulety w pokonywaniu przeszkód, a także jako podarki dla władcy M. Ale nawet jeśli dzięki wsparciu żywych docierał szczęśliwie do celu i miał czym obdarować Mictlantecuhtliego, nie mógł liczyć na dobry los pośmiertny.

Aztekowie wierzyli, że Mictlantecuhtli, przedstawiany zwykle z (częściowo) pozbawioną ciała czaszką zamiast głowy, jest bogiem złośliwym, podstępny i okrutny, a M. - krainą wiecznych ciemności, zimna, głodu, nędzy i beznadziei, skąd nie ma powrotu i gdzie szaleją mroźne wichry, tnące „obsydianowymi ostrzami”, oraz piaskowe burze, siekące „krzemionymi nożami”, a drzewa i kolczaste rośliny (dzikie agawy i kaktusy) wirują wokół (-> chaos).

W M. żywiono się tym, co na ziemi uchodziło za niejadalne. Mictlantecuhtli i Mictecacihuatl jedli ludzkie ciała i robaki, popijając z czaszki, pełniącej rolę naczynia, ropną wydzielinę. Zmarli w zasadzie spożywali trujące rośliny, ale jeśli ktoś w ziemskim życiu objadał się ponad miarę plackami, musiał je jeść w M. nadziane robakami. Jeszcze bardziej dotkliwa kara czekała tych, którzy na ziemi rozrzucali (marnowali) kukurydzę - mieli wegetować, pogardzani przez wszystkich mieszkańców M., w całkowitej ciemności, ponieważ Mictlantecuhtli i Mictecacihuatl wydłubywali im oczy.

Oprócz rządzącej pary, Mictlantecuhtliego i Mictecacihuatl, wiązano z M. istoty nadludzkie,

strącone niegdyś do podziemia z -> Tamoanchanu. Niektóre ze strąconych bóstw - Tzontemoc („Ten, Który Spada Głową w Dół”), Chalmeca-tecuhtli („Pan z Chalmy”), Chalmecaci-hatl („Kobieta z Chalmy”) - były z Mic-tlantecuhtlim i jego żoną utożsamiane. W M. znajdowały się ponadto szczątki ludzi żyjących w poprzednich epokach, zanim zaistniał ostatni świat. Właśnie po te szczątki zstąpił z Tamoanchanu Quetzalcóatl oraz/lub Xolotl i Ehecatl, aby w nowym świecie mogła powstać nowa ludzkość.

Według Leyenda de los Soles, Mictlantecuhtli zgodził się oddać wspomniane szczątki, jednakże - zgodnie ze swą pod-

@@@stępną naturą - nie zamierzał dotrzymać słowa, dlatego postawił Quetzalcoatlowi warunek niemożliwy do spełnienia: „»Za-graj na mojej muszli i obnieś ją cztery razy dookoła mego siedziska z drogocennych kamieni«. Ale jego muszla nie miała wyżłobionych otworów do grania. Quetzalcohuatl przywołał wówczas robaki, które wydrążyły otwory, i natychmiast weszły tam wielkie pszczoły i osy, które zabrzęczały w muszli. Usłyszał to Mictlanteuctli i rzekł raz jeszcze: »Dobrze, weź te kości«. I (równocześnie) powiedział do swych gońców: »Idźcie i powiedzcie mu, bogowie, że ma przyjść i pozostawić je«. Jednakże „Quetzalcohuatl szybko ruszył do góry, natychmiast po zebraniu drogocennych kości: z jednej strony zgromadzone były kości mężczyzny, a z drugiej - kości kobiety. Gdy je zebrał Quetzalcohuatl, związał je w tobołek, który wziął ze sobą. A wtedy Mictlanteuctli wydał nowe polecenie swym gońcom: »Bogowie! Zaprawdę Quetzal-cohuatl zabrał drogocenne kości. Bogowie! Idźcie wykopać dół«. Poszli i uczynili to, i Quetzalcohuatl wpadł do tego dołu, uderzył się i przestraszył go przepiórki: padł martwy i rozsypał na ziemi cenne kości, na które natychmiast rzuciły się przepiórki i zaczęły je dziobać i kruszyć. Po chwili powrócił do życia Quetzalcohuatl, zapłakał (...). I zebrał kości, zrobił tobołek i natychmiast zaniósł do Tamoanchan". Inne wersje tego mitu różnią się nieco w szczegółach, ale zawsze podstępny pan M. zostaje pokonany (-> Xibalba). (K.M.)

MISYAN GATU ^HAMESTAGAN

MITNAL, Metnal (prawdopodobnie od azt. -> Mictlan) - w mitologii Majów jukatańskich podziemna kraina śmierci (-> kraina podziemna, -> kraina zmarłych) zamieszkała przez istoty nadludzkie wrogie ludziom i zmarłym grzeszników.

@@@

Majowie wierzyli, że życie człowieka nie kończy się z chwilą śmierci, choć zmarły człowiek nie zmartwychwstaje ani się nie odradza w innym ciele. Jego nieśmiertelna dusza po oddzieleniu się od ciała idzie, prowadzona przez dobroczynne bóstwo lub demona uważanego za sprawcę nieszczęść i śmierci, do innego świata, gdzie trwa wiecznie, odczuwając - nie inaczej niż na ziemi - przyjemności, m.in. zmysłowe, lub cierpiąc, również tak, jakby miała ciało. To, czy człowieka czekało po śmierci życie dobre czy złe, zależało od jego uczynków, a także, jeśli nie przede wszystkim, od okoliczności, w jakich poniósł śmierć. „Złe i pełne udręku było przeznaczone dla złoczyńców, dobre i przyjemne dla tych, którzy za życia sprawowali się dobrze”.

Grzeszni (niekoniecznie w chrześcijańskim rozumieniu tego słowa) trafiali do M., tj. do najniższej położonego miejsca w podziemiu; aby tam dotrzeć, musieli pokonać wiele przeszkód (-> wąskie przejście), dlatego potrzebna im była pomoc psa, pełniącego też w wierzeniach innych mezoamerykańskich ludów funkcję psychopompa. Władzę w M. sprawował Hunhau (Hunahau) lub Ah Puch, bóstwo uosabiające zło i zniszczenie, ponoszące odpowiedzialność nie tylko za śmierć ludzi, ale także roślin. Znany wiele imion istot nadludzkich związanych z M., np. Yum Cimil („Pan Śmierci”), Kizin („Odór”). Niektóre z nich odnoszą się zapewne do samego władcy, ale mimo to majątkowe bóstwa śmierci stanowiły niewątpliwie liczne grono. Zbiorową nazwą - bolontiku („dziewięciu bogów”) określano istoty kojarzone z poszczególnymi piętrami podziemia i nocnymi godzinami, pozostające w opozycji do oxlahuntiku („trzynastu bogów”), istot łączonych z piętrami nieba i godzinami dziennymi. Bóstwa śmierci, przedstawiane z (częściowo) odsłoniętym szkieletem i czaszką oraz/lub z czarnymi plamami na ciele oznaczającymi gnienie, obwieszały się chętnie dzwonczkami i ozdobami wykonanymi z oczu zmarłych (zamiast z używanego zwykle do wyrobu najwyższej cenionej biżuterii jadeitu). Ich szczególny symbol przypomina znak % („procent”). W M., który wyobrażano sobie jako krainę ciemną i ponurą, miejsce chorób i odrażających zapachów, zmarli mieli być „torturowani przez demony, cierpieć wielki głód, zimno, zmęczenie i przygnębienie”.

Ludzie dobrzy szli po śmierci do znajdującej się nad M. krainy wiecznej szczęśliwości, „miejsca pełnego rozkoszy, gdzie nic nie mogło sprawić im przykrości i gdzie znajdowało się jadło i napoje w dużej obfitości, doskonałe w smaku; rosło tam także drzewo (...) yaxche, rzucające chłodny, orzeźwiający cień; pod gałęziami i cieniem tej ceiby mieli wiecznie odpoczywać i spędzać przyjemnie czas”. Ale z drugiej strony wiadomo, że niezależnie od uczynków popełnionych na ziemi rajskie bytowanie po śmierci mieli zapewnione samobójcy, którzy się powiesili, wojownicy polegali na wojnie, kobiety zmarłe podczas porodu i zmarli kapłani. Stąd „było wielu takich, którzy z powodu jakiegoś przygnębienia, pracy lub choroby wieszali się, żeby się pozbyć trosk i móc odpocząć w tym raj, dokąd prowadziła ich bogini Ixtab”.

Cytaty pochodzą z dzieła Diego de Landy, Relación de las cosas de Yucatan, rozdz. XXXIII. (K.M.)

MSZUNNE KUSZTA (mand. msun-nia kusta - „Sublimat Prawdy”) - mityczna kraina w religii mandejczyków, określana niekiedy jako mandejski ->raj.

W rzeczywistości wyobrażenie M.K. powstało na podstawie platońskiego świata idei przeniesionego z kategorii filozoficznych w sferę koncepcji religijnych. Znajdują się tu prototypy wszystkich ziemskich rzeczy i ziemskich istot. W późniejszych ikonograficznych przedstawieniach na mapie świętych rzek M.K. znajduje się poza -> Światem Światłości i należy już do stworzonego świata zwanego Tibil.

Prototypami ziemskiej hierarchii są utry ('utra - „bogactwo”), byty niebiańskie porównywalne z aniołami. Dzierżą one w dłoniach sztandary jako insygnia kapłanów ziemskich, którym przysługuje tytuł króla (malka). Na ich czele stoi Hi-bil Ziwa - „Świetlisty Abel” - z oliwkową laską (margna), jakiej na ziemi używa ganzibra („skarbnik”), odpowiednik biskupa.

Przez sfbdek M.K. przepływa Świetlisty Eufrat (Prat Ziua) biorący początek ze Świata Światłości u tronu boskiego. Brzegi tej rzeki w M.K. porasta rajska flora, przede wszystkim palma, drzewo życia i symbol płodności, sezam, którego olej służy do namaszczeń przy chrzcie i do namaszczenia chorych, oraz drzewo sandałowe wymienione wspólnie z wonnym kadzidłem. Oprócz tego przedstawione tam są drzewa oliwkowe, pomarańczowe, cytrynowe, migdałowe, morelowe, brzoskwiniowe, jabłoni, dąb, sosna, krzew porzeczki, szafran, majeranek, zboże.

Wody Świetlistego Eufratu poprzez górę Karmel schodzą na ziemię jako Tygrys (Diglat), Eufrat (Prat, Pras) i Karun ('Utai) i rozgałęziają się na rozliczne „Jordany wody żywej”, czyli bieżącej, w których odbywa się chrzest mandeńczyków. (S.C.)

MU LEMURIA

MUIGALA (kuna „Droga Muu”) -kraina duchów Indian Kuna z Panamy odpowiadająca łonu kobiecemu.

Dla Kuna istnieje ścisła odpowiedniość między makrokosmosem i mikrokosmosem (zob. Wstęp; -> kosmos). Duszami ludzkimi (purba) zarządza bóstwo zwane Muu, jest ono także odpowiedzialne za umieszczanie ich w łonach matek i za przeprowadzanie ich przez kanał porodowy w trakcie akcji porodowej. Jeśli w czasie porodu następują komplikacje,

@@@

oznacza to, że Muu zatrzymuje duszę i nie chce jej wypuścić ze swojej krainy. Wówczas wezwani szamani (nele) muszą odbyć symboliczną podróż do siedziby Muu, by zwyciężyć go w pojedynku i odzyskać zagarnięte przez niego dusze. Z opisu pieśni szmańskich wynika, że zaświatowa siedziba Muu jest jednocześnie łonem ciężarnej kobiety, a szaman, wędrując tzw. Drogą Muu (M.I.), przeciera drogę przez pochwę i macicę położnicy, aby dziecko nie napotykało żadnych przeszkód. Droga Muu jest bardzo trudna, najeżona niebezpieczeństwami, zamieszкана przez potwory i pełna przeszkód (-> wąskie przejście). Szaman, zanim wyruszy w drogę, musi zebrać swoje duchy pomocnicze nelegan i wyposażyc je w specjalne spiczaste kapelusze do rozbijania przeszkód i przygwałdzania złych duchów oraz w bystrość wzroku, niewidzialność i odporność w walce ze złymi duchami - córkami Muu. Spośród nich najgroźniejsza jest Muu, która jest „duszą macicy”. Wejście do krainy Muu odpowiada pochwie, opisywane jest jako prowadzący do wnętrza ziemi tunel wypełniony białą tkanką, o ścianach spływających krwią. Aby podążać tym tunelem, duchy i szaman muszą usunąć zatory, zwisające liany, wielobarwne zasłony, kamienne piargi, wysokie góry i pokonać zamieszkujące je demony w postaciach aligatorów (Tiikwa-lele) i ośmiornic (Nele Kikirpanalele). Pod koniec drogi docierają do macicy, siedziby Muu, określanej jako „mętne źródło”, „ciemne miejsce wewnętrzne”. Wówczas atakuje ich duch opiekuńczy Muu w postaci czarnego jaguara, potem czerwonego zwierzęcia, dwubarwnego zwierzęcia, w końcu „zwierzęcia podobnego do kurzu”. Nelegan wiążą je żelaznym łańcuchem, podczas gdy one ryczą, szarpia i rozrywają wszystko dookoła. Muu zgadza się wówczas wydać dziecko, a pacjentka czuje ulgę i jej macica ulega rozszerzeniu. Szczególną rolę odgrywa duch pomocniczy w postaci pancernika, który

@@@

przekopuje się przez zamkniętą drogę. Ulega ona takiemu poszerzeniu, że duchy mogą wędrować obok siebie, podczas gdy do wnętrza wciskały się jeden za drugim. Także dzięki obstawie łuczników, łagodzących ścianki, poród może odbyć się bezpiecznie. (A.S.)

MUMONGI CHOKTO BIRA (ewenk. „Wodna Droga - Rzeka”) - kosmiczna rzeka (-> wody kosmiczne) u Ewenków (Syberia).

Według szamanistycznych kosmologii Syberii, wszystkie światy tworzą jedną całość, gdyż połączone są rzeką dusz. Jej nurtem płyną zarodki życia w postaci duchów, przemierzają ją też szamani w swych wędrówkach po zaświatach. Rzeka ta stanowi zamknięty krąg, jej źródła łączą się z ujściem, umożliwiając wieczne kursowanie zarodków życia. Górny bieg M.Ch.B. to zarazem siedziba dusz Omiruk („schronisko dusz”; ^kraina zmarłych). Mieszkają one pod opieką Gospodyni Świata Bugady Enintyn, często Omiruk symbolizowane jest jako jej łono. Obszar ten otaczają żyzne bagna detur, obfitujące w soczyste pastwiska, na których pasą się nieprzeliczone stada reniferów. Bez przewodnika łatwo się tam zagubić i zatonać, szamani wędrujący do Gospodyni Świata posługują się swoimi bębniami jak tratwami. Cała M.Ch.B. jest burzliwa, przecinają wiele progów i wodospadów odzwierciedlających wielość poziomów nieba (szamani mówią o siedmiu wodospadach, jedynie najwięksi z nich zdołali przedrzeć się poza czwarty). Zmęczeni licznymi grożącymi po drodze niebezpieczeństwami, mogą odpocząć na sterzących z nurtu wyspach. Po obu stronach rzeki mieszkają staruchy-straż-niczki, które są pierwszymi szamanami i po odkryciu drogi w zaświaty zdecydowały się tam pozostać. Staruchy pomagają szamanom należącym do swoich rodów, dlatego zawsze warto znać ich imiona. Na poziomie -środkowego świata (Ziemi)

Kosmiczna Rzeka rozdziela się na wiele odnóg (tyle, ile jest rodów), te zaś dzielą się na strumyczki, z których każdy wpada przez otwór dymnika do jednego z domostw (czumów) i przepływa przez ognisko domowe. Nad każdym strumykiem czuwa indywidualny duch ogniska domowego, który przyjmuje dusze-zarodki i wciela je w łona kobiet. Rzeka spływa następnie do -^dolnego świata (Chergu Buga), tam z kolei poszczególne nurty łączą się w jedną całość, by dotrzeć do „podziemnego morza”, w którym pływają dwa szczupaki i dwa okonie, a na ich grzbietach wspiera się cały kosmos. Morze to otacza świat i staje się początkiem kosmicznej rzeki w -^górnym świecie (Ugu Buga). Szamani opisują spływ przez dolny świat jako traumatyczne przeżycie, zagłębianie się w coraz głębszą noc polarną, pokonanie straszliwego mrozu, wreszcie przemknięcie między dwiema strażniczkami zaświatów demonicznymi kobietami czuljugdy. Mają one po jednej ręce i jednej nodze i wielkie, zwierzęce kły. Mogą też przybrać postać dwóch strażników z dzidami w rękach, którzy nachylają swe dzidy w stronę nadpływających z nurtem wędrowców, lub funkcję zapory pełnią ogony dwóch kosmicznych ryb. Dusze zmarłych (orni) po dotarciu do swych rodowych siedzib w pierwszym poziomie podziemi pozostają tam, by potem przesiąknąć w głąb, pod opiekę Bugady Enintyn, która wypełnia nimi swoje łono i powraca do Omiruk. Jedną z hipostaz Bugady Enintyn jest Kosmiczny Renifer Kalir o rogach łosia i rybim ogonie, który jest zwierzęciem opiekuńczym M.Ch.B., a zarazem zoomor-ficznym obrazem jedności kosmosu. Natomiast widzialnym obrazem kosmicznej rzeki jest Droga Mleczna. (A.S.)

@@@

NAGALOKA (sansk. nffgaloka) -królestwo obejmujące podziemne krainy (-> kraina podziemna) zamieszkiwane przez mityczną rasę nagów, półboskich węży.

Najpełniejsze opisy tych niezwykłych istot i zamieszkiwanych przez nie krain można znaleźć w Mahabharacie oraz w puranach. Mityczne węże o określonych imionach pojawiają się w mitologii hinduistycznej i buddyjskiej. Symbolizują chto-niczność, potencjalność, jogiczne moce (siddhi), mądrość i witalność. Dwuznaczność ich natury wyraża się w licznych legendach, w których ukazywane są jako istoty szlachetne lub nieszlachetne. Pokonane przez silniejsze bóstwo, służą mu i bronią do niego przystępu. I tak np. utrudzony stworzeniem świata i opieką nad nim Wisznu zasypia na otchłannym wężu Se-sza (w innej wersji: Ananta, Wasuki) unoszącym boga na powierzchni kosmicznego oceanu. Wisznupurana opisuje Seszę jako pełnego grozy króla wężowej rasy, odzianego w błękit, noszącego biały naszyjnik z leśnych kwiatów. U końca ko-

@@@

smicznego cyklu z jego paszczy wydobywa się ogień zniszczenia, który trawi cały kosmos. W mitach buddyjskich medytującego pod drzewem Śakjamuniego ochrania przed burzą król-kobra Muczilinda, owijając się wokół jego ciała i rozpościerając nad nim swój kaptur. Młodzińczy Kriszna zabija węża Kaliję zatrującego wody Jamuny. Przywrócony do życia król Kalija mieszka - według Brahmandapura-ny - w pierwszym ze światów podziemnych, Atali (->Patala). Tam też znajduje się królestwo mądrego i szlachetnego króla węży, Nagendry. Wokół szyi i ramion Siwy okręcone są kobry, posłuszne jego rozkazom i strzegące spokoju boga, a przy bramach jego królestwa na ->Kailasie również czuwają węże. W Warahapuranie znajdujemy opowieść o tym, jak stwórca świata (Brahma) karze węże za ich agresję w stosunku do ludzi, zsyłając je w podziemne regiony. Purany wywodzą ród nagów ze związku niearyjskiego wieszczka Kaśjapy z Kadru, córką Dakszy. W innej wersji węże mają być potomkami córki Kaśjapy, Surabhi. Nagowie należą do różnych plemion. Ich potężne ciała są koloru błękitnego, czerwonego bądź białego. Przedstawiani są na ogół jako hybrydy człowieka i kobry, urodziwi, o niezwykle hipnotyzującym spojrzeniu i kłach pełnych trucizny, z trzema, pięcioma lub dziesięcioma kapturami. Naginie, żeńskie formy nagów, są zwykle bardzo piękne i często poślubiają mężczyzn. Takie związki dają początek królewskim rasom ludzkim, charakteryzującym się zadziwiającą mądrością i intuicją. Wiele legend o nagach podaje Bhawisza(t)pura-na. Królewska księga historii Kaszmiru, Radżatarangini, informuje, że Kaszmir był pierwotnie zamieszkiwany przez nagów, a legendarny król tego regionu był nagą o imieniu Nila („Błękitny”). Na ziemi nagowie upodobali sobie okolice rzeki Ikszumati, brzegi Gomati i północne brzegi Gangi, gdzie chętnie zamieszkują jaskinie. Innymi miejscami nawiedzanymi przez nich są wody mórz i góry. W podziemnym królestwie, dzielącym się na siedem lub osiem krain umiejscowionych jedna nad drugą, oprócz nagów przebywa wiele istot. Według Warahapurany trzy spośród tych krain stanowią właściwy obszar N. (->Patala, Witała i Sutała), zamieszkiwany wyłącznie przez nagów. Najpotężniejszy z nich, świetlistobiałe węzowy król o tysiącu kapturów i skrzących się czerwonych oczach, rządzi najpiękniejszą częścią N. - złotą krainą Pa-tali. Regiony podziemne określane są jako miejsca zamieszkania istot upadłych, stąd w opisach N. pojawiają się tak charakterystyczne cechy życia jego mieszkańców, jak lubowanie się w kosztownościach i luksusie, duma, rozwiązłość. Poza sferą najgłębszej części N. rozciąga się sfera piekieł (->piekło, ->saptaloka, ->Naraka), ostatnie piętro kosmosu. (M.S.P.)

NARAKA, narakaloka (sansk. na-raka, narakaloka) - obiegowe określenie -> piekieł w tradycji wedy-zmu, hinduizmu, dżinizmu i buddyz-mu (-> czakrawala).

N. w tradycji wedyjskiej i hindu-istycznej: We wczesnych Wedach podziemny świat nie jest wzmiankowany. Dopiero w Athm~wawedzie oraz Kathopanisadzcie pojawia się narakaloka - podziemny świat złych ludzi. Przeciwnieństwem N. jest świat wyższy - Swargaloka - umiejscawiany najczęściej pod ziemią w ->Patali, w najniższych światach (Adhamaloka) nazywany karą za morderstwo, najgłębszą ciemnością. Satapathabrahmana daje opis N. i mówi, że każdy człowiek po śmierci odradza się i jest ważony. Suma złych uczynków bywa powodem zejścia do piekła. Rig-weda, nie widząc miejsca dla piekła, mówi o unicestwieniu grzeszników. W jednym z hymnów Indra i Soma wysyłają czyniących zło do bezdennej ciemności, z której nikt nie może się wydostać. Księga Manu wymienia 21 piekieł, są to m.in.: Ciemna Strona Księżyca, Naraka, Czarna Nić, Przywracające do Życia, Wielka Fala, Gorejące, Ciasnota, Cuchnące Błoto, Żelazne Ciernie, Tęsknota. Rozwój powedyjskich koncepcji piekła pozbawił je grozy „miejsca bez odwrotu”. Piekła pełnią raczej funkcję czyścica. Za to zwiększa się nagromadzenie różnych mąk i obrzydliwości czekających grzesznika. Rzeką Waitarani płynie krew i odchody. Zmarli zjadają nieczystości i włosy, co dla ortodoksyjnego hindusa jest największym upokorzeniem. Aby mogli znieść męki, takie jak głód i pragnienie, gorąco i dotkliwy chłód, bicie, kłusanie, gryzienie, szarpanie, obdzieranie ze skóry, zjedanie swego własnego ciała, grzesznicy są cuceni. Nawet najcięższe męki nie trwają jednak wiecznie, w najgorszym razie do końca kolejnego eonu - jugi. Liczba piekieł jest bardzo różna; jedno, cztery, osiem, najczęściej 21, choć purany wspominają też o milionach piekieł.

N. w tradycji dżinijskiej:

Choć dżinizm jest religią wystrzegającą się wszelkiej gwałtowności, szanującą życie wszelkich istot, piekło jest według jego wyznawców miejscem wyją-

@@@kowej mąki. Jak w innych powedyjskich systemach, nie jest ostatecznym kresem, a tylko -> czyścem, gdzie grzesznicy muszą odpokutować swoje winy. Oto opis tego miejsca według sutry Kritanga:

Grzesznik na końcu swego życia pójdzie do piekła, zanurzy się w morzu ciemności, głową w dół dotrze do miejsca kaźni. Uwięzieni w tym miejscu tracą z trwogi zmysły. Smażą się jak węgle w ognisku, wydając przeraźliwe krzyki. Wrzucani do straszliwej rzeki Waitarani, której fale tną jak ostrze brzytwy, poganiani są dzidami i strzałami z łuku. Niektórzy z wielkimi kamieniami u szyi są topieni w głębinie, inni smażą się w rzece Kadam-bulawaka. To tylko przedsionek piekła Asurja, gdzie nie świeci słońce, a ciemność oświetlają zewsząd ogniska. Na nich grzesznicy smażą się żywcem jak ryby na rożnie. Dalsze męki czekają na nich w miejscu nazywanym Santakszana, gdzie demony wiążą im ręce i nogi, by rąbać ich toporami i wrzucić do kotła, w którym będą żywcem gotowani we własnej krwi. Jednak nie spalają się na popiół i nie tracą życia, cierpiąc takie męki. Każdy cierpi według miary cierpienia, jakie za życia zadał innym istotom. Najwięksi grzesznicy wrzucani są do gorących odchodów. Jedzą je i od środka są zjadani przez robaki. W wielkim ścisku i gorącu mają głowy przewiercane wierłami. Obcinają im nosy i uszy, naciągają języki, by dziurawić je pikami.

Zbrodniarzy, z nogami i rękami związanymi, tną brzytwami po brzuchach i obdzierają ich żywcem ze skóry. Obcinają im ramiona i pędzą po rozżarzonej żelazie, pod gradem spadających kamieni. Gotowani w olbrzymich kotłach, stają się pokarmem diabelskich wron i innych bestii. W piekle nazwanym Samgiwani żyje się długo, a ptaki o stalowych szponach rozrywają ciała grzeszników. Inni noszą ciężary jak słonie, popędzani po śliskiej stromej ścieżce, po ostrzach tnących ich na kawałki. Gonieni na górę Waitalika, prze-

@@@

chodzą tysiące godzin tortur. Tłuczeni maczugami, wymiotują krwią, broniąc się przed wiecznie głodnymi szakalami. Uciekając przed nimi, wpadają grzesznicy do rzeki wypełnionej ciekłym żelazem. (P.P.)

NAWIE (prasłow. >naw^h - „trup”, „świat zmarłych”) - u ludów słowiańskich podziemna -> kraina zmarłych, -> piekło.

Sądząc z pozostałości językowych, dusza po śmierci wędrowała do N. lub do Lali. Terminy te oznaczały zarówno krainę zmarłych, jak i zamieszkujące ją duchy, z reguły o demonicznym charakterze. Ich rzeźbione wizerunki zwane były lalkami lub lelkami. Krainą tą zarządzał jeden z bogów (Długosz określa go jako Nyja), rekonstrukcje strukturalne i językowe wskazują na Welesa - słowiański synonim diabła. Jednak wspomniane w tekstach arabskich jako Anioł Śmierci bóstwo pozbawiające życia miało postać kobiecą (Śmiercicha, Marzanna?). Władca martwych mieszka pośrodku podziemnego morza, gdzie zasiada na złotym tronie, w ręku ma miecz. Jego zadanie polega na ważeniu dobrych i złych uczynków zmarłych i wpuszczaniu ich do krainy przodków. Jego zoomorficznym odwzorowaniem jest wąż (żmij) przebywający u korzeni -> drzewa kosmicznego i broniący wejścia do N. Jedno z jego określeń (Czerw) stanowiło też synonim -> piekła, podobnie jak u wschodnich Słowian jego paszcza (Ad_h).

Droga w zaświaty prowadziła przez ogień stosu pogrzebowego i wodę, jednoczone w postaci rzeki ognistej, bądź w głąb ziemi. Przewoźnikiem duszy mógł być Weles (w folklorze ś w. Mikołaj). Z opisu obrządków pogrzebowych u Ru-sów wynika, że zmarłemu w drodze towarzyszył pies jako psychopompos, koń i kogut jako oznaka zmartwychwstania ze Słońcem oraz bogactwo symbolizowane przez krowy. 40 dni po śmierci zmarły przekraczał wody śmierci, określane jako

Nenokatasukuni

Zabyt' Rieka - „Rzeka Zapomnienia”, i bramy N. Od tego momentu nie było już dlań odwrotu, dusza dołączała do bezimiennej rzeszy przodków.

Kilkakrotnie w ciągu roku bramy N. otwierały się i dusze mogły kontaktować się z żyjącymi. W Kronice Kosmasa mamy wzmiankę o utrzymującym się w Czechach w XI-XII w. obyczaju stawiania kapliczek, czyli „budek, które pogańskim obrządkiem stawiali na rozdrożach, jakoby na miejsce odpoczynku dla dusz”. Ku czci zmarłych „igrzyska pogańskie odprawiali nad owymi zmarłymi, przyzywając cienie przodków i tańcząc, wdziawszy na twarz maski”. Kazania trzemieszkie z XV w. mówią, że w Wielki Czwartek palono „gromadki” na grobach, wierząc, że dusze zmarłych przychodzą, aby się ogrzać. Wiosenne święto zmarłych określane jest w folklorze słowiańskim jako Nawski Dzień i przypada w ostatni czwartek Wielkiego Postu (Wielki Czwartek). Jesienne święto związało się, jako Dziady, z Zaduszkami. Żywi członkowie rodu składali wówczas zmarłym na grobach ofiary, symbolicznie związane z odrodzeniem (jajka-pisanki, miód, rutę itp.). Obrzędowość dotycząca duchów przodków wskazuje na co najmniej czasowe przebywanie duchów zmarłych na ziemi i ich możliwość wspomaganie potomków. Dziady są obrzędem żywienia przebywających czasowo na ziemi dusz oraz zjednoczenia społeczności żywych ze zmarłymi w jedną całość (gromadę). (A.S.)

NECZER JU -> JU DŻET

NENOKATASUKUNI (jap. „Kraj Podziemnej Samotni” / „Kraj Mocnych Korzeni”) - w mitologii shin-toizmu -> kraina podziemna, miejsce pobytu boga wiatru, deszczu i burzy Susanoo.

W Kojiki (Księdze dawnych wydarzeń) Izanagi, opuściwszy -> Yominokuni („Krainę Ciemności”), gdzie pozostawił swoją zmarłą małżonkę Izanami, pragnął oczyścić w rzece swoje ciało. W trakcie ablucji zrodził wielu nowych bogów, z których ostatnią trójkę uznał za najbardziej udaną. Przy przemywaniu lewego oka zrodziła się bogini słońca Amaterasu, przy obmywaniu prawego oka narodził się bóg księżyca Tsukiyomi, a przy przemywaniu nosa - Susanoo. Izanagi przekazał bogini Amaterasu władzę nad-> Takamanohara („Równiną Wysokich Niebios”), Tsukiyomi został władcą nocy, natomiast Susanoo miał rządzić nad przestworzami mór. Według wersji zawartej w Nihongi (Kronikach japońskich), władzę nad morzem (krainą -> Unabara) otrzymał Tsukiyomi, natomiast Susanoo miał rządzić światem. W wersji z Kojiki Susanoo niezadowolony z przydzielenia mu władzy nad morzami oświadczył, że pragnie odejść do N, „miejsca pobytu jego zmarłej matki. Fragment ten budzi wiele wątpliwości, gdyż jeśli przyjąć, że matką Susanoo jest Izanami (zmarła żona Izanagi), to oznaczałoby,

że N. jest alternatywnym określeniem Yominokuni. W Ni-hongi i w modlitwach-zaklęciach norito N. określa się nazwą Nenokuni („Kraj Korzeni”). Jednak z innych opisów nie wynika, aby chodziło tu o Yominokuni, którą wyobrażano sobie nie tylko jako miejsce pobytu zmarłych ludzi i bóstw (duchów; -> kraina zmarłych) oraz rodzaj

->czyśćca, lecz również jako rejon, w którym znajduje się najrozmaitsze plugastwo i brud (wyobrażenie grobu z rozkładającymi się zwłokami). Z opisu (zawartego także w Kojiki) przygód boga Okuninu-shi, który odwiedził N. zamieszkiwany przez Susanoo wraz z córką Suseribime, dowiadujemy się, iż jest to kraina, gdzie znajdują się rozmaite komnaty oraz rozległa stepowa równina porośnięta roślinnością. Jednak wyjście z N. określone jest jako -> Yomotsuhirasaka („Płaskowyż Ciemności”), a zatem jest identyczne z wyjściem z Yominokuni („Krainy Ciem-

@@@

ności"). Może zatem chodzić tu o jedną i tę samą podziemną krainę, ale też niewykluczone, że mamy do czynienia ze wspólnym wyjściem z dwu różnych niezależnych od siebie podziemnych rejonów. Z licznych wzmianek w różnych przekazach wynika, iż oprócz tego, że wyobrażano sobie N. jako dużą, daleką i mroczną krainę położoną w głębi ziemi, sądzono także, iż może ona leżeć na dnie morza (^Nenokunisokonokuni - „Kraina Podziemna”, „Kraina w Otchłaniach”; ->kraina podwodna). Istnieje również przypuszczenie, że N. jest to „Duża Matka-Ziemia” rozumiana jako kontynent, rejon odrębny zarówno od ->Taka-manohara („Równiny Wysokich Niebios”), jak też różny od japońskich wysp Ashihara-no nakatsukuni („Krainy pośród Uprawnych Pól”). (H.H.)

NENOKUNISOKONOKUNI O'ap. -> „Kraina Podziemna”, „Kraina w Otchłaniach”) - w mitologii shin-toistycznej (zgodnie z treścią jednej z modlitw odmawianych z okazji dorocznych oczyszczeń) kraina, w której przebywa bogini Hayasa-surabinie, która niszczy (spływające na podobieństwo górskich potoków, pędzących ku morzu) ludzkie grzechy i przewiny.

We wspomnianej modlitwie N. powiązana jest z morską krainą -> Unabara, wówczas identyfikowana jest z morskim dnem (-> kraina podwodna). Z innych (licznych i wzajemnie sprzecznych) przekazów wynika, iż identyfikowano ją również z -> Nenokatasukuni („Kraj Podziemnej Samotni” / „Kraj Mocnych Korzeni”). (H.H.)

NIEBO, niebiosy - najwyższa część lub synonim -> górnego świata (jeżeli do n. włącza się rejon środkowy).

Zwykle n. jako zaświaty rozumiane bywa dwojako: albo jako siedziba najwyższego bóstwa i/bądź różnego rodzaju

@@@

istot nadludzkich, albo jako -> raj niebiański. W pierwszym przypadku n. jest siedzibą zarówno wielkich bóstw z niebiańskim władcą świata na czele, jak i istot niższego rzędu (np. duchów, aniołów). Tu znajdują się też ciała niebieskie, najczęściej uosobione. Tak rozumiane n. jest niedostępne zwykłym ludziom. W drugim przypadku n. rozumiane jest jako rajska kraina, której replika często znajduje się również na innych poziomach -> kosmosu (np. na ziemi: -> ziemskie krainy i obszary mityczne). Wizyty śmiertelników w tak rozumianym n. są możliwe nawet za życia, fizycznie (ascensus adcoeli) lub w wizji (visio beatifica). W wielu tradycjach n. pojmowane jest na oba sposoby jednocześnie, a wtedy zwykle istnieje podział na niższe i wyższe niebiosy. Oba rodzaje niebios utożsamiane są z n. fizycznym, przedstawianym różnie, np. jako przykrywająca ziemię kopuła zbudowana z kryształu (-> Bullimach) bądź kamienia (-> Asman), i porównywanym do namiotu lub dachu rozpiętego nad ziemią. W chrześcijańskiej wizji kosmologicznej przedstawionej przez Izydora z Sewilli n. rozumiane jako firmament mieści się pomiędzy rajem Adama i znajdującym się trochę ponad ziemią rajem ziemskim a rajem niebiańskim, który wznosi się ponad n., tworząc w ten sposób swoistą hierarchię światów wyższych (-> raj). Same niebiosy składały się z 7 kręgów, z których najniższy, nazywany empireum, był miejscem ognistym. N. empirejskie stanowiło kwintesencję światła, było miejscem o świetlistej naturze. Związek między n. a ziemią symbolizuje e bądź -> oś kosmiczna, bądź ich pierwotna jedność w czasie kosmogonicznym (-> Rangi). W niektórych mitach w n., na ogół kojarzonym z rejonem światła, znajduje się również załazek mroku i ciemności (-> Kamak nara). Wyobrażenia n. pojmowanego jako siedziba Boga/bóstw znajdujemy np. w tradycjach bud. -> czakrawala; chrześc. -> Jerozolima niebiańska -> raj; germ. -> Alfheim, -> Asgard; gnost. -> Świat Światłości; gn. -> eon, -> Pleroma; gr. -> Olimp; het. i hur. -> Kummija; hind. i wed. -> sap-taloka, -> Śripura; Indian Am. Płn. -> Dom Mitów; irań. -> asman. (A.S., M.S.P.)

N. w tradycji isl.:

Allach stworzył n. z oparów wodnych, a potem podzielił je na siedem niebios. W pierwszym - Barki zrobionym ze szmaragdu - przebywają aniołowie o siedemdziesięciu tysiącach głów. Władzę nad nimi sprawuje Ismail. Drugie - Faj-dum wyłożone rubinami - jest schronieniem aniołów, nad którymi władzę sprawuje anioł Michail. Trzecie niebo zbudowane jest z topazu i nad mieszkającymi tu aniołami sprawuje pieczę anioł Saadail. Niebo czwarte - srebrne - nazywa się Arkalun, zamieszkują je anioły o kształcie koni, a czuwa nad nimi anioł Salsail. Piąte niebo - Rataka zrobione z czerwonego złota - wypełniają anioły o twarzach hurys i o twarzach sępów. Opiekę nad nimi sprawuje Kalkail. Szóste niebo z białej perły nazywa się Rafką, oprócz aniołów znajduje się tutaj także niebiański prototyp Kaaby. Nad wszystkim panuje anioł Szamchail. Siódme niebo utkane jest ze światła - wypełniają je anioły o ludzkich kształtach, które bez przerwy śpiewają hymny na cześć Allacha. Powyżej znajduje się tron Allacha odgradzony od niebios nieskończoną liczbą zasłon i anielskich hułców. Tron Allacha zrobiony jest z zielonego szlachetnego kamienia i mieni się 70 tysiącami kolorów. Ze światła tronu został stworzony podnózek, w którym znajduje się Hajkał, a w nim niebo, ziemia i morza. Do tronu Allacha przymocowana jest tablica przeznaczenia, w której zapisany jest los każdej ziemskiej istoty, pilnuje jej anioł śmierci Azrai. Kiedy powstało niebo, z blasku swojego tronu Allach stworzył słońce, a z blasku swojego turbanu - księżyc. (E.W.L.)

N. w tradycjach: jap. -> Ama-no iwa, -> Amenoukihashi, -> Amenoyasunoka-wa; -> Takamanohara, -> Tokoyo-no kun i;

jud.: -> Eden; kor. -> Sondosan; ludów afryk. -> Ile Orun, -> Sigi Tolo; ludów Amaz. -> Kahunia; ludów Austr. -> Bullimach, -> Wyrrewarre; Mezoam. -> Omeyocan, -> In Ichan Tonatiuh Ilhuicac; ludów Mikronezji i Azji płd.-wsch. -> Lang; ludów polinez. -> Rangi; ludów syber. -> górny świat, -> Un Penger. (A.S., M.S.P.)

NIEKRASOWA IWANA miasto -legendarne (-> ziemskie krainy i obszary mityczne), zbudowane przez przywódcę tozaków Iwana Niekrasowa ukryte miasto, gdzie w spokoju żyje część wojska wyprowadzonego przez niego w 1708 r. z Rosji po rozgromieniu buławińskiego powstania.

Legenda podaje, że ciągle żyje w nim sam Niekrasow, który powróci stamtąd do Rosji, aby zabrać resztę swoich zwolenników do spokojnego miejsca, gdzie żyć będą według ustanowionych przez niego zasad. Podanie ściśle wiąże się z ucieczkami Kozaków dońskich.

Duże różnice występują w próbach lokalizacji miasta. Część przekazów wskazuje na Turcję, ale

równocześnie próbuje sieje umieszczać w Egipcie, Etiopii i różnych krajach Azji Środkowej i Bliskiego Wschodu, a szczególnie w dorzeczu Tygrysu i Eufratu. Legendy podają, że mieści się ono za morzem piasku, arabską pustynią bądź też za Grecją i morzem. Często podawana jest również informacja, że położone jest nad samym brzegiem morza bądź na wyspie, a w niektórych wariantach do miejsca, gdzie ma powstać miasto, założyciel dociera cudowną łodzią.

Miasto otaczają wysokie kamienne mury, a dookoła nie ma żadnych innych osiedli. W murze znajdują się 4 bramy -na wschodzie, zachodzie, północy i południu -jednak tylko wschodnia jest czasem otwarta w ciągu dnia. Zwykle są one zamknięte, co wypływa z niechęci do

@@@

przyjmowania obcych. Miasto ma 5 cerkwi. Legenda mówi, że Niekrasow, któremu przypisuje się wiele cudownych cech, zaraz na początku stanął na murach i rozrucił wokół grodu kolorowe nasiona, z których wyrosły gęste lasy, sady i ogrody pełne kwiatów. Mieszkańcy trudnią się połowem, hodowlą i zbiorem owoców. Często również polują w okolicznych lasach pełnych zwierzyny. Klimat kraju określany jest jako „dobry dla człowieka”, a ziemię jako niezwykle płodne. W mieście nie ma ludzi biednych, sierot ani chorych. Wszyscy mieszkańcy mają kamienne domy i sady, ubrani są w ładne stroje, a wyjątkowym pięknem i bogactwem ubioru wyróżniają się kobiety. W mieście panują niezwykle prawa ustanowione przez założyciela, z których uwagę zwraca zwłaszcza szczególna rola kobiet. Kobiety biorą udział w wiecach, a każdego mężczyznę, który uderzy kobietę, czeka kara śmierci. W różnych wariantach panuje rozbieżność co do możliwości wejścia do miasta. Zwykle podaje się, iż mieszkańcy, pomimo że są bardzo gościnni i nakarmią każdego, kto do nich przyjdzie, nikogo do miasta nie wpuszczają. Według innych przekazów, do miasta mogą jednak wejść kobiety, które zdecydują się poślubić jednego z mieszkańców.

Kozacy-niekrasowcy wielokrotnie podejmowali próby odnalezienia grodu. W swoich wędrówkach docierali do Egiptu, Etiopii i Indii. Szczególnie uporczywie poszukiwał go E.I. Semutin, który wędrował przez 40 lat, szukając „cudownego miasta”. Według podania zapisanego w 1958 r., Kozakom kiedyś udało się dojść do pewnego jeziora, z którego brzegów słyszeli bicie dzwonów, szczekanie psów i inne odgłosy ludzkiej aktywności, jednak - mimo że obeszlili całe jezioro dookoła - miasta nie znaleźli. Zdaniem opowiadającego legendę, zostało ono ukryte w mgłę tak, że nawet mając je przed sobą, poszukiwacze nie mogli go ujrzeć, gdyż złamali prawo nadane przez Niekrasowa. (E.P.)

NIFLHEIM (staroisl. Niflheimr - „Kraina Mgły”) - w mitologii pół-nocno germańskiej zimny i wilgotny rejon północny, istniejący już przed stworzeniem świata, utożsamiany po części z podziemiem (-> kraina podziemna).

N. pojęty jako jeden z prarejonów rozpościerał się na północnym krańcu pierwotnej pustki lub otchłani (Ginnungagap; -> chaos), podczas gdy od południowej strony przylegał do niej jasny i gorący Muspellheim, kraina wiecznego ognia. Pośrodku N. biło źródło o nazwie Hwergelmir. Wypływające z Hwergelmiru rzeki toczyły swe trujące wody w kierunku południowym. Z dala od źródła zamarały pod wpływem panującego w N. zimna; stąd w północnej części Ginnungagap gromadził się lód i szron, od których południowy skraj otchłani był wolny, gdyż padały tu iskry Muspellheimu. Żar z południa sięgał czasem dalej na północ, w wyniku czego z kropli topniejącej masy pokrytego szronem lodu powstały dwie pierwsze żywe istoty - obojnak Ymir, który sam ze sobą spłodził pierwsze szronowe olbrzymy, i krowa Audumla, która swojego „syna” Buriego wylizła ze słonego, oszronionego głązu. Buri zrodził za pomocą zaklęcia Burra (Borra), a ten z kolei, pojąwszy za żonę olbrzymkę Bestię, został ojcem Odyna, Wilego i We, pierwszych bogów z klanu asów. Owi trzej boscy bracia zabili Ymira i z jego ciała stworzyli ziemię, a nad nią, z Ymirowej czaszki, sklepienie niebieskie.

W uporządkowanym (również w pionie) przez pierwszych asów wszechświecie N. był związany nie tylko ze strefą północną, ale i z podziemną. Do jego serca, Hwergelmiru, gdzie gnieździły się węże, m.in. uskrzydłony Nidhógg, sięgał jeden z korzeni ogromnego jesionu o nazwie Yggdrasill, pełniącego funkcję axis

174

niundi. Nidhógg, z którym kojarzono także górę Nidafjöll, podgryzał bezustannie korzeń kosmicznego drzewa, zagrażając tym samym ustalonemu przez asów porządkowi rzeczy. Woda w Hwergelmirze. pozbawiona już pierwotnie trujących właściwości, pochodziła teraz z nieba (spływała w dół z rogów jelenia Eikthyrnira stojącego na dachu -> Walhalli). Zasilala jedenaście rzek lub, według innej wersji, wszystkie rzeki świata. Jedna z rzek mających źródło w Hwergelmirze, zwana Gjöll („Huczająca”), przepływała w swym dolnym biegu blisko „kraty -> Helu”, co wiąże N. z podziemnym państwem zmarłych (-> kraina zmarłych). N. pozostawał także w związku z lokalizowaną pod ziemią (przynajmniej częściowo) siedzibą karłów, Swartalfheimem (-> Alfheim). Dość wspomnieć, że w południowogermańskiej Pieśni o Nibelungach mianem Nibelungów (staroisl. Niflungar) określa się lud karłów mieszkający w Nibelheimie (staroisl. Niflheimr). Z drugiej strony źródła północno germańskie napomykają o miejscu szczęśliwego bytowania po śmierci - sali Sindri. Owa stojąca gdzieś na północy („na polach Nidu” lub na górze Nidafjöll) budowla z czerwonego złota została wzniesiona przez karły i/lub była własnością tychże, o czym świadczy jej nazwa: Sindr („Żarząca się Szlaka”) to imię karła,

mistrza kowalskiego. Na terenie (pierwotnego) N. musiała się ponadto znajdować część -> Jotunnheimu.

