

w umysłach muzyków, filozofów, poetów i malarzy, poszukiwały istoty i sensu kreatywności artystycznej, najściślej powiązanej z doświadczeniem religijnym. Orfeusz był przecież synem Muzy i człowieka. Jego lira była darem Apolla, a gry i śpiewu nauczyła go matka oraz wielki poeta Linos. Tak więc muzyka, która poruszała drzewa, uspokajała zwierzęta i przywracała życie umarłym, była darem bogów, choć mogła się urzeczywistnić jedynie poprzez ludzką umiejętność i pracę. Boski dar muzyki i poezji czyni możliwym osiągnięcie tych poziomów świadomości, które nie są dostępne dla zwykłych ludzi i poprzez które poeta łączy się ze światem ponadnaturalnym. Jako „tłumacz bogów” poeta ujawnia duchowe prawdy ludziom, jest nosicielem świętych tajemnic, dostępnych tylko wybranym. Składając w ofierze życie, Orfeusz przekazuje przyszłym pokoleniom tajemnicę swej sztuki, staje się urzeczywistniającym świętą moc dźwięku Pierwszym Artystą.

Obraz mitycznego muzyka-poety, który z miłości umiera i który w sztuce poszukuje nieśmiertelności, stał się niewyczerpanym źródłem inspiracji dla myślicieli i artystów wszystkich czasów w refleksji nad istotą twórczości i nad istotą człowieczeństwa. Niektóre wątki tego dziedzictwa prezentujemy w niniejszej książce. Jej celem nie jest ani wyczerpująca monografia mitu, ani też spójna metodologicznie analiza jego dziejów. Studia napisane przez specjalistów reprezentujących różne dziedziny humanistyki poświęcone zostały wybranym aspektom legendy Orfeusza i zapewne same są tylko świadectwem pewnego etapu jej reinterpretacji w europejskiej tradycji kulturowej.

Sławomira Żerańska-Kominek

Anna Gruszczyńska-Ziółkowska

## Koncert w Hadesie: jaskinia i grota jako źródła dźwiękowych inspiracji

Wiedzą bogowie,  
Jak narchnąć poetów.  
Przed śmiertelnymi to jest ukryte.

Postać Orfeusza kojarzy się z wędrówką do Hadesu, miejsca w zasadzie niedostępnego (przynajmniej za życia) zwykłemu człowiekowi. Sam mi bohatera, jego liczne wersje i bogate odniesienia kulturowe stały się pod stawą wielu interpretacji badawczych. Ze względu na szczególną wagę „muzycznego” aspektu wędrówek Orfeusza warto skupić się na wątku inicjacyjnym, który, jak się wydaje, ma interesujące analogie w innych tradycjach niż grecka. Centralnym i zarazem uniwersalnym elementem tego wątku jest właśnie wymieniony w tytule koncert w Hadesie.

Orfeusz pojawia się w krainie, którą władają Hades i towarzysząca mu Persefona. Ich domeną jest nie tylko krzątanie się wśród zmarłych, mają znacznie więcej obowiązków: Hades (Pluton) zarządza niezmiernym bogactwem kryjącym się wewnątrz ziemi. Persefona (Kora) zaś odpowiedzialna jest za siły żywotne, opiekuje się ziarnem, które spoczywa pod ziemią.

Prawo wstępu do tej pozaziemskiej sfery dają Orfeuszowi na pewno koneksje rodzinne. Jest przecież synem boga rzecznego Ojagros („Z Owocu Dzikiej Jarzębiny”) i muzy poezji Kaliope („Pięknoślości”) Według niektórych źródeł łączy go także więzy krwi z nauczycielem Linosem („Lnem”). Ten zaś, co ważne w naszych rozważaniach, uchodzi za wynalazcę rytmu i melodii, za posiadacza wszechstronnej wiedzy. Określano go czasem jako „największego muzyka wszystkich czasów”

Komponował ballady na cześć Dionizosa i innych herosów, stworzył także pocmat epiczny o powstaniu świata<sup>2</sup>.

Ważne są jednak nie tylko związki rodzinne Orfeusza. To, że bohater nasz działa w sferze sztuki, świadczy o wtajemniczeniu. Nie wiemy nic konkretnego o procesie jego inicjacji jako muzyka. Powiada się jednak czasem, że w misteria bogini Rei został wtajemniczony przez żeńską linię Daktylów, których urodzeni w jaskini bracia byli kowalami i pierwsi odkryli żelazo w górce Berekyntos. Byli oni kapłanami Kybele – bogini gór, kopalń i jaskiń<sup>3</sup>.

