

Kultura Indusu i mity indyjskie

Autor tekstu: **Joanna Żak-Bucholc**

Mówiąc o wielkich cywilizacjach starożytności, najczęściej ma się na myśli Egipt, Sumer czy Grecję, jako że rozwijały się one stosunkowo niedaleko, jeśli porównać inne wielkie i prastare centra cywilizacyjne, takie jak Chiny, Indie lub Amerykę przedkolumbijską. Warto jednak pamiętać, że jedną z największych cywilizacji stworzyły ludy zamieszkujące wielki subkontynent indyjski. Mowa oczywiście o tzw. cywilizacji Harappy lub inaczej cywilizacji Doliny Indusu rozwijającej się od III tys. p.n.e., w tym samym zatem czasie co kultury w Mezopotamii (Sumer, Akad) i Egipcie, a zajmującej obszar większy niż obie wymienione razem wzięte! (Dziś w dużej części to tereny Pakistanu; najogólniej mówiąc obejmowała ona północno-zachodnie Indie, ale wciąż trwają prace badawcze i jej obszar wciąż się powiększa).

Jak stare cywilizacje Śródziemnomorza, tak i indyjska na całe stulecie stała się niewyczerpalnym źródłem inspiracji dla późniejszych kultur subkontynentu, choć jak zwykle spuścizna bywała rozmaicie wykorzystywana i wpisywana w odmienne już kulturowo konteksty. Trzeba też powiedzieć, że wiele danych, których z braku miejsca nie można tu obszernie zrelacjonować, wskazuje na powiązania między kulturami śródziemnomorskimi i mezopotamskimi z indyjską, zatem jeśli mówić o dziedzictwie w szerokim tego słowa znaczeniu Indie jawią się nam bliższe niż sądzimy... Warto więc znać choć w zarysie dzieje i cechy tamtej kultury, a jeśli ktoś jest zainteresowany procesami tzw. długiego trwania — tym bardziej. Zatem — najpierw należy nakreślić szkic kultury protoindyjskiej, potem wskazać kilka przykładów adaptacji jej elementów do tradycji mitycznej do dziś w Indiach żywej. I tak właśnie uczynimy....

Część I — Cywilizacja Indusu

Oczywiście cywilizacja Harappy miała na ziemi indyjskiej swoich poprzedników. Odkryto ich ślady na stanowiskach archeologicznych w Beludżystanie, w Amri, Kalibangan i in. Ale — w starszych osiedlach widać chaotyczny układ zabudowy, co wobec planowej zabudowy okresu kultury Harappy jest różnicą ewidentną. Budynki wznoszono z jednego rozmiaru cegieł. Czy to jest niezwykle? Przypomina się sakralny w istocie hymn do bogów, którzy dali ludziom cegłę jednego kształtu. Hymn! — jakby praca murarska była święta... Ten hymn powstał w Sumerze. Także brązowe i miedziane narzędzia odznaczały się niezwykle standaryzacją. Dlaczego? Otóż sądzono (tak też zresztą było w Egipcie), że jeśli coś raz uzyskało status czegoś doskonałego, nie ma najmniejszego sensu dokonywać zmian — to stąd płynął tzw. konserwatyzm indyjski (a my to słowo oznaczamy raczej negatywnymi skojarzeniami, bo nasza kultura innowacje poczytuje sobie za cnotę). A jeszcze w dodatku sposób budowania był uznawany za dar boga, nie może zatem dziwić fakt, że w Mohendżo Daro odkryto 9 warstw na identycznym planie!

Wszystkie miasta kultury harappańskiej są do siebie podobne. Ich charakterystycznymi cechami jest podział na część miejską i tzw. cytadelę na podwyższeniu, usytuowaną zawsze po **zachodniej** stronie miast.



Domy miały dwa i więcej pięter, w środku były kwadratowe podwórza, wokół izby pozbawione okien od strony zewnętrznej. W domach znajdowały się łazienki, a system kanalizacji jeszcze dziś budzi zdumienie; takiej zdobyczy cywilizacyjnej nie miała żadna inna współczesna cywilizacja, a i w późniejszych czasach trudno byłoby o dorównanie harappańskim urządzeniom higienicznym. Ulice, wszystkie o kątach prostych, były różnej szerokości, najszersza miała 9 m. A. Basham nie wyklucza istnienia ściennych malowideł, choć nie dotrwały do naszych czasów. Najprawdopodobniej malowano jednak tkaniny bawełniane i zawieszano na ścianach.

Takie same statki jakie kiedy pływały po rzekach cywilizacji Indusu pływają jeszcze wciąż po Indusie. Wizerunki statków sprzed ok. 5 tysięcy lat zachowały się nie tylko na pieczęciach czy tabliczkach, ale i jako niewielkie rzeźby gliniane. Także wózki z pełnymi kołami, jakich przedstawienia miniaturowe zachowały się w ruinach kultury harappańskiej jeszcze i dziś spotkamy na drogach Indii. Jeśli niektóre środki techniczne przetrwały tak długi czas, nie może dziwić, że i niektóre wierzenia mityczne dotrwały do naszych dni — bo te, jak skądinąd wiadomo, zmieniają się najwolniej.

