

DANUTA PENKALA

BOHATER KULTUROWY W MITOLOGII POLINEZYJSKIEJ

Postać bohatera kulturowego¹ od dawna interesowała badaczy mitów. Przyczyniła się do tego niewątpliwie ogromna popularność tej postaci, znanej z mitologii całego świata. Ale z całą pewnością najbardziej frapowała badaczy szczególna złożoność tego wyobrażenia. Heros kulturowy łączy w sobie nadzwyczaj często cechy dobroczyńcy ludzkości z właściwościami przechery², płatającego ludziom i bogom okrutne nieraz figle. Posiada również cechy nadnaturalne; czasami trudno jest oddzielić go wyraźnie od bóstwa, zwłaszcza gdy dokonuje czynów na miarę boga — stwórcy, a mianowicie przeobrażenia kosmosu i oblicza ziemi (tj. dzieł *transformera*³ i demiurga — „drugiego stwórcy”). Obraz omawianej postaci komplikuje jeszcze bardziej przypisywany jej często teriomorfizm: bohater kulturowy może występować w kształcie zwierzęcym lub tylko czasowo przybierać taki kształt dla zrealizowania swych zamierzeń.

Celem artykułu jest wyodrębnienie zasadniczych cech postaci bohatera kulturowego i wyznaczenie spośród nich zespołu cech koniecznych i wystarczających zarazem dla określenia danej postaci mianem bohatera kulturowego. Wyróżnione kryteria zastosujemy w analizie materiału z mitów polinezyjskich i sprawdzimy zasadność ich wyodrębnienia. Po przeprowadzeniu analizy formalnej zajmiemy się zagadnieniem funkcji, jakie pełnią mity o bohaterze kulturowym w życiu Polinezyjczyków.

¹ Pojęcie „bohater kulturowy” (inaczej: „bohater cywilizacyjny”, „nauczyciel kultury”) jest równoznaczne z używanym w literaturze anglosaskiej określeniem *culture hero*, a w przybliżeniu także z pojęciem *Heilbringer* (które można przetłumaczyć jako „dawca zbawienia”, „dobroczyńca”) stosowanym w literaturze niemieckiej.

² W literaturze polskiej nie stworzono dotąd odpowiednika anglosaskiego terminu *trickster* i niem. *göttliche Schelm* oznaczającego popularną w folklorze postać przechery, oszusta, spryciarza. W tym znaczeniu będę używać słowa „przechera”, niekiedy tylko pozostawiając ang. termin *trickster*.

³ *Transformer* to postać, która przeobraża, organizuje świat, dopełnia dzieła stworzenia. Używam angielskiego terminu *transformer*, ponieważ brak polskiego odpowiednika tego terminu.

Na koniec zasygnalizujemy możliwości badań porównawczych i korzyści z nich płynące.

I. KONCEPCJA POSTACI BOHATERA KULTUROWEGO

A. STOSUNEK POSTACI BOHATERA KULTUROWEGO DO INNYCH WYOBRAZEŃ MITYCZNO-RELIGIJNYCH. PRÓBA WYODRĘBNIEŃ ZESPOŁU CECH CHARAKTERYZUJĄCYCH POSTACI BOHATERA KULTUROWEGO

W definicjach bohatera kulturowego jako zasadniczy wyróżnik tej postaci wymieniana jest z reguły jego działalność dawcy, „nauczyciela” kultury. Niemniej, niektórzy badacze znacznie poszerzają zakres czynów omawianej postaci.

Bohater kulturowy a *transformer*

Postaci herosa kulturowego i *transformera* obejmowane są w literaturze niemieckiej jednym pojęciem: „Heilbringer”⁴. Wilhelm Schmidt określa *Heilbringera* jako istotę, która kiedyś, w przeszłości przyniosła ludziom zbawienie (*Heil*), postęp.

Schmidt wyróżnia pięć typów tej postaci:

- 1) bohatera mitycznego (*Held*), który uwolnił ludzi od wrogich istot i niebezpieczeństw;
- 2) bohatera kulturowego, który przekazał ludziom rozmaite umiejętności i wynalazki;
- 3) wielkiego ustawodawcę, który ustanowił ład społeczno-polityczny;
- 4) mędrców i proroków, którzy kształtują albo przekształcają normy etyczne i religijne;
- 5) „przeobrażacza” (czyli *transformera*) albo „porządkującego świat”, który przekształca, porządkuje już istniejące tworzywo⁵.

Spośród tych typów: drugi, trzeci i czwarty można by połączyć w jedną kategorię — bohatera kulturowego, bo przecież i ustawodawca i prorok kształtujący normy religijne wprowadzają dobra kulturowe. Do tej kategorii można również zaliczyć zakres działalności typu piątego obejmujący kulturowe przeobrażenia świata.

⁴ Ale w pracy: P. Radin, K. Kerényi, C. G. Jung, *Der göttliche Schelm. Ein Indianischer Mythen-Zyklus*, Zurich 1954, w znaczeniu tym używane jest określenie *Kulturheld* lub *Kultur-Heros*.

⁵ *Transformier* — niem. *Umformer*; „porządkujący świat” — niem. *Weltordner*. P. W. Schmidt, *Heilbringer bei den Naturvölkern*, „Semaine Internationale d’Ethnologie Religieuse”, t. IV: 1926, s. 248-249. Cyt. za: A. Van Deursen, *Der Heilbringer*, Gröningen, den Haag, Batavia 1931, s. 5-6.

A zatem pojęcie Heilbringer w rozumieniu Schmidta byłoby szersze od „bohatera kulturowego” o czyny *transformera* oraz bohatera mitycznego nie należące do zakresu ustanawiania kultury.

Van Deursen w swej obszernej pracy *Der Heilbringer* definiuje tę postać w sposób następujący: „*Heilbringer* jest postacią z mitologii, której przypisuje się nadnaturalne siły i która odgrywała rolę przy przeobrażeniu ziemi po stworzeniu albo po potopie lub też podarowała ludziom ważne prawa, instytucje, dobra kulturowe”⁶.

Autor zaznacza więc wyraźnie, że mianem *Heilbringera* można określić zarówno postać, która przekształcała kosmos i ziemię (*transformera*), jak i istotę, która dała ludziom pewne dobra kulturowe. Van Deursen wyróżnia następujące typy *Heilbringera*:

- 1) „ten, który uporządkował świat” (*Weltordner*) albo „drugi stwórca”;
- 2) bohater kulturowy, który dał ludziom wynalazki i instytucje;
- 3) posłaniec, który zstąpił z nieba i pouczał ludzi o sprawach nadprzyrodzonych;
- 4) pośrednik między bóstwem (albo bogami) i ludźmi.

Ale trzy ostatnie kategorie można połączyć w jedną — bohatera kulturowego, bowiem typy trzeci i czwarty są tylko uszczegółowieniem pewnych aspektów działalności tej postaci, związanych ze sferą religii. Do uporządkowania świata (typ 1) można prócz przekształceń przyrody zaliczyć też ukształtowanie kultury. Przy takim rozumowaniu zakres pojęcia *Heilbringer* (wg definicji Van Deursena) byłby nieco szerszy od pojęcia bohatera kulturowego, szerszy o te czyny demiurga („drugiego stwórcy”), *Weltordnera* czy *transformera*, które nie wiążą się bezpośrednio z ustanowieniem kultury, lecz dotyczą przeobrażeń świata przyrody i kosmosu.

Bohater kulturowy a bóstwo

Zdaniem N. Soderblöma do grupy postaci mitycznych określanych mianem *Heilbringera* należy też prastwórca (*Urheber*)⁷. J. Loewenthal identyfikował *Heilbringera* ze stwórcą, pisząc: „*Heilbringer* jest wg wyobrażeń wschodnich Algonkinów prastwórcą wszystkich rzeczy”⁸.

Paul Radin sądził, że bohater kulturowy i główne bóstwo to postaci pierwotnie niezależne od siebie, które z czasem mogły ulec częściowemu przemieszaniu. Radin odróżniał boga od bohatera kulturowego (którego identyfikował z *transformerem* i *tricksterem*), określając główne bóstwo jako istotę dobroczynną, etyczną (tj. dobrą i sprawiedliwą), ale nieprzy-

⁶ Van Deursen, *op. cit.*, s. 15-16.

⁷ N. Soderblöm, *Das Werden des Gottesglaubens*, Leipzig 1926, s. 155-156. Cyt. za: Van Deursen, *op. cit.*, s. 8.

⁸ J. Loewenthal, *Die Religion der Ostalgonkin*, Berlin 1913, s. 62.

stępną i po stworzeniu mało interesującą się światem, a *transformera* jako postać nieetyczną, tylko przygodnie dobroczynną, przystępną i bezpośrednio interweniującą w sprawy świata na sposób ludzki⁹. Ale nieetyczność, złośliwość, to cechy typowe przede wszystkim dla przechery, którego nie można, moim zdaniem, traktować nierozłącznie z postacią bohatera kulturowego.

A. Van Deursen również dostrzega, że *Heilbringer* niekiedy stapia się z bóstwem. Stwierdza jednak, że w większości przypadków postać ta zajmuje podrzędne względem boga miejsce. Jest natomiast o wiele bliższa ludziom, bardziej absorbuje ich wyobraźnię niż bóstwo, teoretycznie najwyższe, ale będące często *deus otiosus*¹⁰.

Niektórzy badacze umieszczają postać bohatera kulturowego w ewolucyjnym szeregu wyobrażeń mityczno-religijnych. Na przykład K. Breysig określa bohatera kulturowego jako niższy szczebel rozwoju pojęcia bóstwa¹¹. Współcześnie S. Tokariew, odżegnując się wprawdzie od teorii jednokierunkowej ewolucji, twierdzi, że „dawne wyobrażenia bohaterów kulturowych, związanych początkowo z totemami fratrii, przeobrażają się w demiurgów — stwórców świata, a następnie w wielkich bogów przyrody — bogów żyjących w niebie”¹².

Natomiast P. Ehrenreich uważał, że — odwrotnie — *Heilbringer* jest przetworzeniem albo pochodną bóstwa¹³. Jak wykazały powyższe przykłady, większość badaczy odróżnia bohatera kulturowego od bóstwa, uważając herosa za człowieka o mocy nadprzyrodzonej, półboga.

Bohater kulturowy a przechera

Postać określana w literaturze anglosaskiej terminem *trickster* — to przechera, oszust, płatający złośliwe figle, sprytny, ale i głupi, posiadający cechy komiczne. W opowiadaniach Indian Ameryki Pn., w których przechera jest niezwykle popularną postacią, charakteryzuje go wielka żarłoczność i niepohamowany głód seksualny.

Cechy przechery są bardzo często przypisywane postaci bohatera kulturowego, choć stoją w zasadniczej sprzeczności z jego właściwościami dobroczyńcy. Jest to powszechnie spotykana wewnętrzna dwoistość tej

⁹ P. Radin, *Monotheism among Primitive Peoples*, London, s. 21 n., *Primitive Man as Philosopher*, New York—London 1927, s. 346 n. Cyt. za: Van Deursen, *op. cit.*, s. 9-10.

¹⁰ Van Deursen, *op. cit.*, s. 368. Określenie *deus otiosus* — patrz: M. Eliade, *Traktat o historii religii*, Warszawa 1966, s. 52-59.

¹¹ K. Breysig, *Der Stufenbau und die Gesetze der Weltgeschichte*, Stuttgart—Berlin 1927, s. 33-36. Cyt. za: Van Deursen, *op. cit.*, s. 5.

¹² *Narody Australii i Okeanii*, Moskwa 1956, s. 628.

