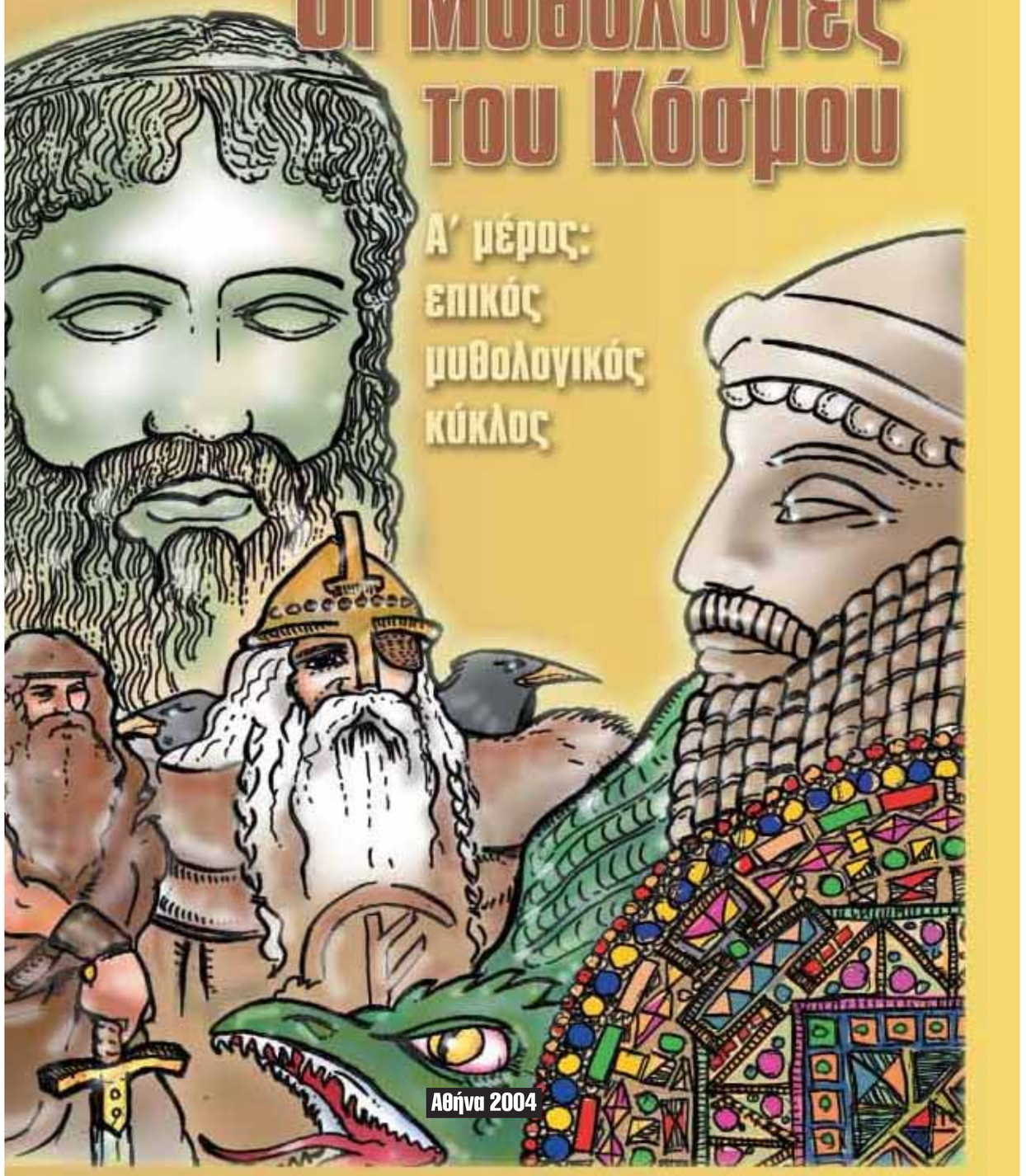
Οι Μυθολογίες του Κόσμου

Α΄ μέρος: επικός μυθολογικός κύκλος



Αθήνα 2004

Διονύσιος Πλατανιάς

ΟΙ ΜΥΘΟΛΟΓΙΕΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ

Α' μέρος:

ο επικός μυθολογικός κύκλος

εικονογράφηση: Νικόλας Τζίβας Πέτροβας

Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών
ΚΕΝΤΡΟ ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ
Αθήνα 2004

ΕΠΕΑΕΚ – Γ' ΚΠΣ
Ἀξονας ι
Μέτρο ι. ι
Ενέργεια ι. ι.ι. Προγράμματα ένταξης των παιδιών με πολιτισμικές και γλωσσικές ιδιαιτερότητες στο εκπαιδευτικό σύστημα
Πρόγραμμα: «Εκπαίδευση Παλιννοστούντων και Αλλοδαπών Μαθητών»
Χρηματοδότηση: Ευρωπαϊκή Ἕνωση – ΕΚΤ
Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων
Φορέας παρακολούθησης:
ΥΠΕΠΘ Ειδική Γραμματεία Π.Ο.Δ.Ε.
Ειδική Γραμματέας: Στ. Πριόβολου
Διεύθυνση Γ' ΚΠΣ
Φορέας υλοποίησης:
Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών
Επιτροπή Ερευνών
Τμήμα Φ.Π.Ψ.
Κέντρο Διαπολιτισμικής Αγωγής
Πανεπιστημιούπολη Ζωγράφου
Ιλίσια 15784
Τηλ.: 210-7277522
E-mail: info@keda.gr
Website: http//www.keda.gr
Επιστημονικός υπεύθυνος: Θεόδωρος Παπακωνσταντίνου

Επιστημονικός σχεδιασμός: Παρασκευή Παπαγιάννη

Υπεύθυνη δράσης: Παρασκευή Παπαγιάννη

Συγγραφή: Διονύσιος Πλατανιάς

Διορθώσεις: Μιχάλης Σταυρόπουλος

Εικονογράφηση: Νικόλας Τζίβας Πέτροβας

Εκτύπωση – Βιβλιοδεσία: ΒΙΒΛΙΟΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗ ΑΕΠΕΕ

ΟΙ ΜΥΘΟΛΟΓΙΕΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ

Α’ μέρος:

ο επικός μυθολογικός κύκλος

Περιεχόμενα

σελίδες

- ΠΡΟΛΟΓΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ 7
- ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΜΥΘΟΣ, Η ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΚΑΙ Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΓΙΑ ΤΟΝ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟ 8
- ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ 22
- ΝΟΡΒΗΓΟ-ΙΣΛΑΝΔΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ 98
- ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ ΤΩΝ ΚΕΛΤΩΝ 136
- ΦΙΝΛΑΝΔΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ 184
- ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ ΜΕΣΟΠΟΤΑΜΙΑΣ 210
- ΑΙΓΥΠΤΙΑΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ 256
- ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ ΧΑΝΑΑΝ 280
- ΙΡΑΝΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ 296
- ΙΝΔΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ 322
- ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΘΙΒΕΤ 370
- ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 405

ΟΙ ΜΥΘΟΛΟΓΙΕΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ



Το έργο ***"Οι Μυθολογίες του Κόσμου"*** απευθύνεται τόσο στον δάσκαλο, όσο και στον ενδιαφερόμενο μαθητή, προσφέροντάς τους μια συγκροτημένη πηγή γνωστικού υλικού πάνω σ' αυτό το πολύμορφο θέμα, το οποίο άπτεται της πλέον κρυφής "ρίζας" του "δένδρου" που δομεί και καθορίζει σε σημαντικό βαθμό την αντίληψη που έχει ο άνθρωπος για τον κόσμο, έτσι όπως ο τελευταίος παρουσιάζεται στις αισθήσεις του.

Το όλο έργο είναι γραμμένο με ***α φ η γ η μ α τ ι κ ό*** τρόπο, έτσι ώστε να προκαλεί και να κρατά αμείωτο το ενδιαφέρον του αναγνώστη, και επιπλέον, να τον κάνει να ***α γ α π ή σ ε ι*** την Μυθολογία, αναγνωρίζοντάς την ως έναν ανεξάντλητο μηχανισμό παροχής πολύτιμων γνώσεων και δόμησης του χαρακτήρα σε υγιείς ψυχολογικές δομές.

Η αφηγηματικότητα της εκφοράς της συγκεκριμένης - ας την χαρακτηρίσουμε έτσι - "Παγκόσμιας Μυθολογίας" (World Mythology), συνιστά, ακόμη, μια πρωτοτυπία, η οποία υπαγορεύεται από μια βασική αναγκαιότητα : το συγκεκριμένο "κοινό" στο οποίο απευθύνεται.

Ο συνήθης "εκθετικός" τρόπος της παρουσίασης μιας World Mythology δεν συνιστάται σε αυτήν την περίπτωση, διότι γρήγορα αποθαρρύνει το παιδί ή τον δάσκαλο από μια σε βάθος κατανόηση του συνόλου "κλίματος" της Μυθολογίας, εγκαθιστώντας μια σχέση "ρουτίνας", μεταξύ αναγνώστη και αναγνωστικού υλικού. Όμως, ο προκείμενος στόχος είναι εξ ορισμού αντίθετος : ο αναγνώστης θα πρέπει να έχει όχι μόνον ένα σταθερό σημείο αναφοράς, στο οποίο θα μπορεί να ανατρέχει όποτε το κρίνει σκόπιμο, αλλά ακόμη -και πάνω απ' όλα- ένα έργο στο οποίο θα μπορούν επίσης να ανατρέχουν τόσο η μνήμη, όσο και η ψυχή του, όποτε οι δυο τελευταίες το κρίνουν "σκόπιμο", είτε με συνειδητό είτε με υποσυνείδητο τρόπο !

Θα πρέπει να σημειωθεί εδώ -ίσως και με εμφατικό τρόπο- ότι η εγχώρια βιβλιογραφία στερείται, έως τώρα, της παρουσίας μιας "World Mythology" γραμμένης από Έλληνα συγγραφέα, για μαθητές που φοιτούν στα ελληνικά σχολεία. Αυτό συμβαίνει διότι οι αντικειμενικές δυσκολίες, όπως εύκολα μπορεί να καταλάβει κάποιος, που παρουσιάζονται σε ένα τέτοιο εγχείρημα είναι πολλές και πολύμορφες. Δεν είναι αρκετό να γνωρίζει κάποιος στον ένα ή τον άλλο βαθμό διάφορους μύθους από τους λαούς του κόσμου. Είναι αναγκαίο, ακόμη, να έχει κατανοήσει την **ο υ σ ί α** της Μυθολογίας και τον τρόπο με τον οποίο η τελευταία κάνει την εμφάνισή της στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων, εν είδει "αρχετυπικής μεταμφίεσης", είτε οι τελευταίοι το συνειδητοποιούν είτε όχι.

Με θεμελιώδη κριτήρια την υπευθυνότητα, την ακρίβεια, την ελκυστικότητα της γραφής και εν τέλει την αποκάλυψη ενός "κόσμου" πνευματικής υφής (World Mythology), που συνιστά conditio sine qua non για την όσο το δυνατόν πιο πλήρη κατανόηση του μυστηρίου που καλείται "άνθρωπος", ευελπιστώ ότι το εν λόγω έργο θα είναι καλοδεχούμενο, από το αναγνωστικό κοινό (δάσκαλοι, μαθητές) προς το οποίο απευθύνεται.

Διονύσιος Πλατανιάς

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΜΥΘΟΣ, Η ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΚΑΙ Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΓΙΑ ΤΟΝ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟ



Η λέξη "μύθος" στην ελληνική γλώσσα σημαίνει "λόγος", "ομιλία", "αφήγησις", και το ρήμα "μυθέομαι" ή "μυθεύμαι" σημαίνει "αφηγούμαι". Έτσι, οι μύθοι είναι αφηγήσεις ιστοριών οι οποίες θεωρήθηκαν ως θεμέλιοι λίθοι για την πολιτισμική και καθημερινή ζωή των λαών εκείνων που έως σήμερα έχουν παρουσιάσει μια **συστηματική μυθολογία**, δηλαδή, ένα σύνολο μύθων που συνδέονται μεταξύ τους, διαμέσου ορισμένων "κρίκων", που κατά κανόνα είναι σταθεροί.

Οι μύθοι που απαρτίζουν την μυθολογία ενός λαού, μπορούν να σχηματοποιηθούν σαν **κύκλοι μέσα σε κύκλους** τεμνόμενοι από άλλους κύκλους, ενώ το σύνολο αυτών περιβάλλεται από έναν μεγάλο κύκλο που αντιπροσωπεύει μια συγκεκριμένη μυθολογία, ως περιβάλλων χώρος



ανάπτυξης και εμφάνισης των επιμέρους μύθων της. Σ' αυτήν την σχηματοποίηση, τα βασικά θεμελιακά στοιχεία που δομούν μια μυθολογία εντοπίζονται στο κέντρο του μεγάλου περιβάλλοντος κύκλου. Αυτά, λοιπόν, τα βασικά στοιχεία, που στο σύνολό τους λειτουργούν όπως ο ήλιος ενός πλανητικού συστήματος, γύρω από τον οποίο περιφέρονται οι "πλανήτες"-μύθοι, συνήθως και κατά κανόνα, μετά από μια πλήρη συγκριτική μελέτη των μυθολογιών των λαών, είναι τα εξής: προ-κοσμογονική κατάσταση, κοσμογονία, εμφάνιση θεών, σύγκρουση ανάμεσα σε παλαιούς και νεότερους θεούς, εμφάνιση ηρώων και οι περιπέτειες αυτών, στις οποίες εξέχουσα θέση έχει η προσπάθεια του ήρωα να κατακτήσει ένα πολυπόθητο τρόπαιο (πολλές φορές, αυτό το τρόπαιο είναι η αθανασία, παρουσιαζόμενη μέσα από ένα αντικείμενο - σύμβολο, π.χ. το Χρυσόμαλλον Δέρας στην Ελληνική Μυθολογία, το Άγιο Δισκοπότηρο -Holy Grail ή Graal- στην Κελτική Μυθολογία κ.ά.), τρόπαιο το οποίο περιέρχεται στα χέρια του ήρωα μετά την αντιμετώπιση πολλών σοβαρών κινδύνων και ακόμη, πολύ συχνά, μετά την εξολόθρευση ή εξουδετέρωση ενός τρομερού τέρατος ή ενός αποκρουστικού εχθρού που φυλάει ή κατέχει το "τρόπαιο".

Στους μύθους, οι περιπέτειες θεών και ηρώων **υποτάσσονται μ' έναν φυσικό τρόπο σ' έναν σκοπό,** γύρω από τον οποίο ο εκάστοτε θεός ή ήρωας **περιστρέφει συνεχώς την ύπαρξή του**. Βλέπουμε, π.χ., την ακλόνητη επιμονή του Οδυσσέα, μετά το τέλος του Τρωικού Πολέμου, να επιστρέψει στο βασίλειό του, την Ιθάκη, αντιμετωπίζοντας και μαχόμενος τις πιο σκληρές και άγριες μορφές που παίρνει ο θάνατος για να τον αποθαρρύ-

νει. Τις περιπέτειες του Διόνυσου, του θεού-ήρωα, ώσπου να φθάσει στον επονομαζόμενο "θρίαμβό" του. Τους άθλους που επιτελεί ο Ηρακλής μετά από προκλήσεις - στοιχήματα που του θέτει ο θείος του Ευρυσθεύς, σφετεριστής βασιλιάς των Μυκηνών, έως ότου ο ήρωας κατακτήσει τελικά την αθανασία του στο όρος Οίτη, όπου παντρεύεται την Ήβη (δηλαδή, αποκτά ξανά την εφηβεία του και, με την αιώνια πλέον νεότητά του, εγκαθίσταται οριστικώς στην κατοικία των θεών, τον Όλυμπο, έχοντας γίνει πια θεός και ο ίδιος). Τις δοκιμασίες στις οποίες αντεπεξέρχεται ο βόρειος θεός Όντιν (Odin, σκανδιναβική προφορά: Ουντέν) στην Νορδική Μυθολογία, ο οποίος επί εννέα ημερόνυχτα αιωρείται κρεμάμενος με το ακόντιό του, το Γκούνγκνιρρ, επί του δένδρου Υγκντρασσιλ, που συγκρατεί ολόκληρο τον κόσμο, για να μάθει την μυστική σημασία των ρούνων (της αρχαίας νορβηγο-ισλανδικής γραφής). Τις περιπέτειες των Ιπποτών της Στρογγυλής Τραπέζης γύρω από τον βασιλιά Αρθούρο (Γκάλαχαντ, Γκάγουεν, Λάνσελοτ κ.ά.) στην Κελτική Μυθολογία της Ουαλλίας, ώσπου να βρουν το Graal, το Άγιο Δισκοπότηρο. Την αναζήτηση του ήρωα Γκιλγκαμές, που προσπαθεί να υπερβεί τον θάνατο και να μάθει το μυστικό της αθανασίας, έτσι όπως περιγράφεται στο Βαβυλωνιακό "Έπος του Γκιλγκαμές". Τα "ταξίδια" των βορειο-ασιατών σαμάνων καθώς και αυτών της Κεντρικής και Νοτίου Αμερικής, επιχειρώντας να ανακαλύψουν, για παράδειγμα, ποια αιτία έχει προκαλέσει μια συγκεκριμένη συμφορά στην φυλή τους ή ποιο φάρμακο είναι κατάλληλο για την θεραπεία της ασθένειας ενός συγκεκριμένου ατόμου κ.ά.

Πολλά παραδείγματα ακόμη θα μπορούσε κάποιος να αναφέρει εδώ, τα οποία θα εκτεθούν αναλυτικότερα στην παρούσα εργασία, κατά την παρουσίαση καθεμιάς μυθολογίας ξεχωριστά. Όμως, τι μας δείχνουν έως τώρα τα παραπάνω παραδείγματα, όσον αφορά την **διαπολιτισμική υπόσταση** των μυθολογιών των λαών; Ένα και μόνον απλό πράγμα: **παραλλαγές σε ένα θέμα!** Δηλαδή, επισκοπώντας τις μυθολογίες, των οποίων οι ιστορίες αναπτύσσονται μ' έναν, λίγο ή πολύ, συστηματικό τρόπο από τους λαούς, παρατηρούμε ότι, **όχι μόνον οι ιστορίες που απαρτίζουν μια συγκεκριμένη μυθολογία συναποτελούν ένα σχήμα αλληλοτεμνομένων κύκλων μέσα σε κύκλους, αλλά επίσης και οι ίδιες οι μυθολογίες των λαών, ως τέτοιες, και μεταξύ τους, μπορούν να προσομοιαστούν με το ίδιο σχήμα.**

Σ' αυτό το σημείο, αναπόφευκτα, τίθεται το ζήτημα της υπόστασης και **της λειτουργίας του μύθου.** Πρώτα-πρώτα, πρέπει να δοθεί απάντηση στο εξής ερώτημα : αφηγείται ο μύθος ένα ιστορικό γεγονός, και εάν όχι, τότε ποια η σκοπιμότητα της κατασκευής του, η λεγόμενη **μυθοπλασία,** ποια η εφαρμογή του στην καθημερινή πραγματικότητα και πώς καταξιώνεται ως αναπόσπαστος πολιτισμικός θεμελιακός λίθος στην ανθρώπινη κοινωνία και επικοινωνία; Θα επιχειρηθεί, εδώ, μία όσο το δυνατόν πιο πλήρης και διαφωτιστική απάντηση στα παραπάνω ερωτήματα.

Είναι ακλόνητη η διαπίστωση ότι οι μύθοι των λαών στην μεγάλη πλειοψηφία τους δεν είναι αντανακλάσεις συγκεκριμένων ιστορικών γεγονότων (εκτός από μια μειοψηφία μύθων για τους οποίους μπορεί να υποστηρίξει κάποιος ότι πράγματι συμβαίνει αυτό το τελευταίο), τουλάχιστον σύμφωνα με τον τρόπο που αντιλαμβάνεται ο σύγχρονος άνθρωπος τον όρο **ιστορία**. Για παράδειγμα, ο βαβυλωνιακός θεός Μαρντούκ, που μάχεται την θεά του Χάους, Τιαμάτ, και εντέλει υπερισχύει αυτής, δεν είναι ένα "ιστορικό συμβάν" με την έννοια που είναι, λόγου χάριν, η Μάχη του Μαραθώνα. Απ' αυτήν την άποψη, οι μύθοι, κατά πλειοψηφία πάντοτε, δεν είναι αφηγήσεις συγκεκριμένων ιστορικών γεγονότων, παρότι πολλές φορές αντανακλούν στην πλοκή τους με τρόπο έξοχο ιστορικά στοιχεία και καταβολές ή ακόμη αναπάντεχα φωτίζουν με ακρίβεια τον ιστορικό πυρήνα ζητημάτων για τα οποία οι ιστορικοί πολλές φορές είχαν φτάσει σε αδιέξοδο (ένα παράδειγμα : **οι "Ησίαι" του Ησιόδου**). Το γεγονός όμως ότι οι μύ-



θοι, συνήθως, δεν είναι αντανακλάσεις συγκεκριμένων ιστορικών συμβάντων δεν σημαίνει ότι στερούνται του στοιχείου της **ιστορικότητας**. Το αντίθετο μάλιστα: θα μπορούσε κάποιος να πει ότι οι μυθολογίες, ανάμεσα σε άλλα, αναδεικνύουν **την ιστορικότητα** (δηλαδή, την ιδιότητα εκείνη που κάνει την Ιστορία να είναι Ιστορία και όχι κάτι άλλο) με έναν εκπληκτικό, ως προς την σύλληψη, τρόπο, ας πούμε **ως ένα είδος Γενικής Θεωρίας της Ιστορίας,** που διατυπώνεται μέσω συμβολικών αφηγήσεων. Απ' αυτήν την άποψη, οι μύθοι, πέρα από την οποιαδήποτε άλλη αξία τους, υπαρξιακή κυρίως, **μετέχουν στην ανθρώπινη Ιστορία σαν ασταμάτητες γεννήτριες παροχής ιστορικού ρεύματος.** Για να κατανοηθεί αυτό καλύτερα, αν παραλληλίσουμε τον Κόσμο και την Ιστορία του με ένα κτίριο που φωταγωγείται από μια γεννήτρια παροχής ηλεκτρικού ρεύματος και τα δώματα του κτιρίου σαν συγκεκριμένες σκηνές ή εποχές ή αυτοκρατορίες που "σηματοδούν" εποχές κ.λπ., **τότε, η γεννήτρια είναι ο μύθος, το ηλεκτρικό ρεύμα που διαχέεται στο κτίριο είναι η ανακυκλούμενη Ιστορία των ανθρώπων και οι λαμπτήρες που ανάβουν και σβήνουν στα δώματα του κτιρίου, ανάλογα με την παροχή ή την διακοπή του "ηλεκτρικού" ιστορικού ρεύματος, είναι η ακμή και η παρακμή πολιτισμών, αυτοκρατοριών και ηγεμονιών.**



Μαζί με μια "Γενική Θεωρία της Ιστορίας", που είναι εμφανής - για ένα εξασκημένο μάτι - στις περισσότερες μυθολογίες των λαών (και ιδιαίτερα στην Ελληνική), συναντάται επίσης και το καταληκτικό αντίθετο: η λύσις της Ιστορίας και η διάνοιξή της σε πεδία οριστικά και τελεσίδικα, όπου ο άνθρωπος (στην μυθολογία, ο ήρωας) ξαναβρίσκει τον υπό αναζήτηση ως τότε πλήρη άφθαρτο εαυτό του.

Έτσι, απ' τον "Χαμένο Παράδεισο" ("Paradise Lost"), του σπουδαίου Άγγλου ποιητή Τζων Μίλτον, ο άνθρωπος με την προσπάθειά του -μια προσπάθεια που νοείται με την μυθολογική έννοια, δηλαδή, την κατ' εξοχήν **οριακή** προσπάθεια- ξανακερδίζει τον "Παράδεισο" εκείνο που θεωρούσε αμετάκλητα χαμένο ("Paradise Regained", John Milton, -κάνοντας έτσι τον παραλληλισμό με το έργο ενός ποιητή το οποίο βρίθει από αναφορές σε πολλές μυθολογίες των λαών).

Κατά έναν μη-γραμμικό και μη-συμβατικό τρόπο είναι φανερό πως η λεγόμενη "Ιστορία των ανθρώπων" στοιχειώνεται συνεχώς από μυθολογικά αρχέτυπα, όπως επίσης και η καθημερινή ζωή ενός ανθρώπου μαζί με την "προσωπική ιστορία" του. Ο όρος "αρχέτυπο" συνδέεται στενά με τον όρο "μύθο". Τι είναι "αρχέτυπο" ; Αρχέτυπο, όπως δηλώνει η λέξη, είναι ο "τύπος της αρχής" ή ο "αρχικός τύπος", όπου η λέξη "τύ-

πος", σημαίνει στην ελληνική γλώσσα, κατά πρώτο λόγο, "μορφή", "σχήμα". **Οι μύθοι, στην συντριπτική πλειοψηφία τους, είναι "αρχέτυπα", ένα είδος "πρωταρχικών καθοριστικών σεναρίων"** που εκτυλίσσονται με ιστορικό τρόπο σ' ένα υπεριστορικό φόντο. Για παράδειγμα, στους άθλους και τις περιπέτειες του Ηρακλή ή του Θησέα, βλέπουμε ότι τα ιστορικά στοιχεία που περιβάλλουν τους μύθους υποτάσσονται και υπηρετούν ένα **υπεριστορικό** αφηγηματικό σύνολο. Ο όρος "υπεριστορικό" εδώ δηλώνει οτιδήποτε μπορεί να διατηρεί την αξία του και την χρησιμότητά του σε οποιαδήποτε εποχή της Ιστορίας, έτσι όπως αντιλαμβάνεται την τελευταία ο "σύγχρονος άνθρωπος", και ταυτόχρονα οτιδήποτε μπορεί να στέκει συνεχώς πάνω απ' την Ιστορία (και εδώ είναι η διαφορά του "υπεριστορικού" από το λεγόμενο "διαχρονικό", που ικανοποιεί το πρώτο μόνον σκέλος της παραπάνω πρότασης), ως άφθαρτο και αναλλοίωτο στην πρωταρχική κίνησή του, όπως ακριβώς ο αετός που, μετά τις καθόδους του προς την επιφάνεια της γης, στέκει σε ύψη απρόσιτα στο οπτικό πεδίο του ανθρώπου.

Αυτά που ορίσαμε παραπάνω ως "αρχέτυπα"-"πρωταρχικά σενάρια" μας οδηγούν απευθείας στα τμήματα εκείνα των μυθολογιών των λαών που ονομάζονται **"κοσμογονίες"**. Οι κοσμογονίες είναι εξιστορήσεις περί του τρόπου με τον οποίο εμφανίστηκε ο Κόσμος, έτσι όπως είναι αντιληπτός στις αισθήσεις μας. Από κει και πέρα, σύμφωνα με την αρχετυπική-μυθολογική θεώρηση, οποιοδήποτε ιστορικό ή απλώς καθημερινό γεγονός **είναι μια αναπαράσταση σε πολύ μικρότερη κλίμακα, όπως επίσης και μια παραλλαγή ενός γεγονότος που συνέβη στην Πρωταρχή της εμφανίσεως του κόσμου τούτου ή ακόμη και πριν απ' αυτή.** Αυτό το τελευταίο είναι πολύ εμφανές σε μυθολογίες όπως αυτή των Αυστραλών ιθαγενών που ονομάζονται Αβορίγινοι (από την αγγλική λέξη "aborigines"), οι οποίοι κάνουν εκτεταμένη χρήση του όρου "Εποχή του Ονείρου" (αγγλικά: Dreamtime, στη γλώσσα των Αβοριγίνων: Alcheringa) για να περιγράψουν το απώτατο, μακρινό παρελθόν του ανθρώπου, οπότε συνέβησαν όλα τα γεγονότα εκείνα (τα "πρωταρχικά σενάρια" στα οποία αναφερθήκαμε) που καθορίζουν από τότε την ίδια την καθημερινή ζωή. Παραπλήσια είναι και η νορβηγική έκφραση "ντε σομ εγκάνγκ βαρ" (det som engang var), που σημαίνει "αυτό που υπήρξε κάποτε", και που δηλώνει ή υπαινίσσεται ένα "μακρινό παρελθόν" το οποίο δεν καθορίζεται ποτέ χρονικά, και ακριβώς γι' αυτό θεωρείται **άχρονο**. Τι είναι άχρονο; Είναι οτιδήποτε δεν υπόκειται στους περιορισμούς του χρόνου. Ωστόσο, μπορεί κάποιος να αναρωτηθεί : "Δεν μπορώ να κατανοήσω πλήρως τι σημαίνει το άχρονο, και αυτό, διότι έχω βιώματα μόνον στον χρόνο. Δεν μπορώ να φανταστώ τον εαυτό μου να έχει βιώματα χωρίς χρόνο". Η απορία, βέβαια, είναι εύλογη, αλλά και η απάντηση στην απορία αυτή είναι πραγματικά απλούστατη, διότι αυτός που διερωτάται για το άχρονο και την αχρονία, **γνωρίζει ήδη θαυμάσια τι σημαίνουν αυτοί οι όροι, και μάλιστα μέσα από σχεδόν καθημερινά βιώματά του !** Πώς συμβαίνει αυτό; Πολύ απλά, μέσα από τα όνειρα ! Κατά την διάρκεια του ύπνου, ο ονειρευόμενος βιώνει πολλά γεγονότα, όπως και αλυσίδες γεγονότων, **χωρίς όμως να βιώνει καθόλου τον χρόνο** ή τους περιορισμούς της απόστασης και του χώρου. Έτσι, κάθε άνθρωπος, **εξ ορισμού, γνωρίζει το άχρονο μέσα από μια πολύ άμεση προσωπική βιωματική επαφή.**

Η σχέση άχρονου - έγχρονου, ή με άλλα λόγια αχρονίας (αιωνιότητας) - χρόνου, είναι πολύ βασική για την κατανόηση **της λειτουργίας των μύθων,** όπως επίσης για την εξάλειψη της αμηχανίας και της σύγχυσης, στις οποίες συχνά περιπίπτει ο "σύγχρονος άνθρωπος" στην προσπάθειά του να ταξινομήσει και πολλές φορές να αποπειραθεί ερμηνεία ενός μύθου, βασιζόμενος σε ένα ιδεολογικό σχήμα, πολιτικό ή κοινωνικό, της δικής του προτίμησης. Σε κάθε περίπτωση, είναι απαράδεκτο να βάζει κάποιος πάνω στην "κλίνη του Προκρούστη" έναν ολοζώντανο οργανισμό, ό-

πως είναι η μυθολογία, και να αρχίζει να τον "πετσοκόβει", ακολουθώντας τις προσωπικές προκαταλήψεις ή ιδεολογικές αφετηρίες του. Σ' ένα τέτοιο ενδεχόμενο πάντως, ο ...υποψήφιος "Προκρούστης" των μύθων θα πρέπει να σκεφθεί σοβαρά μήπως κάποτε συναντήσει τον προσωπικό Θησέα του, που θα τον υποβάλει στην ίδια δοκιμασία !!

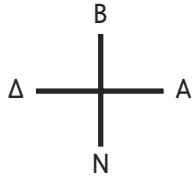
Πολλές φορές κατανοούμε ότι οι άνθρωποι των αρχαϊκών και αρχαίων χρόνων, ή ακόμη και εκείνοι τους οποίους η υπεροπτική "ευρω-κεντρική" συνείδηση αποκαλεί -με αναίσχυντο ίσως τρόπο- "πρωτόγονους"(με μια αρνητική έννοια του όρου), όπως π.χ. τους Αυστραλούς Αβορίγινους, τις διάφορες αφρικανικές φυλές, τους Ινδιάνους της Βόρειας και Νότιας Αμερικής κ.ά., είχαν (και έχουν) μια αντίληψη για τον χρόνο και τον χώρο σε πολλά σημεία πολύ πιο ευρεία και βαθιά από αρκετούς "σημερινούς ανθρώπους", που μόλις και μετά βίας ψελλίζουν κάποια ασύνδετα μεταξύ τους πράγματα γι' αυτά τα ζητήματα. Ακόμη δε, δεν είναι τυχαίο ότι η σύγχρονη Φυσική επιστήμη [και μάλιστα οι πρωτοπορίες αυτής, ανάμεσά τους η Κβαντομηχανική (σημείωση: η Κβαντομηχανική ασχολείται κατά κύριον λόγον με την μελέτη της συμπεριφοράς των υποατομικών σωματιδίων, δηλαδή των σωματιδίων εκείνων που απαρτίζουν ένα "άτομο" -με την έννοια της Φυσικής- και τον πυρήνα του), κορυφαία εκπρόσωπος της οποίας στάθηκε η περίφημη "Σχολή της Κοπεγχάγης" (Bohr, Heisenberg, Schrödinger κ.ά.)], **στράφηκε στην έρευνα των μυθολογιών και**



της ποίησης ! Πώς συνέβη αυτή η θεαματική στροφή σε κορυφαίους φυσικούς του 2ου αιώνα; Ευρισκόμενοι οι περισσότεροι απ' αυτούς μπροστά στα αδιέξοδα που τους παρουσίαζε η μελέτη του εσχάτου μικροκόσμου, (για παράδειγμα η πειραματική απόδειξη της ύπαρξης σωματιδίων που κινούνται από το ...μέλλον προς το παρελθόν (!), η αναπόσπαστη σύνδεση μεταξύ "παρατηρητή" και "παρατηρουμένου" - η περίφημη "γάτα" του Schrödinger που είναι κατά 50% "ζωντανή" και κατά 50% "νεκρή" ! κ.ά. - όπου αποδεικνύεται εργαστηριακά και μαθηματικά ότι ένα πράγμα απλά ...δεν υπάρχει αν δεν το παρατηρεί κάποιος (!), η ανακάλυψη υποατομικών σωματιδίων (νετρίνα), τα οποία έχουν μηδενική μάζα, πράγμα που πολύ πρακτικά σημαίνει ότι αυτά τα σωματίδια δεν θα έπρεπε να υπάρχουν (!) και σε πείσμα αυτής της διαπίστωσης ...επιμένουν να υπάρχουν κάνοντας αισθητότατη την παρουσία τους στους εργαστηριακούς επιταχυντές σωματιδίων κ.λπ.), ευρισκόμενοι, λοιπόν, ενώπιον όλων αυτών των φαινομένων, στράφηκαν στην μελέτη των μύθων των λαών, στους οποίους **τέτοια συμβάντα περιγράφονται με έναν ιδιαίτερο τρόπο πολύ καλά.**

Είναι αμφίβολο κατά πόσον ο "σύγχρονος άνθρωπος" μπορεί να συμβιβαστεί εύκολα με την πραγματικότητα αυτή: **ότι το ίδιο το σώμα του** περιέχει υπερποσότητες σωματιδίων που κινούνται από το μέλλον στο παρελθόν και πληθώρα άλλων σωματιδίων που δεν θα έπρεπε να υπάρχουν, διότι, πράγματι, "λογικά" δεν υπάρχουν, και όμως, παρ' όλα αυτά, υπάρχουν ! Αντίθετα, για τον αρχαίο, ή και τον αρχαϊκό άνθρωπο, τα παραπάνω δεν είναι μόνον φυσικά, αλλά και **αυτονόητα**. Ο ίδιος ο Werner Heisenberg, ένας από τους κορυφαίους φυσικούς της Κβαντομηχανικής, έπεφτε συχνά σε απελπισία, αναρωτώμενος "πώς είναι δυνατόν η φύση να είναι τόσο παράλογη, όπως πραγματικά αποδεικνύεται στο εργαστήριο;". Ωστόσο, αυτό που ο Heisenberg θεωρεί "παράλογο" παρότι υπαρκτό, για τους βορειο-ασιάτες Σαμάνους ή για τους θιβετιανούς "γκε-λουγκ-πα", για παράδειγμα, είναι απόλυτα λογικό. Και φυσικά ...το εργαστήριο της Φυσικής επιστήμης, όσο και αν αυτό είναι δυσάρεστο στις προκαταλήψεις και την έπαρση μερικών συνανθρώπων μας, "προσυπογράφει" την άποψη των αρχαίων, αρχαϊκών ή και των "πρωτογόνων" λαών! Έτσι, φτάνοντας στα πιο πρόσφατα χρόνια (αρκετές δεκαετίες μετά την "επανάσταση" της Κβαντομηχανικής), βλέπουμε τους κορυφαίους ερευνητές - φυσικούς επιστήμονες να προτιμούν να εκφράζουν τις ιδέες τους με μύθους, ποιητικούς στίχους και **σύμβολα.** Παρακάτω, θα εξετάσουμε τι είναι "σύμβολο" και πόσο σημαντικός είναι ο ρόλος του στις μυθολογίες του κόσμου.

Το σύμβολο είναι μια εικονική παράσταση ή σύμπλεγμα εικονικών παραστάσεων που αντιπροσωπεύει μια ιδέα ή πολλές ιδέες και σκέψεις μαζί με τον πλέον "οικονομικό"-σχηματικό τρόπο. Π.χ. το σύμβολο του σταυρού είναι σχεδόν κοινό γνώρισμα όλων των λαών, πολλούς αιώνες πριν ο εκκλησιαστικός χριστιανισμός με την μορφή διαφόρων δογμάτων καταστεί επίσημη θρησκεία σε πολλές περιοχές της υδρογείου (κυρίως σε Ευρώπη και Αμερική). Στους λαούς και στις μυθολογίες τους ανευρίσκονται διάφορες μορφές του σταυρού: ο ελληνικός, ο επικαμπής, ο μηνισκοειδής ή ο τετραπέλεκυς, ο κελτικός, ο σταυρός του Γολγοθά κ.ά. Το σύμβολο του σταυρού αντιπροσωπεύει διάφορες ιδέες ή συλλήψεις ιδεών (concepts), αναλόγως της χρήσης του από έναν λαό ή την μυθολογία του. Σε κάθε περίπτωση, ο σταυρός είναι ένα παγκόσμιο αρχετυπικό σύμβολο, και η πιο απλή ιδέα που φανερώνει σε ένα πρώτο επίπεδο ερμηνείας είναι ο γεωγραφικός προσανατολισμός (Βορράς, Δύση, Ανατολή, Νότος) :





Ακόμη, προχωρώντας σε ένα δεύτερο επίπεδο "ανάγνωσης" του συμβόλου, διαπιστώνουμε ότι ο σταυρός φανερώνει την έννοια **της έκτασης στο χώρο.** Προσεγγίζοντας ολοένα βαθύτερους συμβολισμούς του σταυρού, καταλήγουμε σε μια πληθώρα ερμηνειών και αποκωδικοποιήσεων. Για παράδειγμα, ο μηνισκοειδής ή τετραπέλεκυς σταυρός, ανάμεσα σε άλλους συμβολισμούς που εμπεριέχει, παριστάνει και τις "αρχέγονες δίνες της Δημιουργίας". Από εκεί και πέρα, η ερμηνεία του συμβόλου ποικίλλει πολλές φορές από τον **χρωματισμό** του, ή τις διαφοροποιήσεις του με άλλον τρόπο εκτός από αυτόν του χρώματος.

Πρέπει να τονιστεί ιδιαίτερα ότι οι έννοιες **"αρχέτυπο", "σύμβολο" και "μύθος" είναι στενά συνδεδεμένες μεταξύ τους, και είναι αδύνατον ν' αναφερθείς στην μια, χωρίς ταυτόχρονα να μην αναφερθείς και στις υπόλοιπες.**

Ανατρέχοντας σε ό,τι έχει γραφεί σε προηγούμενες σελίδες για την σχέση αχρονίας - χρόνου, επισημαίνεται ότι αυτή ακριβώς η σχέση καθορίζει σε μεγάλο βαθμό **την ουσία του συμβόλου.** Αν παρομοιάσουμε το "άχρονο" με μια έγχρωμη εικόνα, τότε οι χρονικές ακολουθίες των "ιστορικών γεγονότων", έτσι όπως τις βιώνει ο άνθρωπος, **είναι οι ασπρόμαυρες φωτοτυπίες αυτής της έγχρωμης εικόνας**. Το "σύμβολο", ως τέτοιο, στέκεται πάντα ως ο μεσολαβητής-αγγελιαφόρος ανάμεσα στην "έγχρωμη εικόνα" (άχρονο) και τις ασπρόμαυρες φωτοτυπίες της (έγχρονο). Ένα αρχετυπικό σύμβολο λειτουργεί ακόμη ως συμπυκνωτής ιδεών και της πνευματικής ενέργειας αυτών, όπως, ας πούμε, μια μπαταρία που λειτουργεί ως συσσωρευτής ενέργειας. Αυτοί οι "συμπυκνωτές-συσσωρευτές" πνευματικής ενέργειας που είναι τα αρχετυπικά σύμβολα, είναι οι σταθεροί τροφοδότες ισχύος στους μύθους και σε ολόκληρη την μυθολογία. Αν παρομοιάσουμε την καταγραφή των μύθων με ένα ηλεκτρονικό μηχάνημα και τα σύμβολα, που στο σύνολό τους δομούν αυτούς τους μύθους με μπαταρίες λιθίου, μέσω των οποίων λειτουργεί το συγκεκριμένο μηχάνημα, τότε οι στιγμές κατά τις οποίες λειτουργεί το τελευταίο, μέσα από την συνεχή ενέργεια που παίρνει από τις "μπαταρίες", **είναι η ίδια η μυθολογία ως ακέραιος, ζωντανός και κινούμενος οργανισμός.**

Είναι πολύ σημαντικό να κατανοήσει κάποιος ότι η αντίληψη -που ευτυχώς ευρίσκεται υπό εξαφάνιση μετά τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο- που θέλει τους μύθους να είναι απλά και μόνον διασκεδαστικές ή διδακτικές ιστορίες (χωρίς να σημαίνει ότι οι μύθοι δεν είναι και αυτό αλλά, σε κάθε περίπτωση, το διασκεδαστικό μέρος τους είναι το λιγότερο που μπορούμε να κερδίσουμε από την ανάγνωσή τους), πέρα από το γεγονός ότι συνιστά μια αντανάκλαση της συχνά εμφανιζομένης εγωπάθειας και έπαρσης του "σύγχρονου ανθρώπου", **δείχνει ακόμη, με τον τρόπο της, την απομακρυσμένη σχέση του τελευταίου με το Πνεύμα.** Είναι αληθινό και πέρα από κάθε αμφιβολία ότι ένας ανόητος δεν μπορεί να γίνει αυτόματα έξυπνος αν συνοδεύσει την ανοησία του με έναν ...ηλεκτρικό κόπτη ή με το monitor ενός computer (όσο ευπρόσδεκτα και καλοδεχούμενα, βέβαια, κι αν είναι αυτά τα εργαλεία). Αυτός είναι ο λόγος που τόσο συχνά βλέπουμε να εμφανίζεται στον σύγχρονο άνθρωπο το φαινόμενο εκείνο που πιθανώς ένας ψυχαναλυτής θα μπορούσε να ορίσει ως **"σύνδρομο του Προκρούστη"** ("η αλήθεια ή η πραγματικότητα πρέπει να υποτάσσονται στα πιστεύω μου και τις προσωπικές επιλογές μου και όχι να αναπροσαρμόζονται τα πιστεύω μου σύμφωνα με την αλήθεια") και ακόμη ο λόγος που μερικοί από τους "σύγχρονους ανθρώπους" εμφανίζουν ανησυχητικά συμπτώματα "τεχνολογικού αρχοντοχωριατισμού". Όπως ακριβώς ο γνωστός μας "αρχοντοχωριάτης" ο οποίος, αφού φορέσει ένα καινούργιο, ακριβό ένδυμα, περπατά καμαρωτός-καμαρωτός στους δρόμους του χωριού για να τον προσέξουν οι συγχωριανοί του, πιστεύοντας ότι αυτή η πράξη δίνει στον εαυτό του επιπρόσθετη αξία, έτσι και με παρόμοιο τρόπο μερικοί άνθρωποι που κάλλιστα θα μπορούσαν να ονο-

μαστούν "σύγχρονοι αρχοντοχωριάτες των πόλεων", περνούν ολόκληρες ώρες υπερηφανευόμενοι για τις διευκολύνσεις και τα προσόντα (που πολλές φορές είναι άχρηστα από την πρακτική σκοπιά και εξυπηρετούν μόνον σκοπιμότητες επίδειξης), π.χ. του αυτοκινήτου τους ή κάποιας άλλης τεχνολογικής συσκευής που αγόρασαν πρόσφατα, ή ακόμη, μιλώντας "εκστασιαζόμενοι" για τα "θαύματα της τεχνολογίας", ενώ από την άλλη πλευρά είναι ανεπαρκείς στο να προσεγγίσουν ερμηνευτικά κάποιο όνειρο που είδαν ή πολλές φορές ανίκανοι να συντάξουν στοιχειωδώς ορθά, μια πρόταση στην μητρική γλώσσα τους, είτε στον προφορικό, είτε στον γραπτό λόγο !Έτσι, με την στάση τους, γελοιοποιούν τόσο την οποιαδήποτε πρακτική βοήθεια που προσφέρει η τεχνολογία όσο και -πάνω απ' όλα- τον ίδιο τον εαυτό τους. Αρκετές φορές, αυτή η νοοτροπία επεκτείνεται και στην προσέγγιση των μύθων και της ερμηνείας τους. Βλέπουμε δηλαδή από την αντίθετη (αλλά εξίσου αυτοκαταστροφική) πλευρά της υπό εξαφάνιση άποψης, που θεωρεί τους μύθους μόνο διασκεδαστικές ή διδακτικές ιστορίες, μια τάση εκβιασμού των μύθων για την "σώνει - και - καλά" μετατροπή τους σε "ιστοριογραφία". Αυτό σ' ένα ορισμένο ποσοστό μπορεί να είναι σωστό, και σε κάθε περίπτωση υποκείμενο σε συνεχή έρευνα (Κατακλυσμός - Η Χαμένη Ατλαντίδα). Ωστόσο, το να θέλει να παρουσιάσει κάποιος π.χ. την Αργοναυτική Εκστρατεία ως μια πολεμική επιχείρηση που συνέβη κατά τους παλαιούς χρόνους, όπως, ας πούμε, ο Πελοποννησιακός Πόλεμος, συνιστά μια άτοπη και άστοχη (πλην εξαιρέσεων) θεώρηση των μύθων. Πέρα απ' το γεγονός ότι τα σοβαρότερα εμπόδια για μια τέτοια γενικευμένη αντίληψη ...έχει φροντίσει να τα τοποθετήσει η ίδια η μυθολογία (λες και είχε προβλέψει πως θα μπορούσε κάποια στιγμή να γίνει αντικείμενο μιας τέτοιας κατάχρησης!) συνιστά ασφαλώς και μια προβολή που κάνει ο "σύγχρονος άνθρωπος", ο οποίος προέκυψε από την Βιομηχανική Επανάσταση και πιο πρόσφατα απ' την αλματώδη ανάπτυξη της τεχνολογίας και της πληροφορικής.

Τι σημαίνει ο όρος "προβολή" στην συγκεκριμένη περίπτωση, που μόλις προαναφέρθηκε ; Πολύ απλά ότι ο "σύγχρονος άνθρωπος" προσπαθεί να βρει αντανακλάσεις του εαυτού του, καθώς και της καθημερινότητάς του, με καταχρηστικό τρόπο, όχι μόνον στο εικαζόμενο Μέλλον του αλλά και στο Παρελθόν. Έτσι γι' αυτήν την κατηγορία ανθρώπων, τι πιο φυσικό από το να θεωρούν τον μύθο του Ικάρου σαν την συγκαλυμένη περιγραφή ενός μαχητικού ...αεροσκάφους "Stealth" της εποχής, ή τις Στυμφαλίδες όρνιθες σαν πτητικές μηχανές που εχρησιμοποιούντο στους πολέμους! Δεν θα είχε κανείς αντίρρηση να δεχθεί κάτι τέτοιο, αν πράγματι συνέβαινε έτσι. Όμως, η αλήθεια των μύθων είναι διαφορετική και, στις περισσότερες περιπτώσεις με τον δικό της ιδιαίτερο τρόπο, πολύ πιο "εκπληκτική" από τις προαναφερόμενες προσπάθειες εμβαπτισμού των μύθων με "τεχνητές εκπλήξεις" !

Βγαίνοντας από τις παραπάνω "συμπληγάδες πέτρες" που πάντοτε έχουν τα στοιχεία της προκατάληψης, της ιδιοτέλειας και του ιδεο-ψυχαναγκασμού, θα πρέπει ακόμη να ορίσουμε την ουσία του μύθου, όπως τον συναντούμε στους λαούς του κόσμου και την σημασία της μυθολογίας για τον ανθρώπινο πολιτισμό.

Εξ αρχής, και πέρα από κάθε αμφιβολία, προκαλούν εντύπωση οι "παραλλαγές σε ένα θέμα", όπως τις εντοπίσαμε στα αρχικά μέρη αυτού του κειμένου, παραλλαγές οι οποίες συνιστούν ένα μεγάλο μέρος της ουσίας των μύθων όσον αφορά το υπεριστορικό και παγκόσμιο βεληνεκές τους. Πάρα πολλά θέματα είναι κοινά σχεδόν σε όλες τις μυθολογίες του κόσμου, κάτω από διαφορετικές ονομασίες και μέσω ελαφρών τροποποιήσεων. Όπως ακριβώς ένας πιανίστας δημιουργεί παραλλαγές σε ένα μουσικό θέμα, αλλάζοντας τον τονισμό του με τέτοιο τρόπο ώστε η συγγένεια και η κοινή αφετηρία αυτών των μουσικών παραλλαγών να είναι εύκολα αναγνωρίσιμες, ή όπως ένας σκακιστής ο οποίος, καθώς μελετά ένα



θεωρητικό "άνοιγμα", μαθαίνει και κατανοεί όσο πιο πολλές παραλλαγές (variations) μπορεί, και που προκύπτουν από την αντικατάσταση μιας κίνησης με μιαν άλλη, έτσι ακριβώς και οι μυθολογίες των λαών φαντάζουν **ως παραλλαγές σε ένα αρχετυπικό θέμα, θέμα που συνιστά -θα τολμούσε να πει κάποιος- μια μυθολογία μη-καταγεγραμμένη, η οποία δεν είναι παρά το ίδιο το Αίνιγμα του Κόσμου.**

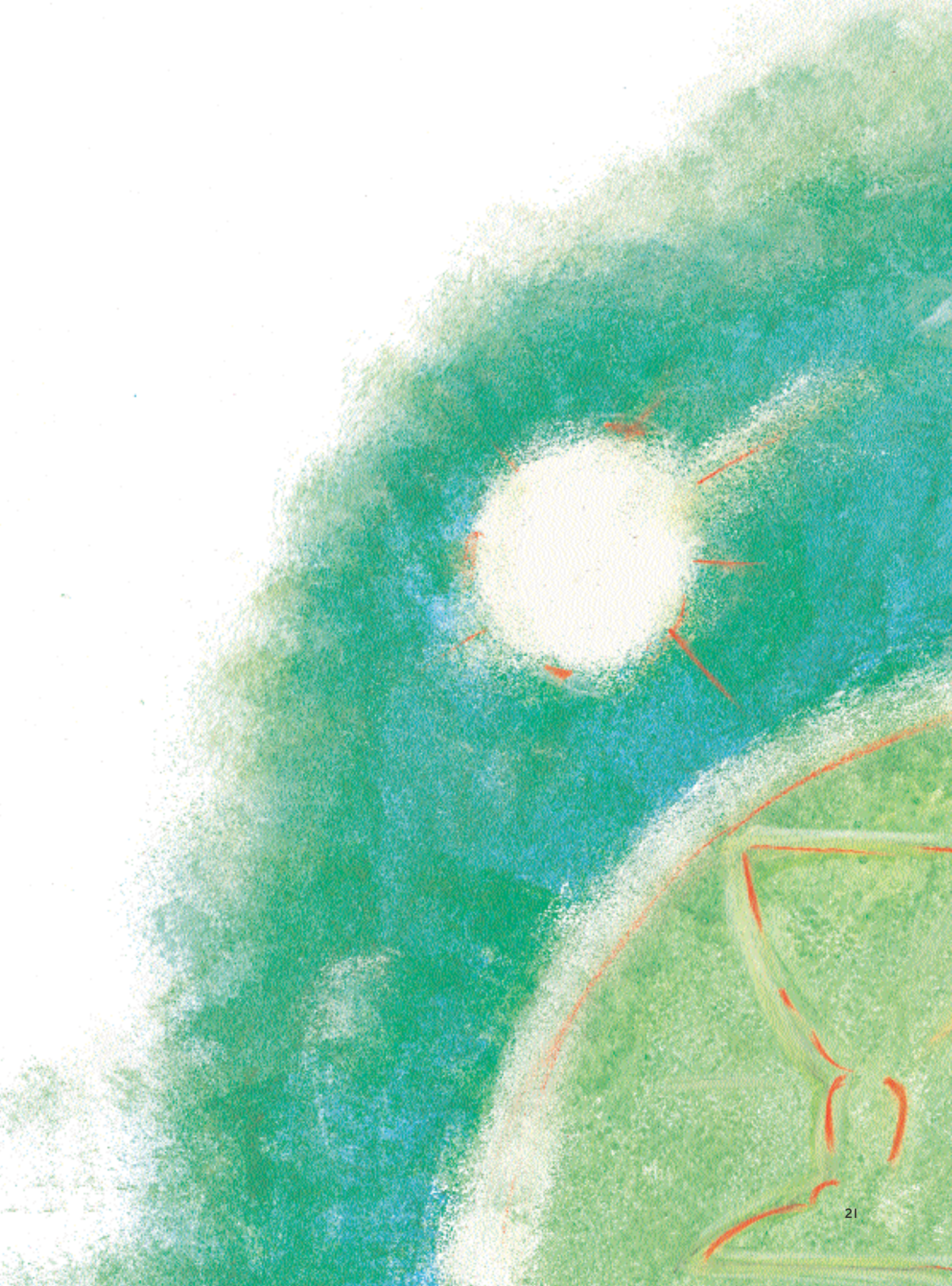
Βέβαια, μπορεί μερικοί αυτόκλητοι "κάτοχοι" μιας "γενικής και ολικής ερμηνείας του κόσμου και της ανθρώπινης ιστορίας", είτε αυτή παρουσιάζεται με το ένδυμα μιας, ανάμεσα σε πολλές, θετικο-επιστημονικής θεωρίας, είτε εμφανίζεται με την αμφίεση ενός πολιτικο-ιδεολογικού σχήματος, να "αποφασίζουν και να διατάσσουν" τι είναι "ορθό" και τι όχι, χωρίς κάποια συστηματική επιχειρηματολογία, αλλά -κυρίως- με την κατάχρηση μιας "συνθηματολογίας" που εκφέρεται με θεωρητικούς όρους, φωνασκώντας την τρεμάμενη ελπίδα τους ότι "το μέλλον θα τους δικαιώσει", χωρίς ωστόσο να παύει γι' αυτό η "πραγματικότητα" να τους διαψεύδει, κάποτε μάλιστα με φαρσοειδή τρόπο.

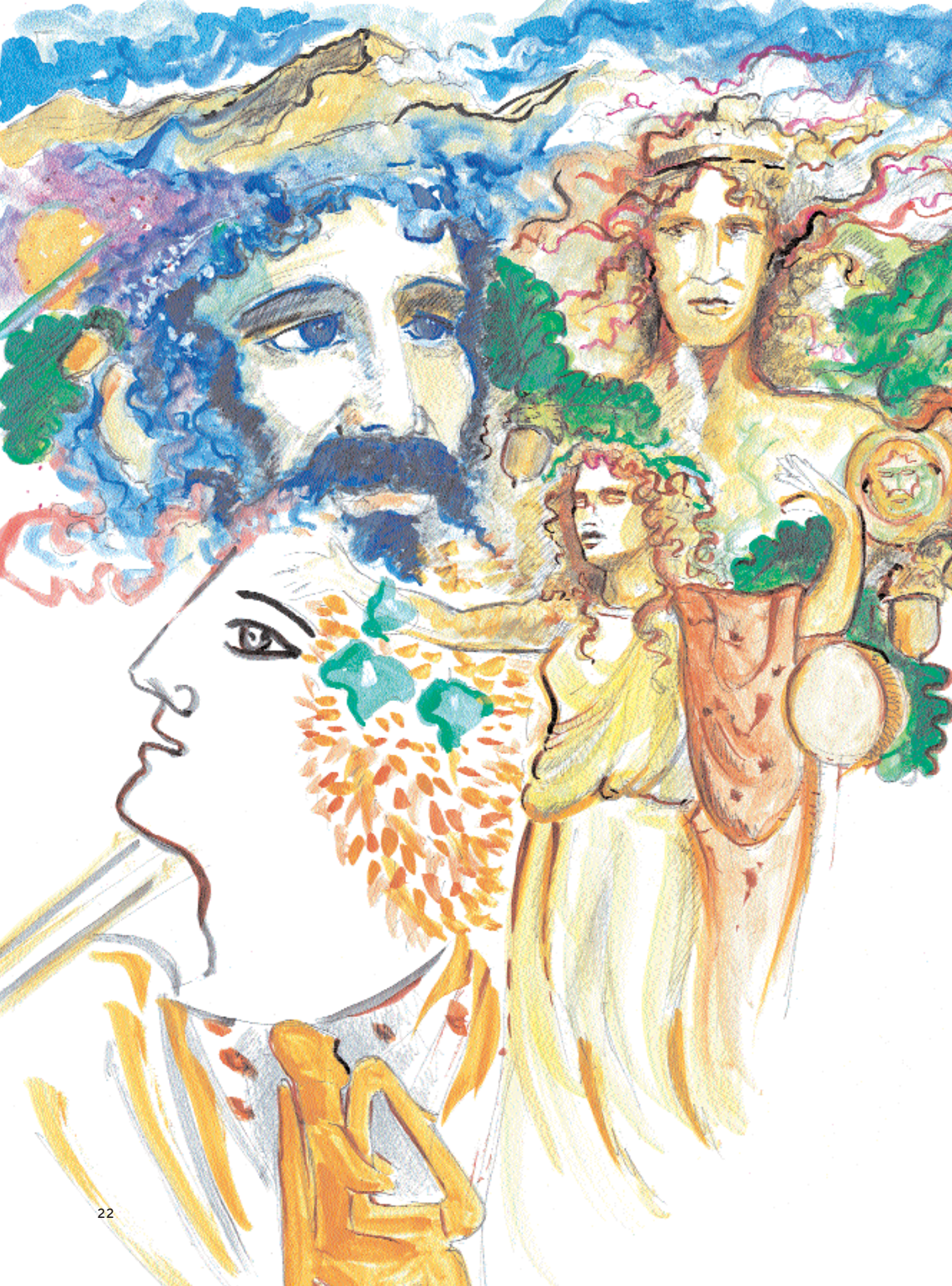
Το Αίνιγμα του Κόσμου λοιπόν, μέσα στην μυθολογία, δεν φανερώνεται άμεσα, αλλά **αναβοσβήνει ασταμάτητα σαν φακός που εκπέμπει σήματα μορς μέσω του φωτός του.**

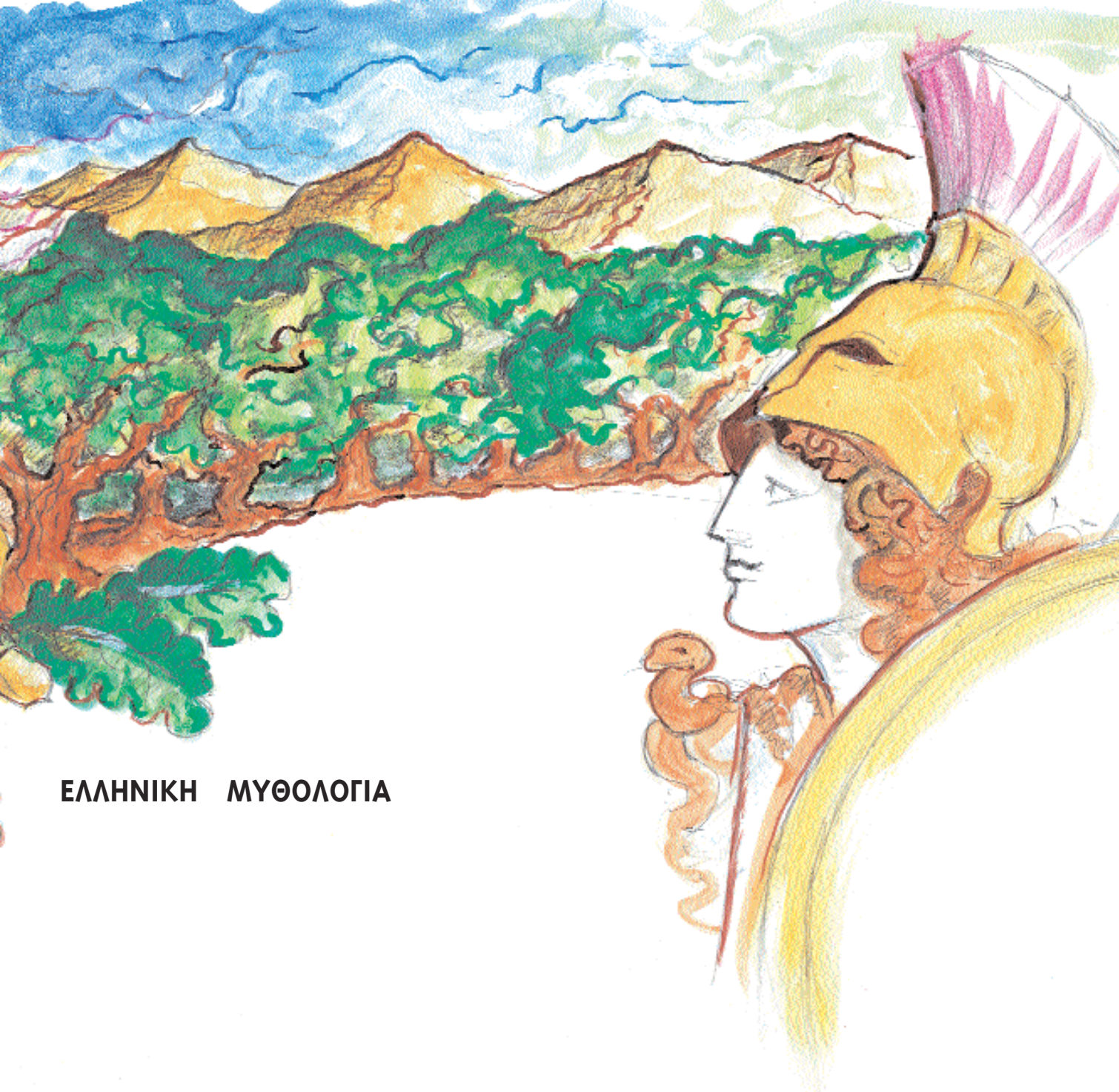
Ακόμη δε, προσεγγίζοντας ό,τι μπορεί να μετέχει της ουσίας του μύθου, θα πρέπει, ασφαλώς, να υπογραμμιστεί ότι ο μύθος απλώνει τις ρίζες του στα

πλέον σκοτεινά έγκατα της ανθρώπινης ύπαρξης, περιγράφοντάς τα με λεπτομέρειες που κάποτε εκπλήσσουν και ανάγοντάς τα σε καθαρά κοσμολογικές-κοσμογονικές αφετηρίες (Ησίοδος στην Ελληνική Μυθολογία, Βαβυλωνιακό Έπος της Δημιουργίας "Ενούμα Ελίς", Ασσυριακή μυθο-κοσμογονία, Ινδικές Βέδες, Νορβηγο-ισλανδικές Eddas, Κοσμογονίες των Ουραλο-αλταϊκών φυλών κ.ά.), περνώντας αμέσως στον "κορμό του δένδρου" (πορεία), όπου οι ήρωες και οι περιπέτειές τους, καθώς και η αναζήτηση με την πιο ευρεία έννοιά της έχουν τον πρώτο ρόλο (Όμηρος - Πίνδαρος στην Ελληνική Μυθολογία, η αναζήτηση του Holy Grail στην Κελτική Μυθολογία της Ουαλλίας, Βόρεια ("νορδική") και Γερμανική Μυθολογία, Μύθοι των Ινδιάνων της Βόρειας και Νότιας Αμερικής, Μύθοι των Αυστραλών Αβοριγίνων, Μύθοι του Θιβέτ, η Ινδική "Μπαγκαβάτ Γκίτα" κ.ά.) φτάνοντας, τελικά, στα κλαδιά του δένδρου, όπου ανευρίσκονται οι "καρποί - τρόπαια", αποτέλεσμα και επιστέγασμα της προηγούμενης, κοπιαστικής και επίπονης αναζήτησης (Όμηρος - Ησίοδος - Πίνδαρος στην Ελληνική Μυθολογία, το Βαβυλωνιακό "Έπος του Γκιλγκαμές", η απόκτηση του Holy Grail ή Graal στην Κελτική Μυθολογία, το νορβηγικό έπος "Ragnarøk", γερμανική παραλλαγή του οποίου είναι το "Götterdämmerung" ("Λυκόφως των Θεών"), η Ουγκαριτική Μυθολογία της Χαναάν κ.ά.).

Είμαστε σε θέση, σήμερα, να παρατηρήσουμε ότι σε όλες τις μυθολογίες των λαών **παρουσιάζεται ένας ανοιχτός δρόμος για την τελείωση του ανθρώπου**, καθώς και για την υπέρβαση της παροδικής φύσης του, η οποία του δίνεται ως "πρώτη ύλη" για κατεργασία από τον ίδιο. Επιπλέον, λαμβάνοντας υπ' όψιν τι σημαίνει η λέξη "μύθος" στην ελληνική γλώσσα ("λόγος, "ομιλία", "αφήγηση") και η λέξη "ιστορία" ("γνώση μετά από έρευνα", "πληροφόρηση", **"αφήγηση"**), θα πρέπει να τονιστεί **ότι ο μύθος είναι ο ακρογωνιαίος λίθος του ανθρώπινου πολιτισμού, χωρίς ωστόσο γι' αυτό να σημαίνει ότι ο πρώτος επιδοκιμάζει τον δεύτερο, τουλάχιστον σε όλες τις φάσεις του.** Ο μύθος εδώ πολύ απλά στέκεται ως **ο ουδέτερος** παρατηρητής και ταυτόχρονα ως ο δυναμικός ανεξάντλητος τροφοδότης της ιστορίας. Απ' αυτήν την άποψη, το έδαφος της μυθολογίας είναι μια γη γνωστή-άγνωστη ("terra cognita-incognita"), ανάλογα με το πώς θα καθορίσει την προσωπική στάση του ο συγκεκριμένος άνθρωπος απέναντι όχι μόνον σ' αυτήν την ίδια, αλλά επίσης και απέναντι σε εκείνη την φευγαλέα, πτητική ουσία που καταστοιχειώνει την μυθολογία από τις ρίζες μέχρι τους καρπούς της: το Αίνιγμα του Κόσμου και η αναζήτηση του ανθρώπου για να βρει, μετά από τρικυμίες, συναντήσεις με "εχθρούς", μεταμορφώσεις και άλλες περιπέτειες, την δική του σταθερή, αναλλοίωτη και αιώνια Ιθάκη.

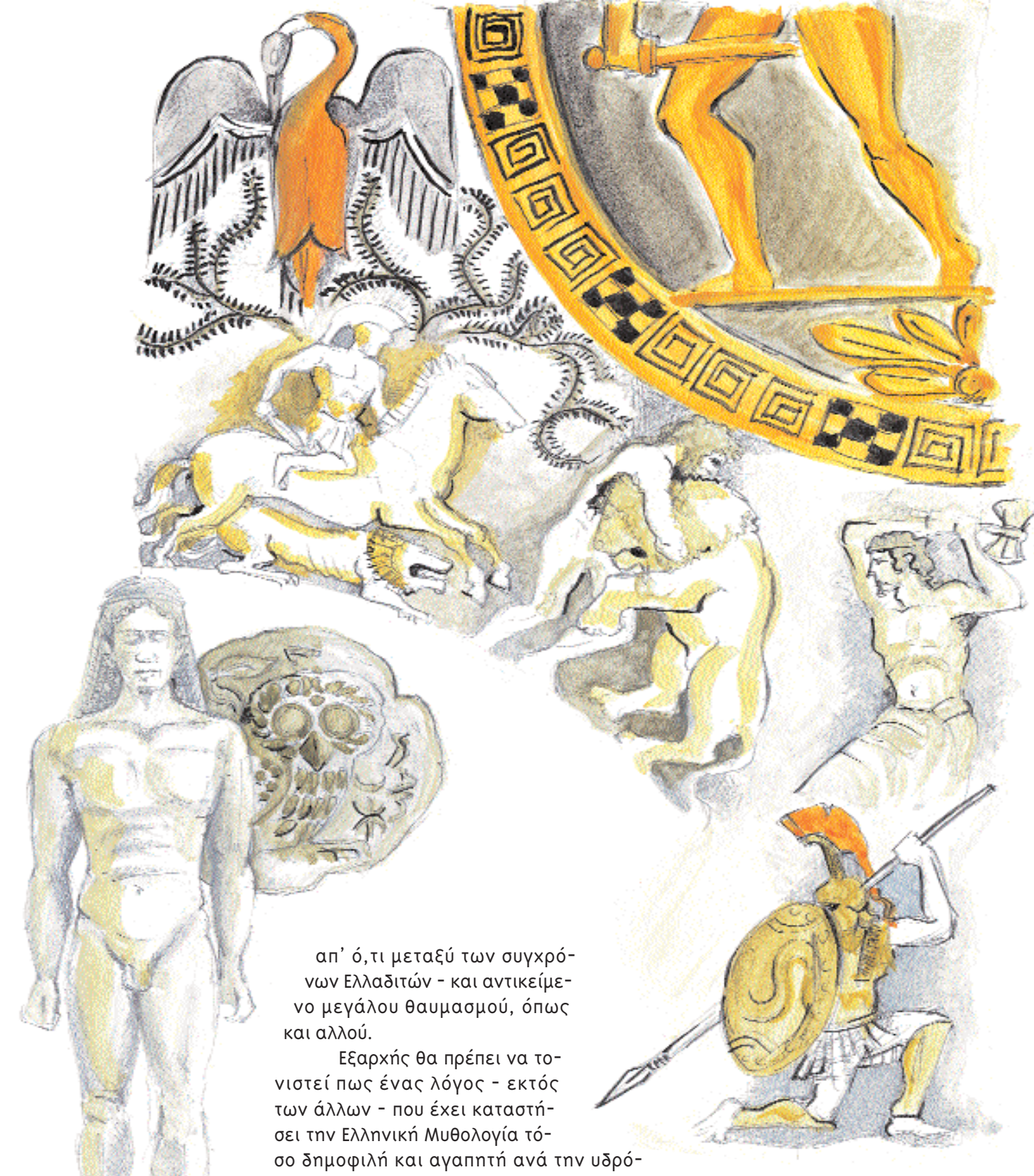






ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ

Η Ελληνική Μυθολογία αποτελεί ένα μοναδικό πνευματικό φαινόμενο, που έως σήμερα καταπλήσσει όλους τους λαούς του κόσμου με τις αρχετυπικές αλήθειες της, την απαράμιλλη κοσμογονία, θεογονία και ηρωολογία της, καθώς και με τον "κρυστάλλινο" τρόπο, με τον οποίο ξεδιπλώνει τον εαυτό της κατά την αφήγηση. Το όλο "κλίμα" της Ελληνικής Μυθολογίας έχει δομήσει, από τα θεμέλια, την υπόσταση - πνευματική και πολιτισμική - των περισσοτέρων λαών της Ευρώπης (ας μην ξεχνάμε πως ακόμη και η λέξη "Ευρώπη" προέρχεται από την Ελληνική Μυθολογία), όπως επίσης, μεταξύ άλλων, και αρκετά απομακρυσμένων σε απόσταση από τον ελλαδικό χώρο λαών, όπως, λόγου χάριν, των Ιαπώνων και των Κινέζων. Στην Ιαπωνία, αξίζει να πούμε, μιας και αναφέρθηκε, πως ο Ὅμηρος και η ομηρική ελληνική γλώσσα είναι απίστευτα δημοφιλείς - θα τολμούσε να πει κάποιος ότι είναι ακόμη περισσότερο αναγνωρίσιμοι στους λαούς της Ἀπω Ανατολής,



απ' ό,τι μεταξύ των συγχρόνων Ελλαδιτών - και αντικείμενο μεγάλου θαυμασμού, όπως και αλλού.

Εξαρχής θα πρέπει να τονιστεί πως ένας λόγος - εκτός των άλλων - που έχει καταστήσει την Ελληνική Μυθολογία τόσο δημοφιλή και αγαπητή ανά την υδρόγειο, εδραιώνοντάς την κατά κάποιο τρόπο, και για πολλούς, ως **πρότυπο μυθολογίας**, είναι, αναμφίβολα, **ο οικουμενικός χαρακτήρας της**, χαρακτήρας που δεν την περιορίζει στα συγκεκριμένα γεωγραφικά πλαίσια του νότιου άκρου της Βαλκανικής Χερσονήσου, την Κύπρο και τα παράλια της Μικράς Ασίας, αλλά επίσης

και με ένα φυσικό τρόπο, την "απλώνει" σε ολόκληρη την γεωγραφική έκταση του κόσμου. Η ίδια η Ελληνική Μυθολογία δείχνει τον οικουμενικό χαρακτήρα της, όχι μόνο με την φιλοσοφία της, τους συμβολισμούς και τον τρόπο αφήγησής της, αλλά ακόμη και με αυτές τις γεωγραφικές αναφορές στις οποίες προβαίνει μέσα στους μύθους της.

Βλέπουμε, έτσι, π.χ. ότι ο χώρος όπου εκτυλίσσεται το δράμα του Προμηθέως είναι ο Καύκασος, το φυσικό χώρισμα ανάμεσα στην θάλασσα του Ευξείνου Πόντου και της Κασπίας Θάλασσας, ακριβώς πάνω στο φυσικό γεωγραφικό σύνορο μεταξύ Ευρώπης και Ασίας (επιλογή, που κάθε άλλο παρά τυχαία είναι για τον μύθο του Προμηθέως Δεσμώτου). Άλλα παραδείγματα της γεω-οικουμενικότητας της Μυθολογίας των Ελλήνων είναι ο θεός Απόλλων και η θεά Άρτεμις που καλούνται συχνά **υπερβόρειοι**, όρος που προσδιορίζει γεωγραφικά τις Σκανδιναβικές χώρες και την Ισλανδία. Οι "Ηράκλειες Στήλες" που τοποθετούνται συνήθως εκεί που βρίσκεται το σημερινό Γιβραλτάρ, στο έσχατο δυτικό άκρο της Μεσογείου. Ο βασιλιάς **Αίγυπτος** που είναι ένας από τους αδελφούς του βασιλιά **Δαναού.** Η κατατρόπωση του δράκοντος Τυφωέως από τον θεό Δία, **στην νήσο Σικελία.** Ολόκληρη την Σικελία, η θεά Αθηνά την πέταξε πάνω στον τρομερό γίγαντα Εγκέλαδο (ένα όνομα που χρησιμοποιούμε σήμερα όταν μιλάμε για τους σεισμούς) και τον καταπλάκωσε. Τα Χρυσά Μήλα των Εσπερίδων, τα οποία η Ελληνική Μυθολογία, με την **ιδιαίτερη συμβολική γεωγραφία της,** τα τοποθετεί πέραν του Ατλαντικού Ωκεανού. Ο ήρωας Περσεύς που σώζει την βασιλοπούλα Ανδρομέδα στην Αιθιοπία. Ο Ηρακλής που αντιμετωπίζει τον γίγαντα Ανταίο στην Λιβύη και τον ληστή Κάκο στην Ιταλία. Πολλά παραδείγματα ακόμη, που έχουν να κάνουν με την οικουμενικότητα της Μυθολογίας των Ελλήνων, θα μπορούσαν να αναφερθούν, και όλα δείχνουν ένα και μόνο πράγμα : ότι, αντικρίζοντας το φαινόμενο "Ελληνική Μυθολογία", είναι προφανές και αυταπόδεικτο πως δεν έχουμε να κάνουμε εδώ μόνο με μια συλλογή μύθων που σημαδεύουν μια τοπική κουλτούρα, **αλλά για μια παγκόσμια κληρονομιά, της οποίας το υλικό αφορά κάθε μέρος του κόσμου, όπως επίσης και κάθε λαό, ανεξάρτητα από φυλή, γλώσσα και χρώμα.**



Η ουσία της Ελληνικής Μυθολογίας, πέρα



από την έντονη οικουμενικότητα που την χαρακτηρίζει, συνιστάται ακόμη από θεμελιακές έννοιες, όπως **η αρετή** (όχι με κάποια "ηθική", αλλά με την ηρωική - μυθική σημασία της), **η τόλμη και το θάρρος σε συνδυασμό με την σύνεση, η σοφία και η ευρηματικότητα, το καθήκον και η ανδρεία, η ανεξάντλητη επιμονή και η μακρά υπομονή, η αγάπη για την περιπέτεια και η ελευθερία** και πολλές άλλες ακόμη αρετές. Προκαλούν δε εντύπωση **τόσο ο παιγνιώδης τρόπος με τον οποίο η Μυθολογία μας πολλές φορές αντιλαμβάνεται ακόμη και τα πλέον δραματικά, μυθικά γεγονότα, όσο και η τραγικότητα, την οποία ενσταλάζει στα πλέον εύθυμα περιστατικά**, παρουσιάζοντας έτσι μια πρωτοφανέρωτη και μέχρι σήμερα ανεξίτηλη μείξη αντιθέτων, την οποία, το ανθρώπινο πνεύμα έως τώρα δεν έχει ξεπεράσει, είτε στον τομέα της μυθιστορίας, είτε ακόμη και σε αυτά τα εδάφη της σύγχρονης Ευρωπαϊκής Φιλοσοφίας που αρχίζει από τον Καρτέσιο (Descartes), με κάποιες, βέβαια, ισοϋψείς εξαιρέσεις, κυρίως στον τομέα του δράματος (Shakespeare, Wagner κ.ά.).

Ένα πολύ βασικό χαρακτηριστικό ουσίας της Μυθολογίας των Ελλήνων είναι **η ονοματολογία.** Σε καμία άλλη ανθρώπινη πνευματική δραστηριότητα δε συναντάμε σε τέτοιο

βαθμό, όπως στην Ελληνική Μυθολογία, την ολική επιβεβαίωση του αφορισμού του Αντισθένους, "αρχή σοφίας ονομάτων επίσκεψις" (δηλ. η αρχή της σοφίας είναι η έρευνα και η σπουδή των ονομάτων). Πράγματι, επισκοπώντας την καταρρακτώδη ονοματολογία που διατρέχει την Μυθολογία των Ελλήνων, βλέπουμε και κατανοούμε ότι οι λέξεις, τα ονόματα και γενικά η ελληνική γλώσσα είναι καθοριστικοί όροι για την πλήρη αντίληψη και αφομοίωση των μύθων. Κάθε όνομα, είτε θεού ή θεάς και ήρωα, είτε τόπου, δηλώνει πάρα πολλά πράγματα για την ίδια την ουσία τους. Ας παραθέσουμε μερικά παραδείγματα που κάνουν φανερό αυτό το τελευταίο : το όνομα "Οδυσσεύς" σχετίζεται με το ρήμα "οδύσσομαι" (μετοχή : οδυσσάμενος) που σημαίνει "οργίζομαι", ο Ιάσων με το ρήμα "ιάομαι" (μέλλων : ιήσομαι), Κυματολήγη (που παύει τα κύματα), Κυμοθόη (που "θοόει" - αναταράσσει τα κύματα), Αλεξίκακος (που εκδιώκει το κακό από πάνω του), Προμηθεύς (που προμηθεύει), Βελλεροφών (που μάχεται τα "Fέλλερα" - τα κακά), Ιππόλυτος (ο λυτός "ίππος"), Θέρσανδρος (το θάρρος του ανδρός), η θεά Θέτις (εκείνη που "θέτει"), Ιφιάνασσα [που είναι πολύ μεγάλη (ιφι-) βασίλισσα (άνασσα)], η Καλυψώ (που είναι και μέλλων του ρήματος "καλύπτω" κατά μετατονισμό της λέξεως), Κευθώνυμος [που "κρύβει" ("κεύθει") το όνομά του], Λυσιάνασσα [η βασίλισσα ("άνασσα") που λύει], Μελάμπους (που έχει μαύρα ή μαυρισμένα πόδια), Πανόπεια [που βλέπει ("οπιπεύω", "όπις") τα πάντα (παν)], Πασιθόη ("θοόει τοις πάσι" - αναταράζει την κατάσταση όλων των ανθρώπων), Παντειδυία [που γνωρίζει ή διακρίνει με την όραση ("είδω") ό,τι θέλει (το παν)], Πασιθέα ("θέα πάσι" - η θέα του κόσμου όπως την αντιλαμβάνονται οι άνθρωποι), ο ήρως Πηλεύς (που είναι φτιαγμένος από πηλό - σας θυμίζει κάτι από τον Αδάμ και την Εύα, αυτό;), Πολυνείκης (ο έχων πολλές νίκες στο "ενεργητικό" του), Σπητώ [η κατοικούσα τα "σπέατα" (σπήλαια, άντρα - δοτική ενικού : σπήι, δοτική πληθυντικού : σπήεσσι)], ο Φάνης (που "φαίνει" - φανερώνει, φέρνει στο φως), ο Ὕλας (της "ύλης" - στη δωρική διάλεκτο "τας ύλας"), ο Φρίξος (που "φρίσσει" - ανατριχιάζει, αυτός που "έφριξε"), Πρυμνώ (που αρέσκεται να κάθεται στις πρύμνες των πλοίων), Τηλεφάεσσα [που από μακριά (τήλε-) φαίνεται, λάμπει], Ευρύπυλος (που έχει "ευρεία" πύλη, ή ο ίδιος είναι μια "ευρεία πύλη"), Αυξώ (που αυξάνει), Αγχιάλη [η πολύ "κοντινή" στον χρόνο (άγχι) περιπλάνηση ή περιπέτεια (άλη)], Ιδομενεύς [που γνωρίζει (Fίδω - είδω) την δύναμη της ψυχής (το "μένος" με την ομηρική έννοια)], Αγήνωρ [που οδηγεί ("άγει") τους άνδρες], Αλκίνοος [ο ισχυρός ("άλκιμος")



νους ("νόος")], Δνιπύλη [η εχθρική ("δήιος" : εχθρικός) πύλη], Κλειώ [που εκτός από όνομα είναι και το ρήμα "κλείω" (κλείνω) κατά μετατονισμό της λέξεως], η Δανάη [η μητέρα του ήρωα Περσέως, της οποίας το όνομα αντικειμενικά συνιστά και μια θηλυκή λεκτική μορφή του ονόματος "Δαναός", όπου "Δαναός" εκτός των άλλων (ο γνωστός από την μυθολογία βασιλιάς) είναι και "Δά - ναός" (όπου "δά" ο δωρικός τύπος της λέξης "γη"), όλο μαζί η "γη-ναός"!] και πάρα πολλά άλλα παραδείγματα που θα μπορούσαν να τεθούν εδώ, και που όλα δείχνουν ένα και μόνον πράγμα : **δεν υπάρχει ούτε ένα κύριο όνομα ή τοπωνύμιο στην Μυθολογία των Ελλήνων που να μην είναι ταυτόχρονα και μια έννοια ή συνδυασμός εννοιών, μάλιστα, ιδιαίτερα σημαντικών για το ανθρώπινο πεδίο της γνώσης.** Αναπτύσσοντας τα παραπάνω παραδείγματα και το αναπόφευκτο συμπέρασμα που προκύπτει, όσον αφορά την ονοματολογία της Ελληνικής Μυθολογίας, στην εσχάτη συνέπειά τους, δεν θα μπορούσε να μην επισημάνει κάποιος πόσο δραματικά επιπόλαιη είναι η επιλογή της Πολιτείας, τα τελευταία χρόνια, να συρρικνώσει την διδασκαλία της αρχαίας ελληνικής στην δευτεροβάθμια εκπαίδευση, την στιγμή μάλιστα που η πλήρης γλώσσα μας διδάσκεται εκτενώς στην δευτεροβάθμια εκπαίδευση πολλών κρατών της Ευρώπης και αλλού. Ο αρνητικός αντίκτυπος από μια τέτοια "παράξενη" οπτική δεν είναι μόνον η αναπόφευκτη γλωσσική φτώχεια αλλά, πάνω απ' όλα, η στέρηση από τους νέους πολλών **γνώσεων και πληροφοριών για τον ψυχικό κόσμο του ανθρώπου και γενικότερα για την ίδια την λειτουργία της Φύσης και του περιβάλλοντος Κόσμου μας**, εξαιτίας αυτής της γλωσσικής αποξήρανσης. Δυστυχώς, στο όνομα ενός "ψευδοπροοδευτισμού" καταλήγουμε να σκοτώνουμε την ίδια την σκέψη... Η Ελληνική Μυθολογία είναι προπαντός **σκέψη**, και πρωταρχικό αίτημα που θέτει σε κάθε αναγνώστη της, είναι η **κατανόηση** και η **αποκάλυψη** αληθειών. Οι κύριες πηγές της είναι κατά πρώτο λόγο τρεις **ποιητές** (Όμηρος, Ησίοδος και Πίνδαρος) και τα αρχαιολογικά ευρήματα (δεσπόζουσα θέση μεταξύ αυτών, όσον αφορά το περιεχόμενο των μύθων, έχουν τα αγγεία, και μάλιστα οι **"ερυθρόμορφοι κρατήρες").** Ακολουθούν οι ποιητές της αττικής τραγωδίας (Αισχύλος, Σοφοκλής και Ευριπίδης) και πολλοί συγγραφείς των αρχαίων, αλεξανδρινών, ελληνιστικών και μεταελληνιστικών χρόνων.



Τέλος, θα πρέπει να αναφερθεί πως ό,τι εγράφη στο πρώτο κεφάλαιο της παρούσας εργασίας, "Τι είναι μύθος, η λειτουργία του και η σημασία του για τον ανθρώπινο πολιτισμό", για την υπόσταση και την λειτουργία των μύθων, πραγματώνεται, ίσως με τον πιο "κρυστάλλινο" τρόπο στην Μυθολογία των Ελλήνων, καθιστώντας την κατά πολλούς, **ως την κατεξοχήν Μυθολογία ανάμεσα στις Μυθολογίες των Λαών.**

Μύθοι

Η Ελληνική Μυθολογία έχει ως σημείο εκκίνησής της, την **Κοσμογονία** και την **Θεογονία.** Σ' αυτούς τους δύο ξεχωριστούς κλάδους έχουμε την εμφάνιση του Κόσμου από το αρχέγονο Χάος μαζί με δυνάμεις και θεότητες που συνοδεύουν αυτήν την εμφάνιση, την ανάδυση από την πρώτη "ρευστή" κατάσταση του κόσμου των προ-Ολυμπίων θεών, οι οποίοι μετά από μια αλληγορική "σύγκρουση" με τους μεταγενέστερους Ολυμπίους θεούς, υποχωρούν προς όφελος των δευτέρων (ή θα μπορούσε να πει κάποιος, από μια ερμηνευτική σκοπιά, ότι οι περισσότεροι από τους πρωτοεμφανιζομένους θεούς και θεές αλλάζουν την λειτουργία ή τον ρόλο τους - ή ακόμα αποκτούν επιπρόσθετους ρόλους μαζί με τους πρώτους που είχαν - και μετασχηματίζονται έτσι και τα ονόματά τους). Στοιχεία κοσμογονίας υπάρχουν στον Όμηρο και στον Πίνδαρο, αλλά συστηματική έκθεση αυτής έχουμε μόνον απ' τον Ησίοδο, στον οποίον παραχωρούμε τον λόγο :



"Ας αρχίσουμε των Ελικωνιάδων Μουσών
το τραγούδι /
που βασιλεύουν στο μέγα,
θείο του Ελικώνος όρος /
και γύρω από την μαυρογάλανη πηγή
με τ' απαλά τους πόδια /
στήνουν χορό και γύρω απ' τον βωμό του γιου
του Κρόνου (σ.σ.: Δίας)."

("Θεογονία", 1-4)

Η επίκληση στις Μούσες του Ελικώνα γίνεται από τον ποιητή διότι, σύμφωνα με ό,τι αφηγείται ο ίδιος, ήταν αυτές που τον "τράβηξαν" έξω από την ποιμενική ζωή στην οποία ήταν συνηθισμένος, για να του διδάξουν την ιστορία θεών, ηρώων και ανθρώπων καθώς και τις πρωταρχικές καταβολές αυτών. Συνεχίζει ο Ησίοδος :

" Πρώτο όλων το Χάος υπήρξε και ευθύς αμέσως η
Γη με το ευρύ στέρνο, των αθανάτων όλων βάση ασφαλής για πάντα /
που κατοικούν στην κορυφή του χιονισμένου Ολύμπου /
και τα σκοτεινά τα Τάρταρα στα βάθη της πολύδρομης γης.

...

Από το Χάος πρόβαλαν το Έρεβος κι η μαύρη Νύχτα /
κι από την Νύχτα πάλι ο Αιθέρας κι η Ημέρα βγήκαν /
που γέννησε η Νύκτα με το Έρεβος σαν σμίξαν. /
Και η Γη πρώτα εγέννησε ίσον με τον εαυτό της /
τον έναστρο Ουρανό να την σκεπάζει πέρα ως πέρα /
και για να'ναι στους μακάριους τους θεούς βάση για πάντα ασφαλής. /
Ακόμη τα μεγάλα Όρη γέννησε, γεμάτο χάρη περιβάλλον των θεών.
Η ίδια ήταν που και το πέλαγος εγέννησε το ανεξάντλητο και μαίνεται στα κύματα, /
τον Πόντο δε, μόνη της εγέννησε δίχως σμίξιμο, κι ακόμη με τον Ουρανό σαν έσμιξε τον βαθυστρόβιλο Ωκεανό εγέννησε."

(Θεογονία, 116-119, 123 - 133)



Αμέσως μετά, όπως μας πληροφορεί ο Ησίοδος, εμφανίζονται οι Τιτάνες (έξι αρσενικές και έξι θηλυκές μορφές), εκ των οποίων ο νεότε-

ρος, **ο Κρόνος,** παίρνει την εξουσία που έως τότε την είχε ο Ουρανός, μετά από δόλο και συνωμοσία εναντίον του δεύτερου. Ο Κρόνος πήρε ως γυναίκα του την αδελφή του **Ρέα** (ή Ρεία) και από αυτήν την ένωση γεννήθηκαν η θεά **Εστία**, η θεά **Δήμητρα**, η θεά **Ἥρα** ("χρυσοπέδιλον" την αποκαλεί ο Ησίοδος), ο **Ἅδης**, που είναι ο Θεός του Κάτω Κόσμου και ο **Δίας**, που έμελλε να είναι ο επόμενος κυρίαρχος θεών και ανθρώπων. Ὅμως ο Κρόνος, φοβούμενος μήπως χάσει την εξουσία από κάποιο από τα παιδιά του, κατάπινε τα τελευταία αμέσως μόλις γεννιόνταν, διότι είχε μάθει απ' την Γη και τον Ουρανό πως και του ιδίου ήταν πεπρωμένο να νικηθεί από ένα παιδί του. Η γυναίκα του Κρόνου όμως, η θεά Ρέα, δεν μπορούσε να ανεχθεί άλλο αυτήν την κατάσταση.



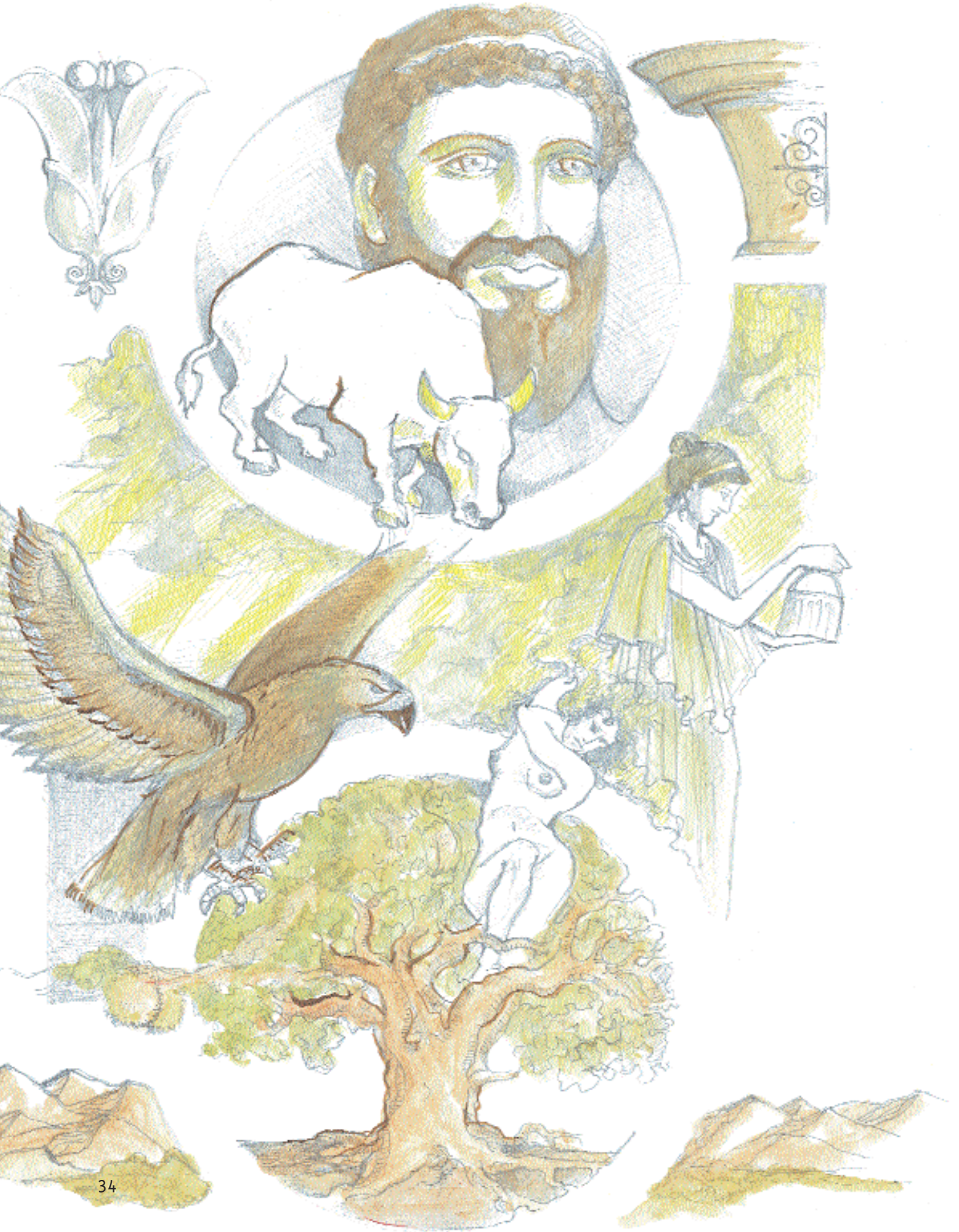
Ἐτσι, όταν ήταν έτοιμη να γεννήσει τον Δία, μηχανεύτηκε το εξής τέχνασμα για να γλιτώσει το βρέφος και ακόμη για να επαναφέρει στην ζωή όλα τα παιδιά της που είχε καταπιεί ο Κρόνος ("αγκυλομήτης" χαρακτηρίζεται από τον Ησίοδο, δηλαδή, "αυτός που έχει δόλιο νου"). Μετά από συμβουλή των γονιών της, της Γης και του Ουρανού, πήγε στην Λύκτο της Κρήτης για να γεννήσει τον Δία και να τον κρύψει εκεί. Στον Κρόνο θα παρουσίαζε, αντί για το νεογέννητο, ένα σπαργανωμένο λιθάρι, έτσι ώστε να καταπιεί αυτό και όχι τον Δία. Ὅπως ακριβώς και έγινε. Αφού κατάπιε το λιθάρι ο Κρόνος, εξέμεσε όχι μόνον αυτό αλλά και όλα τα παιδιά του που είχε καταπιεί. Ἐτσι ο Κρόνος νικήθηκε και νέος κυρίαρχος, σύμφωνα με την γνώμη και των υπόλοιπων θεών, καθώς και του Ουρανού και της Γης, έγινε ο Δίας, στον οποίον δόθηκαν, ως μέσα δύναμης και βασιλείας, η βροντή, ο κεραυνός και η αστραπή. Ο Δίας, όταν εδραίωσε την βασιλεία του, παντρεύτηκε την θεά Ἥρα, η οποία γέννησε από αυτήν την ένωση την θεά **Ἥβη,** τον θεό **Ἄρη** και την θεά **Ειλείθυια.**

Ακόμη ο Δίας ή **Ζευς** (το όνομα Ζευς έχει στενή σχέση με το ρήμα "ζεύγνυμι", που σημαίνει "ενώνω, συνδέω" και τη λέξη "ζεύγος" με τη θεά **Μήτιν** ("αυτή που γνωρίζει πολλά" σημαίνει το όνομά της) γέννησαν την "γλαυκώπιν" θεά Αθηνά (την "γλαυκομάτα" Αθηνά). Κατά μία άλλη εκδοχή, που την παρουσιάζει πάλι ο Ησίοδος, ο Ζευς γέννησε από το ίδιο του το κεφάλι την θεά της σοφίας, την Αθηνά, αφού πρώτα, παραπλανώντας την Μήτιν, είχε ήδη αρπάξει την πρώτη και την είχε ρίξει μέσα στην κοιλιά του. Κατόπιν, η **Θέμις** γέννησε του Ζηνός (γενική του ονόματος "Ζευς") τις **Ὧρες,** την **Ευνομία,** την **Δίκη,** την **Ειρήνη** και τις **Μοίρες** που καθορίζουν την ζωή των ανθρώπων : την **Κλωθώ** (η "κλώστρια" που ράβει το πεπρωμένο των ανθρώπων), την **Λάχεσιν** (αυτή που απονέμει, και που το όνομά της συνδέεται με την λέξη "λαχνός". Σήμερα, οι άνθρωποι, μιλώντας για ένα αιφνιδιαστικό γεγονός που τους συμβαίνει, είτε θετικό, είτε αρνητικό, λένε : "μου έπεσε το λαχείο") και την **Ἄτροπον** (η "αναπό-



φευκτη", η "μοιραία"). Σύμφωνα με τους **Ορφικούς**, οι τρεις Μοίρες, εκτός των άλλων, αντιστοιχούν και στα τρία μέρη - φάσεις της Σελήνης, γι' αυτό ονομάζονται απ' αυτούς και "λευκοντυμένες". Ακόμη, η **Ευρυνόμη**, κόρη του Ωκεανού, αφού ενώθηκε με τον Ζήνα (τον Δία), γέννησε τις τρεις **Χάριτες** ("καλλιπαρήιους" τις χαρακτηρίζει ο Ησίοδος, δηλαδή, "αυτές με τα όμορφα, καλοσχηματισμένα μάγουλα"), που είναι η **Αγλαΐα** (η "ένδοξη"), η **Ευφροσύνη** και η **Θάλεια** (η "πολύ ελκυστική"). Η θεά **Δήμητρα** γέννησε του Ζηνός την θεά **Περσεφόνη** (την "λευκώλενον", δηλαδή την "λευκοχέρα"). Η "καλλίκομη" **Μνημοσύνη** γέννησε απ' τον Ζήνα τις "χρυσάμπυκες" ("χρυσοστέφανους") **Μούσες**, που επικαλείται ο Ησίοδος στην αρχή της "θεογονίας" του, και που είναι εννέα : **Κλειώ, Ευτέρπη, Θάλεια, Μελπομένη, Τερψιχόρη, Ερατώ, Πολύμνια, Ουρανία και Καλλιόπη.** Η θεά **Λητώ** γέννησε από τον Ζήνα τον θεό **Απόλλωνα**, θεό της μουσικής και την θεά **Ἀρτεμιν,** κατ' εξοχήν θεά του κυνηγιού και της λεγομένης "άγριας φύσης", της πιο απόμακρης υπαίθρου. Οι δύο τελευταίοι χαρακτηρίζονται από τον Ησίοδο "ιμερόεντα γόνον περί πάντων Ουρανιώνων" (τα πιο ελκυστικά παιδιά μεταξύ των εγγονών του Ουρανού). Η θεά **Αμφιτρίτη** γέννησε του Ζηνός τον δυνατό θεό **Τρίτωνα**, που μαζί με την μητέρα του κυβερνούν τα βάθη και τον πάτο της θάλασσας και έχει τα χρυσά ανάκτορά του εκεί. Κατά μία άλλη εκδοχή, ο θεός της θάλασσας και αδελφός του Ζηνός, θεός **Ποσειδών**, ήταν ο σύζυγος της θεάς Αμφιτρίτης, και ο Τρίτων είχε ως πατέρα του αυτόν, εκδοχή η οποία είναι η επικρατέστερη. Επίσης η κόρη του Ἀτλαντος, η **Μαία**, γέννησε του Ζηνός τον θεό **Ερμή** ("κύδιμος", δηλαδή "πολύ δοξασμένος" αναφέρεται από τον Ησίοδο), τον αγγελιαφόρο των θεών. Το όνομά του συνδέεται στενά με τις λέξεις "ερμηνεία" και "ερμηνεύω" και ... ερμηνεύοντας έτσι τον θεό αυτόν και την λειτουργία του, θα λέγαμε ότι έχουμε να κάνουμε εδώ με την υπόσταση και την λειτουργία του ίδιου του Πνεύματος.





Ο Ζευς δεν έσμιγε μόνον με θεές αλλά και με θνητές. Η ένωση αυτή οδηγούσε κατά κύριο λόγο σε γέννηση **ημίθεων και ηρώων.** Έτσι, η **Σεμέλη**, κόρη του **Κάδμου**, γέννησε από τον βασιλιά των θεών, τον θεό **Διόνυσο** (ή "Διώνυσο") τον οποίο ο Ησίοδος ονομάζει "φαίδιμον" και "πολυγηθέα" ("εξαίσιο" και "με πολλές χάρες"). Ακόμη, **η Αλκμήνη** γέννησε στον Δία (ή Ζήνα) τον ήρωα **Ηρακλή.**

Η **Ευρώπη**, κόρη της **Τηλεφάεσσας**, μετά το σμίξιμό της με τον Δία, στο σπήλαιο της Δίκτης στην Κρήτη, γέννησε τον **Σαρπηδώνα,** τον **Μίνωα**, που έγινε βασιλιάς και νομοθέτης της Κρήτης και τον **Ραδάμανθυ**, που βασίλευε στο νησί των Μακάρων, όπου βρισκόταν επίσης και ο Κρόνος με βασιλικές εξουσίες μετά την έκπτωσή του από τον Ολύμπιο θρόνο. Λέγεται ότι ο Ζευς κυνήγησε την Ευρώπη για να την κάνει γυναίκα του και για να μπορέσει να την πλησιάσει μεταμορφώθηκε σε ταύρο. Κατά μία άλλη εκδοχή, η ένωση του Διός με την Ευρώπη έγινε πάνω σε ένα πλατάνι κοντά στην πόλη Γόρτυνα και ο Δίας δεν είχε μορφή ταύρου, αλλά αετού. Το θέμα της "καταδίωξης μιας θεάς ή θνητής" από τον Ζήνα που θέλει να σμίξει μαζί της και η μεταμόρφωση του βασιλιά των θεών και των ανθρώπων σε ένα εντυπωσιακό ζώο ή πτηνό ή κάτι άλλο, είναι ένα συχνά εμφανιζόμενο θέμα στην Ελληνική Μυθολογία, όπως στην περίπτωση της θνητής **Δανάης**, όπου ο Ζευς μεταμορφώθηκε σε χρυσή βροχή για να ενωθεί μαζί της. Από αυτήν την ένωση γεννήθηκε ο ξακουστός ήρωας **Περσεύς.**

Δεν ήταν μόνον ο Δίας που πέρα από τις θεές έσμιγε με θνητές, αλλά και μερικές θεές που έσμιγαν με θνητούς και γεννούσαν ήρωες (ή γεννούσαν από μόνες τους), όπως η Ήρα που, αφού καυγάδισε κάποτε με τον Δία, γέννησε από μόνη της τον φημισμένο ανάμεσα στους θεούς τεχνίτη, τον **Ήφαιστο.** Οι θεές που έσμιξαν με θνητούς, "όσσαι δη θνητοίσι παρ' ανδράσιν ευνηθείσαι αθάνατοι γείναντο θεοίς επιείκελα τέκνα", όπως μας λέει ο Ησίοδος ("εκείνες που όντας αθάνατες, από άνδρες θνητούς γέννησαν ίσα με τους θεούς τέκνα") ήταν η Δήμητρα που έσμιξε με τον ήρωα **Ιασίωνα** και γέννησε τον **Πλούτο.** Ακόμη η θεά του έρωτα **Αφροδίτη**, που το όνομα της σημαίνει "η αναδυόμενη στον αφρό της θάλασσας" και που κατά τον Ησίοδο γεννήθηκε απ' ευθείας από το αίμα του θεού Ουρανού, όταν ο τελευταίος έπεσε θύμα της συνωμοσίας του Κρόνου, και κατά τους αρχαίους Αθηναίους ήταν η αρχαιότερη Μοίρα και κόρη του Κρόνου. Η θεά είχε από τον πολεμικό θεό Άρη μια κόρη

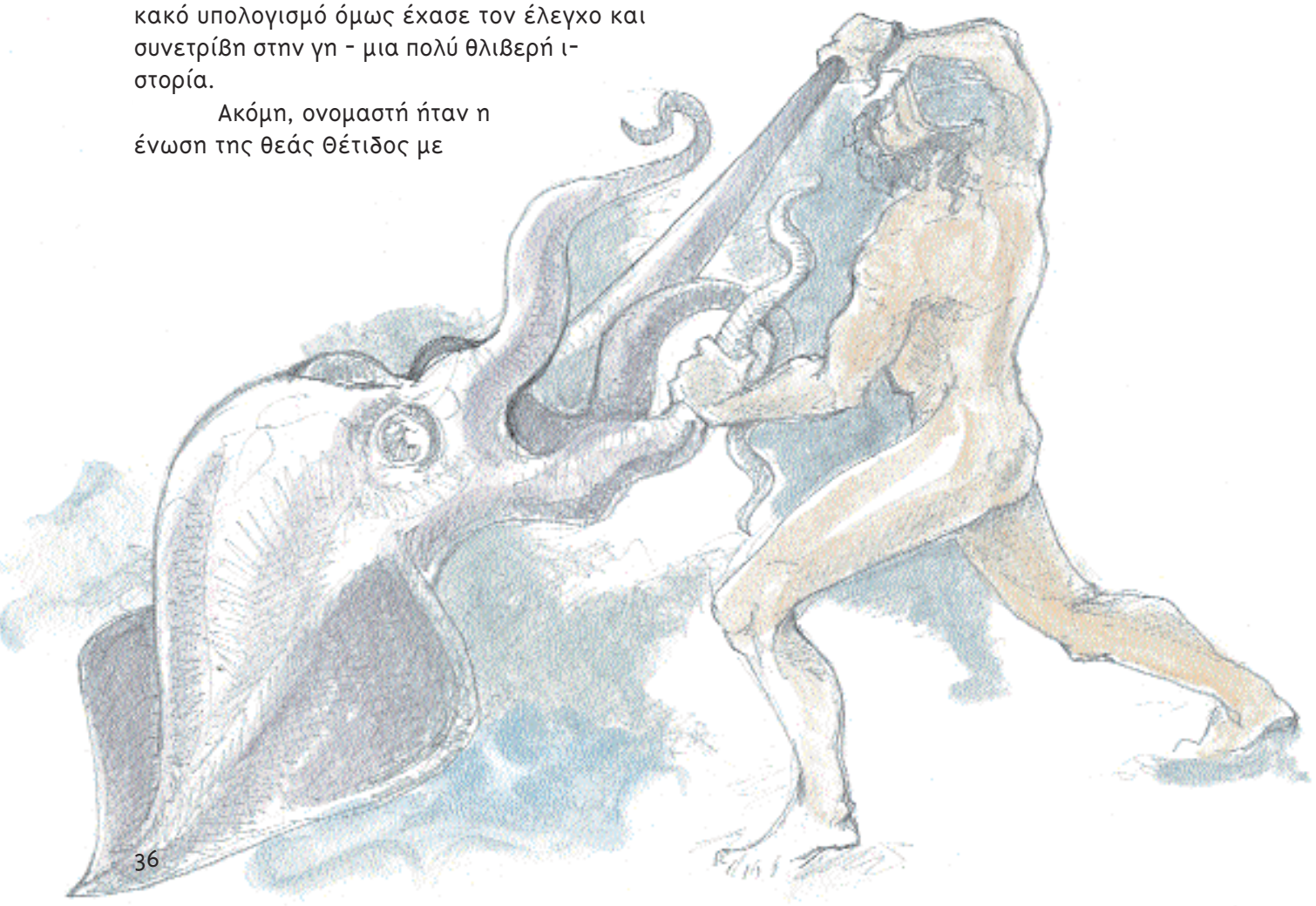


που ονομαζόταν **Αρμονία.** Η Αρμονία, αφού έσμιξε με τον ήρωα **Κάδμο**, εγέννησε την **Ινώ** (που σχετίζεται με την λέξη "ίνα"), την **Σεμέλη** που αναφέραμε και παραπάνω, την **Αγαύη** (στην ελληνική γλώσσα, "αγαυή" σημαίνει "ένδοξη") και την **Αυτονόη.** Όλες τους αργότερα θα ανήκουν στην συντροφιά του θεού Διόνυσου. Η θεά **Καλλιρόη** σμίγοντας με τον θεό **Χρυσάωρα** γέννησε τον **Γηρυόνη**, ο οποίος έμελλε αργότερα να είναι ένας από τους μεγάλους εχθρούς του Ηρακλή και να κατατροπωθεί απ' αυτόν. Η θεά **Ηώς** (που σημαίνει "η Αυγή") γέννησε από τον **Τιθωνό** τον **Μέμνονα**, βασιλιά των Αιθιόπων και ακόμη τον βασιλιά **Ημαθίωνα**, ενώ από τον φημισμένο **Κέφαλο** έφερε στον κόσμο έναν εξίσου φημισμένο γιο, τον **Φαέθωνα**, ο οποίος κάποτε προσπάθησε να οδηγήσει μόνος του το άρμα του Ηλίου, από κακό υπολογισμό όμως έχασε τον έλεγχο και συνετρίβη στην γη - μια πολύ θλιβερή ιστορία.

Ακόμη, ονομαστή ήταν η ένωση της θεάς Θέτιδος με τον ήρωα **Πηλέα**, απ' την οποία γεννήθηκε ένας από τους μεγαλύτερους ήρωες του Τρωικού Πολέμου, ο **Αχιλλεύς.**

Η Θέτις, αφού μάταια προσπάθησε να ξεφύγει από την καταδίωξη του Πηλέως μεταμορφωνόμενη συνεχώς σε διάφορες μορφές, τελικά αφέθηκε να "πιαστεί" απ' αυτόν, αλλά όταν την άρπαξε, η θεά είχε την μορφή μιας σουπιάς ! Ακόμη, η θεά Αφροδίτη γέννησε απ' τον βοσκό **Αγχίση** τον **Αινεία**, και η **Καλυψώ**, όταν ο ασύγκριτος σε όλα τα πράγματα **Οδυσσεύς** έμεινε στο νησί της, την Ωγυγία, για επτά χρόνια, γέννησε απ' αυτόν τον **Ναυσίθοο** (που σημαίνει "αυτός που κινεί τα καράβια") και τον **Ναυσίνοο** (που σημαίνει "ο νους των καραβιών").

Η **Ορφική Κοσμογονία** παραλλάσσει αυτής του Ησιόδου : σύμφωνα με τους Ορφικούς





ποιητές και στοχαστές στην αρχή υπήρχε η θεά **Νυξ**, με την μορφή ενός μαύρου πουλιού. Ο άνεμος **Βορέας** την γονιμοποίησε και η Νυξ (η νύκτα) γέννησε ένα αυγό μέσα στο οποίο κρυβόταν ο φτερωτός **Φάνης**, ο οποίος αποκαλείται από τους Ορφικούς «Ηρικεπαίος» (το πρώτο παιδί της Αυγής), Έρως, Μήτις (δηλαδή, γνώστης), Πρωτόγονος (που εδώ σημαίνει "πρώτος γόνος", δίχως την σημασία που έχει συνήθως αυτή η λέξη), Φαέθων (που φαίνει με μεγάλη λαμπρότητα) κ.ά. Ο Φάνης είχε τέσσερα μάτια, τέσσερα κέρατα και χρυσά φτερά. Αυτός έφτιαξε τον ουρανό και την γη, καθώς και την σελήνη τοποθετώντας ως "φρουρό του κόσμου" τον ήλιο.

Προτού οι Ολύμπιοι θεοί και η γενεαλογία τους εδραιώσουν πλήρως την εξουσία τους, αναγκάστηκαν να πολεμήσουν εναντίον των **Τιτάνων** (η λέξη "Τιτάν" σχετίζεται με το ρήμα "τιταίνω" που σημαίνει "εκτείνω", "τεντώνω") και των **Γιγάντων**, περιστατικά που έμειναν γνωστά ως **Τιτανομαχία** και **Γιγαντομαχία.**

Για δέκα χρόνια οι Τιτάνες πάλευαν εναντίον των παιδιών του Κρόνου και της Ρέας από την κορυφή του όρους Όθρυς, ενώ ο Δίας με





τ' αδέλφια του από τον Ὄλυμπο. Σύμμαχοι στους θεούς σ'αυτόν τον πόλεμο ήταν οι "εκατόγχειρες", πλάσματα με θεϊκή μορφή που είχαν τριακόσια χέρια το καθένα, ο **Βριάρεως ή αλλιώς Αιγαίων, ο Κόττος και ο Γύης.** Η συμβολή των τελευταίων στην καθυπόταξη των Τιτάνων ήταν καθοριστική. Κατόπιν, οι θεοί υποχρεώθηκαν να αντιμετωπίσουν τους Γίγαντες, που τους είχε γεννήσει η Γη, και που παριστάνονται από τους αρχαίους καλλιτέχνες να εκσφενδονίζουν βράχους και κορμούς δένδρων και οι οποίοι από την μέση του σώματός τους και κάτω μοιάζανε με δίδυμα φίδια. Ως έδρα τους είχανε τις Φλεγρές (που σημαίνει "φλεγόμενα χωράφια" και γι' αυτό αποκαλούνται στους Ορφικούς ύμνους και "Φλεγραίοι γίγαντες") ή κατά μία άλλη εκδοχή την Παλλήνη.

Σ' αυτόν τον πόλεμο, σύμμαχοι προς τους θεούς στάθηκαν ο θεός-ήρωας Διόνυσος και ο ήρωας Ηρακλής. Ο Ζευς μαζί με την Ἥρα και τον Ηρακλή νίκησαν τον Γίγαντα Πορφυρίωνα. Ο Απόλλων εξολόθρευσε με την βοήθεια του Ηρακλή τον Γίγαντα Εφιάλτη και ο Γίγαντας Αλκυονεύς, ο οποίος ήταν αθάνατος όσο παρέμενε στην πατρική γη του, την Παλλήνη, σύρθηκε έξω από τα όρια της γης του από τον Ηρακλή και εξολοθρεύθηκε απ' αυτόν. Ακόμη η θεά Αθηνά κατανίκησε τον Γίγαντα Εγκέλαδο εκσφενδονίζοντας πάνω του το νησί της Σικελίας.

Περνώντας στις ιστορίες περί των ηρώων, θα αναφερθούμε πρώτα σε μια μορφή που συνδυάζει το θεϊκό με το ηρωικό : πρόκειται για τον νεότερο γιο του Διός, τον **Διόνυσο.** Κατά μία εκδοχή, όπως ήδη έχουμε δει, γεννήθηκε από την Σεμέλη. Κατά μία άλλη όμως, γεννήθηκε από την ένωση του Διός με την Δήμητρα ή την κόρη της, θεά **Περσεφόνη**, η οποία συνδέεται με τον Κάτω Κόσμο, όταν ο Ἅδης την άρπαξε από την μητέρα της για να την κάνει γυναίκα του. Αυτές οι δύο εκδοχές ή παραλλαγές αν προτιμάτε, δεν έρχονται ποτέ σε αντίθεση μεταξύ τους, αλλά θεωρούνται πως η μία συμπληρώνει την άλλη. Γι' αυτό και μια

από τις προσωνυμίες του Διονύσου είναι "διμήτριος" (ο από δύο γυναίκες γεννημένος). Σύμφωνα με το δεύτερο σκέλος (Περσεφόνη) της γέννησης του Διόνυσου, ο Δίας ενώθηκε με την κόρη της Δήμητρας έχοντας πάρει την μορφή φιδιού. Πολλοί, έχοντας μια επιφανειακή σχέση με την Μυθολογία των Ελλήνων, θεωρούν τον Διόνυσο σαν την προσωποποίηση της χαράς, της ευθυμίας και των ξέφρενων γιορτασμών, έχοντας στο μυαλό τους κυρίως, ή εξ ολοκλήρου, την βακχική διάσταση της προσωπικότητας του διαδόχου των θεών, ή βακχική persona (προσωπείο) του. Αυτό, ωστόσο, απέχει πολύ απ' την αλήθεια, μιας και οι τραγωδίες και οι κίνδυνοι σημαδεύουν τον Διόνυσο, ήδη από την γέννησή του. Όταν η Σεμέλη ήταν ήδη έγκυος από τον Ζήνα, η πρώτη παραπλανήθηκε από την θεά Ήρα που δεν ήθελε την γέννηση του παιδιού, με αποτέλεσμα η Σεμέλη να ζητήσει από τον Ζήνα να εμφανισθεί στην πλήρη μορφή του, πράγμα που μόλις έγινε, οδήγησε στην συντριβή της Σεμέλης από αστροπελέκι και την μεταφορά της στον Κάτω Κόσμο, απ' όπου αργότερα θα την απελευθέρωνε ο γιος της, θεός Διόνυσος. Ο Δίας μετά απ' αυτό το τραγικό γεγονός και αφού μόλις είχε προλάβει να ράψει στον μηρό του το σώμα του Διονύσου, όταν έφτασε ο καιρός να γεννηθεί ο τελευταίος, πήγε στην μακρινή Ανατολή, στο όρος Νύσα, όπου και εμφανίστηκε στον κόσμο το θεϊκό βρέφος. Αργότερα, όταν ο Διόνυσος, παιδί ακόμη, έπαιζε με τα παιγνίδια του, έπεσε θύμα μιας παγίδας που του είχαν στήσει οι Τιτάνες (αναφέρονται δύο), οι οποίοι αφού τον παρέσυραν, τον διαμέλισαν σε επτά κομμάτια που τα πέταξαν μέσα σ'ένα καζάνι που στεκόταν πάνω σ'έναν τρίποδα. Αιτία της φοβερής αυτής τραγωδίας ήταν η ζήλεια της Ήρας. Όμως ο Ζευς, όταν αντελήφθη τι συνέβη, εξουδετέρωσε τους Τιτάνες με μια αστραπή, πήρε τα μέλη του Διονύσου και τα έδωσε στον Απόλλωνα, ο οποίος και τα έθαψε στους Δελφούς. Από εκεί και πέρα, ξεκίνησε μια σειρά πρακτικών για την επανασύσταση της προτέρας ακεραιότητας του Διονύσου, δηλαδή, την ανάσταση του σώματός του.



Ο Διόνυσος από μικρό παιδί ήταν περιτριγυρισμένος από γυναικείες μορφές που τον φρόντιζαν. Οι τρεις κύριες σύντροφοι - "παραμάνες" του ήταν η Αγαύη, η Ινώ και η Αυτονόη, οι οποίες αργότερα έγιναν μέρος της γυναικείας - βακχικής συνοδείας του θεού - ήρωος όταν αυτός εμφανιζόταν με το βακχικό προσωπείο του. Στην βακχική λατρεία πολλές φορές οι γυναίκες "μεταμορφώνονταν" σε "Μαινάδες" και έτσι αποτελούσαν έναν αντικειμενικό κίνδυνο, όχι μόνον για εκείνους που θα τολμούσαν να αντιταχτούν σ'αυτές, αλλά πολλές φορές και για τον ίδιο τον Διόνυσο !

Στους μεγάλους εχθρούς του Διονύσου συγκαταλέγονται ο κακόψυχος βασιλιάς της Θράκης Λυκούργος που καταδίωξε τις παραμάνες του Διο-



νύσου, καθώς και τον ίδιο τον γιο του Δία. Γι' αυτό τιμωρήθηκε αργότερα με απανωτές συμφορές που τον κατασυνέτριψαν.

Άλλος μεγάλος εχθρός του Διονύσου ήταν επίσης ο **Πενθεύς**, σφετεριστής βασιλιάς της Θήβας και γιος μιας από τις παραμάνες - θείες (ως αδελφές της Σεμέλης) του Διονύσου, της Αγαύης. Όταν ο Διόνυσος παρουσιάστηκε μπροστά στον Πενθέα, ζητώντας να πάρει πίσω τα δικαιώματά του επί του θρόνου της Θήβας, τότε ο Πενθεύς τον περιγέλασε, και σαν να μην έφτανε αυτό, οι τρεις παραμάνες του Διονύσου αρνήθηκαν την θεϊκότητα του τελευταίου.

Στις **"Βάκχες"** του, ο αττικός τραγωδός **Ευριπίδης** βάζει τον κουτοπόνηρο και συμφεροντολόγο Πενθέα να χλευάζει τον Διόνυσο, λέγοντάς του να του δείξει πού είναι, επιτέλους, αυτός ο πατέρας του, ο Δίας. Ο Διόνυσος τότε του απάντησε, **πως όποιος έβλεπε αυτόν τον ίδιον, έβλεπε ταυτόχρονα και τον πατέρα του**, μια αρχετυπική "φόρμουλα" που θα την συναντήσουμε ξανά στα χρόνια του ιστορικού Ιησού, όταν ο τελευταίος αντιμετωπίζοντας τους Φαρισαίους και κάποιους πολύ κακούς στην προαίρεση από τους Ιουδαίους, απάντησε με τα ίδια σχεδόν λόγια. Το τέλος του Πενθέα ήταν τραγικό, όταν η μητέρα του Αγαύη, "τυφλωμένη" από σύγχυση και μανία, πιστεύοντας πως ο σφετεριστής - βασιλιάς και γιος της ήταν θήραμα, τον σκότωσε. Αλλά και όλες οι παραμάνες του Διόνυσου τιμωρήθηκαν επίσης, διότι αν και γνώριζαν την θεϊκότητα του Διονύσου, την αρνήθηκαν για ιδιοτελείς σκοπούς, και στο εξής θα έπρεπε να τον λατρεύουν σαν μαινάδες σε έρημες περιοχές, όπως επίσης και να τον υπηρετούν.

Στους εχθρούς του Διονύσου, συγκαταλέγονται ακόμη κάποιοι πειρατές που ήταν Τυρρηνοί (Ετρούσκοι). Αυτοί αφού συνέλαβαν τον Διόνυσο, τον κρατούσαν όμηρο στο καράβι τους, προσδοκώντας στα κέρδη που θα τους έφερναν τα πιθανά λύτρα για την εξαγορά του θεού. Όμως, ο Διόνυσος μεταμορφώθηκε ξαφνικά σε λιοντάρι, ενώ στο κατάρτι του πλοίου εμφανίστηκε μια κληματαριά, απ' όπου κρέμονταν πολλά σταφύλια (το αμπέλι ήταν το "σήμα-κατατεθέν" του γιου του Δία). Τότε οι πειρατές έντρομοι βούτηξαν στην θάλασσα για να σωθούν.

Φημισμένη επίσης, έμεινε η λεγομένη "αρπαγή της Αριάδνης" στην Νάξο. Όταν ο ήρωας **Θησεύς** επέστρεφε από την Κρήτη μαζί με την **Αριάδνη** (ή Αριάγνη), κόρη του βασιλιά **Μίνωος** και της βασίλισσας **Πασιφάης**, η οποία είχε βοηθήσει τον Θησέα με τον "μίτο" της να βρει την έξοδο από τον Λαβύρινθο, όπου είχε σκοτώσει το φοβερό τέρας Μινώταυρο, εμφανίστηκε τότε στο νησί ο Διόνυσος. Ο Θησεύς, μετά από προτροπή της θεάς Αθηνάς, δεν έφερε καμία αντίρρηση ή αντίσταση, όταν ο γιος του Δία ζήτησε από την Αριάδνη να τον ακολουθήσει.

Μετά από πολλές περιπέτειες και πάθη που υπέφερε ο Διόνυσος, πάθη που πολλές φορές δεν διαφέρουν από εκείνα που αντιμετώπισε ο κατ' εξοχήν "πολύπαθος" Οδυσσεύς, ο Διόνυσος έφτασε στον λεγόμενο **"θρίαμβό"** του, μυστήριο άρρητο (ανείπωτο) για τους αρχαίους Ελλαδίτες, το οποίο σε κάθε περίπτωση συνιστά μια ολοσχερή κατανίκηση των "γήινων παθών", που καθορίζουν αποφασιστικά ακόμη και έναν θεό.

Ο ήρωας **Περσεύς**, καρπός της ένωσης της θνητής **Δανάης** με τον θεό Δία, είχε μια πολύ περιπετειώδη γέννηση, η οποία είναι επίσης και ένα σταθερό θέμα, παραλλαγές του οποίου συναντούμε σε πολλές από τις μυθολογίες των λαών ("το έκθετο βρέφος"), ακόμη δε, και στην περίπτωση του Μωυσή έτσι όπως περιγράφεται στην Παλαιά Διαθήκη. Ο πατέρας της Δανάης και βασιλιάς του Άργους, **Ακρίσιος** (που σημαίνει "αυτός που δεν διαθέτει ορθή κρίση"), θύμωσε όταν έμαθε ότι το βρέφος της Δανάης ήταν του Ζηνός, διέταξε τους στρατιώτες του να κλείσουν μάνα και γιο σε μια κιβωτό και να την πετάξουν στην θάλασσα. Αφού παρασύρθηκε από τα κύματα, πρόβαλε τελικά η κιβωτός στις ακτές του νησιού Σέριφος, όπου το βρήκε ένας ψαράς που ονομαζόταν **Δίκτυς**, ο ο-

ποίος απελευθέρωσε το έμψυχο περιεχόμενο της κιβωτού. Έτσι, μάνα και γιος σώθηκαν από βέβαιο θάνατο. Ο Περσεύς έμεινε ονομαστός για τον άθλο που επετέλεσε σκοτώνοντας την **Μέδουσα Γοργώ**, πηγαίνοντας το κεφάλι της στον **Πολυδέκτη**, που βασίλευε τότε στην Σέριφο, ως λύτρο για την εξαγορά της μητέρας του Δανάης, που εν τω μεταξύ την είχε κάνει σκλάβα του ο Πολυδέκτης.

Ήταν ένα εγχείρημα πολύ δύσκολο και παράτολμο, διότι η Γοργώ "μαρμάρωνε" οποιονδήποτε θα τολμούσε να την αντικρίσει κατά πρόσωπον. Σ' αυτήν την προσπάθεια ήταν η θεά Αθηνά η οποία συνέτρεξε τον ήρωα και τον συμβούλεψε, όταν θα ερχόταν αντιμέτωπος με την τρομερή Μέδουσα (που σημαίνει "αυτή που εξουσιάζει"), να μην κοιτάξει απευθείας την όψη της τρομερής κεφαλής της, αλλά το καθρέφτισμά της στην γυαλιστερή ασπίδα του, και έτσι να την εξολοθρεύσει. Η **Γοργώ,** ανάμεσα στις αδελφές της γοργόνες **Σθενώ** και **Ευρυάλη**, ήταν η μοναδική θνητή. Πράγματι, ο ήρωας αφού διέσχισε τον ωκεανό έφτασε στους κήπους των Εσπερίδων όπου κατοικούσαν οι τρεις Γοργόνες, μεταξύ των οποίων και η Μέδουσα Γοργώ, καθώς και τρεις θεότητες (ή δύο) που ονομάζονταν **Γραίες** και φύλαγαν σκοπιά. Οι Γραίες είχαν μόνο ένα μάτι και ένα δόντι που το μοιράζονταν εκ περιτροπής. Ο Περσεύς πλησίασε προς το μέρος τους δίχως να μπορέσουν να τον δουν, διότι φορούσε τον "σκούφο του Άδη" που τον έκανε αόρατο. Την στιγμή που η μια Γραία έδινε στην άλλη το μοναδικό μάτι που είχαν, επωφελήθηκε ο Περσεύς, όρμησε και άρπαξε το μάτι τους και εκβίασε τις Γραίες να του δείξουν τον δρόμο προς τις Γοργόνες αν ήθελαν να πάρουν πίσω το μάτι τους και να μη μείνουν για πάντα τυφλές. Αυτές αναγκάστηκαν να κάνουν ό,τι τους είπε ο γιος της Δανάης και του έδειξαν μια σπηλιά όπου κοιμόνταν και οι τρεις γοργόνες μαζί. Αφού ο ήρωας μπήκε μέσα στην σπηλιά, επειδή δεν έπρεπε σε καμιά περίπτωση να αντικρίσει στο πρόσωπο την Γοργώ, άρχισε να ψηλαφεί τον χώρο για να βρει τον λαιμό της Μέδουσας αυτής.

Κατά μία άλλη εκδοχή, την ασπίδα που πάνω της αντανακλάστηκε η κεφαλή της Γοργούς, δεν την έφερε μαζί του ο Περσεύς, αλλά την κρατούσε η ίδια η θεά Αθηνά.

Με ένα δρεπάνι λοιπόν, ο Περσεύς έκοψε το κεφάλι της τερατόμορφης Μέδουσας και επειδή εκείνη ήταν ακόμη έγκυος από τον Ποσειδώνα, που ήταν σύζυγος της, όταν κατέπεσε νεκρή ελευθερώθηκαν από την κοιλιά της το θεϊκό άλογο, ο **Πήγασος** και ο ήρωας **Χρυσάωρ** (δηλαδή, "αυτός με το χρυσό ξίφος" ή απλά "χρυσό ξίφος"). Ο Περσεύς, αφού πήρε το κεφάλι, έφυγε αμέσως τρέχοντας, για να μην υποχρεωθεί να αντιμετωπίσει τις δύο αθάνατες αδελφές της Γοργούς. Κατόπιν, πήγε το κεφάλι στον Πολυδέκτη, ο οποίος δεν παραδέχθηκε ότι ο Περσεύς έβγαλε εις πέρας με επιτυχία το πολύ ριψοκίνδυνο αυτό εγχείρημα, και άρχισε να καταγγέλλει τον ήρωα, μπροστά στον λαό της Σερίφου, πως ήταν απατεώνας. Τότε, ο Περσεύς φανέρωσε μπροστά στους παρευρισκομένους το κεφάλι της Γοργούς, ντροπιάζοντας έτσι τον Πολυδέκτη, ο οποίος έχασε την εξουσία του ως βασιλιάς της Σερίφου, για να την πάρει ο Δίκτυς που είχε σώσει την ζωή του Περσέως και της μητέρας του, όταν η κιβωτός μέσα στην οποία ήταν εγκλωβισμένοι κι οι δύο ξεβράστηκε κάποτε στις ακτές της Σερίφου, όπως είδαμε και παραπάνω. Μετά, ο Περσεύς ως ένδειξη ευγνωμοσύνης, αφιέρωσε την μάσκα της κεφαλής της Γοργούς στην θεά Αθηνά. Το "γοργώνειον" παρουσιάζεται να το φορά η θεά στο στήθος της.

Άλλο ένα πολύ σπουδαίο κατόρθωμα του Περσέως ήταν η απελευθέρωση της κόρης της Κασσιόπης, βασίλισσας των Αιθιόπων, που ονομαζόταν **Ανδρομέδα.** Ο θεός Ποσειδών (ή Ποσειδάων ή Ποτειδάν) είχε θυμώσει με την Κασσιόπη γιατί υποστήριζε ότι σε ένα διαγωνισμό ομορφιάς (καλλιστεία) η κόρη της, η Ανδρομέδα, είχε κερδίσει τις Νηρηίδες που ήταν οι νύμφες της θάλασσας. Τότε, ο κατ' εξοχήν θεός της θάλασσας έστειλε τρομερές πλημμύρες στην Αιθιοπία, της οποίας ο λαός θα μπορούσε να απαλλαγεί απ' αυτές, μόνον



αν πρόσφερε την Ανδρομέδα, δεμένη σε ένα βράχο, λεία σε ένα δράκοντα με κεφαλή κάπρου, που έστειλε γι' αυτόν τον σκοπό ο Ποσειδών.

Η βασιλοπούλα περίμενε με αγωνία, δεμένη, τον τρομερό θύτη της, όταν ο Περσεύς έμαθε γι' αυτό το περιστατικό. Αμέσως ο ήρωας φόρεσε τα πτερωτά πέδιλα του και πέταξε ως την Αιθιοπία, όπου σκότωσε τον δράκοντα λίγο πριν ο τελευταίος ορμήσει στην όμορφη κόρη της Κασσιόπης. Όπως ήταν φυσικό, μετά απ' αυτό η βασιλοπούλα ερωτεύτηκε τον εντυπωσιακό και ριψοκίνδυνο ήρωα, και μαζί ξεκίνησαν να πάνε στην Σέριφο, την έδρα του Περσέως. Όμως η Ανδρομέδα ήταν λογοδοσμένη από τον πατέρα της στον **Φινέα**, ο οποίος μετά το κατόρθωμα του Περσέως, "πρασίνισε" από την ζήλεια και τον θυμό του και, αφού μάζεψε μερικούς φίλους ή συμμάχους του, άρχισε να καταδιώκει τον Περσέα και την Ανδρομέδα. Ο ήρωας τιμώρησε υποδειγματικά τον πολύ κακόψυχο και απελπιστικά ηλίθιο Φινέα, που όχι μόνον δεν έφερε καμία αντίρρηση όταν οι συμπατριώτες του έδεναν την Ανδρομέδα στον βράχο, για να την καταπιεί ο δράκοντας, αλλά ζητούσε τώρα και ... τα "ρέστα"! Ποια ήταν η τιμωρία του ; Υποχρεώθηκε αυτός και οι φίλοι του να αντικρίσουν το ... κεφάλι της Γοργούς που το είχε μαζί του ο Περσεύς, καλά κρυμμένο, και με χαρακτηριστική άνεση τους το έδειξε κατά την στιγμή της καταδίωξης, και έτσι, όλη η συμμορία "μαρμάρωσε" !