Wierzono, że N. jest nie tylko krainą odwieczną, ale i niezniszczalną. Podobne przekonanie wiązano z opozycyjnym względem N. i komplementarnym zarazem Muspellheimem. Ten ostatni miał być, w odróżnieniu od ciemnego N., jasny. Jak przystało na domenę wiecznego ognia, cała okolica płonęła pod jego pogodnym niebem. Do Muspellheimu nie mógł się dostać nikt obcy; na granicy mieszkał Surt dzierżący w dłoni ognisty miecz, obrońca tego kraju i jego władca. Ogień Muspellheimu miał życiodajne

właściwości, ale mógł być również przyczyną zagłady. Połączony z wodą (lodem) z N., dał początek pierwszym żywym istotom, z niego też powstały światła niebiańskie (słońce, księżyc i gwiazdy). W przyszłości jednak pochłonie cały świat. (K.M.)

NOWE JERUZALEM - JEROZOLIMA NIEBIAŃSKA

NU, Nun (egip. Nw(n) - „Wody Pierwotne”) - w wyobrażeniach starożytnych Egipcjan pierwotne tworzywo świata, praoccean kosmiczny otaczający wszelki dający się wyobrazić świat: -> niebo, ziemię i -> krainę podziemną (-> Dat), który z niego powstał i do niego powróci (rozdział 175 tzw. Księgi Umarłych).

Takie wyobrażenie N. sugeruje sam zapis hieroglificzny: trzy dzbany (piktogram N.) umieszczone powyżej symbolu oznaczającego niebo. N. uważany był za najdawniejszy z bytów i dlatego bywa nazywany „Ojcem Bogów”. Ponieważ cała uporządkowana rzeczywistość wygląda przy nim (w wyobrażeniach Egipcjan) jak mały pływający pęcherzyk -przeto nic dziwnego, że kojarzono ją z zarodkiem w morzu wód pierwotnych. Koncepcja panenteistyczna (teologia z Memfis i z Hermopolis) uważa N. za najpierwotniejszą z postaci wszechogarniającego bóstwa; w Memfis nazywano taki przejaw boga: Ptah-Nun, natomiast w Hermopolis uznano go za pierwszą bliźniaczą, nierozdzielną parę: Nun i Naunet. Kiedy świadomość boga-stwórcy wydobyła się ze stanu nieświadomości - wówczas też wyłonił się z N. pierwszy przejaw uporządkowanego świata - światło (egip. R3). Ono to utworzyło dalsze przejawy (Wielką Enneadę), która kontynuowała dzieło stworzenia zgodne z boskim porządkiem (egip. m3 't}). Natomiast te elementy N., które nie wzięły udziału w budowie zor-

@@@

ganizowanej rzeczywistości, zamieniły się w potwornego węża Apopa, który wystąpił czynnie przeciw Ra, usiłując go zniszczyć. Odparty po ciężkich walkach Apop przyczał się jednak na granicy bytu i niebytu, otaczając całą wyobraźną rzeczywistość swym ciałem (por. Mitgard). Powstrzymany przez specyficzną „powłokę” ładu świata maat stał się na jakiś błąd człowieka lub boga, który uczyni w niej „dziurę” umożliwiającą mu przeniknięcie w głąb uporządkowanej rzeczywistości, co spowoduje pochłonięcie jej przez fale niebytu (tzw. powrót do N.; zob. Wstęp, -> kosmos). Wyobrażenie takie tłumaczy, dlaczego tak wielką wagę przywiązywano do zgodności uczynków z normami maat i dlaczego bogowie tak bezwzględnie karali grzeszników. Wprawdzie mityczny praoccean jest jednym z najpowszechniejszych motywów mitologicznej geografii (-> wody kosmiczne), lecz w wyobrażeniach starożytnych Egipcjan wydaje się mieć jeszcze szersze znaczenie niż w pozostałych kulturach, gdzie jest

tylko wodną obręczą otaczającą świat albo pierwotnym twórczym bytu, które już nie istnieje po dziele kreacji, w Egipcie bowiem oznaczał zarówno jedno, jak i drugie. (W.B.)

NYSA - w mitologii gr. kraina lub góra (-> ziemskie krainy i obszary mityczne).

Według homeryckiego Hymnu do De-meter bliżej nie określona równina (może na Sycylii?), na której bawiła się córka Demeter i Zeusa, Kora, skąd porwał ją do swojego królestwa zmarłych Hades (-> kraina zmarłych, -> Hades).

W innych źródłach mityczna góra (lub kraina), na której nimfy miały opiekować się małym Dionizosem, ukrytym tam przez Zeusa przed gniewem Hery. Górę tę (lub krainę) umieszczano zazwyczaj na krańcach świata greckiego, np. w ->Etiopii, Libii lub daleko na Wschodzie (w Indiach). Według Diodora Sycylijskiego (I w. p.n.e.), jest to kraina w Arabii. (K.B.)

@@@

OGYGIA - w mitologii gr. wyspa, na której mieszkała nimfa Kalypso, córka Atlasa (lub Heliosa; ^ziemskie krainy i obszary mityczne).

Według Odysei, Kalypso przebywała tam sama, nie utrzymując kontaktów ani z ludźmi, ani z bogami. Wyspa znajdowała się na uboczu, z dala od terenów zamieszkałych, a pokryta była bujną roślinnością- drzewami cyprysowymi, topolami, winną latoroślą i licznymi kwiatami. Na O. przebywał kilka lat Odyseusz, wyrzucony tam przez morze po zatonięciu jego ostatniego statku. Według Plutarcha (I--II w. n.e.), na O. Zeus uwięził pokonanego przez olimpijczyków Kronosa i trzymał go tam aż do zawarcia ugody, kiedy to Kronos został przeniesiony na stałe na Wyspy Szczęśliwe (-> Szczęśliwe Wyspy, -> Elizjum). Wyspę O. umieszcza się w zach. części M. Śródziemnego (najczęściej wskazuje się na Malte) lub identyfikuje z płw. Ceuty albo wysepką Peregil

naprzeciw Gibraltaru. Ale są też zwolennicy teorii, iż znajdowała się ona na Oceanie Atlantyckim (np. na Maderze), argumentujący w ten sposób, iż nazwa O. pochodzi od fenickiego „og”, co znaczy „wyspa otoczona Oceanem”. Dlatego w I w. n.e. odkrytą nieco wcześniej Ma-derę zaczęto nazywać - nawiązując do wspomnianego mitu o Kronosie - Wyspą Kronosa. (K.B.)

OKEANOS - w starych wyobrażeniach greckich wielka rzeka opływająca Ziemię dookoła, a zarazem bóg tej rzeki, noszący takie samo imię tytan, syn Uranosa i Gai (->wody kosmiczne).

Według Iliady, rzeka ta znajduje się na krańcu Ziemi, Słońce wylania się z niej rano, a zapada wieczorem, wypływają z niej wszystkie rzeki (jako córki O.), morza i źródła, w ciągu nocy zanurzają się w niej liczne gwiazdy i gwiazdozbiory (z wyjątkiem Wielkiego Wozu), z niej też wylania się Eos (Jutrzenka). Rzeką tą wracał zawsze do leżącego daleko na wscho-

@@@

dzie domu Helios, po dokonaniu całodzienniej wędrówki przez nieboskłon. Ponieważ O. opływać ma Ziemię, wszyscy mieszkańcy krańców ziemskich z nim sąsiadują (Etiopowie, Hyperborejczycy, gorgony. Hesperidy itp; -> Etiopia, -> Hyperborejczyków kraina, -> Erytea). Tego typu wyobrażenia spotykamy też u Hezjoda (VIII-VI w. p.n.e.), Herodota (V w. p.n.e.) oraz na mapie sporządzonej przez Hekatajosa z Miletu (VI-V w. p.n.e.). Z czasem, wraz z postępem w zakresie wiedzy geograficznej, O. zaczęto utożsamiać jedynie z Oceanem Atlantyckim, a więc z zach. granicą świata antycznego. (K.B.)

OLAMHABA - w judaizmie przyszły świat, który nadejdzie wraz z przyjściem Mesjasza, po zmartwychwstaniu i Sądzie Ostatecznym.

Ma to być świat pozbawiony trosk, zazdrości i nienawiści, gdzie nie trzeba jeść ani pić, oświetlony blaskiem Bożej chwały (szechina). Dusze pobożnych w przyszłym świecie będą pogrążone w błogostanie (haclaha) Będą oni zasiadać w koronach, otoczeni szechina, chwałą Bożą. Ta świetlista substancja pali złych, a oczyszcza dobrych. Niektórzy uczeni w Piśmie twierdzą, że stan szczęśliwości charakterystyczny dla przyszłego świata można osiągnąć już na ziemi, przez pobożne życie. Każdy człowiek prawy już teraz zdobywa sobie miejsce w świecie przyszłym - o.h.b. Jego przeciwieństwem jest olamha-zeh, świat obecny, różny też do olam ha-neszamot - świata dusz, miejsca ich przebywania po śmierci. (P.P.)

OLIMP - w mitologii gr. siedziba bogów, a zwłaszcza Zeusa, lokalizowana gdzieś wysoko w przestworzach (-> niebo).

Według Iliady. O. znajduje się na jakimś szczycie, którego najwyższy wierz -

@@@

chołek, z dala od innych bogów, zajmuje Zeus. Każdy z bogów posiada na O. własne mieszkanie, zbudowane przez Hefajstosa, jest tam też sala, w której wspólnie obradują, oraz pomieszczenie na konie i rydwany. Bram O. (a zarazem i nieba) pilnują hory, boginie pór roku. Utożsamianie O., jako siedziby bogów, z leżącą na pograniczu Tesalii i Macedonii górą O. (2917 m n.p.m.) jest kwestią bardzo kontrowersyjną. Przeciw takiemu utożsamianiu przemawia bowiem fragment Iliady, w którym Zeus, opisując swoją potęgę, stwierdza, iż mógłby udźwignąć łańcuch ze wszystkimi bogami, morzami i Ziemią, a koniec tego łańcucha uwiązać do szczytu O. Zatem O. znajduje się poza (i ponad) Ziemią — nie może być więc tożsamy ze znajdującą się na Ziemi górą, choć nosi ona taką samą nazwę. Poza tym Grecy wiele szczytów obdarzali nazwą O. (np. w Elidzie, Arkadii, Myzji, na Lesbos). Być może zatem, iż z czasem zaprzestano utożsamiania siedziby bogów, czyli O., z tesalską górą O. - termin O. zaczęto rozumieć jako „boską (lub niebiańską) siedzibę”, jako bliżej nie określoną przestrzeń nad Ziemią, w której przebywają bogowie. (K.B.)

OLMOLUNGR1NG, Olmoling (tyb. 'ol mo lung rings, 'ol mo 'i gling) -niewidzialna kraina w legendarnym Tazig, rejonie lokowanym w Azji Centralnej, na płn. zachód od Tybetu na obszarze zdominowanym przez kulturę irańską.

Tradycja wywodzi z tej ukrytej krainy nauki bonu i jego założyciela księcia z O., Tenpę Szenraba Miwoczie, który miał tu narodzić się 18 tys. lat temu. Ze względu na fakt, że Śang Śung (zach. Tybet) określa się jako miejsce promieniowania tradycji bonu, O. identyfikuje się ze świętą górą Tise (utożsamianą z -> Ka-ilasą), zwłaszcza że w centrum O. istnieje podobnie opisywana góra. Również ze względu na lokalizację i szczegóły opisu ta kraina bywa utożsamiana z -> Śambha-lą (choć w micie o O. brak wątków z tradycji kalaczakry, między innymi motywu ostatecznej bitwy u kresu czasu). Podobnie jak w przypadku Śambhali, O. istnieje zarówno w naszej rzeczywistości, jak i na płaszczyźnie duchowej (-> ziemskie krainy i obszary mityczne), zatem dotrzeć do niej mogą tylko siddhowie (zrealizowani jogini). O. jest opisywana w Zer mig, księdze zaliczanej do term oraz w ustnych komentarzach mistrzów bonu. (Termy są przekazami spisanyymi, które zostały ukryte i które odkrywa się na nowo; tradycja term jest popularna wśród buddystów ningmapy i bonpów.) O. uważana jest za miejsce, gdzie zstępowali bogowie przejrystego światła, by odrodzić się w ludzkiej postaci jako nauczyciele ludzkości. Niebiańskim wzorcem tej krainy jest Sidpa Jesang (identyfikowane z buddyjskim niebem -> Tuszitą), -> raj, do którego O. wzniesie się pod koniec obecnej kalpy (epoki kosmicznej), unikając przeznaczenia ziemi - powszechnej zagłady. Kraina O. dzieli się na cztery koncentryczne obszary: wewnętrzny, pośredni, zewnętrzny i graniczny. Każdy z tych obszarów rozpada się na mniejsze części - wyspy poprzedzielane morzami, jeziorami i rzekami. W centrum wewnętrznej krainy wznosi się dziewięcio-piętrowa kryształowa góra Jungdrung Gutseg, łącząca jako axis mundi (-> oś kosmiczna) trzy poziomy istnienia: świat niebios (-> niebo), -> środkowy świat i świat krain podziemnych (-> kraina podziemna). Symbolika liczby dziewięć jest istotna dla bonu. Dziewięć pięter góry symbolizuje wstępującą hierarchię dziewięciu ścieżek bon, w których praktykuje się tę tradycję. Podstawowy podział na dziewięć pięter obowiązuje w trójpozio-mowym świecie egzystencji. Ta -> góra kosmiczna jest drogą swobodnego przejścia między wszystkimi piętrami świata egzystencji. U podnóża świętej góry, symbolicznie przedstawianej jako odwrotna swastyka, znak niezniszczalności i wieczności, biją źródła czterech rzek wypływających w cztery kardynalne kierunki świata. Źródła rzek są ukryte w skalnych ścianach, których formy wyobrażają zwierzęta-strażników: lwa, konia, pawia i słonia. Podstawę kosmicznej góry opasuje wstęga miast, ponad którymi górują pałace z drogocennych klejnotów, siedziby ubóstwionych mistrzów i ich małżonek. O. zamieszkuje siedem królewskich ras. Głównym językiem jest język bogów, a rozliczni języki i dialekty, którymi mówi się w bardziej zewnętrznych obszarach, sajego przetworzonymi i uproszczonymi wersjami. Najbardziej zewnętrzny obszar kolistej krainy, rejon graniczny, zamknięty jest „Szeroko Rozlewającym się Oceanem”, którego kres stanowi pierścień potężnych gór lodowych, Walso Gangri Rawa. Przez góry prowadzi cudowny tunel wydrążony strzałą wypuszczoną przez Tenpę Szenraba i zamknięty trudną do odnalezienia bramą (-> wąskie przejście). Przejście przez tunel ciemności zajmuje dziewięć dni, a śmiałków odstraszały mityczne stwory strzegące bramy i niedostępny górski teren. (M.S.P.)

OMEYOCAN (azt. „Miejsce Dwoistości”) - w mitologii azteckiej najwyższe niebo, siedziba pary wielkich bóstw stwórczych, Ometecuhtiego i Omecihuatl.

Zgodnie z aztecką kosmologią -> niebo jest złożone z wielu warstw, zwykle z 13, czasem 12 lub 9. W różnych jej wersjach nazwy i kolejność poszczególnych nieb różnią się między sobą, ale najwyższe

z nich to zawsze O. Niekiedy ponad trzynastoma niebami, a więc ponad O., bywa lokalizowany -> Tamoanchan.

Według Kodeksu Rios, pod O. znajdują się, począwszy od najniższego (najbliższego ziemi), następujące nieba: 1. Ilhuicatl Tlalocan ihuan Metzli („Niebo ->Tlaloca-nu i Księżycy”), 2. Ilhuicatl Citlalicue („Niebo Spódnicy z Gwiazd”), 3. Ilhuicatl

@@@

Tonatiuh („Niebo Słońca”), tożsame zapewne z ->In Ichan Tonatiuh Ilhuicac, 4. 11-huicatl huixtotlan („Niebo- Miejsce Soli”), 5. Ilhuicatl mamalhuacoca („Niebo, Gdzie Jest Świder Ogniowy”), 6. Ilhuicatl yaya-uhca („Niebo Ciemne”), 7. Ilhuicatl xo-xouhca („Niebo Zielone”), 8. Iztapalnacaz-cayan („Miejsce Mające Kąty z Obsydia-nowych Płyt”), 9. Teotl iztacca („Biały Bóg”), 10. Teotl cozauhca („Żółty Bóg”), 11. Teotl tlatlauhca („Czerwony Bóg”). O. jest tu wymieniony jako niebo dwunaste, ale niektórzy badacze uważają go za najwyższą warstwę kosmosu złożoną z dwóch nieb - dwunastego i trzynastego. W jednym z opisów wyższego rejonu kosmosu, pomieszczonych w Historia de los mexicanos por sus pinturas, jest mowa o 9 znanych niebach i o innych jeszcze, nieznanach: „W pierwszym znajdowały się dwie gwiazdy, jedna zwana »Spódnica z gwiazd« - żeńskiego rodzaju oraz druga o imieniu »Słońce gwiaz-dy« - męskiego rodzaju. Obie te gwiazdy uczynił »Pan naszego ciała« stróżami nieba (...). W drugim niebie, mówią, że przebywają kobiety, które nie mają ciała tylko kości, nazywa się je »kobietami zło-wróżebnymi« albo, inaczej jeszcze, Tzit-zimitl. Będą one żyły w tym niebie aż do końca świata, a wtedy pożrą wszystkich ludzi. (...) W trzecim niebie mieszka czterystu ludzi, których stworzył Tezcatlipoca. Są oni różnego koloru - żółci, czarni, biali, niebiescy i czerwoni i strzegą nieba. W czwartym niebie znajdują się rozmaite rodzaje ptaków i stamtąd przybywają one na ziemię. W piątym - przebywają węże ogniowe, stworzone przez boga ognia, z nich wychodzą komety i inne znaki nieba. W szóstym mieszczą się wszystkie wiatry. Siódme niebo jest pełne pyłu stąd spadającego na ziemię. W ósmym niebie skupili się wszyscy bogowie. Od tego nieba nikt nie wznosił się w górę aż do miejsca, w którym przebywają Pan naszego ciała i jego małżonka i nie wiadomo co znajduje się w pozostałych niebach”.

W tym samym źródle znajduje się też inna wersja: „Meksykanie, podobnie jak wiele sąsiadujących z nimi ludów, wierzyli w istnienie trzynastu nieb. W pierwszym z nich przebywał bóg zwany Xiuhteuctli, bóg lat. W drugim - bogini ziemi, Hiuhtli. W trzecim, Chalchihuitlicue, co oznacza »dom bogini«. W czwartym niebie - Tonatiuh, który jest słońcem. W piątym mieszkało pięciu bogów, każdy z nich innej barwy, (zwani) z powodu tego To-naloque. W szóstym niebie przebywał Mictlantecutli, bóg piekieł. W siódmym rezydowały dwa bóstwa - Tonacateuctli i Tonacacihuatl. W ósmym - bóg ziemi, Tlalocantecutli. W dziewiątym niebie -Cmetzcalcohuatzin, będący jednym z głównych bogów (...). W dziesiątym przebywał Tezcatlipuca, który także był głównym bogiem. W jedenastym - Yohualte-cutli, co oznacza - bóg nocy i ciemności. W dwunastym - Tlahuizcalpantecutli, czyli bóg brzasku dnia. W trzynastym, ostatnim i najwyższym niebie, znajdował się bóg zwany Ometecuhtli, co znaczy -dwa bóstwa, a jednym z nich jest bogini. Wierzyli także Meksykanie, że poza tymi bogami istniało (jeszcze) wielu innych bogów przebywających w każdym z tych nieb”.

W ostatniej z przytoczonych wersji z ósmym niebem wydaje się utożsamiany Tlalocan, ponieważ zostało ono określone jako siedziba Tlalocantecuhtiego („Pana Tlalocanu”), czyli Tlaloka. Nazwanie Tlaloka „panem ziemi” może mieć związek z jego główną funkcją boga deszczu; od opadów, a więc w pierwszym rządzie od tego boga właśnie, zależał los wszystkich istot żyjących na ziemi, zatem niewątpliwie bóg ów posiadał władzę nad ziemią. Mictlantecuhtli („Pan -> Mictla-nu”) jest zwykle wiązany z podziemiem, tu - z niebem szóstym, co zapewne oznacza, że i w niebie miał on swoją dziedzinę. I wreszcie, utożsamiane zazwyczaj bóstwa Ometecuhtli („Pan Dwoistości”) i Omecihuatl („Pani Dwoistości”) z jed-

nej strony oraz Tonacatecutli („Pan Naszego Ciała/Pożywienia”) i Tonacacihuatl („Pani Naszego Ciała/Pożywienia”) -z drugiej traktuje się w tej wersji jako dwie odrębne pary, z których pierwsza mieszka w niebie trzynastym, a druga -w siódmym.

Ometecuhtli, zwany również Tloque Nahuaque („Pan Bliskości i Zespolenia”), i jego małżonka Omecihuatl współtworzyli podstawę wszelkiej egzystencji i w tym znaczeniu stanowili najwyższą parę. W sprawy ludzkiego świata zasadniczo nie interweniowali z jednym wyjątkiem - w O. stwarzane były dzieci, które następnie rodziły się na ziemi. Jako Tonacatecutli i Tonacacihuatl powstali sami z siebie, a następnie spłodzili czterech najbardziej kreatywnych demiurgów. Synami owej pary byli mianowicie Tlalauh-qui Tezcatlipoca („Tezcatlipoca Czerwony”), czyli Camaxtle, Yayauhqui Tezcatlipoca („Tezcatlipoca Czarny”), czyli Tezcatlipoca „właściwy”, Cmetzalcóatl i Huitzilopochtli, którzy stworzyli m.in. niebo. (K.M.)

ORKUS - w mitologii rzym. podziemna kraina zmarłych, rządzona przez boga nazywającego się również Orkus (-> kraina podziemna, -> kraina zmarłych).

Według Eneidy, w przedsionku podziemia miały swoją siedzibę płacz, troska, choroby, starość, strach, głód, nędza, sen, śmierć, wojna i niezgoda, a także centaury, Scylla, Briareus, Chimera, hydra ler-nejska, gorgony i harpie. Aby dusza zmarłego mogła dostać się do O. - zaprowadzona tam przez Merkurego - ciało musiało być wpierw pogrzebane. Z pewnością Rzymianie wyobrażali sobie O. tak samo jak Grecy -> Hades, gdyż Wergiliusz (I w. p.n.e.) wyróżnia w O. -> Tartar jako część specyficzną. (K.B.)

OROI („Niewidzialna Kraina”) -podwodne zaświaty (-> kraina podwodna) na wyspie Rotuma (Melanezja).

Zamieszkują je duchy (alua), które nocami powracają na ten świat, by zjadać ciała ludzi. Zgodnie z wierzeniami Rotumańczyków, kiedy dusza (ata) opuszcza ciało, pragnie do niego powrócić, jednak na prośbę zmarłych krewnych na cztery dni udaje się w odwiedzinach do swej klanowej wioski w O. W tym czasie atua z O. przybywają do grobu i zjadają ciało, znakiem tego jest rozkład i smród. Dusza po powrocie z O., widząc, że nie ma już swej powłoki, powraca na zawsze do swej klanowej wioski. Aby nie zabłądzić, ata potrzebują przewodnika, prowadzą je więc ptaki, posłańcy najwyższego boga Raho. Droga zmarłych wiedzie przez miejscowość Halasa, gdzie ata skaczą z urwiska i rozbijają się o skały przybrzeżne. W ten sposób tracą swoją ziemskość i mogą ruszyć w drogę w zaświaty. Ważnym etapem drogi jest wyspa Eua, na niej bowiem wznosi się góra Sarafui. Z jej wierzchołka prowadzi droga do -> Rangí (nieba): niebiańskie duchy sieciami łowią ludzi z jej wierzchołka. Ci, którzy nie dostąpili tego zaszczytu, zanurzają się w morzu i docierają do O. po jego dnie. W innych wersjach dwie siostry bliźniaczki: Nudi-kau, „Wielkie Usta”, i Nudimanga, „Krzywe Usta”, przeżuwiają ata, pozbawiając je przeżyć i pamięci życia na ziemi. Wówczas ata zmieniają się w atua lub dobre bóstwa (tupnā). Żyją w wioskach klanowych i czasami pojawiają się na powierzchni, by pomagać swym krewnym. Czasami wcielają się w różne istoty, ludzi lub rośliny. Wcielone w ludzi, mogą przemawiać, wyjawiając np. imiona tych, którzy wkrótce dołączą do nich w O.

Podobnie jak trobriandzkie zaświaty Tuma, O. zorganizowane jest w wioski, każdą z nich zamieszkują dusze zmarłych należących do jednego z klanów, a w centrum O. stoi dom wodza. Czasami wioski te wynurzają się na powierzchnię i ukazują się ludziom, by potem zniknąć. We-

@@@Orzechowa Ziemia

dług wierzeń, z O. pochodzi sztuka tatuażu jako sakralnego znakowania ciała (tatuaz jest na Polinezji dowodem przynależności do świata bogów) oraz rośliny jadalne. Przyniosły je poszczególne atua. W kosmologii Rotumańczyków O. jest odwrotnością ziemi. Kiedy tu panuje noc, tam jest dzień. Rośliny jadalne wyrastają w O. same w wielkiej obfitości. „Noc nie jest tam tak ciemna, a dzień tak jasny”. (A.S.)

ORZECHOWA ZIEMIA - legendarna ziemia z rosyjskich podań znajdująca się „za morzami, za górami i gęstymi lasami” (-> ziemskie krainy i obszary mityczne).

Rosną tam drzewa orzechowe z owocami wielkości głowy człowieka, w których znajduje się mąka. Drzew tych nie trzeba ani siać, ani specjalnie doglądać, gdyż jest ich więcej, niż potrzeba. Ludzie tam żyjący nie muszą ciężko pracować ani płacić podatków. Nie podlegają też żadnej władzy zwierzchniej. Według legendy, ziemię tę znalazł pewien człowiek, który potem powrócił do Rosji, by zaprowadzić tam większą liczbę ludzi. Zebrana przez niego grupa wyruszyła w podróż, z której nikt nigdy nie powrócił. Podobnie jak w przypadku innych ziem, wielokrotnie podejmowane próby jej odnalezienia nie przyniosły rezultatu. (E.P.)

OŚ KOSMICZNA (łac. axis mundi) -centralna oś ->kosmosu, wokół której zorganizowane są i na której wspierają się poszczególne jego piętra, poszczególne światy (zob. Wstęp). Pionowa o.k. przedstawiana jest na ogół jako kosmiczny słup (filar, kolumna, drabina) lub jako -^góra kosmiczna i -> drzewo kosmiczne (bądź też w symbolu złożonym -jako drzewo rosnące na górze). Często centrum kosmosu wyznacza Gwiazda Polarna (->Un Penger, -> saptaloka). Symbolizm tranzytu, przejścia oraz łączności światów podkreślany jest jeszcze innymi przedstawieniami o.k.: np. sznur, dra-

bina, schody, most (ze strzał), łuk tęczy, promień słońca, rzeka dusz. Ponieważ droga w zaświaty jest trudna i niebezpieczna, często symbolika o.k. przeplata się z postaciami ->wąskiego przejścia. Jego zadaniem jest (dzięki umożliwieniu wędrówek w zaświaty duszom zmarłych i bóstwom) łączenie różnych poziomów kosmosu oraz symbolizowanie organicznej jedności świata. W historii religii spotykane jest także zwierzę kosmiczne przedstawiane jako podpora bądź model kosmosu (żółw w Chinach i Indiach, łosza u Ewenków, byk u Jakutów, wąż w Skandynawii i Indiach, ezoteryczny uroboros). Taką o.k. jest kręgosłup kosmicznego człowieka (->Adam Kadmon), symbolu jedności makro- i mikrokosmosu. Do symboliki o.k. odwołuje się też abstrakcyjny znak obecności bóstwa w świecie immanencji (linga, słup ognisty). O.k. wyznacza dym stosu ofiarnego czy pogrzebowego albo - w tradycji chrześcijańskiej - drzewce krzyża. (A.S., M.S.P.)

OTCHŁAŃ -> CZYŚCIEC

OTCHŁAŃ DZIECI (łac. limbus in-fantum) - w chrześcijaństwie miejsce przebywania dusz dzieci zmarłych przed przyjęciem chrztu.

Tu trafiają także obłąkani, ludzie o zaćmionym umyśle, ci, którzy nie mogli świadomie zgrzeszyć, a także ci, którzy żyli na tak niskim poziomie kultury, że „nie byli w stanie pojąć wyższej moralności”. Nie ma tu kary zmysłów, ale jest kara odrzucenia. (Z.P.)

OTOTOLANE (pengwe „Złe Miejsce”) - w religii Fangów (Pengwe, Afryka) miejsce przebywania dusz zmarłych, rodzaj -> czyścica.

182

Zdaniem Fangów, dusza pozostaje na ziemi tak długo, jak długo wspominają ją najbliżsi krewni, po czym odchodzi do krainy zmarłych. Zanim przekroczy Rzekę Śmierci, gdzie nastąpi ostateczne rozpuszczenie jej indywidualności, przysiadła na kamieniu sądu, a stwórca Nzame przygląda się jej dotychczasowym czynkom. Jeśli zmarły za życia występował przeciw wprowadzonym przez Nzame zasadom i popełniał złe czyny, to po śmierci cierpi głód i pragnienie nie do zaspokojenia. Szarpany głodem, zabija ludzi nocami i próbuje zdobyć ich energię życiową, póki nie usłyszy wezwania ptaka śmierci Ngofio-ngofio. Takie dusze zostają przez Nzame zamknięte w O., gdzie czeka je tylko bieda i nieszczęście, by dopiero po długim czasie odejść całkowicie. Natomiast dusze ludzi dobrych i posłusznych nakazom bogów po śmierci są w stanie wspomagać swoich krewnych, tyją od ich błogosławieństw i w końcu, wezwane przez Ngofio-ngofio, powracają do nieba, gdzie jednoczą się z Nzame. Według wierzeń, zasiadają na Gwieździe Wieczornej, wpatrując się w Ziemię, a blask ich oczu sprawia, że Wenus tak silnie błyszczy na nocnym niebie. (A.S.)

OPERENCIAS TENGER, Óperenc (węg. „Morze Okalające”) - w mitologii węgierskiej obręcz wód ograniczająca ziemską tarczę, czyli świat zamieszany przez ludzi (kozepso> wody kosmiczne). O.T. znajduje się za złowrogimi Żelaznymi Górmi podtrzymującymi sklepienie ->nieba, zamieszkanymi przez żywiących się skałami olbrzymów (óriasek). Gdzieś w tych rejonach znajdują się także dwie inne, mityczne krainy: Państwo Gryfów (Grifmadarorszag) i Państwo Wron (Yarjuorszag), których mieszkańcy obdarzają często baśniowych bohaterów cennymi darami. Brzegi Ó.T. zamieszkuje trzej wiekowi starcy (mający zwykle po 600, 800 i 1000 lat), którzy trudnią się przewożeniem umarłych na Wyspę Szczęścia (Boldog Massziget) identyfikowaną powszechnie z Krainą Nimf (->Tunderorszag). Przebycie Ó.T. jest drugim (po wspięciu się na -^Egig Ero Fa) sposobem na dotarcie do Tiinderorszag. Zmarli dokonują tego, przewożeni przez wspomnianych starców, żywi zaś posługują się magicznymi butami, które pozwalają im chodzić po morzu, lub dokonują podróży w uchu oswojonego olbrzyma (tak czyni tytułowy bohater baśniowego poematu Petófiiego - Janos Vitez). Na Ó.T. prócz zach. Wyspy Szczęścia znajdują się także co najmniej dwie inne mityczne wyspy utworzone przez zanurzające się w nim liście Drzewa Sięgającego Niebios (Egig Ero Fa): Kraina Wichrów (Szelföld), zamieszkaana przez matkę wiatrów i cudownych koni żelaznonosą Szelboszorkę, oraz Kraina Lodowa (Jegföld), gdzie Smok (Szarkany) więził przykutą do góry lodowej słoneczną Królową Nimf (Tiinde) i gdzie pociął ciało jej męża na tysiąc kawałków. Kraina Lodowa jest najdalszą dającą się pomyśleć cząstką wszechświata, gdzie nawet „ptak nie może dotrzeć” (mar madar se jar). Może tego dokonać jedynie cudowny skrzydlaty koń Tarka (->Ka-szaföld). Najdalszą granicę Ó.T. wyznacza złota ściana sklepienia niebiańskiego (szilard egboltozat), która łączy się z ziemią pod tak ostrym kątem, że nawet wróbel nie jest tam w stanie wyprostować się i musi przykucnąć. Ó.T. jest też kresem ziemskiego upływu czasu, który traci na jego brzegach strukturę liniową i staje się względny. Jest to często wspomniany w baśniach mitycznych koniec świata (yilag vege). Ó.T. był też pierwszym tworem Boga na początku świata. Z jego dna wydobyta została niewielka grudka mułu, którą demiurg Isten poszerzył do obecnych rozmiarów ziemi. Ó.T. jest obok Drzewa Sięgającego Niebios jednym z motywów najczęściej spotykanych w węgierskich mitach. Najciekawszy opis Ó.T. znajduje się w poemacie Petófiiego Janos Vitez. (W.B.)

@@@

PATALA (sansk.patala) - w tradycji hinduizmu obiegu nazwa podziemia (-> kraina podziemna) podzielonego na piętrowy system regionów, krain (-> loka), umiejscawianych pomiędzy powierzchnią ziemi a piekłami (-> piekło), nazwa tylko jednego piętra podziemia lub nazwa stolicy obszaru tegoż piętra. (1) Czasami nazwa P. używana jest w odniesieniu do ->Nagaloki, świata podziemnego zamieszkanego wyłącznie przez nagów. W całym królestwie podziemnym, oprócz nagów, przebywają da-itjowie (klasa demonów), danawowie (do nich należał np. Writra, potężny mag pokonany przez Indrę) i jakszowie (bóstwa drzew i roślinności). Wisznuru-rana wymienia siedem podziemnych krain, a Padma- i Bhagawatapurana podają imiona ich władców i dalsze szczegóły. Najbliżej świata ziemi znajduje się Atala rządzona przez demona Bale, syna Mai, słynnego ze swej magicznej mocy. Specjalny płyn oszłamiający (hatakarasa) podawany odwiedzającemu ten region

@@@

człowiekowi wyzwala w nim fałszywą świadomość bycia równym bogom. Zalotne córki Bali oferują swe wdzięki, a cała kraina wydaje się stworzona wyłącznie w celu zaspokojenia zmysłów. Głębiej położona Witała jest siedzibą Hatakeśwary (forma boga Siwy). Płynąca tutaj rzeka świadomej energii, Hataki, nieustannie wypijana przez Ogień (Agni), jest następnie zwracana przez niego w postaci magicznego płynnego złota (hataka) -głównego cudu tej krainy. Kolejny region podziemny, Sutala, ma za swego władcę demona o imieniu Bala, syna Wiroczany. Bala został strącony do podziemia przez boga Wisznu, który podstępem odebrał demonowi władzę nad trzema światami (->triloka). Talatała jest kolejną krainą podziemia, rządzoną przez Maję, króla Danawów. Potężny demoniczny władca-mag tego regionu został kiedyś pokonany przez boga Siwe i od tej pory służy mu swą mocą. Pod tą krainą leży Mahatała. Zamieszkują ją klany potężnych nagów o wielu kapturach, odwieczni nieprzyjaciele boskiego ptaka Garudy, wierzchowca boga Wisznu. W położonej niżej Rasataii mieszkają Daitjowie i Danawo-wie, istoty niezwykle inteligentne i niebezpieczne, naturalni wrogowie boga Wisznu. Centralne miasto tej krainy. Hi-ranjabura („Złote Miasto”), zachwyca swą wspaniałością i przepychem. Najniżej położona i najważniejsza ze wszystkich podziemnych krain nazywana jest również P. W innych puranach znajdujemy nieco inne nazwy lub inną kolejność, liczbę i charakterystykę poszczególnych krain podziemnych, np. Wajupurana podaje następujące nazwy i określenia kolorytu oraz charakteru powierzchni krain: Atala o czarnej barwie, jaskrawo biała Sutala, czerwona Witała, żółta Gabha-stala, piaszczysta Mahatała, skalista Śri-tala i złota P. Śiwapurana wymienia 8 krain.

(2) Najniżej położoną z szeregu podziemnych krain, P., zamieszkują najznakomitsze z plemion nagów, półboskich istot przedstawianych jako pół węże i pół ludzie. Poniżej regionu P. rozciąga się sfera nieprzeniknionego mroku podzielona na system piekieł (-> Naraka, -> saptalo-ka). P. zamieszkują nagowie rządzeni przez króla Śeszę (w innej wersji: Wasu-kiego bądź Anantę). Stolica tego królestwa nazywa się również P. lub Bhoga-wati („Miasto Przyjemności, Doznań”). Opisy P. znajdują się głównie w puranach i Mahabharacie. Podobnie jak inne podziemne regiony zamieszkiwane przez nagów, P. opisywana jest jako kraina z niezliczonymi pałacami, domami, wieżami i ogrodami, których nie powstydziliby się raj. Szlachetne kamienie zdobią zarówno domostwa, jak i stroje mieszkańców P. Ogromne klejnoty na kapturach nagów wysyłają tak wiele światła, że w P. jest zawsze widno, pomimo przemożnego mroku podziemia. Niezwykły przepych P. wywarł wrażenie na odwiedzającym ją mędrцу Naradzie, który splendor oglądanych miast określił jako przewyższający cuda niebios boga Indry.

(3) P. to stolica królestwa P. i najpiękniejsze z jego miast. (M.S.P.)

PENESZORSZAG (węg. „Kraina Pleśni”) -jedna z wielu węgierskich mitycznych krain piekielnych niższego świata (alsó vildg), które musi przebyć tradycyjny heros (Jancsi Kovacs) w drodze po cudownego konia Srokacza (Tarka, Taltosló) niezbędnego do zwyciężenia Smoka (-> kraina podziemna).

W węgierskich baśniach mitycznych przedstawiana niedwuznacznie jako kraina zmarłych, miejsce milczenia i ułudy. Ponure pustkowia pogrążone w wiecznym mroku i przerażającej ciszy zamieszkują jedynie snujące się smętnie widma zmarłych i przerażające demony o wyglądzie potwornych gadów i rozkładających się zwłok z płonącymi ślepiami. Ziemię i powietrze wypełnia wszędobylska ohydna pleśń, która zatyka oczy, usta i uszy wędrowca. Trudność w przebyciu P. polega na całkowitym osamotnieniu w czasie drugiego marszu: „Oczy i uszy, usta, nos / Zalepił wstrętny grzyb, / Zamarł w bezruchu wszelki głos, / A mózg rwie ciszy krzyk” (Drzewo sięgające nieba). W P. znajduje się też Jaskinia Omamienia zamieszkała przez potworną siostrę smoka Jędzę Grot (Barlangnó), która raczy swe ofiary zatrutym winem i wydaje im się przepiękną królową mieszkającą w cudownym pałacu otoczonym ogrodem, gdzie rosną rośliny o złotych liściach i kwiatach z drogich kamieni, a w strumieniach płynie srebrna woda. Zadaniem Jędzy Grot jest powstrzymanie bohatera w jego misji. Z opresji wybawia go niezawodny przyjaciel - ulubiony koń Aranysórenyii. P. nie jest obecnie samodzielnym motywem mitycznym, lecz występuje łącznie z opowieściami o -Egig Ero Fa. Religioznawcy dopatrują się w baśniach o P. fabularyzacji wtajemniczenia szamańskiego (próba milczenia) oraz uważają opis P. za najdawniejsze wyobrażenia Węgrów o zaświatach. (W.B.)

@@@

PET (egip.pt. - „Niebo”) - w egipskich wierzeniach kulista powłoka otaczająca ziemię i -> Dat, a także miejsce pobytu bogów (egip. ntrw) i najsztubtelniejszych składników osobowości ludzkiej zwanych akhu (egip. 3khw, „światłości”).

Egipskie niebo było rodzaju żeńskiego i dlatego jego personifikacją jest bogini Nut (egip. Nwt. „siedziba?”). W ko-smogonii P. należała do trzeciej generacji bytów (po Ra kojarzonym ze światłością, po Tefnut identyfikowanej z ładem świata maat i po Szu identyfikowanym z mocami nadzmysłowymi hheka). W mitologii odgrywała ważną rolę jako małżonka boga Gęba, czyli Ziemi, i matka czwórki bohaterów mitu ozyriańskiego (Ozyrysa, Seta, Izydy i Neftydy), a także miejsce spoczynku słonecznego boga Atuma-Ra. P. wyobrażana była pod postacią niebieskiej kobiety unoszonej ponad leżącym męskim bogiem ziemi przez personifikację przestrzeni powietrznej, Szu, lub jako krowa niebiańska (w tej formie P. nazywano niebiańską Hathor). W popularnych wyobrażeniach P. jako bogini Nut połykała co wieczór słońce, które wędrowało w jej łonie, i rodziła je na nowo każdego ranka. Dlatego uważano, iż zawiera ona w swym wnętrzu całe zaświaty (Dat). W czasach Starego Państwa (ok. 2665-2055 p.n.e.) uważano (tzw. Księgi Piramid), iż w P. mieści się słoneczny raj boga Ra, do którego po śmierci wkraczą królowie. Dostawali się do P., wspinając po mistycznej drabinie (np. teksty z piramidy króla Wenisa), bądź przylatywali tam w uskrzydłonej formie (np. teksty z piramidy króla Pepi I). W niebie przybierali oni postać wszechogarniającego Wielkiego Boga (eg. Ntr Wr), po wchłonięciu (dosłownie „zjedzeniu”) jego poszczególnych postaci i aspektów (tzw. teofagia). W P. znajdowali się (w wyobrażeniach Starego Państwa) prócz bogów i króla także wspomniani już akhu przodków (tzw. „Duchy z Nekhen” i „Duchy z Pe”) iden-

@@@

tyfikowane z gwiazdami. Prawdopodobnie (choć wielu egiptologów jest odmiennego zdania) uważano także, iż dostają się tam także akhu wszystkich ludzi, co wyrażało się już wtedy w zwyczajowym zwrocie: y3kh m pl, Š3t m t3 („akhu do nieba, ciało do ziemi”). Uważa się także, iż w tym okresie w P. zlokalizowany był również sąd dusz (nazywany Trybunałem Wielkiego Boga), lecz nie wydaje się to czymś sprzecznym z wierzeniami późniejszymi, skoro zaświaty Dat uważano również za zawierające się w P! Egipcjanie uważali też, iż -> niebo nie tylko znajduje się ponad nimi, lecz także pod nimi i ogranicza od dołu zaświaty Dat. (W.B.)

PIEKŁO - obszar zaświatów, gdzie odchodzą po śmierci ludzie niegodziwi, zasługujący na surową karę i przebywają wszelkie istoty o cechach demonicznych; stan cierpienia będący wynikiem odbywania kary za wyrządzone krzywdy.

Piekła są znane prawie każdej religii; różnice w opisie odnoszą się do specyficznego nazewnictwa, czasowego bądź wiecznego charakteru piekieł (co zbliża ich rozumienie do idei -> czyśćca), ich liczby, lokalizacji (-> kraina podziemna), rodzaju kar, którym podlegają dusze, itp. Samo słowo „p.” jest odpowiednikiem łacińskiego infernum - „piec”, a infer oznacza „to, co jest niżej”, „na dole”, „podziemie”. Piekła związane są z symboliką trawienia, rozpuszczania, stąd często zyskują postać osobową (-> Hades. Hina-nui te w -> Po), rządzi nimi koncepcja niszczenia ziemskich czynów czy obciążeń, stopniowego tracenia własnej osobowości. Symbolika ta wyraża się też transformacjami w niższe byty, często zwielokrotniane (np. przemiana w rój mrówek, wszy itp.) Podobnie jak w przypadku -> rajy istnieje możliwość zstąpienia do p. za życia (descensus ad inferos), w wizjach, stanie transu, we śnie. Obraz p. w kulturze europejskiej utrwalony został poprzez opisy zaczerpnięte z tradycji religijnej chrześcijaństwa oraz literaturę inspirowaną takimi opisami. (A.S., M.S.P.)

P. w tradycji chrześc.:

Chrześcijańskie wyobrażenia na temat p. są zakorzenione w Biblii, ale czerpią inspirację z różnych religii Bliskiego Wschodu. P. jest miejscem lub stanem, do którego trafiają po śmierci zatwardziali grzesznicy. W Starym i Nowym Testamencie zapowiadają termin p. różne obrazy: „jeziro pełne ognia”, „ciemności zewnętrzne”, „robak zgryzoty”, „miejsce pełne płaczu i zgryzania zębów”. W Starym Testamencie prototypem p. jest -> Szeol, otchłań, przetłumaczony w greckiej wersji językowej na -> Hades, który nie był ikonograficznie związany z ogniem. Szeol pojmowano jako miejsce pobytu zmarłych. Drugim terminem określającym p. w Starym Testamencie jest -> Gehenna, (od nazwy doliny Ge-Hinnon położonej w pobliżu Jerozolimy; dolina ta, będąca miejscem składania pogańskich ofiar i wysypiskiem okresowo palonych śmieci, była dla Żydów terenem przeklętym). P. wspomina się również wielokrotnie w Nowym Testamencie, por. np.: Mt 25, 41; Mk 9, 43-47; Łk, 16, 23-24; Ap 20, 9-10; 2 Tes 1,8; 2P2, 4.

Pierwszy problem, jaki stanął przed chrześcijańską nauką o p., stanowiło pytanie o samo istnienie tego miejsca. Przypisywany św. Atanazemu symbol wiary Qui-cum-que w swoim zakończeniu mówi o ponownej paruzji Chrystusa: „Na Jego przyjscie wszyscy ludzie mają powstać w swych ciałach i zdadzą sprawę z własnych uczynków: ci, którzy dobro czynili, przejdą do życia wiecznego, ci zaś, którzy zło czynili, do ognia wiecznego”. Nauka o p. pojawia się w dyskusji przeciw poglądom Orygena o apokatastasis, powrocie całego stworzenia do Boga. Według tej tzw. doktryny miłosierdzia, p. i jego potępieni mieszkańcy na końcu dziejów stworzenia powrócą do Boga. Myśl tę podjęli tacy

przedstawiciele tradycji patrystycznej, jak św. Grzegorz z Nyssy, Teodor z Mopsuestii i Ewagriusz Pontyjski. Sobór w Konstantynopolu z 553 r. potępił nauki Orygenesa i orzekł, że „jeśliby kto mówił lub myślał, że kary szatanów i ludzi przewrotnych będą tylko czasowe, że kiedyś się skończą lub że kiedyś nastąpi wybawienie szatanów i ludzi przewrotnych, zasługuje na wyłączenie ze społeczności kościelnej” (kanon 9). W orzeczeniach Soboru Laterańskiego IV z 1215 r. czytamy również: „Wybrani otrzymują chwałę wiekiwą razem z Chrystusem, odrzuceni zaś karę wieczną razem z diabłem”. Do doktryny o apokatastazie nawiązał wybitny dwudziestowieczny teolog ewangelicki Karl Barth i głosił pogląd o powrocie całego stworzenia na zakończenie czasu do Boga. Powrót ów miał dotyczyć także p., łącznie z potępionymi. Chrześcijańskie nauczanie uznaje, że p. nie zostało stworzone przez Boga, ale istnieje jedynie za jego aprobatą.