Cytadela (weźmy przykład Mohendžo Daro) to duży kompleks budynków na platformie ponaddziesięciometrowej wysokości, o wymiarach 360 m x 180 m z zębatym murem. Najciekawszymi obiektami była **Wielka Łaźnia z basenem** i małymi pomieszczeniami wokół, oraz Wielki Spichrz. Największy odkopany budynek miał rozmiary 70 m x 24 m; badacze twierdzą, że mógł to być pałac władcy. Zdziwienie wzbudził w początkach badań nad kulturą Indusu brak świątyni. Ale potem okazało się, że istnieją budynki, które budzą domysły, że mogły jednak być świątyniami. Jak ten w Mohendžo Daro o podwójnej bramie, z dziedzińcem przed budynkiem, z ceglany kręgiem, o ponadmetrowej średnicy, w którym być może rosnęło święte drzewo (podobne okrągłe konstrukcje znamy z tabliczek), z dwubiegowymi schodami prowadzącymi zapewne na nieistniejący już taras. A zresztą, zapewne kult sprawowano również w naturalnej scenerii: pieczar, świętych lasów... Także Wielka Łaźnia i sam basen był miejscem dokonywania rytuałów — ablucji, przybudówki zaś mogły być miejscem kontemplacji, był wreszcie spichrz, który pełnił niezbyt już dla nas jasną rolę świętego miejsca. Wchodził w ramy kompleksu zabudowań cytadeli, a przecież poważni badacze twierdzą, że cytadela *en block* była ś w i ą t y n i ą! (np. prof. H. Wałkowska). Zauważano podobieństwo spichrzu do spichrzy sumeryjskich, a jak z pism mezopotamskich wiadomo spichrz związany był z kompleksem wierzeń - był elementem całości systemu religijnego. A system ten charakteryzował się: czcią dla Wielkiej Bogini, sprawowaniem kultu przez kobiety-kapłanki, przywództwem świętego króla lub króla-kapłana, symboliką chtoniczną (np. wąż), symboliką ujarzmiania natury, której znakiem był byk, symboliką roślinną. I cały ten kompleks znaków jest tu: w kulturze harappańskiej. O czym powiadają nas tylko tabliczki i inne artefakty, bo pismo wiąż jeszcze nie przemówiło i nie wiemy (choć istnieje na ten temat wiele nawet wiarygodnych spekulacji) jakim językiem posługiwali się twórcy tej niebywałej cywilizacji. Są więc: wizerunki węzowych boginek, motywy lotosu, swastyki, statuetki kobiet w niecodziennych strojach świadczących na korzyść tezy, że były to kapłanki, jest cała galeria postaci byka, ba! odkryto tabliczki ze scenami przypominającymi kreteńskie akrobacje nad grzbietem byka, znaleziono też maski rogatego boga, a np. w Harappie - wizerunek półbyka-

półczłowieka. Nie brak innych ciekawych motywów, jest postać stojąca na centaurze, paw, wiele wskazuje na istnienie wyobrażeń psa związanego ze sferą śmierci, są postacie gryfów. Wymieniam te właśnie, jako że świadczą o podobieństwach międzykulturowych (Egipt, Sumer, Kreta, a także Iran), co jest tematem tyleż zresztą fascynującym, co niebezpiecznym, gdy zaniecha się analizy kontekstów — jeśli jednak konteksty są wspólne (a przecież temu trudno zaprzeczyć, jeśli zgadza się okres historyczny i istnieje możliwość kontaktów) mogą pomóc w odkrywaniu znaczeń. Bardziej jednak w tym miejscu interesuje nas problem przetrwania wielu z motywów i (zapewne) idei w kulturze indyjskiej, która kształtowała się zarówno pod wpływem Ariów, którzy podarowali Indii Wedy, jak i wcześniejszych wierzeń — właśnie harrapańskich.



Oto pełniejszy wykaz zabytków, które są najbardziej interesujące z uwagi na nasz temat:

- figurki Bogini z kwiatami i liśćmi we włosach,
- słupy falliczne — stożkowe, i kamienne obręcze - **prototypy późniejszych symboli lingi i joni** (w postaci lingi hołd w późniejszym hinduizmie odbierał Siwa, wydaje się zatem, iż ityfalicznie przedstawiane bóstwo zwane **proto-Śiwa** mogło już w Harappie odbierać hołd),
- wyobrażenie nagiej kobiety w trakcie aktu płciowego z bóstwem o ciele krokodyla i głowie w kształcie fallicznym,
- kamienna obręcz, na której wyryto wyobrażenie Bogini Matki, nagiej, z której łona wyrasta **roślina i która jest odwrócona do góry nogami**, jakby chciano podkreślić, że Bogini rodzi jak Ziemia — tak później obrazowano **boginię Aditi**; po drugiej stronie widnieje scena obrazująca prawdopodobnie akt składania ofiary z człowieka — mężczyzna trzyma nóż w kształcie sierpa, a siedząca na ziemi kobieta unosi obie ręce ku górze,
- rogata bogini wśród gałęzi drzewa, której składa hołd postać także mająca rogi, widać też kozę o ludzkiej głowie i siedem kobiet z warkoczami,
- sceny mocowania się z bykiem: na jednej z tabliczek za postacią walczącą z bykiem widnieje postać bóstwa z rogami na głowie i w **pozycji asany, protoŚiwa**, ponad bykiem zdaje się, że widać zarys ciała krokodyla (?); postać protoŚiwy pojawia się też w towarzystwie kilku zwierząt lub jako wylaniająca się z drzewa figowca w towarzystwie kobry, kobiet i tygrysa,
- scena przeskakiwania przez grzbiet byka, tak podobna w treści do tych, które znamy z Krety, tu na indyjskiej pieczęci scenie corridy „przygląda” się bóstwo przedstawione jako bycza głowa zatknięta na słupie,

- niektóre postaci zarówno żeńskich, jak męskich bóstw wyposażone zostały w bycze głowy i długie ogony, niektóre mają nawet kopyta,
- liczne są przedstawienia byka stojącego przed czymś, co niegdyś uważano za żłób, a co wygląda raczej na kultowy słup,

- skomplikowana scena na jednej z tabliczek zawiera zapewne jakąś ilustrację mitu: od dołu widzimy **rząd siedmiu kobiecych postaci, które zapewne są prototypem tak zwanych siedmiu matrik do dziś mających swe miejsce w hinduizmie**, w centrum sceny w przykleku postaci jakby w rogatym hełmie na głowie i rękami zwróconymi ku bóstwu z rogami (?) stojącemu pomiędzy czymś, co wygląda jak rogi zakończone liściem, z kolei za klęczącą postacią widnieje krowa o falistych rogach, ponad jej grzbietem znak ryby. U jego stóp widnieje skorpion czy rak... Nie jest wykluczone, że cała ta scena musi być odczytana z astrologicznym kluczem... **Potem, w hinduizmie Śiwa bywa przedstawiany w towarzystwie 7 matrik,**