Ο **Βελλεροφόντης** ή **Βελλεροφών**, δεν θα



μπορούσε, ασφαλώς, να φανταστεί κατά τα χρόνια της παιδικής και εφηβικής ηλικίας του, ποια μοίρα τον περίμενε αργότερα και σε ποιες σκοτούρες θα έμπαινε εξαιτίας του έρωτα και ταυτόχρονα του μίσους μιας γυναίκας προς αυτόν. Γιος του θεού Ποσειδώνα και της Ευρυνόμης, περνούσε τον χρόνο του στην πόλη της Κορίνθου, μέσα σε μελαγχολία, διότι δεν μπορούσε να ιππεύσει το φτερωτό άλογο που του είχε χαρίσει ο πατέρας του Ποσειδών. Για τον σκοπό αυτό, χρειαζόταν ένα χαλινάρι, μοναδικό στον κόσμο, που ήταν χρυσό. Όλες οι προσπάθειες που έκανε για να το βρει είχαν αποβεί μάταιες. Ώσπου παρουσιάστηκε στον ύπνο του η θεά Αθηνά και του φανέρωσε το χρυσό χαλινάρι, που έως τότε αναζητούσε χωρίς αποτέλεσμα. Αυτό ήταν ! Τίποτε δεν τον εμπόδιζε τώρα να καβαλικεύσει τον Πήγασο (ήδη γνωστός μας από τις περιπέτειες του Περσέως), το πιο έξοχο άλογο, που με τα φτερά του θα οδηγούσε τον αναβάτη του στην νίκη, την ευδαιμονία και την αθανασία. Κάποτε ο ήρωας μπλέχτηκε σε μια μονομαχία και σκότωσε κάποιον κακούργο που ονομαζόταν **Βέλλερος** (όνομα που σχετίζεται με την λέξη "Γέλλερα", που σημαίνει "τα κακά", "τα κακώς κείμενα", "τα άσχημα"). Από τότε πήρε το όνομα "Βελλεροφόντης", που σημαίνει "αυτός που σκότωσε τον Βέλλερο", ενώ πριν ο ήρωας πιθανώς ονομαζόταν **Ιππόνοος.** Εξαιτίας αυτού του περιστατικού, αναγκάστηκε να φύγει από την Κόρινθο και να πάει στην Τίρυνθα, όπου τον υποδέχθηκε ο βασιλιάς **Προίτος**, που βασίλευε σε όλη την περιοχή του Άργους. Ο Προίτος ήταν ακόμη θείος του Περσέως, αν και σ'αυτό το σημείο οι διηγήσεις δεν συμφωνούν, παρουσιάζοντας κάποιες απ' αυτές δύο πρόσωπα με το όνομα Προίτος. Όπως και να 'χει, ο Προίτος είχε γυναίκα του την **Άντεια**, η οποία ερωτεύτηκε τον Βελλεροφόντη ... μια τύχη όχι και τόσο ευπρόσδεκτη για τον ήρωα, όπως θα δούμε παρακάτω.

Η Άντεια έφερε επίσης και το όνομα **Σθενέβοια**, τουλάχιστον κατά τους αττικούς τραγωδούς. Μεταχειρίστηκε πολλούς τρόπους για να τραβήξει το ενδιαφέρον του Βελλεροφόντη, μάταια όμως, διότι ο ήρωας δεν ένοιωθε μέσα του κάτι το ξεχωριστό γι' αυτήν, και ακόμη, δεν ήθελε να έλθει σε σύγκρουση με τον Προίτο που του είχε φερθεί τόσο καλά.

Η Άντεια τότε οργίστηκε τόσο πολύ απ' αυτήν την απόρριψη, που δε δίστασε να συκοφαντήσει τον Βελλεροφόντη μπροστά στον σύζυγό της, Προίτο, ότι τάχα, ο πρώτος προσπάθησε με την βία να την κλέψει απ'αυτόν, διότι ήταν πολύ ερωτευμένος μαζί της !

Ο Προίτος, δυστυχώς, πίστεψε την γυναίκα του και οργισμένος, έδιωξε από την Τίρυνθα τον Βελλεροφόντη, στέλνοντάς τον - μαζί με ένα σφραγισμένο γράμμα - στον πεθερό του πρώτου, που έμενε στην Λυκία, και λεγόταν **Αμισώδαρος** ή **Ιοβάτης.** Όταν ο τελευταίος άνοιξε το σφραγισμένο γράμμα του Προίτου, διάβασε ότι έπρεπε να σκοτώσει τον ξένο που ήλθε στην χώρα του. Έτσι ο Αμισώδαρος κάλεσε τον Βελλεροφόντη για να του αναθέσει τάχα μια αποστολή, σίγουρος πως τον έστελνε σε βέβαιο θάνατο. Ο ήρωας θα έπρεπε να αντιμετωπίσει και να σκοτώσει την **Χίμαιρα**, ένα από τα πιο τρομακτικά και επικίνδυνα πλάσματα που υπήρχαν τότε στον κόσμο, και που είχε γεννηθεί από την εξίσου τρομακτική θεά **Έχιδνα**, η οποία από την μέση και κάτω είχε την μορφή φιδιού. Η Χίμαιρα ήταν τρισυπόστατη : μπροστά είχε την μορφή λιονταριού, στην μέση την μορφή γίδας και πίσω την μορφή φιδιού. Ένας ... ασυνήθιστος, οπωσδήποτε, εχθρός που η συνάντηση μαζί του, πράγματι, ισοδυναμούσε με βέβαιο θάνατο.

Παρά τις δυσοίωνες προβλέψεις όμως, καθώς και τους "ευσεβείς πόθους" του Αμισώδαρου, ο Βελλεροφόντης πραγματοποίησε έναν από τους πιο εκπληκτικούς άθλους που μπορούμε να βρούμε στην μυθολογία μας. Αφού καβαλίκεψε τον φτερωτό Πήγασο, κατάφερε να σκοτώσει με τα βέλη και το σπαθί του την Χίμαιρα.

Δεν θα αστοχούσε κάποιος αν φανταζόταν τον Αμισώδαρο άφωνο και με ανοιχτό το στόμα του από έκπληξη, όταν έμαθε τα νέα για τον θά-



νατο της Χίμαιρας. Μάταια, απέστειλε ξανά τον Βελλεροφόντη σε δύο ακόμη αποστολές "βέβαιου θανάτου". Η πρώτη εναντίον των ισχυρών **Σολύμων** και η δεύτερη εναντίον των **Αμαζόνων.**

Και στις δυο αυτές αποστολές ο Βελλεροφόντης βγήκε πάλι νικητής. Απελπισμένος ο Αμισώδαρος τότε, έστησε στον ήρωα μια φονική ενέδρα. Όσοι πολεμιστές συμμετείχαν σ'αυτήν την ενέδρα εναντίον του Βελλεροφόντη σκοτώθηκαν όλοι από το σπαθί του ήρωα.

Όταν αυτές οι εξελίξεις έφτασαν στα αυτιά του Προίτου, τότε αυτός μετάνιωσε για την στάση του και κάλεσε πίσω στην Τίρυνθα τον Βελλεροφόντη, τον οποίο υποδέχθηκε με τιμές, και ακόμη, του έδωσε για γυναίκα του την κόρη του, παραχωρώντας ακόμη στον ήρωα το μισό βασίλειό του.

Η μοίρα έδειξε από πολύ νωρίς με ποια μεγάλη δόξα θα περιέβαλλε αργότερα τον ήρωα **Θησέα.** Γεννημένος από τον **Αιγέα**, βασιλιά της Αθήνας και την **Αίθρα** (που σημαίνει "η φωτεινότητα του ουρανού" - λέμε π.χ. συχνά "αίθριος καιρός" δηλ. καλός καιρός με καθαρό ουρανό) στην Τροιζήνα της Πελοποννήσου, όταν ήταν μόλις επτά χρονών και ενώ έπαιζε με συνομήλικούς του, ξαφνικά, η παιδική παρέα αντίκρισε ένα δέρμα λιονταριού, που το είχε αφήσει εκεί ο Ηρακλής όταν επισκέφθηκε την Τροιζήνα, και νόμισαν όλοι πως ήταν ένα ζωντανό λιοντάρι. Όλα τα παιδιά άρχισαν να τρέχουν φοβισμένα μακριά από εκείνο το σημείο, εκτός από τον μικρό Θησέα, ο οποίος άρπαξε ένα σπαθί και ετοιμάστηκε να αντιμετωπίσει το "λιοντάρι"!

Όταν ο ήρωας έγινε δεκαέξι χρονών, η μητέρα του του έδειξε τον βράχο εκείνο όπου ο πατέρας του και βασιλιάς της Αθήνας Αιγεύς είχε κρύψει τα σανδάλια και το ξίφος του, έτσι ώστε όταν ο γιός του ερχόταν κάποτε στην Αθήνα, να μπορέσει ο πατέρας να τον αναγνωρίσει απ' αυτά τα αντικείμενα - "σημάδια".

Ο Θησεύς σήκωσε τον βράχο, βρήκε το ξίφος και τα σανδάλια και τα φόρεσε. Το όνομα του ήρωα (από τον μέλλοντα "θήσω" του ρήματος "τίθημι", που σημαίνει "τοποθετώ", "βάζω") συνδέεται στενά με το περιστατικό αυτό.

Η ηρωική σταδιοδρομία του Θησέως ξεκίνησε όταν ο τελευταίος, στον δρόμο του για την Αθήνα, συνάντησε στην Επίδαυρο έναν επικίνδυνο κακοποιό, τον **Περιφήτη**, που λεγόταν επίσης και "Κορυνήτης" (από το μεγάλο ρόπαλο, την "κορύνη" που κρατούσε). Αυτός παραμόνευε τους περαστικούς και τους σκότωνε, ώσπου ... για κακή του τύχη βρέθηκε ο Θησεύς στον δρόμο του, ο οποίος μετά από πάλη σκότωσε τον Περιφήτη και του πήρε το ρόπαλο, το οποίο, στο εξής, θα το έφερε μαζί του ο ήρωας. Στις Κεγχρεές, κοντά στον ισθμό της Κορίνθου, παραμόνευε ο δεύτερος αντίπαλος του Θησέως, ο **Σίνις,** που είχε επίσης το παρατσούκλι "Πιτυοκάμπτης" (που σημαίνει "αυτός που κάμπτει, λυγίζει τα πεύκα"). Ο Σίνις άρπαζε τους ξένους που έρχονταν στην περιοχή και τους έδενε σε δύο κοντινά πεύκα, λυγισμένα από τον ίδιο. Κατόπιν, αφήνοντας τα πεύκα να γυρίσουν στην όρθια θέση, τα σώματα των άτυχων θυμάτων διαμελίζονταν. Ο Θησεύς εξοργίστηκε με αυτήν την φρικωδία και αφού εξουδετέρωσε τον Σίνι με την "κορύνη" του, τον εξολόθρευσε ακριβώς με τον ίδιο τρόπο με τον οποίο ο κακούργος αυτός σκότωνε τους περαστικούς!

Στην περιοχή της Κορίνθου όμως, παραμόνευε άλλος ένας κίνδυνος με την μορφή μιας γριάς που την έλεγαν **Κρομμυώ** (από την λέξη "κρόμμυον", που σημαίνει "κρεμμύδι") και της κόρης της που είχε την μορφή μιας γουρούνας και την λέγανε **Φαία** ("φαιός" σημαίνει "σκούρος", "σκοτεινός"). Ο Θησεύς σκότωσε την Φαία, παρά τα απελπισμένα παρακάλια εκείνης της γριάς με την πολύ κακή ψυχή, η οποία έφερε το παράξενο όνομα "Κρομμυώ".

Προχωρώντας προς την Αθήνα από την Κόρινθο, στο πιο απόκρημνο σημείο του δρόμου που συνδέει τα Μέγαρα με την Αθήνα, στην σημερινή "Κακιά Σκάλα", ο Θησεύς σκότωσε τον αλήτη **Σκίρωνα**, που ... για να περνάει τον καιρό του, συ-



νήθιζε να γκρεμίζει τους περαστικούς στην θάλασσα από τα ψηλά βράχια, όπου τους κατασπάραζε μια τεράστια θαλάσσια χελώνα. Μάλιστα, συνόδευε το αποτρόπαιο αυτό εγχείρημα με μια ζωώδη πρωτοτυπία : εξανάγκαζε τους άτυχους που θα πέφτανε στα χέρια του να του πλένουν τα πόδια, και όταν αυτοί έσκυβαν, τότε ο Σκίρων τους κλωτσούσε και τους κατακρήμνιζε. Όταν όμως ο κακοποιός ένιωσε ... στα πισινά του και ο ίδιος την κλωτσιά του Θησέως, που τον έστελνε στο στόμα της αδηφάγου εκείνης χελώνας που παραμόνευε στα νερά, τότε, ασφαλώς ο Σκίρων θα πρόλαβε να αισθανθεί τον τρόμο και την απελπισία που είχαν βιώσει τα προηγούμενα θύματά του...

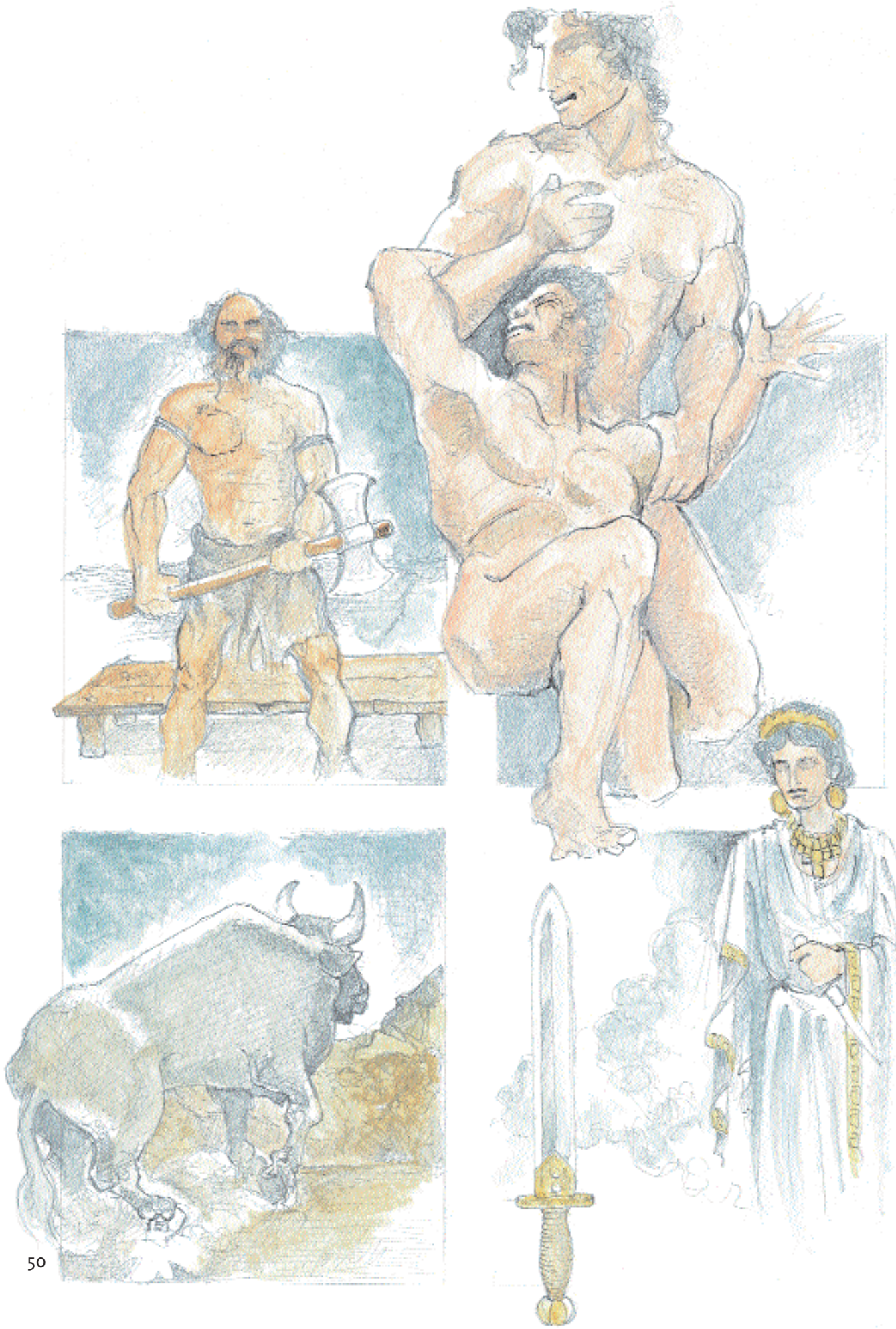
Ακόμη, ο Θησεύς σκότωσε στην Ελευσίνα άλλον έναν κακούργο, που είχε και αυτός την συνήθεια να ... παρενοχλεί θανάσιμα τους περαστικούς: τον παλαιστή **Κερκύωνα.** Ο ήρωας τον νίκησε, αφού πρώτα πάλεψε μαζί του, και γι' αυτό ο Θησεύς θεωρήθηκε από κάποιους ως εκείνος που ανακάλυψε την έντεχνη πάλη.

Τέλος ήταν η σειρά του **Προκρούστη**, ενός σιδερά, να πληρώσει με το "ίδιο νόμισμα" το μακάβριο, φονικό ... χόμπυ του. Η σαδιστική φαντασία του Προκρούστη έφτασε στο σημείο να τον κάνει να υποβάλλει τους περαστικούς στο εξής μαρτύριο : έδενε το θύμα του σε ένα κρεβάτι, και κοιτούσε αν ο άτυχος ήταν μακρύτερος ή κοντύτερος του κρεβατιού. Στην πρώτη περίπτωση, έσπαζε και κατέκοπτε με ένα μεγάλο σφυρί τα μέλη που προεξείχαν, ενώ στην δεύτερη τέντωνε το θύμα του για να φτάσει το μήκος του κρεβατιού, προξενώντας του αφόρητο πόνο. Και στις δυο περιπτώσεις, βέβαια, ο θάνατος δεν αργούσε να έλθει. Και σ' αυτήν την περίπτωση, ο Θησεύς υποχρέωσε τον κακούργο αυτόν να γευτεί κι ο ίδιος ... τους καρπούς και τα αποτελέσματα των έργων και των μεθόδων του.

Εν τω μεταξύ η φήμη των κατορθωμάτων του Θησέως είχε ήδη φτάσει στην Αθήνα, όπου βασίλευε ο πατέρας του ήρωα, Αιγεύς, που είχε ξαναπαντρευτεί με την **Μήδεια** και είχε κάνει μαζί της ένα γιο, τον Μήδο. Η Μήδεια, πληροφορημένη ότι ο ήρωας ήταν ο πρωτότοκος γιος του Αιγέα από άλλη γυναίκα (την Αίθρα), πανικοβλήθηκε με την ιδέα ότι ο Θησεύς θα γινόταν ο διάδοχος του θρόνου και όχι ο γιος της, Μήδος. Έτσι σχεδίασε να δηλητηριάσει τον Θησέα όταν ο λαός της Αθήνας μαζί με τον βασιλιά του υποδεχόταν τον ήρωα με ένα μεγαλοπρεπές συμπόσιο. Μάλιστα, στα σχέδιά της κατάφερε να πάρει γι' αυτό και την συγκατάθεση του Αιγέα, ο οποίος μην γνωρίζοντας ότι ο ξένος ήταν γιος του, έβλεπε στον δεύτερο μια ξαφνική απειλή για την βασιλεία και τον θρόνο του. Όταν γινόταν όμως το συμπόσιο, ο Αιγεύς είδε την λαβή του ξίφους του Θησέως και αναγνώρισε πως ήταν εκείνο που είχε κρύψει παλιά στον βράχο της Τροιζήνας για να το πάρει ο γιος του όταν θα μεγάλωνε, πετάχτηκε πάνω έντρομος, διέκοψε το συμπόσιο και έσωσε τον Θησέα από τον θάνατο. Μετά το συμβάν αυτό, η Μήδεια μαζί με τον γιο της Μήδο εξορίστηκαν από την Αθήνα και πήγαν στην Κολχίδα. Θα ξανασυναντήσουμε την περιβόητη αυτή γυναίκα στους μύθους του Ιάσονα και της Αργοναυτικής Εκστρατείας.

Σύμφωνα με μια εκδοχή, ο Θησεύς έκανε άλλον ένα άθλο προτού εισέλθει θριαμβευτής στην Αθήνα : δάμασε και υπέταξε έναν αδέσποτο και επικίνδυνο ταύρο που βρισκόταν στον Μαραθώνα και καβάλα πάνω σ' αυτόν ήλθε στην Αθήνα. Κατά άλλη εκδοχή, η σύλληψη του "ταύρου του Μαραθώνα" έγινε μετά την αποτυχημένη απόπειρα της Μήδειας να δηλητηριάσει τον Θησέα. Ο ταύρος αυτός όμως είχε ήδη προλάβει να σκοτώσει πριν πολλά χρόνια τον **Ανδρόγεω**, έναν από τους γιους του βασιλιά της Κρήτης **Μίνωος.** Η όλη ιστορία του "ταύρου του Μαραθώνος", που πρωτύτερα ήταν ο "ταύρος της Κρήτης", ξεκινά από τον άθλο που έκανε ο ήρως **Ηρακλής**, όταν αιχμαλώτισε τον πολύ ατίθασο και επικίνδυνο αυτόν ταύρο στην Κρήτη, και αργότερα, φθάνοντας στην Αττική, τον άφησε ελεύθερο.

Ένα από τα πιο κωμικά περιστατικά της



μυθολογίας μας αναφέρεται στον έρωτα της γυναίκας του Μίνωος, της βασίλισσας **Πασιφάης** για ... τον ταύρο αυτόν, με τον οποίο μάλιστα έκανε και παιδί ! Αλλά, θα μιλήσουμε για τον περιβόητο **Μινώταυρο** λίγο παρακάτω.

Όταν λοιπόν ο Μίνως έμαθε για τον θάνατο του Ανδρόγεω, ο οποίος είχε σταλεί για να σκοτώσει τον ταύρο, εξοργίστηκε και κατέστησε υπεύθυνους τους Αθηναίους για τον χαμό αυτό. Έτσι κήρυξε τον πόλεμο στην Αθήνα, την οποία πολύ γρήγορα έφερε σε αδιέξοδη κατάσταση : οι Αθηναίοι ήταν υποχρεωμένοι, στο εξής, να στέλνουν κάθε εννέα χρόνια επτά νέους και επτά νέες στην Κρήτη ως τροφή για τον Μινώταυρο, ο οποίος κατά ορισμένες αφηγήσεις είχε σώμα ανθρώπου και κεφαλή ταύρου. Ο φόρος αίματος αυτός θα έπαυε, μονάχα αν κάποιος εντελώς άοπλος από τα υποψήφια θύματα σκότωνε τον Μινώταυρο, κάτι που λογιζόταν σχεδόν ως αδύνατον, μιας και το τέρας ήταν ένα από τα πιο δυνατά πλάσματα στον κόσμο.

Είχαν ήδη περάσει δεκαοχτώ χρόνια από τότε που εφαρμόστηκε αυτός ο δυσβάσταχτος όρος του Μίνωος στους Αθηναίους και δεκατέσσερεις νέοι μαζί με δεκατέσσερεις νέες συνολικά, είχαν χάσει την ζωή τους μέσα στον **Λαβύρινθο**, όπου κατοικούσε ο Μινώταυρος. Την τρίτη και "φαρμακερή" για τον ... Μινώταυρο όπως αποδείχθηκε αργότερα, φορά, ο Θησεύς κατατάχτηκε εθελοντικά ανάμεσα στα υποψήφια θύματα που θα πήγαιναν στην Κρήτη. Εκεί ο ήρωας θα αντιμετώπιζε τον Μινώταυρο. Αποφασιστική βοήθεια στάθηκε γι' αυτόν η βασιλοπούλα **Αριάδνη** (ή Αριάγνη), κόρη του Μίνωος και της Πασιφάης, η οποία ερωτεύτηκε τον Θησέα. Ήταν εκείνη που του έδωσε τον φημισμένο "μίτο", ένα νήμα που θα το στερέωνε στην είσοδο του Λαβύρινθου, έτσι ώστε, όταν θα σκότωνε - όπως φυσικά, ευχόταν διακαώς από μέσα της η Αριάδνη - τον Μινώταυρο, να μην χανόταν ο ήρωας μέσα στους περίπλοκους διαδρόμους του Λαβύρινθου, αφού καθ' όλη την πορεία του μέσα στον τελευταίο θα ξετύλιγε συνεχώς τον "μίτο", και μ' αυτόν τον τρόπο θα ήταν εύκολο να ξαναβρεί μετά την έξοδο. Σίγουρα κάποιου άλλου θα του "λύνονταν τα πόδια", στην θέα του τρομερού Μινώταυρου, όμως, για τον Θησέα, που είχε μεγάλο θάρρος και διακρινόταν πάντοτε για την φοβερή αυτοπεποίθησή του, αυτό δεν ίσχυε. Η αίσθηση που είχε συνεχώς ο ήρωας όταν αντιμετώπιζε κάποιον επικίνδυνο αντίπαλο, είτε άνθρωπο είτε τέρας, ότι θα έβγαινε **οπωσδήποτε νικητής**, δίχως άλλο ήταν ένας από τους πλέον αποφασιστικούς παράγοντες που συντελούσαν στην πραγματοποίηση των άθλων του. Όπως και έγινε και σ'αυτήν την περίπτωση. Αφού πάλεψε με τον Μινώταυρο, ο ήρωας κατάφερε να τον εξουδετερώσει και να τον σκοτώσει. Δίχως να χάσει χρόνο, αμέσως βγήκε απ' τον Λαβύρινθο χάρις στον "μίτο της Αριάδνης". Η βασιλοπούλα, έξαλλη από την χαρά της, δέχθηκε δίχως δεύτερη κουβέντα την πρόταση που της έκανε ο ήρωας να τον ακολουθήσει στην Αθήνα. Κατά το ταξίδι της επιστροφής, όπως είδαμε όταν διηγούμασταν τις περιπέτειες του Διόνυσου, η Αριάδνη εγκατέλειψε τον Θησέα, όταν σταμάτησε το καράβι τους προσωρινά στην Νάξο, για να ακολουθήσει τον κισσοφόρο θεό. Δεν μπορεί να πει κάποιος ότι αυτό το περιστατικό δεν λύπησε βαθύτατα τον Θησέα, ωστόσο ... "αυτά έχει η ζωή" (και ο μύθος) !

Πριν αναχωρήσει από την Αθήνα για την Κρήτη, ο Θησεύς είχε συμφωνήσει με τον πατέρα του, Αιγέα, ότι σε περίπτωση που θα σκότωνε τον Μινώταυρο και θα έσωζε τους ομήρους, τότε θα άλλαζε το μαύρο πανί που είχε το πλοίο του κατά την αναχώρηση με ένα άσπρο. Αντίθετα, αν η "επιχείρηση Μινώταυρος" είχε αποτύχει και ο Θησεύς ήταν νεκρός, τότε ο ναύκληρος του πλοίου δε θα κατέβαζε το μαύρο πανί.

Λες και ήταν η ίδια η μοίρα (που μερικές φορές φαίνεται να διασκεδάζει από "στημένες" τραγωδίες που θα μπορούσαν να είχαν αποφευχθεί με πολύ απλό τρόπο) που έκανε τον ήρωα αλλά και το πλήρωμα, μέσα στην γενική ευφορία που επικρατούσε, να ξεχάσουν την παραπάνω συμφωνία.



Δυστυχώς, από την Ακρόπολη όπου στεκόταν, ο Αιγεύς είδε το πανί του πλοίου **μαύρο**, και από την απελπισία του έπεσε από τον βράχο. Το γεγονός αυτό σκίασε την χαρά των Αθηναίων για την απαλλαγή τους από τον αιματηρό και άπρεπο φόρο που τους είχε επιβάλει κάποτε ο Μίνως. Ωστόσο, τους παρηγόρησε η σκέψη, ότι την θέση του Αιγέως (απ' τον οποίο πήρε το όνομά του το **Αιγαίον Πέλαγος**), θα την έπαιρνε ένας ξεχωριστός για την ανδρεία του και τον πονόψυχο χαρακτήρα του ήρωας, ο Θησεύς.

Ο σφετεριστής βασιλιάς της **Ιωλκού**, ο **Πελίας**, γιος του Ποσειδώνα και της Τυρούς, έκπληκτος κοίταζε μέσα στην βασιλική σάλα τον πιο μυστηριώδη και παράξενο άνθρωπο που είχε δει ως τότε, να φορά μόνον ένα σανδάλι, και με έναν τρόπο αλλόκοσμο και εξωφρενικό στην αταραξία και αφοβία του μπροστά στους άρχοντες της πόλης, ζητούσε ούτε λίγο ούτε πολύ την ... παραίτηση του Πελία, λέγοντας πως αυτός ήταν ο νόμιμος κάτοχος του θρόνου! Σε άλλη περίπτωση, ο Πελίας θα είχε διατάξει έναν στρατιώτη του να συλλάβει τον θρασύτατο ξένο. Όμως, η όλη παρουσία του ξένου, τόσο απόμακρη από ό,τι έως τώρα είχε συνηθίσει να βλέπει στην καθημερινή πραγματικότητα, του προκαλούσε ένα τέτοιο μεταφυσικό δέος, που τον είχε, σχεδόν, "κοκαλώσει" πάνω στον θρόνο του.

Πολλά χρόνια πριν, είχε καταδιώξει τον ετεροθαλή αδελφό του **Αίσονα**, γιο του Κρηθέως και της Τυρούς, και νόμιμο κάτοχο του θρόνου της Ιωλκού. Ακόμη, ο Πελίας είχε πάρει κάποτε ένα χρησμό, ότι θα σκοτωνόταν από έναν απόγονο του Αιόλου και πως "θα έπρεπε να φυλάγεται από τον μονοσάνδαλο". **Ο μονοσάνδαλος όμως στεκόταν ήδη εκεί.**

"Πώς λέγεσαι, ξένε ;" ρώτησε ο σφετεριστής βασιλιάς την απίστευτη αυτή παρουσία που διαγραφόταν μπροστά του.

"Ιάσων είναι το όνομά μου, γιος του Αίσονος και δισέγγονος του Αιόλου".

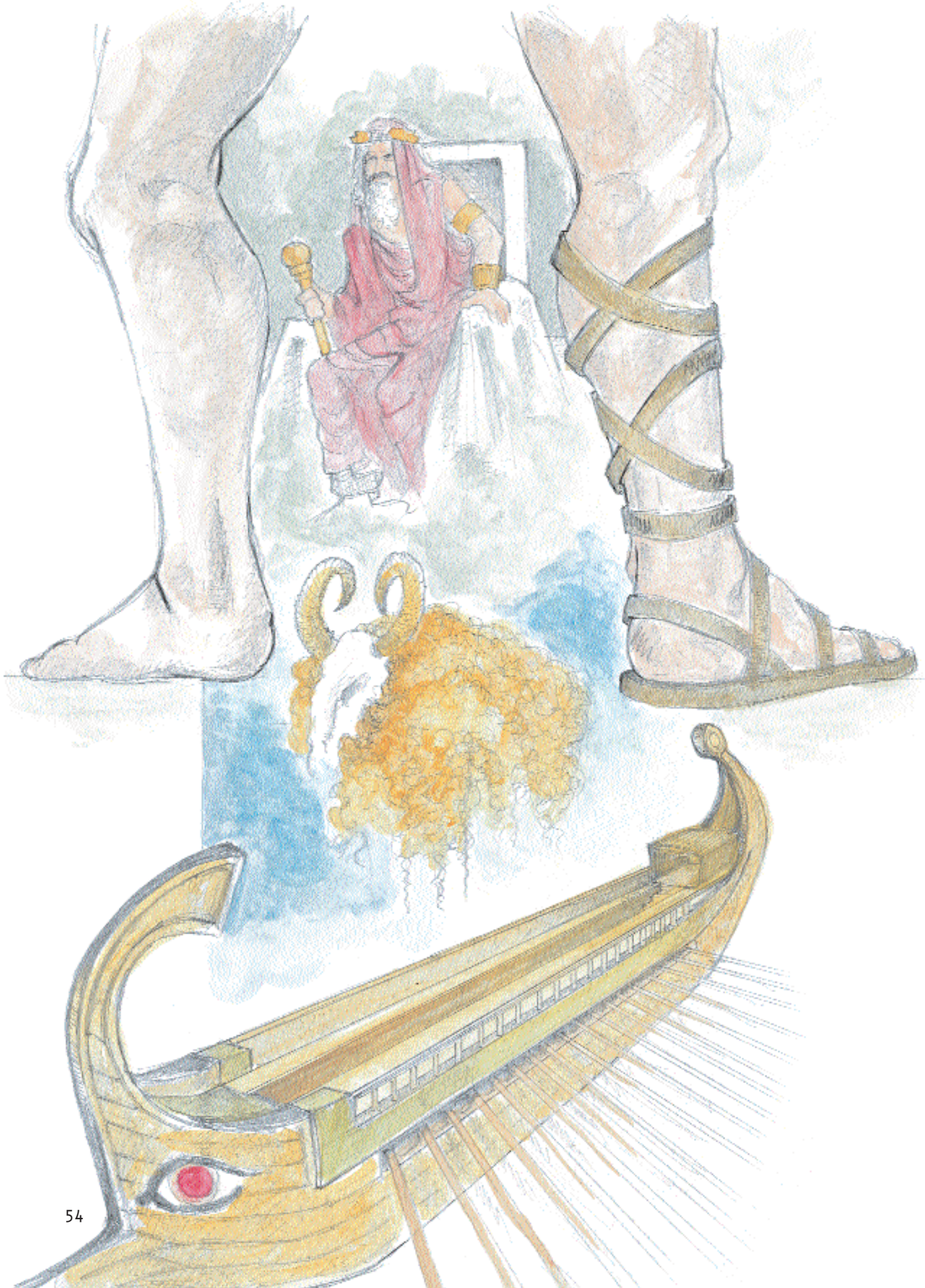
Ο τρόμος του Πελία, που έως εκείνη την στιγμή ήδη ήταν μεγάλος, μετά το άκουσμα της απόκρισης αυτής έγινε σχεδόν ανεξέλεγκτος. Ζήτησε από τον ξένο να του δείξει το σπίτι του Αίσονος, εάν ήταν, πράγματι, ο γιος του όπως έλεγε.

Ο Ιάσων το βρήκε εύκολα, και εκεί, μετά από πολλά χρόνια, ξανασυναντήθηκε με τον πατέρα του μέσα σ'έναν κατακλυσμό δακρύων χαράς. "Εντάξει, θα σου δώσω το βασίλειο που σου ανήκει, αρκεί να μου φέρεις το **Χρυσόμαλλον Δέρας** από την **Κολχίδα** !", πρότεινε ο Πελίας στον Ιάσονα, σκεπτόμενος ότι σε ένα τέτοιο επικίνδυνο ταξίδι αναζήτησης, ο ξένος, ασφαλώς θα έβρισκε βέβαιο θάνατο. Ο Ιάσων δέχτηκε.

Η **Αργώ**, το πλοίο που θα μετέφερε τον Ιάσονα μαζί με τους συντρόφους του, τους **Αργοναύτες**, ως την Κολχίδα που βρισκόταν στον Καύκασο, ναυπηγήθηκε από τον **Άργο**, και είχε πενήντα κουπιά, όσοι περίπου θα ήταν και οι Αργοναύτες, που στις τάξεις τους συγκαταλέγονταν ονομαστοί ήρωες, όπως ο **Ηρακλής,** ο **Πηλεύς**, ο **Μελέαγρος**, ο **Ορφεύς**, που κάποτε θα αναγκαζόταν να κατεβεί ως τον Άδη για να ελευθερώσει την αγαπημένη του Ευριδίκη, και άλλοι.

Έτσι ξεκίνησε η **Αργοναυτική Εκστρατεία** με αρχηγό τον θαρραλέο, μυστηριώδη ήρωα-αίνιγμα, τον **μονοσάνδαλο Ιάσονα.**

Δεν πρόλαβε καλά-καλά να ξεκινήσει η Αργώ και μπήκε σε περιπέτειες αμέσως. Μια θύελλα ανάγκασε τους Αργοναύτες να προσαράξουν το πλοίο στη **Λήμνο**, όπου κατοικούσαν μόνον γυναίκες-αμαζόνες με βασίλισσά τους την **Υψιπύλη.** Στην αρχή οι διαθέσεις των τελευταίων δεν ήταν και τόσο φιλικές και απειλήθηκε σύγκρουση μεταξύ αυτών και των Αργοναυτών. Ο ...έρωτας όμως, έδωσε το αίσιο τέλος στην αρχή μιας πιθανής διένεξης. Η βασίλισσα Υψιπύλη μαγεύτηκε από τον αλλόκοσμο χαρακτήρα του όμορφου Ιάσονος και σύντομα οι υπόλοιπες αμαζόνες ... ακολούθησαν το παράδειγμα της κυρίας τους και άρχισαν να ερωτεύονται τους Αργοναύτες ! Έτσι, κυριολεκτικά "εν μια νυκτί", μεταμορφώθηκαν όλες

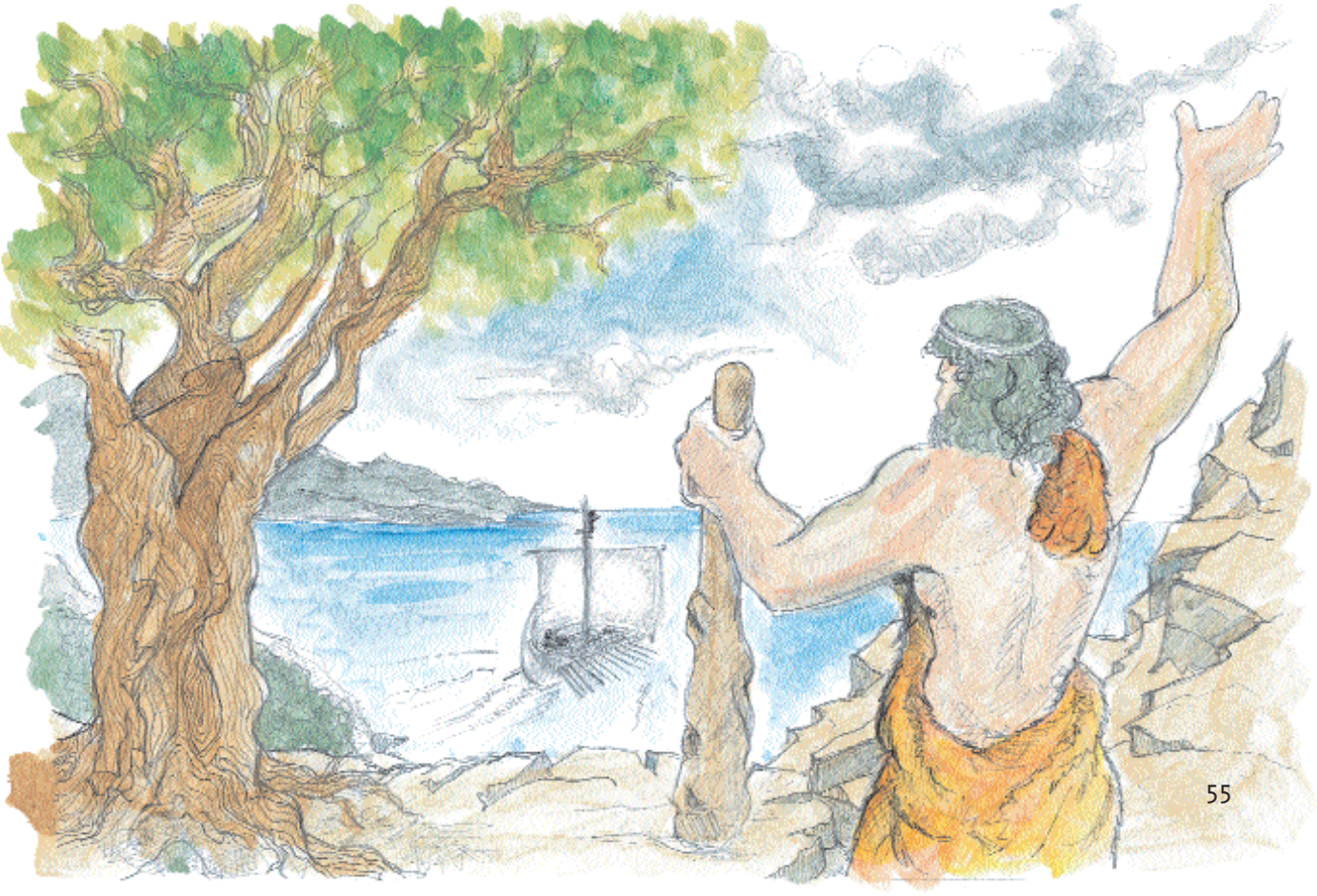


τους από σκληροτράχηλες Αμαζόνες σε τρυφερές συντρόφους των ηρώων της Αργούς ! "Ερως ανίκατε μάχαν" ("Ερωτα ανίκητε στην μάχη") θα συμπλήρωνε εδώ, ίσως, ο Σοφοκλής !

Μετά από αρκετό καιρό, η Αργώ σάλπαρε ξανά, αυτήν την φορά από την Λήμνο για να συναντήσουν οι ήρωές της την δεύτερη περιπέτειά τους, αφού είχαν περάσει τον Ελλήσποντο, στην **Προποντίδα** (θάλασσα του Μαρμαρά). Εκεί συνεπλάκησαν με τον βασιλιά **Κύζικο** και τους στρατιώτες του, τους οποίους νίκησαν. Το όνομα του λαού αυτού, "Δολίονες", σχετίζεται με την λέξη "δόλος" και φαίνεται ότι η αρπακτικότητά τους ήταν εκείνη που τους έσπρωξε εναντίον των Αργοναυτών.

Αφού, οι ήρωες στερήθηκαν την παρουσία του συντρόφου τους **Ὕλα ...** που προτίμησε την συντροφιά των **Νυμφών των Υδάτων** από την αναζήτηση του Χρυσόμαλλου Δέρατος, καθώς και την παρουσία του δοξασμένου Ηρακλή που προσπάθησε μάταια να ξαναβρεί τον Ὕλα, οι Αργοναύτες φτάνοντας στην **Βιθυνία** (ακτές του Μαρμαρά), συνάντησαν νέα προβλήματα μιας και ο βασιλιάς των **Βεβύκων** που ζούσαν εκεί, ο **Ἄμυκος**, αρνήθηκε να δώσει νερό στους συντρόφους του Ιάσονος από μια μεγάλη πηγή που υπήρχε στην χώρα. Τότε ο **Πολυδεύκης**, από τους πιο ονομαστούς Αργοναύτες, κάλεσε σε μονομαχία πυγμαχίας τον Ἄμυκο, τον οποίο και νίκησε. Ἔτσι ο Ιάσων προμηθεύτηκε μεγάλες ποσότητες νερού για τον ίδιο και τους συντρόφους του.

Κατόπιν η Αργώ, χάνοντας λίγο τον προσανατολισμό της, αγκυροβόλησε στην Θράκη, και συγκεκριμένα στην περιοχή των **Θινύων**, εκεί όπου άρχιζε να απλώνεται "το βασίλειο του σκότους". Στην χώρα αυτή είχε το παλάτι του ο **Φινεύς**, που ήξερε τον δρόμο που οδηγούσε στην Κολχίδα, όπου βρισκόταν το Χρυσόμαλλο Δέρας, και υποσχέθηκε να τον δείξει στους Αργοναύτες, αν οι τελευταίοι τον απαλλάσσανε από τις **Ἅρπυιες**, τα τρομερά εκδικητικά πουλιά που τα έστελνε σε κάποιον άνθρωπο, συνήθως, η κατά-







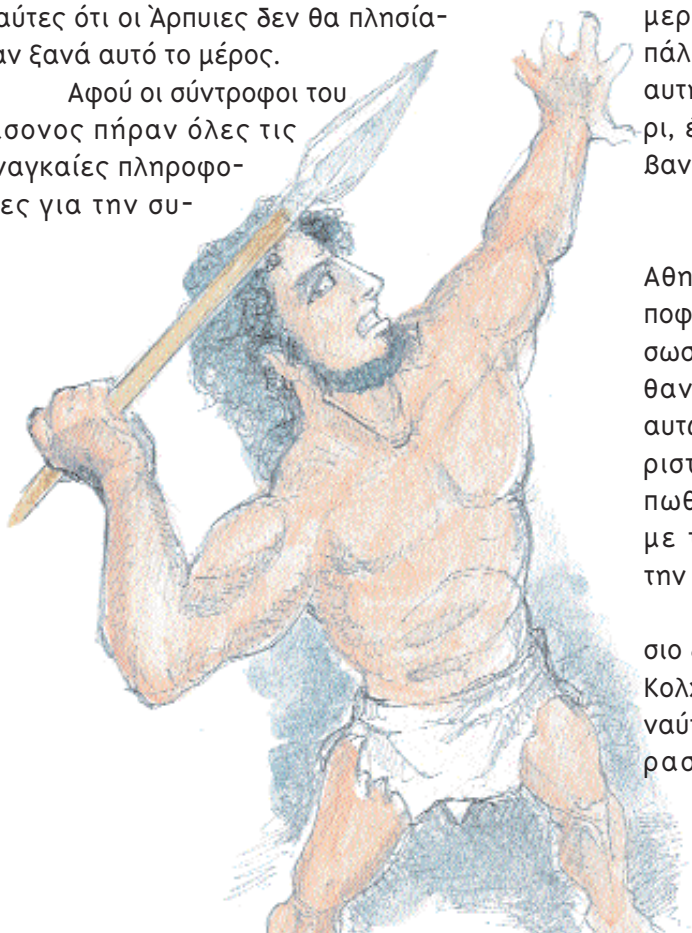
ρα ενός θεού (στην συγκεκριμένη περίπτωση, η κατάρα του Διός, εξαιτίας του αλαζονικού χαρακτήρα του Φινέως).

Οι δίδυμοι Αργοναύτες, **Κάλαϊς** και **Ζήτης**, ανέλαβαν το έργο της εκδίωξης των Αρπυιών, τις οποίες μάλιστα θα σκοτώνανε εάν δεν τους προλάβαινε η θεά Ἶρις, αγγελιοφόρος του Διός, υποσχόμενη στους Αργοναύτες ότι οι Ἁρπυιες δεν θα πλησίαζαν ξανά αυτό το μέρος.

Αφού οι σύντροφοι του Ιάσονος πήραν όλες τις αναγκαίες πληροφορίες για την συνέχεια του ταξιδιού τους, συνάντησαν στα νερά του **Βοσπόρου** τις **Κυανές Πέτρες** (Συμπληγάδες), που ανοιγόκλειναν αστραμάτητα, απειλώντας να συνθλίψουν την Αργώ όταν αυτή θα περνούσε ανάμεσά τους.

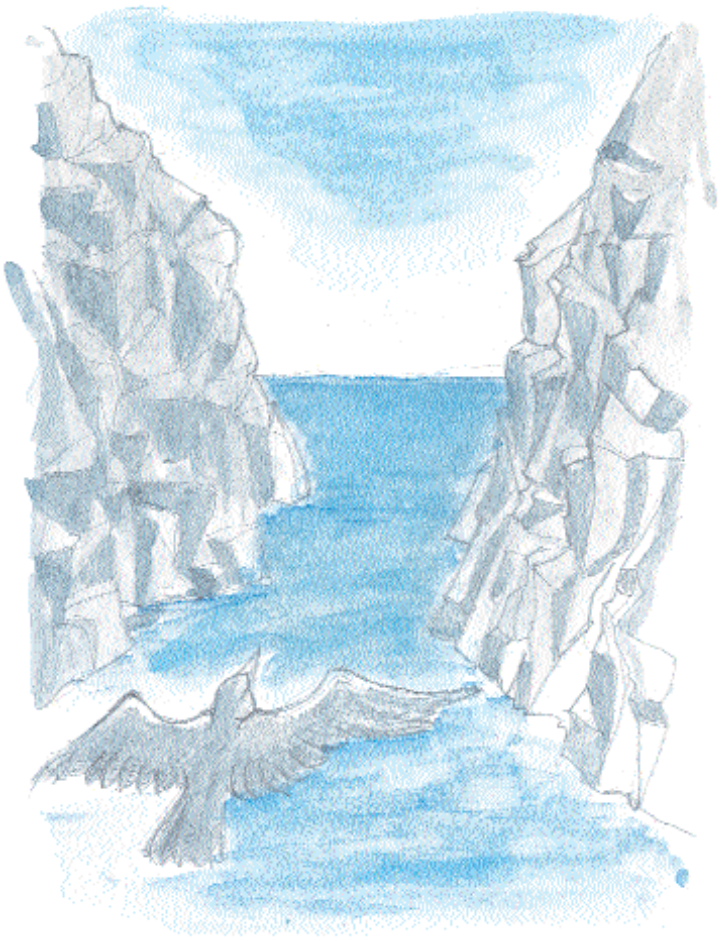
Οι Αργοναύτες άφησαν στην αρχή να πετάξει ένα περιστέρι για να περάσει τους τρομερούς βράχους. Οι τελευταίοι πρόλαβαν να κόψουν μόνον μερικά φτερά από το πουλί και καθώς άνοιγαν πάλι, βρήκε την ευκαιρία η Αργώ να περάσει και αυτή σαν ταχύτατο βέλος. Ὅπως και στο περιστέρι, έτσι και στην Αργώ, οι Κυανές Πέτρες προλάβαν να "δαγκώσουν" μόνο ένα μικρό κομμάτι της πρύμνης του πλοίου. Κατά μία εκδοχή, η θεά Αθηνά συνέβαλε αποφασιστικά στην διάσωση της Αργούς από το θανατηφόρο αγκάλιασμα αυτών των βράχων: με το αριστερό χέρι της, η θεά απωθούσε τις πέτρες ενώ με το δεξί έσπρωχνε την Αργώ.

Στον θαλάσσιο δρόμο προς την Κολχίδα, οι Αργοναύτες αφού πέρασαν από το





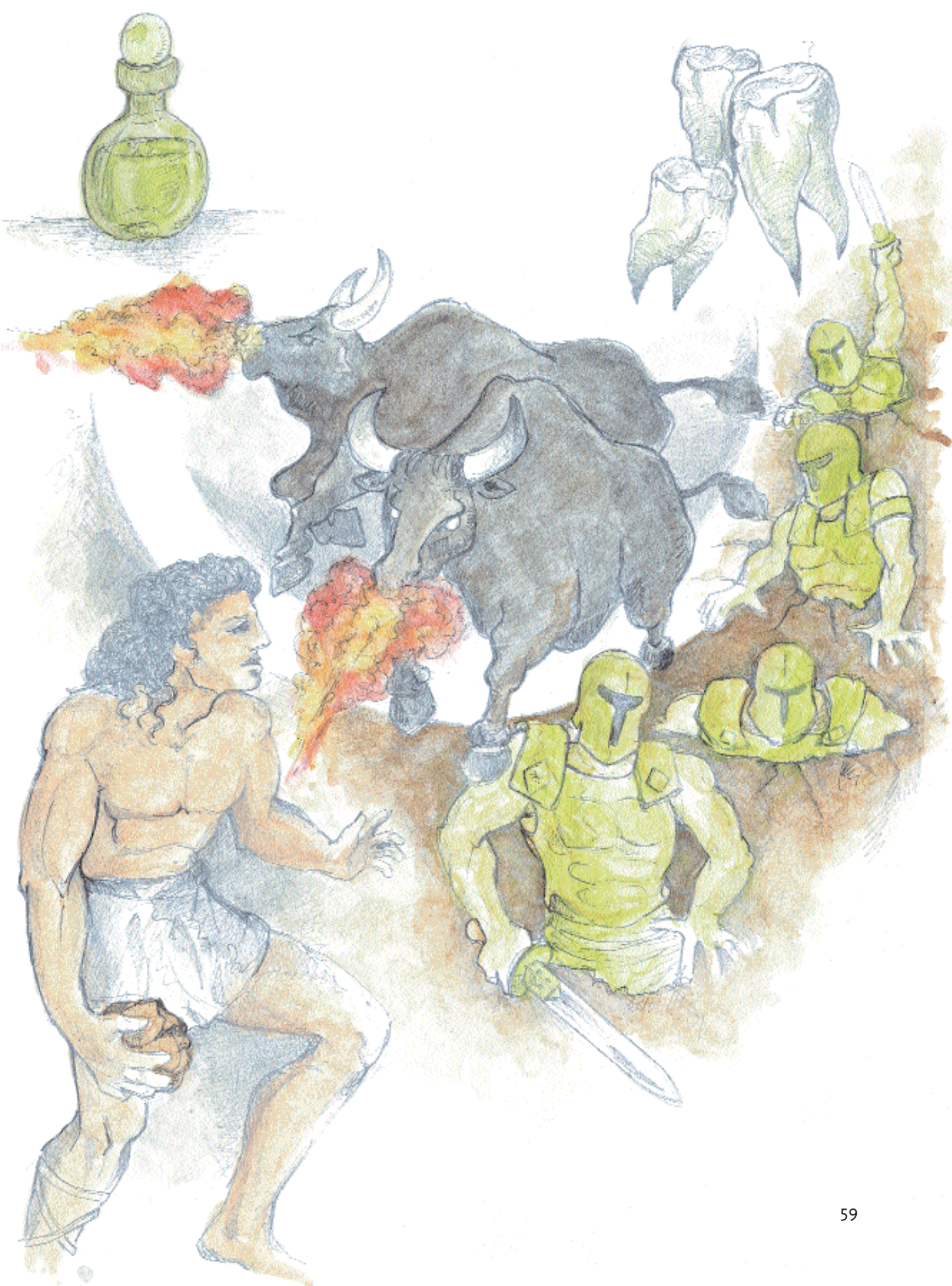
έρημο νησί **"Θυνιάς"**, που το αφιέρωσαν στον θεό Απόλλωνα, την περιοχή της **Σινώπης** (βόρεια ακτή της Μικράς Ασίας), την χώρα των **Αμαζόνων** καθώς και τις χώρες των **Χαλύβων, Τιβαρηνών** και **Μοσύνων**, εκ των οποίων οι Τιβαρηνοί ήταν οι πλέον παράξενοι άνθρωποι διότι έκαναν τα πάντα ανάποδα ή αντίστροφα, π.χ. όταν οι γυναίκες ετοιμάζονταν να γεννήσουν, ήταν οι άνδρες που ξαπλώναν στο κρεβάτι της γέννας (!), κ.ά., μπήκε τελικά η Αργώ στον ποταμό **Φάσιο**, που οδηγούσε στην **Αία**, την χώρα όπου βρισκόταν η Κολχίς, και της οποίας βασιλιάς ήταν ο κακός και δύστροπος **Αιήτης.**



Κόρη του Αιήτη ήταν η γνωστή μας από τους άθλους του Θησέως, **Μήδεια.** Οι αρχαίοι μυθογράφοι περιγράφουν τον Ιάσονα, όταν έφθασε στην Κολχίδα, ως έναν "άνδρα που έλαμπε όπως ο Σείριος". Όπως προηγουμένως η βασίλισσα των Αμαζόνων της Λήμνου, Υψιπύλη, έτσι και η Μήδεια δεν άργησε να ερωτευθεί τον μυστηριώδη Ιάσονα. Προσφέρθηκε μάλιστα να τον βοηθήσει να πάρει το Χρυσόμαλλον Δέρας, που είχε τοποθετήσει ο Αιήτης μέσα στο στόμα ενός δράκοντα. Ένα εγχείρημα, το οποίο ήταν κάθε άλλο παρά εύκολο, όπως αποδείχθηκε πολύ σύντομα. Το δάσος όπου βρισκόταν ο δράκοντας ονομαζόταν το **"Άλσος του Άρεως"**, και κατά μία άλλη εκδοχή, το Δέρας ήταν τοποθετημένο όχι στο στόμα του δράκοντα αλλά στα κλαδιά μιας βελανιδιάς, γύρω από την οποία το πελώριο φίδι "περιπολούσε" ως ο φύλακας αυτής.

Ήταν η Μήδεια, η οποία ετοίμασε ένα υπνωτικό υγρό που κοίμησε τον δράκοντα, και έτσι ο Ιάσων βρήκε την ευκαιρία να μπει μέσα στο "Άλσος του Άρεως" και να αρπάξει το Δέρας [στην γλώσσα μας "δέρας" σημαίνει "δέρμα" και "χρυσόμαλλον δέρας" είναι εκείνο το δέρμα που στο μεγαλύτερο μέρος του ("το μάλλον") είναι χρυσό]. Σε πολλά αγγεία, εικονίζεται και η θεά Αθηνά ως παραστάτης και βοηθός του "μονοσάνδαλου" Ιάσονος.

Ωστόσο, οι κίνδυνοι για τον γιο του Αίσονος δεν τελείωσαν εδώ. Όταν ο τελευταίος είχε παρουσιαστεί στον Αιήτη, ο αποκρουστικός βασιλιάς της Κολχίδος προσποιήθηκε ότι θα έδινε στον Ιάσονα το Χρυσόμαλλον Δέρας, αρκεί να εκπλήρωνε ο δεύτερος τους εξής όρους : να ζέψει δυο άγριους ταύρους που η ανάσα τους έβγαζε φλόγες, και ύστερα να τους βάλει να οργώσουν ένα χωράφι, μέσα στα αυλάκια του οποίου ο ήρωας έπρεπε να σπείρει τα δόντια ενός





φιδιού. Κατόπιν θα αντιμετώπιζε τους πάνοπλους πολεμιστές που θα ξεφύτρωναν από τα σπαρμένα στα αυλάκια του χωραφιού δόντια.

Τα ... "αγαθά κόποις κτώνται", όπως λέει η αρχαία ρήση και όσον αφορά τους ταύρους, ο Ιάσων τους δάμασε στην είσοδο του "Ἄλσους του Ἄρεως" βοηθούμενος από μια μαγική αλοιφή που του είχε δώσει η Μήδεια (που ήταν μάγισσα - ιέρεια της Θεάς Εκάτης). Με αυτό το μαγικό παρασκεύασμα, ο Ιάσων άλειψε όλο το σώμα του και έτσι, οι φλόγες που βγαίναν από τα στόματα των ταύρων δεν τον έβλαπταν. Μετά, αφού έσπειρε τα δόντια του φιδιού και ξεφύτρωσαν οι πολεμιστές, πέταξε ανάμεσα στους τελευταίους μια πέτρα - όπως τον είχε συμβουλεύσει η Μήδεια - με αποτέλεσμα ν' αρχίσουν να ερίζουν μεταξύ τους, ώσπου αλληλοεξοντώθηκαν.

Οι Αργοναύτες είχαν πια στα χέρια τους την πολύτιμη λεία : το Χρυσόμαλλον Δέρας!

Ο Ιάσων, φυσικά, ήταν πανευτυχής γι' αυτό, και η Μήδεια δίπλα του ... τον γλυκοκοίταζε, όντας πολύ ερωτευμένη με τον ήρωα! Δίχως να χάσουν χρόνο, μπήκαν όλοι στην Αργώ και σάλπαραν πολύ γρήγορα, έτσι ώστε να κερδίσουν όσο περισσότερο χρόνο μπορούσαν, πριν αντιληφθεί ο Αιήτης τι συνέβη.

Όταν κάποια στιγμή όμως ο βασιλιάς της Κολχίδας διαπίστωσε τι είχε γίνει και κατάλαβε ότι η Μήδεια έφυγε μαζί με τους Αργοναύτες, εξερράγη από την οργή και το θανάσιμο "συμπλεγματικό" μίσος του για τον Ιάσονα. Ετοίμασε αμέσως ένα στόλο που τον επάνδρωναν Κολχιδείς και βγήκε στ' ανοιχτά της θάλασσας (Εύξεινος Πόντος) καταδιώκοντας την Αργώ, η οποία, ωστόσο, είχε ήδη ξεμακρύνει πολύ. Προτού φθάσουν οι Αργοναύτες στην Ιωλκό, πέρασαν από μέρη γνωστά σε μας από την περιπλάνηση του Οδυσσέως : το νησί της Κίρκης, οι βράχοι όπου στέκονταν οι Σειρήνες (των οποίων το θανάσιμο τραγούδι δεν άφησε ο Ορφεύς να ακουστεί, διότι τραγούδησε με δυνατή φωνή ένα δικό του σκοπό) και τέλος το νησί των Φαιάκων, όπου ο Ιάσων και η Μήδεια παντρεύτηκαν.

Αυτήν την ανακόλουθη ναυτική πορεία επέλεξαν οι Αργοναύτες, σύμφωνα με μια διήγηση, έτσι ώστε να μπερδέψουν τον στόλο του Αιήτη, πράγμα το οποίο πέτυχαν.

Η περιπλάνηση της Αργούς ωστόσο, έμελλε, ακόμη να αποδειχθεί αρκετά βασανιστική. Το πλοίο, αφού απέπλευσε από το νησί των Φαιάκων, έχασε τον προσανατολισμό του καθώς κατευθυνόταν προς την νότια επικράτεια του Ιονίου Πελάγους και παρασύρθηκε ως τις ακτές της Βορείου Αφρικής, και συγκεκριμένα, την **Λιβύη.**

Εκεί οι ήρωες, καθώς προχωρούσαν κατα-



μεσής της ερήμου, βρέθηκαν μπροστά σε ένα αναπάντεχο όραμα : τρεις γυναικείες μορφές που έμοιαζαν με φαντάσματα συμβούλευαν τους Αργοναύτες ότι έπρεπε να ανταποδώσουν την ευεργεσία που τους προσέφερε συνεχώς η Γη.

"Ποια απ' όλες ακριβώς;" ρώτησε ο Ιάσων, για να ακούσει άναυδος την εξής απάντηση :

"Η ευεργεσία που σας κάνει, κουβαλώντας όλους εσάς πάνω της!" Οπωσδήποτε, κάτι τέτοιο δεν ήταν ό,τι καλύτερο και αναμενόμενο μπορούσαν να ακούσουν οι ταλαιπωρημένοι Αργοναύτες μέσα στην έρημο! Ωστόσο, έπρεπε να αποδώσουν την οφειλόμενη τιμή στην Μητέρα Γη, έστω και αν η στιγμή δεν ήταν και η πλέον κατάλ-

ληλη γι' αυτό !Έτσι, γύρισαν στην ακτή, σήκωσαν στους ώμους τους την Αργώ ... και ξεκίνησαν για να την μεταφέρουν στην σιωπηλή άμμο της γοητευτικής αλλά και αφιλόξενης ερήμου.

Το σχεδόν κωμικό αυτό στιγμιότυπο διήρκεσε δώδεκα μέρες και δώδεκα νύχτες, ώσπου κάποτε οι εξαντλημένοι από την δίψα Αργοναύτες συνάντησαν μπροστά τους μια λίμνη που λεγόταν **Τριτωνίς** (από το όνομα του θαλάσσιου θεού Τρίτωνος). Εκεί κοντά, υπήρχε επίσης μια πηγή που ανακούφισε τους ήρωες από την δίψα. Κατόπιν, εμφανίστηκε ο θεός Τρίτων που προθυμοποιήθηκε να οδηγήσει πίσω στην ακτή με ασφάλεια τους Αργοναύτες.

Φεύγοντας από την Λιβύη η Αργώ κατέφθασε στην Κρήτη. Ο Ιάσων βρέθηκε εκεί ενώπιον μιας πολύ "παράξενης" κατάστασης : ένας χάλκινος γίγαντας, ο **Τάλως**, περιερχόταν τρεις φορές την ημέρα ολόκληρο το νησί. Εάν κάποιο ξένο πλοίο προσέγγιζε την Κρήτη, τότε ο Τάλως το εκδίωκε ρίχνοντας πέτρες καταπάνω του. "Αυτό μας έλειπε τώρα", πιθανώς να σκέφτηκε ο Ιάσων, μιας και το προσάραγμα της Αργούς σε μια ξηρά, μετά από ένα τόσο επίπονο ταξίδι, όπως ήταν αυτό που έκανε το πλοίο από την Λιβύη έως το σημείο που βρίσκονταν τώρα οι Αργοναύτες ήταν, σε κάθε περίπτωση, περισσότερο από αναγκαίο.

Ο Τάλως φαινόταν να έχει ... όχι και τόσο φιλικές διαθέσεις προς τους Αργοναύτες, εκσφενδονίζοντας προς την Αργώ πέτρες ακατάπαυστα. Το "ανδροειδές" δεν είχε εσωτερικά όργανα, εκτός από μια μεγάλη αρτηρία που περιείχε, αντί για αίμα, **ιχώρα** (ο **ιχώρ** απαντάται επίσης στην Ελληνική Μυθολογία ως το υγρό που έρεε στις φλέβες των θεών).

Η Μήδεια προσπάθησε να υπνωτίσει τον Τάλω με τα μάγια της, πράγμα που οδήγησε τον γίγαντα σε μια σύγχυση. Κάποια στιγμή, αποσυντονισμένος ο Τάλως έπεσε πάνω στις πέτρες του, ενώ η μεμβράνη που βρισκόταν στον αστράγαλό του και κάλυπτε την μοναδική αρτηρία του, έσπασε και άφησε τον ιχώρα να χυθεί έξω. Μετά απ' αυτό ο Τάλως σωριάστηκε κάτω και δεν ξανασηκώθηκε ποτέ.

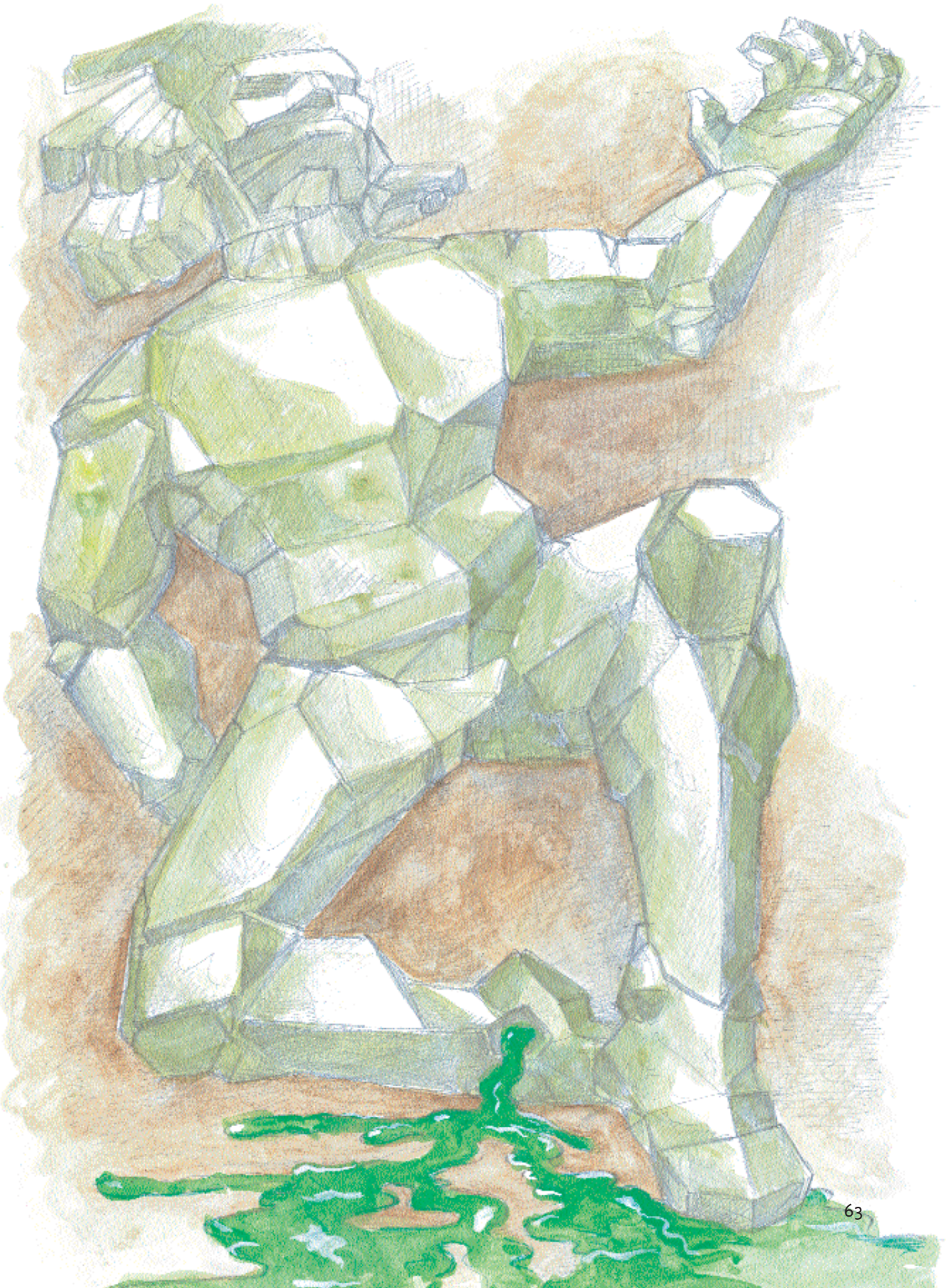
Έτσι οι Αργοναύτες μπόρεσαν να αποβιβαστούν στο νησί, όπου ίδρυσαν ένα ναό προς τιμήν της θεάς Αθηνάς.

Όταν ο Ιάσων με τους συντρόφους του έφθασαν επιτέλους στην Ιωλκό, ο Πελίας, σύμφωνα με μια εκδοχή, είχε ήδη πεθάνει. Γιος του τελευταίου ήταν ο **Άκαστος**, ο οποίος είχε αντίθετο χαρακτήρα από τον πατέρα του : ήταν καλός και πονόψυχος. Ο Ιάσων, σκεπτόμενος ότι το Χρυσόμαλλον Δέρας άξιζε πολύ περισσότερο απ' ό,τι το βασίλειο μιας πόλης, άφησε την διοίκηση της Ιωλκού στον Άκαστο, και μαζί με την Μήδεια ταξίδεψε προς την Κόρινθο. Εκεί ο θρυλικός ήρωας έγινε βασιλιάς, ενώ η Μήδεια ως βασίλισσα του προσέφερε τις γνώσεις και τις υπηρεσίες της, όποτε ο πρώτος τις χρειαζόταν.

Λέγεται πως ο Ηρακλής, ο γιος του θεού Δία και της θνητής Αλκμήνης, όταν ήταν ακόμη βρέφος και θήλαζε το στήθος της θεάς Ήρας (η βασίλισσα-θεά δεν έφερε αντίρρηση να φροντίσει τον νεογέννητο γιο του Δία, παρότι ο τελευταίος τον έφερε στον κόσμο από άλλη γυναίκα), κάποια στιγμή δάγκωσε τον μαστό της θεάς, και αυτή, ουρλιάζοντας από τον πόνο, τράβηξε το βρέφος μακριά από το στήθος της.

Το σχεδόν κωμικό αυτό περιστατικό, είχε ακόμη δυο συνέπειες, πέρα από το σοκ που προκλήθηκε στην Ήρα : η πρώτη ήταν πως ο Ηρακλής έγινε αθάνατος εξαιτίας του γάλακτος που είχε ήδη πιεί από το στήθος της Ήρας, και η δεύτερη συνέπεια ήταν ο σχηματισμός του γαλαξία από το γάλα που χύθηκε, όταν ο Ηρακλής δάγκωσε τον μαστό της θεάς [άλλωστε, η λέξη "γαλαξίας" δείχνει σαφέστατα την σχέση της με την λέξη "γάλα", και ακόμη, στην αγγλική γλώσσα ο όρος "The Milky Way" (Ο Γαλακτώδης Δρόμος) είναι μια προσωνυμία του γαλαξία].

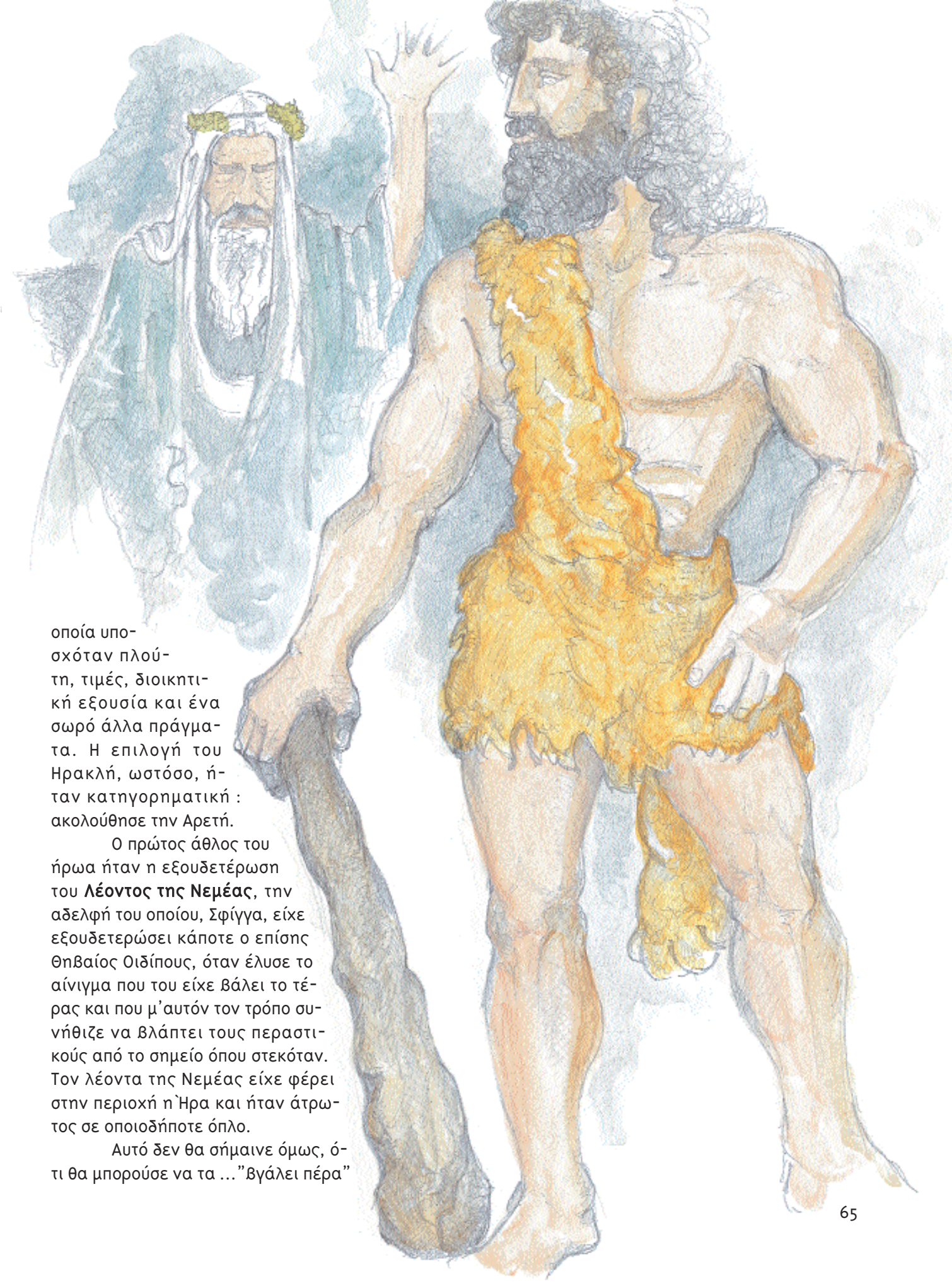
Ακόμη, όπως θα ανέμενε κάποιος, οι εκδοχές για τα παιδικά χρόνια ενός τέτοιου ήρωα





πληθαίνουν. Έτσι, σύμφωνα με μια ιστορία, όταν ο Ηρακλής ήταν βρέφος, θέλοντας η Ήρα να εκδικηθεί τον πατέρα ανθρώπων και θεών, τον Δία, έστειλε στο σπίτι της Αλκμήνης (την οποία η βασίλισσα των θεών φθονούσε) δύο φίδια να επιτεθούν στην κούνια του Ηρακλή ! Μια απαίσια, οπωσδήποτε, πράξη εκ μέρους της γυναίκας του Διός, την οποία κατέστειλε ο μικρός Ηρακλής με τον πλέον θεαματικό τρόπο : σηκώθηκε από την κούνια του, άρπαξε τα φίδια και τα έπνιξε ! Αυτό συνέβη στην Θήβα, όπου θα ενηλικιωνόταν ο ακαταμάχητος ήρωας και οι Θηβαίοι, όταν είδαν τον άθλο του βρέφους, πήγαν να βρουν τον ονομαστό μάντη **Τειρεσία** για να ζητήσουν απ' αυτόν ένα χρησμό για το μέλλον αυτού του παιδιού. Ο Τειρεσίας, ενθουσιασμένος και γεμάτος θαυμασμό για τον μικρό Ηρακλή, προφήτεψε με πύρινα λόγια το ηρωικό μέλλον του παιδιού : **θα έκανε απίστευτους άθλους και θα κατανικούσε πολύ δυνατούς εχθρούς, όντας μια ευλογία για τους αδύναμους και τους απροστάτευτους και μια κατάρα για τους κακοήθεις και καταπιεστές των αδυνάμων.**

Όταν ο Ηρακλής έγινε δεκαοχτώ χρονών παρουσιάστηκαν μπροστά του, σαν σε όραμα, δύο γυναίκες : η **Κακία** και η **Αρετή.** Η κάθε μία προσπαθούσε να πείσει τον ήρωα να την ακολουθήσει, προβάλλοντας τα επιχειρήματά της. Ιδιαίτερα δελεαστική στις προτάσεις της ήταν η Κακία, η



οποία υποσχόταν πλούτη, τιμές, διοικητική εξουσία και ένα σωρό άλλα πράγματα. Η επιλογή του Ηρακλή, ωστόσο, ήταν κατηγορηματική : ακολούθησε την Αρετή.

Ο πρώτος άθλος του ήρωα ήταν η εξουδετέρωση του **Λέοντος της Νεμέας**, την αδελφή του οποίου, Σφίγγα, είχε εξουδετερώσει κάποτε ο επίσης Θηβαίος Οιδίπους, όταν έλυσε το αίνιγμα που του είχε βάλει το τέρας και που μ'αυτόν τον τρόπο συνήθιζε να βλάπτει τους περαστικούς από το σημείο όπου στεκόταν. Τον λέοντα της Νεμέας είχε φέρει στην περιοχή η Ήρα και ήταν άτρωτος σε οποιοδήποτε όπλο.

Αυτό δεν θα σήμαινε όμως, ότι θα μπορούσε να τα ..."βγάλει πέρα"



με το φημισμένο ρόπαλο του Ηρακλέους, το οποίο είχε φτιάξει ο τελευταίος από ξύλο φτελιάς στο όρος **Κιθαιρών.** Όταν ο ήρωας σκότωσε τον επικίνδυνο λέοντα που είχε γίνει φόβος και τρόμος για τους κατοίκους της περιοχής, πήρε από αυτόν το δέρμα του σώματος και της κεφαλής του και το φόρεσε. Αυτή ήταν η περίφημη **λεοντή του Ηρακλέους.**

Ο ήρωας με αυτό το ένδυμα που έχει βαθειά συμβολική σημασία, οπωσδήποτε θα παρουσίαζε πολύ παράξενο θέαμα τόσο στους συμπατριώτες του όσο και στους ξένους.

Ακολουθώντας την εντολή των θεών, ο Ηρακλής πήγε στις Μυκήνες για να μπει κάτω από τις προσταγές του **Ευρυσθέως**, ο οποίος ήταν ο βασιλιάς της πόλης και εξουσίαζε όλη την περιοχή του Άργους. Ο Ευρυσθεύς ήταν άνθρωπος κακοήθης, θρασύδειλος και απελπιστικά ανίκανος να πάρει έστω και την πιο στοιχειώδη απόφαση ακόμη και για το πιο ασήμαντο ζήτημα (κατά κανόνα, πλην εξαιρέσεων, τέτοιοι άνθρωποι γίνονται εξουσιαστές!).

Θέτοντας οι θεοί τον ήρωα στην υπηρεσία ενός τέτοιου, ανεπανάληπτου στην ανοησία του, ανθρώπου, έθεταν ταυτόχρονα και μια πρόκληση - στοίχημα για τον θαρραλέο γιο της Αλκμήνης, μιας και οι άθλοι του τελευταίου πραγματοποιήθηκαν κατόπιν των εντολών του Ευρυσθέως, εντολές που έδινε ποθώντας από μέσα του ο βασιλιάς αυτός που είχε επιλέξει τον δρόμο της Κακίας ότι σε κάποια από τις αποστολές που ανέθετε στον ήρωα ο τελευταίος θα έβρισκε τον θάνατο.

Όταν ο Ευρυσθεύς λοιπόν αντίκρισε τον ήρωα να έρχεται στις Μυκήνες, βλέποντας μάλιστα και το δέρμα του λέοντος της Νεμέας που φορούσε, τρόμαξε τόσο πολύ που αμέσως έτρεξε να κρυφτεί μέσα σ' ένα πιθάρι ! Το μεγάλο αγγείο θα γινόταν ... η κατοικία του Ευρυσθέως, τουλάχιστον, όποτε θα ερχόταν ο ήρωας να τον συναντήσει, διότι ο βασιλιάς των Μυκηνών ήταν επίσης ... και «βασιλιάς της δειλίας», διαψεύδοντας έτσι το όνομά του (Ευρυσθέας : ο έχων ευρύ σθένος). Γι' αυτόν τον λόγο την επικοινωνία μεταξύ Ηρακλέους και ... πιθαριού (!) θα αναλάμβανε να την διεκπεραιώνει ένας υπηρέτης του Ευρυσθέως, που έφερε το χαρακτηριστικό όνομα **Κοπρεύς !**

Ο δεύτερος άθλος που έπρεπε να επιτελέσει ο Ηρακλής κατά παραγγελίαν του θρασύδειλου Ευρυσθέως, ήταν η εξολόθρευση της **Λερναίας Ύδρας.** Επρόκειτο για ένα φιδόμορφο τέρας με πολλά κεφάλια που από τα στόματά τους βγάζαν φωτιά και δηλητηριώδη αέρια. Η Λερναία Ύδρα είχε γεννηθεί από τον **Τυφώνα** και την **Έχιδνα**, οι οποίοι γεννήσαν και άλλα τέρατα, όπως ο σκύλος **Όρθος,** ο **Κέρβερος** και η **Χίμαιρα** την οποία εξολόθρευσε, όπως είδαμε, ο ήρωας Βελλεροφόντης. Ο Ηρακλής, λοιπόν, πήγε στην λίμνη **Λέρνα**, όπου ζούσε το τέρας, έχοντας αυτήν την φορά και ένα βοηθό μαζί του που ονομαζόταν **Ιόλαος.**

Όταν ο ήρωας έφθασε στην Λέρνα, το τέρας φοβήθηκε και δεν ήθελε να ξεμυτίσει από την επιφάνεια της λίμνης. Τότε ο γιος της Αλκμήνης έριξε πυρωμένα βέλη μέσα στα νερά αναγκάζοντας την Ύδρα να προβάλει. Αμέσως, με ένα δρεπάνι άρχισε να κόβει ένα-ένα τα κεφάλια του τέ-





ρατος, προσπάθεια που αποδείχθηκε μάταιη, διότι στην θέση κάθε κομμένου κεφαλιού φύτρωναν σε μηδαμινό χρόνο δυο καινούργια, και όταν ο ήρωας έκοβε κι αυτά, στις θέσεις τους φύτρωναν τέσσερα νέα κεφάλια ! Και σαν να μην έφθανε αυτό, η Ήρα θέλοντας να κάνει την κατάσταση αυτή από ανυπόφορη ... παντελώς απελπιστική, έστειλε και έναν τεράστιο κάβουρα να δαγκώνει τον Ηρακλή ασταμάτητα.

Ο ήρωας βρισκόταν σε άσχημη κατάσταση. Δεν έχασε ωστόσο γι' αυτό το θάρρος του, και με ένα συντριπτικό χτύπημα του ροπάλου του εξολόθρευσε τον κάβουρα, προς ... μεγάλη λύπη της Ήρας, η οποία αφού τον μάζεψε, τον ανέβασε στον ουρανό και τον έκανε αστερισμό ! Κατόπιν, ο Ηρακλής είπε στον Ιόλαο να πάει σ' ένα δάσος που βρισκόταν κοντά τους, και εκεί να κόψει κούτσουρα από τα δένδρα και να τα ανάψει, φτιάχνοντας έτσι δαυλούς. Με αυτόν τον τρόπο, σε κάθε κεφάλι της Ύδρας που έκοβε, ο ήρωας έκαιγε την ανοιχτή πληγή μ'ένα δαυλό, έτσι ώστε να μην φυτρώσουν άλλα κεφάλια. Ύστερα, πήρε την κεντρική αθάνατη κεφαλή του τέρατος και την έθαψε βαθειά μέσα στο χώμα πλακώνοντάς το με μια πολύ βαριά πέτρα.

... Θα ακουγόταν σίγουρα ως ψέμα, όμως ήταν αλήθεια : ο Ηρακλής κατάφερε να εξολοθρεύσει το πιο ισχυρό τέρας που υπήρχε, το οποίο μάλιστα ήταν αθάνατο ! Όταν ο Ευρυσθεύς πληροφορήθηκε γι' αυτόν τον άθλο, το πρόσωπό του έγινε πιο κίτρινο και από αυτό ... το κίτρινο χρώμα, και το μόνο που κατάφερε να ψελλίσει προτού λιποθυμήσει, ήταν ότι δεν θα αναγνώριζε τον άθλο του ήρωα, διότι τον βοήθησε ο Ιόλαος, αποδεικνύοντας έτσι ο Ευρυσθεύς πως ήταν ακόμη ο βασιλιάς της πιο "άτσαλης" και ανόητης ... κουτοπονηριάς !

Ο τρίτος άθλος που έπρεπε να φέρει σε πέρας ο ανδρείος γιος της όμορφης Αλκμήνης ήταν η σύλληψη του **Ερυμάνθιου Κάπρου.** Η αποστολή αυτή ήταν πολύ "λεπτή", διότι ο ήρωας έπρεπε να πάει τον Κάπρο ζωντανό στις Μυκήνες. Έτσι άρχισε να τον καταδιώκει σκοπεύοντας να κουράσει το ζώο και μετά να το δέσει. Όπως και έγινε. Κάποια στιγμή ο κάπρος στην προσπάθειά του να αποφύγει τον ήρωα, μπήκε στα χιονισμένα μέρη του όρους που λεγόταν **Ερύμανθος** (από το βουνό αυτό πήρε το όνομα του αυτό το επικίνδυνο αγριογούρουνο) με αποτέλεσμα το χιόνι, που "βάραινε" τις πατημασιές του ζώου, να το κουράσει ακόμη πιο πολύ, ώσπου δεν άντεξε άλλο και σωριάστηκε εξαντλημένος από την προσπάθεια. Ο Ηρακλής τότε τον πλησίασε και του έδεσε τα πόδια και βάζοντάς τον πάνω στους ώμους του, τον μετέφερε στον Ευρυσθέα, που ... ένιωσε ξαφνικά ότι το πυθάρι του δεν ήταν αρκετό για να τον κρύψει !

Υπήρχε ένας ναός στην οροσειρά του **Αρτεμισίου**, που ήταν αφιερωμένος στην θεά Άρτεμιν. Εκεί υπήρχε και ένας μεγάλος βράχος που ονομαζόταν **Κερύνεια**, και στον οποίο κρυβόταν ένα θηλυκό ελάφι που ανήκε στην θεά, γνωστό ως **η Κερυνίτις Έλαφος.** Έφερε χρυσά κέρατα και χάλκινες οπλές και έτρεχε τόσο γρήγορα ώστε κανένα ζώο δεν μπορούσε να την φτάσει. Η σύλληψη της Κερυνίτιδος Ελάφου θα αποτελούσε τον τέταρτο άθλο του Ηρακλέους.

Μετά από επίμονη καταδίωξη, η οποία δεν έφερε καρπούς μιας και το όμορφο αυτό ζώο ήταν πολύ γρήγορο, ο Ηρακλής, καθώς είχε ήδη μπει στον ποταμό **Λάδωνα** όπου συνεχιζόταν το κυνήγι, αποφάσισε να τραυματίσει ελαφρά την έλαφο με ένα βέλος του, έτσι ώστε να την ακινητοποιήσει. Σε καμιά περίπτωση δεν ήθελε να την σκοτώσει, όχι μόνο επειδή έπρεπε να την πάει ζωντανή στον Ευρυσθέα, αλλά ακόμη διότι το ζώο ανήκε στην θεά Άρτεμιν. Όταν η τελευταία όμως είδε το ελάφι της πληγωμένο, πλησίασε πολύ οργισμένη τον Ηρακλή και τον κατηγόρησε πως ήθελε να σκοτώσει το όμορφο ζώο με τα ολόχρυσα κέρατα. Ο Ηρακλής εξήγησε τότε στην θεά, πως δεν είχε κανένα τέτοιο σκοπό, και ακόμη δεν θα σκεπτόταν ποτέ να κυνηγήσει την Κερυνίτιδα Έλαφο, εάν το πεπρωμένο του δεν τον έριχνε σ'αυτήν την άθλια θέση, δηλαδή, να εκπληρώνει τις θρασύδειλες

προσταγές του αχαρακτήριστου Ευρυσθέως. Η Ἀρτεμις αφού άκουσε τον ήρωα, πρέμησε και τον άφησε να πάει την Ἐλαφο στις Μυκήνες για να την δείξει στον Ευρυσθέα.

Ο πέμπτος άθλος του Ηρακλέους συνιστούσε μια πολύ ιδιαίτερη περίπτωση. Στην λίμνη **Στυμφαλίδα** κουρνιάζαν κάποια πολύ τρομαχτικά πουλιά που τρώγαν ανθρώπινο κρέας, και ακόμη, όλο το σώμα τους λειτουργούσε σαν ένα είδος αμείλικτης πολεμικής μηχανής : μπορούσαν να εκσφενδονίζουν τα σιδερένια φτερά τους σαν βέλη και να πλήττουν οποιονδήποτε εχθρό σε αρκετά μεγάλη ακτίνα γύρω τους. Αυτά, λοιπόν, τα ασυνήθιστα πτηνά έπρεπε να εξολοθρεύσει ο Ηρακλής. Ὁταν, όμως, ο τελευταίος έφθασε στην λίμνη, συνάντησε μίαν απόλυτη ηρεμία και σιγή, δείγμα ασφαλώς, ότι τα πουλιά κρύβονταν στους πυκνούς θάμνους που περιέβαλλαν τις όχθες της λίμνης, αναμένοντας την κατάλληλη χρονική στιγμή για να επιτεθούν όλα μαζί.

Ο ήρωας αντελήφθη τον κίνδυνο και βέβαια δεν θα περίμενε να υποστεί πρώτος τον αιφνιδιασμό. Μαζί



του είχε δύο χάλκινα κρόταλα που του είχε δώσει η θεά Αθηνά, κατασκευασμένα από τον φημισμένο τεχνίτη θεό Ήφαιστο. Ο Ηρακλής, δίχως να χάσει χρόνο, άρχισε με τα κρόταλά του να προκαλεί έναν εκκωφαντικό θόρυβο, τέτοιον που κατατρόμαξε τις **Στυμφαλίδες Όρνιθες** (την ονομασία τους την πήραν τα πουλιά από την λίμνη όπου διέμεναν) που πετάχτηκαν "αλαφιασμένες" από τους θάμνους. Αυτό ακριβώς περίμενε ο Ηρακλής που άρχισε να τοξεύει αδιάκοπα τα πουλιά. Όταν αποδεκατίστηκαν τα περισσότερα πουλιά και τα λίγα που απέμειναν εγκατέλειψαν την περιοχή για πάντα, ο Ευρυσθεύς, δίχως αμφιβολία, απέκτησε ακόμη ένα λόγο για να τον κρατά ξάγρυπνο τις νύχτες από τον φόβο...

Τα κοπάδια από πρόβατα και βόδια που είχαν μαζευτεί στους **σταύλους του Αυγείου** ήταν πάρα πολλά, με αποτέλεσμα κάποια στιγμή ο υπερσυνωστισμός αυτός να δημιουργήσει πρόβλημα σε όλη την περιοχή της **Ήλιδος**, όπου βασίλευε



ο κάτοχός τους, βασιλιάς **Αυγείας**, γιος του Ήλιου. Η κοπριά από τα ζώα είχε συσσωρευτεί σε "μικρά βουνά", τόσο που η διαβίωση στην περιοχή κατέστη προβληματική από τον μεγάλο αριθμό αυτών των περιττωμάτων. Ο Ευρυσθεύς άρπαξε την ευκαιρία και, για να ταπεινώσει τον Ηρακλή, τον πρόσταξε να καθαρίσει όλη την **κόπρο των σταύλων του Αυγείου**, σε μία και μόνη ημέρα, έχοντας δε ως μοναδικά εργαλεία μόνο τα ίδια του τα χέρια ! Ο Ηρακλής δεν πτοήθηκε όταν πήρε την προσταγή του Ευρυσθέως, διότι ήδη μέσα του "στριφογύριζε" η σκέψη ενός έξυπνου τεχνάσματος. Έσκαψε ένα μεγάλο χαντάκι που περνούσε από τα χωράφια στα οποία είχε συσσωρευτεί η κόπρος και ύστερα έστρεψε τα ρεύματα των ποταμών **Αλφειού** και **Πηνειού** προς το χαντάκι. Τα ορμητικά νερά παρέσυραν όλη την κόπρο και την εξέβαλαν στην θάλασσα. Ο Αυγείας δοκίμασε την μεγαλύτερη έκπληξη της ζωής του. Όσο για τον Ευρυσθέα ... αυτός αισθάνθηκε σαν να είχαν πετάξει τα ρεύματα των ποταμών και τον ίδιο μαζί με την κόπρο στην θάλασσα !

Ο τρελός **Κρητικός Ταύρος** που τριγύριζε κοντά στην Κνωσσό, πολύ γρήγορα έγινε ο ... υπ' αριθμόν ι καταζητούμενος σε όλη την μεγαλόνησο. Όταν ο βασιλιάς της Κρήτης, Μίνως, άκουσε τον Ηρακλή να λέει πως έφθασε στο νησί για να πιάσει τον ταύρο και να τον οδηγήσει στις

Μυκήνες, τότε ο βασιλιάς, δίχως αμφιβολία θα νόμιζε πως είχε να κάνει με άνθρωπο "που δεν έστεκε στα λογικά του".

Παρ' ολίγον όμως να ... "χάσει τα λογικά του" ο ίδιος ο Μίνως, όταν μετά από αρκετές ώρες είδε τον ήρωα να καταφθάνει χαμογελαστός-χαμογελαστός με τον αφηνιασμένο ταύρο στους ώμους του, ανήμπορο όμως για οποιαδήποτε αντίδραση, μιας και ο γιος της Αλκμήνης, αφού πάλεψε μαζί του, τον έδεσε με ένα χοντρό σχοινί από το ρύγχος ως το δεξί πόδι του, καθιστώντας έτσι ανώφελη κάθε απόπειρα του ταύρου για διαφυγή.

Όταν ο Ευρυσθεύς είδε και αυτή την επιτυχία του Ηρακλή, μαζί με την συνηθισμένη έξαρση του ανεξέλεγκτου φόβου που ένιωθε κάθε φορά που ο Ηρακλής πραγματοποιούσε έναν άθλο, αυτήν την φορά (χωρίς να το δείξει) θύμωσε σαν ταύρος μαινόμενος ! Την δε χαοτική ψυχική κατάστασή του την "συμπλήρωσε θαυμαστά" με την άτσαλη κίνηση να αφιερώσει τον ταύρο στην Ήρα ! Η θεά που, δυστυχώς, μισούσε τον Ηρακλή, αρνήθηκε το δώρο (ως αποτέλεσμα ενός άθλου του γιου της Αλκμήνης), και έτσι, η ανύπαρκτη νοημοσύνη του Ευρυσθέως ώθησε τον δεύτερο να αμολήσει τον ταύρο ... ελεύθερο, που άρχισε φυσικά να προκαλεί νέες καταστροφές στο πέρασμά του. Αργότερα, ο Θησεύς θα συναντούσε το αφηνιασμένο ζώο στον Μαραθώνα, όπως είδαμε σε προηγούμενες σελίδες...

Τα **άλογα του Διομήδους**, οπωσδήποτε, δεν ήταν από εκείνα, που θα προσφέρονταν για αγώνες ιππασίας... Και αυτό, γιατί η συνήθειά τους να βγάζουν φλόγες από τα ρουθούνια τους, και ακόμη να δείχνουν μια ιδιαίτερη γαστριμαργική προτίμηση προς την ανθρώπινη σάρκα ασφαλώς θα μπορούσε να καταστεί προβληματική για τον πιθανό αθλητή-αναβάτη τους, όπως και για τα πιθανά ανταγωνιστικά άλογα κατά την διάρκεια μιας "κούρσας" !

Εάν όμως δεν προσφέρονταν για ιππασία, αυτό δεν σημαίνει ότι δεν ήταν μια θαυμάσια επιλογή για τον αμίμητο Ευρυσθέα να προκαλέσει τον Ηρακλή!





Ο **Διομήδης**, γιος του θεού Ἀρη και της Κυρήνης, φύλαγε αυτά τα άλογα, που ήταν όλα τέσσερα, ως "κόρη οφθαλμού" στην Θράκη όπου βασίλευε ανάμεσα στον λαό των Βιστόνων. Τα δε ονόματα αυτών των όχι και τόσο φιλικών αλόγων, ήταν τα εξής : **Πόδαργος, Λάμπων, Ξάνθος** και **Δεινός.** Σ' αυτήν την επιχείρηση της αρπαγής των αλόγων του Διομήδους, ο Ηρακλής πήρε μαζί του τον φίλο του, ήρωα **Ἄβδηρο.** Καθώς οι τελευταίοι προσέγγιζαν τους σταύλους όπου βρίσκονταν τα άλογα, η φρουρά των Βιστόνων τους αντελήφθη και άρχισε μια συμπλοκή ανάμεσα στους ήρωες και τους στρατιώτες του Διομήδη. Στην μάχη ο Ηρακλής σκότωσε με το ρόπαλό του τον Διομήδη και εξολόθρευσε τους Βίστονες. Ωστόσο, τα άλογα που είχαν ξεσηκωθεί από το πανδαιμόνιο της συμπλοκής πρόλαβαν να σκοτώσουν τον Ἄβδηρο, πριν ο Ηρακλής τα καταβάλει και τα δέσει. Ο θάνατος του Αβδήρου λύπησε βαθιά τον ήρωα και δεν τον άφησε να χαρεί την επίτευξη αυτού του άθλου.

Μετά από αυτούς τους άθλους, ο Ηρακλής πραγματοποίησε άλλους τέσσερις ακόμη, εξανεμίζοντας μια για πάντα ό,τι είχε απομείνει από την ψυχική ηρεμία και ισορροπία του Ευρυσθέως.

Η **Ιππολύτη**, βασίλισσα των Αμαζόνων που κατοικούσαν στην **Θεμίσκυρα** κοντά στον ποταμό **Θερμώδοντα**, δεν ήταν σε καμιά περίπτωση διατεθειμένη να χαρίσει την πολύτιμη **ζώνη** της στον Ηρακλή, ο οποίος αναγκάστηκε να διεξαγάγει πόλεμο με αυτές τις ιδιαίτερα σκληρές γυναίκες - πολεμίστριες, έχοντας συμπαραστάτες, σ' αυτήν την επιχείρηση, διακεκριμένους ήρωες όπως ο **Θησεύς** και ο **Τελαμών.** Ο τελευταίος έμελλε αργότερα να γίνει αχώριστος σύντροφος του γιου της Αλκμήνης. Μετά από σκληρή μάχη ο Ηρακλής και το στράτευμά του μπόρεσε να καταβάλει τις Αμαζόνες και έτσι να πάρει την ζώνη της Ιππολύτης.

Ο ήρωας χρειάστηκε ακόμη να αντιμετωπίσει τον μοχθηρό **Γηρυόνη**, γιο του Χρυσάορος και της Καλλιρρόης, ο οποίος ήταν τρισώματος α-





πό την μέση και πάνω. Ο Ηρακλής έπρεπε να πάρει τα βόδια αυτού του ιδιαίτερα κακοποιού τριπλού όντος και να τα μεταφέρει με ασφάλεια στις Μυκήνες. Αφού σκότωσε τον σκύλο **Ὄρθο** και τον βοσκό **Ευρυτίωνα**, που ήταν στην υπηρεσία του Γηρυόνη, έφθασε και η στιγμή του τελευταίου να πέσει νεκρός από ένα βέλος του Ηρακλή, την στιγμή που το τρισώματο αυτό ον προσπαθούσε να εμποδίσει τον ήρωα να πάρει τα βόδια.

Τα **Χρυσά Μήλα των Εσπερίδων** τα απέκτησε ο Ηρακλής όχι χωρίς πολύ κοπιαστική αναζήτηση και δύσκολα εμπόδια σπαρμένα στο δρόμο του. Και αυτό διότι τα ξεχωριστά αυτά μήλα ήταν το δώρο της Γης για τους γάμους του Διός με την Ήρα και φυλάσσονταν στον Κήπο των θεών, πέρα από τον Ατλαντικό Ωκεανό, από τις τρεις **Εσπερίδες,** την **Αίγλη**, την **Ερύθεια**, την **Εσπερέθουσα** και ένα απειλητικό φίδι που ονομαζόταν **Λάδων** (ξανασυναντήσαμε αυτό το όνομα στον μύθο της Κερυνίτιδος Ελάφου να χαρακτηρίζει έναν ποταμό). Ο Λάδων που βρισκόταν στον Κήπο των θεών όμως είχε εκατό κεφάλια, ξερνούσε φωτιά από το στόμα του και ήταν πάντοτε άγρυπνος.

Αφού ο Ηρακλής ανάγκασε τον θαλάσσιο θεό **Νηρέα** να τον πληροφορήσει για το μέρος όπου βρισκόταν ο Κήπος των Εσπερίδων, ταξίδεψε προς τον **Καύκασο** για να συναντήσει τον **Προμηθέα**, που είχε τιμωρηθεί από τους θεούς να είναι δεμένος σ' ένα βράχο ενώ ένας γυπαετός τού έτρωγε το συκώτι. Ο Προμηθεύς, γιος του Τιτάνα Ιαπετού και της Κλυμένης, είχε κλέψει το **πυρ** από τους Ολύμπιους, επειδή επαναστάτησε ενάντια στην ζοφερή μοίρα που συνοδεύει την ζωή των ανθρώπων, από την γέννηση ως τον θάνατο, και ακόμη, επειδή ήξερε ότι **το μυστικό του Πυρός** θα ωφελούσε την ανθρωπότητα και θα την έβγαζε από τα δεσμά του άθλιου βιοπορισμού και της θνητότητας. Όταν λοιπόν ο Ηρακλής έφτασε στον Καύκασο, σκότωσε με ένα βέλος τον γυπαετό που κατέτρωγε το συκώτι του μάρτυρα - Τιτάνα και απελευθέρωσε τον τελευταίο από τα δεσμά του.

Ο Προμηθεύς, λυόμενος πλέον, επι-

στράτευσε όλη την αχανή σοφία του, για να βοηθήσει με τις οδηγίες του τον Ηρακλή να βρει τον δρόμο του προς τον Κήπο των Εσπερίδων. Του έδειξε τον δρόμο που θα έπρεπε ο ήρωας να πάρει για να βρει τον **Ἄτλαντα**, που κρατούσε ολόκληρο το ουράνιο στερέωμα στους ώμους του. Και ακόμη, ο ευεργέτης Τιτάνας συμβούλεψε τον Ηρακλή να μην επιχειρήσει να κόψει μόνος του τα χρυσά μήλα αλλά να στείλει τον Ἄτλαντα να το κάνει, είτε πείθοντάς τον με τα λόγια, είτε χρησιμοποιώντας κάποιο τέχνασμα. Ὅταν ο Ηρακλής συνάντησε τον Ἄτλαντα, η πρώτη σκέψη που αυτόματα γεννήθηκε και στους δυο την ίδια στιγμή, ήταν ... με ποιον τρόπο θα παρέσυρε στο τέχνασμά του ο ένας τον άλλον ! Ο ήρωας προσφέρθηκε να κρατήσει εκείνος τον ουρανό, όσο ο Ἄτλαντας θα πήγαινε να κόψει και να φέρει τα Χρυσά Μήλα. Ο δεύτερος δέχθηκε και όταν γύρισε από τις Εσπερίδες με τα μήλα στα χέρια του, είπε στον Ηρακλή πως θα πήγαινε ο ίδιος τους πολύτιμους αυτούς καρπούς στις Μυκήνες για να τους παρουσιάσει στον Ευρυσθέα ! Ο ήρωας δεν έχασε την ψυχραιμία του, παρ' όλο που από μέσα του ... "έβραζε". Προσποιήθηκε, τάχα, ότι συμφωνεί και ήταν πολύ χαρούμενος που ο Ἄτλας θα έπαιρνε τα μήλα. Ακόμη, είπε πως δεν θα τον πείραζε να βαστάζει τον ουρανό, αρκεί ο Ἄτλας να του έφερνε ένα μαξιλάρι για να το βάλει στους ώμους του έτσι ώστε να μην τον πληγιάζουν οι ουράνιοι στύλοι. Ἔτσι, ανύποπτος, ο Ἄτλας δέχθηκε να ξανακρατήσει για λίγο τον ουρανό, ώσπου να τοποθετήσει ο ήρωας πάνω του το μαξιλάρι. Αυτό όμως ήταν το ... μοιραίο λάθος του πανούργου Ἄτλαντος που το συνειδητοποίησε με οδύνη όταν είδε τον ήρωα να παίρνει τα μήλα και να φεύγει !

Ὅταν αργότερα ο Ευρυσθεύς, ευρισκόμενος πλέον σε ημίτρελη κατάσταση, είδε μπροστά του τα μήλα της αιώνιας νεότητας και της αθανασίας, είπε στον Ηρακλή να τα κρατήσει, διότι φοβήθηκε τις επιπτώσεις που μπορεί να είχε από την οργή των θεών, μιας και τα μήλα αυτά, προορισμένα μόνον για τους Ολύμπιους, ήταν απαγορευμένα στους θνητούς. Ο Ηρακλής δεν κράτησε τα μήλα αλλά τα παρέδωσε στην θεά Αθηνά, η οποία τα τοποθέτησε ξανά στον Κήπο των Εσπερίδων.

Ο τελευταίος άθλος που έκανε ο Ηρακλής ήταν να ανεβάσει στην

επιφάνεια της γης τον σκύλο εκείνο που ήταν φύλακας του Κάτω Κόσμου, του οποίου το όνομα ήταν **Κέρβερος**, γεννημένος από τον Τυφώνα και την Έχιδνα. Ο Κέρβερος ήταν ιδιαίτερα επιθετικός και ... καχύποπτος μιας και η αποστολή του ήταν να προσέχει μήπως ξεφύγει καμιά ψυχή από το νεκρικό Βασίλειο των Σκιών, δηλαδή τον Άδη, και ανέβει πάνω στον κόσμο των ζωντανών. Στην αρχή ο ήρωας προσπάθησε με πολύ ...δυναμικά μέσα να καταβάλει την αντίσταση του σκύλου, μια προσπάθεια που αποδείχθηκε μάταιη, διότι όσο δυνατός και εάν ήταν ο Ηρακλής, ο Κέρβερος απέκρουε πάντα με επιτυχία τις επιθέσεις του. Μια πρωτότυπη όσο και φαεινή ιδέα έκανε τον ήρωα να στρέψει κατά εκατόν ογδόντα μοίρες την τακτική του : άρχισε να προσεγγίζει τον σκύλο με ... γλυκόλογα και παιχνιδιάρικη διάθεση ! Ο Κέρβερος, στην αρχή ήταν ... δικαιολογημένα δύσπιστος απέναντι σ'αυτήν την καινούργια στάση του ήρωα. Όχι όμως για πολύ. Κάποια στιγμή βρέθηκε ... μέσα στην αγκαλιά του ήρωα να δέχεται αλλεπάλληλα χάδια, και έτσι ο γιος της Αλκμήνης δεν είχε πλέον κανένα πρόβλημα να ανεβάσει τον σκύλο του Άδη πάνω στην επιφάνεια της γης !

Ο Ηρακλής πραγματοποιώντας τους δώδεκα μεγαλειώδεις άθλους του απέκτησε μεγάλη δόξα και από όποιο μέρος κι αν περνούσε απολάμβανε τιμές θεού.

Ο Ευρυσθεύς μερικά χρόνια αργότερα είχε οικτρό τέλος όταν αποπειράθηκε μια εκστρατεία εναντίον των απογόνων του Ηρακλή, των λεγομένων **Ηρακλειδών**, που είχαν εγκατα-



σταθεί στην Αθήνα.

Εκτός από τους δώδεκα άθλους του, ο Ηρακλής πραγματοποίησε και άλλες εξίσου εντυπωσιακές ηρωικές πράξεις, όπως η εξολόθρευση του γίγαντα **Ανταίου** στην Λιβύη (ο οποίος όσο πατούσε στο έδαφος της γης ήταν αθάνατος, και έτσι, ο ήρωας με μια δυνατή χειρολαβή αναγκάστηκε να τον σηκώσει απ' το έδαφος για να τον εξολοθρεύσει) η μάχη που έδωσε με τον αιμοβόρο βασιλιά της Αιγύπτου, **Βούσιρι** (τον οποίον κατανίκησε συνδυάζοντας δύναμη και πανουργία) η εξολόθρευση του γίγαντα **Αλκυονέως** (που έμενε στην Παλλήνη, παρ' όλη την υποστήριξη που έλαβε ο δεύτερος από την θεά Ήρα) η φημισμένη μονομαχία του με τον αήττητο ως τότε, **Κύκνο**, που ήταν γιος του θεού Άρη και της Πελοπίας κ.ά.

Ως επισφράγισμα μιας λαμπρής ηρωικής πορείας, ο Ηρακλής αξιώθηκε να λάβει την μεγίστη τιμή που θα μπορούσε ποτέ να φανταστεί θνητός για τον εαυτό του : παρελήφθη στο όρος **Οίτη** από την θεά Αθηνά, η οποία τον μετέφερε στον Όλυμπο και τον έκανε αθάνατο !

Ακόμη, η Ήρα, της οποίας το μίσος προς τον ήρωα είχε μεταστραφεί σε θαυμασμό, του έδωσε την κόρη της, θεά **Ήβη**, για γυναίκα του.

Από τότε οι άνθρωποι πάντοτε τιμούσαν τον Ηρακλή ως θεό και τα θαυμαστά κατορθώματά του μεταφέρονταν από γενιά σε γενιά σε θαυμαστές διηγήσεις.

Ήδη από την αρχαιότητα, επτά πόλεις διεκδικούσαν την τιμή ότι ήταν η γενέτειρα του **Ομήρου** : Σμύρνη, Χίος, Κολοφών, Ιθάκη, Πύλος, Άργος και Αθήνα (με πιο πιθανό τόπο καταγωγής του ποιητή την νήσο Χίο). Όμως αυτό δεν είναι το μοναδικό ερώτημα που αιωρείται πάνω από το "μέγιστο ποιητικό πνεύμα της ανθρωπότητας", όπως συχνά έχει χαρακτηριστεί από πολλούς ο Όμηρος.

Δεν έχουμε πολλές πληροφορίες για την ζωή του ποιητή και κάποτε αμφισβητήθηκε, εντελώς λανθασμένα (η ξεπερασμένη θεωρία των "πολλών ποιητών" της Ιλιάδος και της Οδύσσειας) και αυτή ακόμα η ύπαρξή του.

Το ενιαίο, όμως, της γραφής της Ιλιάδος και της Οδύσσειας, υποδεικνύουν ότι αυτά τα έργα δημιουργήθηκαν από ένα και μόνο πρόσωπο.

Οι επί μέρους μορφολογικές διαφοροποιήσεις, ανάμεσα στην Ιλιάδα και την Οδύσσεια, ανευρίσκονται σε λογικό βαθμό εξαιτίας των διαφορετικών θεμάτων και περιεχομένων.

Θεωρείται ότι ο Όμηρος έζησε κατά τον 8ο αιώνα π.Χ. και πως απείχε από τα γεγονότα που περιέγραψε,

κατά κάποιους 500 περίπου χρόνια, κατά άλλους 300, κ.λπ.

Στην **Ιλιάδα** το κεντρικό θέμα του έπους είναι η σύγκρουση ανάμεσα στα συνασπισμένα ελλαδικά στρατεύματα, που παρουσιάζονται κάτω από τις ονομασίες **Αχαιοί, Δαναοί** και **Αργείοι**, και τους **Τρώες** από την άλλη, μαζί με τους συμμάχους αυτών. Η περιοχή της **Τροίας**, της οποίας η ακρόπολις - "πρωτεύουσα" ήταν το **Ἴλιον**, βρισκόταν στο βορειοδυτικό μέρος της Μικράς Ασίας κοντά στα παράλια του Αιγαίου και των στενών του Ελλησποντου.

Αφορμή γι' αυτήν την σύρραξη, σύμφωνα με τον μύθο, στάθηκε η απαγωγή της **ωραίας Ελένης**, κόρης του βασιλιά της Σπάρτης **Τυνδάρεω** και γυναίκα του **Μενελάου**, από τον **Πάρι**, γιο του

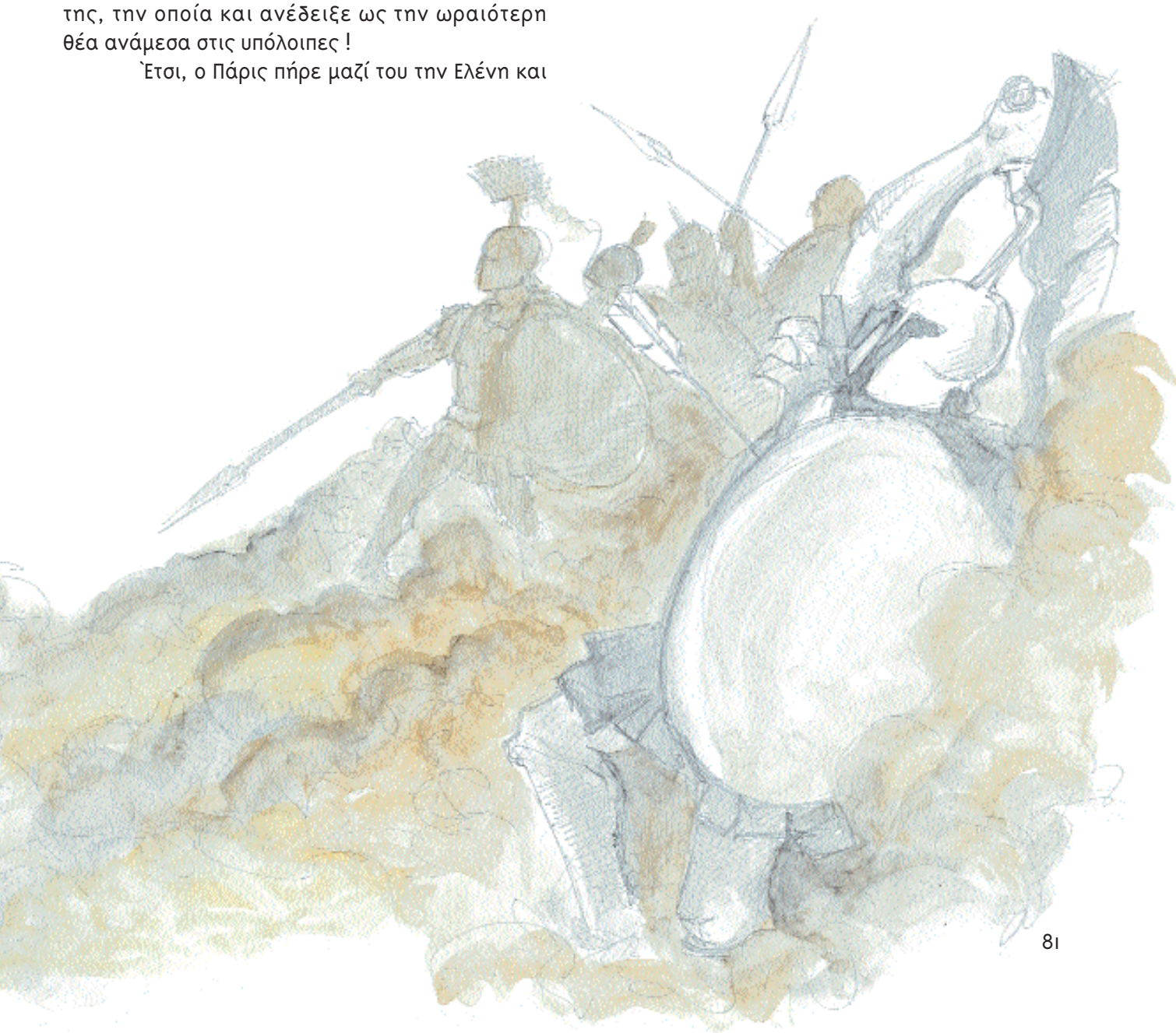


Πριάμου, βασιλιά της Τροίας.

Κάποτε εμφανίσθηκαν μπροστά στον Πάρι, οι θεές Ήρα, Αθηνά και Αφροδίτη και σαν σε καλλιστεία είπαν στον γιο του Πριάμου να εκλέξει την ωραιότερη. Η Ήρα τού υποσχέθηκε πως, αν την "ψήφιζε" , θα τον έκανε βασιλιά της Ασίας και της Ευρώπης, ενώ η Αθηνά ότι θα τον έκανε τον πιο δυνατό πολεμιστή, και τέλος, η Αφροδίτη ότι θα του έδινε για γυναίκα του την ομορφότερη γυναίκα του κόσμου, την Ελένη. Ο Πάρις ... δελεάστηκε ιδιαίτερα από την προσφορά της Αφροδίτης, την οποία και ανέδειξε ως την ωραιότερη θέα ανάμεσα στις υπόλοιπες !

Έτσι, ο Πάρις πήρε μαζί του την Ελένη και την πήγε στο Ίλιον της Τροίας, προκαλώντας την αγανάκτηση των ελλαδικών "πόλεων-κρατών", οι οποίες συμμάχησαν υπό την αρχηγία του βασιλιά των Μυκηνών, **Αγαμέμνονος**, ο οποίος ήταν, ακόμη, αδελφός του Μενελάου που βασίλευε στην Σπάρτη.

Κατά μία άλλη εκδοχή που παρουσιάζεται στην αττική τραγωδία, η Ελένη δεν ακολούθησε ποτέ τον Πάρι στην Τροία. Ο τελευταίος πήρε μαζί





του ένα ομοίωμά της, φτιαγμένο με σύννεφο από την Ήρα, που ήθελε να εκδικηθεί τον γιο του Πριάμου, επειδή ο τελευταίος δεν την "ψήφισε" ως την ωραιότερη θεά !

Η πρώτη ραψωδία της Ιλιάδος, του ομηρικού εκείνου έπους που διαπραγματεύεται την σύγκρουση μεταξύ Δαναών και Τρώων, εισάγει τον αναγνώστη αμέσως στο τεταμένο κλίμα του πολέμου, με ένα,

όμως, αναπάντεχο συμβάν : ο **Αχιλλεύς**, γιος του Πηλέως και της θεάς Θέτιδος, ο κεντρικός ήρωας της Ιλιάδος, του οποίου η εμφάνιση προκαλούσε τρόμο στους Τρώες, φιλονικούσε με τον αρχηγό των Αχαιών, Αγαμέμνονα. Ο λόγος ήταν ότι ο δεύτερος, επιστρέφοντας την ωραία δούλα του, την **Χρυσηίδα**, στον πατέρα της, μετά από προσταγή του θεού Απόλλωνος, πήρε ως αντικατάστατριά της την **Βρυσηίδα**, η οποία ήταν η αγαπημένη δούλα του Αχιλλέως.

Ο Αχιλλεύς θύμωσε τόσο πολύ με αυτήν την ενέργεια του Αγαμέμνονος ώστε ορκίστηκε να μην συνεχίσει τον πόλεμο έως ότου ο εχθρός έφθανε στα πλοία των Αχαιών. Η αποχώρηση του Αχιλλέως συνέβη στην πιο κρίσιμη στιγμή για την έκβαση του πολέμου. Για σχεδόν δέκα χρόνια, τα Ελλαδικά στρατεύματα πολιορκούσαν το Ίλιον, συναντώντας όμως την σθεναρή αντίσταση των Τρώων, οι οποίοι υπερασπίζονταν γενναία την χώρα τους, έχοντας ως ηγετική μορφή ανάμεσα τους το μεγαλύτερο γιο του Πριάμου και αδελφό του Πάρι, τον **Έκτορα.**

Ο Έκτωρ ήταν ο πιο δεινός πολέμαρχος των Τρώων προκαλώντας μεγάλες καταστροφές στους Αχαιούς, ισοσταθμίζοντας έτσι, αν και όχι απόλυτα, τις μεγάλες απώλειες των συμπατριωτών του, εξαιτίας της φοβερής πολεμικής ορμής του Αχιλλέως. Όμως, σ'αυτήν την φάση του πολέμου, ο Αχιλλεύς αποχώρησε (προσωρινά) πικραμένος από την συμπεριφορά του αρχηγού των Δαναών, και έτσι οι Τρώες βρήκαν την ευκαιρία να κερδίσουν λίγο από το "χαμένο έδαφός" τους, μιας και ο Αχιλλεύς έλειπε από το πεδίο των μαχών.

Ο Όμηρος περιγράφει τις συγκρούσεις μεταξύ Αργείων και Τρώων με ιδιαίτερα γλαφυρό τρόπο, επαινώντας την ανδρεία των ηρώων, και ακόμη αποδίδοντας με εντυπωσιακό τρόπο την ωμότητα του πολέμου και την τραγικότητα του θανάτου που συνεπάγεται ο πρώτος.

Μεγάλο ρόλο έχουν επίσης οι θεοί καθ' όλη την διάρκεια του πολέμου, ρόλος που είναι πολύ σημαντικός μεν, αλλά ποτέ καθοριστικός σε απόλυτο βαθμό, όσον αφορά την έκβαση του αποτελέσματος μιας μάχης.

Εξέχουσες φυσιογνωμίες μεταξύ των Αχαιών, εκτός του τρομερού Αχιλλέως και του αρχηγού της εκστρατείας Αγαμέμνονος, είναι επίσης ο **Οδυσσεύς**, βασιλιάς της Ιθάκης, το πρότυπο της τέλειας ένωσης της σκέψης με την δράση. Ήταν ο άνθρωπος ο οποίος στις πιο κρίσιμες στιγμές έδινε τις πλέον σοφές λύσεις, βγάζοντας από μεγάλα αδιέξοδα τους Δαναούς. Ακόμη, η ευφυία του, η οποία, κατά γενικήν ομολογία, στεκόταν σε πολύ μεγαλύτερα ύψη από εκείνη των συμπολεμιστών του, τού επέτρεπε να προσανατολίζει το μεγάλο θάρρος του σε κινήσεις οι οποίες θα έφεραν το μέγιστο πρακτικό πολεμικό κέρδος, δίχως να χάνει το χρόνο του σε άσκοπες ή μάταιες δραστηριότητες.

Ο **Μενέλαος**, γιος του Ατρέα και νόμιμος σύζυγος της Ελένης, διακρίνεται για τον καλοκάγαθο χαρακτήρα του, όπως επίσης και για την παρορμητικότητά του στην μάχη.

Ο **Διομήδης**, γιος του φημισμένου Τυδέως και της Αιγιάλειας, μετείχε στην εκστρατεία των επιγόνων των "επτά επί Θήβας", οι οποίοι κατάφεραν εντέλει να κατακτήσουν την πόλη. Στον Τρωικό Πόλεμο, ο ήρωας αυτός εμφανίζεται πολλές φορές ως αχώριστος σύντροφος του Οδυσσέως, ιδιαίτερα δε όταν ο τελευταίος πραγματοποιούσε κάποιο πανούργο σχέδιό του.

Από την Κρήτη είχαν έλθει ο **Ιδομενεύς** και ο ανηψιός του, **Μηριόνης**, άνδρες ξεχωριστοί για την πολεμική τέχνη τους. Ο πρώτος θεωρείτο ως γιος του Δευκαλίωνος και ήταν στενός φίλος του Αγαμέμνονος.

Ο **Νέστωρ** είχε ακολουθήσει τους Αχαιούς στην Τροία, όντας ήδη σε πολύ προχωρημένη ηλικία. Ο ρόλος του ήταν να συμβουλεύει σοφά τους πολεμιστές και να διαλύει τις εντάσεις που συχνά αναπτύσσονταν μεταξύ τους.

Ο **Τελαμώνιος Αίας** αποδείχτηκε η πλέον αμφισβητούμενη μορφή του Τρωικού Πολέμου, μιας και το σύμπλεγμα κατωτερότητας που είχε α-

πέναντι στον Οδυσσέα έγινε ανεξέλεγκτο όταν οι Αχαιοί αποφάσισαν να δώσουν τα όπλα του νεκρού Αχιλλέως στον δεύτερο. Τότε ο Αίας στράφηκε εναντίον των αρχηγών των Αργείων, επιχειρώντας, μάλιστα, μέσα στην τρέλα του να τους σκοτώσει όλους. Έτσι, ατιμάστηκε για πάντα τόσο στα μάτια των Αργείων, όσο και στα μάτια του συνόλου ελλαδικού χώρου.

Υπήρχε ακόμα μια πληθώρα φημισμένων πολεμιστών και ηρώων στο πλευρό των Δαναών, και ο καθένας τους είχε να προσφέρει κάτι ξεχωριστό σ'αυτήν την μακρόχρονη, εξαντλητική πολιορκία κατά της Τροίας.

Το γεγονός εκείνο που επηρέασε αποφασιστικά την πορεία του πολέμου, παροτρύνοντας τον Αχιλλέα να επιστρέψει στο πεδίο της μάχης, ήταν ο θάνατος του ακριβού φίλου και συμπολεμιστή του, **Πατρόκλου.**

Όταν οι Τρώες σε μια επιτυχημένη έφοδό τους είχαν φθάσει πολύ κοντά στα πλοία των Αχαιών, ο Πάτροκλος δανείστηκε την πανοπλία του Αχιλλέως (ο οποίος πεισμωμένος παρέμενε ανενεργής στην σκηνή του) και έτρεξε να βοηθήσει τους συμπολεμιστές του, εμψυχώνοντάς τους έτσι, με την ιδέα ότι ο Αχιλλεύς εμφανίστηκε ξανά για να πολεμήσει! Όμως ο Έκτορας, που καιροφυλακτούσε, τον σκότωσε πιστεύοντας μάλιστα ότι είχε σκοτώσει τον ίδιο τον Αχιλλέα !

Το δραματικό γεγονός του θανάτου του Πατρόκλου έκανε τον Αχιλλέα να βγει από την σκηνή του και να επιτεθεί με όλη την ορμή και την βιαιότητά του εναντίον των Τρώων. Είχε ήδη φορέσει μια καινούργια πανοπλία, που είχε κατασκευάσει ο θεός Ήφαιστος γι' αυτόν, και μονάχα μια σκέψη σφυροκοπούσε το μυαλό του : εκδίκηση...

Οι απώλειες που προκάλεσε ο ήρωας στους Τρώες ήταν πολύ μεγάλες. Η παραφορά του ήταν τέτοια που δεν θα σταματούσε, ει μη με τον θάνατο του Έκτορος. Όταν ο τελευταίος, εξαναγκασμένος από την άσχημη τροπή που έπαιρναν τα πράγματα, βγήκε για να αντιμετωπίσει τον ημίθεο γιο της Θέτιδος, τα γόνατά του παρέλυσαν μπροστά στην θέα του Αχιλλέως ο οποίος ήταν αποφασισμένος μόνον για ένα πράγμα : την νίκη ! Η ήττα ούτε καν του περνούσε από το μυαλό ...

Σκοτώνοντας τον Έκτορα, ο Αχιλλεύς σκόρπισε την απελπισία μεταξύ των Τρώων, οι οποίοι είδαν να στερούνται πλέον της βοήθειας του πιο δυνατού μαχητή τους. Όμως, σύντομα και οι Αχαιοί θα έβλεπαν να στερούνται της παρουσίας του δυνατού Αχιλλέως, όταν θα έπεφτε νεκρός από ένα βέλος του Πάρι, ο οποίος τον τόξευσε στο μοναδικό μέρος του σώματός του που ήταν θνητό : την πτέρνα του ...

Είχαν ήδη περάσει δέκα χρόνια και το Ίλιον φάνταζε απόρθητο, παρ' όλες τις ηρωικές προσπάθειες των Δαναών. Η κούραση και η απογοήτευση είχαν καταβάλει τους τελευταίους και δεν ήταν σπάνιες οι φωνές ανάμεσά τους που καλούσαν σε εγκατάλειψη της προσπάθειας να κυριευθεί το Ίλιον.

Είναι αλήθεια πως εκτός από την κούραση και την αποθάρρυνση ένας ακόμη αποφασιστικός παράγοντας συντελούσε σε μια τέτοια σκέψη παραίτησης: η νοσταλγία ... Η επιθυμία να επιστρέψουν οι πολεμιστές στις ιδιαίτερες πατρίδες και τις οικογένειές τους μετά από δέκα χρόνια ταλαιπωρίας σε ξένο μέρος ήταν μεγάλη ...

Ήταν τότε ο Οδυσσεύς που αποδείχθηκε ο άνθρωπος-κλειδί για την εκπόρθηση του Ιλίου και την κατακυρίευση της Τροίας, καθορίζοντας έτσι την ανέλπιστη νίκη των Αργείων, και ακόμη, το καθοριστικό γεγονός πως ο μακροχρόνιος αγώνας τους δεν θα ήταν μάταιος.

Το σχέδιό του, - όπως όλα τα σχέδιά του - ήταν ιδιοφυές : θα προσποιούντο οι Αργείοι ότι εγκατέλειπαν την προσπάθειά τους να κατακτήσουν το Ίλιον, αφήνοντας μπροστά στα τείχη του Ιλίου ένα πελώριο ξύλινο άλογο, μέσα στο οποίο θα ήταν κρυμμένοι Αργείοι πολεμιστές με επικεφαλής τον Οδυσσέα !

Ο **Δούρειος Ίππος**, όπως ονομάστηκε το άλογο, θα ήταν σημείο της παραίτησης των Δαναών από τον πόλεμο και προσφορά προς την θεά Αθηνά.

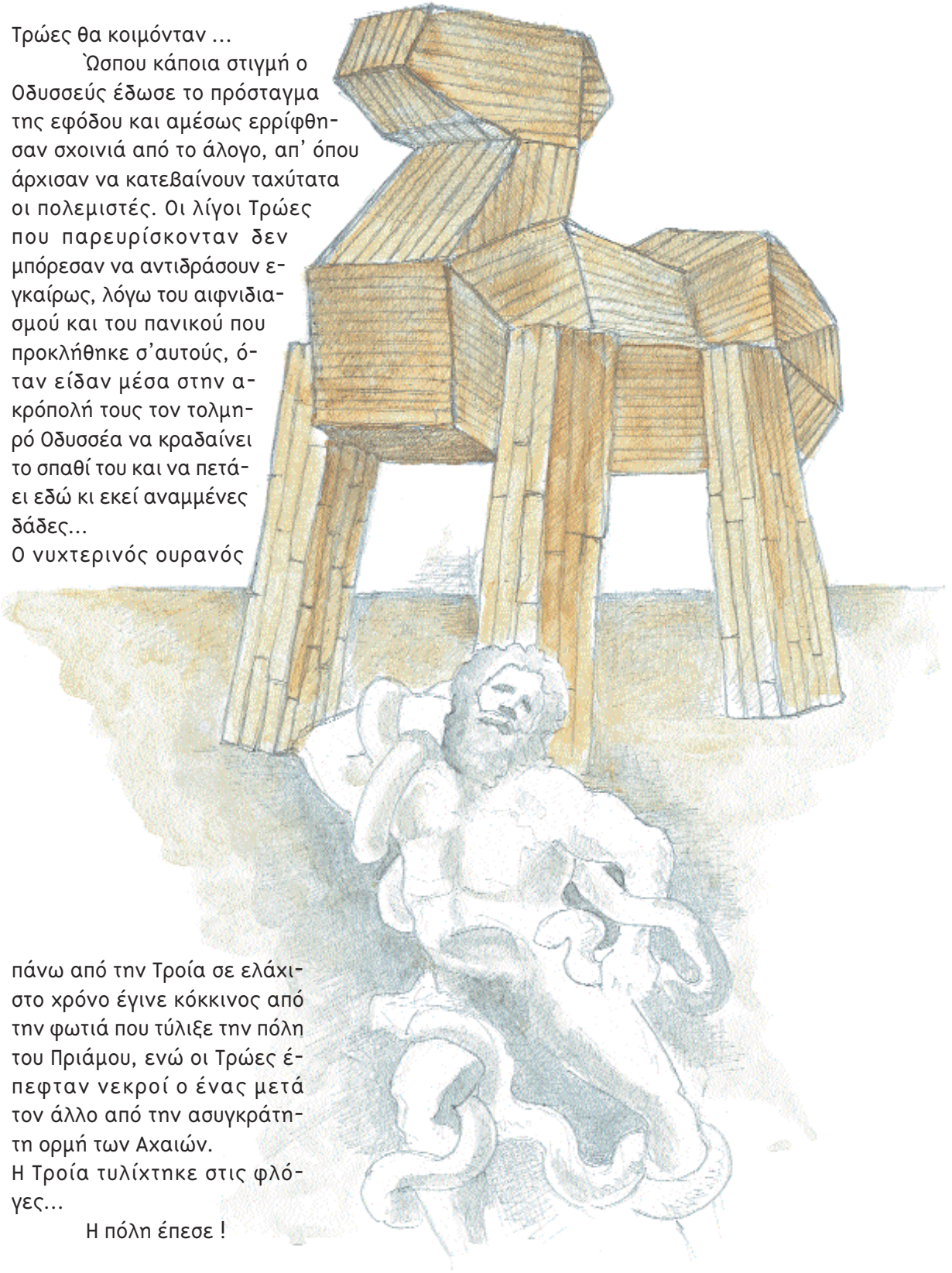
Οι Τρώες, όταν είδαν αυτήν την εξέλιξη, καταχάρηκαν πιστεύοντας πως είχαν αποφύγει πλέον οριστικά τον κίνδυνο. Ανάμεσά τους, μόνον ο **Λαοκόων**, ιερέας του Απόλλωνος, υποπτεύθηκε πως "κάτι δεν πήγαινε καλά" με αυτό το ξύλινο άλογο, και πριν προλάβει να πείσει τους συμπατριώτες του ότι δεν θα έπρεπε να φέρουν τον Δούρειο Ίππο μέσα στην πόλη, αμέσως δυο πολύ μεγάλα φίδια πρόβαλαν από την θάλασσα, σταλμένα από τον θεό Ποσειδώνα



και κατασπάραξαν τον ιερέα !

