

ANTROPOMORFIZACJA W PRADZIEJACH I STAROŻYTNOŚCI

GDAŃSK, 1-2 CZERWCA 2005

mgr Andrzej C. Karwowski
IA UMK, Toruń

Antropomorfizacje w sztuce Majów

Wstęp

W niniejszym szkicu skupię się na motywach antropomorficznych w ikonografii oraz intencjonalnych antropomorfizacjach w sztuce dawnych Majów. Lud ten, zamieszkujący na terenie pięciu państw Ameryki Środkowej: południowego Meksyku, Gwatemali, Belize oraz części Hondurasu i Salwadoru, przeżywał w latach 250-900/1000 n. e. największy rozkwit kulturowy określany mianem okresu klasycznego (np. Sharer 1994). W okresie tym rozwinięta została monumentalna architektura sakralna i pałacowa, złożony system kalendarzowy i pismo hieroglificzne a także wyrafinowana sztuka. Mimo iż Majowie tworzyli szereg niezależnych organizmów państwowych, kultura oraz system wierzeń pozostawały dość jednorodne.

Sztuka Majów dokumentuje głównie życie i wierzenia elity. Stele, nadproża, rzeźbione panele, trony, ołtarze, ale także gabarytowo mniejsze przedmioty takie jak malowane rękopisy (tzw. kodeksy)¹, polichromowane naczynia ceramiczne, narzędzia ceremonialne itp. są spuścizną jaką zostawiła najwyższa w hierarchii warstwa społeczeństwa. Wśród wyobrażeń dominują sceny pałacowe, bitewne, chwytnie jeńców, a przede wszystkim rytuały oraz wyobrażenia mityczne z udziałem władców oraz bóstw i postaci ponadnaturalnych.

Sztukę Majów okresu klasycznego cechuje realizm a jednocześnie wysoki stopień stylizacji. Często wyobrażenia są tak złożone, że w nagromadzeniu detali i elementów ikonograficznych trudno rozpoznać postaci i obiekty. Pełnią one tutaj funkcję (nie w pełni zrozumiałego dla nas) swoistego „języka” symbolicznego, które tworzą poszczególne elementy ikonograficzne (Siarkiewicz, informacja ustna). Wyobrażanym postaciom oraz przedmiotom często towarzyszy szereg atrybutów, które wskazują ich funkcje i objaśniają kontekst semantyczny i sytuacyjny. One właśnie, a także towarzyszące teksty glificzne pomagają zrozumieć historyczny (należący do rzeczywistości) bądź mityczny sens wyobrażeń. Najczęściej jednak w sztuce Majów motywy ze świata realnego przeplatają się z elementami ponadnaturalnymi i mitycznymi.

Kultura magiczna a antropomorfizacje

Jest to podejście do rzeczywistości typowe dla tzw. kultur magicznych lub mitycznych, w którym świat widziano i opisywano przez pryzmat mitu i magii (Nowicka 2000: 425-27). Do wydarzeń mitycznych cyklicznie powracano², stawały się one integralną

¹ Znane są cztery majowskie kodeksy: *Drezdeński*, *Madrycki*, *Paryski* oraz *Gloriera*. Pochodzą co prawda z czasów późniejszych, tj. okresu postklasycznego (900-1500 n.e.), jednak z całą pewnością piśmiennictwo tego typu obecne było także w okresie klasycznym. Świadczą o tym wyobrażenia skrybów piszących w otwartych kodeksach; pozostałości kodeksów znaleziono w grobach w Uaxactún, Altun Ha, Guayatan i El Mirador (Sharer 1994: 603).

² Majowie nie traktowali czasu w sposób linearny lecz cykliczny, tworząc rozbudowany, precyzyjny kalendarz rytualny.

częścią rzeczywistości. Dlatego też nie istniała ściśle określona granica między tym co realne a tym co ponadnaturalne. Część wyobrażeń ze sztuki Majów wyjaśnić można stosując frazerowski aparat pojęciowy, tj. przez pryzmat magii homeopatycznej i kontaktowej (por. Karwowski 2003).

Obecnie badacze są zgodni, że w przypadku wierzeń Majów można mówić o animizacji przedmiotów martwych, które stawały się ożywione (Stuart, Houston i Robertson 1999). Prawdopodobnie jednak takie „ożywienie” mogło odbyć się jedynie w określonych okolicznościach, tj. dotyczyć mogło przedmiotów o konkretnych konotacjach mitycznych bądź narzędzi rytualnych. Tak więc przedmioty martwe naturalnie nie były ożywione, lecz mogły się takimi stać. Co więcej, przedmioty lub zjawiska mogły przyjmować cechy typowe dla ludzi. Interesujące przykłady antropomorfizacji znaleźć można w Popol Vuh, XVI-wiecznym eposie Majów Quiché, sięgającym jednak korzeniami do rzeczywistości i wierzeń okresu klasycznego (np. Coe 1973; Miller i Taube 1997). W *passusie* opisującym karę, jaka spotkała ludzi z drewna można przeczytać:

„Przybyły wówczas zwierzęta małe, zwierzęta wielkie; pnie drzew i kamienie poczęły miażdżyć im twarze. I wszystko zaczęło mówić: ich dzbany, ich misy i talerze, ich garnki, psy, żarna, wszystko to się podniosło i poczęło miażdżyć im twarze” (Popol Vuh 1982: 45).

Dalej, w opisie przygód bohaterów mitycznych Hunahpú i Ixbalanqué zstępujących do Xibalbá (świata podziemnego), czytamy:

„Z tych czterech dróg jedna była czerwona, jedna czarna, jedna biała, jedna żółta. I czarna droga rzekła do nich: - Jestem tą, którą macie pójść, bo jam jest drogą Pana. – Tak powiedziała droga” (Popol Vuh 1982: 64).

O ile podane przykłady bez wątpienia odpowiadają definicji antropomorfizacji w literaturze, w przypadku sztuki kwestia jest bardziej złożona i pojawiają się pewne trudności interpretacyjne. Dotyczy to głównie wyobrażeń przedmiotów. Często nie ma jasności czy animizacji zostaje faktycznie poddawany jakiś przedmiot lub symbol, czy też jest on manifestacją bóstwa lub istoty ponadnaturalnej przyjmującej cechy antropomorficzne lub antropomorfizujące. Niemniej jednak można umownie wydzielić trzy kategorie antropomorfizacji w sztuce Majów okresu klasycznego: antropomorfizacje bóstw, antropomorfizacje przedmiotów martwych oraz antropomorfizacje symboli. Podział ten ma oczywiście jedynie walor porządkujący.