- interesująca jest grupa postaci skupionych wokół centralnie przedstawionego zwierzęcia ujętego w rzadkim ujęciu rzutu z góry, wyglądającego na krokodyla, otaczają je zwierzęta, słoń, antylopa oraz postacie ludzkie. Co jest ciekawe to fakt, że dziwnie podobne sceny można odnaleźć w... Egipcie — na ceramice z okresu nagadyjskiego widnieje w identyczny sposób przedstawione centralnie zwierze w rzucie z góry otoczone innymi zwierzętami, nieraz wyraźnie jest to skorpion, nieraz nie. Zapewne także rodzaj prezodiaku,

- oto wyobrażenie identyczne jak mezopotamskie: postać zmagający się z dwoma tygrysami, typ Gilgamesza,

- znane są kobiece figurki o dziwnych fryzurach naśladujących dwa sporej wielkości rogi, są i takie, które przykładają lewą rękę do czoła, zapewne na znak adoracji,

- figurka z trzema ciasno splecionymi małpkami,
- muszle w typie świętych konch,
- tabliczki z wizerunkiem barek świętych,

- drzewo, pod drzewem rogata postać męska, przed nią siedzący adorant z wzniesionymi ramionami i dłońmi zaciśniętymi na gałęzi drzewa z trzema liśćmi — ofiara dla boga.

Ważnym zabytkiem jest też tabliczka przedstawiająca antylopę o trzech głowach, o której szerzej powiem poniżej. Ponad gwiazdowym zapewne zwierzęciem znajduje się znak podobny do trójzębu oraz inny: od poziomej kreski odchodzą pionowo krótkie kreski w liczbie siedem.

Cały ten materiał aż prosi się o interpretację, ja zamierzam dokonać szczegółowej analizy zaledwie kilku z tych, które wpisane zostały w system wierzeń żywy w Indiach do naszych czasów, choć upłynęło 5 tysięcy lat...



Część II — Od cywilizacji Indusu do mitologii Indii

I. Wielkie Boginie i elementy matriarchalne

Ariowie po przybyciu do północno-zachodnich Indii (II tys. p.n.e.) przebywali tu kilkaset lat zanim ich plemiona wyruszyły ku zachodowi — w dolinę Gangesu. Obszar ten zatem mniej niż zachodni „nasiątk” aryjskimi wierzeniami i rozwiązaniami społecznymi — nic dziwnego, że tu właśnie, i na południu, przechowało się sporo prastarych tradycji. Być może w tych kierunkach zbiegła ludność cywilizacji Harappy. Elementy

matriarchalne jeszcze długo były obecne, czego wyrazem może być zarówno kult bogiń, jak i specyficzne formy małżeństwa np. gandharwa, w której kobieta była mężczyźnie równa, a związek między nimi opierał się na dobrowolności i miłości, a nie na woli ojca, jak było w przypadku zwyczajów ślubnych „patriarchalnych” Ariów, albo zwyczaj svajamwary, podczas którego to kobieta dokonywała wyboru wśród zgromadzonych mężczyzn (tak Sita wybiera Ramę w eposie „Ramajana”).

Wiadomo, że w okresie harappańskim najwyższym bóstwem była Wielka Bogini. Kto wie czy czczoną w Dolinie Indusu Boginią nie była Śri. To przedaryjska bogini płodności, która ma związek z lotosem — zwana „Lotosową Boginią”, a jak wiadomo lotos to symbol obecny w kulturze Harappy — i barwą niebieską, a ta miała znaczenie w przypadku bogów wegetacji. Uciska dłonią nabrzmiałe piersi — co w oczywisty sposób przywodzi na myśl statuetki kobiet z obszaru Żyźnego Półksiężycza w pozie „podtrzymujące piersi”. W ludowej mitologii zachował się jej związek ze słońcem i ptakiem słonecznym oraz z bykiem — symbolami znanymi w miastach cywilizacji Indusu. Zapewne niektóre cechy prastarej Bogini ma również bogini Kali.

Kult Bogini zdaje być zatem kontynuacją okresu harappańskiego — co ciekawe, kapłani kultu bogiń w Indiach nie byli braminami, a to może wskazywać na „obcość” kultów żeńskich bóstw dla systemu religijnego Ariów.

I jeszcze ważna informacja — nie byle kto, bo sam profesor Schayer, który wielkie zasługi położył na polu badań nad kulturą Indii twierdził, że koncepcja reinkarnacji miała związek z kręgiem kultur matriarchalnych, a taką właśnie zdaje się być kultura Protohindusów. „Niearyjskie w tonie” są więc Upaniszady, gdzie pojawia się koncepcja reinkarnacji (o której „aryjskie” *Wedy* milczą), potem przyswojona przez hinduizm. Na obszarach, gdzie narodziły się Upaniszady, na wschód od terenów zajętych w pierwszych fazach przez Ariów miały swą ojczyznę buddyzm i dżinizm, z gruntu odmienne od tradycji wedyjskiej. Tu też najwcześniej od katastrofy cywilizacji Harappy znana była sztuka urbanistyczna i architektoniczna. W Kosali i Magadzie zachowała się tradycja budowlana może nawet sięgająca wprost do prastarych miast nad Indusem i Saraswati.

Śladów zatem harappańskich jest wiele w różnych dziedzinach życia w Indiach. Czas jednak wykazać, na kilku zaledwie przykładach, że tradycja prastarej cywilizacji Indusu weszła wprost do tradycji mitycznych Indii, tworząc jeden z ważniejszych dlań substratów.

II. Asurowie i inni

Istnieją klasy istot, które zdają się wprost odsyłać do starej cywilizacji Indusu — występują już to jako rodzaj bóstw (zbiorowych, tj. występujących w pewnej liczbie, nie jako jedna postać), już to przetworzeni w mitach.... sami mieszkańcy miast Harappy, Mohendzo Daro i in.