Μέσα στον Ίππο ήταν κρυμμένοι οι εξής πολεμιστές : ο **Οδυσσεύς**, ο οποίος ήταν ο αρχηγός της επιχείρησης, ο **Διομήδης**, ο **Νεοπτόλεμος**, γιος του Αχιλλέως που ήλθε στην Τροία να συντρέξει τους Αχαιούς, ο **Φιλοκτήτης**, ο **Ιδομενεύς**, ο **Μηριόνης**, ο **Μενέλαος**, ο **Εύμηλος**, ο **Ευρύπυλος**, ο **Θόας**, ο **Θρασυμήδης**, ο **Τεύκρος**, ο **Λοκρός Αίας**, ο **Σθένελος** και ο **Επειός**, που κατασκεύασε τον Δούρειο Ίππο με την βοήθεια της θεάς Αθηνάς. Επίσης υπήρχαν και άλλοι απλοί μαχητές.

Οι ώρες περνούσαν βασανιστικά αργά μέσα στο εσωτερικό του Ίππου για τους Δαναούς, οι οποίοι, σε κάθε περίπτωση, περίμεναν την κατάλληλη στιγμή για να κάνουν την αιφνιδιαστική έφοδό τους, όταν οι περισσότεροι



Τρώες θα κοιμόνταν ...

Ὡσπου κάποια στιγμή ο Οδυσσεύς έδωσε το πρόσταγμα της εφόδου και αμέσως ερρίφθησαν σχοινιά από το άλογο, απ' όπου άρχισαν να κατεβαίνουν ταχύτατα οι πολεμιστές. Οι λίγοι Τρώες που παρευρίσκονταν δεν μπόρεσαν να αντιδράσουν εγκαίρως, λόγω του αιφνιδιασμού και του πανικού που προκλήθηκε σ'αυτούς, όταν είδαν μέσα στην ακρόπολή τους τον τολμηρό Οδυσσέα να κραδαίνει το σπαθί του και να πετάει εδώ κι εκεί αναμμένες δάδες...

Ο νυχτερινός ουρανός πάνω από την Τροία σε ελάχιστο χρόνο έγινε κόκκινος από την φωτιά που τύλιξε την πόλη του Πριάμου, ενώ οι Τρώες έπεφταν νεκροί ο ένας μετά τον άλλο από την ασυγκράτητη ορμή των Αχαιών.

Η Τροία τυλίχτηκε στις φλόγες...

Η πόλη έπεσε !

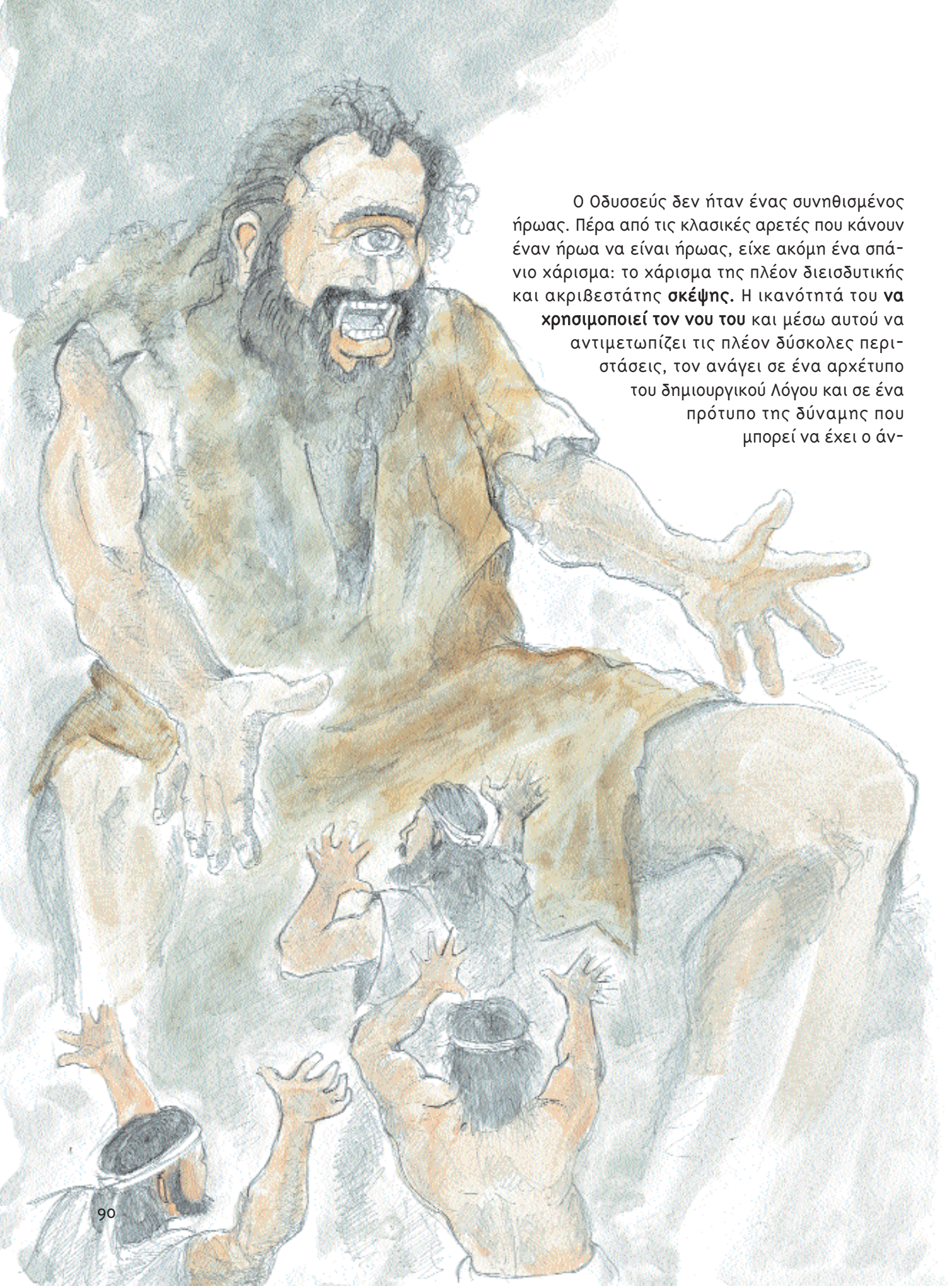




“ Ἄνδρα μοι ἔννεπε, Μοῦσα, πολύτροπον, ὅς μάλα πολλὰ πλάγχθη, ἐπεὶ Τροίης ἱερὸν πτολίεθρον ἔπερσε·”

(“Λέγε μου, Μούσα, για τον άνδρα τον πολύτροπο που σε μέρη πολλά περιπλανήθηκε, αφού επόρθησε την ιερή πόλη της Τροίας·)

Αυτοί είναι οι δύο πρώτοι στίχοι της **Οδύσσειας**, του άλλου μεγάλου έπους του Ομήρου, που αφηγείται τις περιπέτειες του **Οδυσσέως** ώσπου να επιστρέψει στο βασίλειό του, την **Ιθάκη**, μετά το τέλος του Τρωικού Πολέμου.



Ο Οδυσσεύς δεν ήταν ένας συνηθισμένος ήρωας. Πέρα από τις κλασικές αρετές που κάνουν έναν ήρωα να είναι ήρωας, είχε ακόμη ένα σπάνιο χάρισμα: το χάρισμα της πλέον διεισδυτικής και ακριβεστάτης **σκέψης.** Η ικανότητά του **να χρησιμοποιεί τον νου του** και μέσω αυτού να αντιμετωπίζει τις πλέον δύσκολες περιστάσεις, τον ανάγει σε ένα αρχέτυπο του δημιουργικού Λόγου και σε ένα πρότυπο της δύναμης που μπορεί να έχει ο άν-

θρωπος, όταν θελήσει και κοπιάσει γι' αυτό, να λύνει οποιονδήποτε "γόρδιο δεσμό" **διά της νοητικής σπάθης του.**

Ωστόσο και στο πολεμικό σπαθί της μάχης κάθε άλλο παρά υστερούσε ο "πολυμήχανος" βασιλιάς της Ιθάκης, δίνοντας έτσι ένα ολοκληρωμένο παράδειγμα της συνεργασίας των ικανοτήτων του σώματος με τις ικανότητες ενός ευφυεστάτου νου.

Όταν ο Οδυσσεύς μαζί με τους συντρόφους του άφησε την Τροία για να επιστρέψει στην πατρίδα, μπροστά του απλώνονταν με αινιγματικό τρόπο η θάλασσα ... το μυστήριο ... η ομίχλη ... Οι εναντιότητες που συνάντησε ο ήρωας στην πορεία του ενισχύονταν από την εχθρική προς αυτόν στάση του **θεού Ποσειδώνος**, αλλά απαλύνονταν επίσης εξαιτίας της αγάπης που έθρεφε για τον βασιλιά της Ιθάκης η **θεά Αθηνά.**

Μετά από μια συμπλοκή με τους **Κίκονες**, που ζούσαν στην Θράκη, ο Οδυσσεύς φθάνει στην **χώρα των Λωτοφάγων**, οι οποίοι έκαναν τους ξένους να ξεχνούν τον προορισμό τους δίνοντάς τους να φάνε τον καρπό του λωτού. Ο πολυμήχανος βασιλιάς της Ιθάκης απέφυγε την παγίδα και με την βία επιβίβασε στα πλοία μερικούς από τους συντρόφους του, οι οποίοι έχοντας φάει τον λωτό, δεν είχαν καμία διάθεση να φύγουν από εκείνο το μέρος !

Από εκεί, οι ταξιδιώτες έφθασαν σε μια ακόμη πιο επικίνδυνη χώρα, εκείνη των **Κυκλώπων.** Οι τελευταίοι είχαν τεράστιο ανάστημα και ένα μόνο μάτι στην μέση του μετώπου τους. Ήταν τραχείς, επικίνδυνοι και, πολλές φορές, ανθρωποφάγοι. Ο Οδυσσεύς με τους συντρόφους του είχαν παγιδευθεί στην σπηλιά του Κύκλωπα **Πολύφημου**, όπου είχαν μπει μέσα για να ξεκουραστούν και να βρουν τροφή. Ο Κύκλωπας, όταν εμφανίστηκε μπροστά τους, ήταν έτοιμος να τους κατασπαράξει, ωστόσο ο Οδυσσεύς με έξυπνο τρόπο τον καθυστέρησε, απασχολώντας τον με διάφορες ερωτήσεις, όπως επίσης και με λόγια τέτοια που προκαλούσαν το ενδιαφέρον του Πολύφημου. Είπε δε στον τελευταίο πως το όνομά του ήταν "κανείς" (κάτι που θα του χρησίμευε πολύ αργότερα). Κάποια στιγμή ο Κύκλωπας, κουρασμένος από την συζήτηση και το κρασί, έγειρε να κοιμηθεί, αναβάλλοντας το ... γεύμα του (δηλαδή, τον Οδυσσέα και τους συντρόφους του!) για αργότερα...

Τότε ο βασιλιάς της Ιθάκης βρήκε την ευκαιρία να του μπήξει έναν κοφτερό πάσσαλο στο μοναδικό μάτι του και να τον τυφλώσει ! Όταν ήδη ο Οδυσσεύς και οι σύντροφοί του τρέχανε προς τα πλοία τους, ο Κύκλωπας βγήκε από την σπηλιά του, ουρλιάζοντας από τον πόνο και καλώντας τους άλλους Κύκλωπες για βοήθεια. Όταν αυτοί τον ρώτησαν ποιος τον είχε τυφλώσει, ο Πολύφημος απάντησε "Κανείς". Έτσι, οι Κύκλωπες άρχισαν να γελάνε εκλαμβάνοντας το όλο στιγμιότυπο ως αστείο ! Μάταια ο Πολύφημος συνέχιζε να ωρύεται...κανείς δεν ερχόταν για να τον συντρέξει...

Μετά από ιδιαίτερα κοπιαστικό ταξίδι στην θάλασσα για πολλές ημέρες, ο Οδυσσεύς και οι σύντροφοί του βρήκαν ξεκούραση και καταφύγιο στην **Αιολία**, το νησί του θεού των ανέμων **Αιόλου.** Αυτός, θέλοντας να τους βοηθήσει, έκλεισε όλους τους ανέμους, εκτός από τον Ζέφυρο, σε ένα ασκί και το έδωσε στον βασιλιά της Ιθάκης με την εντολή να μην το ανοίξει κανείς κατά την διάρκεια του ταξιδιού τους για να είναι έτσι ομαλή η πορεία τους προς την Ιθάκη. Δυστυχώς, η περιέργεια και η απερισκεψία κάποιων συντρόφων του Οδυσσέως, που πίστευαν ότι το ασκί περιείχε χρυσό και ασήμι, τους ώθησε να ανοίξουν το ασκί, προκαλώντας έτσι μια τρομακτική θαλασσοταραχή !

Ο επόμενος "σταθμός" για τους ταλαιπωρημένους από την τρικυμία ταξιδιώτες ήταν η **χώρα των Λαιστρυγόνων.** Αυτοί επιτέθηκαν εναντίον των συντρόφων του Οδυσσέως, προκαλώντας μάλιστα μεγάλες απώλειες σ'αυτούς, ρίχνοντας τεράστιες πέτρες πάνω στα πλοία τους. Η καταστροφή ήταν σχεδόν ολοκληρωτική : από όλα τα πλοία, σώθηκε μόνον ένα, εκείνο του Οδυσσέως, και από τους συντρόφους του σαράντα πέντε όλοι

κι όλοι γλίτωσαν από τον θάνατο.

Μετά απ'αυτό το τραγικό γεγονός, η επόμενη "στάση" στο ταξίδι προς την Ιθάκη ήταν η νήσος **Αιαία**, όπου βασίλευε η μάγισσα **Κίρκη**, κόρη του Ηλίου και της Πέρσης και αδελφή του Αιήτου (που γνωρίσαμε στον κύκλο της Αργοναυτικής Εκστρατείας του Ιάσονος). Η Κίρκη φάνηκε πολύ φιλόξενη στην αρχή και παρέθεσε ένα μεγάλο γεύμα σ' εκείνους τους συντρόφους του Οδυσσέως που πήγαν πρώτοι να την συναντήσουν. Στο φαγητό, όμως, είχε προσθέσει και σταγόνες από ένα μαγικό φίλτρο που μεταμόρφωνε τους ανθρώπους σε γουρούνια !

Όταν ο Οδυσσεύς είδε ξαφνικά τους συντρόφους του ... τετράποδους, άρπαξε το σπαθί και πήγε να αντιμετωπίσει την μάγισσα. Πριν πλησιάσει όμως το παλάτι της, ο θεός Ερμής του έδωσε ένα φυτό, το **μώλυ**, το οποίο αν το έτρωγε, όλα τα μάγια που πιθανόν θα έκανε η Κίρκη εναντίον του θα ήταν άχρηστα. Ο ήρωας κατάπιε το μώλυ δίχως δεύτερη σκέψη ! Η Κίρκη, όταν είχε ήδη προσφέρει φαγητό στον Οδυσσέα, παρατήρησε με τρόμο πως εκείνος παρέμεινε άνθρωπος και δεν μεταμορφώθηκε σε γουρούνι !

Ο βασιλιάς της Ιθάκης όρμησε πάνω της και την απείλησε με το σπαθί του πως, αν δεν έλυνε τα μάγια στους συντρόφους του, θα την σκότωνε ! Η Κίρκη υπάκουσε, και ακόμη προθυμοποιήθηκε να φιλοξενήσει τους πολυβασανισμένους ταξιδιώτες στο νησί της για όσο χρόνο αυτοί επιθυμούσαν.

Στο νησί της Κίρκης, ο Οδυσσεύς και οι συμπολεμιστές του έμειναν για έναν χρόνο. Όταν βγήκαν πάλι στα ανοιχτά της θάλασσας, ο Οδυσσεύς ακολουθώντας την συμβουλή της Κίρκης θα κατέβαινε στον Άδη για να βρει την ψυχή του μάντη **Τειρεσία**, η οποία θα του έδειχνε ποιο δρόμο έπρεπε να ακολουθήσει για να ξαναβρεί την Ιθάκη.

Η κάθοδος στον Άδη ήταν, οπωσδήποτε, ένα εγχείρημα εξαιρετικά ριψοκίνδυνο. Κανένας δεν μπορούσε να επιστρέψει ζωντανός από εκεί, και έτσι οι σύντροφοι του Οδυσσέως πίστεψαν πως δεν θα τον έβλεπαν ξανά, όταν ο τελευταίος είχε ήδη πάρει τον δρόμο προς το βασίλειο των νεκρών.

Παρ' όλες τις δυσοίωνες προβλέψεις όμως, ο ήρωας κατάφερε να περάσει από τα σκοτεινά τοπία του Κάτω Κόσμου, χωρίς να μπορέσει κάποια από τις ψυχές των νεκρών να του κάνει κακό. Ο Τειρεσίας τον συμβούλευσε μάλιστα για όλους τους κινδύνους από τους οποίους θα έπρεπε να προφυλαχθεί, ακόμη και για την κατάσταση που θα έβρισκε όταν θα έφθανε στην πατρίδα του, την Ιθάκη.

Το πλοίο του Οδυσσέως πέρασε από το επικίνδυνο νησί των **Σειρήνων** με ασφάλεια, αφού οι ταξιδιώτες είχαν βουλώσει τα αυτιά τους για να μην ακούν το σαγηνευτικό μεν, αλλά και θανατηφόρο τραγούδι αυτών των πτερωτών πλασμάτων. Μονάχα ο Οδυσσεύς δεν βούλωσε τα αυτιά του με κερί, όπως κάνανε οι άλλοι, διότι θέλησε να διαπιστώσει τι είδους τραγούδια ήταν αυτά που έκαναν τους ανθρώπους να χάνουν τα λογικά τους. Για να αποφύγει αυτό το τελευταίο, φρόντισε να δεθεί γερά στο κατάρτι του πλοίου του. Όταν πέρασε το καράβι, οι Σειρήνες έχοντας αποτύχει να παρασύρουν τους ταξιδιώτες στον θάνατο, πέσανε μία προς μία νεκρές.

Κάποια στιγμή, ο Οδυσσεύς με τους συντρόφους του, κατά την διάρκεια του ταξιδιού, αντίκρισαν δύο θαλάσσιους βράχους, που ορθώνονταν απειλητικοί μπροστά τους. Στον ένα βρισκόταν ένα τέρας με δώδεκα πόδια, έξι κεφάλια και με τρεις σειρές δόντια σε κάθε στόμα, που ονομαζόταν **Σκύλλα**, ενώ στον αντικρινό βράχο παραμόνευε ένα εξίσου απαίσιο τέρας, η **Χάρυβδις.** Ο Οδυσσεύς θυμούμενος την συμβουλή της Κίρκης, προτίμησε να περάσει από τον βράχο της Σκύλλας, μιας και το πέρασμα από τον άλλο βράχο, σύμφωνα με τα λόγια της μάγισσας, θα σήμαινε βέβαιο θάνατο. Η Χάρυβδις, πράγματι, ήταν ολοκληρωτικά καταστροφική. Απορροφούσε τα νερά





συνεχώς και κατόπιν τα ξερνούσε, συντρίβοντας έτσι οτιδήποτε μπορούσε να υπάρχει μέσα σ'αυτά. Εκεί όμως που παρακολουθούσαν οι ταξιδιώτες το αποτρόπαιο αυτό θέαμα, βρήκε την ευκαιρία η Σκύλλα να αρπάξει έξι συντρόφους του Οδυσσέως. Αυτό δεν ήταν, απλώς, ακόμη ένα ναυάγιο · ήταν πάνω απ' όλα ο ζωντανός εφιάλτης μιας τέτοιας τραγωδίας, η οποία δεν θα έσβηνε ποτέ από την μνήμη του αρίστου των ανθρώπων, του βασιλιά της Ιθάκης, Οδυσσέως.

Τα επόμενα επτά χρόνια, ο Οδυσσεύς τα πέρασε στο νησί της νύμφης **Καλυψούς**, κόρης του Ἀτλαντος. Μαζί της μάλιστα έκανε και δύο γιους, τον Ναυσίθοο και τον Ναυσίνοο.

Η Καλυψώ αγαπούσε βαθιά τον Οδυσσέα (και ποια δεν τον αγάπησε;) ωστόσο ο τελευταίος είχε πάντοτε στον νου του την Ιθάκη καθώς και την γυναίκα του, Πηνελόπη, η οποία μέρα με την μέρα, χρόνο με τον χρόνο, μαράζωνε από την απελπισία μπροστά στο ενδεχόμενο ότι ο βασιλιάς της Ιθάκης μπορεί να ήταν νεκρός. Ακόμη, ο **Τηλέμαχος**, ο γιος του Οδυσσέως, είχε πλέον μεγαλώσει αρκετά, ωστόσο ο πατέρας του δεν τον είχε δει από τότε που βρέφος ακόμη το είχε αφήσει στην αγκαλιά της μητέρας του, Πηνελόπης, για να πάει να πολεμήσει στην Τροία.

Από το νησί της Καλυψούς, Ωγυγία, ο Οδυσσεύς μόνος του πλέον, κατέφθασε στο **νησί των Φαιάκων.** Εκεί, βασίλευε ο **Αλκίνοος**, ο οποίος υποδέχθηκε εγκάρδια τον βασιλιά της Ιθάκης, προσφέροντάς του όλα τα αναγκαία μέσα για να επιστρέψει ο τελευταίος στην Ιθάκη.

... Ὡσπου η ημέρα της επιστροφής του ήρωα στην πατρίδα του ήταν πλέον γεγονός ! Ἐνα γεγονός που θα έδινε μεγάλη χαρά στους οικείους του, και πάνω απ' όλα στην απελπισμένη γυναίκα του, αλλά και θανάσιμο τρόμο στους **μνηστήρες** αυτής της τελευταίας, οι οποίοι με απίστευτο θράσος είχαν μαζευτεί στο παλάτι του και σφετερίζονταν την περιουσία του. Πίεζαν δε με ανυπόφορο τρόπο την Πηνελόπη να παντρευτεί κάποιον απ' αυτούς, αφού ο Οδυσσεύς δεν μπορούσε παρά να είχε σκοτωθεί στην Τροία ή να χάθηκε στο δρόμο για την επιστροφή.

Η Πηνελόπη μαινόταν, μια από την αγανάκτηση για τους ξεδιάντροπους και κακούργους μνηστήρες, και μια από



την θλίψη της για την απουσία του Οδυσσέως, μια απουσία που όσο μεγάλωνε σε χρονική διάρκεια, τόσο επιβεβαίωνε αυτό που ποθούσαν διακαώς οι μνηστήρες : ότι είχε πεθάνει ο πιο θαρραλέος και σοφός από τους ανθρώπους, ο γιος του Λαέρτη και βασιλιάς της Ιθάκης, ο Οδυσσεύς ! Ο άνθρωπος που κατόρθωσε το ακατόρθωτο: να κυριεύσει και να υποτάξει την Τροία !

Εν τω μεταξύ εξαγγέλθηκε ένας συναγωνισμός μεταξύ των μνηστήρων, ο νικητής του οποίου θα παντρευόταν την Πηνελόπη και θα γινόταν νέος βασιλεύς της Ιθάκης. Θα στήνονταν στην σειρά δώδεκα διπλοί πέλεκεις. Ο κάθε μνηστήρας θα έπρεπε, αφού τέντωνε σωστά την χορδή του μεγάλου τόξου του Οδυσσέως, που το είχε αφήσει στο παλάτι του ο τελευταίος όταν αναχώρησε για την Τροία, να εκτοξεύσει το βέλος του με τέτοιο τρόπο ώστε να το περάσει μέσα από όλους τους πέλεκεις, κάτι που πετύχαινε με πολλή άνεση ο Οδυσσεύς, όταν ήταν ο άρχοντας του σπιτιού. Ενώ οι μνηστήρες προετοιμάζονταν για το συναγωνισμό, ο Οδυσσεύς είχε ήδη συναντήσει τον γιο του, Τηλέμαχο, μια συνάντηση και αναγνώριση του ενός από τον άλλο που έγινε μέσα σε ακατάσχετη συγκίνηση και δάκρυα χαράς. Από κοντά παραστέκονταν και οι πιστοί στον Οδυσσέα, **Εύμαιος**, ο χοιροβοσκός του, και **Φιλοίπος**, ο γιδοβοσκός του. Οι τέσσερεις κατέστρωσαν ένα σχέδιο για την ολοκληρωτική εξολόθρευση των μνηστήρων.

Ο Οδυσσεύς, λοιπόν, μπαίνοντας στην αίθουσα όπου βρίσκονταν οι τελευταίοι, ήταν μεταμορφωμένος από την θεά Αθηνά σε γέρο ζητιάνο έτσι ώστε να μην κινήσει τις υποψίες των σφετεριστών. Ενώ ο ένας μετά τον άλλον από τους μνηστήρες αποτύγχανε στην προσπάθειά του να ...

τεντώσει σωστά ακόμη και την χορδή στο **"μέγα τόξον Οδυσσήος θειοίο"** (το μέγα τόξο του θείου Οδυσσέως), ξάφνου ο αινιγματικός αυτός ζητιάνος ζήτησε να δοκιμάσει την τύχη του στο αγώνισμα των δώδεκα πελέκεων, προκαλώντας ... σαρκαστικά γέλια ανάμεσα στους παρευρισκομένους !

Γέλια που έμελλαν να μετατραπούν σε τρομώδη βλέμματα πολύ γρήγορα, όταν οι μνηστήρες είδαν έκπληκτοι το βέλος του ζητιάνου να διαπερνά με αστραπιαία ταχύτητα και τους δώδεκα πελέκεις, ενώ ο ζητιάνος αποκτούσε, ξαφνικά, σαν σε αστραπή, την μορφή του Οδυσσέως !



Ο θάνατος τους ήταν ήδη παρών ...
Και ακόμη, οδός διαφυγής δεν υπήρχε, διότι με ένα νεύμα του Οδυσσέως, οι δούλες του, με επικεφαλής την **Ευρύκλεια**, στην ποδιά της οποίας είχε μεγαλώσει ο βασιλιάς της Ιθάκης, αμπάρωσαν τις πόρτες της αίθουσας, αφήνοντας στους μνηστήρες ως μόνη εναλλακτική λύση στον θάνατο ... πάλι τον θάνατο !

Τα βέλη από το "μέγα τόξον Οδυσσήος θειοίο" από την μια, και τα χτυπήματα από το ακόντιο του Τηλεμάχου από την άλλη γρήγορα μετέτρεψαν τους μνηστήρες από ζωντανές φιγούρες σε ... απαίσιες αναμνήσεις δίχως πνοή πια !
Εξολοθρεύθησαν όλοι τους μέχρις ενός ..

Το βασίλειο της Ιθάκης, θα ξαναγυρνούσε πλέον στον νόμιμο άρχοντά του, τον πολυμήχανο Οδυσσέα, ο οποίος, σε πείσμα εχθρικών προς αυτόν θεών, δαιμόνων, τεράτων, εχθρών κάθε είδους, και τέλος, των πάνοπλων μνηστήρων που θέλησαν να αρπάξουν το βασίλειο της Ιθάκης και την ίδια την Πηνελόπη, κατόρθωσε να θριαμβεύσει αποδεικνύοντας με τον εξοχότερο τρόπο πως αν υπάρχει κάτι θεϊκό που ελλοχεύει μέσα στον άνθρωπο, αυτό μπορεί να αναφανεί στην πλήρη δόξα και αποτελεσματικότητά του μόνον μέσω της **δύναμης της θέλησης**, η οποία όταν είναι απόλυτη, μπορεί να νικήσει και αυτόν ακόμη τον θάνατο ...



ΝΟΡΒΗΓΟ - ΙΣΛΑΝΔΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ







Με τον όρο Νορβηγο-ισλανδική Μυθολογία ή Νορδική (Nordic), δηλαδή **Βόρεια** Μυθολογία, εννοούμε την μυθολογία εκείνη που εδραιώθηκε στις χώρες της σημερινής Σκανδιναβίας, πλην της Φινλανδίας (δηλ.Νορβηγία, Σουηδία, Δανία), της Ισλανδίας, του μεγαλύτερου μέρους της Βρετανίας που κατοικείται από Αγγλοσάξονες, των κατοίκων των νησιών Φερόες, των Δανών κατοίκων της Γροιλανδίας (η Γροιλανδία κατοικείται στο μεν νότιο τμήμα της από Δανούς, στα δε κεντρικά και βόρεια τμήματά της από τους Εσκιμώους), της Γερμανίας, του αγγλοφώνου τμήματος του Καναδά, και ενός μεγάλου μέρους από τους Αγγλοσάξονες που κατοικούν τις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής.

Ο λόγος που δίδεται έμφαση στην Νορβηγία και την Ισλανδία, όσον αφορά την μυθολογία αυτή, είναι επειδή οι δύο αυτές χώρες υπήρξαν από τα αρχαία χρόνια οι γενέτειρες των μύθων που δομούν την Βορειοευρωπαϊκή μυθολογία, ως βάσεις και εφαλτήρια των τολμηρών θαλασσοπόρων - πολεμιστών **Βίκινγκς**, οι οποίοι ήταν και οι φυσικοί φορείς των μύθων αυτών των περιοχών του Βορρά.

Ακόμη και σήμερα, η Νορβηγία και η Ισλανδία ανάμεσα στις προαναφερόμενες χώρες είναι οι πιο "ζεστοί" χώροι διατήρησης αυτής της πλούσιας κληρονομιάς.

Η Νορβηγο-ισλανδική Μυθολογία, ανάμεσα στις μυθολογίες των λαών, συγκαταλέγεται ως μία από τις ωραιότερες και πνευματικότερες αυτών. Ακόμη δε, οι συγγένειές της με την Ελληνική Μυθολογία είναι πάρα πολλές, σε τέτοιο βαθμό μάλιστα, που κάποτε καταπλήσσουν τον (ανα)γνώστη των βόρειων μύθων.

Όποιος έχει ταξιδέψει ως την Νορβηγία



και έχει μείνει αρκετό χρόνο εκεί ασφαλώς θα έχει μείνει κατάπληκτος από το γεγονός ότι η Φύση διάλεξε αυτήν την περιοχή της Σκανδιναβίας και γενικότερα της Ευρώπης για να φανερώσει, ίσως, το πιο μεγαλοπρεπές και αρχοντικό πρόσωπό της. Χιονοσκέπαστα βουνά, που λες και μέσα από την υπαινικτική σιωπή τους παρατηρούν την πορεία του περιηγητή. Ασύλληπτης καλλονής αλπικά τοπία που φαίνονται ότι "ανέρχονται" και ταυτόχρονα "κατέρχονται" προς μια μυστική εστία. Αχανείς σε έκταση δρυμοί, που την άνοιξη και το καλοκαίρι καλούν τους κατοίκους σε πολυήμερες γιορτές, ενώ κατά τον χειμώνα ντύνονται ένα κατάλευκο πέπλο, το οποίο αντί να κρύβει την μεγαλοπρεπή ομορφιά των νορβηγικών δασών (norske skog), θα έλεγε κάποιος ότι την αναδεικνύει και την τονίζει σε ακόμη μεγαλύτερο βαθμό. Και φυσικά, τα πασίγνωστα φιορδ (fjord, νορβηγική προφορά : "φγιουούρ"), συμπλέγματα κόλπων και κολπίσκων, τα οποία, σίγουρα, συνιστούν το υπέροχο αποτέλεσμα μιας ... μυστικής "συνωμοσίας" της Φύσης, με όλες αυτές τις αλλεπάλληλες πτυχώσεις και αναδιπλώσεις που αφήνουν άφωνο τον περιηγητή, καθώς αντικρίζει ένα κρυφό παιγνίδι που παίζουν τα νερά του ωκεανού με τις ακτές και τους βράχους της ξηράς, σχηματίζοντας έτσι "γλώσσες φωτιάς" πάνω στον γεωγραφικό χάρτη της Νορβηγίας. Επίσης, οι περιοχές πάνω από τον αρκτικό κύκλο με τον περιβόητο "ήλιο του μεσονυκτίου" (midnattssolen) να διαχέει ένα χρώμα μόνιμης αυγής ή μόνιμου δειλινού και με αρκετούς παγετώνες που προκαλούν δέος στον περιηγητή, και την αίσθηση πως ζει εξ ορισμού μια συγκλονιστική περιπέτεια, ακόμη κι αν δεν κάνει τίποτε περισσότερο από το να κάθεται ήσυχος σε μια γωνιά !



Φυσικά, θα πρέπει επίσης να αναφερθεί ο ιδιαίτερα βαρύς χειμώνας που κάνει αισθητή την παρουσία του, κυρίως από την κεντρική Νορβηγία (Trondheim) και βορειότερα μέχρι το πανέμορφο Troms χειμώνας, που παραχωρεί την θέση του σε ένα πολύ ευχάριστο καλοκαίρι, που μοιάζει περίπου με την δική μας άνοιξη, όπως την βιώνουμε στην Μεσόγειο.

Εάν στα παραπάνω προσθέσουμε τα έντονα ζεύγη αντιθέτων που χαρακτηρίζουν τον νορβηγικό λαό, υπαινικτική μυστικοπάθεια που συνοδεύεται από έντονη ανοιχτοκαρδία, μεγαλοψυχία και γνήσια καλοσύνη για τον πλησίον, έντονη δράση που φτάνει (ή και ξεπερνά πολλές φορές) τα ανθρώπινα όρια μαζί με στιγμές ολοκληρωτικής γαλήνης και ηρεμίας, βλέμματα που άλλοτε φανερώνουν μια γοητευτική μελαγχολία και άλλοτε μια δίψα για περιπέτειες και εξερευνήσεις, εάν λοιπόν προσθέσουμε και αυτά, τότε παίρνουμε αμέσως μια ιδέα για την "ατμόσφαιρα" μέσα στην οποία δονείται η Νορδική Μυθολογία.

Ο Νορβηγός άνθρωπος διακατέχεται πρωτίστως από το αίσθημα της **ελευθερίας,** όσοι αιώνες και αν έχουν περάσει από τότε που κυριαρχούσαν στις βόρειες θάλασσες οι ατρόμητοι Βίκινγκς, των οποίων τα χαρακτηριστικά τα βρίσκει κάποιος και σήμερα ανέγγιχτα, στο αίμα που κυκλοφορεί στις φλέβες καθώς και στην ίδια την καθημερινή ζωή των σύγχρονων Νορβηγών και Νορβηγίδων.

Μύθοι

Σύμφωνα με τις αρχαίες Eddas (συλλογές ποιημάτων πάνω στους θεούς και τους ήρωες της Βόρειας Μυθολογίας), η δημιουργία του κόσμου, η γέννηση του πρώτου ανθρώπου, καθώς και η εμφάνιση των θεών είναι άκρως δελεαστικές, διακρίνονται από έντονο συμβολισμό, πνευματικότητα και δημιουργική φαντασία, και όχι σπάνια, από ένα ακραίο χιούμορ, το οποίο πολλές φορές φαντάζει "σουρρεαλιστικό" !

Ο πρώτος θεός, που κατά τους Νορβηγούς είναι άχρονος και αιώνιος, και μετά την κοσμογονία εμφανίζεται απόμακρος προς τις εξελίξεις που επισυμβαίνουν σε ουρανό και γη, είναι ο **Ἀλφαντερ**, (Alfadur) ο οποίος δημιούργησε τρία ξεχωριστά βασίλεια - αρχέγονα πεδία. Το πρώτο ονομάζεται **Νέφλχαϊμ** (Nefelheim) και βρισκόταν στον Βορρά, που ήταν ο τόπος της ομίχλης, του σκότους και των πάγων. Εκεί ανάβλυζε η πηγή **Βάργκελμιρ** (Hvergelmyr), από την οποία ξεκινούσαν δώδεκα ποταμοί που κατευθύνονταν προς τον νότο και εκχύνονταν στην αρχέγονη, δίχως πέρατα, σκοτεινή άβυσσο **Γίννουνγκάγκαπ** (Ginnungagap). Προς τον νότο, υπήρχε το δεύτερο, διαμετρικά αντίθετο με το Νέφλχαϊμ, "βασίλειο", το **Μούσπελσχαϊμ** (Muspelsheim), που ήταν ένας πύρινος τόπος όπου μπορούσαν να κατοικήσουν μόνον οι Γίγαντες.

Οι πάγοι που σχηματίζονταν από τους δώδεκα ποταμούς της Βάργκελμιρ καθώς πλησίαζαν το Μούσπελσχαϊμ άρχιζαν να λιώνουν από την υπερβολική θερμότητα του τελευταίου. Από το νερό της τήξης δημιουργήθηκε το πρώτο ον : ο Γίγαντας **Ὑμιρ** (Ymyr). Μετά, από τον πάγο που έλιωνε δημιουργήθηκε και μια αγελάδα, η **Αουντούμλα**, από το γάλα της οποίας τρεφόταν ο Ὑμιρ. Η Αουντούμλα ψάχνοντας για τροφή άρχισε να γλείφει τον πάγο. Καθώς υποχωρούσαν τα στρώματα του πάγου, σιγά-σιγά εμφανίστηκε το κεφάλι ενός θεού, του **Μπούρι**, ο οποίος γέννησε από τον εαυτό του, τον θεό **Μπορ.** Ὅταν ο Ὑμιρ πήγε να κοιμηθεί, από τα πόδια του πρόβαλε ένας Γίγαντας που συνήθως παριστάνεται στην Μυθολογία του Βορρά να φέρει έξι κεφάλια, ο **Τρούνγκελμιρ** (Trondgelmyr), ο οποίος γέννησε μόνος του τον **Μπάργκελμιρ** (Bergelmyr). Από εδώ αρχίζει η δημιουργία των **Γιγάντων**, που θα μας απασχολήσουν αρκετά και πιο κάτω, όταν θα μιλήσουμε για τις συνεχείς συγκρούσεις τους με τους θεούς. Αλλά και σε αυτήν την φάση της δημιουργίας οι Γίγαντες άρχισαν μια μάχη ζωής και θανάτου εναντίον των θεών Μπούρι και Μπορ.

Κάποτε ο Μπορ παντρεύτηκε με την κόρη του Ὑμιρ, **Μπέστλου**, και από αυτήν την ένωση

γεννήθηκαν τρεις θεοί : ο **Ὄντιν ή Ουντέν** (Odin), ο **Βίλι** και ο **Βέι.** Στην νορβηγική γλώσσα το όνομα Odin συνηχεί με την λέξη **"ånden"**, που όταν προφέρεται σε απλό τόνο σημαίνει "πνεύμα", ενώ όταν προφέρεται σε διπλό τόνο σημαίνει "αναπνοή". Επίσης το όνομα Βίλι σημαίνει "θέληση" και το όνομα "Βέι" είναι ο "δρόμος" με την έννοια του αγγλικού "way". Ἐτσι, θα μπορούσε να πει κάποιος ότι την εμφάνιση των πρώτων βόρειων θεών προλογίζουν το "πνεύμα", η "θέληση" και ο "δρόμος" που ανοίγει για τις περαιτέρω εξελίξεις και γεγονότα.

Ὅταν, λοιπόν, γεννήθηκαν, αυτοί οι τρεις θεοί έσπευσαν να βοηθήσουν τον πατέρα τους, Μπούρι, που μαχόταν τους Γίγαντες στο πλευρό των οποίων είχε συμπαραταχθεί και ο πρώτος Γίγαντας, ο Ὑμιρ. Ο πόλεμος αυτός, θυμίζει πολύ έντονα την ελληνική Τιτανομαχία και Γιγαντομαχία. Ἀλλωστε, δεν είναι το μοναδικό σημείο, όπου η Βόρεια και η Ελληνική από τις μυθολογίες, εμφανίζουν μεγάλες συγγένειες. Τελικά οι θεοί απώθησαν τους Γίγαντες και σκότωσαν τον Ὑμιρ, από το σώμα του οποίου σχημάτισαν τον έναστρο ουρανό και την γη. Από τα μαλλιά του έφτιαξαν τα δάση, από τα κόκαλά του τα βουνά, από τα δόντια του τις πέτρες, από το κρανίο του τον ουράνιο θόλο και από το μυαλό του τα σύννεφα που απλώθηκαν γύρω από την γη. Αξίζει να σημειωθεί πως το συνθετικό "myr", που το βρίσκουμε στο όνομα του Ὑμιρ, όπως και άλλων, γιγάντων ή μη, στην νορβηγική γλώσσα έχει τις έννοιες του "πηλού", του "πολτού" και της "άμορφης μάζας". Ταυτόχρονα, οι Γίγαντες που είχαν απομείνει απ' αυτήν την τρομερή μάχη, πέθαιναν ο ένας μετά τον άλλο, καθώς πνίγονταν μέσα σε έναν ωκεανό από το χυμένο αίμα του Ὑμιρ. Απ' αυτούς σώθηκαν μόνον δύο, ο Μπάργκελμιρ και η γυναίκα του, οι οποίοι αφού πήγαν σε ένα άλλο μέρος, δημιούργησαν την **Γιότουνσχαϊμ** (Jotunsheim) που σημαίνει "χώρα ή τόπος των Γιγάντων", από την οποία θα ξεπηδούσε η νέα γενιά των Γιγάντων.

Από την σάρκα του Ὑμιρ, όπως είδαμε, οι **Ἄσιρ** (Æsir, οι "θεοί") έφτιαξαν ολόκληρη την γη που την ονόμασαν **Μίντγκαρ** (Midgard), που σημαίνει κατά λέξη "ενδιάμεσος κήπος" (στη νορβηγική, "gard" και "gård" σημαίνουν "κήπος", "προαύλιο"), και συνήθως αποδίδεται με τον όρο "Μέση Γη".

Για να στερεωθεί ο ουρανός, οι θεοί έστειλαν τέσσερεις νάνους να τον βαστάζουν από τα τέσσερα σημεία του ορίζοντα. Οι νάνοι αυτοί είχαν τα ονόματα Νούρρι (από το nord = βορράς), Σύνρι (από το sund = νότος), Ἀουστρι (από τα aust και ∅st = ανατολή) και Βέστρι (από το vest = δύση). Κατόπιν δημιούργησαν τον ήλιο και την σελήνη και καθόρισαν την πορεία αυτών : Η **Σούουλ** (Sol), γυναίκα του Γκλαίρ (σημαίνει "λάμψη"), θα οδηγούσε το άρμα του ήλιου και ο **Μάνι**, αδελφός της Σούουλ, το άρμα της σελήνης. Πάνω από την Μίντγκαρ απλωνόταν η **Ἀσγκαρ** (Asgard), ο "τόπος των θεών", ενώ μια γέφυρα από λεπτό πάγο που ονομαζόταν **Μπίφροστ** και που δεν ήταν άλλη από το ίδιο το Ουράνιο Τόξο, συνέδεε τον χώρο των θεών με την Μίντγκαρ. Στο κέντρο της Ἀσγκαρ βρισκόταν η κορυφή του δέντρου **Ὑγκντρασιλλ** (Yggdrasill), που αποτελούσε τον **άξονα του κόσμου** και συνήθως παριστάνεται από μια φλαμουριά. Οι ρίζες του Ὑγκντρασιλλ εκτείνονταν σε τρεις τόπους, την Νέφλχαϊμ, την Γιότουνσχαϊμ και την Μίντγκαρ, όπου στην κάθε μια απ' αυτές υπάρχει μια μαγική πηγή : η Βάργκελμιρ που αναφέρθηκε παραπάνω στην Νέφλχαϊμ, η Πηγή της Σοφίας ή πηγάδι του Μίμιρ (από τον ομώνυμο γίγαντα που είναι φύλακας της, μια πηγή που είναι βάση για μιαν από τις ωραιότερες ιστορίες που σχετίζονται με τον Ὄντιν, όπως θα δούμε παρακάτω) η οποία βρίσκεται στο Γιότουνσχάϊμ και η πηγή της Ουρντ (Urd) που βρίσκεται στη Μίντγκαρ και πήρε το όνομα μιας από τις τρεις Νόρνες - Μοίρες. Στην τελευταία, οι μέλισσες που μαζεύονταν εκεί έφτιαχναν το καλύτερο μέλι στον κόσμο.

Στην κορυφή του Ὑγκντρασιλλ βρισκόταν ένας πελώριος αετός που επόπτευε τα πάντα (ο ί-





διος ο Ὀντιν, πολλές φορές χαρακτηριζόταν από τους Βίκινγκς ως "ørn" (έρν), δηλαδή "αετός". Εν γένει, ο αετός είναι ένα από τα πιο βασικά σύμβολα του Βορρά.

Στο φύλλωμα του δένδρου χοροπηδούσε παιγνιδιάρικα ο σκίουρος **Ράτατοσκ**, ενώ στην μεγάλη χύτρα που έβραζε στην πηγή Βάργκελμιρ, βρισκόταν ο μοχθηρός δράκος **Νίντουγκ**, που κατέτρωγε συνεχώς τις ρίζες του δένδρου. Ο Ράτατοσκ ήταν ιδιαίτερα σκανδαλιάρης : "έβαζε λόγια" στον αετό εναντίον του δράκου και το αντίστροφο για να προκαλέσει καυγά ανάμεσά τους!

Κάτω από το δένδρο βρίσκονταν **Οι Τρεις Νόρνες**, που εμφανίστηκαν ξαφνικά στον κόσμο των θεών και κανείς δεν ήξερε την καταγωγή τους. Αυτές ήταν η **Ουρντ**, που είχε όψη ηλικιωμένης γυναίκας και συμβόλιζε το παρελθόν, η **Βερντάντι** που είχε την όψη μιας ώριμης γυναίκας και συμβόλιζε το παρόν και τέλος η **Σκουλντ**, που είχε την όψη μιας πολύ νέας γυναίκας και συμβόλιζε το μέλλον. Είναι φανερή, εδώ, η αντιστοιχία με τις τρεις Μοίρες της Ελληνικής Μυθολογίας.

Ακόμη, στην Νορβηγική Μυθολογία είναι έντονη η παρουσία των **άλβερ** ("alv" σημαίνει "νάνος", "ξωτικό", "γνωμικό", "καλικάντζαρος" κ.λπ., ότι ακριβώς υποδηλώνει και η αγγλική λέξη "elf") οι οποίοι, όταν εμφανίζονται στην επιφάνεια της γης, αποκαλούνται από τους Βόρειους ως "trolls". Η δημιουργία τους ανάγεται στον θάνατο του γίγαντα Ὑμιρ. Από την σάρκα του τελευταίου είχαν, εκτός των άλλων, εμφανιστεί και μερικές κάμπιες που έσκαβαν προς το εσωτερικό μέρος της γης. Οι θεοί τις πρόσεξαν και, αφού τις μάζεψαν, έδωσαν σ'αυτές πλήρη μορφή και νοημοσύνη. Ἔτσι δημιουργήθηκαν τα τρολλς ή νάνοι, που χωρίστηκαν σε δύο μεγάλες ομάδες : τα "καλά" τρολλς, που ήταν νεράϊδες και ξωτικά, κατοίκησαν στην **Ἀλφχαϊμ** (Alfheim, που σημαίνει "η χώρα των άλβερ") η οποία αιωρείτο σαν οπτασία στον αιθέρα, ενώ τα τρολλς εκείνα που δεν διακρίνονταν πολύ ... για τα ευγενικά αισθήματά τους κατοίκησαν στην **Σβάρταλφχαϊμ** (Svartalfheim, που σημαίνει "η χώρα των μαύρων νάνων") που βρισκόταν στο εσωτερικό της γης. Εκεί, οι Σβάρταλβερ, οι μαύροι νάνοι, ασχολούνταν με την κατεργασία μεταλλευμάτων και ήταν όλοι περίφημοι τεχνίτες και κατασκευαστές (ένα σχετικό ανάλογο στην Ελληνική Μυθολογία είναι οι **Κάβειροι** και οι **Τελχίνες**).

Περνώντας στους θεούς, πρώτα συναντούμε τον βασιλιά θεών και ανθρώπων, τον Ὀντιν (ή Ουντέν σύμφωνα με την νορβηγική προφορά) ο οποίος συγκέντρωνε πολλές ιδιότητες και ικανότητες : πολέμαρχος, ποιητής, πάνσοφος (θα δούμε αργότερα γιατί), παντεπόπτης (με μια μόνον ματιά έβλεπε οτιδήποτε συνέβαινε πάνω στην γη), μάγος - φιλόσοφος, ταξιδιώτης (μ' έναν μπλε μανδύα και ένα πλατύγυρο καπέλλο ταξίδευε σε όλη την γη για να ερευνά τις ψυχές των ανθρώπων - πολλές φορές παρίστανε γι' αυτόν τον σκοπό τον ζητιάνο), προσωποποίηση της δύναμης, φίλος των γενναίων πολεμιστών, από τους οποίους όσοι έπεφταν στο πεδίο της μάχης τους έκανε συντρόφους του για πάντα στα συμπόσια της **Βαλχάλλα** (Valhalla), όπως θα δούμε αναλυτικότερα πιο κάτω.

Το ακόντιο του Ὀντιν, το **Γκούνγκνιρρ**, μπορούσε να διαπεράσει οτιδήποτε, όσο μακρινή και αν ήταν η απόστασή του, και ήταν πάντα εύστοχο (τα όπλα των θεών παρουσιάζονται σαν να έχουν μια δική τους - σχετική - νοημοσύνη και αυτός ήταν ο λόγος που οι Βίκινγκς είχαν ένα ιδιαίτερο συναισθηματικό "δέσιμο" με τα όπλα τους). Ο Ὀντιν σε πολλά έργα τέχνης των Βίκινγκς εικονίζεται να κάθεται στον θρόνο - παρατηρητήριο του, το **Λίντ-σιαλφ** (Hlidskjalf), φορώντας ένα κράνος με σχήμα αετού, ενώ δίπλα του παραστέκονται τα δυο κοράκια του, ο **Χούγκιν** (που σημαίνει "σκέψη") και ο **Μούννιν** (που σημαίνει "μνήμη"). Στο ολόχρυσο υποπόδιο του Λίντ-σιαλφ κούρνιαζαν οι δυο λύκοι του, ο **Γέρι** και ο **Φρέκι.**

Ο Ὀντιν είχε ένα άλογο με οχτώ πόδια, το περίφημο **Σλάιπνιρρ** (Sleipnirr), με το οποίο μπορούσε να βρεθεί σε οποιοδήποτε μέρος του κό-

σμου σε σχεδόν μηδαμινό χρόνο.

Ο βασιλιάς θεών και ανθρώπων είχε ένα μόνον μάτι, διότι όταν πήγε κάποτε στην "πηγή της σοφίας" που την φύλαγε ο Γίγαντας Μίμιρ, έδωσε σ'αυτόν το αντίτιμο που του ζητούσε για να τον αφήσει να πιει από την πηγή : ένα από τα ίδια του τα μάτια ! Μια πολύ γενναία απόφαση, που οδήγησε στο να καταστήσει τον Όντιν σοφό όλων των πραγμάτων στον ουρανό και την γη. Πολλές φορές οι Βίκινγκς ονόμαζαν το μάτι του Όντιν ως "μάτι του ήλιου", διότι πράγματι ακτινοβολούσε σαν ήλιος και αντανακλούσε όλη την σοφία του κόσμου, ενώ από το κλειστό βλέφαρο της άδειας κόγχης του ματιού που έλειπε "ακτινοβολούσε" το **αχανές** και το **Άπειρο** (ένα πολύ ελκυστικό αλλά και τρομερό μυστήριο ανάμεσα στους Βίκινγκς).

Ακόμη, ο Όντιν ήταν κάτοχος μιας ιδιαίτερης μαγικής - θεϊκής γνώσης και τεχνικής, του **Σάιντ** (Seidhr) με την οποία μπορούσε να κάνει εκπληκτικά πράγματα, όπως, λόγου χάριν, να μεταμορφώνεται σε όποιο ζώο ή μορφή ανθρώπου ήθελε (κάτοχοι αυτής της γνώσης, σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό, αλλά οπωσδήποτε κατώτερο απ' αυτόν του Όντιν ήταν και οι άλλοι θεοί).

Ο **Θωρ** (από το αγγλοσαξωνικό "Thor" · στη νορβηγική γλώσσα : "Tor"), ο μεγαλύτερος γιος του Όντιν, ήταν η κατεξοχήν προσωποποίηση της ανδρείας, του θάρρους, της ακούραστης δύναμης στον πόλεμο, της μεγαλοψυχίας και της ευσπλαχνίας. Παριστάνεται ως κοκκινογένης (το "σήμα κατατεθέν" του μαζί με το όπλο του, το σφυρί **Μγιόλνιρ** - "Mjølnir"). Οι Βίκινγκς θεωρούσαν το σφυρί του Θωρ ως ένα σύμβολο της κοσμικής δύναμης του κεραυνού και συνήθιζαν να σχηματίζουν με τα χέρια τους στον αέρα ένα μεγάλο "Τ" - το σφυρί του Θωρ - κατ' εξοχήν κίνηση προστασίας.

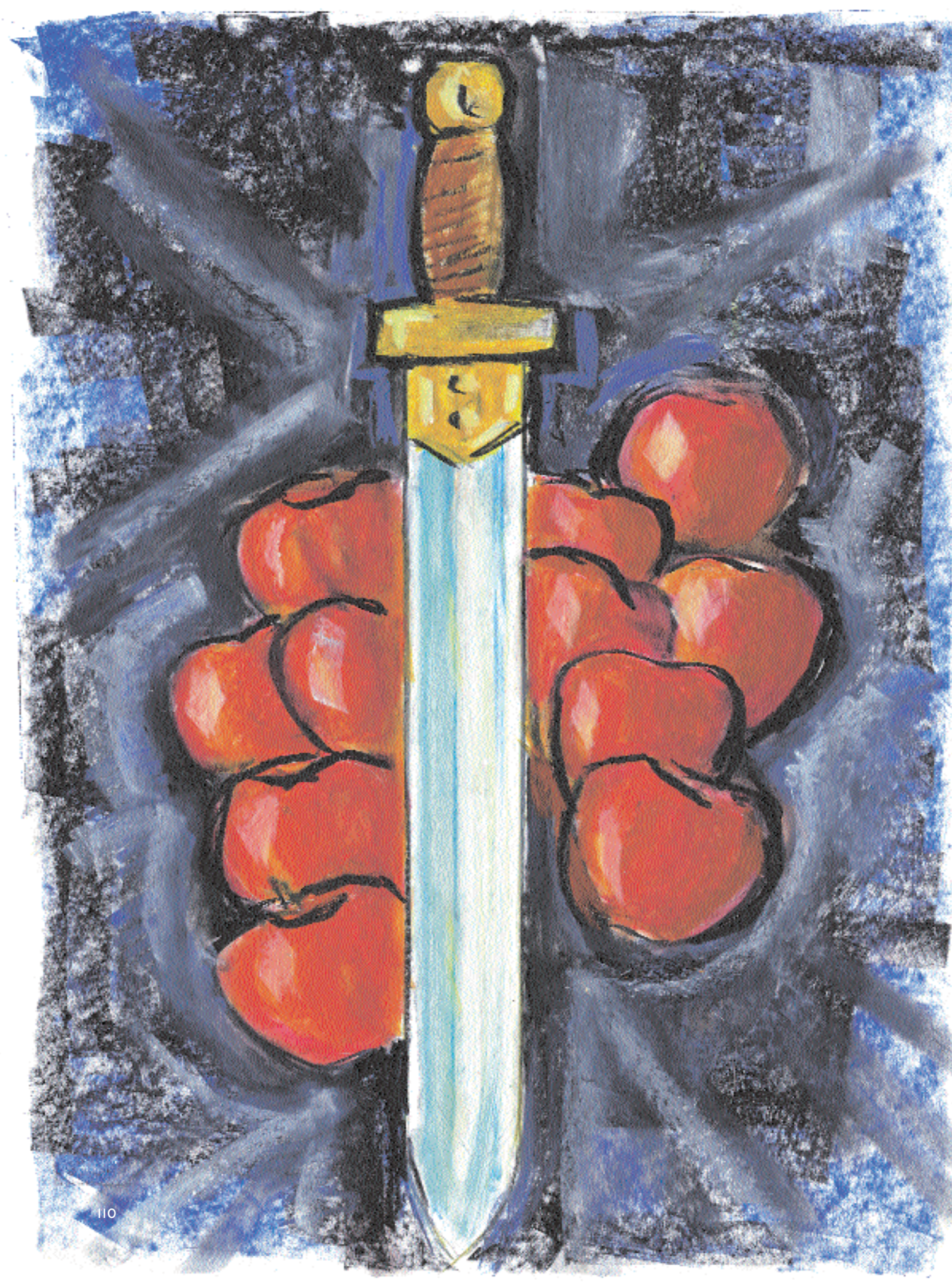
Το παλάτι όπου έμενε ο Θωρ ήταν το **Μπίλσυρνιρ** (Bilskyrnir) ... (λέξη που έχει πολλές φορές την έννοια της "αστραπής"), το πιο μεγάλο απ' όλα τα παλάτια της Άσγκαρ. Είχε πεντακόσια σαράντα δώματα, όσα είχε και η Βαλχάλλα, προορισμένα για τους υπηρέτες των πολεμιστών που έπεφταν στην μάχη, ενώ οι κύριοί τους γίνονταν δεκτοί στην Βαλχάλλα από τον Όντιν. Η μεταχείριση των μεν και των δε στα δυο αυτά παλάτια της Άσγκαρ ήταν απολύτως ίση, αίροντας έτσι τις όποιες "κοινωνικές αποστάσεις" μεταξύ τους που μπορεί να είχαν στην γη. Είναι πολύ διασκεδαστικό να βλέπουμε συχνά τον Θωρ να μην πηγαίνει διαμέσου της Μπίφροστ, της γέφυρας που ενώνει την Άσγκαρ με διάφορα σημεία, στην πηγή Ουρντ κάτω από το φύλλωμα του Υγκντρασιλλ, όπου μαζεύονταν συχνά οι θεοί για να αποφασίσουν από κοινού για ένα "φλέγον" ζήτημα. Αυτός ο περιορισμός επεβλήθη στον Θωρ, διότι οι θεοί φοβούνταν πως λόγω της μεγάλης θερμότητας του σώματος του πρώτου, ως θεού που χειριζόταν τον κεραυνό, θα έλιωνε τον λεπτό πάγο από τον οποίο ήταν κατασκευασμένη η Μπίφροστ. Έτσι, ο Θωρ ήταν αναγκασμένος - όχι δίχως εκνευρισμό - να πηγαίνει στην Ουρντ από άλλους δρόμους καλύπτοντας έτσι αρκετά μεγάλη απόσταση.

Εκτός από το φημισμένο σφυρί Μγιόλνιρ, ο Θωρ έφερε μαζί του απαραιτήτως τα σιδερένια γάντα **Γιάρνγκραϊπερ** (Jarngreiper) με τα οποία κράταγε το Μγιόλνιρ, καθώς και την "ζώνη της ανδρείας", την **Μέγκινγιορ** (Megingjord).

Ο Θωρ, έτσι όπως παρουσιάζεται στην Νορβηγο-ισλανδική Μυθολογία, έχει πολλές "συγγένειες" με αρκετούς από τους ήρωες της Ελληνικής Μυθολογίας, κυρίως με τον Ηρακλή και τον Θησέα, και όσον αφορά την χρήση της αστραπής με τον Δία και την θεά Αθηνά.

Ο **Τυρ** ή Τιρ (Tyr, Tir) ήταν ο θεός που διακρινόταν στους πολέμους και τις μάχες και ακόμη φημισμένος για το απόλυτο θάρρος του και τις δίκαιες κρίσεις του. Όλα αυτά τα στοιχεία κάνουν τον Τυρ να έχει πολλές ομοιότητες με τον θεό Άρη της Ελληνικής Μυθολογίας. Ο Τυρ είχε χάσει το δεξί του χέρι από τον τρομερό λύκο **Φένριρ**, ένα περιστατικό που θα δούμε αργότερα, και εικονίζεται συνήθως να φορά λεοντή (όπως ακριβώς και ο





Ηρακλής), με το αριστερό χέρι του να κρατά ξίφος, στην χρήση του οποίου ήταν ασυναγώνιστος, και με τον κομμένο από τον πήχυ δεξί χέρι του να φέρει ασπίδα.

Ο Τυρ ήταν γιος του Ὄντιν και της Φριγγ. Οι Βίκινγκς προς τιμήν του θεού του πολέμου οργάνωναν ιδιαίτερα εντυπωσιακούς χορούς με σπαθιά. Ακόμη, σύμφωνα με μια άλλη εκδοχή, ο Τυρ ήταν γιος του θεού της θάλασσας Νγιορρ και της Σκάντι.

Ο **Φρέυρ** ή Φρέυ (Freyr) ήταν ο θεός της φύσης και της νεραϊδοχώρας Ἀλφχαϊμ. Ανήκε στο γένος των Βάνας και είχε γεννηθεί στην Βάναχαϊμ.

Οι Βάνας, πριν εδραιώσουν την κυριαρχία τους οι θεοί που ονομάζονται και **Ἄσας** (από εδώ και η λέξη "Asgard") είχαν κάνει πόλεμο εναντίον των δεύτερων, διεκδικώντας αυτοί την θεϊκή βασιλεία. Ο Ὄντιν και οι υπόλοιποι Ἄσας κατάφεραν να τους νικήσουν, ωστόσο υιοθέτησαν τον Φρέυρ λόγω των ικανοτήτων και του καλού χαρακτήρα του.

Κάποτε ο Φρέυρ ανέβηκε κρυφά στον θρόνο του Ὄντιν, τον Λίντ-σιαλφ για να γευτεί έστω και για λίγο την χαρά της εποπτείας όλων των πραγμάτων στην γη. Κοιτώντας προς τον Βορρά είδε μια πανέμορφη κοπέλα, την **Γιέρντα**, κόρη του Γίγαντα Γίμιρ, την οποία ερωτεύτηκε "κεραυνοβόλα". Ὅταν γύρισε πίσω στην Ἀλφχαϊμ, ο Φρέυρ έγινε πολύ μελαγχολικός εξαιτίας του έρωτά του για την Γιέρντα, και η αλλόκοτη συμπεριφορά του παραξένεψε τον πατέρα του, τον Νγιορρ (που ήταν όπως είδαμε ο θεός της θάλασσας). Ἔτσι, έβαλε τον υπηρέτη του, **Σίρνιρ**, να μάθει τον λόγο της μελαγχολίας του Φρέυρ. Ο Σίρνιρ δεν δυσκολεύτηκε να "ψαρέψει" τον θεό της Φύσης. Επειδή όμως η Γιέρντα ανήκε σε μια οικογένεια Γιγάντων που ήταν εχθρική προς τους θεούς, οπωσδήποτε το όλο θέμα έχριζε ιδιαίτερης προσοχής από τον Νγιορρ.

Ο Σίρνιρ προσφέρθηκε να "κερδίσει" την Γιέρντα για λογαριασμό του Φρέυρ, με αντάλλαγμα ένα σπαθί που είχαν χαρίσει κάποτε οι θεοί στον τελευταίο, και που είχε την ικανότητα να μάχεται μόνο του ! Ο Φρέυρ δέχθηκε με χαρά και έδωσε στον Σίρνιρ γι' αυτόν τον σκοπό μια "εικόνα" του, που ήταν μια αντανάκλαση του ίδιου του θεού αυτού στα νερά ενός ρυακιού.

Ὅταν ο Σίρνιρ κατέφθασε στην Γιότουνσχαϊμ, όπου έμενε η Γιέρντα, έφερε μαζί με το "ζωντανό" σπαθί, την εικόνα - αντανάκλαση του Φρέυρ, καθώς επίσης έντεκα χρυσά μήλα μαζί με το πολύτιμο δαχτυλίδι **Ντρώπνιρ** ως δώρα για την Γιέρντα.

Η τελευταία όμως, διαψεύδοντας όλες τις προσδοκίες, αποδείχθηκε εξαιρετικά ... απρόθυμη να παντρευτεί τον Φρέυρ. Αψήφησε μάλιστα και την απειλή του Σίρνιρ ότι θα την σκότωνε εάν δεν ερχόταν μαζί του να την πάει στον κύριό του ! Ὅταν όμως ο Σίρνιρ - παίζοντας το "τελευταίο χαρτί" του - φοβέρισε την Γιέρντα πως θα της έκανε τέτοια ξόρκια ώστε δεν θα παντρευόταν ποτέ στην ζωή της, η όμορφη κοπέλα υποχώρησε και τελικά έγινε η σύντροφος του Φρέυρ. Ἔτσι έγινε αυτή η "με το ζόρι παντρειά", που όμως δεν κατέληξε σε βάρος της Γιέρντα, διότι και αυτή ερωτεύτηκε τον Φρέυρ λίγο καιρό αφού τον παντρεύτηκε !

Ο **Μπάλντερ** (Balder) ήταν ο νεότερος γιος του Ὄντιν, προστάτης της μουσικής και γενικά όλων των τεχνών. Θεωρείται ως ο κατεξοχήν θεός του φωτός ανάμεσα στους θεούς της Ἀσγκαρ και ο πλέον αγαπητός όχι μόνον στους τελευταίους, αλλά ακόμη και από τους εχθρούς των Ἄσας, τους Γίγαντες της Γιότουνσχαϊμ ! Ο Μπάλντερ ξεχώριζε για την ομορφιά, την ευγένεια και την καλοσύνη του και ήταν κατά κάποιο τρόπο το "καμάρι" της Ἀσγκαρ. Δυστυχώς, ο θάνατός του - αποτέλεσμα μιας σειράς συνομωσιών που σχεδίασε κατά κύριο λόγο ο Λόκι, που θα γνωρίσουμε μετά - κατέστησε περίλυπους έως θανάτου τους Ἄσας (τους θεούς της Ἀσγκαρ) και ιδιαίτερα την μητέρα του, Φριγγ. Και αυτό το περιστατικό - κεντρικός μύθος στην Βόρεια Μυθολογία - θα το διηγηθούμε αργότερα.

Ο **Χάιμνταλλ** (Heimdallr) ήταν ο φύλακας της γέφυρας Μπίφροστ. Με την σάλπιγγα **Γιάλλαρχορν** (Gjallarhorn) ειδοποιούσε για την είσοδο και έξοδο των Ἀσας στην και από την Ἀσγκαρ, και με ένα κοφτερό ξίφος, ο φύλακας αυτός αγρυπνούσε μην και τυχόν περάσει από την Μπίφροστ κάποιος παρείσακτος. Ο Χάιμνταλλ διέθετε εξαιρετικές ικανότητες, όπως π.χ. μπορούσε να ακούσει το θρόισμα του χορταριού καθώς μεγάλωνε σε απόσταση εκατοντάδων μιλίων από την Μπίφροστ ή μπορούσε να δει την κίνηση του πιο μικροσκοπικού εντόμου πάνω στην γη, όσο μακριά και εάν βρισκόταν αυτό !

Ο **Νγιορρ** (Njordr), ή αλλιώς **Ἀγκιρ**, (Ægir) είναι ο θεός της θάλασσας. Μαζί με την γυναίκα του **Ράνα** (Ræna) ζουν σ' ένα υποβρύχιο παλάτι στα βάθη του ωκεανού. Ο Νγιορρ παριστάνεται να φέρει τρίαινα, όπως ο θεός Ποσειδών στην Ελληνική Μυθολογία.

Ο περιβόητος **Λόκι** (Loki) είναι θεός που σχετίζεται με την φωτιά, την σιδηρουργία μα πάνω απ' όλα με τις κατεργαριές και την παραπλάνηση. Πολλές φορές, μερικά τεχνάσματά του έβγαλαν από δύσκολη θέση τους θεούς, ιδιαίτερα στις συγκρούσεις των τελευταίων με τους Γίγαντες, άλλες στιγμές όμως έφεραν τους πρώτους αντιμέτωπους με δραματικές καταστάσεις, όπως ο θάνατος του αγαπημένου των θεών, Μπάλντερ, που, κατά κύριο λόγο, προκάλεσε ο Λόκι. Οι μαύροι νάνοι της **Σβάρταλφχαϊμ** είναι φίλοι αυτού του θεού και πολλές φορές τον βοηθούν όταν βρίσκεται σε αδιέξοδο.

Ο Λόκι προκαλεί στον αναγνώστη άλλοτε άφθονο γέλιο χάρις στην εφευρετικότητα και τον κωμικό χαρακτήρα του, και άλλοτε αισθήματα έντονης αποστροφής εξαιτίας της μεγάλης κακίας που δείχνει κάποτε, όπως στην περίπτωση του θανάτου του Μπάλντερ.

Περνώντας από τους θεούς στις θεές, πρώτα θα αναφερθούμε στην **Φριγγ** (Frigg), η οποία ήταν σύζυγος του Ὀντιν. Θεωρείται ως προστάτις του γάμου, της μητρότητας και εκείνων των οικιακών εργασιών που απαιτούν μεγάλη επιδεξιότητα. Απ' αυτήν την άποψη μοιάζει με την θεά Ἥρα της Ελληνικής Μυθολογίας, χωρίς όμως τις εκρήξεις ζήλειας της τελευταίας.

Η **Φρέυγια** (Freyja) θεωρείται ως μια από τις πλέον αγαπητές θεές στο σκανδιναβικό πάνθεον. Είναι η θεά του έρωτα και της αγάπης. Παριστάνεται ως χρυσόμαλλη με αστραφτερά γαλανά μάτια να αναδύει ένα έντονο συναίσθημα συμπόνοιας και τρυφερότητας για όλα τα πλάσματα. Η Φρέυγια είναι κόρη του Νγιορρ και της Σκάντι (ή Νέρθους), οι οποίοι, όπως είδαμε, είναι και οι γονείς του Φρέυρ, αδελφού της Φρέυγια.

Η Φρέυγια είχε παντρευτεί τον **Οντρ** (Odhr), για τον οποίο έθρεφε παθολογική αγάπη. Μια μέρα όμως ο Ὀντρ, που ήταν και αυτός θεός του έρωτα και ακόμη προσωποποίηση του ηλίου, κατακυριευμένος από ένα αίσθημα δίψας για περιπέτεια και περιπλάνηση, εγκατέλειψε την Φρέυγια και ξεκίνησε το ταξίδι του προς διάφορα μέρη της γης. Λένε πως μετά από αυτό το συμβάν, η Φρέυγια κατέπεσε σε μια, έως θανάτου, αβάσταχτη κατάθλιψη. Κάθε μέρα δεν έκανε τίποτε περισσότερο από το να κλαίει, και τα δάκρυά της καθώς έπεφταν στην γη μεταμορφώνονταν σε χρυσάφι, ενώ στην θάλασσα γίνονταν κεχριμπάρι. Η θεά που κλαίει για τον χαμένο έρωτά της είναι ένα πολύ προσφιλές θέμα στους σύγχρονους Νορβηγούς, και σε πολλούς απ' αυτούς, όταν θυμούνται τα "Freyjas gullene tårne" (τα χρυσά δάκρυα της Φρέυγια) ... έρχονται δάκρυα και στα δικά τους μάτια !

Ὅμως, η θεά του έρωτα γρήγορα κατάλαβε πως το ασταμάτητο κλάμα της δεν θα έφερνε κανένα πρακτικό αποτέλεσμα. Ἔτσι, ξεκίνησε να γυρίσει όλον τον κόσμο, αποφασισμένη να βρει, με κάθε κόστος, τον Οντρ. Μετά από πολλές περιηγήσεις, η χρυσόξανθη θεά ... λίγο έλειψε να λιποθυμήσει, όταν είδε ξαφνικά μπροστά της τον Οντρ να κάθεται κάτω από μια ανθισμένη μυρτιά σε μια πολύ μακρινή χώρα του νότου. Ο Οντρ δεν χρειάσθηκε πολύ να συγκινηθεί για άλλη μια φο-





ρά από την σπάνια ομορφιά και τον ευγενέστατο χαρακτήρα της Φρέυγια. Έτσι, σηκώθηκε από τον ίσκιο της μυρτιάς όπου καθόταν και την ακολούθησε στον δρόμο της επιστροφής στην Ἀσγκαρ. Αυτός είναι ο λόγος που και σήμερα πολλές γυναίκες του Βορρά που ετοιμάζονται να παντρευτούν φορούν στο κεφάλι τους άνθη μυρτιάς αντί τα άνθη της πορτοκαλιάς όπως συνηθίζεται σε πολλές χώρες.

Ωστόσο, ο έρωτας και η ανεξάντλητη συμπόνοια της Φρέυγια δεν ήταν οι μόνες όψεις της προσωπικότητάς της. Εμφανίζεται επίσης και ως θεά - αρχόντισσα του πολέμου, αρχηγός των **Βαλκυριών** (στη νορβηγική : Valkyrjur ή Valkyrjer -επίσης ονομάζονται "Valmeyjar", δηλαδή, "νύμφες του πολέμου", και στην γερμανική : Walküren). Με την τελευταία ιδιότητα η χρυσόξανθη θεά ονομάζεται **Βάλφρεϋγια** (Valfreyja) και φορά κράνος και θώρακα ενώ φέρει δόρυ και ασπίδα. Οι Βαλκυρίες με τα φτερωτά άλογά τους περισυνέλεγαν από τα πεδία των μαχών από όλους τους πολεμιστές που έπεσαν στην μάχη εκείνους που διακρίθηκαν για το θάρρος και τον ηρωισμό τους. Ήταν οι λεγόμενοι **Ἀινχεργιερ** (Einherjer). Κατόπιν, τους οδηγούσαν στην Βαλχάλλα, όπου γίνονταν παντοτινοί σύντροφοι των συμποσίων των θεών. Κατά καιρούς, οι Ἀινχεργιερ εξέρχονταν όλοι μαζί από τις πεντακόσιες σαράντα πύλες της Βαλχάλλα για να πάνε να βοηθήσουν στην μάχη τους πολεμιστές. Κατόπιν, επέστρεφαν πάλι πίσω, όπου οι όμορφες Βαλκυρίες με τα πάλλευκα χέρια τούς προσέφεραν γεύματα από μέλι και κρέας αγριόχοιρου. Στην Ἀσγκαρ υπήρχε γι'αυτόν τον σκοπό, όπως και για τα γεύματα των Ἀσας, ο μάγειρας **Ἀντχριμνιρ** που έβραζε τον χοίρο **Σέχριμνιρ** (ο οποίος ήταν θεϊκός και μετά από κάθε συμπόσιο ανασταινόταν!) στην χύτρα **Ἐλντχριμνιρ.** Η θεά Φρέυγια, ως πρώτη τη τάξει Βαλκυρία επέβλεπε και καθοδηγούσε τις υπόλοιπες Βαλκυρίες να κάνουν σωστά την δουλειά τους.

Τα ομορφότερα λουλούδια και φυτά ονομάζονται μέχρι σήμερα "μαλλιά της Φρέυγια", ενώ η πεταλούδα αποκαλείται "όρνιθα της Φρέυγια".

Θα έλεγε κάποιος ότι η Φρέυγια παρουσιάζει ομοιότητες, αλλά και διαφορές με δύο Ελληνίδες θεές. Ως θεά του έρωτα, η Φρέυγια έχει πολλά κοινά στοιχεία με την θεά Αφροδίτη, αποτελεί ωστόσο μια πιο πνευματική εκδοχή της τελευταίας, ενώ ως πολεμική θεά συγγενεύει με την θεά Αθηνά δίχως όμως να μετέρχεται τα σοφά τεχνάσματα αυτής.

Ἀλλοι σημαντικοί θεοί και θεές που κοσμούν το σκανδιναβικό πάνθεον είναι :

ο **Μπράγκι** (Bragi), θεός των ποιητών, ποιητής και ο ίδιος, προστάτης των **Βάρδων και των Σκάλδων** (ραψωδοί, ποιητές)

ο **Φορσέτι** (Forseti), θεός του νόμου και της δικαιοσύνης, του οποίου η γνώμη είναι απαραίτητη στους θεούς, ιδιαίτερα όταν οι τελευταίοι βρίσκονται ενώπιον ενός δυσεπίλυτου προβλήματος

ο αινιγματικός **Βίνταρρ** (Vidarr), τρομερός πολεμιστής και δυνατός σαν τον Θωρ. Επειδή δεν μιλούσε ή, τουλάχιστον, άνοιγε σπανιότατα το στόμα του, ονομάστηκε "σιωπηλός"

ο **Χέρμοντ** (Hermodhr), αγγελιαφόρος των Ἀσας (θεών), που παρουσιάζει "συγγένειες" με τον θεό Ερμή, ακόμη και στο όνομα του (Χ-[ερμο]-ντ και [Χ]-ερμέες : Ερμής). Το πιο εκπληκτικό είναι ότι ο Χέρμοντ, όπως κι ο Ερμής, παριστάνεται με φτερωτά πέδιλα και φτερωτό κράνος

η **Χελ**, θεά του Κάτω Κόσμου, ένα είδος θηλυκού Πλούτωνος, η οποία έχει φρικιαστική μορφή και κατοικεί στο κέντρο του εσωτερικού της γης

η **Ουλλ** (Ullr), που είναι δεινή τοξότις και κυνηγός όπως η θεά Ἀρτεμις. Πολλές φορές συναντάμε την θεότητα αυτή ως αρσενική : ο Ουλλ. **Η Ουλλ θεωρείται πως δίδαξε την τέχνη του σκι στους ανθρώπους**

η **Γιούουρ** (Jord), που είναι η θεά της γης (άλλωστε, στη νορβηγική η λέξη "jord" σημαίνει "γη") και είναι η μητέρα του Θωρ. Η **Σιφ**, που εί-

ναι η γυναίκα του Θωρ και θεά της γονιμότητας, όπως η θεά Δήμητρα στην Ελληνική Μυθολογία. Τα χρυσά σαν στάχυα μαλλιά της Σιφ θεωρούνται ως τα ωραιότερα στον κόσμο. Η τρυφερή **Ἰντουν**, θεά της αιώνιας νεότητας, κρατάει ένα μαγικό καλάθι με μήλα από το οποίο τρώνε οι θεοί. Τα μήλα αυτά ονομάζονται ως "οι καρποί της αιώνιας νεότητας" και μας φέρνουν στο μυαλό τα "Χρυσά Μήλα των Εσπερίδων" στην Μυθολογία των Ελλήνων

η **Λέβν** (Lønn) που ευλογεί και προστατεύει τους γάμους

η **Σέβν** (Sønn) που προφυλάσσει τα σπίτια από ληστείες και αρπαγές

η **Ἀιρ** (Eir), η ιατρός - θεά που θεραπεύει τις αρρώστειες και τα τραύματα κ.ά.

Αξίζει να επισημανθεί ότι στην Νορβηγοισλανδική Μυθολογία δεν υπάρχει οριοθετημένη διάκριση μεταξύ της δράσης των ηρώων και των θεών. **Οι θεοί είναι ταυτόχρονα και ήρωες** κατά κανόνα, πλην μερικών εξαιρέσεων, εν αντιθέσει με την Ελληνική Μυθολογία όπου ο ρόλος θεών και ηρώων είναι σε γενικές γραμμές διακριτός.

Ἑνα χαρακτηριστικό δείγμα της επιρροής που άσκησε η Μυθολογία των Νορβηγών στην Κεντρική και Βόρεια Ευρώπη είναι οι ονομασίες των ημερών της εβδομάδας οι οποίες σχηματίστηκαν από ονόματα του σκανδιναβικού πανθέου, όπως φαίνεται πολύ καθαρά στην νορβηγική, αγγλική, και γερμανική γλώσσα (και κατ' επέκταση σε όλες τις "συγγενείς" γλώσσες, σκανδιναβικές και μη) : Η Κυριακή – søndag είναι "η ημέρα του ηλίου" (son και sol σημαίνουν "ήλιος"), η Δευτέρα - mandag είναι "η ημέρα της σελήνης", (mandag, σύντμηση του "Manisdag" - "η ημέρα του Μάνι"),

οι ημέρες της εβδομάδας	στην νορβηγική γλώσσα	στην αγγλική γλώσσα	στην γερμανική γλώσσα
Κυριακή	Søndag	Sunday	Sonntag
Δευτέρα	Mandag	Monday	Montag
Τρίτη	Tirsdag	Tuesday	Dienstag
Τετάρτη	Onsdag	Wednesday	Mittwoch
Πέμπτη	Torsdag	Thursday	Donnerstag
Παρασκευή	Fredag	Friday	Freitag
Σάββατο	Lørdag	Saturday	Sonnabend & Samstag

η Τρίτη είναι "η ημέρα του Tyr ή Tir, η Τετάρτη – onsdag(σύντμηση του "odinsdag") είναι "η ημέρα του Odin, Torsdag η ημέρα του Tor-Θωρ, Fredag(σύντμηση του Freyjasdag) η ημέρα της Freyja κ.λπ.

Στην αγγλική και την γερμανική έχουμε παραλλαγές των ίδιων ονομάτων (εκτός του αγγλικού Saturday που προκύπτει από το λατινικό "Saturnus", που σημαίνει "Κρόνος"). Ἐτσι, βλέπουμε για παράδειγμα, στην αγγλική την λέξη "Wednesday" που είναι σύντμηση του "Wodensday", όπου "Woden" (εκ του οποίου και η λέξη "wood") είναι ο Odin κατά τους Αγγλοσάξωνες. Ακόμη η λέξη "Thursday", όπου "Thur" ή "Thor" είναι ο Tor κ.λπ. Ακόμη, στην γερμανική, βλέπουμε για παράδειγμα την λέξη "Donnersdag", όπου "Donner" ή "Donnar" είναι η γερμανική γλωσσική εκδοχή του Θωρ (Tor) κ.ά. Και σ'αυτήν την γλώσσα έχουμε μια εξαίρεση που δεν παραπέμπει σε θεούς του Βορρά : η λέξη "Mittwoch", που σημαίνει "μεσοβδόμαδο".

Οι ρούνοι, οι αρχαίοι χαρακτήρες της σκανδιναβικής γραφής, σύμφωνα με την Βόρεια Μυθολογία εφευρέθηκαν από τον Ὀντιν μετά από προσωπική θυσία του ιδίου. Ο πατέρας θεών και ανθρώπων κρεμάστηκε από το δέντρο-άξονα του κόσμου Ὑγκντρασιλλ, διαπερνώντας με το δόρυ του τον εαυτό του ! Επί εννέα ημέρες και νύχτες αιωρείτο από την κοσμική φλαμουριά πάνω από τις σκοτεινές και βαραθρώδεις εκτάσεις της Νέ-





φλχαϊμ για να ανακαλύψει το νόημα και την μυστική σημασία των ρούνων. Όταν το πέτυχε, κατέβηκε από το δένδρο και χάραξε με το δόρυ του, το Γκούνγκνιρρ, τους ρούνους σε όλα τα μέρη από τα οποία περνούσε.

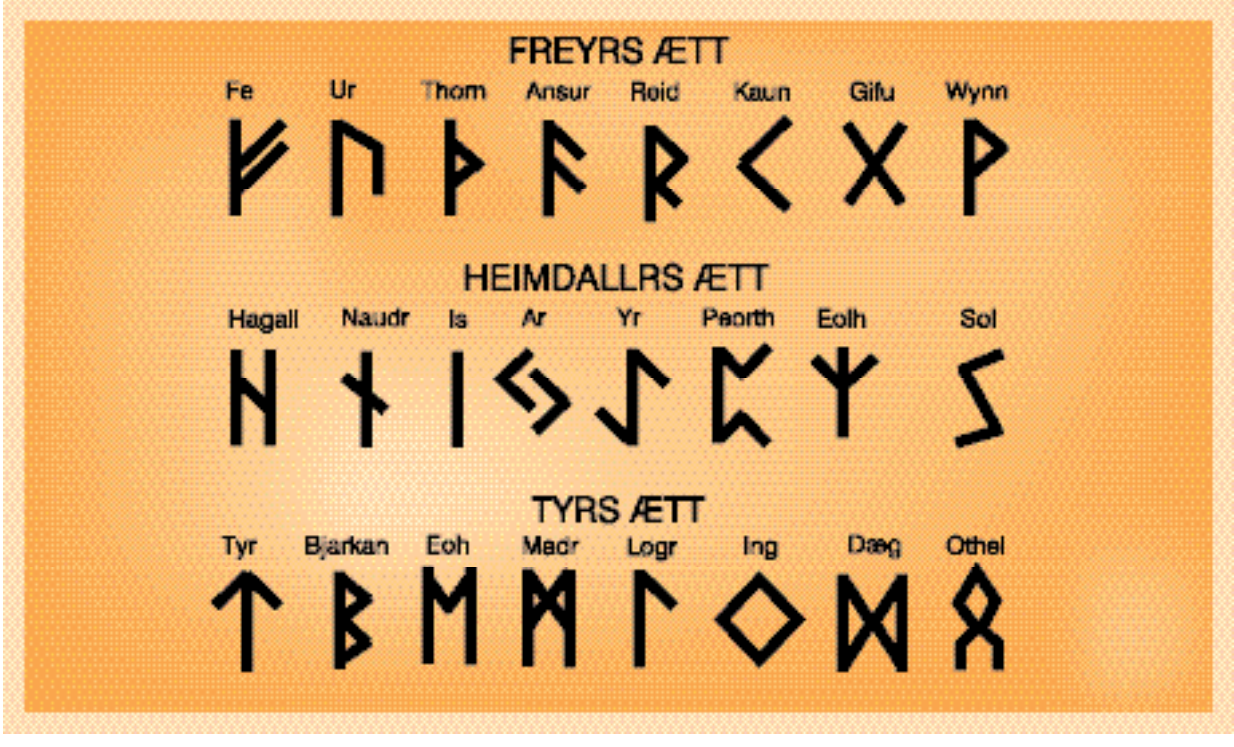
Οι ρούνοι είναι είκοσι πέντε, εκ των οποίων ο εικοστός πέμπτος που ονομάζεται Γουίρντ (Wyrd) δεν φέρει καμία παράσταση, είναι απολύτως κενός και θεωρείται ως ο "ρούνος του περωμένου".

Τα βόρεια αυτά αρχαία σύμβολα κατατάσσονται σε τρεις ομάδες (Ættir), ή καλύτερα "οικογένειες" (μιας και η λέξη "ætt" σημαίνει "οικογένεια"). Έτσι έχουμε τα ættir (προφέρεται "άττερ") του Φρέυρ, του Χάιμνταλλ και του Τυρ, όπως δείχνει το παρακάτω σχήμα :

Κάθε ρούνος έχει την δική του μυστική και φιλοσοφική σημασία, η οποία ξεκινά από τα πιο στοιχειώδη ζητήματα της καθημερινής ζωής, φτάνοντας μέχρι τις πιο ασύλληπτες στοχαστικές θεωρήσεις και ενατενίσεις γύρω από τα μέγιστα υπαρξιακά ζητήματα που απασχολούν τον άνθρωπο.

Οι Βόρειοι λαοί ανήγαγαν την χρήση των ρούνων σε μεγάλη τέχνη, ερμηνευτική, φιλοσοφική, μαντική και μαγικο-προστατευτική.

Πλήθος μελετών και ιδιαιτέρων ερευνητικών εργασιών έχουν γραφεί έως σήμερα για αυτό το πολύ σημαντικό προϊόν του ανθρωπίνου πνεύματος, όπου διάφοροι τομείς αναλυτικής σκέψης και βαθειάς ενόρασης συμπυκνώνονται σε μία και μόνον επιστήμη - τέχνη. Ακόμη, οι επιγραφές στην ρουνική γραφή που έχουν σωθεί έως σήμερα μας δίνουν πλήθος πληροφοριών για τα νορβηγο-ισλανδικά μυθολογικά έπη, όπως επίσης και για πολλούς άθλους των Βίκινγκς, μεταξύ των οποίων είναι η **ανακάλυψη της αμερικανικής ηπείρου, τουλάχιστον τρεις αιώνες προτού ο Χριστόφορος Κολόμβος πατήσει το πόδι του εκεί.**



Η Ἀσγκαρ, όπως είδαμε, ήταν η ουράνια κατοικία των θεών. Ωστόσο, σύμφωνα με τους νορβηγικούς μύθους η οχύρωσή της επισυνέβη με έναν πολύ παράξενο όσο και διασκεδαστικό τρόπο.

Κάποτε έφθασε από την Γιότουνσχαϊμ (την χώρα των γιγάντων) ένας γίγαντας στην Ἀσγκαρ. Οι Ἀσας, ειδοποιημένοι από την σάλπιγγα του Χάιμνταλλ, πήγαν να τον βρουν και να τον ρωτήσουν τι ζητάει στην χώρα των θεών. Ο γίγαντας προσφέρθηκε να χτίσει ένα τείχος γύρω από την Ἀσγκαρ, το οποίο θα ήταν το πλέον απόρθητο που θα είχε ποτέ κατασκευασθεί, προστατεύοντας για πάντα την Ἀσγκαρ από οποιονδήποτε κίνδυνο. Αυτό καλοάρεσε στους Ἀσας. Ὅταν όμως ο Ὄντιν ρώτησε τον γίγαντα τι ζητούσε ως αμοιβή για όλη την δουλειά που θα έκανε, τότε όλοι οι Ἀσας άκουσαν έκπληκτοι την εξής απόκριση από το στόμα του γίγαντα : "Την Φρέυγια για γυναίκα μου!" Αυτό εξόργισε τους θεούς και κατατρομοκράτησε την Φρέυγια που άρον-άρον πήγε να κλειστεί στο παλάτι της.

Τότε ο διαβόητος για τα τεχνάσματά του Λόκι επενέβη και ηρέμησε τους Ἀσας, λέγοντάς τους πως θα κατάφερνε να διαπραγματευτεί το θέμα με τον γίγαντα, δίχως να χρειαστεί να πάρει ο δεύτερος την Φρέυγια. Ἔτσι, ο Λόκι ρώτησε τον γίγαντα πόσο καιρό θα του έπαιρνε ώσπου να τελειώσει το χτίσιμο του τείχους γύρω από την Ἀσγκαρ. Αυτός απάντησε ότι σε μισό χρόνο θα το είχε έτοιμο. Οι Ἀσας τότε, πεπεισμένοι ότι κάτι τέτοιο ήταν αδύνατο να πραγματοποιηθεί σε τόσο λίγο χρόνο, ηρέμησαν και έκλεισαν την συμφωνία με τον γίγαντα.

Ο γίγαντας όμως, είχε ένα άλογο το οποίο είχε πολλές και μεγάλες ικανότητες. Καθόσον έχτιζε ο ίδιος το τείχος, το άλογο πήγαινε με αστραπιαία ταχύτητα και κουβαλούσε πέτρες, μεγάλους βράχους και άλλα οικοδομικά υλικά στον αφέντη του. Ἔτσι το τείχος χτιζόταν με πολύ γρήγορους ρυθμούς, γεγονός που προκάλεσε ανησυχία στους θεούς και ένα ... ασταμάτητο κλάμα στην Φρέυγια !

Κάποτε έφθασε η τελευταία ημέρα της προθεσμίας και ο Λόκι έντρομος έβλεπε το τείχος να έχει κτιστεί, με ελάχιστες πέτρες ακόμη να υπολείπονται, η μεταφορά των οποίων δεν θα απαιτούσε πάνω από μια-δυο ώρες! Μετά, ο γίγαντας θα έπαιρνε δικαιωματικά την Φρέυγια ως γυναίκα του και περιττεύει, ίσως, να πούμε, πως εξαιτίας αυτού του τελευταίου, η Φρέυγια κόντευε να πεθάνει από την απελπισία της !

Ο Λόκι, πανικοβλημένος, προσπαθούσε να σκεφθεί ένα τέχνασμα για να ανατρέψει αυτήν την πολύ δυσάρεστη κατάσταση, αλλά όσο και αν βασάνιζε το μυαλό του δεν έβρισκε τίποτε. Ὡσπου το βλέμμα του έπεσε σε κάποια άλογα που τυχαία περνούσαν από το μέρος του. Αυτό ήταν! Μια εκπληκτική ιδέα γεννήθηκε στον νου του Λόκι, που έσπευσε αμέσως να την θέσει σε εφαρμογή. Πήγε και βρήκε μια ωραία φοράδα και την τοποθέτησε στον δρόμο από τον οποίο περνούσε το πολύ ... εργατικό και φιλόπονο άλογο του γίγαντα! Ὅταν το τελευταίο, που ήταν αρσενικό, πρόσεξε την φοράδα δίπλα του, παράτησε το ελάχιστο φορτίο που είχε απομείνει για το κτίσιμο του τείχους της Ἀσγκαρ και άρχισε να κυνηγά την φοράδα αυτή ! Μάταια ο γίγαντας φώναζε το άλογό του να επιστρέψει. Το ... ερωτοχτυπημένο ζώο δεν τον άκουγε και ολοένα απομακρυνόταν από τον κύριό του, μέχρι που εξαφανίστηκε από την θέα του τελευταίου. Ἕνας στεναγμός ανακούφισης βγήκε απ' όλους τους Ἀσας, και ιδιαίτερα από την Φρέυγια, όταν είδαν αυτήν την εξέλιξη. Μάλιστα δε, συνεχάρηκαν όλοι τον Λόκι, που με το έξυπνο τέχνασμά του έβγαλε τους θεούς από ένα απελπιστικό αδιέξοδο.

Ὅμως, η ιστορία ...δεν θα τελείωνε εδώ. Λίγες ημέρες αργότερα, ο γίγαντας παρουσιάστηκε στην Ἀσγκαρ, βρίζοντας και καταρώμενος τους θεούς, ενώ εκσφενδόνιζε πελώριες πέτρες εναντίον τους. Τότε, έσχισε τον ουρανό σαν κεραυνός ο Θωρ — παραδοσιακός εχθρός των γιγάντων — πάνω στο άρμα του και με το τρομερό Μγιόλνιρ





του εξολόθρευσε τον γίγαντα, πριν ο τελευταίος προλάβει καν να διακρίνει ποιος ερχόταν εναντίον του.

Όλοι οι Άσας χάρηκαν με το τέλος που είχε αυτή η περιπέτεια και κατόπιν αποτελείωσαν μόνοι τους το χτίσιμο του τείχους της Άσγκαρ. Ωστόσο, μια σκιά κατακάθησε, στην ψυχή τους διότι, χωρίς να συντρέχει ανωτέρα βία, είχαν παραβεί την υπόσχεσή τους έστω κι αν ήταν προς κάποιον που ανήκε στην φυλή των γιγάντων, φυλή που τις περισσότερες φορές ήταν εχθρική προς τους Άσας. Αυτό ήταν ανεπίτρεπτο για τους θεούς της Άσγκαρ, οι οποίοι μέσα στην χαρά που επικρατούσε μεταξύ τους για το αίσιο τέλος αυτής της ιστορίας σκέπτονταν επίσης με ποιον τρόπο θα μπορούσαν να "ξεπληρώσουν" την καταπάτηση της υπόσχεσης που είχαν δώσει στον γίγαντα και έτσι να εξαλείψουν την σκιά που αμαύρωνε τα υπέροχα πεδία της Άσγκαρ που υψώνονταν με μεγαλοπρέπεια και αρχοντιά πάνω από τον κόσμο των θνητών...

Κάποτε ο Όντιν έστειλε τον Λόκι στην χώρα των γιγάντων, το Γιότουνσχαϊμ, για να φέρει στην Άσγκαρ τα παιδιά που είχε κάνει ο ίδιος μαζί με την γιγάντισσα **Άνγκουρμπούουντα** (που σημαίνει "η προφητική αγωνία") και που ήταν τα εξής : η **Χελ**, το φίδι **Γιούρμυνγκαντ** και ο λύκος **Φένριρ** ή **Φένρις.** Δεν ήταν απλά η περιέργεια που ωθούσε τον Όντιν να γνωρίσει τα παιδιά του Λόκι, αλλά και η ανησυχία. Κάποτε είχε ακούσει μια πολύ δυσοίωνη προφητεία από τις Νόρνες, σύμφωνα με την οποία τα παιδιά αυτά θα γίνονταν οι αίτιοι μεγάλων συμφορών για τους θεούς της Άσγκαρ, ιδιαίτερα κατά τους μελλοντικούς καιρούς του **Ράιναρεκ** (Ragnarøk), του "λυκόφωτος των θεών", οπότε οι Άσας θα έχαναν την εξουσία τους και ο κόσμος θα οδηγείτο στην συντέλειά του.

Για να απαλύνουν κάπως την δυσοίωνη προφητεία που είχαν κάνει οι Νόρνες, οι θεοί αποφάσισαν να παραχωρήσουν το βασίλειο του Κάτω Κόσμου στην Χελ, το οποίο ονομάστηκε **Χέλβετε** ("Helvete" που σημαίνει "κόλαση") και σύμφωνα με την Βόρεια Μυθολογία τοποθετείται στον πυρήνα της γης.

Εννέα στρώματα (το εννέα θεωρείται ως ο πλέον σημαντικός αριθμός από τους βόρειους λαούς) χώριζαν την Χέλβετε από την Μίντγκαρ, δηλαδή την γη, και η πρόσβαση σ'αυτόν τον Άδη της Νορβηγο-ισλανδικής Μυθολογίας εθεωρείτο πολύ δύσκολη για τους ζωντανούς, ακόμη και για τους θεούς της Άσγκαρ.

Ύστερα, οι Άσας τοποθέτησαν το φίδι Γιούρμυνγκαντ στον βυθό του ωκεανού. Όταν αυτό μεγάλωσε αρκετά, ανέβηκε πάνω στην επιφάνεια της γης, την οποία περικύκλωσε δαγκώνοντας την ουρά του. Τότε μετονομάστηκε από Γιούρμυνγκαντ σε Μίντγκαρ, παίρνοντας το ίδιο όνομα που είχε και το μεσαίο βασίλειο της γης. Ο Μίντγκαρ ήταν πλέον ένας "ουροβόρος όφις", δηλαδή ένα φίδι που έτρωγε ή δάγκωνε την ίδια την ουρά του, σχηματίζοντας έτσι έναν αδιαπέραστο κύκλο.

Όσο για τον λύκο Φένριρ, τα πράγματα αποδείχθηκαν ... λίγο πολύπλοκα για τον Όντιν και τους Άσας του. Αφού πέρασε ένας χρόνος, είχε μεγαλώσει τόσο πολύ ώστε περνούσε κατά πολύ το ανάστημα και τον όγκο ενός συνηθισμένου λύκου. Είχε δε γίνει αρκετά επικίνδυνος, και κανένας δεν τολμούσε να πάει κοντά του ... εκτός από τον Θωρ, και φαινόταν ότι τίποτε στον κόσμο δεν θα ήταν αρκετό να τον φοβίσει. Οι θεοί έφτιαξαν μια πολύ χοντρή αλυσίδα, την **Λέντινγκ**, και αποφάσισαν να δέσουν τον Φένριρ. Μάλιστα, ο τελευταίος ... συμφώνησε με αυτό το σχέδιο των θεών !

Όταν οι Άσας πέρασαν την Λέντινγκ γύρω από το λαιμό του πελώριου λύκου, τότε αυτός με μια απότομη κίνηση του σώματός του την έσπασε, αφήνοντας άναυδους όλους τους Άσας ! Ο Όντιν σκέφτηκε τότε να κατασκευάσουν οι θεοί μια άλλη αλυσίδα, τρεις φορές ισχυρότερη της Λέντινγκ. Πράγμα το οποίο και έγινε. Όμως ο λύκος έσπασε και αυτήν την αλυσίδα χωρίς πολύ κόπο !

Η κατάσταση που είχε δημιουργηθεί στην Άσγκαρ εξαιτίας του Φένριρ φάνταζε άκρως ανη-

συχητική, καθώς μάλιστα ο λύκος είχε ξεπεράσει σε ύψος ακόμα και αυτή την οροφή του ανακτόρου της Βαλχάλλα !

Αυτήν την φορά οι Ἀσας σκέφτηκαν να ζητήσουν την βοήθεια των νάνων της Σβάρταλφχαϊμ. Ο Χέρμοντ, ο αγγελιαφόρος των θεών έφτασε στο εσωτερικό της γης όπου κατοικούσαν οι νάνοι και έδωσε την παραγγελία των θεών στους φημισμένους αυτούς τεχνίτες, οι οποίοι ρίχτηκαν "με τα μούτρα" στην δουλειά. Αποφάσισαν δε ότι μια αλυσίδα φτιαγμένη από μέταλλο, όσο σκληρή και παχιά κι αν ήταν, δεν θα μπορούσε να συγκρατήσει ένα τέτοιο θεϊκό πλάσμα (μην ξεχνάμε ότι ο Φένριρ ήταν γιος του θεού Λόκι και της γιγάντισσας Ἀνγκουρμπουουντα). Ἐτσι έφτιαξαν μια **μαγική αλυσίδα** από ... γένια γυναικών, από τον θόρυβο των πατημασιών των γάτων, από τις φωνές των ψαριών και άλλα παρόμοιας φύσης υλικά !

Ὁταν κατασκευάστηκε η **Γκλάιπνιρρ** (Gleipnirr), όπως λεγόταν η καινούργια μαγική αλυσίδα, οι θεοί εξεπλάγησαν μόλις οι νάνοι την έφεραν για να την δώσουν σ' αυτούς. Ἠταν μαλακή σαν φύλλο δένδρου και το πάχος της δεν ξεπερνούσε αυτό που έχει ένας συνηθισμένος πήχυς ανθρωπίνου χεριού ! Λέγεται μάλιστα πως από τότε που φτιάχτηκε η αλυσίδα Γκλάιπνιρρ, και εξαιτίας των υλικών που χρειάστηκαν για την κατασκευή της, οι γυναίκες δεν έχουν γένεια, οι γάτοι περπατούν αθόρυβα, οι φωνές των ψαριών δεν ακούγονται κ.λπ. Με αυτόν τον τρόπο, ο νορβηγικός μύθος θέλησε να δείξει εδώ τον τεράστιο κοσμολογικό αντίκτυπο που θα είχε το αλυσοδέσιμο μιας εξίσου μεγάλης, συμπαντικής ίσως, δύναμης που εκπροσωπεί ο Φένριρ. Παρά, λοιπόν, την απογοήτευση που ένιωσαν οι θεοί όταν είδαν την μαγική αλυσίδα, δεν είχαν πλέον άλλη εκλογή εκτός από το να την δοκιμάσουν. Καλού-κακού μετέφεραν μάλιστα τον Φένριρ σε ένα απομακρυσμένο νησί που βρισκόταν στο μέσο του ωκεανού, το **Λίνγκβι** (Lingvi). Εκεί τον έδεσαν με την Γκλάιπνιρρ, αφού πρώτα ο θεός Τυρ έβαλε το δεξί χέρι του στο στόμα του λύκου, ένα εχέγγυο που ζήτησε ο δεύτερος ... "ζωσμένος από τα φίδια", καθώς σκεφτόταν ότι μια τόσο ελαφριά αλυσίδα δεν μπορούσε παρά να είναι μαγική ! Οι υποψίες του Φένριρ ... δυστυχώς για τον ίδιο βγήκαν πραγματικές ! Ὁσο και αν πάλεψε ο τεράστιος λύκος, ήταν αδύνατον να απαλλαγεί από τα μαγικά δεσμά της Γκλάιπνιρρ, και πάνω στον απελπισμένο θυμό του δάγκωσε και έκοψε το χέρι του Τυρ ! Βλέποντας ο Χάιμνταλλ τον Τυρ με ... ένα χέρι λιγότερο, όρμησε πάνω στον Φένριρ και έμπηξε το τρομερό σπαθί του ανάμεσα στα σαγόνια του λύκου, έτσι ώστε να μην μπορεί πλέον ο τελευταίος να ανοιγοκλείνει το στόμα του και να δαγκώνει με τα τρομερά δόντια του.

Σύμφωνα με την Νορβηγο-ισλανδική Μυθολογία, ο Φένριρ βρίσκεται φυλακισμένος στο νησί Λίνγκβι μέχρι το "τέλος των καιρών", οπότε θα σημάνει το Ragnarøk, το "λυκόφως των θεών" και όλη η συντριπτική δύναμη του Φένριρ θα ξεσπάσει εναντίον της Ἀσγκαρ και της Μίντγκαρ ...

Στην Βόρεια Μυθολογία το θέμα της δημιουργίας του ανθρώπου εμφανίζεται ως εξής : όταν σχηματίστηκε η Μίντγκαρ, το μεσαίο βασίλειο της γης, δεν υπήρχαν άνθρωποι που κατοικούσαν πάνω σ'αυτήν. Μια μέρα ο Ὀντιν παρατήρησε δυο κομμάτια από ξύλο δένδρου που είχαν το σχήμα ανθρώπου. Τότε, ο πατέρας θεών και ανθρώπων σκέφτηκε να δώσει σ' αυτά τα ξύλα ζωή. Ἐτσι, μαζί με άλλους θεούς, όπως ο Χένιρ (Hønir) και ο Λόκι, έδωσαν σ' αυτά τα κομμάτια πνοή, λόγο και σκέψη και έφτιαξαν το σώμα αυτών από σάρκα και αίμα. Ἐτσι δημιουργήθηκαν ο πρώτος άντρας, που λεγόταν **Ασκ** και η πρώτη γυναίκα, η **Ἐμπλα.** Λέγεται ότι ο Ασκ προερχόταν από το ξύλο της φλαμουριάς, ενώ η Ἐμπλα από το ξύλο της φτελιάς. Αυτοί οι δυο "πρωτόπλαστοι" λοιπόν κατοίκησαν την Μίντγκαρ και άρχισαν να "αυξάνονται και να πληθύνονται".

Ὁπως ήδη ξέρουμε, η θεά Σιφ, που ήταν γυναίκα του Θωρ, είχε τα πιο όμορφα μαλλιά στον κόσμο. Πολύ μακριά σε μήκος και με ένα εκθαμβωτικό χρυσαφένιο χρώμα, ήταν ένα "χάρμα ο-





φθαλμών" όχι μόνον για τον άνδρα της, Θωρ, αλλά και για όλους τους Ἀσας ... εκτός από τον Λόκι, του οποίου ο φθόνος και η ζήλεια ήτανε παροιμιώδεις ανάμεσα στους θεούς της Ἀσγκαρ. Ακόμη, ο πονηρός αυτός θεός, έτρεφε πάντα ένα μίσος για τον Θωρ, το οποίο αποφάσισε να το ... επενδύσει με τον πλέον κακοήθη τρόπο πάνω στα μαλλιά της Σιφ ! Ἔτσι, μια μέρα που έλειπε ο Θωρ, ο Λόκι μπήκε κρυφά στο δωμάτιο όπου κοιμόταν η Σιφ και της έκοψε όλα τα μαλλιά της σύρριζα ! Ὅπως ήταν φυσικό, η Σιφ κατελήφθη από απελπισία και πανικό όταν αντίκρισε σ' έναν καθρέφτη την καινούργια ... εμφάνιση του εαυτού της και αφού κατάλαβε τι είχε συμβεί, έτρεξε να βρει τον Θωρ, κλαίγοντας και ξεστομίζοντας βαριά αναθέματα για τον Λόκι.

Ο Θωρ, όταν είδε την γυναίκα του σ' αυτή την κατάσταση να του διηγείται τι είχε συμβεί, άρπαξε αμέσως το Μγιόλνιρ του και πήγε να σκοτώσει τον Λόκι. Ὅμως ο τελευταίος, που πραγματικά "τα χρειάστηκε" όταν είδε τα μάτια του κοκκινογένη θεού να πετούν φλόγες από την ακατάσχετη οργή, προσπάθησε να παίξει το "τελευταίο χαρτί" του μήπως και γλιτώσει την, όσο να'ναι ... δυσάρεστη, επαφή με το φοβερό σφυρί του άνδρα της Σιφ! Υποσχέθηκε, λοιπόν, στον Θωρ πως θα έδινε εντολή στους φίλους του, νάνους - τεχνίτες της Σβάρταλφχαϊμ, να φτιάξουν καινούργια μαλλιά για την Σιφ, τα οποία θα ήταν πολύ πιο ωραία από τα προηγούμενα ! Ἔτσι, ο Λόκι πήγε και συνάντησε τους **αδελφούς Ιβάλντι**, οι οποίοι έχαιραν της φήμης ως οι τεχνίτες από τους πλέον ικανούς ανάμεσα στους τεχνίτες της Σβάρταλφχαϊμ ! Οι Ιβάλντι στρώθηκαν αμέσως στην δουλειά και σε λίγες ημέρες είχαν ήδη έτοιμο το αριστούργημά τους : μαλλιά μακριά σε πολύ όμορφο σχήμα και φτιαγμένα από καθαρό χρυσάφι. Ακόμη δε, αυτά δεν θα τοποθετούνταν στην κεφαλή της Σιφ σαν "περούκα" αλλά με ένα μαγικό τρόπο θα "φύτρωναν" .... πάνω στην θεά, σαν να είχε γεννηθεί με αυτά ! Επιπρόσθετα, οι νάνοι της Σβάρταλφχαϊμ δεν αρκέστηκαν μόνον στην κατασκευή των μαλλιών της Σιφ, αλλά ως ένδειξη καλής θέλησης προς τους Ἀσας, κατασκεύασαν ακόμη το ακόντιο **Γκούνγκνιρρ**, που ήταν το πιο ισχυρό στον κόσμο, μπορώντας να καταστρέψει οτιδήποτε πάνω στο οποίο θα προσέπιπτε, και ακόμη έφτιαξαν ένα πλοίο, το οποίο ονομαζόταν **Σιμπλάντνιρ** (Skidbladnir) και είχε την ικανότητα να πλέει πολύ γρήγορα μετατρέποντας κάθε άνεμο, ακόμη και τον πιο ενάντιο, σε ούριο. Παρήγγειλαν στον Λόκι τα μαλλιά να τα δώσει, βέβαια, στην Σιφ, το Σιμπλάντνιρ στον θεό Φρέυρ, ενώ το Γκούνγκνιρ στον Ὄντιν. Τέλος καλό λοιπόν, όλα καλά, όχι όμως ακόμη ... για τον Λόκι που σκαρφίστηκε μια καινούργια "κατεργαριά" στην οποία θα υπέβαλλε τους νάνους της Σβάρταλφχαϊμ αυτήν την φορά !

Υπήρχαν δυο αδέλφια που ήταν εξίσου θαυμαστοί τεχνίτες, όπως οι Ιβάλντι, στην υπόγεια επικράτεια των νάνων, το σκοτεινό εργαστήριο της Σβάρταλφχαϊμ ...

Τα ονόματά τους ήταν **Σίντρι** και **Μπροκ.** Ὅταν, λοιπόν, οι τελευταίοι είδαν τα μαλλιά της Σιφ, το πλοίο Σιμπλάντνιρ και το ακόντιο Γκούνγκνιρ που είχαν κατασκευάσει οι Ιβάλντι, είπαν στον Λόκι πως πράγματι ήταν θαυμαστά αυτά τα κατασκευάσματα, όμως οι ίδιοι μπορούσαν να φτιάξουν με την τέχνη τους πράγματα κατά πολύ ανώτερα.

Ο Λόκι τότε, για να τους προκαλέσει και να τους εξοργίσει, είπε πως η τέχνη τους φάνταζε μηδαμινή συγκρινόμενη με εκείνη των Ιβάλντι. Τότε οι Σίντρι και Μπροκ βάλανε στοίχημα με τον Λόκι ... τα ίδια τους τα κεφάλια ότι θα κατασκεύαζαν δώρα για τους θεούς τα οποία θα ξεπερνούσαν κατά πολύ εκείνα των Ιβάλντι. Ασφαλώς, αν τα κατάφερναν, τότε θα ήταν ο Λόκι που δεν θα έγιωθε ... σίγουρη την θέση του κεφαλιού του πάνω στους ώμους του ! Κάτι τέτοιο φαίνεται ότι θα σκέφτηκε ο κατεργάρης θεός και βάλθηκε να κάνει την ζωή των νάνων αυτών από δύσκολη έως μαρτυρική, καθώς θα δούλευαν στο εργαστήριό τους. Ἔτσι, ο Λόκι μεταμορφώθηκε σε μια τεράστια αλογόμυγα η οποία τσιμπούσε συνεχώς τον Μπροκ

καθώς εργαζόταν πάνω στα δώρα που μαζί με τον αδελφό του θα προσέφεραν στους θεούς. Παρ' όλη την ενόχληση, ο νάνος συνέχισε απρόσκοπτα την εργασία του και σε λίγο, έβγαλε απ' την φωτιά το πρώτο δημιούργημά του, που ήταν ένα χρυσό δαχτυλίδι, το πιο όμορφο που κατασκευάστηκε ποτέ !

Όταν ο Λόκι είδε το **Ντρώπνιρ** (όπως ονόμασαν το δαχτυλίδι οι νάνοι), άρχισαν ... να τον "ζώνουν τα φίδια" και ανεπαίσθητα έφερε τα χέρια του στην βάση του κεφαλιού του, νιώθοντας ότι η τελευταία είχε αρχίσει να "τρίζει" ! Έτσι, όταν επέστρεψε ... ως αλογόμυγα στο εργαστήριο των νάνων, βάλθηκε να δαγκώνει με μεγαλύτερη δύναμη τον λαιμό του ... "ηρωικού" Μπροκ, ο οποίος κάτω από τέτοιες ανυπόφορες συνθήκες (μιας και ήταν αδύνατο να διώξει από το εργαστήριό του αυτήν την παράξενη αλογόμυγα που φάνταζε να έχει ... τουλάχιστον ανθρώπινη, ή ακόμη, θεϊκή νοημοσύνη!) κατάφερε, μαζί με τον αδελφό του Σίντρι, να βγάλουν από την φωτιά, έτοιμο ήδη, ένα αγριογούρουνο του οποίου το τρίχωμα ήταν φτιαγμένο από καθαρό χρυσάφι.

Αυτήν την φορά ο Λόκι δεν είχε άλλη εκλογή από το "να τα παίξει όλα για όλα", διότι μετά το **Γκούλινμπουρστι** (όπως ονόμασαν το αγριογούρουνο οι νάνοι) ο Μπροκ ξεκίνησε να κατασκευάζει το σφυρί εκείνο που θα γινόταν θρυλικό στα χέρια του Θωρ, το τρομερό **Μγιόλνιρ.**

Αυτήν την φορά, η ... αλογόμυγα εξαπέλυσε μια λυσσαλέα επίθεση εναντίον του προσώπου του δύστυχου Μπροκ, προκαλώντας σ' αυτόν αφόρητο, βασανιστικό πόνο και πολλά αιματώματα.

Ο Μπροκ, όμως, δεν υπέκυψε ούτε και τώρα στον παράξενο αυτό ... εκβιασμό και γεμάτος αίματα στο πρόσωπό του κατόρθωσε να ανασύρει το πιο λαμπρό πολεμικό όπλο, έτοιμο για χρήση από τα χέρια του κοκκινογένη θεού.

Όπως διαμορφώθηκε η κατάσταση με τα τρία ασύγκριτα δώρα των Μπροκ και Σίντρι, ο Λόκι άρχισε να νιώθει τον εαυτό του ήδη ... ακέφαλο.

Όταν οι Άσας συγκεντρώθηκαν και είδαν το δαχτυλίδι Ντρώπνιρ, που προοριζόταν για τον Όντιν, το αγριογούρουνο Γκούλινμπουρστι που προσφέρθηκε στον Φρέυρ και το σφυρί Μγιόλνιρ που θα ανεβοκατέβαινε από τα χέρια του Θωρ, αποφάσισαν ομόφωνα ότι τα δώρα των Μπροκ και Σίντρι ήταν, σε όλα, πολύ ανώτερα από εκείνα των Ιβάλντι. Τότε, οι νάνοι απαίτησαν το κεφάλι του Λόκι, σύμφωνα με το στοίχημα που είχαν βάλει με τον τελευταίο. Ο κατεργάρης θεός όμως βρήκε και σ' αυτήν την περίσταση, την χρυσή και σωτήρια λύση ! Ανακοίνωσε πως δεν είχε καμία αντίρρηση ... να προσφέρει το κεφάλι του στους νάνους, όμως κάτι τέτοιο θα ήταν αδύνατο να γίνει, διότι η λεπίδα που θα το έκοβε θα έπρεπε να πέσει, φυσικά, στον λαιμό του, πάνω στον οποίο, και σύμφωνα με τους όρους του στοιχήματος, οι νάνοι δεν είχαν απολύτως κανένα δικαίωμα.

Οι μεν Άσας θαύμασαν βέβαια την ευστροφία του Λόκι, οι δε νάνοι επέστρεψαν στο Σβάρταλφχαϊμ κουβαλώντας, όχι το κεφάλι του Λόκι, αλλά την κατά πολύ πολλαπλασιασμένη οργή τους εναντίον του κατεργάρη θεού !

Το περιστατικό της κλοπής του θρυλικού Μγιόλνιρ, του σφυριού με το οποίο σκόρπιζε τον τρόμο στους εχθρούς του ο θεός Θωρ, συνιστά έναν από τους πλέον διασκεδαστικούς και αγαπητούς μύθους του Βορρά. Όπως ξέρουμε, ο Θωρ ήταν ο μεγαλύτερος πολέμιος των γιγάντων της Γιότουνσχαϊμ. Μετά από μια μάχη που έδωσε ο κοκκινογένης θεός εναντίον των τελευταίων, ξάπλωσε να ξεκουραστεί σε ένα μέρος κοντινό στην πατρίδα των γιγάντων. Εξαντλημένος όπως ήταν, αποκοιμήθηκε γρήγορα, δίνοντας έτσι την ευκαιρία σε έναν από τους αρχηγούς των γιγάντων που λεγόταν **Τρυμ** (Trym) και παρακολουθούσε τις κινήσεις του να κλέψει το Μγιόλνιρ που κείτονταν στο πλευρό του αποκοιμισμένου Θωρ ...

Όταν ο θεός του κεραυνού ξύπνησε και είδε το πολύτιμο σφυρί του να έχει παραχωρήσει, την θέση του στο ... κενό, κόντεψε να τρελαθεί ! Δεν μπορούσε να ήταν δυνατό αυτό ! Το Μγιόλνιρ είχε χαθεί ... ή μάλλον, σκέφθηκε ο Θωρ, κάποιος





γίγαντας θα βρήκε την ευκαιρία να το αρπάξει την στιγμή του ύπνου, και ο θεός άρχισε να ψέγει τον εαυτό του για την επιπολαιότητά του να κοιμηθεί σ' ένα μέρος όχι μακριά από την Γιότουνσχαϊμ !

Ντροπιασμένος και αγανακτισμένος με τον εαυτό του γύρισε στην Ἀσγκαρ ο δίχως "κεραυνό" πια θεός του κεραυνού !

Δεν είπε τίποτε στους άλλους Ἀσας, φοβούμενος ότι θα τον περιγελούσαν, παρά προσέτρεξε μόνον - σε ποιον άλλο; - στον Λόκι, στου οποίου την πονηριά εναπόθεσε τις τελευταίες ελπίδες του για την επανάκτηση του Μγιόλνιρ.

Ο Λόκι υποσχέθηκε στον Θωρ ότι θα τον βοηθούσε και, αφού δανείστηκε τα γερακίσια φτερά της Φρέυγια, πέταξε ως την Γιότουνσχαϊμ για να μάθει ποιος γίγαντας είχε κλέψει το σφυρί του Θωρ. Εκεί βρήκε ... χαμογελαστό τον Τρυμ να κραδαίνει το Μγιόλνιρ στο χέρι του και να καυχάται ότι ήταν ο πρώτος που κατόρθωσε να αφοπλίσει τον "φόβο και τρόμο της γης", τον δοξασμένο Θωρ !

Ὅταν ο Λόκι γύρισε πίσω στην Ἀσγκαρ και πληροφόρησε τον Θωρ για ό,τι είδε στην Γιότουνσχαϊμ, ο τελευταίος άρχισε να σκέφτεται με ποιον τρόπο θα έπαιρνε πάλι πίσω το σφυρί του.

Σαν να μην έφτανε μόνο αυτό, ο Τρυμ ζητούσε ως αντάλλαγμα για την επιστροφή του σφυριού την Φρέυγια ως γυναίκα του ! Ὅταν οι υπόλοιποι Ἀσας έμαθαν τι είχε συμβεί, καθώς και τον εκβιασμό του γίγαντα, οργίστηκαν τόσο πολύ που ετοιμάστηκαν για επίθεση εναντίον της Γιότουνσχαϊμ. Ἦταν όμως ο Χάιμνταλλ εκείνος που σκέφτηκε ένα καταπληκτικό σχέδιο και το είπε στους Θωρ και Λόκι. Οι τελευταίοι θα πήγαιναν στην Γιότουνσχαϊμ, με τον Θωρ ντυμένο ... γυναίκα, για να ικανοποιήσουν τάχα την απαίτηση του Τρυμ ! Σίγουρα, μια τέτοια αμφίεση δεν ήταν κάτι που θα μπορούσε να δεχθεί εύκολα ο θεός του κεραυνού, ακόμη και για λόγους πολεμικής πανουργίας ! Ὅπως και έγινε. Παρά τις παρακλήσεις του Λόκι, ο Θωρ ήταν αμετάπειστος στην στάση του, ότι δεν θα έβαζε ποτέ γυναικεία ρούχα ! Τότε, σε μια ύστατη προσπάθεια να αλλάξει την στάση του κοκκινογένη θεού, ο Λόκι πρότεινε να ντυθεί και ο ίδιος γυναίκα, έτσι ώστε να μην αισθανθεί ντροπή ο Θωρ με την ιδέα πως θα ήταν ο μοναδικός από τους αρσενικούς Ἀσας που αναγκάστηκε να παραστήσει την γυναίκα ! Τελικά, ο τελευταίος υποχώρησε.

Ἔτσι ... δυο μυστηριώδεις κυρίες έφυγαν από την Ἀσγκαρ με προορισμό την Γιότουνσχαϊμ ! Ο Θωρ θα παρίστανε την ... Φρέυγια και ο Λόκι μια υπηρέτριά της (του).

Ὅταν οι δυό μεταμφιεσμένοι θεοί κάθισαν στο τραπέζι του συμποσίου, που είχε ετοιμάσει προς τιμήν της Φρέυγια ο γίγαντας Τρυμ, ακολούθησε μια σειρά από άκρως κωμικά περιστατικά. Ο Θωρ άρχισε να τρώει με όχι πολύ ... γυναικείο τρόπο και ο Τρυμ έκπληκτος έσκυψε και είπε ψιθυριστά στην υπηρέτρια (τον Λόκι) πως του φαινόταν πολύ παράξενο το γεγονός πως η Φρέυγια έτρωγε σαν δέκα πεινασμένοι λύκοι.

Ο Λόκι κάλυψε γρήγορα τον ... ανάρμοστο τρόπο του Θωρ, λέγοντας στον Τρυμ πως η πριγκίπισσα, ανυπομονώντας να συναντήσει τον μελλοντικό σύζυγό της, σχεδόν είχε ξεχάσει να φάει για μια εβδομάδα !

"Τι συγκινητικό!" σκέφτηκε ο Τρυμ ! Ωστόσο, ο μεταμφιεσμένος σε, ας πούμε, Φρέυγια, κοκκινογένης θεός δεν θα σταματούσε εδώ αυτήν την σειρά των κωμικών επεισοδίων που μόλις είχε αρχίσει. Κάποια στιγμή ο Τρυμ, θέλοντας να κάνει μια κίνηση τρυφερότητας προς την "Φρέυγια", σήκωσε απαλά το πέπλο που κάλυπτε το πρόσωπό της (του) και έντρομος οπισθοχώρησε, καθώς αντίκρυσε ένα άγριο, κατακόκκινο βλέμμα να τον κοιτάζει, με όχι πολλή, είναι αλήθεια, ερωτική διάθεση ! Πανικοβλημένος ρώτησε την υπηρέτρια (Λόκι) γιατί η πριγκίπισσα είχε ένα τέτοιο, κάθε άλλο παρά γυναικείο, βλέμμα ! Ο Λόκι, σε μια εκπληκτική επίδειξη της εύστροφης και στιγμιαίας ετοιμολογίας του, απάντησε πως όλη την περασμένη ε-

βδομάδα, η "Φρέυγια" όχι μόνο δεν είχε φάει τίποτα, αλλά επίσης έκλαιγε μέρα - νύχτα από χαρά ! Όταν ο Τρυμ άκουσε και αυτό, ευχαριστήθηκε, αναλογιζόμενος την εξαίσια τύχη που του προσφερόταν, να παντρευτεί μια γυναίκα, και μάλιστα την Φρέυγια, η οποία "έλιωνε" γι' αυτόν. Τότε ο γίγαντας πρόσταξε να φέρουν μέσα στην αίθουσα του συμποσίου το Μγιόλνιρ και να το βάλουν δίπλα στην "νύφη", ως το γαμήλιο δώρο του προς αυτήν !

Όταν ο Θωρ είδε ξανά το φοβερό σφυρί κοντά του, τα μάτια του άστραψαν τόσο από χαρά όσο και από εκδικητική οργή - η οποία "φούντωνε" μέσα του τόσην ώρα - και αφού πετάχτηκε ξαφνικά από το κάθισμά του, έβγαλε όλη την γυναικεία μεταμφίεση και επιτέθηκε εναντίον του Τρυμ και των υπολοίπων γιγάντων. Η μάχη "άναψε" για τα καλά καθώς το ανίκητο σφυρί σάρωνε τους πάντες και τα πάντα στην ισοπεδωτική κίνησή του από το χέρι του Θωρ, ο οποίος έπαιρνε την εκδίκησή του. Οι γίγαντες εξολοθρεύθησαν μέχρι ενός και ο Θωρ είχε πάλι την δύναμη του σύμπαντος στα χέρια του !

Ο θάνατος του Μπάλντερ είναι ένα από τα πλέον δραματικά επεισόδια της Βόρειας Μυθολογίας :

Κάποτε ο Μίμιρ, ο φύλακας του πηγαδιού της γνώσης, είχε προφητέψει ότι ο νεαρός θεός, ο πιο αγαπημένος γιος του Όντιν και προστάτης των τεχνών, θα πέθαινε, μια προφητεία την οποία επιβεβαίωσαν και οι τρεις Νόρνες. Τότε οι θεοί της Άσγκαρ έπεσαν σε μελαγχολία, μην μπορώντας να δεχθούν ότι ο πιο ωραίος θεός σύντομα δεν θα βρισκόταν ανάμεσά τους. Η μητέρα του Μπάλντερ, Φριγγ, θέλοντας να ματαιώσει την προφητεία για τον θάνατο του γιου της, γύρισε όλο τον κόσμο και ζήτησε απ' όλα τα όντα, ανθρώπους, ψάρια, πτηνά, ακόμα και από τα φυτά και τις πέτρες, να της ορκιστούν πως ποτέ δεν θα έβλαπταν τον Μπάλντερ. Όλα τα όντα δέχθηκαν πρόθυμα να ορκιστούν, διότι ο θεός των τεχνών ήταν πολύ αγαπητός στην πλάση και δεν είχε κανέναν εχθρό, ακόμη και ανάμεσα στους γίγαντες οι οποίοι ήταν μακροχρόνιοι αντίπαλοι των Άσας και ιδιαίτερα του Θωρ.

Έτσι η Φριγγ πίστεψε πως με αυτό τον όρκο ο Μπάλντερ ήταν ήδη άτρωτος. Για να γιορτάσουν μάλιστα το γεγονός αυτό, άρχισαν να ρίχνουν - σαν παιχνίδι - στον Μπάλντερ βέλη, ακόντια κ.ά., χρησιμοποιώντας όλα τα όπλα, που ήταν γνωστά έως τότε στον κόσμο.

Ο Λόκι όμως, ζηλεύοντας θανάσιμα τον Μπάλντερ και επιθυμώντας να υπονομεύσει την γιορτή των Άσας, μεταμφιέστηκε σε γριούλα και πλησίασε την Φριγγ, η οποία θαύμαζε το πόσο άτρωτος είχε γίνει ο Μπάλντερ απέναντι σε όλα τα όπλα. Έτσι έπιασε κουβέντα με την "γριούλα", η οποία ρώτησε την Φριγγ εάν ήταν σίγουρη πως όλα τα πλάσματα τής ορκίστηκαν ότι δεν θα βλάψουν τον Μπάλντερ, ή κάποιο απ' αυτά ξέφυγε της προσοχής της. Αυτή της απάντησε - μέσα στο όλο κλίμα ευθυμίας που επικρατούσε, δεν υποψιάστηκε την "γριούλα" - ότι όλη η πλάση δέθηκε με όρκο όσον αφορά την ασφάλεια του Μπάλντερ, εκτός από ένα φυτό που βρισκόταν σε ένα πολύ βαθύ νορβηγικό δάσος και λεγόταν Ίμελ. Επειδή ήταν πολύ μικρό σε ηλικία, δεν μπορούσε να μιλήσει και έτσι η Φριγγ θα έπαιρνε όρκο από αυτό, όταν θα μεγάλωνε.

Ο Λόκι ήξερε πλέον ό,τι χρειαζόταν. Αμέσως πήγε και βρήκε το Ίμελ, και έφτιαξε απ' αυτό ένα τόξο και βέλη. Όταν γύρισε πίσω στην γιορτή που γινόταν στην Άσγκαρ προς τιμή του Μπάλντερ, πήγε και βρήκε τον τυφλό θεό **Χιοντ** και του πρότεινε να δοκιμάσει με το τόξο και το βέλος που του έδωσε να σκοπεύσει εναντίον του Μπάλντερ, αποδεικνύοντας έτσι στους υπόλοιπους Άσας πως, αν και τυφλός, ήταν ωστόσο δεινός σκοπευτής ! Ο Χιοντ δέχθηκε και τέντωσε το τόξο που είχε φτιαχτεί απ' το Ίμελ, ενώ ο Λόκι του κράτησε το χέρι κατευθύνοντάς το προς την καρδιά του Μπάλντερ ...

Όταν οι θεοί της Άσγκαρ είδαν τον Χιοντ να συμμετέχει στο παιγνίδι, δεν ανησύχησαν · ή-





ταν σίγουροι πως το βέλος δεν θα πείραζε τον απολύτως άτρωτο Μπάλντερ. Αυτό ήταν κάτι που έμελλε να διαψευσθεί τραγικά, όταν είδαν τον Μπάλντερ να σωριάζεται στο έδαφος μετά από την βολή του Χιοντ !

Ο Μπάλντερ ήταν νεκρός ! Η θλίψη πια θα βασίλευε στην Ἀσγκαρ μετά από τον θάνατο του αγαπημένου θεών και ανθρώπων ...

Η Φριγγ μέσα στην απόγνωσή της έστειλε τον αγγελιαφόρο των θεών Χέρμοντ να πάει στο παλάτι της βασίλισσας του Κάτω Κόσμου Χελ και να της προτείνει να επιστρέψει τον Μπάλντερ στην Ἀσγκαρ. Ὅσο για το αντάλλαγμα : ό,τι θα ζητούσε η τρομερή Χελ θα το ικανοποιούσαν οι Ἄσας με το παραπάνω...

Η Χελ δέχθηκε να αφήσει τον Μπάλντερ να γυρίσει πίσω με έναν όρο : να ταξιδέψουν οι θεοί σε όλον τον κόσμο και να διαπιστώσουν πως όλη η πλάση θρηνούσε για τον Μπάλντερ χωρίς ούτε μία εξαίρεση. Τότε θα γύριζε ο Μπάλντερ πάλι κοντά τους. Οι θεοί, τότε, άρχισαν να περιτρέχουν όλον τον κόσμο και με ανακούφιση διαπίστωσαν ότι τα πάντα μέσα στην πλάση θρηνούσαν τον χαμό του Μπάλντερ.

Ο Λόκι, όμως, φοβούμενος ότι ο θρήνος όλων των όντων θα επανέφερε τον Μπάλντερ από το βασίλειο της Χελ στο βασίλειο της Ἀσγκαρ, μεταμορφώθηκε σε γιγάντισσα και πήγε στο Γιότουνσχαϊμ. Ὅταν οι θεοί πλησίασαν και "αυτήν" για να δουν αν θρηνεί τον Μπάλντερ, η γυναίκα τους είπε ότι ονομαζόταν **Τεκκ** (Tøkk, που στην νορβηγική γλώσσα σημαίνει "ευχαριστία") και ότι όχι μόνον δεν λυπόταν για τον θάνατο του Μπάλντερ, αλλά ήταν ιδιαίτερα ευχαριστημένη γι' αυτό, διότι η καλοσύνη, για την οποία διακρινόταν ο θεός της μουσικής, δεν είχε καμία θέση στον κόσμο αυτό !

Ἔτσι, έμεινε ανεκπλήρωτος ο όρος που είχε θέσει η Χελ στους Ἄσας, αφού βρέθηκε κάποια γιγάντισσα (στην πραγματικότητα ο Λόκι), η οποία δεν πενθούσε για τον ωραίο και ευγενή Μπάλντερ ...

Ὅμως, η συνωμοσία του Λόκι που οδήγησε τον Μπάλντερ στον θάνατο δεν θα έμενε κρυφή από τους θεούς ... Πολύ καιρό αργότερα, όταν εξαιτίας μιας γκάφας του Λόκι οι Ἄσας άρχισαν να γελάνε ασταμάτητα και να κοροϊδεύουν τον τελευταίο, αυτός δεν άντεξε : άρχισε να τους βρίζει και ταυτόχρονα να τους λέει πως ο ίδιος ήταν η αιτία του θανάτου του Μπάλντερ, εξιστορώντας τους όλες τις μηχανορραφίες με τις οποίες κράτησε τον θεό της μουσικής για πάντα στην Χελ !

Οι θεοί δεν πίστευαν στ' αυτιά τους !

Ὅπως ήταν αναμενόμενο όμως, δεν άργησε να ξεχειλίσει η οργή τους εναντίον του Λόκι, που τόλμησε να στείλει στον θάνατο τον υπέροχο Μπάλντερ. Μετά από δυό αποτυχημένες απόπειρες του φθονερού θεού να ξεφύγει από τους Ἄσας, οι τελευταίοι τον έπιασαν και τον έδεσαν σφιχτά σ' ένα βράχο. Ακόμη, τοποθέτησαν από πάνω του ένα φίδι που έχυνε δηλητήριο πάνω στο πρόσωπο και το σώμα του, προκαλώντας του μαρτυρικό πόνο.

