

Mitologia w Popol Vuh – streszczenie pierwszych dwóch części eposu

Andrzej C. Karwowski

Popol Vuh („Księga Rady”) to epos zapisany przez nieznanego autora lub autorów pismem łacińskim w języku maya quiché między 1554 a 1558 r. (Siarkiewicz 1982: 9) z hieroglificznego oryginału (Miller and Taube 1997: 134). Tekst eposu przez Europejczyków odkryty został na początku XVIII w. w Chichicastenango (Santo Tomas Chuila) w Gwatemali. Autorem pierwszego tłumaczenia tekstu język hiszpański był dominikanin Francisco Ximénez. Tłumaczenie to, a także tłumaczenie Charlesa Etienne Brasseur de Bourbourga na język francuski stały się podstawą późniejszych publikacji eposu (Siarkiewicz 1982: 11).

Księgę można tematycznie podzielić na cztery części (Siarkiewicz 1982):

- 1) Wizja początków kosmicznych; opis stworzenia świata przez główne bóstwa Quiche, powstanie zwierząt, stworzenie ludzi, mit o potopie i zagładzie „drewnianych kukieł”
- 2) Seria mitów związanych z bohaterami kulturowymi
- 3) Historia rodzaju ludzkiego od momentu, kiedy bogowie stworzyli ludzi z kukurydzy
- 4) List rodów królewskich oraz historycznych królów Quiché¹.

Dwie pierwsze części są czysto mityczne. Szczególnie interesująca jest druga, prawdopodobnie najstarsza, dotycząca bohaterów kulturowych. Zawarte w niej epizody pojawiają się w sztuce majowskiej od późnego okresu formatywnego, w tym na ceramice naczyniowej (Miller and Taube: 134-135). Trzecia i czwarta część, zawierające legendy związane z przodkami Quiché oraz listy królów są już znacznie późniejsze i mniej istotne dla poznania kultury okresu klasycznego.

Ze względu na duże znaczenie pierwszych dwóch części Popol Vuh dla sztuki okresu klasycznego warto przytoczyć zasadnicze ich epizody. W krótkim streszczeniu dwóch pierwszych części Popol Vuh opierał się będę na polskim oraz rosyjskim wydaniu eposu a także pracy R. Kinżalova *Культура древних майя* (1971).

Według Popol Vuh wszechświat przechodził kilka etapów. W jego stworzeniu udział wzięło kilka par bogów-stwórców. Pierwsza z nich to Tzacol i Bitol („Założycielka” i „Stwórca”), druga to Alom i Qaholom („Rodzicielka, Wielka Matka” i „Rodziciel, Wielki Ojciec”), a trzecia to Tepeu i Gucumat² („Zdobywczyni, Potężna” i „wąż pokryty zielonymi

¹ Funkcjonuje także inny podział na trzy części: 1) stworzenie ziemi i jej pierwszych mieszkańców; 2) historia dwóch generacji herosów; 3) legendy Quiché (Miller and Taube 1997: 134).

² Wersja quiché Kukulkana, majowskiego odpowiednika Quetzalcoatla.

piórami”). Kolejna para to Hunahpú Vuh i Hunahpú Utiú („Łowczyni Jutrzenki” i „Polujący Kojot Nocy”). Moc twórczą i stwórczą miało również Serce Nieba o nazwie Huracán („Jednonogi”, „Olbrzym” lub „Błyskawica”).

Według Popol Vuh zanim został stworzony świat istniała tylko pusta przestrzeń nieba i woda, w której znajdowali się bogowie. Na początku Gucumatz i Huracán ukształtowali ziemię z jej górami i dolinami oraz stworzyli niebo. Stworzyli później rozmaite zwierzęta, ale ponieważ te nie potrafiły mówić i odpowiednio czcić swoich twórców, przeznaczili je na pożywienie dla wyższych istot. W drugiej próbie stworzenia istoty zdolnej czcić stwórców, bogowie ukształtowali człowieka z błota, ale nie była to próba udana, gdyż ten był bardzo słaby i bez rozumu, więc bogowie zniszczyli go. Podczas trzeciej próby Huracán i Gucumatz wezwali wróżów Ixpiyacoc i Ixmucané do stworzenia istot zdolnych żywić i czcić bogów. Wówczas stworzyli kukły z drewna, które chociaż szybko zaludniły ziemię, zapomniały o swoich stwórcach i zostały zniszczone przez bogów, którzy obrócili garnki, żarna i zwierzęta przeciwko drewnianym kukłom i zesłali na ziemię potop³.