Na harappańskich tabliczkach często widać postacie boginek przy drzewach, nieraz rogatych, albo wylewających wodę z dzbana spomiędzy gałęzi. Nie ulega kwestii, że ten typ istot boskich lub półboskich, które były prototypami indyjskich mitycznych istot, zwanych **jakszami**. Jakszowie właśnie, przeważnie zresztą są płci żeńskiej, związani są w mitologii do dziś ze świętymi drzewami i gajami, a motyw świętych gajów nie jest obcy mitologii indyjskiej. To jakby duchy drzew, źródeł i ich ozdrowieńczych sił, których esencję stanowią święte gaje, znane z wielu mitów świata. Jakszowie są również związane z plonami i rytmem cyklu wegetacyjnego.

Inną kategorią „zbiorczą” pomniejszych bóstw są **nagowie**. To synowie Kadru i Kasjapy, który w niektórych mitach pojawia się jako praojciec ludzkości, co już może wskazywać na archaiczność tej postaci. Nagowie są węzokształtni, ale mają też cechy ludzkie, nieraz opisuje ich się jako węże z głową ludzką, nieraz noszą brody. Mogą być trzygłowe, siedmiogłowe i dziesięciogłowe. Zamieszkują wszystkie trzy światy, w tym ocean Waruny oraz Patalę — siedem podziemnych rejonów. Ich król to Wasuki (albo Śesza lub Ananta). Ich stolicą leżącą pomiędzy ziemią i podziemnym oceanem Waruny jest bogata w skarby Bhogawati; tu też znajdują się królestwa **danawów i dajtów**. Strzegą skarbów w górach, nie są też pozbawione cech bóstw płodności. Niewykluczone, że zawierają one elementy opisu odnoszące się do jakichś plemion niearyjskich, tyle że nie do mieszkańców miast cywilizacji Indusu, co zresztą nie przeszkadza temu, że „zebrały” w sobie cechy charakterystyczne dla wierzeń tej kultury (np. motyw węża połączony z płodnością).

Innymi mitycznymi istotami z indyjskich legend są **rakszasowie**, określane w hinduizmie

jako demony. Zostali oni zrodzeni ze stóp Prarodzica, podobnie jak jakszowie. Brahma przeznaczył ich na strażników Wód Pierwotnych. Zamieszkiwali **miasto Lanke**, które zbudował boski **architekt** Wiśwakarman (por. niżej opowieść o mieście Tripuri), ale zostali wypędzeni do świata podziemnego. Twierdzi się, że spod mitycznej warstwy wyłania się jakiś konkretny lud — może zamieszkujący południe Indii, stawiający opór Ariom. Najlepiej znanym wątkiem „rakszasowym” jest opis walki bohatera Ramy z rakszasą Rawaną, który uprowadził żonę Ramy Sitę (epos *Ramajana*). Zostawiam jednak ten wątek, zaznaczając tylko, że rakszasowie łączeni się podobnie jak asurowie z miastami (p. niżej).

Pozostałe istoty prócz mitycznych cech posiadają w wyraźniejszy sposób takie, które można by przypisać wprost starożytnym mieszkańcom miast kultury Indusu, nie-Ariom. Ich wizerunki często budowane są na zasadzie opozycji swój-obcy, zawierając zapewne cechy przypisywane zastanym przez Ariów ludom, potem wciąż demonizowanym, zgodnie z tym jak „działa” mityczna wyobraźnia. Najważniejszymi są **asurowie**.

Asurowie to dzieci Diti i Danu, pierwotnie dobrzy, jednak musieli ustąpić miejsca bogom (chodzi oczywiście o bogów aryjskich, wedyjskich), choć także byli synami Niebian. W mitologii indyjskiej przewija się wątek nieustannych walk między bogami i asurami. Ten kompleks „oni versus my” przejawia się nawet w koncepcji atrybutów: np. asurowie mieli swój napój zwany *sura*, a bogowie mieli *somę*. Czy jednak w utożsamianiu asurów z mieszkańcami miast cywilizacji Indusu pomoże nam sama etymologia słowa? Otóż nie. Zanim Ariowie przybyli do północnych Indii prawdopodobnie z terenu Iranu, u Indoirańczyków istniały już terminy *ahura* i *dew* — potem w Indiach *asura* i *dewa* (bogowie), przy czym *dew* oznaczało... demona. Pierwotnie oba więc terminy odnosiły się do koncepcji metafizycznych zakładających dualizm sił pozaświatowych (dualizm widoczny jeszcze w koncepcjach manichejskich). Już w Indiach asurowie znaczyło „posiadający moc życiową, potężny, pan, władca”. W *Rigwedzie* (najstarszej z czterech *Wed*) używano tego określenie na przemian z określeniem *dewa*, *sura*; wreszcie *a-sura* zaczęło oznaczać *nie-boga*. Ale uważano ich za starszych od dewów (bogów) i mieszano z *danawami* i *dajti* (potomkami praojca Kaśjapy). **Jeśli więc z mitologii związanej z asurami można wyczytać treści mogące odnosić się do ludów cywilizacji Indusu, to jest to raczej wynik procesu mieszania się starych podań o „faktycznych” wydarzeniach z terminologią religijną Ariów** - proces zresztą wcale nie zadziwiający, raczej powszechny dla sposobu tworzenia się mitu.

Zastanawiająco często pojawiają się asurowie w kontekście miast. Wódz bogów wedyjskich Indra uchodzi za „burzyciela miast”; mowa o zniszczeniu przez niego 99 twierdz. Pada też nazwa Harrijupija (jako rzeki), co dziś badacze interpretują jako nazwę Harappy. Niewątpliwie mamy tu do czynienia z echem walk z mieszkańcami miast, a jak się uważa przynajmniej w pierwszej fazie przybywania Ariów do Indii nie wnosili oni miast, mieszkając w tymczasowych domostwach.