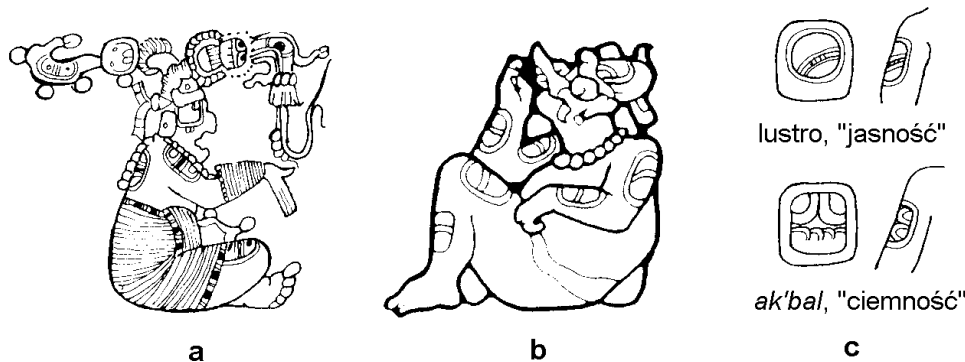
Antropomorfizacje majowskich bóstw i istot ponadnaturalnych

Bóstwa Majów nie tworzyły panteonu w modelu grecko-rzymskim lecz były raczej (podobnie jak w innych religiach mezoamerykańskich) kojarzone z bezosobowymi siłami natury. Siły te ucieleśniały istoty, które ożywiały wszystkie rzeczy, a także duchy przodków (Thompson 1971: 198-99; Houston i Stuart 1996: 291). Nie można również mówić o sztywnym schemacie wyobrażeń bóstw. Bóstwa i istoty półboskie w ikonografii przedstawiano na wiele sposobów, często wizualnie dość odległych; mogły przechodzić szereg transformacji, jednak ich podstawowe atrybuty pozostawały niezienne (Schele and Miller 1992: 42).

Trafny podział wyobrażeń postaci ponadnaturalnych występujących w postklasycznych kodeksach majowskich zaproponował Paul Schellhas (1904), wydzielając szereg bóstw oraz nadając im umowne oznaczenia literowe poczynawszy od litery A. Podział ten jest nadal aktualny i po modyfikacjach oraz uzupełnieniach o nowe ustalenia epigraficzne, stosowany jest także w odniesieniu do bóstw okresu klasycznego (Taube 1992). Poza tym

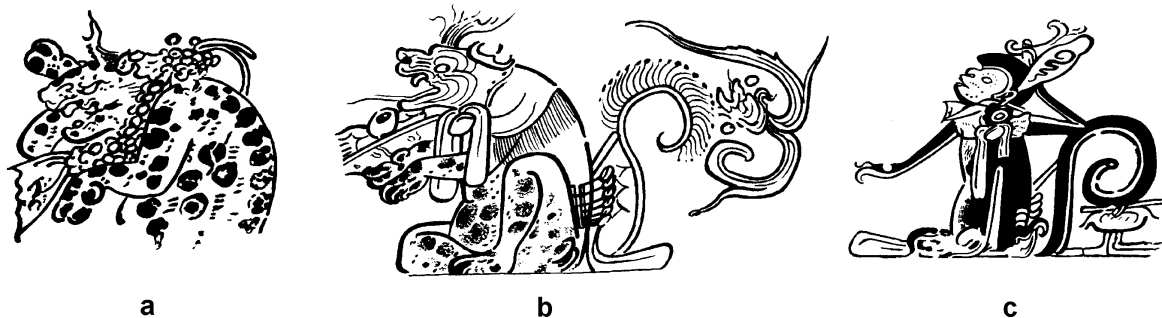
niektóre bóstwa tworzyły pary lub triady. Dobrym przykładem jest tzw. Triada z Palenque, trójka bóstw związanych z tym ośrodkiem, nazwanych przez epigrafików umownie GI, GII i GIII (Berlin 1963)³.

Duża część bóstw Majów wyobrażana była pod postacią ludzką; większość reprezentacji bóstw miała zarówno cechy ludzkie jak i zwierzęce (Thompson 1971: 198). Generalnie jednak bóstwa i istoty ponadnaturalne (formalnie) podzielić można na kilka kategorii, takich jak: antropomorfy, zoomorfy, zwierzęta oraz zjawiska kosmiczne (w sensie świata podziemnego, ziemi i nieba), przyjmujące formy bardziej abstrakcyjne stylizowanych elementów przyrody (Schele i Miller 1992: 42).



Ryc. 1. Przykłady przedstawień ikonograficznych bóstw: a) Bóg D (*Itzamnaaj*); b) Bóg K (*K'awiil*) oraz c) tzw. „boskie oznaczenia”. Wg Schele i Miller 1992: Fig. 20, 48; Coe i Van Stone 2001: 109.

Antropomorfy mają zasadniczo ludzki aspekt, mogą jednak posiadać cechy zwierzęce jako część ich atrybutów dystynktywnych (ryc. 1). Ich wyobrażenia często nie różnią się wyobrażeń „zwykłych” ludzi, jednak posiadają nietypowe elementy ikonograficzne takie jak kwadratowe źrenice lub oczy w formie woluty. Część wyobrażeń starych bóstw ma duże, okularowate oczy. Te nietypowe cechy, w połączeniu np. z zoomorfizacją lub mocną stylizacją głowy nadawały wyobrażeniom sugestywny wyraz i miały zapewne przerażać.



Ryc. 2. Wyobrażenia ponadnaturalnych zwierząt: a) jaguara; b) psa-koati; c) małpy. Rysunki autora wg: K1003 i K1181 (Kerr 2005).

Antropomorficzne postaci ponadnaturalne na ramionach, torsach i nogach noszą także specyficzne oznaczenia wskazując na ich boski status. Owe „boskie oznaczenia” (z ang. *god-markings*) to nic innego jak glify symbolizujące lustra jasne, błyszczące, lub ciemne (*a'kbal*). Te ostatnie to także logografy nocy, w związku z tym można przypuszczać, że symbolizowały bóstwa podziemne o negatywnej naturze⁴. Boskie oznaczenia są widoczne częściowo, gdyż są „owinięte” wokół trójwymiarowej części ciała (ryc.1 c). Niekiedy takie oznaczenia noszą

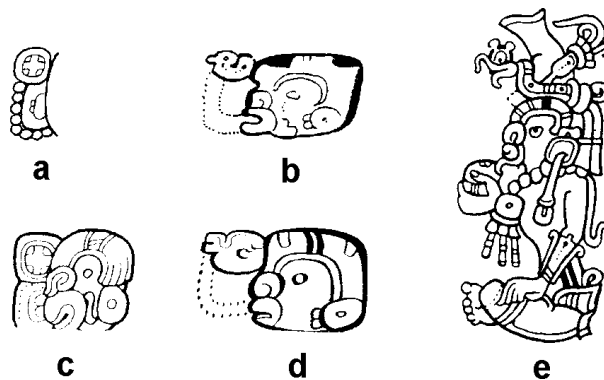
³ Lokalne triady bóstw znane są także z Caracol i Tikál (Stuart, Houston i Robertson 1999).