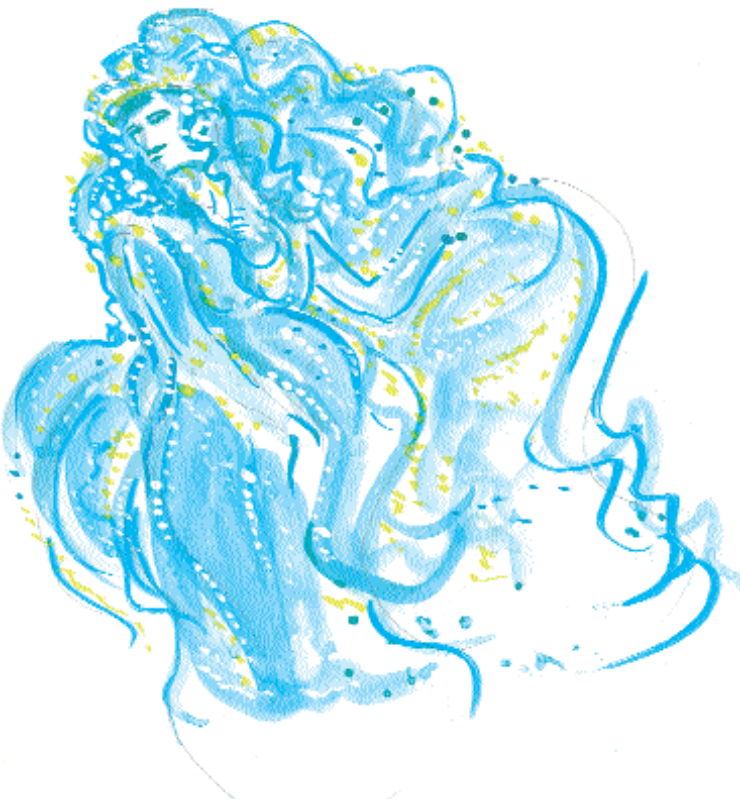
Εκεί θα έμενε πλέον ο Λόκι μέσα σε φοβερά βασανιστήρια και ακίνητος μέχρι την ημέρα του Ragnarøk, που θα σήμαινε το τέλος των θεών και του κόσμου ...

Μετά την εσχάτη αυτή διαμάχη, και σύμφωνα με την νορβηγική παράδοση, ένας νέος κόσμος εμφανίζεται που παίρνει την θέση του παλαιού, σε μια άλλη πνευματική διάσταση.



Ως Κελτική Μυθολογία, ορίζουμε την μυθολογία εκείνη που αναπτύχθηκε, από τα πολύ παλαιά χρόνια, στα εδάφη της σημερινής Ιρλανδίας, στις περιοχές της Ουαλλίας, της Σκωτίας και της Κορνουάλλης στην νήσο της Μεγάλης Βρετανίας, καθώς και σε μερικές περιοχές της Γαλλίας (κυρίως στην περιοχή της Βρετάνης). Αυτές οι περιοχές, παρά τις επιμέρους διαφοροποιήσεις, είναι οι κατ' εξοχήν **κελτικές περιοχές.**

Οι **Κέλτες**, λαός πολεμικός και με έντονα μεταφυσικά ενδιαφέροντα, κατά τα αρχαϊκά χρόνια εκτείνονταν από τον Καύκασο ως τις παραδουνάβιες περιοχές δυτικά, και προς νότον έως περιοχές της Μικράς Ασίας, όπως η Μίλητος της Ιωνίας στα παράλια αυτής. Οι πληθυσμιακές ανακατατάξεις που φαίνεται ότι συγκλόνισαν ολόκληρη την Ευρώπη αρκετούς αιώνες προ Χριστού, ώθησαν τους Κέλτες σ' ένα μαζικό μεταναστευτικό ρεύμα προς τις περιοχές που αναφέρθηκαν παραπάνω. Σ' αυτές εγκαθίδρυσαν έναν ιδιαίτερο πολιτισμό, ξεχωριστό για την δημιουργική φαντασία του και την επιμονή του να υπερασπίζεται με πάθος ό,τι θεωρεί άξιο για κάτι τέτοιο, πάρα πολλές φορές "κολυμπώντας ενάντια στο ρεύμα" της Ιστορίας ή της εκάστοτε "μόδας" των καιρών. Οι σύγχρονοι Κέλτες διακρίνονται ακόμη και σήμερα για τον πολύ εύθυμο αλλά και αρκετές φορές βλοσυρό χαρακτήρα τους, το **απρόβλεπτο της προσωπικότητάς τους,** όπως και την σταθερή συνήθειά τους να "ζουν μονίμως μέσα σ' ένα fairy tale" (νεραϊδοϊστορία, παραμυθένια ιστορία). Δεν είναι τυχαίο το γεγονός ότι πολλοί σπουδαίοι συγγραφείς και ποιητές του 2ου αιώνα είναι Ιρλανδοί (π.χ. William Butler Yeats, James Joyce) ή Ουαλλοί (π.χ. Arthur Machen). Για τους περισσότερους Κέλτες, τα υπερβατικά ζητήματα ή θέματα που καθορίζουν τον, κατά την κελτική μυθολογία και τις δοξασίες των Δρυιδών "άλλον", "παράλληλον" κόσμο με τον δικό μας), είναι πολλές φορές τόσο συχνά αντικείμενα συζήτησης στην καθημερινή ζωή τους, που λες και αυτή η τελευταία "κρέμεται" κάθε μέρα από την όσο δυνατόν μεγαλύτερη αποσαφήνιση αυτών των θεμάτων ! Αν συνομιλήσει κάποιος, π.χ., με έναν Ουαλλό χωρικό, είναι πολύ πιθανόν ο δεύτερος να εισαγάγει κάποια στιγμή με απότομο τρόπο τον συνομιλητή του σε μιαν "ατμόσφαιρα" ενός, κατά κάποιον τρόπο, παράξενου "fairy tale", διανθισμένου από έντονο χιούμορ !



Η Κελτική Μυθολογία διαιρείται σε δυο μεγάλους κλάδους : ο πρώτος συνιστά την προ-χριστιανική, δρυιδική παράδοση, στην οποία ανήκουν κατά κύριο λόγο η Κελτική κοσμογονία και η βαθιά γνώση της φύσης και ο δεύτερος φέρει έντονα την σφραγίδα ενός πολύ ιδιότυπου χριστιανισμού "γνωστικιστικών" καταβολών, έτσι όπως



τον εισήγαγε στην Ιρλανδία ο Άγιος Πατρίκιος, ο οποίος θεωρείται επίσης και ως ο προστάτης των ποιητών ! Σ' αυτόν τον δεύτερο κλάδο, υπάγεται και ο γνωστός μυθολογικός "Κύκλος του Βασιλιά Αρθούρου" και των Ιπποτών της Στρογγυλής Τραπέζης. Ο αναγνώστης μπορεί να είναι σίγουρος ότι εδώ έχουμε να κάνουμε με έναν πολύ παράξενο και γοητευτικό λαό που έχει να προσφέρει μια εξίσου παράξενη και πολύ γοητευτική μυθολογία.

Μύθοι

Εξετάζοντας πρώτα την προ-χριστιανική, προ-Αρθουρική (από τον "Κύκλο του Βασιλιά Αρθούρου") μυθολογία των Κελτών, και συγκεκριμένα την κοσμογονία της, βρίσκουμε ότι η τελευταία διέπεται από μια μεγαλοφυή μεταφυσική, μοναδική, ίσως, ως προς την δύναμη σύλληψης, στον κόσμο. Φορείς αυτής της κοσμογονικής - κοσμολογικής θεώρησης ήταν οι **Δρυίδες**, που πήραν το όνομά τους από το ιερό για τους Κέλτες δένδρο της δρυός (βελανιδιά). Οι Δρυίδες ήταν ιερείς, φιλόσοφοι, ποιητές και δικαστές, μιας και αυτοί νομοθετούσαν και ρύθμιζαν την απονομή δικαιοσύνης κατά την καθημερινή ζωή των Κελτών.

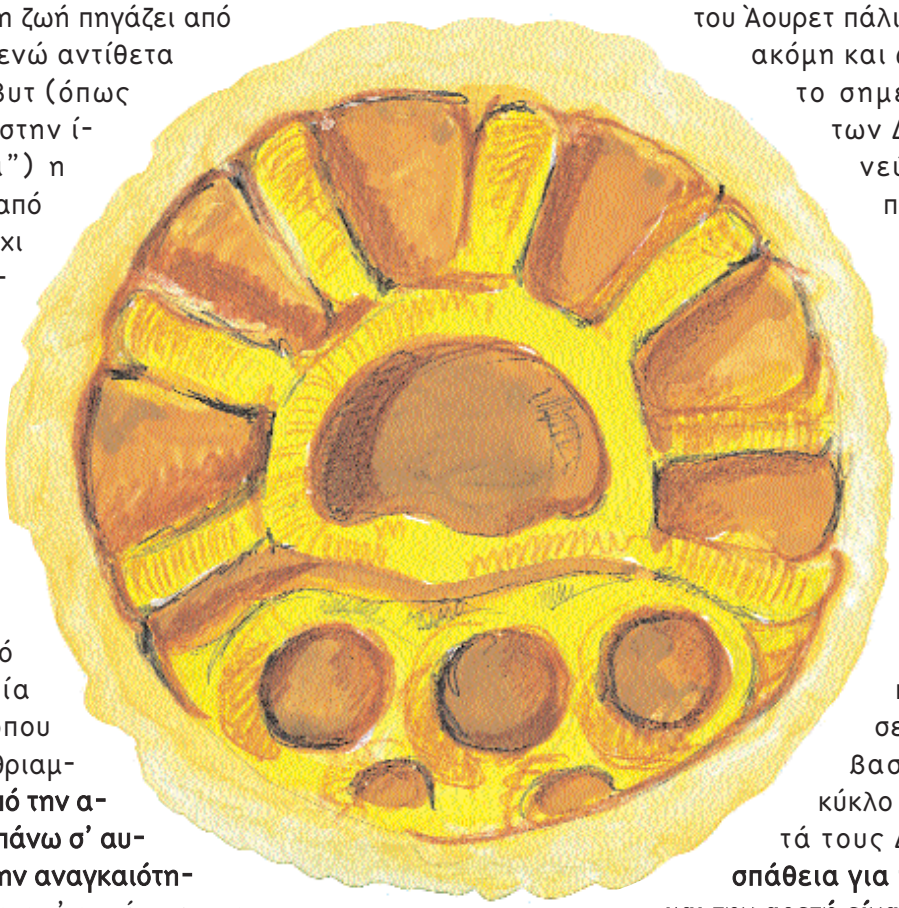
Στις **Σαράντα έξι Τριαδικές Βάρδες** (Trioedd Barddas, προφέρεται : "Τρήιθ Μπάρθας" · ο αναγνώστης θα πρέπει να δείξει ιδιαίτερη προσοχή στην πολύ παράξενη προφορά των κελτικών όρων είτε αυτοί ανήκουν στην ιρλανδική είτε στην ουαλλική και σκωτική-γαελική γλώσσα) που πραγματεύονται με θαυμαστό τρόπο την κοσμογονία κατά τους Κέλτες Δρυίδες, εν αρχή υφίσταται ο κύκλος **Κάιγκαντ** (Ceugant), ο οποίος είναι "άδειος", όπως δηλώνει το όνομα του, αδιαπέραστος, και μόνον ο Θεός μπορεί να εισέλθει μέσα του (στην Κελτική Κοσμογονία παρά τους διάφορους θεούς που συναντούμε και θα περιγράψουμε αργότερα, ταυτόχρονα, κάνει αισθητή την ύπαρξή της η ιδέα ενός απόλυτου Θεού που είναι πάνω απ' όλους τους θεούς, τους ανθρώπους και όλα εν γένει τα πράγματα του κόσμου αυτού). Μαζί με τον κύκλο Κάιγκαντ συνυπήρχε και ο κοσμολογικός κύκλος του **Άννουν** (Annwn) ή αλλιώς **Άννουβαν** (Annwvyn), ο οποίος ήταν η απύθμενη Άβυσσος. Ο Άννουν ορίζεται ως η πρώτη αρχή της δημιουργίας κάθε όντος και πράγματος · ο κύκλος εκείνος, το απόλυτο σκότος, συνιστά ακόμη την "πρώτη ύλη" της ουσίας κάθε δημιουργήματος. Ο Θεός χρησιμοποιώντας τον **Μάνρετ** (Manred) (το οποίο, κατά λέξη, σημαίνει "το τίποτα (man) που κυλάει (red)" και σύμφωνα με τους Αρχαίους Δρυίδες συνιστά μια τεράστια ποσότητα από μικροσκοπικότατα "άτομα", που το καθένα απ' αυτά είναι ένας "μικρόκοσμος" εν είδει σπόρου) έφτιαξε τον **Άουρετ** (Abred), τον κύκλο της ζωής και του θανάτου, με άλλα λόγια, τον Κόσμο έτσι όπως φανερώνεται στις αισθήσεις του ανθρώπου, ο οποίος ξεπήδησε από τον αβυσσώδη κύκλο του Άννουν, χωρίς γι' αυτό ο τελευταίος να χάσει την αυτοτελή ύπαρξή του. Κατά την δημιουργία του Άουρετ, εισήλθε μέσα σ' αυτόν η αρχή της καταστροφής και της διάλυσης που ονομάζεται **Κυθρώλ** (Cythrawl). Πέρα από τον Άουρετ υπάρχει ο κύκλος της Αιωνιότητας ή του Παραδείσου, που ονομάζεται **Γκούινβυτ** (Gwynfyd).





Στον Γκούινβυτ, η καταστροφική αρχή του Κυθρώλ παύει να υφίσταται και έτσι ο θάνατος δεν υπάρχει.

Όπως αναφέρει η 18η "Τριάδα" των Κελτών Δρυιδών, τρία είναι τα δεινά που δοκιμάζει ο άνθρωπος στον κύκλο του Άουρετ : η Αναγκαιότητα, η Λησμονιά και ο Θάνατος και ακόμη, όπως υπογραμμίζει η 12η "Τριάδα", ο άνθρωπος μέσα στον Άουρετ διασχίζει την κατάσταση εκείνη, όπου η ζωή πηγάζει από τον θάνατο, ενώ αντίθετα στον Γκούινβυτ (όπως αναφέρεται στην ίδια "Τριάδα") η ζωή πηγάζει από την ζωή και όχι από τον θάνατο, και ο άνθρωπος θα βιώσει αυτήν την κατάσταση στον ουρανό, αφού πρώτα περάσει (17η "Τριάδα") από την εμπειρία του Άουρετ όπου μαθαίνει να θριαμβεύει **μέσα από την αναγκαιότητα πάνω σ' αυτήν την ίδια την αναγκαιότητα.** Έτσι, μέσα απ' αυτήν την πορεία και την μαθητεία που συνεπάγεται η τελευταία, ο άνθρωπος φτάνει στον Γκούινβυτ, όπου (31η "Τριάδα") **απουσιάζουν το Κακό, η Ανάγκη και το Τέλος.** Όλοι αυτοί οι κύκλοι, όπως περιγράφονται παραπάνω, μπορούν κάλλιστα να σχηματοποιηθούν σαν ένα σύστημα ομοκέντρων κύκλων, στο κέντρο του οποίου βρίσκεται η άβυσσος του Άννουν και στην εξώτερη περιφέρεια ο Κάιγκαντ, η αιωνιότητα του θεού που περιβάλλει τον Γκούινβυτ, την αιωνιότητα του ανθρώπου.



Βασική δοξασία στο όλο σύστημα των Κελτών Δρυιδών είναι η δοξασία **της μετενσάρκωσης**, την οποία συναντούμε στις περισσότερες κουλτούρες των λαών.

Σύμφωνα με τους Δρυίδες το ανθρώπινο ον ξαναγεννιέται πάλι μέσα στον κύκλο του Άουρετ πάλι ως άνθρωπος ή ακόμη και ως ζώο (σ' αυτό το σημείο η θεώρηση των Δρυιδών συγγενεύει πολύ με την πυθαγόρεια εκδοχή της μετενσαρκώσεως), ξεπέφτοντας έτσι στους κατώτερους υποκύκλους του **Κένμιλ** (Cenmil) και **Γκόουρεν** (Gobren), από τους οποίους η ψυχή θα πρέπει να αρχίσει πάλι την ανάβασή της προς τον κύκλο του Άουρετ. Κατά τους Δρυίδες **η προσπάθεια για την αυτογνωσία και την αρετή είναι η καλύτερη "επένδυση" που μπορεί να κάνει ο άνθρωπος, προσδοκώντας την οριστική απελευθέρωσή του απ' τον θάνατο, στον παραδείσιο κύκλο του Γκούινβυτ, ενώ η έλλειψη αυτής της προσπάθειας οδηγεί στην πτώση μέσα στους κύκλους του Κένμιλ και του Γκόουρεν.**

Τόσο ισχυρή ήταν (και είναι) η βεβαιότητα των Κελτών για την δοξασία της μετενσάρκωσης,

ώστε αρκετές φορές δάνειζαν χρήματα ο ένας στον άλλο, με την υποχρέωση από τον δανειζόμενο να επιστρέψει τα χρήματα στον δανειστή του κατά την επόμενη ζωή τους, όπου με ευκολία θα αναγνώριζαν ο ένας τον άλλον! Μάλιστα δε, έχουν σωθεί έως σήμερα πολλά τέτοια συμφωνητικά έγγραφα !

Κατά τους Κέλτες, παράλληλα με αυτόν τον Κόσμο, έτσι όπως προσλαμβάνεται από τις αισθήσεις μας, υπάρχει ο Κόσμος που ονομάζεται **Sidh** (προφέρεται "σήη", με το "σ" παχύ έτσι όπως ακούγεται στην αγγλική αντωνυμία "she" και με το "η" λίγο πιο μακρό στην εκφορά του). Στον Sidh οι νόμοι που διέπουν τον δικό μας κόσμο χάνουν την ισχύ τους, παραχωρώντας την θέση τους σε μια μη αιτιοκρατική αλληλουχία γεγονότων που μοιάζει πάρα πολύ **με την ονειρική κατάσταση.** Αρκετές φορές, ήρωες της Κελτικής Μυθολογίας ερωτεύονται ή παντρεύονται γυναίκες (κατά κανόνα βασίλισσες ή βασιλοπούλες) που κατοικούν μονίμως στον Sidh !

Προχωρώντας στους θεούς των Κελτών, συναντούμε πρώτα την φιγούρα του θεού **Ντάιντα** (Dagda), που θεωρείται ως ο Κάτοχος της Τέλειας Γνώσης και ακόμα ο Αγαθός θεός που προστατεύει τους πολεμιστές και γενικά τους ανθρώπους όταν ζητούν την βοήθειά του. Ο θεός αυτός παριστάνεται να φορά δέρμα αγρίου ζώου και να φέρει ρόπαλο που οι Κέλτες θεωρούν μαγικό. Ο Ντάιντα έχει πολλές ομοιότητες, τόσο στην εμφάνιση όσο και στον χαρακτήρα, με τον Ηρακλή της Ελληνικής Μυθολογίας.

Επίσης πολύ σημαντικός θεός, ανάμεσα σ' αυτούς της Κελτικής Μυθολογίας είναι ο **Λουγ** (Lugh), ο οποίος ταυτίζεται με τον ήλιο. Μάλιστα δε, οι ημέρες της εβδομάδας θεωρούνται από τους Κέλτες ως "οι γιοι του Λουγ". Κοντά στους παραπάνω, βρίσκονται ο **Μακ Γκετ** (Mac Geht"), το όνομα του οποίου σημαίνει "ο γιος του αρότρου" και είναι ο κατ' εξοχήν θεός της γεωργίας και της αγροτικής ζωής, και ο **Μακ Τήηλ** (Mac Tail), δηλαδή "ο γιος του πελέκεως", θεός του κεραυνού και των πολεμικών επιχειρήσεων. Οι τελευταίοι συνοδεύονται από στρατιές βοηθητικών θεοτήτων, από τις οποίες μερικές ονομάζονται **ντέβα** (deva · σανσκριτική λέξη που σημαίνει "θεός") και είναι αγαθά πνεύματα, άλλες καλούνται **Φόμορς** (Fomors) και θεωρούνται ως πονηρά και κακόβουλα πνεύματα, και κάποιες φέρουν την προσωνυμία **"μητέρες"** και συνιστούν θεότητες που σχετίζονται με την ευφορία, την γονιμότητα και την βλάστηση. Με την τελευταία σχετίζεται επίσης ο πολύ γνωστός κελτικός θεός **Κερνούννος** (Cernunnos), ο οποίος φέρει πολλές διακλαδώσεις κεράτων στην κεφαλή του, όπως ακριβώς φέρει ένας τάρανδος, και προς τιμήν του οποίου οι Κέλτες διεξάγουν πολλές "μυητικές" εκδηλώσεις και γιορτές, που διακρίνονται για το πολύ παράξενο, φαντασμαγορικό "χρώμα" τους. Ο Κερνούννος είναι θεός της γης αλλά και του ουρανού, υποδηλώνοντας με έναν πολύ ιδιαίτερο τρόπο την **σοφία που εντοπίζεται στις σχέσεις μεταξύ ουρανού και γης.** Σύμφωνα με τις πιο απόκρυφες μυητικές διδασκαλίες των Κελτών - Δρυιδών, ο Κερνούννος "προσωποποιεί" και αντιπροσωπεύει ως εικονική μικρογραφία ολόκληρο το σύμπαν.

Ἐντονη κάνει την εμφάνισή της, ανάμεσα στους Κέλτες θεούς, η λεγομένη **Τριαδική Θεά** που συνήθως ονομάζεται **Μόρριγκαν** (Morrigan) και έχει ταυτόχρονα τις όψεις μιας ηλικιωμένης, μιας ώριμης, και μιας νεαρής γυναίκας, φέρνοντας στον νου το ανάλογο τριπλό σχήμα των θηλυκών θεών της γης στην Ελληνική Μυθολογία, που είναι η Εκάτη, η Δήμητρα και η κόρη της Περσεφόνη. Τα ονόματα των τριών όψεων - εκδηλώσεων της θεάς Μόρριγκαν είναι **Μάχα** (Macha), **Νέμιν** (Nemain) και **Μπάνουα** (Banba). Μάλιστα, ως Μπάνουα παντρεύτηκε τον αγαθό θεό Ντάιντα και γέννησε απ' αυτόν τον θεό **Ἐνγκους** (Oengus), ο οποίος έγινε αργότερα ο θεός του χρόνου. Η Μπάνουα εμφανίζεται, επίσης, με την μορφή κοράκιού να συνοδεύει τον θεό Λουγ στις μάχες, όπου έχει την αποστολή να μεταφέρει τους πολεμιστές που





σκοτώθηκαν στον παράλληλο κόσμο Sidh. Σ' αυτόν τον τελευταίο μάλιστα, η θεά βασιλεύει σε μια περιοχή που ονομάζεται **"Χώρα των Γυναικών"** [στην ιρλανδική : **Τιρ νέι Μπα** (Tir na mba)].

Ο θεός **Κρομ Κρούουχ** (Crom Cruach) θεωρείται "σκοτεινός" και σχετίζεται με τον "Κάτω Κόσμο" ή, σύμφωνα με την δρυιδική διδασκαλία, με τον Ἀννουν, και ακόμη με μια «παράξενη» θεώρηση που συνδέει την γονιμότητα της γης με τον πόλεμο.

Ο **Μαναουήθαν Μακ Λυρ** (Manawydan Mac Llyr) είναι θεός της θάλασσας και πολλές φορές μετέχει ο ίδιος ενεργώς στις περιπέτειες των θαλασσοπόρων.

Ακόμη, στο Κελτικό Πάνθεον συναντούμε την φιγούρα της θεάς **Σίλα νέι Γιχ** (Suila na Gigh), που θεωρείται ως θεά της Δημιουργίας και της Καταστροφής. Παριστάνεται συνήθως ως μια πολύ "γκροτέσκα" μορφή που θυμίζει καλικαντζαράκι, δείγμα του πολύ ιδιαίτερου χιούμορ των Κελτών ακόμη και όταν οι τελευταίοι προσεγγίζουν τα πλέον "βαθιά" ζητήματα της ζωής και του θανάτου.

Επίσης μεταξύ των υπολοίπων θεών, ξεχωρίζουν η θεά **Ντάανου** (Danua), που θεωρείται η "πρώτη μητέρα των Κελτών". Μια από τις πιο θεμελιακές φυλές της Ιρλανδίας ονομάζεται **Τούουθα ντέι Ντάαναν** (Tuatha da Danann), παίρνοντας το όνομα της από την θεά Ντάανου.

Αξίζει να σημειωθεί πως το σκάκι που χαίρει ξεχωριστής εκτίμησης ανάμεσα στους Κέλτες αναφέρεται από αυτούς αρκετές φορές ως **"το παιγνίδι των θεών".** Στην Κελτική Μυθολογία οι θεοί αλλά και οι ήρωες παίζουν ένα παιγνίδι που μοιάζει με το σκάκι και ονομάζεται **γκούιθμπγουιλλ** (gwyddbwyll).

Ὅταν παίζουν οι θεοί αυτό το σκάκι, λέγεται πως πολλές φορές καθορίζουν την έκβαση των μαχών και τις μοίρες των ανθρώπων ...

Ὅσον αφορά το προχριστιανικό, προαρθουρικό μέρος της Κελτικής Μυθολογίας, έχουμε σε αρκετά σημεία αυτού, την περίπτωση εκείνη όπου ο μύθος συμπίπτει με ιστορικά γεγονότα. Ἔτσι στους μύθους που πραγματεύονται την αποίκιση της Ιρλανδίας, έχουμε πρώτα την εμφάνιση του **Πάρθολον** (Partholon), ο οποίος θεωρείται ως ο πρώτος που κατοίκησε το νησί μετά τους θεούς φτάνοντας εκεί μαζί με την γυναίκα του, **Ντάλνα**, (Dealgnaid) και εικοσιτέσσερα ζεύγη ανδρών-γυναικών. Ο Πάρθολον και η Ντάλνα έγιναν ο πρώτος βασιλιάς και η πρώτη βασίλισσα αντίστοιχα της Ιρλανδίας. Εικάζεται ότι ήλθαν μέσω της Ιβηρικής Χερσονήσου από περιοχές του τότε ελλαδικού χώρου, μια θεωρία που φαίνεται σήμερα η επικρατέστερη ανάμεσα σε άλλες και που τεκμηρίωσε με συγκλονιστικά στοιχεία ο συγγραφέας-ερευνητής Robert Graves. Πράγματι, μας αφήνει έκπληκτους η απίστευτη ομοιότητα των νεολιθικών ιρλανδικών τύμβων με αυτούς της Κρήτης και των Μυκηνών, η ομοιότητα της ιρλανδικής παραδοσιακής μουσικής με την αντίστοιχη του ελλαδικού χώρου και ακόμη η πεποίθηση - βεβαιότητα μιας μεγάλης μερίδας Ιρλανδών που θεωρούν τους Ἕλληνες ως "αδελφούς" τους ! Οι Παρθολώνιοι (δηλαδή οι απόγονοι του Πάρθολον και της Ντάλνα, που είχαν κατακλύσει μετά από πολλά χρόνια ολόκληρο το νησί) αναγκάστηκαν -σύμφωνα με τους μύθους- να συγκρουστούν με τους εισβολείς **Φόμορς** (Fomors), μια φυλή γιγάντων. Οι Παρθολώνιοι, αφού κατοίκησαν επί μακρόν χρονικό διάστημα το νησί, αποδεκατίστηκαν σε μία εβδομάδα από μια άγνωστη ως σήμερα επιδημία. Μόνον ένας από αυτούς επέζησε, ο **Τούουν Μακ Κάριλλ** (Tuan Mac Cairill) για να διαφυλάξει την ιστορία της φυλής αυτής για τις ερχόμενες γενιές. Κατόπιν, έχουμε την άφιξη των **Νεμεδίων** (Nemed) στην Ιρλανδία. Αυτοί, αφού πολέμησαν τους Φόμορς, αναγκάστηκαν εντέλει να υποταχθούν στους τελευταίους μετά από μια άλλη επιδημία που τους έπληξε και τους εξασθένησε. Τους Νεμεδίους ακολούθησαν οι τέσσερεις φυλές των **Φερ Μπολς** (Fir Bolgs), οι οποίοι ήταν εκείνοι που χώρισαν την γη της Ιρλανδίας σε τέσσερα μέρη -

επαρχίες. Οι Φερ Μπολς θεωρούνται αμιγείς Κέλτες και αναγκάστηκαν μετά την πάροδο αρκετών ετών να ... στριμωχτούν σε μόνον μία από τις επαρχίες που ίδιοι όρισαν, εξαιτίας της άφιξης της δυναμικής πολεμικής φυλής των **Τούουθα ντε Ντάαναν** (Tuatha de Danann), οι μύθοι περί των οποίων αποτέλεσαν το κύριο μέρος του προχριστιανικού τμήματος της Κελτικής Μυθολογίας, μαζί με εκείνους τους μύθους που αφορούν τους **Μιλήσιους**, οι οποίοι έφθασαν στην Ιρλανδία από την Μίλητο των παραλίων της Μικράς Ασίας.

Ο κορυφαίος, ίσως, ήρωας της Κελτικής Μυθολογίας είναι ο **Κου Χούουλιν** (Cu Chulainn). Η ιστορία του ανάγεται στην διακυβέρνηση του βασιλείου του **Ούλστερ** (Ulster) - μία από τις τέσσερεις επαρχίες-βασίλεια της Ιρλανδίας -, από τον **Κόναρ** ή **Κόναρη** (Conare), ο οποίος ανέλαβε τον θρόνο αντί του μεγαλύτερου σε ηλικία ετεροθαλούς αδελφού του, **Φέργκους** (Fergus), κατόπιν μιας συμφωνίας που έκανε ο τελευταίος με την μητέρα του Κόναρ, την **Νέσσα** (Nessa). Ο Κόναρ αποδείχθηκε ένας ιδιαίτερα αγαπητός στον λαό του βασιλιάς, και στις μέρες του το Ούλστερ γνώρισε μια εποχή μεγάλης ακμής. Κατά την περίοδο της βασιλείας του έμελλε να γεννηθεί ο Κου Χούουλιν μ'έναν αρκετά παράξενο τρόπο, όπως θα δούμε :

Κάποτε το Ούλστερ αναστατώθηκε από την ξαφνική εξαφάνιση της **Ντετίινε** (Dechtine), κόρης του αρχιδρυίδη **Κάθβα** (Cathbhad), μαζί με πενήντα ακόμα κοπέλες της αυλής του βασιλιά Κόναρ. Για τρία ολόκληρα χρόνια κάθε προσπάθεια εντοπισμού και ανεύρεσής τους αποδείχθηκε απελπιστικά μάταιη. Σαν να μην έφθανε αυτό, σμήνη αγρίων πτηνών κατέπεσαν από τον ουρανό και άρχισαν να καταστρέφουν τα σπαρτά της χώρας. Ο Κόναρ επιχείρησε να εξολοθρεύσει τα πτηνά, στήνοντας μαζί με τους στρατιώτες του συχνές ενέδρες, όμως οι προσπάθειες αυτές δεν έφεραν κανένα αποτέλεσμα, μιας και τα άγρια πτηνά ένιωθαν αμέσως την παρουσία των διωκτών τους και απομακρύνονταν γρήγορα, πριν οι τελευταίοι επιχειρήσουν οτιδήποτε εναντίον τους. Κάποια μέρα τα πτηνά κατέφυγαν στον λόφο **Ὲνγκους** (Oengus) κοντά στον ποταμό **Μπόυνε** (Boyne). Εκεί τα ακολούθησαν ο Κόναρ με τους στρατιώτες του, ώσπου κάποια στιγμή πρόσεξαν ένα σπίτι στον λόφο που έμοιαζε να είναι εγκαταλελειμμένο. Προχωρώντας πιο πέρα, βρέθηκαν μπροστά σ' ένα παλάτι, και η περιέργειά τους, φυσικά, δεν άργησε να τους ωθήσει να μπούνε μέσα στο κτίσμα για να δουν ποιοι παράξενοι ένοικοι συμπλήρωναν με την παρουσία τους την ύπαρξη του παράξενου αυτού παλατιού σε ένα τόσο απροσδόκητο, για κάτι τέτοιο, μέρος.

Η έκπληξη του Κόναρ και όλων των ακολούθων του ήταν πράγματι απερίγραπτη, όταν είδαν την χαμένη για τρία χρόνια Ντετίινε συντροφιά μ'έναν ιππότη να τους χαιρετάει με μεγάλη εγκαρδιότητα !

"Ποιος είναι ο άνδρας αυτός;" ρώτησε ο Κόναρ την Ντετίινε. «**Λουγ** (Lugh) ονομάζεται και είναι γιος της **Ὲθνι** (Ethne)». Σαν σε ξαφνική έκλαμψη, ο Κόναρ κατάλαβε τότε πως βρισκόταν ήδη στον παράλληλο Κόσμο του Σήη (Sidh). Μέσα εκεί, ακόμη, είδαν και ένα μωρό που τους χαμογελούσε ! Η Ντετίινε κοίταξε τότε τον Λουγ και αμέσως μετά έγνεψε με νόημα στον Κόναρ.

Ο βασιλιάς του Ούλστερ και οι ακόλουθοί του δεν επέστρεψαν μόνοι τους από τον Παράλληλο Κόσμο. Είχαν φέρει μαζί τους και το μωρό της Ντετίινε, έχοντας δώσει στην δεύτερη την υπόσχεση ότι θα το μεγάλωναν με τον πλέον κατάλληλο και αρμόζοντα τρόπο. Λέγεται δε πως όταν αντίκρισε το παιδί ένας από τους πιο φημισμένους Δρυίδες του Ούλστερ, έπεσε ξαφνικά σε έκσταση και άρχισε να προφητεύει ότι, όταν θα μεγάλωνε το παιδί, θα γινόταν ο πιο ένδοξος πολεμιστής που γνώρισε ποτέ η Ιρλανδία και ακόμη θα έπαιρνε εκδίκηση από τους εχθρούς του Ούλστερ για όλα τα κακά που είχαν προξενήσει οι τελευταίοι στην πόλη.

Ὸταν το παιδί-αίνιγμα μεγάλωσε αρκετά, μπήκε στην σχολή εκγύμνασης πολεμιστών που υ-



πήρχε στην αυλή του βασιλιά Κόναρ και άρχισε να εκπαιδεύεται σε όλες τις μορφές της οπλομαχητικής τέχνης. Εκείνες τις ημέρες πήρε και το όνομα που θα τον συνόδευε στο εξής σε όλη την ζωή του, από το ακόλουθο περιστατικό : ένα βράδυ ο βασιλιάς Κόναρ και οι ακόλουθοί του πήγαν στο σπίτι του σιδηρουργού **Κούλλαν** (Cullan) στην τοποθεσία που λεγόταν **Κούλεϋ** (Cuailgne) για να παρευρεθούν σε μια γιορτή που διοργάνωνε κάθε χρόνο ο τελευταίος.

Ο Κόναρ πρότεινε στον νεαρό γιο της Ντετίινε να τον ακολουθήσει, ωστόσο εκείνος μη θέλοντας να αφήσει στην μέση έναν αγώνα χόκεϋ που έπαιζε, είπε στον βασιλιά πως θα ερχόταν αργότερα στο σπίτι του Κούλλαν.

Το γλέντι είχε προχωρήσει και η ευθυμία των συνδαιτημόνων του Κούλλαν είχε φθάσει στο ζενίθ της, όταν ξάφνου το ουρλιαχτό του σκύλου - φύλακα του σιδηρουργού, "κοκάλωσε" τους πάντες εξαφανίζοντας την ευθυμία από τα πρόσωπά τους. Όπως ήταν φυσικό, σηκώθηκαν όλοι από τα τραπέζια και έτρεξαν έξω στην αυλή να δουν τι συνέβαινε. Αντίκρισαν το σκύλο να κείται νεκρός μπροστά στα πόδια του γιου της Ντετίινε, ο οποίος μόλις είχε καταφθάσει για να λάβει μέρος στην γιορτή. Ήταν φανερό πως είχε προηγηθεί μια φοβερή πάλη ανάμεσα στο αγόρι και το ζώο. Το πιο εξωφρενικό ερώτημα όμως, σ' αυτή την περίπτωση, ήταν πώς το αγόρι μπόρεσε να καταβάλει την τερατώδη δύναμη του σκύλου του Κούλλαν, που όμοιά της δεν υπήρχε όχι μονάχα στο Ούλστερ αλλά και σε ολόκληρη την Ιρλανδία ! Ήταν φανερό, πλέον, πως αυτό το αγόρι ήταν κάθε άλλο παρά ένα συνηθισμένο παιδί της ηλικίας του. Ενώ ο Κόναρ και οι ακόλουθοί του παρατηρούσαν αυτήν την σκηνή με απορία και χαρά, ο ... δυσαρεστημένος Κούλλαν στεκόταν περίλυπος πάνω από το άψυχο σώμα του σκύλου-φύλακά του, για τον οποίο ήταν σίγουρος πως δεν θα έβρισκε ποτέ αντικαταστάτη ισάξιο !

Το αγόρι, θέλοντας να αποζημιώσει τον δυστυχή σιδηρουργό και αφού του είπε πρώτα ότι δεν είχε καμία πρόθεση να σκοτώσει τον σκύλο του, αν ο δεύτερος δεν του είχε επιτεθεί ξαφνικά δίχως αιτία, πρότεινε να πάρει ένα από τα κουτάβια του νεκρού ζώου για να το αναθρέψει ως μελλοντικό φύλακα του σπιτιού του. Ώσπου να μεγάλωνε το κουτάβι, προθυμοποιήθηκε ο ίδιος να φυλάει το σπίτι του Κούλλαν, αρκεί ο δεύτερος να του προμήθευε μόνο ένα ακόντιο και μια ασπίδα !

Ο Κούλλαν δέχτηκε και από τότε, κάτω από τις επευφημίες και τις επιδοκιμασίες των ιπποτών, το αγόρι πήρε το όνομα **Κου Χούουλιν** (Cu Chulain, από το "Cu Cullan" που σημαίνει "ο σκύλος του Κούλλαν"! - τυπική περίπτωση κελτικού χιούμορ...).

Όταν ο Κου Χούουλιν μεγάλωσε λίγο ακόμη σε ηλικία, ο βασιλιάς Κόναρ τον έχρισε ιππότη, και ο ήρωας ήταν τώρα έτοιμος για τις περιπέτειες που ανέμενε και τον ανέμεναν !

Κάποτε, ο Κου Χούουλιν θέλησε να πάει να συναντήσει μια πολύ φημισμένη πολεμίστρια που ονομαζόταν **Σκάαθαχ** (Scathach) και ζούσε στην **Χώρα των Σκιών.** Μια πολύ επικίνδυνη γέφυρα ήταν το τεχνητό σύνορο ανάμεσα στην τελευταία και την υπόλοιπη γη της Ιρλανδίας. Η γέφυρα ήταν πολύ στενή και βρισκόταν πάνω από έναν ποταμό, όπου έπλεαν διάφορα ... όχι και πολύ ευχάριστα στην όψη τέρατα !

Από την άλλη πλευρά, στην αντικρινή όχθη, ο Κου Χούουλιν είδε έκπληκτος διάφορους Ιρλανδούς Ιππότες να ασκούνται στην χρήση του ξίφους, ανάμεσά τους και ο φίλος του, **Φέρντια** (Ferdia). Ρώτησε τον τελευταίο (φωνάζοντας από την άλλη άκρη) πώς θα μπορούσε να περάσει απ' αυτήν την πολύ επικίνδυνη γέφυρα. Άκουσε τον Φέρντια να του λέει πως όποιος επιχειρούσε να βαδίσει πάνω στην γέφυρα, τότε αυτή τιναζόταν προς τα πάνω και εκσφενδόνιζε τον διαβάτη προς τα πίσω. Αν δε προσπαθούσε να την διασχίσει με μικρά πηδήματα, τότε δεν είχε καμία πιθανότητα να μην γλιστρήσει και να βρεθεί στα στόματα των





πεινασμένων τεράτων του ποταμού ! "Και πώς βρεθήκατε όλοι εσείς στην αντίπερα όχθη;" ρώτησε ο Κου Χούουλιν τον Φέρντια. Η απάντηση του δεύτερου ήταν αινιγματική και παραξένεψε τον ήρωα : "Κανένας από εμάς δεν πέρασε από την γέφυρα!".

Την επόμενη ημέρα ο Κου Χούουλιν θα επιχειρούσε το μεγάλο τόλμημα. Αφού δοκίμασε τρεις φορές ανεπιτυχώς να περάσει την γέφυρα με μικρά πηδήματα, την τέταρτη φορά πήδηξε ακριβώς στο κέντρο της, αχρηστεύοντας έτσι κατά κάποιο τρόπο την "αντίδραση" της γέφυρας, και με ένα δεύτερο πήδημα βρέθηκε στην περιοχή της Σκάθαχ. Η τελευταία θαύμασε το θάρρος του Κου Χούουλιν και του είπε πως μπορούσε να μείνει στην χώρα της όσο καιρό ήθελε.

Ο Κου Χούουλιν πέρασε τον χρόνο του στην χώρα της Σκάθαχ, βελτιώνοντας τον εαυτό του στις πολεμικές τέχνες και στην χρήση ενός καινούργιου όπλου που συνάντησε εκεί, του **Γκέμπολχ** (Gae bolg), το οποίο εκσφενδονιζόταν με το πόδι και, όταν έπληττε τον εχθρό, τα κομμάτια του τινάζονταν προς όλα τα μέρη του σώματος του δεύτερου.

Κάποτε ξέσπασε πόλεμος ανάμεσα στον Σκάθαχ και την πριγκίπισσα **Ιφέυ** (Aife), που ήταν επίσης πολύ σκληρή πολεμίστρια. Στο πεδίο της μάχης ήλθε και ο Κου Χούουλιν, αποφασισμένος να βοηθήσει όσο μπορούσε την Σκάθαχ και την χώρα του. Κάποια στιγμή, βρέθηκε μπροστά στην Ιφέυ, και βέβαια, η μονομαχία μεταξύ αυτών των δύο ήταν αναπόφευκτη. Παρεμπιπτόντως, ο Κου Χούουλιν πρόσεξε ότι η Ιφέυ ήταν, εκτός από αγέρωχη πολεμίστρια, και μια εντυπωσιακά όμορφη γυναίκα.

"Τι αγαπά η πριγκίπισσα περισσότερο στον κόσμο;" ρώτησε ο ήρωας την Ιφέυ. Η δεύτε-





ρη του απάντησε : "το άρμα και τον αρματηλάτη μου". Αυτή η πληροφορία θα χρησίμευε αργότερα στον Κου Χούουλιν.

Στη μάχη που επακολούθησε ο ήρωας "βρήκε τον δάσκαλό του", όπως λέμε πολλές φορές στην ζωή, μιας και η Ιφέυ αποδείχθηκε αριστοτέχνις του ξίφους και πολύ επίμονη μονομάχος. Σε μια στιγμή, μάλιστα, μ' έναν αριστουργηματικό ξιφισμό, η πριγκίπισσα έσπασε το ξίφος του Κου Χούουλιν από την λαβή του ! Ο Κου Χούουλιν, "παίζοντας το τελευταίο χαρτί" του, φώναξε τότε στην Ιφέυ : "Κοίταξε πίσω σου, το άρμα σου έπεσε στον γκρεμό". Η πριγκίπισσα ξαφνιάστηκε, και παρασυρμένη έστρεψε το κεφάλι προς τα πίσω. Φυσικά, ο Κου Χούουλιν δεν άφησε την ευκαιρία να φύγει : όρμησε αμέσως στην Ιφέυ και αφού την αφόπλισε, την σήκωσε και την έβαλε πάνω στους δυνατούς ώμους του. Η Ιφέυ είχε νικηθεί από το έξυπνο τέχνασμα του ήρωα! Όμως ... ήδη ένιωθε την καρδιά της να σκιρτάει για τον Κου Χούουλιν και δεν άργησε να συνειδητοποιήσει πως ήταν ερωτευμένη μαζί του, πράγμα που δεν έμεινε χωρίς ανταπόκριση, μιας και κάθε άλλο παρά αδιάφορη ήταν η παρουσία της πολύ όμορφης και θαραλλέας Ιφέυ στα μάτια του ήρωα Κου Χούουλιν...

Τα πολύ παλαιά ιρλανδικά βιβλία **Ντυν Κάου** (Dun Cow) ή αλλιώς **Λέμπορ να Χούουντρε** (Lebor na huidre) και **Τάαν Μπο Κούλεϋ** (Tain Bo Cuailgne), μας δίνουν πολλές πληροφορίες για την ζωή και την δράση του ήρωα Κου Χούουλιν, και επίσης για τον λεγόμενο **"Πόλεμο των Δύο Ταύρων"**, έναν από τους σημαντικότερους κέλτικους μύθους της Ιρλανδίας, που σχετίζεται με τον ήρωα αυτόν.

Κάποτε, ένας από τους πιο επιφανείς άρχοντες του Ούλστερ έκανε μια γιορτή προς τιμήν

του νεογέννητου κοριτσιού του. Στη γιορτή προσήλθαν ο βασιλιάς Κόναρ, ο δρυίδης Κάθβα, ο ιππότης Φέργκους και πολλά άλλα μέλη της εξέχουσας στην αυλή του Κόναρ Αδελφότητας των Κόκκινων Ιπποτών. Ο άρχοντας ζήτησε από τον Κάθβα να κάνει μια πρόβλεψη για το μέλλον του βρέφους. Πράγματι ο Κάθβα, αφού συμβουλεύθηκε την "γραφή των άστρων" και σκέφθηκε αρκετά πάνω στην "ακτινοβολία" του κοριτσιού, έκανε μια πρόβλεψη που κάθε άλλο παρά ευχάριστα ακούστηκε στ' αυτιά του πατέρα του βρέφους και των συνδαιτημόνων του στην γιορτή αυτή. Είπε, λοιπόν, πως θα γινόταν η ωραιότερη γυναίκα της Ιρλανδίας όταν θα μεγάλωνε, όμως η καταστροφή θα έφθανε στο Ούλστερ εξαιτίας της ! Επικράτησε πανικός στους ιππότες όταν άκουσαν την προφητεία, και μάλιστα κάποιος απ' αυτούς πρότεινε να θανατωθεί το κορίτσι ! Πιο ψύχραιμος, παρενέβη ο βασιλιάς Κόναρ, ο οποίος δήλωσε πως θα επιχειρούσε να αλλάξει το πεπρωμένο του βρέφους με τον εξής τρόπο : όταν θα μεγάλωνε δεν θα παντρευόταν κανέναν άλλον εκτός από τον ίδιον, τον βασιλιά του Ούλστερ !

Όταν μεγάλωσε η **Ντίιρντριι** (Derdriu) και έφθασε σε ηλικία που θα μπορούσε να παντρευτεί, άρχισαν αμέσως στο Ούλστερ οι προετοιμασίες του γάμου της με τον Κόναρ. Όμως η νεαρή γυναίκα είχε ήδη ερωτευθεί έναν ιππότη της αυλής του βασιλιά, τον **Νάσι.** Ο ιππότης συμφώνησε με την Ντίιρντριι να φύγουν από το Ούλστερ της Ιρλανδίας και να περάσουν απέναντι στην Σκωτία, όπου θα κατέφευγαν στον βασιλιά των Πικτών (**"Πίκτες"** ονομάζονταν οι παλαι-



οί Κέλτες Σκώτοι. Το όνομα τους σχετίζεται με την λέξη "pict", στα αγγλικά "picture" - που υποδηλώνει την εικόνα, την ζωγραφιά και το σχέδιο, και αυτό διότι οι Σκώτοι, τότε, συνήθιζαν να καλύπτουν το μεγαλύτερο μέρος του σώματός τους με "τατουάζ").

Όταν φθάσαν στην Σκωτία, ο Νάσι και η Ντίιρντριι, δεν κάθησαν για πολύ στην αυλή του βασιλιά των Πικτών, διότι ο τελευταίος ερωτεύθηκε την πολύ όμορφη Ιρλανδή και, σίγουρα, μια τέτοια ... απρόσμενη εξέλιξη θα δημιουργούσε προβλήματα στο ζευγάρι που μόλις είχε φυγαδευθεί από την Ιρλανδία !

Έτσι έζησαν σε ένα απομονωμένο δάσος στο Γκλεν Έτεβ μαζί με τα αδέλφια του Νάσι και τους ακόλουθούς του.

Όταν πέρασαν λίγα χρόνια, ο βασιλιάς Κόναρ έστειλε τον ιππότη Φέργκους να πάει στην Σκωτία να βρει τον Νάσι και την Ντίιρντριι και να τους καλέσει να γυρίσουν πίσω στην Ιρλανδία, όπου όλοι θα τους δέχονταν ξανά με χαρά και καμία τιμωρία δεν θα επιβαλλόταν πάνω τους. Το ζευγάρι πείστηκε από τα λόγια του Φέργκους και έτσι ξαναγύρισαν στο Ούλστερ. Εκεί τέθηκαν κάτω από την προστασία του Φέργκους και έμειναν προσωρινά στον πύργο της Αδελφότητας των Κόκκινων Ιπποτών.

Ο Κόναρ, όταν έμαθε την άφιξη του Νάσι και της Ντίιρντριι, έστειλε έναν ιππότη του να πάει να τους δει. Ο τελευταίος, φθάνοντας στον πύργο, αντίκρισε το ζευγάρι που έπαιζε εκείνη την στιγμή σκάκι και θαμπώθηκε τόσο από την ομορφιά της Ντίιρντριι που δεν μπορούσε να ξεκολλήσει το βλέμμα του από πάνω της. Ο Νάσι όμως αντελήφθη τον ιππότη και εκνευρισμένος πήρε ένα κομμάτι από την σκακιέρα και, εκσφενδονίζοντάς το πάνω σ'αυτόν, του έβγαλε το μάτι ! Όταν ο Κόναρ έμαθε γι' αυτό το συμβάν έστειλε αμέσως στρατό να συλλάβει το ζευγάρι, διότι είχε τραυματίσει έναν απεσταλμένο ιππότη του. Οι Κόκκινοι Ιππότες του πύργου όμως απώθησαν τα στρατεύματα του βασιλιά, μην επιτρέποντας στον βασιλιά να πειράξει τον Νάσι και την Ντίιρντριι, διότι οι τελευταίοι ήταν φιλοξενούμενοι και κάτω από την προστασία τους. Έτσι απειλήθηκε εμφύλιος πόλεμος στο Ούλστερ. Ο Κόναρ ζήτησε τότε την βοήθεια του δρυίδη Κάθβα. Αυτός δημιούργησε με την δύναμή του έναν βάλτο μπροστά στα πόδια του Νάσι και των αδελφών του, αιχμαλωτίζοντας με αυτόν τον τρόπο οποιαδήποτε επιθετική κίνηση που πιθανώς θα επιχειρούσαν. Έτσι βρήκαν την ευκαιρία να πλησιάσουν οι στρατιώτες του Κόναρ και στην συμπλοκή που επακολούθησε σκοτώθηκαν τα αδέλφια του Νάσι, ενώ ο ίδιος μαζί με την Ντίιρντριι συνελήφθησαν.

Όταν ο Φέργκους - ο οποίος κατά τον χρόνο που συνέβη η συμπλοκή και η σύλληψη του ζευγαριού έλειπε από τον πύργο - γύρισε και έμαθε τι έγινε, εξαγριώθηκε τόσο πολύ που ορκίστηκε να πάρει εκδίκηση από τον Κόναρ που δεν σεβάστηκε την Αδελφότητα των Κόκκινων Ιπποτών που είχαν πάρει υπό την προστασία τους τον Νάσι και την Ντίιρντριι ! Έφυγε, λοιπόν, από το Ούλστερ και πήγε στην δυτική επαρχία της Ιρλανδίας, το **Κόννωτ**, (Connaught), όπου συνάντησε τον βασιλιά **Άλιλλ** (Ailill) που κυβερνούσε αυτήν την επαρχία, τυπικά όμως, καθώς ο ίδιος ήταν ένα άβουλο όργανο στα χέρια της γυναίκας του, βασίλισσας **Μάεβ** (Mebd) η οποία έκανε ό,τι ήθελε και όλοι την θεωρούσαν ως την πραγματική κυβερνήτη στην χώρα. Η Μάεβ ερωτεύτηκε τον Φέργκους και συμφώνησε μαζί του να επιτεθούν στο Ούλστερ, ο καθένας για τους δικούς του λόγους : ο μεν Φέργκους για να εκδικηθεί τον Κόναρ, η δε Μάεβ για να αποκτήσει τον Καστανό Ταύρο του Κούλεϋ που βρισκόταν στο Ούλστερ και ήταν ωραιότερος από τον δικό της Κόκκινο Ταύρο στο Κόννωτ !

Οι περισσότεροι αναλυτές-ερμηνευτές της Κελτικής Μυθολογίας υπογραμμίζουν ότι ο Καστανός Ταύρος του Κούλεϋ συμβολίζει εδώ την ημέρα και το φως του ηλίου, ο οποίος κινδυνεύει από τις επιδρομές της νύχτας που αντιπροσωπεύεται από την Μάεβ, την βασίλισσα του Κόννωτ.

Όπως και να έχει, η Μάεβ άρχισε να προε-

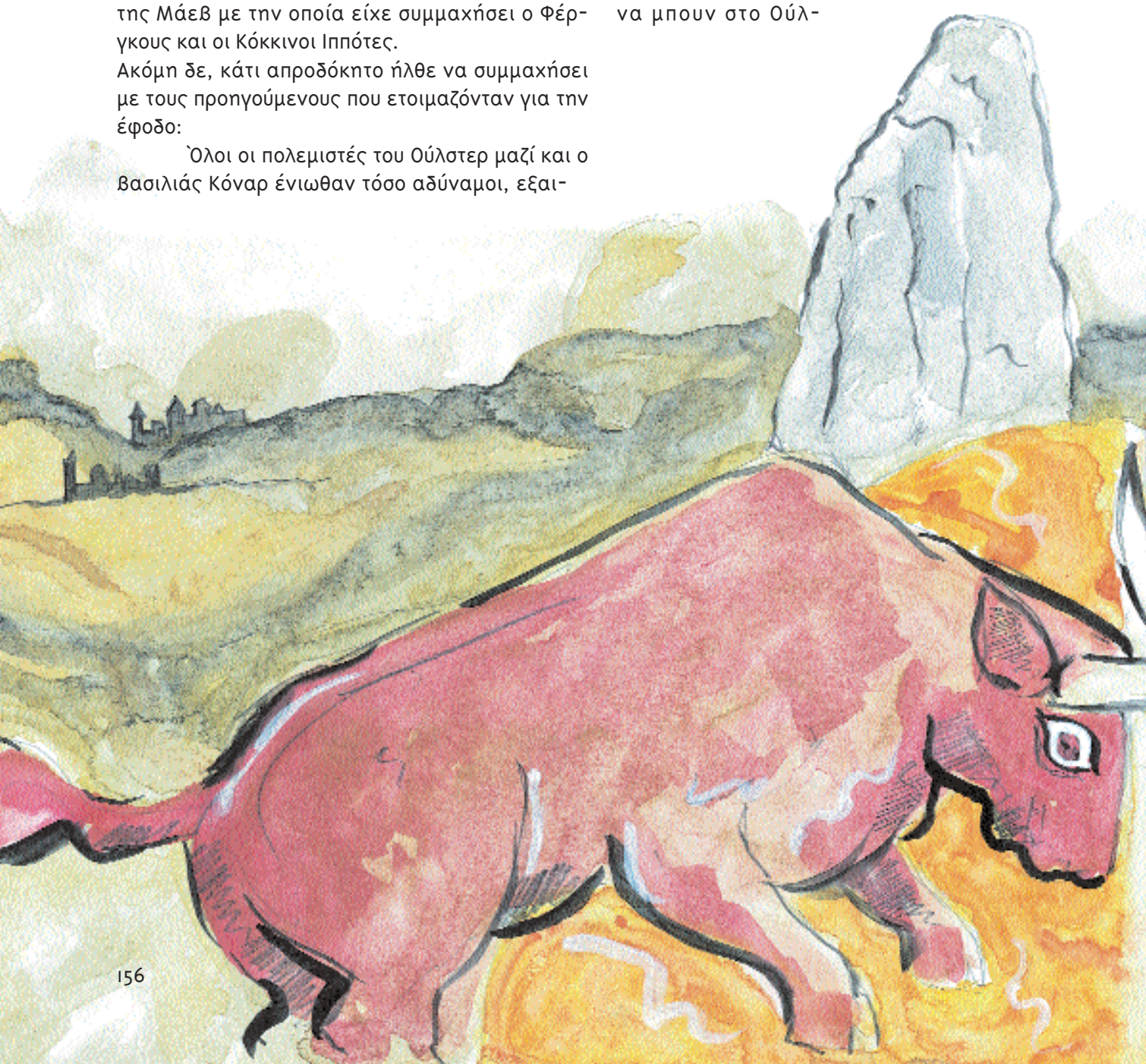
τοιμάζεται για έφοδο στο Ούλστερ, συμμαχώντας μάλιστα και με την επαρχία του **Λένστερ** (Lenster · οι τέσσερεις επαρχίες - μέρη της Ιρλανδίας ήταν : Ulster, Connaught, Lenster, Munster), της οποίας οι πολεμιστές λογίζονταν ως οι καλύτεροι σε ολόκληρη την Ιρλανδία.

Έτυχε τότε μια επιδημία να αποδυναμώσει το Ούλστερ, κάνοντας την κατάστασή του ακόμη πιο τραγική, καθώς αναμενόταν επίσης η επίθεση της Μάεβ με την οποία είχε συμμαχήσει ο Φέργκους και οι Κόκκινοι Ιππότες.

Ακόμη δε, κάτι απροδόκητο ήλθε να συμμαχήσει με τους προηγούμενους που ετοιμαζόνταν για την έφοδο:

Όλοι οι πολεμιστές του Ούλστερ μαζί και ο βασιλιάς Κόναρ ένιωθαν τόσο αδύναμοι, εξαιτίας μιας παράξενης αρρώστιας που έπληξε την επαρχία τους, που δεν μπορούσαν ούτε να κρατήσουν το σπαθί στο χέρι τους !

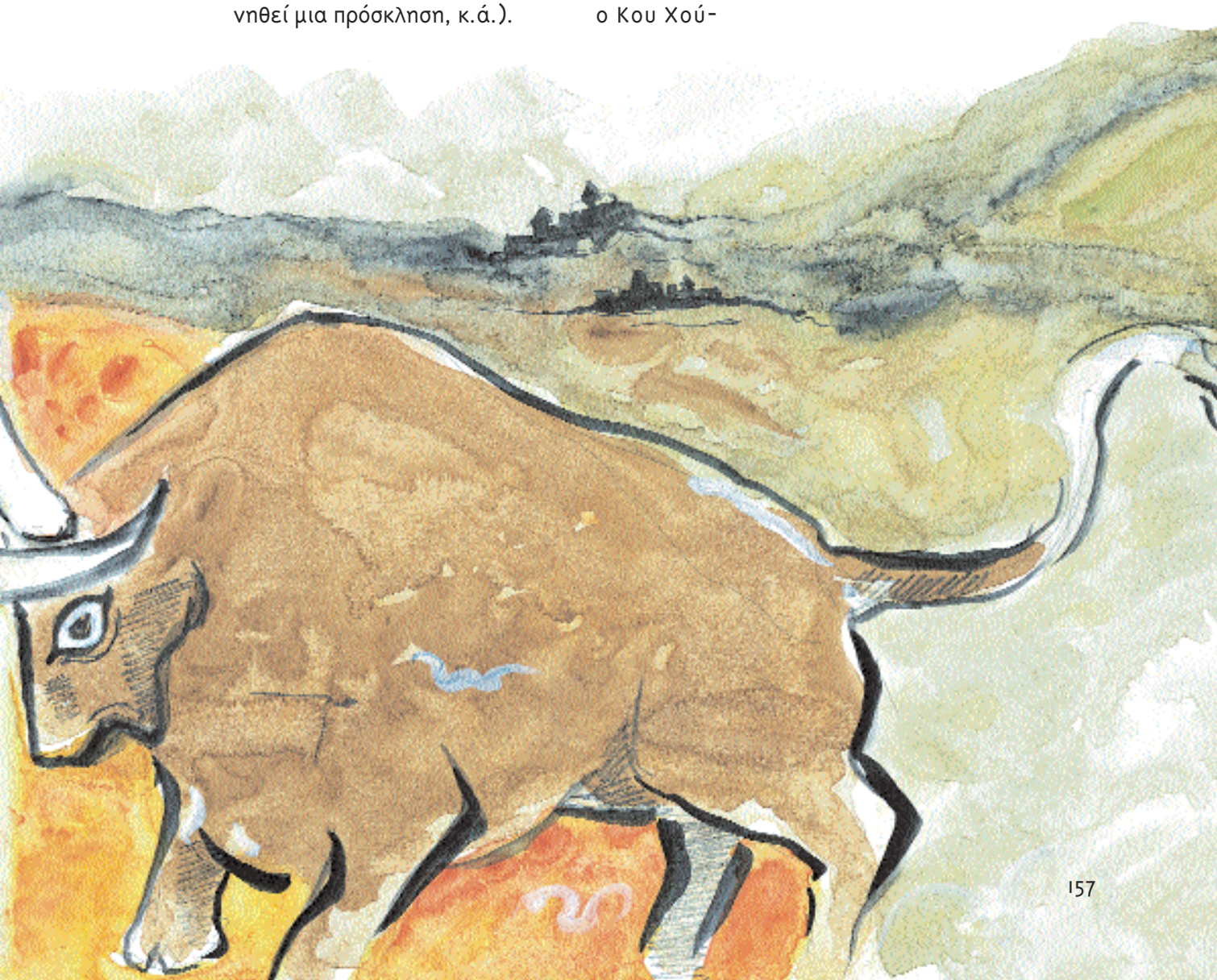
Ο ήρωας Κου Χούουλιν είχε περισσότερη αντοχή από όλους τους συμπατριώτες του και σκέφθηκε το εξής τέχνασμα για να αναχαιτίσει την προέλαση του στρατού του Κόννωτ : πήγε στο μέρος εκείνο από το οποίο θα περνούσε η Μάεβ και οι πολεμιστές της για να μπουν στο Ούλ-



στερ, και φτιάχνοντας ένα στεφάνι από κλαδί βελανιδιάς το τοποθέτησε εκεί ως ένα **γκίις** (geis), απ' όπου κανένας δεν θα μπορούσε να περάσει εάν δεν έφτιαχνε ένα ίδιο στεφάνι με τον ίδιο ακριβώς τρόπο. Εξαίρεσε από το "γκίις" "τον φίλο του, Φέργκους", όπως έγραψε στην επιγραφή που άφησε εκεί. (σημείωση : το geis ήταν μια απαγόρευση που επιβαλλόταν στα παλαιά χρόνια της Ιρλανδίας πάνω σε βασιλιάδες ή ήρωες και αφορούσε μια συγκεκριμένη πράξη που έπρεπε να αποφεύγουν, ή και αντίθετα, να τηρούν καθ' όλη την διάρκεια της ζωής τους. Για παράδειγμα ο βασιλιάς Κόναρ δεν έπρεπε για κανένα λόγο να σκοτώσει πουλιά, ο Φέργκους δεν έπρεπε ποτέ να αρνηθεί μια πρόσκληση, κ.ά.).

Οι στρατιώτες του Κόννωτ, ευρισκόμενοι ενώπιον του παράξενου αυτού γκίις, όσο και αν προσπάθησαν δεν μπόρεσαν να φτιάξουν ένα ίδιο στεφάνι και έτσι, η βασίλισσα Μάεβ πήρε την απόφαση να στρατοπεδεύσει σ' εκείνο το μέρος τουλάχιστον ώσπου να περάσει η νύχτα που ήδη άρχιζε να πέφτει βαρειά πάνω από το Ούλστερ ...

Το επόμενο πρωί, καθώς το χιόνι που έπεφτε όλη την νύχτα είχε ντύσει στα λευκά το νότιο Ούλστερ, η Μάεβ αποφάσισε να εισβάλει στην χώρα του βασιλιά Κόναρ, θεωρώντας πως η απαγόρευση του αναπάντεχου γκίις που συνάντησαν μπροστά τους ίσχυε μόνον για μια νύχτα. Εν τω μεταξύ, όμως, ο Κου Χού-



ουλιν παρακολουθούσε τις κινήσεις των στρατευμάτων από πολύ κοντά, κρυμμένος σε θάμνους και δένδρα απ' όπου περνούσαν δίπλα τους οι στρατιώτες του Κόννωτ. Ανά μικρά χρονικά διαστήματα μάλιστα έκανε ξαφνικές επιθέσεις σε απομονωμένα τμήματα στρατιωτών, τους οποίους και εξολόθρευε χωρίς να καταλαβαίνουν τίποτε οι υπόλοιποι !

Ο Κου Χούουλιν έμπαινε τώρα στο πιο αποφασιστικό μέρος του σχεδίου του : πήρε τα πτώματα μερικών στρατιωτών και τα τοποθέτησε - πηγαίνοντας από πλάγιο δρόμο - μπροστά απ' όπου θα περνούσε σε λίγο η Μάεβ με το στράτευμά της ! Όταν η τελευταία αντίκρυσε το μακάβριο θέαμα των στρατιωτών της που κείτονταν νεκροί πάγωσε από τρόμο, ιδιαίτερα δε, όταν άκουσε τον Φέργκους να φωνάζει, ότι αυτό συνέβη επειδή παραβίασαν την απαγόρευση του γκίις ! Ο Κου Χούουλιν πέτυχε τον σκοπό του : καθυστέρησε τον στρατό του Κόννωτ, έτσι ώστε να δώσει τον χρόνο στους πολεμιστές του Ούλστερ να συνέλθουν από την αδυναμία τους ...

Οι μάχες που ακολούθησαν την ει-

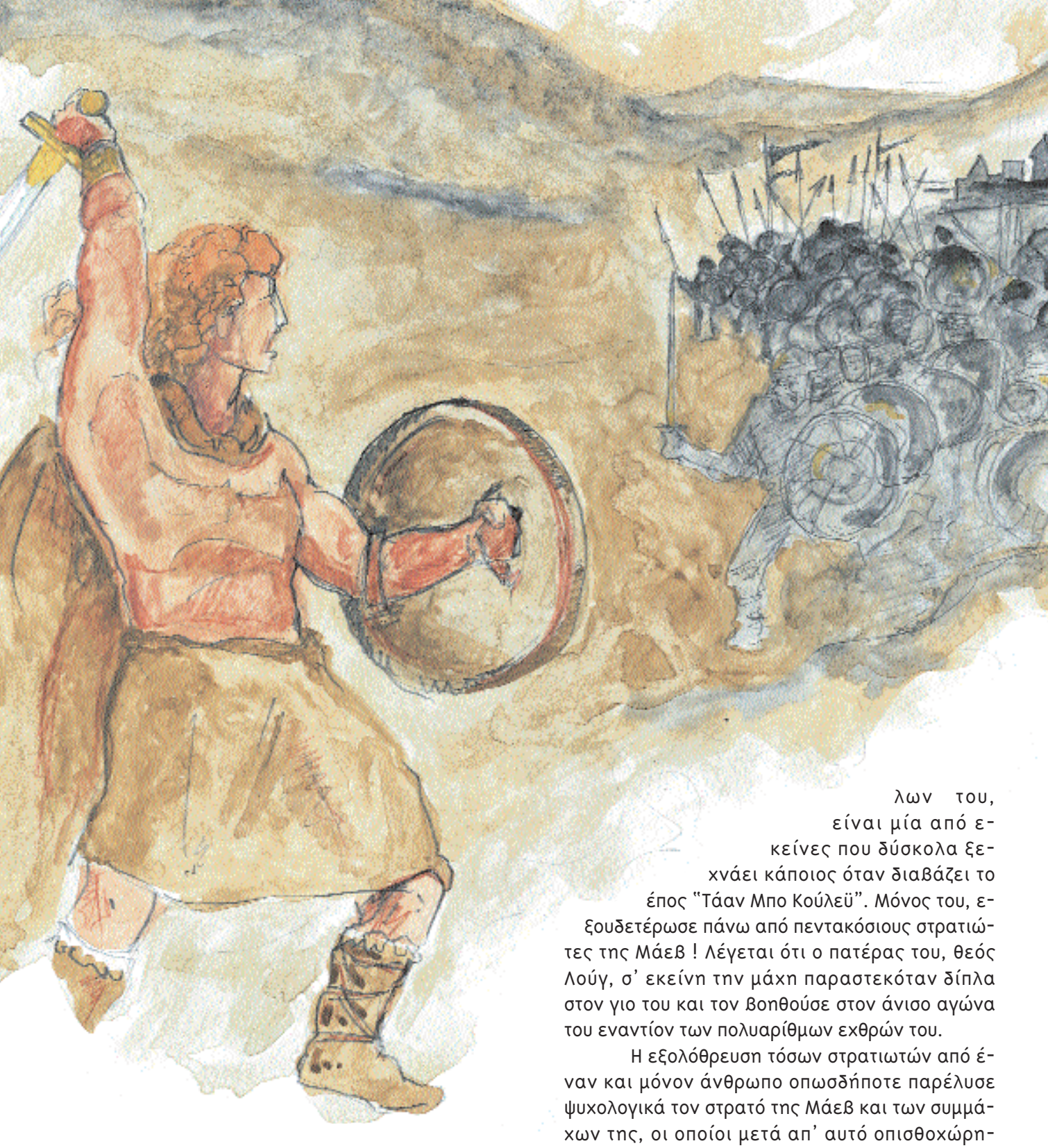
σβολή του στρατού της Μάεβ μέσα στο Ούλστερ με τον στρατό του δεύτερου (όσοι μπορούσαν να σταθούν στα πόδια τους!) ήταν κάτι παραπάνω από συγκλονιστικές.

Ο Κου Χούουλιν πολεμούσε σαν λιοντάρι ενώ ταυτόχρονα προσπαθούσε να εμψυχώσει τους συντρόφους του, που αντιμετώπιζαν έναν κατά πολύ ανώτερο από αριθμητική άποψη στρατό, στον οποίο συνασπίζονταν πολεμιστές απ' όλες τις επαρχίες της Ιρλανδίας. Σε μια φοβερή μονομαχία, μάλιστα, ο καλύτερος πολεμιστής του Κόννωτ, ο **Λίιχ** (Loeg), έπεσε νεκρός από το σπαθί του Κου Χούουλιν, γεγονός που αποθάρρυνε σε μεγάλο βαθμό την Μάεβ και τους πολεμιστές της. Ωστόσο, η έκβαση του πολέμου δεν ήταν καθόλου καλή για το Ούλστερ, καθώς ο περισσότερος πληθυσμός του αδυνατούσε να πολεμήσει εξαιτίας της αδυναμίας που είχε παραλύσει τα μέλη του. Λέγανε δε πως η ξαφνική αυτή επιδημία που ξέσπασε στην πλέον ακατάλληλη γι' αυτούς στιγμή οφειλόταν σε μια παλαιά κατάρα που ξεστόμισε η θεά Μάχα εναντίον του Ούλστερ, όταν οι κάτοικοί του είχαν συμπεριφερθεί πολύ άσχημα σ' αυτήν.

Το τάγμα της Μάχα, που απαρτιζόταν από πολύ νέους στην ηλικία εκπαιδευόμενους στην πολεμική τέχνη, έφθασε στον τόπο της μάχης με τους εκατόν πενήντα, όλους κι όλους, στρατιώτες του να υπερασπισθεί, όσο ήταν δυνατό, το Ούλστερ. Στην μάχη που ακολούθησε έπεσαν όλοι μέχρις ενός, παρότι είχαν καταφέρει να εξολοθρεύσουν τον τριπλάσιο απ' αυτούς αριθμό στρατιωτών από την αντίπαλη παράταξη.

Όταν ο Κου Χούουλιν έμαθε για την εξουδετέρωση του τάγματος της Μάχα, λύσσαξε από την οργή του ! Άρχισε να ουρλιάζει με, πραγματικά, εξώκοσμες φωνές, και σε κατάσταση φρενίτιδας όρμησε με τα όπλα του ενάντια





στα στρατεύματα της Μάεβ και των συμμάχων της. Η σκηνή που παρουσιάζει τον Κου Χούουλιν να μάχεται μόνος του σαν να ήταν δέκα χιλιάδες λιοντάρια ευρισκόμενος σε μια κατάσταση όπου δεν είχε "επαφή" ούτε με τον εαυτό του, ούτε με τίποτε άλλο πάνω στην γη, εναντίον των αντιπάλων του, είναι μία από εκείνες που δύσκολα ξεχνάει κάποιος όταν διαβάζει το έπος "Τάαν Μπο Κούλεϋ". Μόνος του, εξουδετέρωσε πάνω από πεντακόσιους στρατιώτες της Μάεβ ! Λέγεται ότι ο πατέρας του, θεός Λούγ, σ' εκείνη την μάχη παραστεκόταν δίπλα στον γιο του και τον βοηθούσε στον άνισο αγώνα του εναντίον των πολυαρίθμων εχθρών του.

Η εξολόθρευση τόσων στρατιωτών από έναν και μόνον άνθρωπο οπωσδήποτε παρέλυσε ψυχολογικά τον στρατό της Μάεβ και των συμμάχων της, οι οποίοι μετά απ' αυτό οπισθοχώρησαν.

Ο φυσικός πατέρας του Κου Χούουλιν, ο **Σούουλνταμ** (Sualdam), βλέποντας την πολύ δεινή θέση στην οποία βρισκόταν τόσο ο γιος του όσο και γενικότερα το ίδιο το Ούλστερ, κατέφθασε στην πρωτεύουσα του τελευταίου και πάνω στο ά-

λογό του άρχισε να φωνάζει μέσα στην αυλή του βασιλιά Κόναρ πως ήταν καιρός να "ξυπνήσουν" όλοι από την κατάρα της Μάχα που τους έκανε ανήμπορους να σταθούν στα πόδια τους, διότι αλλιώς οι ώρες όλων τους ήταν μετρημένες ! Όμως, ο Σούουλνταμ ανετράπη από μια βίαιη κίνηση του αλόγου του και έπεσε με τον λαιμό του πάνω στην πολύ αιχμηρή κόψη της ασπίδας του, και έτσι κόπηκε το κεφάλι του ! Έκπληκτοι, ο Κόναρ και οι άνθρωποι της αυλής του, είδαν το κεφάλι του Σούουλνταμ να συνεχίζει να καλεί τους άντρες στα όπλα ! Λες και ήταν αυτό το γεγονός που ξαφνικά έκανε τα μυαλά των ανδρών του βασιλιά Κόναρ να συνέλθουν από την κατάρα της Μάχα, και μην θυμίζοντας καθόλου τους μέχρι πριν λίγο πολύ αδύναμους εαυτούς τους να πάρουν τα όπλα και με ακράτητη ορμή να αρχίσουν να καβαλικεύουν προς τα πεδία των μαχών !

Όταν η βασίλισσα Μάεβ είδε τα πλήθη των στρατιωτών του Ούλστερ να ξεχύνονται σαν ορμητικός χείμαρρος στην μάχη, είπε στον Φέργκους πως θα μπορούσαν, δίχως άλλο, να νικήσουν, έστω και εάν η κατάρα της Μάχα είχε λυθεί. Ο Φέργκους, όμως, που γνώριζε καλά τους συμπατριώτες του, της είπε πως αυτό ήταν αδύνατο, διότι, όταν οι άντρες του Ούλστερ βρίσκονταν σε μια παρόμοια κατάσταση, δεν υπήρχε στρατός σε ολόκληρο τον κόσμο που θα μπορούσε να τους καταβάλει !

Ακολούθησε σφοδρή σύγκρουση, όπου τόσο ο Κου Χούουλιν από την μια πλευρά όσο και ο Φέργκους από την άλλη, μοιάζαν περισσότερο με ... ανεμοστρόβιλους παρά με απλούς μαχητές. Κάποια στιγμή, ο πολεμιστής του Ούλστερ, **Κόναλλ** (Conall), πλησίασε τον Φέργκους και του φώναξε : "Με πόση οργή, ω Φέργκους, χτυπάς τον δικό σου λαό!". Τα λόγια αυτά τάραξαν τον Φέργκους που σταμάτησε να μάχεται τους στρατιώτες του Ούλστερ. Μάλιστα δε από την οργή του κατέβασε με ορμή το σπαθί του πάνω σ' ένα βράχο τον οποίο



και κατέκοψε στα δύο !

Τότε, ήρθε δίπλα του ο Κου Χούουλιν ... τα πάντα ήταν δυνατά να συμβούν σ' αυτή την συνάντηση !

"Φύγε Φέργκους από 'δω!" φώναξε ο Κου Χούουλιν, "φύγε, διότι αλλιώς θα σε σκοτώσω και δεν το θέλω!" συμπλήρωσε ο ήρωας του Ούλστερ.

"Ποιος είσαι εσύ, που μου μιλάς με αυτόν τον τρόπο ;" ανταπάντησε τότε ο Φέργκους.

"Ο Κου Χούουλιν, ο γιος του Σούουλνταμ!", ήλθε στ' αυτιά του Φέργκους η ανελέητη απόκριση. Ο δεύτερος κατάλαβε πως όλα ήταν χαμένα πια γι' αυτόν. Παράτησε την βασίλισσα Μάεβ και τον στρατό της και χάθηκε μέσα στα καταπράσινα λιβάδια της Ιρλανδίας ...

Οι πολεμιστές του Ούλστερ σ' εκείνη την κρίσιμη μάχη συνέτριψαν τα αντίπαλα στρατεύματα, πράγμα που ... ήταν πολύ αμφίβολο εάν θα συνέβαινε έτσι, δίχως την υπεράνθρωπη προσπάθεια του Κου Χούουλιν ...

Η Μάεβ αιχμαλωτίστηκε από τον κορυφαίο Ιρλανδό ήρωα και, τρέμοντας, τον παρακάλεσε να της χαρίσει την ζωή. Ο Κου Χούουλιν δεν την πείραξε, ενώ η ίδια δεν μπορούσε ακόμη να πιστέψει πως βγήκε ζωντανή από τα χέρια του τρομερού Κου Χούουλιν ...

Κάπου εδώ τελειώνει ένα από τα κορυφαία ιρλανδικά έπη, το "Τάαν Μπο Κούλεϋ", που περιγράφει τον λεγόμενο "Πόλεμο των Δύο Ταύρων" καθώς και τον ηρωισμό της πιο λαμπρής ηρωικής φιγούρας της προχριστιανικής μυθολογίας των Κελτών, του αδάμαστου και ακαταμάχητου Κου Χούουλιν ...

Περνώντας από το προχριστιανικό μέρος της Κελτικής Μυθολογίας στον Κύκλο του Αρθούρου και των Ιπποτών της Στρογγυλής Τραπέζης, ο οποίος χαρακτηρίζεται από έναν πολύ ιδιόμορφο «χριστιανισμό» γνωστικιστικών τάσεων (σημείωση : ο όρος "Γνωστικοί" υποδηλώνει μια ποικιλία θρησκευτικών και ιδεολογικών ρευμάτων που άνθισαν κατά τους δύο πρώτους μεταχριστιανικούς αιώνες στις περιοχές της Παλαιστίνης και της Αλεξανδρείας ως επί το πλείστον. Οι ιδεολογικές αυτές τάσεις εκπροσωπούνταν κυρίως από το ελληνιστικό στοιχείο των περιοχών αυτών, που επηρέασε πολλούς Ιουδαίους και Πέρσες στοχαστές και οραματιστές που ζούσαν εκεί, μιας και τα μέρη αυτά ήταν τότε "σταυροδρόμια των εθνών". Πίσω από τον όρο "Γνωστικοί", οι οποίοι θεωρούνται και ως οι πρώτοι που συνέστησαν "χριστιανικές"(όρος «χριστιανικός» και «χριστιανισμός» εκφέρονται εδώ τυπικά και μόνον, διότι είναι μάλλον ανακριβείς για να προσδιορίσουν αυτούς τους πρώτους αναρχομυστικούς των ουρανών...) κοινότητες, κρύβονται ετερόκλητες θρησκευτικές - φιλοσοφικές αντιλήψεις, αρκετές φορές και πλήρως αντίθετες μεταξύ τους. Το όνομά τους χαρακτηρίζει την μεγάλη σημασία που έδιναν οι Γνωστικοί στον όρο "Γνώση", υπό την έννοια ότι ο άνθρωπος θα πρέπει να ξαναθυμηθεί, δηλαδή να γνωρίσει το θείο μέρος του εαυτού του, προκειμένου να ελευθερωθεί, κατά τα λεγόμενά τους, από την παγίδα του υλικού κόσμου. Ως πρώτος "γνωστικός" θεωρείται ο Ιωάννης ο Ευαγγελιστής, συγγραφεύς επίσης της "Αποκαλύψεως". Ωστόσο, υπήρχαν και Γνωστικοί που δεν ασχολήθηκαν στα ιδεολογικά συστήματά τους με την ιστορία και τα πάθη του Ιησού. Όλες οι γνωστικές ομάδες και κινήματα εδιώχθησαν με άγριο τρόπο τόσο από τους Ρωμαίους όσο και από τα επισκοπάτα εκείνα που θα γίνονταν αργότερα τα καθιδρύματα του λεγομένου "εκκοσμικευμένου Χριστιανισμού", δηλαδή του Χριστιανισμού ως επίσημης αυτοκρατορικής θρησκείας της Ρώμης).

Κεντρικός άξονας του Κύκλου του Αρθούρου είναι το **Άγιο Δισκοπότηρο** (Holy Grail ή Holy Graal), το οποίο συμβολίζει το Άγιο Πνεύμα και την Γνώση. Κατά τον μύθο, όταν σταυρώθηκε ο Ιησούς, ο ευσεβής Ιωσήφ της Αριμαθαίας συνέλεξε σε ένα δισκοπότηρο το υγρό που έτρεξε από τις πληγές του Υιού του Ανθρώπου. Αφού φυλακίστηκε από τους Ιουδαίους, ο Ιωσήφ της Αριμαθαίας κατόρθωσε να δραπετεύσει και μετά από πολλές περι





πέτειες να φτάσει στην **Αλβιόνα** (το αρχαίο όνομα της βρετανικής νήσου). Εκεί έκρυψε το **Γκράαλ** που έφερε μαζί του, το οποίο από τότε έγινε ο στόχος των πιο επίμονων αναζητήσεων. Λέγεται επίσης πως το δισκοπότηρο αυτό, το Γκράαλ, ήταν εκείνο που χρησιμοποιήθηκε κατά την διάρκεια του Μυστικού Δείπνου. Όμως, σε κάθε περίπτωση, ο ρόλος του στον κελτικό μυθολογικό κύκλο του Βασιλιά Αρθούρου είναι καθαρά **συμβολικός και υπαινικτικός**, υποσημαίνοντας μια ανώτατη πνευματική αξία και γνώση.

Όπως είδαμε, σπουδαίο ρόλο παίζουν στην κελτική κουλτούρα οι βάρδοι. Έτσι και σ' αυτόν τον μυθολογικό κύκλο, μεγάλης σημασίας μορφή αναδεικνύεται ο μάγος **Μέρλιν**, ο οποίος ήταν και βάρδος. Οι προφητείες του Μέρλιν στάθηκαν πάντα ένας πολύτιμος οδηγός για τους Ιππότες της Στρογγυλής Τραπέζης.

Ο Μέρλιν απέκτησε μεγάλη φήμη όταν βοήθησε τον βασιλιά **Βόρτιγκερν** να χτίσει τον πύργο του, πράγμα που αδυνατούσε να κάνει ο τελευταίος εξαιτίας ενός παράξενου φαινομένου : όταν έχτιζε τα θεμέλια, αυτά εξαφανίζονταν την επομένη ημέρα με ανεξήγητο τρόπο. Ο Μέρλιν υπέδειξε στον βασιλιά πως η αιτία που προκαλούσε αυτό το φαινόμενο ήταν δύο δράκοι που βρίσκονταν σε μια λίμνη, βαθιά κάτω από την γη, οι οποίοι κατέστρεφαν συνεχώς ό,τι πήγαινε να χτίσει ο βασιλιάς. Έτσι, αποξηραίνοντας ο Βόρτιγκερν την λίμνη κατάφερε επιτέλους να χτίσει τον πύργο του. Λέγεται, ακόμη, πως το περίφημο μεγαλιθικό μνημείο του **Στόουνχεντζ** (Stonehenge) στην Βρετανία το έχτισε ο ίδιος ο Μέρλιν χρησιμοποιώντας τόσο στην μεταφορά των λίθων όσο και στην κατασκευή του μνημείου την μαγική γνώση και τέχνη του.

Το όνομα **Αρθούρος** (Arthur) στην κελτική γλώσσα της Ουαλλίας σημαίνει "Μεγάλη Άρκτος" (από το arth = άρκτος, αρκούδα και ur = μεγάλος). Ο πατέρας του ήρωα, που έμελλε να γίνει ο βασιλιάς της Βρετανίας, ήταν ο **Ούθερ Πέντραγκον** (Uther Pendragon). Αυτός βασίλευε στις περιοχές της Ουαλλίας και της Αγγλίας, χωρίς να έχει συναντήσει ποτέ τον γιο του μιας και, όταν γεννήθηκε, η μητέρα του τον έδωσε για υιοθεσία σε μια οικογένεια ευγενών, από φόβο μην ντροπιάσει τον βασιλιά, εξαιτίας του ότι συνέλαβε τον Αρθούρο από κάποιο πνεύμα και όχι από αυτόν. Όταν κάποτε ο Ούθερ Πέντραγκον αρρώστησε πολύ βαριά και ο θάνατος βρισκόταν πολύ κοντά του, έδωσε, κατόπιν συμβουλής του μάγου Μέρλιν, την εντολή να μπήξουν οι στρατιώτες του σε ένα βράχο το πιο τρομερό σπαθί στον κόσμο, το **Εξκάλιμπερ** (Excalibur). Το Εξκάλιμπερ ήταν ένα μαγικό σπαθί και καθιστούσε τον κάτοχό του ανίκητο. Σύμφωνα με μια προφητεία του Μέρλιν μονάχα ο Αρθούρος, ο γιος του βασιλιά Ούθερ Πέντραγκον θα μπορούσε να το σύρει από τον βράχο και να γίνει έτσι ο βασιλιάς της Βρετανίας, μια θέση που εποφθαλμιούσαν πάρα πολλοί, καθώς ο πατέρας του Αρθούρου ήταν ετοιμοθάνατος, ενώ ο γιος του θεωρείτο χαμένος για πάντα.

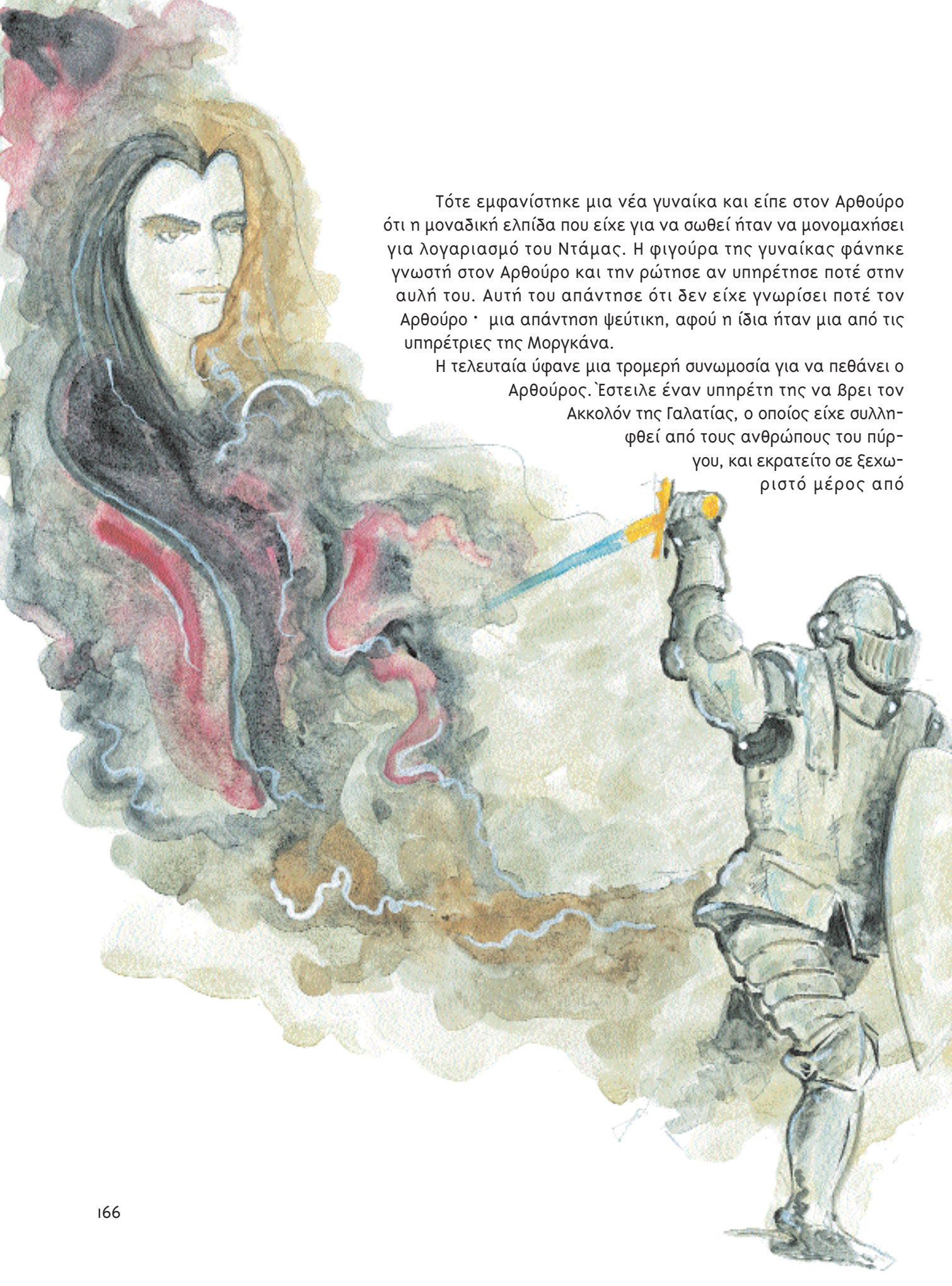
Πράγματι, πολλοί δοκίμασαν να τραβήξουν το Εξκάλιμπερ από την πέτρα, για να διαπιστώσουν όμως, με μεγάλη απογοήτευση, πως κατά κάποιο τρόπο αυτό ήταν ... αδύνατο. Αυτή η απογοήτευση μετατράπηκε σε απελπισία όταν είδαν έναν νεαρό, ο οποίος **τυχαία** περνούσε από εκείνο το μέρος αναζητώντας ένα ξίφος για να το κάνει δώρο στον αδελφό του, να προσέχει το πολύ όμορφο σπαθί που ήταν μπηγμένο στον βράχο και με μεγάλη ευκολία να το τραβάει πάνω!

Η αποκάλυψη του νέου βασιλιά ήταν πλέον αναμφισβήτητο γεγονός !

Μετά από παρότρυνση του μάγου Μέρλιν, ο Αρθούρος παντρεύτηκε την **Γκούινεβερ** (Guinevere), η οποία θα γινόταν πλέον η αχώριστη σύντροφος του βασιλιά της Βρετανίας (εκείνο τον καιρό οι Αγγλοσάξονες δεν κατείχαν μεγάλο μέρος της νήσου) και το ολοκληρωμένο αρχέτυπο της "δέσποινας - κυρίας" ανάμεσα στον κύκλο των Ιπποτών της Στρογγυλής Τραπέζης.

Ο Αρθούρος, μετά από μάχες, υπέταξε πολλές περιοχές στο βασίλειό του, περιοχές που ανήκουν τόσο στην Βρετανική Νήσο όσο και στην Γαλατία. Ακόμη, εκείνη την περίοδο, ο Αρθούρος είχε μια περιπέτεια στην οποία κινδύνευσε να χάσει την ζωή του εξαιτίας της μοχθηρίας της αδελφής του, μάγισσας **Μοργκάνα.**

Βγαίνοντας μια μέρα για κυνήγι μαζί με τον **Ούριενς** και τον **Ακκολόν** της Γαλατίας, ο Αρθούρος είδε έναν πύργο, ο οποίος του φάνηκε έρημος. Όταν μπήκε μέσα, είδε μια φυλακή στην οποία ήταν αλυσοδεμένοι είκοσι ιππότες. Αυτοί του είπαν πως ο άρχοντας του πύργου **Ντάμας** συνελάμβανε τους περαστικούς ιππότες και τους χρησιμοποιούσε ως μονομάχους εναντίον του αδελφού του με τον οποίο τον χώριζε θανάσιμη έχθρα, φοβούμενος ωστόσο να τον αντιμετωπίσει ο ίδιος.



Τότε εμφανίστηκε μια νέα γυναίκα και είπε στον Αρθούρο ότι η μοναδική ελπίδα που είχε για να σωθεί ήταν να μονομαχήσει για λογαριασμό του Ντάμας. Η φιγούρα της γυναίκας φάνηκε γνωστή στον Αρθούρο και την ρώτησε αν υπηρέτησε ποτέ στην αυλή του. Αυτή του απάντησε ότι δεν είχε γνωρίσει ποτέ τον Αρθούρο· μια απάντηση ψεύτικη, αφού η ίδια ήταν μια από τις υπηρέτριες της Μοργκάνα.

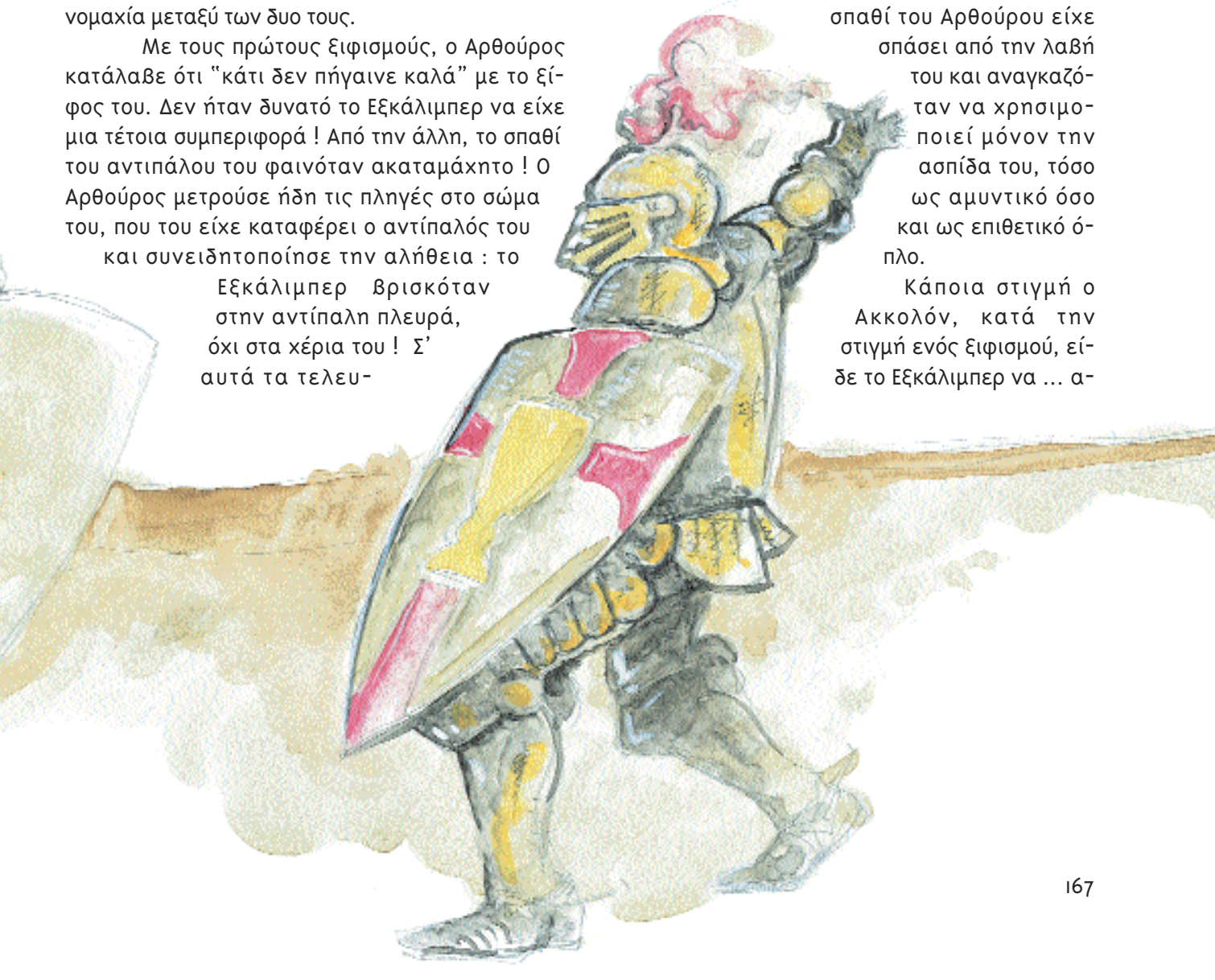
Η τελευταία ύφανε μια τρομερή συνωμοσία για να πεθάνει ο Αρθούρος. Έστειλε έναν υπηρέτη της να βρει τον Ακκολόν της Γαλατίας, ο οποίος είχε συλληφθεί από τους ανθρώπους του πύργου, και εκρατείτο σε ξεχωριστό μέρος από

τον Αρθούρο. Ο υπηρέτης είπε στον Ακκολόν πως η βασίλισσα Μοργκάνα του στέλνει το φημισμένο Εξκάλιμπερ με το οποίο θα έπρεπε να μονομαχήσει την επομένη ημέρα και να σκοτώσει τον αντίπαλό του. Όταν θα το έκανε αυτό, το Εξκάλιμπερ θα ήταν πια δικό του. Ο Ακκολόν δέχτηκε. Εν τω μεταξύ η Μοργκάνα είχε φροντίσει να αντικαταστήσει το Εξκάλιμπερ που έφερε ο ήδη φυλακισμένος Αρθούρος με ένα άλλο, κοινό σπαθί και έτσι το μαγικό ξίφος θα βρισκόταν στα χέρια του Ακκολόν, ο οποίος θα αντιμετώπιζε τον Αρθούρο στην μονομαχία, δίχως να το γνωρίζει ! Από την άλλη, ούτε ο Αρθούρος μπορούσε να φανταστεί ποιο πρόσωπο έκρυβε η περικεφαλαία του αντιπάλου του όταν ξεκίνησε η μονομαχία μεταξύ των δυο τους.

Με τους πρώτους ξιφισμούς, ο Αρθούρος κατάλαβε ότι "κάτι δεν πήγαινε καλά" με το ξίφος του. Δεν ήταν δυνατό το Εξκάλιμπερ να είχε μια τέτοια συμπεριφορά ! Από την άλλη, το σπαθί του αντιπάλου του φαινόταν ακαταμάχητο ! Ο Αρθούρος μετρούσε ήδη τις πληγές στο σώμα του, που του είχε καταφέρει ο αντίπαλός του και συνειδητοποίησε την αλήθεια : το Εξκάλιμπερ βρισκόταν στην αντίπαλη πλευρά, όχι στα χέρια του ! Σ' αυτά τα τελευταία κρατούσε μόνον ένα ομοίωμα του φημισμένου ξίφους, όχι όμως το πραγματικό !

Η Μοργκάνα χαιρόταν καθώς έβλεπε στο πεδίο της μονομαχίας τον Αρθούρο να χάνει συνεχώς έδαφος και να υποφέρει από τα τραύματά του. "Ασφαλώς θα πεθάνει!" σκέφτηκε η φθονερή αδελφή του βασιλιά, ωστόσο ένα απρόσμενο περιστατικό ματαίωσε τα σχέδιά της. Η Κυρά της Λίμνης, κεντρικό πρόσωπο στην Κελτική Μυθολογία, είχε φτάσει στο πεδίο της μονομαχίας και καταλαβαίνοντας τι είχε συμβεί και σε ποια παγίδα είχε ρίξει η Μοργκάνα τον Αρθούρο, αποφάσισε να παρέμβει με την μαγική τέχνη της. Ήταν η πιο κρίσιμη στιγμή καθώς το σπαθί του Αρθούρου είχε σπάσει από την λαβή του και αναγκαζόταν να χρησιμοποιεί μόνον την ασπίδα του, τόσο ως αμυντικό όσο και ως επιθετικό όπλο.

Κάποια στιγμή ο Ακκολόν, κατά την στιγμή ενός ξιφισμού, είδε το Εξκάλιμπερ να ... α-



πογειώνεται από το χέρι του και να προσγειώνεται κοντά στον Αρθούρο, ο οποίος δίχως να χάσει καιρό το άρπαξε !

Όπως εύκολα μπορεί να καταλάβει κάποιος, όλα τα πράγματα αντιστράφηκαν άρδην και ο Ακκολόν βρισκόταν τώρα σε δεινή θέση. Με έναν τρομερό ξιφισμό ο Αρθούρος ξάπλωσε τον αντίπαλό του στην γη, ενώ η περικεφαλαία του τελευταίου κατρακυλούσε στο χώμα. Όταν ο Αρθούρος είδε πως ο θανάσιμος εχθρός του ήταν ο φίλος του, Ακκολόν, έμεινε άφωνος από την στενοχώρια του. Ο ιππότης αποκάλυψε στον Αρθούρο όλη την συνωμοσία που έστησε η αδελφή του Μοργκάνα εναντίον του, και ακόμη πως ο ίδιος, δίχως καλά-καλά να το καταλάβει, έγινε όργανο στα χέρια της τελευταίας, φτάνοντας στην ατιμωτική θέση να μάχεται τον καλύτερο ιππότη, βασιλιά της Ουαλλίας και φίλο του !

Ο Αρθούρος συγχώρεσε τον Ακκολόν, διότι κατάλαβε πως ο τελευταίος είχε πέσει θύμα της μαγείας της Μοργκάνα, κάνοντάς τον να στραφεί εναντίον του φίλου του, δίχως να έχει επίγνωση των πράξεων του.

Η Μοργκάνα, μετά από την ανεπιτυχή γι' αυτήν έκβαση της περιπέτειας, φρόντισε να ... "εξαφανιστεί" το γρηγορότερο !

Εν τω μεταξύ, οι καλύτεροι ιππότες της βρετανικής νήσου παρουσιάζονταν στην αυλή του βασιλιά Αρθούρου, ζητώντας να χριστούν απ' αυτόν Ιππότες της Αδελφότητας της Στρογγυλής Τραπέζης και να γίνουν έτσι αναζητητές του **Γκράαλ**, του Αγίου Δισκοπότηρου. Μεταξύ άλλων, οι πιο επιφανείς για το θάρρος και την αρετή τους ιππότες που συνέστησαν την Αδελφότητα ήταν : ο **Γκάγουεν** (Gawain), ο **Λάνσελοτ** (Lancelot) ο **Μπορς** (Bors), ο **Γκάλαχαντ** (Galahad), ο **Πάρσιφαλ** (Perceval) κ.ά.

Οι Ιππότες συνεδρίαζαν γύρω από ένα μεγάλο στρογγυλό τραπέζι, όπου έπαιρναν τις αποφάσεις τους. Έτσι δόθηκε στην αδελφότητά τους η προσωνυμία "Ιππότες της Στρογγυλής Τραπέζης". Κατά κάποιον τρόπο η τελευταία ήταν μια "αναπαράσταση του κόσμου" - imago mundi, με τον ίδιο τρόπο που ήταν τέτοια, το δένδρο Ύγκντρασιλλ στην Άσγκαρ, σύμφωνα με την Νορβηγο-ισλανδική Μυθολογία, το Δένδρο των Σπόρων στην Ιρανική Μυθολογία κ.λπ.

Μεγάλο ρόλο παίζουν στον μυθολογικό "κύκλο του Αρθούρου" οι έννοιες του **"Πάσχοντος Βασιλέως"** (μια imitatio Christi - μίμηση Χριστού) και της **"Ερημης Χώρας"** (Wasteland). Όταν για κάποιο λόγο ο βασιλιάς ασθενούσε ή δεν μπορούσε να ασκήσει τα καθήκοντά του, τότε όλη η επικράτειά του μετατρεπόταν σε "έρημη χώρα" και έτσι άρχιζε η αναζήτηση του Γκράαλ για να θέσει τέρμα στην κατάσταση αυτή. Αξίζει να σημειωθεί πως μια από τις σπουδαιότερες ποιητικές συνθέσεις του 2ου Αιώνα, γραμμένη από τον Άγγλο ποιητή T.S. Eliot, φέρει βαθύτατους επηρεασμούς από τον μυθολογικό "κύκλο του Αρθούρου", έχοντας μάλιστα ως τίτλο τις λέξεις "Waste Land".

Ήταν Χριστούγεννα και στην αυλή του Αρθούρου επικρατούσε ένα πολύ εύθυμο κλίμα, λόγω των γιορτών και των αγώνων που είχαν οργανωθεί από τους ιππότες, πράγμα που συνέβαινε κάθε χρόνο την ίδια ημέρα.

Καθώς η χαρά είχε φθάσει στο αποκορύφωμά της, μια μυστηριώδης φιγούρα εμφανίστηκε στην αυλή, σκορπώντας το δέος στους ανθρώπους που συμμετείχαν στις γιορτές.

Η περικεφαλαία και η πανοπλία του παράξενου επισκέπτη ήταν πράσινη, όπως επίσης και το άλογό του που ήταν ντυμένο με πράσινα ενδύματα. Ξιφούλκησε το σπαθί του που ήταν βέβαια ... πράσινο και άρχισε να προκαλεί τον Αρθούρο και τους Ιππότες της Στρογγυλής Τραπέζης, λέγοντας πως αυτός, ο Πράσινος Ιππότης, ήταν έτοιμος να συναγωνιστεί με τους Ιππότες της Στρογγυλής Τραπέζης στην εξής ... πρωτότυπη δοκιμασία : ο ίδιος θα δεχόταν πρώτος ένα χτύπημα από τον πέλεκυ ενός ιππότη στον λαιμό του, με τον όρο πως ο δεύτερος σε ένα χρόνο και μια ημέρα θα υ-





πο-
βαλ-
λόταν
στην ίδια
δοκιμασία από
τον Πράσινο Ιππό-
τη. Αυτή θα ήταν η
**δοκιμασία του αποκε-
φαλισμού.**

Όλοι οι Ιππότες άρχισαν να κοιτάζονται μεταξύ τους, χωρίς ωστόσο να τολμά κάποιος ν' αντα-ποκριθεί στην πρόκληση. Ο Αρθούρος είχε "αφρίσει" από τον θυμό του καθώς έβλεπε τον παράξενο αυτόν Πράσινο Ιππότη να προσβάλει την ανδρεία και το θάρρος όλης της Αδελφότητας. Έτσι σηκώθηκε ο ίδιος για να αντιμετωπίσει τον ξένο. Τότε όμως πετάχτηκε από την θέση του ο Γκάγουεν και είπε στον βασιλιά πως δεν θα ήταν πρέπον για τους Ιππότες να αψηφήσουν την δοκιμασία και ν' αφήσουν αυτόν μόνο του να τα βγάλει πέρα με τον Πράσινο Ιππότη. Ο Γκάγουεν, τελικά, έπεισε τον Αρθούρο να συναγωνιστεί αυτός με τον ιππότη σ' αυτήν την φοβερή δοκιμασία. Άρπαξε, λοιπόν, τον πέλεκυ και με ένα χτύπημα αποκεφάλισε τον ξένο !

Όλοι οι Ιππότες της Στρογγυλής Τραπέζης ... έτριβαν τα μάτια τους για να διαπιστώσουν αν ήταν αληθινό αυτό που έβλεπαν μπροστά τους : μετά το χτύπημα, ο ... αποκεφαλισμένος μάζεψε από κάτω το κεφάλι του και το ξανατοποθέτησε στους ώμους του !... Συνεχάρη δε τον Γκάγουεν για το χτύπημά του, μην αμελώντας να προσθέσει πως ακριβώς σε ένα χρόνο και μια ημέρα, θα έπρεπε, ο τελευταίος να βρίσκεται στο Πράσινο Παρεκκλήσι για να δεχθεί με την σειρά του το χτύπημα από τον πέλεκυ !

Όταν ήλθε ... το πλήρωμα του χρόνου, ο Γκάγουεν κίνησε με βαριά, είναι αλήθεια, καρδιά προς το Πράσινο Παρεκκλήσι. Δεν μπορούσε να κάνει αλλιώς, διότι ένας Ιππότης, και μάλι-

στα της "Στρογγυλής Τραπέζης", δεν θα έπρεπε ποτέ να παραβεί την υπόσχεση ή τον όρκο του. Εάν έκανε αυτό το τελευταίο θα χαρακτηριζόταν αυτομάτως ανάξιος του αξιώματος της "ιπποσύνης". Έτσι, όταν κάποια στιγμή αντίκρισε απέναντί του την φοβερή φιγούρα του Πράσινου Ιππότη να κραδαίνει στο χέρι του τον πέλεκυ, παρακάλεσε τον τελευταίο να δώσει το χτύπημά του όσο γρηγορότερα γινόταν για να μην παραταθεί περισσότερο η αγωνία του.

Ο Πράσινος Ιππότης όμως συνεχώς μιλούσε μισο-προκαλώντας και μισο-επαινώντας τον Γκάγουεν, κάνοντας έτσι τον δεύτερο να λούζεται στην κυριολεξία από κρύο ιδρώτα, ώσπου στο τέλος δεν άντεξε : "Χτύπα με, επιτέλους, να τελειώνουμε ! ".

Τότε ο πέλεκυς έπεσε πάνω του. Σταμάτησε ωστόσο ακριβώς πάνω στην επιφάνεια του λαιμού του Γκάγουεν προξενώντας του μια λεπτή χαρακιά και τίποτε περισσότερο !

Έκπληκτος ο Γκάγουεν άκουσε τον Πράσινο Ιππότη να του λέει πως δεν είχε ξανασυναντήσει άνθρωπο με τόσο θάρρος και παραδειγματική ανδρεία, όπως ήταν ο Γκάγουεν, και γι' αυτό δεν θα επέτρεπε ποτέ στον εαυτό του να σκοτώσει τον τελευταίο, μ' αυτόν, μάλιστα, τον τρόπο !

Αυτή είναι η ιστορία του μυστηριώδους Πράσινου Ιππότη (σύμφωνα με κάποιους αναλυτές της Κελτικής Μυθολογίας, σε αυτήν την αλληγορική ιστορία ο Πράσινος Ιππότης δεν είναι παρά ο ίδιος ο Θεός...).

Κάποτε ήλθε ένας ιππότης που φορούσε μια πολύ λαμπερή πανοπλία και ζήτησε να παρουσιαστεί στον βασιλιά Αρθούρο. Όταν οδηγήθηκε μπροστά στον βασιλικό θρόνο, αντί να κάνει οποιαδήποτε κίνηση σεβασμού, μπήκε δίχως περιστροφές στο θέμα με ύφος, μάλιστα, πολύ περιφρονητικό :

"Κρατώ στην Χώρα - από - την - οποία - δεν - υπάρχει - επιστροφή, ιππότες και γυναίκες της αυλής σου φυλακισμένους για πάντα ! Όλα τα πλούτη σου δεν φτάνουν για να εξαγοράσεις την ελευθερία τους και οποιαδήποτε επιχείρηση για την απελευθέρωσή τους είναι καταδικασμένη σε αποτυχία !".

Ο Αρθούρος έμεινε άναυδος, διότι γνώριζε ότι ο ιππότης αυτός είχε δίκιο. Πράγματι, κανείς





δεν θα μπορούσε να επιστρέψει ζωντανός από αυτήν την χώρα ! Ωστόσο, πριν φύγει ο ιππότης, είπε πως θα γύριζε πίσω όλους τους φυλακισμένους, αρκεί να πήγαινε να τους παραλάβει η βασίλισσα Γκούινεβερ μαζί με έναν έμπιστο ακόλουθο του Αρθούρου.

Αυτός ο πολύ παράξενος όρος έβαλε σε σκέψεις τον Αρθούρο · ασφαλώς κάποια παγίδα βρισκόταν πίσω από τα τελευταία λόγια του θρασύτατου επισκέπτη!

Ο **Καίυ**, ιππότης της αυλής, ποθώντας να απελευθερώσει τους φυλακισμένους, σηκώθηκε και είπε στον Αρθούρο ότι, αν δεν του εμπιστευόταν την δέσποινα Γκούινεβερ για να πάνε μαζί σ' αυτήν την αποστολή, θα έφευγε οριστικά από την δούλεψη του βασιλιά.

Ο Αρθούρος, μην θέλοντας να στερηθεί τις υπηρεσίες ενός τόσο πολύτιμου ιππότη, προσπάθησε να μεταπείσει τον Καίυ, δίχως, όμως, αποτέλεσμα μιας και ο τελευταίος ήταν οργισμένος και αποφασισμένος να ανταποκριθεί στην πρόκληση. Ο Αρθούρος, με μεγάλη απροθυμία και ανησυχία, δέχθηκε τότε να πάρει ο Καίυ την Γκούινεβερ και να πάνε μαζί προς το δάσος, όπου θα παρελάμβαναν - σύμφωνα με ό,τι τους υποσχέθηκε ο ιππότης που εμφανίστηκε στην αυλή - τους φυλακισμένους.

Όταν η βασίλισσα και ο Καίυ ξεκίνησαν, ο Γκάγουεν, ο οποίος ήταν και ανηψιός του Αρθούρου, είπε στον τελευταίο να τους ακολουθήσουν από φόβο μήπως πέσουν σε καμία παγίδα. Τότε, ο Αρθούρος ανέβηκε στο άλογό του και κάλεσε τον Γκάγουεν και όποιον άλλο θά 'θελε να έρθει μαζί τους να ξεκινήσουν για να προλάβουν την Γκούινεβερ και τον Καίυ, που ήδη είχαν ξεμακρύνει πολύ από το κάστρο. Μαζί τους ήλθε και ο θαρραλέος Λάνσελοτ, πατέρας του νεαρού ιππότη Γκάλαχαντ. Κάποια στιγμή, οι Ιππότες σταμάτησαν τα άλογά τους μέσα στο δάσος, διότι είδαν στο χώμα ίχνη από μια μάχη, που θα έπρεπε να είχε προηγηθεί όχι πριν από πολλή ώρα. Οι Ιππότες έσυραν τα καλοφτιαγμένα ξίφη τους · είπαν ότι τα πράγ-

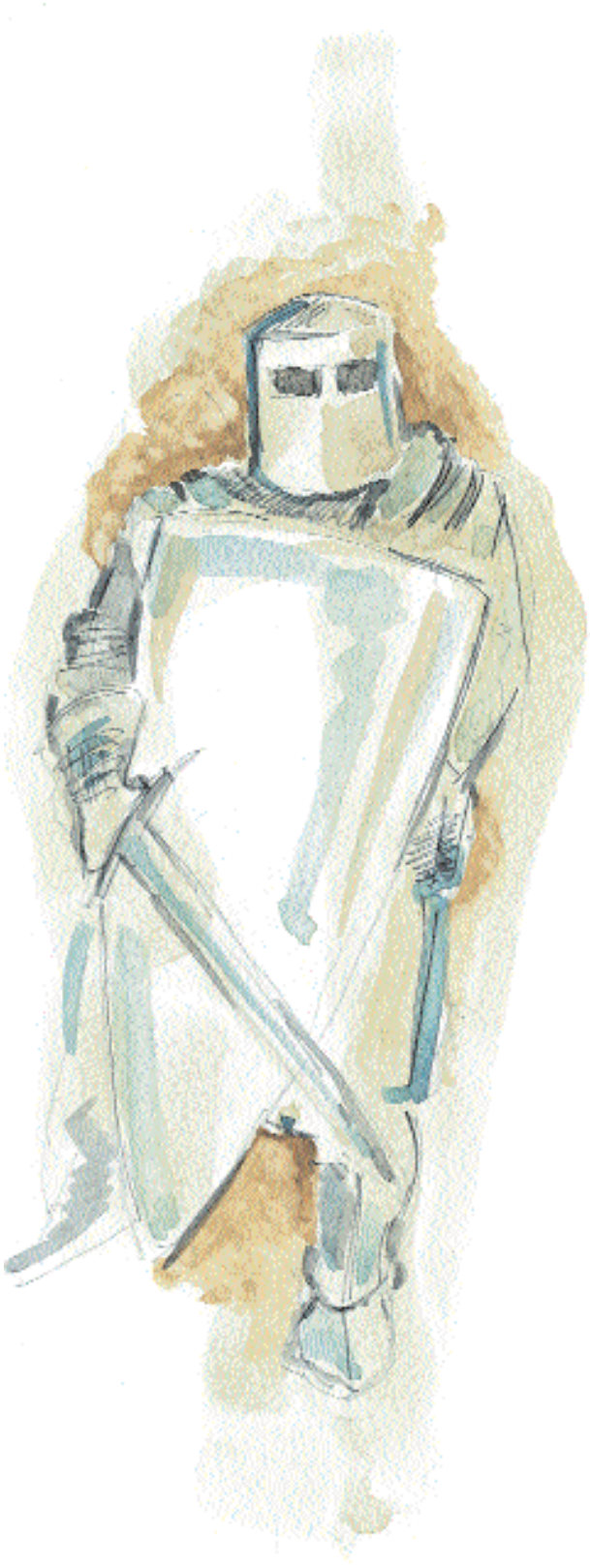
ματα ήταν πολύ δύσκολα τώρα μιας και η Γκούινεβερ, η δέσποινα-κυρία όλων τους και γυναίκα του Αρθούρου, δίχως άλλο θα βρισκόταν όμηρος και μάλιστα όχι σε έναν συνηθισμένο τόπο, αλλά στην Χώρα - από - την - οποία - δεν - υπάρχει - επιστροφή !

Δεν είχαν, ωστόσο, άλλη επιλογή από το να συνεχίσουν την αναζήτησή τους που τους έφερε σε έναν πύργο. Οπωσδήποτε, σκέφτηκαν οι Ιππότες, θα μάθαιναν εκεί κάποιες πληροφορίες, ίσως πολύτιμες, για τον τρόπο που μπορεί να εισέλθει και να εξέλθει κάποιος από την χώρα στην οποία εκρατείτο όμηρος η Γκούινεβερ. Και δεν διαψεύσθηκαν. Η πυργοδέσποινα προσφέρθηκε να τους κατατοπίσει για τα "μυστικά" της χώρας αυτής.

Δύο δρόμοι οδηγούσαν προς την Χώρα - από - την - οποία - δεν - υπάρχει - επιστροφή : ο πρώτος ήταν η Υποβρύχια Γέφυρα και ο δεύτερος η Γέφυρα του Ξίφους. Η δεύτερη μάλιστα θεωρείτο και ως η πλέον επικίνδυνη όμως και η πιο σίγουρη ότι θα οδηγούσε τον αναβάτη ή πεζοπόρο προς την μυστηριώδη χώρα.

Ο Γκάγουεν προχώρησε προς την Υποβρύχια Γέφυρα, ενώ ο Λάνσελοτ, πολύ ριψοκίνδυνος όπως πάντα, θα επιχειρούσε να διαβεί την Γέφυρα του Ξίφους. Η τελευταία ονομάστηκε έτσι διότι ήταν ένα τεράστιο ξίφος που ένωνε δύο αντικριστούς απόκρημνους βράχους, ενώ από κάτω έρρεαν τα ψυχρά νερά ενός ποταμού. Το πελώριο αυτό ξίφος είχε κατασκευαστεί με τέτοιο τρόπο, ώστε, παρά το λεπτό πάχος του, να αντέχει αρκετό βάρος πάνω του. Στον αντικρινό βράχο, μάλιστα, όπου κατέληγε το ξίφος, υπήρχαν δυο πολύ άγρια λιοντάρια που βρυχώνταν πολύ απειλητικά.

Οπωσδήποτε, ο Λάνσελοτ θα έπρεπε να περάσει την γέφυρα πεζός, χρησιμοποιώντας, βέβαια, όλες τις ... σχοινοβατικές ικανότητές του. Για να έχει δε όσο το δυνατόν πιο σταθερή ισορροπία, έβγαλε από την πανοπλία του τις περικνημίδες και τα περιβραχιόνια και ξεκίνησε την ... τρομώδη πορεία του πάνω στην κόψη του σπαθιού.





Όταν έφθασε στον αντικρινό βράχο, ούτε ο ίδιος πίστευε ότι τα είχε καταφέρει ! Πρόσεξε ακόμα, πως τα δυο λιοντάρια είχαν χαθεί · προφανώς, οι μορφές τους ήταν το αποτέλεσμα μιας μαγείας που σκοπό είχε να αποθαρρύνει, όσους θα επιχειρούσαν να διαβούν την γέφυρα.

Ο ιππότης **Μέλιεγκαν**, πρώην ακόλουθος του Αρθούρου, που είχε απαγάγει την Γκούινεβερ, κοιτούσε από ένα παράθυρο του πύργου του με τρόμο τον Λάνσελοτ να του φωνάζει από κάτω, στην πύλη όπου βρισκόταν, πως θα έπαιρνε εκδίκηση για την φυλάκιση της Γκούινεβερ και των άλλων ιπποτών της αυλής, τους οποίους ο Μέλιεγκαν κρατούσε όμηρους. Ο τελευταίος, πανικοβλημένος, έπεσε γονατιστός μπροστά στα πόδια της Γκούινεβερ, εκλιπαρώντας την να μεσολαβήσει, πείθοντας τον Λάνσελοτ να του χαρίσει την ζωή. Είπε, ακόμη, πως μετανοεί ειλικρινά για τις δοκιμασίες στις οποίες υπέβαλε τον βασιλιά Αρθούρο και τους Ιππότες της Στρογγυλής Τραπέζης εξαιτίας των αισχρών πράξεών του.

Η Γκούινεβερ, παρά τις ταλαιπωρίες που πέρασε, συγχώρεσε τον Μέλιεγκαν και έπεισε και τον παράφορο από τον θυμό του Λάνσελοτ να κάνει το ίδιο.

"My Lady", αποκρίθηκε ο Λάνσελοτ, "εφ' όσον μου το ζητάτε εσείς, δεν μπορώ να αρνηθώ".

Στις συχνές αναζητήσεις τους για την ανεύρεση του Γκράαλ, οι Ιππότες της Στρογγυλής Τραπέζης περιέπιπταν σε περιπέτειες από τις οποίες έβγαιναν σώοι χάρη στην δύναμη της πίστης τους και στην ικανότητα να χειρίζονται επιδέξια το ξίφος τους.

Κάποτε, οι Ιππότες Γκάλαχαντ, Μπορς και Πάρσιφαλ, μαζί με την αδελφή του τελευταίου, **Ντίντρεν**, βρέθηκαν μπροστά σ' ένα κάστρο, του οποίου οι ένοικοι φάνηκαν πολύ εχθρικοί απέναντι στους πρώτους.

Όταν, μάλιστα, κάλεσαν τους Ιππότες να παραδοθούν άνευ όρων, τότε και οι τρεις Ιππότες απάντησαν με μια φωνή πως θα προτιμούσαν να πεθάνουν παρά να αφεθούν σε μια ατιμωτική παράδοση, και αμέσως έσυραν τα ξίφη τους έξω από τις θήκες.

Στη μάχη που επακολούθησε, οι Ιππότες της Στρογγυλής Τραπέζης αποδείχθηκαν τόσο δεινοί ξιφιστές που απώθησαν τους εχθρούς τους μέσα στο κάστρο, όπου τους κατεδίωξαν και εκεί τους σκότωσαν όλους.

Τότε πρόβαλε ένας φοβισμένος ιερέας, ο οποίος υποδέχτηκε τους Ιππότες ως απελευθερωτές του κάστρου, λέγοντάς τους ότι εκείνοι με τους οποίους πολέμησαν ήταν σφετεριστές της περιουσίας του κόμη Έρνοξ και κρατούσαν στην σκλαβιά τόσο τον τελευταίο, όσο και τους υπόλοιπους κατοίκους του κάστρου. Ο κόμης, όμως, ήταν ετοιμοθάνατος εξαιτίας μιας βαριάς αρρώστιας. Αφού ευχαρίστησε τους Ιππότες, απευθύνθηκε στον Γκάλαχαντ και του είπε πως θα έπρεπε να βρει τον Πάσχοντα Βασιλιά, που ήταν πολύ καιρό άρρωστος, και να τον βοηθήσει.

Αφήνοντας το κάστρο οι τρεις Ιππότες και η Ντίντρεν προχώρησαν μέσα σ' ένα δάσος, όπου αντίκρισαν κάτι πραγματικά παράξενο : ένα ελάφι να οδηγεί τέσσερα λιοντάρια προς ένα παρεκκλήσι που βρισκόταν εκεί κοντά. Σίγουρα, έναν τέτοιο ετερόκλητο συνδυασμό δεν συναντά κάποιος κάθε μέρα στον δρόμο του, και έτσι οι Ιππότες αποφάσισαν να ακολουθήσουν το ελάφι και τα λιοντάρια. Μπαίνοντας μέσα στο παρεκκλήσι είδαν έναν ιερέα να ψάλλει την λειτουργία του Αγίου Πνεύματος. Τότε, σαν μέσα σε όραμα, είδαν το ελάφι να παίρνει σχήμα ανθρώπου και να κάθεται πάνω στην Αγία Τράπεζα, ενώ, από τα τέσσερα λιοντάρια, το πρώτο μεταμορφώθηκε σε άνθρωπο, το δεύτερο σε αετό, το τρίτο σε βόδι, ενώ το τελευταίο παρέμεινε όπως ήταν, λιοντάρι. Κατόπιν, έκπληκτοι οι Ιππότες είδαν τις φιγούρες αυτές να σηκώνουν την ανθρώπινη μορφή που ήταν πριν άνθρωπος και να τον μεταφέρουν μέσα από το παράθυρο του παρεκκλησιού έξω, χωρίς να σπάσει το γυαλί του τελευταίου, το οποίο παρέμεινε

άθικτο, λες και κανείς δεν το είχε ακουμπήσει. Ἀκουσαν τότε μια φωνή να τους λέει ότι με τον ίδιο τρόπο συνέλαβε η Παρθένος Μαρία τον Υιό του Ανθρώπου χωρίς να σμίξει με άντρα. Μόλις άκουσαν την μυστηριώδη φωνή, οι Ιππότες κοίταξαν πάλι το παράθυρο : ήταν άθικτο, δίχως το ελάχιστο ράγισμα πάνω του !

Τότε τους πλησίασε ο ιερέας του παρεκκλησιού, ο οποίος εξήγησε στους Ιππότες ότι το ελάφι που είδαν σ' αυτό το "ζωντανό όραμα" συμβόλιζε τον Ιησού, ενώ ο αετός, ο άνθρωπος, το βόδι και το λιοντάρι, συμβόλιζαν τους τέσσερεις Ευαγγελιστές που κατέγραψαν την ζωή του Υιού του Ανθρώπου.

Αυτά τα λόγια του ιερέα προξένησαν μεγάλη εντύπωση στους Ιππότες και προσπάθησαν να κατανοήσουν βαθύτερα τον συμβολισμό των εικόνων.

Το επόμενο πρωί, αφού παρακολούθησαν την λειτουργία του ιερέα, τον ευχαρίστησαν και έφυγαν από το παρεκκλήσι. Δεν είχαν απομακρυνθεί πολύ και ξάφνου ένας ιππότης πρόβαλε στον δρόμο τους και με κοφτό και απότομο τρόπο απαίτησε να τον ακολουθήσει η Ντίντρεν. Στον κοντινό ορίζοντα πρόβαλε ένα κάστρο από την ομίχλη και ο ιππότης είπε πως ήταν έθιμο του κάστρου, αν κάποιος από τους περαστικούς ήταν ανύπαντρη γυναίκα να παραδίνεται στο κάστρο. Τότε με μία κίνηση ταυτόχρονα, οι Μπορς, Γκάλαχαντ και Πάρσιφαλ έσυραν τα ξίφη τους έξω, λέγοντας στον ιππότη πως αυτό που ζητούσε ήταν αδύνατο να γίνει και τον κάλεσαν να φύγει αμέσως από μπροστά τους. Τότε βγήκαν από το κάστρο άλλοι εξήντα πολεμιστές οι οποίοι περικύκλωσαν τους τρεις Ιππότες της Στρογγυλής Τραπέζης. Οι τελευταίοι αρνήθηκαν και πάλι να παραδώσουν την Ντίντρεν. Τότε άρχισε η μάχη ανάμεσα στους τρεις Ιππότες από την μια μεριά και τους εξήντα στρατιώτες του κάστρου από την άλλη. Μια μάχη άνιση, βέβαια, η οποία λογικά θα οδηγούσε στον θάνατο των τριών, εάν δεν υπήρχε η εκπληκτική ικανότητα των τελευταίων να χειρίζονται με τέτοια επιδεξιότητα το ξίφος τους, ώστε ένας δικός τους ξιφισμός να ξεπερνά κατά πολύ σε αποτελεσματικότητα δέκα αντίπαλους ξιφισμούς. Ειδικά ο Γκάλαχαντ διακρίθηκε στην μάχη, όχι μόνο για την επιδεξιότητά του αλλά και για το απίστευτο θάρρος του, καθώς ορμούσε από τον ένα αντίπαλο στον επόμενο, όπως η πεταλούδα που πετάει από το ένα λουλούδι στο άλλο !

Οι στρατιώτες του κάστρου κινδύνευαν να αποδεκατιστούν πλήρως, όταν διέκοψε ξαφνικά την μάχη ο άρχοντας του κάστρου, ο οποίος υποκλίθηκε μπροστά στην ανωτερότητα και την έξοχη ανδρεία των τριών Ιπποτών της Στρογγυλής Τραπέζης. Είπε, ακόμη, πως δεν θα απαιτούσε τίποτε απ' αυτούς και έδωσε τον λόγο του πως θα τους φιλοξενούσε εάν δεν είχαν άλλο κατάλυμμα για την νύχτα που ήδη είχε αρχίσει να πέφτει βαριά πάνω από το μυστηριακό, ομιχλώδες ουαλλικό τοπίο ...

Ξεχωριστή θέση κατέχει στον μυθολογικό "Κύκλο του Αρθούρου και των Ιπποτών της Στρογγυλής Τραπέζης" ο Ιππότης Πάρσιφαλ, ο οποίος κατόρθωσε να βρει κάποτε το Γκράαλ !

Σε μια σειρά μύθων που χαρακτηρίζονται από έντονο συμβολικό περιεχόμενο και θεωρείται συνήθως ως ένας αφηγηματικός "κύκλος μύησης" που προσπαθεί να αφυπνίσει το πνεύμα του αναγνώστη όσον αφορά την ένωση του ανθρωπίνου με τον θείο, ο Πάρσιφαλ έρχεται αντιμέτωπος με διάφορες ενάντιες καταστάσεις, από τις οποίες βγαίνει αλώβητος χάρη στην ετοιμότητά του, τον ορμητικό και πηγαίο χαρακτήρα του αλλά και την απίστευτη ψυχραιμία του, όπως επίσης και χάρις στην ... επιδεξιότητά του να χειρίζεται το ξίφος, έτσι μάλιστα, όπως άρμοζε σε έναν ιππότη που ανήκε στο εξοχότερο τάγμα της ιπποσύνης, την "Αδελφότητα των Ιπποτών της Στρογγυλής Τραπέζης".

Κάποτε ο Πάρσιφαλ είχε βγει για κυνήγι μαζί με τον βασιλιά Αρθούρο. Σε μια στιγμή που ή-





ταν μόνος του, παρατήρησε ένα παλάτι που βρισκόταν όχι πολύ μακριά απ' αυτόν. Όταν έφθασε εκεί και μπήκε μέσα, είδε τρεις ανθρώπους, πολύ παράξενους στην μορφή και την συμπεριφορά, να παίζουν σκάκι, ενώ τρεις γυναίκες κοντά τους έπλεκαν χρυσοκεντημένα ρούχα.

Ο Ιππότης ρώτησε την μία από τις γυναίκες σε ποιον ανήκει το παλάτι. Αυτή, με τρομαγμένο βλέμμα, του απάντησε ότι το καλύτερο που θα είχε να κάνει ήταν να φύγει όσο το δυνατόν πιο γρήγορα από εκεί, διότι κινδύνευε η ζωή του. "Για ποιό λόγο ;", ρώτησε ο Πάρσιφαλ ενώ το χέρι του έπιανε ασυναίσθητα την λαβή του ξίφους του. "My Lord", του απάντησε τότε η φοβισμένη γυναίκα, "ο αφέντης του παλατιού είναι ο πατέρας μας. Δυστυχώς, είναι ένας τραχύς και άξεστος άνθρωπος που συνηθίζει να σκοτώνει όσους ξένους καταφθάνουν εδώ. Ακόμη, επιτίθεται συχνά στις γειτονικές περιοχές και λεπλατεί τους ανθρώπους που ζουν σ' αυτές". Ο Πάρσιφαλ αυτήν την φορά έσφιξε συνειδητά την λαβή του ξίφους του, ενώ παρατήρησε μια απαίσια φιγούρα να προβάλλει στην σάλα. Ένας μονόφθαλμος άρχοντας φάνηκε στην είσοδο με όχι ... πολύ ήρεμο ύφος, ενώ η γυναίκα που μιλούσε στον Πάρσιφαλ σηκώθηκε και πήγε προς το μέρος του. Άρχισε να τον παρακαλά να δείξει, έστω και για μια φορά, μεγαλοψυχία και να μην σκοτώσει τον Ιππότη που ο δρόμος του τον έφερε τυχαία στο παλάτι. Ο μονόφθαλμος άρχοντας στράφηκε τότε προς τον Πάρσιφαλ και είπε : "Πολύ καλά, του χαρίζω την ζωή για μια ημέρα ακόμη. Αύριο θα πρέπει να με αντιμετωπίσει σε μονομαχία, όπου ασφαλώς θα πεθάνει!".

Την επομένη, ο μονόφθαλμος άρχοντας κατάλαβε ότι δεν ήταν και τόσο εύκολο να νικήσει έναν Ιππότη σαν τον Πάρσιφαλ. Ο τελευταίος, με καίριους και ακριβείς ξιφισμούς, έφερε κάποια στιγμή σε πολύ δύσκολη θέση τον άρχοντα, ώσπου μ' έναν καταπληκτικό ελιγμό τού τίναξε, μάλιστα, το ξίφος απ' το χέρι !