W mitach z asurami łączy się **danawów i dajtiów**, oni też wymieniani są jako mieszkańcy miast (por. mit o Tripuri, poniżej). Danawowie są także wrogami bogów czyli dewów, to siedmiu olbrzymich potomków Kaśjapy i Danu, ich siedziba to podwodny pałac Waruny, dajtiowie zaś zamieszkują podziemie.

A oto niektóre wątki **walki bogów z asurami**:

Motyw Skandy

Kiedy Indra pokonał dajtiów ich matka udała się do swego męża Kaśjapy i urodziła mściciela, potężnego *jak góra* syna Wadźrangę. Brahma podarował mu dziewczęcą Warangę (podobieństwo imion wskazuje na dublet). Pewnego dnia Indra przemieniony w węża porwał ją. Gdy Wadźranga ją odzyskał spłodził z nią syna, potężnego, o głosie *jak grom*, **Tarake**. Wszyscy asurowie uznali w nim wodza. Ten wyprosił od Brahmy przywilej, że umrzeć może tylko z rąk siedmiodniowego niemowlęcia. Taraka zarządził wojnę z bogami, powołując się na krzywdy, jakich doznali od nich przodkowie asurów, i pokonał ich w walce. Bogowie skarżyli się, że **asurowie zagarnęli ziemię pod Himalajami**, co może wskazywać na północne rubieże cywilizacji Harappy. Wreszcie Brahma ubłagany przez niebian obiecuje, że niedługo urodzi się dziecię, które pokona asurów i Tarakę (co też się stało). Nazywane będzie **Skandą** — Latoroślą. Zaopiekowało się nim sześć siostr - gwiazd, indyjskich **Plejad**, które przyszły na brzeg Gangi. Warto wiedzieć, iż Ganga (Ganges) uchodzi w indyjskiej mitologii za rzekę mającą swój odpowiednik w górnej sferze, niebiańskiej, jak w Egipcie Nil. Cały kontekst zatem odsyła w sferę mitologii gwiazdnej. Siostry nazywały się **Krittiki**, wykarmiły Skandę własnym mlekiem, a że było ich sześć chłopcu wyrosło sześć głów. Od ich imion Skanda zwany był też

Karttikeja. Zwany jest też **Kumara** — Młodzieniec. **Wielu badaczy uważa, że jest jednym z najstarszych bogów i może nawet sięgać czasów kultury Harappy. Widzą też jego prototyp w na pół zoomorficznej postaci przedstawionej na pieczęciach z doliny Indusu.** Właściwie jego pochodzenie mityczne nie jest jednolite - uważany a to za syna Śiwy, a to Brahmy, albo Krittik czy Gangi. O jego archaiczności świadczy również jego świta złożona z demonicznych istot albo starych kobiet. Zanim został złączony z symbolem pawia, jego zwierzęciem był **koziół**. Jak w przypadku Dakszy... (por.niżej). Koziół zaś to jedno ze świętych zwierząt kultury Harappy...

Motyw Kali i Mahiszy

Inną opowieścią, w której pojawiają się asurowie i która, wedle mojego przekonania, może także zawierać prastare elementy mityczne, jest mit o bogini Kali i Mahiszy. Mahisza był wodzem asurów, **demonem z głową bawoła**. Warto przypomnieć takie wizerunki hybrydyczne, „minotauryczne” z cywilizacji Indusu...

Swego czasu asurowie pokonali bogów, ale ci nie chcieli się poddać i z ich gniewu powstała bogini Kali. Dosiadłszy lwa ruszyła w bój, złowiła Mahisze w pętlę, ale... ten przeistoczył się w lwa, potem w słonia, człowieka, bawoła. Bogini była bezsilna. (A my przy okazji zauważmy zdolność zmieniania kształtu u Mahiszy, co jest cechą bóstw



archaicznych). Wreszcie Kali pokrzepiła się winem boga Kubery i odzyskawszy siły pobiła Mahiszę, ucinając mu głowę. Potem znikła. Bogowie wezwali ją na powrót, gdy bracia, także asurowie, Śumbha i Niśumbha, urosli w potęgę. Nie chcieli zawrzeć pokoju z bogami niebiańskimi, a na dowódcę armii powołali Raktawidzę, którego dopiero Kali zdołała pokonać. Kali to także bardzo archaiczne bóstwo, synkretyczne, którego przynajmniej niektóre składowe mogły przynależeć do nieznanej nam już z imienia Bogini cywilizacji Harappy. Drawidzi, o których wiadomo, że stanowili może nawet zasadniczy składnik kultury Indusu zwa ją Elammą.

„Potwór” Mahisza zaś to albo echa jakiegoś harapańskiego wodza, albo prędyż postać mityczna; **niektóre pieczęcie Mohendžo Daro są jakby ilustracją mitu o walce Mahiszy-bawoła ze Skandą — bo trzeba wiedzieć, iż w innej wersji właśnie Skanda, a nie Kali, pokonuje potwora.** Widzimy otóż na pieczęci postać pokonującą przy pomocy oszczepu wielkiego Byka lub Bawoła, czemu przygląda się rogate bóstwo siedzące w pozycji asany.

III. Miasta cywilizacji Indusu w opowieściach mitycznych

Mitem zawierającym zapewne echa walk o opanowanie ziem należących do ludu kultury Indusu jest opowieść o **zburzeniu Tripuri** — potężnego miasta *asurów*. Zanim przejdziemy do streszczenia tej konkretnej opowieści, dodajmy, że w indyjskiej mitologii rozrzuconych wzmianek o wielkich miastach zachowało się więcej i najpewniej jest to ślad po niezwykłych miastach kultury Indusu. Na przykład ta: istniało **piękne miasto zbudowane na platformie pomiędzy niebem i ziemią, zwane Saubha**. Jego królem był Hariścandra (ćandra znaczy księżyc). Król pochodził z dynastii słonecznej (Hari może znaczyć „słońce”), był synem Trisanku, a ojcem Ruhidasy (por. człon *dasa*).