⁴ Zapewne dla dawnych Majów kwestie etyczne były inaczej rozumiane niż w kulturze nowożytnoeuropejskiej i nie można mówić o jednoznacznie pozytywnym lub negatywnym charakterze bóstw.

również wyobrażenia postaci historycznych (realnie żyjących ludzi), najczęściej władców, którzy po śmierci stali się przodkami i zyskali boski status (Schele i Miller 1992: 43).

Pewne cechy ludzkie mogą także posiadać zoomorfy, jednak ich wizerunki nie są naturalistyczne. Ich forma może nawiązywać do form zwierząt, takich jak ptak kajman czy jelen, jednak cechy zoomorfów są połączeniem cech kilku zwierząt tak aby w efekcie nie mogły być pomyłone z konkretnym zwierzęciem żyjącym w naturze. Często mają nietypowe głowy, z długim nosem, z cechami jaszczurek i węży, czy też głowy jaguarowate z krótkimi pyskami, które mogą być osadzone na ciałach zwierząt lub ludzi (Schele i Miller 1992: 43).

Antropomorfizacji poddawano także wyobrażenia zwierząt. Podczas gdy np. w przypadku wyobrażeń małp trudno stwierdzić (tj. potwierdzić lub wykluczyć) antropomorfizację, często takiemu zabiegowi poddawano wyobrażenia jaguarów lub jeleni. Zwierzęta takie „poruszają się” (chodzą na dwóch łapach, siedzą) i zachowują jak ludzie (tańczą, grają na instrumentach, piszą kodeksy), noszą ludzkie stroje, jednak ich aktywność zapewne ogranicza się głównie do świata podziemnego (ryc. 2).



Ryc. 3. Glif Boga C: a-d) warianty graficzne glifu; e) pełnofigurowe wyobrażenie tzw. Boga C. Wg: Coe i Van Stone: 109; Houston i Stuart 1995: Fig. 1; Sharer 1994: Fig. 11.7f.

W źródłach z okresu klasycznego bóstwa i istoty ponadnaturalne są powszechnie nazywane *k'u* lub *ch'u*, w zależności od konkretnego języka z rodziny maya (jukatecki lub czolski). Bardziej trafnym tłumaczeniem tego terminu jest jednak „istota święta”; gdy przytaczany jest w przymiotniku jako *k'ul* lub *ch'ul*, oznacza „święty, boski” (np. *k'ul ajaw*, „święty pan” w odniesieniu do władców). Zapisywany był w formie logografu zwanego umownie znakiem „Boga C”, przyjmującego formę stylizowanej głowy⁵ i powszechnie stosowanego jako określenie bóstw antropomorficznych lub bóstw o formie zbliżonej do antropomorficznej (ryc. 3) (Ringle 1988; Houston i Stuart 1995)⁶.

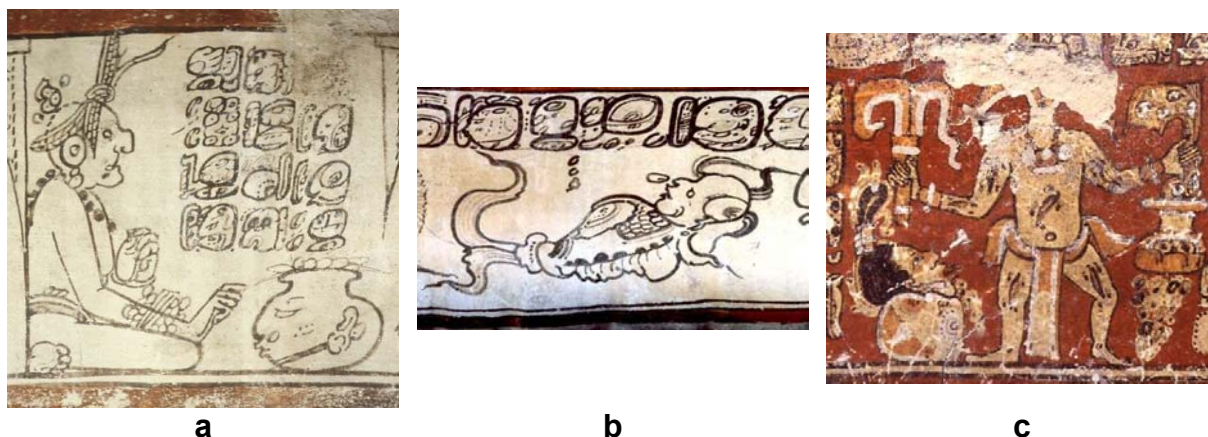
Antropomorfizacje i animizacje przedmiotów. Podwójne antropomorfizacje

W sztuce Majów okresu klasycznego antropomorfizacje przedmiotów martwych występują relatywnie rzadko. Rzadko także mamy w tym przypadku do czynienia z wizualną antropomorfizacją w ścisłym tego słowa znaczeniu, a raczej nadawaniem danemu przedmiotowi cech graficznych sugerujących jego ożywiony charakter. Graficznym wskaźnikiem „ożywiającym” przedmioty martwe było nadawanie im formy głowy ludzkiej lub bardziej stylizowanej głowy z cechami zoomorficznymi.

⁵ Być może jest to stylizowana głowa małpy (Ringle 1988).

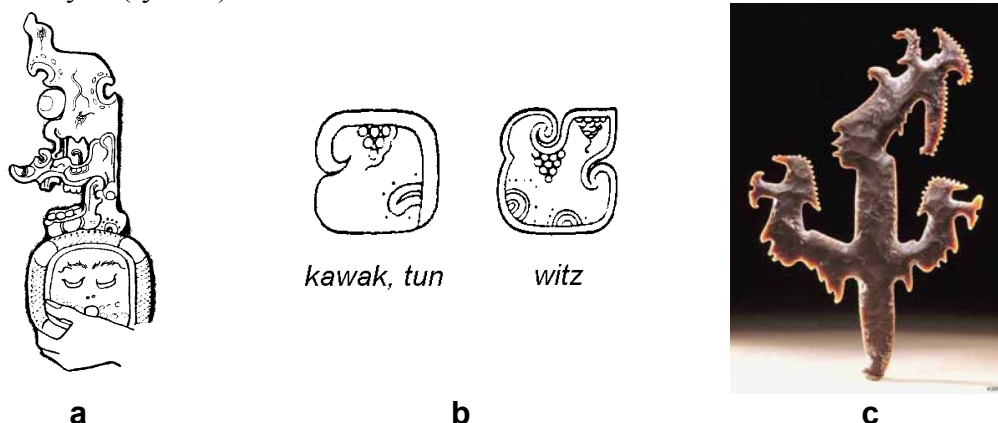
⁶ Dobrym przykładem jest wyobrażenie na tzw. *Wazie Siedmiu Bogów*, gdzie wyobrażono usytuowane w dwóch szeregach antropomorficzne bóstwa świata podziemnego (por. Houston i Stuart 1995: 293).