Ο άρχοντας άρχισε τότε να εκλιπαρεί για την ζωή του, μια εξέλιξη που κάθε άλλο παρά πιθανή του φαινόταν την προηγούμενη ημέρα, όταν προδιέγραφε με σιγουριά τον θάνατο του Πάρσιφαλ. Στην προσπάθειά του δε, να σωθεί, άρχισε να δίνει στον Πάρσιφαλ πληροφορίες, οι οποίες θα αποδεικνύονταν αργότερα πολύτιμες για τον ήρωα. Του είπε για ένα λόφο, όπου βρισκόταν ένας τύμβος. Εκεί υπήρχε ένα φίδι που αν το έπιανε, θα είχε όσο χρυσάφι ήθελε. Ο ίδιος μάλιστα, είχε χάσει το μάτι του σε μια από τις προσπάθειές του να συλλάβει το φίδι. Ακόμη, του μίλησε για την Αυλή του Βασιλιά της Οδύνης που βρισκόταν κοντά σε μια μεγάλη λίμνη, και ονομαζόταν έτσι, διότι κάθε μέρα έβγαινε από εκεί ένα θηρίο και κατασπάραζε και από έναν άνθρωπο της Αυλής. Επίσης, όχι πολύ μακριά από την τελευταία, υπήρχε μία κόμισσα που επονομαζόταν ως Κόμισσα των Άθλων, διότι συνοδευόταν από τριακόσιους ιππότες που αφηγούνταν τους άθλους τους.

Ο μονόφθαλμος άρχοντας, ο οποίος είπε ότι το όνομά του ήταν "Μαύρος Δυνάστης" εξαιτίας της πολύ κακής φήμης του στην χώρα, πίστεψε ότι δίνοντας αυτές τις πληροφορίες θα σωζόταν από τον θάνατο. Κάτι που μόλις και πρόλαβε να τον δει διαψευσμένο, καθώς το σπαθί του Πάρσιφαλ κινήθηκε αστραπιαία προς τον λαιμό του και σκότωσε τον απαίσιο αυτόν δυνάστη.

Όταν ο Πάρσιφαλ κατέφθασε στην Αυλή του Βασιλιά της Οδύνης, έτυχε εκείνη την στιγμή να καταφθάνει, επίσης, και ένα άλογο με τον αναβάτη του γερμένο πάνω στην σέλα, σαν να ήταν πτώμα. Αμέσως, μια από τις γυναίκες της αυλής κατέβασε το σώμα του αναβάτη και μαζί με άλλες γυναίκες προσπάθησαν να τον συνεφέρουν. Ο τελευταίος μόλις είχε γυρίσει από την λίμνη του θηρίου που κατασπάραζε κάθε μέρα τους ανθρώπους της Αυλής, για να ξαναχωθεί μετά στην λίμνη του που βρισκόταν μέσα σ' ένα σπήλαιο. Όταν συνήλθε, χαιρέτισε τον Πάρσιφαλ και του είπε πως θα ήταν μάταιο να δοκιμάσει να σκοτώσει το θηρίο, αφού είχαν ήδη αποτύχει οι τόσο διαλεχτοί ιππότες της Αυλής.

Το επόμενο πρωί, όμως, ο Ιππότης της

Στρογγυλής Τραπέζης ανέβηκε πάνω στο άλογό του, αποφασισμένος να βρει και να εξολοθρεύσει το θηρίο. Λίγο πριν ξεκινήσει, τον σταμάτησε μια εντυπωσιακά όμορφη γυναίκα, η οποία του είπε πως θα ήταν αδύνατον να τα καταφέρει χωρίς την δική της βοήθεια. "Πώς, ακριβώς, θα με βοηθήσεις;" την ρώτησε απορημένος αλλά και μαγεμένος από την ομορφιά της, ο Πάρσιφαλ. Αυτή του έδειξε τότε μια μαγική πέτρα και του είπε πως μονάχα με αυτήν θα μπορούσε να σκοτώσει το θηρίο. Θα του την έδινε ευχαρίστως με έναν και μοναδικό όρο : ότι ο Ιππότης θα την αγαπούσε περισσότερο απ' ό,τι τις άλλες γυναίκες ! Ο Πάρσιφαλ δεν ... χρειαζόταν και πολύ για να δεχθεί αυτόν τον όρο ! Την ρώτησε, μάλιστα, πού θα μπορούσε να την συναντήσει, όταν αυτή η περιπέτεια θα τελείωνε. "Ψάξε προς τα μέρη της Ινδίας !", του απάντησε εκείνη με ένα αινιγματικό χαμόγελο και αμέσως έφυγε τρέχοντας.

Ο ήρωας κάλπαζε δίπλα από τις όχθες ενός ποταμού. Στη μία όχθη υπήρχε ένα κοπάδι από άσπρα πρόβατα, ενώ στην αντίθετη ένα κοπάδι από μαύρα πρόβατα. Ο Πάρσιφαλ παρατήρησε έκπληκτος πως όταν βέλαζε ένα άσπρο πρόβατο, τότε ένα μαύρο περνούσε τον ποταμό και φθάνοντας στην άλλη όχθη γινόταν ξαφνικά άσπρο ! Όπως και το αντίθετο : όταν βέλαζε ένα μαύρο πρόβατο, τότε ένα άσπρο έμπαινε στον ποταμό, και φθάνοντας στην άλλη όχθη γινόταν μαύρο ! "Τι παράξενο !" σκέφθηκε ο Πάρσιφαλ, ο οποίος, πριν καλά-καλά συνέλθει από την έκπληξή του, είδε ξαφνικά μπροστά του ένα δένδρο, το οποίο φάνταζε αλλόκοσμο και εξωπραγματικό · σαν μια αιφνίδια έκπληξη του Θεού επί της γης : το μισό ήταν μονίμως τυλιγμένο σε φλόγες, ενώ το άλλο μισό ήταν πάντοτε καταπράσινο γεμάτο φυλλωσιές.

Ο Πάρσιφαλ συνειδητοποίησε, ότι αυτά που συνάντησε στον δρόμο του κάθε άλλο παρά τυχαία ήταν, και άρχισε να σκέφτεται για το μυστικό νόημα τους. Ακόμα και όταν κατάφερε να σκοτώσει το θηρίο με την μαγική πέτρα, σκεφτόταν τα δυο κοπάδια των προβάτων και το δένδρο που είχε δει ώσπου να φθάσει στην λίμνη που βρισκόταν μέσα στο σπήλαιο.

Όταν γύρισε πίσω στην Αυλή του Βασιλιά της Οδύνης, οι ιππότες δεν μπορούσαν να πιστέψουν πως είχαν επιτέλους απαλλαγεί από το θηρίο. Προθυμοποιήθηκαν δε όλοι τους να προσφέρουν τις αδελφές τους, για να διαλέξει μια απ' αυτές ο Πάρσιφαλ για να παντρευτεί ! "Gentlemen", απάντησε τότε ευγενικά ο Ιππότης της Στρογγυλής Τραπέζης, "δεν έχω σκοπό να παντρευτώ, τουλάχιστον τώρα, μα εάν παντρευόμουν, σίγουρα θα διάλεγα μία από τις ευγενέστατες και ωραιότατες αδελφές σας !". Έτσι, απέφυγε να ... προσβάλει, λόγω της αρνήσεώς του, τους ιππότες της Αυλής.

Συνεχίζοντας την περιπλάνησή του, ο Πάρσιφαλ ταξίδεψε πολύ μακριά, φθάνοντας σ' έναν τόπο άγνωστο γεμάτο από μεγάλα ποτάμια και ωραίες κοιλάδες. Είδε, σε κάποιο σημείο, να απλώνεται μια μεγάλη σειρά από ανεμόμυλους και νερόμυλους. "Εγώ είμαι ο κάτοχος αυτών των μύλων" άκουσε να του λέει δίπλα του μια παράξενη φωνή. Γύρισε και είδε μια ανθρώπινη φιγούρα, η οποία φάνταζε σαν να εμφανίστηκε ξαφνικά από το πουθενά. Ήταν ο μυλωνάς αυής της περιοχής.

Αργότερα, στο σπίτι του τελευταίου, ο Πάρσιφαλ άκουσε για την βασίλισσα της Κωνσταντινούπολης, η οποία βρισκόταν σ' εκείνο το μέρος και διοργάνωνε συχνά αγώνες κονταρομαχίας και ξιφασκίας. Ο Πάρσιφαλ, έχοντας εν τω μεταξύ δανειστεί μερικά χρήματα από τον μυλωνά, δέχθηκε να ανταποδώσει το χρέος λαμβάνοντας μέρος στους αγώνες, μετά από προτροπή του δανειστή του. Οι πρώτοι αντίπαλοί του πέσαν σαν χαρτόκουτα από τα άλογά τους, καθώς το κοντάρι του ήρωα τους ανέτρεπε αστραπιαία και με ακρίβεια. Μάλιστα δε, ως χειρονομία ειρωνικής ευγένειας έστελνε τα άλογα και τις πανοπλίες των τελευταίων στην γυναίκα του μυλωνά, ενώ τους ίδιους ως δώρο στην βασίλισσα !





Αφού κατανίκησε όλους τους αντιπάλους του, ο Πάρσιφαλ δέχθηκε μια πρόσκληση από την βασίλισσα, η οποία είχε μεγάλη επιθυμία να γνωρίσει τον ακατανίκητο ιππότη. Ο ήρωας ανταποκρίθηκε στην πρόσκληση και όταν έφθασε στην σκηνή όπου βρισκόταν η βασίλισσα, η δεύτερη τον έβαλε να καθίσει σε ιδιαίτερα τιμητική θέση δίπλα της.

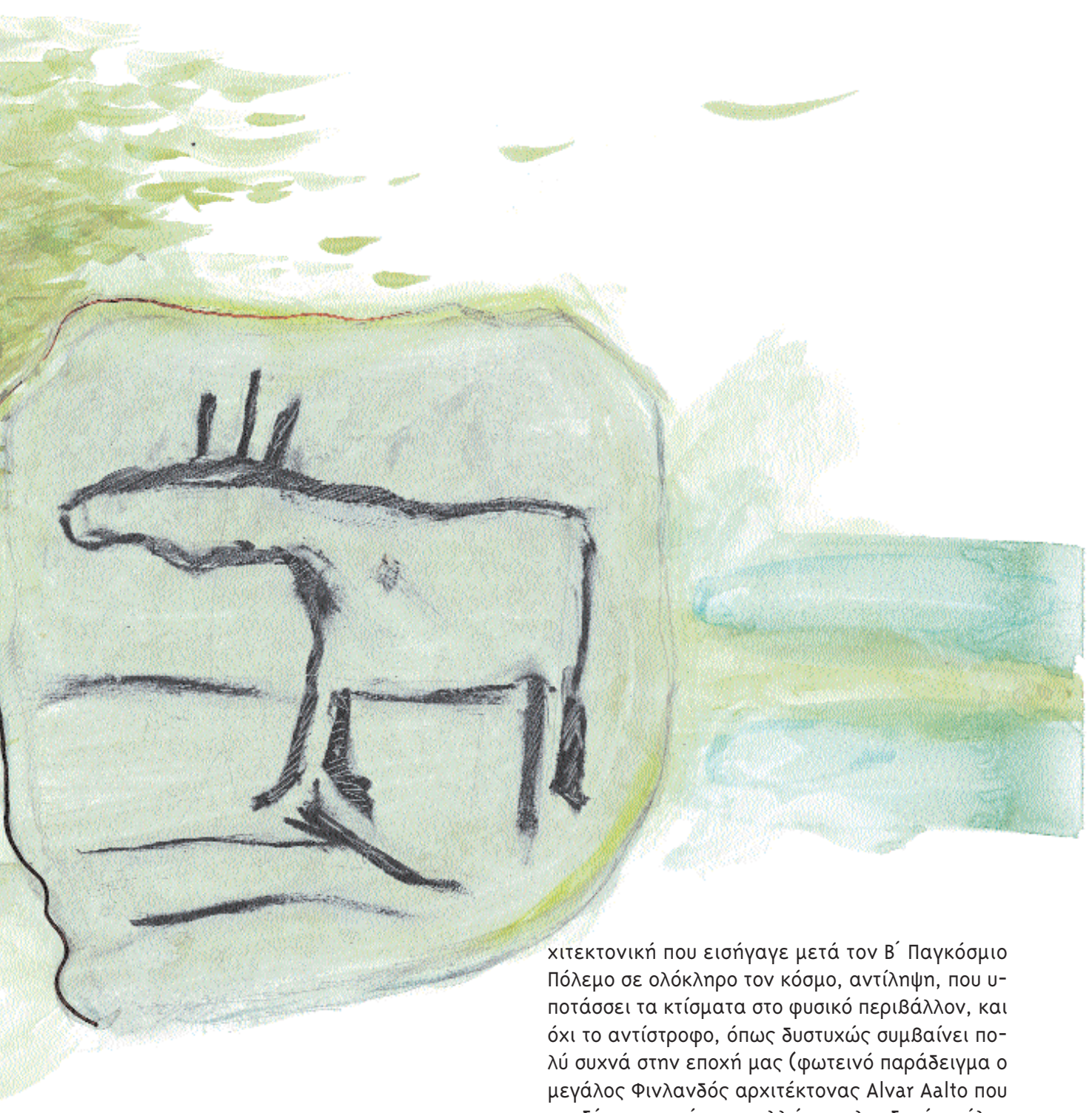
Κατά τον χρόνο που η βασίλισσα και ο Πάρσιφαλ συνομιλούσαν, τρεις μαύροι άνθρωποι διέκοψαν, διαδοχικά, την συζήτηση προσφέροντας ένα κύπελλο ο καθένας τους, το οποίο, όπως είπαν, προοριζόταν για εκείνον που θα τολμούσε να μονομαχήσει μαζί τους για χάρη της βασίλισσας. Ο Πάρσιφαλ κατάλαβε πως αυτή η πρόκληση είχε ως στόχο τον ίδιο, ωστόσο χωρίς δισταγμό πήρε τα τρία κύπελλα του κρασιού και τα ήπιε "μονορούφι" !

Ὅπως ήταν φυσικό, η μονομαχία δεν άργησε να πραγματοποιηθεί. Παρότι είχε ν' αντιμετωπίσει τρεις αντιπάλους, τον έναν μετά τον άλλον, ο Πάρσιφαλ μπόρεσε να τους καταβάλει όλους εύκολα. Ὅταν γύρισε πίσω στην σκηνή, η βασίλισσα χαμογέλασε αινιγματικά, και ξαφνικά ο ήρωας θυμήθηκε την γυναίκα εκείνη που, κάποτε, στην Αυλή του Βασιλιά της Οδύνης, του είχε δώσει την μαγική πέτρα για ν' αντιμετωπίσει το θηρίο της λίμνης !

"Με θυμήθηκες, λοιπόν, έτσι δεν είναι ; Ελπίζω να κρατήσεις την υπόσχεση που μου έδωσες τότε, πως θα με αγαπάς περισσότερο από οποιαδήποτε άλλη γυναίκα ! ".

Πράγματι, ο Πάρσιφαλ τήρησε την υπόσχεσή του, και σύμφωνα με τον μύθο, κυβέρνησε την χώρα μαζί με την βασίλισσα για πολλά χρόνια.





Η Φινλανδία δεν είναι γνωστή μόνον ως "η χώρα των χιλίων λιμνών" (εδώ, ο αριθμός "χίλια" είναι συμβολικός - στην πραγματικότητα εντοπίζονται πάνω από 50.000 λίμνες στην Φινλανδία!) και ούτε, μόνον, φημισμένη για τους μεγάλους ποιητές της (Eino Leino, Edith Södergan, Tuomas Anhava, Pentti Saarikoski, Paavo Haavikko, κ.ά.) και την νέα αντίληψη για την αρχιτεκτονική που εισήγαγε μετά τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο σε ολόκληρο τον κόσμο, αντίληψη, που υποτάσσει τα κτίσματα στο φυσικό περιβάλλον, και όχι το αντίστροφο, όπως δυστυχώς συμβαίνει πολύ συχνά στην εποχή μας (φωτεινό παράδειγμα ο μεγάλος Φινλανδός αρχιτέκτονας Alvar Aalto που σχεδίασε το κτίσιμο πολλών φινλανδικών πόλεων, όπως επίσης και πολλών άλλων, ευρωπαϊκών και αμερικανικών).

Η μαγευτική αυτή χώρα είναι επίσης γνωστή για την πλούσια μυθολογική κληρονομιά της, την οποία ο γιατρός Elias Lönnrot συγκέντρωσε σε ένα ενιαίο έπος που φέρει τον τίτλο Kalevala. Ο Lönnrot (προφέρεται "Λέννροτ") έφερε εις πέρας ένα πραγματικά πολύ δύσκολο εγχείρημα κατά τον 19ο αιώνα. Περιέτρεξε όλη την Φινλανδία μέ-



χρι το πιο απόμακρο σημείο της και κατέγραψε όλα τα τραγούδια και τα ποιήματα του λαού, τα οποία περιστρέφονταν γύρω από έναν κοινό μυθολογικό άξονα : η ιστορία του ήρωα - θεού Βέινεμεϊνεν (Väinämöinen), η σύγκρουση ανάμεσα στις χώρες της Πόχγιολα (Pohjola, τοποθετείται στα εδάφη της σημερινής φινλανδικής Λαπωνίας) και της Κάλεβα (Kaleva, με αυτόν τον όρο υπονοείται η Φινλανδία), και η αναζήτηση του "σάμπο", ενός μυστηριακού συμβολικού αντικειμένου μαγικής δύναμης, το οποίο δεν περιγράφεται ποτέ με λεπτομέρειες στην Φινλανδική Μυθολογία. Θα μπορούσε να πει κάποιος ότι το "σάμπο" έχει εδώ μια παρόμοια θέση με αυτήν που έχει το Holy Grail (Άγιο Δισκοπότηρο) στον "κύκλο του Αρθούρου και της Αδελφότητας των Ιπποτών της Στρογγυλής Τραπέζης" στην Κελτική Μυθολογία.

Η σύγκρουση ανάμεσα στην Πόχγιολα και την Κάλεβα ήταν αναπάντεχη και "μεμονωμένο περιστατικό", μιας και πριν και μετά τον πόλεμο που περιγράφεται στην Κάλεβαλα, οι σχέσεις μεταξύ των δύο χωρών ήταν και παρέμειναν ιδιαίτερα ζεστές και φιλικές.

Ο Lönnrot, λοιπόν, έχοντας να αντιμετωπίσει έναν πελώριο όγκο πληροφοριών, τραγουδιών, ποιημάτων και μύθων, ακολούθησε την δομή που έχουν τα Ομηρικά Έπη (Ιλιάς, Οδύσσεια), προκειμένου να καθυποτάξει όλο αυτό το υλικό κάτω από μια ενιαία και ομογενή μορφή. Το αποτέλεσμα ήταν ένα από τα πλέον θαυμαστά μυθολογικά έπη στην ιστορία της ανθρωπότητας.

Γενικότερα θα έλεγε κάποιος πως η σύνολη Φινλανδική Μυθολογία είναι θαυμαστή, διότι κατορθώνει να θέτει "επί τάπητος" τα πιο σημαντικά ερωτήματα που σχετίζονται με την ύπαρξη του ανθρώπου, μέσα σε ένα "περιβάλλον" που αιωρείται πάνω από τρία σημεία αναφοράς : από το ηρωικό έπος στο ακραίο χιούμορ και από εκεί στον πιο "σκληροπυρηνικό" μυστικισμό.

Φαινομενικά ετερόκλητες καταστάσεις της ψυχής και του πνεύματος φαντάζουν ως ένα πράγμα στην Φινλανδική Μυθολογία, η οποία ξεδιπλώνεται στον αναγνώστη με την μεγαλύτερη φυσικότητα και άνεση στην αφήγηση.

Ακόμη, διαβάζοντας κάποιος την Κάλεβαλα έχει την εντύπωση ότι το αρκτικό φως τον παρακολουθεί σε κάθε βηματισμό της ανάγνωσης, σαν να είναι ζωντανή οντότητα ή ακόμα ότι η ίδια η ψυχή του συμμετέχει όχι μόνον στην ανάγνωση, αλλά και μέσα σ' αυτήν την πλοκή του κειμένου !

Έτσι, ο αναγνώστης δεν έχει να κάνει τίποτε άλλο παρά να αφεθεί στην υποβλητική μαγεία των λόγων του Βέινεμεϊνεν (Väinämöinen), του Ίλμαρινεν (Ilmarinen), του Λέμινκαϊνεν (Lemminkäinen) και άλλων ηρώων, και ... hyvää matkaa ("καλό ταξίδι !", στα φινλανδικά) στις σελίδες της μυθολογίας των Φινλανδών !

Μύθοι

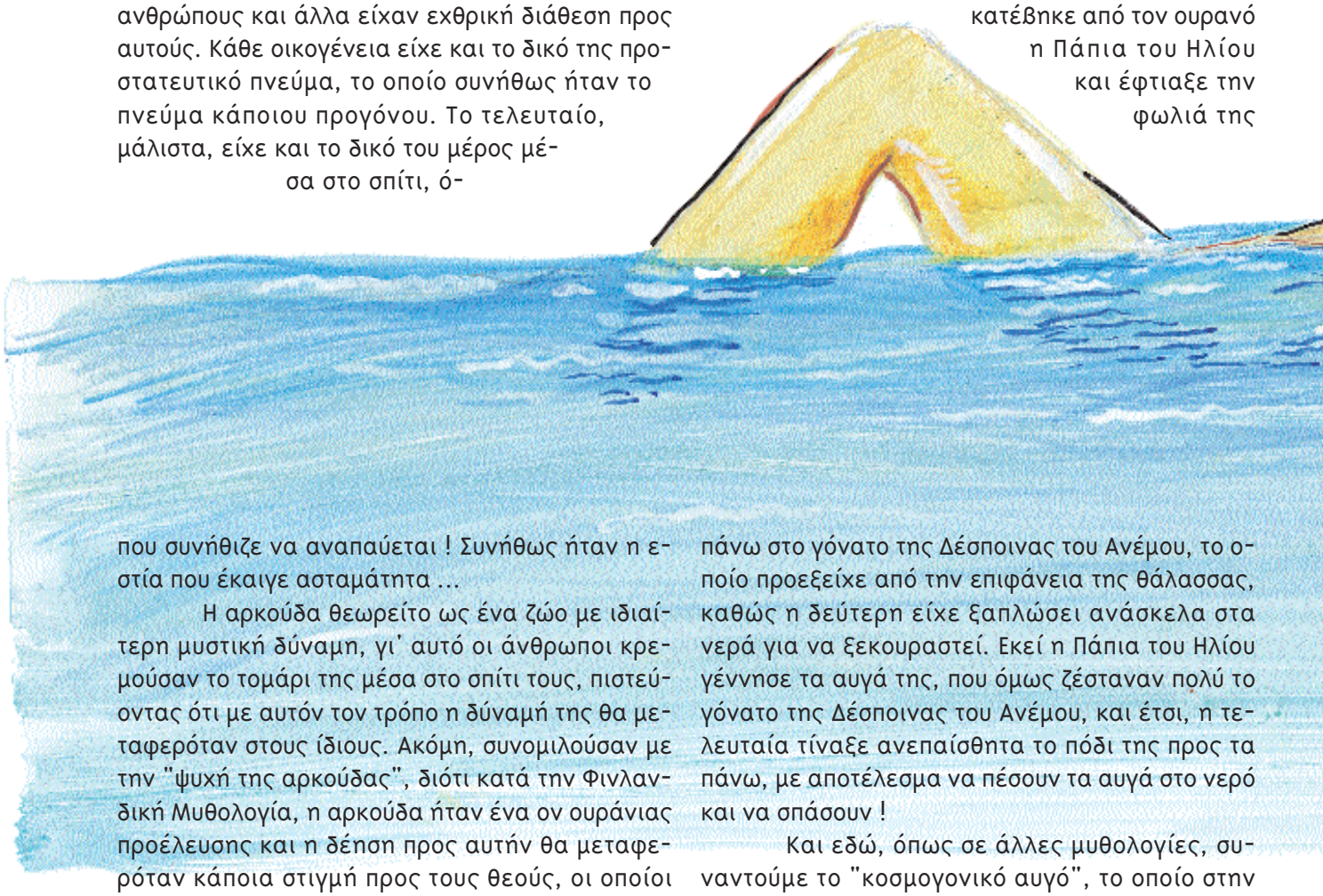
Υπάρχουν δύο εκδοχές της κοσμογονίας στην Φινλανδική Μυθολογία. Σύμφωνα με την πρώτη, ο Γιούμαλα (Jumala, σημαίνει "ο θεός" στην φινλανδική), υπήρχε πρώτα, στεκόμενος πάνω από μια αρχέγονη ωκεάνεια θάλασσα. Τότε διέταξε πολλά σμήνη πτηνών που έφεραν μεγάλα ράμφη, να πάνε να ανασύρουν την λάσπη που βρισκόταν στον βυθό της θάλασσας. Απ' αυτήν την λάσπη, ο Γιούμαλα κατασκεύασε την χέρσα γη, ένα μεγάλο νησί πάνω στην επιφάνεια των νερών. Κατόπιν, με την λάσπη που ολοένα του προσκόμιζαν τα πτηνά, κατασκεύασε τα δάση, τα ζώα και τους ανθρώπους.

Στην αρχή ο ουρανός βρισκόταν ... πάρα πολύ κοντά προς την γη, με αποτέλεσμα οι άνθρωποι να αναγκάζονται πολλές φορές να ... σκύβουν, όταν σηκώνονταν όρθιοι. Ακόμη, υπήρχε πολλή "κάπνια", διότι ο καπνός που έβγαινε από τις καμινάδες των σπιτιών, δεν μπορούσε να ανυψωθεί πολύ, εξαιτίας του κοντινού ουρανού ! Ο Γιούμαλα τότε διέταξε έναν γίγαντα να σηκώσει τον ουρανό όσο πιο ψηλά μπορούσε, έτσι ώστε να απελευθερωθεί ο γήινος χώρος για τους ανθρώπους. Όπως και έγινε. Ο γίγαντας μετέφερε τον

ουρανό σε πολύ μακρινή απόσταση από την γη και έτσι, οι άνθρωποι δεν συναντούσαν πλέον προβλήματα χώρου, ωστόσο "συνομιλούσαν μόνον μεταξύ τους". Με την τελευταία φράση, ο χιουμοριστικός αυτός φινλανδικός μύθος περιγράφει, με ιδιαίτερο τρόπο, την βαθμιαία αποξένωση του γένους των ανθρώπων από το γένος των θεών ...

Μετά την απομάκρυνση του Γιούμαλα και των άλλων θεών από τις καθημερινές συντροφιές των ανθρώπων, ο κόσμος γέμισε από "πνεύματα", εκ των οποίων άλλα πρόσκειντο φιλικά προς τους ανθρώπους και άλλα είχαν εχθρική διάθεση προς αυτούς. Κάθε οικογένεια είχε και το δικό της προστατευτικό πνεύμα, το οποίο συνήθως ήταν το πνεύμα κάποιου προγόνου. Το τελευταίο, μάλιστα, είχε και το δικό του μέρος μέσα στο σπίτι, ό-

μου αποφάσισε κάποτε να κατέβει ως την θάλασσα και να την διατρέξει απ' άκρη σε άκρη, ολόκληρη. Καθώς πετούσε πάνω από τα ψηλά, αφρισμένα κύματα, ενώθηκε με τον Άνεμο και μετά από λίγο καιρό ήταν έτοιμη να γεννήσει. Παρακάλεσε, τότε, τον υπέρτατο θεό Ούκκο (Ukko : από το όνομά του προέρχεται η φινλανδική λέξη ukkonen που σημαίνει "κεραυνός") να απαλύνει τους πόνους της γέννας της, που ολοένα δυνάμωναν σε ένταση. Ο Ούκκο άκουσε την παράκλησή της και, μετά από προσταγή του, κατέβηκε από τον ουρανό η Πάπια του Ηλίου και έφτιαξε την φωλιά της



που συνήθιζε να αναπαύεται ! Συνήθως ήταν η εστία που έκαιγε ασταμάτητα ...

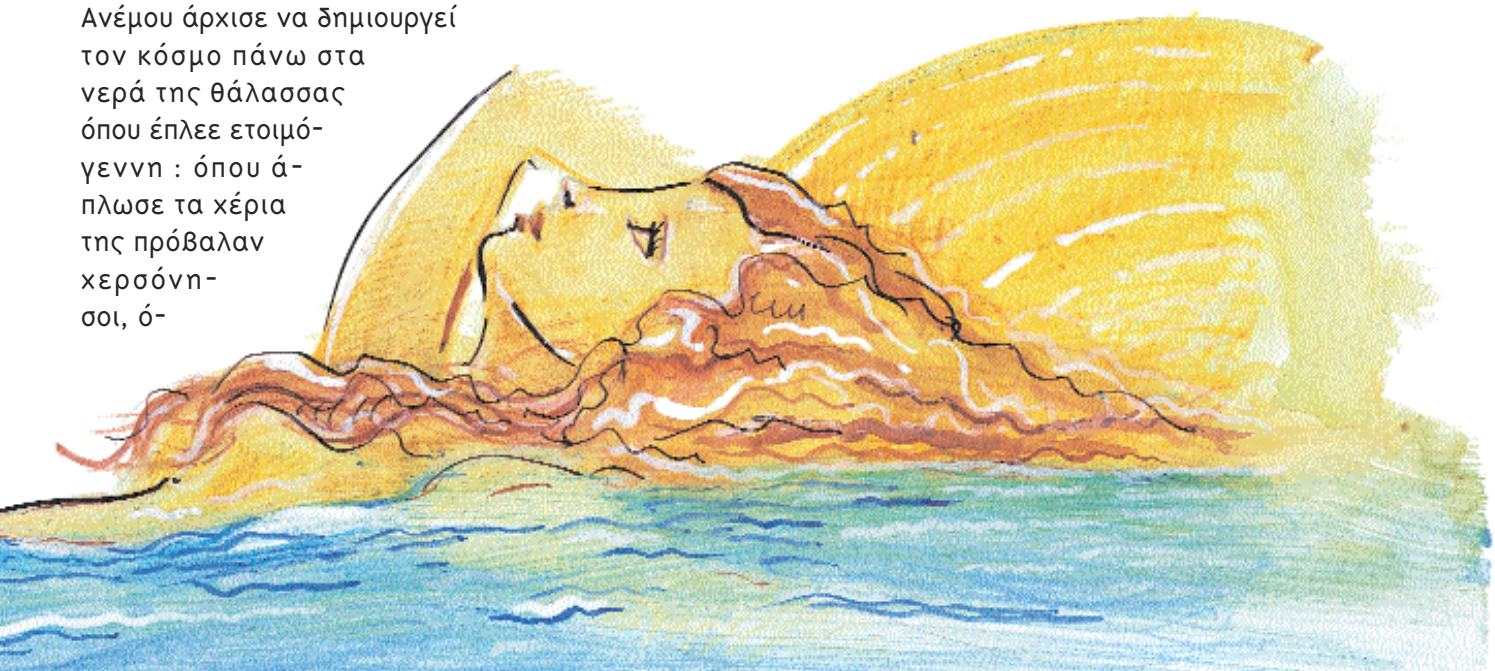
Η αρκούδα θεωρείτο ως ένα ζώο με ιδιαίτερη μυστική δύναμη, γι' αυτό οι άνθρωποι κρεμούσαν το τομάρι της μέσα στο σπίτι τους, πιστεύοντας ότι με αυτόν τον τρόπο η δύναμή της θα μεταφερόταν στους ίδιους. Ακόμη, συνομιλούσαν με την "ψυχή της αρκούδας", διότι κατά την Φινλανδική Μυθολογία, η αρκούδα ήταν ένα ον ουράνιας προέλευσης και η δέηση προς αυτήν θα μεταφερόταν κάποια στιγμή προς τους θεούς, οι οποίοι δεν κατοικούσαν πλέον ανάμεσά τους ...

Η άλλη κοσμογονική εκδοχή, έτσι όπως παρουσιάζεται από το έπος Κάλεβαλα, στο πρώτο κεφάλαιό του, έχει ως εξής : η Δέσποινα του Ανέ-

πάνω στο γόνατο της Δέσποινας του Ανέμου, το οποίο προεξείχε από την επιφάνεια της θάλασσας, καθώς η δεύτερη είχε ξαπλώσει ανάσκελα στα νερά για να ξεκουραστεί. Εκεί η Πάπια του Ηλίου γέννησε τα αυγά της, που όμως ζέσταναν πολύ το γόνατο της Δέσποινας του Ανέμου, και έτσι, η τελευταία τίναξε ανεπαίσθητα το πόδι της προς τα πάνω, με αποτέλεσμα να πέσουν τα αυγά στο νερό και να σπάσουν !

Και εδώ, όπως σε άλλες μυθολογίες, συναντούμε το "κοσμογονικό αυγό", το οποίο στην συγκεκριμένη περίσταση περιγράφεται με πολύ κωμικό τρόπο. Ο κόσμος δημιουργήθηκε από αυγά που έπεσαν και έσπασαν κατά λάθος! Από το κάτω μέρος του κέλυφους δημιουργήθηκε η γη, ενώ α-

πό το πάνω μέρος ο έναστρος ουρανός. Ακόμη, από το πάνω μέρος του κρόκου σχηματίστηκε ο ήλιος, ενώ από το πάνω μέρος του "ασπραδιού" του αυγού πρόβαλε η σελήνη. Κατόπιν η Δέσποινα του Ανέμου άρχισε να δημιουργεί τον κόσμο πάνω στα νερά της θάλασσας όπου έπλεε ετοιμόγεννη : όπου άπλωσε τα χέρια της πρόβαλαν χερσόνησοι, ό-



που πάτησαν τα πόδια της ξεπετάχτηκαν ψάρια, όταν ανέπνεε δημιουργούνταν οι κοιλάδες της γης και όπου έγερνε το πλευρό της, σχηματίζονταν αυτόματα τα ακρογιάλια ! Με παρόμοιο τρόπο, δημιούργησε ολόκληρο το πανόραμα των μορφών της χλωρίδας και της πανίδας, ωστόσο παρότι ετοιμόγεννη, δεν είχε γεννήσει ακόμη και το παιδί μεγάλωνε ήδη μέσα στην κοιλιά της ! Πέρασαν τριάντα χρόνια και ο Βέινεμεϊνεν (Väinämöinen) δεν μπορούσε να προβάλει από την κοιλιά της μάνας του ! Παρακάλεσε τότε τους θεούς να τον αφήσουν να βγει έξω από τα "σκοτεινά σπήλαια" όπου βρισκόταν. Οι θεοί εισάκουσαν την παράκλησή του και έτσι ο κεντρικός ήρωας του έπους Κάλεβαλα αντίκρυσε επιτέλους το φως του ηλίου. Όταν γεννήθηκε ήταν ήδη 30 χρονών !

Με αυτήν την ...παράξενη γέννηση, ο Βέινεμεϊνεν θεωρήθηκε ως ο πρώτος άνθρωπος - μάγος - ήρωας - θεός.

Καθώς περνούσαν τα χρόνια, ολοένα αυξανόταν η φήμη του ήρωα αυτού για τις γνώσεις και τις ικανότητες που είχε. Κάποτε, ένας νεαρός από την χώρα της Γιόουκολα (η οποία, κατά την Κάλεβαλα, βρίσκεται στα εδάφη της Λαπωνίας), που λεγόταν Γιόουκαχαϊνεν (Joukahainen), προκάλεσε τον Βέινεμεϊνεν να παραβγούν στην γνώση. Όταν ο τελευταίος αποδείχτηκε κατά πολύ ανώτερός του, ο Γιόουκαχαϊνεν θύμωσε και του επιτέθηκε.

Ο Βέινεμεϊνεν τότε, με την χρήση ενός μαγικού ξορκιού, βύθισε τον νεαρό Λάπωνα σ' ένα έλος. Αυτός, τρομαγμένος, υποσχέθηκε στον ήρωα πως άμα τον έβγαζε από εκεί, θα του έδινε να παντρευτεί την αδελφή του, η οποία ήταν ξακουστή

για την χάρη και την ομορφιά της. Ο Βέινεμεϊνεν συμφώνησε και απελευθέρωσε τον Γιόουκαχαϊνεν. Όμως η αδελφή του τελευταίου, όταν έμαθε για την συμφωνία των δύο ανδρών, άρχισε να κλαίει φωνάζοντας πως δεν ήθελε να παντρευτεί τον Βέινεμεϊνεν, ο οποίος βρισκόταν ήδη σε πολύ μεγάλη ηλικία. Κάποια στιγμή η νεαρή γυναίκα έφυγε από το σπίτι της, και



άρχισε να περιπλανάται στην Πόχγιολα. Φτάνοντας στην ακτή μιας θάλασσας, μπήκε στα νερά για να πλυθεί, όπου και πνίγηκε. Σύμφωνα με την Καλεβάλα, η κοπέλα μεταμορφώθηκε σε ψάρι, ενώ όταν η μητέρα της και ο αδελφός της, Γιόουκαχαϊνεν, έμαθαν τον θάνατό της, ξέσπασαν σε θρήνους. Ο τελευταίος, μάλιστα, ορκίστηκε να εκδικηθεί τον Βέινεμεϊνεν, θεωρώντας τον ως υπεύθυνο για τον θάνατο της αδελφής του, ξεχνώντας, βέβαια, πως ήταν ο ίδιος που πρότεινε στον ξένο από την Κάλεβα (δηλαδή, τον Βέινεμεϊνεν) να την παντρευτεί!

Έτσι, ο Γιόουκαχαϊνεν έστησε μια φονική ενέδρα εναντίον του Βέινεμεϊνεν και, καθώς ο δεύτερος περνούσε κοντά από το σημείο της ενέδρας καβαλικεύοντας το άλογό του, ο νεαρός Λάπωνας τον χτύπησε και ο αναβάτης έπεσε μέσα σ' ένα ποτάμι που βρισκόταν δίπλα. Ο Γιόουκαχαϊνεν πίστεψε τότε πως είχε σκοτώσει τον Βέινεμεϊνεν.

Ο τελευταίος όμως στάθηκε αρκετά τυχερός : είχε μόνον μια όχι και τόσο σοβαρή πληγή, ωστόσο όμως, βρισκόταν να παλεύει αβοήθητος με τα κύματα της θάλασσας όπου τον ξέβρασε το ποτάμι.

Ὅπως μας πληροφορεί η Κάλεβαλα, ο ήρωας προσπαθούσε να αντιμετωπίσει τα άγρια και ορμητικά ξεσπάσματα των κυμάτων για έξι ημέρες και έξι νύχτες, μια σκηνή που θυμίζει έντονα την ελληνική Οδύσσεια, με τον Οδυσσέα ναυαγό να προσπαθεί να επιβιώσει.

Για τον Βέινεμεϊνεν, εξ ουρανού ήλθε η σωτηρία του σ' αυτήν την πολύ δύσκολη κατάσταση. Ἕνας μεγάλος αετός στάθηκε από πάνω του. Θυμήθηκε πως κάποτε ο ήρωας είχε φυτέψει μια μεγάλη σημύδα για να μπορούν τα πουλιά να ξεκουράζονται πάνω στα κλαδιά της και αμέσως, αποφάσισε να του ξεπληρώσει την βοήθεια με τον καλύτερο τρόπο : σώζοντας την ίδια την ζωή του.

Ο αετός μετέφερε πάνω στην ράχη του τον Βέινεμεϊνεν σε μιαν ακτή της Πόχγιολα. Εκεί υπήρχε ένα σπίτι όπου ζούσε μια όμορφη κόρη μαζί με την γριά - μητέρα της. Η τελευταία φιλοξένησε και περιποιήθηκε τον Βέινεμεϊνεν



και όταν αυτός της διηγήθηκε την ιστορία του, τότε εκείνη αποκαλώντας τον "Σοφέ, αιώνιε προφήτη", του πρότεινε να μείνει για πάντα στο σπίτι της και, μάλιστα, θα του έδινε την όμορφη κόρη της για γυναίκα του. Ὅταν ο Βέινεμεϊνεν ρώτησε την γριά, τί ζητούσε ως αντάλλαγμα, εκείνη απάντησε με σχεδόν αντανακλαστικό τρόπο : " το Σάμπο ! ".



Το Σάμπο, όπως έχουμε ήδη αναφέρει, ήταν ένα πολύτιμο μαγικό αντικείμενο, που δεν περιγράφεται ακριβώς στην Κάλεβαλα, και του οποίου η κατοχή θεωρείτο ως το πιο σημαντικό πράγμα στον κόσμο !

Ο Βέινεμεϊνεν απάντησε πως δεν είχε, ούτε μπορούσε να κατασκευάσει ο ίδιος το Σάμπο, ωστόσο γνώριζε έναν σιδερά που ζούσε στην Κάλεβα, τον Ἰλμαρινεν (Ilmarinen - στην φινλανδική "ilma" σημαίνει "αέρας"), που ήξερε πώς φτιάχνεται το Σάμπο. Ο Ἰλμαρινεν παρουσιάζεται ως εκείνος που κατασκεύασε ακόμη τον ουρανό με όλα τα άστρα του, δίχως ν' αφήσει πάνω τους κανένα σημάδι από την δουλειά που χρειάστηκε να γίνει για να κατασκευασθούν ! Τότε η γυναίκα είπε πως θα έδινε την κόρη της, η οποία ήταν φημισμένη για την ομορφιά της σε όλη την Πόχγιολα και την αποκαλούσαν "η Κόρη της Πόχγια", σε εκείνον τον άνδρα που θα έφερνε το Σάμπο για χάρη αυτής !

Ο Βέινεμεϊνεν, όταν συνήλθε εντελώς από την περιπέτεια που είχε στην θάλασσα, ξεκίνησε για την Κάλεβα, να πάει να βρει τον Ἰλμαρινεν. Ο ήρωας προσπάθησε να πείσει τον σιδερά να πάνε μαζί στα μέρη της Πόχγιολα. Ο τελευταίος ήταν ανένδοτος. Δεν ήθελε με τίποτα να φύγει από την Κάλεβα και να βρεθεί σ' ένα μέρος καθόλου οικείο σ' αυτόν και γεμάτο κινδύνους, έστω και αν το έπαθλο γι' αυτόν θα ήταν, πιθανόν, η ωραιοτάτη Κόρη της Πόχγια !

Τότε , ο Βέινεμεϊνεν, βλέποντας πως δεν μπορούσε να πείσει με λόγια τον Ἰλμαρινεν, κατέφυγε σε ...πανούργα μέσα ! Του είπε πως πάνω σ' ένα ψηλό έλατο που ήξερε συνήθιζε να ξεκουράζεται το φεγγάρι ! Ο Ἰλμαρινεν ανέβηκε πάνω στο έλατο να πιάσει το φεγγάρι, και τότε βρήκε ο Βέινεμεϊνεν την ευκαιρία να κάνει τα ..."μαγικά" του, ξαποστέλνοντας τον σιδερά ...ιπτάμενο και, οπωσδήποτε, ...απορημένο στην Πόχγιολα ! Εκεί, μάλιστα, προσγειώθηκε στο σπίτι της Κόρης της Πόχγια ! Ὅταν τον είδε η μητέρα της τελευταίας, αφού πρώτα τον συνέφερε από το σοκ στο οποίο βρισκόταν, άρχισε να του κάνει διάφορες ερωτήσεις. Κάποια στιγμή τον ρώτησε εάν ήξερε τον Ἰλμαρινεν τον φημισμένο σιδηρουργό που μπορούσε - έτσι της είχαν πει - να κατασκευάσει το Σάμπο.

Ὅταν ο Ἰλμαρινεν της αποκάλυψε ποιος ήταν, τότε η γυναίκα του είπε να φτιάξει το μαγικό Σάμπο και η κόρη της θα γινόταν γυναίκα του. Η τελευταία, μάλιστα, μόλις είχε μπει μέσα στην κάμαρα όπου βρίσκονταν ο Ἰλμαρινεν και η μητέρα της, και η εκθαμβωτική ομορφιά της έπεισε τον σιδερά ν' αρχίσει αμέσως την δουλειά !

Εδώ, σ' αυτό το σημείο, το έπος της Κάλεβαλα μας δίνει μια θαυμάσια περιγραφή του τρόπου με τον οποίο εργάστηκε ο ακούραστος Ἰλμαρινεν : από την φωτιά που έκαιγε ασταμάτητα, ο σιδεράς έβγαζε το ένα αντικείμενο μετά το άλλο, για να το απορρίψει αμέσως, διότι τίποτε λιγότερο από το τέλειο Σάμπο δεν θα ήταν αρκετό γι' αυτόν ! Πέρασαν πολλές ημέρες, και ο Ἰλμαρινεν δεν "σήκωνε κεφάλι" από την φωτιά, το αμόνι και τα "φυσερά" του. Ὡσπου οι κόποι του επιβραβεύθηκαν: μιαν ημέρα πρόβαλε από την φωτιά το Σάμπο πλήρες και τέλειο, έτσι όπως ακριβώς το ήθελε ο τεχνίτης του.

Παρ' όλ' αυτά, όμως η Κόρη της Πόχγια άρχισε να φέρνει αντιρρήσεις, όσον αφορά τον γάμο της με τον Ἰλμαρινεν, που είχε υποσχεθεί η μητέρα της στον δεύτερο. Αυτό, όπως ήταν φυσικό, προκάλεσε ... αμηχανία αλλά και απογοήτευση στον ξακουστό για την τέχνη του σιδηρουργό.

Βλέπουμε, έως αυτό το σημείο της Κάλεβαλα, πως οι ήρωές μας στάθηκαν αρκετά ...άτυχοι στα προξενειά με τις κόρες της Πόχγιολα, μια κατάσταση που έμελλε να συνεχιστεί και στο μέλλον, προκαλώντας αυτήν την φορά ανεξέλεγκτες και δυσάρεστες καταστάσεις.

Ο τρίτος σημαντικός ήρωας, μαζί με τους Βέινεμενεν και Ἰλμαρινεν, στο έπος Κάλεβαλα, είναι ο Λέμμινκεϊνεν (Lemminkäinen), φιγούρα τυχοδιωχτική αλλά συνάμα και πολύ γοητευτική. Ἑτοιμος ανά πάσα στιγμή να βρεθεί σε ... μπελά-

δες εξαιτίας, τις περισσότερες φορές, κάποιας γυναίκας, όπως ακριβώς συνέβη και εδώ: όταν τον παράτησε η γυναίκα του, Κίλικι, ταξίδεψε ως την Πόχγιολα, όπου - τί άλλο ; - ζήτησε την Κόρη της Πόχγια σε γάμο (ο τρίτος, κατά σειρά, υποψήφιος γαμπρός από την Κάλεβα!). Η μητέρα της υποσχέθηκε πως θα τον άφηνε να την παντρευτεί με τον όρο να εκτελέσει μια σειρά από άθλους. Στον πρώτο άθλο, ο Λέμμινκεϊνεν τα κατάφερε, όχι χωρίς δυσκολία, αφού στην πρώτη απόπειρα που έκανε μόνος του για να πιάσει το ελάφι της Χίισι (παραπλήσια έννοια με τον ελληνικό Ἅδη) απέτυχε, και γι' αυτό μίσθωσε διάφορους κυνηγούς που θα τον βοηθούσαν σ' αυτό το εγχείρημα. Ὅταν έφερε το ελάφι της Χίισι στην μητέρα της Κόρης της Πόχγια, αυτή του είπε πως θα έπρεπε να πιάσει τον κύκνο της Τούονελα, ο οποίος ζούσε σε μια λίμνη που αποτελούσε το σύνορο μεταξύ του κόσμου των ζωντανών και του κόσμου των νεκρών. Δυστυχώς, σ' αυτό το δεύτερο εγχείρημα, ο Λέμμινκεϊνεν δεν τα κατάφερε. Μάλιστα ένας βοσκός της Πόχγιολα που μισούσε τον ήρωα από την Κάλεβα τον σκότωσε σε ενέδρα.

Ἔτσι τελείωσε άδοξα η προσπάθεια του Λέμμινκεϊνεν να κερδίσει την Κόρη της Πόχγια. Ωστόσο, στάθηκε κατά κάποιο τρόπο τυχερός μέσα στην ατυχία του. Ὅταν έπεφτε νεκρός από το όπλο του βοσκού, άρχισε να στάζει αίμα στο σπίτι της μητέρας του, Λέμπι, που βρισκόταν στην Κάλεβα ! Αυτή, τότε, κατάλαβε πως κάτι άσχημο συνέβη στον γιο της και δίχως να χάσει καιρό, ξεκίνησε αμέσως για την Πόχγιολα. Ἔφτασε μέχρι, την Τούονελα, όπου βρήκε το πτώμα του γιου της. Ωστόσο, κατάφερε να αναστήσει τον Λέμμινκεϊνεν, με ξόρκια και μαγικές αλοιφές.

Ο ...ατυχήσας ήρωας, όταν επανήλθε στη ζωή διηγήθηκε στην μητέρα του τι του συνέβη και εκείνη του είπε με ποιον τρόπο κατάλαβε πως ήταν σε άσχημη κατάσταση. Οι στίχοι που παρατίθενται σ' αυτό το σημείο στο έπος Κάλεβαλα είναι





αριστουργηματικοί.

Ο Βέινεμεϊνεν, εν τω μεταξύ, προσπαθούσε να φτιάξει μια λέμβο για να πάει στην Πόχγιολα, να ζητήσει την Κόρη της Πόχγια σε γάμο (πόσο όμορφη θα έπρεπε να ήταν αυτή η τελευταία για να "στοιχειώσει", με τέτοιο τρόπο, τα μυαλά τριών τόσο φημισμένων ανδρών, που δεν μπορούσαν να την βγάλουν ούτε στιγμή από τον νου τους!). Όμως, δεν αρκούσε μόνον η μαστοριά του για να φτιάξει την πολύ γερή βάρκα που ήθελε για ένα τέτοιο ταξίδι. Χρειαζόταν, ακόμη, τρεις μαγικές λέξεις, που θα μπορούσε να τις βρει μόνον στον Κάτω Κόσμο της Τούονελα. Το θάρρος δεν έλειψε ποτέ από τον Βέινεμεϊνεν. Έτσι δίχως να το σκεφτεί για πολύ, κατέβηκε στον Άδη, όπου εν τέλει μπόρεσε να βρει τις μαγικές λέξεις που αναζητούσε, όχι όμως δίχως μεγάλες περιπέτειες : έπρεπε να ρωτήσει τον γίγαντα Άντερο Βίπουνεν (Antero Vipunen), και αυτός θα του έλεγε τις λέξεις που ήθελε. Ο γίγαντας, όμως, φαίνεται πως είχε ... άλλη γνώμη και αντί να πληροφορήσει τον ήρωα, προτίμησε να τον ...καταπιεί ! Το τελευταίο, σίγουρα, που θα περίμενε ο Βέινεμεϊνεν ήταν να βρεθεί μέσα σ'ένα στομάχι ! Ωστόσο, αυτό θα του έβγαινε σε καλό, διότι έτσι βρήκε ένα τρομερό μέσο εκβιασμού του γίγαντα: άρχισε να χτυπάει και να κλωτσάει τα τοιχώματα του στομαχιού του Άντερο Βίπουνεν, προκαλώντας του αφόρητο πόνο ! Δεν θα σταματούσε, εάν δεν αποκάλυπτε ο γίγαντας τις μαγικές λέξεις ! Ο τελευταίος προσπάθησε επανειλημμένως να ξεράσει τον Βέινεμεϊνεν, όμως ο δεύτερος ... αντιστεκόταν επιτυ-

χώς ! Τελικά, ο Ἀντερο Βίπουνεν μην έχοντας πλέον άλλη εκλογή, αποκάλυψε τις λέξεις στον Βέινεμεϊνεν και έτσι ο ήρωας έφυγε από την Τούονελα και πήγε να ολοκληρώσει την κατασκευή της βάρκας του.

Πριν πάει, όμως, στην Πόχγιολα, πέρασε από το σπίτι του Ἰλμαρινεν, διότι ήξερε πως ο περίφημος σιδεράς ήταν εξίσου ...μαγεμένος, όσο και ο ίδιος, από τα κάλλη της Κόρης της Πόχγια ! Συμφώνησαν, λοιπόν, οι δύο να μην επιχειρήσει κανένας τους να αρπάξει την ωραία κόρη με την βία, αλλά να την αφήσουν να επιλέξει ελεύθερα, ποιον θα ήθελε να πάρει για άντρα της.

Ἔτσι, ο καθένας τους προετοιμάστηκε όσο μπορούσε καλύτερα για να εντυπωσιάσει την Κόρη της Πόχγια, όταν θα την συναντούσε. Ο Ἰλμαρινεν, που ήταν γεμάτος από την κάπνα και την ακαθαρσία από την δουλειά της ημέρας πάνω στο αμόνι και δίπλα στην φωτιά, οδηγήθηκε γρήγορα από την αδελφή του, Ἀνικι, στην ...σάουνα (το φημισμένο φινλανδικό ατμόλουτρο, όπου η θερμοκρασία φτάνει τους 800° C, πολλές φορές και τους 1000° C) απ' όπου ο σιδεράς βγήκε αργότερα ... αγνώριστος. Πολύ καθαρός και με το ωραίο πρόσωπό του να φαίνεται πλέον, μακριά από τις μουτζούρες και την κάπνα, έβαλε - κατόπιν υπόδειξης πάλι, της αδελφής του, Ἀνικι - τα πιο ωραία και περιποιημένα ενδύματα που υπήρχαν σε όλη την Κάλεβα, και, ιδού, ήταν έτοιμος πλέον : ένας πολύ ζηλευτός γαμπρός !

Από την άλλη, ο Βέινεμεϊνεν που δεν είχε την ομορφιά του Ἰλμαρινεν και ήταν πολύ προχωρημένος στην ηλικία, παρότι η σωματική δύναμή του παρέμενε αυτή ενός εφήβου, κατέφυγε στα ...δώρα. Μάζεψε πολλά, ακριβά τέτοια, από τα πιο διαλεχτά που θα μπορούσε να βρει κάποιος σε ολόκληρη την Κάλεβα, και έτσι, οι δύο ... γαμπροί ξεκίνησαν, γεμάτοι ελπίδες για την Πόχγιολα!

Ὅταν έφτασαν στο σπίτι της Κόρης της Πόχγια, η μητέρα της τελευταίας έδειξε σαφώς την προτίμησή της στον Βέινεμεινεν, ως γαμπρό για την κόρη της, όμως η κόρη της δεν φάνηκε να συμμερίζεται αυτήν την γνώμη. Δεν μπορούσε να ξεκολλήσει τα μάτια της από τον Ἰλμαρινεν που φάνταζε πολύ εντυπωσιακός!

Μάταια φώναζε η μητέρα της, πως ο "ομορφονιός" είχε έλθει με άδεια χέρια και ήταν απένταρος, ενώ ο Βέινεμεϊνεν, αντίθετα, θα έπρεπε να ήταν πολύ πλούσιος για να φέρει τέτοια ακριβά δώρα, και επομένως αυτόν θα έπρεπε να διαλέξει για άνδρα της !

Η Κόρη της Πόχγια, όμως, επέμενε πως ήθελε τον Ἰλμαρινεν για άνδρα της και έτσι η μητέρα της αναγκάστηκε να υποχωρήσει. Ο Ἰλμαρινεν θα παντρευόταν την κόρη της, αρκεί, πρώτα, να εκτελούσε μερικούς άθλους (πράγμα που είχε επιχειρήσει παλαιότερα ο Λέμμινκεϊνεν και παραλίγο να χάσει την ζωή του !).

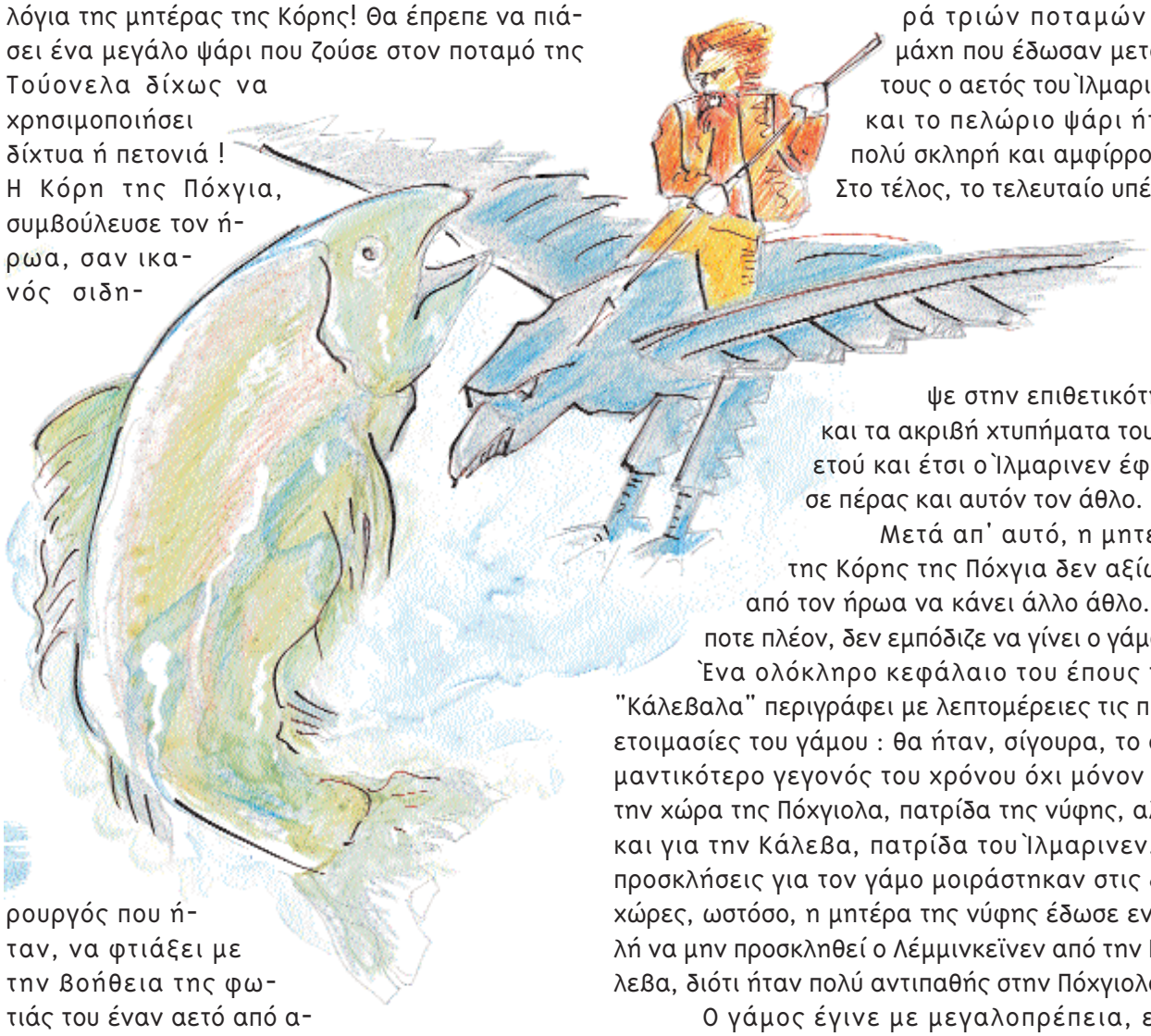
Ο Ἰλμαρινεν θα έπρεπε πρώτα να οργώσει ένα χωράφι, το οποίο ήταν γεμάτο από φίδια, δίχως να χρησιμοποιήσει άροτρο και υνί ! Οπωσδήποτε, αυτό δεν ήταν ό,τι καλύτερο μπορούσε να του συμβεί εκείνη την στιγμή. Αρκετά εκνευρισμένος, κάλεσε την Κόρη της Πόχγια και της είπε πως η αξίωση της μητέρας της ήταν απαράδεκτη: στο κάτω-κάτω είχε κατασκευάσει ολόκληρο Σάμπο για εκείνην και, σαν να μην έφθανε αυτό, θα έπρεπε, τώρα, για να μπορέσει να την παντρευτεί, να κάνει και άλλους άθλους, που η συμφωνία τους δεν προέβλεπε !

Η Κόρη της Πόχγια, τότε, προσπάθησε να πρεμήσει τον Ἰλμαρινεν και του υποσχέθηκε πως θα τον βοηθούσε σε κάθε άθλο του. Ὅπως και έγινε, με τον πρώτο που θα έπρεπε να επιτελέσει, το όργωμα του χωραφιού το οποίο ήταν γεμάτο από φίδια. Του είπε να κατασκευάσει ένα άροτρο από χρυσό και ασήμι και ακόμη να καλύψει το σώμα του με μια σιδερένια πανοπλία, έτσι ώστε να μην μπορούν να τον δαγκώσουν τα φίδια ! Ο Ἰλμαρινεν έκανε ό,τι του είπε η Κόρη της Πόχγια και έτσι εκτέλεσε τον πρώτο άθλο του. Ωστόσο, η μητέρα της Κόρης δεν θα σταματούσε εδώ τις αξιώσεις της : ο Ἰλμαρινεν θα έπρεπε να πάει στον Κάτω Κόσμο της Τούονι και να φέρει από εκεί έναν λύκο



και μια αρκούδα που ήταν φύλακες στον χώρο των σκιών. Ο ήρωας εκνευρίστηκε πάλι, με την καινούργια αξίωση που πρόβαλε η μητέρα της Κόρης της Πόχγια, ενώ η τελευταία προσφέρθηκε να τον βοηθήσει και σε αυτόν τον δεύτερο άθλο.

Όταν ο Ἰλμαρινεν έφερε από την Τούονι τον λύκο και την αρκούδα, ο ...τρίτος άθλος που θα έκανε στην συνέχεια, ήδη τον περίμενε στα λόγια της μητέρας της Κόρης! Θα έπρεπε να πιάσει ένα μεγάλο ψάρι που ζούσε στον ποταμό της Τούονελα δίχως να χρησιμοποιήσει δίχτυα ή πετονιά ! Η Κόρη της Πόχγια, συμβούλευσε τον ήρωα, σαν ικανός σιδηρουργός που ήταν, να φτιάξει με την βοήθεια της φωτιάς του έναν αετό από ατσάλι και σίδερο και να τον χρησιμοποιήσει για να πιάσει το ψάρι της Τούονελα ! Ο Ἰλμαρινεν, πράγματι, έφτιαξε τον αετό και ύστερα ανέβηκε στην ράχη του και πέταξε προς τον ποταμό.



Ο ήρωας είδε με έκπληξη ένα τέρας να βγαίνει από τα νερά και να επιτίθεται εναντίον του. Ο αετός όμως το άρπαξε με τα νύχια του και το σκότωσε. Τότε πρόβαλε και το ψάρι της Τούονελα, το οποίο ήταν πολύ μεγαλύτερο απ' ό,τι θα μπορούσε να φανταστεί ο Ἰλμαρινεν. Στην "Κάλεβαλα" περιγράφεται πως είχε ένα στόμα μέσα από το οποίο μπορούσαν άνετα να περάσουν τα νερά τριών ποταμών ! Η μάχη που έδωσαν μεταξύ τους ο αετός του Ἰλμαρινεν και το πελώριο ψάρι ήταν πολύ σκληρή και αμφίρροπη. Στο τέλος, το τελευταίο υπέκυψε στην επιθετικότητα και τα ακριβή χτυπήματα του αετού και έτσι ο Ἰλμαρινεν έφερε σε πέρας και αυτόν τον άθλο.

Μετά απ' αυτό, η μητέρα της Κόρης της Πόχγια δεν αξίωσε από τον ήρωα να κάνει άλλο άθλο. Τίποτε πλέον, δεν εμπόδιζε να γίνει ο γάμος ! Ἐνα ολόκληρο κεφάλαιο του έπους της "Κάλεβαλα" περιγράφει με λεπτομέρειες τις προετοιμασίες του γάμου : θα ήταν, σίγουρα, το σημαντικότερο γεγονός του χρόνου όχι μόνον για την χώρα της Πόχγιολα, πατρίδα της νύφης, αλλά και για την Κάλεβα, πατρίδα του Ἰλμαρινεν. Οι προσκλήσεις για τον γάμο μοιράστηκαν στις δύο χώρες, ωστόσο, η μητέρα της νύφης έδωσε εντολή να μην προσκληθεί ο Λέμμινκεϊνεν από την Κάλεβα, διότι ήταν πολύ αντιπαθής στην Πόχγιολα.

Ο γάμος έγινε με μεγαλοπρέπεια, ενώ πλήθος κόσμου είχε συρρεύσει για να δει την ξακουστή για την ομορφιά της Κόρη της Πόχγια δίπλα στον φημισμένο τεχνίτη από την Κάλεβα, τον Ἰλμαρινεν.

Στο τραπέζι, ενώ η μπύρα έρρεε άφθονη, ο ...ατυχήσας υποψήφιος γαμπρός Βέινεμεϊνεν ξεσήκωσε τους καλεσμένους με την ευθυμία και το τραγούδι του. Με το τελευταίο δε, "μάγεψε" όλους τους παρευρισκομένους, οι οποίοι σιώπησαν για ώρες προκειμένου να τον ακούσουν !

Κατόπιν, στο έπος Κάλεβαλα περιγράφεται με έντονα και ζωηρά χρώματα ο "θρήνος" της μητέρας της νύφης, καθώς η τελευταία θα αποχαιρετούσε για πάντα το πατρικό σπίτι της για να πάει να ζήσει σε εκείνο του γαμπρού ! Το τραγούδι της μάνας εδώ, παρουσιάζει μεγάλες "συγγένειες" με τα αντίστοιχα ελληνικά "γαμήλια μοιρολόγια" της υπαίθρου, όπου οι γονείς τραγουδούν τον πόνο τους για την κόρη που μετά τον γάμο της δεν θα μένει πλέον μαζί τους, αλλά σε ξένο σπίτι, ίσως και σε ξένο μέρος.

Ἐτσι και σε αυτό το "μοιρολόι", όπως δίδεται από την Κάλεβαλα, η μητέρα της νύφης αντιπαραβάλλει, τραγουδώντας, την προτέρα ωραία κατάσταση του πατρικού σπιτιού όπου ζούσε η Κόρη, με την πιθανώς εχθρική, από ψυχολογική άποψη, "ατμόσφαιρα" που θα συναντούσε στο σπίτι του συζύγου της, εξαιτίας, ίσως, της "στριφνής" συμπεριφοράς των πεθερών της, της ανταγωνιστικής διάθεσης που θα έδειχνε προς αυτήν η αδελφή του γαμπρού, και ακόμη, των υπερβολικών απαιτήσεων που θα είχε ο τελευταίος απ' αυτήν. Στην προτέρα κατάσταση, όταν ήταν ανύπαντρη, ζούσε ελεύθερα και ανέμελα, ενώ τώρα θα γινόταν σκλάβα και υπηρέτρια ανθρώπων που δεν θα έδειχναν καμία επιείκια γι' αυτήν, περιμένοντας ανά πάσα στιγμή το παραμικρό "στραβοπάτημα" ή "ατυχία" της για να κάνουν πικρόχολες παρατηρήσεις ! Ὅπως βέβαια συμβαίνει σε παρόμοιες περιπτώσεις, η νύφη ξέσπασε σε κλάματα, σκεφτόμενη τον οριστικό αποχωρισμό της από το πατρικό σπίτι, τα αδέλφια και τις φίλες που την είχαν συντροφεύσει στην ως τώρα ζωή της. Ἕνα παιδί, όταν την είδε να κλαίει με σπαραχτικό τρόπο, άρχισε να τραγουδά ένα τραγούδι με ακριβώς αντίθετο περιεχόμενο από εκείνο που συνήθως έχουν τα "γαμήλια μοιρολόγια". Της είπε ότι δεν είχε κανένα λόγο να θρηνεί, μιας και παντρεύτηκε έναν από τους καλύτερους άντρες της Κάλεβα, τον Ἰλμαρινεν και ακόμη πως θα έβρισκε την καλύτερη μεταχείριση στο σπίτι του, όπου όλοι θα την "είχαν στα πούπουλα" και θα της φέρονταν σαν αρχόντισσα! Τα λόγια αυτά από το τραγούδι του παιδιού, κατάφεραν να αναπτερώσουν το ηθικό της Κόρης της Πόχγια και να σβήσουν τα δάκρυα από το πρόσωπό της.

Ὅπως είδαμε παραπάνω, ο Λέμμινκεϊνεν δεν προσεκλήθη στον γάμο της Κόρης της Πόχγια με τον Ἰλμαρινεν. Αυτό το θεώρησε ως μεγάλη προσβολή στο πρόσωπό του -όπως, άλλωστε, ήταν πράγματι τέτοια- και πήγε στην Πόχγιολα. Εκεί λογομάχησε με την αρχόντισσα Λόουχι και, πάνω στον καυγά, σκότωσε τον άντρα της. Αυτή ήταν η μοιραία σπίθα που θα έβαζε "φωτιά" ανάμεσα σε δύο φιλικές, μεταξύ τους, χώρες, την Κάλεβα και την Πόχγιολα, με απρόβλεπτες και ανεξέλεγκτες συνέπειες.

Η Λόουχι συγκέντρωσε στρατό και άρχισε να καταδιώκει τον Λέμμινκεϊνεν. Ο τελευταίος κατόρθωσε να ξεφύγει και να φτάσει στο σπίτι της μητέρας του στην Κάλεβα. Εκείνη τον φυγάδευσε σ' ένα νησί, όπου θα ήταν πολύ δύσκολο να τον βρουν οι άντρες της Πόχγιολα. Αφού ο Λέμμινκεϊνεν πέρασε λίγο καιρό κρυβόμενος στο νησί, επέστρεψε στον τόπο της μητέρας του, τον οποίο όμως βρήκε κατεστραμμένο. Η μητέρα του του είπε πως ο στρατός της Πόχγιολα κατέκαψε ολόκληρη την περιοχή και ερήμωσε τα σπίτια που βρίσκονταν σ' αυτήν.

Από εκεί και πέρα, μια σειρά γεγονότων-εχθροπραξιών ανάμεσα Κάλεβα και Πόχγιολα μεγάλωσαν την ένταση ανάμεσα στις δύο τελευταίες τόσο, που θα μπορούσε να μιλήσει κάποιος για συνεχόμενο πόλεμο μεταξύ αυτών των δύο χωρών. Ακόμη, το τραγικό γεγονός του θανάτου της γυναίκας του Ἰλμαρινεν, της περίφημης κόρης της Πόχγια, που έπεσε νεκρή από τον ίδιο τον αδελφό της, τον Κούλερβο -δίχως να ξέρει ο τελευταίος



πως η γυναίκα που σκότωσε ήταν η αδελφή του-, επισφράγισε την τρομερή κατάσταση που είχε δημιουργηθεί με τον πλέον δραματικό τρόπο.

Εν τω μεταξύ, ο Βέινεμεϊνεν συμφώνησε μαζί με τον Ἰλμαρινεν και τον Λέμμινκεϊνεν να πάνε στην Πόχγιολα για να πάρουν πίσω το Σάμπο που είχε αφήσει κάποτε εκεί ο Ἰλμαρινεν ως γαμήλιο δώρο για την Κόρη της Πόχγια. Καθώς ταξίδευαν, ο Βέινεμεϊνεν ψάρεψε ένα ψάρι, από το κόκαλο του οποίου κατασκεύασε το περίφημο κάντελε, ένα μουσικό όργανο -που θεωρείται συγγενές με την άρπα και την λύρα- με το οποίο δεν μπορούσε να παίξει κανένας άλλος άνθρωπος εκτός από τον ίδιο. Σε μια στιγμή που οι τρεις ήρωες σταμάτησαν λίγο για να ξαποστάσουν, ο Βέινεμεϊνεν άρχισε να παίζει το κάντελε.

Η "Κάλεβαλα" διηγείται εδώ πως όλη η φύση σιώπησε ξαφνικά για ν' ακούσει τον υπέροχο ήχο που έβγαζε το όργανο, καθώς και την φωνή του Βέινεμεϊνεν που ήταν, πέρα από όλα τα άλλα, φημισμένος και ως ασυναγώνιστος τραγουδιστής. Ὅλα τα πλάσματα και τα κτίσματα άρχισαν να δακρύζουν στο άκουσμα του τραγουδιού, προκαλώντας έτσι δάκρυα και στον ίδιο τον Βέινεμεϊνεν καθώς, πέφτοντας από το πρόσωπό του, μετατρέπονταν σε μαργαριτάρια ...

Ὅταν φθάσανε στην Πόχγιολα παρουσιάστηκαν και οι τρεις μπροστά στην αρχόντισσα Λόουχι και με θράσος απαίτησαν να πάρουν πίσω το μαγικό Σάμπο. Η Λόουχι, θυμωμένη, αρνήθηκε και κάλεσε αμέσως τους άντρες της Πόχγιολα να πάρουν τα όπλα εναντίον των τριών διεκδικητών του Σάμπο, που μόλις είχαν φθάσει από την Κάλεβα. Καθώς πλήθος πολεμιστών περικύκλωναν, λες και βγήκαν από το πουθενά, τους τρεις άντρες, ο σοφός Βέινεμεϊνεν ... "έσωσε την κατάσταση" με τον πιο αναπάντεχο τρόπο : έβγαλε έξω το κάντελε και άρχισε να παίζει με αυτό ! Ὅλοι οι άντρες κοντοστάθηκαν να ακούσουν καλύτερα το μαγευτικό αυτό τραγούδι, που ήδη είχε αρχίσει να παραλύει τα μέλη τους από την συγκίνηση και την έντονη συναισθηματική φόρτιση που τους προκαλούσε ...

Κάποια στιγμή, καθώς έπαιζε το κάντελε, ο Βέινεμεϊνεν πρόσεξε τους πολεμιστές που είχαν γείρει αποκαμωμένοι και με ένα μαγικό ξόρκι τους υπνώτισε και τους κοίμισε εντελώς.



Αμέσως, δίχως να χάσει καιρό, πήγε μαζί με τους Ἰλμαρινεν και Λέμμινκεϊνεν στο μέρος όπου είχε κρύψει η Λόουχι το Σάμπο, πίσω από εννέα κλειδαριές ! Ο Ἰλμαρινεν, ως ικανός σιδεράς, ανέλαβε να ...διαρρήξει και τις εννέα και έτσι οι τρεις άντρες, με το Σάμπο πλέον στα χέρια τους, τρέξανε προς την ακτή όπου είχανε δέσει την βάρκα τους.

Ὁμως, στην Πόχγιολα είχαν ήδη συνέλθει η Λόουχι και οι πολεμιστές της από την ύπνωση που τους προκάλεσε το τραγούδι του Βέινεμεϊνεν. Η αρχόντισσα της Πόχγιολα θύμωσε τόσο πολύ, όταν είδε ότι το Σάμπο ...είχε εξαφανιστεί από την θέση του, ώστε παρακάλεσε την θεά της Ομίχλης Τέρχενεταρ (από την φινλανδική λέξη "terhen" που σημαίνει "ομίχλη") και το φοβερό θηρίο Ἰκκου - Τούρσο (Ikku-turso) να επιτεθούν στους τρεις άντρες της Κάλεβα και να τους σκοτώσουν.
Πράγματι, μετά από την προσευχή της Λόουχι, η ομίχλη τύλιξε την βάρκα του Βέινεμεϊνεν και των συντρόφων του και την ακινητοποίησε για τρεις ημέρες. Ὁταν έπεσε και η τρίτη νύχτα, ο Βέινεμεϊνεν χτύπησε με το σπαθί του τα κύματα και αμέσως η ομίχλη χάθηκε, αφήνοντας μέλι πάνω στην κόψη του σπαθιού !

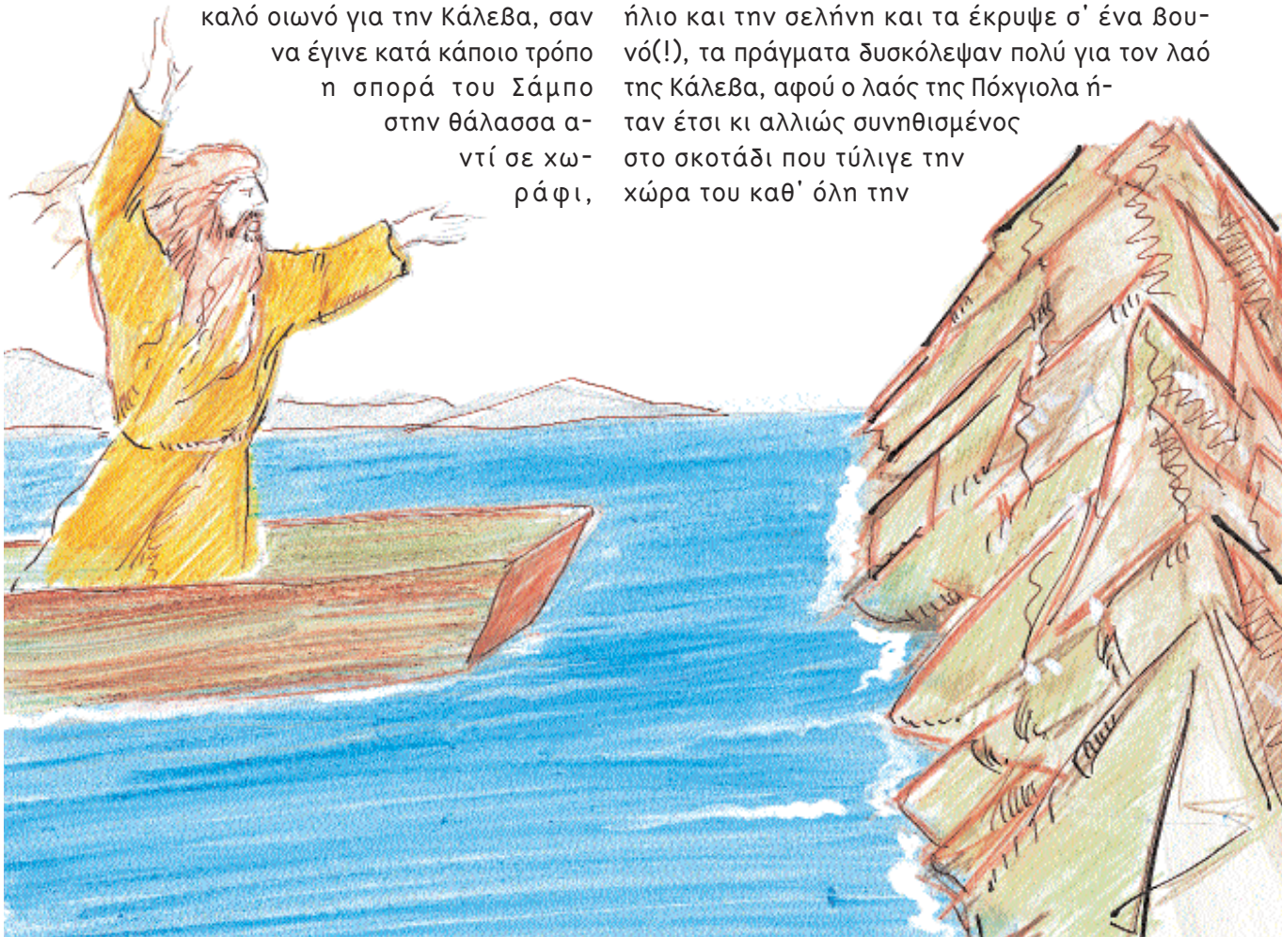
Ὁμως, ήταν τώρα η σειρά του αποτρόπαιου Ἰκκου-Τούρσο να επιτεθεί εναντίον της βάρκας. Σε ένα σχεδόν κωμικό -έτσι όπως το περιγράφει η Κάλεβαλα- επεισόδιο, ο Βέινεμεϊνεν αρπάζει από το ...αυτί τον Ἰκκου - Τούρσο, σαν να ήταν κάποιο άτακτο παιδί, και τον επιπλήττει για την προσπάθειά του να ταράξει την θάλασσα και να αναποδογυρίσει την βάρκα. Το θηρίο δεν μιλούσε, ούτε απαντούσε, θέλοντας να παραστήσει το ψύχραιμο (ενώ κρεμόταν από το χέρι του Βέινεμεϊνεν που τον κράταγε από το αυτί !). Ὁταν για τρίτη φορά ρωτήθηκε για ποιο λόγο επιχείρησε να κάνει κακό στους τρεις άντρες, τότε ο Ἰκκου - Τούρσο απάντησε πως ήθελε να πάρει το Σάμπο και να το πάει πίσω στην Πόχγιολα. Ο Βέινεμεϊνεν διέταξε το θηρίο να μην βγει ποτέ ξανά έξω από την επιφάνεια του νερού, έτσι ώστε να μην τρομοκρατεί πλέον τους ανθρώπους. Ὁπως μας πληροφορεί η Κάλεβαλα, από τότε ο Ἰκκου-Τούρσο ... συμμορφώθηκε με την εντολή του Βέινεμεϊνεν και δεν ξαναπρόβαλε ποτέ το κεφάλι του από την θάλασσα !

Στην Πόχγιολα, όμως, είχε ήδη σχηματιστεί ολόκληρος στρατός για να καταδιώξει τους τρεις άρπαγες του Σάμπο. Ἕνα πολεμικό καράβι ξεκίνησε από την ακτή της χώρας και άρχισε να διατρέχει τα κύματα με μεγάλη ταχύτητα. Δεν άργησε, βέβαια, μετά από λίγες ημέρες, να πλησιάσει κοντά στο σημείο όπου βρισκόταν η βάρκα των τριών ανδρών από την Κάλεβα.

Στην αρχή, ο Λέμμινκεϊνεν νόμιζε πως ήταν ένα μαύρο σύννεφο στην άκρη του ορίζοντα. Ὁμως ο Βέινεμεϊνεν τον ...διόρθωσε, διαπιστώνοντας πως ήταν ένα πλοίο το οποίο δεν φάνταζε να έχει ιδιαίτερα φιλικές διαθέσεις ! Τότε ο Βέινεμεϊνεν, καταλαβαίνοντας πως είχε να κάνει με οπλισμένους άντρες της Πόχγιολα που καταδίωκαν την βάρκα του, κατέφυγε στην μαγική τέχνη του: έκανε να προβάλει μονομιάς ένα νησάκι μπροστά από το καράβι τους ! Οι πολεμιστές της Πόχγιολα δεν πρόλαβαν να σταματήσουν εγκαίρως το πλοίο τους, το οποίο κατέπεσε πάνω στο νησάκι και συνετρίβη. Οργισμένη η αφέντισσα της Πόχγιολα, η Λόουχι με ό,τι έβλεπε να συμβαίνει μπροστά της, πήρε τα δοκάρια του καραβιού και με την μαγική τέχνη της και αυτή κατασκεύασε ένα είδος "μηχανικού αετού", έτσι όπως μας τον περιγράφει η Κάλεβαλα. Για την ακρίβεια, είχε μετατραπεί η ίδια με την βοήθεια των ξύλων σ'ένα τεράστιο αετό, φέροντας μάλιστα πάνω στην ράχη της όσους στρατιώτες είχαν καταφέρει να μην πέσουν στην θάλασσα μετά από την σύγκρουση του καραβιού με το νησάκι. Η μάχη που επακολούθησε ήταν σφοδρή, καθώς ο Βέινεμεϊνεν είχε αρπάξει ένα τεράστιο δοκάρι και χτυπούσε συνεχώς τον αετό αυτόν που κόντευε να βυθίσει την βάρκα. Ὡσπου, μ' ένα καίριο χτύπημα, ο Βέινεμεϊνεν κατέρριψε το πελώριο μηχανικό πουλί, που κατέπεσε στην θάλασσα παρασύροντας όλους τους στρατιώτες

που έφερε πάνω του στο έλεος των κυμάτων.

Ὅμως, πάνω στην μάχη, έπεσε το Σάμπο στην θάλασσα και διαλύθηκε ... Η αρχόντισσα της Πόχγιολα απελπίστηκε όταν είδε το πολυπόθητο μαγικό αντικείμενο δύναμης να χάνεται για πάντα. Αντίθετα, ο Βέινεμεϊνεν δεν φάνηκε να λυπάται. Θεώρησε το συμβάν αυτό σαν έναν καλό οιωνό για την Κάλεβα, σαν να έγινε κατά κάποιο τρόπο η σπορά του Σάμπο στην θάλασσα αντί σε χωράφι,



απ' όπου θα φύτρωναν αργότερα χιλιάδες ευλογίες για την χώρα του. Η αφέντισσα της Πόχγιολα, όμως, ορκίστηκε εκδίκηση και, καθώς έφευγε για την χώρα της, είπε στον Βέινεμεϊνεν ότι θα έστελνε μεγάλες συμφορές στην Κάλεβα.

Ὅπως και έκανε, προκαλώντας με ξόρκια, πρώτα, φοβερές αρρώστιες ανάμεσα στον λαό του Βέϊνεμεϊνεν. Ο τελευταίος όμως, χρησιμοποιώντας τα ... δικά του ξόρκια, θεράπευσε τους αρρώστους !

Η αρχόντισσα της Πόχγιολα επιχείρησε και προξένησε και άλλα πλήγματα στην Κάλεβα, τα οποία, όμως, αντιμετώπιζε πάντα με επιτυχία ο Βέινεμεϊνεν. Ωστόσο, όταν η μάγισσα έκλεψε τον ήλιο και την σελήνη και τα έκρυψε σ' ένα βουνό(!), τα πράγματα δυσκόλεψαν πολύ για τον λαό της Κάλεβα, αφού ο λαός της Πόχγιολα ήταν έτσι κι αλλιώς συνηθισμένος στο σκοτάδι που τύλιγε την χώρα του καθ' όλη την διάρκεια του χρόνου.

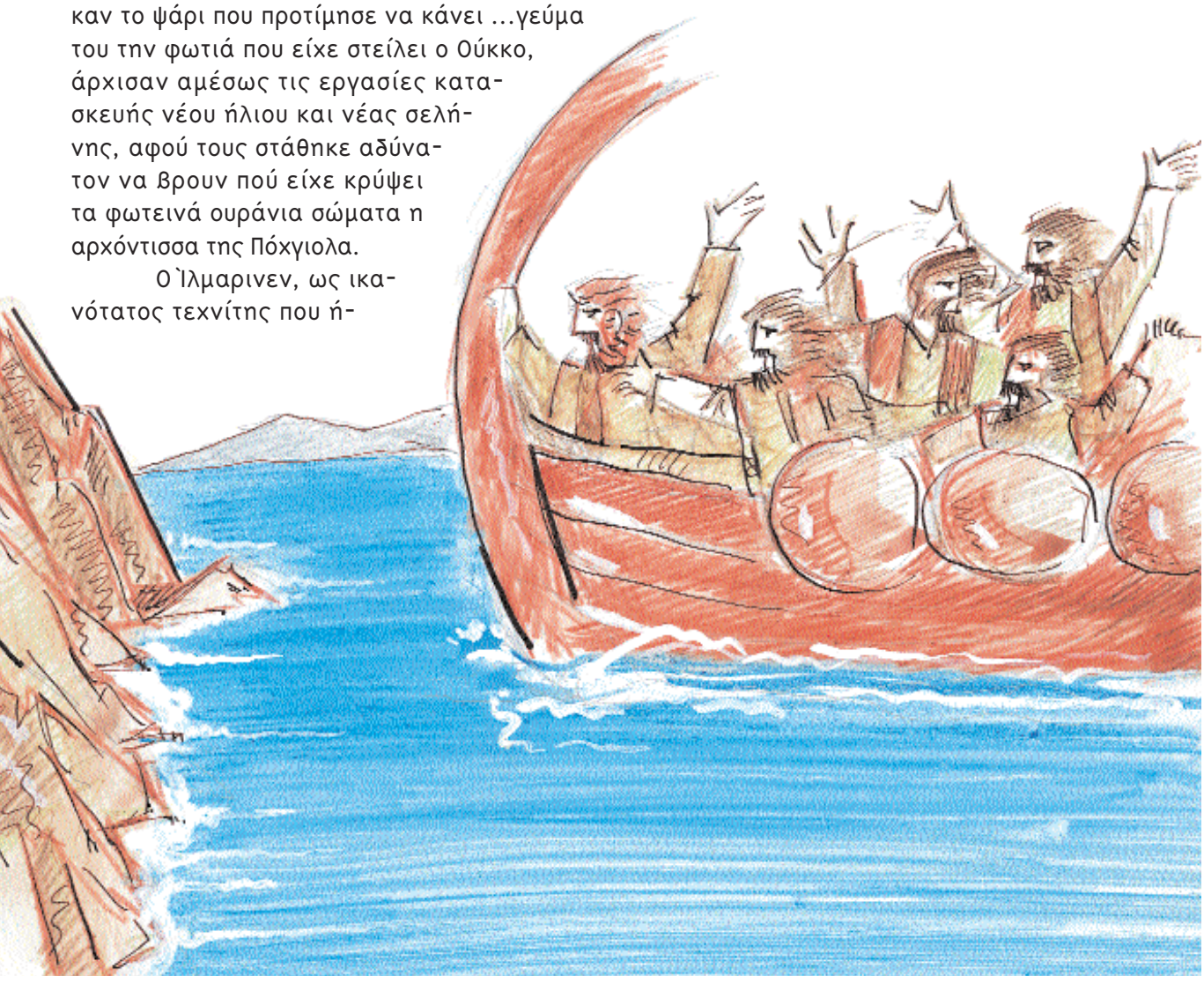
Ο θεός Ούκκο, τότε, έστειλε από τον ουρανό φωτιά για να κατασκευάσουν οι άνθρωποι νέο ήλιο και νέα σελήνη. Προς μεγάλη κακοτυχία, όμως, η φωτιά, πέφτοντας στην γη, αστόχησε στον προορισμό της και κατέληξε σε μια λίμνη, όπου - μας λέει η Κάλεβαλα - την κατάπιε ένα ψάρι ! (το

έπος, εδώ, πίσω από την κωμική -πολλές φορές- συμβολική αφήγηση, οδηγείται σε βαθιές κοσμογονικές - κοσμολογικές ερμηνείες).

Ο Βέινεμεϊνεν και ο Ἰλμαρινεν, αφού βρήκαν το ψάρι που προτίμησε να κάνει ...γεύμα του την φωτιά που είχε στείλει ο Ούκκο, άρχισαν αμέσως τις εργασίες κατασκευής νέου ήλιου και νέας σελήνης, αφού τους στάθηκε αδύνατον να βρουν πού είχε κρύψει τα φωτεινά ουράνια σώματα η αρχόντισσα της Πόχγιολα.

Ο Ἰλμαρινεν, ως ικανότατος τεχνίτης που ήταν, κατασκεύασε καινούργια ουράνια σώματα, τα οποία όμως παρουσίαζαν ένα σημαντικότατο ...τεχνικό πρόβλημα: δεν φώτιζαν ! Ἔτσι, οι κατασκευές του αποδείχθηκαν άχρηστες, όχι όμως και οι έρευνες του Βέινεμεϊνεν, ο οποίος τελικά εντόπισε το βουνό στο οποίο είχε κρύψει η αρχόντισσα της Πόχγιολα τον ήλιο και την σελήνη !

Ο Βέινεμεϊνεν άρχισε να συγκεντρώνει στρατό για να πάει να ελευθερώσει τα ουράνια σώματα. Η αρχόντισσα της Πόχγιολα, τρομοκρατήθηκε μπροστά στο ενδεχόμενο ενός νέου πολέμου, διότι ο λαός της είχε κουραστεί από τις αλλεπάλληλες εχθροπραξίες με την Κάλεβα και σίγουρα δεν είχαν ούτε διάθεση ούτε κουράγιο για έναν καινούργιο πόλεμο. Ἔτσι, αναγκάστηκε να ελευθερώσει τον ήλιο και την σελήνη, πράγμα που κάθε άλλο παρά δυσαρέστησε, βέβαια, τον Βέινεμεϊνεν, ο οποίος στην επανεμφάνιση των ουρανίων





σωμάτων, άρχισε να ψάλλει μια ωδή προς την αιώνια σταθερότητα των τελευταίων, προσπαθώντας, έτσι, να εξασφαλίσει με πνευματικό τρόπο την μόνιμη παρουσία τους στο ουράνιο στερέωμα.

Το τέλος του έπους της "Κάλεβαλα" θα έλεγε κάποιος ότι αποτελεί "ξένο" σώμα προς το σύνολο κείμενο, μιας και αποτελεί μια εκβιαστική προσπάθεια εμβαπτισμού αυτού σε μια παραλλαγή της ευαγγελικής αφήγησης της γέννησης του Υιού του Ανθρώπου από την Παρθένο Μαρία. Είναι σαφές πως η προσθήκη αυτή δεν ανήκει σε κύκλο λαϊκών τραγουδιών ή ποιημάτων απ' όπου άντλησε υλικό ο Elias Lönnrot, ο οποίος έδωσε την μία και ομογενή μορφή στο έπος της "Κάλεβαλα", αλλά σε επινόηση τεχνητής φύσης, διά μέσου της οποίας πιθανώς να πίστευε ο ιδιοφυής Φινλανδός γιατρός ότι θα απέδιδε φόρο τιμής στον χριστιανισμό. Ωστόσο, κάποιος ...σκεπτικιστής θα μπορούσε να υποστηρίξει (όχι αδικαιολόγητα) το ακριβώς αντίθετο: ότι με αυτήν την προπαγανδιστική αφέλεια χάνει σε αφηγηματικό κύρος τόσο το τέλος του έπους, όσο και η ευαγγελική διήγηση περί της γέννησης του Υιού του Ανθρώπου από την Παρθένο Μαρία.

Ας δούμε όμως, τι προτείνεται για το τέλος του έπους, ως η "ξαφνική χριστιανική κορύφωσή του" : Η παρθένος Μάριατα (το όνομα δεν είναι βέβαια τυχαίο !) μένει έγκυος μέσω ενός φραγκοστάφυλου (μια ...ενδιαφέρουσα, ομολογουμένως, παραλλαγή του κρίνου!) και γεννά έναν γιο, ο οποίος έμελλε να γίνει ο νέος βασιλιάς της Κάλεβα. Ο Βίροκανας (δηλαδή, "ο σοφός Εσθονός") καλείται να βαφτίσει το παιδί, ωστόσο προβληματίζεται έντονα πάνω σ' αυτήν την περίπτωση, μιας και ο νέος βασιλιάς της Κάλεβα δεν έχει γεννηθεί με φυσιολογικό τρόπο, από πατέρα.

Ο Βέινεμεϊνεν παρεμβάλλεται σ' αυτό το περιστατικό με έναν τρόπο που δεν έχει καμία σχέση με την μορφή του σπουδαίου αυτού ήρωα, έτσι όπως την γνωρίσαμε έως τώρα, προκαλώντας έκπληξη, αλλά και ένα ...κρυφό μειδίαμα στον αναγνώστη για το "χριστιανίζον" επινόημα-εφεύρημα που σημαδεύει τις τελευταίες σελίδες του έπους: ο ήρωας, χωρίς πολλή σκέψη, απαιτεί την θανάτωση του παιδιού ! Ο Βίροκανας αντιδρά και βαφτίζει το παιδί, ανακηρύσσοντας το μάλιστα νέο βασιλιά της Κάλεβα ! (το γεγονός βέβαια πως ο Υιός του Ανθρώπου είχε διακηρύξει κάποτε πως "το βασίλειό μου δεν ανήκει σε αυτόν τον κόσμο" ελάχιστα φαίνεται να ενδιαφέρει την "εκβιαστική" αυτή προσθήκη που παρουσιάζει τον "περιστασιακό" αυτόν "Χριστό" ως βασιλιά μιας καθ' όλα γήινης χώρας, της Κάλεβα !). Ὅπως και να'χει, ο Βέινεμεϊνεν πάλι σε μια πράξη που δεν θυμίζει καθόλου τον πραγματικό ήρωα αντιδρά σαν κακομαθημένο παιδί, φωνάζοντας πως θα φύγει για πάντα από την Κάλεβα, και έτσι, αυτοί που σε τελική ανάλυση θα βγουν "χαμένοι" είναι οι συμπατριώτες του, οι οποίοι δεν θα ξαναδούν το Σάμπο, ούτε το θαυμάσιο Κάντελε, το μουσικό όργανο απ' τις νότες του οποίου μαγευόταν όλη η φύση ! Ἔτσι, μπήκε σε μια βάρκα και χάθηκε στον ορίζοντα.

Με αυτόν τον άδοξο από αφηγηματική άποψη τρόπο τελειώνει ένα από τα πλέον φημισμένα μυθολογικά έπη στην ιστορία της ανθρωπότητας, το "Κάλεβαλα". Αν εξαιρέσουμε το τελευταίο "πρόσθετο" κεφάλαιο, το έπος αποτελεί έναν πραγματικό θησαυρό συμβολισμών, κρυμμένων μυστικών για την φύση του κόσμου και θαυμαστών αρχετύπων του ανθρωπίνου πνεύματος.

Αξίζει δε, να σημειωθεί πως η ευφυία και το χιούμορ που χαρακτηρίζει τους Φινλανδούς πολλές φορές ανατρέπουν την κλασική ηρωική διάσταση που χαρακτηρίζει τα περισσότερα μυθολογικά έπη της ανθρωπότητας, αποδίδοντας με έναν έξοχο παιγνιώδη τρόπο στους ήρωες του έπους, αρκετά συχνά, αντι-ηρωικά, "φαρσοειδή" χαρακτηριστικά (π.χ. ο Βέινεμεϊνεν δύο φορές ατυχήσας υποψήφιος γαμπρός, ο Λέμμινκεϊνεν μία φορά ως τέτοιος ενώ ο Ἰλμαρινεν αδυνατεί κάποιες στιγμές να αντεπεξέλθει σε απλές καταστάσεις, παρότι ήταν αυτός που είχε κατασκευάσει το ουράνιο στερέωμα με τα άστρα του!). Τα τελευ-

ταία δεν έχουν σκοπό, βέβαια, να υποτιμήσουν τους ήρωες, αλλά να αποδώσουν και την κρυφή κωμική διάσταση που ελλοχεύει σε κάθε είδους μεγαλείο !

Ἐχει τονισθεί πολλές φορές η ομοιότητα που παρουσιάζει ο Βέινεμεϊνεν με τον Ἕλληνα Οδυσσέα. Αυτό μπορεί να είναι αληθές μόνον σε έναν πολύ σχετικό βαθμό, μιας και οι δύο ήρωες παρουσιάζουν, επίσης, σημαντικές διαφορές ψυχοσύνθεσης και χαρακτήρα. Από την άλλη, όταν βλέπουμε τον Βέινεμεϊνεν σε ζωγραφιές ή εικόνες, έτσι όπως τον συλλαμβάνει η φαντασία των Φινλανδών ζωγράφων ή γενικότερα του φινλανδικού λαού, δεν μπορεί να αποφύγει τον πειρασμό να ομολογήσει πως η φυσιογνωμία του παρουσιάζει κάτι το απροσδιόριστα ελληνικό, συγγενές με αρχετυπικές φιγούρες των ομηρικών επών ...μια παράσταση του "αρχαίου ναυτικού" που ταξιδεύει συνέχεια αναζητώντας την λύση του Αινίγματος του Κόσμου. Ακόμη και το όνομα του ήρωα υποδηλώνει τον άνθρωπο της αναζήτησης μέσα από την "θάλασσα" του κόσμου : "väinä" στην φινλανδική σημαίνει "μεγάλο ποτάμι", και "Väinämöinen" (το όνομα του ήρωα) μεταφράζεται ως "ο άνθρωπος του μεγάλου ποταμού".

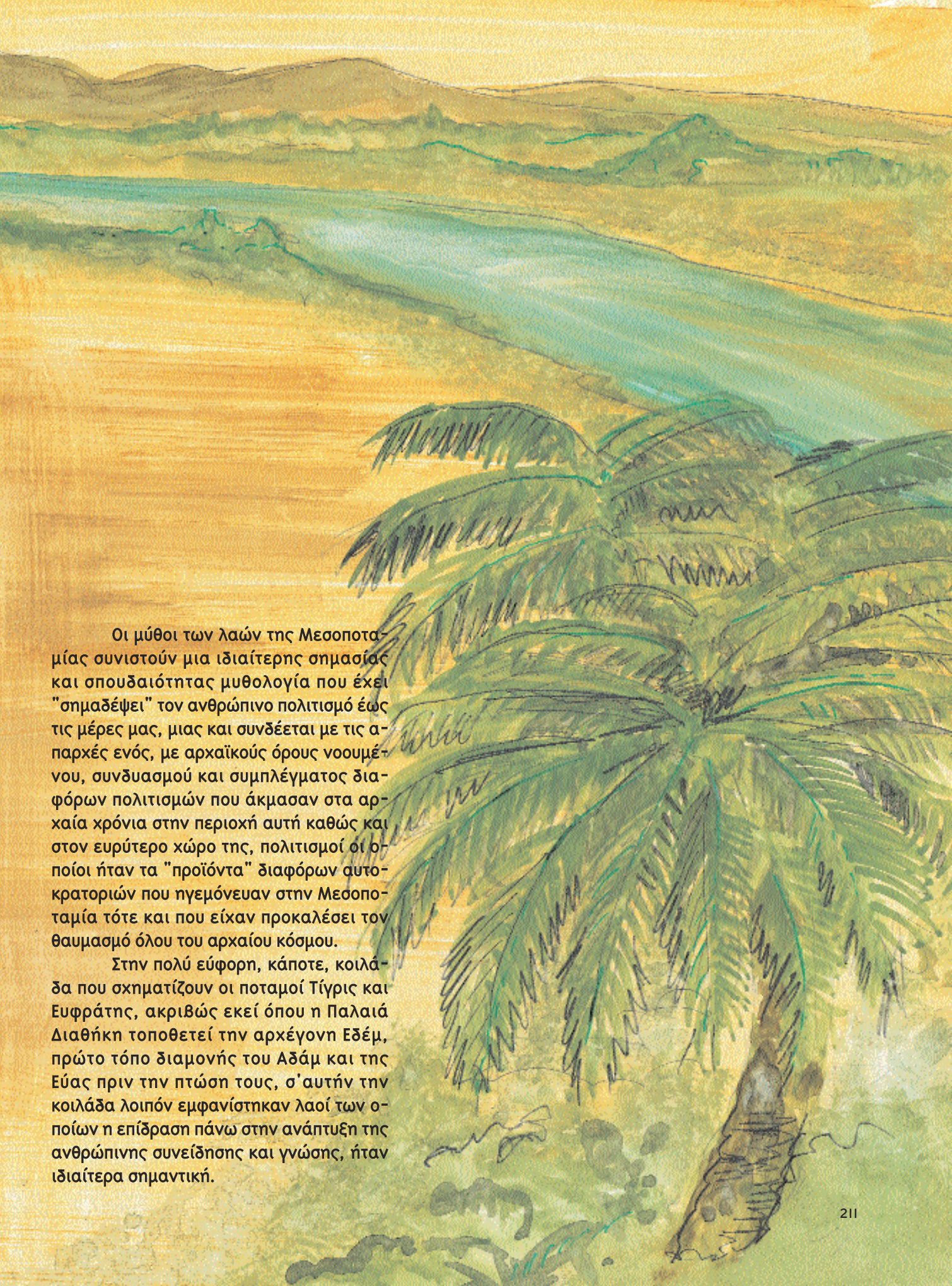
Από αυτήν την άποψη η φυσική, αντικειμενική συγγένεια (η οποία δεν φαίνεται να οφείλεται σε άμεση επιρροή ή επηρεασμό, αλλά είναι ένα "ταυτόχρονο συμβάν" όπως η εμφάνιση του ίδιου δένδρου σε δύο απομακρυσμένους μεταξύ τους τόπους) με τα ομηρικά έπη, είναι μεγάλη και ουσιαστική, όπως πολύ ουσιαστική είναι ακόμη, και γενικότερα, η σχέση των Φινλανδών με την αρχαία ελληνική γλώσσα και γραμματεία, για την οποία επιδεικνύουν αμέριστη αγάπη. Οι Φινλανδοί επίσης έχουν να παρουσιάσουν ένα από τα πιο προχωρημένα συστήματα διδασκαλίας της αρχαίας ελληνικής γλώσσας σε ολόκληρο τον κόσμο, ενώ στην δική μας χώρα η πραγματική γλώσσα μας, δηλαδή η αρχαία ελληνική - που από γνωστική, φιλοσοφική και πρακτική άποψη καλύπτει πλήρως όλη την ουσία της ζωής -έφτασε να θεωρείται από μερικούς ως "ξένη γλώσσα" !

... Ας διδαχθούμε, λοιπόν, πάνω σ' αυτό το θέμα (όπως και σε άλλα) από τους Φινλανδούς !



ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ ΜΕΣΟΠΟΤΑΜΙΑΣ





Οι μύθοι των λαών της Μεσοποταμίας συνιστούν μια ιδιαίτερης σημασίας και σπουδαιότητας μυθολογία που έχει "σημαδέψει" τον ανθρώπινο πολιτισμό έως τις μέρες μας, μιας και συνδέεται με τις απαρχές ενός, με αρχαϊκούς όρους νοουμένου, συνδυασμού και συμπλέγματος διαφόρων πολιτισμών που άκμασαν στα αρχαία χρόνια στην περιοχή αυτή καθώς και στον ευρύτερο χώρο της, πολιτισμοί οι οποίοι ήταν τα "προϊόντα" διαφόρων αυτοκρατοριών που ηγεμόνευαν στην Μεσοποταμία τότε και που είχαν προκαλέσει τον θαυμασμό όλου του αρχαίου κόσμου.

Στην πολύ εύφορη, κάποτε, κοιλάδα που σχηματίζουν οι ποταμοί Τίγρις και Ευφράτης, ακριβώς εκεί όπου η Παλαιά Διαθήκη τοποθετεί την αρχέγονη Εδέμ, πρώτο τόπο διαμονής του Αδάμ και της Εύας πριν την πτώση τους, σ'αυτήν την κοιλάδα λοιπόν εμφανίστηκαν λαοί των οποίων η επίδραση πάνω στην ανάπτυξη της ανθρώπινης συνείδησης και γνώσης, ήταν ιδιαίτερα σημαντική.

Σ' αυτόν τον χώρο, που ξεκινά από τους Τίγρι και Ευφράτη καθώς εκβάλλουν τα νερά τους στον Περσικό Κόλπο και εκτείνεται, βόρεια προς τους πρόποδες του Καυκάσου και τις όχθες της Κασπίας θάλασσας, ανατολικά προς τα εδάφη του σημερινού Ιράν και την οροσειρά του Ινδοκαυκάσου, και δυτικά φτάνει μέχρι τα εδάφη που χαρακτηρίζουν το σημερινό Κουρδιστάν και οριοθετούν την Συρία, οι αυτοκρατορίες διαδέχονταν η μία την άλλη. Ο λόγος που συνέβαινε αυτό ήταν η συγκέντρωση στον ίδιο γεωγραφικό χώρο λαών με διαφορετικές πολλές φορές γλωσσικές και φυλετικές καταβολές. Ένα πράγμα παρέμενε αμετάβλητο και κοινό σε όλους : **η χρήση της σφηνοειδούς γραφής** (η σφηνοειδής γραφή συνίσταται στο χάραγμα σε ψημένο πηλό σφηνών και συνδυασμών σφηνών).



Στα αρχαία χρόνια έχουμε την εμφάνιση των **Σουμερίων** (από το 4.000 π.Χ.), οι οποίοι κατά κάποιο τρόπο έθεσαν τις **ακλόνητες βάσεις** για αυτό που ονομάστηκε αργότερα **ως πολιτισμός της Μεσοποταμίας**. Κατόπιν εμφανίζονται οι **Ακκάδες** και οι **Αμορίτες** για να παραχωρήσουν τις ηγεμονικές θέσεις τους (όχι φυσικά με την ...θέλησή τους) στον τρομερό, πολεμικό λαό των **Ασσυρίων**. Οι Ασσύριοι, με κέντρο την μητρόπολη της εποχής, την περίφημη **Νινευή**, ήταν οι πρώτοι που οργάνωσαν συστηματικά μια έρευνα για τον μυθολογικό και εν γένει πνευματικό πλούτο της περιοχής της Μεσοποταμίας, χάρις στις προσπάθειες του Ασσυρίου αυτοκράτορα Ασσουρμπανιπάλ, που συνέστησε μια τεράστια βιβλιοθήκη στο παλάτι του, η οποία είχε καταγεγραμμένη όλη την γνώση του αρχαίου κόσμου στο μεγαλύτερο δυνατό βαθμό. Κατόπιν, και μετά από πολλές πολιτικοστρατιωτικές ανακατατάξεις, όταν οι **Βαβυλώνιοι** (και Χαλδαίοι κ.ά.) είχαν τον πρώτο λόγο εξουσίας στην ευρύτερη περιοχή της Μεσοποταμίας, με κέντρο την περίφημη αρχαία **Βαβυλώνα** (που σημαίνει "η είσοδος προς τους θεούς"), η κατάσταση τόσο στον πολιτικοστρατιωτικό όσο και στον πνευματικό τομέα, πήρε μια πολύ σταθερή μορφή (ώσπου να ανατραπεί μερικούς αιώνες αργότερα από τους Πέρσες). Έτσι, η μυθολογία που χαρακτηρίζει την ευρύτερη περιοχή της Μεσοποταμίας πολύ συχνά καλείται ως **Ασσυριοβαβυλωνιακή**, η πιο απλά **Βαβυλωνιακή**, ή ακόμα και ως **Μυθολογία της Μεσοποταμίας**, μιας και στα εδάφη όπου σήμερα ευρίσκεται το κράτος του Ιράκ άκμασαν οι σημαντικότερες πόλεις-πνευματικά σημεία αναφοράς, των οποίων η αίγλη παρέμενε αναλλοίωτη, παρά την άνοδο και την πτώση





των διαφόρων αυτοκρατοριών (Νινευή, Βαβυλών, Ουρ, Ουρούκ κ.ά.).

Η Βαβυλωνιακή Μυθολογία είναι εξόχως εντυπωσιακή, με σκηνές που συγκλονίζουν και δύσκολα σβήνουν από την μνήμη του αναγνώστη. Ακόμη, μπορεί να την χαρακτηρίσει κάποιος μεγαλειώδη και ανεπανάληπτη, όσον αφορά τις κοσμολογικές αφετηρίες του ανθρώπου (στην **κοσμογονία** μόνον ο Ησίοδος θα μπορούσε να γίνει αντικείμενο σύγκρισης) και τις σχέσεις του με τον έναστρο ουρανό.

Οι δύο θεμέλιοι λίθοι αυτής της πολύτιμης μυθολογίας είναι το θεο-κοσμογονικό **Έπος της Δημιουργίας**, που καλείται **"Ενούμα Έλις"** (από τον πρώτο στίχο του έπους, που στην Βαβυλωνιακή γλώσσα σημαίνει "Όταν κάποτε εκεί ψηλά...") και το **"Έπος του Γκιλγκαμές"**, το οποίο, κατά πολλούς συγγραφείς, είναι ένα από τα κορυφαία, και έως σήμερα αξεπέραστα **υπαρξιακά δράματα** στον γραπτό λόγο, που φωτίζει με τον πλέον συγκλονιστικό τρόπο την εσωτερική σύγκρουση και εξέγερση του ανθρώπου ενάντια στον θάνατο και το **πανόραμα της θνητότητας**, όπως τόσο ... γενναιόδωρα του το παρουσιάζει η φύση και η ιστορία. Απ' αυτήν την άποψη, το "Έπος του Γκιλγαμές" συγγενεύει με ένα μεγάλο μέρος της ουσίας του ελληνικού μύθου του "Προμηθέως Δεσμώτου".

Η Μυθολογία της Μεσοποταμίας καλεί τον αναγνώστη της στην κατάδυση μέσα σε μια αρχαϊκή φωταγωγία, που στοιχειώνει έως σήμερα το υποσυνείδητο του "σύγχρονου ανθρώπου", για να περιδιαβεί ακόμη τους δρόμους μιας, κατά κάποιο τρόπο, "αρχαϊκής, σφηνοειδούς Νέας Υόρκης", όπως ήταν στους αρχαίους χρόνους η Βαβυλών, στην οποία άνθρωποι από πολλά έθνη συνέρρεαν μαζικά, αναζητώντας μια καλύτερη τύχη.

Μύθοι

Το κοσμογονικό-θεογονικό έπος "Ενούμα Έλις" περιγράφει την αρχέγονη προ-κοσμική κατάσταση ως μια συγκεχυμένη μάζα όπου δέσποζαν οι θεοποιημένες μορφές δυο ωκεανών : ο πρώτος ήταν αρσενικός και το όνομα του ήταν **Αμπσού** (πολύ πιθανές οι συγγένειες με την ελληνική λέξη "άβυσσος"). Αυτός ήταν ο "ωκεανός των γλυκών νερών", όπως χαρακτηρίζεται στις πλάκες που έχουν χαραχθεί σε σφηνοειδή γραφή, που ήρθαν στο φως από τις αλλεπάλληλες αρχαιολογικές ανασκαφές στην ευρύτερη περιοχή της Μεσοποταμίας. Ο δεύτερος ωκεανός ήταν θηλυκός και ονομαζόταν **Τιαμάτ**. Χαρακτηρίζεται ως ο "ωκεανός των αλμυρών νερών". Ακόμη, η Τιαμάτ προσδιορίζει πέρα από το προηγούμενο και μια γεω-κοσμολογική κατάσταση πολύ κοντά προς το ελληνικό ησιόδειο **Χάος**. Όταν λοιπόν ο Αμπσού και η Τιαμάτ, ή με άλλα λόγια η Άβυσσος και το Χάος, έσμιξαν ερωτικά τις τρομερές συμπαντικές ενέργειές τους, γεννήθηκαν οι πρώτοι θεοί που κοσμούν το Βαβυλωνιακό πάνθεον, οι οποίοι αργότερα -ένα σταθερό θέμα που συναντάμε σε πολλές μυθολογίες- θα συγκρούονταν με τους θεούς που σηματοδοτούσαν την προτέρα συμπαντική εξουσία.

Πρώτα γεννήθηκε ο **Ανού**, ο θεός του Ου-



ρανού, ή ο Ουρανός ως τέτοιος, θα μπορούσαμε να πούμε εδώ. Ο Ανού, που εκφράζει την απαρχή μιας γενεαλογίας θεών που θα εδραιώνονταν στην εξουσία όπως οι Ολύμπιοι θεοί στην Ελληνική Μυθολογία, ήταν γιος του **Ανσάρ** και της **Κισιάρ**, οι οποίοι γεννήθηκαν από τους **Λαχμού** και **Λαχαμού**, που σχετίζονται με τα ποτάμια και την θάλασσα και έλκουν την καταγωγή τους απευθείας από την πρώτη ένωση του αρχέγονου ζεύγους Αμπσού και Τιαμάτ. Ο Ανού, λοιπόν, ο θεός του ουρανού, ήταν ο πρωτότοκος θεός της νέας δυναστείας και ο ίδιος εγέννησε "κατ' εικόνα" του τον θεό **Νουντιμμούντ** ή αλλιώς **Έα** και **Έα-Ώάννες**, θεό της γης και των νερών, και ακόμη, της σοφίας και της γνώσης των ουρανίων και των γηίνων πραγμάτων. Ο Έα καλείται επίσης στην σουμεριακή γλώσσα και **Ενκί**.

Όπως μας πληροφορούν οι πλάκες που είναι χαραγμένες σε σφηνοειδή γραφή, η παρουσία των νέων θεών υπήρξε άκρως ενοχλητική για τους παλαιούς, οι οποίοι αποφάσισαν την εξολόθρευση των πρώτων. Όπως γράφει το Έπος της Δημιουργίας Ενούμα Έλις :

"Μισητά στον Αμπσού ήσαν τα καμώματά του.
Ανούσιο ήταν το φέρσιμό τους·
το "παραξυλώναν".
(μετάφραση Άρη Δικταίου).
Η Τιαμάτ, μάλιστα, παραπονείται έντονα :
"Τη μέρα δεν ανακουφίζομαι, τη νύχτα ανάπαυση δεν έχω.
Όλεθρο θα τους φέρω, τέλος θα δώσω στα καμώματά τους,
να ξαναρθή η ηρεμία, ν' αναπαυτούμε !".

Η αντιπαλότητα αυτή, όπως πολύ συχνά συμβαίνει στα πρώιμα θεογονικά στάδια πολλών μυθολογιών των λαών, αντανακλά με τον τρόπο της την πάλη μεταξύ αρχετυπικών κοσμογονικών δυνάμεων που αντιπροσωπεύονται από διάφορους θεούς, πάλη που έχει να κάνει με την ανάγκη διαφύλαξης της πρώτης κατάστασης που ξεπήδησε από το αρχέγονο χάος από την μια και, από την άλλη, την ανάγκη για περισσότερη **συγκεκριμενοποίηση** και σαφέστερο **ορισμό** των δράσεων που μειγνύονται μεταξύ τους στην πρώιμη αυγή του κόσμου.

Ο **Αμπσού** και ο **Μουμμού** καταστρώνουν ένα σχέδιο εξολόθρευσης των νέων θεών που το ανακοινώνουν στους συντρόφους τους. Η Τιαμάτ, παρότι επιδιώκει και αυτή την καταστροφή των επιγόνων, διστάζει διότι αναλογίζεται τους κόπους και τα βάσανα που χρειάστηκαν για την δημιουργία των δεύτερων. Ο Έα, που ως, κατά κάποιο τρόπο, παντογνώστης ανάμεσα στους νέους θεούς κατάλαβε τα σχέδια των παλαιοτέρων, αντέδρασε ταχύτατα: έριξε ένα υπνωτικό υγρό στα μάτια του Αμπσού απαγγέλλοντας ταυτόχρονα μαγικές επωδούς, με αποτέλεσμα ο τελευταίος να αποκοιμηθεί βαριά. Μετά, ο θεός της σοφίας έπιασε τον Μουμμού, που εκτελούσε χρέη συμβούλου στον Αμπσού, και αφού του έδεσε την μύτη μ' ένα σχοινί, άρχισε να τον τραβάει κάνοντάς τον, μ' αυτόν τον τρόπο, ανήμπορο για κάθε αντίδραση και σκότωσε τον Αμπσού, προκαλώντας έτσι στην Τιαμάτ που, όπως είδαμε, ήταν η γυναίκα του, αφόρητο πένθος και απελπισία.

Η θεά του Χάους ορκίστηκε εκδίκηση. Εν τω μεταξύ όμως, είχε γεννηθεί από τον Έα ένας θεός, ο οποίος όχι μόνο θα απάλλασσε τους νέους θεούς από την απειλή της Τιαμάτ, αλλά ακόμη θα έμελλε να τιμηθεί από τους Βαβυλωνίους ως η υπέρτατη θεότητα ανάμεσα στους υπόλοιπους θεούς. Το όνομα αυτού του γιου του Έα ήταν **Μαρντούκ**.

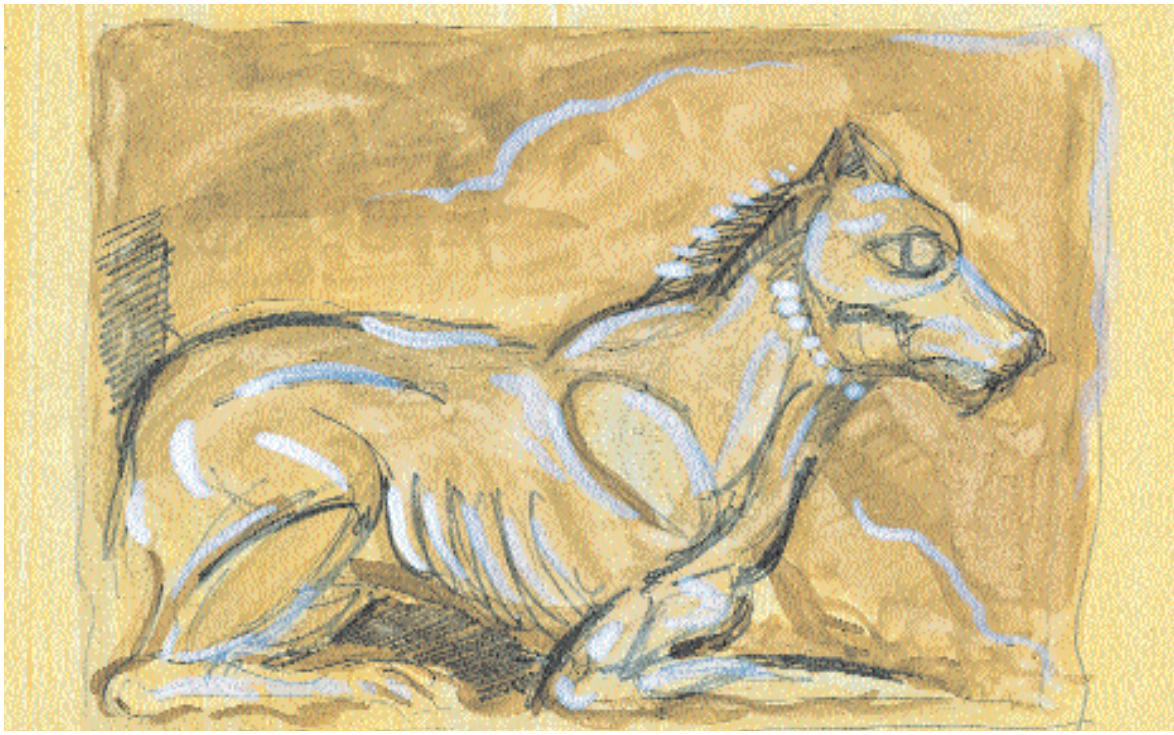
Η Τιαμάτ μαζί με τους βοηθούς της (πνεύματα, διάφοροι δαίμονες κ.ά.) είχε ήδη αρχίσει τις ιδιαίτερα συντριπτικές επιθέσεις της εναντίον του Ανού και των απογόνων του. Πρώτος δοκίμασε να την αποτρέψει ο ίδιος ο Ανού δίχως όμως αποτέλεσμα, μιας και η θεά του Χάους αποδείχθηκε δυνατότερη απ' αυτόν και τον έτρεψε σε φυγή. Το ίδιο συνέβη και με τον Έα, ο οποίος επίσης δεν μπόρεσε να καταβάλει την Τιαμάτ. Ύστατη ελπίδα των θεών είχε απομείνει μόνον ο νεότερος ανάμεσά τους, ο Μαρντούκ.





Η εμφάνιση του Μαρντούκ στο Βαβυλωνιακό πάνθεον είναι πολύ δυναμική και άκρως πολεμική. Παριστάνεται να φέρει τόξο και βέλη και να συνοδεύεται από ένα ζώο που είχε την μορφή ενός δρακοντοειδούς γρύπα και ονομαζόταν **Σιρρούς**. Ο τελευταίος θα γινόταν και το "σήμα κατατεθέν" του Μαρντούκ ανάμεσα στους Βαβυλωνίους. Ακόμη, ο νέος θεός συνοδευόταν από τέσσερα μεγαλόσωμα κυνηγετικά σκυλιά, και η παρουσία του ενέπνεε δέος και πολλές φορές ακατάσχετο πανικό στους εχθρούς του.

Ο Μαρντούκ, λοιπόν, δέχθηκε να αντιμετωπίσει την Τιαμάτ, και υποσχέθηκε μάλιστα ότι θα την νικήσει, αρκεί να εκπληρωνόταν ένας όρος του : μετά την μάχη, θα είχε αυτός την πρωτοκαθεδρία ανάμεσα στους θεούς. Οι υπόλοιποι συμφώνησαν και έτσι άρχισε η σύγκρουση εκείνη που καθόρισε την τύχη του κόσμου, όσον αφορά την οριστική μορφή του και κάτω από ποιο θεϊκό καθεστώς επίβλεψης θα λειτουργούσε.



Το "Ενούμα Έλις" περιγράφει ως εξής την φοβερή μάχη : Ο Μαρντούκ μαζί με το τόξο και τα βέλη του χρησιμοποίησε ακόμη, ως όπλο, ένα "δίχτυ των ανέμων" στερεωμένο στα τέσσερα σημεία του ορίζοντα. Ακόμη, προκάλεσε το ξέσπασμα επτά ανεμοστρόβιλων και ο ίδιος, ντυμένος με θώρακα που έβγαζε φλόγες, ανέβηκε στο καλούμενο ως "άρμα της θύελλας", ξεκινώντας έτσι την επίθεση εναντίον της Τιαμάτ, που είχε συναχθεί μαζί με πλήθος βοηθητικών θεοτήτων για να αντιμετωπίσει τον γιο του Έα. Η θεά του Χάους άνοιξε το τεράστιο στόμα της για να καταπιεί τον Μαρντούκ, ο οποίος όμως την πρόλαβε με τα βέλη του και, με μια σαρωτική κίνηση, τύλιξε την Τιαμάτ και τους πολεμιστές της με το αχανές δίχτυ του, που κάλυπτε τα τέσσερα σημεία του ορίζοντα. Ο **Κινγκού**, ο θεός και σύμμαχος της Τιαμάτ που είχε την αποστολή να φυλάει τους "πίνακες της μοίρας", εξουδετερώθηκε από τον Μαρντούκ, ο οποίος, έχοντας πλέον ο ίδιος τους πολύτιμους αυτούς πίνακες, θα αποκτούσε την μεγαλύτερη εξουσία ανάμεσα στους θεούς. Ο δε Κινγκού χρησιμοποιήθηκε αργότερα ως "πρώτη ύλη" για την δημιουργία του ανθρώπου, με παρόμοιο τρόπο που η σκοτωμένη



πλέον Τιαμάτ έγινε η "πρώτη ύλη" για την δημιουργία του έναστρου στερεώματος και της γης, όταν ο Μαρντούκ τεμάχισε το πτώμα της και με τα κομμάτια της θεάς του Χάους έφτιαξε τον ορατό από τους θνητούς κόσμο.

Μετά την νίκη του επί της Τιαμάτ, ο κυρίαρχος θεών και ανθρώπων καθόρισε τις τροχιές των πλανητών καθώς και την πορεία της σελήνης, βάσει της οποίας θα συντασσόταν το βαβυλωνιακό ημερολόγιο. Επίσης, ο Μαρντούκ όρισε τον θεό **Ενλίλ** ως επόπτη του βόρειου τμήματος του ουρανού. Ο Ενλίλ ήταν θεός του ανέμου και αργότερα της γης. Η πόλη που ήταν αφιερωμένη σ' αυτόν ήταν η **Νιππούρ** και το έμβλημά του ήταν μια μίτρα που έφερε κέρατα. Ο γιος του Ενλίλ ήταν ο ήρωας **Νινουρτά**, του οποίου το σύμβολο ήταν ο πλανήτης Κρόνος ανάμεσα στους πλανήτες και ο Σείριος ανάμεσα στους απλανείς αστέρες. Ο πρωτότοκος μεταξύ των θεών, Ανού, ορίστηκε ως ο επόπτης του ζενίθ και ο Ἐα ως ο κάτοχος του νότιου τμήματος του ουρανού.

Οι θεοί, έχοντας αναγνωρίσει την απόλυτη κυριαρχία του Μαρντούκ, ανέγειραν έναν ναό προς τιμήν του στην **Βαβυλώνα**, τον περίφημο **Εσάγιλλα**, ο οποίος θα γινόταν πολιτικό και διοικητικό κέντρο για τους Βαβυλώνιους βασιλείς.

Με τον θεό Μαρντούκ ταυτίστηκε ο πλανήτης Δίας και ο, ιερός για τους Βαβυλωνίους, αριθμός 10. Οι πόλεις που ήταν αφιερωμένες στον Ανού ήταν, κυρίως, η **Ουρούκ** και η **Ντερ**, ενώ στον Ἐα προσδόθηκε η πόλη **Εριντού**, που βρισκόταν κοντά στις ακτές του Περσικού Κόλπου. Στην πόλη **Λαγκάς** λατρευόταν ιδιαίτερα η θεά **Μαξ**, που οι Βαβυλώνιοι αποκαλούσαν και "μητέρα των θεών", η οποία προστάτευε τις γεννήσεις.

Ἄλλες θεότητες που κοσμούν το βαβυλωνιακό πάνθεον ήταν επίσης ο **Σιν**, θεός της σελήνης, ο οποίος πολλές φορές παριστάνεται να χρησιμοποιεί την τελευταία ως λέμβο (το τέταρτο ή το ήμισυ της σελήνης οριζοντιωμένο μοιάζει με λέμβο) για να πλέει στα νερά του ωκεανού,

ο θεός-ήλιος **Σαμάς**, που σχετιζόταν επίσης με την μαντεία, είχε ιερό αριθμό το 20 και οι αφιερωμένες προς αυτόν πόλεις ήταν η **Λάρσα** στον νότο και η **Σιππάρ** στον βορρά,

ο θεός **Αντάντ** (Adad), που κρατάει πέλεκυ και κεραυνό, όντας ο θεός των βροχών και των καταιγίδων,

η θεά **Ερεσσίγκαλ**, της οποίας το βασίλειο ήταν ο Ἅδης, ο οποίος χωριζόταν από τον κόσμο των ζωντανών με επτά πύλες και με τον ποταμό **Χουβούρ**,

ο **Νεργκάλ**, που αναφέρεται και αυτός ως θεός του Ἅδη,

ο φημισμένος **Ταμμούζ** (στην ασσυριακή: **Ντουμμουζί**), που ήταν θεός της βλάστησης, του κυνηγιού και της κτηνοτροφίας,

η θεά **Ιστάρ** (οι Ασσύριοι την ονομάζαν **"Ινανά"**, οι Εβραίοι **"Αστορέθ"** και οι Ἕλληνες **"Αστάρτη"**), πολύ δημοφιλής σε όλους τους λα-





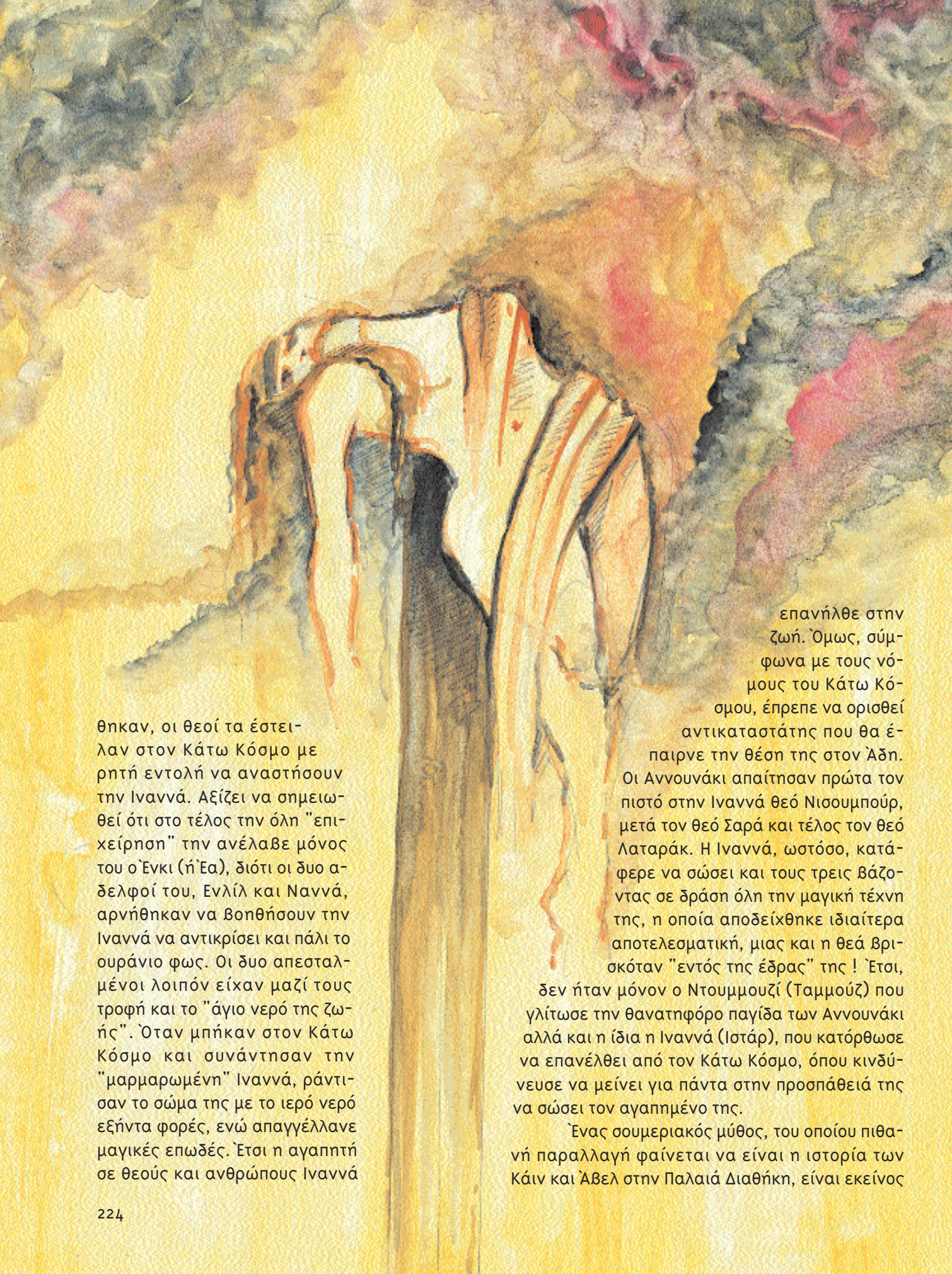
ούς της Μεσοποταμίας και ακόμη πέραν των ορίων της τελευταίας, στις περιοχές της Φοινίκης και της Ελλάδας, θεά του έρωτα και του πολέμου, η οποία πολλές φορές δείχνει μια συμπεριφορά που δεν διαφέρει απ' αυτήν ενός κακομαθημένου κοριτσιού. Το κύριο κέντρο λατρείας προς την Ιστάρ ήταν η πόλη Ουρούκ αλλά και οι πόλεις **Ουρ, Ασσούρ, Βαβυλών, Καλάχ, Νινευή, Ακκάδ** κ.ά. Το ζώο-σύμβολο της θεάς ήταν ένας λέοντας που βρυχάται, άστρα της η Αφροδίτη και ο Σείριος και ιερός αριθμός της το 15, το ήμισυ του αριθμού 30, που ήταν ο ιερός αριθμός του πατέρα της, σεληνιακού θεού, Σιν. Περίφημη έμεινε η κάθοδος της Ιστάρ στον Ἀδη για να επαναφέρει στην ζωή τον αγαπημένο της Ταμμούζ, μια από τις ωραιότερες ιστορίες της Βαβυλωνιακής Μυθολογίας, την οποία θα αναφέρουμε αμέσως παρακάτω.

Ο μύθος του Ταμμούζ και της Ιστάρ έχει σωθεί στην σουμεριακή μορφή του, όπου το όνομα του πρώτου είναι Ντουμμουζί και το όνομα της δεύτερης Ινανά.