Kwestia wyraźnego i silnego związku między kowalstwem i muzyką została już obszernie omówiona przez Eliadego<sup>4</sup>. Jednak w kontekście życiorysu Orfeusza warto jeszcze raz podjąć ten trop. Powiada bowiem Eliade, że „na różnych poziomach kulturowych istnieje od dawna bliska więź pomiędzy sztuką kowalską, wiedzą tajemną (szamanizmem, magią, uzdrawianiem itd.) i sztuką pieśni, tańca i poezji. Te pokrewne techniki są [...] przekazywane w atmosferze nasyconej *sacrum* i tajemnicą, z udziałem inicjacji, specyficznych rytuałów i «tajemnic zawodu»”<sup>5</sup>. Tak więc, by pojąć istotę Orfeuszowej wyprawy, wypadłoby przede wszystkim odwołać się do szeroko rozumianych działań kowalskich, sięgających nawet okresu poprzedzającego epokę żelaza, kiedy zastosowanie rytualne miały „niebiański metal” czy „metal-gwiazda”, czerpane z meteorytów. Oczywiście przełom epoki żelaza wiąże się z udoskonaleniem technik jego pozyskania i obróbki. W konsekwencji „obraz świętości niebiańskiej, immanentnej w meteorytach, zostaje zestawiony z koncepcją sakralności tellurycznej, w której uczestniczą kopalnie i minerały”<sup>6</sup>. Mineraly „dojrzewają”, „rosną” w łonie Matki-Ziemi. „Źródła, chodniki kopalń i jaskinie utożsamiane są z vaginą Matki-Ziemi”, dlatego „wszystko, co mieści się w «brzuchu» Ziemi jest żywe, choć dopiero w stadium życia płodowego. Inaczej mówiąc, wydobyte w kopalni rudy są jakby embrionami: rosną wprawdzie wolniej, zgodnie z innym rytmem niż świat roślin i zwierząt – niemniej rosną, «dojrzewają» w tellurycznym mroku”<sup>7</sup>. Dlatego, zdaniem Eliadego, „wszelkie mitologie ko-

palń i gór, niezliczone bajki, bóstwa, elfy, upiory i duchy stanowią liczne epifanie świętej obecności, z którą staje twarzą w twarz jednostka zapuszczająca się w głąb geologicznych poziomów Życia”<sup>8</sup>.

Jednak Orfeusz nie jest górnikiem ani metalurgiem, lecz muzykiem. Ta funkcja wyznacza odmienny nieco niż u „kowala” charakter jego twórczych działań. A z tym wiążą się inne nieco doświadczenia zawodowe, prowadzące jednak, podobnie, do doskonalenia przez pokonywanie kolejnych etapów inicjacyjnych. Powróćmy zatem do muzycznych aspektów tej postaci.

Greccy Daktylowie, podobnie jak Telchinowie, Kabirowie czy Kureci, tworzą tajne związki wytapiaczy metalu, które jednocześnie są bractwami uczestniczącymi w misteriach, znanymi ze swych szczególnych tańców<sup>9</sup>. Nieocenioną wręcz rolę mitycznych metalurgów jako tancerzy poświadczają losy nie tyle jakiej postaci, bo samego Zeusa. Wszak przed pożarciem przez ojca – Kronosa, uratował go właśnie taniec Kureców. Tańcząc wokół drzewa, uderzając włóczniami o tarcze i pokrzykując, zagłuszali płacz małego Zeusa, dobiegający z kołyski umieszczonej przez Reę na drzewie<sup>10</sup>.

Rolę tancerzy w tym wydarzeniu pięknie przedstawia w II wieku Lukian z Samosat w dialogu *O tańcu*: „Ci, co jego [tańca] genealogię najrzetelniej zbadali, powiedzą ci, że taniec zrodził się u samego zarania wszechświata, że się wraz z owym starym Eosem pojawił. Toć płąsy ciał niebieskich, planet z gwiazdami stałymi splecenie się, ich rytmiczna współzależność, z taktem ujęta harmonia, to wszystko dowodzi o przedwiecznym pochodzeniu tańca [...]. Najprzód, jak głosi podanie, Rea rozmiłowana w tym kunście kazała we Frygii korybantom, a na Krecie kuretom płąsy zawodzić. I niemają z tego ich kunstu odniosła korzyść, gdyż tańcząc wokół uratowali jej Zeusa. Toteż Zeus snadnie mógłby przyznać, że im winien jest nagrodę za ocalenie, gdyż tylko dzięki ich tańcowi uszedł przed zębami rodzica. Były to płąsy w zbroi, przy czym tancerze uderzali mieczami o tarcze, szaleńce, wojenne wykonując skoki”<sup>11</sup>.