Najbardziej znanym motywem związanym z p. w tradycji prawosławnej jest wyobrażenie zstąpienia Jezusa do otchłani i wyprowadzenia stamtąd grzeszników. O wadze, jaką przywiązuje się do tego wydarzenia, świadczy fakt, że jego symboliczny obraz jest jedynym właściwym Wschodowi sposobem przedstawienia Zmartwychwstania Chrystusa. W Nowym Testamencie idea zstąpienia do p. jest tylko nadmieniona. Szczegółowy opis tego wydarzenia znajduje się w apokryfie Ewangelia Nikodema, a jego teologiczną wykładnię zawiera fundamentalne dla doktryny prawosławnej dzieło św.

Jana z Damaszku Wykład wiary prawdziwej, a także funkcjonowanie motywu w sztuce i liturgii Kościoła wschodniego.

Innym problemem, który stanął przed chrześcijańskimi teologami, było pytanie o rodzaj kar piekielnych. Późna patrystyka mówi dość jednomyślnie o materialnym, rzeczywistym ogniu, który doświadczy grzeszników. W czasach narodzin chrześcijaństwa pojmowano duszę jako delikatniej-

@@@

szą formę materii i stąd rozumiano ów ogień doświadczający dusze grzeszników w sposób dosłowny, a niejako przenosię czy metaforę. Mimo powszechności tego przekonania w średniowieczu i ogromnej literatury, barwnie kreślącej męki potępionych, od nowożytności rośnie wpływ metaforycznej interpretacji fizycznych kar piekielnych. Kwestia ich materialności nie została zdogmatyzowana. Przyjęto także (m.in. za Augustynem) przekonanie, że liczba potępionych zdecydowanie przewyższa liczbę zbawionych. Właściwie do XX w. nie przyjmowano możliwości zbawienia poza Kościołem.

Teologowie stawiali także pytanie o moment, w którym dusza grzesznika trafia do p., zrodziła się bowiem wątpliwość, czy dzieje się to natychmiast po śmierci, czy też kary piekielne dotyczą człowieka dopiero po Sądzie Ostatecznym. W Kościele zach. dyskusje te rozstrzyga okres dojrzałego średniowiecza, kiedy to papież Benedykt XII w Konstytucji z 1336 r. stwierdził: „Orzekamy, że zgodnie z porządkiem przez Boga ustalonym, dusze tych, co umierają w stanie grzechu śmiertelnego, bezpośrednio po śmierci zstępują do piekła, gdzie są dręczone mękami piekielnymi”. Orzeczenie to ma charakter dogmatyczny. Powtórzono tę prawdę na soborze florenckim w Dekrecie dla Greków z 1439 r., dołączając do niego stwierdzenie o nierówności kar piekielnych: „Dusze tych zaś, którzy umierają w uczynkowym grzechu śmiertelnym lub w samym grzechu pierworodnym, natychmiast zstępują do piekła, gdzie nierównym podlegają karom” (Breviarum Fidei, VIII, 114). Podobną ideę, choć nie wyrażoną w sposób dogmatyczny, odnaleźć można w prawosławiu.

Oprócz interpretacji p. na sposób materialny w średniowieczu rozwija się również koncepcja zmysłowego charakteru cierpień piekielnych, wokół której powstał dość rozbudowany kompleks wyobrażeń. Niedosięgniętym mistrzem, któ-

188@@@

remu udało się genialnie zsyntetyzować cały szereg motywów, był Dante. Jego p. powstało w wyniku upadku szatana i znajduje się na północnych krańcach ziemi w postaci leju wcinającego się kręgami w głąb ziemi. Dante, podobnie jak wielu antycznych herosów, podejmuje pod przewodnictwem Wergilego wędrówkę po p. i zstępuje do samego szatana. Mija kolejne kręgi w drodze do środka p. i ziemi, gdzie w zamrożonym jeziorze skuty lodem przebywa sam szatan - Dis. Obok niego znajdują się najwięksi zdrajcy w historii: Judasz, Brutus i Kasjusz. Wizja Dantego stała się wzorcem dla sztuki europejskiej na długie pokolenia.

W tradycji protestanckiej rozwinięta została wizja wiecznego p. zaproponowana przez św. Augustyna. Marcin Luter, podkreślając, że p. jako miejsce kary dla potępionych istnieje w sposób wieczny, stwierdzał, że przebywanie w nim wynika z braku łaski Bożej. Kalwin w swojej doktrynie o podwójnej predestynacji twierdził, że ludzkość dzieli się na mniejszość, która dostąpi zbawienia, i większość, która zostanie potępiona. Według Kalwina, Chrystus umarł tylko za wybranych. Dyskusja nad tą teorią doprowadziła do rozłamu w łonie siedemnastowiecznego kalwini-zmu. Arminiusz głosił tezę o „warunkowej predestynacji” - ci, którzy dobrowolnie wybrali wiarę w Chrystusa, są predestynowani do zbawienia, wybrani „pod warunkiem własnej wiary” - bronił też idei powszechności ofiary Chrystusa. Choć potępiony, anninianizm upowszechnił się wraz z rozwojem metodyzmu. W XVIII w. ruch uniwersalistów w Ameryce Płn. odrzucał koncepcję wiecznej kary potępionych. Zdołał sobie duży popularność wśród amerykańskich protestantów w XIX w.

W ostatnich stuleciach Kościół katolicki kilkakrotnie podejmował kwestię p. W 1879 r. papież Leon XIII wydał bullę potwierdzającą istnienie wiecznego p. i diabła. Sobór Watykański II w Konstytucji dogmatycznej o Kościele, mówiąc o czasach eschatologicznych, przypomina werset z Ewangelii św. Jana (J 5, 29): „na końcu świata ci, którzy dobrze czynili, wyjdą na zmartwychwstanie życia, a ci, którzy źle czynili, na zmartwychwstanie sądu” (Lumen gentium, 48). Ostatecznie w nauce Kościoła rzymskokatolickiego p. uważa się za nazwę stanu tych dusz ludzkich, które dobrowolnie odwracają się od miłości Boga. Podstawową karą jest samo „oddzielenie od Boga”, wyłącznie w Bogu bowiem człowiek może znaleźć swoje szczęście. Nowy katechizm definiuje p. jako „stan ostatecznego samo wykluczenia z jedności z Bogiem i świętymi” (1033) oraz podkreśla jego wieczność (1035). Bezpośrednio po śmierci ci, którzy umierają w stanie grzechu śmiertelnego, idą do p. Dogmatem Kościoła katolickiego jest nauka o tym, że niektórzy źli aniołowie i dusze tych, którzy umarli z grzechami śmiertelnymi i bez pokuty, są pozbawieni widzenia Boga, co jest dla nich istotną karą. (Z.P., E.P.)

P. w tradycji prawosławia: Najbardziej popularnym motywem związanym z p. jest w prawosławiu obraz zstąpienia Chrystusa do otchłani i wyprowadzenia stamtąd dusz grzeszników. O wadze, jaką przywiązuje się do tego wydarzenia, świadczy fakt, że jego symboliczny obraz jest jedynym właściwym Wschodowi sposobem przedstawiania Zmartwychwstania Chrystusa. W Nowym Testamencie idea zstąpienia do p. jest tylko nadmieniona. Szczegółowy opis tego wydarzenia znajduje się w

apokryfie Ewangelia Nikodema, a jego teologiczną wykładnię zawiera fundamentalne dla doktryny prawosławnej dzieło św. Jana z Damaszku Wykład wiary prawdziwej, a także funkcjonowanie motywu w liturgii Kościoła wschodniego.

Podobnie jak na Zachodzie, wyobrażenia piekła wiązały się tu z obrazem cierpień, wśród których najbardziej podkreślana była kara ognia. Spośród literatury wizyjnej opisującej odwiedzin w p. najbardziej popularny był bizantyński apokryf szeroko znany również na Rusi, Wędrowka Bogurodzicy po miejscach męki. Jest to opowieść o wizycie Matki Bożej w p., które zwiedza z archaniołem Michałem. Na życzenie Marii anielski przewodnik pokazuje jej liczne miejsca i rodzaje kar w p. Pełna współczucia Matka Boża zwraca się z prośbą do Boga o wybawienie grzeszników od męki i wyjednuje dla nich czas spokoju trwający od Wielkiego Czwartku do Zielonych Świątek. Idea przerywania mąk w czasie świąt wiąże się z ludowym przekonaniem, że w każdą niedzielę dusze zażywają odpoczynku, gdyż jest to dzień, w którym Chrystus odkupił ludzkość z grzechu pierworodnego. Na Rusi znana była również opowieść o podróży dwóch mieszkańców Nowogrodu Wielkiego do miejsca określanego jako p. Podczas jednej z wypraw na Morze Dyszące (Morze Białe i Morze Lodowate) mieli oni przypadkiem trafić na wyspę pełną ognia, robactwa oraz wody spadającej do otchłani i trzykrotnie w ciągu dnia wybijającej na powierzchnię. (E.P.) **P. w tradycji protestanckiej:** Luter opiera się na surowej wizji wiecznego p. św. Augustyna, jest ono dla niego miejscem dokonywania kary dla potępionych, a przebywanie tam wynika z braku łaski bożej. Kalwin twierdził w swojej doktrynie o podwójnej predestynacji, że ludzkość dzieli się na mniejszość, która dostąpi zbawienia, i większość, która zostanie potępiona. Chrystus, wg Kalwina, umarł tylko za wybranych. Dyskusja nad tą teorią doprowadziła do rozłamu w łonie siedemnastowiecznego kalwinizmu. J. Arminiusz głosił tezę o „warunkowej predestynacji” - ci, którzy dobrowolnie wybrali wiarę w Chrystusa, są predestynowani do zbawienia - wybrani „pod warunkiem własnej wiary”, bronił też powszechności ofiary Chrystusa. Choć potępiony, anninianizm upowszechnił się

@@@

wraz z rozwojem metodyzmu. W XVIII w. ruch uniwersalistów w Ameryce Płn. odrzucał koncepcję wiecznej kary potępionych. Zdołał sobie dużą popularność wśród amerykańskich protestantów w XIX w.

W literaturze religijnej protestantyzmu temat p. poruszano często. W XVII w. wielką syntezą tego nurtu było dzieło pu-rytanina Johna Miliona, *Raj utracony*, który szeroko opisywał p., ukazując upadek szatana. Jego wizja nawiązuje do rozmachu dzieła Dantego. Nie umiejscawia już p. pod ziemią; ale poematu rozgrywa się na bliżej nie określonych pustkowiach. Literatura piękna często korzystała z religijnych opisów podróży do p. Przykładem z czasów nowożytnych może być twórczość E. Swedenborga i W. Blake'a.

W XX w. wielki ewangelicki teolog, K. Barth nawiązał do doktryny o apoka-tastasis i głosił pogląd o powrocie całego stworzenia na zakończenie czasu do Boga. Powrót ów miał dotyczyć także p. łącznie z potępionymi.

Na obrzeżach chrześcijaństwa egzystował także inny pogląd, przeczący istnieniu p., który mówił o anihilatio - całkowitym unicestwieniu człowieka z duszą i ciałem. Nawiązuje do niego powstały w XIX w. adwentyzm. Odrzucając pojęcie duszy (interpretowano ją jako ludzką świadomość), adwentyści uważają, że po śmierci człowiek „umiera cały”, rozpadając się na atomy, i nie ma p. rozumianego jako miejsce cierpienia dusz. Z podobnych motywów istnienie p. jako miejsca cierpienia dusz odrzuca ruch badcki (Ch. T. Russell) i świadkowie Jehowy. (Z.P.)

P. w tradycji bud.: -> czakrawala, -> Naraka; dzin. zob. Wstęp. -> Naraka; chin. -> Diyu; gnost. -> Świat Ciemności; gr. -> Tartar; hind. i wed. -> Jamy królestwo, -> loka, -> Naraka, -> saptaloka, -> Patala; irań. -> Geredha; isl. -> Gehen-na; jud. -> Gehenna; Słów. -> Nawie; węg. -> Kaszafold, -> Peneszorszag. (A.S., M.S.P.)

PITRILOKA (sansk. pitfłoka) -świat przodków (-> kraina przodków, -> triloka) znajdujący się w trzecim niebie, często w sferze lunarnej.

Wejście do niego prowadzi przez bramę płd.-wsch. Zamieszkują go przodkowie, którzy wyznaczyli szlak do tej krainy i pierwsi tam dotarli. Są to wieszczowie z rodów kapłańskich, przede wszystkim Angirasowie, spokrewnieni z Jamą, nazywanym Pitri Pati - Panem Przodków. W Atharwawedzie P. utożsamiana z niebem (swarga), potem z nim rozdzielona, miałaby leżeć na płd. wschodzie świata. Z krainy przodków można wznieść się do krainy bogów (dewaloki). P., choć pozbawiona czasem słonecznego światła, nie jest miejscem niemiłym. Dostać się tam jest nagrodą za dobre życie, a pozbawienie tej możliwości jest uważane za wielką karę. Przebywanie tam jest czasem porównywane do wiecznego snu. Godziwe życie nie wystarczy, aby się tam dostać - należy też złożyć odpowiednie ofiary czy wykonać rytualne akty.

Kraina przodków leży poza naszym światem, nie wiadomo dokładnie gdzie, nad czy pod ziemią. Pojawiają się lokalizacje na Zachodzie (-> ziemskie krainy i obszary mityczne) - bo zmarli idą za zachodzącym słońcem. Czasem P. jest raczej stanem istnienia niż miejscem. W niektórych interpretacjach przodkowie są równi sobie postacią i mają wspólną myśl.

Relacja pomiędzy światem Jamy (-> Jamy królestwo) a światem przodków nie jest jednoznaczna. Czasem krainy te zlewają się, Jama jest nazywany Władcą Zmarłych, to znów jego królestwo jest tylko jednym z miejsc, gdzie mogą przebywać zmarli, zwłaszcza gdy staje się miejscem sądu i przedsionkiem ->piekieł. (P.P.)

PLEROMA (gr. pleroma - „Pełnia”) - w wyobrażeniach gnostyckich pierwotny stan wszechświata (-> chaos, -> kosmos) i królestwo „Boga nieznanego”, „Prapoczątku”, „Praojca”, nazywanego rozmaicie w różnych nurtach gnozy (np. Barbelo, Abraxas).

P. jako całość -> eonów jest pełnią boskiego bytu i jako taka jest przeciwstawna do kenomy (próżni), oznaczającej świat materialny. Gnostycki obraz świata nawiązuje do późnoantycznych teorii kosmologicznych, podbudowanych spekulacjami neoplatońskimi, wzbogacanymi przez liczne sekty o nowe - charakterystyczne dla nich - elementy zapożyczone z mitologii egipskiej, babilońskiej, żydowskiej, irańskiej, greckiej, a także wczesnochrześcijańskiej. Według systemu geocentrycznego, w środku kosmosu znajduje się Ziemia, którą otacza powietrzny przestwór oraz osiem (ogdoas) sfer niebieskich. Siedem z nich (hebdomas) to sfery planetarne (Merkurego, Wenus, Marsa, Jowisza, Saturna, a także Słońca i Księżycy), ósma to sfera zamykających je gwiazd. Poza tymi ośmioma sferami rozciąga się P., składająca się z licznych ustopniowanych światów, zwanych eonami (oprócz znaczenia przestrzennego w gnozie eony rozumiano również jako jednostki czasu, a także je personifikowano). Ów świat sfer planetarnych pojmowano jako królestwo przeznaczenia (heimarmene), od którego zależą wydarzenia ziemskie. Według gno-styków, królestwo „siódemki” to tyrania antyboska i nieludzka moc.

Królestwo to zamieszkują duchy (bogowie-demony) zwane archontami. Uniemożliwiają bądź utrudniają one powrót do -> świata górnego uwięzionych w materii dusz, pojmowanych jako odpryski P. Niektórzy gno-stycy uważali, że tych duchów jest wiele i tworzą one całe królestwa. „Naczelnny archont” będący właściwym władcą świata zasiada na tronie, znajdującym się bądź to w siódmym niebie, bądź (według innych wyobrażeń) ponad nim w „ósemce” (ogdoas). Najczęściej jest on identyczny ze stwórcą świata, demiurgiem, utożsamianym często z Jahwe - bogiem Żydów. Sfera „ósemki” jest rozmaicie pojmowana. Dla niektórych gnostyków jest częścią władających nad światem mocy i wtedy jest siedzibą demiurga, inni traktują ją jako obszar dwunastu znaków zodiaku (dodekas), należących do tej samej kategorii co planety; jeszcze inni w „ósemce” upatrują królestwo pośrednie, które prowadzi już do właściwego królestwa światłości (również i wówczas może być siedzibą stwórcy świata). Bywa też, że owa „ósemka” traktowana jest jako początek „wolności” od niżej położonych sfer. We wszystkich tych spekulacjach widoczne jest nawiązanie bądź to do siedmiu głównych, ówczesnie znanych, ciał niebieskich (pięciu ww. planet oraz Słońca i Księżycy), bądź też do dwunastu znaków zodiaku. Pewną orientację o pojmowaniu uni-versum przez gnostyków daje tzw. Diagram ofitów, gdzie widoczna jest, charakterystyczna dla myśli większości sekt gno-styckich, trychotomiczna struktura kosmosu, zgodnie z którą wyodrębniono górne królestwo światłości, świat pośredni oraz świat ziemski z obejmującymi go sferami gwiazdnymi i planetarnymi, odgradzonymi od świata górnego przez węża Lewiatana. W gnostyckiej sekcje walentyńian przyjmowano, iż P. składa się z trzydziestu eonów (15 męsko-żeńskich par). Inni gnostycy uważali, iż P. składa się aż z 365 eonów (według Bazylidesa, jej władcą jest Najwyższy Bóg o imieniu Abraxas, które zawiera gematrycznie za-szyfrowaną liczbę 365), tj. tylu, ile jest dni w roku. Wszystkie te koncepcje łączyło przekonanie, iż ostatni z tych eonów, Sophia, opuściła P., co stało się przyczyną kosmicznej tragedii, gdyż cząstki P. (dusze) zostały w rezultacie uwięzione w materii i nie wiedzą, jak do Pleromy powrócić. Aby tę wiedzę (gnosis) im dostarczyć, niezbędny jest Zbawca - w gno-stycyzmie (gnozie chrześcijańskiej) utożsamiany z Jezusem Chrystusem. W najbardziej znanym (dającym się w znacz-

@@@ nej części zrekonstruować) micie walentynian o narodzinach P. najpierwotniejszym stanem było istnienie na wysokościach eonu zwanego Głębią/Otchłanią (Bythos). Był on niepojętą, nie zrodzoną wiecznością, trwającą w najgłębszym spokoju. Wraz z nim były jeszcze Ennoia (Myśl), zwana też Ciszą i Łaską. Głębia wpadła na myśl, aby wyłonić z siebie początek wszechrzeczy. Myśl tę złożyła jak nasienie w łonie Cizy. Ta stała się brzemienna i zrodziła Nous (Umysł), który jest równy swojemu Ojcu i doń podobny, który też jako jedyny jest zdolny pojąć jego wielkość. Wraz z Nous narodziła się także Aletheia (Prawda). W ten sposób powstała pierwsza Tetrada. Kiedy Nous zorientował się, po co został zrodzony, sam zrodził Logos (Słowo) i Dzoë (Życie), Ojca wszystkich rzeczy, które miały zaistnieć po nim. Z ich związku pochodzą Anthropos (Człowiek) i Ecclesia (Kościół), uzupełniające pierwotną Ogdoadę. Każda z tych par ma charakter androgy-niczny i zrodziła na chwałę Ojca kolejne eony (emanacje): Bythios i Mixis, Age-ratos i Henosis, Autophyes i Hedone, Akinetos i Synkrisis, Monogenes i Maka-ria. Anthropos i Ecclesia zrodzili także eony: Parakletos i Pistis, Patrikos i Elpis, Metrikos i Agape, Aeinous i Synesism, Ecclesiastikos i Makariotes, Theletos i So-phia. Naturę Głębi (Bythos) znał jedynie Nous, który jako jedyny mógł kontemplować jego wielkość. Chciał on jednak opowiedzieć o tym innym eonom, lecz zgodnie z wolą Ojca powstrzymywała go od tego Cizsa. Wszystkie eony chciały poznać swego Twórcę, lecz dopiero ostatnia i najmłodsza z nich, Sophia. uwolniwszy się z objęć swojego partnera, opuściła P. i popadła w niewiedzę i namiętność. Wskutek swojej zarozumiałości i szaleństwa straciła rozsądek (w niektórych spekulacjach gnostyckich Sophia jest ostatnim nieparzystym eonem i opuściła P. w poszukiwaniu męskiego partnera). Skutkiem upadku Sophii (rozdzielenie tu

192@@@

Sophię niższą, zwaną też Achamoth, i wyższą) jest pojawienie się w P. niewiedzy i braku formy oraz w dalszej konsekwencji pojawienie się materii stworzonej przez demiurga, kierowanego przez matkę - Sophię. Inne eony obawiały się, iż im również może się coś podobnego przytrafić, dlatego wskutek modłów do Ojca otrzymały nową parę eonów: Chrystusa i Ducha Świętego, których zadaniem jest zaprowadzenie ładu w P. oraz poza nią. Istota gnozy polega na wierze, iż możliwy jest powrót uwiecznionych (wskutek upadku Sophii) w materii odprysków P. (dusz) do swego pierwotnego miejsca. Niezbędne jest do tego jednak osiągnięcie specyficznego rodzaju wiedzy-pozna-nia (gnosis). (H.H.)

PO (polin. „ciemność”, „mrok”, „chaos”) - podziemia, -> kraina zmarłych na Polinezji.

Na różnych archipelagach podziemia przybierały odmienne nazwy: na Hawajach mówiono o Luao-Milu („Kraina Milu”, od imienia głównego bóstwa podziemi), na Polinezji zachodniej (Samoa, Tonga) o Pulotu - „Zaświatach”. Kraina ta uznawana jest za równoważność pierwotnego chaosu, w którym panowały ciemność, pustka i brak życia. Po stworzeniu świata P. pozostało w formie otaczającej kosmos groźnej dziedziny sacrum nie zorganizowanego. Tu znajdują ostateczny kres dusze ludzkie, których osobowość i ziemskie obciążenia zostają rozpuszczone. Dlatego na Nowej Zelandii uosobieniem P., odpowiadającym np. Hadesowi, jest straszliwa bogini Hina-nui-te-po, „Wielka Hina Nocy”. Wejście do P. mieści się na przylądku Te Reinga Wyspy Północnej, jest to jaskinia, przez którą wieje straszliwy wiatr - oddech Hiny, porywający dusze w głąb jej gardła. Jej oddychanie wywołuje też pływy morskie. Zstępujące dusze piją najpierw wodę zapomnienia (wai-otioti), po czym wędrują do wnętrza brzucha Hiny (por. biblijny ..brzuch -> Szeolu”), zostają przeżute, połknięte i przetrawione, by dołączyć do rzeszy bezimiennych przodków. Na Hawajach mówiono też o mieszczącej się w środku ziemi krainie Kahiki, do której droga biegła przez czeluszczykę czynnego wulkanu Kilauea, lub o Krainie Milu, która przyrządza w piecu ziemnym dusze zmarłych, fabrykuje też zaklęcia, choroby, jadowite gady i wszelkie zło. Dopiero po przejściu Krainy Milu dusza dociera do obszaru wiecznej ciszy i bezruchu. Na Tahiti mówi się, że 'Oro oskrobuje kości zmarłych z ciała i je przeżuwa. Na Tonga Hikuleo, czyli Tuipulotu („Władca Pulotu”), siedzi w swej chacie pośrodku Pulotu. W chacie panują całkowite ciemności, rozświetlane jedynie białkami oczu zmarłych, którymi jest wyłożona. Wkraczająca do chaty dusza nic nie widzi, aż w pewnym momencie zobaczy białą błyskawicę - są to zęby Hikuleo, który gwałtownie ją pożera.

Często o P. mówi się jako o -> krainie podwodnej, jak Lalohana (Hawaje), Fafa (Samoa), Fenua-ngalo (Niue), Lalofonua (Tonga). Na Nukuoro centrum laguny określane jest jako Te-liko-o-te-tai, „Łono Oceanu”, gdyż dusze zmarłych płyną na środek jeziora, by zanurzyć się w wodzie i tam osiągnąć podmorskich zaświatów. (A.S.)

PODZIEMIE -> DOLNY ŚWIAT

POHJOLA (fiń. „Północ”) - w mitologii fińskiej ponura kraina położona na najdalszej północy (-> ziemskie krainy i obszary mityczne), zamieszkała przez złe istoty.

P. to miejsce (kraj lub wieś) ciemne, zimne, jałowe, straszne, istniejące gdzieś na północnym

krańcu ludzkiego świata, domena zachłannej i nieużytej staruchy imieniem Louhi („Głaz”), zwanej też Lo-viatar. Owo miejsce bywa czasem lokalizowane za „rzeką Pohjoli”, oddzielającą świat żywych od świata umarłych, albo

w inny sposób jest utożsamiane z krainą śmierci (-> kraina zmarłych), która -zgodnie z wierzeniami Finów - znajduje się po drugiej stronie czarnej rzeki lub cieśniny, określanych mianem Tuoni („Śmierć”).

Właściwe miejsce pośmiertnego bytowania nosi nazwy Tuonela i Manala, mające identyczne znaczenie - „Kraina Zmarłych”. Tuonela/Manala leży nie tylko poza granicą zamieszkanego przez żywych ludzi świata, ale także niżej niż on (zstępuje się tam po schodach). Władczyni tej krainy, gdzie nikt się nie śmieje, nazywana jest Tuoni lub Manalatar. Jej córka, krępa i pyzata dziewczyna o szerokich biodrach, której - podobnie jak samej Tuoni - nie sposób oszukać, pierze łachmany w czarnej wodzie granicznej rzeki. Gdy na drugim brzegu pojawia się zmarły, przysyła po niego łódź. Ale najpierw trzeba przejść przez sosnowy las, gaj czeremchy i gęsty jałowiec. Dotarwszy nad rzekę, przybysz widzi na przeciwległym brzegu dolinę Manali i spowitą w „biały welon” górę Tuoni. Mieszkańcy Krainy Zmarłych, zwani syntyset (kareł. syndyizet), przyjmują od zmarłego wosk z gromnic, wiozą go na kudłatej klaczy, prowadzą przez próg obok psów piekielnych, otwierają odwieczne wierzeje, sadzają na środkowym stołku, podają miodowy napój i wreszcie wiodą do łoża z fiszbinów, na piernaty z puchu edredo-nów. Według innej wersji, w napoju (piwie) podawanym przybyszowi przez Tuoni pływają żaby, jaszczurki i węże, łoża mają sprężyny z żywych węży i żmij, a derki na nich są nabijane żabami. Jedna z pieśni opowiada o wizycie, jaką złożył mieszkańcom Tuoneli Yainamoinen, największy pieśniarz i czarownik w fińskiej mitologii. Słynny heros odbył tę niebezpieczną podróż, aby przynieść z zaświatów „słowa”, jako że największą moc ma prawda, a „dno prawdy zawiera śmierć”.

P. bywa też utożsamiana z Hiitolą, którą - podobnie jak P. i Tuonelę - lokalizuje się poza granicami ludzkiego świata-

@@@

ta. W pieśniach jej symbolem jest zwykle zamek lub góra, stanowiące w poezji fińskiej główny cel ryzykownych wypraw. Pan tak pojętej Hiitoli nosi imię Hiisi i uosabia zło.

Wszystkie trzy wymienione miejsca, mimo iż każde z nich ma własną specyfikę, łączy wiele cech wspólnych, np. wszystkie kojarzą się negatywnie (fiński zakli-nacz, wypędzając złe duchy czy demony, odsyłał je zwykle do jednego z owych miejsc). Jako skupiska złych mocy odgrywają ważną rolę w mitologii fińskiej, w której - jak w każdej innej - walka dobra ze złem należy do motywów podstawowych. Stanowiąc biegun zła, niezbędne uzupełnienie i zarazem przeciwieństwo dobra w czystej postaci, umożliwiają one grę sił, akcję, współtworzą arenę wielce znaczących mitycznych zdarzeń, opiewanych m.in. w pieśniach o sampo czy o wyzwoleniu niebiańskich światła.

Jedna z wersji pieśni o sampo czyni najpierw przeciwnikiem Yainamóinena, który najczęściej jest bohaterem pozytywnym, istotę ziejącą doń nienawiścią - garbatego Lapończyka, a więc mieszkańca Północy. Lapończyk czyha na słynnego herosa „na końcu ognistego cypla”. Gdy Yainamoinen cwałuje na słomianym rumaku (lub modrym łosiu) przez pełne morze, garbus zabija pod nim wierzchowca strzałą wypuszczoną z łuku, w wyniku czego Yainamóinen wpada do wody, gdzie - dryfując całymi latami jak pień sosny - dokonuje wielu czynów stwórczych. Wreszcie fale zanoszą go do „ciemnej P.” Pani R, Louhi, znajduje go i wyławia, po czym zgadza się odwieźć obcego do ojczyzny, ale pod warunkiem, że w zamian wykuje dla niej cudowny młynek sampo. Yainamóinen przyrzeka sprowadzić do P. najznakomitszego kowala, Ilmarinena, który wykuł sklepienie niebieskie, Ilmarinenowi zaś, aby pozyskać go dla swojej sprawy, obiecuje piękną pannę. Umowa zostaje zawarta, a następnie dochodzi także do spełnienia warunków kontraktu; Yainamóinen

otrzymuje wolność, Louhi - sampo. a Ilmarinen - dziewczynę. Po pewnym czasie Yainamóinen i Ilmarinen postanawiają jednak odzyskać młynek, zamknięty przez samolubną Louhi na 9 spustów we wzgórzu lub w kamiennej górze. W tym celu, wraz ze swoimi towarzyszami, wracają drogą morską do P. Yainamóinen usypia mieszkańców mrocznej krainy igłami snu albo grana kantele, po czym jego drużyna wdziera się do skalnej kryjówki, odrywa sampo od „korzenia” i szybko odpływa. Na morzu Yainamóinen, ulegając prośbom towarzyszy, intonuje pieśń. Jego śpiew słyszy żuraw i krzykiem budzi całą P. Louhi natychmiast rusza w pogórze, najpierw łodzią, później pod postacią ptaka. Dramatyczna walka o sampo toczy się na pełnym morzu. Wreszcie, gdy Louhi już chwytą przedmiot sporu w swoje ptasie szpony, Yainamóinen utracą je wiosłem, pozostawiając tylko jeden (najmniejszy) pazur, pod którym pokonana unosi do P. okruch wieczka sampo. Podczas walki młynek wpada do morza i rozbija się, ale jego odłamki swą cudowną mocą użyźniają morze i ziemię.

Pieśń o uwolnieniu niebiańskich światła dotyczy sprawy ważnej dla ludzkości. Ponadto mamy tu także do czynienia ze zmaganiem bohatera pozytywnego z mocami zła. Ukryte w P. lub w Hiitoli (w domu. komnatach lub po prostu w izbie. Hiisiego) słońce i księżyc postanawia odzyskać, ponieważ ludziom źle się żyje na świecie pogrążonym w mroku, Syn Boga (w innej wersji Córka Kowala). Bohater (lub bohaterka) zabiera w najeżoną trudnościami podróż do północnej krainy kilka z pozoru zbędnych rzeczy (m. in. osetkę, żółty kłębek lub kłębek snu), które jednak okazują się bardzo przydatne. Kłębkiem np. usypia lud P. (Hiitoli), dzięki czemu może spokojnie szukać kryjówki, a następnie wydobyć z niej słońce i księżyc, by wreszcie umieścić najjaśniejsze niebiańskie światła na właściwym miejscu. W jednej z wersji jest także mowa o pościgu zorganizowanym przez lud Hiitoli (Pohjoli). Zawsze jednak dobro zwycięża.

Wzmianki o P, Tuoneli/Manali i Hiitoli zawierają liczne pieśni ludowe. Niektóre ich wersje znajdują się w Kalewali. (K.M.)

POLARIS (z gr. „Kontynent Północny”) - w tradycji ezoterycznej (H. Bławacka, R. Steiner, Jinaraja-dasa) pierwszy z kolejnych siedmiu kontynentów (kolebka pierwszej rasy głównej), na których odbywa się ewolucja ludzkości na ziemi (-> Lemuria, -> Atlantyda).

Miał się on rozciągać wokół bieguna płn. (stąd jego nazwa) w czasach, gdy powierzchnia ziemi nie była jeszcze całkowicie wystudzona (->ziemskie krainy i obszary mityczne). Klimat P. był gorący, ale pierwotnej rasy (ezoterycy nazywają ją Ghajami) to nie przeszkadzało, gdyż miała ciało zbudowane z ognia, a śmierć i narodziny nie były jeszcze znane. Zarodki pierwszej ziemskiej rasy zostały przeniesione przez duchy opiekuńcze z poprzedniego wielkiego obiegu planetarnego (tzw. stadium księżycowe), w którym ludzkość osiągnęła już etap nabycia cielesności astralnej w celu osiągnięcia najgłębszego zejścia w materię (nabycie cielesności fizycznej). Według H. Bławackiej (Doktryna tajemna): „Człowiek w pierwszym kręgu i w pierwszej rasy (...) naszej Ziemi był bezrozumną eteryczną istotą (...). W każdej z następnych podras rozwijał coraz bardziej zgęszczenie istoty, ale wciąż z przewagą eteryczności. Jest bezpłciowy (...) tworzy dziwne ciała, podobny zwierzętom i roślinom”. P, w przeciwieństwie do innych

ezoterycznych kontynentów, nie uległa gwałtownej katastrofie, lecz pokryła się grubą warstwą lodu. (W.B.)

PRAOCEAN ^WODY KOSMICZNE

PRETALOKA (sansk. pretaloka) - dziedzina upiorów. W religiach indyjskich pręta to błakające się duchy zmarłych, nie znające spokoju.

Złodzieje i cudzołźnicy, a także zdrajcy szukają wsparcia u swoich potomnych. Choć nie mają ciała, odczuwają głód i pragnienie. Są widzialni i wzbudzają strach, nawet wśród przestępców wypuszczonych z więzienia. Odwiedzają miejsca sobie znane, a więc domy swych bliskich, kradną im jedzenie i mszczą się za brak pomocy. Siedzą na dachach domów, przynoszą choroby i smutek. Czasem przychodzą całą gromadą i pdterają resztki zostawione po jedzeniu. Ich ofiarą nie może być człowiek poboźny. Grzesznicy po śmierci stają się pręta. Bardzo długa lista szkód wyrządzanych przez pręta jest powiązana ze złymi czynkami pozostałych przy życiu. (P.P.)

PURGATORIUM -> CZYŚCIEC

QAF - w mitologii arabskiej szmaragdowa góra sięgająca swym wierzchołkiem - »nieba, oddzielająca świat widzialny od niewidzialnego.

Jej zboczce oplata drzewo nieśmiertelności, którego korona zwrócona jest w dół, a korzenie zanurzone są w ->niebie (->drzewo kosmiczne). W kosmologii muzułmańskich mistyków na szczycie Q. ma swoje gniazdo ptak nieśmiertelności Simurg -król i władca ptaków. Podróż ptaków do Simurga dla muzułmańskich mistyków jest ważnym symbolem procesu inicjacyjnego. pokonanie własnego „ja” i zlania się z Absolutem. Według legendy, ptaki pod przewodnictwem dudka gromadzą się i postanawiają odwiedzić Simurga. Część z nich rezygnuje jednak już na wstępie: słowik nie może opuścić róży, kaczka wody. Kilkadziesiąt ptaków wyrusza jednak w podróż pełną niebezpieczeństw i niespodzianek. Po drodze wiele z nich rezygnuje, część ginie. Do celu, do Simurga, dolatuje tylko 30 ptaków, które uświadamiają sobie, że same są Simurgiem (według irańskiej etymologii ludowej, imię Simurg pochodzi od s /-„trzydzieści”, i morą- „ptak”). (E.W.L.)

@@@

RAJ - miejsce lub stan szczęśliwości, najwyższy błogostan, związany zwłaszcza z mitycznym czasem początków i eschatologicznym przeznaczeniem ludzi.

Przestrzennie wyobrażany r., jako obszar, kraina, ziemia, gdzie wciąż panują pierwotne warunki jedności z sacrum, może znajdować się na każdym piętrze -> kosmosu. W poszczególnych mitach spotykamy się z motywem -> raju niebiańskiego, raju ziemskiego (-> ziemskie krainy i obszary mityczne), rzadziej raju podziemnego (-> kraina podziemna). R. jest przeciwstawiany -> piekłu i podobnie jak ono bywa określany w różnych tradycjach jako wieczny lub jako czasowy. Kulturę europejską zdominowała chrześcijańska wizja r., choć motyw szczęśliwej i cudownej krainy obecny jest we wszystkich tradycjach mityczno-religijnych (-> raj niebiański, -> ziemskie krainy i obszary mityczne). (A.S., M.S.P.)

R. w tradycji chrześc.:

Klasycznie przedstawiany w chrześcijaństwie r. to -> Eden - przejęta z tradycji

196

@@@

żydowskiej idealna kraina wiecznego szczęścia, ogród zasadzony przez Boga na Wschodzie, w którym człowiek żył przed popełnieniem grzechu pierworodnego. Z judaizmu chrześcijaństwo przejęło również rozróżnienie dwóch r. - ziemskiego i niebieskiego. Ten drugi to królestwo, w którym przebywa Bóg i aniołowie i które nadejdzie przy końcu dziejów; kojarzone było zwykle z -> Jerozolimą niebiańską. To rozgraniczenie dla wielu teologów nie jest jednak oczywiste, gdyż używają obu pojęć zamiennie (np. św. Grzegorz z Nyssy, św. Bazyli Wielki, św. Augustyn). Izydor z Sewilli w dziele *De ordi-ne creatuarum* oprócz r. niebiańskiego znajdującego się ponad firmamentem wyróżnia r. ziemski mieszczący się jednak ponad naszą ziemią, ale poniżej niebios, oraz r. Adama. Ten ostatni, mimo że mieści się na ziemi, jest jednak dla ludzi niedostępny. Już w pierwszym okresie odrzucono próby interpretacji r. w wymiarze wyłącznie symbolicznym. Pisarze wczesnochrześcijańscy nie byli zgodni również co do tego, kto w r. przebywa.

Według jednych, wiecznej szczęśliwości dostąpili jedynie męczennicy, Adam, dobry łotr oraz Henoch i Elias, którzy z duszą i ciałem zostali zabrani do nieba. Natomiast inni uznawali, że dzięki odkupieńczej śmierci na krzyżu Chrystus otworzył bramy r. dla wszystkich dusz i dlatego przebywają w nim tłumy chrześcijan. W uznaniu szczególnych zasług, bądź dla celów dydaktycznych, r. mogli czasem odwiedzać żywi. Pierwszym chrześcijańskim opisem tego rodzaju podróży jest wzmianka w Nowym Testamencie o pobycie św. Pawła w „trzecim niebie”. W modelu świata według źródeł apokryficznych wspomina się o 7 niebach (sferach niebieskich). Według Orygenes, obydwa raje - ziemski i niebieski - są ze sobą połączone w wymiarze wertykalnym przez górę i schody. W okresie patrystycznym krystalizuje się idea nawiązująca do koncepcji -> refrigerium i -> łona Abrahama, według której r. ziemski jest jedynie miejscem, w którym dusze sprawiedliwych oczekują na Sąd Ostateczny, by później przenieść się do królestwa niebieskiego.

W myśl Księgi Rodzaju r. ziemski zwykle lokowano na Wschodzie. Miał on zostać założony przez Boga w najpiękniejszej części świata, na Wschodzie, za oceanem, na wielkiej górze. Święty Efre, odwołując się do pism Ezechiela, opisuje Eden jako „górze Bożą” wyższą od szczytów najwyższych gór, tak że potop, który zalał wszystkie wzniesienia ziemi, sięgnął zaledwie jej podnóża. Do koncepcji r. znajdującego się na wielkiej górze odwołał się w Boskiej komedii Dante, lokując r. na szczycie góry, na której zboczach znajduje się -> czyszciec. Izydor z Sewilli, który wywarł ogromny wpływ na kształtowanie się idei r. ziemskiego, pisał, że jest to kraina znajdująca się u początków Azji. Pisarze zachodni będą powtarzać za Izydorem, że jest to ogród, gdzie rosną różne drzewa owocowe, a wśród nich drzewo życia, gdzie nie ma zimy, klimat jest łagodny, a pogoda zawsze dobra, i gdzie wybija źródło nawadniające cały teren i rozdzielające się na 4 rzeki. Zgodnie twierdzono, że całą krainę przenika wspaniała woń kwiatów i soków owocowych, wszędzie słychać śpiew ptaków i szum drzew, których liście nigdy nie opadają, gdyż w r. panuje wieczna wiosna. Większość pisarzy wyraźnie kojarzy r. z jasnością przewyższającą wszelkie znane człowiekowi światło. Często pojawiają się również obrazy rzek mleka, miodu, wina i oliwy, będących symbolem obfitości. Podobne znaczenie ma opisywana czasem idea odbywającej się w r. wielkiej uczty, której gospodarzem jest sam Chrystus. Według Teodoret z Cyru, ci, którzy dotarli do r., tańczą i bawią się, biorąc udział w radosnej uczcie.

Od wygnania Adama i Ewy z r. Eden otacza sięgająca do nieba ściana ognia i strzeże go anioł z mieczem. Zdaniem Bedy Czcigodnego, od terenów obecnie zamieszkałych przez ludzi r. oddziela ocean bądź obszar ziemi nie zamieszkaanej. Gerwazy z Tilbury dodaje, że obszar ten to pustkowiem z mnóstwem węży i dzikich zwierząt. Zwolennikiem podobnej idei był wcześniej Kosmas Indicopleustes, który uważał, że ziemia ma kształt prostokąta oblanego ze wszystkich stron wodami, za oceanem zaś, na Wschodzie, znajduje się inny łąd - ziemski r., skąd początek biorą największe rzeki świata. Miały one przepływać pod wodami oceanu i wybijać powtórnie w swoich ziemskich źródłach. Rzeki wypływające z r. kojarzone są zwykle z Gangesem lub Dunajem (bibl. Pizson), Nilem (Gichon), Tygrysem i Eufratem. W opisie Johna Miliona zawartym w Raju utraconym woda w Edenie nie podlegała prawu ciężenia, lecz wznosiła się na wyżynę, jaka znajdowała się w r., a następnie tworzyła kaskadę i spływała do morza, po czym pojawiała się za oceanem, w miejscu, gdzie żyli ludzie po wygnaniu, i tworzyła 4 wielkie rzeki. Woda ta obficie zraszała

@@@

cały ogród, tak że rosły w nim liczne drzewa owocowe dające cień. Czasami jednak r. ziemski, prawdopodobnie pod wpływem obrazu Jeruzolimy niebiańskiej, może mieć również wygląd otoczonego murem ogromnego miasta. W taki sposób został przedstawiony w popularnej w XII i XIII w. opowieści Podróż do raj, według której do Edenu miał dotrzeć Aleksander Wielki. Bohater nie wszedł jednak do środka, gdyż - pomimo że płynął trzy dni wzdłuż rzeki opasującej mury - nie znalazł żadnej bramy, lecz jedynie szczelinę, przez którą usłyszał, że jest to miasto błogosławionych. Lśniące mury Jeruzolimy widział z daleka również mnich Wenlock, którego wizję opisał św. Bonifacy. Według jego listów, tereny zamieszkałe przez ludzi z r. ziemskim miała łączyć droga wiodąca po łuku tęczy. Często powtarza się także motyw mostu lub schodów (-> czyściec) bądź drabiny, znany z wizji Jakuba (Rdz 28, 12).

Wiara w istnienie r. na ziemi prowokowała do prób jego odnalezienia podejmowanych przez całe średniowiecze aż do zarania czasów nowożytnych. Możliwość dotarcia do r. sugerowały popularne apokryfy, wśród których najważniejszym była Ewangelia Nikodema zawierająca opis wędrówki do r. syna Adama - Seta. Na prośbę umierającego ojca miał się on udać do r. po kroplę oleju miłosierdzia (olej z drzewa życia), który miał przywrócić zdrowie Adamowi. Dotarł do bram r., gdzie spotkał stojącego na straży wejścia Michała Archanioła, od którego otrzymał gałązkę z drzewa poznania bądź - według innej wersji - nasiona drzew. Szczególnym wyrazem siły przekonania o istnieniu r. na ziemi są zwłaszcza średniowieczne mapy; na większości z nich r. został zaznaczony w sposób symboliczny, poprzez rysunek ogrodu, Adama i Ewy lub otoczonego murem miejsca, gdzie przebywają Henoch i Elias.

Idea poszukiwania r. nie była obca również literaturze prawosławnej. W Prologu wyraźnie wspomina się o cielesnym przebywaniu w r. niektórych świętych i proroków, którzy wspomagają wędrujących doń pielgrzymów, m.in. obdarowując kromką chleba (Agapi). Do r. dotrzeć miał mnich Eufrozyn, który przyniósł stamtąd swojemu ihumenowi 3 rajskie jabłka mające moc uzdrawiania. Przypadkowymi odkrywcami r. byli też żeglarze, wśród których byli dwaj mieszkańcy Nowogrodu - Mojsław i Jakub. Podczas burzy na morzu zboczyli z kursu i „siłą wiatru” zostali przeniesieni w rejon wysokich gór. Na jednym ze wzniesień ujrzeli namalowane w przepiękny sposób wyobrażenie Deesis (Chrystus w otoczeniu Marii i Jana Chrzciciela). Miejsce to oświetlała trudna do opisanego jasność, która nie miała swego źródła. Wędrowcy próbowali dotrzeć do miejsca, skąd było słychać muzykę i radosne śpiewy, jednak ich starania skończyły się niepowodzeniem. Dwóch pierwszych posłańców na widok światła z radością rzuciło się przed siebie i nie powróciło, trzeciego zaś, którego wcześniej przywiązano, wyciągnięto z powrotem martwego.