Ὅταν η Ινανά αποφάσισε να κατέβει στον Κάτω Κόσμο με σκοπό να τον καθυποτάξει και να αναστήσει τον ερωμένο της Ντουμμουζί (η ανάσταση του οποίου συμβολίζει την ανανέωση της βλάστησης κατά την άνοιξη μετά το τέλος του χειμώνα), παρήγγειλε πρώτα στον υπηρέτη της **Νισουμπούρ** να ειδοποιήσει τους θεούς **Ενλίλ, Ἔνκι** (ο Ἔα στην σουμεριακή γλώσσα) και **Ναννά** (που είναι ο σεληνιακός θεός Σιν) να ετοιμάσουν μια νεκρική τελετή προς τιμήν της, εάν στο διάστημα των τριών ημερών δεν είχε επιστρέψει στα ουράνια ανάκτορα. Ακόμη, ο Νισουμπούρ θα παρακαλούσε τους θεούς αυτούς να μεσολαβήσουν για την επάνοδο της Ινανά στον ουρανό με ασφάλεια. Ὅταν η τελευταία, λοιπόν, έφτασε μπροστά στην πύλη του Ἀδη, συνάντησε τον φύλακα **Νέτι**, ο οποίος είπε στην θεά πως, σύμφωνα με τις διαταγές της Ερεσσίγκαλ - που ήταν η αρχόντισσα, όπως είδαμε παραπάνω, του Κάτω Κόσμου - θα έπρεπε από κάθε πύλη του Ἀδη που θα περνούσε να αφήνει εκεί από ένα ρούχο. Ὅταν η Ινανά (ή Ιστάρ) πέρασε από τις επτά πύλες που χωρίζουν τον Ἀδη από τον κόσμο των ζωντανών και τον Ουρανό, συνάντησε την ίδια την Ερεσσίγκαλ και ακόμη **τους επτά Αννουνάκι**, οι οποίοι αποτελούσαν τους κριτές του Κάτω Κόσμου. Οι τρομεροί Αννουνάκι κοίταξαν την Ινανά "με τα μάτια του θανάτου" και αμέσως η θεά σωριάστηκε κάτω σαν άψυχη. Οι κριτές πήραν το σώμα της και το κρέμα-



σαν σ' έναν πάσσαλο. Οι τρεις μέρες πέρασαν και οι τρεις θεοί, τους οποίους η Ινανά είχε παρακαλέσει να μεσολαβήσουν για χάρη της, κατάλαβαν πως έπρεπε να ενεργήσουν ταχύτατα προκειμένου να επαναφέρουν την Ινανά στον Πάνω Κόσμο. Χωρίς να χάσουν χρόνο, άρχισαν να κατασκευάζουν από χώμα δύο όντα, τον **Κουργαρρού** και τον **Καλατουρρού**. Ὅταν αυτά τα δύο όντα ολοκληρώ-



θηκαν, οι θεοί τα έστειλαν στον Κάτω Κόσμο με ρητή εντολή να αναστήσουν την Ινανννά. Αξίζει να σημειωθεί ότι στο τέλος την όλη "επιχείρηση" την ανέλαβε μόνος του ο Ἐνκι (ή Ἔα), διότι οι δυο αδελφοί του, Ενλίλ και Ναννά, αρνήθηκαν να βοηθήσουν την Ινανννά να αντικρίσει και πάλι το ουράνιο φως. Οι δυο απεσταλμένοι λοιπόν είχαν μαζί τους τροφή και το "άγιο νερό της ζωής". Ὅταν μπήκαν στον Κάτω Κόσμο και συνάντησαν την "μαρμαρωμένη" Ινανννά, ράντισαν το σώμα της με το ιερό νερό εξήντα φορές, ενώ απαγγέλλανε μαγικές επωδές. Ἔτσι η αγαπητή σε θεούς και ανθρώπους Ινανννά επανήλθε στην ζωή. Ὅμως, σύμφωνα με τους νόμους του Κάτω Κόσμου, έπρεπε να ορισθεί αντικαταστάτης που θα έπαιρνε την θέση της στον Ἀδη. Οι Αννουνάκι απαίτησαν πρώτα τον πιστό στην Ινανννά θεό Νισουμπούρ, μετά τον θεό Σαρά και τέλος τον θεό Λαταράκ. Η Ινανννά, ωστόσο, κατάφερε να σώσει και τους τρεις βάζοντας σε δράση όλη την μαγική τέχνη της, η οποία αποδείχθηκε ιδιαίτερα αποτελεσματική, μιας και η θεά βρισκόταν "εντός της έδρας" της ! Ἔτσι, δεν ήταν μόνον ο Ντουμμουζί (Ταμμούζ) που γλίτωσε την θανατηφόρο παγίδα των Αννουνάκι αλλά και η ίδια η Ινανννά (Ιστάρ), που κατόρθωσε να επανέλθει από τον Κάτω Κόσμο, όπου κινδύνευσε να μείνει για πάντα στην προσπάθειά της να σώσει τον αγαπημένο της.

Ἕνας σουμεριακός μύθος, του οποίου πιθανή παραλλαγή φαίνεται να είναι η ιστορία των Κάιν και Ἄβελ στην Παλαιά Διαθήκη, είναι εκείνος



που διηγείται τον ανταγωνισμό μεταξύ του θεού Ντουμμουζί (Ταμμούζ) και του θεού Ενκιμντού. Ο Ντουμμουζί είναι βοσκός (όπως ο Άβελ) και ο Ενκιμντού αγρότης (όπως ο Κάιν). Οι δύο αυτοί θεοί, λοιπόν, συναγωνίστηκαν για την πρωτοκαθεδρία στην ...καρδιά της γλυκυτάτης θεάς Ιναννά (Ιστάρ). Έτσι προσήλθε ο καθένας μπροστά στον ηλιακό θεό **Ουττού** (Σαμάς) ανακοινώνοντας τα δώρα που είχε να προσφέρει στην θεά προκειμένου η τελευταία να τον παντρευτεί. Στον ...πρώτο γύρο της "αναμέτρησης" ο Ενκιμντού φάνηκε να κερδίζει στα "σημεία" διότι, παρά την προτίμηση που έδειχνε ο Ουττού προς τον Ντουμμουζί, ο αγρότης θεός άρχισε να υπόσχεται ό,τι ..."του ερχόταν στο μυαλό" με αποτέλεσμα η Ιναννά να δείχνει την συμπάθειά της προς αυτόν. Ο Ντουμμουζί τότε, βλέποντας ότι κινδυνεύει να "χάσει το παιγνίδι", άρχισε να φωνάζει με "στεντόρεια" φωνή αυτά που είχε να προσφέρει: πολλαπλάσια από εκείνα που διατεινόταν πως προσφέρει ο Ενκιμντού, υπαινισσόμενος έτσι το πιθανώς απατηλό των λόγων του τελευταίου! Ήταν τότε η σειρά του Ενκιμντού ν' αρχίσει να αγωνιά ότι "χάνει το παιγνίδι" και, πάνω στον πανικό του, αποφάσισε να ...δωροδοκήσει τον αντίπαλό του, Ντουμμουζί, τάζοντάς του διάφορα πράγματα πολύτιμης αξίας εάν ο βοσκός-θεός αποσυρόταν από την διεκδίκηση της γλυκυτάτης μεν, κακομαθημένης δε Ιναννά!

Τελικά, η θεά του έρωτα και του πολέμου, βλέποντας την απρόσμενη συνέχεια που πήρε ο... ερωτικός αυτός "διαγωνισμός", δήλωσε ότι προτιμά τον Ντουμμουζί με την αγνή καρδιά, αλλάζοντας έτσι την πρώτη γνώμη της.

Ὅπως εύκολα μπορεί να καταλάβει κάποιος, ο Ενκιμντού μετά το τέλος της παράξενης αυτής αναμέτρησης, σίγουρα δεν ήταν και ο ευτυχέστερος άνθρωπος του κόσμου !

Η διαφορά αυτού του μύθου με την ιστορία του Κάιν και του Ἄβελ, που ανευρίσκουμε στην Παλαιά Διαθήκη, ιστορία που φαίνεται, όπως είπαμε, να είναι πιθανότατα παραλλαγή του σουμεριακού μύθου, η διαφορά, λοιπόν, έγκειται πως ο κριτής εδώ δεν είναι ο Γιαχβέ ή Γιεχωβά αλλά η ...ιδιαζόντως θελκτική Ιστάρ κάτω από το σουμεριακό όνομά της Ινανννά· ακόμη, δεν έχουμε εδώ μια τραγική κατάληξη της υπόθεσης, ανάλογη με εκείνην της ιστορίας της Παλαιάς Διαθήκης.

Η δημιουργία του ανθρώπου στην Μυθολογία των λαών της Μεσοποταμίας, είτε κάτω από το σουμεριακό αφηγηματικό περίβλημά της είτε κάτω από το βαβυλωνιακό, είναι ένα γεγονός που σκοπεύει αποκλειστικά και μόνον στην εδραίωση της κυριαρχίας των νέων θεών, με πρωτότοκο ανάμεσα τους τον Ανού, έναντι της παλαιάς τάξης θεών που αντιπροσωπεύεται από τον Αμπσού και την Τιαμάτ. Κατά τους λαούς της Μεσοποταμίας **ο άνθρωπος δημιουργήθηκε για έναν και μόνον λόγο : να υπηρετεί τους θεούς**. Ωστόσο, αυτή η "υπηρεσία" δεν μεταφράζεται σε μια "παθητική σκλαβιά" αλλά, όπως θα δούμε στο Ἔπος του Γκιλγκαμές, έχει κλιμακωτές ερμηνείες που οδηγούν στην καλύτερη έκφρασή τους σε μια συνεργασία ανθρώπων και θεών.

Κατά την σουμεριακή (που είναι και η επικρατέστερη στην Μεσοποταμία) εκδοχή περί της δημιουργίας του ανθρώπου, ο Ἔνκι (δηλαδή ο Ἔα) αποσκοπώντας στην εμφάνιση του γένους των ανθρώπων σε όσο το δυνατόν καλύτερες συνθήκες, δημιούργησε από την ατέλειωτη σοφία του τον **Λαχάρ**, θεό της πανίδας, και την **Ασνάν**, θεά της χλωρίδας και ιδιαίτερα του σιταριού. Μετά κάλεσε τις θεές **Ναμμού** (ωκεανός) και **Νινμά** (θεά της γέννησης) στις οποίες έδωσε την εντολή **να φτιάξουν τον πρώτο άνθρωπο από πηλό που βρισκόταν πάνω από την άβυσσο**. Η συνέχεια της ιστορίας της κατασκευής του πρώτου ανθρώπου είναι άκρως διασκεδαστική μιας και ο Ἔνκι και η Νινμά, προτού αρχίσουν να ανακατεύουν τον πηλό, ήπιαν περισσότερο από το αναμενόμενο κρασί και μέθυσαν ! Ἔτσι μεθυσμένοι όπως ήταν, έφτιαξαν από τον πηλό έξι κατηγορίες ανθρώπων για τις οποίες, δυστυχώς, οι πίνακες της σφηνοειδούς γραφής δεν μας δίνουν πληροφορίες· ωστόσο, εικάστηκε με σχολαστική ακρίβεια από τους ερευνητές που αποκρυπτογράφησαν τις σφηνοειδείς πλάκες πως τα έξι αυτά είδη θα πρέπει να αναφέρονταν στον άνδρα, την γυναίκα, το παιδί, τον ευνούχο κ.ά.

Ὅμως ...το πρώτο δείγμα του ανθρώπου που κατασκευάστηκε σε κλίμα "ευφορίας και μέθης" θεωρήθηκε από τον Ἔνκι λίγο ...ελαττωματικό, κυρίως στον τομέα της νόησης! Γι' αυτό ο θεός της σοφίας μαζί με την Νινμά, την θεά της γέννησης, βάλθηκαν να "διορθώσουν" αυτό το πρώτο ον, χωρίς την συνοδεία κρασιού αυτήν την φορά! Παρ' όλ' αυτά, πολύ λίγα πράγματα μπόρεσαν να κάνουν, και η μοίρα του ανθρώπου σφραγίστηκε έτσι: ως η αδυναμία του απέναντι στον περιβάλλοντα χώρο και τις καταστάσεις της ζωής, όμως, και ως η δυνατότητα που έχει να επιδείξει το πιο εκπληκτικό θάρρος και να ξεπεράσει τα όρια του εαυτού του, καθώς θα αντιμετώπιζε τα προηγούμενα. Ομολογουμένως, μια πολύ ενδιαφέρουσα θεώρηση της ανθρωπογονίας !

Στην σουμεριακή και βαβυλωνιακή μυθολογία σπουδαίο ρόλο έχει, όπως είδαμε, ο θεός Ἔα (στην σουμεριακή : Ἔνκι), που είναι ο θεός της σοφίας, της ιατρικής και της μαγείας. Ταυτόχρονα, ο θεός αυτός εμφανίζεται να έχει ακόμη τον πρωτεύοντα ρόλο στον εκπολιτισμό του ανθρώπου: διηγούνται πως κάποτε ο Ἔα ή Ἔα-Ωάννες, έχοντας την κλασική μορφή του, που τον παριστάνει με σώμα ανθρώπου και κεφαλή ψαριού (!), αναδύθηκε από τα νερά ενός ποτα-





μού μπροστά στους έκπληκτους ανθρώπους, που δοκίμασαν στην αρχή μεγάλο φόβο εξαιτίας της παρουσίας του θεού ανάμεσά τους. Αφού τους καθησύχασε, ο Έα άρχισε να διδάσκει στους ανθρώπους την **γραφή**, τους **νόμους** και την **γνώση**. Οι τέχνες που παρουσίασε στην ανθρωπότητα ήταν η αστρολογία, η αστρονομία, η ιατρική - θεραπευτική μαγεία, η αρχιτεκτονική κ.ά.

Όσον αφορά την αρχιτεκτονική, οι λαοί της Μεσοποταμίας (Ασσύριοι, Σουμέριοι, Ακκάδες, Χαλδαίοι, Ελαμίτες, Βαβυλώνιοι κ.ά.) σημάδεψαν με ανεξίτηλο τρόπο την επιστήμη αυτή, εξαιτίας των περίφημων **ζικκουράτ** (zikkurat) ή **ζιγκουράτ** που έκτισαν. Τα τελευταία αποτελούσαν μεγαλοπρεπή κτίσματα που λειτουργούσαν ως ναοί ή διοικητικά κέντρα της βασιλικής εξουσίας ή ακόμη ως και τα δύο μαζί.

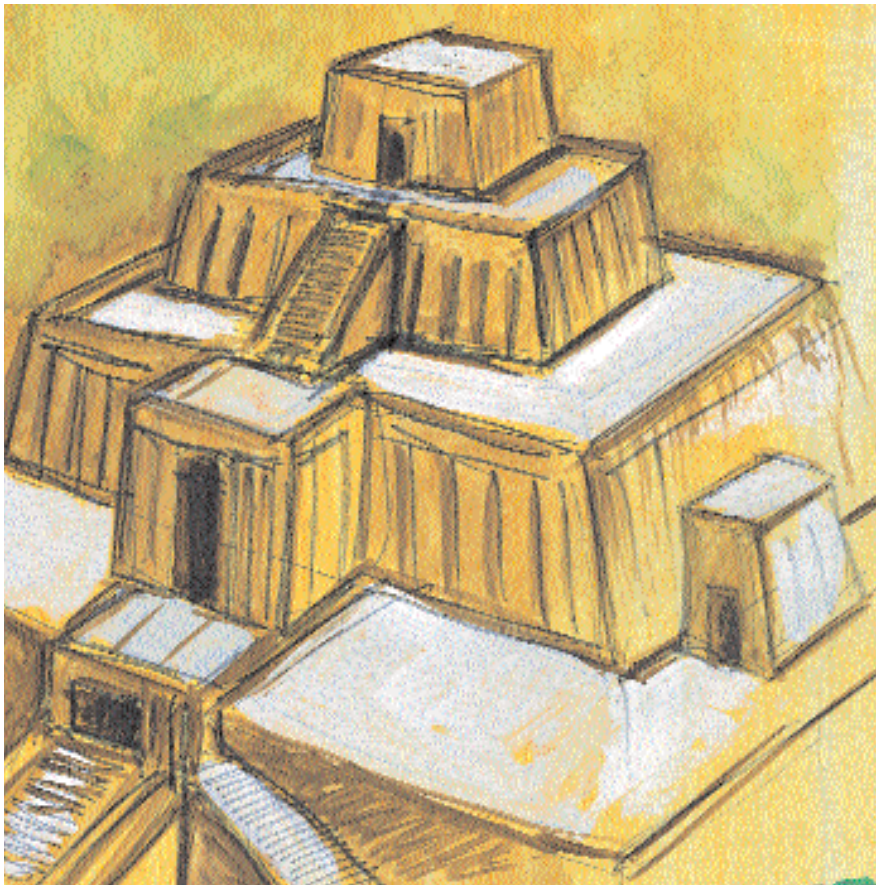
Τα ζικκουράτ είχανε σχήμα πύργου που κλιμακωνόταν σταδιακά ως την κορυφή σε επτά ορόφους. Οι ναοί αυτοί μπορεί να ήταν τετράγωνοι, ορθογώνιοι ή ακόμη και κυκλικοί. Η ανάβαση σ' αυτούς γινόταν μέσω καθέτων σκαλοπατιών που βρίσκονταν στην μια πλευρά του όλου κτίσματος, ή μέσω κεκλιμένης ελικοειδούς σειράς σκαλοπατιών πέριξ όλου του ναού.

Λέγεται πως ως πρότυπο για την περιγραφή του πύργου της Βαβέλ στην Παλαιά Διαθήκη χρησίμευσε ο περίφημος **πύργος Ε-τεμενάνκι**, που κείτονταν στην βόρεια πλευρά του ναού Ε-σάγιλλα στην πόλη της Βαβυλώνος και ο οποίος είχε κτιστεί προς τιμήν του θεού **Μαρντούκ**. Τα ερείπια του πύργου Ε-τεμενάνκι αποκαλύφθηκαν, μετά από μια σειρά αρχαιολογικών ανασκαφών, το 1913. Στο νότιο μέρος του πύργου υπήρχε μια μεγαλειώδης κλίμακα ανάβασης που προοριζόταν για τους





ιερείς, ενώ υπήρχαν επίσης και μικρότερες πλάγιες κλίμακες προοριζόμενες για τον λαό. Ο Έλληνας ιστορικός **Ηρόδοτος**, που είχε επισκεφθεί ως περιηγητής την Βαβυλώνα, περιγράφει τον Ε-τεμενάνκι ως "χαλκόπυλον ιερόν του Διός-Βήλου", δηλαδή ιερό του Μαρντούκ, μιας και ο τελευταίος ταυτιζόταν από τους Βαβυλωνίους τόσο με τον πλανήτη Δία, όσο και με τον ομώνυμο θεό των



Ελλήνων, ενώ "Βήλος" (Bêl) ήταν μία από τις προσωνυμίες του Μαρντούκ.

Το ζικκουράτ Ε-τεμενάνκι, όπως και ο σύνολος ναός του Μαρντούκ, ο Ε-σάγιλλα, που περιέβαλλε τον πρώτο, ήταν οι πλέον φημισμένοι σε όλο τον κόσμο κατά τα αρχαία χρόνια εξαιτίας της επιβλητικότητας και της μεγαλοπρέπειάς τους. Από τότε δεν "στοίχειωσε" μόνον την ιστορία του πύργου της Βαβέλ που ανευρίσκεται στην Παλαιά Διαθήκη, αλλά επίσης και την συνείδηση ενός μεγάλου μέρους της ανθρωπότητας έως σήμερα. Αξίζει ακόμη να σημειωθεί πως η φιλοσοφία της αρχιτεκτονικής ενός ζικκουράτ υπαγορευόταν από την καθοριστική σχέση μακρόκοσμου-μικρόκοσμου. Το ζικκουράτ όφειλε να είναι, πάνω απ' όλα, μια μικρογραφία-αναπαράσταση του σύμπαντος όπως το συνελάμβαναν με την δύναμη του νου τους οι σοφοί Βαβυλώνιοι.

Ο **Μύθος του Κατακλυσμού** είναι ένα θέμα που απαντάται σχεδόν σε όλους τους λαούς ως μυθική αφήγηση, και μάλιστα με το ίδιο, πάνω-κάτω, "σενάριο", όπου μόνον τα ονόματα των πρωταγωνιστών αλλάζουν (π.χ. υπάρχει πάντα κάποιος άνθρωπος ή ζεύγος ανθρώπων που επιζεί της καταστροφής, όπως ο Ουτναπιστίμ κατά τους Βαβυλωνίους, ο Νώε κατά τα εβραϊκά χρονικά της Παλαιάς Διαθήκης, ο Δευκαλίων και η Πύρρα στην πολύ "αποκρυσταλλωμένη" μορφή που παίρνει ο "Κατακλυσμός" στην Ελληνική Μυθολογία κ.λπ.).

Δεδομένων, πρώτον, της παν-υδρογειακής έκτασης που έχει αυτός ο μύθος, από τους Ινδιάνους της Αμερικής μέχρι τις φυλές της Πολυνησίας του Ειρηνικού Ωκεανού και, δεύτερον, των αναφορών που κάνει ο μεγάλος Αθηναίος φιλόσοφος **Πλάτων** στους σωκρατικούς διαλόγους τους "Τίμαιος" και "Κριτίας", θεωρείται ο συγκεκριμένος μύθος όχι μόνον ως αναμφισβήτητο ιστορικό γε-

γονός αλλά επίσης και ως ένα μέρος της αφήγησης του καταποντισμού της αμφισβητούμενης έως τον 19ο αιώνα, ηπείρου της **Ατλαντίδος**. Από τον 19ο αιώνα οπότε ο συγγραφεύς **Ιγνάτιος Ντόνελλυ** (1831-1901) εξέδωσε το θρυλικό βιβλίο του "Ατλαντίς, ο Προκατακλυσμιαίος Κόσμος", η **Ατλαντιδολογία** έχει προχωρήσει πολύ στις έρευνές της, αρχαιολογικές, γλωσσολογικές, ιστορικές, γεωλογικές κ.ά., φτάνοντας στις μέρες μας να υποστηρίξει πως ο όρος "Ατλαντίς" δεν χαρακτήριζε ένα μόνον κομμάτι της υδρογείου αλλά, κατά κάποιον τρόπο ήταν ένα προσωνύμιο μιας αρκετά εκτεταμένης περιοχής της γης που κάλυπτε πάνω από το 50% της επιφάνειας της τελευταίας. Έτσι, σύμφωνα πάντα με την θεωρία αυτή, το μέρος που υπέστη τις μεγαλύτερες καταστροφικές συνέπειες από τον "Κατακλυσμό" φαίνεται να ήταν μια από τις μεγαλύτερες, αν όχι η μεγαλύτερη, μητροπόλεις του προκατακλυσμιαίου κόσμου, που ονομαζόταν **Ποσείδια** ή **Ποσειδωνία** και τοποθετείται σύμφωνα με τους ερευνητές στο μέσον, περίπου, του Ατλαντικού Ωκεανού. Το όνομα της μητρόπολης αυτής σχετίζεται, όπως είναι φανερό, με τον θεό Ποσειδώνα, πράγμα που δείχνει με τον τρόπο του πόσο παλαιά είναι **η προφορική καταβολή και ιστορία της Ελληνικής Μυθολογίας**.



Το γεγονός του "Κατακλυσμού", ανάμεσα σε διάφορες μυθολογίες, παρουσιάζεται με ιδιαίτερη περιγραφική δύναμη στην Βαβυλωνιακή Μυθολογία, και συγκεκριμένα στο "Έπος του Γκιλγκαμές". Σύμφωνα με το τελευταίο, κάποτε ο θεός Έα εμφανίστηκε σε έναν κάτοικο της πόλης **Σουρουππάκ**, που έφερε το όνομα **Ουτναπιστίμ**. Ο Έα ανακοίνωσε στον τελευταίο πως η βούληση των θεών ήταν να καταστρέψουν κάθε ζωή πάνω στην γη και γι' αυτό τον συμβούλεψε να κατασκευάσει ένα πλοίο που θα είχε σχήμα κύβου, μέσα στο οποίο θα έπρεπε ακόμη να αποθηκεύσει "όλους τους σπόρους των ζωντανών πλασμάτων". Όταν ο Ουτναπιστίμ ρώτησε τον θεό Έα πώς θα δικαιολογούσε στους συμπολίτες του μια τόση παράξενη πράξη όπως ήταν η κατασκευή ενός πλοίου, ο θεός τον συμβούλευσε να πει σ' αυτούς πως τάχα είχε πέσει στην δυσμένεια του θεού Ενλίλ και γι' αυτό



τον λόγο θα εξοριζόταν από την πόλη (ας προσέξει ο αναγνώστης την απόλυτη ομοιότητα που παρουσιάζει η ιστορία του Νώε στην Παλαιά Διαθήκη με τον Βαβυλωνιακό μύθο, έως αυτό το σημείο της αφήγησης).

Όταν ο Ουτναπιστίμ έκανε ό,τι τον συμβούλευσε ο θεός Έα, ξέσπασε τότε η απεριόριστη οργή των θεών: ο Αντάντ, ο θεός της θύελλας και της καταιγίδας, προκάλεσε καταρρακτώδεις βροχές που άρχισαν να πέφτουν ασταμάτητα με φοβερή ορμή. Ο Νεργκάλ, θεός του Άδη, διασάλευσε τις δυνάμεις που συγκρατούσαν τον ουρανό και την γη, προκαλώντας τεράστιο χάος. Οι τρομεροί Αννουνάκι, οι κριτές και φύλακες του Κάτω Κόσμου, ύψωσαν πελώριους αναμμένους δαυλούς προς την επιφάνεια της γης, προξενώντας έτσι τρομακτικές πυρκαγιές που στο πέρασμά τους "κατέτρωγαν" τα πάντα.

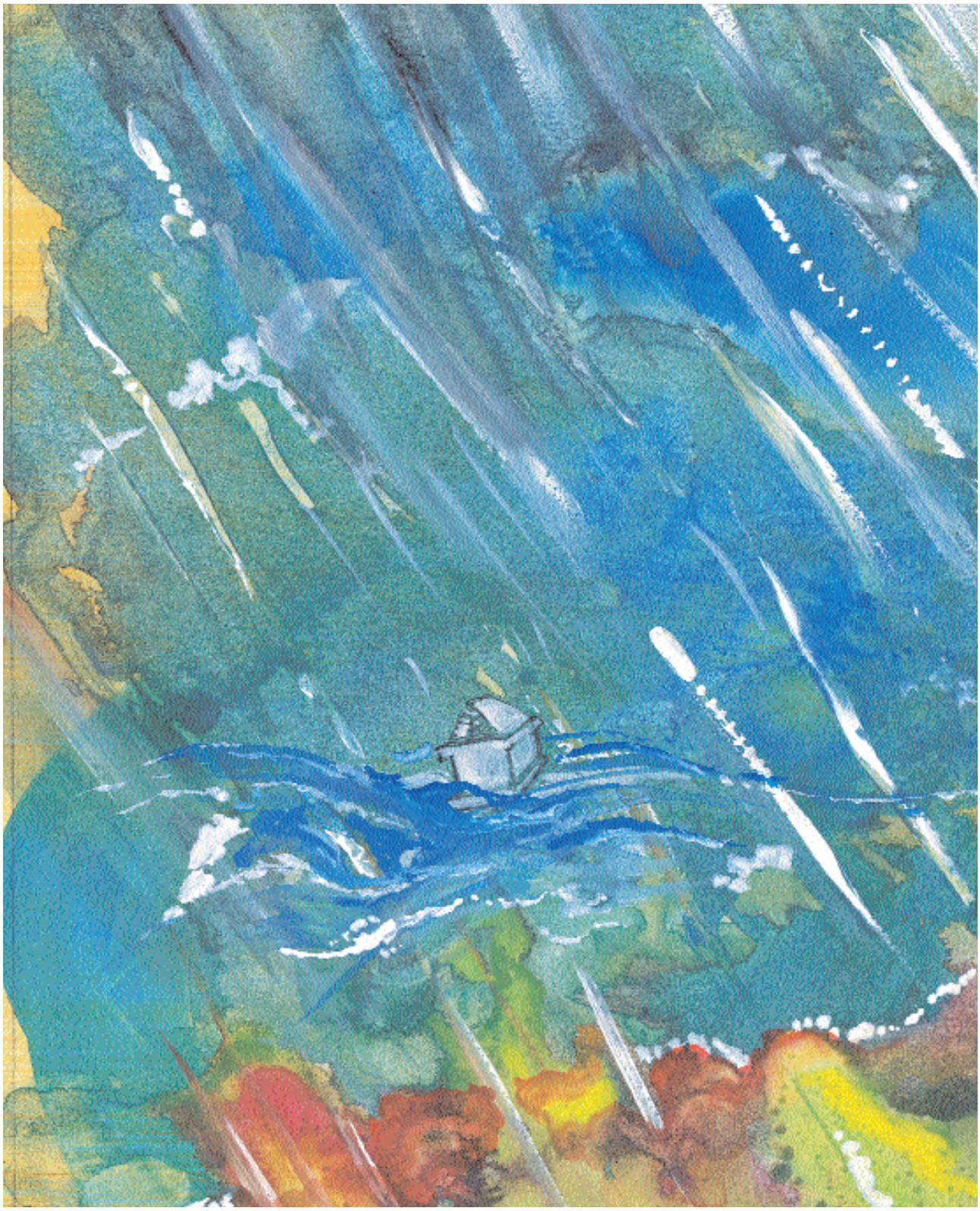
Η θεά Ιστάρ, η οποία είχε συμφωνήσει και αυτή να εξαπολυθεί ο Κατακλυσμός πάνω στην γη, όταν είδε όλο αυτό το φοβερό δράμα να απλώνεται μπροστά στα μάτια της, μετάνιωσε και προσπάθησε να πείσει τους άλλους θεούς να σταματήσουν τον κοσμοχαλασμό. Αυτοί, επίσης τρομαγμένοι απ' αυτό που συνέβαινε, είπαν στην Ιστάρ ότι ήταν πολύ αργά πια ...

Σύμφωνα με την Βαβυλωνιακή Μυθολογία, ο Κατακλυσμός διήρκεσε έξι μέρες και έξι νύχτες. Μετά, τα πάντα κόπασαν και επήλθε μια κατάσταση ηρεμίας στην ήδη, όμως, κατεστραμμένη γη... Τότε, ο Ουτναπιστίμ κοίταξε από το πλοίο του προς τα έξω και διαπίστωσε, όπως γράφει η σφηνοειδής πλάκα που αναφέρεται στον μύθο, ότι "το ανθρώπινο γένος έγινε πάλι πηλός". Θέλοντας δε να διαπιστώσει αν ο κίνδυνος παρήλθε οριστικά, εξαπέλυσε ένα περιστέρι από το βουνό **Νισίρ**, όπου είχε προσαράξει το πλοίο του. Το περιστέρι μετά από λίγο γύρισε πίσω. Ο Ουτναπιστίμ τότε έστειλε ένα χελιδόνι, το οποίο επίσης επέστρεψε γρήγορα. Τέλος, απέστειλε ένα κοράκι, το οποίο δεν γύρισε ποτέ πίσω, σημάδι ότι κάπου συνάντησε στεριά και τροφή. Μετά απ' αυτό, ο Ουτναπιστίμ βγήκε από το πλοίο του και απελευθέρωσε όλα τα ζώα που είχε μεταφέρει.

Όταν τελείωσε ο Κατακλυσμός, η θεά Ιστάρ ύψωσε ένα μεγάλο περιδέραιο φτιαγμένο από λαζουρίτη (lapis lazuli) και ορκίστηκε ότι δεν θα συνέβαινε ξανά παρόμοιο γεγονός, ενώ κάτω στην γη σωριασμένα κείτονταν συντρίμμια και χαλάσματα επιβλητικών, άλλοτε, πόλεων και μέσα στο εγκαταλελειμμένο πεδίο διαγραφόταν ακόμη η φιγούρα του Ουτναπιστίμ που θα αναλάμβανε να φέρει μια νέα αυγή στο γένος των ανθρώπων ...

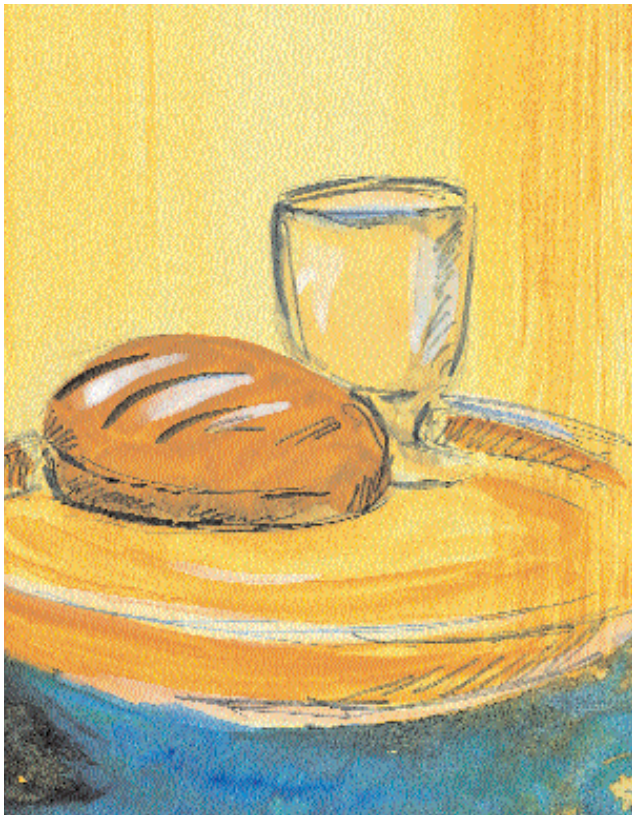
Ο **Αντάπα** ήτανε γιος του θεού της σοφίας Έα και, πέρα από τα καθήκοντα που ασκούσε ως ιερέας, είχε επίσης ως αγαπημένη ασχολία του να πηγαίνει συχνά για ψάρεμα. Το τελευταίο δεν ήταν απλώς μια ευχάριστη ενασχόληση για τον γιο του Έα αλλά υπαγόταν επίσης στις ιερατικές υποχρεώσεις του, μιας και είχε αναλάβει να εξασφαλίζει ψάρια για τα γεύματα των θεών. Μια μέρα,



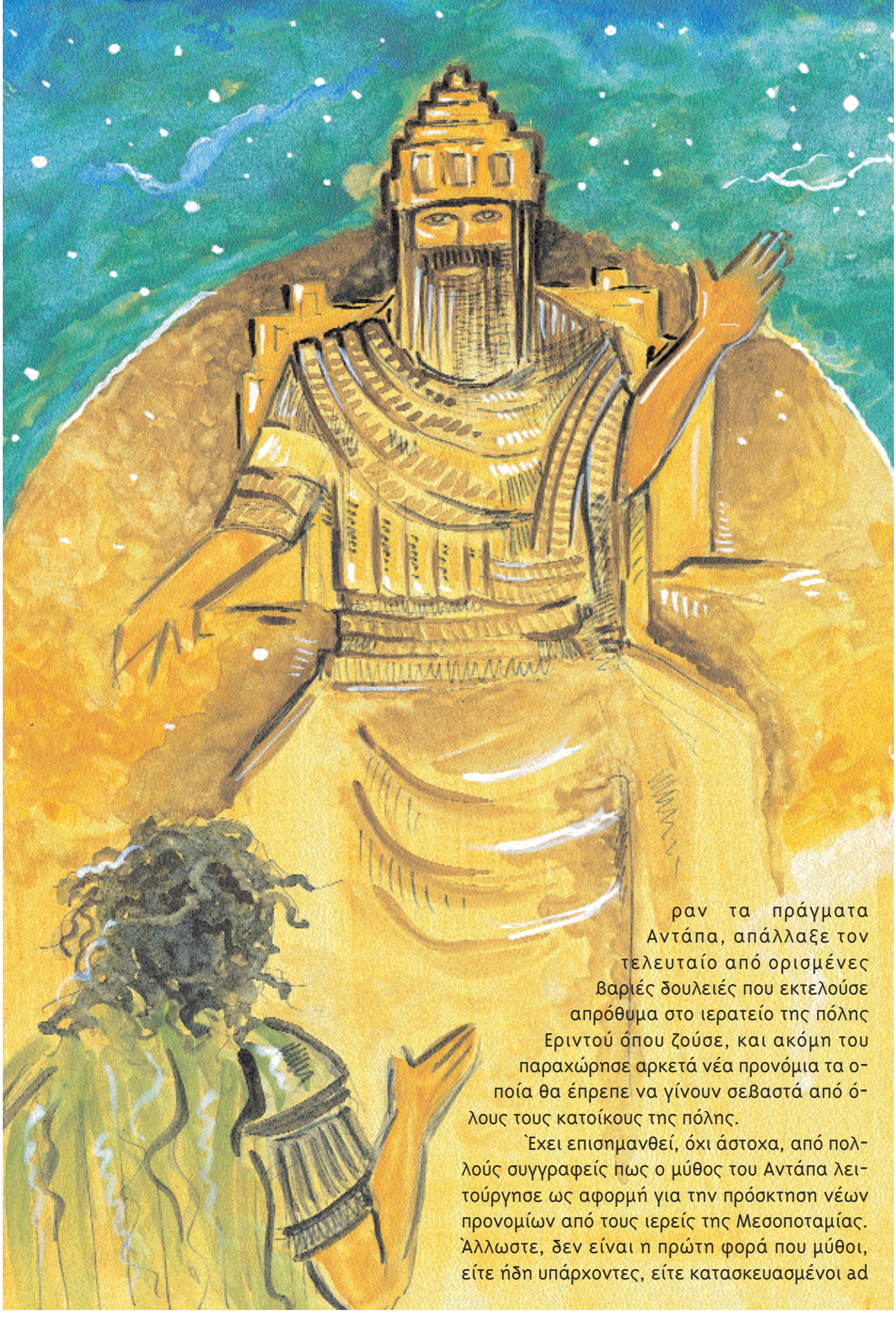


καθώς ο Αντάπα ψάρευε, ξαφνικά ο Νότιος Άνεμος φύσηξε πολύ δυνατά και ανέτρεψε αυτόν και την βάρκα του. Ο Αντάπα θύμωσε πάρα πολύ απ' αυτό το συμβάν και επέπληξε με δριμύτατες εκφράσεις τον άνεμο, ο οποίος έπαψε να φυσάει για επτά ολόκληρες ημέρες. Το γεγονός αυτό δεν θα μπορούσε να περάσει απαρατήρητο από τον θεό του ουρανού Ανού, ο οποίος κάλεσε τον Αντάπα στα ουράνια ανάκτορα για να δώσει εξηγήσεις.

Ο Αντάπα, που είχε αρκετό ...τρακ πριν από αυτήν την συνάντηση, προσέτρεξε στον πατέρα του, Έα, για να τον συμβουλεύσει σχετικά με το ποια θα έπρεπε να ήταν η συμπεριφορά του προς τους θεούς. Ο θεός της σοφίας είπε τότε στον γιο του πως θα έπρεπε να είχε τα μαλλιά του ανακατεμένα, και πως τα ρούχα του θα έπρεπε να ήταν πένθιμα. Στις ουράνιες πύλες θα συναντούσε τους θεούς-φύλακες **Ταμμούζ** και **Νιγκιζίντα**. Όταν οι τελευταίοι θα ρωτούσαν τον Αντάπα γιατί είχε αξιοθρήνητη εμφάνιση, αυτός τότε θα έπρεπε να απαντήσει ότι πενθούσε διότι οι θεοί Ταμμούζ και Νιγκιζίντα δεν εμφανιζόνταν πλέον στην γη και κατοικούσαν μονίμως στον ουρανό. Τότε οι φύλακες ευχαριστημένοι από την απάντησή του θα τον άφηναν να εμφανιστεί μπροστά στον Ανού. Όταν ο Αντάπα θα πήγαινε στο δώμα του θεού, θα έπρεπε να αρνηθεί το ψωμί και το νερό που θα του προσφέρονταν και να δεχθεί το χρίσμα που θα του προτεινόταν, αλείφοντας το σώμα του με λάδι. Αυτές τις οδηγίες θα έπρεπε ο Αντάπα να τηρήσει "κατά γράμμα" εάν ήθελε να πάνε όλα καλά κατά την πρώτη επίσκεψή του στην χώρα των θεών.



Ο Αντάπα, λοιπόν, αφού κέρδισε την επιδοκιμασία των δύο θεών - φυλάκων Ταμμούζ και Νιγκιζίντα με τα λόγια που είπε, οδηγήθηκε προς τον θεό Ανού, ο οποίος με την πρώτη ματιά συμπάθησε τον νεοφερμένο και μάλιστα εκδήλωσε την πρόθεση να τον κάνει αθάνατο ! Πρόσταξε δε να φέρουν ψωμί και νερό στον γιο του Έα, ο οποίος όμως, θυμούμενος την συμβουλή που του είχε δώσει ο πατέρας του, αρνήθηκε να τα πάρει, ενώ αντιθέτως δέχτηκε ευχαρίστως να αλείψει το σώμα του με λάδι. Σ' αυτό το σημείο δεν πρέπει να αγνοήσει κάποιος ότι πολλές φορές οι θεοί εμφανίζονται αρκετά ..."στριφνοί" και απρόβλεπτοι, όσον αφορά κάποια απόφαση που είναι έτοιμοι να πάρουν. Έτσι ο Ανού, βλέποντας την ακατανόητη στα μάτια του συμπεριφορά του Αντάπα -η οποία ωστόσο, αντικειμενικά, δεν δημιουργούσε κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα- ...εκνευρίστηκε και ανακοίνωσε στον άναυδο, απ' αυτά που άκουγε, γιο του Έα πως δεν θα ελάμβανε το δώρο της αθανασίας εξαιτίας της άρνησης του τελευταίου να δεχθεί το νερό και το ψωμί που του προσφέρθηκαν! Ωστόσο, για να μην ...απελπίσει πλήρως τον ήδη δυστυχή από την τροπή που πή-



ραν τα πράγματα Αντάπα, απάλλαξε τον τελευταίο από ορισμένες βαριές δουλειές που εκτελούσε απρόθυμα στο ιερατείο της πόλης Εριντού όπου ζούσε, και ακόμη του παραχώρησε αρκετά νέα προνόμια τα οποία θα έπρεπε να γίνουν σεβαστά από όλους τους κατοίκους της πόλης.

Ἐχει επισημανθεί, όχι άστοχα, από πολλούς συγγραφείς πως ο μύθος του Αντάπα λειτούργησε ως αφορμή για την πρόσκτηση νέων προνομίων από τους ιερείς της Μεσοποταμίας. Ἀλλωστε, δεν είναι η πρώτη φορά που μύθοι, είτε ήδη υπάρχοντες, είτε κατασκευασμένοι ad

hoc για έναν σκοπό, υπηρέτησαν συγκεκριμένα πολιτικά ή ιερατικά ...συμφέροντα, καταργώντας έτσι με άπρεπο τρόπο την ίδια την ουσία της μυθολογίας.

Ένας από τους πλέον αρχετυπικούς μύθους της Μεσοποταμίας είναι **"ο μύθος του Ετανά"**, που έχει να κάνει με την κατάσταση στην οποία βρέθηκαν οι πρώτοι άνθρωποι που κατέκλυσαν την γη μετά το δραματικό γεγονός του Κατακλυσμού. Εκείνη την περίοδο οι φοβεροί Αννουνάκι αποφάσισαν να μεταφέρουν το βασίλειό τους οριστικά κάτω από τη γη και όρισαν ως βασιλιά ανάμεσα στους ανθρώπους τον **Ετανά**. Ο τελευταίος, έχοντας ένα πολύ πρώιμο άγχος για την συνέχεια της δυναστείας του, παρακαλούσε μέρα-νύχτα με προσευχές τον θεό Σαμάς να του χαρίσει έναν γιο. Ο ηλιακός θεός εισάκουσε την παράκληση του Ετανά και, για να τον βοηθήσει, του έδειξε τον δρόμο που περνούσε μέσα από ένα βουνό και που έβγαζε σ' ένα μεγάλο λάκκο, όπου βρισκόταν ένας φυλακισμένος αετός. Όταν θα απελευθέρωνε τον τελευταίο, ο αετός θα οδηγούσε τον Ετανά στο μέρος όπου βρισκόταν **"το φυτό της γέννησης"**, και με αυτό θα εξασφάλιζε ο βασιλιάς την απόκτηση του πολυπόθητου διαδόχου.

Πώς ο αετός βρέθηκε σ' αυτήν την δεινή θέση αποτελεί μια ιστορία που έχει ως εξής: στην κορυφή ενός δένδρου ζούσε κάποτε το μεγαλοπρεπές αυτό πτηνό μαζί με τα μικρά του, ενώ στην βάση του δένδρου ζούσε ένα φίδι. Ο αετός και το φίδι συμβίωναν για μακρό χρονικό διάστημα σε κλίμα συνεργασίας και αλληλοβοήθειας, και ακόμη, είχαν δώσει αμοιβαίο όρκο πως δεν θα έβλαπτε ποτέ ο ένας τον άλλο. Ο αετός όμως καταπάτησε κάποτε τον όρκο του καθώς μια μέρα, όταν έλειπε το φίδι, κατέβηκε και έφαγε όλα τα αυγά που είχε γεννήσει το τελευταίο ! Το φίδι, έξαλλο, πήγε και παραπονέθηκε στον θεό Σαμάς, που συμβούλευσε και καθοδήγησε το πρώτο πώς θα έφτιαχνε ένα λάκκο και με ποιον τρόπο θα παγίδευε τον αετό εκεί. Όπως και έγινε.

Τώρα, λοιπόν, ήταν ο ίδιος ο Σαμάς που οδήγησε τον Ετανά να απελευθερώσει τον εγκλωβισμένο αετό. Πράγματι, ο βασιλιάς που αναζητούσε το "φυτό της γέννησης" άνοιξε τον λάκκο και έβγαλε τον αετό από την θανατηφόρα παγίδα. Ο αετός τότε, ως ένδειξη ευγνωμοσύνης προς τον Ετανά, οδήγησε τον τελευταίο πετώντας μαζί του ως τον θρόνο της θεάς Ιστάρ, η οποία θα έδινε το φυτό στον Ετανά, λυτρώνοντάς τον μια για πάντα από το άγχος της απόκτησης του μελλοντικού αρσενικού διαδόχου του.

Αρκετοί συγγραφείς, όχι τυχαία, έχουν σταθεί ιδιαίτερα στον παραπάνω μύθο της Μεσοποταμίας, εξαιτίας των έντονων αρχετυπικών συμβολισμών που περιέχει (το "δίπολο" αετός-φίδι, το μαγικό φυτό που εξασφαλίζει την απόκτηση παιδιών, η πτήση του ανθρώπου πάνω σ' έναν αετό κ.λπ.) Σε κάθε περίπτωση, ο μύθος αυτός κατορθώνει να παρουσιάζει ιδιαίτερα λεπτές νοητικές συλλήψεις με όχημα μια πολύ κωμική αφήγηση.

Το "Έπος του Γκιλγκαμές" διηγείται με μοναδικό τρόπο τις περιπέτειες του ομώνυμου ήρωα και βασιλιά της πόλης της Ουρούκ, στην προσπάθεια του να κατακτήσει την αθανασία.

Όπως μας πληροφορεί ένα από τα κορυφαία έργα όχι μόνον της μυθολογίας αλλά και της υπαρξιακής λογοτεχνίας, ο ηλιακός θεός Σαμάς προίκισε τον ήρωα με λαμπερή ομορφιά και ο θεός της καταιγίδας Αντάντ τον έκανε πολύ θαρραλέο, έτσι ώστε να αναλαμβάνει και τα πιο παράτολμα εγχειρήματα. Όπως αναφέρεται, ο Γκιλγκαμές ήταν "κατά τα δύο τρίτα θεός και κατά το ένα τρίτο άνθρωπος".

Η δύναμη του ήρωα, που παρομοιάζεται με εκείνη ενός ταύρου, οδήγησε τους θεούς στην απόφαση να κατασκευάσουν ένα, κατά κάποιον τρόπο, "αντίπαλο δέος" για τον Γκιλγκαμές, ο οποίος με τις περιπέτειες και τους συχνούς καυγάδες του τάραζε πολλές φορές την ησυχία των κατοίκων της Ουρούκ. Έτσι, φτιάχτηκε από πηλό ο



Ενκιντού με τα μακριά μαλλιά και το δυνατό σώμα, ίσος στο θάρρος με τον Γκιλγκαμές, και ο οποίος ζούσε μονάχος στους λόφους με συντροφιά τα άγρια θηρία, τρώγοντας χλόη και καρπούς δένδρων.

Οι φιλίες του Ενκιντού με τα ζώα γρήγορα οδήγησαν τους κυνηγούς ... σε απελπισία, διότι ο πρώτος ειδοποιούσε αμέσως τα υποψήφια θηράματα για την παρουσία των δεύτερων, με αποτέλεσμα η στάθμη του κυνηγιού στην περιοχή να πέσει δραματικά. Όταν οι κυνηγοί παρουσιάστηκαν στον βασιλιά της Ουρούκ, τον Γκιλγκαμές, για να παραπονεθούν για το παράξενο αυτό φαινόμενο και τις αρνητικές επιπτώσεις του τελευταίου πάνω στους ίδιους, τότε ο "κατά τα δύο τρίτα θεός και κατά το ένα τρίτο άνθρωπος" σκέφτηκε ένα τέχνασμα που θα απομάκρυνε τον Ενκιντού από τον δρόμο των κυνηγών. Έστειλε μια πολύ όμορφη γυναίκα να πάει να ...σαγηνεύσει τον Ενκιντού, έτσι ώστε ο τελευταίος, απασχολούμενος με αυτήν, να ξεχάσει ή να αμελήσει την φιλία του με τα άγρια θηρία. Όπως ακριβώς και έγινε. Ο περιπλανώμενος στους λόφους Ενκιντού αποφάσισε να κάνει ...μια μεγάλη στάση όταν πρωτοείδε την γυναίκα που έστειλε ο Γκιλγκαμές, και από εκείνη την στιγμή δεν "είχε μάτια" παρά μόνον γι' αυτήν !



Όταν ο Ενκιντού μετά από καιρό διαπίστωσε πως οι άλλοτε φίλοι του, τα ζώα, τον απέφευγαν και δεν ήθελαν να κάνουν πια παρέα μαζί του, έπεσε σε μελαγχολία αναρωτώμενος το γιατί. Τότε η αγαπημένη του προσπάθησε να τον παρηγορήσει και να τον πείσει να εγκαταλείψει την ζωή στους λόφους για να έλθει να ζήσει στην Ουρούκ, μια από τις μεγαλύτερες πόλεις της Μεσοποταμίας.

Όταν ο Ενκιντού περιδιάβαινε τους δρόμους της πόλης, πρόσεξε κάποια στιγμή ένα μεγάλο πλήθος σε κατάσταση ανησυχίας. Ρώτησε τους ανθρώπους τι συνέβαινε. Αυτοί του απάντησαν πως ο Γκιλγκαμές, ο βασιλιάς της πόλης, βρισκόταν -κατά τις συνήθειές του- σε κάποιον καυγά, ιδιαίτερα θορυβώδη, προκαλώντας έτσι εκνευρισμό και ταραχή σε πολλούς από τους κατοίκους της πόλης. Τότε ο Ενκιντού είπε πως θα



προκαλούσε τον βασιλιά σε αγώνα πάλης, και ακόμη πως ήταν σίγουρος ότι θα κέρδιζε αυτήν την μονομαχία!

Όσοι τον άκουσαν - σχεδόν με ανοιχτό το στόμα από έκπληξη- σκέφθηκαν πως αυτός ο βουνίσιος "θα ήταν σίγουρα τρελός για να σκέφτεται ένα τέτοιο πράγμα". Όμως ο Ενκιντού ήταν αποφασισμένος γι' αυτό. Πήγε και βρήκε τον Γκιλγκαμές και, μετά από μερικά προ-

σβλητικά λόγια που του είπε, οι δύο άνδρες δεν άργησαν να βρεθούν σε μια φοβερή πάλη μεταξύ τους. Για πολλές ώρες ο Γκιλγκαμές και ο Ενκιντού πάλευαν σαν λιοντάρια και η μάχη ήταν πολύ αμφίρροπη όσον αφορά τον νικητή που θα αναδείκνυε αυτή η αναμέτρηση.

Κάποια στιγμή, με μια φοβερή λαβή, ο Γκιλγκαμές έριξε κάτω τον Ενκιντού, σημαίνοντας έτσι το τέλος της μονομαχίας. Παρ' όλ' αυτά, ο βασιλιάς της Ουρούκ εντυπωσιάστηκε τόσο πολύ από την ανδρεία, την δύναμη και την μαχητικότητα του Ενκιντού, που ορκίστηκε αιώνια φιλία γι' αυτόν, μια φιλία που δεν θα μπορούσε να την βλάψει κανένας άνθρωπος στον κόσμο. Από τότε οι δύο άνδρες έγιναν αχώριστοι σύντροφοι.

Κάποτε ο Γκιλγκαμές αποφάσισε να ταξιδέψει στην "Χώρα των Κέδρων" (η περιοχή όπου βρίσκεται σήμερα το κράτος του Λιβάνου) για να εξολοθρεύσει τον τρομερό γίγαντα Χουμπάμπα ο οποίος, πέρα από κάτοχος και φύλακας της περιοχής, ήταν επίσης ένα μεγάλο φόβητρο για τους ανθρώπους και μεγάλος εχθρός του αγαπημένου θεού του Γκιλγκαμές, του ηλιακού Σαμάς. Όταν ο Ενκιντού άκουσε την απόφαση του βασιλιά της Ουρούκ, αναλογιζόμενος τον μεγάλο κίνδυνο που θα διέτρεχε ο τελευταίος ή και οι δυο μαζί, μιας και ο Γκιλγκαμές του είχε προτείνει να έλθει μαζί του, προσπάθησε να αποτρέψει τον φίλο του από ένα τέτοιο εγχείρημα, λέγοντάς του πως, όσο δυνατός και αν ήταν, δεν θα μπορούσε να τα βάλει με τον Χουμπάμπα, του οποίου το μήκος και το πλάτος εκτείνονταν σε απόσταση δεκάδων χιλιάδων μέτρων, ενώ από το στόμα του ξερνούσε φωτιές, που θα μπορούσαν να καταστρέψουν μέσα σε μια στιγμή ένα ολόκληρο χωριό !

Σ' αυτό το σημείο ακολουθεί ένας εκπληκτικός διάλογος μεταξύ Γκιλγκαμές και Ενκιντού, όπου ο πρώτος προσπαθεί με επιχειρήματα να αιτιολογήσει και να δικαιώσει την απόφασή του, εμμένοντας στον ηρωικό τρόπο ζωής και την καταξίωση του ανθρώπου μέσα από την δράση ως το μόνο "αντίδοτο" απέναντι στο φάσμα του θανάτου



που περικυκλώνει την θνητή ύπαρξη. Προχωρώντας δε στον συλλογισμό του, ο Γκιλγκαμές αρνείται οποιαδήποτε αξία στην "ατάραχη" καθημερινή ζωή με όσα μικροενδιαφέροντα και μικροαπα-



σχολήσεις συνεπάγεται αυτή η τελευταία, διότι το ίδιο το γεγονός του θανάτου και η τραγικότητα της μοίρας του ανθρώπου αναγκάζουν από την φύση τους τον συνειδητοποιημένο άνθρωπο να πορευθεί στην επική δράση και το ψυχικό μεγαλείο που αυτή προϋποθέτει.

Ο Ενκιντού από την άλλη, δίχως να διαφωνεί με όσα λέει ο φίλος του, δεν παύει ωστόσο γι' αυτό ν' ανησυχεί βαθύτατα για το τολμηρό της απόφασης του βασιλιά της Ουρούκ.

Στην όλη σκηνή εμπλέκεται κάποια στιγμή και η μητέρα του Γκιλγκαμές, η πολύ ωραία μορφή της βασίλισσας **Νινσούν**. Αυτή δεν προσπαθεί ν' αποθαρρύνει τον γιο της, ωστόσο σε μια δέησή της προς τον θεό Σαμάς παραπονείται έντονα ότι ήταν εκείνος (ο θεός) που άναψε στην καρδιά του Γκιλγκαμές τον πόθο γι' αυτήν την περιπέτεια, όπως επίσης και την μόνιμη επιθυμία του γιου της για κάθε είδους περιπέτεια. Ακόμη, παρακαλεί τον Σαμάς να προστατεύσει τον Γκιλγκαμές από κάθε κακό που θα μπορούσε να τύχει στον δρόμο του, όπως επίσης και να του συμπαρασταθεί στην μάχη που θα έδινε με τον Χουμπάμπα. "Σου εμπιστεύομαι τον γιο μου. Να μου τον φέρεις πίσω ασφαλή". Έτσι έκλεισε η Νινσούν την δέησή της προς τον θεό Σαμάς.

Ο Ενκιντού, μην θέλοντας ν' αφήσει μόνον τον φίλο του σε μια τόσο επικίνδυνη επιχείρηση, αποφασίζει να τον ακολουθήσει. Αφού οπλίστηκαν και οι δύο, ξεκίνησαν για την Χώρα των Κέδρων. Όπως αναφέρει το έπος, πέρασαν επτά βουνά ώσπου να φτάσουν στην πύλη του δάσους όπου βρισκόταν ο Χουμπάμπα.

Μόλις αντίκρισε την πελώρια πύλη, ο Ενκιντού φοβήθηκε για λίγο. Ο Γκιλγκαμές προσπάθησε να τον εμψυχώσει, λέγοντάς του να θυμηθεί όλους τους πολέμους και τις μάχες στις οποίες είχαν βρεθεί και οι δύο μαζί και έτσι "θα εξαφανιζόταν ο φόβος του θανάτου" από την καρδιά του φίλου του.

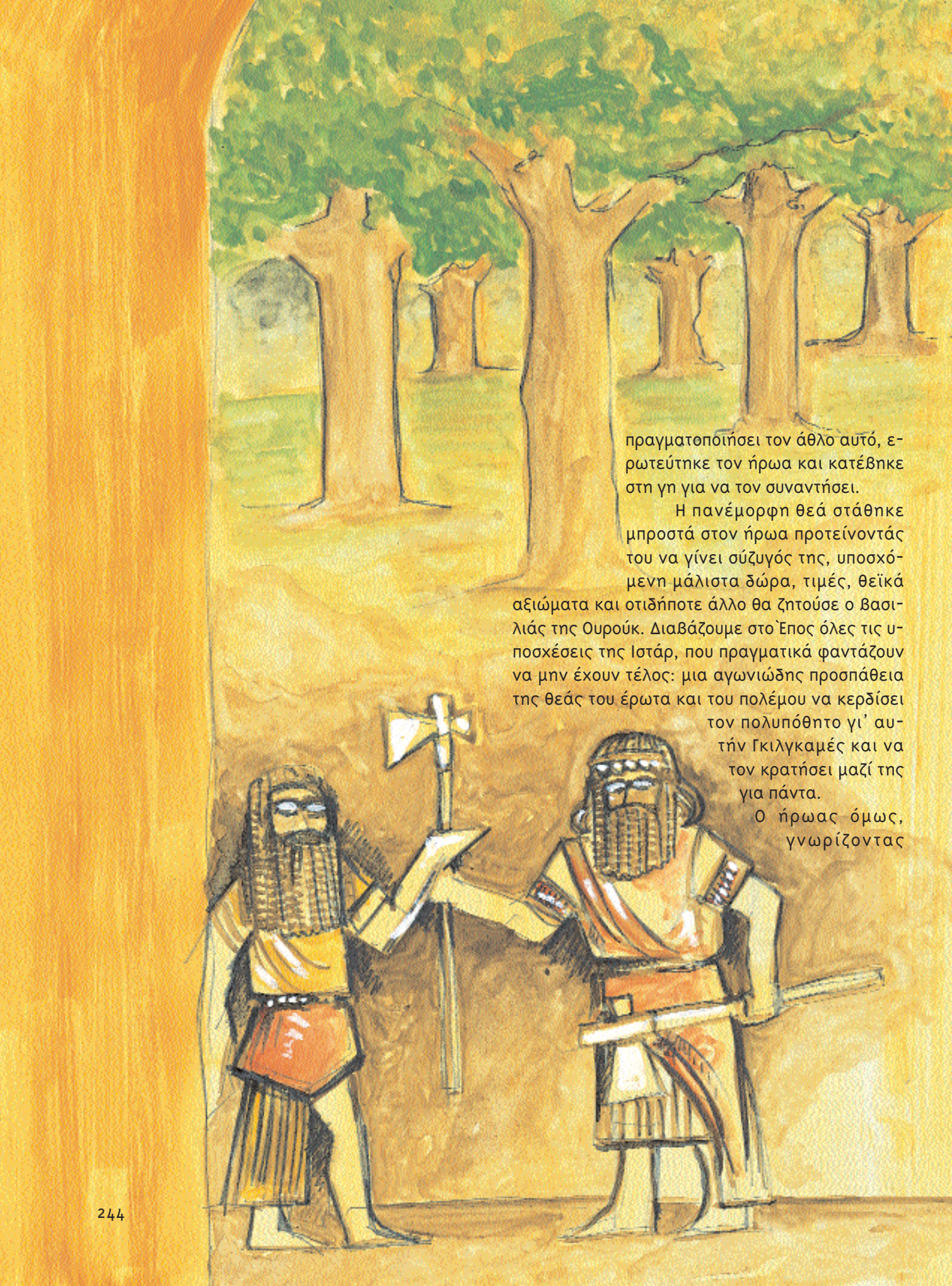
Αφού είχαν προχωρήσει βαθιά μέσα στο δάσος, ο Γκιλγκαμές έριξε έναν κέδρο χτυπώντας τον με τον πέλεκύ του. Ο θόρυβος τάραξε τον Χουμπάμπα, ο οποίος φώναξε δυνατά: "Ποιος είναι αυτός που παραβίασε το δάσος μου και έκοψε τον κέδρο μου;". Όμως ο Γκιλγκαμές ήταν ήδη πανέτοιμος να αντιμετωπίσει τον γίγαντα. Ο Ενκιντού, σε μια ύστατη όσο και μάταιη προσπάθεια, επιχείρησε να αποτρέψει τον φίλο του από την σύγκρουση.

Ο Γκιλγκαμές δεν τον άκουγε καθώς με τον πέλεκύ του έριχνε και άλλους κέδρους προκαλώντας την λυσσαλέα οργή του Χουμπάμπα, ο οποίος προσπάθησε να επιτεθεί στον Γκιλγκαμές, ενώ ταυτόχρονα τον δελέαζε -διότι ο γίγαντας, παρά το μέγεθός του, φοβόταν κατά βάθος τον βασιλιά της Ουρούκ- με διάφορες προσφορές εάν σταματούσε την προέλασή του μέσα στο δάσος του.

Κάποια στιγμή, ο γίγαντας άρχισε να κλονίζεται σοβαρά από την σφοδρότητα των χτυπημάτων του σπαθιού του Γκιλγκαμές, αλλά και από την τρομερή ευκινησία του τελευταίου, καθώς απέφευγε όλες τις παγίδες που του έστηνε ο γίγαντας κατά την διάρκεια της μάχης. Ταυτόχρονα, είχε πλησιάσει και ο Ενκιντού, ο οποίος με το σπαθί του κατάφερε απανωτά, καίρια χτυπήματα πάνω στο σώμα του αχανούς σε έκταση γίγαντα, μια έκταση η οποία αποδείχθηκε ένα μειονέκτημα για τον Χουμπάμπα, που σε σχέση με τους Γκιλγκαμές και Ενκιντού τον έκανε να εμφανίζεται εξαιρετικά δυσκίνητος και ακόμη αδύναμος να προστατέψει όλη αυτήν την επιφάνεια του σώματός του που ήταν συνεχώς εκτεθειμένη στα σπαθιά των δυο ηρώων.

Έτσι, δεν άργησε να έλθει η στιγμή, όπου ο Χουμπάμπα έπεσε νεκρός. Αμέσως, όπως μας λέει το έπος, τα βουνά και οι λοφοσειρές κινήθηκαν από τις θέσεις τους μέσα σε φοβερό πάταγο, ενώ ο Ενκιντού δεν μπορούσε ακόμη να πιστέψει τον φοβερό άθλο που είχε επιτελέσει μαζί με τον φίλο του, Γκιλγκαμές.

Η θεά Ιστάρ, βλέποντας από τον ουρανό όπου βρισκόταν τον άθλο του Γκιλγκαμές και την ανδρεία και το θάρρος που του επέτρεψαν να



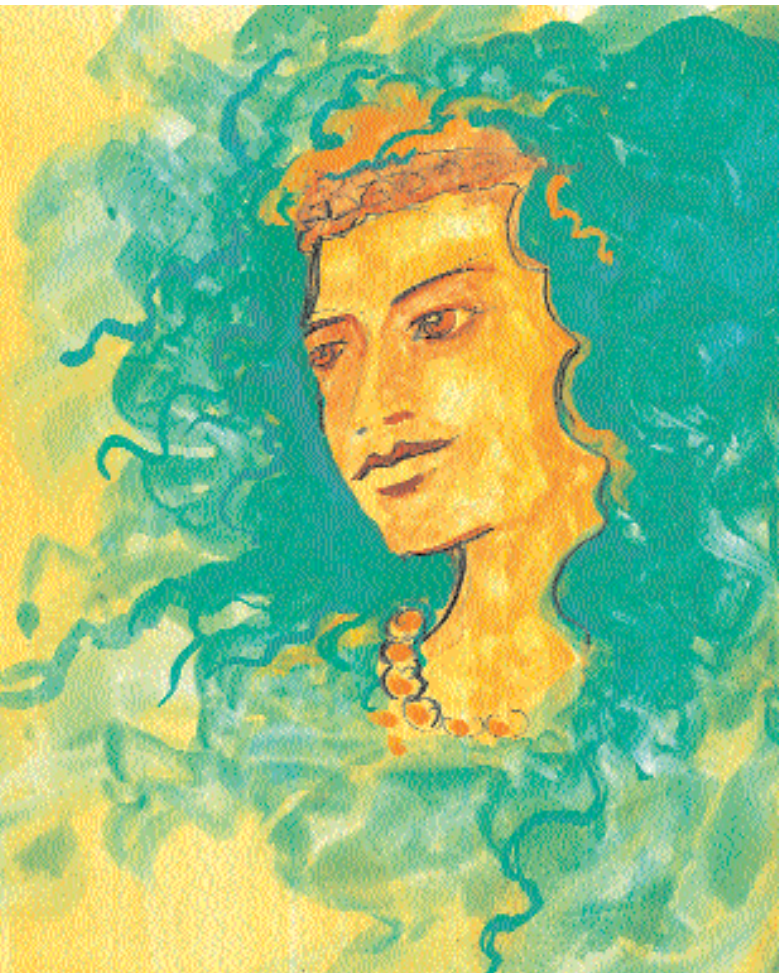
πραγματοποιήσει τον άθλο αυτό, ερωτεύτηκε τον ήρωα και κατέβηκε στη γη για να τον συναντήσει.

Η πανέμορφη θεά στάθηκε μπροστά στον ήρωα προτείνοντάς του να γίνει σύζυγός της, υποσχόμενη μάλιστα δώρα, τιμές, θεϊκά αξιώματα και οτιδήποτε άλλο θα ζητούσε ο βασιλιάς της Ουρούκ. Διαβάζουμε στο Έπος όλες τις υποσχέσεις της Ιστάρ, που πραγματικά φαντάζουν να μην έχουν τέλος: μια αγωνιώδης προσπάθεια της θεάς του έρωτα και του πολέμου να κερδίσει τον πολυπόθητο γι' αυτήν Γκιλγκαμές και να τον κρατήσει μαζί της για πάντα.

Ο ήρωας όμως, γνωρίζοντας



τον πολύ επιπόλαιο και άστατο χαρακτήρα της Ιστάρ αρνήθηκε, ...πληγώνοντας έτσι την καλόκαρδη μεν αλλά διαθέτουσα δε αρκετό εγωισμό θεά ! Αυτό ήταν κάτι που δεν θα μπορούσε να ανεχθεί εύκολα η θεά: ένας θνητός (έστω και εάν ήταν "κατά τα δύο τρίτα θεός και κατά το ένα τρίτο θνητός") να απορρίψει τον έρωτα που εκ-



δήλωσε γι' αυτόν μια θεά! Σε έξαλλη κατάσταση πήγε αμέσως στον πατέρα της και θεό του ουρανού Ανού, και με κοριτσίστικη επιπολαιότητα παραπονέθηκε ότι τάχα ο Γκιλγκαμές την έβρισε και την προσέβαλε με πολύ άσχημο τρόπο. Μάλιστα δε βλέπουμε την Ιστάρ σε μια στιγμή της ακατάσχετης οργής της να λέει με ...αφοπλιστική, ειλικρινή αφέλεια στον Ανού ότι "ο Γκιλγκαμές την εξέθεσε ανεπανόρθωτα μιλώντας παρουσία τρίτων για την απαράδεκτη και ανόητη συμπεριφορά της"! Ο Ανού δίσταζε να στραφεί εναντίον του Γκιλγκαμές, όμως το ερωτικό πάθος της κόρης του -που είχε μεταβληθεί τώρα σε άγρια επιθυμία για εκδίκηση- για τον Γκιλγκαμές ήταν τέτοιο, που οδήγησε την τελευταία να εκβιάσει τον θεό του ουρανού πως, εάν ο Γκιλγκαμές έμενε ατιμώρητος αν και τόλμησε να ... απορρίψει μια ερωτευμένη μαζί του θεά, τότε θα προκαλούσε καταστροφές σε όλη την Μεσοποταμία !

Ο Ανού τότε υποχώρησε, μην μπορώντας να κάνει αλλιώς, και δημιούργησε τον **Ταύρο του Ουρανού**, ο οποίος μόλις έπεσε στην γη άρχισε να επιτίθεται στους ανθρώπους, έχοντας βέβαια ως πρώτο στόχο του τον Γκιλγκαμές. Ο τελευταίος όμως δίχως να χάσει το θάρρος του, άρχισε να παλεύει με τον ταύρο ώσπου στο τέλος τον σκότωσε ! Η Ιστάρ, μόλις είδε τον θάνατο του ταύρου, άρχισε να ...τραβάει τα μαλλιά της από την λύσσα της και ξεστόμιζε βαριές κατάρες εναντίον του Γκιλγκαμές (ενώ ταυτόχρονα τον ερωτευόταν ακόμα πιο πολύ). Οι θεοί κλήθηκαν ...εκτάκτως σε συνεδρίαση για να εξετάσουν το ζήτημα της φιλονεικίας ανάμεσα στην Ιστάρ και τον Γκιλγκαμές. Προσήλθαν ο Ανού, ο Έα, ο Ενλίλ και ο Σαμάς, ενώ η Ιστάρ με πολύ ... πονηρό τρόπο απέφυγε αυτήν την συνάντηση !

Ο Ενλίλ αξίωσε πως, για την εξολόθρευση του Ταύρου του Ουρανού, ένας από τους Γκιλγκαμές και Ενκιντού θα έπρεπε να πεθάνει. Ο δε Σαμάς, προστάτης του βασιλιά της Ουρούκ, αντιτάχθηκε στον Ενλίλ θεωρώντας την αξίωση αυτή απαράδεκτη. Μετά από ώρες και ώρες διαβουλεύσεων όμως η μοίρα του Ενκιντού είχε ήδη σφραγιστεί: έπρεπε να πεθάνει.

Ο Γκιλγκαμές, όταν είδε τον φίλο του να αρρωσταίνει βαριά, και όταν κατάλαβε πως η σκιά του θανάτου έκανε έντονη την παρουσία της γύρω από τον Ενκιντού, απελπίστηκε και παρακαλούσε τους θεούς να χαρίσουν την ζωή στον πολύ-





τιμο φίλο του, ενώ στιγμή δεν "ξεκολλούσε" από το πλευρό του.

Ο θάνατος του Ενκιντού δίνει την αφορμή στο "Έπος του Γκιλγκαμές" να ξεδιπλώσει μερικές από τις καλύτερες "σελίδες" που έχουν ποτέ γραφεί όχι μόνον στην μυθολογία αλλά και σε ολόκληρη την ιστορία της λογοτεχνίας.

Ο βασιλιάς της Ουρούκ, συντετριμμένος από την οδύνη για τον θάνατο του φίλου του, πέφτει σε μια σειρά σκέψεων και αναλογισμών για



την σύνολη τραγική μοίρα του ανθρώπου, ο οποίος "παγιδευμένος" από τις εναντιότητες της ζωής αναμένει ακόμη και την "παγίδευσή" του από τον θάνατο, όταν αυτός θα διαδεχθεί την προηγούμενη. Οι σκέψεις του ήρωα -και ο τρόπος με τον οποίο αυτές εκφράζονται- "κρέμονται" στο χείλος της αβύσσου της ύπαρξης, "αναβοσβήνουν" ακόμη συνεχώς στην δυσδιάκριτη γραμμή που χωρίζει την **"επί γης καταξίωση"** και την **ματαιότητα** των γηίνων πραγμάτων που θεωρούνται πολύτιμα από τους ανθρώπους.

Σε μια τρομερή αποστροφή του εαυτού του και του κόσμου, ο Γκιλγκαμές αποφασίζει να ταξιδέψει πολύ μακριά για να βρει τον **Ουτναπιστίμ**, ο οποίος, όπως είδαμε σε προηγούμενες σελίδες, ήταν ο μοναδικός που είχε επιζήσει του Κατακλυσμού, και ακόμη, ο μόνος άνθρωπος που έως τότε είχε γίνει αθάνατος από τους ίδιους τους θεούς. Ο ήρωας θα προσπαθούσε να τον συναντήσει για να ακούσει από το στόμα του το μυστικό της αθανασίας.

Ο Ουτναπιστίμ, αθάνατος πια, ζούσε στην χώρα **Ντιλμούν**, στους "Κήπους του Ηλίου". Η Ντιλμούν βρισκόταν μακριά από τον κόσμο των θνητών, και η πρόσβαση σ' αυτήν κάθε άλλο παρά εύκολη ήταν.

Αφού προσευχήθηκε ο Γκιλγκαμές στον θεό του φεγγαριού, Σιν, έφθασε στο βουνό **Μασού**, το οποίο κατά τους Βαβυλωνίους "βάσταζε την ανατολή και την δύση του ηλίου". Το Μασού είχε δύο κορυφές και οι ρίζες του απλώνονταν μέχρι τον Κάτω Κόσμο. Ἀνθρωποι-σκορπιοί φυλάγαν την πύλη του βουνού, πλάσματα που με την διπλή αυτή μορφή προκαλούσαν δέος στους ανθρώπους, καθώς τα σώματά τους ακτινοβολούσαν χρυσό φως ενώ μια ματιά τους θα μπορούσε να σκοτώσει τον άτυχο που θα τους συναντούσε. Ο Γκιλγκαμές, όμως, δεν τους φοβήθηκε και απαίτησε μάλιστα να του δείξουν την πορεία που οδηγούσε στην Ντιλμούν, όπου έμενε ο Ουτναπιστίμ.

Οι ανθρωποσκορπιοί, θαυμάζοντας το θάρρος του βασιλιά της Ουρούκ, έδειξαν στον τελευταίο τον δρόμο που έπρεπε να ακολουθήσει και που περνούσε μέσα από το βουνό οδηγώντας προς την ανατολή του ηλίου. Το σκοτάδι που απλωνόταν σ' αυτό τον χώρο ήταν το πιο σκοτεινό από όλα τα σκοτάδια ! Ὁμως αυτό δεν αποθάρρυνε τον ήρωα από το να συνεχίσει την πορεία του.

Προχωρώντας όλο και πιο βαθιά μέσα σ' αυτόν τον τόπο όπου το φως του ηλίου ποτέ δεν εισχωρούσε, ένα αίσθημα απελπισίας τύλιξε τον



ήρωα, μιας και η απύθμενη αυτή σκοτεινότητα θα μπορούσε ασφαλώς να "παραλύσει" και τον πλέον θαρραλέο και ανδρείο. Μπροστά πυκνό μαύρο, πίσω το ίδιο, δεξιά και αριστερά η ίδια φρίκη του πιο απόλυτου σκοταδιού που λες ότι είχε καταπιεί με αόρατο στόμα όλες τις φιγούρες και τα σχήματα που είναι αναγνωρίσιμα στον έξω κόσμο. Ωστόσο, ο ήρωας προχωρούσε...

Έχει ειπωθεί ότι το μεγαλύτερο θάρρος είναι να νοιώθεις τον φόβο ή και τον τρόμο και, παρ' όλ' αυτά, να συνεχίζεις. Το τελευταίο ίσχυε σε κάθε περίπτωση για τον Γκιλγκαμές, ο οποίος, ευρισκόμενος σ' αυτήν την πνιγηρή, αφόρητη κατάσταση και νιώθοντας το σκοτάδι να τυλίγει και το τελευταίο ίχνος του σώματός του, δεν σκέφθηκε ούτε για μια στιγμή να γυρίσω πίσω αλλά συνέχισε το βάδισμά του ...

Μετά από μεγάλη πορεία άρχισε να ακνοφαίνεται λίγο φως από την αυγή του ηλίου. Αυτές οι ακτίνες αναθάρρυναν τον ήρωα, ο οποίος άρχισε να τρέχει προς την φωτεινή κατεύθυνση εγκαταλείποντας πλέον τα φρικιαστικά σαγόνια του απολύτου σκοταδιού.

Όταν ο Γκιλγκαμές βρέθηκε στον Κήπο των Θεών, που βρισκόταν πίσω από το "μαύρο τείχος" που με θαυμαστή επιμονή "εκπόρθησε" διασχίζοντάς το, σίγουρα δεν θα πίστευε πως θα υπήρχε ένας τέτοιος τόπος αν δεν τον έβλεπε ο ίδιος με τα μάτια του !

Εκεί τον πλησίασε ο Σαμάς, ο οποίος όπως έχουμε δει έως τώρα πολλές φορές συμπαραστάθηκε στον ήρωα. Ωστόσο, η προφητεία του ηλιακού θεού, παρότι ειπωμένη με συμπάθεια και αγάπη, δεν ήταν τόσο ενθαρρυντική.

Του είπε πως το θάρρος του ήταν μεν θαυμαστό, ωστόσο η όλη πορεία του δεν θα απέδιδε τους καρπούς που ανέμενε. Ο Γκιλγκαμές τότε απάντησε με έναν υπέροχο τρόπο, λέγοντας πως δεν θα "τα παρατούσε" στο σημείο όπου ήδη έφτασε, και ακόμα, με λόγια που έδειχναν τόσο την αποφασιστικότητα όσο και την πνευματική ολοκλήρωσή του, υπεραμύνθηκε της ηρωικής πορείας προς την αναζήτηση, ανεξαρτήτως του τελικού αποτελέσματος που θα έφερε η τελευταία !

Μια παράξενη γυναίκα ήρθε τότε να συναντήσει τον Γκιλγκαμές. Η **Σιντουρί** ήταν κατά κόποιο τρόπο η θηλυκή θεότητα του κρασιού και είχε το παλάτι της στην άκρη του Κήπου των Θεών. Όταν είδε τον ήρωα, προσπάθησε να τον παρηγορήσει αναλογιζόμενη τον λόγο που ο Γκιλγκαμές βρισκόταν σ'αυτήν την κατάσταση, δείχνοντας πολύ ταλαιπωρημένος και πονεμένος. Ο ήρωας τής εξιστόρησε τις περιπέτειές του και τον θάνατο του Ενκιντού, ένα τραγικό συμβάν που σημάδεψε την σκέψη και την ψυχή του κάνοντάς τον να αναζητά την χώρα Ντιλμούν και την αθανασία. Η Σιντουρί, αφού τον άκουσε, είπε πως μάταια ακολούθησε αυτήν την πορεία, διότι η μοναδική ενασχόληση του ανθρώπου θά 'πρεπε να είναι μόνον το φαΐ, το πιοτό και το γλέντι ! Ο Γκιλγκαμές, απδιασμένος από την ζωώδη βλακεία της Σιντουρί, της αντέτεινε ότι όσα μόλις του ανέφερε δεν





γλιτώνουν τον άνθρωπο από τα ταχύτατα σαγόνια του θανάτου και ότι μονάχα η ηρωική πορεία μπορεί να καταξιώσει την ανθρώπινη μοίρα έναντι του θανάτου, μια γλώσσα ασφαλώς άγνωστη στην αποβλακωμένη και άχρηστη Σιντουρί !

Η τελευταία μάλιστα, θέλοντας να αποθαρρύνει τον ήρωα όσο περισσότερο γινόταν, του είπε ότι ο ωκεανός που τον χώριζε τώρα από τον Ουτναπιστίμ που εναγωνίως έψαχνε να βρει ήταν αδιάβατος από όλους τους ανθρώπους ακόμα και από τους θεούς, εκτός από τον Σαμάς, μιας και μόνον ο ήλιος μπορούσε να τον διασχίσει από πάνω ! Ο Γκιλγκαμές τότε οργίστηκε και, αφού έσυρε το σπαθί του, άρχισε να κομματιάζει με αυτό κάποιες πέτρες που βρισκόνταν κοντά του.

Ο **Ουρσαναμπί**, πορθμέας και φύλακας του Ωκεανού, ακούγοντας αυτήν την φασαρία, έτρεξε να δει τι συνέβαινε. Όταν άκουσε όλη την ιστορία του ήρωα, αποφάσισε να τον βοηθήσει και μαζί κατασκευάσανε ένα πλοίο που θα μετέφερε τον Γκιλγκαμές στον Ουτναπιστίμ.

Επιτέλους, ο ήρωας στεκόταν πια αντίκρυ σ' εκείνον που είχε γλιτώσει από τον Κατακλυσμό και που οι θεοί είχανε κάνει αθάνατο. "Θα σου αποκαλύψω το μυστικό των θεών", ψιθύρισε ο Ουτναπιστίμ στο αυτί του Γκιλγκαμές. Άρχισε λοιπόν να του διηγείται για τα γεγονότα που οδήγησαν τους θεούς να πάρουν την δραματική απόφαση να εξαλείψουν κάθε ζωή από την γη, εκτός από τον ίδιο, όσο και για την αθανασία την οποία ζηλότυπα κρατούσαν οι θεοί για τον εαυτό τους (και εδώ εντοπίζουμε μια "προμηθεϊκή απόχρωση" στον τόνο της αφήγησης του Ουτναπιστίμ). Ο ίδιος, όμως, ήταν πρόθυμος να οδηγήσει τον Γκιλγκαμές στην αθανασία αρκεί ο δεύτερος να δεχόταν να υποβληθεί σε μια όχι τόσο σοβαρή -όπως φάνηκε στην αρχή- δοκιμασία: έπρεπε για έξι μέρες και επτά νύχτες να παραμείνει εντελώς άγρυπνος, και μετά θα γινόταν αθάνατος.

Όμως, σαν από σαδιστική ειρωνία της τύχης, μετά από λίγο ο ήρωας, κουρασμένος από όλες τις περιπέτειές του, αποκοιμήθηκε δίχως καλά-καλά να το καταλάβει. Κοιμήθηκε, μάλιστα, για έξι ημέρες και επτά νύχτες συνεχόμενες, όσες υποτίθεται πως θα έπρεπε να μείνει εντελώς άγρυπνος ! Όταν ξύπνησε και πληροφορήθηκε από τον Ουτναπιστίμ πως, μην αντέχοντας να εκπληρώσει τον μοναδικό όρο που του επεβλήθη για να κερδίσει την αθανασία, έχασε γι' αυτό οριστικά



αυτήν την τελευταία, τότε ο ήρωας έμεινε άναυδος μην πιστεύοντας πως η τύχη θα του έδειχνε το πιο σκληρό πρόσωπό της.

Παρ' όλ' αυτά όμως ο Ουτναπιστίμ, μην θέλοντας να αφήσει τον Γκιλγκαμές μέσα σε μια απόλυτη απελπισία, του έδειξε το μέρος όπου θα



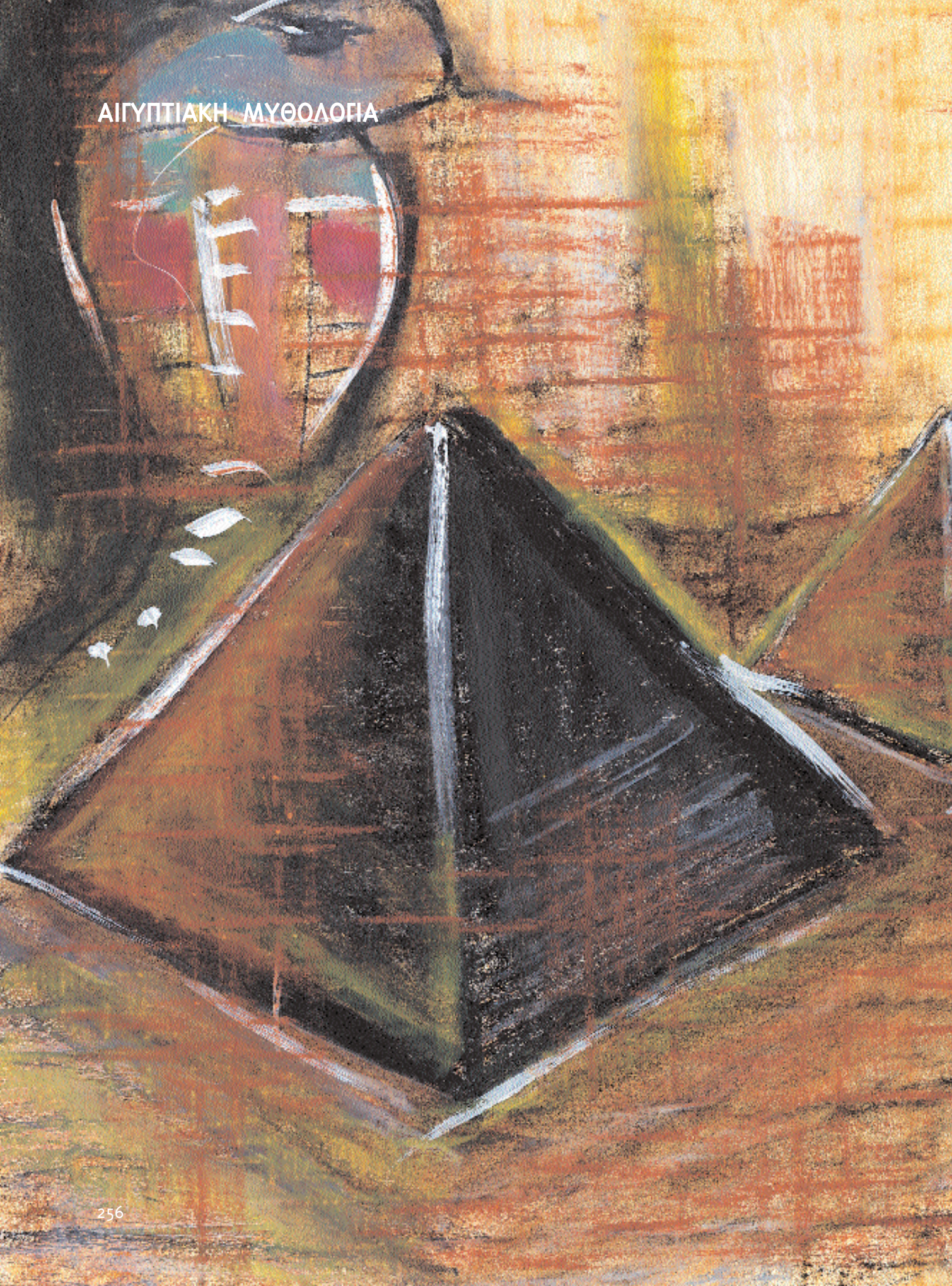
έβρισκε "το φυτό της αιώνιας νεότητας". Ήταν στο βυθό της θάλασσας.

Ο ήρωας, αφού έδεσε πέτρες στο σώμα του με τέτοιον τρόπο ώστε να μπορεί να απαλλαγεί εύκολα απ' αυτές, βούτηξε στα νερά και οι πέτρες τον παρασύρανε σε πολύ μικρό χρόνο ως τον βυθό. Εκεί διέκρινε το φυτό, του οποίου η μορφή έμοιαζε με εκείνη ενός ρόδου.



Αφού το έκοψε, αναδύθηκε γρήγορα στην επιφάνεια. Κατά την επιστροφή προς την Ουρούκ όμως, όταν σταμάτησε για λίγο σε ένα πηγάδι για να πλυθεί, ένα φίδι πρόβαλε από τους θάμνους, πλησίασε το μέρος όπου είχε αφήσει το φυτό ο ήρωας και το έφαγε. Αμέσως το ερπετό άλλαξε δέρμα κι έφυγε γρήγορα-γρήγορα, ενώ ο ήρωας αντίκριζε με παγωμένο βλέμμα την απίστευτη αυτή σκηνή!

Έτσι, χάθηκε με τον πιο απροσδόκητο τρόπο και το τελευταίο θεϊκό δώρο που απέκτησε ο ήρωας. Όμως οι περιπέτειες και η αναζήτηση του Γκιλγκαμές δεν αποδείχθηκαν μάταιες. Αφού γύρισε στην Ουρούκ, όπου βασίλευσε για πολλά χρόνια με σοφία και δικαιοσύνη, πέθανε δοξασμένος ανάμεσα στους ανθρώπους, οι οποίοι φρόντισαν να διαιωνίσουν την μνήμη του καθώς και τους άθλους του.





Η Μυθολογία της Αρχαίας Αιγύπτου είναι ένα πλήρες πανόραμα των κοσμολογικών δυνάμεων που δομούν, όχι μόνον την κίνηση και την ιστορία της ίδιας της Φύσης, αλλά ακόμη, και πάνω απ' όλα, τα πιο βαθιά αρχέτυπα που "λαγοκοιμούνται" στα εσώτερα στρώματα του ανθρωπίνου υποσυνειδήτου και ανά πάσα στιγμή μπορεί να προβάλουν καλυπτόμενα πίσω από διάφορες "σύγχρονες" κοινωνικές μορφές.

Στην πραγματικότητα, όλη η προσωπική, κοινωνική και πολιτική ζωή των αρχαίων Αιγυπτίων είχε ως κεντρικό άξονα και σταθερό σημείο αναφοράς έναν ποταμό : τον Νείλο, ο οποίος μάλιστα θεοποιήθηκε λόγω της μοναδικής ζωογόνου παρουσίας του καταμεσής της ανηλεούς και άσπλαχνης βορειοαφρικανικής ερήμου. Έτσι, μια λωρίδα εύφορης γης γύρω από έναν ποταμό, ενώ δεξιά και αριστερά της καραδοκούσε το αμμώδες χάος, ήταν η σταθερή εστία συγκέντρωσης ενός λαού, του οποίου η σκέψη προσανατολιζόταν με αξιοσημείωτη εμμονή στα ζητήματα του έρωτα και του θανάτου. Το τελευταίο δε κατέστη θέμα και αντικείμενο μιας εξαντλητικής αναζήτησης από τους Αιγυπτίους, αναζήτηση που από την μια συνέβαλε αποφασιστικά ως προς την μορφή και δομή που θα έπαιρναν οι πυραμίδες κατά το κτίσιμό τους και από την άλλη οδήγησε στην συγγραφή του ιερότερου, ίσως, μυθολογικού και θρησκευτικού βιβλίου της Αρχαίας Αιγύπτου, την "Αιγυπτιακή Βίβλο των Νεκρών", που διαπραγματεύεται την μεταθανάτια πορεία και τύχη των νεκρών.



Η Αιγυπτιακή Μυθολογία παρουσιάζει εκλεκτικές "συγγένειες" τόσο με την Ελληνική Μυθολογία, όσο και με την Μυθολογία των λαών της Μεσοποταμίας· παρουσιάζει όμως και σημαντικές διαφορές, κυρίως στην επιλογή του τρόπου έκφρασης, με αυτές τις τελευταίες. Εκεί όπου η Μυθολογία των Ελλήνων εμφανίζεται με ένα ιδιαίτερα ζωηρό τόνο, ακόμη δε, προβάλλοντας τον "ηρωικό άνθρωπο ή ημίθεο" ως το υπέρτατο ιδανικό -πρότυπο για την ανθρώπινη πνευματική τελείωση-, και η Μυθολογία της Μεσοποταμίας προβάλλει με μια ανεπανάληπτη κοσμογονική μεγαλοπρέπεια και τραγικότητα πολλές φορές την μοίρα του ανθρώπου, η Αιγυπτιακή Μυθολογία εμφανίζεται, όχι σπάνια, σαν ένα είδος rigor mortis (νεκρικής ακαμψίας) των σκηνών που χαρακτηρίζουν τις προαναφερθείσες μυθολογίες. Αυτό το τελευταίο, όμως, αντί να απωθεί τον αναγνώστη, αντίθετα τον κάνει να ενεργοποιεί, πολλές φορές με υποσυνείδητο τρόπο, όλες τις κρυμμένες γνωστικές ικανότητές του για να κατανοήσει βαθιά την πολύ "σαγηνευτική" αυτή μυθολογία, που κατά την διάρκεια της αφήγησής της, φορά συνεχώς έναν μυστηριακό μανδύα για να αποκαλύπτει, "κρύβοντας" ταυτόχρονα, τα μυστήρια. Αυτό συμβαίνει διότι οι μύθοι της Αρχαίας Αιγύπτου είναι αναπόσπαστα δεμένοι με τα "μυστήρια" που επιτελούσαν οι ιερείς και ιεροφάντες της, οι οποίοι κατά πρώτο λόγο ήταν παιδαγωγοί ολόκληρου του έθνους και στέκονταν ως οι υπέρτατοι ρυθμιστές της λειτουργίας της δυναστείας οποιουδήποτε Φαραώ - βασιλιά.

Είναι, επίσης, γνωστοί οι πνευματικοί δεσμοί που συνέδεαν τον αρχαίο ελλαδικό χώρο με εκείνον της Αιγύπτου. Το γεγονός αυτό δεν θα μπορούσε να μην αντανακλαστεί και σε πολλά πρόσωπα και μύθους της Αιγυπτιακής Μυθολογίας, όπως π.χ. η θεά Νηίθ που δεν είναι άλλη από την αιγυπτιακή εκδοχή-παραλλαγή της θεάς Αθηνάς, ή ο μύθος του θανάτου και της ανα-





στάσεως του θεού Όσιρι, που αποτελεί ένα ανάλογο του μύθου του θεού Διόνυσου, που καταδιώχθηκε από τους Τιτάνες.

Αν ακόμη συνυπολογίσει κάποιος το ιδιαίτερο εκείνο συναίσθημα της εγκατάλειψης αλλά και της άμεσης επαφής με ό,τι χαρακτηρίζει το Αίνιγμα του Κόσμου, έτσι όπως το υποβάλλει η "ωκεάνεια" μορφή της αχανούς ερήμου, καθώς και την φυσική ροπή των αρχαίων Φαραώ προς το "μυστήριο" και την κωδικοποίησή του, τότε ο αναγνώστης πιθανόν να βρεθεί προ εκπλήξεων στις σελίδες που ακολουθούν.



Μύθοι

Η Αιγυπτιακή Κοσμογονία ξεκινάει από την ανάδυση της μορφής του θεού Ατούμ - Ρα, από τον αρχέγονο Ωκεανό που ονομαζόταν Νουν. Ο Ατούμ - Ρα, μέσα σ' αυτές τις εκτυφλωτικές φωτοχυσίες της πρώτης εμφάνισης, άρχισε να βάζει σε τάξη το πρωταρχικό Χάος, ορίζοντας έτσι το Όραμα του Κόσμου. Από τον ίδιο τον εαυτό του, ο θεός γέννησε τον Σου, ο οποίος ταυτίζεται με τον άνεμο, και την Τεφνούτ, η οποία ταυτίζεται με την υγρασία. Όταν ο Σου έσμιξε με την Τεφνούτ, γεννήθηκε ο Γκεμπ, θεός του ουρανού, και η Νουτ, θεά της γης. Απ' αυτούς γεννήθηκαν δύο αντίπαλα, όπως θα δούμε παρακάτω, ζεύγη θεών, ο Όσιρις και η Ίσις από την μια, και ο Σετ και η Νέφθυς από την άλλη. Σύμφωνα με μία άλλη εκδοχή, η ιερή κοσμογονική τριάδα των Αιγυπτίων αποτελείται από τους θεούς Κνεφ, Φθα και Φρε (ο οποίος πολλές φορές ταυτίζεται με τον Ρα), εκ των οποίων ο Φθα φέρεται ως μια αρσενική μορφή του θηλυκού Ωκεανού Νουν. Γεννάει τον Ατούμ-Ρα και έτσι ονομάζεται "γενάρχης των θεών". Ο Φθα, όπως και ο Ρα, είναι οι κατ' εξοχήν θεοί της δημιουργίας. Ο τελευταίος, άλλοτε ως Ατούμ-Ρα, άλλοτε ως Άμμων-Ρα, ανάλογα με τους ρόλους που αναλαμβάνει, είναι ο θεός του ηλίου, της γνώσης και, σύμφωνα με την πλέον μυστική διάσταση που αποκτά στα αιγυπτιακά μυστήρια των ιεροφαντών, θεωρείται ως ο κάτοχος των μυστικών της Αιωνιότητας.

Η Ίσις είναι η θεά της γης και της βλάστησης και φέρει ως έμβλημά της το σιτάρι. Ακόμη, εικονίζεται να φορά πέπλο στο πρόσωπό της, δείγμα της μεγάλης σημασίας που έδειχναν οι Αιγύπτιοι στα μυστήρια αυτής της θεάς (γέννηση, θάνατος, αναγέννηση), μυστήρια τα οποία τελούνταν σε ιδιαίτερες μυητικές τελετές που καθοδηγούνταν από τους Αιγύπτιους ιεροφάντες.

Τα Μυστήρια της Ίσιδος ήταν, ως προς την ουσία του περιεχομένου τους, όμοια με τα Ελευσίνια Μυστήρια που τελούνταν στην Αττική προς τιμήν της Δήμητρας και της κόρης της, Περσεφόνης.

Σύζυγος της θεάς Ίσιδος είναι ο Όσιρις, που είναι ο θεός της σοφίας και του εκπολιτισμού. Η εχθρική περιπέτεια που είχε με τον θεό Σετ, από τον οποίο δολοφονήθηκε για να αναστηθεί αργότερα, τον κάνει να συνδέεται στενά με τον θεό Διόνυσο των Ελλήνων και να θεωρείται επίσης θε-

ός της αναγέννησης και του μυστηρίου της ζωής και του θανάτου.

Ο Κάνοπις είναι ο θεός των υδάτων και προσωποποίηση του ποταμού Νείλου. Είναι ακόμη ο ναύαρχος του Όσιρι και παριστάνεται, συνήθως, ως ένα μεγάλο αγγείο γεμάτο από νερό.

Ο Άνουβις, θεός που σχετίζεται με τον θάνατο και τον Κάτω Κόσμο, είχε την μορφή ενός κυνοκέφαλου άντρα και, ως γιος της Ίσιδος, ακολούθησε την μητέρα του στην προσπάθεια της τελευταίας να βρει τον Όσιρι, όταν αυτός ο τελευταίος δέχθηκε την επίθεση του Σετ, που τον διαμέλισε και σκόρπισε τα κομμάτια του σώματός του σε διάφορα σημεία.

Ο θεός Ώρος είναι επίσης γιος της Ίσιδος και εικονίζεται να κάθεται πάνω σ' έναν λωτό, ο οποίος είναι ένα από τα αιγυπτιακά σύμβολα της Αθανασίας. Ο Ώρος έταξε ως σκοπό της ζωής του να εκδικηθεί τον θάνατο του πατέρα του, Όσιρι. Συνήθως εικονίζεται με κεφαλή γερακιού.

Ο Σεμ είναι ο πολεμιστής-θεός, ταυτόσημος με τις έννοιες του θάρρους και της αρετής και πολλές φορές ταυτίζεται με τον ίδιο τον ήλιο.

Ο Χονς είναι ο θεός της σελήνης και εικονίζεται να φέρει ένα μισοφέγγαρο στην κεφαλή του ενώ κρατάει σκήπτρο και μαστίγιο.

Η ηλιακή θεά Αθώρ εικονίζεται ως αγελάδα, κρατώντας ανάμεσα στα κέρατά της τον ήλιο.

Η Μάατ είναι η θεά της δικαιοσύνης και φέρει πάντοτε ένα φτερό στρουθοκαμήλου στο κάλυμμα της κεφαλής της.

Η Σεχμέτ είναι θεά του πολέμου και έχει κεφάλι λιονταριού.

Η θεά Νηίθ (Αθηνά) υφαίνει ένα υφαντό το οποίο είναι ο ίδιος ο κόσμος. Αναφέρεται επίσης και ως "θεά του Φωτός".

Υπάρχουν ακόμη πολλοί θεοί και θεές στην Αιγυπτιακή Μυθολογία, τα ονόματα των οποίων δείχνουν ότι είναι παραλλαγές των ίδιων μορφών, ανάλογα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της τοπικής λατρείας.



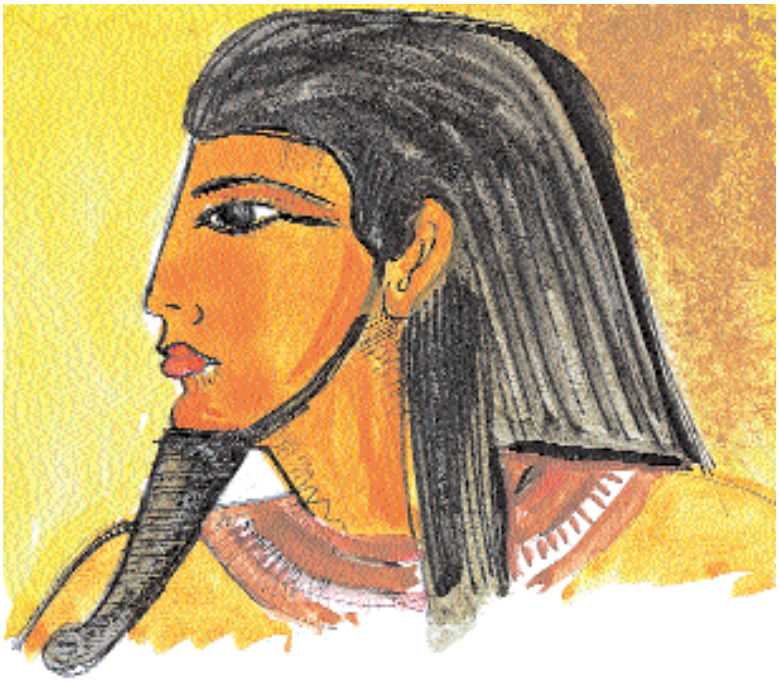
Ο μύθος του θανάτου και της επαναφοράς στη ζωή του θεού Όσιρι είναι ένας από τους πλέον σημαντικούς μύθους της παγκόσμιας μυθολογίας. Τα αρχέτυπα που απαντώνται εδώ, δηλαδή τα "πρωταρχικά σενάρια" που, όντας άχρονα, τίθενται στον χρόνο και την ιστορία, έχουν να κάνουν με την αντιπαλότητα δύο δυνάμεων - που συναντούμε συχνά και στις άλλες μυθολογίες με διαφορετικά ονόματα και ιδιότητες- οι οποίες στην διαμάχη τους παράγουν μια "imago tempi" ("εικόνα του χρόνου", στο βαθμό που ένα αρχέτυπο είναι "imago mundi", δηλαδή "εικόνα του κόσμου") στην συνολική μάλιστα χρονική έκταση, που μπορεί να έχει ό,τι ορίζεται ως "Ιστορία" στο σύνολό της. Ο μοχθηρός αντίπαλος εδώ είναι ο Σετ, γιος του Γκεμπ, θεού του ουρανού, και της Νουτ, θεάς της γης, των οποίων γιος ήταν επίσης και ο Όσιρις, και ως εκ τούτου αδελφός του Σετ. Ο Πλούταρχος ονομάζει τον Σετ Τυφώνα, παραπέμποντάς τον έτσι στο ομώνυμο πλάσμα της Ελληνικής Μυθολογίας, το οποίο αρκετές φορές στάθηκε εχθρός των ηρώων και των θεών.





Ο Όσιρις, έχοντας και την ιδιότητα του μονάρχη των θεών, είχε προκαλέσει τον φθόνο του αδελφού του, Σετ, εξαιτίας των ειλικρινών αγαθοεργιών και της σοφίας του. Ο Σετ εποφθαλμιούσε την θέση του αδελφού του και περίμενε πάντοτε την κατάλληλη στιγμή και ευκαιρία να "αρπάξει" προς όφελός του την τιμητική θέση που κατείχε ο αδελφός του.

Όταν, κάποτε, ο Όσιρις έλειπε σε μακρινές χώρες, τις οποίες προσπαθούσε να βοηθήσει με τις γνώσεις του και την εκτέλεση κοινωφελών έργων, ο αδελφός του συγκέντρωσε αρκετούς οπαδούς του και όλοι μαζί άρχισαν να συνωμοτούν εναντίον του Όσιρι. Ήταν όλοι τους εβδομήντα δύο (ένας πολύ συμβολικός αριθμός, που τον συναντούμε συχνά στις μυθολογίες και κουλτούρες των λαών και ο οποίος, εκτός των άλλων, έχει να κάνει με τις έννοιες της "πραγμάτωσης" και της "υλοποίησης"). Κατέστρωσαν, λοιπόν, ένα σχέδιο που θα παγίδευε θανάσιμα τον Όσιρι όταν θα επέστρεφε στην Αίγυπτο. Μαζί τους ενώθηκε ακόμη η βασίλισσα της Αιθιοπίας, και σ' αυτό το σημείο ίσως έχουμε επιπρόσθετα μια ιστορική αντανάκλαση των επί μακρό χρονικό διάστημα "ασταθών" σχέσεων μεταξύ της Αιγύπτου και της Αιθιοπίας.



Όταν οι "εβδομήντα δύο" παρέθεσαν ένα εορταστικό συμπόσιο προς τιμήν του μόλις αφιχθέντος θεού, ο τελευταίος δεν θα μπορούσε ούτε για μια στιγμή να φαντασθεί τι του επεφύλασσαν οι υπεράνω κάθε υποψίας γνώριμοί του με επικεφαλής, μάλιστα, τον ίδιο του τον αδελφό. Ο Σετ βάζει μπροστά το φονικό σχέδιό του. Διέταξε να φέρουν στην αίθουσα του συμποσίου μια λαμπρή και στολισμένη από πολύτιμους λίθους κιβωτό, λέγοντας ότι θα την χάριζε σε όποιον θα τη γέμιζε πλήρως με το μέγεθος του σώματός του. Θα δοκίμαζαν όλοι να μπούνε στο όμορφο κουτί, έτσι σαν παιγνίδι ! Όταν μπήκε μέσα στην κιβωτό ο Όσιρις, αμέσως οι συνωμότες την έκλεισαν από πάνω και την πέταξαν στα ορμητικά νερά του Νείλου ...

Η Ίσις, που εκτός από θεά της βλάστησης ήταν ακόμη και η σύζυγος του Όσιρι, όταν έμαθε από τους υποκρινόμενους τους ...περίλυπους συνωμότες ότι ο άνδρας της χάθηκε, ξέσπασε σε μια κραυγή απελπισίας, διότι αγαπούσε βαθιά τον ευγενή Όσιρι... Αμέσως, ντύθηκε πένθιμα και άρχισε να διατρέχει όλη την Αίγυπτο αναζητώντας τον άνδρα της, οδηγημένη από μια απόλυτη πίστη ότι ο τελευταίος δεν θα πέθαινε, διότι δεν έπρεπε να πεθάνει... Μαζί της ήλθε και ο γιος της, Άνουβις, του οποίου ο χαρακτήρας είχε πολλές ομοιότητες με εκείνον του πατέρα του, Όσιρι, κυρίως όσον αφορά την καλοσύνη και μεγαλοψυχία του τελευταίου.

Εν τω μεταξύ, η μικρή κιβωτός που είχε μέσα της τον Όσιρι εγκλωβισμένο, είχε ήδη βγει από τα κύματα στις ακτές της Βύβλου στην Φοινί-

κη. Η Ἶσις δεν παρέλειψε την τελευταία από την αγωνιώδη έρευνά της. Και, βέβαια, όταν αντίκρισε την κιβωτό στο παλάτι του βασιλιά της Βύβλου όπου την είχαν μεταφέρει κάποιοι Φοίνικες που την βρήκαν στην ακτή, η χαρά αλλά και η αγωνία για το αν ο Ὄσιρις ήταν ακόμη ζωντανός έφθασαν στο αποκορύφωμά τους. Λέγεται πως η θεά τότε μεταμορφώθηκε σε περιστερά και άρχισε να πετάει σε μεγάλους κύκλους γύρω από την κιβωτό μέσα στην οποία βρισκόταν ο Ὄσιρις. Η εικόνα αυτή είναι από τις ωραιότερες της Αιγυπτιακής Μυθολογίας και βρίθει από συμβολισμούς. Μερικοί συγγραφείς δε θεώρησαν την εμφάνιση της Ἶσιδος-περιστεράς γύρω από το μέρος που βρισκόταν ο αγαθός Ὄσιρις ως προαπείκασμα (εμφάνιση που προαναγγέλει) της καθόδου του Αγίου Πνεύματος σε μορφή περιστεράς πάνω από τον Ιησού, όταν ο τελευταίος είχε μπει μέσα στα νερά του Ιορδάνη ποταμού.

Ὅταν ο βασιλιάς της Βύβλου μετά από πολλές παρακλήσεις της Ἶσιδος δέχτηκε να ανοίξει την κιβωτό, το θέαμα τότε που αντίκρισαν όλοι ήταν το πλέον απογοητευτικό που θα μπορούσαν να αναμένουν : ο Ὄσιρις ήταν νεκρός.



Η Ἶσις πήρε το σώμα του συζύγου της και το μετέφερε στην Αίγυπτο, όπου και το έθαψε. Για τον Σετ, όμως, ακόμη και η ταφή του νεκρού ήταν κάτι που δεν μπορούσε να δεχθεί. Τόσο μεγάλο ήταν το μίσος του για τον Ὄσιρι, που κατέπεσε με λύσσα πάνω στον τάφο, ξέθαψε το σώμα και, αφού το διαμέλισε σε δεκατέσσερα μέρη, τα σκόρπισε σε όλη την γη της Αιγύπτου.

Ὅταν η Ἶσις είδε την νέα αυτή κακουργία του Σετ, δεν έχασε την ψυχραιμία της. Μπήκε σε ένα πλοιάριο και άρχισε να διατρέχει ολόκληρο τον ποταμό Νείλο μέχρι τις επτά εκβολές του.

Αφού συγκέντρωσε ένα-ένα τα διαμελισμένα μέρη του σώματος του Ὄσιρι, τα ένωσε με την βοήθεια της αδελφής της, Νέφθυς, και κατόπιν κατόρθωσε να ξαναδώσει ζωή στο σώμα του άνδρα της, χάρις στην μαγική- θεραπευτική τέχνη της ! Από τότε, ο Ὄσιρις έγινε βασιλιάς της "Δυτικής Περιοχής", έκφραση με την οποία οι Αιγύπτιοι υποδηλώνουν τον "κόσμο των πνευμάτων", το "βασίλειο των νεκρών".

Ωστόσο, η όλη ιστορία δεν θα τελείωνε εδώ. Η Ἶσις ορκίστηκε εκδίκηση και μα-





ζί με τον γιο της, Ὧρο, βάλθηκαν να σχεδιάζουν πώς θα τιμωρήσουν και θα καταστρέψουν τον Σετ.

Ο Ὧρος, αφού συγκέντρωσε όλους τους θεούς που τον υποστήριζαν ενάντια στον Σετ, άρχισε να καταδιώκει τον τελευταίο, αποφασισμένος να τον σκοτώσει, παίρνοντας έτσι εκδίκηση για τον θάνατο και τα βασανιστήρια που είχε περάσει ο πατέρας του εξαιτίας του μεγαλύτερου αδελφού του.

Οι μάχες μεταξύ του Ὧρου και του Σετ ήταν σφοδρότατες, και μάλιστα λέγεται ότι ο πρώτος έχασε ένα μάτι του κατά την διάρκεια της σύγκρουσής του με τον δολοφόνο του πατέρα του. Για τους Αιγύπτιους, η απώλεια του ματιού του Ὧρου συνδέεται με την χάση του φεγγαριού.

Τελικά, ο Ὧρος κατέβαλε και σκότωσε τον Σετ και έτσι, αφού εκδικήθηκε τον θάνατο του Ὄσιρι, έγινε ο βασιλιάς της Κάτω και Ἄνω Αιγύπτου.

Ο κακούργος Σετ, θα αποχωρούσε, πλέον, για πάντα από την σκηνή της θεϊκής δράσης ...

Ἕνας αιγυπτιακός μύθος μας πληροφορεί και αυτός με τον τρόπο του, όπως και οι περισσότερες μυθολογίες των λαών, για έναν Κατακλυσμό ή (όπως στην παρούσα περίπτωση) μια τρομερή καταστροφή που έπληξε τον πλανήτη γη στα πολύ αρχέγονα χρόνια του παρελθόντος.

Ὅταν ο θεός Ρα είχε γίνει πια πολύ γέρος, υποπτεύθηκε ότι οι άνθρωποι υπό την καθοδήγηση κάποιων στασιαστών-θεών συνωμοτούσαν εναντίον του. Οι υποψίες του μετετράπησαν σε βεβαιότητα όταν είδε πως μέρα με την μέρα έχανε το κύρος του τόσο στους θεούς όσο και στους ανθρώπους, και κανείς δεν υπολόγιζε πλέον ούτε τον ίδιο ούτε και την γνώμη του.



Η θεά της γης, Νουτ, τον συμβούλευσε τότε να στείλει την θεά Αθώρ στους ανθρώπους και

να προκαλέσει σ' αυτούς μεγάλες καταστροφές. Σύμφωνα με τις ιερογλυφικές πλάκες, το "Μάτι του Ρα" (συμβολισμός και έκφραση της κυρίαρχης δύναμης του σύμπαντος) πέταξε πάνω από την γη και εξέβαλε από μέσα του την Αθώρ, η οποία άρχισε να πλήττει τους ανθρώπους συνεχώς, δίχως σταματημό.

Όταν ο Ρα είδε την Αθώρ ανεξέλεγκτη να προβαίνει σε ένα εκτεταμένο αιματοκύλισμα επί της γης, ταράχτηκε και αμέσως σκέφθηκε ένα σχέδιο που θα σταματούσε την δράση της τελευταίας. Έριξε πάνω στην γη χίλιους πελώριους κάδους που περιείχαν ένα πολύ εύγευστο ποτό, το οποίο είχε μάλιστα το χρώμα του αίματος, με σκοπό να παραπλανήσει την Αθώρ. Πράγματι, η θεά παραπλανήθηκε βλέποντας το χώμα πλημμυρισμένο απ' αυτό το κόκκινο υγρό. Μάλιστα δε, όταν το δοκίμασε, της άρεσε τόσο πολύ, που άρχισε να πίνει ακράτητα, ξεχνώντας το καταστροφικό έργο της !

Έτσι γλίτωσε η γη από την μανία της Αθώρ και η καταστροφή που έπληξε την πρώτη, εν αντιθέσει προς άλλες μυθολογίες, ήταν μερικής έκτασης.

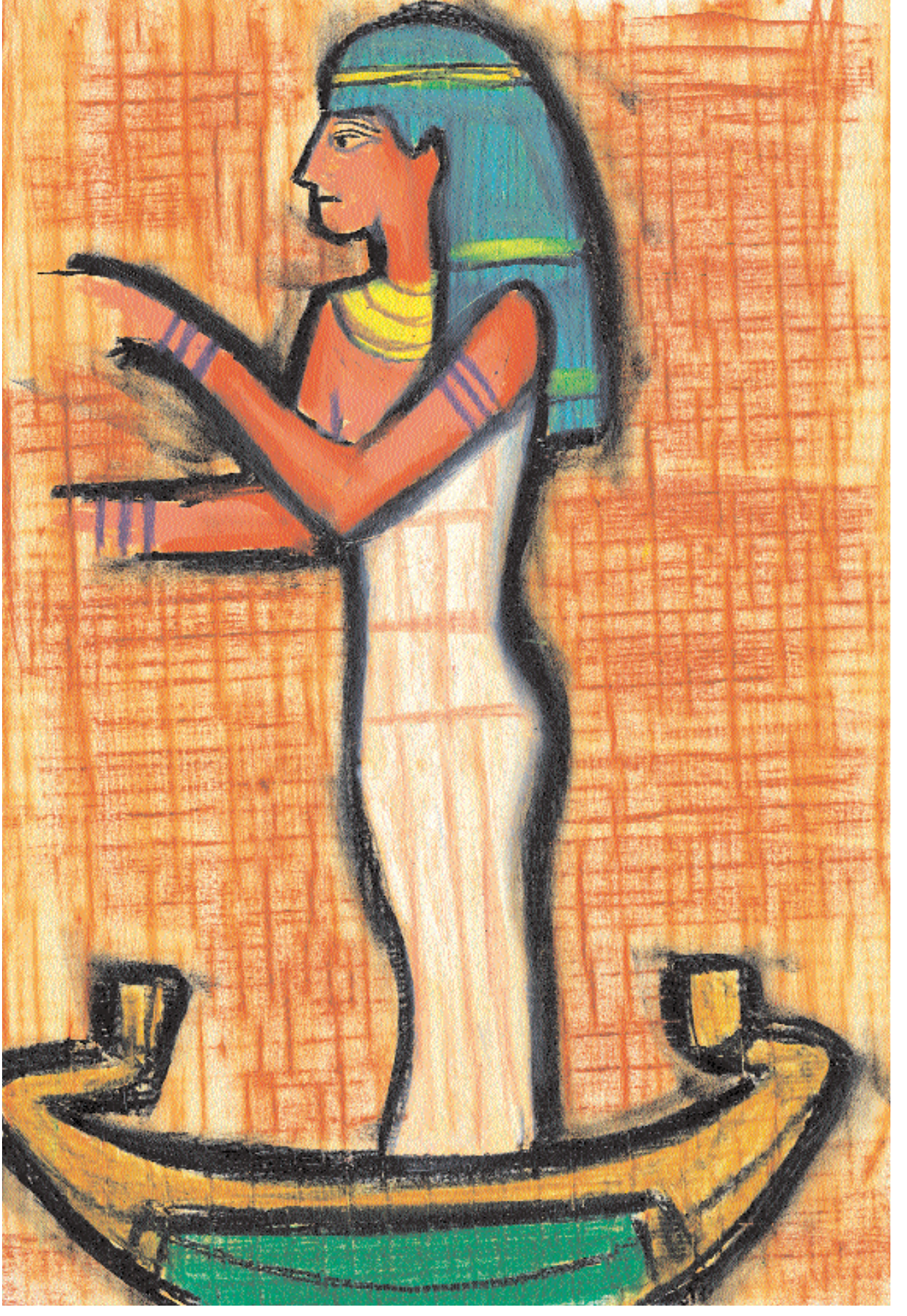
Οι πνευματικοί δεσμοί επικοινωνίας μεταξύ του αρχαίου Ελλαδικού χώρου και της Αιγύπτου, όπως είδαμε και παραπάνω, ήταν πολύ στενοί. Αυτή η στενή σχέση είχε και ένα σημαντικό αντίκρισμα και σε πολλές λέξεις της αρχαίας αιγυπτιακής γλώσσας. Βλέπουμε π.χ. ολόκληρη την λέξη "όφις" στο όνομα του φιδιού που λεγόταν Άποφις. Το τελευταίο ήταν ένας από τους θανάσιμους εχθρούς του Ήλιου-Βασιλιά Ρα και πιθανόν να συμβόλιζε τις δυνάμεις του σκότους που μάχονταν εναντίον της φωτεινής δύναμης (Ρα).

Όταν η δράση του Άποφι άρχισε να γίνεται πολύ ανησυχητική, μαζεύτηκαν όλα τα παιδιά του Ρα για να αντιμετωπίσουν το εχθρικό φίδι. Με την πνευματική δύναμή τους, που ονομαζόταν Κα (μια λέξη, η οποία άλλοτε υποδηλώνει την "ψυχή" και άλλοτε το "πνεύμα"), κατάφεραν να ακινητοποιήσουν τον Άποφι και να τον εξοντώσουν.

Απ' αυτό τον μύθο, οι Φαραώ χρησιμοποίησαν την μοίρα του Άποφι για να χαρακτηρίσουν και να φοβερίσουν οποιονδήποτε εχθρό τους. Όπως ο Ρα υπερίσχυσε της δύναμης του σκοταδιού, έτσι και οι "επί γης αντιπρόσωποι" του τελευταίου θα υπερίσχυαν οποιουδήποτε θα τολμούσε να αμφισβητήσει την εξουσία τους ...

Η πνευματική δύναμη του θεού Ρα ήταν πολύ μεγάλη, τόσο όσον αφορά την έκτασή της, όσο και ως προς την μορφή που μπορούσε να πάρει. Κατά μία έννοια, ήταν μια μυθική προέκταση στο πνεύμα, της ζωογόνου ισχύος του ηλίου, μια αντίληψη που μπορούμε να την συναντήσουμε στην πιο ολοκληρωμένη μορφή της στα περσικά μυστήρια του ηλιακού θεού Μίθρα, έτσι όπως πέρασαν στην Αυτοκρατορία της Ρώμης με τον όρο "sol invictus" (ήλιος ανίκητος), όρος που δεν αφήνει κανένα περιθώριο για αντίρρηση όσον αφορά την ηλιακή κυριαρχία και παντοδυναμία.

Πολλές φορές δε, ο Ρα ταυτίζεται με έναν οφθαλμό ("το Μάτι του Ρα") ο οποίος είναι παντεπόπτης και παντογνώστης. Το αρχέτυπο του "παντεπόπτη οφθαλμού", που δρα με τον πλέον πρακτικό τρόπο πάνω στην ύλη, το συναντούμε επίσης διατυπωμένο με πλήρη εκφραστική σαφήνεια σε





πολλές ακόμη μυθολογίες και θρησκείες ανά την υδρόγειο. Η ταύτιση δε του ίδιου του υλικού ηλίου με την μορφή ενός οφθαλμού είναι χαρακτηριστική σε μερικές απ' αυτές. Αναπόσπαστο στοιχείο με το τελευταίο, είναι και η ονοματολογία που συνοδεύει την ηλιακή δύναμη, η οποία, εκτός των άλλων, έχει και ένα μαγικό χαρακτήρα. Η γνώση των ονομάτων εδώ επιτρέπει την χρησιμοποίηση αυτής της δύναμης σύμφωνα με τους σκοπούς του χρήστη, μια αντίληψη που την βλέπουμε και στην αρχαία Αίγυπτο, πέρα από άλλους λαούς, μέσω του ιδιαίτερου τοπικού τρόπου αυτής.

Σύμφωνα με έναν από τους πιο κεντρικούς μύθους της Αιγυπτιακής Μυθολογίας, η θεά Ἰσις κάποτε θέλησε να μάθει το μυστικό όνομα του Ρα (ο οποίος είχε, φυσικά, διάφορα ονόματα) και έτσι να γίνει κάτοχος της πιο απόκρυφης δύναμης του ηλιακού θεού. Συναντώντας την άρνηση του Ρα να της πει οτιδήποτε σχετικό με αυτό το θέμα, η θεά σκαρφίστηκε ένα τέχνασμα με το οποίο θα ανάγκαζε τον βασιλιά των θεών να της ομολογήσει το απόκρυφο μαγικό όνομά του.

Ἔτσι, κάποια ημέρα έριξε ένα φίδι στον δρόμο απ' όπου θα περνούσε ο Ρα, για να τον δαγκώσει. Ὅπως και έγινε: ο Ρα ήλθε προς τους θεούς σφαδάζοντας από τους έντονους πόνους, λέγοντας πως ένα φίδι τον δάγκωσε με μανία, πολλές φορές !

Η Ἰσις, η οποία ήταν γνωστή, εκτός των άλλων, και για τις θεραπευτικές ικανότητές της, προσφέρθηκε να βοηθήσει τον ηλιακό θεό. Ὅμως, ακολουθώντας και συμπληρώνοντας το τέχνασμα που είχε "στήσει" στον Ρα, του είπε ότι, δήθεν, δεν θα μπορούσε να έχει αποτελέσματα η θεραπεία που θα εφάρμοζε πάνω του, αν δεν της έλεγε πρώτα το μυστικό όνομά του !

Ο Ρα στην αρχή αντέδρασε και δεν ήθελε με τίποτε να αποκαλύψει στην Ἰσιδα το μυστικό όνομά του. Ὅμως ένας ξαφνικός πόνος τον ...επανέφερε στην δύσκολη γι' αυτόν πραγματικότητα καθώς, μάλιστα, άκουγε την Ἰσιδα να του λέει πως θα είχε αυτούς τους πόνους για πάντα, εξαιτίας της αρνήσεώς του ! Ο ηλιακός θεός αναγκάστηκε τότε να κάνει μια υποχώρηση, ελπίζοντας πως αυτή θα ήταν αρκετή για την ικανοποίηση της ...περιέργειας της Ἰσιδος. Της είπε, λοιπόν, πως το πρωί ονομαζόταν Χέβρι, το μεσημέρι Ρα και το βράδυ Ατούμ.

Παρ' όλ' αυτά, η Ἰσις δεν συμβιβάστηκε με αυτήν την υποχώρηση του Ρα και επέμενε να μάθει το μυστικό όνομά του, δίχως υπεκφυγές ή διπλωματικές αντιπροσφορές ! Εν τω μεταξύ, οι πόνοι που ολοένα αυξάνονταν στο σώμα του Ρα μαζί με την αδιάλλακτη στάση της θεάς στο τέλος υποχρέωσαν τον πρώτο να παρα-

δοθεί άνευ όρων: αποκάλυψε στην Ἰσιδα το μυστικό όνομά του με τον όρο, όμως, από όλους τους θεούς να το ξέρει, εκτός από την ίδια, μόνον ο γιος της, Ὡρος. Η θεά, καχύποπτη όσον αφορά την ειλικρίνεια του Ρα, "δοκίμασε" το όνομα που της έδωσε ο τελευταίος εκείνη την ίδια στιγμή προφέροντάς το δυνατά. Ο ηλιακός θεός θεραπεύθηκε αμέσως, ενώ η Ἰσις περιχαρής αναλογιζόταν την καινούργια δύναμη που θα είχε χάρις στο όνομα αυτό!

Η "Αιγυπτιακή Βίβλος των Νεκρών" είναι ένα από τα σημαντικότερα ιερογλυφικά "ντοκουμέντα" που έχουν σωθεί ως τις μέρες μας, όσον αφορά τις αντιλήψεις των αρχαίων Αιγυπτίων για την πορεία της ψυχής μετά θάνατον. Η συστηματοποιημένη και οργανωμένη δομή αυτού του βιβλίου το καθιστά μοναδικό ανάμεσα στα κείμενα της αρχαιότητας που διαπραγματεύονται την "ζωή μετά θάνατον", με μοναδικό, ίσως, αντίστοιχο κείμενο -αν και σε κάθε περίπτωση με διαφορετική μορφή- την "Θιβετανική Βίβλο των Νεκρών" (Μπάρντο Τοντόλ).



Η "Βίβλος των Νεκρών" αποτελείτο από έναν πάπυρο, ο οποίος, αντιγραφόμενος, ετίθετο στις σαρκοφάγους ως οδηγός των νεκρών στην μεταθανάτια κατάσταση, όπως επίσης και κατά την στιγμή της ανάστασής τους.

Ο πλέον παλαιός πάπυρος που σώζεται έως σήμερα χρονολογείται από τον 16ο αιώνα π.Χ., στα χρόνια της κυριαρχίας της 18ης Δυναστείας (1591 π.Χ.). Στα διάφορα μέρη του εκτίθεται πλήρως το λεγόμενο "δόγμα του Ὁσιρι", όπου ο τελευταίος εμφανίζεται ως ο ακριβοδίκαιος κριτής των ψυχών των νεκρών και βασιλιάς-εγγυητής για την ομαλή λειτουργία της "Δυτικής Περιοχής", δηλαδή του Κάτω Κόσμου.

Μεγάλο ρόλο στην αντίληψη για την μεταθανάτια πορεία της ψυχής κατά τους αρχαίους Αιγυπτίους έχει το λεγόμενο Κα, που στην παρούσα περίσταση υποδηλώνει ένα "διπλό αιθερικό ομοίωμα" του σώματος του ανθρώπου, το οποίο, μετά τον θάνατο του τελευταίου, συνεχίζει να επιζεί εκτελώντας τις ίδιες κινήσεις και διατηρώντας τις ίδιες συνήθειες που είχε ο αποθανών όταν ζούσε.

Ἐτσι, μπορεί να ιδωθεί με την σωστή ματιά η τάση των Αιγυπτίων να τοποθετούν στον τάφο του νεκρού αντικείμενα από την καθημερινή ζωή του τελευταίου, ως μια, κατά κάποιον τρόπο, πνευματική συνοδεία προς τον αποθανόντα, σε μια συνολική "αιθερική κατάσταση" του Κα, και ασφαλώς όχι ως μια χονδροειδής αντίληψη που υπαγόρευε πως ο νεκρός θα συνέχιζε την ίδια ζωή που έκανε πριν πεθάνει, με το ίδιο "παχυλό", υλικό σώμα !

Η τελευταία διαστρέβλωση-παρερμηνεία της αντίληψης των Αιγυπτίων για την μεταθανάτια πορεία της ψυχής τείνει να εκλείψει σήμερα από ορισμένες χώρες όπου το θέμα αυτό παρουσιάστηκε στην εκπαίδευση των τελευταίων με ανεπίτρεπτη επιπολαιότητα και συμπλεγματικό σαρκασμό.

Ο θάνατος, για τους αρχαίους Αιγυπτίους, δεν συνιστά τίποτε το φοβερό (εν αντιθέσει με την στάση του "συγχρόνου ανθρώπου"), και μάλιστα πολλές φορές η ίδια η ζωή θεωρείται ως ένα "διάλειμμα" ανάμεσα στον θάνατο !

Κατά την πιο παλαιά εκδοχή, η ψυχή, όταν αποχωριζόταν το σώμα, συναντούσε τον θεό Θώτ ή Ερμή (και η σύνδεση εδώ με τον "ψυχοπο-





μπό Ερμή" της Ελληνικής Μυθολογίας είναι αναπόφευκτη), ο οποίος την μετέφερε με μια βάρκα προς το Ανάκτορο των Θεών ή Παράδεισο. Καθ' όλην την διάρκεια του πλου, ο Θωτ έκανε διάφορες ερωτήσεις στο Κα του αποθανόντος, για να διαπιστώσει εάν η ψυχή του τελευταίου ήταν έτοιμη να εισέλθει στον Παράδεισο ή όχι. Σ' αυτή την δοκιμασία των ερωτήσεων, λάμβανε μέρος και η βάρκα του Θωτ, ωσάν να ήταν αυτή η ίδια ζωντανό πλάσμα ! Ακόμη δε, τα ξεχωριστά τμήματα της βάρκας εθεωρούντο ως αυτόνομοι ζωντανοί οργανισμοί, οι οποίοι, ο ένας μετά τον άλλο, υπέβαλλαν στην ψυχή του νεκρού τις ερωτήσεις τους !

Εάν η ψυχή του νεκρού αποδείκνυε με τις ορθές απαντήσεις της ότι ήταν έτοιμη να παρουσιασθεί ενώπιον των θεών, τότε οδηγείτο στην αυλή του Ὸσιρι, τον οποίον περιστοίχιζαν ο θεός Ἀνουβις, η θεά Ἀθωρ, οι τέσσερεις γιοι του θεού Ὡρου, η θεά Νιτ και οι δυο θεοί Μάιτ, που ήταν οι θεοί της δικαιοσύνης. Πίσω απ' αυτούς, στέκονταν οι σαράντα δύο δικαστές των ψυχών, των οποίων η θέα προκαλούσε δέος στην ψυχή που θα κρινόταν απ' αυτούς. Κατόπιν, το Κα προχωρούσε προς τους θεούς και προέβαινε στην παρακάτω ομολογία (που την παραθέτουμε σε μετάφραση από τον Επ. Κ. Μπούφαλι) :

"Τιμή εις σε, Κύριε της Αληθείας και της Δικαιοσύνης !

Τιμή εις σε, μεγάλε Θεέ, Κύριε της Αληθείας και της Δικαιοσύνης !

Προσήλθον ενώπιόν σου, Κύριέ μου !

Εμφανίζομαι ενώπιόν σου, όπως θαυμάσω τας τελειότητάς σου !

Διότι σε γνωρίζω, γνωρίζω το όνομά σου και τα ονόματα των

τεσσαράκοντα δύο θεών, οι οποίοι ευρίσκονται ομού με σε, μέσα εις τον

θάλαμον της Αληθείας και της Δικαιοσύνης, τρεφόμενοι από τα λείψανα

των αμαρτωλών και πίνοντες κατά κόρον από το αίμα των, την ημέραν

που ζυγίζονται οι λόγοι ενώπιον του Οσίριδος του δικαιοδότου.

Πνεύμα διπλούν, Κύριος της Αληθείας και της Δικαιοσύνης είναι το όνομά σου !

Εγώ βεβαίως σας γνωρίζω, Κύριοι της Αληθείας και της Δικαιοσύνης!

Ἐφερα προς υμάς την αλήθειαν, εξώντωσα χάριν υμών το ψεύδος !

Ουδεμία διέπραξα απάτην κατά των ανθρώπων !

Δεν εβασάνισα την χήραν !

Δεν εψευδομαρτύρησα ενώπιον δικαστηρίου !

Ο δόλος μού είναι άγνωστος !

Δεν έκαμα τίποτε το απηγορευμένον !

Δεν επέβαλα εις τον εργοδηγόν ημερησίαν εργασίαν περισσοτέραν από εκείνην που έπρεπε !

Δεν υπήρξα αμελής !

Δεν υπήρξα οκνηρός !

Δεν εμικροψύχησα !

Δεν ελιποψύχησα !

Δεν έκαμα τίποτε από ό,τι είναι μισητόν εις τους θεούς !

Δεν διέβαλα τον δούλον εις τον κύριόν του !

Δεν έκαμα κανέναν να πεινάση !

Δεν έκαμα κανέναν να κλαύση !

Δεν εφόνευσα !

Δεν διέταξα σφαγήν διά προδοσίας !

Δεν ηπάτησα κανένα !

Δεν υπεξήρεσα τους άρτους των ναών !

Δεν έκλεψα τα αφιερωμένα εις τους θεούς πλακούντια !

Δεν αφήρεσα τας προμηθείας και τας ταινίας των νεκρών !

Δεν απέκτησα κέρδη δι' απάτης !

Δεν ενόθευσα τα μέτρα του σίτου !

Δεν κατεπάτησα ξένους αγρούς !

Δεν απέκτησα κέρδη, παραποιών τα βάρη των πλαστίγγων της ζυγού!