¹³ P. Ehrenreich, *Götter und Heilbringer*, „Zeitschrift für Ethnologie”, t. 37: 1906, s. 536 n. Cyt. za: Van Deursen, *op. cit.*, s. 5-6.

postaci — z jednej strony — pomagającej ludzkości, dobroczynnej, a z drugiej — złośliwej i intrygującej. Niemniej, nie można identyfikować bohatera kulturowego z *tricksterem*, bowiem i jeden, i drugi może występować oddzielnie, w postaci „czystej”.

Czynniki przeciwstawne, kojarzone często w jednej osobie, mogą też ucieleśniać się w dwóch różnych istotach o cechach antagonistycznych — dobroczynnego bohatera kulturowego i walczącego z nim złośliwego oszusta¹⁴.

Niektórzy badacze, np. F. Boas, uważali, że pierwotne jest wcielenie przeciwstawnych elementów w jednej osobie. Poglądowi temu zaprzeczył R. B. Dixon¹⁵, a za nim A. Van Deursen, wykazując, że u plemion o bardzo niskim poziomie kultury spotyka się dwie postaci antagonistyczne. i odwrotnie, u plemion o wyższej kulturze może występować jeden bohater kulturowy o dwoistym charakterze. Van Deursen dochodzi do wniosku, że rozwój wyobrażenia bohatera kulturowego szedł różnymi drogami i w związku z tym oba typy dualizmu mogą być jednakowo dawne¹⁶.

Paul Radin próbuje wyjaśnić znaczenie i pozycję przechery w mitologii i folklorze, stawiając problem na płaszczyźnie psychologicznej. Określa tę postać jako archaiczne *speculum mentis* albo *speculum imaginationis*, w którym „odbija się walka człowieka ze sobą i ze światem, w którym został on rzucony bez swej woli i zgody”¹⁷. Postać przechery, według Radina, ucieleśnia wspomnienia archaicznej przeszłości, praczasu, w którym wszystko jeszcze było amorficzne, nie istniały rozróżnienia między tym, co boskie, co ludzkie, a co zwierzęce. *Trickster* jest symbolem tego okresu, bo działa powodowany impulsem, nie zna wartości moralnych ani społecznych. Przypisywane mu często cechy bohatera kulturowego posiadają, zdaniem Radina, późniejszy rodowód¹⁸. Pogląd Radina zdradza wpływ koncepcji C. G. Junga i K. Kerényi — współautorów książki¹⁹. Jung, w tejże pracy, nazywa *göttliche Schelm* zjawiskiem z dziedziny parapsychologii, określa go jako „psychologem” — archetypową strukturę psy-

¹⁴ Często są to bracia — np. w opowiadaniach Irokezów — bliźniacy Teharonhiawagon (dobroczyńca, *transformer*) i Tawiskaron (*trickster*, złośliwie usiłujący zniweczyć dzieła brata). Patrz: *Handbook of American Indians North of Mexico*, „Smithsonian Institution. Bureau of American Ethnology”, t. 30: 1910, cz. 2, hasło: Teharonhiawagon.

¹⁵ R. B. Dixon, *The Northern Maïdu*, „Bulletin of the American Museum of Natural History”, vol. 17: 1902 cz. 3, s. 336-337. Cyt. za: Van Deursen, *op. cit.*, s. 371-372. Dixon charakteryzuje stanowisko Boasa i przeciwstawia mu swój pogląd.

¹⁶ Van Deursen, *op. cit.*, s. 373.

¹⁷ Radin, Kerényi, Jung, *op. cit.*, s. 8-9.

¹⁸ *Tamże*, s. 7, 153-154.

¹⁹ Poprzednio Radin skłonny był identyfikować bohatera kulturowego z *tricksterem* i *transformerem*.

chiczną archaicznego pochodzenia, którą można rozpoznać współcześnie w postaciach marionetek (*Pulcinella*) i w figurze clowna²⁰.

Nie wdając się w szersze rozważania nad problemem genezy wyobrażenia przechery należy stwierdzić, że wyjaśnienia odwołujące się do źródeł psychicznych jako jedynych i uniwersalnych są niewątpliwie niezadowalające. Nie można pomijać czynników natury społecznej.

Z właściwościami przechery wiąże się często spotykany teriomorfizm postaci bohatera kulturowego. Heros kulturowy zwykle przybiera zwierzęce kształty występując w roli przechery (typowy *trickster* działa w postaci zwierzęcej).

Opierając się na powyższym przeglądzie, można wyróżnić szereg cech, które posiada zwykle postać bohatera kulturowego:

- 1) jest on „nauczycielem kultury”, dawcą szeregu dóbr kulturowych;
- 2) jest to człowiek — choć nie zwykły śmiertelnik;
- 3) posiada cechy boskie — nadludzkie siły i zdolności — (bywa określany często jako półbóg), dokonuje czynów niemożliwych do spełnienia przez zwykłego śmiertelnika;
- 4) działa często jako *transformer* — przeobraża świat, doprowadzając go do obecnego stanu;
- 5) może być demiurgiem — „drugim stwórcą” — uzupełnia dzieło stworzenia świata;
- 6) jest często przecherą lubującym się w płataniu złośliwych figli;
- 7) występuje w postaci zwierzęcej (stałe albo okazjonalnie).

Spośród wymienionych właściwości należy wyróżnić te, które wiążą się nierozdzielnie z postacią bohatera kulturowego, są cechami koniecznymi, by daną postać określić tym mianem — oraz cechy dodatkowe, nie konieczne, choć często występujące.

Uważam, że niezbędne, a zarazem wystarczające (jeśli występują łącznie) dla uznania postaci za bohatera kulturowego są cechy 1, 2, 3. A zatem bohaterem kulturowym jest człowiek o cechach i zdolnościach nadnaturalnych (półbóg), który daje ludziom dobra kulturowe: wprowadza obrzędy, zwyczaje, instytucje, uczy ludzi rzemiosł, sztuk i innych umiejętności. Spośród cech pozostałych właściwości *transformera* (4) są najbliższe postaci bohatera kulturowego, bowiem w szerokim rozumieniu ukształtowanie kultury można uznać za przeobrażenie świata. Jednakże nie każdego bohatera kulturowego da się określić jako *transformera* — wprowadzenia jakiegoś pojedynczego wynalazku czy umiejętności nie można uważać za dzieło przekształcenia świata. Z drugiej strony zasadniczą działalnością *transformera* jest porządkowanie przyrody i kosmosu, a więc dzieła, które jedynie pośrednio przyczyniają się do ukształtowania kultury, ułatwiając

²⁰ Radin, Kerényi, Jung, *op. cit.*, s. 200, 204.

wprowadzenie dóbr kulturowych. Ale *transformer* może też przeobrażać świat tak, by utrudnić życie człowiekowi ²¹. Jego dzieła mogą być jednocześnie czynami demiurga (5) wówczas, gdy *transformer* nie tylko porządkuje świat, ale także tworzy niektóre elementy przyrody i kosmosu (zawsze jednak z istniejącego już tworzywa).

Cech przechery (6), bardzo często przypisywanych bohaterowi kulturowemu, nie można uznać za nierozłącznie, wewnętrznie związane z omawianą postacią, przeciwnie, stoją one w zasadniczej sprzeczności z właściwościami dobroczyńcy. Należy je uważać za dodatkowe, nie konieczne. Spotykamy niejednokrotnie postaci bohatera kulturowego bez tych cech.

Z właściwościami *trickstera* ściśle wiąże się teriomorfizm postaci bohatera kulturowego (7). Zwykle heros przybiera kształty zwierzęce działając jako przechera, by ułatwić sobie dokonanie zamierzonych sztuczek. Bohater kulturowy może też występować stale w postaci zwierzęcej, ale z reguły, jeśli nie ma cech przechery nie jest mu przypisywany teriomorfizm.

B. CZAS DZIAŁALNOŚCI BOHATERA KULTUROWEGO. PROBLEM HISTORYCZNOŚCI POSTACI

Bohater mityczny a bohater legendarny

Pisząc „bohater legendarny” nie mamy na myśli postaci „historycznej”, rzeczywiście kiedyś żyjącej, a jedynie odniesienie czasowe: bohater legendarny jest umiejscowiany w czasach bliższych, nie tak dawnych, w przeciwieństwie do bohatera mitycznego, działającego w czasie mitycznym.

Wskazane byłoby poruszyć tutaj problem stosunku mitu do legendy. Za najważniejsze kryterium wyróżnienia mitu uznano czas, w którym dokonują się opisywane wydarzenia ²². Mity odnoszą się z reguły do bezczasowej przeszłości, do ery stworzenia. Eliade pisze: „Każdy mit, [...] nawiązuje do jakiegoś wydarzenia, które miało miejsce *in illo tempore*” ²³.

Ale w praktyce i to kryterium nie zawsze pozwala odróżnić mit od legendy. W ujęciu Lévi-Straussa „mit odnosi się zawsze do zdarzeń minio-

²¹ Np. w mitach Huronów Tawiskaron jest *transformerem* tworzącym rzeczy szkodliwe i niszczącym dzieła swego brata Jouskeha — *transformera* i bohatera kulturowego.

²² Stosowano również inne kryteria: sakralności tematyki (np. J. Fontrose definiuje mity jako „tradycyjne opowiadania o czynach [...] nadnaturalnych istot”, a legendy jako „tradycyjne opowiadania o czynach bohaterów, ludzi odległej przeszłości”. J. Fontrose, *The Ritual Theory of Myth*, „Folklore Studies”, t. 18, Berkeley, Los Angeles 1966, s. 54-55), związku z rytuałem, oceny prawdziwości opowiadania przez tubylców, historyczności opowieści. Jednak wszystkie te kryteria okazywały się w praktyce zawodne (patrz: G. S. Kirk, *Myth. Its Meaning and Functions in Ancient and Other Cultures*, Cambridge 1970, s. 9-12, 35, 41).

²³ Eliade, *op. cit.*, s. 423.

nych: „przed stworzeniem świata” lub „podczas pierwszych wieków”, a w każdym razie „dawno temu”²⁴. Odniesienie czasowe „dawno temu” nie wystarcza dla odróżnienia mitu od legendy.

Odpowiednio też trudno niejednokrotnie odróżnić wyraźnie bohatera mitycznego od legendarnego. Bohater legendarny może być również bohaterem kulturowym — mógł wprowadzić pewne wynalazki, dobra kulturowe. Nie jest to jednak z reguły tworzenie elementarnych zrębów kultury, jak bywa w wypadku mitycznego bohatera kulturowego, który nierzadko działa jako *transformer* przeobrażający świat.

S. Czarnowski twierdzi, że nie ma potrzeby wyodrębniania bohaterów podniesionych do godności boskiej (niem. *Heroen*) od pozostałych (*Helden*), ponieważ obydwa wyobrażenia wyrosły z jednego, wspólnego podłoża społecznego. Bohater uosabia ideał społeczności, która go stworzyła, stanowi wcielenie pewnej wartości lub ogółu wartości uznawanych przez tę grupę²⁵. Czarnowski rozpatruje w swej pracy bohaterów, których można nazwać legendarnymi, natomiast nas interesują tutaj bohaterowie mityczni. Dlatego, przeprowadzając analizę materiału z mitów polinezyjskich będziemy stosować, obok przyjętych kryteriów wyróżniania postaci bohatera kulturowego, również kryterium czasu. Zakładamy, że za bohatera mitycznego można uznać postać, której czyny mają miejsce w okresie mitycznym, w praczasie, a w każdym razie przed ostatecznym ukształtowaniem świata.