Sam r. był więc dla ludzi niedostępny, stąd poszukiwania dotyczyły raczej miejsc leżących w jego pobliżu, które dzięki bliskości Edenu miały pewien udział w jego szczęśliwości. Do takich błogosławionych krain na Wschodzie zaliczano zwłaszcza znajdujące się na skraju świata i o dzień drogi od r. legendarne państwo księdza Jana, leżące nad rajską rzeką Pizon, gdzie rosnąć miało drzewo życia (-> Jana Prezbitera królestwo). Dużą popularnością cieszył się również odwiedzony przez Jana Marignola Cejlon, gdzie znajdować się miał odcisk stopy Adama i jego grobowiec, a po przeciwległej stronie wyspy kraina demonów. Tę samą wyspę za ziemski Eden uznawali również pierwsi przybyli tam podróżnicy z Zachodu, m.in. Jourdain de Severac podziwiający piękne różnobarwne ptaki, jakie na niej odkrył, i twierdzący, że znajduje się tam jeziorko, w którym każdy zanurzony metal zamienia się w złoto. Na środku jeziorka, na wyspie, rosnąć miało drzewo, pod którym natychmiast goją się wszystkie rany. Pod wpływem pogańskich tradycji sytuujących -> Szczęśliwe Wyspy na Oceanie Atlantyckim, a zwłaszcza z inspiracji irlandzkiego dzieła Żegluga św. Brendana opata (Navigatio Sancti Bren-dani). r. ziemskiego poszukiwano również na Zachodzie. Ogromnym zainteresowaniem cieszyły się zwłaszcza odkryte przez Brendana wyspy nazywane Równiną Rozkoszy, Ziemią Szczęścia, a najczęściej Ziemią Obiecanej Świętych (-> Brendana św. Wyspy), i w tajemniczy sposób związana z nimi wyspa -> Brazyl. W istnienie ziemskiego r. wierzył również Krzysztof Kolumb, który był przekonany, że Nowe Indie, do których dotarł, leżą w jego pobliżu.

Wraz z nadejściem epoki nowożytnej idea r. ziemskiego stopniowo odsuwana jest na plan dalszy. W XVI i XVII w. wskutek odkryć geograficznych, które w opinii ówczesnych myślicieli wykluczyły możliwość istnienia nie znanego jeszcze lądu, pod wpływem myśli protestanckiej przyjęła się opinia, że r. ziemski istniał tylko do czasu potopu. Zwolennikiem takiej koncepcji był m. in. Marcin Luter, który twierdził, że Eden nazywany przez niego r. historycznym, podzielił losy całej ziemi i został zniszczony podczas potopu. Nie zaprzestano jednak poszukiwania miejsca, gdzie dawniej mieścił się rajski ogród. Wśród rozważanych pod tym kątem terytoriów znalazły się Azja (Indie, Cejlon, Armenia i Mezopotamia), strefa równikowa. Afryka (góra Amara), dawna Asyria i wiele innych. (E.P.)

RAJ NIEBIAŃSKI - kraina najwyższej błogości, -> raj umieszczany w najwyższych

piętrach -> górnego świata.

Określany czasem jako -> niebo, jest miejscem przebywania dusz sprawiedliwych. R.n. posiada swoje ziemskie repliki, raje ziemskie (-> ziemskie krainy i obszary mityczne). Przedstawienia raju na wysokościach w tradycjach: bon -> Olmo-lungring; bud. -> czakrawala. -> Brahma-loka, -> buddaksetra, -> Sukhawati, -> Sambhala. -> Tuszita: chin. -> Daoxian, -> Kunlun; chrześc. -> Eden, -> Jerozolima niebiańska, -> raj; egip. -> Pet, -> Se-khet Jaru, -> Sza Neśru; ezoterycznej -> Sambhala; germ. -> Walhalla; gnost. -> Świat Światłości, -> Mszunne Kuszta; hind. i wed» -> Amarawati, -> Brahmalo-ka, -> Brahmanda, -> Indraloka, -> Jamy królestwo, -> loka, -> Pitri-loka, -> sapta-loka, -> Siddhaloka, -> Śiwapura, -> Śri-pura, -> triloka; Indian Am. Płn. -> Dom Mitów, -> Kraina Wiecznych Łowów; irań. -> asman, -> Garodmana, -> Hurqa-lya, -> spih; kor. -> Sondosan; jap. -> Takamanohara, -> Takoyo-no kuni; jud. -> Eden; kor. -> Sondosan; ludów afryk. -> Ile Orun, -> Sigi Tolo; ludów Austr. -> Bullimach, -> Wyrirrewarre; Mezoam. -> Tamoanchan, -> Tlalocan; ludów Mikronezji i płd.-wsch. Azji -> Lang; ludów po-linez. -> Rang; ludów syber. -> Etl'Bang, -> górny świat; Mez. -> Dilmun; Słow. -> Wyraj; węg. -> Tiinderorszag. (M.S.P.)

R.n. w tradycji isl.:

R.n. umieszczony jest w islamie pod tronem Allacha nad najwyższym niebem albo na prawo od tronu Allacha. W r.n. znajduje się osiem ogrodów: Dom Majestatu zbudowany z białej perły. Dom Pokoju - z rubinu, Ogród Schronienia z zielonego chryzolit, Ogród Wieczności - z żółtego koralu. Ogród Rozkoszy ze srebra, Ogród Firdaws - z czerwonego złota, Ogród Spoczynku - z piżma, i Eden - także z piżma. R.n. wyłożony jest piżmem, jego pył jest z ambry, trawa z szafranu, pałace z pereł i hiacyntów. Przez osiem ogrodów przepływa sześć rzek, jedna z nich. Rzeka Miłosierdzia, ma wody bielsze od mleka, a w jej korycie znajdują się perły zamiast kamyków, do Proroka należy strumień Kawsar, nad któ-

@@@

rzym rosna hiacynty i drzewa z pereł. Do r.n. wiodą dwie bramy, także każdy z ogrodów oddzielony jest bramą, nad którą widnieją różne inskrypcje. Wejdą przez bramy tylko ci, których czyni odpowiadać będą napisom, np. na jednej z bram widnieją słowa: „Brama tych, którzy modlą się pięć razy dziennie”. Jedną z nagród czekających na wiernych w r.n. są roznoszące słodkie sorbety hurysy o migdałowych oczach. Najpiękniejsze z nich ofiarowane będą męczennikom za wiarę. Raj jest miejscem, gdzie wszyscy żyją w znakomitym zdrowiu i mają zawsze po 30 lat. Odziani w pachnące szaty, zmieniające kolor 70 razy na godzinę, będą oddawać się wiecznej radości i szczęściu. (E.W.L.)

RAJ ZIEMSKI -> RAJ, -> ZIEMSKIE KRAINY I OBSZARY MITYCZNE

RANGI - -> niebo na Polinezji.

R. stanowi górną część skorupy Jaja Kosmicznego, rozbitego przez stwórcę, a zarazem, jak grecki Uranos, jest praoj-cem świata, spłodzonego razem z Papą (Ziemią), rodzicem pierwszego pokolenia bogów. Oddzielony od swej małżonki działaniem boga Tane lub herosa Mauie-go, płacze odtąd z tęsknoty, a jego łzy padają na ziemię jako deszcz, zapładniając jej łono.

R. ma szereg poziomów, zwykle od 3 do 12, z których najwyższy określany jest jako Rangiatea, „Niebiańska Przestrzeń”, lub Te Toi-o-nga-Rangi, „Szczyt Nieba”. Zamieszkuje go stwórca kosmosu i najwyższy bóg: Io na Nowej Zelandii, Tan-garoa na Tahiti i Polinezji zachodniej. Przebywa on, wraz z małżonką Hiną, w głównej świątyni Fare-ura (Wielki lub Czerwony Dom), która jest miejscem zebrania wielkich bogów Polinezji. Ludzie ani za życia, ani po śmierci nie są w stanie dostać się do najwyższej sfery R. Sam stwórca nie opuszcza swej siedziby, świa-

200@@@

tem zarządza przez posłańców - ptaki bądź pomniejszych bóstwa. Niższa sfera (10. lub 4.) znajduje się pod opieką boga Tane i często utożsamiana jest z krainą blasku solarnego (Hawaje) lub wody życia (te--vai-ora-o-Tane), gdzie podążają dusze zmarłych, by odzyskać siły życiowe, bądź herosi pragnący zdobyć nieśmiertelność, dlatego nazywana jest R. Yaioro (Niebiosami Wody Życia) lub R. Hauora (Niebiosami Pokarmu Życia). Opisuje się, że przepelnia ją magiczna moc, a na szczytach jej gór spoczywają gwiazdy. Bogowie prowadzą przez nią duchy zmarłych. Woda życia, tryskająca ze źródła w jaskini, stanowi centrum energetyczne całego -> kosmosu, dodaje sił wielkim bogom i herosom. Dusza każdego człowieka przed wcieleniem pije kroplę wody Tane, by miała siłę przetrwać ziemskie życie. W kosmologii maoryjskiej w rozlanych w jezioro Aewa wodach ze źródła kapie się Księżyc, który przywraca też wybranym ludziom życie, zwłaszcza dotyczy to matek zmarłych przy porodzie. W pozostałych sferach mają swe siedziby grom, gwiazdy i Słońce. Najniższe R. są mieszkaniem duchów zmarłych i pomniejszych duchów. Między niebem przynależnym duszom ludzi a krainami bogów zasiada ślepa starucha Kui, strzegąca drogi do zaświatów. Chwyta w swoje sieci wszystkich, którzy niegodni są spotkania z bogami, jedynie wielcy bohaterowie, kapłani (tahunga) oraz naczelnicy (ariki) mogą stanąć przed ich obliczem. Na części archipelagów R. było przeznaczone wyłącznie dla dostojnych dusz, które przybierały postać świętych czerwonych ptaków kura, zwykli ludzie szli zaś po śmierci do podziemi -> Po. Także członkowie stowarzyszenia Arioi po śmierci mogli pominąć zwykłe siedziby zmarłych, szli bowiem przez Bramę Słońca do rajskiej Rohutu noanoa, „Krainy Słodkiej Woni”, gdzie witał ich bóg-opiekun stowarzyszenia - Oro. Dusze ich prowadził jego brat Urutatefu. Tam zmarły pozostawał wśród niebiańskich woni, czystego powietrza przepojonego zapachem kwiatów, cudownych roślin oraz smakowitych owoców. Mieszkali tam piękni młodzieńcy i wspaniałe dziewczęta, zwani Porotu ahae. „zaświatowymi młodzieńcami”, będący idealnymi kochankami. Im kto wyżej zaszedł w strukturze Arioi, tym lepsze miejsce zajmował w Rohutu.

W myśli antropologicznej mieszkańców Tikopii R. są ostatecznym celem dusz zmarłych (ora), które jednak muszą przedtem przejść wiele przemian. Ora mają wszystkie istoty żywe, mogą oddzielać się od człowieka w czasie snów i wędrować, a ich doświadczenia i spotkania z innymi duchami są treścią snów. Mogą poruszać się w przestrzeni, dążyć do nieba R., a tam spotykać się z duchami zmarłych. Pięć nocy po śmierci ora pozostaje przy ciele, co daje bóstwom śmierci czas na przygotowanie się do przyjęcia jej. Piątego dnia przodkowie ze strony matki, fuanga, zabierają ze sobą „pachnącą drogą” (ara manong) ora zmarłego wraz z ofiarami (jedzenie, ubranie). Nim jednak fuanga wyruszą w drogę, ora musi przejść sprawdzian: toczyć przed stopami fatu sekese-ke, „kamień snu”, aż do jego rozpadu. Najważniejszą funkcją fuanga jest oczyszczenie ora z nalotu ziemi, czyli przeistoczenie jej w atua. Oczyszczenie (przetrawienie) przebiega w ten sposób, że fuan-ga prowadzą na pole neveneve strzeżone przez dwa srogie duchy, które przeżu-wająora tak, że jej „krew” opada na pole. Zbiera ją bogini Atua Fafine i lepi z niej znów ludzką formę o charakterze duchowym (atua), określaną jako tama funt - „oczyszczone dziecko”. Jedna z wersji mówi, że w R. Nau Tafiti sprowadza ora zmarłego na dno jeziora,

gdzie mieszka Kuma, która łapie ją, pożera i wręcza Nau Tafiti ze słowami: „oto on, teraz jest twój, skończyłam z nim”. Z duszy w czasie tego procesu opadają pamięć i grzechy ziemskiego życia. Zostaje wyposażona w atrybuty „boskie”: światłość i prędkość wawe,

i odtąd może poruszać się np. po niebie. Dusza ora wędruje potem kolejno przez różne nieba, najpierw do nieba brata matki (tam otrzymuje tatuaż), a potem do nieba swojego klanu. Duchy, które prowadzą ora przez proces oczyszczenia, pozwalają jej wrócić na ziemię, aby mogła posłuchać rytuałów pogrzebowych i odgłosów żałoby. Ora chrześcijan, nie przyjęte przez przodków, muszą krążyć między zaświatami i ziemią. (A.S.)

REFRIGERIUM - miejsce ochłody, we wczesnym chrześcijaństwie tymczasowe miejsce odpoczynku i szczęśliwości dusz oczekujących na Sąd Ostateczny, później uważane za miejsce przeznaczone wyłącznie dla dusz, które mają pójść do -»raju.

Szczegółowy opis r. odnaleźć można w pismach Tertuliana, który określa je jako miejsce lepsze niż -> piekło, lecz jeszcze nie raj. Szerszy i bardziej szczegółowy opis zawiera wizja Perpetui zawarta w Męczeństwie św. Perpetui i Feli-cyty z III w. przedstawiająca miejsce, gdzie dusza nie jest poddawana próbom, lecz zażywa odpoczynku i ochłody. Według tej wizji, r. ma formę nie wyróżniającego się niczym ogrodu, jednak przebywająca w nim dusza pomimo dostatku wody nie może ugasić dręczącego ją pragnienia. R. przedstawiane jest częstojako łąka pełna kwiatów, najczęściej lili i róż, gdzie rozchodzą się cudowne wonie. W miejscu tym dusze nie mają się już czego obawiać. W ujęciu św. Ambrożego r. jako miejsce oczekiwania wiąże się z ideą „zbiorników dusz” znajdujących się przed wejściem do raju. Z kolei według Izydora z Sewilli, r. to miejsce podniebne, jasne i przestronne. Według Wizji Alberyka (XII w.), pośrodku r. znajduje się raj, do którego po Sądzie Ostatecznym wejdzie większość dusz przebywających w r. W innej wizji odbywającego podróż po zaświatach Tnugdala (pół. XII w.) miejsce przejściowe podzielone jest na dwie

@@@

części, które odgradza wysoki mur. Po jednej stronie znajdują się dusze ludzi „nie całkiem złych”, które nękanie są wiatrem i deszczem, ale przebywają w jasności i nie czują smrodu, jaki panuje w piekle, z drugiej zaś strony jest miejsce dla dusz ludzi „nie całkiem dobrych”, które nie dostały jeszcze wiecznej szczęśliwości, ale są już jej bliskie. W 1240 r. nauka o r. została potępiona przez Sorbonę. Oficjalne odrzucenie przez Kościół nastąpiło jednak dopiero w XIV w., kiedy ukształtowała się w pełni teoria -> czyścica, która zastąpiła r. i -> łono Abrahama. (E.P.)

REGLIS - klasztor na niewielkiej wysepce Station Island na jeziorze Lough Dergh (Jezioro Czerwone) w hrabstwie Donegall w płn.-wsch. Irlandii, którego mnisi opiekowali się wejściem do -> czyścica (-> ziemskie krainy i obszary mityczne).

Według legendy, miejsce to ukazał Chrystus św. Patrykowi, kiedy ten napotykał ogromne trudności w nawracaniu mieszkańców Irlandii. Wskazany miejscem była dziura, jaskinia o okrągłym wylocie, w której szczerze pokutujący człowiek - jeśli pozostanie tam jeden dzień i jedną noc - uzyska odpuszczenie grzechów. Jeśli będzie wytrzymały, może mu zostać ukazana męka dusz potępionych oraz również wieczna szczęśliwość raju. W pobliżu jaskini św. Patryk wznosił klasztor i osadził w nim kanoników regularnych. Samą jaskinię otoczył murem i zamknął bramą, do której klucz przechowywał przeor klasztoru. Święty Patryk nakazał również zapisywanie relacji odwiedzających jaskinię.

Wszyscy chcący udać się do jaskini musieli przynieść opatowi klasztoru list polecający od biskupa własnej diecezji.

Zadaniem zarówno biskupa, jak i przeora było podjęcie próby zawrócenia ochotnika z obranej drogi. Jeśli namowy nie skutkowały, przełożony klasztoru zalecał pięć-nastodniowy post i modlitwy. Po tym okresie, wysłuchaniu Mszy św., przyjęciu komunii i odprawieniu egzorcyzmów mnisi procesyjnie odprowadzali śmiałka do jaskini. Tuż przed wpuszczeniem go do wnętrza przeor powtórnie prosił o zmianę decyzji i dopiero kiedy usłyszał odmowę, pokutnika błogosławili wszyscy obecni, po czym zamykano go w grocie. Przez cały okres, gdy w niej pozostawał, mnisi w klasztorze modlili się za jego duszę. Po określonym czasie przyprowadzano go z powrotem do klasztoru, gdzie odbywał kolejny piętnastodniowy post i modlił się, dziękując Bogu za łaskę. Jeśli po 24 godzinach nie znajdowano nikogo w jaskini, wierzono, że śmiałka porwały złe duchy.

Najbardziej znana z relacji o pobycie w czyścicu św. Patryka zawarta została w końcowej części popularnego w średniowieczu dzieła zatytułowanego Tractatus de purgatorio Sancti Patricii spisane przez anonimowego brata H. (Henryka) z Saltrey. Jej bohaterem jest angielski rycerz Owen, który - pragnąc odpokutować za grzechy popełnione w wojsku - odbył podróż do czyścica i ujrzał zarówno miejsce wiecznej męki, jak i raj.

Do r. zaczęto pielgrzymować prawdopodobnie od końca XII w. W 1497 r. papież Aleksander VI praktyki te potępił, jednak zwyczaj odnowiony w XVI w., pomimo licznych zakazów, przetrwał aż do dzisiaj. W 1931 r. wybudowano nowy duży kościół pw. św. Patryka. Szczyt pielgrzymek przypada na okres od 1 do 15 czerwca i gromadzi corocznie ok. 15 tys. wiernych. (E.P.)

SAIYAIMO („Kraina Saivo”, od łap. a i nut - „kraina”, i saivo od germ. >saiwi-, saiwa- - „jezioro”) -w mitologii lapońskiej podwodna (-> kraina podwodna) lub znajdująca się we wnętrzu góry siedziba zmarłych przodków (-> kraina zmarłych).

Nazwa S. jest ściśle związana z pojęciem saivo. Saivo oznacza, po pierwsze, górskie lub dolinne jezioro, często o stromych brzegach, pozbawione ujścia i dopływu, którego wody (także zwane saivo) są bardzo przejrzyste i z którego niekiedy całkowicie znikają ryby. Stąd zapewne wzięło się przekonanie, że takie jezioro ma na dnie dziurę (-> wąskie przejście), zwaną haltia (słowo to jest również germańskiego pochodzenia), przez którą można się dostać do położonego pod nim innego jeziora. Chodzi zatem o jezioro z podwójnym dnem. W wierzeniach Lapończyków podwodne jezioro jest punktem centralnym szczęśliwej krainy, zamieszkałej przez lud saivo, czyli zmarłych przodków. Życie w owym miejscu

pośmiertnego bytowania minionych pokoleń koncentruje się na brzegach podwodnego jeziora, ale domostwa, sprzęty, ubrania, zachowania i zwyczaje są tu takie same jak na ziemi. W dawnych czasach wielu mieszkańców Laponii zach. posiadało własne saivo. „Właściciele” łowili w nim ryby, a na brzegach umieszczali nieraz kamienie ofiarne.

Według jednego z XVII-wiecznych, przekazów pewien lapoński czarownik przecisnął się przez dziurę haltia do S., gdy odwiedzał „podziemnych ludzi, którzy chodzą »do góry nogami«”. Sądzi się, że ten opis dotyczy nieco innej koncepcji szczęśliwych zaświatów, mianowicie miejsca z siedzibą zmarłych, nazywanego także saivo, ale będącego nie jeziorem z podwójnym dnem, lecz świętą górą (passe-vdre). Istoty przebywające w S. we wnętrzu owej góry nazwano również ludem saivo, jednakże słowo saivo-olmait znaczy tu „górcy ludzie”. Saivo-olmait traktowani byli na równi z bogami, ale cześć odbierali nie

wszyscy bezpośrednio, lecz poprzez „przedstawiciela”, którego
203

@@@

wizerunek był w posiadaniu szamana. Szaman mógł ów wizerunek odziedziczyć, kupić od innego czarownika albo sporządzić samemu. Gdy pojawiały się jakieś trudności (np. choroba), saivool-mait udzielali cennych rad czarownikom pogrążonym w transie albo śnie, wróżącym za pomocą bębna, strzelby, kamienia lub kości końskiej.

Inny charakter miały miejsca pośmiertnego bytowania o nazwach Jabme-aimo (lub Jabmiaimo) i Rutaimo. Pierwsze z nich było znajdującą się w podziemiu mroczną domeną bogini o imieniu Jabmeakka („Babka Zmarłych”; -> kraina podziemna). Drugim, jeszcze bardziej ponurym, do którego trafiali ludzie zmarli podczas zarazy, władał bóg Rota, wyobrażany jako jeździec na koniu spowity w niebieskie szaty, co przywodzi na myśl germańskiego Odyna. (K.M.)

SAMB AL A (SAMBHALA) H.ŚAMB-HALA

SAPTALOKA (sansk. saptalokah) - hierarchiczny system siedmiu światów znany w kosmologii wielkich epopei indyjskich, puran i tantr. Siedmioświat jest rozwinięciem koncepcji wedyjskiego trój-świata (-> loka, -> triloka); tutaj świat górny obejmuje sześć obszarów (w sekwencji zstępującej): Sa-tja, Tapas (Tapoloka), Dżana, Ma-har, Swar, Bhuwar.

Pięć wyższych światów stanowi gra-dacyjny system niebios. Bhuwar, obszar pośredni (antariksa), zawiera się pomiędzy najniższym niebem a ziemią - siódmym światem zwanym Bhur, odpowiednikiem trzeciego najniższego świata w tradycji wedyjskiej. Zwykle w królestwo Bhur włączany jest system krain podziemnych (-> Patala) oraz jeszcze niżej położony świat piekieł (-> Naraka). Siódmkowy układ przeważa w tym typie spekulacji kosmologicznej (-> Brahmanda),

@@@

porządkując przestrzeń wyłanianego -> kosmosu. Wszystkie ze światów posiadają mandaliczne (zob. Wstęp) zorientowanie na centrum, które wyznaczone jest przez -> Meru, -> górę kosmiczną. Wokół niej i ponad nią - jak powiadają purany, „na kształt parasola” - rozpięte są kolejne poziomy-światy. Podstawa kosmicznej góry znajduje się w obszarze Bhur, na centralnej z siedmiu wysp-kontynentów, zwanej -> Dżambudwipą. Każda z wysp charakteryzuje się wewnętrznym podziałem na krainy oddzielone od siebie siedmioma łańcuchami górskimi, skrywającymi klejnoty; na każdej znajduje się system siedmiu świętych rzek. Wyspy otaczają centrum pierścieniami poprzedzianymi kolejnymi, charakterystycznymi morzami i pomniejszych skalistymi wysepkami. Najbliżej centralnej Dżambudwipy znajduje się Plakszadwipa („Wyspa Figowca”), którą od Dżambudwipy oddziela słone morze. Pomiędzy Plakszadwipa a kolejną wyspą, Salmaladwipą („Wyspą Drzewa Salmali”), rozlewa się morze soku z trzciny cukrowej. Czwartą, Kuśadwipę („Wyspę Świętej Trawy Kusa”), oddziela od poprzedniej wyspy morze alkoholu. Kolejny pierścień Kraunczadwipy („Wyspy Gór Krauńcza”) zamyka w sobie morze sklarowanego masła, a oblewany jest przez morze jogurtu. Szóstą wyspę, Sakadwipę („Wyspę Drzewa Saki”), oddziela od ostatniej - Puszkary („Wyspy Błękitnego Lotosu”) - morze mleka. Zewnętrzny, najszerszy pierścień słodkich wód omywający Puszkardwipę nazywany jest oceanem Samudra. Obrzeża ziemi zamyka na wpół niewidzialny łańcuch gór Lokaloka, poza który nie wychodzi sfera jasności. Regionem wznoszącym się bezpośrednio ponad ziemią, ponad szczytem góry Meru jest Bhuwar-loka, rozciągająca się aż do Gwiazdy Polarnej (-> oś kosmiczna). W tym obszarze znajdują się różne planety i gwiazdozbiory. Rozciągający się powyżej region Swarłoki jest najniższym niebem rządzone przez Wielkiego Indrę (Mahendra), zamieszkanym przez pomniejszych bóstwa i piękne niebiańskie nimfy, apsary. Mieszkańcy obu tych regionów żywią się nektarem z somy i klarowanego masła. Wyżej położoną Maharlokę zamieszkuje manu (14 mitycznych praojców ludzi), mędrcy, wybitni przodkowie i bóstwa. Maharloka rządzona jest przez Pradżapa-tiego, ojca wszelkich żywych stworzeń. Pożywieniem tego świata jest medytacja. Kolejne trzy światy: Dżanaloka, Tapoloka i Satjaloka, określane są jako wyjątkowe. Czasami nazywa się je trojakim niebem Brahmy. Nawet najniższego z tych obszarów, Dżanaloki, nie dosięga kosmiczna pożoga u kresu istnienia świata (-> Brahmanda), dlatego w tym czasie przenoszą się tu istoty z Maharłoki. Dżanaloka jest miejscem, w którym znajdują się idealne prototypy ludzi i bóstwa zarządzające niesubtelnymi żywiołami. Wyższa Tapoloka jest regionem jogiczne-go żaru (tapas). Zamieszkuje ją istoty o ogromnym blasku, władcy subtelnych elementów i narządów psychicznych, mający kontrolę nad tworzywem świata. Najwyższy region, Satjaloka, zamieszkuje najczystsze bóstwa, zatopione w najgłębszej medytacji. Ten obszar nazywany jest też -> Brahmaloką. Każdy górny region jest możliwy do osiągnięcia dzięki odpowiedniemu stopniowi jogicznej mocy (siddhi) i medytacyjnego wchłonięcia. (M.S.P.)

SARKANYORSZAG (węg. „Państwo Smoka”) - w mitologii węgierskiej ponury, zasnuty czarnymi chmurami górski kraj, siedziba wszelkiego zła i demonów, pierwotne miejsce uprowadzenia słońca i księżyca znajdujące się na wsch. gałęzi Drzewa Sięgającego Nieba (-> Egig Ero Fa).

Jest to kraina nieprzebytych turni, w której rodzą się gwałtowne letnie burze i zimowe nawałnice. S. jako wrogi wszelkiemu życiu jest absolutną przyrodniczą anekumena. Zamieszkuje ją go jedynie demony i fantastyczne potwory zrodzone z żywiołu ognia i wody. Władcą S. jest Smok (Sarkany). Jego siedzibą jest lodowy zamek zbudowany na absolutnie niedostępnym, najwyższym szczycie. W węgierskich baśniach zamek ten wspiera się na ptasiej nodze wirującej w zawrotnym tempie w lewą stronę. W zamku tym Smok więzi słoneczną Tiinderkialynó (Królową Nimf). Natomiast według innych wersji (baśń: A hetldebu paripa) opowieści mitycznego cyklu o Egig Ero Fa, Smok więzi ciała niebieskie w żelaznych jajach ukrytych w najgłębszej z jaskiń S. Państwo Smoka pozostaje w nieustannej wojnie z Krainą Nimf (->.Tunderorszag). Odbiciem tych zmagani na ziemi są zmiany pór roku, spowodowane cyklicznym porwaniem i wyzwaniem słońca (Królowej Nimf), oraz przemiany faz księżyca (mitologiczny małżonek słońca - baśniowy Jancsi Kovacs) będące wynikiem przewagi każdej z walczących stron. W ostatnim dniu cyklu lunarne Smok zabija księżycowego bohatera, który następnie odradza się w magicznym kotle w Tunderorszag, aby niedługo znów stanąć do nie kończącej się walki ze złem. W opowieści o Egig Ero Fa Smok pokonany w wojnie przez zjednoczone siły przyrody opuszcza S. i ucieka wraz z nimfą i podstępnie porwanym Janczim do położonej na najdalszym krańcu świata Krainy Lodów (Jegfold) leżącej pośród praocianu otaczającego świat ->Operencias Tenger. W podziemnych pieczarach S. (->kraina podziemna) znajdują się nieprzebrane bogactwa kruszców i tajne warsztaty, w których pracują dla Smoka zniewolone przez niego dzieci ziemi, karły (torpek), które podczas wielkiej kosmicznej wojny po-wstająprzeciw tyranowi i łączą się z armią nimf i zwierząt. (W.B.)

***SCATH - w mitologii irlandzkiej Kraina Cienia (Cienista Kraina), położona za
spienionym, spowitym***

205

@@@

mgłami, niespokojnym M. Irlandzkim, w Szkocji (Albie) lub w Alpach (Alpi; -> ziemskie krainy i obszary mityczne).

Krainą tą władała wojownicza amazonka Scathach („Cienista”), która prowadziła tam szkołę dla wojowników. Aby się tam dostać, należało pokonać wiele przeszkód. W jednej z opowieści ulster-skich pt. Zaloty do Emer (Tochmarc Emi-re) przedstawione są przeszkody, jakie musiał pokonać największy irlandzki bohater Cii Chulainn. Na swojej drodze napotkał m.in. ogromną bestię podobną do lwa, z którą stoczył walkę (inna wersja podaje, że podróżował na jej grzbiecie przez 4 dni). Następną przeszkodą była „Równina Nieszczęścia”, siedlisko czarodziejskich mocy. Tutaj uwięzione mogły zostać stopy człowieka. Kolejnym wyzwaniem była Niebezpieczna Dolina, która roiła się od potworów. Za nią, na ciemnym szczycie góry znajdowała się obracająca się twierdza Scathach. Niektóre wersje podają, że jej dom był zbudowany na wyspie, do której prowadził Most--Urwisko (-> wąskie przejście). Most był wygięty do góry w kształcie łuku i zrzucał każdego, kto na nim stanął. Cu Chulainn po trzykrotnych niepowodzeniach na moście, będąc obiektem szyderstw, wykonał „skok łososa” i znalazł się przy bramie twierdzy, którą otworzył drzewcem swojej włóczni.

Scathach uczyła różnorodnych umiejętności walki, które były doprawiane czarami. Umiejętności te nosiły następujące nazwy: fortel z brzeszczotem, fortel z włócznią, fortel z liną, wyczyn łososa i taniec mistrza rydwanu. Opuszczając Cienistą Krainę, Cii Chulainn otrzymał od Scathach słynną włócznię gae bolga, której nikt nie uszedł z życiem. Jej ząbko-wana głowica rozszarpywała ciało ofiary przy jej wyciąganiu. (B.G.)

SCHERIA - w mitologii gr. wyspa leżąca na uboczu i nie odwiedzana

206

@@@

przez ludzi (->• ziemskie krainy i obszary mityczne).

Według Odysei, zamieszkiwali ją Fe-akowie, lud wywodzący się od Fajaksa (syna Posejdona i nimfy Korkyry), blisko spokrewnieni z bogami, podobnie jak cyklopi i giganci. Na S. przyprowadził ich z Hyperii (uciekając przed cyklopami) Nauzytoos, syn Posejdona i Periboi (córką władcy gigantów, Eurymedonta). Feakowie to znakomici żeglarze, przewyższający w tej umiejętności wszystkich ludzi: ich statki nie miały sterów ani sterników, ponieważ znały wszystkie miasta oraz zamiary ludzi. Na S. przybył w czasie swojej tułaczki Odyseusz. Panował tam wówczas syn Nauzytoosa, Alkinoos, który ugościł herosa, chciał mu dać swoją córkę (Nauzykaę) za żonę, a w końcu umożliwił mu powrót na Itakę. U Feaków przebywali też wracający z -> Kolchidy Argonauci i tam właśnie - za namową żony Alkinoosa, Arete - odbyły się zaślubiny Jazona z Medeą. Wyspę S. starożytni utożsamiali z leżącą na M. Jońskim Kerkyrą (Korfu), natomiast współcześni opowiadają się raczej za płd. wybrzeżem Hiszpanii, a zwłaszcza za rejonem ujścia rzeki Gwadalkiwir do oceanu, gdzie w starożytności miało się znajdować tajemnicze miasto Tartessos. (K.B.)

SEFIROT - wyliczane w tradycji hebr. kabały sfery emanacji. Emanacyjne sfery -> kosmosu.

Najpełniej opisane w Sefer Jecira (Księdze Stworzenia) oraz Zohar (Księdze Blasku). Wymienia się różne liczby s., najczęściej dziesięć. Może to być dziesięć podstawowych liter alfabetu hebrajskiego z odpowiadającymi im wartościami liczbowymi. Nie są one zwykłymi liczbami czy literami, lecz mistycznymi zasadami tworzenia. Dwuelementowe kombinacje wszystkich 22 liter dają 231 bram

SIDDHALOKA (sansk. sio\m-ka) - obszar przestrzeni niet,_ow-mieszkiwany przez siddhów.

@@@

o niezwyklej czystości duchowej, zrealizowanych joginów. Siddhowie mogą przebywać w wielu światach jednocześnie.

Wajupurana podaje, że siddhowie mieszkają na jednym z siedmiu mitycznych kontynentów ziemi, nazywanym Plaksza (^•saptaloka). Przebywają też w górnych partiach olbrzymiego ->drzewa kosmicznego, Sudarśana, swymi gałęziami sięgającego niebios, a znajdującego się na centralnym kontynencie ->Dżambudwipie. Tutaj ich innym ulubionym miejscem są święte góry, np. Nila („Błękitne”), pełne szlachetnych kamieni lapis-lazuli, czy góra Siwy, ->Kailasa. Na zboczu góry Himawat leży rezydencja siddhów o nazwie Kalapagra-ma. Siddhowie upodobali sobie również dorzecze świętej rzeki Gangi. S., właściwy obszar przebywania siddhów, jest różnie umiejscawiany i różnie opisywany. W puranach śiwaickich jest to ósmy region, ponad Satjaloką, najwyższym rajem Brah-my, utożsamiany z medytacyjnym miastem Siwy (->Śiwapura); kiedy indziej jest to Satjaloką lub system światów Brahmy w ogóle lub wierzchołki centralnej góry świata, ->Meru. Według tradycji śaktów, siddhowie zamieszkują zewnętrzne kręgi medytacyjnego miasta Śrilality (->Śripura). W opisach wisznuitów S. wraz ze światami zamieszkiwanymi przez czararów (niebiańskich śpiewaków) oraz widjadharów (boskich demiurgów) lokowana jest w przestrzeni pomiędzy Ziemią a planetą Rahu, a więc w obszarze gwiazdnym, poniżej ->rajów Pradżapatiego i Indry. (M.S.P.)

SIDH, si - w tradycji irlandzkiej pierwotnie oznaczał kopiec lub wzgórze, które było miejscem zamieszkania istot z „Tamtego Świata” (aes sidh - rzesze ze wzgórz, daoine sidh - ludzie ze wzgórz; -^ziemskie krainy i obszary mityczne).

Z czasem mianem si zaczęto nazywać wróżki (ang. fairies), czyli społeczność

@@@

z „Tamtego Świata”, która według folkloru irlandzkiego zamieszkuje okolice zasiedlone przez ludzi, żyje niejako razem z nimi, jednakże jest dla nich niewidzialna. Należy tutaj zaznaczyć, że wróżkami są zwane wszystkie istoty baśniowe, zarówno rodzaju żeńskiego, jak i męskiego. Po porażce, jaką Plemię Bogini Danu poniosło w bitwie z Synami Mila, pokonani musieli ustąpić miejsca zwycięzcom i zejść do podziemi. Dagda, jeden z ich przywódców, przydzielił każdemu ze swoich ludzi sidh. I tak np. Lir otrzymał Sidh Fionnachaidh, Bodb Dearg - Sidh Bodb, Midir - Sidh Bri Leith, a Ogma - Sidh Airceltroi. Brugh na Bóinne, identyfikowany z Newgrange, megalityczną budowlą w hrabstwie Meath, miał być pierwotnie siedzibą samego Dagdya, a dopiero później został zdobyty podstępem przez Aongusa, jego syna.

Mieszkańcy s. mogli niekiedy stawać się podatni na rany czy też umierać gwałtowną śmiercią. Natomiast nie podlegali procesowi starzenia się. Żyli w świecie, w którym nie znano pojęcia czasu. Ich żywot upływał na ciągłym ucztowaniu, od czasu do czasu zakłócany aferami miłosnymi czy też odwiedzinami śmiertelników. S. niekoniecznie musiał znajdować się w kopcu lub jaskini, ale mógł być umieszczony na dnie głębokich wód (->kraina podwodna). Kryształowa góra pod powierzchnią morza czy też kraina w toni górskiego jeziora, należąca do Pani Jeziora, od której pochodził Excalibur (miecz króla Artura) i która miała wychowywać Lancelota, są tego przykładem. U wybrzeży Szkocji znane było królestwo Lochlann czy też Sorcha, którego mieszkańcami był król i jego dzieci. Gdy dzieci przebywały w morzu, były fokami, a gdy wychodziły na ląd, przybierały postać ludzką. W Connachcie w Irlandii, na dnie „Jeziora Ptasięgo” miał się znajdować s. Fiachny’ego mac Retach, który pewnego dnia zjawił się na dworze króla Crimthanna i poprosił o pomoc w odzyskaniu uprowadzonej żony. Z pomocą przyszedł mu Laegaire, syn króla, który w nagrodę otrzymał za żonę córkę Fiach-ny’ego (Przygoda Laegaire - Echtrae Lacgairi).

S. były szczególnie narażone na niebezpieczeństwo podczas wigilii czterech głównych świąt celtyckich. Przewgoda Neiy (Echtrae Nerai) opowiada o wizycie Nery, jednego z wojowników Aililla, króla Connachtu, w miejscowym kopcu, złożonej w wigilię święta Samhain (31 X). Droga do s. wiodła przez jaskinię Cru-achain. Nera poślubił tamtejszą kobietę i pozostał z nią w kopcu. Widzenie Nery, w którym ujrzął on dwór w Cruachain w płomieniach oraz odcięte głowy swoich ludzi, żona Nery zinterpretowała jako zapowiedź tego, co miało się wydarzyć dokładnie za rok, jeśli s. nie zostałyby wcześniej zniszczone. Nera ostrzegł swoich ludzi, którzy splądrowali s., chociaż on sam pozostał w nim ze swoją rodziną. Innym kopcem, nad którym zawisła groźba zniszczenia, był s. Midira Dumnego - Bri Leith (hrabstwo Longford) - który krył baśniowy pałac. Zagrożeniem dla niego było światło dzienne.

Starzy bogowie irlandzcy zostali z czasem zredukowani do roli wrózek (no woż. irl. sióg - wróżka). Irlandzka bean sidh, znana w jęz. angielskim jako ban-shee, dosł. „kobieta ze wzgórz”, jest żeńską istotą z „Tamtego Świata”, która -zawodząc przejmująco - zapowiada zbliżającą się śmierć. W Walii baśniowe istoty nazywano Piękną Rodziną (tylwyth leg), w Szkocji dzieliły się one na żyjące na „Dworze Szczęśliwych” (seelie court) oraz „Dworze Nieszczęśliwych” (unseelie court). Te ostatnie były uważane za żadne zemsty duchy zmarłych. We Francji istoty baśniowe zwano fee, od starofrancuskiego feer, znaczącego „zaczarować”. (B.G.)

SIEDMIU MIAST WYSPA TILIA

SIGI TOLO (dogoń. KISILI Tolo - „Gwiazda Jasigi”) - identyfikowane z Syriuszem zaświaty Dogonów (Afryka Zach.).

W kosmogonii Dogonów stwórca Amma, rozumiany jako Stwórcze Słowo So (Logos), dostarczył impulsu stwórczego dla powstania -> kosmosu („wirując i tańcząc, Amma tworzył wszystkie spiralne światy”) symbolizowanego przez zarodek kosmiczny - nieskończonej małości kizi «zz - „małą rzecz” (najdrobniejsze ziarnk<j|trawy_/b</0). Wypełniony zarodkami rzeczywistości w postaci 266 symboli So, stał się on centrum kosmosu, z którego rozpoczął się dalszy proces stwórczy, przebiegający po spirali. Rozwijając się spiralnie, ziarno kizi uzi stało się jajem kosmicznym Aduno Tal, zwanym Jajem Ammy, Macią świata, które „dało życie wszystkim rzeczom widzialnym i niewidzialnym”. Ten „spiralny rozwój” symbolizuje koszyk upleciony ze słomianego powróśla bądź spichlerz na ziarno. Dogoni identyfikują jako kosmiczne z tzw. Syriuszem B (drugim składnikiem układu podwójnego Syriusza), Po Tolo, czyli Yurugu Tolo. W jego wnętrzu dojrzewały w łożyskach istoty stwórcze Nommo, którym Amma przekazał swoje Słowo So. Zgodnie z założeniem każde z dwóch łożysk powinno dać początek parze obojnaczych Nommo. Jednak z jednego z nich wyłoniła się przedwcześnie pojedyncza męska postać - Ogo, zwany potem Jurugu. Zapragnął stać się panem kosmosu i, oderwawszy kawałek łożyska, uciekł w przestrzeń, by zbudować zeń Ziemię. Na części tej zapisane były znaki graficzne So, stąd Jurugu zawładnął mocą kreacyjną. Nie mając jednak pary, Jurugu powrócił na niebo, by znaleźć pozostałą część łożyska, w

której dojrzewiała jego partnerka, żeńska dusza Jasigi (Syriusz), lecz nie zdołał jej odnaleźć i odtąd kręci się wokół niej w kółko. Wróciwszy z nieba, spragniony żeńskości, połączył się ze swoją „matką” Ziemią (łożysko, z które-

@@@

go powstała Ziemia jest „matką” embriona), dokonując pierwszego kazirodztwa. Owocem tego incestu jest więc ciemność, susza, bezpłodność, nieczystość i związana z nią pierwsza menstruacja.

Aby naprawić proces stwórczy, Amma polecił pozostałemu z drugiej pary męskiemu Nommo zstąpić na Ziemię. Tam Amma ukrzyżował Nommo na świętym drzewie i poćwiartował, składając ofiarę oczyszczającą. Kawałki ciała Nommo zostały rozrzucone na cztery strony świata, po czym Amma zebrał je i wskrzesił Nommo w ludzkiej postaci, ale już w idealnym świecie S.T. Dzięki temu Nommo otrzymał pełną wiedzę So i wyposażony w nią, powrócił jeszcze raz na Ziemię. Jego zstąpieniu towarzyszyło powstanie Słońca i pierwszy życiodajny deszcz. On też miał „zmiażdżyć Jurugu”, aż w niebo trysnęła krew. Sam Nommo zaś przybrał zarodkową, rybią postać i zamieszkał w wodzie, co stanowi symbol reinkarnacji, jakiej podlega każda dusza. Wówczas na oczyszczonej Ziemi pojawiło się życie. Ludzie rozmnożyli się. Nommo w postaci mówionej przekazał Słowo So Ammy jednemu z przodków Binu Seru. Upamiętnieniem tego wydarzenia jest święto Sigij, a jego częstotliwość wyznaczona jest 50-letnim cyklem Syriusza.

W takiej kosmogonii S.T. i Po Tolo stanowią ->„niebo”, zaświaty Dogonów, będąc zarazem idealnymi światami, wzorcem dla skalanej Ziemi i Słońca. Po Tolo umieszczone jest w centrum kosmosu (jajo kosmiczne) i obraca się wokół siebie w ciągu 1 roku. Ruch Po Tolo utrzymuje na swych orbitach wszystkie gwiazdy i cały kosmos, wyznacza bowiem ->oś kosmiczną. Po Tolo jest więc „mistrzem ceremonii” ruchu ciał niebieskich, w szczególności rządzi zaś mchem najbardziej niezdyscyplinowanej gwiazdy: Syriusza S. T. (jest to bowiem gwiazda Jurugu). Symbolizuje ją krzyż, jego środek składa się z okrągłego miejsca (samej gwiazdy), a jego ramiona pełnią funkcje zbiorników dla męskich

@@@

i żeńskich dusz wszystkich istot. Poza tymi dwoma elementami kosmosu istnieje też Emme Ya, „Gwiazda Sorgo-Kobieta” lub „Słońce Kobiet”, krążące wokół S.T. podobnie jak Po Tolo w ciągu 50 lat. Jest to zaświatowa kraina kobiet, gdzie odchodzić mają ich dusze. Wędrówka dusz odbywa się szlakiem utorowanym przez ofiarowanego Nommo, po niewidzialnej pępowinie łączącej Ziemię z Syriuszem. Aby dusze mogły odejść z ziemi, niezbędny jest cykl świąt, ostatecznie zakończony po 60 latach świętem Sigi, w czasie którego dusze zmarłych przez ten czas Dogonów odchodzą w zaświaty, by potem powrócić na ziemię i wcielić się w łona kobiece. (A.S.)

SONDOSAN (kor. „Góra Świętych Brzoskwiń”)-w mitologii koreańskiej znajdująca się w zachodnim rejonie ->nieba rajska siedziba bogini So Wang-mo (-> raj niebiański).

Wyobrażenie S. jest chińskiej proveniencji (-> Kunlun). Znana w Korei od ok.

2 tyś. lat So Wang-mo (chin. Xiwangmu - „Królowa Matka Zachodu”) miała tu -według mitu - swoje słynne sady, pełne brzoskwiniowych drzew, których owoce zapewniały nieśmiertelność (stąd nazwa mitycznej góry). Wierzą, że niebiański raj na zachodzie jest miejscem pobytu zmarłych ludzi (-> kraina zmarłych) oraz różnych istot nadludzkich, m.in. olbrzyma strzegącego żywej wody i wróżek, które podróżowały po niebie na feniksach. Sama So Wang-mo wykorzystywała owe fantastyczne ptaki, należące w Korei do najważniejszych symboli szczęścia, jako posłańców.

W państwie Silla, istniejącym na terenie płd.-wsch. Korei w tzw. okresie Trzech Królestw (I w. p.n.e.-VII w. n.e.), S. utożsamiano z górą Soak, leżącą na zachód od Kjongdzu (stolicy Silli), i uważano za siedzibę Songmo („Świętej Matki”), bogini gór i opiekunki wspomnianego państwa, a następnie także buddyźmu.

Sillańska Songmo (składają się na nią rozmaite postacie zarówno z chińskiego, jak i z koreańskiego folkloru) jest lokalną wersją So Wang-mo, a jej siedziba - przynajmniej częściową repliką niebiańskiego raju na zachodzie.

Mity często wspominają o zachodnim rejonie nieba, uważanym za miejsce wiecznej szczęśliwości. Nie jest jednak jasne, czy w każdym przypadku chodzi o te same zaświaty. W każdym razie w zachodnim niebie miał się znajdować lotosowy raj, o którym już w wiekach średnich marzyli koreańscy buddyści. Według jednej z wersji legendy o niewolnicy Ukmjon, niezwykle żarliwej wyznawczyni buddyźmu, została ona porwana do lotosowego raju ze świątyni przez trąbę powietrzną. Kiedy trąba wdarła się do pawilonu Buddy, gdzie klęczała rozmodlona Ukmjon, dały się słyszeć od zachodu dźwięki niebiańskiej muzyki. Pobożna niewolnica, uniesiona przez podmuch wiatru w górę, w kierunku zachodnim, pozbyła się swej ziemskiej powłoki. Następnie, już jako bogini miłosierdzia Kwanyim (chin. Kwan Yiin, tj. bodhisattwa Awalokiteśwara), pofrunęła, siedząc na lotosie, do lotosowego raju, podczas gdy niebiańska muzyka rozbrzmiewała dookoła, a oślepiający blask raził oczy świadków owego zdarzenia.