Δεν παρεποίησα την ισοστάθμισιν της πλάστιγγος !

Δεν αφήρεσα το γάλα από το στόμα των νηπίων !

Δεν εξεδίωξα ποτέ τα ιερά ζώα από τα βοσκάς των !

Δεν συνέλαβα διά δικτύου τα θεία πτηνά !

Δεν ηλίευσα τους ιερούς ιχθύς από τας λίμνας των !

Δεν απέκοψα διερχόμενον αύλακα ύδατος !

Δεν έσβυσα το ιερόν πυρ εις την εστίαν του !

Είμαι αγνός !

Είμαι αγνός !

Είμαι αγνός ! "

Μετά από αυτήν την ομολογία, το Κα του νεκρού προέβαινε και σε άλλες εξομολογήσεις, οι οποίες είχαν να κάνουν με τις πράξεις που ετέλεσε ο αποθανών κατά την διάρκεια της ζωής του. Κατόπιν, η σύνολη κατάθεση αυτού ζυγιζόταν στην ζυγαριά της Αλήθειας και της Δικαιοσύνης. Εάν αποδεικνυόταν ελλιπής ή ψεύτικη, τότε η ψυχή ριχνόταν οριστικά στην Κόλαση. Εάν δε κρινόταν ως δίκαιη, τότε ανερχόταν στο βασίλειο των θεών, όπου θα διέμενε για πάντα, αποδεικνύοντας όμως, ανά τακτά χρονικά διαστήματα, μέσω διαφόρων δοκιμασιών, ότι άξιζε ενός τέτοιου προορισμού. Αυτός ο προορισμός, δηλαδή η μετά τον θάνατον κατοίκηση στα ανάκτορα των θεών, ήταν για τους αρχαίους Αιγυπτίους η υψίστη καταξίωση και αποκορύφωση της ύπαρξης του ανθρώπου, αφού περνούσε πρώτα από το φευγαλέο, παροδικό, σκοτεινό όραμα της επίγειας ζωής ...







Η αρχαιολογική ανακάλυψη των πινακίδων της Ρας-Σάμρα, το 1928, κοντά στην πόλη της Συρίας, Ουγκαρίτ, έριξε άπλετο φως στην μυθολογία και εν γένει την κουλτούρα των λαών που κατοίκησαν στο έδαφος της σημερινής Παλαιστίνης καθώς και στην ευρύτερη περιοχή γύρω απ' αυτήν, προτού εποικίσουν την χώρα οι Εβραίοι, όχι χωρίς αντίσταση από τους γηγενείς κατοίκους. Οι Εβραίοι θεωρούσαν την περιοχή αυτή ως την "Γη της Επαγγελίας" που υποσχέθηκε ο θεός Γιεχωβά ή Γιαχβέ της Παλαιάς Διαθήκης στους απογόνους του Μωυσέως. Μόλις κατά τα χρόνια της βασιλείας του Σολομώντα μπόρεσε να σταθεροποιηθεί πλήρως ο εβραϊκός εποικισμός επί της Γης Χαναάν, επιβάλλοντας στους προηγούμενους κατοίκους της φόρο υποτέλειας.

Στο δέκατο κεφάλαιο της Γενέσεως της Παλαιάς Διαθήκης και συγκεκριμένα στον δέ-

κατο στίχο, διαβάζουμε για τον τέταρτο γιο του Χαμ (που ήταν γιος του Νώε), ο οποίος ονομάζοταν Χαναάν.

Οι Χαναναίοι αποτελούσαν ένα άθροισμα διαφόρων φυλών και λαών εκ των οποίων οι κυριότεροι ήταν οι Σιδώνιοι (Φοίνικες), οι Αμορραίοι, οι Γεργεσσαίοι, οι Ευαίοι, οι Ιεβουσαίοι, οι Αραδίτες καθώς και οι Χεττταίοι, που ταξίδεψαν προς το νότο και εγκαταστάθηκαν στην Χαναάν. Τα τελευταία στοιχεία μας τα δίνει η πάντα πολύ αμφισβητούμενη, σε θέματα παρόμοια, Παλαιά Διαθήκη.

Γεγονός είναι πάντως ότι, ανατρέχοντας στους μύθους των Χαναναίων, βρίσκουμε μια αντίληψη τόσο για την ζωή όσο και για τα βαθύτερα μεταφυσικά θέματα πολύ συγγενική με εκείνη που είχαν οι λαοί της Μεσοποταμίας. Αυτή η αντίληψη γίνεται στόχος σφοδρής κριτικής από τους φαρισαίους-γραφείς που συνέταξαν την Παλαιά Διαθήκη, δίχως να γίνεται ξεκάθαρο αν στο στόχαστρό τους μπαίνει η γηγενής χαναναϊτική κοσμοθεώρηση ή η παρακμή της τελευταίας από κακότροπους ιερείς του Βάαλ, ο οποίος είναι και ο δεσπόζων θεός του πανθέου των Χαναναίων. Όπως και να έχει, οι παλαιότεροι θεοί της Χαναάν, με-



τά τον εποικισμό της χώρας από τον εβραϊκό πληθυσμό, έπρεπε να εκτοπιστούν και να αφανιστούν μπροστά στην παρουσία του Γιεχωβά ή Γιαχβέ...

Ανεξάρτητα από τα παραπάνω όμως, φαίνεται πως τα πυκνά δάση των κέδρων που κάποτε αφθονούσαν στην γη του Λιβάνου, όπως και η όμορφη, διακρινόμενη από χαμηλή βλάστηση και ξηρό κλίμα, γη της Παλαιστίνης στάθηκαν το "φόντο" για την ξεδίπλωση μιας πολύ σημαντικής σειράς μύθων που αποτελούν "όρο εκ των ουκ άνευ" για την συγγραφή μιας Παγκόσμιας Μυθολογίας (World Mythology).

Σκοπός της εξέτασης αυτών των μύθων είναι να γίνει κατανοητός ο τρόπος με τον οποίο οι αρχαίοι Χαναναίοι (η παρουσία των οποίων χρονολογείται στην περιοχή αυτή τουλάχιστον από το 4.000 π.Χ.) αντιλαμβάνονταν τον κόσμο, τις "κρυφές δυνάμεις" του και την λειτουργία του.

Ακόμη, καθώς οι Χαναναίοι βρίσκονταν στο σημείο όπου τέμνονται τόσο η ελληνική κοσμο-μυθοθεώρηση όσο και εκείνη των λαών της Μεσοποταμίας, αμέσως λαμβάνουμε από την μυθολογία της Χαναάν ένα πολύ ουσιαστικό δείγμα του "γάμου" δύο ετεροκλήτων και διαφορετικών αντιλήψεων.

Όλα αυτά (και όχι μόνο) καθιστούν τους αρχαίους μύθους της Γης Χαναάν μια πολύ ενδιαφέρουσα κατάδυση στον αρχετυπικό βυθό ενός πολύ αινιγματικού λαού ...



Μύθοι

Ο ανώτερος θεός της Μυθολογίας της Χαναάν είναι ο θεός Ελ, του οποίου το ιερό ζώο-σύμβολο είναι ο ταύρος. Τα προσωνύμια που αποδίδονται στον Ελ είναι "ο πατέρας των ανθρώπων", "ο δημιουργός", "ο πατέρας του Αιώνα", ο "Αρχαίος των Ημερών" κ.ά. Κατά την Μυθολογία των Χαναναίων, ο Ελ, αφού δημιούργησε τον κόσμο και τους ανθρώπους, ζούσε στα ουράνια ανάκτορά του δίχως να επεμβαίνει στην εξέλιξη των γήινων πραγμάτων, ρόλο που τον ανέλαβαν οι υπόλοιποι θεοί της Χαναάν και κυρίως ο γιος του Ελ, ο θεός Βάαλ.

Ο Βάαλ είναι το πρόσωπο στο οποίο κορυφώνονται τόσο η αντίληψη για έναν ευεργέτη θεό όσο και για έναν ήρωα-πολεμιστή. Ήταν ο κυρίαρχος του κεραυνού, της αστραπής και της καταιγίδας, και κρατούσε ένα βαρύ ρόπαλο (το ρόπαλο είναι κοινό γνώρισμα σε πολλούς θεούς-ήρωες ανά τις μυθολογίες των λαών) φτιαγμένο από πέτρα. Ο ταύρος ήταν το ζώο-σύμβολο του Βάαλ, και μάλιστα ο "χρυσός ταύρος". Θεωρείται βέβαιο πως η αψιμαχία του Μωυσέως με τους υπόλοιπους Εβραίους στην έρημο καθ' όδόν προς την Χαναάν, όσον αφορά την ανέγερση από τους τελευταίους του "χρυσού μόσχου", ενός αγάλματος που το θεώρησαν ως διαμεσολάβηση ανάμεσα στο θεϊκό στοιχείο και αυτούς, δεν ήταν παρά προσχώρηση αυτών στην γηγενή κοσμοθεώρηση των Χαναναίων σε βάρος του νεοεμφανιζομένου Γιεχωβά ή Γιαχβέ. Η Παλαιά Διαθήκη, βέβαια, δεν παραλείπει να μας τονίσει την υπεροχή του δεύτερου σε σχέση με τον Βάαλ, με έναν τρόπο, όμως, αρκετά έκδηλο όσον αφορά την προπαγανδιστική σκοπιμότητά του.

Μια αντανάκλαση είτε της Ελληνικής είτε της Μεσοποταμιακής Μυθολογίας, ή και των δύο μαζί, βρίσκουμε σε ό,τι οι Χαναναίοι ονόμαζαν "θάνατο και ανάσταση του Βάαλ κάθε χρόνο", μία αρχετυπική φόρμουλα που μας παραπέμπει τόσο στον θεό Διόνυσο των Ελλήνων (ο οποίος είναι και το πιο πιθανό πρότυπο της σύνολης μορφής του Βάαλ, δεδομένου ότι ο ταύρος ήταν ένα από τα ιερά ζώα του γιου του Διός) όσο και στον θεό Τουμμούζ της Μεσοποταμίας. Ακόμη, οι "συγγένειες" του Βάαλ με τον Όσιρι των Αιγυπτίων, τουλάχιστον σε ένα μεγάλο μέρος που αφορά την ζωή του δεύτερου, θεωρούνται κάτι περισσότερο από πιθανές.

Μεγάλος εχθρός του Βάαλ ήταν, σύμφωνα με την Μυθολογία της Χαναάν, ο θεός των υδάτων, Γιαμ Ναχάρ, ο οποίος, όπως θα δούμε λίγο πιο κάτω, μονομάχησε με τον Βάαλ, τον οποίο μισούσε θανάσιμα.

Ο Κοθάρ-ου-Χασίς ήταν ο τεχνίτης θεός που ασχολείτο με τις κατασκευές κτιρίων, ανακτόρων κ.λπ., ένας "οικοδόμος - θεός", αν θα μπορούσε κάποιος να τον χαρακτηρίσει έτσι. Αυτός έκτισε το ανάκτορο του Βάαλ.

Η Σαπάς ήταν θεά του ήλιου και του φωτός και σύζυγος του πρωταρχικού θεού Ελ. Ήταν πολύ αγαπητή θεά ανάμεσα στους Χαναναίους. Πιθανόν δε να είναι -όπως δείχνει το όνομα και η ιδιότητά της- ο χαναναϊκός θηλυκός τύπος του θεού Σαμάς των Βαβυλωνίων.

Η θεά Ανάθ, αδελφή και σύμμαχος του Βάαλ και κατ' εξοχήν πολεμική θεά, φαίνεται να είναι μια χαναναϊκή παραλλαγή της θεάς Αθηνάς της Ελληνικής Μυθολογίας. Οι πολεμιστές συνήθιζαν να την επικαλούνται και να ζητούν την βοήθειά της κατά την στιγμή της μάχης.

Η Ασεράχ ήταν θεά της θάλασσας και, όπως ο Γιαμ Ναχάρ που ήταν και αυτός επίσης θεός του υδάτινου στοιχείου, συγκαταλέγεται στους εχθρούς του Βάαλ.

Η θεά Αστορέθ ή Αστάρτη δεν ήταν άλλη παρά η θεά Ιστάρ των Βαβυλωνίων, με όρους της γλώσσας και αντίληψης των Χαναναίων. Επρόκειτο για την θεά του έρωτα και της γονιμότητας. Η "σκοτεινή πλευρά" της συνδέεται με τον Κάτω Κόσμο και την μεταθανάτια κατάσταση.

Ο Μοτ ήταν ο θεός του Κάτω Κόσμου, κυρίαρχος στο βασίλειο των ψυχών των ανθρώπων που πέθαιναν. Από το όνομά του φαίνεται πιθανή

μια "συγγένεια" με την θεά Μάατ των Αιγυπτίων.

Κλείνοντας την παρουσίαση των κυριοτέρων θεών της Μυθολογίας της Χαναάν, είναι πολύ σημαντικό να τονισθεί ιδιαίτερα πως οι Φοίνικες, και γενικότερα οι Χαναναίοι, είχαν "υιοθετήσει" στο πάνθεόν τους τον Ἀδωνι της Ελληνικής Μυθολογίας, τον οποίον τιμούσαν με ξεχωριστή αγάπη. Σύμφωνα με την δική τους θεώρηση, ο Ἀδωνις -όπως και ο Βάαλ- πέθαινε και ανασταινόταν κάθε χρόνο. Κατά τους Χαναναίους, ο Ἀδωνις ήταν, επίσης, ο θεός που κατανικούσε τις αρρώστιες των ανθρώπων με διάφορες θεραπείες και φάρμακα και το έμβλημά του ήταν το φίδι, ένα "αρχέτυπο" που χαρακτηρίζει τον ιατρό-θεό Ασκληπιό στην Ελληνική Μυθολογία.

Ακόμη, ο Ἀδωνις ετιμάτο και ως ο θεός-νικητής επάνω στις "δυνάμεις του σκότους". Ὅλα τα παραπάνω μας δίνουν μια πολύ ουσιαστική πληροφόρηση για το πόσο λάτρευαν οι Χαναναίοι μια από τις σημαντικότερες μορφές της Ελληνικής Μυθολογίας, κάνοντάς τον δικό τους θεό και αποδίδοντάς του επιπρόσθετες ιδιότητες και ικανότητες σε σχέση με αυτές που ήδη έχει στην Ελληνική Μυθολογία.

Ὅταν ο θεός της θάλασσας Γιαμ Ναχάρ έχτιζε το ανάκτορό του, εποφθαλμιούσε την πρωτοκαθεδρία που είχε ο Βάαλ μεταξύ των θεών και έψαχνε να βρει αφορμή να τον σκοτώσει. Μια ημέρα, παρουσιάστηκε στο συμβούλιο των θεών και με θράσος ζήτησε από τον Ελ την θανάτωση του Βάαλ!

Ο ανώτατος θεός Ελ του είπε τότε, σε σαρκαστικό τόνο, πως ...δεν είχε αντίρρηση για κάτι τέτοιο και, εάν πίστευε (ο Γιαμ Ναχάρ) πως ήταν αρκετά ικανός να σκοτώσει τον Βάαλ, δεν είχε παρά να θέσει σε εφαρμογή τα λόγια του!

Ωστόσο, ο Γιαμ Ναχάρ δεν πρόλαβε να παλέψει ο ίδιος με τον Βάαλ, διότι η αδελφή του Βάαλ και θεά του πολέμου Ανάθ οργίστηκε τόσο πολύ με την μοχθηρία του θεού της θάλασσας που δίχως δεύτερη σκέψη άρπαξε ένα "μαγικό ρόπαλο", το οποίο ανήκε στον Βάαλ, και μαζί με την θεά Αστάρτη επιτέθηκε στον Γιαμ Ναχάρ. Η μάχη που επακολούθησε δεν διήρκεσε πολύ χρόνο, μιας και οι δυο θεές, που ήταν ακαταμάχητες στον πόλεμο, σκότωσαν τον κακοήθη θεό πριν προλάβει ο τελευταίος να προβάλει σοβαρή αντίσταση.

Ἔτσι, με τον θάνατο του Γιαμ Ναχάρ, κανένα εμπόδιο δεν υπήρχε πλέον για να καθήσει ο Βάαλ στον βασιλικό θρόνο των θεών ...

Παρ' όλο που ο Βάαλ είχε γίνει ο βασιλιάς των θεών, του έλειπε κάτι πολύ ουσιαστικό: ένα κατάλληλο γι' αυτόν ανάκτορο όπου θα έμενε. Μέχρι εκείνη την στιγμή δεν είχε κανένα ! Μαζί με την αδελφή του Ανάθ παρακάλεσαν την θεά Ασεράχ να μεσολαβήσει στον Ελ ώστε να λυθεί το ζήτημα αυτό!

Ο Ελ έδωσε την έγκρισή του για την ανέγερση του παλατιού του γιου του, και έτσι οι αγγελιαφόροι των θεών κάλεσαν από την Αίγυπτο τον φημισμένο τεχνίτη Κοθάρ-ου-Χασίς να έλθει στην Χαναάν να αναλάβει αυτό το έργο. Ὅταν ο τελευταίος άρχισε τις συζητήσεις με τον Βάαλ σχετικά με τα υλικά που θα χρησιμοποιούσε για την κατασκευή, όπως επίσης και για την δομή που θα είχε το κτίσμα, προέκυψε μια σχεδόν κωμικής φύσης διαφωνία μεταξύ τους ! Ο Βάαλ δεν ήθελε να υπάρχει στο ανάκτορό του κανένα παράθυρο, έτσι ώστε να μην τον βλέπουν απ' έξω οι εχθροί του και, ακόμη χειρότερα, να μην επιχειρούσε κάποιος απ' αυτούς να εισβάλει μέσα από αυτό στο ανάκτορό του!

Ο Κοθάρ-ου-Χασίς χρειάστηκε να επιστρατεύσει όλη την πειθώ του για να μεταστρέψει αυτήν την επιθυμία του Βάαλ, λέγοντας ότι ένα ανάκτορο δίχως έστω και ένα παράθυρο θα φαινόταν ως δείγμα αδυναμίας μπροστά σε θεούς και ανθρώπους, πράγμα που δεν ταίριαζε με το θάρρος για το οποίο φημιζόταν ο γιος του Ελ !

Ο Βάαλ ...υποχρεώθηκε να συμφωνήσει, ωστόσο η ανησυχία για την ύπαρξη του παραθύρου στο ανάκτορό του ακόμη τον "κατέτρωγε" !





Τότε, ο Κοθάρ-ου-Χασίς πρότεινε στον βασιλιά των θεών μια "χρυσή λύση": πολύ χαμηλά στο κτίριο θα κατασκεύαζε ένα παράθυρο που θα χρησίμευε επίσης και ως θύρα του ανακτόρου, απ' όπου ο Βάαλ θα έστελνε συνεχώς προς την γη τις βροντές και τις αστραπές -μιας και οι τελευταίες ενέπιπταν στις αρμοδιότητες του θεού- και έτσι δεν θα υπήρχε θεός ή άνθρωπος που θα μπορούσε να μπει στο παλάτι χωρίς την έγκριση του Βάαλ, αφού οποιαδήποτε "λαθραία" εισβολή θα ήταν εκ των προτέρων καταδικασμένη, λόγω των κεραυνών που θα έπεφταν πάνω στον παραβάτη !

Ο Βάαλ, όταν άκουσε την σκέψη αυτή του σοφού Αιγύπτιου τεχνίτη, καταχάρηκε και δέχθηκε, βέβαια, την πρότασή του, όντας πλέον σίγουρος για την ασφάλεια του ανακτόρου του.

Ο παραπάνω μύθος, πέρα απ' όλα τ' άλλα, είναι σίγουρο πως αντανακλά κάποια ανταλλαγή πολιτισμικών στοιχείων, κυρίως όσον αφορά την αρχιτεκτονική και την πολεοδομία, μεταξύ των Αιγυπτίων και των Φοινίκων (ή άλλων Χαναναίων) κατά τα πολύ παλαιά ιστορικά χρόνια.

Από αρχετυπική δε άποψη, το "παράθυρο - πύλη" του ανακτόρου του Βάαλ παίζει τον ρόλο του "θεϊκού οφθαλμού-φύλακα" στην Μυθολογία της Χαναάν, ένα κοινό γνώρισμα πολλών κυρίαρχων θεών, που στην συγκεκριμένη περίπτωση παρουσιάζεται με έναν πολύ ξεχωριστό και ιδιοφυή τρόπο.

Η διαμάχη ανάμεσα στον θεό Βάαλ και στον θεό του Κάτω Κόσμου, Μοτ, κατέχει κεντρική θέση στην Μυθολογία της Χαναάν. Κάποτε, ο δεύτερος σκότωσε τον βασιλιά των θεών -δίχως να γνωρίζουμε τον τρόπο, καθώς οι πινακίδες που βρέθηκαν στην συριακή πόλη Ουγκαρίτ δεν μας δίνουν κάποια πληροφορία πάνω σ' αυτό- και έτσι ο δεύτερος κατέβηκε στον Κάτω Κόσμο μέσα από τον λάρυγγα του θεού του νεκρικού βασιλείου, ο οποίος ήταν η πύλη εισόδου στον Ἀδη (ο λάρυγγας ως το σύνορο που χωρίζει τους νεκρούς και τους ζωντανούς είναι ακόμη μια ιδιοφυής και πρωτότυπη παράσταση των Χαναναίων, η οποία συνδέεται αρχετυπικά με την σχέση ανάμεσα στην κατάποση της τροφής που κάποτε ήταν σε ακέραιη μορφή από την μια, με την "κατάποση" - εμφάνιση στον κόσμο αυτό της ακέραιης θεϊκής μορφής που ήταν κάποτε ο άνθρωπος πριν την "πτώση" του!).

Μετά τον "θάνατο" του Βάαλ, έχουμε στον κόσμο των θεών της Χαναάν ένα σκηνικό παρόμοιο με αυτό που συναντούμε στην Αιγυπτιακή Μυθολογία (και σε ανάλογες περιστάσεις στην Ελληνική, Μεσοποταμιακή κ.ά.) κατά τον θάνατο του Ὸσιρι: όπως στην Αιγυπτιακή Μυθολογία η Ἶσις άρχισε να θρηνεί τον χαμό του συζύγου της και αμέσως ξεκίνησε την προσπάθεια για την επαναφορά του στην ζωή, έτσι και στην Μυθολογία της Χαναάν, η Ανάθ, που ήταν η αδελφή του Βάαλ, απαρηγόρητη θρηνούσε με γοές και αναφιλητά που σπάραζαν τις ψυχές όλων των υπολοίπων θεών τον θάνατο του αγαπημένου αδελφού της. Γρήγορα, όμως, ο πολεμικός θυμός την κατακυρίευσε και, συλλαμβάνοντας τον Μοτ, τον σκότωσε με το σπαθί της.

Την στιγμή που ο Μοτ έπεφτε νεκρός, ο πρωταρχικός θεός Ελ έβλεπε κατά την διάρκεια του ύπνου του ένα όνειρο που του έδειχνε τον Βάαλ ζωντανό! Χαρούμενος ξύπνησε και πληροφόρησε την Ανάθ για το όνειρο που είδε, αναπτερώνοντας τις ελπίδες της τελευταίας ότι θα έβλεπε και πάλι δίπλα της τον κυρίαρχο Βάαλ. Ωστόσο, παρά τους καλούς οιωνούς, ο Βάαλ δεν εμφανίστηκε και όσο περνούσαν οι ημέρες δίχως να υπάρχει κάποιο νέο απ' αυτόν τόσο η απελπισία ανάμεσα στους θεούς μεγάλωνε.

Ἦταν τότε που βρήκε την ευκαιρία η θεά Ασεράχ να θέσει θέμα για τον βασιλικό θρόνο των θεών προς όφελος του γιού της Αστάρ. Ὁμως, ο τελευταίος δεν μπόρεσε να αρπάξει την εξουσία από τον Βάαλ, έστω και εάν λογιζόταν νεκρός, διότι, μόλις κάθησε πάνω στον θρόνο, αυτός φαινόταν σαν να ...κατάπινε τον γιο της Ασεράχ, δεδομένου ότι ο Αστάρ ήταν νάνος ! Ἔτσι, απορρίφθηκε η ... αίτηση του θεού αυτού να γίνει βασιλιάς.

Το σχεδόν κωμικό επεισόδιο με τον Αστάρ υπήρξε ένα πολύ μικρό διάλλειμα ευθυμίας ανάμεσα στην θλίψη που κυριαρχούσε για την απώλεια του Βάαλ. Επτά χρόνια πέρασαν από τότε που χάθηκε ο γιος του Ελ και αγαπημένος αδελφός της Ανάθ και, σαν να μην ήταν αρκετό το πένθος γι' αυτό το γεγονός, ήλθε να προστεθεί και η ξηρασία της γης, αναπόφευκτο αποτέλεσμα της απουσίας του Βάαλ, ο οποίος, εκτός των άλλων, ήταν και ο θεός της γονιμότητας.

Σύμφωνα με το κείμενο των πινακίδων που βρέθηκαν κοντά στην πόλη της Ουγκαρίτ, όταν πέρασαν τα επτά αυτά χρόνια, τόσο ο Βάαλ όσο και ο Μοτ αναστήθηκαν και άρχισαν ξανά μεταξύ τους τον πόλεμο, ο οποίος ήταν πολύ πιο σφοδρός και επίμονος απ' ό,τι ήταν στην πρώτη φάση του.

Εντέλει, η θεά Σαπάς -μια πολύ αγαπητή μορφή στην Χαναάν- έπαιξε τον ρόλο του ειρηνοποιού και του μεσολαβητή ανάμεσα στους δύο αντιμαχόμενους θεούς, προσπαθώντας να τους συμφιλιώσει και να τους κάνει να ξεχάσουν το θανάσιμο μίσος που αισθάνονταν ο ένας για τον άλλον. Πράγμα που φαίνεται ότι κατάφερε στο τέλος, μιας και ο Βάαλ ανέλαβε πάλι τον θρόνο του, ενώ ο Μοτ επέστρεψε στον Κάτω Κόσμο με την παλιά ιδιότητά του: ως φύλακας και κυρίαρχος του βασιλείου των νεκρών.

Ένας από τους πλέον φημισμένους βασιλείς που κυβέρνησαν την Χαναάν κατά τα χρόνια της αρχαιότητας στην πόλη Χουμπούρ ήταν ο Κετέρ, ο οποίος μετά τον θάνατό του θεοποιήθηκε από τους Χαναναίους.

Κάποτε λοιπόν, ο Κετέρ βρισκόταν σε μεγάλη θλίψη και πένθος εξαιτίας του θανάτου της γυναίκας του από μια σοβαρή αρρώστια. Τον καιρό εκείνο, μάλιστα, σκόπευε να εκστρατεύσει εναντίον της πόλης Ούντομ, η οποία φαίνεται πως ταυτίζεται με την φημισμένη αρχαία πόλη Εδώμ. Ο βασιλιάς της τελευταίας, Παμπίλ, στην προσπάθειά του να ματαιώσει τον πόλεμο μεταξύ των δύο πόλεων, πρότεινε ειρήνη στον Κετέρ, προσφέροντάς του ακόμη την κόρη του Χουρίγια για να την παντρευτεί, όπως επίσης και πολλά πλούτη που θα συνόδευαν αυτήν ως προίκα για τον γάμο της.

Καθώς ο Κετέρ πορευόταν προς την Εδώμ, έταξε στην θεά Ασεράχ πολλές προσφορές από χρυσό και ασήμι εάν η τελευταία τον βοηθούσε, οποιαδήποτε έκβαση και αν είχε η "επικίνδυνη" σχέση μεταξύ της πόλης του Χουμπούρ και της Εδώμ: είτε πόλεμος, είτε ειρήνη, που θα επισφραγιζόταν με τον γάμο του Κετέρ με την κόρη του βασιλιά της Εδώμ, Παμπίλ.

Τελικά η ειρήνη υπερίσχυσε του πολέμου και έτσι ο Κετέρ παντρεύτηκε την Χουρίγια, επισημοποιώντας πλέον τους φιλικούς και συμμαχικούς δεσμούς που θα ένωναν την πόλη του με την πόλη Εδώμ. Ο ίδιος ο πρωταρχικός θεός Ελ ευλόγησε τον γάμο και υποσχέθηκε στον Κετέρ πως θα αποκτούσε επτά γιους και μια κόρη.

Όμως, ο βασιλιάς της Χουμπούρ ξέχασε την δική του υπόσχεση προς την θεά Ασεράχ που είχε δώσει πριν φθάσει στην Εδώμ και η θεά, πικραμένη και οργισμένη, μετά από λίγο καιρό έστειλε στον Κετέρ μια επώδυνη αρρώστια. Ο βασιλιάς έπεσε στο κρεβάτι και ανήμπορος σφάδαζε από τους πόνους. Όσο προχωρούσαν οι ημέρες, τόσο χειροτέρευε η κατάστασή του, και σύντομα έφθασε στο σημείο να απέχει πολύ λίγο από τον θάνατο.

Ο γιος του Κετέρ, Ελχούς, μέσα στην θλίψη του για την αρρώστια του πατέρα του, φώναξε την αδελφή του Θιτμανάτ (που είχε το προσωνύμιο "η ογδόη", μιας και ήταν η μοναδική κόρη του Κετέρ που γεννήθηκε όγδοη κατά σειρά, μετά από τους επτά γιους του βασιλιά) και της είπε να αρχίσουν μαζί να κάνουν παρακλήσεις και δεήσεις προς τον θεό Ελ, που ευνοούσε πάντοτε τον πατέρα τους, να σώσει τον Κετέρ από τον θάνατο και να θεραπεύσει την αρρώστια του.

Ο Ελ εισάκουσε την παράκληση των παιδιών και συγκάλεσε επτά φορές ένα, ας το πούμε έτσι, "ιατρικό συμβούλιο" των θεών, που προσπά-





θησε, μάταια όμως, να θεραπεύσει τον Κετέρ. Βλέποντας ο Ελ ότι οι θεραπευτικές συγκεντρώσεις των θεών δεν έφεραν κανένα θετικό αποτέλεσμα πάνω στον δύστυχο Κετέρ, έστειλε μια ικανότατη θεραπεύτρια, την Σατακάτ, να ψάξει παντού σε όλην την γη να βρει το φάρμακο που θα θεράπευε τον βασιλιά της Χουμπούρ.

Η Σατακάτ, μετά από επίμονη και κοπιαστική αναζήτηση, πέτυχε τελικά να βρει το πολυπόθητο φάρμακο και έτσι ο Κετέρ, παίρνοντας το τελευταίο, άρχισε να επανέρχεται σιγά-σιγά στην ζωή και να ανακτά τις δυνάμεις του.

Κατά το διάστημα, όμως, που ήταν άρρωστος, ο μεγαλύτερος γιος του βασιλιά, που ονομαζόταν Γιασσίμπ, είχε οργανώσει μια συνωμοσία εναντίον του πατέρα του, βρίσκοντας την κατάλληλη ευκαιρία γι' αυτό μιας και ο τελευταίος δεν μπορούσε να αντιδράσει εξαιτίας της αρρώστιας του.

Τα κείμενα των πινακίδων της Ουγκαρίτ μας παρουσιάζουν τον Γιασσίμπ πολύ κακό, αναίσχυντο και ξεδιάντροπο, μιας και δεν δίστασε μια ημέρα να μπει μέσα στην κάμαρα του πατέρα του και να του πει κατάμουτρα ότι, έτσι όπως είχε καταντήσει, γρήγορα θα πήγαινε στον τάφο και, προτού πάει εκεί, θα ήταν καλό να του παραχωρήσει πρώτα τον θρόνο του !

Ο Κετέρ, απδιασμένος και οργισμένος απ' αυτήν την αισχρή συμπεριφορά του Γιασσίμπ, καταράστηκε βαρειά τον τελευταίο, ο οποίος, όπως μας πληροφορούν οι πινακίδες της Ουγκαρίτ, μετά από λίγες ώρες βρήκε πράγματι τραγικό θάνατο.

Ο Κετέρ ξαναανέλαβε τα καθήκοντά του ως βασιλιάς της Χουμπούρ, αφήνοντας για πάντα πίσω του -σαν μια θολή ανάμνηση- την τρομερή αρρώστια που τον ταλαιπώρησε και λίγο έλειψε να τον σκοτώσει.

Ἐνα συνηθισμένο θέμα στην Μυθολογία της Χαναάν είναι ο θάνατος κάποιου θεού ή σημαντικού ανθρώπου, τον οποίο ακολουθούν επτά χρόνια ξηρασίας για όλην την χώρα, μετά την πάροδο των οποίων ο νεκρός ανασταίνεται και το βασίλειο επιστρέφει στην κανονική ζωή του.

Αυτό το θέμα, που το είδαμε στην διαμάχη του Βάαλ με τον Μοτ, θα το δούμε και εδώ στον μύθο του τοξότη Αχάτ.

Κάποτε, σε μια γιορτή που οργάνωσε ο βασιλιάς Ντανήλ, κατέφθασε ο τεχνίτης-θεός Κοθάρ-ου-Χασίς φέροντας μαζί του ένα τόξο ως δώρο για τον γιο του βασιλιά, τον Αχάτ, ο οποίος βρισκόταν τότε σε μικρή ηλικία.

Με την πάροδο του χρόνου, όμως, ο Αχάτ εξελίχθηκε σε έναν πολύ επιδέξιο και ικανό τοξότη, ασκούμενος συνεχώς με το τόξο που είχε κατασκευάσει και του πρόσφερε ως δώρο ο Κοθάρ-ου-Χασίς. Η θεά Ανάθ, ωστόσο, ζήλευε τόσο το τόξο όσο και την επιδεξιότητα του Αχάτ και έτσι, μιαν ημέρα ζήτησε από τον δεύτερο να της δώσει το τόξο, προσφέροντάς του ως αντάλλαγμα μια μεγάλη ποσότητα χρυσού. Ο Αχάτ αρνήθηκε, και μάλιστα ειρωνεύτηκε την Ανάθ, λέγοντας πως η ενασχόληση με τα τόξα και τα βέλη δεν ήταν δουλειά των γυναικών. Η Ανάθ πείσμωσε πιο πολύ ακόμη, μετά την άρνηση του Αχάτ, και αμέσως έβαλε σε εφαρμογή ένα σχέδιο που είχε σκεφθεί για να αποκτήσει το τόξο του Αχάτ: πήγε στον θεό Γιατπάν, ο οποίος ήταν υποτακτική θεότητα της Ανάθ, και τον διέταξε να μεταμορφωθεί σε γύπα. Με αυτήν την μορφή θα επετίθετο εναντίον του Αχάτ και, αφού θα τον χτυπούσε, θα άρπαζε το τόξο του, το οποίο, βέβαια, θα το πήγαινε μετά στον Γιατπάν.

Στην μάχη, όμως, που επακολούθησε μεταξύ του Αχάτ και του Γιατπάν, ο δεύτερος σκότωσε τον νεαρό τοξότη, μια εξέλιξη πολύ άσχημη, που δεν ήταν μέσα στις προθέσεις της Ανάθ, όταν κατέστρωνε το σχέδιο της αρπαγής του τόξου. Σαν να μην έφθανε αυτό, χάθηκε και το τόξο μιας και, κατά την επιστροφή του Γιατπάν, έπεσε από τα νύχια του τελευταίου με τα οποία το είχε γραπώσει στην θάλασσα !

Η είδηση του θανάτου του Αχάτ δεν βύθισε στην θλίψη μονάχα τον πατέρα του, Ντανήλ, αλλά και την ίδια την Ανάθ που, τρομαχτικά μετανιωμένη



και μην αναμένοντας μια τέτοια φριχτή κατάληξη του εγχειρήματός της, αποφάσισε να κάνει ό,τι μπορούσε για να επαναφέρει στην ζωή τον Αχάτ.

Όπως ήταν αναμενόμενο, επτά χρόνια ξηρασίας έπληξαν την Χαναάν, ενώ ο πατέρας του Αχάτ, Ντανήλ, μαζί με την κόρη του και αδελφή του νεκρού, Παγάτ, ορκίστηκαν να εκδικηθούν τον Γιατπάν και την Ανάθ.

Η τελευταία όμως, μετά από υπόδειξη του Βάαλ, μπόρεσε να αναστήσει τον Αχάτ (αν και οι πινακίδες της Ουγκαρίτ δεν είναι πολύ σαφείς σ' αυτό το σημείο, σχετικά με το αν ήταν η Ανάθ που επανέφερε στην ζωή τον νεκρό τοξότη ή κάποιος άλλος - το πρώτο ενδεχόμενο θεωρείται, όμως, το πιο πιθανό) και να συμφιλιωθεί με την οικογένεια του Ντανήλ, παίρνοντας έτσι ένα οδυνηρό μάθημα για το πού θα μπορούσε να την οδηγήσει η πλεονεξία της, που συχνά έκανε την εμφάνισή της στο χαρακτήρα της θεάς αυτής, κάνοντάς την έτσι να "συγγενεύει" μυθολογικά -ή και να ταυτίζεται- με την θεά του έρωτα και του πολέμου, Ιστάρ, της Βαβυλωνιακής Μυθολογίας.

Ένα από τα πιο σπουδαία αρχέτυπα που κληροδότησε στην παγκόσμια μυθολογική σκέψη η Μυθολογία της Χαναάν είναι εκείνο του "ιερού γάμου". Αν και το τελευταίο το ανευρίσκουμε πίσω από ποικίλες μορφές σε πολλές μυθολογίες των λαών, είναι ωστόσο στην μυθολογία των Χαναναίων που αποκτά έναν τόσο βαρύνοντα ρόλο κάτω από μια κοσμογονική μορφή η οποία επαναλαμβάνεται επ' άπειρον, όσο επαναλαμβάνεται κάθε χρόνο ο "ιερός γάμος"-αναπαράσταση της αρχής της δημιουργίας και πρόσταγμα για την ανανέωση της Φύσης.

Σύμφωνα με τον "ιερό γάμο", η θεά Ασεράχ πορεύεται καβάλα σ' έναν γάιδαρο προς την κορυφή ενός βουνού που βρίσκεται στο βόρειο μέρος της Χαναάν. Εκεί την αναμένει ο θεός Ελ για να σμίξει μαζί της. Από την ένωσή τους προκαλείται αμέσως μεγάλη βροχή που γονιμοποιεί το έδαφος και εξασφαλίζει την πλούσια καλλιέργεια των αγρών.

Ο "ιερός γάμος" ετελείτο κάθε χρόνο από τον βασιλιά και την βασίλισσα της Χαναάν, κατά μίμηση και αναπαράσταση του "ιερού γάμου" του Ελ με την Ασεράχ. Με αυτόν τον τρόπο, οι Χαναναίοι ήταν σίγουροι πως θα είχαν πλούσια σοδειά, όπως και γενικότερα καλή τύχη στην ζωή τους για όλη την χρονιά...







Ο όρος **ιρανικοί ή ιράνιοι λαοί** χαρακτηρίζει μια μεγάλη ομοεθνία ανθρώπων που δεν περιορίζεται στα σύνορα του σημερινού κράτους του Ιράν (αν και αναμφίβολα η περιοχή του τελευταίου είναι η "καρδιά" αυτού του έθνους) αλλά απλώνεται επίσης από το όρος Αραράτ και την οροσειρά του Καυκάσου ως τις εκβολές του ποταμού Τίγρι στον νότο, τα εδάφη του Αφγανιστάν και τις δυτικές περιοχές της Ινδίας. Ακόμη πολλά παρά την Κασπία θάλασσα κείμενα έθνη είναι αμιγώς ιρανικά, όπως το Τατζικιστάν, το Βελουχιστάν κ.ά. Η λέξη **Ιράν** είναι πολύ αρχαία και εκφέρεται αλλιώς ως **Εράν** ή **Αϋράν**, που σημαίνει **"Αρειανή"** ή "Η Χώρα των Αρείων". Οι Πέρσες είναι μέρος, αρκετά μεγάλο, αυτής της ομοεθνίας, στην οποία ανήκουν ακόμα οι Τατζί, οι Οσσήτες, οι Αφγανοί, οι Βελούχοι, οι Τατ, οι Κούρδοι, οι Γκουράν, οι Γκαλτζά, στα αρχαία χρόνια οι Μήδοι, και πολλοί άλλοι.

Το Ιράν έχει να επιδείξει μια μυθολογία που κατά κάποιο τρόπο, είτε το συνειδητοποιούμε είτε όχι, και ακόμη, είτε το παραδεχόμαστε είτε όχι, έχει "στοιχειώσει" ολόκληρο τον ψυχικό κόσμο μας, μιας και τα αρχέτυπα της Ιρανικής Μυθολογίας είναι φτιαγμένα , θα έλεγε κάποιος, από καθαρό κρύσταλλο και πολύτιμους λίθους υπεριστορικής σκέψης, εκθέτοντας τα προβλήματα - ζητήματα του ουρανού και της γης με έναν τρόπο ευγενικό αλλά και πολύ **ωμό** (με την καλύτερη έννοια του όρου) ταυτόχρονα.

Η ανάδυση των ιρανικών αρχετύπων στην σκέψη του σημερινού ανθρώπου γίνεται τις περισσότερες φορές δίχως ο τελευταίος να το καταλαβαίνει, και οφείλεται κυρίως στην **γενετική μνήμη** του ανθρώπου, μιας και η "φυλετική μνήμη" υπάγεται απ' ευθείας στην προηγούμενη, και ακόμα, διότι το μεμονωμένο φυλετικό στοιχείο είναι ένας ιδιότυπος μικρόκοσμος που εμπεριέχει μ' έναν αδιάσειστο και αντικειμενικό τρόπο και ολόκληρα τα υπόλοιπα μεμονωμένα φυλετικά στοιχεία που εμφανίζονται στην ανθρωπότητα. Επομένως, **ό,τι χαρακτηρίζεται πολλές φορές με ασάφεια ως "φυλετικό" είναι μαζί και "παγκόσμιο" και αποτελεί κοινό γενετικό βίωμα όλων των ανθρώπων, ανεξάρτητα σε ποια φυλή και αν ανήκουν "τυπικά" οι τελευταίοι.** Αυτός είναι ο λόγος που, καθώς συναντάμε τις κουλτούρες των λαών, π.χ. αυτήν των Ινδιάνων, νιώθουμε αμέσως πολύ οικεία μαζί τους, "συλλαμβάνοντας" τον εαυτό μας να συμπεριφέρεται αρκετές φορές ως μέλος της μιας ή της άλλης φυλετικής οικογένειας.

Η Ιρανική Μυθολογία πέρα από τον δίχως περιστροφές τρόπο με τον οποίο εκθέτει τα προβλήματα που ενυπάρχουν στην σχέση του θεϊκού με τον άνθρωπο, όπως και την ιδιότυπη σχέση **που έχει το ίδιο το θεϊκό με τον εαυτό του**, αποτελεί ακόμα και μια μυθολογία η οποία με τον ένα ή τον άλλο τρόπο έχει επηρεάσει αρκετές άλλες, και έτσι δικαίως θεωρείται ως μια από τις "κεντρικές κολόνες" που συγκρατούν το όλο κτίσμα της μυθολογίας.

Ο περήφανος και ωραίος λαός των Ιρανών, που διακρίνεται για την φιλοξενία και μεγα-





λοψυχία του, έχει να διδάξει θαυμαστά πράγματα σε αρκετούς από μας και ακόμη να θέσει τους "σπόρους" αναζητήσεων, που πάλι πολλοί από μας δεν είχανε ποτέ φανταστεί.

Το ίδιο το ιρανικό τοπίο, με την επιβλητική οροσειρά του Χορασάν, τις αφιλόξενες μεν αλλά συνάμα και πολύ γοητευτικές ερήμους του Ντεστ-ι-κεμπίρ (Αλμυρά Έρημος) και Λουτ, υποβάλλει στον περιηγητή την αίσθηση ότι ένα μεγάλο μέρος της ψυχής του είχε κατατεθεί σ' αυτές τις περιοχές προ αμνημονεύτων χρόνων. Παρόμοια αισθάνεται και όταν ξεδιπλώνει τις σελίδες της, μοναδικής σημασίας και σπουδαιότητας που έχει για το ανθρώπινο πνεύμα, μυθολογίας του Ιράν.

Μύθοι

Σύμφωνα με τα ευρήματα των αρχαιολογικών ανασκαφών, ο προ-ισλαμικός ιρανικός πολιτισμός είναι από τους παλαιότερους στόν κόσμο (τουλάχιστον όταν αναφερόμαστε στην "μετα-ατλάντειο" εποχή) και ανάγεται τουλάχιστον ως το 6.000 π.Χ.

Στα υψίπεδα του Ιράν ήταν που το ανθρώπινο πνεύμα συνειδητοποίησε και ερεύνησε με τον πιο εξαντλητικό τρόπο την διαμάχη Καλού - Κακού, "Φωτός" - "Σκότους", "θετικού" - "αρνητικού" κ.λπ. σε διαστάσεις πολύ πιο σύνθετες, και αρκετές φορές πιο ενοποιημένες, απ' ό,τι νομίζει ευκαιριακά η "σύγχρονη" διανόηση ή τουλάχιστον ένα μέρος αυτής, που στηρίχθηκε στις λίγο-πολύ επιπόλαιες, γι' αυτό το συγκεκριμένο ζήτημα, κρίσεις της κατεστημένης Δυτικής Φιλοσοφίας του 18ου και του 19ου αιώνα.

Η Μυθολογία του Ιράν παρουσιάζει πολλές αναλογικές συγγένειες - συχνά, μάλιστα, κοινές θεότητες ή "έννοιες - θεούς" - με την Ινδική Μυθολογία, πράγμα, που μας ανάγει αμέσως σε μια κοινή **Ινδο-ιρανική ή Ινδο-άρεια**, και για να μιλήσουμε με περισσότερη ακρίβεια, **Ινδο-καυκασο-ιρανική** σύλληψη του κόσμου και του αινίγματός του. Το τελευταίο υφίσταται με πολλές εσωτερικές διαφοροποιήσεις (π.χ. η Ινδική Μυθολογία, παρότι συγγενική ως προς την ορολογία και τις θεότητες με την Ιρανική ή πρωταρχική Αρεία Μυθολογία, έχει ωστόσο περισσότερες αναλογικές ομοιότητες με την Ελληνική Μυθολογία όσον αφορά τα "σενάριά" της, χωρίς αυτό να σημαίνει πως και η τελευταία δεν μοιράζεται έναν μεγάλο, "αρχετυπικό" τόπο ιδεών με την Ιρανική Μυθολογία).

Οι βασικότερες πηγές απ' όπου μαθαίνουμε γι' αυτήν την πρωταρχικής σημασίας μυθολογία είναι η **Αβέστα**, που στην παλαιο-ιρανική γλώσσα σημαίνει "Νόμος" και αποτελεί το ιερό βιβλίο της **ζωροαστρικής** "θρησκείας" των Ιρανών, το **Μπουνταχίσν** ή **Βιβλίο της Δημιουργίας**, γραμμένο στην γλώσσα παχλεβί της Μέσης Περσίας, και το θρυλικό **Σάχναμεχ**, ογκώδες ποιητικό έπος γραμμένο από τον μεγάλο ποιητή **Φιρντούσι** κατά τις αρχές του 11ου αιώνα μ.Χ., τρεις περίπου αιώνες μετά τον εξισλαμισμό του Ιράν από τους Άραβες κατακτητές του. Το Σάχναμεχ ή "Ονόματα βασιλέων" συγκεντρώνει ένα πλήθος μύθων των Ιρανών που φτάνουν ως και τα αρχαϊκά χρόνια (2000 π.Χ.).

Η Ιρανική Κοσμογονία (όπως και η όλη μυ-





θολογία εν γένει) δεν διακρίνεται για την έντονη πολλαπλότητα των μορφών ή την, από ποσοτική άποψη, μεγάλη ονοματολογία, αλλά από τον υποβλητικό συμβολισμό και την έντονη αρχετυπικότητα των μορφών που παρουσιάζει, είτε είναι θεοί, ήρωες ή ακόμη και μη - συμβολοποιημένες έννοιες.

Πριν την εμφάνιση του κόσμου, ο Αιώνιος **Ζερβάν-Ακαράνα**, δηλαδή το Απόλυτο Θεϊκό Πνεύμα, ήταν "τυλιγμένος μέσα στον εαυτό του". Κάποια στιγμή, άρχισε να εκπέμπει φως από το "αιώνιο σώμα του". Ταυτόχρονα, **και εξαιτίας του φωτός**, σχηματιζόταν και το **αντίθετο** του τελευταίου, το σκοτάδι.

Από το φως του Ζερβάν-Ακαράνα δημιουργήθηκε ο Αγαθός θεός **Αχούρα - Μάζντα** ή **Ορμούζδ** (εξελληνισμένο το όνομά του είναι Ωρομάσδης), ενώ από το σκοτάδι δημιουργήθηκε το κακοποιό πνεύμα που ονομάστηκε **Ἀνγκρα - Μάινγιου** ή **Αχριμάν.** Από τότε ο Αχούρα - Μάζντα βρίσκεται σε μια διαρκή πάλη με τον Ἀνγκρα - Μάινγιου μέχρι το τέλος του κόσμου, οπότε ο πρώτος θα κατανικήσει τον δεύτερο και θα συντρίψει οριστικά το Βασίλειο του Κακού.

Ο Αχούρα - Μάζντα είναι ο ηγέτης εκείνων των αθανάτων πνευμάτων που είναι συμμαχικά προς αυτόν και ονομάζονται **Ἀμσα - σπέντας.** Ανάμεσα στους τελευταίους εξέχουσα θέση έχουν οι εξής : ο **Βάχμαν**, αγαθοποιό πνεύμα του φωτός, ο **Αρντιμπεκέστ**, πνεύμα της φωτιάς, ο **Σαχριβέρ**, πνεύμα των μετάλλων, η **Σαπαντομάτ**, κόρη του Αχούρα-Μάζντα και προστάτις των πρώτων ανθρώπων, ο **Χορντάτ**, που καθορίζει τις εποχές καθώς και τους μήνες του έτους, ο **Αμερντάτ**, δημιουργός και προστάτης της χλωρίδας και της πανίδας κ.ά. Στο πλευρό του Ἀνγκρα - Μάινγιου, αντίθετα, συντάσσεται στρατιά "αρνητικών" και κακοβούλων πνευμάτων ή δαιμόνων που φέρουν το όνομα **ντεβ** ή **ντέβα** (όρος που χρησιμοποιείται με θετική έννοια στην Ινδική Μυθολογία και σημαίνει "θεός", εν αντιθέσει με την αρνητική έννοια που προσλαμβάνει στην Ιρακινή Μυθολογία).

Πέρα από τους Ἀμσα - σπέντας, υπάρχουν και άλλα όντα, δημιουργημένα από τον Αχούρα - Μάζντα, όπως οι **Ἰνζετς**, στους οποίους ανήκει και ο ηλιακός θεός-ήρωας **Μίθρα**, οι **Φραβάσι**, οι οποίες είναι οι φύλακες του Αχούρα - Μάζντα και άγρυπνοι διώκτες του Ἀνγκρα - Μάινγιου.

Η αποθέωση του Μίθρα υπήρξε εκτενεστάτη ανάμεσα στους Ιρανίους λαούς, θεωρούμενος απ'αυτούς ως ο κατ'εξοχήν ηλιακός ήρως που κατανικάει τα γήινα δεσμά (η περίφημη αλληγορική αναπαράσταση όπου ο ήρως σκοτώνει τον ταύρο εκφράζει ακριβώς αυτήν την ιδέα —εξ ης και το προσωνύμιο «ταυροκτόνος» για τον Μίθρα) και οδηγεί τους ανθρώπους μέσα από μια μυστική ατραπό στην επανένωσή τους με το Πνευματικό Βασίλειο του Αχούρα-Μάζντα. Αξίζει δε να σημειωθεί πως μεγάλη υπήρξε η διάδοση της «μιθραϊκής ατραπού» ανάμεσα στους Ρωμαίους στρατιώτες που έλεγχαν εκτενείς περιοχές του συνόλου Ιρανο-καυκάσιου χώρου κατά τους δυο πρώτους αιώνες μ.Χ.



Ὅταν οι Ρωμαίοι στρατιώτες επέστρεφαν στην πατρίδα τους, διέδιδαν την «μυστική ατραπό» του ηλιακού Μίθρα και κάποια στιγμή αυτή η πολύ σπουδαία από πνευματική άποψη δοξασία κατέστη πολύ δημοφιλής στην Ρώμη ως «ελίτ θρησκεία» πλέον, στα πλέον αριστοκρατικά στρώματα αυτής, θέτοντας σε μεγάλο κίνδυνο την συνέχιση της λατρείας των Ρωμαϊκών θεών!

Είναι σημαντικό να αναφερθεί πως, σύμφωνα με την Ιρανική Μυθολογία, κάθε γήινος περιορισμός καθώς και η δυστυχία που εντοπίζεται στον κόσμο αυτό είναι αποτέλεσμα της επιρροής του Ἀνγκρα - Μάινγιου, ο οποίος θεωρείται ακόμα και ως η Αρχή του θανάτου. Κατά τις Ιράνιες φυλές, ο θάνατος θα εξαφανιστεί από την ανθρωπότητα όταν ο Ἀνγκρα - Μάινγιου (Αχριμάν) εξολοθρευθεί μαζί με όλους τους ντεβς του από τον Αχούρα - Μάζντα (Ορμούζδ) κατά τις έσχατες ημέρες της Κρίσης.

Το ιστορικό πρόσωπο που ονομάζεται **Ζαρατούστρα** ή **Ζαραθούστρα** (εξελληνισμένο το όνομά του είναι Ζωροάστρης), έζησε κατά τον ιιο περίπου αιώνα μ.Χ. και θεωρείται ως ο υπέρτατος διδάσκαλος της αλήθειας του Αχούρα - Μάζντα. Ο Ζαρατούστρα έγραψε την Αβέστα, η οποία, πέρα από το άφθονο μυθολογικό υλικό που μας προμηθεύει, χρησιμοποιήθηκε επίσης ως η πνευματική βάση της περσικής θρησκείας που ονομάζεται **Ζωροαστρισμός.** Στους σύγχρονους καιρούς, ο Ζαρατούστρα χρησιμοποιήθηκε ως πρότυπο από τον Γερμανό φιλόσοφο - ποιητή **Φρήντριχ Νίτσε** (Friedrich Nietzsche, 1844 - 1900) κατά την συγγραφή του περίφημου βιβλίου του "Έτσι μίλησε ο Ζαρατούστρα" ("Also sprach Zarathustra").



Πολύ σημαντική θέση στην Ιρανική Μυθολογία κατέχουν οι κάτωθι θεοί και θεές : **Η Αρντβισούρα Αναχίτα**, θεά των υδάτων και του ωκεανού, η οποία θεωρείται επίσης ως η πηγή της ανανέωσης της ζωής. Πρόκειται για μια πολύ δημοφιλή θεά, την βοήθεια της οποίας ζητούσαν συχνά οι πολεμιστές κατά την διάρκεια της μάχης. Η Αρντβισούρα Αναχίτα περιγράφεται ως όμορφη, γεροδεμένη κόρη ευγενικής καταγωγής που φοράει, συνήθως, ένα πέπλο κεντημένο από χρυσάφι, ενώ στην κεφαλή της φέρει ολόχρυσο στέμμα επί του οποίου τοποθετούνται εκατό αστέρια.

Ο **Βαγιού**, θεός των ανέμων, διώκτης του Ἀνγκρα - Μάινγιου. Εικονίζεται να φέρει δόρυ, και το βασίλειό του ήταν η "ενδιάμεση περιοχή μεταξύ φωτός και σκοταδιού" ανάμεσα στα βασίλεια των Αχούρα - Μάζντα και Ἀνγκρα - Μάινγιου.

Ο **Τίστρια**, θεός της βροχής, ο οποίος πολλές φορές ταυτιζόταν με το άστρο Σείριος, κατοικεί στην θάλασσα **Βαρουκάσα** και εμφανίζεται ως ο άσπονδος εχθρός του **Απαόσα**, που ταυτίζεται με την ξηρασία. Οι μάχες μεταξύ των δύο αυτών αντιπάλων (Τίστρια - Απαόσα) έχουν μείνει παροιμιώδεις στην ιρανική κουλτούρα. Τελικός νικητής από αυτήν την σύγκρουση βγαίνει ο Τίστρια.

Ο **Ατάρ** είναι ένας από τους πιο δυναμικούς θεούς του κατ' εξοχήν "αρχετυπικού", ιρανικού πανθέου. Είναι γιος του Αχούρα - Μάζντα και





θεός της φωτιάς. Όπως είναι φυσικό, εξαιτίας της ιερότητας που έχει η φωτιά για τους Ιρανούς, ο Ατάρ είναι ένας από τους πλέον σεβαστούς θεούς, αντίπαλος του Άνγκρα - Μάινγιου και συμπολεμιστής, πολλές φορές, του ηλιακού θεού Μίθρα εναντίον των δυνάμεων του σκότους.

Ο **Χαόμα** είναι ο θεός της βλάστησης καθώς επίσης και της υγείας. Οι άνθρωποι τον θεωρούν ευεργέτη-θεό, μιας και το ομώνυμο φυτό χαόμα θεωρείται θεραπευτικό (στην Ινδική μυθολογία η σανσκριτική ονομασία του είναι **σόμα**) και ακόμη προσδίδει υπερφυσική δύναμη σε όποιον πίνει τον χυμό του.

Ανάμεσα στις κακοποιές δυνάμεις - πνεύματα, διακρίνονται για τις ... «επιδόσεις» τους οι κάτωθι :

Ο **Άζι Νταχάκα**, τρικέφαλος δράκος που κατασπάραζε τους ανθρώπους και περιγράφεται σαν το πιο καταστρεπτικό τέρας που δημιούργησε ποτέ ο Άνγκρα - Μάινγιου.

Η **Νάους**, η οποία είναι ένας θηλυκός δαίμονας που παίρνει την μορφή μιας πολύχρωμης μύγας και θεωρείται ως η ισχυρότερη των **παϊράκας** (κακές μάγισσες - νεράιδες), και επίσης, ο κερασφόρος **Άζι Σρουβάρα**, το αρπαχτικό ανθρωποφάγο πουλί **Καμάκ** κ.ά.

Το Δένδρο των Σπόρων είναι μια αρχετυπική μορφή που δεσπόζει στην Ιρανική Μυθολογία. Βρίσκεται στο κέντρο της θάλασσας Βαρουκάσα και αποτελεί, κατά κάποιο τρόπο, μια αναπαράσταση του κόσμου, όπως το δένδρο Ύγκντρασιλλ στην Νορβηγο-ισλανδική Μυθολογία. Και αυτό το δένδρο, όπως το βόρειο ανάλογό του, έχει φίλους και εχθρούς. Το **κάρα** είναι ένα μυθικό ψάρι που το προφυλάσσει από ... ανεπιθύμητους επισκέπτες· ακόμη, ένας ... γάιδαρος με χρυσά κέρατα, έξι μάτια και εννιά στόματα αποκρούει οποιοδήποτε πλάσμα κατορθώσει να ξεφύγει της προσοχής του κάρα και πλήξει τον κορμό ή τις ρίζες του δένδρου αυτού. Επίσης, το πτηνό του Ζαρατούστρα, που ονομάζεται **Σάενα** και συνήθως εικονίζεται ως γεράκι, κατοικεί στην κορυφή του



Δένδρου των Σπόρων (παρόμοια, στην Νορβηγο-ισλανδική Μυθολογία, ένας αετός κατοικεί μονίμως στην κορυφή του Ύγκντρασιλλ) και με το χτύπημα των φτερών του σκορπίζει τους σπόρους σε όλη την γη [ένα εκπληκτικό αρχέτυπο - imago mundi (εικόνα του κόσμου), από εκείνα που μας προσφέρει συχνά η Μυθολογία των Ιρανίων λαών]. Από το όνομα του πτηνού αυτού πολλές φορές παίρνει το όνομά του και το Δένδρο των Σπόρων, που ονομάζεται Δένδρο Σάενα. Άλλα μυθικά πτηνά που έχουν ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο είναι το **Κάρσιπταρ**, το "πολύ γρήγορο", το οποίο διέδιδε τους λόγους του Ζαρατούστρα σε όλη την γη, η **Ασαζάστα**, η κουκουβάγια που διώκει τα κακοποιά πνεύματα και το **Χάμρους** που βοηθάει τους στρατιώτες στις μάχες.

Κατά την Ιρανική Μυθολογία πρώτα δημιουργήθηκε ο ουρανός και μετά η γη. Ως υπέρτατο δημιούργημα, το οποίο θεωρείται έβδομο κατά σειρά εμφάνισης, είναι το Πυρ, η ιερή φωτιά, η οποία αποτελεί την πιο ιερή "εικόνα - δράση" του Αχούρα - Μάζντα.

Ο πρώτος άνθρωπος ήταν ο **Γκάγιομαρταν**,

τον οποίον σκότωσε ο Ἀνγκρα - Μάινγιου ή Αχριμάν. Από το σώμα, όμως,του πρώτου δολοφονημένου από το πνεύμα του κακού ανθρώπου φύτρωσε στην γη ένα φυτό που λεγόταν **Ρίβας.** Απ' αυτό ξεπήδησε το πρώτο ζεύγος των ανθρώπων, ο **Μάσυα** ή **Μάρτγια** και η **Μασυάνι** ή **Μάρτγιαναγκ.** Ο Ἀνγκρα - Μάινγιου παραπλάνησε το ζεύγος και τοποθέτησε την φιλονεικία ανάμεσα τους, κάνοντάς τους να ερίζουν μεταξύ τους, με αποτέλεσμα να χάσουν έτσι την πρώτη παραδείσια κατάσταση της αθωότητας και ευτυχίας. Η Μασυάνι ήταν η πρώτη που με θυσίες και προσφορές απέτισε λατρεία στους ντεβς, οι οποίοι, όπως είδαμε, είναι οι δαίμονες της Ιρανικής Μυθολογίας εν αντιθέσει με την Ινδική, όπου οι ντεβς ή ντέβας είναι αγαθοί, ως επί το πλείστον, θεοί. Το αποτέλεσμα της παραπλάνησης του πρώτου ανθρώπινου ζεύγους από τον Ἀνγκρα - Μάινγιου ήταν η εμφάνιση της αναγκαιότητας και της δυστυχίας. Ο μύθος της πτώσης του Μάσυα και της Μασυάνι εξαιτίας της παραπλανήσεώς τους από τον Ἀνγκρα - Μάινγιου, έχει εκπληκτικές ομοιότητες με την ιστορία του Αδάμ και της Εύας στην Παλαιά Διαθήκη, ωστόσο είναι πολύ παλαιότερος της δεύτερης.

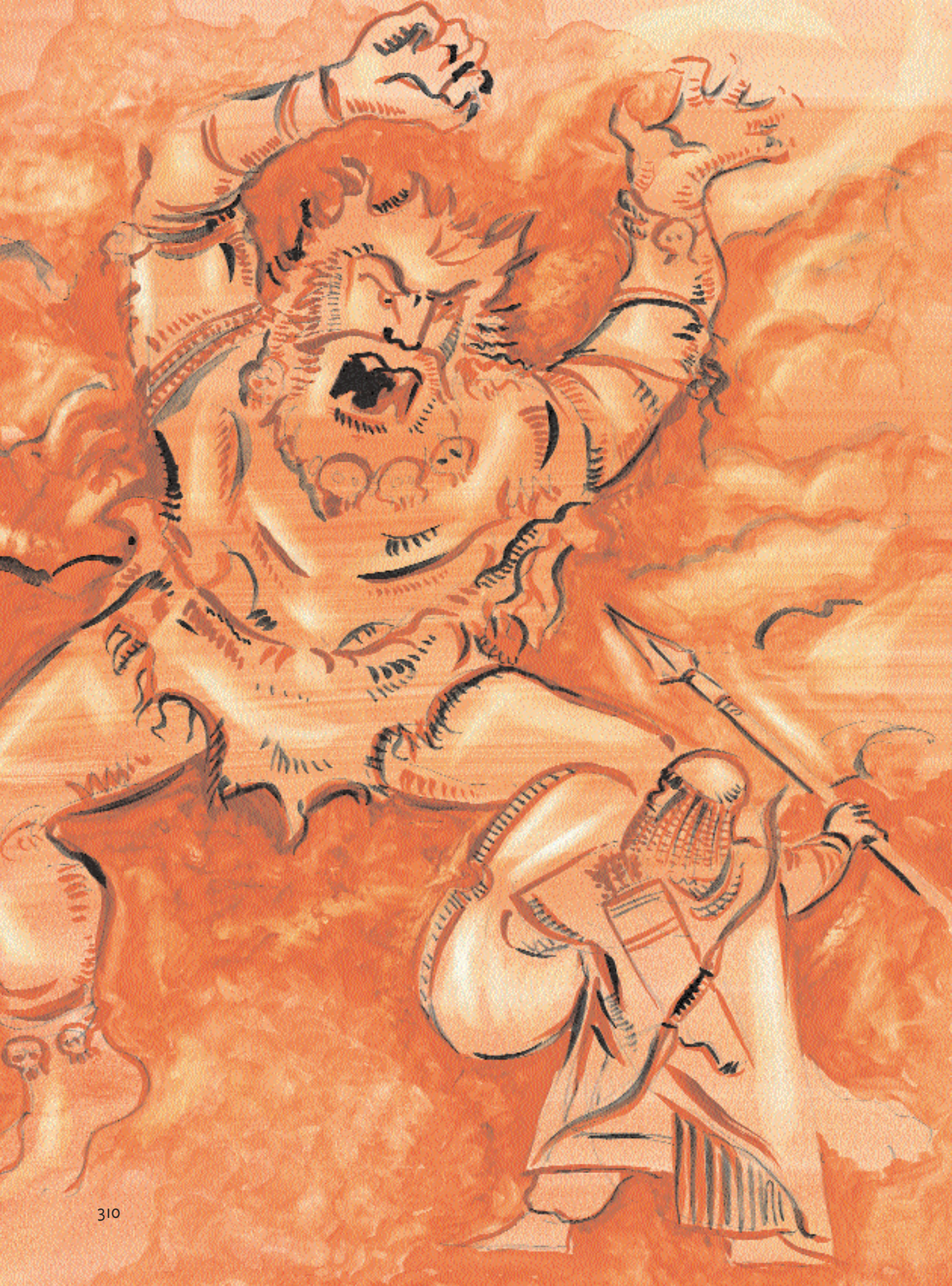


Με τον μύθο των ιρανίων πρωτοπλάστων συνδέεται η ιστορία του μυθικού βασιλιά **Χούσανγκ**, απογόνου των Μάσυα και Μασυάνι και ιδρυτή της βασιλικής δυναστείας των **Παραντάτα.** Ο Χουσάνγκ εμφανίζεται σαν ένας καλόψυχος και δίκαιος βασιλιάς που πάσχιζε να κάνει την ζωή των ανθρώπων καλύτερη. Γι' αυτό ίδρυσε τα **Σούσα**, μια πόλη - αρχέτυπο για τους Ιρανίους λαούς, και κατασκεύασε πολλά έργα ωφέλιμα για την βοήθεια των γεωργών, τεχνιτών, κ.ά. όπως και για την διευκόλυνση της καθημερινής ζωής των υπηκόων του. Σύμμαχο σε αυτή την προσπάθεια είχε την θεά των υδάτων Αρντβισούρα Αναχίτα και ... λυσσασμένους εχθρούς τους Ντεβς, οι οποίοι κατά κανόνα δεν έβλεπαν ... με πολύ καλό μάτι οτιδήποτε ωφελούσε τους ανθρώπους. Δυστυχώς, σύμφωνα με τον μύθο, ο Χούσανγκ σκοτώθηκε σε μια μάχη εναντίον των Ντεβς, όταν οι τελευταίοι τον καταπλάκωσαν με μια μεγάλη πέτρα. Τους Ντεβς, ωστόσο, μπόρεσε να δαμάσει ο διάδοχος του Χούσανγκ, βασιλιάς **Τάχμουρας**, για τον οποίο λέγεται πως μπόρεσε να κατανικήσει και αυτόν ακόμη τον Ἀνγκρα - Μάινγιου, υποχρεώνοντάς τον να μεταμορφωθεί σε άλογο, το οποίο υπάκουε στις διαταγές του !

Στην Ινδο-ιρανική κουλτούρα και ιδιαίτερα στην μυθολογία του Ιράν, μεγάλο ρόλο φαίνεται να παίζει ο αγαθός βασιλιάς **Γίμα.** Μια "χρυσή εποχή", η οποία διάρκεσε χίλια χρόνια, ανοίγεται με την ανάληψη της βασιλείας απ' αυτόν. Η Αβέστα τον αποκαλεί "καλό ποιμένα", και θεωρείται ακόμα ως ο βασιλιάς της **Αριάνα Βέγια**, μιας μυθικής παραδείσιας χώρας που λειτουργούσε πάντα ως αρχέτυπο - πρότυπο για το Ιράν.

Ὁταν τελείωσε η "Χρυσή Εποχή" του Γίμα, ξέσπασε ένας φοβερός κατακλυσμός πάνω στη γη, για τον οποίο είχε προειδοποιηθεί ο Γίμα από τους θεούς, που τον συμβούλευσαν ακόμη να δια-





σώσει έναν άνδρα και μια γυναίκα, όπως και δείγματα από όλα τα ζώα και τα φυτά. Έτσι, βλέπουμε και στην Ιρανική Μυθολογία την ιστορική μνήμη του Κατακλυσμού, σχεδόν απαράλλαχτη με τις άλλες μορφές της, που συναντούμε σε άλλες μυθολογίες των λαών.

Ειδικότερα για τους Πέρσες, από όλους τους Ιρανίους λαούς, ο Γίμα είναι αθάνατος και θεωρείται ως ο "παγκόσμιος άνθρωπος", ένα αρχέτυπο απ' όπου εμφανίζονται όλοι οι δίκαιοι βασιλείς ή οι θαρραλέοι ήρωες στην διαδρομή των ιστορικών χρόνων. Σύμφωνα, όμως, με το "Σάχναμεχ" του ποιητή Φιρντούσι, ο Γίμα πέθανε ακολουθώντας την μοίρα των υπολοίπων θνητών.

Πολύ σημαντική μορφή της Ιρανικής Μυθολογίας είναι ο ήρωας **Θραϊτόνα**, ο οποίος είναι πολεμιστής, γιατρός, μάγος και φιλόσοφος. Ονομαστή έμεινε η μάχη του εναντίον του ντεβ **Ἀζι Νταχάκα**, ο οποίος προσπαθούσε συνεχώς να κλέψει ό,τι στην Ιρανική Μυθολογία ονομάζεται ως **"Θεϊκή Δόξα".** Η τελευταία δεν συγκεκριμενοποιείται, ούτε αντικειμενικοποιείται σε κάτι απτό, αλλά παραμένει μια κατ' εξοχήν οραματική - πνευματική έννοια στην κουλτούρα των Ιρανίων λαών. Ο Ἀζι Νταχάκα, μάλιστα, είχε παρακαλέσει την ίδια την Αρντβισούρα - Αναχίτα να τον βοηθήσει για να αρπάξει την "Θεϊκή Δόξα", η οποία είχε τότε εγκαταλείψει τον βασιλιά Γίμα επειδή οι δύο κόρες του τελευταίου είχαν παντρευτεί με τον ντεβ (τον Ἀζι Νταχάκα). Η θεά, όμως, στράφηκε εναντίον του τελευταίου, ενώ ο θεός της φωτιάς, Ατάρ, πήρε την Θεϊκή Δόξα για να την οδηγήσει σε ασφαλές μέρος, μακριά από επίδοξους σφετεριστές. Κατόπιν, η Θραϊτόνα σε μια μάχη επικών, σχεδόν, διαστάσεων, κατανίκησε τον Ἀζι Νταχάκα και τον αιχμαλώτισε. Ο ντεβ θα έμενε δεμένος μέχρι την ημέρα που θα αντιμετώπιζε τον ήρωα **Κερεσάσπα**, ο οποίος και θα τον σκότωνε.

Ο Κερεσάσπα, του οποίου απόγονος ήταν και ο ήρωας Ρουστάμ που θα συναντήσουμε πιο κάτω, είχε ως όπλο του ένα ρόπαλο (όπως ο Ηρακλής στην Ελληνική Μυθολογία), με το οποίο κατατρόπωνε τους εχθρούς του. Ανάμεσα στους τελευταίους συγκαταλεγόταν και ο πανίσχυρος δαίμονας Ἀζι - Σρουβάρα, και υπάρχει μάλιστα ένα σχεδόν κωμικό επεισόδιο που σχετίζεται μ' αυτόν : κάποτε ο Κερεσάσπα είχε ανάψει μια φωτιά για να ψήσει το φαγητό του. Ὁμως κάτω από τη φωτιά, μέσα στο χώμα, κοιμόταν ο Ἀζι - Σρουβάρα, ο οποίος ξύπνησε έντρομος όταν ένιωσε ότι ... "τσουρουφλιζόταν"! Αργότερα, ο Κερεσάσπα θα σκότωνε τον δράκο, όμως, σύμφωνα με τους νόμους, είχε "μολύνει" την φωτιά εξαιτίας του παραπάνω περιστατικού (το αγνό πυρ άγγιξε τον απαίσιο δαίμονα Ἀζι - Σρουβάρα). Έτσι, δεν θα μπορούσε να εισέλθει στον παράδεισο μετά τον θάνατό του. Χρειάστηκε η μεσολάβηση του Ζαρατούστρα, ο οποίος υπερασπίστηκε με ακλόνητα επιχειρήματα τον ήρωα, και έτσι άνοιξε πάλι η πόρτα του παραδείσου για τον δεύτερο !

Την δυναστεία των Παραντάτα ακολούθησε εκείνη των **Κιγιάν.** Σ' αυτήν ανήκαν οι φημι-





σμένοι βασιλείς **Κιγιάν Ους, Κιγιάν Καϊκαούς** και **Κιγιάν Βιστάσπα.** Ο τελευταίος, μάλιστα, προστάτεψε αποφασιστικά τον Ζαρατούστρα και την διδασκαλία του από τους εχθρούς του. Η Αβέστα αναφέρεται στους παραπάνω βασιλείς με ξεχωριστό σεβασμό και εκτίμηση, θεωρώντας τους ως θεμέλιους λίθους της σύνολης ιρανικής σκέψης και κουλτούρας. Από την άλλη, ως πλέον μοχθηρός και φαύλος βασιλιάς θεωρείται, από την Αβέστα, ο **Φρανρασίγιαν**, ο οποίος συγκρούστηκε πολλές φορές με τους Κιγιάν βασιλείς στην προσπάθειά του να κλέψει και αυτός, όπως είχε αποπειραθεί να κάνει και ο δαίμονας Ἀζι - Σρουβάρα, την Θεϊκή Δόξα.

Στην Αβέστα, η Θεϊκή Δόξα ("**βαρνάχο**" στην ιρανική γλώσσα) θεωρείται ως το πλέον πολύτιμο ανάμεσα σε όλα τα πράγματα του ουρανού και της γης. Είναι η κύρια ιδιότητα - απόρροια του Αχούρα - Μάζντα και αποτελεί μια έκφραση της δύναμης της επιβολής σε συνδυασμό με τους αγαθούς σκοπούς. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι το "Βαρνάχο" έχει στην Ιρανική Μυθολογία, τηρουμένων των αναλογιών, την ίδια θέση που έχει το "Ἅγιο Πνεύμα" στα Ευαγγέλια.

Ὅπως είδαμε παραπάνω, ο μοχθηρός και άπρεπος Φρανρασίγιαν επιχείρησε να σφετεριστεί το Βαρνάχο. Στην προσπάθειά του αυτή, βρήκε αντιμέτωπο τον Κιγιάν Καϊκαούς, ο οποίος κατανίκησε και σκότωσε τον επίδοξο κλέφτη της Θεϊκής Δόξας.

Από τους τρεις βασιλείς της δυναστείας Κιγιάν, είναι ο Κιγιάν Ους που μνημονεύεται έντονα στην Ιρανική Μυθολογία για δύο λόγους, εκ των οποίων ο ένας είναι καλός και ο άλλος κακός : ο βασιλιάς είχε ένα παλάτι που έμοιαζε με ουράνιο ανάκτορο. Ἦταν φτιαγμένο από χρυσάφι, ασήμι και πολύτιμους λίθους και χτισμένο πάνω σ' ένα πολύ ψηλό βουνό. Ο Κιγιάν Ους είχε καταφέρει να κάνει τον χώρο του παλατιού του να έχει θεραπευτικές ιδιότητες τέτοιες, ώστε να αντιμετωπίσουν οποιαδήποτε αρρώστια, όσο βαριά και αν ήταν αυτή. Ο Κιγιάν Ους έθεσε το παλάτι του στην διάθεση του λαού του για να γιατρεύονται οι άρρωστοι, πράγμα που τον κατέστησε μέγα ευεργέτη των Ιρανών. Ὅμως, η ευεργεσία του βασιλιά πολύ γρήγορα συνοδεύτηκε και από μια άκρατη φιλοδοξία να καταλάβει και το ουράνιο παλάτι των θεών. Ἔστειλε γι' αυτόν τον λόγο έναν αφοσιωμένο πολεμιστή του, τον **Σριτ**, να σκοτώσει τον ταύρο που είχαν ορίσει οι θεοί ως φύλακα των συνόρων του. Στο δρόμο όμως, μια λυσσασμένη σκύλα -που στην πραγματικότητα ήταν ένας δαίμονας μεταμορφωμένος- επιτέθηκε στον Σριτ και τον σκότωσε. Ακόμη, σαν να μην έφτανε αυτό, η σκύλα ήταν ετοιμόγεννη και μετά από λίγες ημέρες γέννησε σκύλους που είχαν την ίδια λύσσα με αυτήν, που με την σειρά τους γέννησαν άλλα άγρια σκυλιά κ.ο.κ.

Με αβάσταχτη στενοχώρια, και μετά από όχι πολύ χρονικό διάστημα, ο Κιγιάν Ους είδε το βασίλειό του να κατακλύζεται από δαιμονικά σκυλιά που ερήμωναν τα πάντα στο πέρασμά τους. Ο βασιλιάς δεν μπόρεσε να αντέξει αυτή την κατάντια και αρρώστησε έως θανάτου ή, σύμφωνα με μιαν άλλη εκδοχή, αυτοκτόνησε. Το θεραπευτικό





παλάτι του, δεν θα γινόταν πλέον κατοικητήριο αρρώστων προς θεραπεία, αλλά σπήλαιο δαιμόνων ...

Ο Κιγιάν Καϊκαούς, που ήταν εγγονός του Κιγιάν Ους, διακρίθηκε για την ανδρεία και την τόλμη που επεδείκνυε κατά την διάρκεια των μαχών. Ωστόσο, ήταν επίσης και ένας βασιλιάς που διακρινόταν για την φιλοσοφική και θρησκευτική δομή της σκέψης του, που την εξέφραζε με τον πλέον πλήρη και σαφή λόγο.

Στις όχθες μιας λίμνης βρισκόταν ένας από τους πλέον φημισμένους ναούς του Ιράν, κοσμημένος από αγάλματα θεών. Κάποτε, με μια κίνηση που ξάφνιασε όλους τους συμπατριώτες του, ο Κιγιάν Καϊκαούς έβαλε ... φωτιά στο ναό και τον κατέστρεψε ολοσχερώς ! Όταν συγκεντρώθηκε ο λαός για να ρωτήσει τον βασιλιά για ποιο λόγο έκανε αυτήν την πράξη, που σε πρώτη εντύπωση τουλάχιστον φάνταζε απρεπής και ανίερη, τότε ο Κιγιάν Καϊκαούς, ατάραχος, στάθηκε στην όχθη της λίμνης και κάτω από τον αινιγματικό έναστρο ουρανό του Ιράν άρχισε να μιλά στο πλήθος για την ιερότητα του πυρός που κατέφαγε με τις "γλώσσες" του τον φημισμένο ναό. Διέταξε, μάλιστα, να χτίσουν έναν νέο ναό στην θέση του κατεστραμμένου, προς τιμήν του Ατάρ, θεού της φωτιάς, και να θυσιάσουν διάφορα ζώα στους βωμούς που υπήρχαν εκεί. **"Μονάχα μέσω του πυρός μπορεί να υπάρχουν, τόσο ο κόσμος όσο και ο παράδεισος..." ακούστηκε να λέει ο Κιγιάν Καϊκούς στο πλήθος που τον άκουγε, σχεδόν σαν να ήταν υπνωτισμένο ...**

Όπως είδαμε ως τώρα, το πυρ είχε μια τεράστια μυθολογική, αρχετυπική, θρησκευτική και κοινωνική σημασία στην ζωή των αρχαίων Ιρανίων λαών. Εθεωρείτο ως το δομικό στοιχείο του κόσμου : τα πάντα ήταν φτιαγμένα από την φωτιά ... Και τα πάντα εισέρχονται πάλι στον παράδεισο διαμέσου της φωτιάς ...

Αυτήν την θεώρηση του πυρός ως μοναδικού στοιχείου που συγκεντρώνει όλες τις αντιθέσεις και ταυτόχρονα τις υπερβαίνει φτάνοντας



ως την θεότητα θα την ξαναβρούμε στο έργο του Έλληνα φιλοσόφου **Ηρακλείτου**, που καλείται "Περί Φύσεως", με έναν άλλον τρόπο, τυπικό της ιωνικής σκέψης, ωστόσο σχεδόν όμοιο ως προς την ουσία του με την αντίληψη που είχαν οι Ιράνιοι λαοί - ανάμεσά τους και οι Πέρσες - για το πυρ. "Όλα τα πράγματα στον ερχομό του θα τα καταλάβει το πυρ", έγραφε ο Εφέσιος φιλόσοφος, φράση που θα την συνυπόγραφε ασφαλώς κάθε οπαδός της θρησκείας του Ζαρατούστρα.

Η "ιερή φωτιά" έμενε πάντα αναμμένη στους ιρανικούς ναούς από συγκεκριμένους ιερείς που είχαν ως αποστολή να μην την αφήσουν ποτέ να σβήσει ... όπως ακριβώς και το φως, η κάθαρση της ψυχής και η ανάμνηση της εισόδου στον παράδεισο έπρεπε να μένουν διαρκώς στους στοχασμούς και τα λόγια των ανθρώπων.

Αυτή η "πυροκεντρική" θεώρηση του κόσμου, που απέχει πάρα πολύ από την αφελή παρουσίαση των Ιρανίων λαών, ως "απλοϊκών πυρολατρών", έδωσε την αφορμή για να προβάλουν από τα υψίπεδα του Ιράν μερικές από τις πιο έξοχες θρησκευτικές και φιλοσοφικές θεωρήσεις του κόσμου.



Στο προϊσλαμικό Ιράν το πυρ είχε δεκαπέντε διαβαθμίσεις, από τις οποίες η ανώτερη ταυτιζόταν με τον υπέρτατο θεό του Καλού, τον Αχούρα - Μάζντα ή Ορμούζδ. Αυτή η εμμονή στην ιδέα του πυρός ήταν που προκάλεσε την εμφάνιση τόσων ποιητών, φιλοσόφων και θρησκευτικών μεταρρυθμιστών (όπως ο Ζαρατούστρα και ο Μάνης) ανάμεσα στους αρχαίους Ιρανούς.

Το έπος "Σάχναμεχ" ("ονόματα βασιλέων") του ποιητή Φιρντούσι, κάνει ιδιαίτερη μνεία σ' έναν πολύ γνωστό Παχλεβί βασιλιά, τον **Ζαχάκ** (σημείωση : "παχλεβί" ορίζεται ως μία από τις Ιράνιες φυλές, όπως επίσης και η γλώσσα που μιλάει αυτή η φυλή).

Ο Ζαχάκ, χωρίς να το καταλάβει, έγινε έρμαιο στα χέρια του **Ιμπλίς** (που στην περσική γλώσσα σημαίνει "ο διάβολος"), ο οποίος έπεισε τον πρώτο να σκοτώσει τον ίδιο τον πατέρα του ! Όταν ο Ζαχάκ ορκίστηκε στον Ιμπλίς πως δεν θα αθετούσε την τρομερή αυτή υπόσχεσή του, τότε πρόβαλαν αμέσως δυο μαύρα φίδια από τους ώμους του. Έντρομος ο νέος άνδρας, που είχε ήδη πέσει στην παγίδα του Ιμπλίς, προσπάθησε να απαλλαγεί από τα φίδια κόβοντας τα κεφάλια τους. Μάταια όμως: στην θέση του κομμένου κεφαλιού φύτρωναν αμέσως δυο καινούργια ! (ο μύθος, σ' αυτό το σημείο, μας θυμίζει έναν ανάλογο της Ελληνικής Μυθολογίας: την Λερναία Ύδρα που εξολόθρευσε ο Ηρακλής).

Σαν να μην έφτανε, λοιπόν, που ο Ζαχάκ παραπλανήθηκε από τον Ιμπλίς, είχε τώρα και μια "υποχρέωση" ακόμα, εξαιτίας των φιδιών που ήταν φυτρωμένα στους ώμους του : έπρεπε να θρέφει τα τελευταία με σάρκες ανθρώπων εάν δεν ήθελε τα ερπετά να κατασπαράξουν τον ίδιο ! Σίγουρα, αυτή δεν ήταν η καλύτερη προοπτική που θα φανταζόταν ποτέ ο Ζαχάκ για τον εαυτό του ! Όταν ο Γίμα, που αναφέραμε ήδη σε προηγούμενες σελίδες, έχασε την εξουσία, τότε ο Ζαχάκ με συντροφιά τον ... διάβολο Ιμπλίς ανέλαβε την εξουσία του Ιράν. Η βασιλεία του κράτησε για χίλια χρόνια (τα "χίλια χρόνια εξουσίας" είναι ένα θεμελιώδες αρχέτυπο στην Ιρανική Μυθολογία και σκέψη), κατά τα οποία αναρίθμητοι δυστυχείς υπήκοοί του χρησίμευσαν ως τροφή για τα πεινασμένα φίδια που έφερε μονίμως στους ώμους του, ο, ίσως, ακόμη πιο δυστυχής Ζαχάκ !

Η διακυβέρνηση του Ιράν από τον μυθικό βασιλιά Ζαχάκ (παρέα με τον διάβολο), χαρακτηρίζεται με όρους αποστροφής και απέχθειας στο "Σάχναμεχ" του Φιρντούσι, το οποίο ακόμη υπογραμμίζει πως εκείνη η περίοδος αποτέλεσε την πλέον ολοκληρωτική επικράτηση του Κακού απέναντι στο Καλό. Όπου ένας σιδηρουργός που λεγόταν **Καβέχ**, και ο οποίος είχε δει τους δεκαοχτώ (!) γιους του να γίνονται, ο ένας μετά τον άλλο, τροφή για τα ερπετά που ζούσαν πάνω στους ώμους του Ζαχάκ, σκότωσε τον τελευταίο, ανακουφίζοντας έτσι αρκετούς ανθρώπους που δεν έκαναν τίποτε άλλο από το να περιμένουν την σειρά τους για να μπουν, όχι με ...μεγάλη προθυμία είναι αλήθεια, στα αδηφάγα σαγόνια των φιδιών !

Σύμφωνα με μιαν υπόθεση που κάνουν διάφοροι συγγραφείς ή ασχολούμενοι με την μυθολογία, ο Ζαχάκ σε άλλη εκδοχή του μύθου του





εμφανίζεται ως Ἀραβας. Αυτό είναι πολύ πιθανόν να οφείλεται στην αντίδραση των Ιρανών απέναντι στην ολοένα ανερχόμενη επιβολή των Αράβων κατακτητών στον χώρο της Μέσης Ανατολής.

Ακόμη, σύμφωνα πάντα με αυτήν την εκδοχή, ο Καβέχ υποκίνησε μεν την εξέγερση εναντίον του Ζακάχ, τον οποίο όμως σκότωσε ο ήρωας Θραϊτόνα, που στο "Σάχναμεχ" εμφανίζεται με το όνομα **Φεριντούν.** Ο Φεριντούν (ή Θραϊτόνα) μοίρασε το βασίλειο του Ιράν στους τρεις γιους του, **Σαλμ, Τουρ** και **Ιράτζ.** Επειδή ο Φεριντούν προτίμησε να δώσει εκείνο το τμήμα του Ιράν στο οποίο βρισκόταν ο Χρυσός Θρόνος του στον Ιράτζ, που ήταν ο νεότερος και ετεροθαλής αδελφός των Σαλμ και Τουρ, οι δύο τελευταίοι αποφάσισαν να προχωρήσουν σε πόλεμο εναντίον του νέου κατόχου του Χρυσού Θρόνου. Σε μια μάχη, μάλιστα, κατόρθωσαν να φονεύσουν τον Ιράτζ. Από τότε, όπως μας πληροφορεί το "Σάχναμεχ" του ποιητή Φιρντούσι, το βασίλειο του Τουρ (το Τουράν όπως ονομάζεται στην Αβέστα) και το βασίλειο του Ιράν ή Αρείγια (πάλι κατά την Αβέστα) βρίσκονται σε συνεχή αντιπαλότητα, διεξάγοντας συχνά πολέμους μεταξύ τους.

Ο μελλοντικός εθνικός ήρωας του Ιράν, ο **Ρουστάμ**, έμελλε να γεννηθεί σε αυτήν την πολύ ταραγμένη, από πολιτική και κοινωνική άποψη, εποχή για την χώρα του.

Ο πατέρας του Ρουστάμ, βασιλιάς **Ζαλ**, είχε μια πολύ περιπετειώδη γέννηση. Ο πατέρας του τελευταίου, όταν είδε το σώμα του νεογέννητου να έχει ... ασημένιο χρώμα και τα μαλλιά αυτού να είναι κάτασπρα σαν το χιόνι, πίστεψε πως αυτή η γέννηση ήταν προϊόν κάποιας συνωμοσίας που έκανε εναντίον του ο Ιμπλίς (διάβολος). Ἐτσι, παράτησε μόνο του το βρέφος στο όρος **Ελμπούρζ**, όπου σίγουρα θα πέθαινε εάν δεν ήταν ο ίδιος ο Αχούρα - Μάζντα να στείλει το μυθικό πτηνό Σάενα ή Σιμούργκ (που περιγράψαμε σε προηγούμενες σελίδες) για να σώσει τον μικρό Ζαλ. Το πτηνό, μάλιστα, μεγάλωσε τον Ζαλ σαν να ήταν παιδί του.

Ὁταν πέρσαν μερικά χρόνια, ο πατέρας του Ζαλ έμαθε ότι ο γιος του ζούσε, και φριχτά μετανιωμένος για την πράξη του από καιρό, πήγε να τον συναντήσει. Εκεί ζήτησε από τον Ζαλ συγχώρεση, την οποία και έδωσε ο τελευταίος.

Πριν φύγει οριστικά ο Ζαλ από το Ελμπούρζ, το πτηνό Σιμούργκ του έδωσε ένα από τα φτερά του για να το χρησιμοποιεί όποτε κινδύνευε, κάνοντας έτσι το πτηνό να εμφανιστεί αμέσως.

Ο Ζαλ παντρεύτηκε την **Ρουντάμπεχ**, η οποία θα γινόταν η μητέρα του ήρωα Ρουστάμ.

Ο τελευταίος μεγαλώνοντας ανέπτυξε μια σωματική ρώμη τέτοια που, από την εφηβική ηλικία, του επέτρεπε να μάχεται ακόμη και ελέφαντες με μόνο όπλο το ρόπαλό του! Ὁταν ενηλικιώθηκε ήταν ήδη ένας ολοκληρωμένος πολεμιστής που υπεράσπιζε την χώρα του ενάντια στις επιδρομές των Τουρανών.



Το άλογο του Ρουστάμ ονομαζόταν **Ραχς**, και ο ήρωας είχε αναπτύξει μια πολύ ιδιαίτερη σχέση μαζί του, σχέση φιλική, σαν να ήταν και οι δύο ισάξιοι συμπολεμιστές και όχι ο "αναβάτης με το άλογό του" απλώς.

Κάποτε, ο Ρουστάμ (παρέα με τον αχώριστό του Ραχς) συγκρούσθηκε με ολόκληρες στρατιές δαιμόνων, τις οποίες και συνέτριψε απελευθερώνοντας έτσι τον βασιλιά Κιγιάν Καϊκαούς που κρατούσαν φυλακισμένο οι απαίσιοι αυτοί ντεβς.

Επειδή ο Κιγιάν Καϊκαούς ήταν ένας από τους πιο δημοφιλείς βασιλείς που κυβέρνησαν ποτέ στο Ιράν, μια τέτοια πράξη όπως ήταν η απελευθέρωσή του από τους δαίμονες ντεβς κατέστησε αμέσως τον ελευθερωτή του βασιλιά, Ρουστάμ, εθνικό σύμβολο-ήρωα του ιρανικού λαού αλλά ταυτόχρονα και ήρωα της ανθρωπότητας, γι' αυτό και οι συμπατριώτες του τού έδωσαν το προσωνύμιο **"παγκόσμιος".**

Κάποτε, ενώ βρισκόταν μέσα στο εχθρικό Τουράν, ο ήρωας έχασε το πολυαγαπημένο άλογό του, τον Ραχς, και άρχισε να "οργώνει" όλη την χώρα για να το βρει. Ο τοπικός βασιλιάς της Τουρανικής πόλης Σαμανγκάν πλησίασε τον Ρουστάμ και του είπε πως θα έβρισκε τον Ραχς αρκεί να μην ερχόταν ο ήρωας ποτέ σε σύγκρουση με το τοπικό βασίλειό του. Ακόμη δε, θα του έδινε την κόρη του, την πανέμορφη **Ταχμινέχ** να παντρευτεί. Ο Ρουστάμ δέχθηκε. Όταν η Ταχμινέχ γέννησε τον γιο του, τον ονόμασε **Σοχράμπ**, όμως ο πατέρας του δεν έμεινε για πολύ κοντά του μιας και η αποστολή της υπεράσπισης του Ιράν τον κάλεσε γρήγορα κοντά της.

Όταν ο Σοχράμπ μεγάλωσε αρκετά, έμοιαζε πολύ στον πατέρα του, κυρίως όσον αφορά την σωματική ρώμη και την ανδρεία. Η Ταχμινέχ μίλησε στον Σοχράμπ για τον πατέρα του, καθώς και για όλη την ηρωική δράση αυτού.

Ο Σοχράμπ, ενθουσιασμένος, αποφάσισε τότε να φύγει από το Τουράν για πάντα και να πάει στο Ιράν να υποστηρίξει την διαδοχή του Κιγιάν Καϊκαούς, του "βασιλέως των βασιλέων", από τον πατέρα του, Ρουστάμ.Όταν ο βασιλιάς του Τουράν, **Αφρασίγιαμπ**, (ο οποίος κατά το "Σάχναμεχ" δεν θεωρείται μόνον μοχθηρός βασιλιάς αλλά και ως μια γενικότερη "ενσάρκωση του Κακού", ένα είδος, ας πούμε, "γήινου, βασιλικού αντιτύπου" του κακού θεού Άνγκρα - Μάινγιου) έμαθε πως ο Σοχράμπ σκόπευε να συναντήσει τον πατέρα του και να ενώσει τις δυνάμεις του με αυτόν, τότε πανικοβλήθηκε, διότι το μέλλον του Τουράν προβλεπόταν ... μάλλον σκοτεινό, όταν θα ερχόταν αντιμέτωπο με δύο τέτοιους πολεμιστές ενωμένους.Αμέσως, ο Αφρασίγιαμπ συνέλαβε ένα απαίσιο σχέδιο για να στρέψει τον πατέρα Ρουστάμ εναντίον του γιου του Σοχράμπ, δίχως οι τελευταίοι να καταλάβουν ποιος θα ήταν ο αντίπαλός τους.

Έτσι, παρασυρμένοι και οι δύο, κινήθηκαν ο ένας εναντίον του άλλου, πιστεύοντας πως τα στρατεύματά τους ήταν εχθρικά. Δυστυχώς ο Αφρασίγιαμπ, χρησιμοποιώντας διάφορα μέσα, είχε καταφέρει τον σκοπό του. Μετά από πολύωρη μάχη, ο Σοχράμπ έπεσε νεκρός από τα όπλα του ίδιου του πατέρα του, ενώ ο τελευταίος νόμιζε ότι σκότωνε έναν εχθρό του !

Η ιστορία του θανάτου του Σοχράμπ είναι ένα από τα πλέον δραματικά επεισόδια της Ιρανικής Μυθολογίας. Το "Σάχναμεχ" περιγράφει με συγκλονιστικό τρόπο τον πόνο του πατέρα Ρουστάμ, όταν αποκαλύφθηκε η πραγματική ταυτότητα αυτού που σκότωσε, παρασυρμένος και παγιδευμένος από τον μοχθηρό Αφρασίγιαμπ, βασιλιά του Τουράν.

Ο Ρουστάμ, έως και τα μέσα του 20ού αιώνα, θεωρείτο στο Ιράν ως η προσωποποίηση του έθνους. Οι περιπέτειές του και οι πόλεμοι που διεξήγαγε εναντίον εχθρικών λαών, όπως επίσης και η φυσική τάση του προς την γενναιοδωρία και την ευεργεσία, υπήρξαν το υλικό για ατέλειωτες νύχτες αφηγήσεων και συζητήσεων ακόμα και μεταξύ των Ιρανών του πλέον απομακρυσμένου χωριού, εκεί όπου η ιρανική νύχτα φαντάζει πάντοτε σαν το πιο ωραίο μαγικό χαλί για να ξεδιπλωθεί πάνω της ο μύθος ...

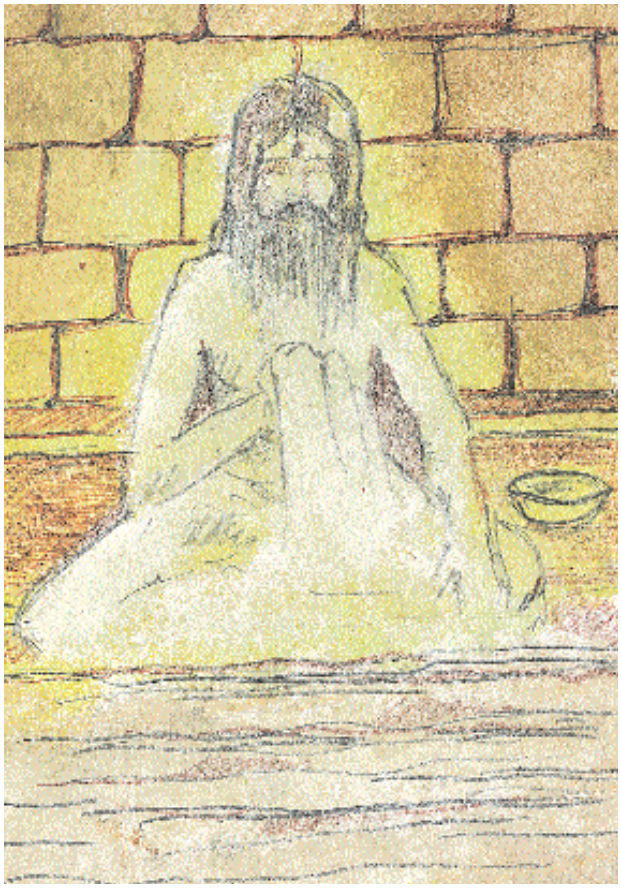






Δεν θα είναι, ίσως, άστοχο αν πει κάποιος πως σε καμιά άλλη χώρα δεν παρουσιάζεται με μεγαλύτερη ένταση και επιμονή **η καταδίωξη για την πρόσκτηση του απολύτου και του αιωνίου** απ' όσο στην Ινδία.

Η ίδια η γεωμορφία της χώρας υποβάλλει στον κάτοικό της την ιδέα της παροδικότητας και του "αχανούς", παρουσιάζοντας στον τελευταίο γιγαντιαίες εκτάσεις που προσπερνούν τον ένα ορίζοντα μετά τον άλλο για να παραχωρήσουν την θέση τους σε άλλες απροσμέτρητες εκτάσεις, καθιστώντας τον νου του ανθρώπου μονίμως απορημένο για το τι πραγματικά κρύβεται πίσω απ' αυτήν την τεράστια και ποικιλόμορφη θέα και ποιο είναι εκείνο το θεϊκό παιγνίδι ή δράμα ή και τα δυό μαζί που λαμβάνει χώρα μέσω των σκηνών της καθημερινής ζωής που εναλλάσσονται σε μια στιγμή - ιδιότητα του χρόνου, την οποία οι Ινδοί αποκαλούν kshanika ή Dharma - kshanika.



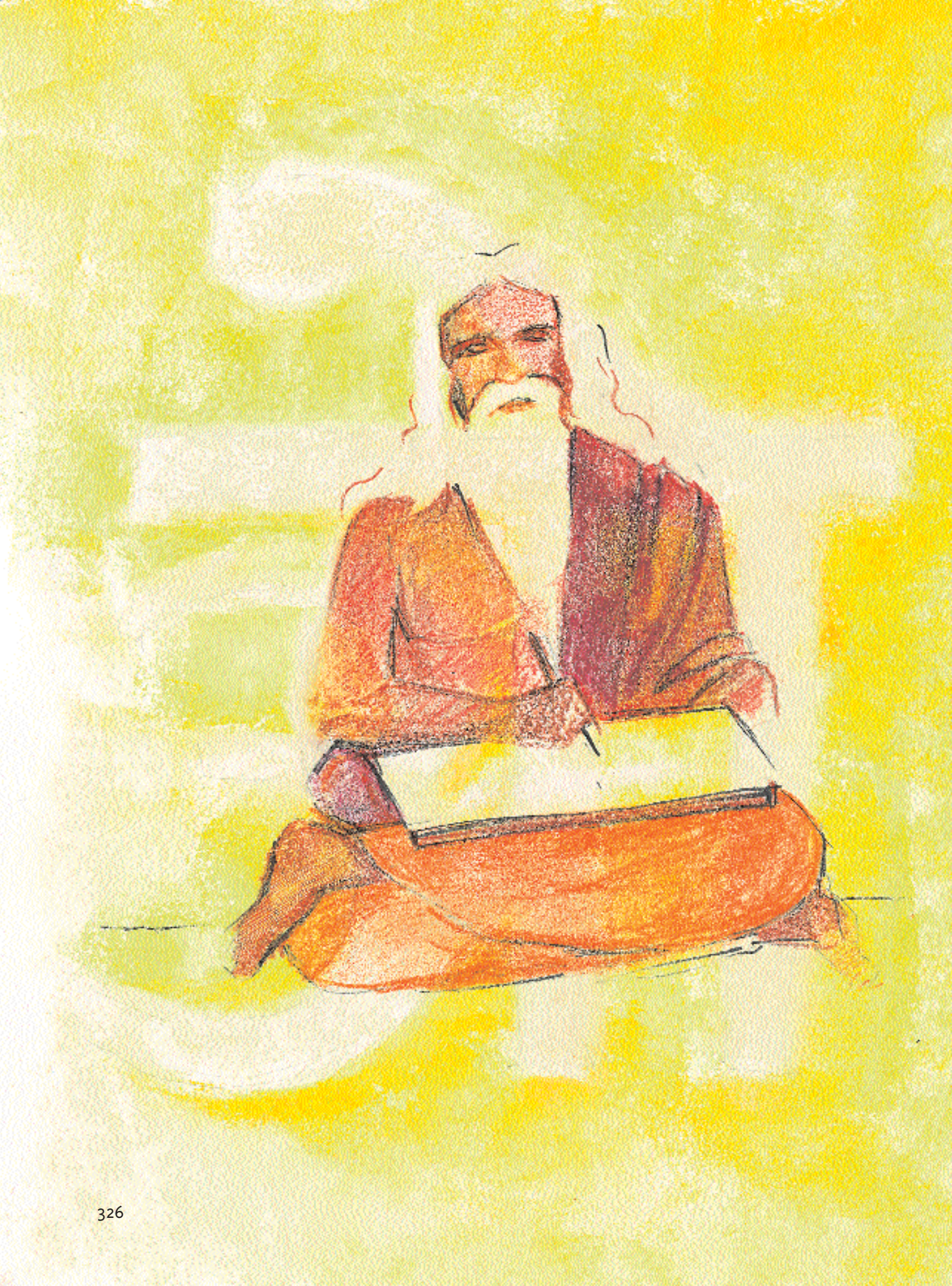
Τελικά, τα πάντα εξαφανίζονται σαν ατμός και αυτό που απομένει είναι η αναζήτηση για εκείνο το πράγμα ή θεό που **μάγεψε** τον νου του ανθρώπου και τον έβαλε να συμμετέχει στην **λίλα**, που στην σανσκριτική γλώσσα (η αρχαία ινδική) υποδηλώνει το "θέατρο του κόσμου". Ακόμη, η αναζήτηση προχωρά ως το **Μπράχμαν** (Brahman), το απόλυτο στοιχείο, το ίδιο το σπίτι της Αιωνιότητας απ' όπου απορρέουν οι διάφορες ινδικές θεότητες όπως επίσης και οι άνθρωποι.

Τα ίδια τα γράμματα της σανσκριτικής γραφής, τα οποία έχουν παραμείνει αναλλοίωτα έως σήμερα, υποβάλλουν στον γνώστη τους, ότι "χορεύουν", κατά κάποιο τρόπο, μαζί με τις εύπλαστες φιγούρες των συννέφων του μυστηρίου του κόσμου. Στην Ινδία δεν μπορείς απλώς να απολαμβάνεις και να θαυμάζεις. Είτε το θέλεις είτε όχι, είτε το καταλαβαίνεις ή όχι, γίνεσαι **συνταξιδιώτης και μέρος του θαύματος.** Τα πάντα είναι δυνατόν να συμβούν ανά πάσα στιγμή, και αυτή ακριβώς η αίσθηση διακατέχει τόσο την μυθολογία όσο, εν γένει, και την όλη σκέψη των Ινδών.

Ο ιερός ποταμός Γάγγης (στην σανσκριτική : "Γκάνγκα" και "Γκανγκάκα") φαντάζει, θα έλεγε κάποιος, ένα σκάνδαλο μπροστά στα μάτια του πολύ "τακτοποιημένου ορθολογιστικού πολιτισμού" της Δύσης. Πράξεις και κινήσεις που θα φαίνονταν από άχρηστες έως γελοίες στον μέσο (και ανύποπτο) δυτικό άνθρωπο, για τους Ινδούς, πολλές φορές, αποτελούν ζήτημα ζωής και θανάτου!

Ο λαός αυτός, ημέρα με την ημέρα, έτος με το έτος, αιώνα με τον αιώνα, κατόρθωσε να παρουσιάσει μια τέτοια κουλτούρα και εξαιρετική έκθεση ιδεών και πνευματικών συλλήψεων που όλες μαζί φαντάζουν σαν ένα εκτυφλωτικό στην λάμψη του πολύτιμο πετράδι, που με τον δικό του τρόπο καταδεικνύει, αρκετές φορές, την πνευματική φτώχεια





και στειρότητα του "σύγχρονου" ανθρώπου.

Οι **Βέδες** (Vedas), οι **Ουπανισάδες** (Upanishads), η **Μαχαμπαράτα** (Mahabharata), η **Μπαγκαβάτ Γκίτα** (Baghavat Gita) κ.ά., δηλαδή όλα τα ανέγγιχτα από τον χρόνο ινδικά μυθολογικά έπη, όπως επίσης και η σπάνια εκφραστική δύναμη και ο πλούτος ιδεών που κυμαίνονται φωτοβολώντας μέσα στην καλλονή σανσκριτική γλώσσα, είναι "όπλα" απαραίτητα για όποιον θέλει να διασχίσει είτε μια ινδική ζούγκλα είτε μια αχανή ερημική έκταση αυτής της χώρας, προκειμένου να έχει "ζεστές" τις ελπίδες του να συναντήσει και να αποκτήσει ένα σπάνιο και ανεπανάληπτο κομμάτι του Πνεύματος.



Μύθοι

Στην Ινδική Μυθολογία συναντούμε μια ποικιλομορφία Κοσμογονιών, μοναδική ανάμεσα στις μυθολογίες των λαών.

Στις **Βέδες** (Vedas), τα ιερά μυθολογικά και θρησκευτικά κείμενα των Ινδών, οι διάφορες κοσμογονικές εκδοχές και παραλλαγές αυτών, συνιστούν ένα θαυμαστό πνευματικό πανόραμα, στο οποίο, επίσης, μεγάλη είναι η συνεισφορά της αρχαίας ινδικής γλώσσας, της **σανσκριτικής** (από την λέξη "samskrita" που σημαίνει "τα σύνθετα πράγματα", όπως επίσης και "η τέλεια γραφή") η οποία διακρίνεται για τον πλούτο των εννοιών και ιδεών της και για την τρομερή εκφραστική δύναμή της, ικανή να εκφράσει και τις πλέον "αφηρημένες" και δυσπρόσιτες έννοιες.

Από έναν Βεδικό Ύμνο πληροφορούμαστε πως πριν την Δημιουργία του Κόσμου, ούτε "το ον υπήρχε, αλλά ούτε και το μη-ον", δηλαδή ακόμη και το ίδιο το "τίποτα" ως τέτοιο δεν υπήρχε, διότι η ύπαρξή του προϋποθέτει αυτόματα και την ύπαρξη δημιουργημένου πράγματος. Ακόμη, "δεν υπήρχε ούτε ο θάνατος, αλλά ούτε και ο μη-θάνατος". Βλέπουμε, λοιπόν, με πόσο λεπτό και ιδιοφυή τρόπο, η Ινδική Κοσμογονία προσπερνά τις "συμπληγάδες" των αντιθέτων, όχι εθελοτυφλώντας ή αγνοώντας τις, όπως συχνά κάνει ο "σύγχρονος" άνθρωπος, αλλά αποκαλύπτοντας την πολύ απλή ιδέα που δομεί την πολικότητα των αντιθέτων.

Στον ίδιο ύμνο, από μια θερμότητα που παρήχθη από το "δυσδιάκριτο κύμα που εγκλειόταν στο Κενό" γεννήθηκε το **Ένα**, η ενιαία ολότητα των πραγμάτων που φανερώνονται στον Κόσμο. Ο ύμνος, σε μια καταπληκτική στροφή που ακολουθεί, πιάνει ... "αδιάβαστους" πολλούς από τους "σύγχρονους Δυτικούς φιλόσοφους", ορίζοντας την **Επιθυμία** ως τον "πρώτο σπόρο της σκέψης" και όχι μια πρώτη, υποθετική, δίχως - σκέψη - αυτόματη - πράξη ως την γεννήτρια της σκέψης (ματεριαλισμός). Το γεγονός ότι η ινδική θεώρηση, όπως και κάθε παρόμοια με αυτήν ανά τον κόσμο θεώρηση, είναι ακριβεστάτη, τουλάχιστον σε σχέση με την προαναφερθείσα "ματεριαλιστική" αφέλεια, το διαπι-

στώνει κάποιος από την ίδια του ... την προσωπική ζωή με τον πλέον απλό τρόπο !

Ακόμα πιο πέρα, σε μια αποστροφή του ύμνου που εκπλήσσει και με τον τρόπο του δείχνει το πόσο φτωχός είναι ο φανφαρόνικος στοχασμός των τελευταίων τεσσάρων αιώνων στην Δύση, αναγράφεται με επιτηδευμένα απορημένο τρόπο κατά πόσο η δημιουργία του κόσμου μπορεί να θεωρηθεί "κατασκευασμένη" ή όχι, και κατά πόσο αυτό το τελευταίο είναι γνωστό σε οποιονδήποτε προσωποιημένο θεό, εξαιρώντας το **Μπράχμαν** (Brahman), το οποίο είναι το υπέρτατο, συλλογικό και συμπαντικό Πνεύμα και εξ ορισμού εμπεριέχει μέσα του όλες τις αποκαλύψεις (το Μπράχμαν δεν πρέπει να συγχέεται με τον δημιουργό-θεό **Μπράχμα**, ο οποίος απορρέει από το πρώτο, στην σανσκριτική γλώσσα το Μπράχμαν είναι γένος ουδετέρου από γραμματική άποψη). Σύμφωνα με τους Ινδούς, και ειδικότερα τις Βέδες, το Υπέρτατο Ον (το Μπράχμαν) είναι ακίνητο και αμετάβλητο, ωστόσο ταυτόχρονα κινείται μέσω των θεών, ακόμα και του δημιουργού, οι οποίοι είναι απόρροιες και, για να το καταλάβει κάποιος καλύτερα, "μεταφράσεις" του αχρόνου Υπερτάτου Όντος στην γλώσσα του χρόνου ! Αυτή η σχέση της εσωτερικής κίνησης των θεών και του κόσμου μέσα στην αγκαλιά του Μπράχμαν καθιστά το τελευταίο "ταχύτερο και από την σκέψη" παρότι "ακίνητο", όπως διαβάζουμε στα σανσκριτικά κείμενα .



Είναι φανερό πως η Ινδική Μυθο-κοσμογονία αποκαλύπτεται, μέσω μιας θαυμαστής γλώσσας, αποκαλύπτοντας έτσι και η ίδια συλλήψεις, με τις οποίες συγκρινόμενα τα σύγχρονα φιλοσοφικά συστήματα της Δύσης, τα οποία, δυστυχώς, πολύ συχνά έχουν ως κίνητρό τους την επηρμένη άγνοια και την επιδειξιομανία, φαντάζουν σαν νοητικές "κατασκευές - παιγνίδια" δίχως μεγάλο **πρακτικό αντίκρισμα.** Υπάρχει μεγάλη διαφορά ανάμεσα σε θεωρήσεις και στοχαστές που δεν βάζουν τοίχους ανάμεσα στον παρατηρητή και το παρατηρούμενο (ή θεωρούμενο στην σκέψη) και, αντίθετα, σε στοχαστές που, κλεισμένοι στα γραφεία τους, **υποθέτουν** και, με βάση τις υποθέσεις τους, προσπαθούν να εκβιάσουν βεβαιότητες-"θεωρίες". Άλλωστε, όπως διαβάζουμε σε ένα σανσκριτικό κείμενο των Βεδών **"το πρόσωπο της Αλήθειας είναι καλυμμένο με χρυσά και πλούσια πέπλα".** Αυτά τα "πέπλα" η ινδική μυθο-κοσμογονία και μυθο-φιλοσοφία δεν καμώνεται ότι τα σύρει γρήγορα δίνοντας επιπόλαιες (και παιδαριώδεις) "εξηγήσεις" ή, ακόμα χειρότερα, ότι καν δεν υπάρχουν (!) αλλά με σχολαστικότητα και μεγάλη υπευθυνότητα τα ξετυλίγει ένα προς ένα.

Σ' ένα άλλο κοσμογονικό σανσκριτικό κείμενο διαβάζουμε ότι η εμφάνιση του πρώτου όντος της δημιουργίας ήταν ό,τι καλείται **"Χρυσό Παιδί"**, το οποίο με την δύναμη του πνεύματός του





άρχισε να δημιουργεί τον ήλιο, την σελήνη, την γη καθώς και τα βουνά και τις θάλασσες της τελευταίας.

Σύμφωνα πάντως με την πιο θεμελιώδη κοσμογονική θεώρηση των Ινδών, από το αιώνιο, αναίτιο πνευματικό κόσμο του Μπράχμαν απορρέουν οι τρεις κύριοι θεοί ως "μερική" έκφραση του προηγουμένου. Αυτοί είναι :
ο **Μπράχμα** (Brahma) ο δημιουργός, ο **Βισνού** (Vishnu) ο συντηρητής, και ο **Σίβα** (Shiva) ο καταστροφέας ή ανακαινιστής.



Τα σύμπαντα αναπτύσσονται και διαλύονται από την εκπνοή και εισπνοή του Μπράχμα. Έτσι, μεγάλες περίοδοι χιλιάδων ετών, που στην σανσκριτική ονομάζονται **γιούγκας** (yugas), δεν συνιστούν η κάθε μια τους παρά μια στιγμή αναπνοής του Μπράχμα. Ο τελευταίος θεωρείται ως ο θεός που διαχέει "το έλεός του σε κάθε ζωντανό ον" και στηρίζει με την πνευματική δύναμή του όλο το σύμπαν. Ο Βισνού είναι εκείνος που, ως "συντηρητής", εκφράζει την δύναμη του πεπρωμένου και ακόμη παρεμβαίνει στην ιστορία των ανθρώπων μέσω διαφόρων εκδηλώσεων - προσωποποιήσεών του, οι οποίες λέγονται **Αβατάρας** (Avataras) στην σανσκριτική γλώσσα, από τις οποίες η πιο γνωστή, που σχετίζεται με τον Βισνού, είναι ο **Κρίσνα** (Krishna). Ο Σίβα, που παριστάνεται συνήθως να χορεύει τον "χορό της φωτιάς" εκσφενδονίζοντας πύρινες μπάλες, είναι ο ανατροπέας θεός που θέτει το τέλος σε μια κατάσταση για να μπορέσει να εμφανιστεί η επόμενη ακόμα και όταν αυτή συνιστά έναν τεράστιο κύκλο ετών, δηλαδή μια γιούγκα.

Η τριάδα Μπράχμα - Βισνού - Κρίσνα, καλείται επίσης και **Τριμούρτι**, δηλαδή η τριαδική εκδήλωση του απολύτου Μπράχμαν.

Ακόμη, όταν το Μπράχμαν θεωρείται ως η θεία ουσία που κατοικεί στον άνθρωπο, ονομάζεται επίσης και **Ἀτμαν** (Atman, δηλαδή, "πνεύμα"). Είναι πολύ συνηθισμένος ο όρος **Μπράχμαν - Ἀτμαν** που συναντούμε πολλές φορές κατά την ανάγνωση των σανσκριτικών κειμένων.

Ο Μπράχμα πρόβαλε στην ύπαρξη καθισμένος πάνω στον κάλυκα ενός λωτού, έχοντας τα μάτια του κλειστά. Έτσι, δεν έβλεπε τίποτε άλλο εκτός από το σκοτάδι. Πέρασε ένα πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα μέσα σε διαλογισμό ώσπου κάποτε, θέλοντας να βγει απ' αυτήν την κατάσταση, παρακάλεσε το υπέρτατο Μπράχμαν να παρουσιαστεί μπροστά του και να του αποκαλύψει έναν κόσμο.

Το Μπράχμαν εισάκουσε την παράκληση του παιδιού Μπράχμα και εμφανίστηκε σαν ένα ον που είχε εκατό κεφάλια. Του παρουσίασε ακόμα ένα "κύτταρο" μέσα στο οποίο υπήρχαν, σαν σε σπερματική μορφή, όλες οι μορφές ζωής που θα μπορούσαν να στολίσουν τον "κόσμο" του.

Ο Μπράχμα θα έπρεπε να αναπτύξει αυτές

τις πρώτες στοιχειώδεις μορφές σε πλήρη όντα και έτσι θα συντελείτο η πρώτη δημιουργία.

Ο δημιουργός θεός της ινδικής Τριάδας κατασκεύασε πρώτα το ζεύγος φωτός - σκοταδιού και κατόπιν τα άστρα και τα φωτεινά στοιχεία του διαστήματος (svargas), στα οποία ενυπήρχαν οι αντίστοιχες για κάθε άστρο θεότητες (devatas).

Μετά δημιούργησε την γη (miriloka) και τους επτά κόσμους της (patalas). Ο κάθε κόσμος της miriloka φωτιζόταν από την λάμψη ενός πολύτιμου λίθου. Οι έναστρες svargas και οι επτά patalas σχημάτιζαν ένα σύστημα που δομείτο από δεκατέσσερεις κόσμους, ένα συχνό σημείο αναφοράς για την ινδική σκέψη και μυθολογία.



Μαζί με τους **ντεβάτας** (devatas), που ήταν αγαθές θεότητες του διαστήματος, δημιουργήθηκαν παράλληλα και σαν "παρενέργεια" της δημιουργίας των πρώτων, οι **ασούρας** (asuras), που ήταν κακοποιοί δαίμονες και βρίσκονταν σε μόνιμο πόλεμο με τους **ντέβας** (devas), τους κυρίαρχους θεούς του ινδικού πανθέου.

Ακόμη, ο Μπράχμα δημιούργησε τον άνθρωπο και τις πέντε "τάξεις" (όχι με την σημερινή έννοια του όρου), τις **κάστες** στις οποίες θα διαστρωματώνονταν και θα ιεραρχούνταν τα ανθρώπινα όντα : η πρώτη κάστα (varna, jati) είναι αυτή των **Βραχμάνων** (Brahmanas), που ήταν οι ιερείς και οι διαλογιζόμενοι τα μυστήρια του Μπράχμαν - Ἀτμαν, η δεύτερη (πάντα κατά σειρά ιεραρχικής αξιολόγησης) ήταν οι **Κσατρίγιας** (Kshatriyas), δηλαδή οι πολεμιστές, οι άρχοντες και οι ευγενείς, η τρίτη κάστα ήταν αυτή των **Βάισγιας** (Vaisyas), των εμπόρων και των πραματευτών, η τέταρτη αυτή των **Σούντρας** (Sudras), που ήταν οι ασχολούμενοι αποκλειστικά με την χειρωνακτική εργασία και η τελευταία ήταν οι **Τσαντάλας** (Chandalas) ή **Πάντσαμας** (Panchnamas, από το panch = "πέντε", "πέμπτο" και το nama = όνομα), οι οποίοι ήσαν παρίες και ζητιάνοι. Οι τελευταίοι συναντούσαν μεγάλη περιφρόνηση και απαξίωση από τις υπόλοιπες "τάξεις" για να γίνουν πολύ αργότερα **καταξιωμένο πρότυπο** κατά την βουδιστική μεταρρυθμιστική προσπάθεια με την μορφή πλέον του **Σανγιάσιν** (Sanyasin), του αναζητητή της αλήθειας που επαιτούσε καθημερινά για να μπορέσει να ζήσει, και συνήθως απολάμβανε μεγάλου σεβασμού από τους συνανθρώπους του, αντίθετα με τον "πρόγονο" του, τον Πάντσαμα, που, όπως είδαμε, ήταν απορριπτέος από την κοινωνία.

Ο Βράχμα είναι ο θεός που παρουσίασε τις **Βέδες** (Vedas), τα ιερά κοσμογονικά - μυθολογικά κείμενα των Ινδών, στον κόσμο. Η γνώση των Βεδών, πρώτιστο καθήκον κυρίως για τους ιερείς Μπραχμάνας, θεωρείτο στην αρχαία Ινδία ως το ανώτατο στάδιο της τελειοποίησης, τόσο από





νοητική όσο και από πνευματική άποψη, ενός ανθρώπου.

Σύμφωνα με τον μύθο, ο Μπράχμα συμπεριφερόταν στους δύο άλλους θεούς, τον Βισνού και τον Σίβα, σαν αρχηγός τους, πράγμα που ... εκνεύριζε ιδιαίτερα τον Βισνού, τον "συντηρητή" θεό, ο οποίος κάποτε, με την βοήθεια του αιωνίου Μπράχμαν, γκρέμισε τον ουράνιο τόπο όπου διέμενε ο δημιουργός - θεός (brahmaloka, όπου loka στην σανσκριτική σημαίνει "χώρος", "τόπος"), και πήρε αυτός τα ηνία της συμπαντικής εξουσίας. Με αυτό το περιστατικό η Ινδική Μυθολογία θέλει να καταδείξει την μετάβαση από το πρώτο "ρευστό" στάδιο της δημιουργίας του κόσμου, στάδιο που αντιπροσωπεύεται από τον Μπράχμα, στην οριστική σταθεροποίηση των μορφών της Φύσης και την συντήρηση αυτών ως έχουν, στάδιο που αντιπροσωπεύεται από τον Βισνού, ο οποίος ετύγχανε (και τυγχάνει) ιδιαίτερης θρησκευτικής πίστης και λατρείας στην Ινδία.



Μετά την κατακρήμνιση της brahmaloka, ο θεός Μπράχμα ξαναγύρισε στην κατάσταση διαλογισμού στην οποία βρισκόταν πριν την δημιουργία του ουρανού και της γης ...

Σε μιαν άλλη εκδοχή της Ινδικής Μυθολογίας, ο θεός Βισνού εμφανίζεται να παίζει και τον ρόλο του δημιουργού - θεού : στην πρωταρχική θάλασσα που σχηματίστηκε από το γάλα πολλών αγελάδων (αξίζει να σημειωθεί εδώ πως το πρώτο γράμμα της σανσκριτικής γλώσσας εικονίζει τους μαστούς μιας αγελάδας) βρισκόταν ο θεός Βισνού με μορφή χελώνας. Αυτή η χελώνα γέννησε το όρος **Μαντάρα** γύρω από το οποίο ήταν τυλιγμένο το φίδι **Ανάντα** (Ananda), από το οποίο πρόβαλαν όλες οι μορφές της Φύσης που ήταν συγκεντρωμένες "εν σπέρματι" μέσα στα σωθικά του, με τον εξής τρόπο : ο θεός Μπράχμα - που δεν έχει σ' αυτή την εκδοχή την πρωτοκαθεδρία - κάλεσε τον πολεμιστή θεό **Ἰντρα** (Indra) και τους δαίμονες **Βάιροκανας** (Vairokanas). Ἔβαλε τον μεν πρώτο να τραβά το φίδι από το κεφάλι, τους δε δαίμονες να το τραβούν από την ουρά. Από αυτήν την ...παράξενη ασχολία, το γάλα της πρωταρχικής θάλασσας έγινε ένα συμπαγές συσσωμάτωμα από βούτυρο, το οποίο χρησίμευσε ως πρώτη ύλη για την δημιουργία του ουρανού και της γης. Από τότε οι αγελάδες θεωρούνται ως ιερά ζώα στην Ινδική κουλτούρα, απολαμβάνοντας μάλιστα πολλές φορές θεϊκές τιμές.

Μετά τον σχηματισμό του ουρανού και της γης, οι θεοί και οι δαίμονες Βάιροκανας δημιούργησαν τα βουνά, τα ποτάμια, τα δάση, τα ζώα και έμαθαν στους ανθρώπους την τέχνη του πολέμου. Κατόπιν παρασκεύασαν το ποτό της αθανασίας που έφερε το όνομα **αμρίτα** (amrita), κάτι αντίστοιχο με το νέκταρ της Ελληνικής Μυθολογίας, και άρχισαν να πίνουν απ' αυτό, χωρίς, είναι αλή-

θεια, ιδιαίτερη συγκράτηση !

Μια άλλη εκδοχή της κοσμογονίας που ανευρίσκουμε στην Ινδική Μυθολογία, είναι εκείνη του **Κοσμικού Αυγού μέσα στην Ομίχλη.** Ο Μπράχμα, ευρισκόμενος μέσα στο αρχέγονο χάος που έφερε την μορφή μιας ομίχλης που κάλυπτε τα πάντα, γέννησε ένα χρυσό αυγό μέσα στο οποίο μπήκε και ο ίδιος ο θεός για να ξαναγεννηθεί ! Όταν πρόβαλε απ' αυτό με ένα νέο σώμα που εξέπεμπε ένα εκτυφλωτικό χρυσαφένιο φως, με την δύναμη του νου του κατασκεύασε τον ουρανό από το πάνω μέρος του κελύφους, ενώ από το κάτω μέρος αυτού την γη (ένα συνηθισμένο "μοτίβο" σε πολλές μυθολογίες των λαών). Ο κοσμογονικός αυτός μύθος έχει πολλές ομοιότητες με τον ορφικό μύθο της δημιουργίας από ένα αυγό και το συνακόλουθο πρώτο ον αυτού, τον Φάνη, παρουσιάζει όμως εξίσου ευδιάκριτες διαφορές με τον δεύτερο.



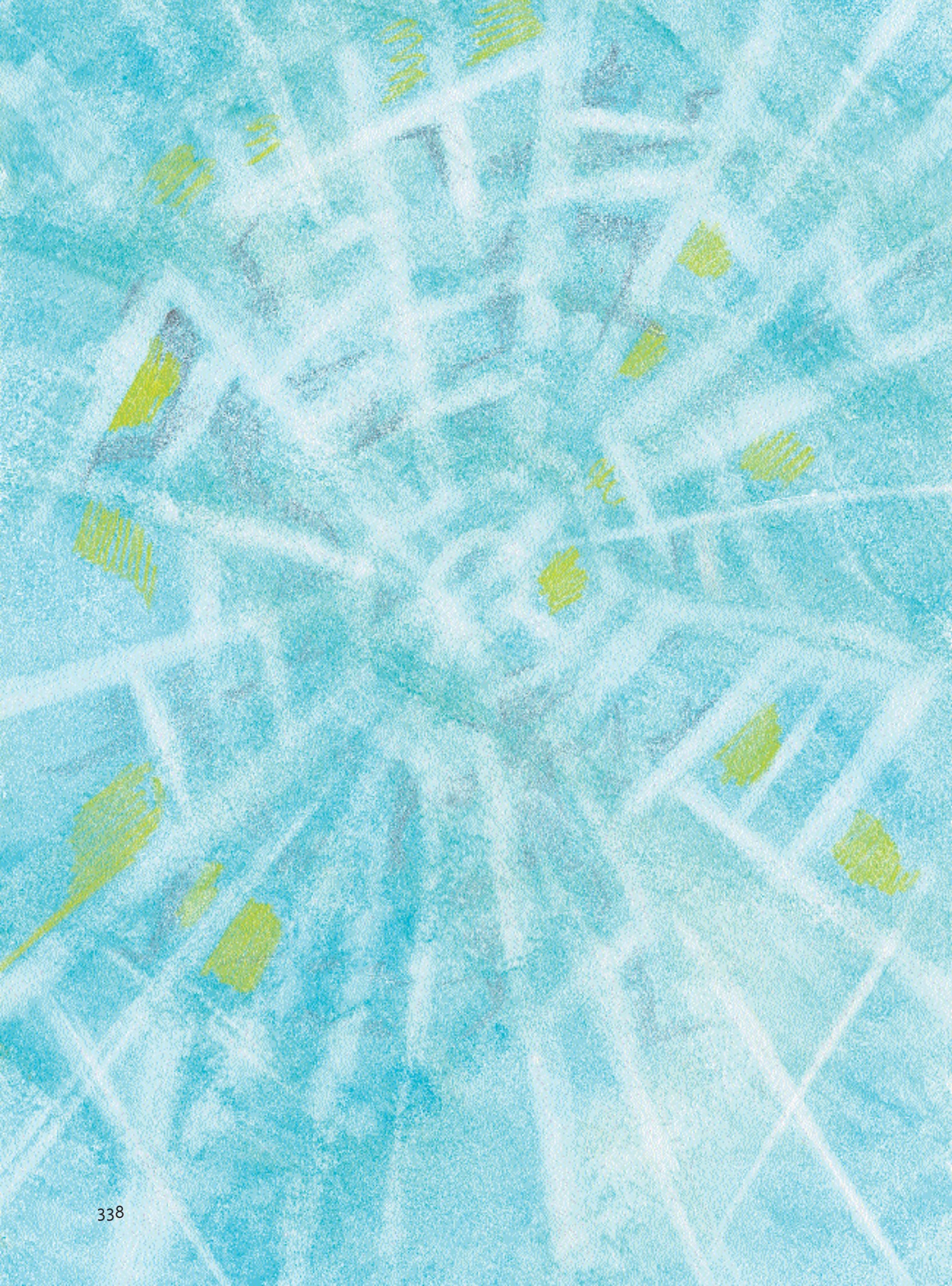
Επίσης, στον ινδικό μύθο το πρώτο πλάσμα που παρουσιάζεται στον κόσμο, αντίστοιχα με τον ορφικό Φάνη, είναι ο **Πουρούσα** (Purusha), ο οποίος είχε χίλια κεφάλια, χίλια μάτια, χίλια πόδια, χίλια χέρια ... όλα τα είχε χίλια ! Και εδώ, όπως στην ιρανική μυθολογική σκέψη, ο αριθμός "χίλια" υποδηλώνει την απεριόριστη ποσότητα ή έκταση και έτσι καθίσταται ένα κοινό αρχέτυπο των ινδο-ιρανο-καυκασίων αρείων λαών.

Ο Χίτλερ, κατά την διάρκεια του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου μιλούσε για την επικράτηση ενός "χιλιετούς Ράιχ", διαστρεβλώνοντας, γελοιοποιώντας και κακοποιώντας την αρεία αντίληψη για τον αριθμό "χίλια" -παρατηρούμε, ωστόσο, ότι και στις μέρες μας, από την άλλη πλευρά, δεν γίνεται λόγος για αιώνα (seculum), αλλά για χιλιετία (millenium)...

Από τον Πουρούσα, λοιπόν, γεννήθηκαν όλα τα πλάσματα και ακόμη εγκαινιάστηκε η **τελετουργική θυσία** ζώων, ως η δύναμη που ανατροφοδοτεί τον κύκλο της ζωής. Από τις Βέδες, εκείνες που ασχολούνται αποκλειστικά, ή κατά κύριον λόγον, με τις τελετές και τις θυσίες είναι η **Σάμα - Βέδα** (Sama Veda) και η **Γιάτζουρ - Βέδα** (Yajur Veda).

Από τον Πουρούσα δημιουργήθηκαν ακόμη οι κάστες, με πρώτη στην ιεραρχία την κάστα των ιερέων Μπραχμάνας. Από τα μάτια του πρώτου αυτού όντος εκπορεύθηκε ένα φως που συσπειρώθηκε μέσα στον εαυτό του σχηματίζοντας τον ήλιο, ενώ από την ψυχή του δημιουργήθηκε η σελήνη. Ακόμη, από το κεφάλι του δημιουργήθηκε ο έναστρος ουρανός, από τον κορμό του σώματός του η γη, ενώ από τον αφαλό του ο αέρας που κυκλοφορεί ανάμεσα σε ουρανό και γη. Βλέπουμε εδώ έναν "διαμελισμό" - δημιουργία πολύ παρόμοιο με τον νορβηγο-ισλανδικό μύθο του Ύμιρ, από τον τεμαχισμό του οποίου δημιουργήθηκε ο κόσμος, και ακόμη πολύ συγγενικό με τον "διαμελισμό" του θεού Διόνυσου ως καθοριστικό





στοιχείο της εμφάνισης της ιστορίας του κόσμου, που ανευρίσκουμε στην Ελληνική Μυθολογία.

Οι διάφορες εκδοχές και παραλλαγές που παρουσιάζουν οι ινδικοί μύθοι, οφείλονται στην δημιουργική συγχώνευση (έστω και αν αυτή πέρασε πρώτα από το στάδιο της αντιπαλότητας) των νέων κοσμολογικών θεωρήσεων που έφεραν οι Ἀρειοι όταν, ερχόμενοι από τον Βορρά, κατέκτησαν την Ινδική χερσόνησο, με τις αντιλήψεις των προ-αρείων κατοίκων της Ινδίας, που ονομάζονται Δραβίδες. Στο τέλος, το Ινδο-άρειο στοιχείο επεκράτησε του Δραβιδικού, έχοντας, όμως, το πρώτο δεχθεί ήδη πολλές επιδράσεις και επιρροές από το δεύτερο.