Inne nazwy miasta to Tranga i Dhapura. Są wersje mitu, że niezwykle miasto unosi się na brzegu oceanu na **zachodnim** wybrzeżu i należy do *dajtów*. Czy to jakieś echo miast „na platformach” cywilizacji Indusu? **Cytaele budowano na platformach po zachodniej stronie...**

A teraz wracamy do wątku miasta **Tripuri**. W dawnych czasach żył asura Majja, syn Wipraćittiego, władcy *danawów*. Był czarodziejem, a także **architektem**. Był też ojcem żony Rawany (por. wyżej, wątek rakszasowy). Powiada się, że żył w górach Dewagiri i zbudował pałac o stu komnatach.

Gród Tripuri o potrójnych murach mógł zdobyć tylko Śiwa i to też tylko specjalnym

sposobem — jednym jedynym strzałem z łuku, który sprawi, że gród rozsypie się w pył. Oto krótki opis grodu asurów: pierwsze umocnienie z żelaza wkopane w ziemię, drugie ze srebra ponad pierwszym, złote wznoszące się najwyżej. U wszystkich bram stały strażnicy. Wzdłuż drogi prowadzącej do złotej twierdzy stały naczynia z winem i kwiatami. Były tu pałace i świątynie, wytyczono drogi połączone z placami, w mieście nie brakowało gajów i sadów oraz wodnych zbiorników z drzewami wokół. Pachniało kwiatami i kadzidłem ofiarnym. Mieszkali tu *danawowie i dajtowie*, wystrojeni w piękne szaty i biżuterię, a ich dni były pełne radości. Nocą palono lampy i słuchano pieśni i muzyki.

Niestety, mieszkańcy zaczęli dopuszczać do tego, by zawiązała nimi nienawiść, nieufność, kłótnie. Zaczęli gnębić też niebian. Bogowie poczęli organizować wyprawy przeciw nim. Taraka (por. wyżej, wódz asurów) używał swej magicznej i czarnoksięskiej mocy w walce z bogami, ale też właśnie jego sztuka magiczna powołała do istnienia **basen**, długi na 16 i szeroki na 8 *jadżan*, otoczony kamieniami, do którego prowadziły szerokie schody, a na wodach unosiły się **lotosy**, zaś ponad nimi — piękne ptaki. Trudno w tym momencie nie przypomnieć sobie odkrytego przez archeologów **wielkiego basenu z Mohendzo Daro!** W mieście, w tym właśnie basenie Majja zanurzał martwych wojowników, by ci odzyskali życie. To ewidentny trop prowadzący ku mitologemowi wody życia (Wisznu zamieniony w byka wypił całą wodę z cudownego basenu).

Taraka mocą magii sprawiał, że Tripuri pogrążała się w wodach oceanu, po to, by ujść przed oczami wrogich bogów, ale wylaniała się znowu. Taraka wiedział, że kiedy gwiazdozbiór Puszja (częściowo odpowiada Rakowi), słońce i księżyc staną na jednej linii z ich miastem, wtedy wszyscy mieszkańcy i miasto zginą od strzały Siwy. Kiedy słońce dotknęło wierzchołka Nem twierdzą znowu zaatakowali bogowie, Śiwa wypuścił strzałę, i miasto uderzone jak gromem zapadło się w oceanie... Ocalał tylko Majja i osiadł na krańcach wszechświata.

Mowa jest tu zatem o mieście pogrążającym się w mrokach oceanu. Taka indyjska Atlantyda...

Co ciekawe, nie tak dawno indyjscy archeolodzy odkryli u wybrzeży cypla nad brzegiem współczesnej Dwaraki (półn.- zach. Indie) pozostałości wspaniałego grodu (a może nawet kilku), którego okres powstania określili na czas rozkwitu cywilizacji Harappy, a jego zagładę na czas 1500-1300 p.n.e. (ekspedycja S.R. Rao).

IV Daksza i gwiazdozbiór Mrigasirsa

Jednym z najciekawszych postaci mitologii indyjskiej i jednocześnie sprawiających wrażenie jednej z najstarszych jest Daksza. Istnieje mit o ofierze **Dakszy**, która miała dokonać się u schyłku Złotego Wieku. Nie wnikając szczególnie głęboko w charakterystykę tej postaci, która jest dość złożona, skupimy się tylko na kilku jej cechach. Oto Daksza zwany jest **Władcą Stworzeń**. Ale jest też ofiarnikiem. Bóg Rudra nie zaproszony na uroczystość ofiarną odprawianą przez Dakszę zastrzelił z łuku ofiarę, która zamieniła się w **antylope** i wzniosła się do **gwiazd**, stając się gwiazdozbiorem o nazwie **Głowa Antylopy** — Mrigasirsa. Gwiazdozbiór odpowiada częściowo **Orionowi** i składa się z **trzech** gwiazd. Jak stary to mit? Otóż wśród znalezisk z doliny Indusu znajduje się pewna tabliczka z Mohendzo Daro, na której widnieje **antylopa o trzech głowach!** (wspominałam o tym wyżej). To nie może być przypadek. Mamy więc tu przykład wykorzystywania bardzo archaicznych wątków i obudowywania ich nowymi (?) postaciami i wydarzeniami.



W jednej z wersji mitu Rudra ściął głowę Dakszy, a potem, gdy gniew jego minął przyprowadził temu ostatniemu **głowę kozła**. Czy istnieje tu jakiś związek z przedstawieniem sumeryjskiego Enkiego, nieraz widzianego z głową kozła czy koziorozca, którym to kształtem w Mezopotamii obdarzono jeden ze znaków Zodiaku? A może z innymi mitologicznymi postaciami o ciele człowieka i głowie kozła....