Po potopie żył na ziemi stwór o imieniu Vucub Caquix („7 Ara”), którego ciało składało się ze srebra i drogich kamieni. Vucub Caquix był bardzo zarozumiały, pyszałkowaty i lekcewał innych. Rozzłościł tym bogów, którzy wysłali na ziemię bliźnięta Hunahpú i Ixbalanqué („Łowca” i „Mały Jaguar”), aby ci rozprawili się z Vucub Caquixem i jego rodziną.

Vucub Caquix był panem pięknego drzewa owocowego *nance*, którego owocami się żywił. Młodzi bohaterowie natknęli się na Vucub Caquixa, gdy ten wdrapywał się na swoje drzewo, aby zebrać owoce. Hunahpú błyskawicznie chwycił za dmuchwkę i strzelił w jego kierunku. Ranny w szczękę Vucub Caquix spadł z drzewa a Hunahpú rzucił się na niego. W walce Vucub Caquix oderwał przeciwnikowi ramię i zaprzestając walki odszedł do domu. Tam, umieściwszy ramię nad ogniem zaczął je suszyć, a żona Vucub Caquixa, Chimalmat („Ziemia”) odprawiała zaklęcia magiczne.

Aby zwrócić ramię Hunahpú, bliźnięta dołączyli do pary starców-czerowników, włóczących się po drogach. Ci zmienili postać młodzieńców i we czwórkę przyszli do domu Vucub Caquixa mówiąc, że potrafią leczyć zęby. Gdy zaproponowali rannemu stworowi wyleczeni uszkodzonej szczęki, ten ucieszył się i szybko zgodził na ich propozycję. Powiedzieli: „To robaczek powoduje wasze cierpienie. Wystarczy wyrwać zęby i wstawić inne w ich miejsce”. Podczas operacji czarownicy zamienili zęby Vucub Caquixa na ziarna

³ Dokończenie historii stworzenia ludzi znajduje się w trzeciej części eposu. Bogowie stwarzają ludzi z kukurydzy, którzy stają się przodkami Quiché.

kukurydzy i zdarli z niego wszystkie drogocenne rzeczy, którymi się pysznił. Po tym umarł Vucub Caquix, Hunahpú został uzdrowiony, a bracia zajęli się dwoma synami Vucub Caquixa o imionach Zipacná („Olbrzym Przenoszący Góry”?) i Cabracán („Trzęsienie Ziemi”), którzy byli bogami trzęsień ziemi.

Czterystu młodzieńców za radą Hunahpú i Ixbalanqué zaczęło budować dom dla siebie. Gdy ciągnęli ogromny pień drzewa aby wykonać z niego środkową belkę domu, podszedł do nich Zipacná i zaproponował swoją pomoc. Wykopali bardzo głęboki dół i poprosili olbrzyma, aby zszedł tam kontynuować pracę. Gdy Zipacná zszedł, młodzieńcy spróbowali go zabić wrzycając do dołu ogromne drzewo. Olbrzym jednak uniknął śmierci, wykopując z boku wyjście. Pałający zemstą Zipacná zawałił na ich głowy wybudowany dom, poczym zabici młodzieńcy zamienili się w Plejady.

Wówczas Hunahpú i Ixbalanqué udało się zwabić Zipacnę w dolinę koło góry Meaván i tam zawałili na niego sklepienie jaskini, zabijając olbrzyma.

Po tych wydarzeniach bliźnięta pokonały drugiego syna Vucub Caquixa. Poczęstowali go pieczonym ptakiem, którego nasmarowali białą ziemią *tizate* (gips). Po zjedzeniu ptaka Cabracán stracił siły i został pochowany przez młodzieńców. Na tym epizodzie kończy się pierwsza część Popol Vuh.