Ciekawe, że wprowadzenie tańca do misteriów przypisuje Lukian między innymi Orfeuszowi, wyraźnie wskazując na inicjacyjny charakter tego typu tańców: „ani jednego starego misterium bez tańca napotkać nie można, co jest rzeczą jasną wobec tego, że wprowadzili je taki Orfeusz, Muzajos i najznamienitsi z ówczesnych tancerzy. Oni to ustanowili ten przepiękny zwyczaj, żeby nowych członków wśród rytmicznych piasów i tanów wprowadzać w misteria. Że rzecz tak się ma, niech mi wolno będzie ze względu na niewtajemniczonych od bliższych wstrzymać się wyjaśnić”<sup>12</sup>.

Tak oto zarówno „wyposażenie genetyczne” – jak byśmy może dziś powiedzieli – jak i edukacja Orfeusza jasno tłumaczą jego zasadnicze atrybuty. Pierwszym z nich jest najwyższej miary talent śpiewu i gry na instrumencie, dające mu moc panowania nad światem ożywionym i nieożywionym. Drugi ważny atrybut Orfeusza to działanie twórcze, przejawiające się z jednej strony w kreatywności muzycznej (czego dowodzi zachwyt bogów nad jego muzyką), z drugiej zaś – w inwencji technologicznej (to on właśnie, według niektórych mitów, uchodzi za wynalazcę kitary).

Jak górnicy i hutnicy, którzy – tu znów przywołam Eliadego – „ingerując w tajemniczy proces dojrzewania minerałów”, „łamią geologiczny rytm czasu”, tak Orfeusz, działając muzyką, której wymiarem jest czas, próbuje ingerować w naturalny cykl życiowy. Z punktu widzenia zagadnień, które chcę tu przedstawić, nie jest istotne, czy mu się to udaje. Ważny natomiast wydaje się fakt, że dany jest mu przywilej podjęcia tej próby.

Wyrazem gotowości Orfeusza do czynu wyjątkowego jest wprowadzenie do fabuły mitu postaci Eurydyki, która właściwie pojawia się tylko po to, by – ukąszona przez zwierzę chtoniczne (węża lub żmiję) – umrzeć. Śmierć ukochanej to dla bohatera dobry moment do podjęcia śmiałej próby: z jednej strony daje mu możliwość pełnego zaangażowania emocjonalnego, z drugiej zaś – to zdarzenie wymaga szeregu działań składających się na obrzęd przejścia. A są to akty rytualne, łamiące czas codzienny.

Trudno mi w tym momencie oprzeć się pokusie zacytowania Arystotelesowego objaśnienia czasu, zwłaszcza że będzie ono pasowało także do innych opowieści przytaczanych na tych kartach. Powiada zatem Arystoteles: „czas nie istnieje bez zmiany; bo gdyby stan naszej myśli w ogóle nie podlegał zmianie, albo gdybyśmy nie doznawali tych zmian, nie odczuwalibyśmy upływu czasu, tak jak po przebudzeniu ci [wędrowcy] o których mówi legenda, że spali wśród herosów Sardynii, łączyli bowiem wcześniejsze «teraz» z późniejszym, tworząc jedno «teraz» pominięciu przerwy, której nie odczuwali. Gdyby zatem nie było różnych «teraz», lecz byłoby jedno i to samo, nie mógłby istnieć czas; tak samo, gdy jego zmienność uchodzi naszej uwagi, wydaje się, iż nie był czasu pośredniego. I odpowiednio: nie zwracamy uwagi na przepływ czasu w okolicznościach, w których nie odróżniamy żadnej zmiany, a dusza zdaje się trwać w stanie jedności i niepodzielności: gdy natomiast spostrzegamy i odróżniamy, wtedy mówimy, że czas płynie”<sup>13</sup>.

Można by powiedzieć, że jeśli w ogóle ktokolwiek ma prawo pertraktować z bogami podziemi w sprawach dotyczących procesów cyklicznych to tym kimś może być tylko muzyk, i to najznamienitszy. To właśnie on ma moc swobodnego dysponowania dźwiękami, które w akcie zatracenia się w muzyce są jedynymi zjawiskami o konkretnym wymiarze czasowym, zatem przyczyniającymi się do owego arystotelesowskiego „odczuwania zmian”. To muzyk swoją sztuką sprawia, że – arystotelesowskie – „teraz” uzyskuje wymiar całkiem odmienny, choć nie nierzezywisty.