Ponieważ postaci te i ich czyny są rzutowane w praczas mityczny, niemożliwe jest udowodnienie historyczności mitycznych bohaterów kulturowych. Wyjątkiem w tym względzie są przypadki mitologizacji postaci rzeczywiście żyjących, i to niedawno; wówczas proces ten zachodzi „na naszych oczach” i można go zarejestrować. Teorie euhemerystów, traktujących wszystkich bohaterów mitów jako postaci historyczne dawno już zostały podważone.

Według Van Deursena w mitach zawarte są wspomnienia o postaciach historycznych, które w jakiś sposób wybijały się w społeczeństwie: wielkich wojowników, wodzów plemiennych, szamanów, proroków. Ale z reguły niemożliwe jest ustalenie czasu, w którym ludzie ci żyli, wskutek projekcji ich czynów w okres mityczny²⁶. Poza tym, jeśli stwierdzimy w postaci bohatera kulturowego cechy charakteryzujące zwykle np. szamana, nie wystarczy to, by dowieść, że jakaś konkretna postać szamana jest źródłem tych cech. A więc, z wyjątkiem szczególnych przypadków, niemożliwe jest udowodnienie historyczności postaci bohatera kulturo-

²⁴ C. Lévi-Strauss, *Antropologia strukturalna*, Warszawa 1970, s. 288.

²⁵ S. Czarnowski, *Kult bohaterów i jego społeczne podłoże. Święty Patryk — bohater narodowy Irlandii*, Warszawa 1956, s. 14-16.

²⁶ Van Deursen, *op. cit.*, s. 351-352.

wego, choć zdajemy sobie sprawę, że wyobrażenie to niejednokrotnie powstawało na gruncie uwielbienia dla wybijających się w grupie jednostek.

C. POCHODZENIE WYOBRAŻENIA BOHATERA KULTUROWEGO

Wielu badaczy próbowało wyjaśnić skomplikowany problem genezy postaci bohatera kulturowego, poszukując jednej, uniwersalnej przyczyny. Zwolennicy euhemerystycznej teorii mitu uważali, że bohaterami opowieści o czynach cywilizatorów były autentyczne, żyjące kiedyś postaci. Badacze przyjmujący koncepcję mitów jako opowiadań etiologicznych sądzili, że wyobrażenia bohaterów kulturowych tworzone dla wyjaśnienia zjawisk otaczającego świata. Przedstawiciele tzw. „szkoły mitologii przyrody” traktowali życie, działalność bohatera kulturowego jako odbicie zjawisk kosmiczno-meteorologicznych. Max Müller uczynił bohatera kulturowego herosem solarnym, D. Brinton — ucieleśnieniem świtu, P. Ehrenreich i H. Kunike — objawieniem księżyca²⁷. Inni badacze wskazują na czynnik psychologiczny jako decydujący.

Rezygnując z takich monistycznych tłumaczeń możemy jedynie zasygnalizować różne możliwości pochodzenia postaci bohatera kulturowego. Tak złożone wyobrażenie musi wywodzić się z całego kompleksu źródeł. Nie można zapominać, że bohater kulturowy udziela odpowiedzi na nurtujące człowieka uniwersalne pytania dotyczące natury wszelkiego bytu. Jest wyrazem dążenia do uporządkowania świata. Dostarcza precedensów potwierdzających wartość, świętość instytucji, zwyczajów, zachowań i przez to gwarantuje ich kontynuację przez następne pokolenia. W postaci tej na pewno w jakimś stopniu znajdują odbicie ideały społeczności, jej system wartości, a także dążenia wypływające z warunków życia grupy.

D. FUNKCJE WYOBRAŻENIA BOHATERA KULTUROWEGO W ŻYCIU SPOŁECZNOŚCI

Czarnowski twierdzi, że bohaterowie są obiektem kultu. Ponieważ kult ten obowiązuje wszystkich członków społeczności, pełni rolę integrującą²⁸. Natomiast Van Deursen zaznacza, że *Heilbringerowi* nie oddaje się czci, nie składa ofiar²⁹. Ale mity o bohaterze kulturowym bywają częścią obrzędów, niekiedy imię bohatera pojawia się w modlitwie.

B. Malinowski w swej teorii mitu podkreśla, że mit „służy przede

²⁷ M. Müller, *Essay on Comparative Mythology*, „Oxford Essays” 1856, Chips from a German Workshop, t. 2: 1868, 1-146, 1898. D. G. Brinton, *American Hero-Myths*, Philadelphia 1882. P. Ehrenreich, *Die Allgemaine Mythologie und ihre ethnologischen Grundlagen*, 1910. H. Kunike, *Nordamerikanische Mondsagen*, „International Arch. für Ethnographie”, 25: 1923.

²⁸ Czarnowski, *op. cit.*, s. 18-20.

²⁹ Van Deursen znalazł wśród plemion indiańskich tylko dwa wyjątki od tej reguły (u Winnebagó i Wichita). Van Deursen, *op. cit.*, s. 367.

wszystkim ustanowieniu jakiegoś przywileju socjologicznego czy wzoru postępowania”³⁰. W mitach przypisuje się wprowadzenie pewnych zwyczajów, umiejętności praktycznych bohaterowi kulturowemu. W ten sposób tworzy się precedens, usprawiedliwienie danego zwyczaju, a w wypadku obrzędu — porękę jego świętości. Uzasadnione, a także konieczne stawało się kontynuowanie tego wzorca.

Podobnie ujmując powyższe zagadnienie M. Eliade, kładąc jednakże nacisk na to, że powtarzanie wzorca danego przez bohatera sakralizuje każdą czynność, a nie tylko działanie obrzędowe, bowiem wszystko, czego dokonał bóg czy bohater kulturowy, należy do sfery *sacrum*³¹.

Jeśli bohater nauczył ludzi jakiegoś zachowania, to zdaniem Eliadego w zachowaniu tym, odtwarzanym w teraźniejszości, zawsze obecny jest ów bohater. Każde tego rodzaju działanie jest wcielaniem się w niego, utożsamianiem się z nim³².

W takim ujęciu bohater pełniłby ważną funkcję w społeczności, byłby w niej wciąż obecny, w każdym przedsięwzięciu każdego jej członka, o ile stanowiłoby ono odtworzenie wzorca przekazanego przez bohatera.

Należy wspomnieć jeszcze o spotykanej niekiedy wierze w powrót bohatera kulturowego, wiążącej się z powszechnym, zdaniem Eliadego, dążeniem do przywrócenia czasu mitycznego³³. Wiara, że bohater nie umarł, a jedynie odszedł, by wrócić w odpowiednim czasie, uwolnić ludzi od trosk i przynieść im wieczną szczęśliwość, wywodzi się, jak pisze Van Deursen, z niezadowolenia z teraźniejszości³⁴. Świadczyć o tym może nowy element dołączony do wyobrażeń o powrocie herosa kulturowego niektórych plemion indiańskich. Mowa tu o przekonaniu, że bohater wypędzi Białych, uwolni Indian od narzuconego przez nich jarzma. Jest to nierzadko składnik ideologii ruchów społeczno-religijnych.

II. BOHATER KULTUROWY W MITACH POLINEZYZJSKICH

A. MAUI — BOHATER KULTUROWY

Najpopularniejszą chyba postacią mityczną Polinezji jest Maui — bohater, któremu przypisuje się wiele czynów z zakresu wprowadzenia kultury, a także wiele typowych dzieł *transformera*. Cykl mitów o Maui'm liczy od dwunastu do dwudziestu opowiadań, pojawiających się na obszarze całej Polinezji (z pewnymi odchyleniami).

³⁰ B. Malinowski, *Mit w psychologii ludów pierwotnych*, [w:] *Szkice z teorii kultury*, Warszawa 1958, s. 519.

³¹ M. Eliade, *Sacrum — mit — historia*, Warszawa 1970, s. 118.

³² A to, wg Eliade, powoduje przywrócenie czasu mitycznego, w którym dana czynność była wykonana po raz pierwszy. Eliade, *Traktat...*, s. 387-388.

³³ *Tamże*, s. 388-400.

³⁴ Van Deursen, *op. cit.*, s. 381.

Koncepcje postaci Maui'ego

W literaturze Maui jest powszechnie określany jako polinezyjski bohater kulturowy i zarazem *trickster* o statusie półboga ³⁵.

Max Müller widział w Mauim wielkiego bohatera solarne, poszczególne epizody jego kariery uważał za mity słoneczne. Pogląd Müllera podjął E. B. Tylor stwierdzając, że dane z mitów upoważniają do uznania Maui'ego za bohatera solarne. Na przykład pojawiający się w wersji maoryjskiej ostatni czyn Maui'ego, a mianowicie — wejście do wnętrza bogini nocy i śmierci, zmierzający do jej zniszczenia, jest wg Tylora transpozycją zachodu słońca ³⁶.

Wyjaśnienia takie mają jednak charakter spekulatywny i nie są podbudowane dostatecznymi dowodami.

E. Sykes, zgodnie z koncepcją euhemerystyczną, skłonny jest traktować bohaterów kulturowych jako pierwotnych wodzów plemiennych. Odnosi przygody Maui'ego do czasów między I i V w. n.e., gdy, jego zdaniem, Polinezyjczycy zaczęli migrować z Indonezji w kierunku pd.-wschodnim ³⁷ oraz do okresu poprzedzającego migrację.

Wyjaśnień psychoanalitycznych również nie można uznać za zadowalające. H. Posinsky, analizując mit o Mauim w kategoriach freudyizmu, uznaje wyłowioną przezeń Wyspę Północną Nowej Zelandii za „dojrzały płód” z łona żeńskiego przodka Maui'ego. Ale W. Lessa krytykując tę interpretację stwierdza, że w mitach brak wskazówek, że wyspa reprezentować mogłaby płód i w niewielu jedynie wersjach występują aluzje, że wyłowiona wyspa należała do kobiety — przodka Maui'ego ³⁸. Posinsky twierdzi również, że wejście Maui'ego do wnętrza Hinenuitepo (bogini nocy i śmierci) było aktem kazirodczym, a jego śmierć karą za ten czyn. Podsumowując swe rozważania badacz dochodzi do następującego stwierdzenia: „widzimy, że powszechnie upragniony powrót do matki [...] jest ekwiwalentem nieśmiertelności i wszechmocy, ale taki powrót jest niemożliwy i musi spowodować śmierć” ³⁹. Do tej samej kategorii wyjaśnień psychoanalitycznych należy interpretacja postaci bohaterów w terminach

³⁵ Np. K. Luomala, *Maui*, [w:] *Standard Dictionary of Folklore, Mythology and Legend*, vol. II, New York 1950.

³⁶ E. B. Tylor, *Cywilizacja pierwotna*, t. I, Warszawa 1896, s. 279.

³⁷ E. Sykes, *Everyman's Dictionary of Non-Classical Mythology*, London 1961, s. 138.

³⁸ W. A. Lessa, *Tales from Ulithi Atoll. A Comparative Study in Oceanic Folklore*, „Folklore Studies”, t. 13, Berkeley, Los Angeles 1961, s. 317.

³⁹ H. Posinsky, *The Death of Maui*, 1957, s. 489. Cyt. za: Lessa, *op. cit.*, s. 449.

freudowskich (z posłużeniem się jako kluczem kompleksem Edypa), jaką przeprowadza Otto Rank⁴⁰.