Według jednej z wersji mitu o Tanggym, zanim stała się ona Samsin halmoni („Babką Trzech Duchów”), opiekuńczym bóstwem poczęcia i narodzin, strzegła pałacu w zachodnim niebie. Zgodnie z inną wersją to nie Tanggym pochodziła z niebiańskiego królestwa, lecz mnich, który w cudowny sposób spłodził z nią trzech synów: Bóstwo Gór Diamentowych, Bóstwo Gór Thebek i Bóstwo Pomyślności z Grzbietu Tegwan. W opowieściach, których główną bohaterką jest postać równie popularna wśród koreańskiego ludu, mianowicie uważana za pierwszą szamankę księżniczka Pari („Odrzucona” lub „Wy-rzucona”), zachowały się opisy drogi do zachodniego nieba.

Pieśń o Pari, mająca charakter rytualny, wciąż jeszcze bywa wykonywana w celu zapewnienia bezpiecznej wędrówki w zaświaty duszom zmarłych ludzi. Opowiada ona o narodzinach, dzieciństwie i dojrzałym życiu siódmej z kolei córki królewskiej, która - choć przez ojca skazana na śmierć - zostaje w cudowny sposób uratowana, a następnie, jako jedyna z sióstr, śpiesząc w godzinie próby ojcu (rodzicom) na ratunek, udaje się „na tamten świat”, czyli do niebiańskiego królestwa na zachodzie w celu zdobycia żywej wody. Po drodze napotyka wiele przeszkód, takich jak wielka rzeka o wodach wzburzonych niczym morze w czasie zimowego sztormu, kolczaste zarośla, morze płomieni i trudne do przebycia przełęcz (-> wąskie przejście). Pari pokonała te przeszkody dzięki swym cnotom (dobroci, miłości do rodziców oraz szacunkowi dla innych ludzi, cierpliwości, pracowitości, gotowości do poświęceń, bezinteresowności) i w dalszym ciągu pomaga je pokonywać (mocą dokonanych w mitycznej przeszłości czynów) nie zawsze tak cnotliwym jak ona sama ludziom, którzy po śmierci udają się w podróż w zaświaty. (K.M.)

SPIHR - w mitologii irańskiej gwiazdny firmament, „niebo ruchome”, niższa część - > nieba, zaangażowana w sprawy ludzkie i w ogóle ziemskie.

Do s. należy 12 znaków zodiaku (stworzenia Ahura Mazdy) oraz planety, a także demony Musperi i Gocihr - stworzenia Arymana. Tutaj rozgrywa się kosmiczna walka Dobra ze Złem. Wciągnięte są w nią znaki zodiaku i gwiazdy stojące u boku Ahura Mazdy oraz planety -stworzenia Arymana. Od zmagania gwiazd z planetami zależy ludzki zły lub dobry los. (E.W.L.)

SUKHAWATI, Dewaczien (sansk. sukharati, tyb. bde ba can) - jedna

211

@@@

z czystych krain w mitach buddyjskich (-> buddaksetra), zachodnia Kraina Najwyższej Błogości, zachodni -> raj, miejsce przebywania Amitabhy, buddy Niezmierzonego Blasku (i jego emanacji, Amitajusa, bodhisattwy Nieskończonego Życia); w buddyzmie tybetańskim zwana Dewaczien.

Opisy S. znajdujemy głównie w sutrze pt. Sukhawatiwuha oraz w cyklu pomniejszych sutr Amitabhy (postać tego buddy jest bardzo popularna na Dalekim Wschodzie, w Chinach i Japonii). W S. nie świeci słońce ani księżyc. Kraina oświetlana jest blaskiem Amitabhy. Panuje tam umiarkowany, łagodny klimat, a cały obszar S. jest płaski, urozmaicany wzgórzami zbudowanymi z rubinów, lapis-lazuli i innych kamieni szlachetnych. Szmaragdowa trawa nigdy nie więdnie ani nie niszczeje. Krystalicznie czyste strumienie i rzeki są orzeźwiające, a temperatura wody dostosowana do życzeń. Koryta rzek, jeziora i stawy wypełnione są klejnotami i złotym piaskiem. S. przypomina wonny i bajecznie kolorowy ogród, pełen wiecznie świeżych kwiatów i owoców. Drzewa i stawy udekorowane są szlachetnymi ozdobami (zwykle wymienia się złoto, srebro, beryl, kryształ, czerwone perły, diamenty i korale), a na powierzchni wód unoszą się wspaniałe lotosy, w których wnętrzu chroni się świadomość istot przybywających do S. Stopień otwarcia lotosu wskazuje na poziom realizacji każdej z tych istot. Pełne otwarcie kwiatu umożliwia obcowanie z buddą twarzą w twarz i całkowity ogląd niebiańskiej krainy. Ciała istot z S. promieniają złotą barwą skóry. Brak w nich widocznych otworów, nie posiadają organów wewnętrznych. Umysły tych istot spoczywają w stanie doskonałej medytacji, realizując natychmiast wszelkie nauki Amitabhy i bo-dhisattwów. Istoty z S. obdarzone są mocami duchowymi, które umożliwiają im spełnianie wszelkich pragnień i podróże do wszelkich pomyślanych światów. Pośród-

@@@

ku tej niezwyklej krainy, na lotosowym tronie zasiada budda Amitabha, o świetlistej barwie rubinu. Sutra Awalokiteśwary podaje, że u jego boku zasiadają bodhisattwo-wie Awalokiteśwara (Czenrezig) oraz Ma-hashtamaprapta. Nie potrzeba specjalnych zasług, aby odrodzić się w S. W chwili śmierci wystarczy silna wiara, życzenie takiego odrodzenia i powtarzanie imienia Amitabhy, aby ten przybył wraz ze swym orszakiem po umierającego. Śluby miłosierdzia składane przez bodhisattwów otwały drogę do tej krainy każdej żyjącej istocie. (M.S.P.)

SZA NEŚRU, Sza neśeru (egip. \$3 nśrw - „Jezioro Ognia”) - jeden z mierników prawdomówności zmarłego w wyobrażeniach starożytnego Egiptu (-> kraina zmarłych).

Cudowne miejsce na Wyspie Płomieni (-> Ju Neśru) w pobliżu tronu Ozyry-sa, gdzie zanurzane są dusze ba i w zależności od swej jakości moralnej doznają różnych odczuć: sprawiedliwym wydaje się, iż kąpią się w przezroczystych purpurowych wodach sadzawki cudownego ogrodu pełnego smakowitych owoców, natomiast kłamcy i zbrodniarze cierpią w tym samym miejscu niewysłowione męki w płomieniach i oparach zatrutej cieczy. Widzą też straszliwego demona o imieniu Nik (egip. Njk), który każdej nocy usiłuje zniszczyć słońce wędrujące po -> Dat. Widzą też dwóch straszliwych dozorców („Tego, który wyrzuca płomień” i „Tego, który spala”) i ogromną kobrę pluącą jadłem powodującym niesłychany ból. Wyobrażenie Sz.N. mogło wywrzeć pewien wpływ na irańską wizję końca świata (kąpiel w roztopionym metalu, która dobrym wyda się przyjemnością, a złym - udręką), a za pośrednictwem Irańczyków dotrzeć do chrześcijaństwa i islamu (-> piekło). (W.B.)

SZANGRI-LA -> ŚAMBHALA

SZCZĘŚLIWE WYSPIY (łac. Insulae Fortunatae) - w kulturze starożytnej Grecji i Rzymu legendarne wyspy na Oceanie Atlantyckim, na których miały panować szczęście i dobrobyt (-> Elizjum). Podobna idea znana była również w tradycji celtyckiej (-> Wyspy Błogosławionych).

Do kultury chrześcijańskiej przeniósł ją i upowszechnił Izydor z Sewilli. On też po raz pierwszy podjął próbę utożsamienia ich z ->rajem ziemskim na Wschodzie. Według Izydora, wyspy te cieszą się szczęściem i są obficie zaopatrzone we wszelkie dobra natury, a wszystko to rodzi się samo z siebie i nie potrzebuje uprawy. Klimat panujący na wyspach jest łagodny i przypomina wiosnę. Wzorem starożytnych pisarzy Izydor lokalizował je na Oceanie Atlantyckim, na zachód od Hiszpanii (Mauretanii). Koncepcję tę przyjęli i powtarzali również inni autorzy chrześcijańscy, m.in. Gerwazy z Tilbury, Piotr d'Ail-ly i inni. W połowie XII w. bp Gotfryd z Monmouth utożsamiał chrześcijańskie S.W. z celtycką wyspą ->Avalon. (E.P.)

SZEOL (hebr. s"ot) - zaświaty, miejsce pobytu zmarłych w Starym Testamencie (-> kraina zmarłych).

W Starym Testamencie miejsce przebywania zmarłych najczęściej (65 razy) określane jest terminem s' '61 (o nieznanym etymologii), który w tłumaczeniu greckim oddawany jest przez hades. W tekstach biblijnych nie znajdujemy jednolitego, wyczerpującego opisu Sz. Jego obraz trzeba dopiero zrekonstruować, zestawiając ze sobą różne poetyckie metafory, za pomocą których bywa określany. Wynika z nich, że jest to jakieś miejsce położone głęboko pod ziemią (-> kraina podziemna).

Na czoło tych poetyckich obrazów wysuwa się porównanie Sz. do zamulonej cysterny, studni czy jamy, jakie zwykle służyły za pomieszczenie więzienne. Powracający do zdrowia po śmiertelnej chorobie

przyrównuje się do powracającego z Sz.: „Jahwe dobyłeś życie (nefeś - dosł. »du-szę«) moje z Szeolu, ożywiłeś mnie pośród zstępujących do dołu (bór - »studni«)” (Ps 30, 4). W wielu psalmach zmarli bywają nazywaniyo^We bór - „zstępującymi do cysterny” (Ps 28, 1; 88, 5; 143, 7). Cysterna taka jest zamknięta od góry i nie można z niej wyjść (Ps 88, 9), a na jej dnie tonie się w błocie: „Podniósł mnie z dołu zagłady (hebr. só a/i), z kałuży błota” (Ps 40, 3). Podobną wymowę ma metafora studni (hebr. b' 'er): „Ty, Boże, wtrącisł ich do studni zatracenia” (Ps 55, 24). Studnia taka bywa też zamknięta od góry: „Niech studnia nie zamknie nade mną paszczy swej”(Ps 69, 19).

Śmierć przyrównuje się także do jamy służącej jako pułapka na dzikie zwierzęta (śahaf): „Jakież pożytek będzie z krwi mojej, z tego, że wpadnę do dołu” (Ps 30,10). Bóg ubłagany przez chorych przedstawiony jest jako ten, co „posyła swe słowo, aby ich uleczyć i uwolnić z pułapki życia ich” (Ps 107, 20). Ten sam termin - sahai może także oznaczać zepsucie, jakiemu ulega ciało po śmierci, i w takim sensie pojawia się w wersie: „Nie pozostawisz życia (nefeś - dosł. »duszy«) mego Sze-olowi i nie dopuścisz, aby wierny twój doznał zepsucia” (Ps 16, 10). Z Sz. zestawia się też Otchłań ('abaddón - „zguba”): „Szeol jest nagi przed nim, nie ma zasłony dla Otchłani” (Hi 26, 6), „Szeol i Otchłań są jawne przed Panem” (Prz 15, 11).

W przeciwieństwie do „krainy żyjących” Sz. jest nazywany „krajem podziemia”(hebr. 'eres tahtijjót), przeznaczoną dla tych, co schodzą do dołu, i mieszkać będą w wiecznej pustyni (Ez 26, 20). Takich samych utartych terminów używa Jo-nasz, choć przebywał przecież we wnętrznościach ryby, a nie pod ziemią (Jon 2, 3. 7). Pojawia się też obraz „bram śmierci” (Ps 9, 14; 107, 18) nazywanych też „bramami ciemności” (Hi 38,17). Kraina ta jest bowiem „ziemią ciemności i cienia śmierci, krajem mroczną jak ciemność”

@@@(*Hi 10, 20-22*). Stąd też Sz. jest „miejszem milczenia” (*Ps 94, 17; 115, 17*) i „ziemią zapomnienia” (*Ps 88, 13*). Natomiast ocaleni od śmierci chodzą przed bogiem w światłości żyjących (*Ps 56, 14*). Poetyckie teksty przedstawiają wreszcie Sz. jako potwora o nienasyconej paszczy: „Szeol rozszerzył swą gardziel, rozwarł swą paszczę bezmiernie, wpada w nią tłum wspaniały wyjący z uciechy” (*Iz 5, 14*). Upersonifikowana śmierć przedstawiana jest też jako złodziej albo żołdak: „Śmierć wtargnęła przez nasze okna, weszła do naszych pałaców, zgładziła dziecko z ulicy, a młodzieńców z placów” (*Jr 9, 20*). Bezbożni „do Szeolu są gnani jak owce, pasie ich śmierć” (*Ps49, 15*). '

Do Sz. schodzą nie dusze oddzielone od ciała, ale „umarli” (hebr. *metim*), czyli sprowadzone do cieni bezsilne istoty ludzkie (hebr. *r>f* a 'im - „bezsilni”, *Ps 88, 11*). Spoczywają tam w prochu (*Iz 26, 19*), niezdolne do działania (*Koh 9,10*), a zwłaszcza do doznawania przyjemności (*Syr 14, 16*). Nie wiedzą też, co się dzieje na ziemi (*Hi 14, 21; Iz 63, 16*). O wstawiennictwie sprawiedliwych zmarłych u Boga za żyjącymi wiernymi mówią dopiero późniejsze księgi (*2 Mch 15, 12-16*). (S.C.)

SZETIT -> DAT

214

@@@

SAMBALA -> SAMBHALA

ŚAMBHALA (sansk. śambhala lub sambhala) - niewidzialne miasto lub ukryta kraina w Tybecie.

Mit „raju na ziemi” (^ziemskie krainy i obszary mityczne), idealnego królestwa duchowego umiejscawianego w Tybecie bądź w Chinach, znajdujemy w tradycji hinduistycznej, buddyjskiej, bon (^•Olmolungring), podaniach chińskich (^•Kunlun), legendach rosyjskich (->Biała Woda) oraz nurtach ezoterycznych.

Ś. w tradycji hinduizmu:

O krainie Ś. wspomina się w Maha-hharacie, Hariwańsi i puranach. Ś. miałyby znajdować się pomiędzy Rathapą a Gangesem (przez niektórych utożsamiana jest z Sambhalem w Moradabadzie). Według tradycji wisznuickiej, tam właśnie ma narodzić się Kalkin, który przyjdzie na świat jako sędzia i niszczyciel u kresu ostatniego kosmicznego wieku, kalijugi.

Ś. w tradycji buddyjskiej:

W buddyzmie tantrycznym funkcjonuje mit legendarnego królestwa rządzonego przez władców, którzy są bodhisat-twami, żyjącymi buddami. Ten tajemniczy kraj opisywany jest w świętych księgach Kandzur i Tendzur, przetłumaczonych z sanskrytu na tybetański w XI w. Tybetańczycy uważają, że sanskrycka nazwa królestwa oznacza „zdrój radości”. Mit Ś. funkcjonuje przede wszystkim w przekazie ustnym od nauczyciela do ucznia, stanowiąc część tajemnej doktryny „mistycznego królestwa”. W myśl legendy Ś. znajduje się gdzieś w Himalajach lub w rejonie na północ od nich, w „samym centrum świata”. Istnieje jednocześnie na planie zarówno materialnym, jak i duchowym. Otoczona ze wszystkich stron świetlistymi śnieżnymi górami i lodowcami jest niedostępna dla zwykłych śmiertelników. Można się do niej dostać na drodze magicznego lotu, możliwego do wykonania jedynie dla tych, którzy dysponują odpowiednimi sid-dhi (duchowymi mocami). Terytorium królestwa w kształcie koła jest podzielone na osiem regionów z dwunastoma księstwami w każdym z nich. W środkowej

@@@części znajduje się stolica, zwana Kalapa. W jej centrum umiejscowiony jest pałac z drogocennych kamieni, których intensywny blask zaćmiewa wszelkie naturalne źródła światła, powodując nieustanny dzień. Różnorodne kryształy umieszczone w ścianach i podłogach wypromieniowują dobroczynną energię i regulują temperaturę komnat. Król-bodhisattwa siedzi na drogocennym tronie w centralnej komnacie pałacu. We wschodnim i zachodnim regionie królestwa znajdują się dwa cudowne jeziora w kształcie półksiężyca i sierpa księżycowego, obydwa wypełnione różnorodnymi klejnotami. Na południe od stolicy znajduje się święty gaj, Malaja. Tutaj pierwszy król Ś. skonstruował potężną mandalę, mistyczny diagram ukrywający treść tajemnych nauk. Na północy znajduje się dziesięć skalistych gór, poprzecinanych rozpadlinami, w których wnętrzu kryją się najświętsze bóstwa. Ś. jest uważana za miejsce, z którego pochodzą nauki kalaczakry, systemu tantrycznego, który w X w. został przeniesiony do Indii, w XI w. stał się popularny w Tybecie i Chinach, a ok. XII w. został wchłonięty przez wadżrajanę. Kalaczakra naucza o mającym nadejść buddzie, zbawicielu ludzkości, o ostatecznej rozstrzygającej bitwie i o nowej epoce pokoju. Ten motyw interesująco nawiązuje do mitu wisnuickiego zbawcy, Kalkina. Mit Ś. przemieszał się z mitem kalaczakry. W tej synkretycznej wersji niezwykle znaczenia nabrała spekulacja odnosząca się do kosmicznych cykli i degeneracji -> kosmosu. Nauki kalaczakry miały silnie oddziaływać za panowania pierwszych ośmiu królów Ś. Ponowny rozkwit tantrycznych nauk nastąpi za panowania władcy o imieniu Dakpo Khorlo Czien, ale pod rządami jego następców nauka buddyjska będzie zanikać aż do nadejścia buddy Maitrei. Wtajemniczenie w nauki kalaczakry ma gwarantować szybkie oświecenie lub pożądane odrodzenie w krainie Ś.

Ś. w tradycji ezoterycznej:

Ś. (lub Sambala, Sambhala, Shambha-la, Shambala, Sambala) stała się prototypem legendarnego ukrytego miasta ezo-teryków, stanowiącego część większego obszaru określanego jako Aghartha (-> Agarttha). Pierwotną legendę S. wzbogacił James Hilton, tworząc w swej książce Zaginiom horyzont literacką fikcję „raju na ziemi”, klasztoru-miasta o nazwie Szangri-La (Shangri-La). Inspiracją dla Hiltona były prace teozofki A. David--Neel, podróżującej przez 14 lat po Tybecie i badającej fenomen tybetańskiego buddyzmu. Drugim źródłem inspiracji były prawdopodobnie prace rosyjskiego podróżnika N. Roericha (Sambhala oraz The Abode of Light). (M.S.P.)

ŚIWAPURA, Śiwaloka (sansk. śiva-pura, śivaloka) - miasto Siwy (czasami określane jako aupasargika, „ponad tym, co stworzone”) umiejscawiane na szczycie kosmicznego jaja (->Brahmanda), ponad najwyższym światem Brahmy (->Brahma-loka, ->saptaloka).

Opis tego cudownego miasta boga wcielonego (Iśwary, Siwy immanentnego) znajdujemy np. w Waju- i Brahmandapuranie. Wyjątkowość i „pozaświatowość” S. jest wyrażana wieloma określeniami, m.in. powiada się, że to miasto jest niedostępne dla zwykłych śmiertelników odchodzących w zaświaty, dla demonów, a nawet dla bogów. „Stworzone z umysłu” Siwy miasto medytacji przeznaczone jest dla zrealizowanych joginów i - jako takie - może być utożsamiane z opisywaną w innych tekstach „krainą siddhów” (-> Siddhaloka), natomiast opisy centralnego pałacu w Ś. przywodzą na myśl mityczną siedzibę Siwy - -> Kailasę. Miasto Siwy otacza ochronny płaszcz złotego blasku, a cztery bramy wejściowe przyozdobione są sznurami pereł. Wibracja nieustannego dźwięku dzwonów ma-terializuje się w formie cz

ystego światła.

216@@@

Samym źródłem tego wibrującego dźwiękoświatła, które następnie produkuje wszystkie rozkoszne formy spotykane w Ś., jest sam Siwa. Miasto pokrywa diamentowy pył, a liczne ogrody i sadzawki przepelnione są kolorowymi kwiatami o niezmiernych kolorach i zapachach. I tak np. znajdują się tu lotosy o rozmiarach koła od wozu, o barwie jesiennego księżyca, których pręciki rozsiewają szmaragdową poświatę. Inne lotosy mają barwę złotą lub skrzydła pszczoły, inne jeszcze stanowią przedziwny melanż barw - są w połowie czarne, w połowie czerwone. Przez miasto przepływa siedem świętych rzek, a w centrum znajduje się złoty pałac wsparty na tysiącu kolumn, przypominający górę -> Meni. Tysiące lwów, personifikacji boskiego gniewu, spoczywa przykutych do kolumn pałacu, ozdobionego kryształami, kamieniami księżycowymi, lapis-lazuli, szafirami i diamentami. Udekorowany proporcami pałac zamieszkują kinnarowie (koniogłowi bosczy muzycy), ganowie (klasa różnych bóstw stanowiących osobisty orszak Siwy) oraz liczne formy Najwyższej Bogini - Lakszmi, Saraswati itd. Ona sama, jako Urna („Świetlista”), spoczywa u boku Siwy przedstawianego w formie tysiącrękiego, ciemnobłękitnego Maheśwary o oczach łagodnego miedzianego koloru. Tradycyjne atrybuty Siwy: trójzęb, włócznia, księżycowy sierp we włosach itd., dopełniają obrazu boga, u którego stóp znajduje się świetliste kamandalu, naczynie wypełnione wodą życia. Przy tronie boskiej pary stoi Widżaja („Zwycięstwo”), strażniczka z mieczem u boku i sznurem Isniących pereł na piersi. Boski wierzchowiec, Nandin, oraz waleczny syn Siwy, Skanda, w otoczeniu węży adorują tron. Świetlistobiali Strażnicy Ośmiu Stron Świata strzegą spokoju bóstw. W Ś. znajdują się też inne złote pałace o tysiącu kolumn, równie bogato zdobione i komfortowe, przeznaczone dla siddhów. Wszyscy ci doskonali jogini

przybierają tutaj formę podobną do swego najwyższego bóstwa, sWJ4^c s^k rudra-mi (formami Siwy). Wszewiedzący i nieśmiertelni siddhowie różnią się pomiędzy sobą jedynie intensywnością promieniującego z ich ciał bla?ku, który jest pochodną ich jogicznych osiągnięć. Motyw Ś. z charakterystycznym pałacem centralnym z tysiącem kolumn znajdujemy również w opisie -> Śripury, medytacyjnego miasta tantrycznej bogini Srilality. (M.S.P.)

ŚRIPURA? Śrinagara (sansk. śn-pura, śrlnagard) - medytacyjne miasto Śri-Lality, najwyżs/ego bóstwa w tantrycznej tradycji śaktów, przedstawiane w formie jantry (zob. Wstęp).

Opis miasta Śri w Lalitamahatmji (tekście włączanym w Brahmandapura-ne) nie pozostawia wątpliwości co do jego medytacyjnego charakteru- Tantryczne bóstwa medytacyjne z orszaku Lality rządzą poszczególnymi obszarami koncentrycznie ułożonymi wokół najświętszej czakry (kolistego obszaru) ś>ri, a tradycyjne bóstwa hinduistycznej trójcy: Brahma, Wisznu, Siwa, mają pozycję podrzędną w stosunku do centralnego bóstwa żeńskiego i są traktowane jakd synowie Śri. Ś. zostało zaprojektowane i zbudowane przez dwóch najpotężniejszych architektów świata: Wiśwakarmana, budowniczego miast bogów, i Maję, budowniczego miast demonów (->Patala). Miasto istnieje w szesnastu replikach. D/iewięć z nich umieszczonych zostało w świętych górach (m.in. na górze ^Merui i Nila; ^Siddhaloka), a siedem pozostałych na obszarach mitycznych mórz rozdzielających siedem kontynentów świata (^saptaloka). Ś. jest zbudowana tarasowało i tworzy siedem poziomów: od potężnej podstawy z czterema bramami zorientowanymi na cztery strony świata i wyni<P^fyimi wieżycami (gopurami), do najmnfeJ⁵² ^0 'na J" wyżej położonego kręgu fŚri- Przejście

@@@między piętrami możliwe jest poprzez bramy i wiodące w górę schody. Każdego piętra strzegą bóstwa wraz ze swymi małżonkami oraz liczną świtą. Pierwszy poziom na zewnątrz opasuje żelazny mur, ponad którym wznosi się obszar wyższego tarasu, ograniczonego od wewnątrz murem z brązu. Tutaj znajduje się ogród, w którym rosną wszystkie nieustannie kwitnące drzewa ziemi, strzeżony przez Mahakalę, „pożeracza światów” i jego straszliwą małżonkę Mahakali. Jest to królestwo cudownych zapachów i smaków, ale wielokrotnie cudowniejsze są położone powyżej ogrody pięciu rajskich drzew. Poza brązową ścianą, zamykającą od wewnątrz ogród z drzewami owocowymi, na piętrze kwadratowym w swej podstawie znajduje się ogród z drzewami Kalpa („spełniającymi wszelkie życzenia”). Rosnące tu drzewa rodzą owoce o złotym blasku, a ich nasiona przypominają klejnoty. Strażnikiem tego ogrodu jest Wasan-ta (Wiosna). Poza wewnętrznym miedzianym murem znajduje się ogród z kolejnymi rajskimi drzewami - Santana. Grisz-martu (Lato) jest strażnikiem tego ogrodu, którego obszar zamknięty jest wewnętrznym ołowianym murem. Poza nim znajduje się ogród z drzewami Hariczana-da i jego strażnik Warszartu (Deszczowa Pora Roku). Następny ogród zamknięty jest mosiężnym murem i strzeżony przez Śaradritu (Jesień). Tu rosną drzewa Man-dara. Mur zrobiony z pięciu metali dzieli ten rajski ogród od następnego - ogrodu drzew Paridżata. Przystępu do tego ogrodu broni Hemantartu (Wczesna Zima). Kolejny mur jest zrobiony ze srebra i strzeże ogrodu z cudownymi drzewami Kadamba, z których nieustannie sączy się nektar. Cały ten ogród jest w istocie domem bogini Mantranathy i pomniejszych bóstw (śakti) z jej orszaku, a spokoju bóstw strzeże Śisiratu (Zima). Poza kolistym murem ze złota znajduje się komna-ta-miasto siddhów (->Siddhaloka), całe zbudowane z topazu i zamknięte wewnętrznym topazowym murem. Tu odradzają się siddhowie, którzy w poprzednim życiu czcili boginię Lalitę. Poza topazowym murem leży rubinowa komnata, zamieszkaana przez czarowników, pieśniarzy opiewających chwałę bogini. Wewnątrz rubinowego kręgu, poza murem z gome-dy (czterobarwnego kamienia himalajskiego), znajduje się komnata zamieszkaana przez bhajrawów (formy Siwy), jogi-nie (tantryczne bóstwa opiekuńcze i nauczające), apsary (niebiańskie nimfy) oraz gandharwów (niebiańskich muzykantów). We wnętrzu tego obszaru znajduje się komnata z diamentu, miejsce przebywania kimpuruszów (bóstw o zmiennej formie) i kinnarów (koniogłowych muzykantów). Część diamentowego podłoża jest stała (diamentowe drzewa i piaski), część tworzy diamentową rzekę (Wadżrę) strzeżoną przez boginię Wadżreśi. Ten, kto napije się wody z Wadżry, uzyskuje nieśmiertelne diamentowe ciało. Wewnętrzna komnata w środku diamentowego obszaru zrobiona jest z lapis-lazuli. Tu przebywają pobożni mieszkańcy ^Pałali (mądrzy i szlachetni nagowie; ->Nagaloka) oraz znakomici siddhowie. Wewnątrz tego błękitnego kręgu leży komnata z szafiru zamieszkaana przez tych siddhów, którzy ze względu na swoje przeznaczenie odradzają się w świecie ludzi raz jeszcze, następnie powracają do swej szafirowej siedziby lub roztapiają się w Najwyższej Bogini. Sercem szafirowej komnaty jest kolejna wewnętrzna komnata, jaśniejąca kojącym blaskiem pereł. Ośmiobramny perłowy obszar strzeżony jest przez ośmiu strażników broniących wejścia do swoich światów. Perłowy obszar Maharudry zamieszkaany jest przez liczne bóstwa i siddhów. Wnętrze tej komnaty porośnięte złotymi palmami stanowi szmaragdowy obszar żeńskiego bóstwa Dandanathy. Sercem szmaragdowej komnaty jest obszar z koralu, rezydencja Brahmy. a w środku znajduje się rubinowy świat Wisznu. Wewnątrz tej komnaty wsparty

@@@

na tysiącu kolumn stoi pałac Siwy (Śiwaloka) z koncentrycznymi świętymi obszarami wewnętrznymi. Pierwszy z nich zwany jest Manas (Umysł). W tej wewnętrznej krainie znajduje się jezioro nektaru, który jest magiczną esencją zwaną Rasa-janą. W wyniku smakowania lub wążania tego nektaru nabywa się wszelkich duchowych doskonałości (siddhi). Strażniczką tego niezwykłego jeziora jest Tara wraz z orszakiem. Tara jest przewoźniczką i tylko jej łodziami można przepłynąć wody jeziora i dostać się do wewnętrznej Buddhiśali (Komnaty Intelaktu). Wnętrze tej komnaty pokrywają wody Jeziora Błogości. Bogini Waruni (lub inaczej Amri-teśwari) strzeże przeprawy przez jezioro. We wnętrzu tej komnaty znajduje się krąg komnaty zwanej Ahankara-mahaśalą (Wielką Komnatą „Ja” Działającego). W samym środku leży jezioro najprzedniejszego nektaru zwanego amritą (nektarem nieśmiertelności), strzeżonego przez Kurukullę. Środek tej komnaty jest obszarem zwanym Wielką Komnatą Słonecznego Dysku, rządzoną przez Martan-dę Bhairawę. Centrum tego obszaru zajmuje Komnata Księżycowego Dysku, wypełniona księżycowym blaskiem i skrywająca Somanathę, Pana Księżycy. Środkowe kręgi tworzą obszar koncentrycznych komnat zrobionych z istoty miłości (śringary) i rządzone są przez Karne, bóstwo miłości. We wnętrzu znajduje się krąg zwany Czintamanigrihą (Domem Kamienia Filozofów), wewnętrzny krąg Śri, zwany też Mahapadmawati. Świetliste bóstwa otaczają centrum, w którym spoczywa Lalita. W jej otoczeniu znajduje się woda życia i święty nie-gasnący ogień. W czterech rogach domostwa Śri znajdują się cztery rydwany najważniejszych bóstw i domostwa bóstw pomniejszych. Wnętrze domostwa rozświetlane jest lampami o mocy blasku stu tysięcy słońc. Tron Lality znajduje się na wielopoziomowym podwyższeniu, strzeżonym przez rozmaite bóstwa tantryczne.

Sama Lalita spoczywa na kolanach swego małżonka Siwy Kameśwary. Oboje przedstawiani są jako bóstwa doskonale piękne, w wieku szesnastu lat. Świetliste błękitny Kameśwara kontrastuje z rubino-woczerwoną czteroręką Lalitą. Blask boskiej pary podkreślany jest ich ozdobami, m.in. księżycowymi sierpami we włosach i koronami wysadzanych kawałkami świetlistego klejnotu czintamani. (M.S.P.)

ŚRODKOWY ŚWIAT-w klasycznych modelach trójdzielnego -> kosmosu rejon pośredni utożsamiany z ziemią, oddzielający ->• górny świat od -> dolnego świata.

Taki trójpodział na górę, środek i dół znajdujemy w wielu tradycjach, np. w większości kosmologii szamanistycznych (choć istnieją też inne modele podziału przestrzeni, np. w tradycji ludów Australii: zob. Wstęp), w religiach ludów indoeuropejskich, Ugrofinów, religiach Dalekiego Wschodu czy Mezoameryki. Nie każdy trójpodział kosmosu zakłada istnienie strefy podziemia (np. wed. ->triloka). W takim przypadku ziemia jest najniższym światem, a powyżej niej znajduje się przestrzeń pośrednia (identyfikowana ze sferą gwiazd i światem subtelnym) oraz niebios (niebo). W ś.ś., utożsamianym z ziemią, lokowane są liczne krainy mityczne. Przestrzeń świata ziemskiego przenika się z przestrzeniami różnych zaświatów; czasami tu, w określonych i fizycznie istniejących miejscach, znajdują się wejścia do zaświatów (->ziemskie krainy i obszary mityczne). Zob. Wstęp. (M.S.P.)

ŚWIAT CIEMNOŚCI (mand. alma d-hsuka) - zaświaty w religii man-dejczyków, jedynej grupy gnostyków znaną z Perskiej.

Świata Światłości przeciwstawiony jest Ś.C. utożsamiany ze złem i śmiercią. Znajduje się on poniżej -> Świata Światłości i poniżej stworzonego materialnego

@@@

świata Tibil (-> Mszunne Kuszta) na południu (-> ziemskie krainy i obszary mityczne). Władą nim Król Ciemności wraz ze stworzonymi przez siebie potworami. Władca też nosi imię 'Ur, które prawdopodobnie jest zniekształceniem hebrajskiego 'dr - „światło”.

Według Ginzy, świętej księgi mandejczyków, „Król Ciemności uformował siebie, swą własną naturę i tak zaistniał. Był on wielki i potężny. Powstał do bytu i rozsiał tysiąc razy tysiąc złych pokoleń bez końca i dziesięć tysięcy razy dziesięć tysięcy nienawistnych stworów bez liczby”. Demonom tym przypisuje się najrozmaitsze wady i ułomności, również fizyczne kalectwa. Król Ciemności ma np. głowę i skrzydła orła, ciało smoka, boki żółwia, ręce i nogi potwora. Może przyjmować postać olbrzyma albo karła. Jego oddech może roztopić żelazo i skruszyć skały. Kiedy podnosi oczy, drżą góry. Ukryty w ciemnościach, obserwuje światy Światłości, aby je pożreć.

Lokalizację Ś.C. nisko na południu Ginza uzasadnia obserwacjami geograficznymi z terenu Mezopotamii: „Wszyscy nazywają północ »wysokością«, a południe »niziną«. Albowiem światy Ciemności leżą na nizinie na południu. Wielki ocean okrąża całą ziemię (Tibil), oprócz bramy północy. Albowiem nie można odciąć wody żywej od miejsca Światłości... Albowiem ocean jest bardzo blisko światów Ciemności, czarnej wody, ponieważ czarna woda jest bardzo ciemna, a żywa woda jest płytka, ponieważ w tamtej jest wylew wszystkich mórz, który do niej wpada”. Ten wywód kończy obserwacją antropologiczną o niemal rasistowskim wydźwięku: „Kto żyje w strefie górnej, ma jasną karnację, a ci, co żyją w strefie dolnej, są czarni i mają odrażający wygląd jak demony”. (S.C.)

ŚWIAT ŚWIATŁOŚCI (mand. alma d-nhura) - zaświaty w religii mandejczyków, jedynej grupy gno-styków znad Zat. Perskiej.

Ś.Ś., utożsamiany z dobrem i życiem, umiejscawiany jest gdzieś wysoko w górze, na północy (-> ziemskie krainy i obszary mityczne). Przebywa w nim najwyższa istota zwana zwykle Hajje („Życie”). Różnorakie jej aspekty nazywane są Pira („Owoc”), Atar („Eter”), Mana („Duch”, dosł: „naczynie”), Hajje Qadmaje („Pierwsze Życie”). O władzy tej istoty mówią takie tytuły jak „Wysoki Król Światłości” oraz „Pan Wielkości”. Ś.Ś. zamieszkują ponadto niezliczone istoty świetliste - utry ('utra - „bogactwo”), porównywalne z aniołami, każda we własnym przybytku, zwanym škinta. Są one kolejnymi emana-cjami i stworzeniami duchowymi pochodzącymi od Pierwszego Życia.

Ze Ś.Ś. wypływa Świetlisty Eufrat (mand. Prāt Zūd), przez który cząstki Światła trafiają do wszystkich rzek zwanych „Jordanami” wody żywej, czyli bieżącej (-> Mszunne Kuszta). Przez chrzest w nich mandejczyki wchodzi w kontakt ze Ś.Ś., co zapewnia im powrót doń i otrzymanie tamże Przybytku Światła i Życia (-> Matarata). Według wspólnej wszystkim gnostykom dualistycznej koncepcji rzeczywistości, przeciwieństwem Ś.Ś. jest -> Świat Ciemności. (S.C.)

ŚWIATY/STANY PRZEJŚCIA -miejsca tymczasowego pobytu dusz ludzi zmarłych bądź ich stany tymczasowe przed powtórными narodzinami w nowej postaci albo przed osiągnięciem ostatecznego miejsca/ stanu bytowania pośmiertnego.

Charakterystyczna idea trwania w zawieszeniu i tymczasowości splata się niekiedy z ideą oczyszczenia poprzez cierpienie. Szczególnym przypadkiem ś./s.p. o takiej właśnie charakterystyce jest -> czyściec. Częstym motywem towarzyszącym podróży poprzez ś./s.p. jest przekraczanie -> wąskiego przejścia i pokonywanie różnych przeszkód.

W wielu tradycjach ś./s.p. traktowane są jako rodzaj rozziwu pomiędzy światem-

@@@

mi, jako stan, „międzybyt” lub „quasi-rzeczywistość”, w której przestrzeni może przebywać świadomość nie tylko istoty zmarłej (np. tybetańskie bardo; zob. Wstęp). Cierpienie i lęk mogą, ale nie muszą być cechami takiej rzeczywistości. Właściwy stan umysłu i odpowiednie postępowanie mogą spowodować wyzwolenie, przełamanie przymusu krążenia po dziedzinach -> kosmosu, a w przypadku zmarłego przynajmniej odrodzenie w lepszych światach.

Idea ś./s.p. czasami jest wyrażona w koncepcji zbiornika dusz przodków, które dzięki zabiegom rytualnym mogą zostać przywołane na świat i wcielone w mające narodzić się istoty (-> Huan-quan). Taką funkcję pełni np. kosmiczne łono (-> Ahpikondia), często utożsamiane z krainą przodków (-> kraina zmarłych). Z różnorako pojmowanymi ś./s.p. spotykamy się np. w tradycjach: bud. zob. Wstęp; chin. -> Huanquan; irań. -> Ha-mestagan; ludów Amaz. -> Ahpikondia. (M.S.P.)

ŚWIĘTYCH WYSPY -> ELIZJUM

221

@@@

TA DŻET -> JU DŻET

TAERA (awest. Hukairya; -> Hur-ąalya) - w mitologii irańskiej góra, która wraz z sięgającym gwiazd szczytem Hugar jest osią świata, kosmicznym centrum (-> góra kosmiczna).

Ten irański wątek uzupełniają średniowieczne teksty perskich i arabskich mistyków, według których -> kosmos jest górą, którą oplata drzewo życia (-> drzewo kosmiczne). Jego korzenie sięgają najwyższych sfer i są zatopione w Nieskończonym Świetle - źródle życia, z którego czerpią energię i przekazują ją światu. Korona drzewa, przesycona tą energią, zwrócona w dół, swymi gałęziami, wypełnia materialny wszechświat. Pień jest drogą, która wiedzie na szczyt (nieдоступny zwykłemu poznaniu), gdzie Czas i Trwanie zamieniają się w Wieczność. Szczyt ten stał w samym środku ziemi i sięgał gwiazd. Spoza niego wschodziły Słońce, Księżyc i gwiazdy. Spływały nań wody Aredwi Sury Anahity, a po-

nad nim obracała się konstelacja Satwa-esa. Na szczycie góry swoje gniazdo z hebanu, drzewa sandałowego i aloesu miał Simurg - w mitologii irańskiej ptak nieśmiertelności stworzony pierwszy spośród ptaków, lecz „nie dla tego świata”. Simurg wymyka się panującym „w tym świecie” prawom, przede wszystkim zaś śmierci. Nie może go osiągnąć nawet pan losu i przeznaczenia Kewan Saturn - Czas. (E.W.L.)

TAKACHIHO (jap. „Szczyt Najwyższych Mocy” / „Szczyt Wysoko Wiodących Dróg”) - w mitologii shintoistycznej góra, na którą z -> Takamanohara („Równiny Wysokich Niebios”) zszedł (wraz ze swoją żoną) bóg Ninigi, aby objąć władzę nad Ziemią-Wyspami Japońskimi. Zanim Ninigi razem z towarzyszami dotarli na ziemię, wprawdzie przedarli się przez osiem warstw chmur zasłaniających niebieski firmament, następnie weszli na most -> Amenoukihashi („Pływający Most Niebios”/„Most Unoszący się na Niebie, po którym - torując sobie drogę - dotarli na szczyt T. w Himuka na Tsuku-shi. Tsukushi jest dawną nazwą wyspy Kyushu. Szczyt górski o nazwie T. znajduje się dziś w wulkanicznym masywie Kirishima (ok. 1700 m n.p.m.) w prefekturze Miyazaki na pograniczu z prefekturą Kagoshima. (H.H.)

TAKAMANOHARA, Takamaga-hara (JP- „Równina Wysokich Niebios”, „Obszar Trwałego Chaosu”) - w mitologii shintoizmu najwyższy niebiański świat (-> niebo), miejsce przebywania niebiańskich bogów (amatsu-kami) oraz boskich przodków, w odróżnieniu od Ziemi, miejsca przebywania ziemskich bogów (kunitsu-kami) i ludzi.

Według Kojiki (Księga dawnych wydarzeń), pierwotnie w T. zamieszkiwały prastwórcze bóstwa Amenominakanushi, Takamimusubi, Kamimusubi - uważane za „bogów początku”/„duchy stwórcze” (musubi) - oraz Umashiashikabihikoji i Amenotokotachi. Oprócz nich do bogów prastwórców zamieszkujących T. należy także „Siedem Boskich Pokoleń” (2 bóstwa jednostkowe i 5 par małżeńskich). Ostatnia z tych par (bóstwa Izanagi i Iza-nami) zstąpiła z T. przez most -> Amenoukihashi, aby stworzyć Japonię i licznych bogów. Izanagi ofiarował T. swojemu ulubionemu dziecku, bogini słońca Amate-rasu, która jest głównym bóstwem sliin-loistycznego panteonu i uznawana jest za protoplastkę rodu cesarskiego. Właśnie z T. Amaterasu (w niektórych wersjach mitu czyni to razem z Takamimusubim) wysłała swego wnuka Ninigi na Ziemię, aby ten przejął władzę. Jego prawnikiem był legendarny pierwszy cesarz Japonii, Jimmu. Amaterasu sprawuje władzę nad T., tam też znajduje się - pośród ryżowych pól - jej dom-pałac (w mitach wspomina się o dwóch konkretnych budynkach: „Pawilonie Płodów Jesiennych” oraz „Świętej Tkalni”). W T. znajdują się również

góry: -> Amenokanayama („Żelazna Góra Nieba”), oraz -> Amenokaguyama („Niebiańskie Wzgórze Orgii”), a także utożsamiana z gwiazdą konstelacją Drogi Mlecznej -> Amenoyasunokawa („Rzeka Spokoju Niebios”), miejsce spotkań-na-rad „ośmiu milionów bogów”. W T. znajduje się też pieczara -> Ama-no iwa. w której schroniła się Amaterasu w trakcie konfliktu ze swoim bratem, bogiem wiatru, deszczu i burzy Susanoo. W bardzo zróżnicowanych i zarazem skąpych przekazach shintoistycznych T. jako miejsce przebywania niebiańskich bogów w zasadzie była niedostępna dla ludzi, choć istnieją mity o tym, że ludzkie dusze po oczyszczeniu w -> Yominokuni („Kraju Ciemności”) zmierzają do T. Wyjątkowo czyste dusze mogły się nawet dostać wprost do T. Częściej jednak miejsce pobytu dusz zmarłych ludzi (-> kraina zmarłych) określane jest jako Tokoyo-no kuni („Kraina Wiecznotrwałości”). (H.H.)

TAMOANCHAN (azt. „Dom Brzegu Wody” lub „Szukamy Naszego Domu”), Xochitlicacan - w mitologii azteckiej rajska kraina, miejsce ważnych wydarzeń, m.in. stworzenia bogów i ludzi.

Podobnie jak w przypadku wielu azteckich miejsc mitycznych, jednoznaczne zlokalizowanie T.

nie wydaje się możliwe. Według jednej wersji znajdował się on ponad trzynastoma niebami (-» Omeyocan, -» raj niebiański), według innej -na ziemi (-> ziemskie krainy i obszary mityczne), a jeszcze innej - w bliżej nie określonej jaskini. T. „ziemski” mógł być identyfikowany z jakąś realną miejscowością zdaniem niektórych badaczy -z Xochicalco, ważnym niegdyś ośrodkiem kulturowo-religijnym w dzisiejszym stanie Morelos (Meksyk). Rozróżnianie T. mitycznego i realnego, historycznego, jest w świetle przekazów źródłowych uzasadnione, ale niełatwe, ponieważ we wszyst-

@@@

kich azteckich relacjach rzeczywiste wydarzenia są ściśle splecione z faktami mitycznymi.

T. został opisany źródłowo jako miejsce zasobne w rzeki, krynice, lasy, w którym życie -jak krajobraz -jest urozmaicone. Ponadto miało się tu znajdować cudowne drzewo, wielkie i kwitnące, symbol T. Kwiaty owego drzewa, których nie wolno było ścinać, posiadały moc obdarzania każdego, kto ich dotknął, uczuciem prawdziwej miłości. Pewnego razu, wbrew zakazowi, kwiaty zostały ścięte, drzewo złamało się i zaczęło broczyć krwią.

T. był domem dla bóstw stworzonych/ zrodzonych w nim przez parę Tonacate-cuhtli i Tonacacihuatl, a także dla wielu istot powstałych w inny sposób. Do prominentnych jego mieszkańców należała piękna Xochiquetzal („Kwiat-Pióro”), żona Tlaloka (-> Tlalocan) lub Cinteotla („Boga Kukurydzy”). Siedziała, przędąc i tkając, otoczona innymi istotami żeńskimi, karłami i garbusami, którzy zabawiali ją swoją muzyką, aż do chwili, gdy została uwiedziona i porwana przez Tezca-tlipokę. Tezcatlipocamiąłpóźniej umieścić w dziewiątym niebie, aby tam królowała jako bogini miłości.