Zabieg taki zastosowano na malowanej scenie z naczynia K4113⁷, gdzie wyobrażony garnek jest jednocześnie ludzką głową, zwróconą frontalnie w kierunku siedzącego bóstwa (ryc. 4a). Niekiedy realistycznie potraktowane głowy ludzkie „przyczepiano” do wyobrażeń przedmiotów: na naczyniach K5112 i K5391 towarzyszą wyobrażeniom odpowiednio kamienia i muszli (ryc. 4b, c). Ze względu na treść tych scen, można przypuszczać, że przedmioty takie miały konotacje mityczne, jednak szczegóły mitów nie są jasne⁸.



Ryc. 4. Wyobrażenia antropomorfizowanych przedmiotów na naczyniach: a) K4113; b) K5391; c) K5112. Wg Kerr 2005.

Antropomorfizacji lub animizacji poddawano także wyobrażenia narzędzi rytualnych i broni. Interesujące wyobrażenie ostrza krzemienego znaleźć można na tzw. Tablicie Niewolników (*Tablet of the Slaves*) z pałacu z tzw. Grupy IV w Palenque (ryc. 5a) (Schele 1974). Jest to stylizowana forma tzw. ekscentryka (z ang. *eccentric flint*), narzędzia wykonywanego na potrzeby ceremonii związanych z rytualnym upuszczaniem krwi. Dodatkowo wyobrażony przedmiot zawiera elementy graficzne glifów związanych semantycznie z kamieniem: *kawak* (znak kalendarzowy), *tun* („kamień”, „rok”) lub *witz* („wzgórze”), spotykanych na wyobrażeniach przedmiotów, konstrukcji oraz naturalnych tworów kamiennych (ryc. 5b). Antropomorfizacje i wizualne „animizacje” występują także na rzeczywistych narzędziach, znajdujących w kontekstach archeologicznych. Takie krzemienne lub obsydianowe ekscentryki formowano na kształt ludzi, zwierząt lub istot ponadnaturalnych (ryc. 5c).

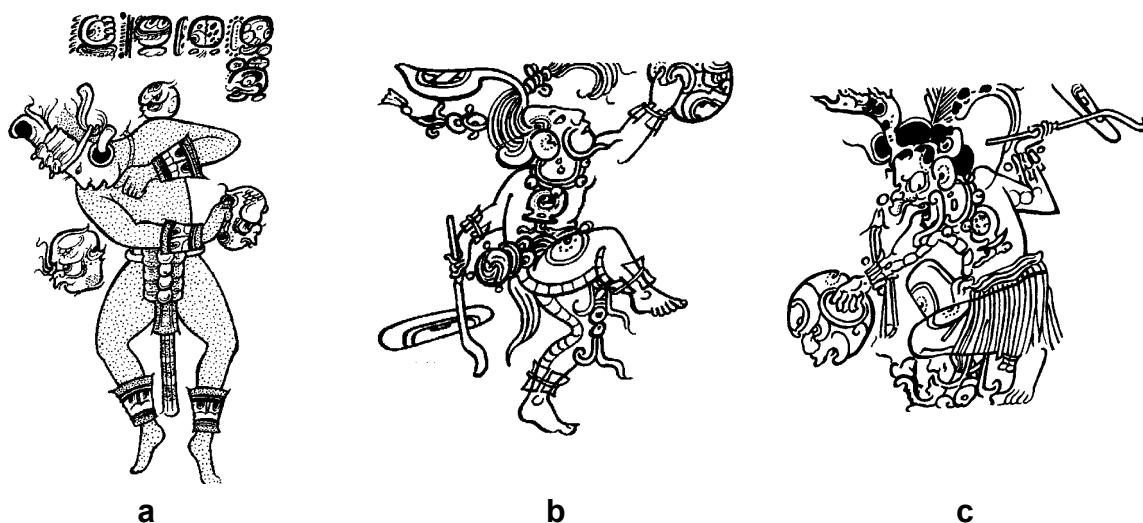


Ryc. 5. Antropomorfizowane narzędzia rytualne: a) wyobrażenie narzędzia krzemienego; b) glify związane semantycznie z kamieniem; c) ekscentryk krzemieny. Wg Schele 1974: Fig 12b; Thompson 1962; Kerr 2005

⁷ Litera K przed cyfrą dotyczy numeru katalogowego (fotografii) naczynia wg katalogu Justina Kerra (2005).

⁸ Wyobrażenie na naczyniu K5391 może nawiązywać do mitu o Hunahpú i Ixbalanqué z Popol Vuh.

Antropomorfizowane kamienne przedmioty trzymane są także przez postaci ponadnaturalne pojawiające się często w scenach mitologicznych na polichromowanych naczyniach. Na naczyniu K791, nawiązującym stylistycznie do tzw. *Altar Vase*, jedna z wyobrażanych postaci, interpretowana jako jedna z wersji Boga A (Grube i Nahm 1994: 708-709), trzyma taki kamień (ryc. 6a). Podobny antropomorfizowany kamień oraz płaska kamienna siekiera jest jednym z atrybutów wersji Boga B, w tekstach glificznych określanego jako *Yax Naab' Chaak*, „Zielony Wodny Chaak” (Spero 1986), występującego w szeregu scen z motywem ofiarowania Dziecka-Jaguara⁹ (ryc. 6b, c). W niektórych przypadkach kamień jako atrybut Boga B ma dodatkowo symbol lustra na czole (ryc. 6c). Przez część badaczy kamień ten nazywany jest kamieniem *tzuk* (Grube i Schele 1991; Schele i Mathews 1998).



Ryc. 6. Przedmioty kamienne z głowami personifikacyjnymi trzymanymi przez postaci ponadnaturalne: a) wersja Boga A; b, c) wersje ikonograficzne *Yax Naab' Chaaka*. Wg Zender 2004: Fig. 8a; rysunki autora wg: K521 i K1003 (Kerr 2005).