R. W. Williamson uważa Maui'ego za jednego z członków „rodziny Maui'ch” — bogów związanych z podziemnym światem ognia. Twierdzi, że najważniejszy z Maui'ch — bóg ognia i wulkanów, mający siedzibę w krainie podziemnej, był najstarszym z bogów polinezyjskich, czczonych przez pierwszą falę imigrantów, którzy przywędrowali na teren Polinezji. Druga fala — przyniosła kult wielkiego boga Tangaroa, który wyparł kult Maui'ego — boga ognia. Williamson uznaje, że ten Maui, który jest przedmiotem naszych rozważań, jest bohaterem kulturowym, żyjącym na ziemi, a ze światem podziemnym łączy go jedynie zdobycie ognia⁴¹. Williamson podkreśla, że Maui jest często pierwszym człowiekiem, ale wynika to moim zdaniem z błędnego utożsamienia Maui'ego⁴² z Tiki — stwórcą pierwszego człowieka albo pierwszym człowiekiem (ucieleśnieniem siły prokreacyjnej).

E. S. C. Handy waha się, czy opiewanych przez Polinezyjczyków przygód Maui'ego nie zaliczyć raczej do dziedziny folkloru niż do sfery religii⁴³.

Dla stwierdzenia, czy można rzeczywiście uznać Maui'ego za bohatera kulturowego, konieczne jest przeanalizowanie mitów wg przyjętych uprzednio kryteriów (cechy 1-3).

Pochodzenie Maui'ego było arystokratyczne. Według niektórych przekazów był on synem boga, często ma boskich przodków w świecie podziemnym. Jego matka jest najczęściej kobietą żyjącą na ziemi. W wersjach przyjmujących, że ojciec Maui'ego jest bogiem, już samo urodzenie nadaje bohaterowi status półboga. Maui bywa poczęty i urodzony w niezwykle sposób. Np. w wersji hawajskiej jego matka Hina stała się brzemienna po założeniu znalezionej przepaski biodrowej. Narodziny Maui'ego wg tej wersji były również niezwykle: Hina zniosła jajko, z którego wyszedł bohater⁴⁴.

Maui jest często poronionym albo przedwcześnie urodzonym dzieckiem porzuconym przez matkę (matka rzuca go w morze — w wersjach z Nowej Zelandii i Tahiti).

⁴⁰ O. Rank, *The Myth of the Birth of the Hero*, 1908. Cyt. za: W. Bascom, *The Myth — Ritual Theory*, „Journal of American Folklore”, t. 70: 1957, s. 109-112.

⁴¹ R. W. Williamson, *Religious and Cosmic Beliefs of Central Polynesia*, Cambridge 1933, vol. I, s. 107-108, 302-303, 316, 318-320; vol. II, s. 154-155.

⁴² Maui często nosi przydomek — *tikitiki*; na Samoa przydomek ten — *Ti'iti'i* występuje samodzielnie jako imię bohatera, który jest odpowiednikiem Maui'ego.

⁴³ E. S. C. Handy, *Polynesian Religion*, B. P. Bishop Museum bull. 34, Honolulu 1927, s. 118.

⁴⁴ Lessa, *op. cit.*, s. 291; J. G. Frazer, *Myths of the Origin of Fire*, London 1930, s. 86.

Wiele przekazów przypisuje Maui'emu nadnaturalnie szybkie dojrzewanie — typową cechę bohaterów. W niektórych wersjach porzuconego chłopca wychowują jego przodkowie, którzy uczą go potężnych formuł magicznych⁴⁵.

Maui jest obdarzony nadnaturalnymi siłami: na Nowej Zelandii nazywają go *maka walu* — „o ośmiu twarzach”, co oznacza zdolność wszechwidenia⁴⁶. Według przekazu z Tahiti Maui posiadał osiem głów⁴⁷. Skuteczność czynów Maui'ego jest konsekwencją jego potężnej *mana*⁴⁸ oraz *mana* znanych mu zaklęć. Stąd wywodzą się rozmaite jego zdolności, takie jak przybieranie gigantycznych rozmiarów, dowolne przemienianie się w ptaka lub inne zwierzę, wielka siła fizyczna itp.

Ale Maui nie jest wszechmocny. Niektórych czynów dokonuje dopiero dzięki pomocy i instrukcji innych, potężniejszych istot. Nie wszystkie przedsięwzięcia bohatera są udane. Według mitu maoryjskiego Maui zginął we wnętrzu Hine-nui-te-po wskutek pomyłki w *karakia* — rytualnych słowach, które recytował nad nim ojciec. A więc, zgodnie z tą wersją (podobnie jak w micie z Samoa) Maui był śmiertelny. Ale w przekazach z wielu innych wysp Maui wstępuje do nieba, do krainy podziemnej albo po prostu znika⁴⁹.

Podsumowując można stwierdzić, że Maui jest człowiekiem posiadającym cechy nadnaturalne. Nadludzkie siły są wynikiem jego dyspozycji wewnętrznych, pomnożonych niekiedy dzięki pomocy bóstw. Maui dokonuje niezwykłych czynów dzięki temu, że skupia w sobie *mana* o takim natężeniu, jak żaden pospolity człowiek. Ale jego możliwości są ograniczone, pozostaje człowiekiem.

Aby sprawdzić, czy postać Maui'ego odpowiada kryterium pierwszemu, tj. czy jest on dawcą kultury, należy przeanalizować choćby szkicowo jego czyny.

Spośród najpowszechniej przypisywanych Maui'emu czynów bezpośrednio związane z przyniesieniem kultury jest zdobycie ognia i przekazanie go ludziom (ściślej — nauczanie umiejętności uzyskiwania ognia przez pocieranie 2 kawałków drewna, choć nie zawsze jest to sprecozo-

⁴⁵ G. Grey, *Polynesian Mythology*, London 1855, s. 18, 19; *Standard Dictionary...*, s. 693.

⁴⁶ Według Pettazzoniego jest to cecha boska, najczęściej przypisywana najwyższemu bóstwu: R. Pettazzoni, *Wszechwiedza bogów*, Warszawa 1967, s. 317-318.

⁴⁷ Williamson, *op. cit.*, vol. I, s. 110, 168; Lessa, *op. cit.*, s. 291.

⁴⁸ Hawajski przydomek *ku-pua* oznacza „posiadający *mana*”.

⁴⁹ W. W. Gill, *Myths and Songs from the South Pacific*, London 1876, s. 74; Williamson, *op. cit.*, vol. I, s. 35; R. T. Aitken, *Ethnology of Tubuai*, B. P. Bishop Museum bull. 70, Honolulu 1930, s. 103; E. W. Gifford, *Tongan Myths and Tales*, B. P. Bishop Museum bull. 8, Honolulu 1924, s. 11.

wane). Z reguły bohater zdobywa ogień od swego przodka — boga ognia, w podziemnym świecie, dzięki zastosowaniu szeregu forteli. Mit o zdobyciu ognia nie występuje jedynie na wyspach Tuamotu, Rotuma, Uvea i Futuna ⁵⁰.

Inne mity związane z przekazaniem przez Maui'ego pewnych dóbr kulturowych ludziom nie są tak rozpowszechnione i rozbudowane jak powyższy. Niemniej, niemal na każdej wyspie przypisywane są Maui'emu jakieś czyny dawcy dóbr kulturowych. Najczęściej jest to wprowadzenie uprawy niektórych roślin, zaakcentowane zwłaszcza w mitach z Samoa i Tonga. Maui przekazał też ludziom inne umiejętności oraz narzędzia. Według mitu z Rarotonga przekazał on ludziom sztukę tatuowania. Wynalazł cenne przyrządy: włócznię z zadziorami, specjalny wiecierz na węgorze, instrument nawigacyjny ⁵¹. Niektóre czyny pośrednio wiążą się z wprowadzeniem kultury: np. umieszczenie na niebie pewnych gwiazd, wg których orientowano się w żegludze, a także zwolnienie biegu słońca czy podniesienie nieba. Ale czyny te ściślej i bezpośrednio łączą się z postacią *transformera*.

Należy jeszcze wspomnieć o pewnych mitach z Tubuai i Tahiti, mówiących, że Maui był wielkim kapłanem, budującym na poszczególnych wyspach *marae*, czyli świątynie. W mitach tahityjskich Maui określony jest jako pierwszy kapłan wielkich bogów, który ustanowił rytuały i wznosił pierwszą świątynię (w Opoa na Havai'i tj. Raiatea). Był prorokiem, wędrującym od wyspy do wyspy, budującym świątynie i zakładającym stan kapłański. Z mitu wynika jednak, że nie był to Maui-ti'iti'i — bohater kulturowy, który dokonał typowych dla Maui'ego czynów, ale jego najstarszy brat Maui-mua ⁵². Maui-mua może być uznany za bohatera kulturowego (choć o znaczeniu lokalnym).

Inne spośród czynów Maui'ego, najczęściej opisywanych w mitach, to przede wszystkim typowe dokonania *transformera*, będące niekiedy jednocześnie przedsięwzięciami demiurga. Powszechnie przypisuje się Maui'emu wyłowienie wysp, podniesienie nieba, regulowanie biegu słońca. Mity o tych czynach bohatera są bardzo rozbudowane. W szeregu mitów Maui dokonuje innych czynów, będących uzupełnieniem stworzenia kosmosu:

⁵⁰ Lessa, *op. cit.*, s. 375.

⁵¹ Maui ofiarował ludziom rośliny uprawne według mitów z Samoa, Tuamotu (Williamson, *op. cit.*, vol. II, s. 156-157, 178), Tonga (Gifford, *op. cit.*, s. 18), umiejętność tatuowania — w wersji z Rarotonga (Williamson, *op. cit.*, vol. II, s. 169), włócznię z zadziorami i inne narzędzia (*Standard Dictionary...*, hasło: Maui, nie podano skąd pochodzi ten przekaz).

⁵² T. Henry, *Ancient Tahiti*, B. P. Bishop Museum bull. 48, Honolulu 1928, s. 429-431, 408-409; Aitken, *op. cit.*, s. 103.

np. umieszczenia na niebie niektórych gwiazd, schwytania nieprzyjaznych ludziom wiatrów ⁵³.

Do dobroczynnych dzieł z zakresu czynów *transformera* należy też unicestwienie gnębiących ludzi potworów. Opowiadania o takich czynach Maui'ego spotykamy na wyspach Tonga, nie są one jednak szczególnie rozpowszechnione w Polinezji ⁵⁴. Opisywaną w niektórych mitach próbę zdobycia przez Maui'ego nieśmiertelności można uznać za czyn *transformera* zmierzający do zmiany porządku świata. Wersja taka występuje na Tuamotu; Maui próbuje w niej uzyskać dla ludzi nieśmiertelność, której pozbawił ich Tiki. Pónosi jednak klęskę — podobnie jak w micie maoryjskim. Ale wg tego ostatniego przekazu do czasów Maui'ego nie było śmierci. Ginąc we wnętrzu bogini, Maui zapoczątkował śmierć na ziemi. A więc w tym wypadku nie pełni on roli dobroczyńcy, usiłującego zdobyć dla ludzi wieczne życie ⁵⁵.

Czas, w którym Maui dokonuje swych czynów

Na podstawie mitów można wnioskować, że dzieła Maui'ego miały miejsce już po stworzeniu ziemi i ludzi, choć przed ostateczną stabilizacją świata. Matka Maui'ego lub jego ojciec — względnie oboje — są ludźmi, żyją na ziemi. Maui ma z reguły starszych braci. Nie jest więc pierwszym człowiekiem. Ale zanim Maui dokonał swych czynów, świat nie wyglądał tak, jak dziś. Dni były krótkie, bo słońce bardzo szybko i nieregularnie przesunęło się po horyzoncie. Niebo było tak nisko, że ludzie musieli pełzać. Ludzie nie umieli uzyskiwać ognia i jedli pożywienie surowe, nie znali wielu narzędzi, technik, roślin uprawnych. Właśnie Maui, obok innych postaci mitycznych, przeobraża świat, ulepsza go, dopełniając dzieła stworzenia. Wprowadza też pewne dobra kulturowe. A więc czas, w którym Maui działa, można uznać za okres mityczny, przed ostatecznym uporządkowaniem świata.