Oprócz Xochiquetzal T. opuściło wielu bogów; Tonacatecuhtli i Tonacacihuatl wyrzucili ich, rozgniewani, z rajskiej krainy -jednych na ziemię, innych do podziemia (-> kraina podziemna). Wśród wypędzonych znaleźli się czterej synowie wielkiej stwórczej pary: Tezcatlipoca, Quetzalcóatl, Huitzilopochtli i Mixcóatl (tj. Camxtle), a także Tlahuizcalpantecuh-tli (utożsamiany z Quetzalcoatlem), Tzontemoc (-> Mictlan), Yacatecuhtli i Achitometl.

Przedtem jednak doszło w T. do stworzenia pierwszej ludzkiej pary ze szczątków - kości (i prochów) - minionych pokoleń, przyniesionych z Mictlanu przez Quetzalcoatla („Pierzastego Węża”) i jego alter ego - Xolotla, lub samego tylko

Xolotla albo utożsamianego z Quetzalco-atlem Ehecatla. Ze względu na zły stan owych szczątków trzeba je było - aby nadawały się do wykorzystania w akcie stwórczym - poddać pewnym zabiegom. Według Leyenda de los Soles, „zmełła je Quilachtli, czyli Cihuacohauatl, i włożyła do drogocennej miski. A Quetzalcohuatl zrosił je krwią ze swojego członka; i natychmiast uczynili pokutę wszyscy bogowie (którym poruczono sprawę stworzenia ludzi) i rzekli: »narodzili się wasale bogów«”. Inne źródła podają, że każde z bóstw złożyło wówczas ofiarę krwi, kalecząc sobie język lub wszystkie części ciała.

Po stworzeniu pierwszej (w ostatniej epoce) ludzkiej pary bogowie poszukiwali odpowiedniej dla ludzi żywności do chwili, gdy Quetzalcóatl, spostrzegłszy ziarno kukurydzy niesione przez czerwoną mrówkę, uznał dalsze poszukiwania za zbyteczne. Wprawdzie mrówka nie chciała wyjawić, skąd wzięła kukurydzę, ale w końcu, indagowana wytrwale, zaprowadziła Quetzalcoatla do Tonacatepetl („Góry Naszego Pożywienia”). Według Leyenda de los Soles, dalsze wypadki potoczyły się następująco: „Quetzalcohuatl przemienił się w czarną mrówkę i towarzyszył czerwonej mrówce do miejsca, gdzie znajdowała się kukurydza, uporządkował ją, i zaniósł natychmiast ziarna do Tamoanchan. Bogowie je przeżuli i włożyli do naszych ust, aby uczynić nas silnymi. Potem rzekli: »Co uczynimy z tą górą Tonacatepetl?« Wtedy Quetzalco-huatl obwiązał górę sznurem i chciał włożyć ją sobie na plecy, ale nie dał temu rady. Wówczas Oxomoco zaczął wróżyć z ziaren kukurydzy, również zrobiła to Cipac-tonal, jego żona, gdyż czynią to kobiety. I powiedzieli oboje, Cipactonal i Oxomo-co, że jedynie Nanahuatl, ten, okryty wrzodami, może wydobyć ziarno kijami z To-nactepetl, gdyż tak wypadło im z wróżb. Przygotowali się (do tego także) tlaloko-wie, bogowie deszczu; tlalokowie niebie-

@@@

scy. tlalokowie biali, żółci i czerwoni, a Nanahuatl wydobyl ziarno, rozbijając kijami aóre Tonacatepetl. I natychmiast tlalokowie porwali to pożywienie: kukurydzę białą, czarną, żółtą, czerwoną, fasolę i inne ziarna, chia, michihuauhtli; całe pożywienie zostało porwane".

T. historyczny, a raczej legendarny, miał leżeć na trasie wędrówki przybyszów z północy do Doliny Meksyku, gdzie ich potomkowie założyli później Tenochtitlan (-> Aztlan). Z indiańskich relacji wynika, że najpierw przyплыли oni łodziami do miejsca zwanego Panutla lub Panoayan (dzisiejsze Panuco koło Tampico nad Zatoką Meksykańską), skąd, wędrując „brzegiem wody”, dotarli do Quauhtemal-la (tj. Gwatemali), aby następnie osiąść na dłuższy czas w T. Nad przebiegiem wędrówki i okresowego osadnictwa czuwał ich bóg za pośrednictwem kapłanów (wśród nich wymienieni są Oxomoco i Cipactonal), którzy wynaleźli kalendarz i sztukę interpretowania snów. Według jednej z wersji legendy, o odkryciu pulque (alkoholowego napoju ze sfermentowanego soku agawy, odgrywającego ważną rolę zarówno w kulcie, jak i w medycynie ludowej) także i to wydarzenie wiązano z T. Jego konsekwencją było rozbitcie zwartej dotąd, choć niejednorodnej kulturowo i etnicznie społeczności; np. lud fiicxteca (tj. Huastekowie), po skandalu wywołanym nadużyciem alkoholu (upiwszy się, wódz Huasteków imieniem Cu-extecatł odsłonił swą nagość przed uczestnikami religijnej uroczystości), odszedł (powrócił) w niesławie do Panotlanu (Panutla). W końcu pozostali osadnicy - zgodnie z życzeniem swego boga - również opuścili T. i Xomiltepec, gdzie tymczasem został przeniesiony ośrodek władzy, udając się do Teotihuacan. Po pobycie w Teotihuacan żyli w rozproszeniu, aż wreszcie przybyli (dotyczy to zapewne tylko niektórych plemion przebywających niegdyś w T.) do Chicomoztoc (-> Aztlan). (K.M.)

TARTAR - w mitologii gr. i rzym. według Iliady i Teogonii najgłębsza, mroczna i najbardziej przerażająca (nawet dla bogów) część Hade-su, leżąca pod nim o tyle niżej, o ile wyżej jest niebo nad Ziemią (-> kraina podziemna, -> piekło).

Nie dociera tam ani Słońce, ani powiewy wiatru. Brązowe kowadło zrzuczone z nieba dziesiątego dnia spadnie na Ziemię i - podobnie - zrzuczone z Ziemi spadnie do T. również dziesiątego dnia. T. to fundamenty Ziemi i morza, a zarazem siedziba Nocy. Często (np. w Ene-idzie) T. był traktowany jako posępne przeciwstawienie -> Elizjum, krainy szczęśliwców. Do tej części Hadesu bogowie zsyłali swoich przeciwników oraz największych przestępców. Tam Uranos uwięził swoje pierwsze dzieci, cyklopów (uwolnił ich dopiero Zeus), Kronos zamknął swoich braci hekatonchejrów, a Zeus tytanów, giganta Tityosa i sturękie-go Gygesa. Spośród śmiertelników na karę w T. zostali skazani: Aloadzi, Salmoneus, Tantal, Syzyf, Iksjon, Flegyas, Danaidy oraz tysiące innych zbrodniarzy. Aloadzi przywiązani zostali węzami do słupa, a dodatkowo dręczyła ich jeszcze krzycząca bez przerwy sowa. Tantal (opis jego kary w T. znajdujemy już w Odysei) miał cierpieć wieczny głód i pragnienie, choć stał po szyję w wodzie, a tuż nad nim zwisała gałąź pełna owoców - kiedy jednak sięgał po nie lub schylał się, aby się napić, gałąź podnosiła się do góry, a woda umykała. Syzyf toczył pod górę ciężki głaz, który - już u samego szczytu - zawsze wymykał mu się z rąk i pracę należało rozpoczynać od nowa. Iksjon przywiązany został do wirującego płonącego bez przerwy koła, a ponieważ uzyskał nieśmiertelność, kara ta nie miała mieć końca. Danaidy, również bez końca, miały napelniać wodą beczkę, która była dziurawa. Nad krainą tą unosiły się ciągle jęki, wrzaski i przekleństwa. Według Wergiliusza (I w. p.n.e.), przebywać tam miały tak-

@@@

że straszliwe boginie, erynie, dręczące dusze cierpiących zbrodniarzy, smagające ich biczami i przerażające węzami na głowie. (K.B.)

THULE - legendarna wyspa, która miała znajdować się o 6 dni żeglugi na północ od wybrzeży Anglii, niedaleko koła podbiegunowego (-'ziemskie krainy i obszary mityczne), odkryta rzekomo przez Pyteasa z Massalii w IV w. p.n.e.

Według jego opisu, morze w pobliżu T. było „skrzepnięte” (przypuszczalnie zamrożone), co uniemożliwiało pływanie, dni były znacznie dłuższe, a noce trwały tylko 2-3 godziny. Dzieło O pomiarze ziemi (De mensura orbis terrae) Dicuil'a Iryczyka z 825 r. zawiera informację, iż w okresie pomiędzy 1 lutego a 1 sierpnia na T. nie ma w ogóle nocy, lecz w pozostałych okresach dzień i noc następują po sobie w normalny sposób. Wyraźnie stwierdza również, że - żeglując na północ od wyspy - dociera się na zamrożone morze.

T. zwykle kojarzy się z Islandią, Norwegią bądź Szwecją. Przez całe średniowiecze figurowała na mapach jako ląd najdalej wysunięty na północ. (E.P.)

TLALOCAN (azt. „Miejsce Tlalo-ka”) - w mitologii azteckiej siedziba głównego boga deszczu imieniem Tlaloc oraz rajski -> kraina zmarłych.

T. nie sposób zlokalizować jednoznacznie w określonej warstwie kosmosu; teksty źródłowe pozwalają kojarzyć go zarówno z ->niebem (->raj niebiański), jak i z ziemią (-^ziemskie krainy i obszary mityczne), a nawet - zdaniem niektórych badaczy - z podziemiem (^kraina podziemna). Był on jednak niewątpliwie wiązany przede wszystkim ze stroną wschodnią i górami (ze spowitymi w chmurach szczytami, znajdującymi się we wnętrzu gór grotami i zboczami, skąd wypływa woda).

Aztekowie wierzyli, że Tlaloc („Wino Ziemi” lub „Ten, który powoduje kiełkowanie/Wyrastanie”) mieszka w rezydencji złożonej z 4 komnat. Na wielkim dziedzińcu stój ą 4 duże kadzie wypełnione wodą. Pierwsza z nich zawiera dobrą wodę, która - zsyłana na ziemię w postaci deszczu w odpowiedniej porze - powoduje kiełkowanie nasion i wzrastanie roślin. Woda z drugiej kadzi wyrządza szkody; gdy spada na ziemię, pojawia się na roślinach pajęczyna i pleśń. Woda z trzeciej kadzi sprawia, że marzną zasiewy, a z czwartej - że rośliny usychają.

Tlaloc nie trzusi się osobiście wylewaniem wody na ziemię (podejmuje jedynie decyzje, gdzie, kiedy i w jakiej postaci mają być zesłane opady) - czynią to tlalokowie, czyli „liczni pomocnicy małego wzrostu”, których główny bóg deszczu stworzył specjalnie w tym celu. Tlalokowie mają w jednej ręce naczynia, w drugiej - trzy mają kij e. Na rozkaz Tla-loka czerpią swymi naczyniami wodę ze wskazanej kadzi i nawilżają nią wyznaczone obszary. Grzmi wtedy, gdy rozbijają naczynia kijami.

Cztery grupy tlaloków łączone są niekiedy z czterema różnymi kolorami. Znane jest też wyobrażenie czterech tlaloków podtrzymujących niebo. Wskazuje to, w zestawieniu z innymi faktami (np. cztery komnaty i cztery kadzie w T.), na ścisły związek tlaloków z czterema stronami świata. T. mógł więc być pojmowany nie tylko jako kraina ograniczona przestrzennie w płaszczyźnie poziomej do wschodniej czy jakiejś innej strony świata, lecz także jako olbrzymia domena pokrywająca się w całej rozciągłości zjedną z warstw kosmosu. Sferą kosmiczną, z którą Aztekowie identyfikowali T., było -jak należy sądzić - ósme z 13 nieb lub w dużej mierze niebo pierwsze (najbliższe ziemi) o nazwie Ilhuicatl Tlalocan ihu-an Metztli (-> Omeyocan).

Z tak czy inaczej pojętym T. pozostają w związku i inne - oprócz Tlaloka oraz tlaloków - bóstwa akwatoryczno-pluwialne, przede wszystkim Chalchiuhtlicue („Spodnia z Drogocennych Kamieni”). Podobnie jak tlalokowie, uważani za synów lub braci głównego boga deszczu, była ona zaliczana do rodziny Tlaloka (pełniła rolę jego żony i/lub siostry). Najważniejszą funkcją wszystkich wspomnianych bóstw to nawadnianie ziemi, z czego wynikają dalsze ich zadania i rodzaje aktywności - opieka nad kukurydzą (-> Cincalco) i wszelką roślinnością (ale i niszczenie roślin chorobami, suszą i mrozem), oczyszczanie, ratowanie zdrowia i życia ludzkiego (z drugiej strony jednak także sprowadzanie chorób), rola dawców życia, a w przypadku Tlaloka również zsyłanie śmierci i władanie krainą zmarłych.

Ludzie, którzy po śmierci trafiali do T., byli najpierw zabijani przez Tlaloka. Główny bóg deszczu raził ich mianowicie swoimi piorunami lub topił w podlegających mu ziemskich akwenach albo zsyłał choroby, wskutek których umierali. Do tych ostatnich zaliczano choroby skórne, nie gojące się ropnie, trąd, artre-tyzm, puchlinę i choroby zakaźne. W T. czekała wybrańców Tlaloka wspaniała nagroda. Obcując odtąd z bogami, na zawsze bogaci i szczęśliwi, nigdy już nie mieli zaznać głodu. W wiecznej zielonej krainie, gdzie wciąż trwała pora deszczowa, roślin, m.in. jadalnych, a więc i jadła, było w bród. Kwitły tu też aksamitki (Ta-geles erecta), które w Meksyku do dziś królują na cmentarzach, zwłaszcza podczas święta zmarłych.

Koncepcja T. jako miejsca szczęśliwego bytowania zmarłych pod opieką boga deszczu nie jest

oryginalną aztecką ideą. Wyobrażenie to było już znane w klasycznym Teotihuacanie (upadek owego wspaniałego niegdyś ośrodka kul-turowo-religijnego, którego ruiny znajdują się w pobliżu miasta Meksyk, nastąpił w połowie VII w.). Słynny fresk z Tepan-Mla (jednej dzielnic Teotihuacanu), określany zwykle mianem „raju Tlaloka”, przedstawia liczne ludzkie postacie baraszkujące beztrąsko, wśród motyli i innych żyjątek, w sielskim krajobrazie -kąpią się one w rzece, która wypływa ze szczytu góry, uczestniczą w różnych grach i zabawach (m.in. w grze w piłkę), tańczą i śpiewają.

Wyobrażenie T. jako miejsca pochodzenia deszczu i wód w ogóle, znajdującego się we wnętrzu góry, ma najprawdopodobniej jeszcze starszy rodowód. Sięga ono - jaJjjjinożna sądzić - kultury olmeckiej (II-I tysiąclecie p.n.e.), o czym zdaje się świadczyć jeden z rytów naskalnych, odkrytych w kompleksie Cerro de la Cantera w pobliżu Chalcatzinco (Meksyk). Wspomniany relief przedstawia antropomorficzną postać w ceremonialnym stroju (zapewne istotę nadludzką, boginię typu Chalchiuhtlicue), siedzącą we wnętrzu góry, z której wypływa woda i którą otaczają łatwe do odczytania symbole deszczu, chmur i roślin (zapewne młodej kukurydzy).

Raj Tlaloka ma odpowiednik w tara-skańskim Patzcuaro (-> Cumiechucuaru). (K.M.)

TOKOYO-NO KUNI (jap. „Kraina Wiecznotrwałości” / „Kraina Wieczności”) - w mitologii shintoizmu bliżej nie określone miejsce pobytu dusz zmarłych (^-kraina zmarłych). Japończycy rozróżniają niebiańskich bogów (amatsu-kami) - przebywających w niedostępnej (choć istnieją też mity odmienne) dla ludzi -> Takamanohara („Równinie Wysokich Niebios”) - i bogów ziemskich (kunitsit-kami). Według japońskich przekonań, ludzie po śmierci stawali się karni (duchami-bóstwami opiekuńczymi rodów i osiedli) i przebywali w T.n.k. różnie lokalizowanej. Pod wpływem chińskim (a być może nawet indyjskim) T.n.k. wyobrażano sobie jako wyspę, położoną za morzem, rodzaj raju dla wybranych. Miało to być miejsce jasne

@@@

i przebywające tam duchy miały zaznawać wiecznej szczęśliwości. Z pewnych mitycznych opisów wynika, iż T.n.k. jest pojęciem odnoszącym się do górskich szczytów. Przechodzenie duszy zmarłego z dołu ku górze do T.n.k. powodowało oczyszczenie. (H.H.)

TRILOKA (sansk. triloka) - potrójny świat znany w Indiach już \> Rigwedzie (ok. 1500 p.n.e.). Ziemia, powietrze i -> niebo istniały w powiązaniu ze sobą.

Niebo wypełniało całą przestrzeń ponad ziemią. Pustka (naka) stanowiła granicę między widzialnym niebem a niewidzialnymi niebiosami, które były źródłem światła i mieszkaniem bogów. Dzielily się one na trzy poziomy, trzy świetliste przestrzenie; w najwyższej przebywali bogowie, przodkowie (^krajna przodków) i soma (napój ofiarny). Odległość od ziemi do tej krainy określano jako tak wielką, „że nawet ptak nie doleci”; jako 1000 dni lotu dwóch skrzydeł świetlistego ptaka (słońca). 1000 dni konnej jazdy; czasem przyrównywano ją do wysokości 1000 krów ustawionych jedna na drugiej. Przodkowie wraz z Jamą żyją wśród przestworzy, na skraju firmamentu, w najwyższym niebie, otoczeni wieczną światłością. Mają strzec słońca i sami są jego promieniami. Ludzie pobożni świecą na nocnym firmamencie jako gwiazdy. Wielka Niedźwiedzica to w Indiach Siedmiu Riszich - boskich mędrców. W środku niebios stoi wielkie drzewo, w którego cieniu Jama pije nektary z bogami (->Jamy królestwo). Późniejsze mandale Rigwedy (I, IX, X) umieszczają w niebiosach bohaterów padłych w bitwie i hojnych dawców darów dla kapłanów. Przodkowie żyjący tutaj mają być obdarzeni nieśmiertelnym i pięknym ciałem, a wszystkie ich pragnienia są spełniane, nie ma ani chorób, ani cielesnych ułomności. Spotykają się tu rodzice i dzieci, mężowie i żony. Wszystkie rozkosze, również seksualne,

są stokroć intensywniejsze niż na ziemi. W królestwie rządzonym przez Jamę i Warunę słychać pieśni i dźwięk fletu, w rzekach płyną mleko, wino, boska soma, sklarowane masło ghi oraz miód. Na łąkach pasą się mieniące się barwami tęczy krowy, które zaspokajają wszelkie potrzeby. Nie ma tu ani biednych, ani bogaczy, słabych ani mocarzy. Choć większość mieszkańców niebios dostaje się tu po śmierci, są i tacy, którym bywa to dane za życia (np. Nacziketas, ->Jamy królestwo). Obraz nieba zdaje się odmalowany raczej przez kapłanów niż przez wojowników. Późniejsze teksty wyraźnie oddzielają w ramach świata niebiańskiego (Swargaloki, nazywanej też Anantalo-ką - światem bezkresnym) dwa światy: bogów (Dewaloka) i przodków (->Pitri-loka).

Trójkowy podział (wedyjskie triloka) jest powielany, każdy z trzech elementów owego potrójnego świata ma swoje trzy podelementy. Są więc trzy ziemie, trzy atmosfery i trzy nieba. Nawet w przypadku podziału kosmosu na dwie połowy każda z nich ma swoją trójsferę. Samo niebo (diw), często w wedach tożsamy z przestworem (wjoman), jest przepojone światłem (roczana). Wyodrębnia się krawędź oddzielającą te dwie sfery, trzy świetliste przestrzenie niebieskie (triroczana), wśród nich tę najwyższą- miejsce ojców (sansk. pitarau jest w liczbie podwójnej i oznacza ojca i matkę - rodziców), bogów, Somy i niebiańskiego Ognia. Również w atmosferze, w najwyższej trzeciej warstwie, niedostępnej naszemu poznaniu, mieszka Wisznu. W Rigwedzie jedna z warstw atmosfery znajduje się pod ziemią, bo tam przebywa w nocy słońce. Jako siedlisko niebiańskich wód atmosfera jest nazywana oceanem. Wypływają stamtąd rzeki, a demony suszy walczą z bogami. Chmury i skały niebiańskie są czasem tożsame, a rycząca chmura burzowa jest niebiańską krową, której mlekiem jest deszcz. Firmament nazywany już w Rig-

@@@

wedzie Naka „bez bólu”, czyli miejsce, gdzie nie ma bólu), często z epitetem „najwyższy”, uważany jest za skraj najwyższego świetlistego nieba. Jeden z wedyjskich podziałów -> kosmosu mówi o ziemi, atmosferze, przestworze, firmamencie, niebiosach (swai-ga) oraz niebiańskim blasku.

Uczestnictwo w ofierze wedyjskiej, przez powtórzenie boskiego podboju przestrzeni (-> loka), umożliwia przedostanie się do innych światów i ich czasowe zdobycie. Poczynając od ziemi jako zakorzenienia, ofiarnik zdobywa atmosferę i niebo. Wzywając imiona Ognia (Agniego) przebywającego na ziemi, Wiatru (Waju) zamieszkującego przestwór i Słońca (Surji), ofiarnik znający moc ofiary powtarza ich podbój i osiąga sfery trójświata. Rytuał nawiązuje też do trzech kroków Wisznu wcielonego w karła (Tri-wikrama - Wamana awatara), który -przybrawszy kosmiczne rozmiary - opanował t.

Środkami pozwalającymi na przejście do innych, wyższych światów są asceza (tapas), libacja (Soma). Śatapathahraha-inana mówi o takim wtargnięciu do świata bogów: „sam się wprosił”. Jednak kontakt z wyższymi światami może być tylko czasowy. Jeśli zostanie przedłużony, nieszczęsny „podróżny” spada do światów niższych lub popada w obłąd. W ceremoniach towarzyszących kremacji duch zmarłego jest wysyłany „tam”, wyprawiany z „tutaj”. Rigweda mówi o „tam” -trzecie niebo, miejsce poza firmamentem. Zmarły ma podążać do przodków.

Liczba światów może być nieograniczona, jeśli będziemy je rozumieć jako przestrzeń egzystencji/stanów w kole san-sary (zob. Wstęp), w obrębie tego świata lub poza nim, w ludzkiej powłoce lub bez niej. C:handogjopanisada wymienia pięć światów: ziemię, ogień, region pośredni, słońce i przestwór.

Potrójny świat może być wydzielony dla przodków (Pitri-loka), bogów (Dewa-

loka) oraz ludzi (Manuszjaloka). Późniejszy rozwój hinduizmu doprowadził do sformułowania powszechnej teorii siedmiu światów (-> saptaloka). Inny świat nie musi być doskonały, trzeba w nim też wypracować sobie lepszą pozycję, bądź tutaj, bądź tam, poprzez właściwe postępowanie. (P.P.)

TUNDERI KORTEFA ERÓFA

EGIG

TUNDERORSZAG (weg. „Kraina Nimf lub "Kraina Czarów", Tunder-szget- „Wyspa Nimf, Tundervolgy - „Nimf Dolina”) - w mitologii węgierskiej ->raj zachodni, najważniejsze miejsce mitów i wierzeń.

W baśniach T. przedstawiany jest jako rządzona przez królową, ciepła i jasna, dobrze nawodniona, płaska kraina o charakterze lasu lub stepu, zamieszkała przez nimfy (tunderek) i dusze zwierząt. Węgierska geografia fantastyczna lokalizuje T. na zach. konarze Drzewa Sięgającego Niebios (-> Egig Ero Fa) lub na najbardziej na zachód wysuniętej wyspie oceanu otaczającego ziemski świat (-> Ópe-rencids Tenger, -> ziemskie krainy i obszary mityczne). Władczyni T. (Tunder-kialyno) mieszka we wspaniałym pałacu nad brzegiem szmaragdowego jeziora, którego wody mogą przywrócić życie umarłym. W jej ogrodzie rosną cudowne drzewa, których owoce przywracają młodość (powszechny motyw od Irlandii po Chiny). W stajni królowej T. znajdują się 3 zaczarowane konie (haromfeherlő), posiadające podwójną i dwupłciową postać (jako konie są ogierami, jako ludzie -kobietami). Istoty te są też dyspozytorami dobrych mocy magicznych, którymi wspierają herosów w walce ze złem (np. za pomocą magicznego kotła odrodzenia). Mieszkańcy T. pozostają w odwiecznym, dualistycznym konflikcie ze wschodnim krajem smoków (-> Sarkanyorszag), którego władca przebywa czasowo w niewoli

@@@

słonecznej nimfy, przykuty do ścian lochu potężnym łańcuchem. Z niewoli uwalnia go przypadkowo heros Jancsi Kovacs, co powoduje porwanie królowej T. przez Smoka i kosmiczną walkę powodującą cykliczność pór roku i faz księżyca (-> Egig Ero Fa, -> Sarkanyorszag, -> Peneszorszag, -> Kaszafold).

Mieszkańcy T. są także identyfikowani z gwiazdami, a te z kolei z duchami poległych bohaterów. Tworzą oni swoistą armię przeznaczoną do walki ze złem, dowodzoną przez Czabę (Chaba, Csaba), syna króla Attyli.

Do T. można się dostać na kilka sposobów: 1) wspinając się na Drzewo Sięgające Nieba (baśnie typu:-> Egig Ero Fa), 2) przebywając baśniowe Żelazne Góry i mityczny -> Óperencias Tenger (poemat Petőfi, Janos Yitez), 3) po gwiaździstej Drodze Mlecznej, dołączając przez bohaterską śmierć do towarzyszy Czaby (podania i opowieści historyczne), 4) na skrzydłach latającego konia, orła lub kruka (baśnie: A hetlődbu poripa i Mindentlato kira-lyny), 5) w stanie snu, upojenia i ekstazy (wierzenia ludowe). T. jest najpopularniejszym motywem mitycznym w węgierskiej literaturze pięknej (np.: M. Yórósmarti, Tundervolgy, Czongor s Tunde, S. Petőfi, Janos Yitez; \. Madach, Až ember tragedia/a; E. Ady, A mesebeli Janos). (W.B.)

TUNDERSZGET -> TUNDEOR-SZAG

TUNDERYOLGY -> TUNDEOR-SZAG

TUSZITA (sansk. tuṣita) - w mitologii buddyjskiej wymieniane jako czwarte (licząc od dołu) -> niebo niższych bogów ze sfery pragnienia (-> czakrawala).

Tutaj miał przebywać historyczny Budda (Gautama Siddhartha, Śakjamuni) w formie bodhisattwy, zanim zstąpił do łona swej przyszłej ziemskiej matki, królowej Mai. Tutaj też przebywają inni bodhisattwowie, którzy mają zstąpić jako buddowie w odpowiednich epokach. Przebywając w tym ->raju rozwijają 32 „pomyślnie znaki”, które zamaniestują się w ich ziemskim wcieleniu. Długość życia istot zamieszkujących T. jest proporcjonalna do czasu trwania poszczególnych epok na -> Dżambudwipie, najważniejszej kontynencji świata. Obecnym władcą T. jest Maitreja, mający się narodzić budda końca czasów. Niebo T. jest opisywane szczególnie chętnie w tekstach chińskiej szkoły „Czystej Krainy” (-> buddak-szetra), w związku z kultem Maitrei. (M.S.P.)

@@@

UN PENGER (czuk. Un Pen^ser - „Gwiazda Gwóźdz”) - u Czukczów (Syberia) Gwiazda Polarna, stanowiąca centrum nieba i miejsce, przez które przenikają na ziemię dusze zmarłych.

U.P. znajduje się w samym zenicie nieba widzianego jako namiot (czum) (-> górny świat), w jego dymniku określanym jako Gynonkanourgyn - „Środek Szczytu Świata”. Świecą przez niego Słońce i gwiazdy, służy też jako komin--przejście, po którym szamani mogą wspiąć się do górnego świata, a jego mieszkańcy zstępują w dół. Do nieba można też dostać się przez świt po promieniu Słońca, na grzbiecie określonych zwierząt (reniferów, orła, ptaka gromu) lub zaprzęgiem, a także po niewidzialnej nitce, nawleczonej na igłę wbitą w sklepienie niebieskie; rozdzielone końce nitki sięgają dymów wychodzących z dymników wszystkich czumów.

Na U.P. mieszka Najwyższa Istota -stwórca Tenamtongyn, stanowiący duszę wszechświata. W sensie kosmologicznym

U.P. to pał, do którego przywiązane są pozostałe gwiazdy. Nie oznacza to, że sama U.P. nie jest traktowana osobowo, dla Czukczów jest bowiem kobietą, która trzyma w swoich skrzyniach dusze zwierząt i w razie potrzeby zsyła je na ziemię. W pewnym micie, widząc, jak zły mąż prześladowuje i bije swoją żonę, uratowała ją, unosząc do nieba, po czym poślubiła. Kobieta żyła w raju, póki przez dziurę nie zobaczyła swoich rodziców i zatęskniła za nimi. Gwiazda Polarna, widząc, że jest smutna i tęskni za domem, poleciła jej powrócić, zapoznawszy wprzód ze sposobem składania ofiar z prośbą o szczęśliwe łowy. W większości szamanistycznych systemów syberyjskich Gwiazda Polarna widziana jest dokładnie tak samo: jako otwór prowadzący szamanów w niebiańskie krainy, centralny punkt nieba, do którego uwiązane są pozostałe gwiazdy, oraz jako duch opiekuńczy sztuki szamańskiej. Niwchowowie nazywają ją Gwiazdą Niebiańskiego Życia, Selkupowie Środkową Gwiazdą Nieba, a ludy ałtajskie mówią na Gwiazdą Polarną Ałtyn Kazyk, „Złote

@@@Unahara

Koło", stanowiące bramę do świata niebiańskiego. Przez ten otwór najwyższy bóg spogląda na świat i. jeśli zechce, zsyła ludziom na ziemię wszelkie dary' przyrody. Do niego dociera też wierzchołek - > drzewa kosmicznego. (A.S.)

UNABARA (jap. „Przestworza Mórz”) - w shintoistycznej mitologii określenie jednego z trzech obszarów -> kosmosu, jakimi obdarował swoich potomków bóg Izanagi.

Według wersji z Kojiki (Księgi dawnych wydarzeń), Izanagi przydzielił władzę nad ->Takamanohara („Równiną Wysokich Niebios”) bogini Amaterasu, bóg Tsukiyomi otrzymał we władanie „krainy, które ogarnia noc”, a bóg Susanoo miał władać morzami - krainą U. W Nihongi (Kronikach japońskich) podana jest inna wersja powyższego mitu. Według niej władzę nad U. otrzymał Tsukiyomi. Niekiedy uważa się także, że określenie to dotyczy Korei bądź wysp Ryūkyū. W jednej z japońskich modlitw, odmawianych z okazji dorocznych oczyszczeń, kraina U. ukaza-najest jako miejsce, gdzie dzięki zabiegom kapłanów spływają (na podobieństwo górskich potoków, pędzących ku morzu) ludzkie grzechy i przewiny. Grzechy ludzkie na U. wynosi bogini Seoritsu-hime, która przebywa w prądach górskich potoków. Następnie są one wchłaniane w spienionych wodach (w miejscu, gdzie wpadają słodkie wody rzek do słonych morskich wód) przez boginię Hayaakizu-hime. Po czym przebywający w Ibukido („Miejscu, gdzie Gromadzone są Grzechy”) bóg Ibukidonu-shi kieruje je do krainy ->Nenokunisoko-nokuni („Kraina Podziemna”, „Kraina w Otchłaniach”), gdzie ostatecznie zniszczy je przebywająca tam bogini Hayasasu-rahime. (H.H.)

VELS - prawdopodobna nazwa bałtyjskiej ->• krainy zmarłych.

Litwini palili swoich zmarłych na stosie pogrzebowym, w świętym ogniu (zinc „znicz”), którego konieczne pośrednictwo w kontaktach z zaświatami akcentują mity o Sowiju i Śventaragisie.

Sowij. bóstwo o solarnym charakterze, był pierwszym zmarłym. Najmłodszy syn pochował go na drzewie, potem w ziemi, ale ponieważ zmarłemu dokuczały robaki, spalił zwłoki, dzięki czemu Sowij mógł dostać się spokojnie do zaświatów. Odtąd jest on przewodnikiem dusz zmarłych. Śventaragis to książę litewski, który przed śmiercią poprosił syna Skirmonta, by ten spalił go nad brzegiem Wilii, w dolinie zwanej odtąd Swintorogową, wraz z orężem, koniem, sokołem i psem (symbole ziemi, nieba i podziemi ułatwiający podróż przez wszystkie sfery kosmosu). Dusze zmarłych - vele - dosiadały koni i ulatywały w niebo. Według wersji łotewskich, przewoźnik za grosz przewozi dusze na drugi brzeg rzeki zmarłych, identyfikowanej niekiedy z Dźwiną. Dusze wędrowały do krainy Yelniasa, władcy zmarłych, i pozostawały tam, mieszkając w zagrodach i domach i prowadząc podobne do ziemskiego życie. Vele każdego rodzaju miały osobną siedzibę. Witwały nowo przybyłego członka rodu, uchylały przed nim wrota i sadzały na ławach. Ci, którzy nie znali swego pochodzenia, musieli żywić się tym, co spadło z ław innych. Część z nich wydostawała się na ten świat i osiadała w lasach i bezludnych obszarach. Niewidzialne albo w postaci dzikich zwierząt vele prześladowały żywych, zwłaszcza tych, którzy odmawiali swym przodkom ofiar. Część pozostawała w obrębie domostwa, zwłaszcza za piecami i pod progiem, widzialna pod postacią węży. Władał nimi, także identyfikowany z wężem, Yelnias. który przebywał w środku zaświatów w swej kuźni, gdzie trzymał się dla dobra zmarłych. U Łotyszów yelami opiekowało się bóstwo żeńskie, Velu Matę, kierujące ich powrotem do łon kobiet i zwierząt. Obraz bałtyjskiej krainy zmarłych prawdopodobnie zbliżony był do słowiańskich wyobrażeń ->Nawie. (A.S.)

WALHALLA (staorisł. Yalholl - „Hala Poległych”) - w mitologii pół-nocno germańskiej miejsce pobytu wojowników, którzy zginęli w walce (-> kraina zmarłych); najbardziej reprezentacyjna sala przyjęć w -> Asgardzie.

W. to „złotem lśniąca”, ogromna, mająca 640 wejść budowla (stąd przypuszczenie, że wzorcem dla niej mogło być rzymskie Koloseum) znajdująca się w najstarszej i największej z asgardzkich posiadłości, zwanej Gładsheimem („Jasnym Dworem” lub „Domem/Krainą Radości”). Zarówno wygląd zewnętrzny, jak i wystrój wnętrza W. były ściśle związane z jej przeznaczeniem; wyobrażano sobie, że ma ściany z trzonów dzid, a dach z tarcz, i że ci, którzy w niej przebywają, siedzą wśród rozłożonych na ławach pancerzy przy blasku mieczy zastępującym tu ogień.

Panem W. był Odyn, który pełnił funkcję m.in. boga wojny. Stąd przedstawiano go na ośmionogim rumaku, Sleip-nirze, w wojennym rynsztunku i z włócz-

nią w ręce; rzucając nią, dawał znak do boju. Wierzono, że Odynowi towarzyszą i służą zwierzęta kojarzone z polem bitwy: wilki - Geri i Freki, oraz kruki Hugin i Munin. Pan W. decydował każdego dnia o losie walczących. Ustaliwszy, kto ma w danym dniu zginąć, wysyłał na pole bitwy swoje pomocnice, walkirie („wybierające poległych”), aby oznajmiały wskazanym przezeń bohaterom, że wybiła ich godzina. Odtąd stawali się oni przybranymi synami Odyna, który z tego powodu nosił -

oprócz wielu innych -przydomek Walfodr („Ojciec Poległych”). Polegli, aby się dostać do W., musieli pokonać dwie przeszkody - spienioną rzekę i bramę, którą nie każdy potrafił otworzyć (-> wąskie przejście). Przed ową bramą, zwaną Walgrind („Kratą Poległych”), znajdował się gaj Glasir („Błyszczący”): listowie było tu „całe z czerwonego złota”. Po zachodniej stronie W. rosła, wznosząc się ponad wał Asgardu, dorodna jemiola, którą został zabity Baldr (-> Hel). Przy bramie Walgrind, również po zachodniej jej stronie, wisiał wilk, a nad

@@@

wilkiem pochylał się orzeł. U wejścia do W. nowo przybyli wojownicy byli witani przez walkirię podawanym w rogu miodnym trunkiem, po czym dołączali do poległych, których Odyn zdołał już zgromadzić od początku świata. Gdy nadejdzie koniec świata (ragnarók), uzbiera się ich 614 400 lub też taka liczba wojowników przejdzie jednocześnie przez wszystkie drzwi W., tj. 8 setek (zapewne dużych, każda po 120) wojowników przez 5 (dużych) setek plus 40 drzwi.

Według Eddy Snorriego, kiedy król Gylfi, panujący w dawnych czasach na terenie późniejszej Szwecji, przybył pewnego dnia (żywy!) do Asgardu, został natychmiast wprowadzony do W. Podróż (a przynajmniej jej najważniejszy etap - z ludzkiego świata w zaświaty) odbył - jak można sądzić - w magiczny sposób; sam znał się na czarach, a ponadto bogowie, odkrywszy zamiary Gylfięgo, „omamili” go. W każdym razie, znalazłszy się nagle u bram Asgardu, ujrzał przesłaniającą widok, gigantyczną W. Powrót wyglądał podobnie; w jednej chwili W. znikła, a Gylfi stał na ziemi w szczerym polu.

Dotarłszy do celu pośmiertnej podróży, polegli wojownicy zajmowali się głównie walką ćwiczebną (był to rodzaj treningu przed ostatnią „prawdziwą” bitwą, w której mieli wziąć udział podczas ragnaróku), i ucztowaniem. Budzeni przez koguta Salgofnira (inny kogut asgardzki zwał się Gollinkambi), zakładali zbroję i ruszali na dziedziniec, gdzie się dobierali w pary i stacjali pojedynki, zadając sobie nawzajem „śmiertelne” ciosy. Stąd nazywano ich einherjami („pojedynkującymi się”). Gdy nadchodziła pora posiłku, wszyscy uczestnicy walk „postawali z martwych” - co oczywiście nie oznaczało powrotu do ziemskiego życia - i w najlepszej zgodzie wracali konno do W., aby - zasiadłszy w towarzystwie bogów przy stołach (Odyn zajmował tron najwyższy) - jeść i pić, a także słuchać opowieści, uczestniczyć w rozmowach, grach i pojedynkach (tym razem dla zabawy), co przypomina greckie wyobrażenie miejsca pośmiertnego pobytu Achillesa na wyspie Leuke („Białej”).

Pożywieniem einherjów było mięso cudownego dzika Saehrimnira, które gotował kucharz Andhrimnir w kotle Eldh-rimnirze, oraz miód równie cudownej kozy Heidrun. Swoją porcję mięsa Odyn oddawał towarzyszącym mu wilkom, Ge-riemu i Frekiemu - sam pił tylko wino. Mimo olbrzymiej liczby stołowników nigdy nie mogło w W. zabraknąć wybornego jadła, ponieważ Saehrimnir, w ciągu dnia spożyty, odradzał się po wieczornym posiłku. Wymię Heidrun, stojącej na dachu W. w towarzystwie jelenia Eikthyr-nira (obydwoje żywili się listowiem -> drzewa kosmicznego), stanowiło niewyczerpane źródło miodnego trunku pierwszorzędnej jakości, z którego polegli wojownicy także mogli czerpać do woli.

W. była zasadniczo „domem mężczyzn”, ale przebywały w niej także istoty żeńskie - walkirię, które podawały tu miód. Podobną funkcję mogły pełnić wielkie boginie. W jednym z mitów podejmowanemu w W. przez Odyńa olbrzymowi imieniem Hrungrnir usługuje Freyja. Wspomniany przypadek - wzięwszy pod uwagę kontekst - jest chyba jednak wyjątkowy; Odyńowi zależało na udobruchaniu niebezpiecznego awanturnika, jakim był Hrungrnir, a ponieważ ów olbrzym miał słabość do Freyi, pan W. wykorzystał ten fakt. Na podstawie pewnych wzmianek w Eddzie poetyckiej można sądzić, że walkirię nie tylko podawały einherjom trunek, ale także używały swych wdzięków. W każdym razie einher-jowie mieli potrzeby seksualne. Według jednej z pieśni o Helgim, mogli je niekiedy zaspokajać z żyjącymi na ziemi kobietami, jak to uczynił bohater wspomnianego utworu; stęskniwszy się w W. za żyjącą jeszcze żoną Sygrun, spędził z nią miłosną noc w swoim grobie, gdzie zorganizował schadzkę. Sygrun - co może nie

@@@

jest bez znaczenia była walkirią, ale żyła na ziemi jak zwykła kobieta.

W. stanowiła dla wojowników w pewnym sensie -> raj; mogli tu uprawiać swoje rzemiosło w komfortowych warunkach, wolni od lęku przed śmiercią i trosk natury materialnej, ale ów raj miał także ciemne strony. Helgi, którego Odyn tak sobie upodobał, że podzielił się z nim władzą nad swoimi einherjami, osiągnął - zdawałoby się - wszystko, o czym mógł marzyć wojownik, a mimo to nie był w W. szczęśliwy - trawiła go tęsknota za Sygrun. Dla króla Hundinga W. była wręcz piekłem. Gdy jego wróg, Helgi, został wyniesiony ponad wszystkich einherjów, znęcał się - korzystając z przywilejów - nad Hundingiem; kazał mu co wieczór „wojowi każdemu nogi myć, ogień niecić, psy wiązać, konie chędożyć, świniom dać żarcie”. Ponadto żaden wojownik nie mógł mieć pewności, czy - oddawszy swe życie na polu bitwy - trafi do W., Odynowi bowiem przysługiwała tylko połowa poległych. Reszta, przypadająca Freyji, przebywała w należącym do bogiń „pięknym” Wingolfie („Domu Przyjaźni/Miłości”), który powstał jako druga z kolei (po Gładsheimie) asgardzka posesja. O losie podopiecznych Freyji właściwie nic nie wiadomo. Możemy tylko przypuszczać, że ich potrzeby seksualne i materialne były zaspokajane w stopniu co najmniej zadowalającym, ponieważ Freyja pełniła funkcję bogini miłości, płodności i urodzaju. Ale mogło im brakować wojaczki; nie wiemy, czy - jak einherjowie z W. -doskonalili się w żołnierskim rzemiosle. W. była miejscem ważnego zdarzenia, związanego z pierwszą na (stworzonym przez asów) świecie wojną, między asami i wanami, która ostatecznie zakończyła się pojednaniem obydwu walczących stron. Rozpoczął ją Odyn od rzutu włócznią „w tłum wojów”. Następnie do Asgardu wkroczyli wanowie, powalivszy wał okalający boski gród. W czasie trwania działań wojennych, lub - jak sądzą niektórzy badacze - zanim się one na dobre zaczęły, asowie torturowali w W. należącą do klanu wanów boginię imieniem Gullweig; wbili ją na oszczepy i trzykrotnie paliłi, a ona pozostawała wciąż żywa. Wierzono, że po ragnaróku w W., lub raczej w tym, co z niej zostanie po zawaleniu się -> nieba, zamieszkają synowie Odyna i Frigg - Baldr i Hód, władcy przyszłego świata. Sądono też, że „klęska W.”, czyli bogów jest nieunikniona, z czego mieszkańcy Asgardu zdawali sobie sprawę (up. wszechwiedząca Frigg miała ją opłakiwać z wyprzedzeniem w swej rezydencji - Fensali). Przedtem jednak Odyn powiedzie einherjów do boju przeciwko olbrzymom, w którym wszyscy oni wraz z Odynem polegą, tym razem ostatecznie. (K.M.)

WATATSUMI-NO KUNI (jap. „Kraina Ducha Morskich Przestworów”) - w mitologii shintoistycznej podwodny świat (-> kraina podwodna), włości boga morza Watatsumi („Ducha Morskich Przestworów”).

Według Kojiki (Księgi dawnych wv-darzeń], a także (choć przekazy w szczegółach są różne) i w Nihongi (Kronikach japońskich) w opisie perypetii synów boga Ninigi, braci Hoderi i Hoori W.n.k. - miejsce zamieszkania władcy mórz -przedstawiana jest jako czarodziejski świat z pałacem zbudowanym z rybich łusek, pełnym drogocennych przedmiotów. Wraz z bogiem Watatsumi mieszka w nim jego córka, bogini Toyotamabime („Dziewczyna Opływająca w Perły”), którą poślubił Hoori. Władca morza Watatsumi posiada także władzę nad ludźmi i żywiołami, o czym świadczy fakt, że podarował Hooriemu dwie czarodziejskie perły. Pierwsza mogła spowodować przyływ, a druga odpływ wód.

Według bardzo popularnej (istniejącej w wielu wariantach) japońskiej legendy młodzieniec Urashima (bądź Urashima Taro lub Shimako) uratował morskie-

@@@

go żółwia (w niektórych wersjach plemienia się on w przepiękną księżniczkę), który z wdzięczności zaproponował mu odwiedzenie posiadłości władcy mórz. Tam Urashima spotkał boginię Otohime, która pokazała mu komnaty podmorskiego pałacu pełne pereł i drogocennych kamieni. Otohime pokazała również Ura-shimie cudowny sad. Na jego wschodniej stronie panowała wiosna, na południowej lato, na zachodniej jesień, a na północnej zima. Urashima był tak oczarowany boginią, że nie spostrzegł upływającego czasu. Jednak po pewnym czasie przypomniał mu się rodzinny dom i zapragnął powrócić na ziemię. Na pożegnanie Otohime podarowała mu przepiękną drogocenną szkatułkę i nakazała, aby jej nie otwierał. Kiedy Urashima powrócił w rodzinne strony, niczego nie mógł rozpoznać. W jego domu mieszkali obcy, nieznajomi ludzie, którzy oznajmili mu, że Urashima żył tu 700 lat (w innym wariantcie jest mowa o 300 latach) temu. Urashima powrócił wówczas na brzeg morza i wbrew zakazowi uchylił pokrywkę szkatułki. W jednej chwili przemienił się wówczas z młodzieńca w zgrzybiałego starca i umarł. Z powyższych opisów wynika, że W.n.k. wyobrażano sobie jako krainę wiecznej młodości nie podlegającej władzy czasu. (H.H.)

WĄSKIE PRZEJŚCIE - trudne i niebezpieczne przejście pomiędzy światem ludzi a zaświatami bądź pomiędzy zaświatami.