Ten aspekt postaci Orfeusza odzwierciedla typowe dla ikonografii przedstawienie muzyka przy skale lub kamieniu omfalicznym. Prowadzi te do wątku innej bliźniaczej postaci – Apolla. To również znakomity muzyk, którego centrum kultu i wyroczni w Delfach nieprzypadkowo położone jest w głębokiej szczelinie skalnej. Według Wiercińskiego kamień jest „symbolem analogizującym zasadę niezmienności obcej zwykłym światu, niewzruszonej stabilności formy, która trwa w płynącym czasie «tego» świata. Wobec tego kamień staje się symbolem innego czasu, cza-

su «stojącego», zgęszczonego i ustalonego, a więc czasu centrum rzeczy i świata w ogóle. Mimo swej inności, on to jest właśnie źródłem czasu płynącego w tym świecie, czasu symbolizowanego przez wodę. Czas centrum przejawia się w czasie tego świata jako periodyczność, a w szczególności jako cykl powtórzeń czasu sakralnego w okresach obrzędów kalendarzowych, które wyrwywają ludzi ze zwykłego, świeckiego ich czasu. Wieczność przejawia się w cykliczności w tym świecie, a pełną jednoczesnością – w zaświatach, i stanowi fundament, łożysko strumienia czasu płynącego<sup>14</sup>.

Podążając za Eurydyką, Orfeusz przekracza więc przestrzenno-czasową granicę dwóch światów. Wybiera, oczywiście, drogę najlepszą: rozpadlinę skalną, bramę grotu lub jaskini, w każdym razie naturalny otwór, prowadzący w głąb ziemi<sup>15</sup>. Zstępuje tam w istocie nie po to, by wydostać ukochaną. Jest muzykiem. I choć wydawałoby się, że swoją sztukę ma opanowaną w najwyższym już stopniu, to jednak tu właśnie czeka go nowe wyzwanie. W odmiennej scenerii akustycznej inaczej brzmi jego własny głos, inaczej brzmi tak dobrze znany z codziennej praktyki instrument. Pojawia się echo, ni stąd ni zowąd niektóre dźwięki uzyskują szczególne wzmocnienie, inne zaś słabną. Dźwięk lekko trąconej struny krąży dokoła niemal w nieskończoność, przybierając coraz to inną postać. Ogólnie mówiąc – ro wspaniałały kontekst przestrzenny dla nowych inspiracji twórczych, być może kolejna próba inicjacyjna Orfeusza jako muzyka.

Grecki bohater mityczny jawi się nam jako postać fascynująca i wyjątkowa. Tymczasem opowieści o muzykach podejmujących podobne próby spotykamy w niemal każdym kręgu kulturowym. To niezwykle ciekawy i bogaty materiał. Przenieśmy się, na przykład, blisko dwa tysiące lat w czasie i tyle kilometrów w przestrzeni i sięgnijmy do historii o dudziarzach ze szkockiej tradycji ludowej. Oto – w wielkim skrócie – jedna z nich.

Rzecz działa się w Harris (na wyspie Lewis). Podczas spotkania towarzyskiego grupy przyjaciół rozmowa zeszła na temat słynnego w okolicy *síthean* – wzgórza zamieszkanego przez tysiące dobrych, przyjaznych

duchów *na daoine síth*, szczególnie przychylnych muzykom<sup>16</sup>. Podobnie tylko dudziarz mógłby znaleźć wejście prowadzące do środka. Grając odpowiednią melodię, miałby trzykrotnie okrążyć wzgórze, poruszając się w kierunku przeciwnym do ruchu słońca. Jamie Gow, który właśnie chciał się żenić, jął się przechwalać, że za galon brandy nie tylko odnajdzie wejście, ale także wkroczy do świata *síthichean* i będzie grał dla nich melodie, jakich nigdy jeszcze nie słyszały. Zakład został przyjęty.

Jamie Gow rzeczywiście zdołał dostać się do środka. Rozpoczął wędrówkę w ciemności. Musiał jednocześnie grać, więc ciasny, nierówny korytarz był dla niego niewygodny. Nieprzyjemne i zimne powietrze wzbudzało dreszcze, z wilgotnych ścian kapąły krople wody. Lecz – o dziwo! – im dalej Jamie szedł, tym lżejsze stawały się jego kroki i tym żywszą muzykę grał. Nagle pojawiło się mdle światło i wówczas zobaczył, że zarówno pułap, jak i ściany korytarza są gęsto pokryte krótkimi, gwiazdzistymi wisiorami, błyszczącymi promienną bielą. Doszedł do drzwi, które otworzyły się na dźwięk dud. Znalazł się w nieopisanie wspaniałej komnacie. Podłoga sprawiała wrażenie wykonanej z litego srebra, ściany wydawały się szczerolote, a meble najkosztowniejsze. Wokół stołu siedziały setki ślicznych kobiet i uśmiechniętych mężczyzn; wszyscy znakomici, odziani w nieskazitelną zieleń, olśniewający i bogaci nie do opisania. Musiał właśnie skończyć wystawny posiłek i teraz popijali z wysadzanych diamentami kielichów niezwyklej piękności.