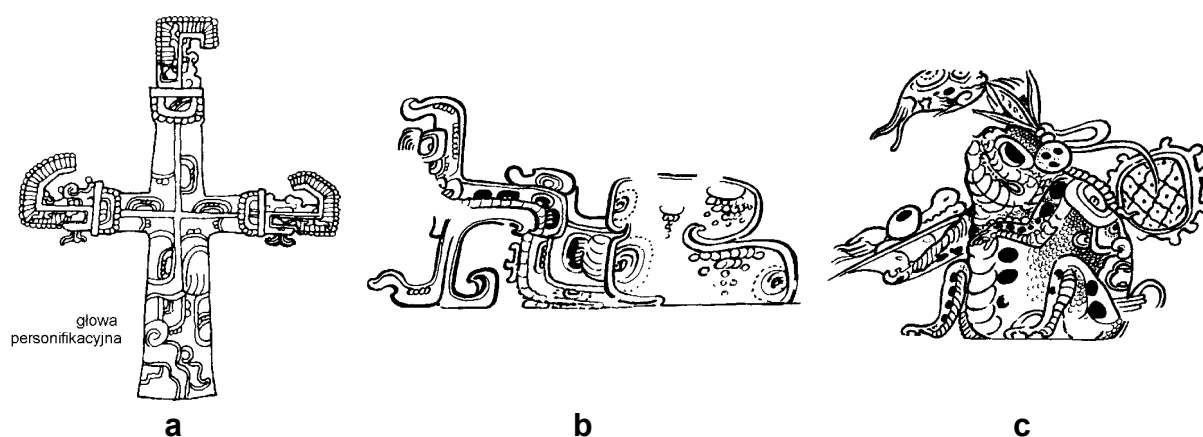
Tego typu zabiegi „animizacyjne” w literaturze przedmiotu określane są jako „głowy personifikacyjne” (z ang. *personification head*). W rzeczywistości, we wspomnianych przypadkach są one bardziej lub mniej stylizowanymi tzw. glifami Boga C, lub ogólnie znakami *k'u* lub *ch'u*, „boski, święty”, przytaczanymi wyżej. Mogą także przybierać formę zoomorficznej głowy o długim nosie, doczepianej do obiektów (np. elementów stroju władcy), sygnalizując w ten sposób, że przedmioty te zawierają świętą moc (Schele i Miller 1992: 44). Gdy są elementami nakrycia głowy mogą wyobrażać bóstwa związane z władzą królewską (np. *Sak Huunal*, tzw. Bóg-Klaun).

Głowa personifikacyjna w formie glifu Boga C pojawia się także na pniu Drzewa Światowego zwanego *Wakah Kan* („Sześć Niebo” lub „Podniesione Niebo”), pełniącego rolę *axis mundi* w kosmologii Majów (Schele i Mathews 1998). Na płycie sarkofagu Janab Pakala z Świątyni Inskrypcji z Palenque drzewo to ma formę krzyża opatrzonego w glificzne logografy *te* („drzewo”) sygnalizujące surowiec, z którego jest „wykonane” (ryc. 7a). Bardziej realistyczne wyobrażenia Drzewa Światowego znaleźć można w malarstwie naczyniowym. W obu przypadkach pień drzewa opatrzone jest glifem Boga C, ujętym w profilu lub nietypowo – w pozycji *en face*.

Z interesującym przypadkiem podwójnej antropomorfizacji (animizacji) mamy do czynienia na szeregu scen naczyniowych z motywem ofiary Dziecka-Jaguara. Przedstawiają

⁹ Np.: K521, K1003, K1152, K1370, K1644, K1815.

one ołtarz kamienny, na którym leży Dziecko-Jaguar (lub jego substytut); wokół tańczą: Bóg A (bóg śmierci) oraz Bóg B (jako *Yax Naab' Chaak*); niekiedy pojawiają się dodatkowe postaci ponadnaturalne. Ołtarz, poza symbolami oznaczającymi surowiec, z którego jest wykonany, nosi jednak cechy żywej istoty: ma czoło, oczy, zęby, nos; jest więc niejako mocno stylizowaną kamienną głową o cechach bardziej zoomorficznych niż antropomorficznych¹⁰, w literaturze przedmiotu zwanym Stworem Kawakowym (*Kawak Monster*) (Spero 1986; Schele i Miller 1992). Stwór ten ma dodatkowo antropomorfizowany pysk poprzez głowę personifikacyjną w formie glifu Boga C (ryc. 7b).



Ryc. 7. Wyobrażenia istot ponadnaturalnych z głowami personifikacyjnymi: a) Drzewo Światowe z antropomorfizowanym pniem; b) ołtarz, tzw. Stwór Kawakowy, z antropomorfizowanym pyskiem; c) ropucha z głową personifikacyjną na grzbiecie. Wg Schele i Miller 1992: Fig. I.4a; rysunki autora wg: K521 i K1181 (Kerr 2005).

Jako podwójną antropomorfizację można także traktować wyobrażenia ropuchy na naczyniach z scenami procesji zwierząt¹¹. Zwierzę to, nazywane w towarzyszących tekstach glificznych *Tzuk Amal* („ropucha”) (Grube i Nahm 1994: 701) nosi nakrycie głowy typowe dla członków elity Majów oraz trzyma w łapach misę ofiarną. Grzbiet ropuchy jest tutaj jednocześnie glifem Boga C – głową personifikacyjną (ryc. 7c).

Generalnie więc w majowskim systemie wyobrażeń przedmioty w kulturze nowożytnoeuropejskiej określane jako martwe mogły mieć cechy istot żywych. Ożywiający charakter często nadawały im głowy personifikacyjne, które jednocześnie wiązały je ze sferą *sacrum* i sygnalizowały ich ponadnaturalny charakter. Głowy takie mogły niejako dodatkowo ożywiać istoty już ikonograficznie antropomorfizowane lub animizowane, oraz nadawały im świętą moc.

Antropomorfizacje symboli

Osobnym zagadnieniem wydaje się być kwestia antropomorfizacji znaków graficznych posiadających znaczenie symboliczne lub będących elementem „języka symbolicznego”. Z całą pewnością do takiej kategorii należą znaki pisma Majów. Pod względem funkcjonalnym można je podzielić na afiksy oraz znaki główne. O ile afiksy rzadko antropomorfizowano, zabiegom tym często poddawano znaki główne. Epigraficy wydzielili dodatkową kategorię formalną, tzw. głowy (por. Thompson 1962), które często są po prostu antropomorfizowaną lub zoomorfizowaną formą znaków głównych. Można więc wydzielić grupy znaków (najczęściej logografów) o tej samej wartości semantycznej

¹⁰ Zbliżone cechy ikonograficzne noszą stiukowe maski, jakie Majowie umieszczali u podnóżu piramid, po obu stronach schodów prowadzących do świątyń.