Maui jako przechera

W postaci Maui'ego wyraźnie zaakcentowane są cechy przechery. Na Nowej Zelandii zwany jest on „Mauim od tysiąca sztuczek”. Z tymi właściwościami łączy się powszechnie przypisywana Maui'emu umiejętność przeobrażania się (służąca dokonywaniu rozmaitych sztuczek). Szereg tricków Maui'ego występuje w micie o zdobyciu ognia. Przebiegłość

⁵³ Gill, *op. cit.*, s. 74; E. i P. Beaglehole, *Ethnology of Pukapuka*, B. P. Bishop Museum bull. 150, Honolulu 1938, s. 349; Williamson, *op. cit.*, vol. I, s. 145-146.

⁵⁴ Williamson, *op. cit.*, vol. I, s. 210, vol. II, s. 144; Grey, *op. cit.*, s. 54, 57-58.

⁵⁵ Grey, *op. cit.*, s. 54-58.

i spryt pozwala bohaterowi skutecznie dokonać także innych dzieł: np. schwytania słońca, wyłowienia wysp⁵⁶.

Niektóre tricki Maui'ego nie wiążą się z jego głównymi czynami. Samodzielnie np. występuje złośliwa sztuczka — a mianowicie przemienienie w psa szwagra bohatera — Irawaru⁵⁷. Maui ma więc niezwykle zamięłowanie do psot i sztuczek, jest przebiegły, bywa złośliwy, zazdrosny, mściwy, lubi chełpić się swą siłą. Łączy w swej naturze cechy dobroczynnego bohatera kulturowego z właściwościami przechery. Jest to wewnętrzna dwoistość tej postaci.

Ale w mitach dostrzegalny jest też drugi typ dualizmu, choć nie w formie całkowicie rozwiniętej. Jest on widoczny w antagonizmie między Mauim — bohaterem kulturowym, podejmującym wielkie przedsięwzięcia dla dobra ludzkości, a jego braćmi, którzy w większości mitów przeszkadzają mu w tych wysiłkach, sprawiając, że nie zawsze są one w pełni skuteczne. Ten antagonizm przejawia się przede wszystkim przy okazji wyławiania wysp, czynu, którego Maui dokonuje z reguły w asyście braci. Wrogość między braćmi widoczna jest szczególnie w micie maoryjskim. W. Lessa pisze, że antagonizm między Mauim i jego starszymi braćmi wyraża kontrast między mądrością i głupotą, czynieniem dobra i czynieniem zła⁵⁸. Ale ten dualizm nie występuje aż tak ostro, bo przecież sam Maui także posiada cechy złośliwego oszusta. Poza tym w niektórych opowiadaniach bracia współpracują przy wyławianiu wysp, a w mitach maoryjskich — bracia, którzy przeszkadzali Maui'emu przy tej czynności, pomagają mu w schwytaniu słońca.

Dostrzegamy więc jednocześnie występowanie połączonych cech bohatera kulturowego i przechery w osobie Maui'ego oraz — choć nie w jasnej formie — opozycji: Maui — jego bracia.

Jak wynika z powyższego omówienia, Maui, popularny bohater polinezyjskich mitów, spełnia wyróżnione uprzednio warunki, co pozwala określić go mianem bohatera kulturowego. Niemniej nie można pominąć faktu, że w postaci tej cechy *transformera*, częściowo demiurga, zdają się nieraz przeważać nad właściwościami bohatera kulturowego *sensu stricto*. Działając i jako bohater kulturowy, i jako *transformer*, Maui jest zarazem przecherą.

B. INNE POSTACI W MITOLOGII POLINEZYJSKIEJ, DOKONUJĄCE CZYNÓW TYPOWYCH DLA BOHATERA KULTUROWEGO

Charakterystyczne czyny bohatera kulturowego są przypisywane w mitach polinezyjskich najrozmaitszym postaciom.

⁵⁶ Przegląd tricków Maui'ego: Lessa, *op. cit.*, s. 106, 113-114, 326-330.

⁵⁷ W przekazie maoryjskim, Grey, *op. cit.*, s. 150-151.

⁵⁸ Lessa, *op. cit.*, s. 82.

Często są to bogowie: zarówno główne bóstwa, powszechnie znane w Polinezji, jak i bóstwa drugorzędne i lokalne. Czasem w postaci jakiegoś mitu, noszącej imię znanego boga, rozpoznajemy cechy bohatera mitycznego, którego mianem boga nie da się określić. Prawdopodobnie są to postaci odrębnego pochodzenia — wodzowie, którzy, uważani za potomków bogów, przyjmowali często ich imiona.

Pewne postaci mitów, spełniające wyróżnione uprzednio warunki, można nazwać herosami kulturowymi, ale przeważnie są to bohaterowie lokalni, nie znani poza daną wyspą czy archipelagiem albo jedynie tam pełniący takie funkcje. Często dokonują oni tylko pojedynczych czynów charakterystycznych dla dawcy kultury. Nierzadko imię takiego bohatera jest po prostu podstawiane w mitach w miejsce Maui'ego. Czasem dana postać towarzyszy Maui'emu i pomaga mu w jego przedsięwzięciach. W pewnych wypadkach widoczne jest przemieszanie postaci, ich imiona bywają traktowane zamiennie.

W niektórych opowiadaniach o lokalnym bohaterze nie mówi się, iż przyniósł on jakieś dobra kulturowe ludzkości, lecz że nauczył pewnych umiejętności ludzi z innej wyspy i sprowadził nie znane im rośliny uprawne. Są to raczej bohaterowie legendarni, nie posiadający z reguły nadprzyrodzonych sił i nie działający w okresie mitycznym. Czas działalności danej postaci trudno niejednokrotnie określić jako niewątpliwie mityczny czy legendarny, tj. „historyczny”. Pewne czyny związane z wprowadzeniem kultury, zwłaszcza nie dotyczące elementarnych jej podstaw, mogą odnosić się do okresu późniejszego, już po stabilizacji świata i utworzeniu głównych zrębów kultury. Dlatego tak przydatne dla oznaczenia okresu jako „mitycznego” są cechy *transformera* u danej postaci.

Spośród głównych bóstw polinezyjskich czyny właściwe bohaterowi kulturowemu przypisuje się przede wszystkim bogu Tangaroa, który wg niektórych przekazów dał ludziom pewne gatunki roślin uprawnych ⁵⁹, pierwszą sieć, wprowadził (w micie samońskiego) umiejętność budowy łodzi i domów.

Bóg Tane — jak głosi mit maoryjski — przyniósł ludziom świętą wiedzę i święty ogień z nieba. Rongo w Nowej Zelandii i na Hawajach (znany tam jako Lono) jest bogiem i ojcem roślin uprawnych. Uważany jest też za przodka i nauczyciela kapłanów zajmujących się lecznictwem ⁶⁰. Siostra i żona Lono — Laka była założycielką Hula, instytucji związanej z rytuałem płodności. Bogu Tu przypisuje się w micie maoryjskim wynalezienie sideł, sieci oraz kija-kopaczki ⁶¹.

⁵⁹ Gill, *op. cit.*, s. 14.

⁶⁰ Handy, *op. cit.*, s. 110-111, 113.

⁶¹ Grey, *op. cit.*, s. 11.

Tak więc wszyscy najważniejsi bogowie polinezyjscy uważani są za dawców pewnych dóbr kulturowych.

Hina (Sina, Ina) jest postacią znaną w całej Polinezji. W micie z Rarotonga Hina — bogini zeszła z nieba, by nauczyć mieszkanki ziemi wyplatania mat i bicia tapy. Ale Hina działa też jako śmiercielniczka. Z epizodem jej podróży na wyspę, na której żył jej przyszły mąż — Tinirau, łączy się często wprowadzenie przez Hinę tatuazu. Hina jest związana z narodzinami dzieci: w opowiadaniu markizyjskim uczy kobiety rodzić, w micie z Tubuai zabija ludożerczynię zjadającą nowo narodzone dzieci ⁶². W mitologii maoryjskiej Hineteiwaiwa jest opiekunką narodzin, nauczycielką sztuki tkania i innych kobiecych umiejętności, ustanowicielką kobiecych funkcji społecznych i rytualnych. Johansen nazywa ją bohaterką kulturową kobiet ⁶³. W tych spośród omawianych przypadków, w których Hina wprowadza pewne dobra kulturowe jako kobieta o zdolnościach nadprzyrodzonych, ale nie bogini, można uznać ją za bohaterkę kulturową.

Oro — bóg wojny z Tahiti, jest patronem bractwa Arioi. Synowie jego i ziemskiej kobiety albo on sam są założycielami tego stowarzyszenia. Handy uważa, że odpowiednikiem Oro jest Koro znany z Mangaia ⁶⁴. Ale jak wynika z mitu, Koro jest raczej półbogiem a nie bogiem, mitycznym nauczycielem pewnych tańców ⁶⁵. Można więc uznać go za lokalnego bohatera kulturowego.

Postaciami podobnego typu są: Fai, który wg jednej z wersji markizyjskich zdobył ogień i nauczył ludzi gotowania żywności, Veetini z Mangaia, który wprowadził ceremonię *eva* odprawianą na cześć zmarłych ⁶⁶. Whakatau wg niektórych opowiadań maoryjskich wprowadził instytucję zemsty wraz z odpowiednimi zaklęciami zapewniającymi jej powodzenie. Apakura nauczyła ludzi sztuki oplakiwania zmarłych i dała w swym lamencie nad zmarłym wzorzec podlegania do zemsty. Tura wg niektórych wersji ustanowił rytuał związany z urodzeniem dziecka ⁶⁷.

Postaci te są znane tylko lokalnie, przypisuje się im ustanowienie pojedynczych instytucji czy zwyczajów. Często brakuje wystarczająco pewnych danych, że działały one w okresie mitycznym.

Przykładem bohatera mitycznego o nadludzkich cechach, ale nie będącego bohaterem kulturowym, jest Tawhaki — postać bardzo popularna

⁶² Handy, *op. cit.*, s. 118; Gill, *op. cit.*, s. 90-95; Aitken, *op. cit.*, s. 104-105.

⁶³ J. P. Johansen, *The Maori and his Religion in its Non-Ritualistic Aspects*, København 1954, s. 228.

⁶⁴ Handy, *op. cit.*, s. 110, 308.

⁶⁵ Gill, *op. cit.*, s. 100-104.

⁶⁶ E. S. C. Handy, *Marquesan Legends*, B. P. Bishop Museum bull. 69, Honolulu 1930, s. 103-104; Handy, *Polynesian...*, s. 260-262.

⁶⁷ Johansen, *op. cit.*, s. 155-156, 159-160.

w Polinezji. Posiada on niezwykle siły i dokonuje czynów przekraczających możliwości zwykłego śmiertelnika. Ale jedynie w sporadycznych wypadkach przypisuje mu się wprowadzenie instytucji zemsty, co pozwoliłoby go uznać za bohatera kulturowego ⁶⁸.