W jeszcze innej wersji Daksza miał córkę o imieniu Rohini (tak zwano gwiazdozbiór Byka,

„Rohini" znaczy „Czerwona krowa"), która przybrała **postać antylopy**, zaś Daksa chcąc ją posiadać, przybrał postać kozła — właśnie za to ukarał go Rudra i w nagrodę otrzymał od bogów panowanie nad zwierzętami i bydłem; są też wersje, że Rudra jest właśnie owocem tego kazirodczego związku.

Wygląda to na „wyszukanie winy" poprzedniego bóstwa, by odebrać mu kompetencje na korzyść nowego, przejmującego jego cechy — prawdopodobnie właśnie Daksa był wcześniejszym bóstwem typu **Pan Zwierząt**. Wszak jeszcze wciąż widziany jest w mitach Indii jako **Pan Stworzeń. Takie bóstwo niewątpliwie istniało w systemie wierzeń ludzi cywilizacji Indusu**, o czym „mówią" nam tabliczki. **Daksa byłby bogiem Doliny Indusu ?**

Znamienne przy tym, że w literaturze indyjskiej występuje podział kraju na północ zwaną Arjawartha oraz południe nazwane **Dakshinapatha**. A właśnie na południu i zachodzie Indie zachowało się najwięcej z tradycji harappańskiej.

Wielu badaczy wskazuje raczej na Śiwę lub Rudrę (to właściwie jedna z postaci Śiwy).

Wiele jest wszak tabliczek z doliny Indusu, na których widnieje postać bóstwa nierzadko w pozycji, którą nazwano pozycją lotosu, tak potem charakterystycznej właśnie dla Śiwy jako Mahajogina; w literaturze przedmiotu owa postać zwana jest Protośiwa. Moim zdaniem jedno nie wyklucza drugiego, zarówno Śiwa-Rudra, jak Daksa mogą wywodzić się z tradycji sięgającej III tys. p.n.e. i kultury Indusu, pełniąc tam zróżnicowane funkcje, albo stanowiąc jedno bóstwo w różnych aspektach (Pan Zwierząt). Rudra ma niewątpliwie cechy archaiczne. Przedstawiany był jako postać z rogami na głowie, co jest wszak nieobce kulturze Indusu (por. wyżej), także jako bóstwo z rogami, pomiędzy którymi widać roślinę.

Jego potomstwo to rudrowie — wężopodobni, co wskazuje na archaiczną proveniencję, oraz marutowie (było ich po trzykroć 7, a jak wiadomo to liczba obarczona jest sakralnymi konotacjami, także w kulturze Indusu) o cechach demonów burzy. Rudra spłodził ich jako Byk z Ziemią w postaci łaciatej krowy.

Ale wiele cech bóstwa harappańskiego ma niewątpliwie Śiwa w aspekcie zwanym Paśupati — Pan Bydła. To bóstwo płodności. Na niektórych tabliczkach z kultury Harappy w przedstawieniach bóstwo widać po obu stronach twarzy wypukłości, które można interpretować jako zaznaczenie drugiej i trzeciej twarzy. Do dziś Śiwa — Pan Zwierząt posiada trzy oblicza... Ale „pasu" to nie tylko „bydło", ale też „dusza". Mogłoby to wskazywać na to, że jak wiele bóstw płodności harappański bóg (jak potem Śiwa) odpowiada też za sferę pośmiertną, duchową. Jest panem dusz, władcą zmarłych, jak egipski Ozyrys.

V. Podsumowanie

To co powiedziano wyżej, to zaledwie ułamek tego, co można by opowiedzieć o kulturze Indusu i jego związkach z późniejszą kulturą subkontynentu indyjskiego. Zrozumieć Indii bowiem nie można, opierając się tylko na tradycji wedyjskiej, tej, którą przynieśli Ariowie. Poczynając od niektórych urządzeń technicznych i tradycji urbanistycznych, po wierzenia i rytuały Indie wiele zawdzięczają ludom, które stworzyły cywilizację Indusu, w latach, gdy w innych częściach świata kwitł Egipt, Sumer, minojska Kreta... Jaki lud stworzył tę protohinduską cywilizację? Nie był to zapewne jeden lud, lecz wiele, włączanych stopniowo w proces cywilizacyjny toczący się przez setki lat u brzegów wielkich rzek Indii. W szczątkach kostnych z miast Harappy, Mohendžo Daro i innych odkryto czaszki typu śródziemnomorskiego, niewiele typu kaukaskiego, może najważniejszy był substrat drawidyjski; protodrawidyjski może stanowił podstawę języka, jakim posługiwali się mieszkańcy miast „na platformach". Ważniejsze jeszcze od tego rodzaju dociekań wydaje się uwzględnienie dziedzictwa kulturowego. Wysoka pozycja Wielkich Bogiń, kultury związane z epifanią „przyrodniczą" (święte gaje, drzewa, źródła), święta władza króla-kapłana, mitologia związana z nocnym niebem, gwiazdami i systemem parazydiakalnym, pewnie też swoiście indyjskie elementy prajogi, a nawet takie pojedyncze motywy jak kwiat lotosu (związany z mitycznymi Prawodami), swastyka (z kolei element solarny), układy mandaliczne łączy Indie z innymi centrami cywilizacyjnymi głębokiej starożytności, a zarazem stanowią jej własne, wciąż żywe dziedzictwo. W niniejszym tekście mogłam poruszyć zaledwie kilka zagadnień tej wielkiej kwestii „długiego trwania", starając się tak dobrać materiał, by jak najbliżej łączył się z konkretnymi znaleziskami z miast prastarych Indii.

Aneks

W pismach Indii pojawia się wiele nazw niearyjskich, w tym odnoszących się do plemion i osób. Te, które mogłyby odnosić się wprost do mieszkańców miasta cywilizacji Indusu nie są liczne. O nazwie „Harrijupija” wspomniałam w wyżej, w zasadniczym tekście. Najistotniejsza wydaje się nazwa "**Mleczzhowie**". **To właśnie ta nazwa zdaje się wskazywać wprost na mieszkańców cywilizacji Doliny Indusu.** Dowodem pośrednim jest wymieniona w pismach sumeryjskich kraina, którą badacze (np. Allchinowie) już raczej bez wątpliwości utożsamiają z północno-zachodnimi Indiami III tys. p.n.e. — a nazwa tej krainy brzmi — **Meluhha**.