¹¹ Np.: K1181, K1231, K1300, K2041, K4116.

natomiast o odmiennych cechach formalnych uzyskanych poprzez animizację (tj. warianty tego samego znaku).

Grupy takie dają się niekiedy poszerzyć o dodatkowe formy – wyobrażenia pełnych postaci, a zapisy poczynione w ten sposób przypominają sceny figuralne lub egipskie teksty kryptograficzne. Dobrym przykładem może być glif Boga C, który ma trzy zasadnicze warianty graficzne: afiks w formie stylizowanych kropli, prawdopodobnie krwi (także wiele wariantów), logograf w formie głowy oraz pełnofigurowe wyobrażenie tzw. Boga C występujące w kodeksach¹² (ryc. 3). Podobnym zabiegom antropomorfizacyjnym poddawano np. glify kalendarzowe (ryc. 8). Sporo takich przykładów znaleźć można na stelach z południowo-zachodniej części obszaru zamieszkiwanego przez Majów (np. w Copán, Quiriguá).



Ryc. 8. Warianty formalne i semantyczne glifu *kawak*. Wg Schele i Miller 1992: Fig. B1.

Interesujący przykład antropomorfizacji symbolu znajduje się na wyobrażeniu z naczynia K4565 (ryc. 9). Cechy ludzkie nadano tutaj logografowi gwiazdy, *ek'* tworząc z niego korpus postaci, z którego „wyrastają” kończyny i głowa. Logograf ten można także interpretować jako symbol planety Wenus, jednak ze względu na obecność ogona skorpiona, można przypuszczać, że wyobrażenie symbolizowało inną gwiazdę.



Ryc. 9. Antropomorfizowane wyobrażenie gwiazdy na naczyniu K4564. Wg Kerr 2005.

Przykłady te świadczą, że Majowie mieli szeroką gamę symboli, które poddawano antropomorfizacjom lub animizacjom. W zasadzie każdy symbol lub glif mógł posiadać swój

¹² Postać Boga C z kodeksów w rzeczywistości nie była bóstwem, lecz personifikacją świętej mocy, świętości i boskości, tj. odpowiadała znaczeniu glifu Boga C (por. Taube 1992).

antropomorficzny odpowiednik. Być może także samo pismo (w sensie znaków graficznych), oraz ikonografia w percepcji Majów miały ożywiony charakter.

Antropomorfizacje i animizacje w kontekście nagualizmu¹³. Mechanizmy antropomorfizacji

Termin nagualizm pochodzi od słowa *nagual* - w języku nahuatl (jeden z dialektów nahua, języka Azteków) opisującym koncepcję *alter ego*, drugiego „ja”. Majowie z wyżyn Chiapas wierzą, że wszystko, co jest dla nich ważne i wartościowe posiada duszę: rośliny uprawne, takie jak kukurydza, fasola i kabaczki; sól; domy i ogień domowy; krzyże drewniane wzniesione na świętych wzgórzach, wewnątrz jaskiń i przy oczkach wodnych; święci, których „domy” znajdują się wewnątrz kościołów katolickich; instrumenty muzyczne używane w ceremoniach; bóstwa. Dusze te są jednak różnego typu i pełnią różne funkcje. Na podstawie literatury etnograficznej u współczesnych Majów wydzielić można kilka kategorii dusz, z których na szczególną uwagę zasługują zjawiska określane terminami *ch'ulel* i *chanul*.

Badania etnograficzne wśród Majów Tzotzil, Mam, Tzeltal i Lakandon z Meksyku oraz Quiché i Tzutjil z Gwatemali wykazały powszechność wierzeń, że ludzie posiadają zarówno osobistą duszę-krew jak i zwierzęcego ducha-towarzysza. Wśród Majów Tzotzil dusza zwana jest *ch'ulel* i usytuowana jest wewnątrz ciała człowieka, w sercu czy języku. *Ch'ulel* płynie także we krwi. *Ch'ulel* nie może być przekazana z ojca na dziecko ponieważ gdy osoba umiera dusza pozostaje na grobie tak długo jak długo żyła ta osoba.

Ch'ulel może się manifestować jednocześnie na co najmniej dwa sposoby – może przebywać zarówno w ciele ludzkim jak i zwierzęcym. Zwierzęca inkarnacja (duch-towarzysz, współistota) zwana jest *chanul* lub *wayihel* (Tzotzil), *wayohel* lub *lab'* (Tzeltal), *nawal* (Quiché) i *onen* (wśród Lakandonów). Na wyżynach Chiapas wierzy się, że bóstwa rodowe jednocześnie instalują *ch'ulel* w zarodku człowieka i w zarodku zwierzęcia. Gdy rodzi się dziecko, rodzi się także jaguar, kojot, ocelot lub inne zwierzę. Nowo narodzony *chanul* i dziecko ludzkie są tej samej płci, wieku i klasy.

Oznakami wyróżniającymi takie istoty są wszelkie nietypowe cechy takie jak szkaradny wygląd, przekrwione oczy czy dziwny sposób zachowania. W Chiapas zwierzęce duchy towarzyszące są nieudomowionymi zwierzętami. *Chanul* mają pięć palców w każdej łapie co fizycznie łączy je z ich ludzką współistotą. Tzotzilowie wysokiej rangi jako *wayhel* mogą mieć jaguara podczas gdy niskiej – np. mysz. Osoba o wyjątkowej mocy duchowej może mieć więcej niż jedną duszę towarzyszącą, jej obecność jest odkrywana gdy osoba podnosi swój status społeczny. Życie osoby zależy od jej duplikatu zwierzęcego, który musi być chroniony przed złem i złym urokiem. Wierzono, że gdy współistota zostaje zraniona (uszkodzona) lub zabita (zniszczona), jej właściciel choruje lub umiera. Kiedy „właściciel” śpi, jego współistota wędruje.

Chanul nie jest dziedziczony od przodków ani nie tworzy żadnego totemicznego związku z innymi osobami spoza rodu mającego ten sam gatunek jako zwierzęcego ducha towarzyszącego. Nie tylko ludzie posiadają takie współistoty. Źródła historyczne wskazują, że bóstwa Majów Quiché posiadają swoich duchowych towarzyszy, za których niektórzy Indianie uważają świętych chrześcijańskich (np. św. Jakuba Apostoła). Duchy te nie mają ograniczonej liczby: ludzie i bogowie mogą mieć więcej niż jedną współistotę, szczególnie jeśli jej właściciel jest ważny i wtajemniczony. Wielu Majów Mam żyje, wiedząc, że „posiada” naguala nie wiedząc co nim jest. Tak więc wiedza ta jest zastrzeżona (Houston i Stuart 1989: 1-2).