Inną, szeroką znaną w Polinezji postać imieniem Rata, należy uznać raczej za bohatera legendarnego — podróżnika i odkrywcę. Według legendy z Aitutaki był to wódz żyjący na Rarotonga, słynny żeglarz odkrywający nowe lądy. Rata buduje łódź przy pomocy ptaków i duchów lasu. Ale tylko niektóre przekazy maoryjskie mówią, że była to pierwsza łódź na ziemi ⁶⁹. W tradycji pewnych plemion maoryjskich Rata jest ustanowicielem zwyczaju krwawej zemsty. A więc, sporadycznie, Rata wprowadza pojedyncze dobra kulturowe.

Należy wspomnieć, że wiele postaci bohaterów, zarówno mitycznych jak i legendarnych, posiada cechy przechery. Wiele cech tego typu posiadają Tawhaki, Tiki, Koro.

Można stwierdzić, że poza Mauim jedynie Hina występuje w roli bohaterki kulturowej, znanej z mitów na wielu wyspach polinezyjskich. Oprócz tych popularnych postaci spotykamy pewnych lokalnych bohaterów kulturowych. Często niektóre czyny dawcy kultury przypisywane są bogom, których jednak nie można określać mianem „bohaterów kulturowych”.

C. PROBLEM HISTORYCZNOŚCI BOHATERA KULTUROWEGO MITÓW POLINEZYJSKICH

Imię Maui'ego spotykamy często w genealogiach polinezyjskich (zwłaszcza rodzin arystokratycznych). Także imiona lokalnych bohaterów kulturowych występują w miejscowych lineażach. Ale nie dowodzi to historyczności tych postaci. Genealogie są przecież swoistą odmianą mitu ewolucyjnego, rozpoczynają się często od imion najwyższych bogów.

Postacią, którą możemy uznać za bohatera kulturowego, i co do której znajdujemy pewne dane wskazujące na rzeczywiste jej istnienie, jest Maui — kapłan w przekazach z Tahiti i Tubuai. Mógł to być istotnie kapłan — prorok, wędrujący z wyspy na wyspę, zakładający świątynie i rozpowszechniający kult wielkich bogów. Prawdopodobne jest, że rozprzestrzenił on kult boga wojny Oro, bo istnieje świadectwo, że pierwsze *marae* zbudował w Opoa na wyspie Raiatea, tj. w pierwotnym ośrodku kultu Oro. Niemniej, nie ma pewności, że tradycja uczyniła jednego, konkretnego kapłana wielkim Mauim — prorokiem. Nawet, gdyby tak było, nie można by ustalić czasu jego działalności, bo czyny jego są rzucone w mityczną przeszłość.

⁶⁸ Tamże, s. 159-160; Grey, *op. cit.*, s. 59-64.

⁶⁹ Gill, *op. cit.*, s. 142-145; Grey, *op. cit.*, s. 111-114; Johansen, *op. cit.*, s. 175.

Spotykamy opowiadania typu legendarnego, w których przybysz z innej wyspy wprowadza pewne dobra kulturowe. Możliwe, że niekiedy czyny takiej postaci projektowane były w epokę mityczną i wówczas w przekazach jest mowa o bohaterze kulturowym, który ofiarował ludzkości jakieś dary. Nie można wykluczyć prawdopodobieństwa, że w pewnych przypadkach czyniono bohaterem kulturowym jednego z pierwszych ludzi, którzy wylądowali na danej wyspie. Na przykład tradycja z Uvea mówi, że pierwszymi ludźmi, którzy przybyli na tę wyspę, byli dwaj bracia albo ojciec i syn o imionach Maui-atalanga i Maui-kisikisi. Oni też byli protoplastami ludności wysp Tonga⁷⁰. Wydaje się jednak, że w opisanym wyżej przypadku (i innych tego rodzaju), mitycznych bohaterów stawiano po prostu na początku genealogii rodzin arystokratycznych i od tych postaci wywodzono pochodzenie populacji wyspy, „dorabiając” opowiadania o nich jako o pierwszych przybyszach.

D. ZRÓŻNICOWANIE GEOGRAFICZNE MITÓW O BOHATERZE KULTUROWYM

Należy zbadać, jakie czynniki mogły wpłynąć na zróżnicowanie postaci, którym przypisuje się czyny bohatera kulturowego na rozmaitych wyspach Polinezji. W jakiej mierze jest to wynikiem ogólnych koncepcji kosmogonicznych i teologicznych, a w jakim stopniu wpływów z innych obszarów kulturowych?

Ponieważ zdobycie ognia jest powszechnie przypisywane Maui'emu, a inne czyny z zakresu wprowadzenia kultury są dokonywane przez bardzo różne postaci, należy wziąć pod uwagę także czyny *transformera* — te, które spotykamy niemal na wszystkich wyspach (prześledzenie tych motywów pozwoli wysnuć pewniejsze wnioski co do czynników zróżnicowania).

W zachodniej części obszaru polinezyjskiego znaczną rolę jako dawca kultury i *transformer*, dokonujący niektórych czynów, przypisywanych zwykle Maui'emu, odgrywa Tangaroa, który jest na tym terenie najważniejszym z bogów, stwórcą. Jedną z wersji z Samoa, przypisującą bogu Tangaroa utworzenie wysp z rzuconego z nieba kamienia, wkomponowana jest w mit kosmogoniczny. Wersję o powstaniu wysp ze zrzuconego z nieba tworzywa znajdujemy tylko w zachodniej Polinezji. Według W. Lessa jest ona rezultatem wpływów melanezyjskich i mikronezyjskich⁷¹.

We wschodniej części Polinezji, gdzie występuje cała „rodzina” bogów, widoczna jest też większa różnorodność postaci dokonujących czynów bohatera kulturowego. I tak np. roślin uprawnych dostarczają Tangaroa (w micie z Mangaia), Hina (na Tuamotu), Maui (Nowa Zelandia). Hinie, jak już wspomniano, przypisuje się wprowadzenie wielu umiejętności

⁷⁰ E. G. Burrows, *Ethnology of Uvea*, B. P. Bishop Museum bull. 138, Honolulu 1937, s. 18.

⁷¹ Lessa, *op. cit.*, s. 286.

i funkcji kobiecych. Na Wyspach Towarzystwa bóg-stwórca Tangaroa nie odgrywa specjalnej roli dawcy kultury czy *transformera*. Popularną postacią na Wyspach Towarzystwa i Wyspach Cooka jest Ru — towarzyszący Maui'emu lub zastępujący go przy podniesieniu nieba. Na Hawajach niektórych dzieł bohatera kulturowego dokonuje bóg Lono (Rongo), ale nie zastępuje Maui'ego w jego czynach.

Dzieło zdobycia dla ludzi ognia jest powszechnie przypisywane Maui'emu, który dokonuje go zwykle wg jednego wzoru. Różnice dostrzegamy w regionach peryferyjnych. Na Nowej Zelandii Maui tylko pośrednio przyczynia się do przekazania ludziom ognia. Na Hawajach natomiast Maui dokonuje swego czynu w zupełnie inny sposób, a mianowicie uczy się uzyskiwać ogień przez pocieranie kawałków drewna od ptaka *alae*, którego schwytał wg wskazówek matki ⁷². Ale, wyjąwszy sporadyczną wersję z Markizów, tylko wg mitu z wysp Tokelau ogień zdobywa Lu (Ru), a nie Maui. Archipelag Tokelau można uznać za region przejściowy między zachodnią i wschodnią Polinezją. Lu dokonuje tu wielu czynów przypisywanych zwykle Maui'emu ⁷³. Bardzo charakterystyczne jest też występowanie obok siebie mitów o Mauim (pochodzących ze wschodniej Polinezji) oraz o Tikitiki (wywodzących się z Samoa, gdzie Tikitiki jest odpowiednikiem Maui'ego).

Podsumowując, można stwierdzić, że dane z mitów pozwalają dość wyraźnie wyodrębnić zachodnio- i wschodniopolinezyjski obszar kulturowy. W części zachodniej na pierwszy plan wybija się znaczna rola boga Tangaroa. We wschodniej — rozmaite bóstwa dokonują różnych czynów bohaterskich. Ale postać Maui'ego występuje w całej Polinezji (z wyjątkiem Wysp Ellice). Na zróżnicowanie mitów o czynach bohaterskich w dużym stopniu wpływają szersze koncepcje, zwłaszcza kosmogoniczne, czyny *transformera* bowiem i demiurga bywają częścią mitu kosmogonicznego i wtedy przypisywane są bogom.

W części zachodniej obszaru polinezyjskiego dostrzegalne są wyraźne wpływy mikronezyjskie i melanezyjskie.

III. ROLA MITÓW O BOHATERZE KULTUROWYM W ŻYCIU POLINEZYJCZYKÓW (Z PODKREŚLENIEM FUNKCJI RYTUALNYCH)

Po przeprowadzeniu analizy formalnej postaci bohatera kulturowego mitów polinezyjskich należy zastanowić się nad funkcjami, jakie pełnią mity o bohaterze kulturowym. Problem ten omówiony zostanie w ramach

⁷² Frazer, *op. cit.*, s. 87-88.

⁷³ Powiązanie Lu z Mauim wywodzi się według Macgregora z Wysp Cooka. G. Macgregor, *Ethnology of Tokelau Islands*, B. P. Bishop Museum bull. 146, Honolulu 1937, s. 16-17.

trzech, wydzielonych schematycznie dla celów analizy, grup zagadnień: nadawanie znaczenia, uświęcanie środowiska, przedmiotów i prac; powiązania religijne; niektóre funkcje społeczne mitów o bohaterze kulturowym ⁷⁴.

A. NADAWANIE ZNACZENIA, UŚWIĘCANIE ŚRODOWISKA, PRZEDMIOTÓW I PRAC

Dla Polinezyjczyków wszystko to, co ich otacza — cała natura, jak i to, co nazywamy ich kulturą, ma swoje praźródło w wypadkach mitycznych oraz — w znacznie mniejszym wprawdzie stopniu — legendarnych.

Do ustanowienia porządku kosmicznego, cech krajobrazu itp. w dużej mierze przyczynił się bohater kulturowy w swych dziełach *transformera* oraz „przy okazji” pewnych czynów z zakresu wprowadzenia kultury. Z czynami bohatera tubylcy wiążą rozmaite elementy krajobrazu, np. za hak Maui’ego, którym bohater wyłowił wyspy, uważany jest pewien daleko wysunięty w morze przylądek nowozelandzki, podobnie jak i góra Hiko-Rangi na Wyspie Północnej. Górzystość tejże wyspy jest skutkiem nieposłuszeństwa braci Maui’ego, którzy zaczęli kroić wyspę wyłowioną w postaci ryby, przed odprawieniem koniecznego rytuału. Wyspy Manihiki i Rakahanga były wyłowione w całości, rozdzieliły się wskutek silnego stąpnienia Maui’ego podczas jego walki z Iku — rybakiem z Rarotonga ⁷⁵.

Również charakterystyczne cechy niektórych zwierząt są efektem działań bohatera: np. czarne czy czerwone plamy na upierzeniu pewnych gatunków ptaków miały powstać wskutek uderzenia ptaka przez Maui’ego rozpalonym patykiem ⁷⁶.

Z podanych przykładów widać, że elementy środowiska naturalnego nie są dla krajowców czymś przypadkowym. Są śladami, pozostałościami działań bohaterów czy bogów i jako takie uzyskują znaczenie. Szczególną wartość mają też pewne przedmioty uważane za narzędzia, którymi bóg albo bohater dokonywał swych czynów. Są to cenne skarby, obdarzone wielką *mana*, która zasila grupę mającą dany przedmiot w posiadaniu. Na przykład na wyspach Tonga przechowywano hak Maui’ego, którym bohater wyłowił wyspy. Haczyk Maui’ego przechowywali też mieszkańcy Markizów i Wysp Hawajskich ⁷⁷. Udział w wypadkach mitycznych nadaje rzeczy znamię świętości. Skarb taki bywa używany w sytuacjach rytualnych. W życiu codziennym natomiast używa się głównie skarbów po przodkach legendarnych, mających mniej *mana*, mniej cennych, ale za to nie tak niebezpiecznych. Zastosowanie takiej rzeczy zapewnia skutecz-

⁷⁴ Funkcje rytualne zostaną omówione w punkcie drugim.