Początek drugiej części opisuje dokonania i śmierć ojca i wuja bliźniąt – Hun Hunahpú i Vucub Hunahpú („1 Hunahpú” i „7 Hunahpú”). Rodzicami ich byli Ixpiyacoc i Ixmucané („Stary” i „Stara”).

Hun Hunahpú i Vucub Hunahpú bardzo lubili grę w piłkę i zajmowali się nią całymi dniami. Głośną grą bracia zwrócili uwagę władców Xibalbá, królestwa umarłych. Władcy tej krainy wezwali braci do współzawodnictwa w grze. Bohaterowie przyjęli wyzwanie, lecz zanim zaczęli grę zostali poddani szeregowi prób. Gdy przekraczali rzekę krwi i wchodzili do pałacu władców Xibalbá zobaczyli dwie siedzące postaci. Bracia z szacunkiem przywitali je, przyjmując za gospodarzy pałacu, jednak postaci nie odpowiedziały im, gdyż były to drewniane kukły. Ukrywający się władcy umarłych wybuchnęli śmiechem i zaczęli drwić z pomyłki braci. Następnie Hun Hunahpú i Vucub Hunahpú kazano usiąść; kamienna ława na którą usiedli okazała się rozżarzoną do czerwoności. Następnie zaprowadzono braci do Domu Ciemności, gdzie nie wytrzymali przygotowanych dla nich prób i złożono ich w ofierze. Głowę Hun Hunahpú powieszono na nieowocującym drzewie tykwowym. Wówczas niespodziewanie całe pokryło się owocami, wśród których nie można już było dostrzec głowy Hun Hunahpú.

Usłyszawszy o tym cudownym wydarzeniu, córka władcy umarłych, Ixquic („Mała Krew”) postanowiła zobaczyć owe drzewo z zadziwiającymi tykwami. Kiedy zbliżyła się do niego, głowa Hunahpú splunęła w jej dłoń i dziewczyna stała się brzemienna. Władcy Xibalbá skazali ją za to na śmierć, lecz Ixquic ocalała i uciekła do krainy żywych, do matki Hun Hunahpú i Vucub Hunahpú. Tam zrodziła bliźnięta Hunahpú i Ixbalanqué, o których czynach traktowała pierwsza część księgi.

Hunahpú i Ixbalanqué w młodości często polowali na ptaki. Ich przyrodni bracia, Hunbatz i Hunchouén („1 [Małpa] Araguato” i „1 [Małpa] Titi”) nie pracowali, tylko zajmowali się grą na flecie i śpiewaniem. Bliźnięta rozgniewane lenistwem i chłodnym odnoszeniem się do nich przyrodnych braci zamienili ich w małpy. Pomagali później matce i babce uprawiać ziemię oraz często grali w piłkę.

Przez przypadek Hunahpú i Ixbalanqué dowiedzieli się o wyprawie ojca i wuja do Xibalbá i jej nieszczęśliwym zakończeniu i dlatego gdy władcy krainy umarłych zaprosili ich na grę w piłkę, bracia przygotowali się na najgorsze. Pożegnawszy się z matką i babką udali się w daleką podróż.

Hunahpú i Ixbalanqué przekroczyli rzekę krwi na swych dmuchawkach i zbliżyli się do skrzyżowania czterech dróg. Tam wysłali na zwiad komara zwanego Xan („Komar”), wyposażając go we włos z nogi Hunahpú. Komar miał dowiedzieć się gdzie znajdują się drewniane kukły i jakie są imiona władców Xibalbá. Gdy ukłuł któregoś z nich pozostali nazywali go po imieniu, pytając co się stało. W ten sposób komar Xan dowiedział się wszystkiego, czego potrzebowały bliźnięta. Dzięki tym wiadomościom i ku zmartwieniu władców królestwa umarłych bracia potrafili uniknąć pokłonów drewnianym kukłom oraz rozżarzonej łąwy. Gdy kazano im przynieść kwiaty chronione przez strażników bliźnięta zapewniły sobie pomoc mrówek, które niespostrzeżenie dostarczyły kwiaty Hunahpú i Ixbalanqué. Z równym powodzeniem bliźnięta przeszły także inne miejsca prób – Dom Zimna, Dom Jaguarów i Dom Płomieni, z których w każdym w razie pomyłki czekała ich śmierć.