¹³ Tekst w dużej mierze oparty na odpowiednich częściach referatu wygłoszonego na sympozjum w Busku Zdroju w listopadzie 2004 (Karwowski 2004).

Wierzenia związane z nagualizmem i koncepcją zwierzęcych współlistot obecne były także u Majów w okresie klasycznym, co potwierdzają dane epigraficzne. Pod koniec lat 80. XX w. dwaj epigraficy: Stephen Houston i Nikolai Grube, niezależnie zidentyfikowali glif *way*, „*nagual*, współlistota, *alter ego*” występujący w inskrypcjach z okresu klasycznego (Houston i Stuart 1989; Coe 1994), co pozwoliło także na identyfikację ikonograficzną naguali. Z drugiej strony morfem *way* występuje w słowach w języku Lakadonów na oznaczenie „czarownika” (*äh-way*) i „metamorfozy” (*way-äl*) (Houston i Stuart 1989: 5, tam także pełna lista analogii językowych).

Koncepcja współlistot dobrze koresponduje z obecną w kulturach typu magicznego zasadą metamorfoz, dopuszczającą przekształcenie niemal wszystkiego we wszystko (por. np. Dobosz 2000, Kowalski 2001). Zasadę tą można schematycznie przedstawić następująco:

postać A => transformacje i metamorfozy => postać B / postaci B, C, D itd. (jako A)

Także przez pryzmat koncepcji współlistot i zasady metamorfoz można tłumaczyć niektóre typy antropomorfizacji w sztuce Majów okresu klasycznego. Dotyczy to szczególnie wyobrażeń antropomorfizowanych zwierząt, które zachowują się i działają jak ludzie. Są one w rzeczywistości nagualami (współlistotami), co potwierdzają dane epigraficzne (Grube i Nahm 1994). Faktycznie, w wyobrazeniach dawnych Majów dana postać mogła mieć kilka zwierzęcych odpowiedników, oraz manifestować się na wiele sposobów (Grube i Nahm 1994; Karwowski 2004). Tak więc antropomorfizacja dodatkowo wskazywała na ponadnaturalny charakter zwierzęcia. W pewnych przypadkach na jednym wyobrażeniu pojawia się jednocześnie kilka wersji-naguali danej postaci, w tym o formie typowo ludzkiej.



Ryc. 10. Wyobrażenie na naczyniu K4012. Wg Kerr 2005.

Z taką sytuacją mamy do czynienia na scenie z naczynia K4012¹⁴ (ryc. 10). Całość wyobrażenia przypomina scenę pałacową, jednak „aktorami” są postaci ponadnaturalne. Na łożu umiera stary bóg w towarzystwie postaci kobiecej i męskiej. Obok, siedzący mężczyzna rozmawia z jeleniem. Najprawdopodobniej jednak wszystkie te postaci (poza kobietą) są manifestacjami lub nagualami jednej. Wskazują na to ich atrybuty: rogi lub uszy jelenia. Prawdopodobnie są to wyobrażenia (wersje) postaci ponadnaturalnej zwanej *Chihil Kan* („Jeleniowy Wąż”), znanej z innych scen naczyniowych (Grube i Nahm 1994; Karwowski 2003).

Z obserwacji wyobrażeń na polichomowanych naczyniach, szczególnie tych w tzw. stylu kodeksowym, oraz z danych epigraficznych wynika, że także bóstwa miały swoje współlistoty. Dobrym przykładem wydaje się być Bóg K (*K'awiil*), który mógł się objawiać jako szereg antropomorficznych postaci ponadnaturalnych, dla których medium stanowił Wąż Wizji (Karwowski 2003).

¹⁴ Podobne sceny zawierają także dekoracje naczyń: K1182, K1559 oraz K2794.

Być może zasada ta dotyczyła także przedmiotów „martwych”. Sugerują to przytoczone dane etnograficzne z Chiapas, gdzie wszystkie przedmioty istotne z punktu widzenia rytualnego posiadają dusze. Analogizując, jeśli antropomorfizacje były graficznym „medium” nagualizmu, możliwe, że dana postać ponadnaturalna mogła objawiać się także jako naczynie, kamień, muszla, czy rekwizyt ceremonialny, nadając tym przedmiotom świętą moc. W odniesieniu do źródeł z okresu klasycznego nie ma jednak na to jasnych dowodów epigraficznych.

Wnioski

W niniejszym szkicu próbowałem zaprezentować typy antropomorfizacji obecnych w sztuce Majów okresu klasycznego (głównie ikonografii) oraz ich przyczyny. O ile antropomorfizacje bóstw są zabiegiem dość powszechnym w kulturach pradziejowych i starożytnych, na szczególną uwagę zasługuje nadawanie cech ludzkich przedmiotom oraz symbolom. Można zaryzykować ogólne stwierdzenie, że istoty ponadnaturalne i przedmioty o konotacjach mitycznych i znaczeniu rytualnym antropomorfizowano (także zoomorfizowano bądź ogólnie, animizowano), aby wykazać, że zawierają świętą moc. W odniesieniu do przedmiotów wskaźnikiem świętej mocy były tzw. głowy personifikacyjne. Świętą moc i ożywiony charakter miały oczywiście także realne przedmioty. Świadczyć o tym może rytualne „zabijanie” budowli (niszczenie wyobrażeń bóstw) i naczyń (Schele i Miller 1992: 43-44) tak, aby nie mogły zaszkodzić zmarłym lub żywym.

Istotny walor wyjaśniający mechanizmy antropomorfizacji ma kompleks wierzeń związanych z zwierzęcymi duchami towarzyszącymi (nagualami), wyobrażanymi jako antropomorfizowane zwierzęta. Były one w istocie realnie żyjącymi ludźmi (najczęściej władca) lub bóstwami manifestującymi się pod postacią danego zwierzęcia. Naguale mogły także przybierać ludzką formę; niekiedy wyobrażano jednocześnie kilka naguali danej postaci. Mechanizm ten bardzo dobrze koresponduje z zasadą metamorfoz obecną w kulturach typu magicznego.