⁷⁵ Lessa, *op. cit.*, s. 311; Grey, *op. cit.*, s. 45; Gill, *op. cit.*, s. 73-74.

⁷⁶ Na przykład Gill, *op. cit.*, s. 67-68; Beaglehole, *op. cit.*, s. 97.

⁷⁷ Johansen, *op. cit.*, s. 100-106; Lessa, *op. cit.*, s. 311-312.

ność działania⁷⁸. Skarbami są też dobra kulturowe, np. tatuaż, tańce. A tych umiejętności uczy często bohater kulturowy. Od niego pochodzą rzemiosła, umiejętności gospodarcze. W swej działalności na tym polu człowiek powtarza gesty nauczyciela danej czynności, bez odchylenia od wzoru. Dokładne, wierne jego odtwarzanie jest warunkiem skuteczności. Na przykład na Mangaia przy dobywaniu ognia nie tylko powtarzano gesty, ale śpiewano też specjalną pieśń-zaklęcie, które uzyskał Maui od boga ognia⁷⁹. Tylko połączenie czynności manualnej i zaklęcia zapewniło efektywność działania.

Można zatem stwierdzić, że cechy środowiska naturalnego, a także umiejętności, zwyczaje, sposoby zachowania są dla tubylców zdeterminowane przez wypadki mityczne.

B. POWIĄZANIA RELIGIJNE (A ZWŁASZCZA RYTUALNE) MITÓW
O CZYNACH BOHATERA KULTUROWEGO

Należy tu zwrócić uwagę na problem kultu: czy bohater kulturowy bywa czczony, czy składa mu się ofiary, wzywa w modlitwach? Generalnie można odpowiedzieć, że bohater kulturowy nie jest przedmiotem kultu. Imię Maui'ego sporadycznie występuje w modlitwach. Hina jest czasem obiektem kultu jako patronka kobiecej działalności, ale w tym wypadku prezentuje się raczej jako bogini. Niemniej, mity o bohaterze kulturowym są opowieściami sakralnymi, choć niekiedy bywają zdegradowane do roli opowiadań rozrywkowych. Niektóre fragmenty mitów mogą być opowiedziane bez specjalnych restrykcji, natomiast inne — o większym natężeniu sakralności — tylko z uwzględnieniem wymagań tabu. Ewentualne powiązanie z rytuałem podnosiło niewątpliwie świętość mitu.

Niektóre mity przekazują precedens obowiązującego tabu. Przykładem może być maoryjskie opowiadanie o Mauim, w którym bohater kulturowy zamienia swego szwagra Irawaru w psa (od którego pochodzą wszystkie psy). Ponieważ kobieta była żoną pierwszego psa, w pewnych plemionach maoryjskich kobietom nie wolno jeść psiego mięsa⁸⁰. Inny mit maoryjski — o nieudanej próbie zniszczenia Hine-nui-te-po przez Maui'ego — wskazuje na zgubne konsekwencje błędu w recytacji rytualnych słów.

Wiele mitów o czynach bohatera kulturowego i innych postaci dokonujących tego typu dzieł posiada powiązania z rytuałami. Relacje między mitem a obrzędem mogą mieć rozmaity charakter. Oto kilka ich typów:

1. „Prywatny”, prosty ryt — zaklęcie czy rodzaj magicznej modlitwy, której każdy może użyć w potrzebie — bywa powtórzeniem zaklęcia zastosowanego po raz pierwszy przez bohatera kulturowego. Na przykład

⁷⁸ Johansen, *op. cit.*, s. 104-105.

⁷⁹ Gill, *op. cit.*, s. 207.

⁸⁰ Johansen, *op. cit.*, s. 207.

dokonując zemsty, wypowiada się zaklęcie, którego użył Whakatau — pierwszy mściciel.

2. W skład bardziej rozbudowanego rytuału mogą wchodzić takie właśnie słowa obrzędowe użyte po raz pierwszy przez bohatera kulturowego. Jedno zaklęcie może być zastosowane w najrozmaitszych obrzędach. Na przykład części *karakia* (rytualnych słów) użytego przez Maui'ego przy wylądowaniu na Wyspie Północnej wchodzi w skład różnych rytuałów plemion maoryjskich. Mogą to być obrzędy proste albo skomplikowane, jak np. rytuał *tuapana* odprawiany dla ułatwienia narodzin dziecka⁸¹. Zaklęcie, które już kiedyś zapewniło powodzenie, i teraz, nawet w odmiennej sytuacji, ma wywrzeć analogiczny wpływ.

3. Rytuał może być po prostu dokładnym odtworzeniem słów i gestów bohatera kulturowego, który odprawił go po raz pierwszy (względnie — postępowaniem wg wskazówek bohatera, który nauczył ludzi, jak odprawiać ryt). Przykładem mogą być maoryjskie obrzędy usuwania tabu z nowo narodzonego dziecka, z nowego domu czy łodzi, odprawiane przez kobietę zwaną *ruahine*. Kobieta ta reprezentuje Hineteiwaiwa — pierwszą, mityczną *ruahine*, ustanowicielkę tej funkcji rytualnej⁸².

4. Rytuał może być powtórzeniem w sposób obrzędowy jakiegoś działania bohatera, które nie jest wprowadzeniem przez niego rytu. W skład obrzędu może wchodzić recytacja mitu o tym czynie bohatera. Na przykład w rytuałach markizyjskich odprawianych dla poświęcenia nowego domu czy łodzi kapłan recytuje pieśni odwołujące się do budowy ich prototypu. A więc podkreśla się, że aktualnie wykonana praca jest tylko zbudowaniem na nowo pierwszej, prototypowej łodzi czy domu⁸³. Podobne rytuały spotykamy w całej Polinezji.

Cały kompleks rytuałów maoryjskich odtwarza rozdzielenie Nieba i Ziemi (Rangi i Papa) przez Tane. Przyczyną szerokiego zastosowania tego mitu jest fakt, że rozdzielenie to było jednocześnie stworzeniem generalnego dualizmu: Niebo — Ziemia = Dzień — Noc = Życie — Śmierć. Według interpretacji J. P. Johansena odtworzeniem czynu Tane jest rytuał wznoszenia pali w *tuahu* — świętym miejscu Maorysów. Tane podparł niebo palami, ale najpierw odepchnął je stojąc na głowie. A więc zarówno kapłan, który wznosi pal, jak i sam pal — reprezentują boga Tane. Podniesienie nieba może być też odtworzone w sposób obrzędowy poprzez odgraniczenie (ogrodzenie palami) świętego obszaru (*tuahu*), który reprezentuje niebo. Jest to rytualna separacja Nieba i Ziemi, Dnia i Nocy,

⁸¹ J. P. Johansen, *Studies in Maori Rites and Myths*, København 1958, s. 33-34.

⁸² Johansen, *The Maori...*, s. 226-228.

⁸³ Handy, *Polynesian...*, s. 292-295.

Życia i Śmierci, *sacrum* i *profanum*. Takie oddzielenie ma też miejsce w innych obrzędach, np. oczyszczenia ludzi, którzy zostali w jakiś sposób skalani, zagrożeni sferą śmierci. Podczas rytuału kapłan wznosi pal — przedstawia on pal boga Tane użyty do podparcia nieba. W ten sposób odizolowuje się ze sfery życia to, co było jego skalaniem przez pierwiastek śmierci⁸⁴. „Pal Tane” pełni ważną funkcję również w wielu innych rytuałach. Jego rola przejawia się najjaśniej w rycie rozvodu: separacja Rangi i Papa dokonana przez Tane jest archetypem rozvodu.

Specjalną pozycję wśród kompleksów rytualnych Maorysów zajmuje bogaty rytuał związany z uprawą słodkiego ziemniaka — *kumara*⁸⁵. Po-szczególne stadia prac i towarzyszące im rytuały są odtworzeniem obrzędowym wypadków mitycznych. W jednej z wersji mitu o uzyskaniu *kumara* Rongomaui ukradł bulwy z nieba i zapłodnił nimi swą żonę Pani-tinaku, która urodziła potem *kumara* w wodzie Monaariki. W *karakia* używanych podczas sadzenia *kumara* pole reprezentuje Pani zapłodnioną przez Rongo. Kosz ze świętymi *kumara* zapładnia święte pole. Kapłan, który niesie kosz, to Rongo. W ten sposób celebrowany jest sakralny związek między kapłanem a wydzielonym, uświęconym kawałkiem pola (czyli między Rongo i Pani)⁸⁶. Podczas takich obrzędów kapłan wciela się w mityczną postać i aktualizuje wypadki mityczne.

5. Typ, który charakteryzuje luźniejsze powiązanie między obrzędem a mitem: słowa rytualne mogą tylko wspominać o jakimś czynie bohatera kulturowego. Ale i to odniesienie może służyć identyfikowaniu danego działania z owym pierwszym dokonaniem.

C. NIEKTÓRE FUNKCJE SPOŁECZNE MITÓW O BOHATERZE KULTUROWYM ORAZ INNYCH POSTACIACH DOKONUJĄCYCH TEGO TYPU CZYNÓW⁸⁷

W mitach odnajdujemy wzory zachowań społecznych, modele osobowości społecznej, instytucji. W nich znajdują swe odbicie elementy układu społecznego. Ale dla tubylców właśnie wypadki mityczne są determinantami sposobów zachowań, systemu wartości.

Spośród wartości najistotniejszych dla społeczności maoryjskich można wymienić: pokrewieństwo, honor — nierozłącznie związany z życiem, *maia* — tj. odwagę i zdolność odnoszenia zwycięstw.

Ważność więzi pokrewieństwa wyraża się m. in. w honorowaniu przodków — *tupuna*. W micie, gdy Rata ściął drzewo bez odpowiedniego rytuału,

⁸⁴ Johansen, *Studies...*, s. 87-91, 26-31.

⁸⁵ Obszerną analizę tego kompleksu rytuałów przeprowadza Johansen, *Studies...*, s. 112-188.

⁸⁶ *Tamże*, s. 145-149.

⁸⁷ Przykłady, które przytoczę, pochodzą prawie wyłącznie z obszaru Nowej Zelandii (z powodu braku materiału z innych terenów).

duchy lasu przypominały mu, że drzewo to jest jego *tupuna*⁸⁸. Ale Maui dopuszcza się niekiedy bezkarnie znieważenia swego przodka, np. przez zrobienie z jego szczęki haczyka na ryby. Być może *mana* Maui'ego chroni go w tym wypadku przed karą.

Zabicie członka grupy i każda obelga musi być pomszczona, jest bowiem skalaniem honoru a zarazem życia, umniejszeniem *mana*. Wzorzec zemsty ustanowił Whakatau. Ale w wypadku, gdy znieważającym jest krewny, zemsta nie może być dokonana w zwyczajny sposób. Wyjściem z takiej sytuacji, jak wskazują mity, jest ucieczka z grupy krewniaczej lub samobójstwo (czasem zemstę przeprowadza się w sposób pośredni). Na przykład Pani ucieka ze wstydu, zaskoczona przez Maui'ego podczas rodzenia *kumara*⁸⁹.