Widok tych wspaniałości zdumiał dudziarza. Otworzył usta, a pozbawione powietrza piszczałki dud opadły na jego ramię. Na to jeden z mężczyzn w zieleni powstał ze swego miejsca i uśmiechając się lekko, podał mu kielich z winem, które Jamie lubił zbyt mocno, by odmówić. Przyjmując go więc z podziękowaniem, rzekł: „Jestem zawodowym dudziarzem. Grając, przewędrowałem całą wyspę, lecz nigdy nie widziałem tak wspaniałego miejsca i tak miłych ludzi”. I wychylił kielich. Wówczas mężczyzna w zieleni zapytał, czy mógłby potowarzyszyć im melodią zwaną *The Fairy Dance*. „Zaklinam się, że tak! Będę grał tak czysto, jak nigdy żaden dudziarz tego nie zagrał!” W jednej chwili znaczne zgromadzenie

zerwawszy się z miejsc, zaczęło płynąć od ściany do ściany w rozciągającym się korowodzie tanecznym. Gracja, z jaką zarówno kobiety, jak i mężczyźni wykonywali swoje ewolucje, była nieporównywalna z niczym, co Jamie widział do tej pory. To zachęcało go, by dąć z całych sił i przytupywać żwawo obiema nogami.

Jamie grał i grał, a tancerze wyglądali wciąż tak świeżo, jak wówczas, gdy grę rozpoczynał. W końcu wyczerpany dudziarz zawołał: „Na Boga, przyjaciele, już brak mi tchu!” W jednej chwili zgasły światła, zniknęło nagle pięknie wystrojone towarzystwo i okazała sala, a Jamie ocknął się na szczycie wzgórza aż w Inverness<sup>17</sup>, skąd wędrówka do domu zajęła mu sześć tygodni.

Został jednak przeniesiony nie tylko w przestrzeni. Okazało się, że koncert u *sìthichean* trwał siedem lat. Dudziarz był po nim znieniony nie do poznania: zarost sięgał mu do pasa, przez nieustanne granie miał ogromnie rozdęte policzki i dwukrotnie większe usta. Jedyne narzeczona poznała go po głosie i w ciągu kilku tygodni pobrali się<sup>18</sup>.

Nie ulega wątpliwości, że Jamie Gow znalazł się wewnątrz długich korytarzy jednej z bogatych jaskiń, w które tak obfiniają Hebrydy<sup>19</sup>; że owe gwiazdziście rozbłyskujące wisiorki to twory stalaktytowe. Jeśli zaś ktoś kiedykolwiek odwiedził choćby naszą rodzimą Jaskinię Raj, nie może też dziwić się opisowi piękna i bogactwa sali, do której dudziarz ostatecznie wkroczył. Krótko mówiąc, Jamie, przekraczając magiczną granicę, w istocie nie wszedł do innego świata. Wciąż znajdował się w świecie jak najbardziej realnym, lecz nie dla wszystkich dostępnym, bo należącym do *sìthichean*, dzięki którym bohater przeżył duchową przygodę.

Na *daoine sìth*, których zieloność wiąże się głównie z cyklem wegetacyjnym<sup>20</sup>, bywają nieco chimeryczne. Jednak uwielbiają muzykę i taniec i dlatego też sprzyjają dudziarzom. Same nie uprawiają muzyki, a przecież od czasu do czasu potrzebują jej, zapraszają więc śmiertelnika, aby im grał. Nierzadko zawierają umowę, że w zamian za przepiękny instrument, za bycie najlepszym i osiągnięcie wielkiego bogactwa, dudziarz po kilku latach wróci do nich i zostanie z nimi aż do śmierci.

Ale bywa i tak, że duchy udzielają swojej mocy całkiem bezinteresownie. Kilka takich wypadków notuje tradycja, a wiele z nich to po prostu ewidentne inicjacje dudziarskie. Tak przedstawia się na przykład historia słynnego dudziarza MacCrimmona.

Początkowo był on zwykłym chłopcem na posyłki w klanie MacLeoda. Niespodzianie zastąpić musiał najstarszego i najlepszego dudziarza w międzyklanowych zawodach muzycznych, ponieważ ten padł gdzieś, pijany do nieprzytomności. Zawody najwyższej rangi, MacLeod z pretensjami do sławy, kłopot tylko w tym, że chłopak nie umie grać. Biegnie na wzgórcze, rzuca się na ziemię i zali okrutnie. Piękna, dobra *sìthich* pojawia się, dając mu dziwnie zakrzywiony chanter<sup>21</sup>. Chłopak próbuje i oto „góry i skały odpowiadają echem najpiękniejszej muzyki, jaką kiedykolwiek słyszano na wyspie Skye”. Wraca do zgromadzenia. Krzywa piszczałka wywołuje, oczywiście, gromki śmiech wśród zasłużonych i doświadczonych muzyków. Jednak kiedy rozbrzmiewają pierwsze dźwięki, nikt nie ma wątpliwości: MacCrimmon, dudziarz MacLeoda, jest najlepszy<sup>22</sup>.