Zasada ta dopuszcza wszelkiego rodzaju transformacje gdzie np. „życzenie może być utożsamiane z jego spełnieniem, treść z jej obrazem, słowo, z treścią znaczącą” (Nowicka 2000: 427). Całkowicie poprawne jest identyfikowanie przeciwieństw, przedmiotów materialnych i istot duchowych. Fakt dopuszczalności transformacji danego bytu w zupełnie inny pod względem formalnym, zmienia dotychczasową klasyfikację przedmiotów i zjawisk oraz otwiera nowe perspektywy interpretacyjne w odniesieniu do sztuki i ikonografii Majów okresu klasycznego, a uogólniając także archeologii przedhistorycznej i wczesnohistorycznej (por. np. Kowalski 1999: 80-88). W sensie czysto teoretycznym transformacje w ikonografii porównać można do tzw. zasady substytucji w piśmie glificznym, w którym różne formalnie znaki glificzne mogły stanowić semantyczny ekwiwalent jednego (np. Schele 1997). Identyfikacja substytutów semantycznych w ikonografii Majów z całą pewnością pozwoli na pełniejsze zrozumienie systemu wierzeń w okresie klasycznym, jednak kwestia ta wymaga dalszych badań oraz studiów.

W tym miejscu można się pokusić o pewne uogólnienie charakteru ikonografii oraz wierzeń Majów. W kontekście przytoczonych przykładów sztuki można stwierdzić, że Majowie w wielu przypadkach „kierowali się” zasadami antropomorfizacji (animizacje) i metamorfozy (substytucji). Nadawały one klasycznej kulturze Majów specyficzne cechy cywilizacji z elementami kultury magicznej i myślenia mitycznego.

Bibliografia

Berlin, Heinrich

1963 The Palenque Triad. *Journal de la Société des Américanistes* 52:91–99. Paris.

Coe, Michael D.

1973 *The Maya Scribe and His World*. New York.

Coe, Michael D i Marc Van Stone

2001 *How to Read Maya Glyphs*. London & New York.

Dobosz, Artur

2000 Uwagi na temat pojęcia relacji tożsamości metamorficznej i pewnych jego zastosowań. [w:] *Eidolon. Kultura archaiczna w zwierciadle wyobrażeń, słów i rzeczy*, pod redakcją Helgi van den Boom, Andrzeja P. Kowalskiego, Mariana Kwapińskiego, ss. 55-70. Gdańsk: Muzeum Archeologiczne.

Grube, Nikoali i Werner Nahm

1994 A Census of Xibalba: A Complete Inventory of *Way* Characters on Maya Ceramics. In *The Maya Vase Book* Vol.4, eds. Barbara Kerr and Justin Kerr, pp. 686-715. New York: Kerr Associates.

Grube, Nikolai i Linda Schele

1991 „Tzuk” in the Classic Maya Inscriptions. *Texas Notes on Precolumbian Art, Writing, and Culture* 14. Austin: CHAAK, University of Texas.

Houston, Stephen i David Stuart

1989 The *Way* Glyph: Evidence for „Co-essences” among the Classic Maya. *Research Reports on Ancient Maya Writing* 30, Washington: Center for Maya Research.

1995 Of Gods, Glyphs, and Kings: Divinity and Rulership among the Classic Maya. *Antiquity* 70: 289-312.

Karwowski, Andrzej C.

2003 Bóg K w wierzeniach Majów okresu klasycznego – obserwacje ikonograficzne i epigraficzne. *Acta Universitatis Nicolai Copernici* XXX, seria archeologia. Toruń: Uniwersytet Mikołaja Kopernika (w druku)

2004 *Jaguary, jelenie, małpy... Wyobrażenia nahualli na naczyniach Majów*. Referat wygłoszony na sympozjum pt. „Zwierzę jako *sacrum* w pradziejach i starożytności” (Busko-Zdrój, listopad 2004).

Kerr, Justin

2005 *Maya Vase Database. An Archive of Rollout Photographs Created by Justin Kerr*.
<<http://research.famsi.org/kerrmaya.html>>

Kowalski, Andrzej P.

1999 *Symbol w kulturze archaicznej*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe Instytutu Filozofii UAM.

2001 *Myślenie przedfilozoficzne. Studia z filozofii kultury i historii idei*. Poznań: Wydawnictwo Fundacji Humaniora.

- Miller, Mary E. i Karl Taube (eds)
 1997 *The Gods and Symbols of Ancient Mexico and the Maya: An Illustrated Dictionary of Mesoamerican Religion*, London: Thames and Hudson.
- Nowicka, Ewa
 2000 *Świat człowieka – świat kultury*. Warszawa: PWN.
- Popol Vuh
 1982 *Popol Vuh. Księga rady narodu Quiché*. Warszawa: PIW.
- Ringle, William M.
 1988 *Of Mice and Monkeys: The Value and Meaning of T1016, the God C Hieroglyph*. Research Reports on Ancient Maya Writing 18. Washington, D.C.: Center for Maya Research.
- Schele, Linda
 1974 Observations on the Cross Motif at Palenque. In *Primera Mesa Redonda de Palenque (First Palenque Round Table), Part I*, Merle Greene Robertson (ed.), pp. 41-61. Pebble Beach, California: Robert Louis Stevenson School, Pre-Columbian Art Research.
 1997 *Notebook for the XXIIInd Maya Hieroglyphic Forum at Texas*. Austin: University of Texas.
- Schele, Linda i Mary E. Miller
 1992 *The Blood of Kings. Dynasty and Ritual in Maya Art*. Second edition. London: Thames and Hudson.
- Schele, Linda i Peter Mathews
 1998 *The Code of Kings*. New York: Charles Scribner
- Schellhas, Paul
 1904 Representation of Deities of the Maya Manuscripts, *Papers of the Peabody Museum of American Archaeology and Ethnology* vol. IV, No. 1. Cambridge: Peabody Museum of American Archaeology and Ethnology.
- Sharer, Robert J.
 1994 *The Ancient Maya*. Fifth Edition. Stanford: Stanford University Press.
- Spero, Joanne M.
 1986 Beyond Rainstorms: The Kawak as an Ancestor, Warrior, and Patron of Witchcraft. In *Sixth Palenque Round Table*, Virginia M. Fields (ed.). Norman: University of Oklahoma Press.
- Stuart, David, Stephen Houston i John Robertson
 1999 *The Proceedings of the Maya Hieroglyphic Workshop. Classic Mayan Language and Classic Maya Gods. March 13-14, 1999*. Austin: University of Texas.
- Taube, Karl
 1992 *The Major Gods of Ancient Yucatan*. Studies in Pre-Columbian Art and Archaeology 32. Washington, D. C.: Center for Maya Research.

Thompson, J. Eric S.

1962 *A Catalog of Maya Hieroglyphs*. Norman: University of Oklahoma Press.

1971 *Maya History and Religion*. Norman: University of Oklahoma Press.

Zender, Marc

2004 Glyphs for “Handspan” and “Strike” in Classic Maya Ballgame Texts. *The PARI Journal* 4(4):1-9.