Wzór postępowania kobiety, która straciła męża, odnajdujemy w czynie Hiny. Gdy Maui zamienił jej męża w psa, rzuciła się do morza. Johansen pisze, że samobójstwa wdów były niemal instytucją na północy Nowej Zelandii. Przyczyną takiego kroku było osłabienie życia, *mana* żony przez śmierć męża⁹⁰.

Rehabilitacja jest koniecznością dla Maorysa. Dopełnia ją radość z odzyskania honoru, na wzór radości Apakury, która cieszyła się, że śmierć jej syna została pomszczona. Mit o Whakatau kończy się frazą: „śmierć została pomszczona”, która występuje jako morał wielu opowiadań oraz jako powiedzenie używane w życiu, także w formie: „zniewaga została pomszczona”⁹¹.

Oslabieniem życia jest też *aroha*, tj. uczucie, tęsknota. Gdy Maorys nie może przed nią uciec, znajduje dla niej ujście w śpiewie i lamen- cie — *tangi*, według wzoru danego przez Tane, który śpiewał pierwszą pieśń *aroha*⁹².

W micie śmierć Maui'ego jest przykładem *aitua* — nieuniknionego losu. W życiu używa się powiedzenia: „aitua siedzi w tobie skrycie”, mając na myśli przeznaczenie, na które człowiek nie ma wpływu⁹³.

Maia jest człowiek dokonujący wielkich czynów, mający dar zwyciężania. Cechą tą powinni odznaczać się wojownicy, a zwłaszcza wódz musi być *maia*. Takie postaci, jak Maui, Tawhaki są wzorem odwagi, powodzenia, skutecznego działania⁹⁴.

Natomiast modelem kobiecej osobowości społecznej, różnej pod pewnymi względami od męskiej, jest Hineteiwaiwa. Ustanowiła ona kobiece

⁸⁸ Johansen, *The Maori...*, s. 148-149.

⁸⁹ *Tamże*, s. 44-48, 54-55; Johansen, *Studies...*, s. 120.

⁹⁰ Johansen, *The Maori...*, s. 57-58.

⁹¹ *Tamże*, s. 57-58.

⁹² *Tamże*, s. 249-252.

⁹³ *Tamże*, s. 134-135, 138-139.

⁹⁴ *Tamże*, s. 130-131.

funkcje społeczne. W micie Hineteiwaiwa odszukała i zdobyła swego męża Tinirau (motyw ten powtarza się w mitach z całej Polinezji). Kobieta, zgodnie z tym wzorem, gra wiodącą rolę w zabiegach erotycznych. Jej zachowanie jest **z**determinowane kulturowo. Ale dla tubylcy jest to część natury kobiecej ⁹⁵.

Mity o bohaterze kulturowym przekazują wzory niektórych instytucji społecznych oraz pewnych zinstytucjonalizowanych zachowań, takich jak dokonywanie zemsty, przeprowadzanie rozwodu.

Poprzez odtwarzanie działań postaci mitycznych następuje aktualizowanie wypadków mitycznych. Johansen pisze: „kiedykolwiek wywierana jest na kimkolwiek zemsta, Whakatau dokonuje na nowo swego czynu pod postacią mściciela” ⁹⁶. To utożsamienie jest gwarancją skuteczności zemsty.

Wypadki mityczne mają dla tubylców miejsce aktualnie w każdej sytuacji, która jest ich odtworzeniem. U maoryjskich plemion Matatua używa się powiedzenia: „Ty stałeś się Mauim”, pozdrawiając człowieka, który był bliski śmierci i wyzdrowiał. Ma to związek z tamtejszą wersją mitu o Mauim, w której pierwszy zamach Hine-nui-te-po na życie Maui’ego był nieudany ⁹⁷. Osoba, w której życiu powtarzają się mityczne zdarzenia, jest utożsamiana z bohaterem, który brał w nich udział.

Czynić dobrze — to postępować wg wzoru, jakim są działania przodków. Ten wspólny wzór integruje grupę. Podnosi jednocześnie znaczenie żyjących przodków — najstarszych w grupie, których należy poważać i naśladować. To z kolei przyczynia się do stałości, niezmienności wzorów zachowań, stabilności kultury ⁹⁸. *Tikanga* oznacza dla Maorysów tradycję. Niemniej, wprowadzenie np. jakiegoś wynalazku, nie jest niemożliwe. W pewnym micie maoryjskim Rata jako pierwszy zbudował łódź, choć ludzie powiedzieli: „To nie jest tikanga” ⁹⁹.

A zatem — czyny dokonywane przez bohatera kulturowego w okresie mitycznym mogą wyznaczać wzory zachowań społecznych, system wartości, cechy osobowości społecznej jego potomków. Z drugiej strony — członkowie grupy aktualizują czyny bohatera, powtarzając je, przy czym sami wcielają się w niego.

Ale nie można twierdzić, że wszelkie czyny bohatera, wszystkie jego zachowania są wzorcowymi. Na przykład postać Maui’ego jako kompleks wszystkich jego cech i działań nie może być uważana za ideał społeczny. Maui postępuje często inaczej, niż oczekuje się tego od członków grupy,

⁹⁵ *Tamże*, s. 230-231.

⁹⁶ *Tamże*, s. 159.

⁹⁷ *Tamże*, s. 162-163.

⁹⁸ Ale dla uzasadnienia nowych zwyczajów czy instytucji tworzy się nowe mity nadające im sankcję dawności.

⁹⁹ Johansen, *The Maori...*, s. 174-176.

nie respektuje zakazów, znieważa przodków, choć szereg jego cech stanowi wzór do naśladowania.

Nie można wykluczyć możliwości, że fragmenty mitów, np. o Maui, zwłaszcza te, które mówią o jego czynach jako przechery, są opowiadane raczej dla rozrywki. Johansen stwierdza, że chociaż fragmenty mitu mao-ryjskiego o wyłowieniu Wyspy Północnej przez Maui'ego posiadają rytualne odniesienia, to jednak mit ten nie należy do właściwej, świętej części tradycji, opowiadany jest głównie dla rozrywki¹⁰⁰. Przykładem może być też opisane przez Te Rangi Hiroa „widowisko historyczne” z Rakahanga, którego część stanowi odtworzenie wypadków z mitu o wyłowieniu wysp przez Maui'ego. Jest to rodzaj sztuki z podziałem na role, odgrywanej dla zabawienia widzów¹⁰¹. Być może funkcja „rozrywkowa” jest wynikiem degradacji niegdyś świętego mitu.

Otrzymanego na podstawie analizy mitów polinezyjskich obrazu postaci bohatera kulturowego nie można uznać za uniwersalny model. Na obszarze Polinezji nie ma szczególnego zróżnicowania postaci bohaterów kulturowych. Na pierwszy plan wybija się Maui — heros znany z mitów całej Polinezji. W postaci tej, obok niewątpliwych właściwości bohatera kulturowego, dominują cechy *transformera*. Maui jest zarazem przecherą. Jednakże nie można zakładać, że właśnie taka konfiguracja cech postaci bohatera kulturowego jest powszechna. Z tego względu wskazane byłoby przeprowadzenie analizy porównawczej. Owocne mogłoby być porównanie z materiałem z terenu Ameryki Północnej, gdzie spotykamy bardzo zróżnicowane wzory postaci bohatera kulturowego. Ponieważ ramy artykułu nie pozwalają na przedstawienie analizy dowodowej, ograniczę się tu jedynie do zaprezentowania ogólnych wniosków, będących rezultatem wstępnych badań porównawczych¹⁰².

Bohater kulturowy mitologii plemion indiańskich Ameryki Północnej działa w epoce mitycznej, ale (inaczej niż w mitach polinezyjskich) nie jest to okres jedynie przed ostatecznym ukształtowaniem i uporządkowaniem świata, lecz również przed pojawieniem się ludzi. Wynika to z koncepcji kosmogonicznych występujących w mitologiach niemal wszystkich plemion indiańskich Ameryki Północnej, a mianowicie — wyobra-

¹⁰⁰ Johansen, *Studies...*, s. 32-33.

¹⁰¹ Te Rangi Hiroa, *Ethnology of Manihiki and Rakahanga*, B. P. Bishop Museum bull. 99 Honolulu 1932, s. 200-202.

¹⁰² Autorka podjęła badania porównawcze, które znajdują się na razie na etapie wstępnym. Wnioski wysnuto na podstawie analizy następujących pozycji: Van Deursen, *Der Heilbringer*; *Handbook of American Indians North of Mexico*; C. Burland, *North American Indian Mythology*, London 1965; H. S. Robinson, K. Wilson, *The Encyclopaedia of Myths & Legends of All Nations*, London 1962; Loewenthal, *Die Religion der Ostalgonkin*; *Standard Dictionary of Folklore, Mythology and Legend*, vol. I, New York 1949, vol. II, New York 1950.

żeń o mitycznym wieku poprzedzającym pojawienie się ludzi. W epoce tej żyły szczególne istoty (ang. *man-beings*) — prototypy roślin, zwierząt, ludzi zamieszkujących obecnie ziemię. Bohater kulturowy odgrywa w mitach bardzo często rolę demiurga tworzącego ziemię. Jest również *transformerem* doprowadzającym świat do obecnego stanu. W szeregu mitów przypisuje mu się rolę stwórcy człowieka, dla którego przygotował świat. A więc bohater kulturowy jest jednym z *man-beings* — istot czasu mitycznego. Stąd też najczęściej występuje w postaci zwierzęcej, ale działa jak człowiek.

Bohater kulturowy mitologii Indian Ameryki Północnej ma bardzo często dwoisty charakter — dobroczyńcy i przechery zarazem. Kombinację tę spotykamy w wielu przypadkach, a kojarzy się ona przede wszystkim z bohaterami kulturowymi, którzy występują w postaci zwierzęcej (choć także bohater o kształtach ludzkich może być przecherą). Popularne są postaci typowego przechery, który niekiedy działa jednocześnie jako *transformer*, a tylko w niewielkim zakresie występuje w roli bohatera kulturowego. Spotykamy też bohaterów kulturowych bez cech przechery; często taka postać posiada złośliwego antagonistę. *Transformer* i demiurg może nie mieć cech bohatera kulturowego i przechery.

Można stwierdzić, że w mitologiach Indian północnoamerykańskich występują znacznie bardziej różnorodne kombinacje cech bohatera kulturowego, *transformera* i demiurga oraz przechery niż w mitologii polinezyjskiej.

W postaci Mauięgo cechy te występowały w zespole. Jedynie lokalnie napotykalimy postaci bohaterów kulturowych bez cech *transformera* i przechery. Natomiast w mitach Indian Ameryki Północnej odnajdujemy zarówno bohatera kulturowego w „czystej postaci”, jak i *transformera* i demiurga bez cech bohatera kulturowego oraz przecherę *par excellence* w typowych *trickster-tales*.

Analiza uprawomocnia zatem wyróżnienie cech *transformera*, demiurga i *trickstera* jako tych, które nie są nierozdzielnie związane z postacią bohatera kulturowego. Niemniej, właściwości te są bardzo często przypisywane omawianej postaci. Jak wynika z powyższych rozważań, nie można jednak opierając się na pojedynczych przykładach wysnuwać wniosków uniwersalistycznych. Należy rozpatrywać poszczególne przypadki na tle szerszych koncepcji mitologicznych, a nawet całego kontekstu kulturowego, a następnie przeprowadzać możliwie dogłębną analizę porównawczą, która być może pozwoli wyprowadzić pewniejsze wnioski, także co do czynników wpływających na tak wielkie zróżnicowanie konfiguracji cech bohatera kulturowego i innych im towarzyszących.