Długo by można jeszcze snuć te opowieści. Każda z nich jest bowiem niezwykła, choć pod pewnymi względami także podobna do innych. W historiach tych powtarzają się stałe elementy.

Muzyk, który zawsze jest mężczyzną, wchodzi do głębi ziemi, lub przynajmniej w obszar strefy granicznej, w okresie okołooobrzędowym – w „czasie sakralnym”<sup>23</sup>. Doznaje fascynacji wizjami dźwiękowo-barwnymi, których podstawą są wprawdzie całkiem naturalne zjawiska optyczne i akustyczne, dla niego jednak stanowią one nowe doświadczenie. Następnie spotyka duchowego przedstawiciela świata podziemnego, miłośnika muzyki, przychylnego jej twórcom. Wykonaniem muzycznym zadowala gospodarza, co w konsekwencji budzi w nim potrzebę niekończącej się kontynuacji koncertu, a to z kolei powoduje „wypadnięcie” poza czas ziemski<sup>24</sup>. Szczęśliwie, choć czasem w dość traumatyczny sposób, powraca do świata ludzi po osiągnięciu szczytu swoich możliwości<sup>25</sup>. Rozpoczyna „nowe życie”<sup>26</sup>.



Dostrzegając w tym schemacie zarys programu inicjacji muzyka, możemy posłużyć się sugestiami Santarcangelego<sup>27</sup> na temat funkcji labiryntowych przejść podziemnych. W niektórych opowieściach bowiem potrafimy wskazać mniej lub bardziej wyraźny rozdział dwóch charakterystycznych momentów procesu inicjacyjnego. Na tej podstawie możemy interpretować przejście dudziarza przez niewygodne i nieprzyjemne korytarze jako pokonywanie labiryntu, który staje się miejscem przedwstępnych prób. Natomiast olśnienie blaskiem, osiągnięcie celu, jakim jest spotkanie z duchami, to dotarcie do jądra jaskini – miejsca, gdzie za sprawą *sith-dhaine* odbywa się samo wtajemniczenie.

Podziemne źródło inspiracji muzycznej nie wyczerpuje się w procesie inicjacyjnym. Proces ten stale jest zresztą odnawiany (między innymi w celu podwyższania umiejętności), więc uformowany muzyk sięga tam niejednokrotnie<sup>28</sup>. Świat podziemny, niewyczerpane źródło sił witalnych<sup>29</sup>, stoi otworem dla wprawnego muzyka. Liczne przykłady regularnych kontaktów muzyków z postaciami zamieszkującymi ten obszar, relacji wynikających z obrzędowych obowiązków muzyków, znajdujemy w materiale etnograficznym. Dotyczy to przede wszystkim kultur o trwałych, zachowawczych tradycjach, dobitnie ukazujących nienaruszalny porządek cyklu narodzin i śmierci.

Tak właśnie jest na przykład w tradycjach andyjskich. Tu także świat podziemny uczestniczy w cyklu narodziny–śmierć. Jawi się jako czasoprzestrzeń charakteryzująca się pełnią procesów życiowych, kumulujących moce dla życia w świecie Tu-i-Teraz.

Według tradycji Indian Ajmara w Dolnym Świecie urzędują zwierzęta, spośród których osiem towarzyszy *seren'-mallku* i *seren'-t'alla* – duchom wód podziemnych i muzyki<sup>30</sup>. Są to: kondor, orzeł, ptak *chullumpe*, pancernik, dziki kot, wąż, jaszczurka i ropucha<sup>31</sup>. Znamienne jest, że nie są to żadne nierzeczywiste bestie czy stwory o nieokreślonych kształtach, ale zwykle, realnie istniejące w faunie andyjskiej gatunki, których rolą jest wspomaganie procesu cyrkulacji wód. Stąd właśnie w składzie tym znajdują się „reprezentanci” trzech zasadniczych

przestrzeni: Świata Górnego, Tego Świata oraz Świata Dolnego, przy czym każdy z nich, ze względu na tryb życia, identyfikowany jest z dwoma światami, jest więc zarazem idealnym „pośrednikiem” pomiędzy nimi. Ze względu na pojmowanie przestrzeni także w wymiarze czasowym (czasoprzestrzeń) zwierzęta te są jednocześnie przedstawicielami *gentiles* – „przedludzi”, reprezentują więc „inny czas”. Muzycy-tancerze z Isługi w czasie święta na cześć duchów wód podziemnych i muzyki, identyfikując się z tymi zwierzętami, przywdziewają odpowiednie stroje i maski, pomalowane na zielono, podobnie jak wnętrza piszczalek fletni Pana, na których muzycy grają. Poza okresem święta przedmioty te są starannie przechowywane w zamkniętym pomieszczeniu, sądzi się bowiem, że jest to czas, gdy duchy opiekują się nimi i grają na instrumentach<sup>32</sup>.