Przejście (bądź przejścia, w przypadku symbolu zwielokrotnionego) prowadzące w zaświaty przedstawiane bywa różnorodnie, najczęściej jako tęcza, most, sznur, drabina, schody, most (strzał), przesmyk, wąwóz, gardziel, przedsionek, tunel, brama, labirynt, wir, Droga Mleczna, paszcza potwora. Idea w.p. często splata się z ideą -> ś wiato w/stanów przejścia (np. bardo; zob. Wstęp), które traktowane są jako światy tymczasowe, eta-

py na drodze ku innym światom. W.p. najczęściej towarzyszy obrazowi wkraczania do -^krainy zmarłych, ->czyścica, ->raju bądź ->piekła. Czasami symbolizm w.p. przeplata się z symbolizmem ->osi kosmicznej pojmowanej jako szlak tranzytu pomiędzy różnymi piętami -> kosmosu. W.p. strzeżone jest przez okrutnych strażników (często w postaci zoo-morficznej), których należy pokonać w walce (lub intelektualnej potyczce) lub opłacić (^Diyu, ->Hades); czasami trzeba zdać rachunek sumienia. Innym sposobem bezpiecznego przekroczenia w.p. jest użycie słowa mocy (magiczne zaklęcie, mantra, modlitwa), a przede wszystkim nieustraszonosc i niewzruszonosc (świadomość magicznej, iluzorycznej natury napotykaných przeszkód i zagrożeń). W przypadku braku kwalifikacji do przekroczenia w.p. wszelkie próby dokonania tego wyczynu kończą się śmiercią bądź bolesnym i niebezpiecznym upadkiem w obszar, z którego takie próby podejmowano. W.p. ma charakter inicjacyj-ny, stąd często ten symbol pojawia się również w związku z przechodzeniem kolejnych etapów treningu świadomości (inicjacje szamańskie, medytacja). Wówczas udanemu przekroczeniu w.p. i przejściu przez śmierć inicjacyjną (zanik świadomości, destrukcja ciała) towarzyszy poczucie odrodzenia lub narodzin (wyjście z paszczy potwora, przejście przez kanał rodny, odzyskanie świadomości), reintegracji (przywrócenie ciała, nowe ciało, nowa świadomość), stan wzniosłości, błogości i świadomość dokonania wglądu. Droga powrotna do świata żywych prowadząca przez w.p. jest równie niebezpieczna, a w niektórych przypadkach - niemożliwa (->dolny świat); czasami jest pokonywana z jego pominięciem. Przykładowe wyobrażenia w.p. w tradycjach: bon ->Olmorungring; Celt.

->Scath, -^czyścic; chrześc. ->czyścic,

->raj; egip. -^Ju Neś(e)r(u); germ. ^>Hel, a; Indian Am. Płn.: ->Mu-Iga-

236

@@@

la; irań. ->Asman. ->Czinwat Peretu, -> Mazanderan; jap. -> Amanoukihashi, -> Amenoyasunokawa, -> Takachiho; kor.

->Sondosan; ludów afryk. ->Ile Orun, -> Sigi Tolo; ludów arkt. ->Adlivum; ludów Australii: ->Bullimach; ludów Mezoam. ^•Mictlan; ludów polinez. ->Hawaiki, ->Rangi; ludów syber. -^EtPBang, ->górnny świat; Słów. ->Wyraj; ludów ftrń. ->Ki-jamat; węg. ->Egig Ero Fa. (M.S.P.)

WODY KOSMICZNE - częsty motyw w schematach kosmologicznych.

Stanowiąc mogą reminiscencję -> chaosu jako pierwotnego żywiołu, z którego wyłoniła się obecna rzeczywistość. W poszczególnych mitologiach często pojawia się motyw oceanu (bądź morza) kosmicznego oraz rzeki kosmicznej (-> Mumongi Chokto Bira), często utożsamianej z Drogą Mleczną, kosmicznym traktem (np. -> Ahpikondia). Praocean (-> Abzu) otacza cały kosmos i jednocześnie pełni funkcję krainy zaświatowej. Wody są także przeszkodą, dzielącą nasz świat od tamtego. Przybierają wówczas postać wód zapomnienia (jak np. Styks: -> Hades, Bodyr-by Kłotyryby: -> dolny świat) bądź wód śmierci (-> Ototolane), których przebycie pozbawia dusze indywidualnego statusu. W.k. opisywane są np. w tradycjach: bud.

-> czakrawala; egip. -> Nu; gr. -> Oke-anos, -> Hades; het. i hur. -> Abzuwa; hind. -> Nagaloka, -> saptaloka; irań. -> Chwaniratha, -> Hurqalya, -> Taera; jap.

-> Amenoyasunokawa, -> Unabara; germ.

-> Jótennheim; ludów Amaz. -> Ahpikondia; ludów Austr. -> Dom Mitów; ludów Mikronezji i pld.-wsch. Azji -> Lang; ludów syber. -> dolny świat, -> Mumongi Chokto Bira; Mez. -> Abzu; węg. -> Ópe-rencias Tenger. (AS., M.S.P.)

WORUKASZA - w mitologii irańskiej ocean rozciągający się na południe od gór Elburz (identyfikowany także z jeziorem -> Kąsaoja;

-> ziemskie krainy i obszary mityczne), w którym zawarta jest jedna trzecia wszystkich wód ziemi.

Wśród jego wód rosło Drzewo Wszystkich Nasion -- Gaokarena (z niego pochodzi cała ziemska roślinność). U kresu czasu zostanie z niego przygotowany napój nieśmiertelności. Obok Gaokareny rosło także Drzewo Białej Haomy. (E.W.L.)

WYIRREWARRÉ, Waiirre-warra, Waiuruwar Wurra-Wurra (nar-rinyeri „Świat Duchów”) - zaświatowa kraina Australijczyków Wira-djeri, J a raki i i Narrinyeri, umieszczana w niebie za Drogą Mleczną lub za morzem na zachodzie.

Ponieważ drogę do W. utorował bóg i heros kulturowy Ngurunderi, bywa też nazywana Ngurunduwurrgirl, „Dom Ngu-runderiego”. Według mitu, Ngurunderi poślubił dwie rusałki o przewrotnej naturze. Pewnego dnia, w czasie gdy łowił ryby, jego żony usmażyły dugeri (srebrne leszcze) stanowiące dla nich tabu. Do Ngurunderi doszedł zapach smażonych ryb i począł ścigać kobiety, aby je ukarać. Uciekły przed nim na tratwie, przedzierając się przez jezioro Alberta do Thralrum na zachodzie. Tam opuściły tratwę, która stała się trzcinnami przybrzeżnymi, i pobiegły nad brzeg morza. Według innej wersji wędrówki Ngurunderiego, dwójka jego dzieci powędrowała na wschód i zginęła. Żony udały się na ich poszukiwanie, on zaś ścigał je wraz z pozostałą dwójką dzieci aż do zatoki Encounter. Zabiwszy złego ducha Baramba-ri, Ngurunderi zdołał odzyskać porwane przezeń dzieci. Potem szukał już drogi w zaświaty. Po wielu przygodach chciał przedostać się na Wyspę Kangura (wtedy można było przejść do niej w bród) i ujrzał wówczas, jak jego żony próbują zrobić to samo. Kiedy dotarły do połowy drogi, Ngurunderi krzyknął głosem gromu: „Wody, opadnijcie na nie!”, poziom morza podniósł się i kobiety utonęły. Zmieniły się w skałę na Wyspie Kangura zwa-

@@@

na Pages (narrinyeri Meralang, „Dwie Siostry”). Sama wyspa zwana jest odtąd Nguriingauai - „Na szlaku Ngurunderie-go”; jest to droga, jaką wszystkie duchy muszą pokonać, by dostać się do swej krainy. Tam Ngurunderi wyczarował wielkie drzewo kazurinowe, pod którym odpoczął, po czym poszedł na zachodni kraniec wyspy, siadł na skale i zapłakał nad losem żon. W tym miejscu wytrysnęło źródło, z którego piją wodę odchodzące do krainy zmarłych dusze. Ostatecznie Ngurunderi wskoczył do morza, by oczyścić się ze swego starego życia, ominął Wielki Ogień płonący na dnie i skierował się na zachód. Wstąpił do nieba W. i, nie potrzebując już łodzi, stanął na kopcach muszli i podniósł łódź do nieba - tam stała się Droga Mleczną i płывa odtąd po niebiosach. W innej wersji jest to łódź Nepelle, w której ten uratował się z fal potopu, po czym fala zaniósła łódź aż do W. Wraz z odejściem Ngurunderiego zniknęła ze świata moc zmieniania postaci, tworzenia rzek i rzeźby terenu. Zanim zniknęła, powiedział ludziom, że duchy ich zmarłych będą odtąd wędrowały tą samą drogą, szlakiem Ngurunderiego, i dołączą do niego w świecie duchów. Zdaniem Ja-raldji, zmarli znad zat. Encounter i dolnego biegu Murray płyną na tratwach (dlatego platformy pogrzebowe tego obszaru mają kształt tratw) śladem Ngurunderiego na Wyspę Kangura. Tam idą na zachód ku skałom Meralang i z ich zbocza rzucają się do morza, by oczyścić się ze swego starego życia. Aby dostać się do miejsca przeznaczenia, muszą przejść serię testów, głównie ominąć Wielki Ogień płonący na dnie morza, i dołączają do Ngurunderiego w świecie duchów.

Według innej wersji, Ngurunderi odszedł do nieba z całą swoją rodziną, jednak jeden z jego synów był zmęczony, zasnął po drodze i został w tyle. Tęskniąc za nim, Ngurunderi cisnął włócznię z nieba z liną, i syn z jej pomocą dostał się do nieba. Ngurunderi obecnie żyje w postaci wysokiego, potężnego mężczyzny lub starca w W., w której pozostaje bez ruchu. Wzywa się go w czasie polowania, by zesłał dobrą zdobycz, a jego imię należy wymawiać z szacunkiem. Grzmot jest jego głosem, tęcza znakiem jego obecności, rządzi też Słońcem i Księżycem.

Lina, z której pomocą syn Ngurunderiego dostał się do nieba, pozostała jako pomost, dzięki któremu zmarli mogą dostawać się przed oblicze boga. Kiedy ktoś umiera, tenże zaginiony syn Ngurunderiego ciska włócznię zmarłemu. Gdy ten wspina się jego śladem, Ngurunderi, czując drgania liny, pyta się, kto nadchodzi. Jeśli to mężczyzna - jego syn wzywa wszystkich mężczyzn, którzy wciągają zdumionego ducha, a Ngurunderi wskazuje mu miejsce, gdzie ma od tej pory żyć. Jeśli pochodzi ze szczepu Raminyerar znad zatoki Encounter lub Goolwa, wolno mu będzie mieszkać w chacie Ngurunderiego, im zaś bardziej tereny jego szczepu odległe są od zatoki, tym dalej duch mieszkać będzie od domu boga. Zanim duch odejdzie, Ngurunderi sprawdza, jak płacze. Jeśli łzy lecą tylko z jednego oka, oznacza to, że zostawił jedną żonę, jeśli z obu, to dwie, a jeśli na przemian - trzy. Od wyniku testu zależy liczba żon przyznanych zmarłemu w zaświatach.

Według jednego z mitów tego obszaru, mieszkańców zaświatów odwiedzają nocami regularnie Słońce i Księżyc, dwie piękne kobiety. Słońce wybiera sobie co wieczór jednego kochanka i otrzymuje w darze czerwoną skórę kangura - Jutrzenkę. Księżyc jest bardziej nienasyconą kobietą, sypia z wieloma mężczyznami, aż w końcu wyczerpana staje się szkieletem. Wtedy Ngurunderi rozkazuje jej odejść. Księżyc żywi się potem korzonkami tak sycącymi, że wciąż 14 dni odzyskuje swój wygląd i staje się znowu tłusta.

Podobne do W. miejsce istnieje także w religiach pobliskich plemion. Woewo-rung i Wotjoballuk mówiąc swoim bogu Bunjilu, że przebywa obecnie w niebie

@@@

Wurra-Wurra, gdzie dostał się przeniesiony przez trąbę powietrzną, którą na jego rozkaz wypuścił z worka kruk Bellin-Bellin. Wotjballukowie twierdzą, że nikt nie może się do niego dostać. Nawet wielcy czarownicy mogą dotrzeć najwyżej do zaświatowej góry Wurk-Kerun („Cudowne Miejsce”, -> Bullimach z mityczną górą Obi-Obi). Tam przebywa Gargo-mitch, poseł zanoszący prośby ludzi przed oblicze boga. Bunjil i jego adwersarz, nietoperz Palian, widoczni są tam jako para gwiazd (Kastor i Polluks w konstelacji Bliźniąt lub Fomalhaut i Altair). (A.S.)

WYRAJ, Raj, Irij (od prasłow. >raf bądź rój) - rajska kraina dusz i ptaków u ludów słowiańskich.

Słowiańskie pojęcie -> raju (językoznawcy wskazują na irański źródłosłów rayi w rozumieniu „bogactwo, szczęście”; w innych interpretacjach jest to określenie -> drzewa kosmicznego jako drzewa dusz) związane było z obrazem niebiańskiego ogrodu (-> Eden), w którym przede wszystkim przebywają ptaki odlatujące tam na zimę. Po spędzeniu pory zamierania i zabójczych mrozów w zaświatach, określanych jako ptasi W., ptaki wędrowne powracały na ziemię, a ich pojawienie oznaczało zwycięstwo nad śmiercią i przyjsie wiosny. Podobnie wyobrażano sobie losy dusz zmarłych. Jak wskazuje jedna z płaskorzeźb Drzwi Gnieźnieńskich, duszę u ludów słowiańskich wyobrażano sobie często jako ptaka. Po śmierci człowieka jego dusza ulatuje do W. jako ojczystej krainy wszystkich ptaków. Tam przebywa czas jakiś pod władzą rządzącego nią bóstwa, by potem powrócić na ziemię i wkroczyć do łona kobiecego. Przenoszona jest wówczas przez powracające z W. ptaki, dlatego w folklorze słowiańskim dominuje widzenie sprowadzania dzieci przez ptaki w rodzaju bociana czy lelka. Rekonstrukcję taką zdają się potwierdzać zapiski odnoszące się do obrzędów pogrzebowych. Duszę zmarłego unosi do nieba wraz z dymem stosu pogrzebowego wiatr (rus. i rej). Tam musi przekroczyć Bramy Raju (-> wąskie przejście), pilnowane przez strażnika, w folklorze identyfikowanego z św. Piotrem bądź św. Jerzym (Jaryło/Jarowit?), w postaci zaś zoomorficznej jest to Złoty Kur, Raróg bądź ptak drapieżny, dzierżący w szponach klucz do W. W. opisywano jako identyfikowany z koroną drzewa kosmicznego ogród zamknięty za żelaznym ogrodzeniem, ze strzeżoną potężną bramą (Bramy Raju), której żywi nie mogą przeistoczyć. Czasami tęcza, wciągając wody na niebo, porywa z nimi żywych ludzi, którzy wówczas trafiają do W. Zdobywają oni moce służące im do walki z mocami suszy i śmierci, po powrocie na ziemię jako planetnicy toczą swe zmagania w czasie burzy. Mieszkańcy W. spożywają rajski chleb, pieczony ze sporyszu. Poza W. ptasim istnieje też W. węzowy, który stanowi podziemną -> krainę zmarłych (-> Nawie), gdzie odlatują takie ptaki jak kawki i inne kruko-wate, zimą zastępujące bociany w roznoszeniu dzieci. Zdaniem Uspienskiego oznacza to, że podział krain zmarłych na górną i dolną dokonał się pod wpływem chrześcijaństwa, pierwotnie była tylko jedna, określana jako W. bądź Rod. Według pewnych słowiańskich przekazów apokryficznych, piekło i raj położone są obok siebie, a oddziela je rzeka ognista. Zwykle też W. oddzielają od świata żywych wody. (A.S.)

WYSPY BŁOGOSŁAWIONYCH (->Szczęśliwe Wyspy) - nazwa, którą w tradycji celtyckiej obejmuje się wyspy położone gdzieś na zachodzie oceanu, w nieokreślonym miejscu (-> ziemskie krainy i obszary mityczne). Innymi nazwami, używanymi na określenie tych wysp były: Kraina Młodości (Tir na nOg), Kraina Żyjących (Tir na mBeo), Kraina Kobiet (Tir na mBan), Kraina pod Falą (Tir fo Thuinn), Kraina

@@@

Obietnicy (Tir Tairngirc), Kraina Lata (Tir na tSumhraidh), Czarująca Równina (Magh Me/I). Równina Dwóch Mgieł (Magh Da Cheo) czy też Okolice Jabłoni (Enihain Ahhlach).

Władzę na tych wyspach sprawowały istoty boskie, wśród których dominowały kobiety, chociaż panem jednej z takich wysp miał być Manannan mac Lir uważany za bóstwo morza. Manannana łączono z wyspą Mań. Jedna z ballad, pochodzących z tejże wyspy, nazywa ją „Wyspą Zaświatów” (Ellan Sheeant), a Manannanaję pierwszym właścicielem, który za pomocą magicznej mgły mógł ją ukryć przed przepływającymi statkami.

Poeci opisujący W.B. nie szczędzili im najwyższych pochwał, używając przy tym najbarwniejszych opisów. Krainy te były bogate w kwiaty i owoce, występujące na drzewach równocześnie, jako że nie było tam porządku związanego z porami roku. Przeważnie mówi się o jabłoniach, aczkolwiek pojawiają się również leszczyny pokryte brązowymi orzechami, których owoce obdarzają zjadającego je mądrością świata. Na tych wyspach można było właściwie znaleźć wszystkie drzewa uważane przez Celtów za święte. Mieszkańcy tych krain byli urzekająco piękni i wiecznie młodzi, starość i śmierć nie miały do nich dostępu. Ich siedzibami były pałace zdobione drogocennymi kamieniami i metalami szlachetnymi. W kraju tym każdy dzień spędzany na zabawach, polowaniu, wyścigach i uctowaniu przynosił radość. Podczas uczt spożywano posiłki ze złotych i srebrnych naczyń, a napojem był upajający miód, pochodzący z nie wyczerpujących się kadzi. W powietrzu unosiła się przepiękna woń, po której można było rozpoznać przybyszy z „Tamtego Świata”, a dookoła rozbrzmiewała cudowna melodia kojąca wszelki smutek i przynosząca błogi sen. Muzyka ta pochodziła od niezliczonego ptactwa oraz gałęzi jabłoni, które były obwieszane kwiatami z kryształu. Życie prowadzone

na W.B. nie różniło się właściwie od życia śmiertelników (tych z warstw wyższych), chyba „jedynie” tym, że pod każdym względem było doskonałe. Ta harmonia i sielanka bywały jednak od czasu do czasu zakłócane krótkimi wojnami.

Mieszkańcy W.B. często odwiedzali śmiertelników, zapraszając ich do swoich krain (Przygoda Conli Pięknego - Ech-trae Co/ile) lub też uprowadzając ich tam (Przygoda Cormaca - Echtrae Cormaic). Osobami wabiącymi śmiertelników były zazwyczaj kobiety, które swoimi wdziękami na zawsze podbiły serce wybrańca (Oisín w Krainie Młodości). Niestety, powroty śmiertelników do swojego świata często kończyły się ich unicestwieniem w wyniku zetknięcia się z ziemią (Przygoda Brana, Syna Febala - Echtrae Brain Maić Febail).

Cudowne wyspy niejednokrotnie stanowiły cel wypraw śmiertelników, które utrwalono w legendach. Z czasem stare legendy celtyckie splotły się z nową tradycją chrześcijańską, w wyniku czego powstały takie opowieści jak: Podróż łodzi Mae/ Didna (Immram Curaig Maile Diiin), Podróż łodzi Ui Chorra (Immram Curaig Ua Corra) oraz Podróż Snedgusa i Syna Riagli (Immarm Snedgusa oci/s Maić Ria-gla). Spośród siedmiu opowieści o żeglugach (immrama) wymienionych w dwóch spisach sag zachowały się jedynie trzy, z których najstarszą jest Podróż łodzi Mad Diiiua (VIII- IX w.). Stanowiła ona bezpośrednie źródło dla Żeglugi św. Brendana (Navigatio sancti Brendani, X w., ^•Brendana św. Wyspy). Każda z tych podróży była rozpoczęta w określonym dniu i po dokonaniu odpowiednich zabiegów. Również każda z załóg musiała składać się ze ściśle ustalonej liczby członków. „Ponadliczbowi” członkowie z czasem opuszczali załogę, wcześniej przyczyniając się do opóźnienia osiągnięcia celu. W ciągu swojej podróży Mael Duin odwiedził 31 wysp, potomkowie Chorra - 14, Snedgus i Syn Riagli - 8, a św. Brendan - 12.

„Tamten Świat” „podróży” (immrama) różni się od „Tamtego Świata” / „przygód” (echtrae). Świat, do którego przybył Bran (echtrae), jest światem, w którym mężczyźni i kobiety zażywają wszelkich przyjemności życia. Na Wyspie Radości ludzie nie cieszą się z jakiejś szczególnej przyjemności. Sama wyspa symbolizuje radość. Podobnie Wyspa Kobiet jest kwintesencją kobiecości i erotycznej przyjemności. W świecie odwiedzanym w „podróżach” spotykamy się z segregacją i kontrastami. Na poszczególnych wyspach znajdujemy podziały: zwierząt według gatunków i rodzajów; ludzi, raz na klasy stanowe, innym razem ze względu na płeć czy też wiek, a nawet na Ludzi Żywych i Martwych. Na kolejnych wyspach zostały ukazane dalsze

kontrasty: podział na białą i czarną połowę, jezioro z ogniem i wodą. Do Wyspy Śmiechu dodano jej przeciwieństwo -Wyspę Bezdennego Smutku. Czasami spotyka się na wyspach zjawiska, które nie mają odpowiednika w świecie rzeczywistym (koń z pazurami psa, ludzie o głowach kocich, świńskich czy psich). Niektóre z wysp są odzwierciedleniem ludzkich stosunków i zachowań. W chrześcijańskich podróżach odnajdujemy opisy tortur, które odpowiadają indywidualnym grzechom. Imm-ama

pełnią własną funkcję - uczą „sztuki” umierania oraz kierują odchodzącymi duszami po morzu niebezpieczeństw i cudów. (B.G.)

@@@X-Y

**XIBALBA (guiche „Miejsce Grozy”) - w mitologii Majów Quiche (Gwatemala) świat w mitologii Majów Quiche (Gwatemala) świat podziemny (-» kraina podziemna), zamieszka-
ny przez istoty nadludzkie wrogie ludziom.**

X. wyobrażano sobie jako krainę podobną do tej, którą Quiche zamieszkiwali na ziemi. Znajdowały się w niej i/lub na jej obrzeżach rzeki (m. in. rzeka o życiodajnych wodach), wąwozy, przepaście, drzewa oraz inne rośliny, na których -jak na ziemskich roślinach - rankiem osiadała rosa, ponadto zwierzęta, drogi, domy, świątynie, a nawet boisko do gry w pelo-tę. Nad licznymi mieszkańcami X., wiodącymi swą egzystencję zgodnie z rytmem następujących po sobie pór dnia i nocy, sprawował władzę Hun-Came, wspomagany przez drugą co do ważności osobistość w podziemnym państwie - Vucub--Came. W ogrodach Hun-Came i Vucub--Came rosły kwiaty (kwitnące drzewa) o nazwie chipilin (Crotolaria longirostra-ta) w kolorach czerwonym, białym i żółtym oraz kwiaty carinimac (roślina nie

@@@

zidentyfikowana). Najprawdopodobniej j miały one związek z powszechnym w Mezoameryce zwyczajem oznaczania stron świata różnymi barwami. Majowie kolor czerwony kojarzyli ze stroną wsch., biały - z płn., żółty - z płd., a czarny - z zach. Może więc tu chodzić o symboliczne określenie zasięgu władzy Hun-Came i Vucub-Came; rozciągała się ona mianowicie na wszystkie 4 strony świata, tj. na całą podziemną krainę.

Mieszkańcy X. to istoty nadludzkie, ale „nie posiadające godności bogów”. Byli z krwi i kości, mieli trzewia, czuli ukłucia komara. Żywili się kukurydzą, palili tytoń. Malowali i natłuszczali twarze, nosili odzież i ozdoby, sporządzali swoje wizerunki z drewna, układali bukiety w wazonach. Posługiwali się narzędziami (nożami), ciemne pomieszczenia oświetlali płonącymi ocote, czyli żywicznymi szczapami sosny (Pinus hastregii). Sami tańczyli, ale też oglądali z upodobaniem różnego rodzaju popisy innych wykonawców, radowali się i smucili. Grali wpełotę, składali krwawe ofiary –jak to czynili Majowie - przez odcięcie głowy i/lub wyrwanie serca istocie na ofiarę przeznaczoną. Hun-Came miał psa. Ale pod innymi względami mniej przypominali ludzi. Ocote, których używali, to za-quitoc, czyli noże z białego kamienia. Zarówno ich zoomorficzne, jak i antropo-morficzne postacie, zwłaszcza oblicza, budziły grozę swym wyglądem. Ponadto „byli fałszywego serca, zarazem czarni i biali, zawistni i krzywdzący”. Wielką radość sprawiał im widok torturowanych. Z natury podstępni i złośliwi, podzegli do zła, grzechu i niezgody, dlatego zwano ich „Nieprzyjaciółmi” (Ah Tza - dosł. „ci z wojny”) lub „Puchaczami” (Ah Tukur). Pierwsze z wymienionych określeń może mieć związek z „Itza”, nazwą majańskie-go plemienia, które ostatecznie osiedliło się w rejonie Peten-Itza w płn. Gwatemali; wiadomo, że plemiona Quiche i blisko z nimi spokrewnionych Cakchiquelów przywędrowały na płaskowyż gwatemal-ski z płn., uchodząc spod ucisku Itzów.

Elitę w X. stanowiło 12 istot nadludzkich połączonych w pary. Ich imiona są wielce znaczące. Hun-Came („1-Śmierć”) i Vucub-Came („7-Śmierć), którzy wespół władali podziemną krainą, byli najwyższymi „sędziami”. Xiquiripat („Pętla”) i Cuchumaquic („Władca Krwi”) sprawiali, że krew uchodziła z ludzi. Ahalpuh lub Ahalpuch („Ten, Który Tworzy Ropień/ Puchlinę Wodną”) i Ahalgana („Ta, Która Produkuje Żółć”) zsyłali opuchliznę na ludzi, tworzyli na ich nogach ropnie, barwili im na żółto twarze, co określano mianem chuganal („w swej żółtości” - rodzaj żółtaczek). Chamiabac („Pałka z Goleni”) i Chamiabolom („Pałka z Czaszką”) pełnili funkcję strażników X., dzierżąc kościane patki; sprawiali, że ludzie chudli, aż zostawały z nich tylko szkielety i nagie czaszki, a następnie zabierali swoje ofiary wychudzone na śmierć „z zapadłym brzuchem i wystającymi kośćmi”. Ahal-mez („Wytwórca Rzeczy Wstrętnych”) i Ahaltochob („Sprawca Cierpienia”) spro-

wadzali nieszczęście na ludzi powracających do domu lub znajdujących się w jego pobliżu; znajdowano ich poranionych, martwych, leżących na ziemi z twarzą zwróconą do góry. Xic („Sęp”) i Patan (patan to skórzana opaska zakładana na czoło, podtrzymująca ciężary dźwigane na plecach) byli odpowiedzialni za nagłą śmierć podróżujących; rzucali się na wędrowców, ściskając im gardło i pierś, aby krew podeszła ofierze do ust, w wyniku czego ludzie umierali na drogach podczas wędrówki, wymiotując krwią. Zamiast Ahalmeza, Ahaltochoba i Xika wymienieni są w innej wersji Quixic, Quixcixcac i Quicre (powtarzające się w tych imionach słowo quic znaczy „krew”).

Funkcję posłańców 12 panów X. sprawowały przemieszczające się błyskawicznie 4 puchacze, noszące tytuł AhpopAchih („Sowy, Służba Rządząca Zaświatami, Zwiastuny”): szybki jak strzała Chabi-Tukur („Sowa-Strzała”), Huracan-Tukur („Sowa Jednonoga”), który miał tylko jedną nogę, Caquix-Tukur („Sowa-Ara”) z czerwonym grzbietem i Holom-Tukur („Sowa-Głowa”), beznogi, posiadający tylko głowę i skrzydła. Puchaczami byli także Ixpurpuvec i Puhuyii (purpuvec i puhuy to lokalne nazwy puchaczy), którzy - pełniąc straż w ogrodach Hun-Came i Vucub-Came - siedzieli w gałęziach ogrodowych drzew. Nie wywiązawszy się z powierzonego im zadania (nie upilnowali kwiatów), ponieśli straszliwą karę; rozdarto im usta, stąd sowy mają „przełamany nos”. Do bardziej wyrazistych postaci podziemnego świata należy ponadto para zoomorficznych demonów, noszących wspólne imię - Camazotz („Nietoperz-Śmierć”), dwóch wróżbitów - Xulii („Wróż”) i Pacam („Dostojny”), u których panowie X. zasięgali rad, oraz Ixquic („Kobieta/Kobieca Krew”), córka Cuchu-maquika.

Oprócz istot nadludzkich przebywali w X. zmarli ludzie (-> kraina zmarłych), ale niewiele na ten temat wiadomo. Stali

@@@mieszkańcy (np. Ahpop Achih, jeden z Ca-mazotzów) mogli opuszczać na jakiś czas podziemie. Z drugiej strony mieszkańcy innych światów (ziemi, nieba) odwiedzali X., co jednak mogło się dla nich skończyć tragicznie.

Wejście do podziemia mit lokalizuje w Carchah (na naziemnej drodze do X. miało się znajdować boisko do gry w pe-lotę o nazwie Nim-Xob Carchah), tj. prawdopodobnie w pobliżu dzisiejszej wsi Carcha koło Coba (Gwatemala). Mieszkańcy X. mogli słyszeć, co się tu działo. Xibalbańska droga wiodła w dół po stopniach bardzo stromych aż do rzeki wartko płynącej w wąwozach zwanych Nu Zivan Cul („Ciasny Wąwóz”) i Cuzi-van („Wąski i Stromy Wąwóz”, -> wąskie przejście). Po przebyciu tego miejsca trzeba było przekroczyć rzekę płynącą między dwoma kolczastymi drzewami jicary (tykwy Crescentia cujete) lub przez ich gęstwinę albo, według innej wersji, przejść między ptakami Molay, prawdopodobnie symbolizującymi rzekę wśród kolczastych jicar. Następne przeszkody to rzeka ropnej wydzieliny (zgnilizny) oraz rzeka krwi, które należało przebyć, nie pijąc albo nawet nie dotykając ich wód, jeśli się nie chciało jeszcze przed przybyciem do X. ulec panom podziemia. Wreszcie docierało się do skrzyżowania czterech dróg - czerwonej, czarnej, białej i żółtej (lub zielonej). Czarna droga (wiodąca na zachód) oznajmiała, że trzeba nią podążać, „gdyż jest drogą Pana”.

W X. przybysz meldował się najpierw w Sali Obrad, gdzie odbywali zebrania przywódcy podziemia. Jeśli dał się zwieść złośliwemu podstępowi i pozdrowił zajmujące dwa pierwsze miejsca drewniane kukły, sądząc, że to Hun-Came i Yucub-

-Came, stawał się przedmiotem drwin. Panowie X. kpili zeń jeszcze bardziej, gdy

- naiwnie przyjąwszy zaproszenie - siadł na wskazanej ławie, która w rzeczywistości była rozżarzonym kamieniem. Patrząc na jego rozpaczliwe wysiłki, by nie przypiec sobie pośladków, mający specyficzne poczucie humoru gospodarze skręcali j się ze śmiechu.

Panowie X. poddawali torturom swo- i je ofiary przede wszystkim w „miejscach . kar”, takich jak: Quequma-ha („Ciemny ! Dom”), w którym nie było nic oprócz ciemności (mgły); Xuxulim-ha („Dom, Gdzie Wszyscy się Trzęśli”), wypełniony gradem, dał tu lodowaty wiatr; Bala-mi-ha („Dom Jaguarów”), gdzie przebywały w zamknięciu miotające się, ryczące jaguary; Zotzi-ha („Dom Nietoperzy”), pełen piszczących i trzepoczących skrzydłami nietoperzy, jego panem był Cama-zotz, „wielkie zwierzę” dysponujące zabójczą bronią „jak cienkie ostrze” i natychmiast uśmiercające (przez obcięcie głowy) każdego, kto przed nim stawał; Chayim-ha („Dom Brzytew”), gdzie zderzały się ostre brzytwy (noże). Niektórzy badacze sądzą, że każdy z tych domów wiązano z inną stroną świata (piąty z centrum). Ale w X. znajdowało się jeszcze wiele innych „miejsz kar”, np. Dom Ognia, z samym tylko ogniem w środku. „Miejscem kar” było poniekąd także boisko do gry w pelotę, przy którym graczy zwyciężonych przez panów X. składano w ofierze.

X. pełni ważną rolę w opowieści o Hun-Hunahpu i Yucub-Hunaphii oraz Hunahpu i Ixbalanque, której akcja toczy się przed powstaniem niebiańskich światów i obecnej ludzkości. Dwaj pierwsi, synowie Ixpiyacoc i Ixmucane, pary mającej swój udział w stworzeniu ludzi, zajmowali się głównie grą w pelotę. Gdy rozgrywali mecz na drodze wiodącej do X., Hun-Came i Yucub-Came, usłyszawszy hałas, uknuli plan ukarania (tj. zgładzenia) zuchwałych graczy oraz przejęcia ich sportowego sprzętu i stroju. Ahpop Achih na rozkaz swych zwierzchników sprowadzili Hun-Hunahpii i Yucub-Hunahpu do podziemia, ale bez sprzętu, ponieważ przezorni bracia przed opuszczeniem ziemi ukryli go pod dachem domu Ixmucane.

WX przybysze zostali pokonani już w pierwszej próbie, w Quequma-ha (nie potrafili przechytrzyć podstępnych panów podziemia), po czym złożono ich w ofierze i pogrzebano w miejscu zwanym Puc-bal-Chah. tj. zapewne przy placu do gry w pelotę. Głowę Hun-Hunahpu zawieszono na znajdującym się w pobliżu bezpłodnym drzewie jicary, które w tej samej chwili po raz pierwszy pokryło się owocami, będącymi w rzeczywistości czaszkami; głowa Hun-Hunahpii stała się jednym z nich. O owym niezwykłym zdarzeniu usłyszała Ixquic i - wbrew zakazowi panów X. - przybyła zobaczyć cudowne drzewo. Wówczas czaszka Hun-Hunahpu przemówiła i splunęła na jej prawą dłoń. Ślina wkrótce znikła, a dziewczica stała się brzemienną. Po sześciu miesiącach Cu_humaquic zauważył odmienny stan córki; ponieważ twierdziła uparcie, że „nie zaznała jeszcze mężczyzny”, panowie X. postanowili ją złożyć w ofierze. Jednakże w drodze na miejsce kaźni udało się Ixquic pozyskać przychylność Ahpop Achih, którzy mieli dokonać rytualnego zabójstwa, w wyniku czego uwolnili oni dziewczynę, a panom X. zamiast jej serca, zanieśli w skorupie jicary bryłę zakrzepłej żywicy z Czerwonego Drzewa Purpury (Cmton sangiiifluus). Ixquic, zgodnie z życzeniem Hun-Hunahpii przekazanym jej przez czaszkę w momencie zapłodnienia śliną, wyszła na powierzchnię ziemi. Ahpop Achih także uciekli z X. i odtąd pozostawali w służbie swej niedoszłej ofiary, która wkrótce w domu Ixmu-canc powiła bliźniaczych synów o imionach Hunahpu i Ixbalanque.

Hunahpu i Ixbalanque, dorósłszy, dokonali wielu czynów, a gdy odnaleźli Ukryty pod dachem

domu babki sprzęt do gry w pelotę. stali się. podobnie jak ich ojciec i wuj, namiętnymi graczami. Zwabieni przez panów X. na mecz do podziemia, przeszli zwycięsko wszystkie próby, ^m-in. pokonując gospodarzy w grze w pelotę. Zwyciężyli dzięki swej przemyślności i nadludzkiej mocy (posiadali ją, ponieważ byli istotami boskimi), ale także dzięki pomocy zwierząt (przede wszystkim komara, mrówek i królika), wsparciu xibalbańskich wróżów (Xulu i Pacama) oraz interwencji niebian z bogiem-stwórcą Huracanem zwanym Sercem Nieba na czele, którzy przybyli specjalnie w tym celu do podziemia. Wreszcie, używając metod stosowanych zwykle przez panów X., czyli oszustwa i podstęp, zabili Hun-Came i Yucub-Came, a pozostałych mieszkańców podziemnej krainy pozbawili „dostojeństwa”, tj. odebrali im prawo do gry w pelotę i skazali na wykonywanie podrzędnych prac, takich jak łuskanie kukurydzy, wyrób garnków i sznurów. Xibalbanie nie mogli też dłużej „napadać z nagła na ludzi”, a grono ich czcicieli zostało zredukowane do „synów ugorów i pustyń” oraz ludzi grzesznych, złych, smutnych i nieszczęśliwych. Pożegnawszy szczątki Hun-Hunahpu i Yucub-Hunahpu, których nie można już było wskrzesić, Hunahpu i Ixbalanque wstąpili do nieba jako Słońce i Księżyc.

Zawierający opis X. mit o Hun-Hunahpu i Yucub-Hunahpu oraz Hunahpu i Ixbalanque stanowi część drugą Popol Vuh. Plastikzne przedstawienia opowiedzianych w nim wydarzeń odkryto na polichromowanej ceramice z VII-VIII w., znalezionej wśród darów grobowych na nizinie Peten (Gwatemala). (K.M.)

YOMINOKUNI, Yomotsukuni (jap. „Kraina Ciemności”) - w shin-toistycznej mitologii podziemne królestwo (-> kraina podziemna) --> kraina zmarłych, a także rodzaj-> czyścica.

Nazwa w Kojiki (Księdze dawnych wydarzeń) zapisywana jest chińskim hie-roglifem oznaczającym „Żółte (podziemne) Źródło”, co w tradycji chińskiej oznacza świat pozagrobowy (->Diyu). Whie-roglificznym oznakowaniu spotyka się również ideogram „noc”, co wiąże się

@@@Yomotsuhirasaka

z wyobrażeniem o krainie umarłych jako o świecie pograżonym w wiecznym mroku - królestwie nocy. Najpełniejszy opis Y. zawiera Kojiki (Księga dawnych wydarzeń) w relacji o perypetiach pary boskich demiurgów Izanagi i Izanami. Wspomina się tam, iż przy porodzie boga ognia Ka-gutsuchi Izanami spaliła sobie łono i zmarła. Izanagi, pragnąc się z nią zobaczyć, udał się za nią do Y. Izanami wyszła mu naprzeciw i przy skale odgradzającej otchłań oświadczyła, iż nie może już wrócić, gdyż spożywała pokarm przy ognisku Y. Ujęta jednak troską męża, oświadczyła, iż chciałaby z nim wrócić, ale musi o tym porozmawiać z duchami ciemności. Nakazała mężowi, aby ten na nią poczekał i nie zaglądał za nią. Ponieważ długo nie wracała, zniecierpliwiony Izanagi wszedł jednak do środka, oświetlając sobie drogę łuczycywem. Ujrzał wówczas przerażający widok rozkładającej się, rzeźącej żony, toczoney przez robactwo. Przestraszony tym widokiem, zaczął uciekać, a jego małżonka za to, że okrył ją hańbą (widząc ją w tak odrażającym stanie), wysłała za nim w pogoń Yomotsushikome („Potworne Jędze Ciemności”). Aby opóźnić pogoń tych żarłocznych duchów, Izanagi za pomocą magii karmił je winogronami i pędami bambusowymi. W czasie, gdy one jadły, on nadal uciekał. Izanami wysłała więc za nim duchy piorunowładne w towarzystwie tysiąca pięciuset wojowników ciemności. Początkowo Izanagi odganiał je mieczem, lecz ostatecznie, osiągnąwszy granice Y., miejsce zwane - »Yomotsuhirasaka („Płaskowyż Ciemności”), uwolnił się od wszystkich prześladowających go duchów za pomocą magicznych trzech znalezionych brzoskwiń. Wówczas w pogoń za nim rzuciła się sama Izanami, lecz Izanagi dotarł już do miejsca, gdzie znajduje się prowadząca do podziemia ścieżka, i przegrodził ją olbrzymią skałą. Odgradzony w ten sposób od Y. Izanagi oświadczył żonie, aby odeń odeszła. Ta z zemsty za odrzucenie zagroziła, iż co dzień umrze na ziemi tysiąc ludzi. W odpowiedzi Izanagi odparł, iż to go nie przeraża, gdyż jest w stanie zbudować co dzień tysiąc pięćset chat porodowych, w których będą mogli się rodzić nowi ludzie. W rezultacie Izanagi powrócił na ziemię, gdzie dokonał oczyszczających ablucji, w trakcie których zrodzone zostały całe zastępy nowych bóstw, m.in. przy przemywaniu lewego oka zrodzona została bogini słońca Amaterasu, główne bóstwo panteonu shintoistycznego, uważana za protoplastkę cesarskiego rodu, której Izanagi powierzył władzę nad ->Taka-manohara („Równiną Wysokich Niebios”). Izanami na zawsze już pozostała Y. W wyobrażeniach shintoistycznych Y. to nie tylko „kraj zmarłych” - miejsce pobytu zmarłych ludzi i bóstw (duchów), lecz również rejon pełen najrozmaitszego plugastwa i brudu (refleks grobu z rozkładającymi się zwłokami), które stamtąd mogą wydobywać się na świat i być przyczyną chorób i nieszczęść. (H.H.)

YOMOTSUHIRASAKA (jap. „Płaskowyż Ciemności”) - w shinto-istycznej mitologii wejście do -> Yominokuni („Krainy Ciemności”), podziemnego królestwa (-> krajina podziemna) i -> krainy zmarłych.

Y. wyobrażano sobie jako teren płaski, oddzielony od reszty świata ostrymi zboczami. W Kojiki (Księdze dawnych wydarzeń) Y. określono jako „stok Ifuya w prowincji Izumo”. Sam stok Ifuya nie został zlokalizowany, natomiast prowincja Izumo odpowiada dziś terenom prefektury Shimane w zach. części wyspy Honshu. Przy okazji (zawartego także w Kojiki} opisu przygód boga Okuninu-shi, wspomina się, iż Y. jest wyjściem z -> Nenokatasukuni („Kraju Podziemnej Samotni” / „Kraju Mocnych Korzeni”), zamieszkiwanego przez boga Susanoo wraz z córką Suseribime. Ponieważ Nenokatasukuni przedstawiony jest mniej ponuro niż Yominokuni („Krajina Ciemności”), znajdują się tam bowiem rozma-

@@@

ite komnaty oraz rozległa stepowa równina porośnięta roślinnością. @@@

ZAGUBIONA WYSPA - nazywana również Schowaną i Nieodnalezioną, mająca znajdować się około 40 mil na płn. zachód od Gomery (-> ziemskie krainy i obszary mityczne), wspomniana jest w traktacie portugalsko-hiszpańskim zawartym 4 czerwca 1519 r. w Evorze, w którym król Portugalii, zrzekając się jakichkolwiek praw do Wysp Kanaryjskich, zaliczył do nich również Z. W.

Mieszkańcy wysp Ferro i Gomera mówili o niej również Kolumbowi, twierdząc, że każdego roku na zachodzie ukazuje im się jakiś ląd. Przekonanie o jej istnieniu utrzymywało się bardzo długo wśród hiszpańskich kolonistów na Wyspach Kanaryjskich. Wielokrotnie również podejmowano próby jej odnalezienia. Pierwszą potwierdzoną w dokumentach, nieudaną wyprawę podjęli dwaj mieszkańcy wyspy Gran Canaria w 1526 r. W kilkadziesiąt lat później świadectwa dostrzeżenia Z.W. były tak częste, że władze postanowiły upewnić się co do jej istnienia i wszczęły urzędowe dochodzenie. Przesłuchano ponad 100 świadków, w tym kilku podróżników, którzy mieli dotrzeć na wyspę. Świadkowie wyraźnie kojarzyli ją z ->Brendana św. Wyspami. Wielokrotnie organizowane w celu odkrycia Z.W. wyprawy nigdy nie przyniosły rezultatów, a mimo to wyspa ciągle ukazywała się na horyzoncie, a na zachodnich wybrzeżach Ferro i Gomery morze wyrzucało świeże owoce i gałęzie z drzew. Ostatnią wyprawę podjęto w 1721 r. Zdaniem historyka Wysp Kanaryjskich, żyjącego w XVIII w. ks. Józefa de Yera y Clavijo, który w 1739 r. obserwował pojawienie się wyspy, była ona jedynie odbiciem wyspy Palmy. (E.P.)

ZEMZEM - święta studnia w Mekce, miejsce rytualnych ablucji muzułmanów, znane jeszcze z okresu dża-hilija (czasów przed islamu).

Według jednej z legend, jej początek związany jest z Ismailem - mitycznym i le-

@@@

gendarnym ojcem Arabów. Sara, żona proroka Ibrahima (Abrahama), nie mogła mieć potomstwa, podarowała więc małżonkowi młodą dziewczynę Hagar. Wkrótce Hagar urodziła syna - Ismaila. Ibrahim ucieszył się z potomka, ale Sara nie mogła oprzeć się uczuciu zazdrości. Dwie kobiety nie potrafiły wytrzymać pod jednym dachem. W końcu Ibrahim zabrał Ismaila i Hagar i udał się na pustynię. Kiedy uszli już daleko, Ibrahimowi objawił się archanioł Gabriel i rozkazał zaprowadzić dziecko i matkę do miejsca poświęconego Allachowi, w którym niegdyś była jego świątynia. Kiedy jednak tam dotarli, okazało się, że miejsce jest zupełnie puste, bez ludzi, roślin i wody. Tutaj właśnie Ibrahim zostawił swą młodą żonę i nieletniego syna. Kiedy Hagar zjadła wszystkie zapasy i wypła wodę, zaczęła poszukiwania źródła. Wielokrotnie wchodziła na wzgórze Safa i Marwa, lecz nie znalazła niczego. Podczas jej nieobecności dziecko zaczęło płakać, uderzając małymi stopkami o ziemię, I nagle w miejscu, gdzie jego stopa dotknęła piasku pustyni, wytrysnęło źródło - Zem-zem. Hagar otoczyła je małym wałem ziemi. Wkrótce nad studnią pojawiły się ptaki, a ich widok przywiódł Beduinów z plemienia Dżurhum. To oni zaproponowali Hagar i jej małemu synkowi opiekę. Według legendy, obok Z. Ibrahim i Ismail wzniesli Kaabę. Kamienie brali z pięciu gór otaczających Mekkę (Hiry, Sabiru, Liba-nonu. Góry Oliwnej, al-Dżabal al-Ahmar). Według innej legendy, fundamenty Kaaby wznosił Adam zaraz po opuszczeniu -^raju. (E.W.L.)