Nieszczęście sięgnęło bohaterów dopiero w Domu Nietoperzy. Kazano tam braciom przetrwać noc stojąc i nie ruszając się. Bracie zasnęli jednak wewnątrz swoich dmuchawek. Niemal cała noc przebiegła szczęśliwie; gdy zaczęło świtać i Hunahpú wyjrzał chcąc sprawdzić porę, przyfrunął gigantyczny nietoperz i jednym uderzeniem skrzydła ściął głowę bohatera.

Dzięki pomocy bogów, na szyi Hunahpú umieszczono żółwia zamiast głowy, którą władcy Xibalbá powiesili w budynku do gry w piłkę. Zawczasu oczekując zwycięstwa

władcy umarłych wyzwali braci na grę w piłkę. Do gry zdolny był tylko Ixbalanqué. W najbardziej emocjonującym momencie gry przeciwnicy bliźniąt pobiegli za królikiem, którego omyłkowo wzięli za piłkę. Podczas ich nieobecności Ixbalanqué zamienił żółwia umieszczonego na szyi Hunahpú na jego prawdziwą głowę i bohater powrócił do życia. Wówczas bracia byli znowu razem.

Po tym nieszczęściu władcy Xibalbá postanowili zniszczyć bliźnięta ogniem. Zbudowano ogromny podziemny piec i rozpalono w nim ogień. Władcy umarłych kazali młodzieńcom skakać nad ogniem, lecz ci nie ulegli podstępowi. Powiedziawszy przeciwnikom, że wiedzą o czekającej ich śmierci, Hunahpú i Ixbalanqué śmiało skoczyli w rozżarzone węgle. Tak zginęli bohaterowie.

Wszyscy władcy Xiabalbá byli uradowani. Aby młodzieńcy w żaden sposób nie odrodzili się, ich kości, za radą dwóch wróżów, Ah Xulú i Pacama („Wróż” i „Dostojny”) zmielono między dwoma kamieniami w sposób, w jaki mielone są ziarna kukurydzy i wrzucono w urwisko rzeczne. Lecz panowie nie wiedzieli, że Ah Xulú i Pacam powiedzieli to, co kazali im młodzieńcy.

Piątego dnia Hunahpú i Ixbalanqué pojawili się ponownie, początkowo jako ludzie-ryby, później w postaci dwóch starców-magów. Bracia pokazywali rozmaite cuda, zabijali i ożywiali siebie wzajemnie. Zainteresowało to władców Xibalbá, którzy zapragnęli spróbować na własnej skórze śmierci i odrodzenia. Bohaterowie zgodzili się spełnić ich życzenie i złożyli w ofierze dwóch głównych panów Xibalbá, lecz oczywiście nie zwrócili im życia. Wówczas Hunahpú i Ixbalanqué wyjawili swoje imiona i pochodzenie. Był to koniec walki między braćmi i władcami umarłych. Mieszkańcy Xibalbá w pełni poddali się zwycięzcom. Zakazano grać im w piłkę a jedynym zajęciem pokonanych było odtąd wykonywanie glinianych naczyń.

Bracia odwiedzili miejsce pochowania swego ojca i oznajmili mu co nastąpiło. Potem odeszli z Xibalbá i wstąpili na niebo stając się słońcem i księżycem a czterystu młodzieńców zabitych przez Zipacnę stało się ich towarzyszami. Na tym wydarzeniu kończy się druga część Popol Vuh.

Bibliografia

Kinžalov Rostislav V. (Кинжалов Ростислав В.)

1971 *Культура древних майя*, Ленинград: Наука.

Miller Mary E. and Karl Taube (eds)

1997 *The Gods and Symbols of Ancient Mexico and the Maya: An Illustrated Dictionary of Mesoamerican Religion*, London: Thames and Hudson.

Siarkiewicz Elżbieta

1982 [Wstęp do] *Popol Vuh. Księga Rady narodu Quiché*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.