Dźwięki, którymi duchy nasycają Świat Dolny, przenoszone są bezpośrednio przez wodę zasilającą Ziemię-Matkę. Muzyka wody niesiona jest z kolei przez orla i kondora aż do Świata Górnego<sup>33</sup>. Dlatego w przeddzień święta muzycy udają się w sobie tylko znane, tajemne miejsca, gdzie bijące spod skal źródła lub rwące górskie potoki „grają” melodie duchów. Tam oczekują spotkania. Bywa, że Sereno wynurzy się z wody, ale wystarczy czasem jedynie wsłuchać się w jej muzykę, by móc podchwycić melodię. Ćwiczy się ją tak długo, aż osiągnie się wspólny ton: „Sereno jest po to, żeby grać. Kocha się go, żeby grać [...], żeby zorganizować się dobrze, jak Sereno... żeby grać jednym głosem, podobnie... To daje możliwość dobrego grania... Dobrze, jeśli wyjdzie jeden dźwięk. Kochając Sereno, pięknie się słyszy” – powiada jeden z muzyków<sup>34</sup>.

Zdaniem Grebe Vicuña, kontakty z Sereno wymagały niegdyś ofiar ludzkich, składanych u wejścia do grot i jaskiń. Badaczka przytacza utrwalone tradycją opowieści z regionu płaskowyżu Tarapacá. Oto jedna z nich: „żywemu albo martwemu dziecku, ładnie ubranemu, dawało się kieli-szek i zostawiało się je tam. Sereno brał je natychmiast. Jaskinia otwierała się jak dom. Dorosłego, żywego albo umarłego, też się tam zostawiało

[...] Zostawiało się i szło do domu. W domu robiło się *pichanga*: tańczyło się, piło i jadło. Grała orkiestra”. Dziś ofiary te zastąpione są ofiarami zwierzęcymi<sup>35</sup>.

Wiele miejsc o charakterze „wejść” w głąb ziemi (wrót jaskiń, wąwozów, połączeń dwóch rzek), dobrze znanych andyjskiej ludności i określanych jako „posiadające czar, urok”, kryje także interesujące zabytki w postaci barwnych petroglifów. Z glifami tymi identyfikowane są często wrażenia dźwiękowe, na przykład: „Tam jest [rysunek na skale]. Tam, gdzie jaskinia! Przypomina rzekę! Jest tak wyraźny! Wydaje się, że słychać w niej charango<sup>36</sup>, w tej szczelinie”. „A tam widziałem wulkan [...]. Wewnątrz grotu. Jest tam. Wyraźniutko się słyszy. Słychać hałas [...]. Jakby ktoś łupał<sup>37</sup>”.

Jak dawno rozpoczął człowiek dźwiękowe eksploracje podziemnego świata, te przesycone mistyką rytuału bohaterskie wyprawy w głąb labiryntów, wyprawy poza przestrzeń i czas?

Przećniemy się do francuskich Pirenejów, do liczącej około 130 metrów galerii Jannel w grocie Portel koło Ariège, znanej ze wspaniałej górnopaleolitycznej sztuki naskalnej.

Kilkanaście lat temu Ięgor Reznikoff, świetny śpiewak, podjął tu jedną ze swoich niemal orfeuszowych wypraw. Samotnie przemierzając korytarze, szukał ciekawych efektów brzmieniowych swojego głosu. Odkrył między innymi, że znacznie bardziej interesujące od wsłuchiwania się w echo jest wewnętrzne odczuwanie rezonansu zupełnie innego typu niż w czasie śpiewu w warunkach normalnych<sup>38</sup>. Znalazł też wiele miejsc, gdzie w sposób szczególnie ujawniała się dominacja takiego czy innego dźwięku.

Ale *clou* tej współczesnej historii tkwi w tym, że nasz bohater poruszał się w ciemności. Dopiero gdy miał wrażenie występowania ciekawego efektu, oświeciał otoczenie. I wówczas odkrywał istniejące na ścianach znaki i rysunki. Oto schemat przedstawiający wyniki jego całkowicie subiektywnego badania galerii Jeannel<sup>39</sup>:

←ku centrum (W)                      ku wejściu (E)→

nie ma rysunków bizon	koń	sowa	znaki	bizon	nie ma rysunków
mniejszy rezonans	A	G	A	G	tłumiony rezonans

*(wyraźny rezonans)*

Późniejsze obiektywne badania akustyczne potwierdziły obserwacje Rcznikoffa. Wykazały, że około dwudziestometrowa strefa pomiędzy dwoma bizonami charakteryzuje się wybitnym rezonansem o częstotliwości w granicach 100 herców. Ujawniły również, że węzłowym punktem galerii jest niepozorna sowa, „reagująca” rezonansem sygnału o częstotliwości około 100 herców, nadawanego ze wschodniego końca galerii, czyli z odległości około 60 metrów. Zaraz za sową zjawisko to gwałtownie zanika. Ciekawe, że tak samo reaguje sowa na sygnał nadany z drugiego końca galerii, z odległości około 70 metrów<sup>40</sup>.