W późniejszych Indiach byli oni poza systemem bramińskim, a *mlechha* znaczyło obcy, barbarzyńca (choć w *Mahabharacie* twierdzi się, że to plemiona aryjskie, które przegrały bitwę z Bharatami). Uważa się w tradycji, że ludy *mlechha* pochodzili od boga **Anu** — aż prosiłoby się o przytoczenie w tym miejscu imienia boga Ana z Mezopotamii...

Inną nazwą nawiązującą może wprost do czasów cywilizacji Harappy to **Dasa**.

Dasa - dziś znaczy „niewolnik”, w *brahmanach* występuje w formie „Dasju”, a w *Rygwedzie* pojawia się postać określana jako *dasa* o imieniu Balbutha Taruksza (stał się podobno zwolennikiem wedyjskich bogów). O ludach Dasa powiada się jako o ciemnoskórych, o zadartym nosie.

Dasowie w mitologii to synowie Dasy, wrogowie bogów, utożsamiano ich z autochtonami, nie-Aryjczykami, służyli z bogactw, panowali nad wodami, wody były ich żonami.

Niewykluczone, że także nazwa dziś określająca najniższą kastę, miała inne konotacje i także łączy się z potomkami Harappańczyków. **Siudrowie** -to nazwa najniższej warny.

Inne nazwy dotyczą także nie-Aryjczyków, ale nie mieszkańców „miast na platformach”, lecz innych ludów. Pamiętać však należy, że Indie to wiele tradycji, w tym plemiennych. W *brahmanach* na określenie nie-Ariów używa się słowa *niszada*, ale tu chodzi raczej o określenie plemion trudniących się myślistwem, a nie o przedstawicieli miejskiej cywilizacji Indusu.

Padają też nazwy etniczne, plemienne: Andhra, Siabara, Pulinda. Mowa o też ludach *Pani*. Ale to już inna historia...

*

Bibliografia:

1. Basham Arthur, *Indie*, Warszawa 1964.
2. Erman Władimir, Tiomkin Eduard, *Mity starożytnych Indii*, Bydgoszcz 1987.
3. Dale M. Browne (red. serii *Zaginione Cywilizacje*), *Dawne Indie. Kraina tajemnic*, b.m., b.r.
4. Jakimowicz-Shah Marta, Jakimowicz Andrzej, *Mitologia indyjska*, Warszawa 1982.
5. Knappert Jan, *Mitologia Indii*, Poznań 1996.
6. Schayer Stanisław, *Mit, kult i etyka buddyzmu*, [w:] *O filozofowaniu Hindusów*, Warszawa 1988.
7. Słuszkiewicz Eugeniusz, *Pradzieje i legendy Indii*, Warszawa 1980.
8. Wykłady otwarte prof. H. Wałkowskiej, Uniwersytet Wrocławski, Instytut Filologii Klasycznej, 1993/94.
9. Strona internetowa: www.harappa.com/har/har0.html.

Joanna Żak-Bucholc

Zajmuje się etnologią i religioznawstwem. Publikowała m.in. w: 'ALBO albo Inspiracje Jungowskie'; 'Nie z tej ziemi'; 'Czwarty Wymiar'; 'Tytuł'.

[Pokaż inne teksty autora](#)

(Publikacja: 27-10-2004)

[Oryginał.](http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,3716) (<http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,3716>)

Contents Copyright © 2000-2008 by Mariusz Agnosiewicz

Programming Copyright © 2001-2008 Michał Przech

Autorem tej witryny jest Michał Przech, zwany niżej Autorem.

Właścicielem witryny są Mariusz Agnosiewicz oraz Autor.

Żadna część niniejszych opracowań nie może być wykorzystywana w celach komercyjnych, bez uprzedniej pisemnej zgody Właściciela, który zastrzega sobie niniejszym wszelkie prawa, przewidziane w przepisach szczególnych, oraz zgodnie z prawem cywilnym i handlowym, w szczególności z tytułu praw autorskich, wynalazczych, znaków towarowych do tej witryny i jakiegokolwiek ich części.

Wszystkie strony tego serwisu, wliczając w to strukturę podkatalogów, skrypty JavaScript oraz inne programy komputerowe, zostały wytworzone i są administrowane przez Autora. Stanowią one wyłączną własność Właściciela. Właściciel zastrzega sobie prawo do okresowych modyfikacji zawartości tej witryny oraz opisu niniejszych Praw Autorskich bez uprzedniego powiadomienia. Jeżeli nie akceptujesz tej polityki możesz nie odwiedzać tej witryny i nie korzystać z jej zasobów.

Informacje zawarte na tej witrynie przeznaczone są do użytku prywatnego osób odwiedzających te strony. Można je pobierać, drukować i przeglądać jedynie w celach informacyjnych, bez czerpania z tego tytułu korzyści finansowych lub pobierania wynagrodzenia w dowolnej formie. Modyfikacja zawartości stron oraz skryptów jest zabroniona. Niniejszym udziela się zgody na swobodne kopiowanie dokumentów serwisu Racjonalista.pl tak w formie elektronicznej, jak i drukowanej, w celach innych niż handlowe, z zachowaniem tej informacji.

Plik PDF, który czytasz, może być rozpowszechniany jedynie w formie oryginalnej, w jakiej występuje na witrynie. **Plik ten nie może być traktowany jako oficjalna lub oryginalna wersja tekstu, jaki zawiera.**

Treść tego zapisu stosuje się do wersji zarówno polsko jak i angielskojęzycznych serwisu pod domenami Racjonalista.pl, TheRationalist.eu.org oraz Neutrum.eu.org.

Wszelkie pytania prosimy kierować do redakcja@racjonalista.pl