ZIEMIA OBIETNICY ŚWIĘTYCH ^BRENDANA ŚW. WYSPY

ZIEMSKIE KRAINY I OBSZARY MITYCZNE - krainy umiejscawiane na ziemi (-> środkowy świat), w bliżej nie określonym rejonie, np. „daleko na zachodzie”, „na końcu świata”; mityczne wyspy, kontynenty, morza, rzeki, lasy, ukryte górskie krainy i krainy graniczne.

W licznych mitach powracają wątki opisujące fantastyczne stworzenia zamieszkujące te obszary, zwierzęta-hybrydy bądź potwory i ludzi o jednej nodze, bezgłowych, brodate kobiety. Amazonki itp., co w myśleniu mitycznym wiąże się z odmiennym zaświatowym charakterem. Wiele z tych legendarnych krain ma cechy raju ziemskiego (->raj), idealnej utopii, ale może też „kojarzyć się negatywnie”. Czasami w obszarze ziemskim umieszczana jest ->krain> zmarłych. „Szczęśliwe” czy też „błogosławione” krainy często są zestawiane z ich niebiańskimi prototypami (->raj niebiański) lub mają podwójną naturę (ziemską i niebiańską). Wejście do nich jest ukryte przed profanami. Ujawnia się inicjowanym, często w stanach transowych. Wiele z tych krain przenika się z rzeczywistością widzialną, stanowiąc jej „drugą stronę”, pozaczasowy i pozaprze-strzenny obszar nie podlegający prawom tego świata (->Aroe). Wyłączenie z czasu cechuje większość takich światów, dlatego np. herosi zstępujący do ->Sidh mogli wracać po stu latach.

Motyw „raju na ziemi” przedstawianego jako kraina wszelkiego dobra, czasami utożsamianego z mityczną Ziemią Przodków, mistycznym miejscem tranzytu między tym a tamtym światem, przeplata się w niektórych tradycjach z motywem utopii politycznych. W takim przypadku znajdujemy opisy nadzwyczaj rozwiniętych cywilizacji, państw lub ziem wygnańców, wyidealizowanych gmin religijnych. Archetyp raju ziemskiego ucieleśniają również mitologizowane lądy i wyspy dalekich krajów. Ten ostatni motyw jest dość powszechny w różnych tradycjach, a w chrześcijaństwie - zwłaszcza w okresie wielkich odkryć geograficznych, kiedy Ameryka stała się miejscem, gdzie lokowano wiele mitycznych krain (-> Eldorado). Opisy różnorako przedstawianego ziemskiego raju znajdujemy np.

@@@

w tradycjach: bon -> Olmolungring; bud. Dżambudwipa, -> Meru, -> Śambhala, -> czakrawala; Celt. (krainy magiczne o cechach raju) -> Avalon, -> Camelot, -> Gra-ala zamek; -> Listinoise, -> Szczęśliwe Wyspy; chin. -> Daoxian, -> Krainy czterech stron świata, -> Kunlun; chrześc. (ogólnie) -> raj; mityczne obszary: -> Brendana św. Wyspy, -> Eden, -> Szczęśliwe Wyspy, -> Camelot, -> Graala zamek; rajskie utopie chrześc. zach. -> An-tilia, -> Eldorado, -> Brazil, -> Gamy ziemia, -> Graala zamek, -> Jana Prezbitera królestwo, -> Thule, -> Zagubiona Wyspa; rajskie utopie chrześc. wsch. -> Biała Woda, -> Brodatych Ludzi Ziemia,

-> Daria, -> Kiteż, -> Niekrasowa Iwana miasto, -> Orzechowa Ziemia; egip. -> Ju Dżet; ezot. -> Agarttha, -> Atlantyda,

-> Hyperborea, -> Lemuria, -> Polaris,

-> Śambhala; germ. -> Asgard; gnost.

-> Mszunne Kuszta; gr. -> Atlantyda, -> Elizjum, -> Erytea, -> Etiopia, -> Hesperia, -> Hyperborejczyków kraina, -> Kolchida, -> Ogygia, -> Scheria, -> Szczęśliwe Wyspy; het. -> Kummija; hind. oraz wed. -> Dżambudwipa, -> Jamy królestwo, -> Kailasa, -> Ioka, -> Mandara, -> Meru, -> Pitriloka, -> Siddhaloka, -> Śambhala, -> triloka; isl. -> Dżabarsa i Dża-balaqa, -> Hurqalya, -> Kaaba, -> Kubbat As-Sachra; jud. -> Eden; Mezoam. i Ink.

-> Aztlan, -> Tamoanchan, -> Tlalocan; ludów polinez. -> Hawaiki; irań. -> Chwa-niratha, -> Elburz, -> Eran Wędź, -> Ką-saoja, -> Worukasza; węg. -> Tiinde-rorszag.

Ambiwalentny charakter mają przykładowe krainy opisane w tradycjach: Celt. -> Scath, -> sidh; chrześc. -> Man-gazja; gr. -> Aja, -> Leuke, -> Lotofagów kraina; hind. -> Nagaloka; isl. -> Mekka; jap. -> Amenokanayama; Mezoam. -> Aztlan; irań. -> Mazanderan.

Mityczne krainy ziemskie o cechach zdecydowanie negatywnych, zamieszkałe przez złe i niebezpieczne istoty opisywane są np. w tradycjach: chrześc. -> Go-ga i Magoga państwo; germ. -> Jótenn-heim; gr. -> Lajstrygonów kraina; ludów fiń. -> Pohjola; węg. -> Sarkanyorszag.

Krainy na ziemi przedstawiane jako wejście do świata zmarłych lub świat zmarłych (czasami wejście do ->czyśćca, jak np. w tradycji chrześc. ->Reglis, lub przedsionek ->krainy podziemnej, jak np. Celt. ->sidh) znajdujemy np. w tradycjach: Celt. ->Dom Donna, ->sidh; germ. ->Hel; gnost. ->Świat Ciemności; gr. -> Elizjum,

-> Hades, -> Kimmeriów kraina; hind. i wed. ->Jamy królestwo; ludów afryk.

->Dsiwoa; ludów Australii ^Bralgu i Ba-du; Mezoam. ^Cinalco, ^Mictlan; ludów polinez. ->Hawaiki. (A.S., M.S.P.)

@@@
INDEKSY

250

@@@**INDEKS HASEŁ OGÓLNYCH**

axis mundi

chaos

czyściec

dolny świat

drzewo kosmiczne

góra kosmiczna

górnny świat

kosmos

kraina duchów

kraina podwodna

kraina podziemna

kraina przodków

kraina zmarłych

niebo

ocean kosmiczny

oś kosmiczna

piekło

podziemie

praocean

raj

raj niebiański

raj ziemski

środkowy świat

światy/stany przejścia

wąskie przejście

wody kosmiczne

ziemskie krainy i obszary mityczne

@@@D:iahn\~v indeks haseł

DZIAŁOWY INDEKS HASEŁ*STAROŻYTNY EGIPT**Amentet**Amenti**Dat**Duat**Ju Dżet**Ju Neś(e)r(u)**Neczer Ju**Nu**Pet**Sekhet Dżhuti**Sekhet Hotep**Sekhet Jam**Sza Neśru**Szetit**Ta Dżet**STAROŻYTNY**BLISKI WSCHÓD**Abzu**Apsu**Arallu**Dilmun**Hamri**Kur**Matarata**Mszunne Kuszta**Świat Ciemności**Czinwat Peretu**Elburz**Eran Wędź**Garodmana**Geredha**Hamestagan**Hara Berazaiti**Hurqalya**Kasacja**Mazanderan**Misvan Gatu**spihr**Taera**Worukasza**Zemzem**GNOZA**eon**Pleroma**JUDAIZM**Adam Kadmon**Eden**Gehenna**łono Abrahama**Merkaba**Olam ha-ba**seftrot*

ZOROASTRYZM (ZARATUSZTRIANIZM)

asman Chwaniratha

CHRZEŚCIJAŃSTWO

Antilia Biała Woda Brazil

Brendana św. Wyspy

Brodatych Ludzi Ziemia

Camelot

Ciboli

czyściec

Czyściec św. Patryka

Daria

Eden

Eldorado

Gamy ziemia

Gehenna

Goga i Magoga państwo

Górne Jeruzalem

Graala zamek

Jana Prezbitera królestwo

Jerozolima niebiańska

Kitież

limbus infantum

limbus patrum

Listinoise

łono Abrahama

Mangazja

Niekrasowa Iwana miasto

Nowe Jeruzalem

Orzechowa Ziemia

otchłań

otchłań dzieci

otchłań ojców

otchłań patriarchów

piekło

purgatorium

raj

refrigerium

Reglis

Siedmiu Miast Wyspa

Szczęśliwe Wyspy

Thule

Zachodnie Wyspy

Zagubiona Wyspa

Ziemia Obietnicy Świętych

ISLAM

al-Araf

al-Kaaba

Arafat

Dżabarsa i Dżabalaqa

Gehenna

Kaaba

Kubbat As-Sachra

Mekka

niebo

piekło

Qaf

raj

ANATOLIA

Abzuwa Ailamuwa Kaksat Kummija

«t

GRECY I RZYMIANIE

Aja

Ajaja

Atlantyda

Biała Wyspa

Błogosławione Wyspy

Elizjum

Eolia

Ereb

Eridanos

Erytea

Etiopia

Hades

Hesperia

Hesperyda

Hyperborejczyków kraina

Kimmeriów kraina

Kolchida

Lajstrygonów kraina

Leuke

Lotofagów kraina

Nysa

Ogygia

Okeanos

Olimp

Orkus

Scheria

Szczęśliwe Wyspy

Świętych Wyspy

Tartar

CELTOWIE

Annwn Avalon

254

255

@@@Działom' indeks haseł

<i>Camelot</i>	<i>BUDDYZM</i>
<i>Dom Donna</i>	<i>buddakszetra</i>
<i>Graala zamek</i>	<i>czakrawala</i>
<i>Listinoise</i>	<i>Dewaczien</i>
<i>sidh</i>	<i>Jodo</i>
<i>Scath</i>	<i>Meru</i>
<i>Szczęśliwe Wyspy</i>	<i>Naraka</i>
<i>Wyspy Błogosławionych</i>	<i>Pretaloka</i>
	<i>Sukhawati</i>
<i>GERMANIE</i>	<i>Śambhala</i>
<i>Alfheim</i>	<i>Tuszita</i>
<i>Asgard</i>	
<i>Jótunnheim</i>	<i>DŻINIZM</i>
<i>Hel</i>	<i>Naraka</i>
<i>Niflheim</i>	<i>Pretaloka</i>
<i>Walhalla</i>	
	<i>HINDUIZM</i>
<i>SŁOWIANIE I BAŁTOWIE</i>	<i>Amarawati</i>
<i>Nawie</i>	<i>Aśwattha</i>
<i>Vel s</i>	<i>Brahmaloka</i>
<i>Wyraj</i>	<i>Brahmanda</i>
	<i>Dżambudwipa</i>
<i>FINOWIE I MARYJCZYCY</i>	<i>Indraloka</i>
<i>Kijamat</i>	<i>Jamy królestwo</i>
<i>Pohjola</i>	<i>Kailasa</i>
<i>Saivaimo</i>	<i>loka</i>
	<i>Mandara</i>
<i>WĘGRZY</i>	<i>Meru</i>

Egig Ero Fa

Kaszafold

Óperencias Tenger

Penezország

Sarkanyország

Tiinderi Kortefa

Tiinderország

Tiinderszget

Tiindervolgy

SYBERIA I WIELKI STEP

dolny świat

górný świat

EtFbang

Mumongi Chokto Bira

Un Penger

BON

Olmolungring

256

Nagaloka

Naraka

Patala

Pitrioka

Pretaloka

saptaloka

Siddhaloka

Sambhala

Śiwapura

Śripura

triloka

CHINY

Daoxian

Diyu

Huangquan

Kunlun

Krainy Czterech Stron Świata

@@@

JAPONIA

*Ama-no iwa
Amenokaguyama
Amenokanayama
Amenoukihashi
Amenoyasunokawa
Jodo
Nenokatasukuni
Nenokunisokonokuni
Takachiho
Takamanohara
Tokoyo-no kuni
Unabara
Watatsumi-no kuni
Yominokuni
Yomotsuhirasaka*

KOREA

Kamak nara Sondosan

AUSTRALIA I OCEANIA

*Bralgu i Badu
Bullimach
Hawaiki
Lang
Mburotu
Oroi
Po
Rangi
Wyrrewarre*

CZARNA AFRYKA

Dsivoa Ile Orun Ototolane Sigi Tolo

AMERYKA PÓŁNOCNA I POŁUDNIOWA

*Adliyum
Ahpikondia
Aroe
Dom Mitów
Kahunia
Kaczin Kaiakwi
Kraina Łososiowego Ludu
Kraina Wiecznych Łowów
Mu-Igala*

MEZOAMERYKA I INKOWIE

*Aztlan
Cincalco
Cumiechiicuaro
In Ichan Tonatiuh Ilhuicac
Mictlan
Mitnal
Omeyocan
Tamoanchan
Tlalocan
Xibalba*

KRAINY EZOTERYCZNE

*Agarttha
Aghartha
Astral
Astralny Świat*

Atlantyda
Hyperborea
Lemuria
Mu
Polaris
Sambala
Sambhala
Shambala
Shambhala
Shangri-La
Szangri-La
Sambala
Sambhala
257

@@@WYBRANA BIBLIOGRAFIA

DZIEŁA OGÓLNE:

Arentzn J. G., *Imago mundi cartographica. Studien zur Bildlichkeit mittelalterlicher Welt- und Ökumenekarten unter besonderer Berücksichtigung des Zusammenwirkens von Text und Bild*, München 1984.

Aries E., *Człowiek i śmierć*, Warszawa 1989.

Art P., Palewicz R. (tłum.), *Niezwykłe miejsca, niezwykłe krainy*, Warszawa 1997.

Babic J., Walczak W., *Zarys historii odhyć geograficznych*. Warszawa 1968.

Bogowie, demony, herosi; leksykon, Z. Pasek (red.), Kraków 1996.

Campbell J., *Bohater o tysiącu twarzy*, Warszawa 1996.

Campbell J., *Historical Atlas of World Mythology*. New York 1988.

Christiansen R., *The Migratory Legends*, Helsinki 1958.

Cumont F., *After Life in Roman Paganism*, New Heaven, Conn. 1922.

Cumont F., *Religions Orientales dans le paganisme Romain*, Paris 1963.

Dodds E. R., *The Greeks and the Irrational*, Berkeley 1974.

Grzonka P., *Struktura mitologii infernalnych*, Kraków 1998.

Guriewicz A., *Kategorie kultury średniowiecznej*. Warszawa 1976.

Guriewicz A., *Problemy średniowiecznej kultury ludowej*, Warszawa 1987.

Henning R., *Von ratselhaften Landem*, München 1925.

Kempiński A. M., *Słownik mitologii ludów indoeuropejskich*, Poznań 1993.

Leeuw G. van der, *Fenomenologia religii*. Warszawa 1997.

Magidowicz I., *Zarys historii odkryć geograficznych*. Warszawa 1952.

Margul T., *Mity z pięciu części świata*. Warszawa 1966 (1988).

Minois G., *Historia piekła*. Warszawa 1996.

Mify narodów mira. S. Tokariew (red.), Moskwa 1987.

Patch H. R., *The Other World, according to Descriptions in Medieval Literature*. Cambridge Mass. 1950.

Stanford C. L., *The Quest for Paradise*, Urbana 1961.

Tokarczyk A., *Tamten świat*. Warszawa 1986.

Tołstow S., *Siadami dawnych kultur*, Warszawa 1954.

Turner A., *Historia piekła*. Gdańsk 1996.

Zarys dziejów religii, J. Keller (red.), Warszawa 1986.

258

@@@

Wybrana bibliografia

STAROŻYTNY EGIPT:

Andrzejewski T., Dusze boga Re, Warszawa 1967.

Andrzejewski T., Opowiadania egipskie. Warszawa 1956.

Bator W., Kosmologia i kosmogonia starożytnych Egipcjan, [w:] „Kwartalnik Filozoficzny”, tom XXIII, z. 3-4, 1995, s. 77-97.

Bator W., Myśl starożytnego Egiptu, Kraków 1993.

Bator W., Niektóre problemy eschatologii starożytnego Egiptu, [w:] Zeszyty Naukowe UJ, „Studia Religiologica”, 1985, s. 29-47.

Bonnet H., Reallexicon der agyptischen Religionsgeschichte, Berlin 1952.

Buck A. de, The Egyptian Coffin Texts, Chicago 1935-1937.

Budge E. A. W., Egyptian Heaven and Heli, Open Court 1974.

Budge E. A. W., Ozyrys. Symbolika przejścia na drugą stronę, Poznań 1994.

Champdor A., Das dgyptische Totenbuch, Miinchen 1977.

Frankfort H., Ancient Egyptian Religion, New York 1948?

Hornung E., Das Totenbuch der Agypter, Ziirich 1979.

Lipińska J., Marciniak M., Mitologia starożytnego Egiptu, Warszawa 1977.

Niwiński A., Mity i symbole starożytnego Egiptu, Warszawa 1992.

STAROŻYTNY BLISKI WSCHÓD:

Alshairy S., Die irakischen Mandaern in der Gegenwart, Hamburg 1975. Cinal St., Ba 'al z Ugarit a inni bogowie burzy w starożytnej Syrii i Palestynie, Kraków 1997. Cinal St., Les anges-pretres dans les Sirót 'Olat haś-Sabbat de Qumran (4Q400-407)

et les 'Utria dans le Dlwan Nahrawata des Mandeens, [w:] Z. J. Kapera (wyd.),

Kraków 1998, s. 123-136. Cinal St., Eschatologia pośmiertna w Starym Testamencie a eschatologia zaratusztriańska, [w:] Zeszyty Naukowe UJ, „Studia Religiologica”, 28, 1995, s. 67-88.

Gawlikowska K., Sztuka Mezopotamii, Warszawa 1975. Gilgamesz, epos babiloński i asyryjski..., przekł.

R. Stiller, Warszawa 1967. Lidzbarski M., Ginza. DerSchatz oderdas Grosse Buch derMandaer, Göttingen 1925. Łyczkowska K., Enuma eliś - babiloński mit o powstaniu świata,, „Euhemer”, 1979/2,

s. 6-17 i 1980/3,8.23-32. Łyczkowska K., Legenda o potopie wg eposu o Gilgameszu, „Przegląd Orientalistycz-

ny” 1960/3,5.319-324.

Łyczkowska K., Sen księcia Kummv, „Przegląd Orientalistyczny”, 1978/3, s. 43-46. Łyczkowska K., Zejście Isztar do podziemi, „Przegląd Orientalistyczny”, 1963/2, s. 122-126.

Łyczkowska K., Szarzyńska K., Mitologia Mezopotamii, Warszawa 1981. Mezopotamia (praca zbior.), J. Braun (red.), Warszawa 1971. Pritchard J. B., Ancient Near Eastern Texts Relating to the Old Testament, Princeton

1964.

ZOROASTRYZM:

Bailey H. W., Zoroastrian Problems in the Ninth-Century Books, Oxford 1971. Berweniste E., The Persian Religion according to the Chief Greek Texts, Paris 1929. Bieliński P., Starożytny Bliski Wschód, Warszawa 1985.

Boyce M., A History of Zoroastrianism, Handbuch der Orientalistik, Leiden 1975. Boyce M., Zaratusztrianie, przekł. J. Czabak, B. Korzeniowski, Łódź 1982.

259

@@@Wybrana bibliografia

- Browne E. G.*, A Literary History of Persia, t. 1-4, Cambridge 1968-1989.
- Cinal S.*, Zaratusztriańskie wyobrażenia o losie pośmiertnym człowieka, [w:] „*Studia Religiologica*”, 28, 1995, s. 67-88.
- Corbin H.*, Spiritual Body and celestial Earth, Paris 1975. Drugi Dywan Perski, wybór i przekł. *Wł. Dulęba*, Kraków 1980. *Duchesne-Guillemain J.*. La religion de l'Iran ancienne, Paris 1962. *Duchesne-Guillemain J.*, Zoroastre. Etude criologique avec une traduction commentee des Gatha. *Malesherbes* 1975.
- Dywan Perski, wybór i przekł. *Wł. Dulęba*, Kraków 1977. *Ferdousi*, Księga Królewska, przekład i wstęp *Wł. Dulęba*. *Gaufurow B. G.*, Tadziki, drewnieszaja, drewnjaja i srednewekowaja istorija, *Duszanbe*
- The Gathas of Zaratustra. A reconstruction of the Text, *Monna M.C.* 1978. *Jackson A.V.*, Zoroastrian, the Prophet of the Ancient Iran, New York 1899. repr. New York 1965, 9. *Nyberg H. S.*, Question de cosmogonie et cosmologie mazdeennes, cz. I. [w:] „*Journal Asiatique*”, tom CCXIV, 1929. *Nyberg H. S.*, Question de cosmogonie et cosmologie mazdeennes, cz. II, [w:] „*Journal Asiatique*”, tom CCXIX, 1931.
- Nyberg H. S.*, A Manual of Pahlavi, t. 1-2, *Wisbaden* 1974. *Olmstead A.T.*, Dzieje Imperium Perskiego, Warszawa 1974. The Pahlavi Rivfvats accompanying the Dfdistfni-(E-DCEnk, wyd. *B. N. Dhabhar*, Bombay 1913.
- Russell J. R.*, Zoroastrianism in Armenia, *Harvard Iranian Series*, t. V, 1987. *Rypka J.*, Historia literatury perskiej, Warszawa 1970.
- Składankowa M.*, Bohaterowie, bogowie i demony dawnego Iranu, Warszawa 1984. *Składankowa M.*, Kultura perska, Warszawa 1995. *Składankowa M.*, Mitologia Iranu, Warszawa 1989. *Składankowa M.*, Mity Królewskiej księgi. Symbole i wzorce mityczne w „Szahname” Firdousiego, Warszawa 1981. *Smirnof A.*, Scytowie, Warszawa 1974.
- Tołstow S. P.*, Siadami cywilizacji Starożytnego Chorezmu, Warszawa 1953. Trzeci Dywan Perski, wybór i przekł. *W. Dulęba*, Kraków 1986. *Vichtakiha-i-Zatsparam*, wilh Text and Introduction, Part One by *B. T. Anklesaria*, Bombay 1964.
- West E. W.*, Pahlavi Text, Sacred Book of the East, Oxford 1882, repr. Delhi 1970. *Widengren G.*, Les religiones del'Iran, Paris 1968. *Zaehner R. C.*, Dawn and Twilight of Zurvanism, Oxford 1978. *Zaehner R. C.*, The Teaching of the Magi. A Compendium of Zoroastrian Beliefs (Ethical and religious Classics of East and West), London—New York 1956. *Zaehner R. C.*, Zurvan a Zoroastrian Dilemma, 1955. *Zand-Akasih*, Iranian or Greater Bundahisn, trans, and translit. by *B. T. Anklesaria*, Bombay 1956.

GNOZA:

Jonas H., Religia gnoz. Kraków 1994.

Gnoza, [w:] „*Literatura na Świecie*”, nr 12, Warszawa 1987.

Myszor W., „dnapaitis” w teologii chrześcijańskich gnostyków. Warszawa 1984.

Wybrana bibliografia

Quispel G., Gnoza, Warszawa 1988.

Rudolph K., Gnoza. Istota i historia późnoantycznej formacji religijnej, Kraków 1995.

JUDAIZM:

A roń M., Ideas and Idea/ of Hasidism, New York 1968.

Bokser ben Z., The Jewish Mystical Tradition. New York 1981.

Buber M., Hasidism, New York 1948.

(iinsburg C.D.), The Kabbalah. Its Doctrinal Development and Literature, New York 1920.

Goetschel R., Kabała, Warszawa 1994.

Gruenwald I., Apocalyptic and Markaval Mysticism, Leiden 1989. Opowieści Zoharu, przekł. *I. Kania*, Kraków 1988. *Safran A.*, Le Cabale, Paris 1960. *Scholem G.*, Jewish Gnosticism, Merkabah, Mysticism and falmudic Tradition, New

York 1960.

- Jewish Mysticism in the Middle Ages, New York 1966.

- Judaizm: parę głównych pojęć, *Kraków 1991*.
- Major Trends in Jewish Mysticism, *New York 1946*.
- Żur Kabbala und ihrer Symbolik, *Zurich 1960*. T/te Universal Jewish Encyclopaedia, *X vol., New York 1941-1948*. The Zohar, *V vol., trans. H. Sperling, M. Simon, P. P. Levertoff, London 1931-1934*.

CHRZEŚCIJAŃSTWO:

Andersen A. R., Alexander Gate, Gog and Magog, London 1932.
Babcock V. W., Legendaiy Islands ofthe Atlantic, New York 1922.
Biblia a kultura Europy, M. Kamińska, E. Małek (red.), Łódź 1992.
Biwiarium Fidei, wvbór doktrynalnych wypowiedzi Kościoła, oprac. S. Głowa. I. Bieda, Poznań 1988.
Bylina S., Czlowiek i zaświaty. Wizje kar pośmiertnych w Polsce średniowiecznej, Warszawa 1992.
C/istow K. V., Russkije narodnyje socialno-utopiczeskije legendy XVII XIXv\\, Moskwa 1967.
Delumeau J., Grzech i strach: poczucie winy w kulturze Zachodu XIII-XVIII w., Warszawa 1994.
nduineau J., Historia Raju. Ogród rozkoszy. Warszawa 1996.
Denzinger H., Enchiridion Symbolorum, Friburg 1961.
Duby G., Czasy katedr. Sztuka i społeczeństwo 980-1420, Warszawa 1986.
Ciardiner E., Medieval Yisions oj Heayen and Heli, London 1993.
Goffle J., Kultura średniowiecznej Europy, Warszawa 1995.
Goffle J., Świat średniowiecznej wyobraźni, Warszawa 1997.
Jakub da Yoragine, Zlotu legenda. Warszawa 1955.
Katechizm Kościoła Katolickiego.
Kelly J. N. D., Początki doktiyny chrześcijańskiej. Warszawa 1988.
King R., Les Paradis terrestres, Paris 1980.
Kobielus S., Czlowiek i ogród rajski w kulturze religijnej średniowiecza. Warszawa 1997
Kobielus S., Niebiańska Jerozolima, Od sacrum miejsca do sacrum modelu, Warszawa 1989.

@@@

@@@Wybrana bibliografia

Królestwo Boże w Piśmie Świętym, *S. Łach, M. Filipiak (red.), Lublin 1976.*

Krzysztof Kolumb, Pisma, przeł. A. L. Czerny, Warszawa 1970.

Loeffler Ch. M., The Voyage to the Otherworld Island in Early Irish Literature, t. 1-2, Salzburg 1983.

Loomis R. S., Graal. Od celtyckiego mitu do symbolu chrześcijańskiego, Kraków 1998.

Marco Polo, Opisanie świata, przeł. A. L. Czerny, Warszawa 1952.

Matthews J. The Grail. Quest for the Eternal, London 1991.

Milton J., Raj utracony, przeł. M. Słomczyński, Warszawa 1974.

Olszewicz B., Legendy geograficzne średniowiecza, Kraków 1927.

Opowieść o niewidzialnym grodzie Kiteizu. Z legend i podań dawnej Rusi, *wybór, wstęp i przeł. R. Luźny, Warszawa 1988.*

Owen D. D. R., The Yision of Heli. Infernal Journeys in Medieval French Literature, Edinburgh-London 1970.

Percewal z Walii, czyli opowieść o gralu Chretien de Troyes, [w:] Arcydzieła francuskiego średniowiecza, *Warszawa 1968.*

Phillips J. R. S. The Medieval Expansion of Europe, Oxford-New York 1988.

Rutkowski B., Wyspy wiecznego szczęścia, Wrocław 1975.

Seymour S. J., Irish Visions of the Other World, London 1930.

Silva da J. G., Morskie dzieje Portugalczyków, Gdańsk 1987.

Sokolski J., Pielgrzymi dopiekle i raj. Świat średniowiecznych łacińskich wizji eschatologicznych, t. I, Warszawa 1995.

Sokolski J., Staropolskie zaświaty. Obraz piekła, czyśćca i nieba w renesansowej i barokowej literaturze polskiej wobec tradycji średniowiecznej, Wrocław 1991.

Strzelczyk J., Iroszkoci w kulturze średniowiecznej Europy, Warszawa 1987.

Strzelczyk J., Odkrywanie Europy, Warszawa 1970.

Turner V, Tumer S., Image and Pilgrimage in Christian Culture, Oxford 1978.

Weston J. L., Legenda o Graalu. Od starożytnego obrzędu do romansu średniowiecznego, Warszawa 1974.

Wildiers N. M., Obraz świata a teologia, Warszawa 1985.

Wyobrażenia średniowieczna, *T. Michałowska (red.), Warszawa 1996.*

ISLAM:

Aburejchan Biruni 973-1048, Izbrannyje proizvedenija, I, „Pamiatniki minuwszich pokolenij”, *Taskent 1973.*

al-Biruni A. R., The Chronology of the Ancient Nation, C. E. Schau, London 1897. Bielawski J., Islam, religia państwa i prawa, Warszawa 1979. Browne E. G., A Literary History of Persia, t. 1-4, Cambridge 1968-1989. Corbin H., En islam iranien aspect spirituels et philosophique, t. 1-4, Gallimard 1972. Eliade M., Historia wierzeń religijnych, t. I, Warszawa 1988. Gibb H. A. R., Mahometanizm, Warszawa 1965.

Koran, z arabskiego przełożył i komentarzem opatrzył *J. Bielawski, Warszawa 1986. Mez A., Renesans islamu, Warszawa 1980.*

ANATOLIA, GRECY I RZYMIANIE:

Bednarski M., Geografia antyczna, Warszawa 1957. Bradford E., Wędrowki z Homerem, Warszawa 1967. Grimal P., Słownik mitologii greckiej i rzymskiej, Wrocław 1987. Herodot, Dzieje, przeł. S. Hammer, Warszawa 1959.

Wybrana bibliografia

Hezjod, Teogonia, przekł. K. Kaszewski, Warszawa 1905. *Homer*, Iliada, przekł. 1. Wieniawski, Kraków 1986. *Homer*, Odyseja, przekł. J. Parandowski, Warszawa 1964. *Platon*, Timajos, Kritiasz, przekł. W. Witwicki, Warszawa 1960. *Popko M.*, Religie starożytnej Anatolii, Warszawa 1980. *Wergiliusz Maro*, Eneida, przekł. T. Karyłowski, Wrocław 1981.

CELTOWIE:

Ancient Irish Tales, T. P. Cross i C. H. Slover (red.), New York 1996.
Ashe G., The Discovery of King Arthur, Garden City, New York 1985.
Baśnie i legendy Wysp Brytyjskich, Warszawa 1985.
Dillon M., Early Irish Literature, Dublin 1994.
Dillon M., Chadwick N. K., Ze świata Celtów, Warszawa 1987.
Ellis P. B., A Dictionary of Irish Mythology, London 1997. >
Ford P. K., The Mabinogi and Other Medieval Welsh Tales, Berkeley, London 1997.
Gantz J., The Mabinogion, Harmondsworth 1976.
Gąssowski J., Mitologia Celtów, Warszawa 1987.
Gougaud P. L., Fairy Tales, [w:] „The Celtic Review”, t. 5, s. 155-171.
Lehane B., Legendy o bohaterach, Warszawa 1992.
Mac Cana P., Celtic Mythology, London 1996.
Matthews J. i C., Mitologia Wysp Brytyjskich, Poznań 1997.
Miiller-Lisowski K., Contributions to a Study in Irish Folklore: Traditions about Donn, [w:] „Bealoideas”, t. XVIII, s. 142-199. O hOgain D., Myth, Legend & Romance; Añ Encyclopaedia of the Irish Folk Tradition, New York 1991.
Rces A. i B., Celtic Heritage, London 1994. Sharkey J., Die keltische We/l, Frankfurt am Main 1982. Sjoestedt M. L., Gods and Heroes of the Celts, Dublin 1994. Stokes W., The Voyage of the Hiii Corra, w: „Revue Celtique”, t. XIV, s. 22-69. The Celtic Heroic Age; Literary Sources for Ancient Celtic Europe and Early Ireland and Wales, J. T. Koch (red.), Massachusetts 1995. Wróżki i elfy, Warszawa 1992. Żegluga Świętego Brendana opala, J. Strzelczyk (red.), Poznań 1992.

GERMANIE:

Die jüingere Edda mit dem sogenannten ersten grammatischen Traktat, Diisseldorf-Koln 1966.
Gronbech W., Religion und Kultur der Germanen, t. 1-2, Stuttgart 1954. Helm K., Altgermanische Religionsgeschichte, t. 1-2, Heidelberg 1913-1953. Edda poetycka, przekł. i opr. A. Załuska-Strómborg, 1986. Mikoś K., Walhalla - blaski i cienie germańskiego raju poległych wojowników, [w:] „Studia Religiologica”, 28, 1995, s. 99-111. Piekarczyk S., Mitologia germańska, Warszawa 1979. Roś J., Heroe północy. Warszawa 1969. Vries J. M. de, Altgermanische Religionsgeschichte, t. 1-2, Berlin 1970.

SŁOWIANIE I BAŁTOWIE:

Briickner A., Starożytna Litwa. Ludy i bogi, Olsztyn 1985.
263

@@@Wybrana bibliografia

Gieysztor A., Mitologia Słowian, Warszawa 1982.

Moszyński K., Kultura ludowa Słowian, t. 2, cz. 1-2, Warszawa 1967- 1968.

Słupecki L. R., Obrządek pogrzebowy pogańskich Rusów w świetle relacji Ibn Fadlana, [w:] „Euhemer. Przegląd Religioznawczy”, nr 4, 1984, s. 83-99. Suchocki J., Mitologia bałtyjska. Warszawa 1991.

Tomicy J. i R., Drzewo życia. Ludowa wizja świata i człowieka. Warszawa 1975. Urbańczyk S., Dawni Słowianie, wiara i kult, Warszawa 1991. Uspienski B., Ku/I świętego Mikołaja na Rusi, Lublin 1985.

FINOWIE I MARYJCZYCY:

Haavio, Mitologia fińska. Warszawa 1979.

Harva (Holmberg) U., Die Religion der Tscheremissen, Helsinki 1926. Harva (Holmberg) U., Die Yorstellungen der Mordwinen, Helsinki 1952. Kalewala, przekł. K. Laszecki i J. Ozga-Michalski, Warszawa 1974.

WĘGRZY:

Bator W., Drzewo sięgające nieba, Kraków 1995. Jankovics M., Afa mitologia/a, Debrecen 1991. Kandra K., Magyar mythologiaja, Eger 1897. Magyar Neprajzi Lexicon, Budapest 1977-. Nawrocki A., Szamanizm i Węgrzy, Warszawa 1988. Ortutay Gy., A magyar folklor, Budapest 1989. Petófi \$., Janosz Witeź, Warszawa 1871. Koń siedmionogi, wybrał A. Nawrocki, Warszawa 1980.

SYBERIA I WIELKI STEP:

Anisimow A., Wierzenia ludów Północy, Warszawa 1971.

Eliade M., Szamanizm i archaiczne techniki ekstazy, Warszawa 1994.

Kosko M. M., Mitologia ludów Syberii, Warszawa 1990.

*P^iroda i człowiek w religioznych przedstawieniach narodów Sibiri i Siewiera (wto-
raja połowina XIX-naczaio XX w.), I. S. Wdowin (red.), Leningrad 1976. Sepetcoglu M. N.,
Synowie Bozkurta. Tureckie legendy i mity, Warszawa 1977. Yitebsky P., Szaman, Warszawa 1997.
Wasilewski J. S., Podróże do piekieł. Rzecz o szamańskich misteriach, Warszawa 1979.*

TRADYCJE INDYJSKIE (OGÓLNI):

Erman W., Tiomkin E., Mity starożytnych Indii, Bydgoszcz 1987.

Frederic L., Słownik cywilizacji indyjskiej, Katowice 1998.

*Gombrich R. F., Kosmologia starożytnych Indii, [w:] „Kwartalnik Filozoficzny”, tom
XXIII, z. 3^t, Kraków 1995.”*

*Henrnan T. i in., Słownik klasycznej myśli indyjskiej, Warszawa 1992. Jakimowicz-Shah M.,
Jakimowicz A., Mitologia indyjska, Warszawa 1982. Kirfell W., Die Kosmographie der Inder. Bonn 1920.
Knappert J., Mitologia Indii. Poznań 1996. Narayan R. K., Bogowie, demony i inni, Kraków 1982.
Radhakrishnan S., Filozofia indyjska, Warszawa 1958. Walker B., Hindu World', i. 1-2, 'New Delhi 1995.
Wałkowska H., Kult zmarłych w Indiach starożytnych, Wrocław 1973.*

Wybrana bibliografia

HINDUIZM, DŻINIZM:

Ali S. M., The Geography of the Puranas, *New Delhi 1983.*

Bhagavatapurana, G. V. Tagare (transl.), New Delhi 1986.

Bloomfield M., Hymns of the Atharva-veda, [w:] Sacred Books of the East, t. 42, *New Delhi 1987.*

Brahmandapurana, G. V. Tagare (transl.), Delhi 1983-1984.

Brahmapurana, G. P. Bhatt (transl.), New Delhi 1986.

Dowson J., A Classical Dictionary of Hindu Mythology and Religion, *Calcutta 1982.*

Garudapurana, J. L. Shastri (transl.), New Delhi 1986.

Glaser H. v., Der Jainismus, *Berlin 1925.*

Gonda J., Triads in the Veda, *Amsterdam 1976.*

Gonda J., Loka. World and Heaven in the Veda, *Amsterdam 1996.*

Guerinot A. A., La Religion djaina, *Paris 1926.* «

Jacobi H., Gaina Sutras, *Oxford 1887.*

Koc B. J., Między narodzinami a śmiercią, Carita Purana Sarodhara I—VI, *Poznań 1989.*

Kurmapurana, J. L. Shastri (transl.), New Delhi 1986.

Lingapurana, J. L. Shastri (transl.), New Delhi 1986.

Macdonell A. A., Yedic Mythology, *Strassburg 1897.*

Manu Swajambhu, Manusmṛiti, czyli traktat o czystości, przekł. *M. K. Byrski*, *Warszawa 1985.*

Padmapurana, N. A. Deshpande (transl.), New Delhi 1990.

Słownik mitologii hinduskiej, *A. Ługowski (red.)*, *Warszawa 1994.*

Śivapurana, J. L. Shastri (transl.), Delhi 1991.

The Laws of Manu (Secret Books of the East), *Oxford 1886.*

Utrakritanga Sūtra, Jaina Sutras, [w:] Sacred Books of the East, t. 45, *New Delhi 1889.*

Varahapurana, J. L. Shastri (transl.), New Delhi 1986.

Yayupurana, G. V. Tagare (transl.), New Delhi 1988.

BUDDYZM, BON:

Behert H., Gombrich R. (wyd.), The World of Buddhism, *London-New York 1994.*

Bernbaum E., The Way to Shambala, *New York 1989.*

Buddhaghosa, The Path of Purification, transl. by *Bhikkhu Nanamoli*, *Colombo 1964.*

Conze E. i in., Buddhist Texts Through the Ages, *Oxford 1954.*

Cybiak G., Buddyjski pielgrzym w świątyniach Tybetu, *Warszawa 1975.*

Dasgupta S. B., An Introduction to Tantric Buddhism, *Calcutta 1950.*

Hoffmann H., The Religions of Tibet, *London 1961.*

King W., Theravada Meditation: The Buddhist Transformation of Yoga, *University Park 1980.*

Kloetzli W. R., Buddhist Cosmology, *Delhi 1989.* *Snellgrove D. L.*, Nię Ways of Bon, *London 1967.* *Snellgrove D. L.*, Tybet. Zarz historyi kultury, *Warszawa 1978.* Tybetańska księga umarłych, przekł. i oprac. *I. Kania*, *Kraków 1993.* *Yaltee Poussin L. de la*, L'Abhidharmakośa de Yasubandhu, *Paris 1926.* *Wadell A. L.*, Tibetan Buddhism With Its Mystic Cults, Symbolism and Mythology and

Its Relation to Indian Buddhism, *New York 1972.* *Ziircher E.*, The Buddhist Conquest of China, *Leida 1959.*

265

@@@Wybrana bibliografia

CHINY:

- Eberhard W., *Symbole chińskie*, Kraków 1996.
Granet M., *Cywilizacja chińska*. Warszawa 1995.
Granet M., *Danses et legendes de la Chine ancienne*, Paris 1926.
Groot J. de, *The Religious System of China*, Leiden 1892-1910.
Kunstler M., *Mitologia chińska*. Warszawa 1981.
Walters D., *Mitologia Chin*, Poznań 1996.

JAPONIA I KOREA:

- Arutjunow S., Swietłow G., *Starzy i nowi bogowie Japonii*, Warszawa 1973.
Bogowie, demony, herosi. *Leksykon*, Kraków 1996.
Collcutt M., Jansen M., Kumakura L, *Wielkie kultury świata. Japonia*, Warszawa 1997.
Frederic L., *Życie codzienne w Japonii w epoce samurajów (1185-1603)*, Warszawa 1971.
Hilska W., *Dzieje i kultura narodu japońskiego*. Warszawa 1957.
Kojiki, czyli księga dawnych wydarzeń, *przełożył z oryginału japońskiego i przypisami opatrzył W. Kotański*, Warszawa 1986.
Kotański W., *Dziedzictwo japońskich bogów. Uranokracja*, Wrocław i in. 1995.
Kotański W., *Sztuka Japonii*, Warszawa 1974.
Kotański W., *W kręgu shintoizmu, t. 1: Przeszłość i jej tajemnice*, Warszawa 1995.
Kotański W., *W kręgu shintoizmu, t. 2: Doktryna, kult, organizacja*. Warszawa 1995.
Kotański W., *Zarys dziejów religii w Japonii*, Warszawa 1963.
Kotański W., *Zwyczaje, obrzędy i symbole religijne Japonii, [w:] Zwyczaje, obrzędy i symbole religijne*. Warszawa 1974, s. 143-268.

- Margul T., *Mity z pięciu części świata*, Warszawa 1989, wyd. 2.
Mify narodów mira, S. A. Tokariew (red.), t. 1-2, Moskwa 1987.
Ogarek-Czój H., *Mitologia Korei*, Warszawa 1994.
Ogarek-Czój H., *Religie Korei*, Warszawa 1994.
Tubielewicz J., *Mitologia Japonii*, Warszawa 1986.
Vos F., *Die Religionen Koreas*, Stuttgart-Berlin-Koln-Mainz 1977.

AUSTRALIA I OCEANIA:

- Berndt R. M., *Badu, Islands of the Spirits, „Oceania” 1948, vol. 19, nr 2*.
Buck P. H., *Wikingowie Pacyfiku*, Warszawa 1986.
Cowan J. G., *The Elements of the Aborigine Tradition*, Rockport 1992.
Mathews R. H., *Ethnological Notes on the Aboriginal Tribes of New South Wales and Yictoria*, Sydney 1905.
Mify, predanija i skazki fidżyjcew, red. M. S. Polinska, Moskwa 1989. *Mudrooroo*, Mitologia aborygenów, Poznań 1997.
Parker K. L., *The Euhlayi Tribe. A Study of Aboriginal Life in Australia*, London 1905. Szyjewski A., *Religie Australii*, Kraków 1998. Szyjewski A., *Charakterystyka przestrzeni w mitologii pacyficznej [maszynopis]*, Kraków 1988.

CZARNA AFRYKA:

- Griaule M., *Le Renardpale*, Paris 1965.
Krige E. i J. D., *The Realm of the Rain Queen*, London 1943.
Mbiti J., *Afrykańskie religie i filozofia*, Warszawa 1980.
266

Wybrana bibliografia

Pitaszewicz S., Słownik mitologii i religii Czarnej Afryki, Warszawa 1996. *Sokolewicz Z.*, Mitologia Czarnej Afryki, Warszawa 1986.

AMERYKA PÓŁNOCNA I POŁUDNIOWA:

Bierhorst J., Czen\onv łabędź. Mity i opowiadania Indian amerykańskich. Warszawa 1984.

Boas F., The Central Eskimo, *ARBAE 6, 1184-5, New York 1888*. *Levi-Strauss C.*, Antropologia strukturalna. Warszawa 1969. *Levi-Strauss C.*, Smutek tropików. Łódź 1992. Ognista kula. Legendy, baśnie i bajki eskimoskie, przekł. *J. Machowski*, Warszawa 1970.

Posern-Zieliński M. i A., Indiańskie wierzenia i rytuały, Wrocław 1974. *Przewłocka I.*, Czyciele kojota i kruka, Gdynia 1968. *Reichel-Dolmatoff G.*, Amazonian Cosmos. The Sexual and Religious Symbolism of

the Tukana Indians, Chicago 1971. *Reichel-Dolmatoff G.*, Beyond the Milky Way. Hallucinatory Imagery of the Tukana

Indians, Los Angeles 1978. Wódz Słońca, autobiografia D. C. Talayeswyy, Indianina z plemienia Hopi, przekł.

L. W. Simmons, Warszawa 1964.

MEZOAMERYKA I INKOWIE:

Bernard C., Inkowie, naród Słońca, Wrocław 1994.

Caso A., Naród Słońca, Kraków 1974.

Clendinnen L., Aztekowie, Warszawa 1996.

Frankowska M., Mitologia Azteków, Warszawa 1987.

Gonzales Torres Y., Diccionario de mitología y religión de Mesoamerica, Mexico 1991.

Huber S., Państwo Inków, Warszawa 1968.

Krickeberg W., Mdrchen der Azteken, und Inkaperuaner, Maya und Muisca, Diissel-dorf-Koln 1966.

Kronikarze kultur prekolumbijskich, przekł. i opr. M. Steń, Kraków 1988. León-Portilla M., Dawni Meksykanie, Kraków 1976. León-Portilla M., La Filosofía nahuatl, Mexico 1993. López-Austin, Tamoanchan y Tlalocan, Mexico 1994. Metraux, Inkowie, Warszawa 1968.

Nocoń R., Dzieje, kultura i upadek Inków, Wrocław 1958. Popal Vuh. Księga rady narodu Quiche, przekł. H. Czarnocka i C. Marrodan Casas.

opr. E. Siarkiewicz, Warszawa 1979. Seler E., Einige Kapitel aus dem Ceschichtswerk des Fray Bernardino de Sahagiin. Stuttgart 1927.

Soustelle J., L'Univers des Azteques, Paris 1979.

Thompson J. E. S., The Rise and Fali of Maya Civilization, Norman 1961. Vaillant G. C., Aztekowie z Meksyku. Powstanie, rozwój i upadek narodu azteckiego.

Warszawa 1965.

KRAINY EZOTERYCZNE:

Bailey A., Wtajemniczenia ludzkie i słoneczne, Geneve 1970. Bławatska H., Doktryna tajemna, Warszawa 1995. Chodkiewicz K., Ewolucja ludzkości, Warszawa 1995.

267@@@