Obserwacje Reznikoffa zapoczątkowały kilkuletnią serię systematycznych i skrupulatnych badań akustycznych prowadzonych przez ekipę pod kierunkiem Michela Dauvois w wielu podobnej klasy jaskiniach na terenie Francji. Przytoczony tu przykład należy do licznych odkrytych w toku badań współzależności specyficznych zjawisk brzmieniowych i oznaczeń wizualnych w jaskiniach. Sądzi się więc, że mogą one być świadectwem, iż człowiek górnego paleolitu nie tylko rozpoznawał, ale nawet wykorzystywał niektóre zjawiska akustyczne zachodzące wewnątrz korytarzy podziemnych. Na uwagę zasługuje przy tym fakt, że badane pod kątem akustyki pomieszczenia nie noszą śladów działalności gospodarczej; przeciwnie – ich dekoracja i odnalezione pozostałości świadczą o sakralnej funkcji tych przestrzeni.

Przy okazji prowadzonych badań wykryto też efekty zjawiska fali stojącej, które ujawniają się w ciekawych miejscach – w okolicach nisz<sup>41</sup>. Oczywiście nie ma dowodów na ich wykorzystanie, niemniej z punktu widzenia akustyki tych przestrzeni możliwe było nadawanie sygnału dźwiękowego przez osobę niebędącą w polu widzenia innych. Zjawisko fali stojącej powoduje pojawianie się i zanikanie dźwięku w przestrzeni

korytarza. Identyfikacja źródła sygnału nadawanego przez osobę niewidoczną jest utrudniona, bowiem zbliżanie się do faktycznego źródła dźwięku powoduje czasową jego utratę<sup>42</sup>.

Grotty przebadane też zostały pod względem akustyki tworów stalaktytowych noszących ślady uderzeń<sup>43</sup>. Okazało się, że są to kolumny o dość dobrym rezonansie, a wiele spośród kolumn znajdujących się w jednym pomieszczeniu „stroi” harmonicznie<sup>44</sup>. Wykryto również, że niektóre draperie posiadające właściwości dźwiękowe zostały celowo ucięte<sup>45</sup>.

Wreszcie – warto dodać drobne uzupełnienie na marginesie – muzyczne instrumentarium górnego paleolitu charakteryzuje się wysoką jakością. Bardzo dobre właściwości dźwiękowe licznych czuryng poświadczają eksperymenty prowadzone na ich kopiach<sup>46</sup>. Badaniom poddawane są również kościane flety, zachowane niestety tylko we fragmentach. Analizuje się je pod kątem precyzji w rozmieszczaniu otworów palcowych. Zaobserwowano na przykład, że otwory te nie zawsze znajdują się w miejscach naturalnych zagłębień kości. Wskazuje się także na przypuszczalnie modelowe rozwiązania (powtarzalność pewnych odległości), co mogłoby świadczyć o technologicznej sprawności w osiąganiu wymaganych interwałów muzycznych<sup>47</sup>.

Ogólnie rzecz ujmując, wyniki niełatwych badań archeologicznych z okresu górnego paleolitu jeszcze nieśmiało, lecz wyraźnie wskazują na stosunkowo wysoką świadomość zjawisk akustycznych oraz znaczne eksperymentalne ich rozpoznanie. Zajmujący się tymi zagadnieniami badacze podkreślają, że nie jest wykluczone, iż człowiek górnego paleolitu rozpoznawał i wykorzystywał pewne zjawiska akustyczne. Czy włączał je w swoje misteria?

Wielką Tajemnicą Ziemi-Matki jest, że to, co umarło, oddaje jako żywe. Hojność ta skłoniła śmiałka Orfeusza do podjęcia wyprawy po utraconą Eurydykę, lecz fiasko przedsięwzięcia jest oczywiste: Eurydyka nie może wrócić do świata żywych, bo nie da się odwrócić kierunku działań Natury. Cykl tych działań jest zresztą spiralny, nie kolisty, więc nawet próba oszukania czasu daje bohaterowi jedynie szansę na przelotne spotkanie

ukochanej. A jednak był w tej wyprawie także wspaniały sukces – żywy śmiertelnik odwiedził bogów w ich świecie i pertraktował z nimi. Orfeusz – muzyk użył do tego własnej tajemnicy dźwięków.