Μεγάλη σημασία έχει τόσο στην Ινδική Μυθολογία όσο και γενικότερα στην Ινδική Φιλοσοφία και σκέψη, η έννοια της **Μάγια** (Maya), ως ψευδαισθητικού πέπλου που εμφανίζει πάνω του τον κόσμο σαν παράσταση. Πολλές φορές η Μάγια εικονίζεται σαν ένας ιστός αράχνης που δημιουργείται από το σώμα του διαμελισμένου "μακροκοσμικού" ανθρώπου, Πουρούσα.

Με την εμφάνιση της Μάγια αρχίζει το "θεϊκό θεατρικό κρυφτό", που ονομάζεται, όπως είδαμε και σε προηγούμενες σελίδες, **λίλα**, το οποίο στην πραγματικότητα δεν είναι τίποτε άλλο παρά ο κόσμος των ζωντανών ως θέατρο σκιών - παραισθήσεων. Για τους Ινδούς η ίδια η δημιουργία είναι ένα **παιχνιδιάρικο "καπρίτσιο"** και ως εκ τούτου μια μαζική παραίσθηση, η Μάγια. Ωστόσο, αποδίδουν στην τελευταία και έναν θετικό ρόλο, διότι μέσω αυτής της μαζικής θεατρικής παραισθήσεως, επιτυγχάνει να φανερώσει και να εκδηλώσει όλες τις δυνατότητες ύπαρξης του θεϊκού στοιχείου. Αξίζει δε να σημειωθεί πως παρόμοιες βαθύτατες πνευματικές συλλήψεις είχαν ακμάσει στην Ινδία πολλούς αιώνες πριν η Δυτική Φιλοσοφία αποπειραθεί δειλά-δειλά (και, σε κάθε περίπτωση, όχι με τον ίδιο, από άποψη πληρότητας και ποιότητας, τρόπο) να "αγγίξει" τέτοια θέματα ...

Ο θεός Βισνού, που θεωρείται ο σοφός δάσκαλος και υπεύθυνος πνευματικός καθοδηγητής για όποιον επιθυμεί να προσεγγίσει την Αλήθεια, ζει μόνιμα σε ένα ουράνιο ανάκτορο απ' όπου παρατηρεί όλα τα πράγματα και τα γεγονότα, φροντίζοντας να τους παρέχει την αναγκαία εκείνη χρονική διάρκεια που χρειάζονται για να εκδηλωθούν πλήρως. Ο Βισνού παριστάνεται ως ένας νέος άνδρας, του οποίου το χρώμα του προσώπου είναι μπλε. Το μπλε χρώμα είναι το "σήμα-κατατεθέν" του Βισνού, όπως επίσης το κοχύλι, ο κύβος, το ρόπαλο και το νούφαρο. Το κάθε ένα απ' αυτά τα τέσσερα τελευταία έχει την δική του μυστική φιλοσοφική σημασία για τους Ινδούς.

Σύζυγος του Βισνού ήταν η θεά **Λάκσμι** (Lakshmi), η οποία αντιμετωπίζοταν με ιδιαίτερο

σεβασμό από τους Ινδούς ιερείς, σαν το είδος εκείνο της "δέσποινας - κυρίας" που συναντούμε λόγου χάριν στην Νορβηγο-ισλανδική Μυθολογία στο πρόσωπο της Φριγγ ή στην Κελτική Μυθολογία στο πρόσωπο της Γκούινεβερ.

Ο Βισνού, ως "συντηρητής" του κόσμου, παρουσιάζει πολλές **αβατάρας** (avataras) του εαυτού του. Με τον όρο "αβατάρα" υποδηλώνεται μια εκπόρευση ή απόρροια ενός θεού που παίρνει όσο το δυνατόν πιο προσιτή στους ανθρώπους μορφή. Ο Βισνού αντιπροσωπεύεται από δέκα, κατά μερικούς, ή είκοσι δύο, κατά άλλους, ενσαρκώσεις - αβατάρας, εκ των οποίων η πιο δημοφιλής είναι αυτή στην οποία ο θεός αποκτά το όνομα **Κρίσνα** (Krishna).



Με μια αβατάρα του Βισνού συνδέεται και ο μύθος - ιστορική ανάμνηση του Κατακλυσμού, που εντοπίζεται και στην Ινδική Μυθολογία δίχως μεγάλες διαφορές από την μορφή που έχει αυτός ο μύθος στις άλλες μυθολογίες των λαών.

Διηγούνται, λοιπόν, πως όταν ο θεός Βισνού είχε την αβατάρα - μορφή ενός ψαριού (!) που λεγόταν **Μάτσγια**, πλησίασε έναν σοφό και δίκαιο άνθρωπο που ονομαζόταν **Μανού** και τον προειδοποίησε για έναν επικείμενο κατακλυσμό που θα σάρωνε τα πάντα πάνω στην γη. Του συνέστησε δε να κατασκευάσει ένα πλοίο, όπου θα έβαζε ζεύγη ζώων, σπόρους από όλα τα φυτά και στο τέλος τον ... ίδιο και την οικογένειά του.

Όταν ξέσπασε ο Κατακλυσμός, το ψάρι Μάτσγια (δηλαδή ο Βισνού), που ήταν πολύ ογκώδες και δυνατό, έδεσε το φίδι **Βασούκι** από το ένα άκρο του στο πλοίο του Μανού και από το άλλο πάνω σ' ένα χρυσό κέρατο που έφερε το ψάρι στην κεφαλή του.

Με αυτόν τον τρόπο έσυρε το καράβι έξω από τις επικίνδυνες τρικυμίες και έσωσε τόσο τον Μανού όσο και το έμψυχο και άψυχο υλικό του πλοίου του.

Αργότερα, όταν τα πράγματα πάνω στην γη καταλάγιασαν, ο Μανού έγινε ο πρώτος νομοθέτης παρουσιάζοντας στους αθρώπους τον ομώνυμο "κώδικά" του, και μάλιστα θεοποιήθηκε από ορισμένους ιερείς - Μπραχμάνας.

Οι ιστορίες που αφορούν τις ενσαρκώσεις του θεού Βισνού σε διάφορα όντα, παρουσιαζόμενος ως αβατάρα μέσα από αυτά, είναι πολλές. Οι πιο σημαντικές είναι οι εξής :

Η μεταμόρφωση του Βισνού σε κάπρο (varaha), για να αντιμετωπίσει έναν ασούρα (δαίμονας) που βύθιζε την γη μέσα στην θάλασσα. Ο κάπρος (Βισνού) με την τεράστια δύναμή του ανέσυρε το βυθισμένο κομμάτι της γης από την θάλασσα και ύστερα πάλεψε με τον ασούρα για "χίλια χρόνια", τον οποίον τελικά και σκότωσε.

Η μεταμόρφωση του Βισνού στην μορφή του δημοφιλούς ήρωα **Ράμα**, ο οποίος συγκρούστηκε πολεμικά με τον "βασιλιά που είχε χίλια χέρια".





Ο τελευταίος είχε προσβάλει τον πατέρα του Ράμα και ακόμη διεκδικούσε το βασίλειό του. Μετά από την νίκη του Ράμα - Κρίσνα (πολλές φορές οι δύο avataras του Βισνού προφέρονται μαζί ως Ramakrishna), ο θεός ανέθεσε εξ ολοκλήρου την διακυβέρνηση των ανθρώπων στους ιερείς - Μπραχμάνας έτσι ώστε να εξασφαλίσει την μέγιστη δυνατή ασφάλεια για τους θνητούς.

Μια άλλη μορφή του Βισνού ήταν ο Νρισίμα - αβατάρα, όπου ο θεός μεταμορφώθηκε σε ένα πλάσμα που ήταν κατά το ήμισυ άνθρωπος και κατά το άλλο ήμισυ λιοντάρι, για να εκδικηθεί έναν ασούρα (δαίμονα) που λεγόταν **Χιράνγια Κασίπου** (Hiranya Kashipu), που είχε κακοποιήσει τον γιο του **Πραλάντα**, επειδή ο τελευταίος αποστράφηκε τον κόσμο των ασούρας και έγινε πιστός ακόλουθος του Βισνού.



Όταν ο Χιράνγια Κασίπου προκάλεσε τον έτοιμο να καταρρεύσει από τα βασανιστήρια γιο του, ρωτώντας τον "πού είναι τώρα ο Βισνού σου για να σε σώσει ;", τότε ο θεός πρόβαλε από μια κολόνα του παλατιού αυτού του ασούρα με την μορφή του ανθρώπου - λιονταριού και τον σκότωσε. Ύστερα απελευθέρωσε τον Πραλάντα, τον οποίο διόρισε μάλιστα βασιλιά στην χώρα των ασούρας, ευελπιστώντας έτσι πως ο καλοήθης Πραλάντα θα μετέστρεφε τον άσχημο χαρακτήρα των δαιμόνων.

Κάποτε ο Βισνού, σε μια άλλη αβατάρα - κάθοδό του στην γη, αναγκάστηκε να ενσαρκωθεί σε νάνο, διότι έτσι μόνον θα μπορούσε να πλησιάσει τον ασούρα **Μπάλι**, που είχε καταφέρει να κλέψει τα ουράνια ανάκτορα των θεών, αναστατώνοντας έτσι την σχέση ουρανού και γης καθώς και την ζωή των ανθρώπων. Όταν κάποτε ο "νάνος" μπήκε μέσα στο παλάτι όπου βρισκόταν ο Μπάλι, τότε προς μεγάλη έκπληξη και ανείπωτο τρόμο του τελευταίου, απέκτησε ξαφνικά την πραγματική θεϊκή μορφή του ως Βισνού. Ο Μπάλι, φοβισμένος, γονάτισε και έσκυψε το κεφάλι του ως σημάδι υποταγής. Ο Βισνού τότε ... έριξε μια κλωτσιά στο κεφάλι αυτού του ασούρα και αμέσως διέλυσε το βασίλειό του, επαναφέροντας την τάξη σε θεούς και ανθρώπους, η οποία είχε ήδη κλονιστεί σε μεγάλο βαθμό.

Ακόμη και ο **Βούδας** (Bhuddha), πολλές φορές, θεωρείται ως ένας αβατάρα του Βισνού. Ο μεγάλος αυτός στοχαστής και θρησκοφιλοσοφικός μεταρρυθμιστής γεννήθηκε στην βασιλική οικογένεια των **Γκωτάμα** στα μέσα του 6ου αιώνα π.Χ. Η μητέρα του λεγόταν **Μάγια** (Maya), μια "σύμπτωση" που κάθε άλλο παρά σύμπτωση θεωρείται από τους βουδιστές.

Ο **Σιντάρτα Γκωτάμα** (Siddharta Gautama) - όπως ήταν το όνομα του Βούδα (bhuddha σημαίνει στην σανσκριτική "φωτισμένος") - πέρασε την νεότητά του στο παλάτι του βασιλιά πατέρα του με όλες τις ανέσεις που μπορεί να συνεπάγεται η ζωή ενός πριγκιπόπουλου. Όμως ο πατέρας

του, φοβούμενος μήπως ο γιος του έβλεπε το φριχτό πρόσωπο του θανάτου και την ανθρώπινη δυστυχία που υπήρχε στον κόσμο, είχε δώσει εντολή στους υφισταμένους και τους στρατιώτες του να μην αφήσουν ποτέ τον πρίγκιπα Γκωτάμα μόνον του να βγει έξω από το παλάτι.

Όταν ο Βούδας είχε γίνει δεκατεσσάρων ετών, αποφάσισε να πάει μια βόλτα με την άμαξά του διασχίζοντας τους δρόμους της πόλης. Ο πατέρας του προσπάθησε να τον αποτρέψει, δίχως όμως αποτέλεσμα.

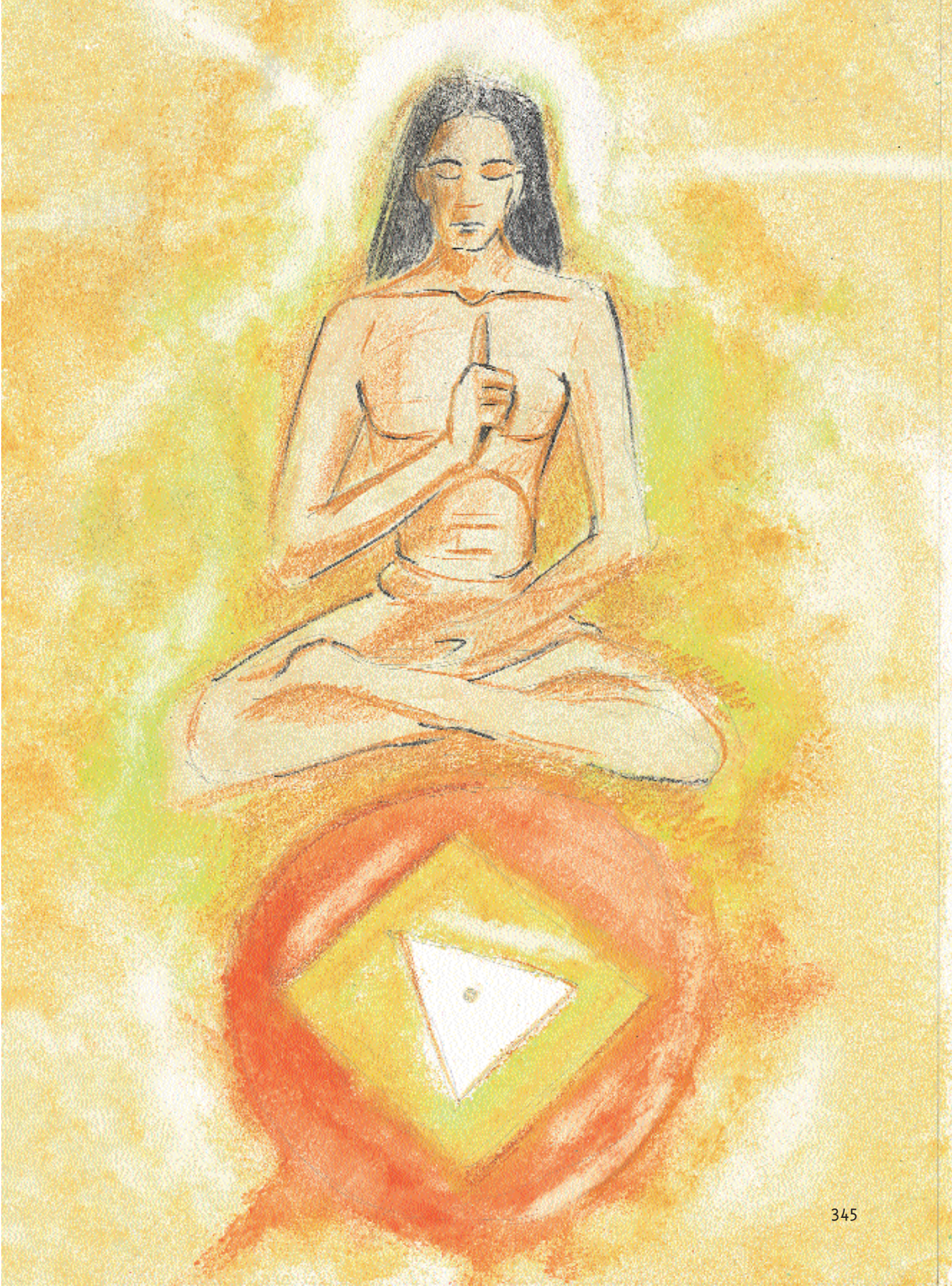


Κατά την διάρκεια της διαδρομής ο πρίγκιπας πρόσεξε την μορφή ενός γέροντα, που μετά βίας μόλις και στεκόταν στα πόδια του. "Τι είναι αυτός ;" ρώτησε ο Γκωτάμα τον αμαξά του. "Ένας γέρος, του οποίου οι σωματικές ικανότητες έχουν εξασθενήσει κατά πολύ και μέρα με την μέρα εξασθενούν ακόμη περισσότερο", απάντησε ο αμαξάς. Ο πρίγκιπας μελαγχόλησε όταν σκέφθηκε πως η ίδια μοίρα περίμενε κάποτε και τον ίδιο.

Μια άλλη μέρα, καθώς έκανε την βόλτα του με την άμαξά του, συνάντησε έναν άρρωστο και ύστερα έναν νεκρό. Ο νεαρός Γκωτάμα συνειδητοποίησε τότε με τον πιο ωμό τρόπο τις φρίκες της βαριάς αρρώστιας και του θανάτου. Περνούσε τις μέρες του στο παλάτι του μελαγχολικός, ώσπου μια μέρα συνάντησε στον δρόμο έναν άνθρωπο που φάνταζε ανέμελος και ευτυχής. "Τι είναι αυτός ;" ρώτησε τον αμαξά του. "Είναι ένας σανγιάσιν (περιπλανώμενος μοναχός ή σοφός). Απαρνήθηκε τον κόσμο και νοιώθει ελεύθερος από όλα τα δεσμά που κυριαρχούν στους υπόλοιπους ανθρώπους !".
Η ανακάλυψη του σανγιάσιν στάθηκε μια ευχάριστη έκπληξη για τον νεαρό πρίγκιπα, ο οποίος απαρνήθηκε την πριγκιπική θέση του καθώς και όλες τις ανέσεις και πλούτη του παλατιού, για να γίνει ένας αναζητητής της γνώσης και της σοφίας εκείνης που θα απελευθέρωνε τον άνθρωπο από τον πόνο και την οδύνη. Διακήρυξε το περίφημο "sarvam duhkham, sarvam anityam" ("τα πάντα είναι οδύνη, τα πάντα είναι παροδικά") και αφιέρωσε την ζωή του στην επίτευξη του **μπόδδι** (bôddhi), από το οποίο πήρε και την προσωνυμία Βούδας ("φωτισμένος") και με την οποία έγινε παγκόσμια γνωστός. Σύμφωνα με τις βιογραφικές πληροφορίες, κατέκτησε την φώτιση σε ηλικία σαράντα χρονών καθώς διαλογιζόταν κάτω από ένα δένδρο.

Αφού ο **Βούδας** δημιούργησε έναν στενό κύκλο μαθητών, άρχισε να διατρέχει όλη την Ινδία διδάσκοντας την νέα κοσμο-αντίληψη, γνωστή στις Δυτικές Χώρες ως "Βουδισμός", η οποία γρήγορα ήλθε σε σύγκρουση με την διδασκαλία των Μπραχμάνας που είχε χάσει την παλιά πνευματικότητά της και είχε περιοριστεί σε ένα στείρο τυπολατρικό δόγμα.

Για τον Βούδα Σιντάρτα Γκωτάμα, ένας είναι ο μοναδικός εχθρός του ανθρώπου, **ο πόνος**, από τον οποίο ο άνθρωπος μπορεί και οφείλει να





απαλλαγεί, με όποια μορφή και αν του παρουσιάζεται.

Ο πόνος και η οδύνη, σύμφωνα με τον Βούδα προέρχονται από την επιθυμία και την προσκόλληση σε πράγματα τα οποία από την φύση τους είναι ασταθή και παροδικά.

Εξαιτίας αυτής της προσκόλλησης ο άνθρωπος πεθαίνει και μετενσαρκώνεται ολοένα μέσα από τον τροχό της γέννησης και του θανάτου, που ονομάζεται **Σαμσάρα** (Samsara). Ο άνθρωπος που αναζητεί την απελευθέρωση πρέπει να ξεφύγει από τον τροχό αυτό, ώστε να μην ξαναγεννηθεί ως θνητός, αλλά ως μακάριο ον στην **νιρβάνα** (nirvana), μια έννοια που έχει παρερμηνευθεί από την χοντροκομμένη, φιλοσοφικά, Δύση, όσο καμία άλλη και υποδηλώνει την υπέρτατη ευδαιμονία και αταραξία καθώς και την αθανασία που συνοδεύει αυτές.



"Όπως τα κύματα που σηκώνονται από τον ωκεανό για να πέσουν πάλι μέσα του, έτσι, με τον ίδιο τρόπο ακριβώς, πρέπει να θεωρούνται οι μορφές αυτού του κόσμου".
(Λανκαβατάρα Σούτρα).

Αυτή είναι μια πολύ ισχυρή μεταφορική εικόνα που χρησιμοποιεί το σημαντικότερο, ίσως, θεωρητικό βιβλίο του Βόρειου Βουδισμού Μαχαγιάνα, το "Λανκαβατάρα Σούτρα" (γραμμένο από βουδιστές λόγιους), για να περιγράψει τον κόσμο ως παράσταση, έτσι όπως εμφανίζεται στα μάτια του παρατηρητή. Σύμφωνα με την Λανκαβατάρα Σούτρα, οι μορφές (ανθρώπων, ζώων, φυτών, τοπίων κ.λπ.) και οι εντυπώσεις αναδύονται απ' αυτό που συνήθως ονομάζεται **Αλάγια - Βιζνιάνα** (âlaya - vijñanâ, που σημαίνει "δεξαμενή συνείδησης") για να καταδυθούν πάλι μέσα σε αυτήν, αναπαράγοντας συνεχώς την Σαμσάρα, τον τροχό των μετενσαρκώσεων, τον οποίον αν μπορέσει να υπερβεί ο άνθρωπος, τότε **λυτρώνεται.**

Ο Βουδισμός διαδόθηκε σε πολλές χώρες της Ασίας μετά από την "αποχώρηση από αυτόν τον κόσμο" ή την "είσοδο στην νιρβάνα" του Σιντάρτα Γκωτάμα Βούδα, μέσα από την μορφή τριών μεγάλων σχολών : ο Βόρειος Βουδισμός ή Μαχαγιάνα (Mahayana, που σημαίνει "μεγάλο όχημα"), που άκμασε σε χώρες όπως το Νεπάλ, το Μπουτάν, η Κίνα, η Κορέα, η Ιαπωνία κ.ά., ο Νότιος Βουδισμός ή Χιναγιάνα (Hinayana, που σημαίνει "μικρό όχημα") ή Θεραβάντα, που άκμασε σε χώρες όπως η Κεϋλάνη, η Βιρμανία, η Καμπότζη, η Ταϊλάνδη, η Μαλαισία κ.ά., και ο Λαμαϊκός Βουδισμός ή Τάντραγιανα, που άκμασε στο Θιβέτ και την Μογγολία.

Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός πως στην Ινδία, όπου κατά κύριο λόγο δίδαξε ο Βούδας, καμία τάση του Βουδισμού δεν βρήκε σημαντική απήχηση, μην μπορώντας να υποσκελίσει τις βαθιά θεμελιωμένες θεωρήσεις του Βραχμανισμού και

του Ινδουισμού, εκ των οποίων ο δεύτερος αποτελεί την σημαντικότερη και επικρατέστερη κοσμοαντίληψη σήμερα στην Ινδική Χερσόνησο.

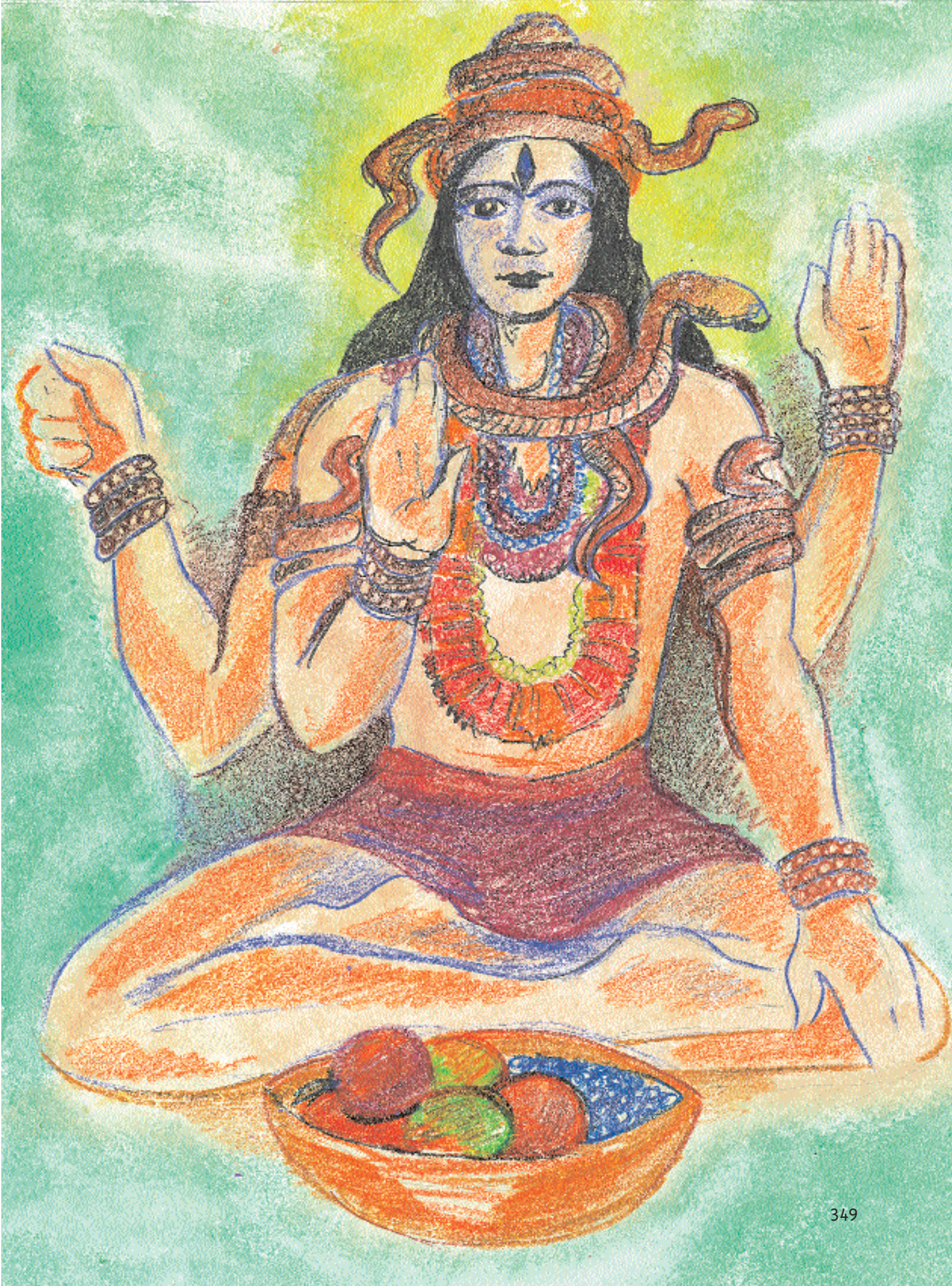
Ο θεός της καταστροφής και της αναγέννησης, **Σίβα** (Shiva), αποτελεί αντικείμενο ιδιαίτερης λατρείας από πολλούς Ινδούς. Συμπληρώνει την ιερή τριάδα (τριμούρτι) Μπράχμα - Βισνού - Σίβα και ορίζει την κατάληξη αυτής, εγκαινιάζοντας πάντοτε μια νέα αρχή είτε αυτή αφορά την καθημερινή ζωή, είτε ένα μακρό χρονικό κύκλο της δημιουργίας.



Ο Σίβα εικονίζεται συνήθως με μορφή ανθρώπου που έχει τέσσερα χέρια (υποδηλώνοντας μ' αυτόν τον τρόπο ότι η έκταση της δύναμης του απλώνεται και στα τέσσερα σημεία του ορίζοντα) και φέρει ένα μεγάλο σημάδι ανάμεσα στα φρύδια του, το οποίο αποτελεί αναπαράσταση του εσωτερικού "τρίτου ματιού" που βρίσκεται τόσο εντός του ιδίου όσο και εντός του κάθε ανθρώπου ξεχωριστά. Γύρω από τον λαιμό του θεού είναι τοποθετημένο ένα φίδι, το οποίο, πολλές φορές, τυλίγεται με τα άλλα φίδια που συνήθως φέρει στα χέρια του. Ο Σίβα εικονίζεται επίσης ως ο αναβάτης του ταύρου **Ναντίν**, μια συμβολική παράσταση του ελέγχου και της κατοχής των δυνάμεων που καθορίζουν την γη από αυτόν τον θεό.

Ο **Κοσμικός Χορός του Σίβα** είναι ένα από τα πιο προσφιλή θέματα της Ινδικής Μυθολογίας και Τέχνης. Μέσα από την χορευτική κίνησή του, την **Ναταράγια** (Nataraya), ο Σίβα ανατρέπει τις υπάρχουσες "τάξεις πραγμάτων", είτε αυτές αφορούν την καθημερινότητα ενός απλού ανθρώπου είτε παντοδύναμες αυτοκρατορίες, και τις αντικαθιστά με άλλες ώσπου να τις ανατρέψει και αυτές, όταν θα έχουν περατώσει πλήρως τον "κύκλο συντήρησής" τους, που καθορίζεται από τον θεό Βισνού.

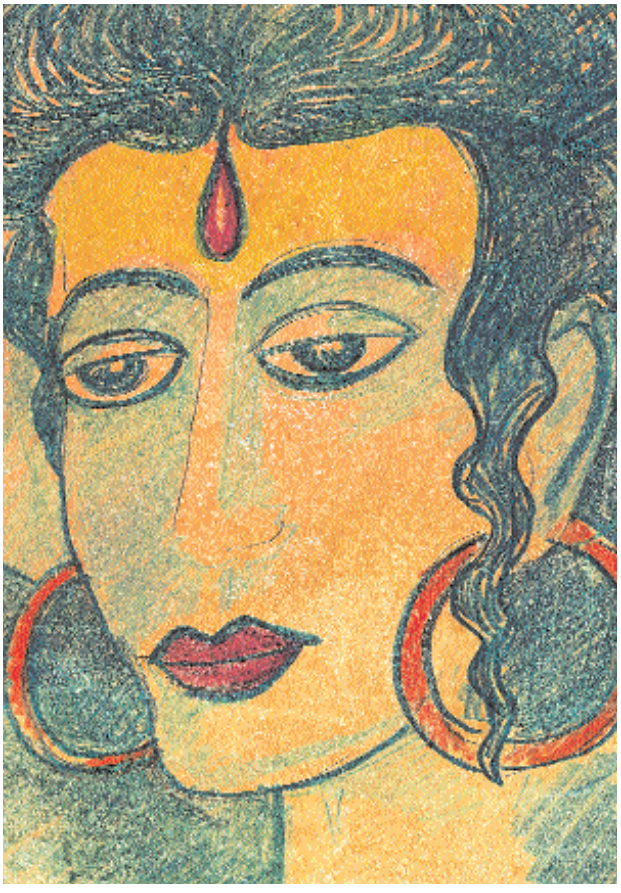
Σύμφωνα με μιαν άλλη ινδουιστική - μυθολογική αντίληψη, ο Σίβα είναι η κορωνίδα της ιερής "τριμούρτι", από την οποία οι δύο άλλοι θεοί, Μπράχμα και Βισνού, προβάλλουν ως κατώτερες μορφές του "χορευτή - θεού". Ο σχετικός με αυτήν την αντίληψη μύθος μάς λέει πως στις αρχές της δημιουργίας ο θεός Μπράχμα και ο θεός Βισνού φιλονεικούσαν για τα βασιλικά πρωτεία ανάμεσα στους θεούς και τους δαίμονες. Τότε πρόβαλε από την θάλασσα μια τεράστια πύρινη κολόνα που ονομαζόταν **λίνγκαμ**, και οι δυο θεοί αποφάσισαν να μετρήσουν το μήκος της. Ο Μπράχμα κατάφερε να μετρήσει χίλια πόδια της κολόνας προς τα πάνω, όχι όμως και ολόκληρο το μήκος της. Ο Βισνού μέτρησε και αυτός χίλια πόδια της κολόνας που βρίσκονταν κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας, όμως και αυτός απείχε πολύ από το να ισχυριστεί πως είχε μετρήσει όλο το μήκος της. Τότε, εμφανίστηκε ξαφνικά - σαν να ήταν η κολόνα ο προπομπός της εμφάνισής του- ανάμεσά τους ο Σίβα, που διακήρυξε ότι είναι ο υπέρτατος θεός, και ότι





τα πάντα στον κόσμο τελούν κάτω από τον κύκλο της γέννησης, της καταστροφής και της αναγέννησης, της δύναμης του οποίου ήταν χειριστής ο ίδιος.

Ο Σίβα δήλωσε ακόμα πως ήταν ο **Ναραγιάνα** (Narayana), που στην σανσκριτική γλώσσα σημαίνει την "θεότητα", αλλά κατά λέξη σημαίνει επίσης "το όχημα του ανθρώπου", από το nara = άνθρωπος και το yana = όχημα. Μια πολύ αποκαλυπτική, σε κάθε περίπτωση, λέξη, από αυτές που μας συνηθίζει συχνά η σανσκριτική γλώσσα !



Ενώ κατά την διάρκεια του χορού του ο Σίβα βάζει σε κίνηση ή παύει τους κόσμους, στα πόδια του σέρνεται ο δαίμονας **Τριπουρασούρα**, μια συμβολική εικόνα καθυπόταξης των δυνάμεων της Φύσης από τον χορευτή-θεό. Ακόμη, συνήθως εικονίζεται να περιβάλλει τον Σίβα ένας πύρινος στέφανος απ' τον οποίο εκτοξεύονται φλόγες εδώ κι εκεί.

Πολλοί Ινδοί σοφοί, που είναι μυημένοι στα "μυστήρια του Σίβα", αναπαριστούν οι ίδιοι με χορευτικές κινήσεις τον κοσμικό χορό του θεού και ταυτόχρονα προσπαθούν με την δύναμη του νου τους να γίνουν μέρος του μηχανισμού που κινεί την λίλα, δηλαδή τον κόσμο θεωρούμενο ως το "κρυφτό που παίζει ο θεός με τον εαυτό του" !

Η σύζυγος του Σίβα είναι μια τριαδική θεά που φέρει τα ονόματα **Ούμα, Παρβάτι** και **Κάλι.** Όταν έχει την μορφή της Ούμα, παρουσιάζεται ως μία στοργική και αφοσιωμένη σύζυγος. Με την μορφή της Παρβάτι εμφανίζεται σαν μια ανέμελη και παιχνιδιάρα κοπέλα, ενώ με την μορφή της Κάλι έχει τον πιο σκοτεινό και τρομακτικό ρόλο.

Η λεγομένη "μαύρη θεά" ή "μαύρη μητέρα", όπως αποκαλείται η Κάλι, παραδόξως είναι η πλέον λατρευόμενη από τους Ινδούς μορφή της τριαδικής θεάς, συζύγου του Σίβα.

Το όνομα "Κάλι" φαίνεται να σχετίζεται με την σανσκριτική λέξη kala που σημαίνει "χρόνος".

Σύμφωνα με την ινδουιστική θεώρηση, η ανθρωπότητα εδώ και εκατοντάδες χρόνια διάγει τον πιο "σκοτεινό" και άσχημο χρονικό κύκλο (γιούγκα) της ιστορίας της, την **Κάλι-γιούγκα**, η οποία στο τέλος της θα παραχωρήσει την θέση της σε μια **πραλάγια** (pralaya), δηλαδή σε μια κοσμική διάλυση της "λίλα" και της "Μάγια" όπως γίνεται αντιληπτή από τις ανθρώπινες αισθήσεις, απ' την οποία θα αναδυθεί ένας νέος κόσμος - πέπλο της Μάγια ...

Ο **Ἀγκνι** (Agni) είναι ο θεός της φωτιάς. Ἀλλωστε, "agni" στην σανσκριτική σημαίνει "πυρ" (συσχετίσεις με τις ελληνικές λέξεις "άγνυμι", που σημαίνει "καίω" και την λέξη "αγνός" θεωρούνται πολύ πιθανές).

Κατά την Ινδική Μυθολογία, ο Ἀγκνι είναι ένας, κατά κάποιον τρόπο, "πανταχού παρών" θεός : βρίσκεται στον ουρανό, στα δάση, στα σπίτια, στις μάχες κ.α., πράγμα πολύ φυσικό, μιας

και η φωτιά μπορεί να ανάψει οπουδήποτε! Ο θεός της φωτιάς έχει έναν πρωτεύοντα ρόλο στις θυσίες και τις νεκρικές πυρές. Στις μεν πρώτες, μεταφέρει τα θυσιασμένα ζώα στους θεούς, στις δε δεύτερες αποκτά τον ρόλο ψυχοπομπού, βοηθώντας τις ψυχές των νεκρών να πάνε στο βασίλειο του Γιάμα, του ινδικού Ἀδη.

Ο Ἀγκνι, ακόμη, συνδέεται στενά με τον γάμο και την αναπαραγωγή, μιας και η τελευταία θεωρείται ως "μεταβίβαση πυρός". Γι' αυτό κατά τον γάμο ενός ζευγαριού υπήρχε (και υπάρχει) το έθιμο που υποδείκνυε στους νεόνυμφους να πηδήξουν πάνω από την φωτιά της εστίας του σπιτιού, όπου θα συμβίωναν στην μετέπειτα ζωή τους.



Ἀλλοι θεοί που φέρονται να έχουν μεγάλη σημασία στην Ινδική Μυθολογία είναι :

Ο σεληνιακός θεός **Σόμα**, ο οποίος για πολλούς Ινδούς θεωρείται ως ο δημιουργός θεός. Το ποτό που φέρει το όνομά του χαρίζει την αθανασία στους θεούς (στην Ιρανική Μυθολογία το συναντούμε με το συγγενές από γλωσσική άποψη όνομα "χαόμα").

Ο **Βαρούνα** είναι ο θεός του ουρανού αλλά και των υδάτων. Με την δύναμή του ορίζει την τροχιά των αστέρων και την σταθερότητα του ουρανίου στερεώματος. Παρουσιάζεται ως ένας θεός που υπερασπίζει το δίκαιο και τους νόμους και είναι ιδιαίτερα σκληρός με όσους παρανομούν. Ταυτόχρονα, όμως, ο Βαρούνα αποτελεί και ένα καταφύγιο μεγαλοψυχίας και συγχώρεσης των ανθρώπων, όταν οι τελευταίοι τον επικαλούνται με ειλικρίνεια, δίχως υστεροβουλία.

Η **Αντίτι** (Aditi) είναι μια θεά που έχει πολλές ομοιότητες με την Ρέα της Ελληνικής Μυθολογίας. Ἐτσι εμφανίζεται ως "μητέρα των θεών" και αρκετές φορές εικονίζεται να βαστάζει τον ουρανό με τα χέρια της, όπως ο Ἀτλας. Η λέξη "aditi", που είναι και το όνομα της θεάς, σημαίνει στην σανσκριτική γλώσσα το "άπειρο", το "άδυτο", φανερώνοντας ακόμη μια γλωσσική συγγένεια με την αντίστοιχη ελληνική λέξη.

Ο **Μίτρα** είναι ο ηλιακός θεός που ελέγχει και επιβλέπει τους διακανονισμούς και τις συμφωνίες που κάνουν οι άνθρωποι μεταξύ τους. Στην Ιρανική Μυθολογία, συναντούμε αυτόν τον θεό με το ίδιο, σχεδόν, όνομα : Μίθρα (ωστόσο στο Ιράν παίζει πολύ σπουδαιότερο ρόλο απ' ό,τι στην Ινδική Μυθολογία).

Ο **Ἰντρα** (Indra) θεωρείται τόσο θεός του πολέμου όσο και θεός του κεραυνού, της καταιγίδας και της βροχής. Είναι επίσης μεγάλος εχθρός των ασούρας, τους οποίους καταδιώκει αλύπητα. Οι άνθρωποι τον επικαλούνται ιδιαίτερα σε περιόδους μεγάλης ξηρασίας για να στείλει την βροχή κάτω στην γη. Φέρει χίλια μάτια με τα οποία παρακολουθεί όλα τα τεκταινόμενα στη γη.

Ο **Ρούντρα** είναι, όπως και ο Ἰντρα, κατ' εξοχήν πολεμικός θεός, με μία διαφορετική έννοια : εμφανίζεται ως εκδικητής και τιμωρός. Ακόμη,





σχετίζεται στενά με την αρρώστια και την θεραπεία, μιας και μπορεί να εξαποστείλει σοβαρές αρρώστιες εναντίον των εχθρών του, όπως επίσης μπορεί και να θεραπεύσει οποιαδήποτε ασθένεια χάρις στις ιδιαίτερες ικανότητες ίασης που έχει. Πολλές φορές ο Ρούντρα ταυτίζεται ή αφομοιώνεται από την μορφή του Σίβα.

Η **Ούσα** είναι η θεά της αυγής και αποστολή της είναι να ξυπνάει κάθε πρωί θεούς και ανθρώπους, για να τεθεί ο κόσμος σε λειτουργία ! Είναι η θεά του φωτός και διατρέχει τον ουρανό με ένα πύρινο άρμα (ήλιος) που το σέρνουν αγελάδες. Ακόμη, η Ούσα θεωρείται από τους Ινδούς ως ένα από τα μεγαλύτερα πρότυπα γυναικείας καλλονής.



Ο **Γκανέσα** είναι ένας θεός πολύ πρωτότυπος όσον αφορά την εμφάνισή του, διότι μπορεί μεν να έχει σώμα ανθρώπινης μορφής, το κεφάλι του όμως είναι ένα κεφάλι ελέφαντα ! Ο ελεφαντοπρόσωπος θεός είναι πολύ αγαπητός στους Ινδούς εξαιτίας του καλόκαρδου χαρακτήρα του και της προθυμίας του να προστατεύσει αμέσως όποιον τον επικαλεστεί. Σύμφωνα μ' έναν μύθο, κάποτε είχε χάσει το κεφάλι του σε μια μονομαχία και έτσι αναγκάστηκε να κυνηγήσει και να σκοτώσει έναν ελέφαντα για να φορέσει το κεφάλι του !

Η **Σίντι** και η **Μπούντι** είναι οι δυο γυναίκες σύζυγοι του θεού Γκανέσα, ο οποίος τις κέρδισε μετά από ανταγωνισμό - στοίχημα με τον αδελφό του. Είχαν συμφωνήσει πως όποιος περιτρέξει πιο γρήγορα ολόκληρη την γη θα έπαιρνε ως συζύγους του την Σίντι και την Μπούντι. Ο Γκανέσα τότε διάβασε ένα βιβλίο που περιείχε αναλυτικούς χάρτες του κόσμου και έτσι, επιλέγοντας την συντομότερη διαδρομή, μπόρεσε να νικήσει τον αδελφό του.

Ο ελεφαντόμορφος θεός, θεωρείται ακόμη προστάτης των τεχνών και της ποίησης και κατά δική του υπαγόρευση εγράφη από τους ανθρώπους το μεγαλειώδες έπος **Μαχαμπαράτα** (Mahabharata).

Ο θεός **Χανουμάν**, έχει ένα κοινό στοιχείο με τον θεό Γκανέσα, όσον αφορά την εμφάνιση : δεν φέρει ανθρώπινη μορφή αλλά μορφή πιθήκου! Ο πίθηκος-θεός θεωρείται ο κατ' εξοχήν ιατρός-θεός και οι άνθρωποι τον επικαλούνται συχνά για την θεραπεία των ιδίων ή κάποιου αγαπητού προσώπου τους.

Υπάρχει και ένα κωμικό επεισόδιο που συνδέεται με τον πίθηκο-θεό Χανουμάν. Κάποτε, καθώς πολεμούσε τους ασούρας, οι τελευταίοι έβαλαν φωτιά στην ... ουρά του Χανουμάν με αποτέλεσμα ο πίθηκος - θεός να καταληφθεί στιγμιαία από πανικό ! Όμως, κατάφερε να ανακτήσει πολύ γρήγορα την ψυχραιμία του, και, προς μεγάλη έκπληξη των ασούρας, μετέφερε την ... φλεγόμενη ουρά του στην πόλη των τελευταίων την οποία και κατέκαψε! Ο μύθος δεν μας πληροφορεί εάν μετά την πυρπόληση της πόλης των α-

σούρας, ο Χανουμάν αποκατέστησε ή ... αντικατέστησε την ουρά του την οποία χρησιμοποίησε κατ' ανάγκην - και αναμφίβολα, επιτυχώς - ως φυτίλι εναντίον των δαιμόνων !

Τα Νάγκας **(Nagas)** στην Ινδική Μυθολογία είναι φίδια θεϊκής υπόστασης, τα οποία έχουν πολλές φορές τον ρόλο πνευματικών δασκάλων ανάμεσα στους ανθρώπους. Είναι πανίσχυρα και λαμβάνουν μέρος στις μάχες που κάνουν οι θεοί εναντίον των δαιμόνων και συχνά βοηθούν τους ευνοούμενους πολεμιστές τους στα πεδία των ανθρωπίνων πολέμων.



Τα Νάγκας θεωρούνται ως φορείς της σοφίας και γι' αυτό τυγχάνουν ιδιαίτερης λατρείας από πολλούς Ινδούς. Ζούνε στην χώρα της Πατάλα μέσα σε εντυπωσιακά όμορφους και διακοσμημένους πύργους, όπου επιδίδονται σε παιχνίδια διαφόρων ειδών.

Ο θεός **Βαγιού**, που συναντούμε στην Ιρανική Μυθολογία, κάνει την εμφάνισή του επίσης στην Ινδική Μυθολογία, όπου έχει την ίδια ακριβώς ιδιότητα : είναι ο θεός του ανέμου.

Ο **Ντυάους Πίταρ** (Dyaus Pitar) είναι θεός του ουρανού, πολύ συγγενικός με την μορφή του Βαρούνα, και έχει μεγάλη θέση στις αντιλήψεις και τις θρησκευτικές πεποιθήσεις των Ινδο-αρείων της Ινδικής Χερσονήσου. Ακόμη, η ταύτισή του - τόσο από γλωσσολογική, όσο και από λειτουργική άποψη - με τον Πατέρα Δία των Ελλήνων, θεωρείται σήμερα αναμφισβήτητη.

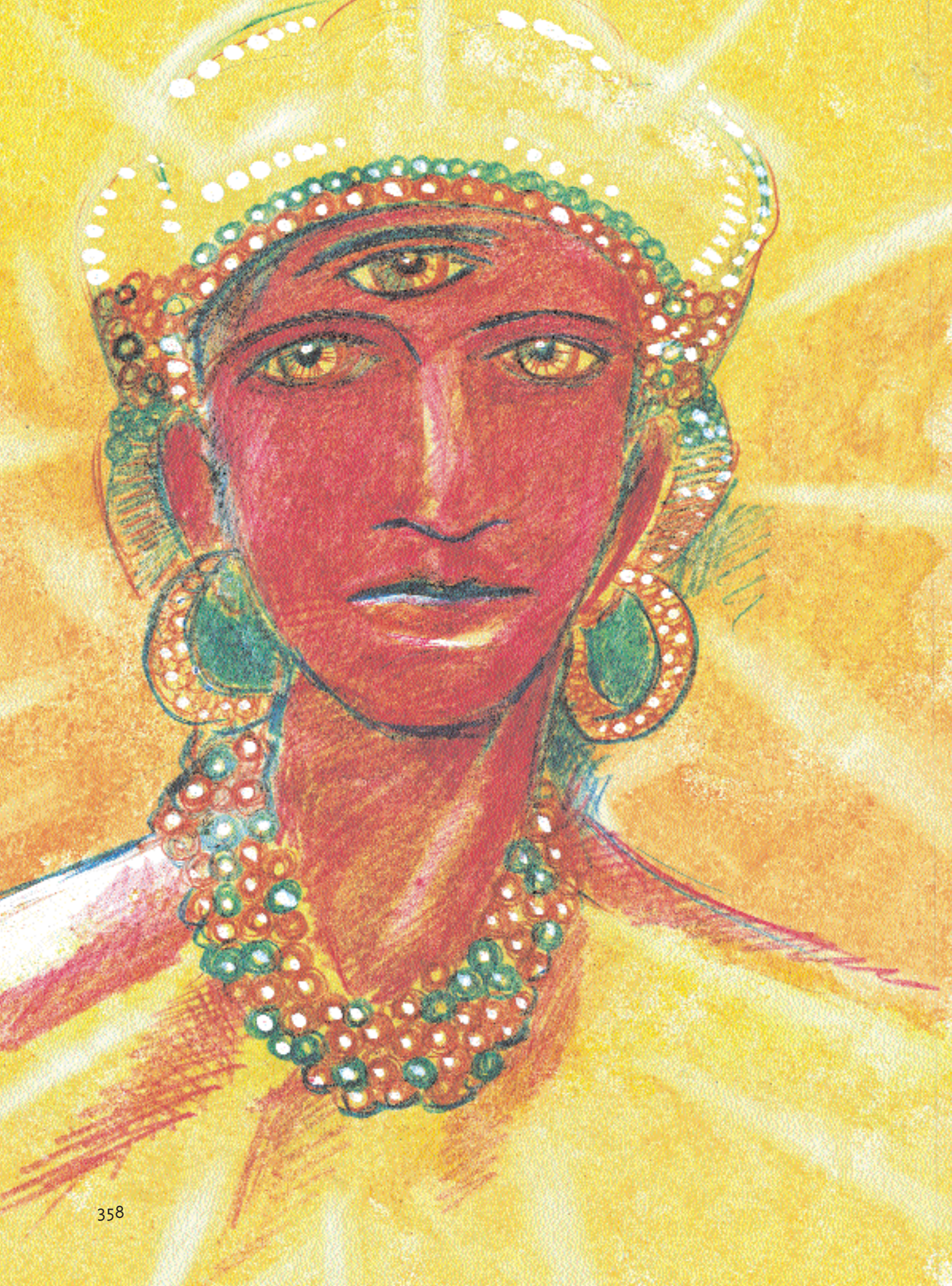
Η **Γιακσίνι**, θεά των δασών, είναι η αντίστοιχη με την Αρτέμιδα των Ελλήνων ή την Ουλλ των Νορβηγών, θεά των Ινδών. Είναι ιδιαίτερα όμορφη και οι δυο γιοι της, που απέκτησε από έναν θνητό πρίγκιπα, μάχονται τους ασούρας μέσα στα δάση στην προσπάθειά τους να αφήσουν ανέπαφα τα τελευταία από τους δαίμονες.

Η **Βαχ** είναι η θεά της γλώσσας και της ομιλίας. Είναι άξιο παρατήρησης πως μονάχα στο Ινδο-άρειο πάνθεον βρίσκουμε μια τέτοια θεότητα με τόσο συγκεκριμένη ιδιότητα. Η Βαχ είναι κόρη του θεού της επιθυμίας **Κάμα**, δείχνοντας έτσι, μ' αυτήν την συγγένεια, την βαθιά σχέση που έχουν, κατά την Ινδική αντίληψη και κοσμοθεώρηση, οι έννοιες της "επιθυμίας" και της "ομιλίας".

Η θεά **Σαρασβάτι** εικονίζεται να κάθεται πάνω σε έναν κύκνο, κρατώντας στο ένα χέρι της ένα βιβλίο και στο άλλο ένα έγχορδο όργανο που μοιάζει με λαούτο. Θεωρείται ως η θεά της τέχνης και της γνώσης. Λέγεται, επίσης, πως ανακάλυψε την ιερή σανσκριτική γλώσσα των Ινδών.

Ο **Γκαρούντα** είναι ο θεός της νόησης και της σκέψης (ακόμη μια πρωτοτυπία των Ινδών, εδώ με την θεοποίηση του νου και της δύναμής του!). "Γκαρούντα" στην σανσκριτική σημαίνει "αετός", και πράγματι ο θεός αυτός είναι ένας αετός που έχει το πιο διεισδυτικό βλέμμα που





μπορεί να βρεθεί ανάμεσα σε θεούς, ασούρας, ανθρώπους και ζώα . Σύμφωνα μ' έναν μύθο, ο Γκαρούντα έφαγε κάποτε χίλια (δηλαδή, απεριόριστη ποσότητα) φίδια και έγινε έτσι ο κάτοχος της μυστικής και απόκρυφης σοφίας. Πολλές φορές, ο θεός Βισνού εικονίζεται μαζί με την σύζυγό του, Λάκσμι, να ίπτανται καθισμένοι πάνω στην ράχη του Γκαρούντα.

Ο θεός **Σούργια** (Surya) ταυτίζεται με τον ήλιο. Εικονίζεται να έχει κατακόκκινο πρόσωπο, τρία μάτια και τέσσερα χέρια. Πρόκειται για έναν τριαδικό θεό. Ως "Σούργια" είναι ο "φωτισμένος", που χαρίζει με απλοχεριά το φως του στους ανθρώπους. Με το όνομα "Σαβίτρι" είναι ο δημιουργός των μορφών των όντων, ενώ με το όνομα "Πουσάν" είναι εκείνος που συντηρεί και αυξάνει την ζωική δύναμη.



Ο θεός **Καρτικέγια** γεννήθηκε από τον ποταμό Γάγγη ("Γκάνγκα" και "Γκανγκάκα" στην σανσκριτική γλώσσα) και θεωρείται, όπως και ο Ίντρα, θεός του πολέμου. Εικονίζεται καθισμένος πάνω σ' ένα παγώνι να καταδιώκει με το τόξο και τα βέλη του τους δαίμονες ασούρας.

Η θεά **Πριτίβι** είναι σύζυγος του Ινδο-αρείου θεού Ντυάους Πίταρ (Δίας Πατήρ) και μητέρα των θεών Ίντρα και Άγκνι. Είναι μία από τις πιο σημαντικές θεότητες της Γης και φέρει πολλές ομοιότητες με την θεά Δήμητρα της Ελληνικής Μυθολογίας.

Οι θεότητες **Μαρούτ** είναι οι φορείς της καταιγίδας και αριθμούν συνολικά 49 μορφές που έχουν ονόματα που αφορούν ιδιότητες του ανέμου και της καταιγίδας. Είναι πολεμιστές υπό τις διαταγές του θεού Ρούντρα.

Οι **Μπούτας** είναι "κακά και μοχθηρά πνεύματα", τα οποία συνήθως είναι ψυχές ανθρώπων που πέθαναν από βίαιο θάνατο και από τότε επιτίθενται στους ανθρώπους. Οι Ινδοί έχουν αναπτύξει ένα ολόκληρο σύστημα τελετουργικών εξορκισμών εναντίον των Μπούτας. Οι τελευταίοι πολλές φορές συγχέονται με τους **πρέτας**, τα "πεινασμένα φαντάσματα", ένας άλλος μεγάλος τρόμος για τον μέσο Ινδό. Οι **Γκαντάρβας** (Gadharvas) είναι ουράνιες θεότητες των οποίων οι κύριες ασχολίες είναι η μουσική, η ποίηση και η γνώση των βοτάνων. Η πόλη στην οποία διαμένουν χρησιμοποιείται συχνά από το κείμενο της Λανκαβατάρα Σούτρα (το σημαντικότερο βιβλίο του Βόρειου Βουδισμού "Μαχαγιάνα") ως παράδειγμα - παρομοίωση της ψευδαίσθησης του κόσμου, ο οποίος κατά τους Βουδιστές της "Μαχαγιάνα", δεν έχει πραγματική υπόσταση :

"Ο ορατός κόσμος έχει πάντοτε την εμφάνιση της πόλης των Γκαντάρβας και εκείνην της ψευδαίσθησης · για την υπερβατική σοφία δεν ισχύει όμως αυτό".

(Λανκαβατάρα Σούτρα).

Ένα από τα κορυφαία έργα της Ινδικής Μυθολογίας είναι η **"Μπαγκαβάτ Γκίτα"** (που ση-

μαίνει "Θείο Ἄσμα"), αυτόνομο μέρος που υπάγεται σε ένα εκτενές έπος που φέρει τον τίτλο **Μαχαμπαράτα** (Mahabharata). Πολλές φορές έχει παραλληλιστεί η Μπαγκαβάτ Γκίτα - η οποία σε κάθε περίπτωση αποτελεί ένα από τα κορυφαία έργα της ανθρώπινης πνευματικής παραγωγής σε όλες τις εποχές - με τα Ευαγγέλια, τηρουμένων, βεβαίως, των αναλογιών. Ὅ,τι είναι τα Ευαγγέλια για τον Χριστιανισμό είναι η Μπαγκαβάτ Γκίτα για τον Ινδουισμό. Το έπος διαπραγματεύεται τις συνομιλίες που κάνει ο **Κρίσνα** ("αβατάρα" του Βισνού) με τον νεαρό πολεμιστή **Αρτζούνα**, που ανήκει στην οικογένεια των **Παντάβας.** Ο Αρχηγός της οικογενείας αυτής, **Παντού**, έρχεται σε σύγκρουση με τον αδελφό του **Δριταράστρα**, αρχηγό της οικογενείας των Κουρού. Πρόκειται, λοιπόν, για έναν "εμφύλιο" πόλεμο μεταξύ δύο συγγενικών οικογενειών.



Ο Αρτζούνα, αναλογιζόμενος ότι οι αντίπαλοί του είναι τα ξαδέλφια του, διστάζει να λάβει μέρος στην μάχη και παραπονείται για την μοίρα του που τον έφερε σ' αυτήν την πολύ δύσκολη θέση.

Από αυτόν τον δισταγμό έρχεται να ελευθερώσει τον νεαρό πολεμιστή ο Κρίσνα, ο οποίος γίνεται ο αρματηλάτης του Αρτζούνα βρίσκοντας έτσι την ευκαιρία να εκδιώξει από το μυαλό του Αρτζούνα οποιαδήποτε αναστολή για την συμμετοχή του τελευταίου στον πόλεμο.

Ο Κρίσνα με κατάλληλα επιχειρήματα προσπαθεί να δείξει στον Αρτζούνα πως η θλίψη και ο δισταγμός δεν αρμόζουν σ' έναν πολεμιστή και άνθρωπο της γνώσης. Πρέπει να βγει από την πλάνη του "όντος και του μη - όντος", δηλαδή να πάψει να θεωρεί ως πραγματικό ό,τι βλέπει και να πιστεύει ότι υπάρχουν "ζωντανοί" και "νεκροί" ! Αυτό φαίνεται να είναι έτσι, όμως απέχει πολύ από την αλήθεια, υπογραμμίζει ο Κρίσνα. Η πεμπτουσία του ανθρώπου βρίσκεται στην ψυχή και το πνεύμα που είναι άφθαρτα και αιώνια, εν αντιθέσει με το υλικό σώμα που υπόκειται στους νόμους της μεταβολής, της φθαρτότητας και του αφανισμού. Εδώ ο Κρίσνα αναλύει την δοξασία της μετενσάρκωσης, η οποία είναι κοινή σε όλες τις ινδικές κοσμοθεωρήσεις (Βραχμανισμός, Ινδουισμός, Βουδισμός, Τζαϊνισμός κ.λπ.), χρησιμοποιώντας τα παρακάτω πολύ παραστατικά λόγια :

"Διότι όπως ο άνθρωπος, όταν αφήνει τα παλιά ενδύματά του, φορά άλλα που είναι καινούργια, έτσι και η ψυχή αφήνοντας τα παλαιά σώματα, "ντύνεται" άλλα καινούργια τέτοια".

(Μπαγκαβάτ Γκίτα, Β, 22).

Ο Κρίσνα λέει στον Αρτζούνα πως όταν κατανοήσει βαθιά τα παραπάνω λόγια τότε θα πάψει να θλίβεται ή να ταράζει την σκέψη του με ανώφελα διλήμματα :

"Είναι αόρατη, ακατανόητη και απαθής. Γνωρίζοντας πως είναι τέτοια η φύση της ψυχής, δεν πρέ-





πει να θλίβεσαι ".
(Μπαγκαβάτ Γκίτα, Β, 25)

Έτσι ο Αρτζούνα, αδιαφορώντας για την οικογενειακή συγγένεια η οποία τον συνδέει με την αντίπαλη παράταξη των Κουρού, θα πρέπει να βάλει πάνω από τους πρόσκαιρους και παροδικούς αυτούς δεσμούς την έννοια του **πρέποντος** και του **δικαίου** :

"Εάν δεν λάβεις μέρος σ' αυτόν τον δίκαιο πόλεμο, τότε δεν θα έχεις τηρήσει το πρέπον και καταισχύνη θα σε συνοδεύει".
(Μπαγκαβάτ Γκίτα, Β, 33)



Στα επόμενα κεφάλαια του έπους, ο Κρίσνα εκθέτει στον Αρτζούνα έναν ολοκληρωμένο δρόμο κατανόησης του θεϊκού στοιχείου και κατανίκησης των επιβλαβών εκείνων παθών που συσκοτίζουν τον νου του ανθρώπου και τον εμποδίζουν να δει την αλήθεια μέσα και πίσω από τα πέπλα της Μάγια (Maya).

Έτσι το πρότυπο που προβάλλεται από την διδασκαλία του Κρίσνα, είναι εκείνο του **φιλοσόφου - πολεμιστή**, μια αντίληψη γενικευμένη και διαδεδομένη στην Ινδο-άρεια αντίληψη της αντιμετώπισης του κόσμου και των δυσχερειών του. Ταυτόχρονα δε, ο όρος "φιλόσοφος" σ' αυτήν την περίπτωση δεν έχει να κάνει με την έννοια αυτή, όπως την συναντούμε στην "σύγχρονη Δύση". Εδώ ο "φιλόσοφος" προσεγγίζει την πλατωνική έννοια του όρου, ως ο στοχαστής που "βυθίζεται" στο Αίνιγμα του Κόσμου και κατορθώνει μέσα από πάλη να μετέχει της θεϊκής φύσεως, και όχι ως ο απομακρυσμένος από το πνεύμα "διανοούμενος", ο οποίος δίχως κανένα προσωπικό κόστος εφευρίσκει λεκτικές θεωρίες για επιμέρους ζητήματα της ζωής.

Ο φιλόσοφος - πολεμιστής πρέπει, κατά τον Κρίσνα - έτσι όπως φέρεται να ομιλεί ο τελευταίος στην Μπαγκαβάτ Γκίτα -, να θέσει με το "νοητικό ξίφος" του ένα τέλος σε ό,τι χαρακτηρίζεται με μεγάλη ακρίβεια στο έπος, ως "όχλος των αισθήσεων" :

" Αφήνοντας κατά μέρος τις επιθυμίες, που παράγονται από την αδιάκοπη λειτουργία του νου, με κρίση ορθή πρέπει να υποταχθεί ο όχλος των αισθήσεων".
(Μπαγκαβάτ Γκίτα, ΣΤ΄, 24)

και ακόμη :

" Η θέαση των θείων δεν αποκτάται εύκολα, όπως νομίζω, για εκείνον που δεν χαλιναγωγεί τον νου του · γι' αυτόν δε που τον χαλιναγωγεί, η θέαση του θεού γίνεται πολύ εύκολη".
(Μπαγκαβάτ Γκίτα, ΣΤ΄, 36)

Ο Αρτζούνα έχοντας ξεπεράσει σε μεγάλο βαθμό, κατά την μακρά διαδρομή της συνομιλίας που έχει με τον Κρίσνα, τον δισταγμό του να πολεμήσει εναντίον των αδίκων συγγενών του, ζητά από τον "αβατάρα" - θεό να του ανοίξει ένα δρόμο

για την επίγνωση των μυστηρίων του ουρανού. Ο Κρίσνα ανταποκρίνεται λέγοντάς του :

" Πάλι εγώ θα σου μιλήσω με σαφήνεια, Αρτζούνα για την θεία και υψηλή γνώση, την οποίαν αν κατανοήσουν αυτοί που στοχάζονται περί των θείων, τότε θα γίνουν αθάνατοι".
(Μπαγκαβάτ Γκίτα, ΙΔ, ι)

Του μιλά, αναλύοντας με μεγάλη σαφήνεια τις ποιότητες που χαρακτηρίζουν την ανθρώπινη φύση, όντας αυτές που δίνουν μορφή στην **πρακρίτι**, δηλαδή την άψυχη ύλη : αυτές οι ποιότητες (γκούνας) είναι το **σάττβα** (sattva), το ον ως φως και αρμονία, η **ράτζα** (raja), η επιθυμία για δράση και η tama (τάμα), η φυσική αρνητική τάση του ανθρώπου για την αδράνεια, την οκνηρία και την μη - πνευματικότητα που πρέπει να καταπολεμηθεί. Η τελευταία, όπως υπογραμμίζεται στην Μπαγκαβάτ Γκίτα...



" παράγεται από αμάθεια που γεννιέται από αμάθεια και μωραίνει κάθε άνθρωπο, καθώς τον συνηθίζει στην αμέλεια, την νωχελικότητα και τον ύπνο".
(Μπαγκαβάτ Γκίτα, ΙΔ, 8)

Κατά την φιλοσοφία που διέπει αυτό το ανεπανάληπτο στην ανθρώπινη ιστορία έπος, όταν ένας άνθρωπος κυριαρχείται από το σάττβα, τότε μετά τον θάνατό του φθάνει στον "αμόλυντο κόσμο της αλήθειας". Όταν κυριαρχείται μόνον από την ράτζα, με το σάττβα να ατονεί, μετά τον θάνατό του ξαναγεννιέται στην ανθρωπότητα, ενώ όταν κυριαρχείται μόνον από την τάμα, ξαναγεννιέται ανάμεσα στα ζώα. Βλέπουμε εδώ μια αντίληψη για την μετενσάρκωση ίδια με την αντίληψη που είχαν οι Κέλτες Δρυίδες και οι Έλληνες Πυθαγόρειοι φιλόσοφοι.

Στην πολύ ενδιαφέρουσα ερώτηση που υποβάλλει ο Αρτζούνα στον Κρίσνα, σχετικά με το πώς είναι δυνατόν κάποιος να υπερβεί τις τρεις ποιότητες (σάττβα, ράτζα, τάμα) της ύπαρξης, ο αβατάρα - θεός δίνει την εξίσου ενδιαφέρουσα απάντηση :

"Όποιος δεν μισεί όσα παράγονται από τις τρεις ποιότητες όταν είναι παρούσες ούτε όμως αγαπά αυτές όταν είναι απούσες".
(Μπαγκαβάτ Γκίτα ΙΔ, 22)

Εκείνος, λοιπόν, που κατορθώνει την επίτευξη αυτής της "δυναμικής απάθειας" ή της "απαθούς δυναμικότητας" μπροστά στα γεγονότα της ζωής που οφείλονται στα τρία "γκούνας" - ποιότητες, έτσι όπως έχουν περιγραφεί τα τελευταία παραπάνω, μπορεί να υπερβεί την ίδια την ανθρώπινη φύση του και με αυτόν τον τρόπο ...

" ... νικώντας αυτές τις τρεις ποιότητες γίνεται άξιος να μετέχει της θείας ουσίας".
(Μπαγκαβάτ Γκίτα, ΙΔ, 26)

Κατόπιν ο Κρίσνα, στην προσπάθειά του να





ολοκληρώσει τον Αρτζούνα τόσο πνευματικά όσο και από την άποψη του πολεμιστή, μοίρα στην οποία έπεσε αναπόφευκτα στην παρούσα περίσταση και μάλιστα με τον πιο σκληρό τρόπο, αναγκαζόμενος να πολεμήσει - έχοντας σε κάθε περίπτωση το δίκαιο με το μέρος του - τους συγγενείς του, του εκθέτει τις αρετές που πρέπει να διακρίνουν τους ανθρώπους που ανήκουν στις τέσσερεις κάστες. Ο Αρτζούνα, βέβαια, ως πολεμιστής - ευγενής (Κσατρίγια) θα πρέπει να δώσει ιδιαίτερη έμφαση στις αρετές εκείνες που προσιδιάζουν στην δική του κάστα :



" Και η μεν αταραξία, η εγκράτεια των παθών, η άσκηση, η αγνότης, η ανοχή,
η πληρότητα,
η μάθηση,
η γνώση περί των θεϊκών πραγμάτων, και η ικανότητα της σωστής αντίληψης, όλα αυτά συνιστούν
την δραστηριότητα του Μπραχμάνα (ιερέα).
Η γενναιότητα,
το θάρρος,
η υπομονή,
η επιδεξιότητα,
το να μην εγκαταλείπεις το πεδίο της μάχης
η γενναιοδωρία,
η θέληση για δύναμη, όλα αυτά συνιστούν
την δραστηριότητα του ευγενούς-πολεμιστή (Κσατρίγια). Η γεωργία, η κτηνοτροφία, το εμπόριο και η βιοτεχνία είναι τα έργα των Βάσυας · ενώ η χειρωνακτική δουλειά είναι η αποστολή των Σούντρας".
(Μπαγκαβάτ Γκίτα, ΙΗ, 42-43-44)

Ανεξάρτητα, όμως από την κάστα στην οποία ανήκει κάθε άνθρωπος μπορεί να φτάσει την τελειότητα όταν ασχολείται με υπευθυνότητα με την δική του εργασία και αποστολή :

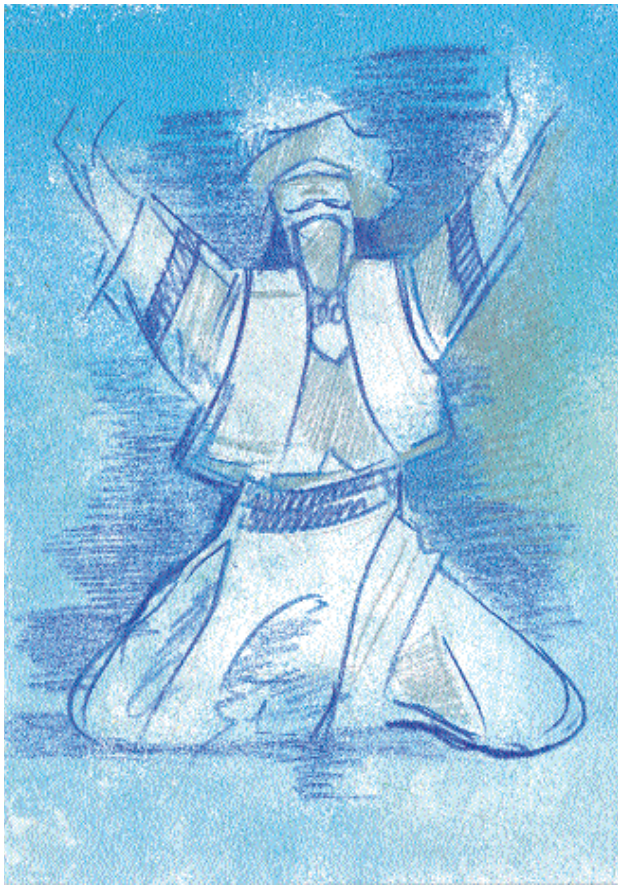
" Εκείνον από τον οποίον προέρχεται η γένεσις των όντων, και από τον οποίον ολόκληρο το σύμπαν πληρούται, ο άνθρωπος όταν με την δική του εργασία τιμά αυτόν τον Θεό, γίνεται άξιος να μετέχει της γνώσης των θεϊκών μυστηρίων.
Για τον κάθε άνθρωπο, περισσότερο αξίζει η δράση της κάστας του, έστω και αν φαίνεται ατελής σε σχέση με εκείνη μιας άλλης κάστας.
Όταν κάνει καλά το έργο που του ανέθεσε η μοίρα,
ο άνθρωπος δεν κινδυνεύει να βρεθεί σε λάθος δρόμο".
(Μπαγκαβάτ Γκίτα, ΙΗ, 46-47).

Τέλος, ο Κρίσνα δείχνει το δρόμο μέσα από τον οποίο, κάθε άνθρωπος - **χωρίς να έχει καμία σημασία σε ποιά κάστα ανήκει** - μπορεί να ενωθεί με το αιώνιο και απόλυτο θεϊκό Μπράχμαν :

" Εκείνος που δεν παρασύρεται από τις εντυπώσεις του νου και ούτε έχει την συνήθεια της προσκόλλησης σε πράγματα και ιδέες θα φθάσει μέσω αυτής της απάρνησης στην θεότητα".
"Όταν δε έχει γίνει θεϊκός, μέσα σ' αυτή την χαρά ούτε λυπάται στο ενδεχόμενο κάποιου κακού, ούτε και ποθεί απόκτηση προσθέτων αγαθών, έχει γίνει όμοιος με όλα τα έμψυχα όντα και έτσι κατανοεί

την ορθή λατρεία προς εμένα".
(Μπαγκαβάτ Γκίτα, ΙΗ, 49, 54)

Ο Αρτζούνα μετά το άκουσμα της διδασκαλίας του Κρίσνα [δηλαδή, της εκπόρευσης - μεταμόρφωσης (αβατάρα) του θεού Βισνού σε μορφή προσιτή στους ανθρώπους], νιώθει ότι απηλλάγη επιτέλους από όλες τις προσωπικές αμφιταλαντεύσεις και τις έμμονες ιδέες που στεριώνουν σε λάθος έδαφος και εμποδίζουν τον άνθρωπο (στην συγκεκριμένη περίπτωση τον «ευγενή – πολεμιστή») να κάνει το καθήκον του και να δράσει σωστά. Χαρούμενος αναφωνεί τα εξής λόγια :
" Η άγνοιά μου καταστράφηκε εξαιτίας της χάρης σου · τώρα η γνώση κατακτήθηκε · γι' αυτό μην αμφιβάλλοντας πια θα είμαι ακλόνητος και σταθερός στον πόλεμο, και όσα είπες εγώ θα τηρήσω".
(Μπαγκαβάτ Γκίτα, ΙΗ, 73)



Κάπου εδώ φθάνει στο τέλος του το μεγάλο, τόσο σε έκταση όσο και σε αξία, ινδικό έπος που, θεωρημένο και από άλλες απόψεις πέρα από την μυθολογική, συνιστά πλήρη πραγματεία πάνω στην φιλοσοφία, την ηθική, την θεογνωσία και την ψυχολογία, ιδιότητες οι οποίες μέσα από έναν άκρως πρωτότυπο συνδυασμό και οριακό περιβάλλον (η διαπραγμάτευση όλων αυτών των ζητημάτων γίνεται μέσα στο πεδίο της μάχης, με αφορμή αυτό ακριβώς το γεγονός του πολέμου!), αναδεικνύουν την "Μπαγκαβάτ Γκίτα" σ'έναν θρίαμβο πρωτοτυπίας και ανυπέρβλητης σοφίας που έχει να επιδείξει το Πνεύμα ανά τους αιώνες. Γι' αυτούς τους λόγους, δεν φαίνεται λοιπόν παράδοξο το γεγονός ότι το έπος αυτό είναι ένα από τα πλέον σεβαστά και πολυδιαβασμένα έπη σε όλα τα πλάτη και μήκη της γης ...



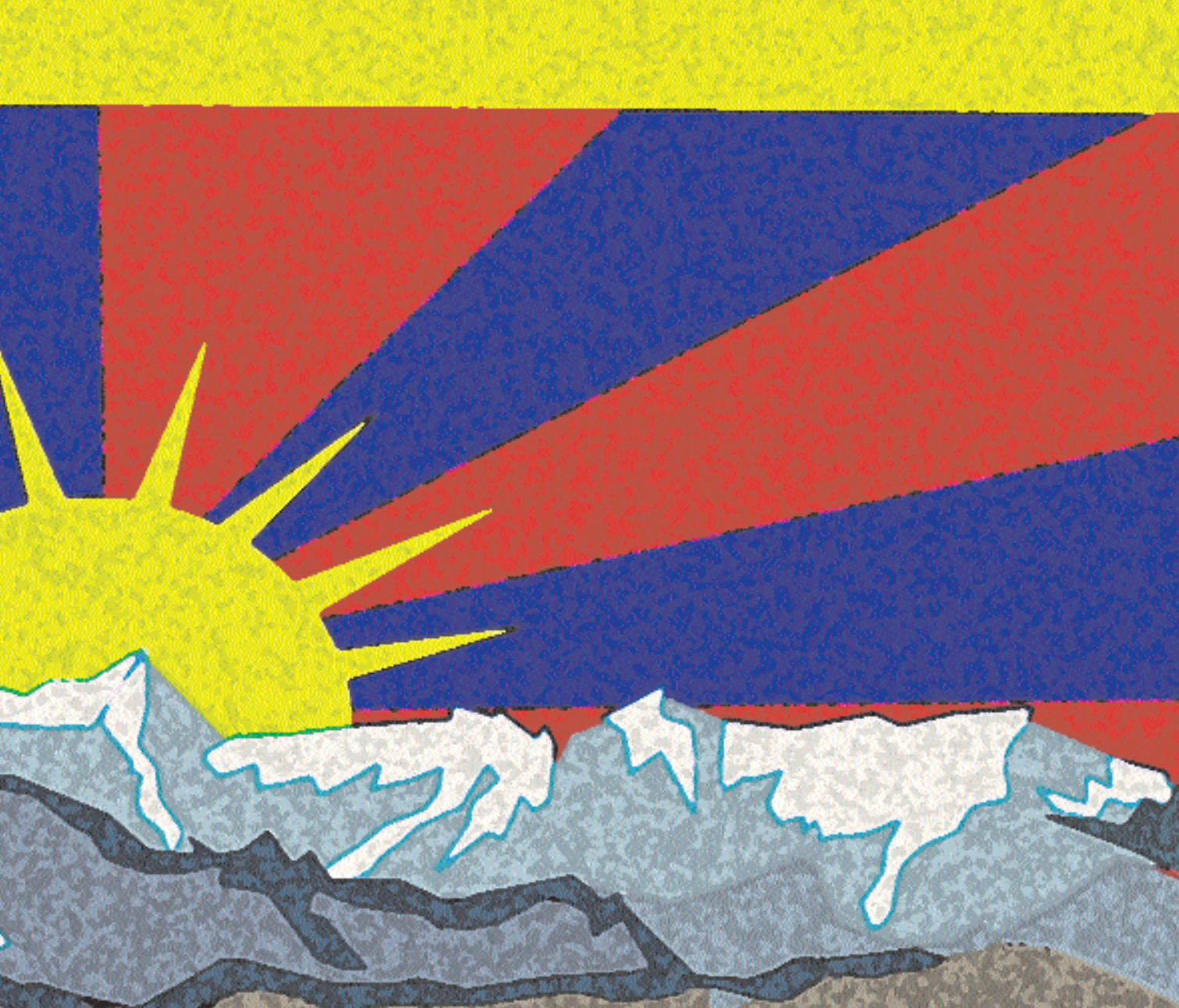
ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΘΙΒΕΤ



Το Θιβέτ θεωρείται - και όχι αδικαιολόγητα - ως μια από τις πλέον αινιγματικές και μυστηριώδεις περιοχές του κόσμου. Πρόκειται για το υψηλότερο οροπέδιο της υδρογείου το οποίο προς νότο χωρίζεται από την Ινδία και τις χώρες της νοτιοανατολικής Ασίας, με το φυσικό σύνορο της υψηλότερης οροσειράς του κόσμου, τα Ιμαλάια Όρη. Όλα λοιπόν, φαίνεται ότι είναι υψηλά στο Θιβέτ· είναι άραγε τέτοια η μυθολογία και η κουλτούρα αυτής της χώρας ;

Ασφαλώς ναι, όχι όμως με εκείνους τους όρους σκέψης που συνηθίζει ο "σύγχρονος άνθρωπος" να στοχάζεται ό,τι θεωρεί ως "υψηλόν".

Σε κάποιον "ανυποψίαστο", η επαφή με το πνευματικό κλίμα του Θιβέτ, σίγουρα, μπορεί να του προκαλέσει ένα ισχυρότατο "πολιτισμικό σοκ". Για παράδειγμα, πόσο εύκολα μπορεί να καταπραΰνει την ματαιοδοξία του ο δυτικός άνθρωπος, όταν η τελευταία θα ενίσταται μπροστά στο θέαμα - αρκετά συνηθισμένο στο Θιβέτ - της κατασκευής εικαστικών αριστοτεχνημάτων από άμμο (!) ή βούτυρο (!), με διάρκεια ζωής όχι πάνω από λίγες ημέρες ! "Μα, πού είναι τα μουσεία που θα φιλοξενήσουν αυτές τις υπέροχες



mandalas (έτσι ονομάζονται οι θιβετανικές εικαστικές κατασκευές) ;". Η απάντηση που πιθανόν να ελάμβανε ο ερωτών από κάποιον Θιβετιανό, θα ήταν ίσως : "Μέσα στην σκέψη μου και στην σκέψη σου!".

Ο Δυτικός άνθρωπος θα θαύμαζε ίσως την απάντηση του αποκρινόμενου, δίχως ωστόσο αυτό να σημαίνει πως θα την κατανοούσε... και θα συνέχιζε ο Θιβετιανός : "Δεν υπάρχει λόγος τα άψυχα mandalas να ζήσουν περισσότερο από εσένα και εμένα · άλλωστε, τόσο αυτά όσο εσύ και εγώ είμαστε προβολές της σκέψης μας · εμφανιζόμαστε περιστασιακά μέσα στο δικό μας όνειρο και η παροδική εμφάνιση και διάλυση αυτών των αριστοτεχνημάτων, όπως εσύ τα ονομάζεις, σκοπό έχει να υπενθυμίζει αυτήν την ακλόνητη αλήθεια !".

Το ερώτημα παραμένει : πόσο εύκολα μπορεί να αντιμετωπίσει ο "σύγχρονος άνθρωπος" νοοτροπίες και αντιλήψεις όπως η παραπάνω, οι οποίες απειλούν να "τινάξουν στον αέρα" ό,τι κτίζει με "θρησκευτική" ευλάβεια ο τελευταίος πάνω στην άμμο των επιφανειακών σχέσεων που χαρακτηρίζουν τον σύγχρονο τρόπο ζωής,

ακόμη και όταν καμώνονται ότι άπτονται των βαθυτέρων ζητημάτων της ζωής ;

Η ζωή στο Θιβέτ δεν χαρακτηρίζεται από καμία "τεχνολογική άνεση" που προσφέρει ο κόσμος σήμερα. Αυτό δεν συμβαίνει ούτε ηθελημένα αλλά ούτε και αθέλητα από την πλευρά των Θιβετιανών. Απλά, ... προσπερνούν. Αδιαφορούν ; Όχι ! Ενδιαφέρονται ; Όχι ! **Θα πρέπει να εμβαθύνει κάποιος πολύ στην αντίληψη αυτών των ανθρώπων για να κατανοήσει με ποια σοφία - άγνωστη γλώσσα για τους Δυτικούς και με ποιο λεπτό χιούμορ "ξεγλιστράνε" με άνεση μέσα από τις αδηφάγες συμπληγάδες πέτρες των "αντιθέτων", οι οποίες συχνά γίνονται έμμονες ιδέες στον νου του Δυτικού ανθρώπου, οδηγώντας τον πολλές φορές σε μια αλλόκοτη συμπεριφορά, στην προσπάθειά του να προσδώσει στον εαυτό του μία και μόνον ταυτότητα και ταυτόχρονα να αποχαρακτηρίζεται από άλλες, που πιστεύει ο ίδιος πως του προσδίδουν οι συνάνθρωποί του.**

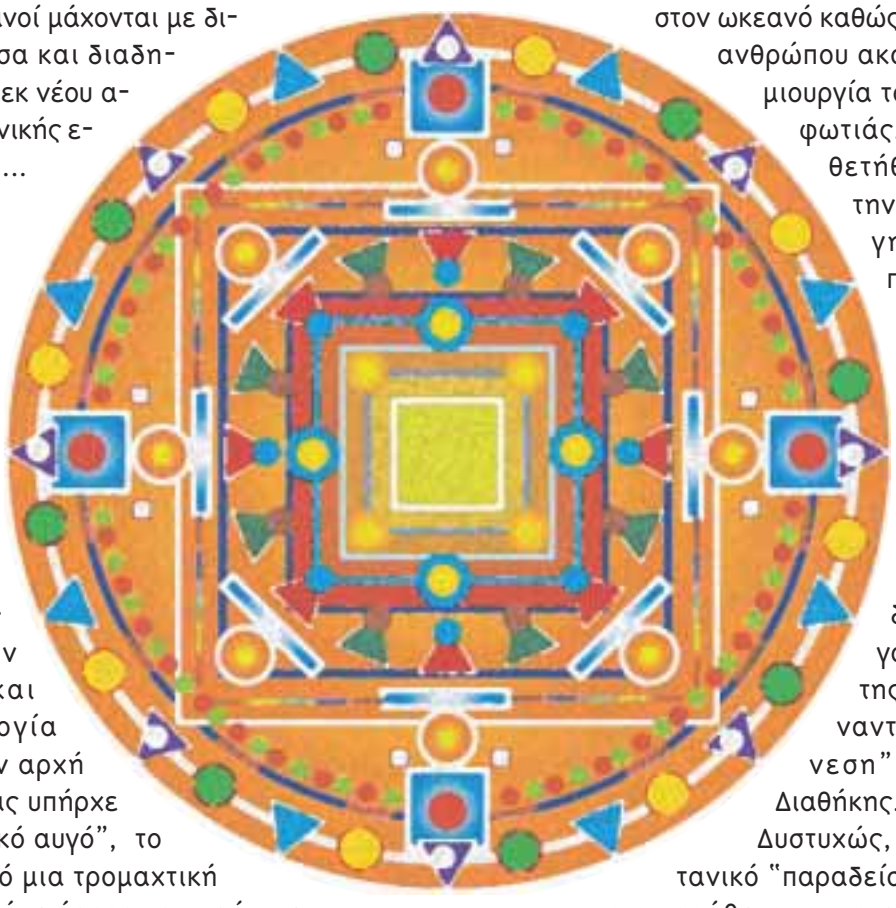


Η αρχαία δοξασία που επικρατούσε στο Θιβέτ ("θρησκεία" θα την ονόμαζε ο Δυτικός άνθρωπος, "κρίνοντας εξ ιδίων τα αλλότρια"), η καλουμένη ως "Μπον-πο", κυριάρχησε ως τα τέλη του 8ου αιώνα μ.Χ., οπότε με βασιλική απόφαση ο Βουδισμός της "Μάχαγιάνα" κατέστη το επίσημο "όχημα ιδεών" του Θιβέτ. Ωστόσο, ο τελευταίος συνεμίχθη με την προβουδιστική δοξασία Μπον-πο, δημιουργώντας μια νέα και πρωτότυπη βουδιστική σχολή, την Τάντραγιάνα (Tantrayana) ή αλλιώς "Λαμαϊκό Βουδισμό" (από το όνομα "Λάμα", που σημαίνει "ιεροφάντης", "ιερεύς").

Κατά το πέρασμα του 20ού αιώνα, το Θιβέτ δυστυχώς δεν είχε τις καλύτερες σχέσεις με την γείτονα χώρα της Κίνας. Το αποκορύφωμα αυτής της προβληματικής συμβίωσης (που οφειλόταν στο γεγονός ότι οι περισσότερες κυβερνήσεις της Κίνας πάντοτε απέβλεπαν στην πρόσκτηση των εδαφών του Θιβέτ) ήταν η απόφαση του μαοϊκού κομμουνιστικού καθεστώτος της Κίνας, λίγα χρόνια μετά τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, να κατακτήσει το Θιβέτ με πρόσχημα ότι ήθελε να ... απελευθερώσει τους Θιβετιανούς από την ... θρησκευτική καταπίεση που δήθεν υφίσταντο από την Λαμαϊκή ιεράρχηση της ντόπιας κοινωνίας ! Όσο ... τρελό και αν ακούγεται σήμερα, δεν παύει ωστόσο να ήταν η σκληρή πραγματικότητα της απόφασης του προέδρου της Κίνας Μάο-τσε-Τουνγκ τότε! Οι Θιβετιανοί, βέβαια, δεν αισθάνθηκαν ιδιαίτερα ... ευτυχείς με την πρωτοβουλία της γείτονος χώρας να τους απελευθερώσει από... ανύπαρκτους καταπιεστές, ωστόσο, ο εξοπλισμένος με πολύ ελαφρύ οπλισμό στρατός τους, στάθηκε αδύνατον να αναχαιτίσει τον κινεζικό επεκτατισμό.



Ακολούθησαν σφαγές πολιτών και μοναχών στην χώρα από τους εντεταλμένους του μαοϊκού καθεστώτος της Κίνας, η εκούσια αυτο-εξορία του "θρησκευτικού" - πολιτικού ηγέτη του Θιβέτ, του Δαλάι-Λάμα (όρος που σημαίνει "ωκεάνειος ιεράρχης"), στην Ινδία και ο σχηματισμός εξόριστης θιβετανικής κυβέρνησης εκεί. Από τότε, το Θιβέτ τελεί σε κατάσταση "ημι-αυτονομίας" κάτω από την επιτήρηση της κινεζικής κυβέρνησης και έως σήμερα οι Θιβετιανοί μάχονται με διπλωματικά μέσα και διαδηλώσεις για την εκ νέου απόκτηση της εθνικής ελευθερίας τους ...



Μύθοι

Όπως έχουμε δει, το "κοσμογονικό αυγό" είναι ένα κοινό θέμα στις κοσμογονίες πολλών μυθολογιών ανά τον κόσμο. Έτσι και στην Μυθολογία του Θιβέτ στην αρχή της δημιουργίας υπήρχε ένα "συμπαντικό αυγό", το οποίο μέσα από μια τρομακτική εσωτερική θραύση έφερε σε εμφάνιση τον κόσμο όπως τον αντιλαμβάνονται οι αισθήσεις μας, και ακόμη, τον πρώτο άνθρωπο που ονομαζόταν **Γκες-μον**, από τον οποίο κατάγεται ολόκληρη η υπόλοιπη ανθρωπότητα.

Σύμφωνα με μιαν άλλη θιβετανική κοσμογονική εκδοχή, στην αρχή υπήρχε ένας μεγάλος ωκεανός, στα νερά του οποίου κολυμπούσε μια τεράστια χελώνα. Κάποια στιγμή, η τελευταία βούτηξε μέσα στα νερά φθάνοντας ως τον βυθό του ωκεανού, απ' όπου άρχισε να ανασύρει μεγάλες ποσότητες λάσπης προς την επιφάνεια. Έτσι, σχηματίστηκε σιγά-σιγά ένα μεγάλο σε έκταση νησί, όπου σχηματίστηκε ακόμα η θεόρατη σε ύψος οροσειρά των Ιμαλαΐων. Από τότε, οι άνθρωποι θεωρούν την χελώνα ως "αρχετυπικό ζώο" - αναπαράστασή της.

Την δημιουργία του πρώτου νησιού πάνω στον ωκεανό καθώς και του πρώτου ανθρώπου ακολούθησε η δημιουργία του αέρα και της φωτιάς. Το νερό τοποθετήθηκε πάνω από την φωτιά ενώ την γη γρήγορα την περικύκλωσε ένας έναστρος ουρανός ...

Σύμφωνα με την Μυθολογία του Θιβέτ, υπήρχε στην πρώτη γη ένα "παραδείσιο" δένδρο, ανάλογο με το "δένδρο της ζωής" που συναντούμε στην "Γένεση" της Παλαιάς Διαθήκης.

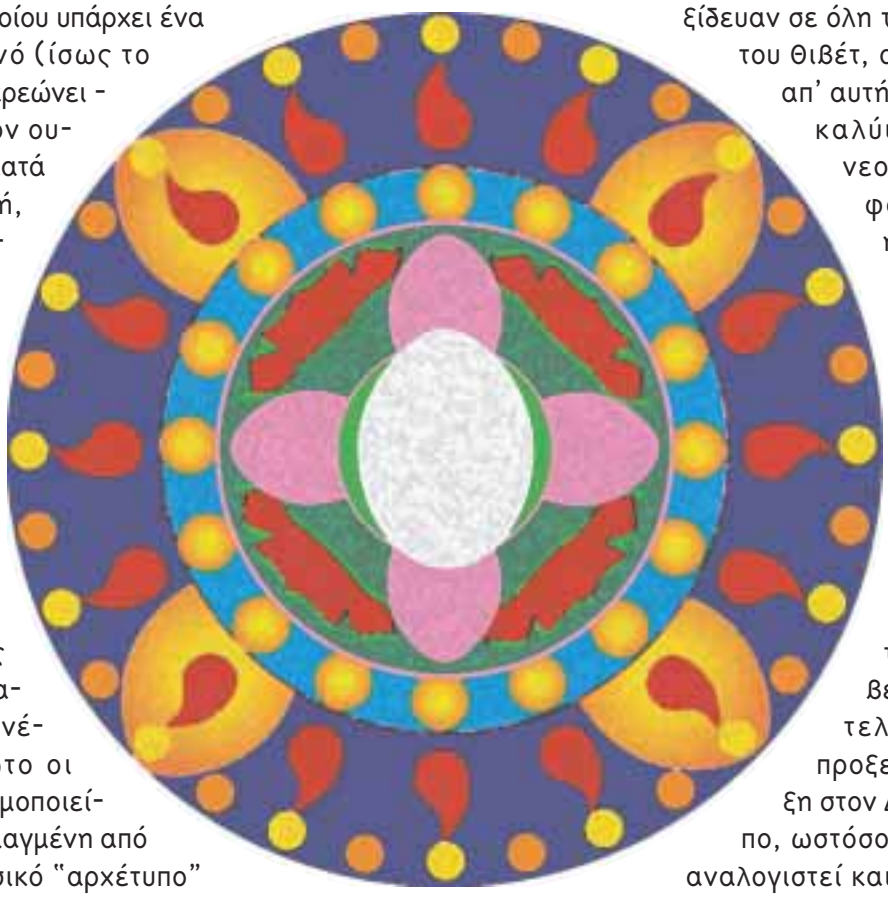
Δυστυχώς, όμως, το θιβετανικό "παραδείσιο" δένδρο κάποτε μαράθηκε και τα φύλλα του ξεράθηκαν και έτσι άρχισαν οι δυστυχίες και οι έριδες να κατακλύζουν την γη. Ακόμη, σύμφωνα με τους Θιβετανούς οπαδούς της προβουδιστικής δοξασίας Μπον-πο, τότε ακριβώς ήταν που έγινε ο διαχωρισμός ανάμεσα σε πλούσιους και φτωχούς...

Ανάμεσα στα άλλα κακά που εισήλθαν στην ανθρωπότητα ήταν και η συντόμευση των χρόνων



της ζωής του ανθρώπου και - κυρίως - η ολοένα και πιο δύσκολη απόκτηση της χαράς, που φάνταζε πλέον σαν ένα μικρό διάλειμμα ανάμεσα στις συνεχείς φιλονεικίες που είχαν οι άνθρωποι μεταξύ τους, ενώ κάποτε, πριν "μαραθεί το παραδείσιο δένδρο", ήταν ο μόνιμος τρόπος ζωής αυτών των τελευταίων ...

Κατά την θιβετανική μυθολογική αντίληψη, ο ουρανός είναι ένα τεράστιο αντίσκηνο, στην μέση του οποίου υπάρχει ένα πολύ ψηλό βουνό (ίσως το Έβερεστ), που στερεώνει - συνδέοντας - τον ουρανό με την γη. Κατά μία άλλη εκδοχή, το σημείο σύνδεσης ανάμεσα σε ουρανό και γη είναι ένας πελώριος βράχος που ονομάζεται "ο βράχος των πνευμάτων".



Για να κατέβουν από τον ουρανό προς την γη οι θεοί ή αντίθετα για να ανέβουν στον πρώτο οι άνθρωποι, χρησιμοποιείται μια σκάλα φτιαγμένη από σχοινί (ένα κλασικό "αρχέτυπο" που το συναντούμε και σε πολλούς σαμάνους- μάγους διαφόρων σιβηριανών φυλών). Ένα πολύ μεγάλο πτηνό καλλιεργεί τα χωράφια των ανθρώπων χρησιμοποιώντας το ράμφος του και, σύμφωνα με έναν θιβετανικό μύθο, αυτό δίδαξε την αγροτική τέχνη στους ανθρώπους. Ακόμη δε, το πρώτο "κοσμογονικό αυγό" από το οποίο πήγασε ο κόσμος θεωρείται πως γεννήθηκε από αυτό το πτηνό, το οποίο συνήθως παρίσταται να έχει την μορφή αετού.

Οι βασιλείς του Θιβέτ δεν λογίζονταν ως κοινοί θνητοί. Θεωρείτο πως ήταν γόνοι θεών οι οποίοι κατέβηκαν από τον ουρανό για να κυβερνήσουν τους ανθρώπους, όσο το δυνατόν με καλύτερο τρόπο. Όταν ο Βουδισμός έγινε η επικρατούσα πνευματική τάση στο Θιβέτ, τότε, μετά τον θάνατο του εκάστοτε Δαλάι-Λάμα, διάφοροι ανωτάτου βαθμού λάμας - ιερείς ταξίδευαν σε όλη την επικράτεια του Θιβέτ, ακόμη και έξω απ' αυτήν, για να ανακαλύψουν κάποιο νεογέννητο βρέφος, το οποίο ήταν η νέα ενσάρκωση του Δαλάι - Λάμα στην γη. Με αυτόν τον τρόπο διάλεγαν επί αιώνες οι Θιβετανοί τον ανώτατο άρχοντά τους ! Μπορεί βέβαια, αυτό το τελευταίο να προξενεί κατάπληξη στον Δυτικό άνθρωπο, ωστόσο θα πρέπει να αναλογιστεί και αυτός με την σειρά του πόσο παράλογη θα φαινόταν σ' ένα Θιβετανό, η έπαρση που αισθάνεται ο πρώτος για τα "ταξίδια στην σελήνη", την στιγμή που δεν έκανε ποτέ τον κόπο να "ταξιδέψει μέσα στα λαβυρινθώδη σπήλαια του δικού του νου ! ".

Στη Θιβετανική Μυθολογία, ως υπέρτατος θεός θεωρείται ο θεός του ουρανού **Νιαμ**, του οποίου όμως το κύρος υποχώρησε σημαντικά στο Θιβέτ, μετά την εισαγωγή του Βουδισμού Μάχα-



γιάνα στην χώρα αυτή. Ο Νιαμ είναι παντρεμένος με την θεά της γης, και μεριμνά ιδιαίτερα για τους ανθρώπους χαρίζοντάς τους τις ευεργεσίες του όταν είναι ευσεβείς και τίμιοι και αποσύροντας την εύνοιά του όταν οι άνθρωποι γίνονται κακοί και φιλοχρήματοι. Λέγεται πως το πρώτο ανθρώπινο ζεύγος δημιουργήθηκε από δύο κορμούς δένδρων που σκάλισε γι' αυτόν τον λόγο ο Νιαμ (η συγγένεια, κοσμολογικής υφής, ανάμεσα σε δένδρο και άνθρωπο κάνει αισθητή την παρουσία της στις περισσότερες μυθολογίες και κουλτούρες των λαών του κόσμου).



Στο Θιβέτ βρίσκουμε μια ανάλογη μυθολογία της Πτώσης του ανθρώπου από τον πρωταρχικό παράδεισο, η οποία αποδίδεται ως εξής : κάποια στιγμή το πρώτο ανθρώπινο ζεύγος, που είχε δημιουργήσει ο θεός Νιαμ, άρχισε να μην υπακούει στις θεϊκές εντολές, οι οποίες, εξ άλλου, ήταν στοιχειώδεις όσον αφορά τους κανόνες τους και δεν υποχρέωναν το ζεύγος σε μεγάλες δεσμεύσεις.

Όταν η κατάσταση της παράβασης των στοιχειωδών θεϊκών εντολών ... υποτροπίασε σε σημαντικό βαθμό, ο Νιαμ, οργισμένος για την απαράδεκτη συμπεριφορά των "πρωτοπλάστων", σταμάτησε να τους παρέχει τροφή.

Έτσι, αναγκασμένες οι θιβετανικές εκδοχές των Αδάμ και Εύα, άρχισαν να ψάχνουν την τροφή τους πάνω στην γη, και γενικότερα να κάνουν διάφορες κοπιαστικές δουλειές προκειμένου να επιβιώσουν. Από τότε, σύμφωνα με την Μυθολογία του Θιβέτ, άρχισε ο πολλαπλασιασμός του ανθρωπίνου είδους και γρήγορα οι γιοι και οι κόρες των ανθρώπων κατέκλυσαν με την παρουσία τους την γη (δηλαδή, το Θιβέτ). Ο δε Ουρανός χωρίστηκε από την Γη και απομακρύνθηκε από την τελευταία, συνέχισε όμως να είναι ο διαμεσολαβητής των προσευχών και ικεσιών των ανθρώπων προς τον υπέρτατο θεό Νιαμ.

Άλλες σημαντικές θεότητες του Θιβέτ είναι ο θεός **Γκάι-πα**, ο οποίος προστατεύει τους ανθρώπους από ξαφνικές ατυχίες ή κακά συμβάντα που μπορούν να συναντήσουν κατά την διάρκεια της ζωής τους. Την παρέμβαση αυτής της θεότητας προς όφελός τους επικαλούνται συχνά οι Θιβετιανοί.

Ακόμη, η θεότητα που ονομάζεται **Λουνγκ-στο** (που στην γλώσσα του Θιβέτ σημαίνει "το άλογο του ανέμου") πολλές φορές ταυτίζεται με το ίδιο το Πνεύμα και σχετίζεται με την πλέον μεταφυσική διάσταση που αποκτά ο άνεμος όταν φυσά, στην αντίληψη του ανθρώπου. Οι Θιβετιανοί που ακολουθούν την προβουδιστική δοξασία Μπον-πο τιμούν ιδιαίτερα αυτήν την θεότητα, και



ανάμεσά τους υπάρχουν αφοσιωμένοι πιστοί αυτής, που συνιστούν, κατά κάποιο τρόπο, ένα ιδιαίτερο "θρησκευτικό τάγμα".

Πολλά στοιχεία της Ινδικής Μυθολογίας, τόσο θεότητες όσο και αντιλήψεις, είναι ταυτόχρονα και στοιχεία της Μυθολογίας του Θιβέτ, με όρους προσαρμοσμένους στην κουλτούρα αυτής της χώρας. Έτσι, βλέπουμε π.χ. την ινδική θεά Μάγια (Maya), που υποδηλώνει την απατηλότητα των φαινομένων του κόσμου όπως επίσης και το "κρυφτό" που παίζει ο Θεός με τον εαυτό του, να κάνει αισθητότατη την παρουσία της στην Μυθολογία και γενικότερα, στην κοσμοαντίληψη του Θιβέτ, εκφερομένη με το όνομα **Γκυου-μα.** Ο "ουρανός του Ίντρα" στο Θιβέτ "ανιχνεύεται" στις λέξεις **Νγκον-γκαχ** (στη σανσκριτική : Αμαραβάτι). Η ινδική θεότητα **Τσακρασαμβάρα**, όπως ονομάζεται στην σανσκριτική γλώσσα και σχετίζεται κυρίως με την mandala (αναπαραστάσεις σε ζωγραφιές ή ανάγλυφα της κοσμικής δομής του σύμπαντος ή της λειτουργίας της δυνάμεως κάποιας θεότητας) στην θιβετανική γλώσσα καλείται **Ντεμ-τσογκ.** Η ίδια η mandala, η κατασκευή της οποίας (που συνοδεύεται από γρήγορη διάλυση λόγω του αστάθούς υλικού, άμμου ή βουτύρου, από το οποίο φτιάχνεται · στην Ινδία, όμως, έχουμε και mandalas που κατασκευάζονται με πιο "σταθερούς" εικαστικούς τρόπους) αποτελεί, ένα είδος "εθνικού σπορ" στο Θιβέτ, καλείται στην γλώσσα αυτού, **Κικ-χορ.** Ο λεγόμενος "διαλογισμός" (που στις χώρες αυτές δεν έχει καμία σχέση με ό,τι ο μέσος Δυτικός άνθρωπος, θύμα παραπλαρηφόρησης και άγνοιας, φαντάζεται γι' αυτόν) στην σανσκριτική γλώσσα καλείται **Ντγιάνα** (Dhyana) και μετά την επικράτηση του ινδικής προέλευσης Βουδισμού Μάχαγιάνα στο Θιβέτ, είναι βέβαια μια από τις κεντρικότερες έννοιες αναφοράς, πίσω από την θιβετανική λέξη **Τσογκ-γκοπ.** Τα διάφορα lokas (που σημαίνει τόποι, χώρες) της Ινδικής Μυθολογίας σταθεροποιούνται σε έξι στην θιβετανική μυθο-κοσμοθεώρηση, όπου σε αυτές ιεραρχείται ο κόσμος των ανθρώπων και των ζώων. Συγκεκριμένα έχουμε α΄) **Ντέβαλκα**, που κατοικείται από θεότητες και το χρώμα της είναι λευκό, β΄) **Λόκα**, που κατοικείται από ημίθεους και το χρώμα της είναι πράσινο, γ΄) **Λόκα των ανθρώπων**, που είναι η γη και το χρώμα της είναι κίτρινο, δ΄) **Λόκα των ζώων**, που το χρώμα της είναι μπλε, ε΄) **Πρέταλόκα**, που κατοικείται από πεινασμένα φαντάσματα - σκεπτομορφές (pretas, στην σανσκριτική γλώσσα) και το χρώμα της είναι κόκκινο, και τέλος την στ΄) **"Κόλαση" ή "Κολάσεις"**,

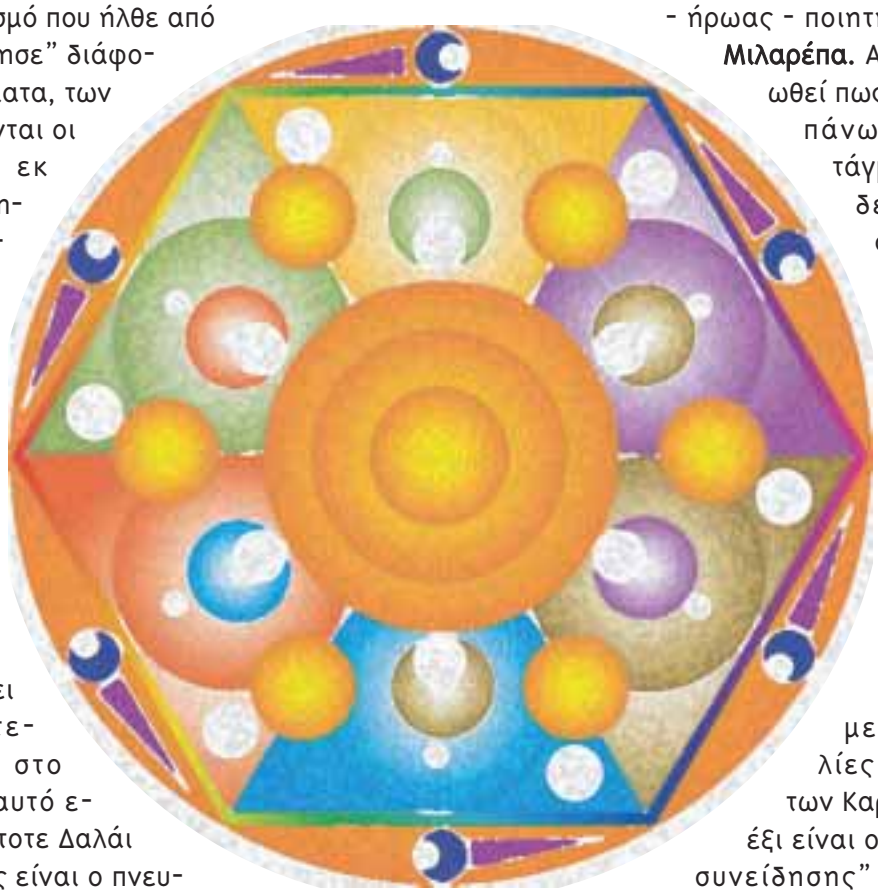




που το χρώμα της (τους) είναι μαύρο.

Με την υιοθέτηση του Βουδισμού Μάχαγιάνα που εισήγαγε ο ινδός σοφός **Πάντμα Σαμπάβα**, το Θιβέτ εισήλθε σε μια νέα φάση της πνευματικής ζωής του, δίχως να απορρίψει την προβουδιστική δοξασία Μπον-πο, η οποία έχει πολλά κοινά γνωρίσματα με την ιαπωνική δοξασία Σιντο (σιντοϊσμός).

Η Μπον-πο, ενωμένη με τον Μαχαγιανικό Βουδισμό που ήλθε από την Ινδία, "γέννησε" διάφορα ιερατικά τάγματα, των οποίων προΐστανται οι ιερείς-λάμας, εκ των οποίων τα σημαντικότερα είναι τρία, τα εξής:



α΄) το **Τάγμα των Κιτρινοσκούφηδων**, το οποίο στην θιβετανική γλώσσα ονομάζεται **γκελουγκ-πα.** Είναι το τάγμα που έχει τους περισσότερους οπαδούς στο Θιβέτ, και απ' αυτό εκλέγεται ο εκάστοτε Δαλάι - Λάμα, ο οποίος είναι ο πνευματικός ηγέτης της χώρας. Το ανάκτορό του ονομάζεται **Πο-τα-λα** και βρίσκεται στην πρωτεύουσα της χώρας, **Λάσα.** Όπως, όμως, είπαμε σε προηγούμενες σελίδες, ο σημερινός Δαλάι - Λάμα ζει εξόριστος από την πατρίδα του εξαιτίας της κινεζικής (ημι)κατοχής στην χώρα του...

β΄) το **Τάγμα των Κοκκινοσκούφηδων** ή **Νιγκ-μα-πα** όπως ονομάζεται στην θιβετανική γλώσσα. Το Τάγμα αυτό ήταν το πρώτο βουδιστικό τάγμα που ιδρύθηκε στο Θιβέτ το 749 μ.Χ. από τον Ινδό σοφό Πάντμα Σαμπάβα (ο οποίος ονομάζεται Ριν-πο-τσε από τους Θιβετιανούς).

γ΄) το **Τάγμα των Καρ - γκιουτ - πα**, το οποίο έπαιξε τεράστιο ρόλο στην διάδοση του Βουδισμού Μάχαγιάνα στο Θιβέτ και θεωρείτο ως το πνευματικότερο των τριών ιερατικών ταγμάτων. Σ' αυτό το τάγμα ανήκε ο εθνικός άγιος - ήρωας - ποιητής του Θιβέτ, ο **Μιλαρέπα.** Αξίζει να σημειωθεί πως τα τρία παραπάνω βουδιστικά τάγματα όχι μόνον δεν βρίσκονται σε κατάσταση ανταγωνισμού ή αντιπαλότητας μεταξύ τους, αλλά το ένα βοηθάει το άλλο, τόσο με θεωρητικές όσο και πρακτικές συνεισφορές.

Σύμφωνα με τις διδασκαλίες του Τάγματος των Καρ - γκιουτ - πα, έξι είναι οι "καταστάσεις συνείδησης" που οφείλει ο προχωρημένος βουδιστής της Τάντραγιάνα να κατακτήσει με τον διαλογισμό (ή και με άλλα μέσα):

α΄) το **Τουμ - μο**, δηλαδή η σωματική θερμότητα που μπορεί να παράγει ο άνθρωπος μέσω της ψυχικής και νοητικής δύναμής του, μια διαδικασία πολύ χρήσιμη για τις οριακές κλιματολογικές συνθήκες του Θιβέτ.

β΄) το **Γκιου - λου**, που σημαίνει "απατηλό



σώμα" στην θιβετανική γλώσσα και συνίσταται στην κατανόηση ότι τόσο το σώμα του διαλογιζομένου όσο και τα όντα της φύσης που τον περιβάλλουν είναι απατηλές μορφές της Γκυου-μα (Maya) δίχως πραγματική υπόσταση.

γ΄) το **Μι - λαμ**, κατά το οποίο, σύμφωνα με το θιβετανικό τάγμα των Καρ-γκιουτ-πα, ο άνθρωπος αντιλαμβάνεται ότι τόσο η κατάσταση της εγρήγορσης όταν είναι ξύπνιος όσο και η ονειρική κατάσταση όταν κοιμάται είναι απατηλές.

δ΄) το **Οντ - ζαλ**, κατά το οποίο ο νους γίνεται αντιληπτός ως "παγκόσμιος", "ωκεάνειος" και "αδιαφοροποίητος".

ε΄) το **Μπαρ - ντο**, που σημαίνει "ενδιάμεση κατάσταση" στην θιβετανική γλώσσα και συνίσταται στην πλήρη διατήρηση της ανθρώπινης συνείδησης κατά την στιγμή του θανάτου και μετά απ' αυτόν.

στ') το **Πο - βα**, που είναι η μεταφορά πνεύματος από σώμα σε σώμα ή από χώρο σε άλλο χώρο και έχει κοινά στοιχεία με ό,τι καλείται στις Δυτικές χώρες "τηλεπάθεια" δίχως όμως αυτοί οι δύο όροι να ταυτίζονται απόλυτα.

Η κουλτούρα και ο τρόπος ζωής στο Θιβέτ είναι πολύ διαφορετικός ή και αντίθετος από τον σύγχρονο "δυτικό" τρόπο ζωής. Οι επισκέπτες από την Ευρώπη ή τις Η.Π.Α. πολλές φορές πρέπει να καταβάλλουν ιδιαίτερη προσπάθεια για να είναι ... απλοί και φυσικοί όπως οι άνθρωποι αυτής της χώρας. Η καταξίωση των τελευταίων δεν περνά μέσα από την απόκτηση του χρήματος ή διοικητικών αξιωμάτων αλλά μέσα από την απόκτηση όσο το δυνατόν περισσοτέρων πνευματικών ικανοτήτων.

Μια γυναίκα, η μαντάμ **Αλεξάντρ Νταβίντ Νελ** (1867 - 1969), η οποία γεννήθηκε στην Γαλλία και ασχολήθηκε με την φιλοσοφία και τις γλώσσες των ασιατικών λαών, έζησε είκοσι χρόνια στο Θιβέτ και έγραψε μια σειρά βιβλίων, κλασικών στο είδος τους, των οποίων η ανάγνωση καταπλήσσει πολλές φορές τον αναγνώστη με τα παράξενα περιστατικά που αφηγείται η Γαλλίδα συγγραφέας σχετικά με αυτήν την χώρα του "μυστηρίου και των αλλόκοτων θαυμάτων".

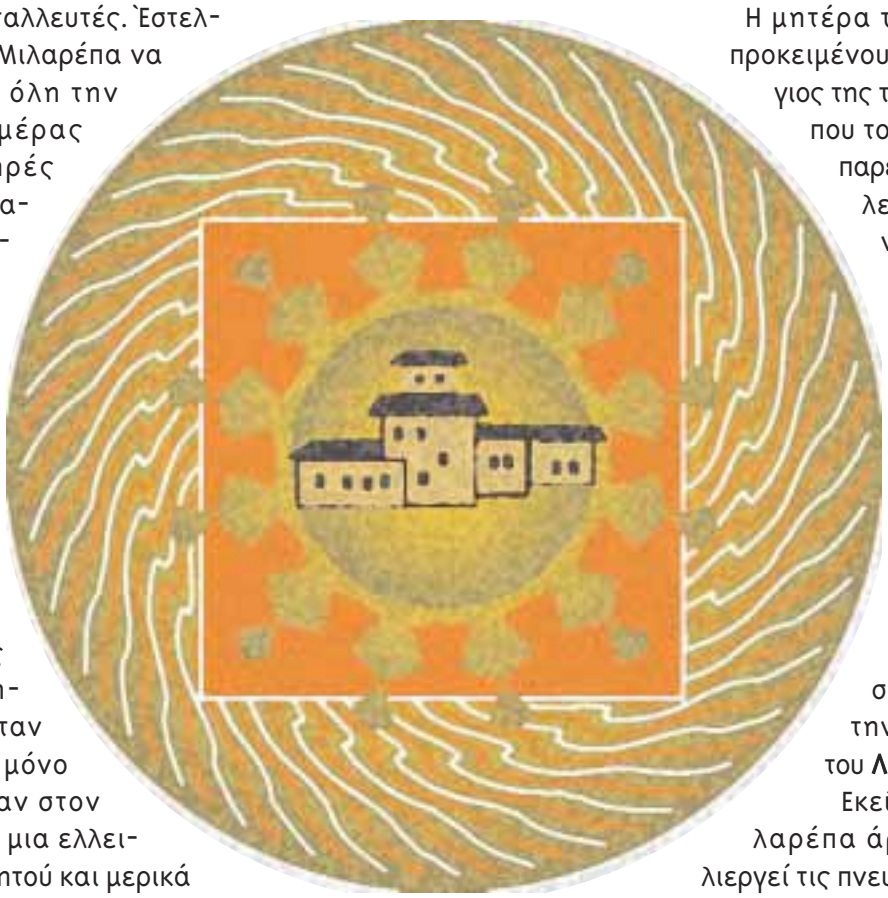
Ο Θιβετιανός ποιητής **Μιλαρέπα** είναι κατά κάποιον τρόπο ο "εθνικός άγιος" της χώρας του. Η βιογραφία του, γραμμένη από τον μαθητή του, **Ρετσούνγκ - Ντόρτζε - Νταγκ - πα**, είναι ένα βιβλίο που κυμαίνεται ανάμεσα στην περιγραφή ζωής και την μυθολογία (έτσι όπως νοείται ο δεύτερος όρος από τους Θιβετιανούς, δηλαδή, ως βιώσιμη εμπειρία από οποιονδήποτε άνθρωπο).

Ο Μιλαρέπα γεννήθηκε κατά τον ιιο αιώνα μ.Χ. και μεγάλωσε στην περιοχή **Νιανάμ - Τρόπα -**



Πουγκ (που σημαίνει "το σπήλαιο του Νιανάμ που μοιάζει με στομάχι") κοντά στα σύνορα μεταξύ Θιβέτ και Νεπάλ.

Όταν ήταν μόλις επτά χρονών, πέθανε ο πατέρας του και ο θείος και η θεία του ανέλαβαν την προστασία της χήρας μητέρας του, όπως επίσης και την οικονομική διαχείριση της περιουσίας της οικογένειάς του. Οι συγγενείς του, όμως, πολύ γρήγορα αποδείχθηκαν άνθρωποι κακόψυχοι και εκμεταλλευτές. Έστελναν τον νεαρό Μιλαρέπα να δουλεύει καθ' όλη την διάρκεια της μέρας στις πιο σκληρές δουλειές κάτω από άθλιες συνθήκες, το καλοκαίρι στα κτήματά τους, ενώ τον χειμώνα στην μικρή βιοτεχνία κλωστοϋφαντουργίας που είχαν. Η δε αμοιβή για όλες αυτές τις σκληρές δουλειές ήταν ανύπαρκτη. Το μόνο που προσέφεραν στον Μιλαρέπα ήταν μια ελλειπής μερίδα φαγητού και μερικά άθλια κουρέλια, υποτίθεται, για την ένδυσή του !



Πολλές φορές, η μητέρα του Μιλαρέπα αναφωνούσε με πίκρα για την θεία του : "Αυτή δεν είναι **Κιουνγκ-τσα-παλ-ντεν** (δηλαδή, από την "Ευγένεια των Απογόνων του Αετού"), αλλά **Ντουμου-ταγκ-ντεν** ("Δαίμονας με την μορφή τίγρη") !" Σαν να μην έφθαναν όλα αυτά, επισυνέβη κάποια στιγμή και η τελευταία πράξη αυτού του σφετεριστικού δράματος : όταν ο Μιλαρέπα έγινε δέκα πέντε χρονών και θα αναλάμβανε πλέον - σύμφωνα με τους νόμους του Θιβέτ τότε - την διαχείριση της πατρικής περιουσίας του, οι θείοι του κατάφεραν με μια έντεχνα στημένη απάτη να "αποδείξουν" ότι δεν υπήρχε ποτέ περιουσία από την πλευρά του εκλιπόντος πατέρα του Μιλαρέπα, και έτσι, ο τελευταίος δεν εδικαιούτο απολύτως τίποτα !

Η μητέρα του Μιλαρέπα, προκειμένου να αποφύγει ο γιος της το μαύρο μέλλον που τον περίμενε εάν παρέμενε στην δούλεψη των συγγενών τους, τον έστειλε σε μια μονή του Τάγματος των Κοκκινοσκούφηδων Νιγκ-Μαπα, για να μαθητεύσει εκεί κάτω από την επίβλεψη ενός φημισμένου, εκείνη την εποχή, Λάμα, του **Λου-γκιατ-καν**.

Εκεί, ο νεαρός Μιλαρέπα άρχισε να καλλιεργεί τις πνευματικές ικανότητές του, επιδεικνύοντας ιδιαίτερο ζήλο και σχολαστική φιλομάθεια. Μια μέρα, ωστόσο, όταν συνάντησε την μητέρα του, η τελευταία τον παρακάλεσε να εκδικηθεί τους συγγενείς του με οποιονδήποτε τρόπο, διότι μια τέτοια ατιμία σαν αυτή που έκαναν εναντίον αυτής και του ιδίου δεν θα έπρεπε να μείνει ατιμώρητη. Ο Μιλαρέπα, μετά από αρκετούς δισταγμούς, αποφάσισε να πάει να βρει έναν περιβόητο σε ολόκληρο το θι-



βέτ κακό μάγο, τον **Γιουνγκ-τουν-τρο-γκιαλ**, για να διδαχθεί απ' αυτόν τους τρόπους με τους οποίους θα μπορούσε να προξενήσει καταστροφή στην οικογένεια του θείου του ! Αφού ο Μιλαρέπα μαθήτευσε για ένα χρόνο στον Γιουνγκ-τουν-τρο-γκιαλ, αποφάσισε να βάλει σε εφαρμογή ό,τι είχε μάθει απ' αυτόν τον κακό μάγο, προκειμένου να εκδικηθεί τους συγγενείς του, που με τόσο απαίσιο τρόπο έριξαν στην δυστυχία τόσο την μητέρα του όσο και τον ίδιο.

Μια μέρα ο σφετεριστής θείος του Μιλαρέπα είχε καλέσει στο σπίτι του γνωστούς και φίλους για ένα εορταστικό συμπόσιο. Ήταν ακριβώς η ημέρα που διάλεξε ο Μιλαρέπα για να "χτυπήσει" (μια πράξη για την οποία θα μετάνιωνε φριχτά αργότερα). Το αποτέλεσμα της "επίθεσής" του - βάσει των όσων είχε μάθει από τον κακό μάγο - ήταν τρομαχτικό : το σπίτι γκρεμίστηκε αφήνοντας στα ερείπιά του τριάντα πέντε νεκρούς, μεταξύ των οποίων και τα παιδιά του θείου του !

Αμέσως, μια "βαρειά ατμόσφαιρα" έπεσε στο χωριό και πολλοί φίλοι του θείου του Μιλαρέπα σχεδίαζαν πώς να δολοφονήσουν την μητέρα του, θεωρώντας πως εκείνη είχε προξενήσει το κακό αυτό. Όμως, αυτή τους απείλησε με ολοσχερή καταστροφή του χωριού εάν τολμούσαν να την "αγγίξουν", λέγοντας πως ο γιος της (ο Μιλαρέπα) θα μπορούσε να το κάνει αυτό μέσα σε ένα λεπτό ! Ακόμη, δεν θα μπορούσαν να σκοτώσουν τον Μιλαρέπα, διότι έμενε πλέον στην άλλη πλευρά του Θιβέτ (ο Μιλαρέπα κατοικούσε, βέβαια, πολύ κοντά στο χωριό του), όπου δεν θα μπορούσαν να τον βρουν ποτέ ! Οι αγανακτισμένοι χωρικοί υποχώρησαν μπροστά στον φόβο να συμβούν χειρότερα στο χωριό τους, και έτσι η μητέρα του Μιλαρέπα έμεινε ανενόχλητη από αυτούς.

Ωστόσο, ο Μιλαρέπα μετά από την φοβερή εκδικητική πράξη του εναντίον των συγγενών του δεν μπορούσε να βρει ησυχία. Βασανιζόταν από τύψεις και κατηγορούσε συνεχώς τον εαυτό του για όλο το κακό που προκάλεσε στο χωριό του, έστω και αν οι συγχωριανοί του τού είχαν φερθεί τόσο άσχημα συμπαρατασσόμενοι οι περισσότεροι από αυτούς με τον θείο του, όταν ο τελευταίος σφετεριζόταν τόσο την περιουσία του όσο και την ίδια την ύπαρξή του.

Προσπαθώντας να βρει μια ανακούφιση από τις σκέψεις αυτές που τον βασάνιζαν, ο Μιλαρέπα ακολούθησε την συμβουλή του Λάμα Ρονγκ-τον-Λα-γκα να πάει να συναντήσει τον **Μαρπα τον "μεταφραστή"**, μαθητή του μεγάλου Ινδού σοφού **Ναρόπα** (σημείωση : ο Μαρ-πα ο "μετα-



φραστής" (1012-1096) είναι μία από τις κορυφαίες μορφές του Βουδισμού στο Θιβέτ. Αφού μαθήτευσε για αρκετά χρόνια στην Ινδία, επέστρεψε στην γενέτειρά του στο Θιβέτ, όπου αφοσιώθηκε στην μετάφραση των κειμένων του Βουδισμού Μάχαγιάνα από την σανσκριτική στην θιβετανική γλώσσα).

Όταν έφθασε ο Μιλαρέπα στο Ντο-βολουνγκ, όπου ζούσε ο Μαρ-πα, συνάντησε έναν παράξενο Λάμα που όργωνε το χωράφι του (θέαμα ασυνήθιστο για έναν Βουδιστή αρχιερέα). Τον ρώτησε πού μπορούσε να βρει τον μεγάλο δάσκαλο που έψαχνε και αυτός τού είπε πως θα τον οδηγούσε στον Μαρ-πα, αρκεί να τον βοηθούσε να τελειώσει το όργωμα του χωραφιού του ! Όταν ο Μιλαρέπα τελείωσε την δουλειά που τού είχε αναθέσει ο παράξενος αυτός Λάμα, τότε ο δεύτερος με τον πλέον φυσικό και αδιάφορο τρόπο είπε στον νεαρό επισκέπτη του : "Εγώ είμαι ο Μαρ-πα. Τι θέλεις από μένα;". Έκπληκτος ο Μιλαρέπα τού είπε ότι ήλθε να τον βρει για να βοηθήσει έναν μεγάλο αμαρτωλό όπως ήταν αυτός ο ίδιος. Ο Μαρ-πα τού απάντησε ατάραχος : "Δεν σε έστειλα εγώ να κάνεις αμαρτίες προς όφελός μου και επομένως δεν με ενδιαφέρει η περίπτωσή σου !!!".

Μετά την πρώτη ... "ψυχρολουσία" που πήρε ο Μιλαρέπα από τον Μαρ-πα, δεν σταμάτησε, ωστόσο, να επιμένει να μαθητεύσει κοντά του. Αφού τον άκουσε ο Μαρ-πα, πάλι με αδιάφορο ύφος είπε στον επισκέπτη, ότι θα τον έπαιρνε δοκιμαστικά ως μαθητευόμενό του. Ένας στεναγμός ανακούφισης βγήκε τότε από τον Μιλαρέπα !

Ο Μαρ-πα ο μεταφραστής δεν ήταν ένας συνηθισμένος άνθρωπος, πολύ δε περισσότερο ένας δάσκαλος που ακολουθούσε παραδοσιακές μεθόδους για την εκπαίδευση των μαθητών του ! Είπε στον Μιλαρέπα πως θα του δίδασκε το "δόγμα της πλήρους απελευθέρωσης" αρκεί να αναλάμβανε να χτίσει το σπίτι του, έτσι όπως ακριβώς το ήθελε ! Ο Μιλαρέπα συμφώνησε και άρχισε να κουβαλά χώμα και πέτρες προς μια βουνοκορφή που του υπέδειξε ο Μαρ-πα.

Όταν είχε σχεδόν τελειώσει την κατασκευή του μισού οικοδομήματος, είδε ξαφνικά τον Μαρ-πα να έρχεται προς το μέρος του φωνάζοντας πως έπρεπε να γκρεμίσει ό,τι είχε κτίσει και ακόμη να μεταφέρει το χώμα και τις πέτρες σε μια άλλη βουνοκορφή στην αντίθετη πλευρά απ' όπου βρισκόταν ο Μιλαρέπα και να χτίσει εκεί το σπίτι !

Ο Μιλαρέπα, φυσικά, λίγο έλειψε να σωριαστεί λιπόθυμος όταν άκουσε αυτήν την εξωφρενική απαίτηση του δασκάλου του, όμως, θέλο-



ντας να δείξει σεβασμό προς το πρόσωπό του, δεν είπε τίποτε και άρχισε να εκτελεί την εντολή του ! Ακόμη, ο Μαρ-πα άλλαξε και το σχέδιο κατασκευής του σπιτιού, λέγοντας πως δεν το ήθελε σε σχήμα κύκλου, όπως είπε την πρώτη φορά, αλλά σε σχήμα ημισελήνου !

Έτσι, ο Μιλαρέπα μόλις τελείωσε την κατασκευή του μισού καινούργιου οικοδομήματος, πιθανόν να πίστεψε ότι τα βάσανά του σύντομα θα έπαιρναν τέλος, όταν θα τελείωνε και την κατασκευή του άλλου μισού, ωστόσο, ο Μαρ-πα φαινόταν να έχει ... άλλη γνώμη πάνω σ' αυτό, μιας και ο δυστυχής μαθητής του τον είδε κάποια στιγμή να πλησιάζει με πολύ εύθυμη και ανέμελη διάθεση και να του λέει με το πιο φυσικό ύφος του κόσμου, πως θα έπρεπε να γκρεμίσει ό,τι είχε φτιάξει και αυτήν την φορά, διότι αποφάσισε ότι το σπίτι του θα έπρεπε να οικοδομηθεί σε άλλο μέρος, έχοντας μάλιστα σχήμα τριγώνου ! Σ' αυτό το σημείο, ο Μιλαρέπα μόλις και τόλμησε να ψελλίσει πολύ ευγενικά μια μικροδιαμαρτυρία, ωστόσο ο Μαρ-πα του είπε να μην ανησυχεί !

Ο Μιλαρέπα, σίγουρα, δεν θα είχε καμία αμφιβολία ότι ο Μαρ-πα ήταν τρελός που προσπαθούσε να τρελάνει και αυτόν, όταν ένιωσε να του χτυπά... φιλικά την πλάτη λέγοντάς του με ήρεμο τόνο φωνής : "Ποιος σου είπε ότι πρέπει να χτίσεις αυτό το σπίτι ;" (!), δείχνοντας στον Μιλαρέπα ό,τι είχε κατασκευάσει έως εκείνη την στιγμή ο τελευταίος στην ... τρίτη προσπάθειά του!

Μάταια ο Μιλαρέπα προσπάθησε να υπενθυμίσει στον Μαρ-πα, πως εκείνος τον έβαλε να χτίζει και να ξεχτίζει ! Ο δεύτερος ήταν ... ανένδοτος : "Όχι, αποκλείεται να έδωσα εγώ τέτοια εντολή ! Ασφαλώς, κάτι κακό εναντίον μου θα κατεργαζόσουν με όλα αυτά τα καμώματα !".

Ο Μιλαρέπα ... τσιμπούσε τον εαυτό του για να δει αν ό,τι συνέβαινε μπροστά του ήταν εφιάλτης ή πραγματικότητα ! Δυστυχώς γι' αυτόν, τα τσιμπήματα ... απέδειξαν πέρα από κάθε αμφιβολία πως ό,τι είχε ζήσει έως εκείνη την στιγμή ήταν πραγματικότητα. Η πραγματικότητα του Μαρ-πα του μεταφραστή !

Η γυναίκα του Μαρ-πα βλέποντας την αξιοθρήνητη σωματική και ψυχολογική κατάσταση του Μιλαρέπα, παρακάλεσε τον σύζυγό της να σταματήσει επιτέλους να κάνει αυτές τις φάρσες στον νεαρό μαθητή του και να του διδάξει, - ήταν καιρός πια ! - το "δόγμα της Αλήθειας". Ο Μαρ-πα τότε υποχώρησε - ή έδειχνε να υποχωρεί - και στρεφόμενος στον Μιλαρέπα τού είπε να κατασκευάσει ένα ... τετράγωνο κτίριο, εννέα πατώματα ψηλό ! Τού υποσχέ-



θηκε πως δεν θα τον έβαζε να το γκρεμίσει και να το φτιάξει από την αρχή, υπόσχεση όμως που δεν τήρησε ο Λάμα, βρίσκοντας ως πρόσχημα μια πέτρα που είχε τοποθετήσει ο Μιλαρέπα ως ακρογωνιαίο λίθο του νέου οικοδομήματος που άρχισε να φτιάχνει, η οποία κατά τα λεγόμενα του Μαρ-πα ήταν η "ιερή πέτρα" των άλλων μαθητευομένων του !

Η γυναίκα του Μαρ-πα βλέποντας την απελπισία που είχε καταλάβει τον Μιλαρέπα, προσπάθησε να τον παρηγορήσει με αυτά τα λόγια : "Ο Λάμα είναι πέρα από κάθε κατανόηση (!). Λέει ότι έφερε το μυστικό δόγμα από την Ινδία για το καλό όλων των αισθανομένων όντων και σαν κανόνα έχει να το διδάξει και να το κηρύξει ακόμα και σε ένα σκύλο που θα βρεθεί στον δρόμο του. Έτσι ας μην κλονιστεί ακόμη η πίστη σου σ' αυτόν !".

Ο ... ταλαίπωρος Μιλαρέπα κόντευε να τελειώσει την ... οικοδόμηση δύο κτιρίων που του είχε αναθέσει ο Μαρ-πα ο μεταφραστής, όταν ο Λάμα είπε στην γυναίκα του να πάει να πει στον νεαρό μαθητευόμενο του να έλθει να του διδάξει το μυστικό δόγμα. Ο Μιλαρέπα, γεμάτος ελπίδες πήγε να συναντήσει τον Μαρ-πα, ωστόσο ο τελευταίος, όταν συναντήθηκαν, του είπε πως οι ταλαιπωρίες που περνούσε ο νεαρός κοντά του δεν ήταν τίποτε μπροστά στις δοκιμασίες που είχε υποφέρει ο δικός του δάσκαλος, ο Ινδός Ναρόπα !

Μετά σιώπησε και δεν έκανε καμία νύξη για την διδαχή του μυστικού δόγματος, αφήνοντας τον Μιλαρέπα άφωνο για άλλη μια φορά ! Έτσι ο Μιλαρέπα αποφάσισε να "εκβιάσει" λίγο την ανυπόφορη κατάσταση που είχε δημιουργηθεί - μια κατάσταση, όμως, που δεν οφειλόταν σε κάποιο υποτιθέμενο στριφνό ή αλλοπρόσαλλο χαρακτήρα του Μαρ-πα, αλλά στην επιθυμία του τελευταίου να δει μέσα από αυτά τα εξαντλητικά "τεστ" μέχρι ποίου σημείου μπορούσε να φθάσει η υπομονή και η δίψα για την μάθηση από την πλευρά του νεαρού Μιλαρέπα ! Ο τελευταίος, όμως, είχε αρχίσει να προσποιείται μπροστά στην γυναίκα του Μαρ-πα, ότι θα έφευγε, διότι δεν άντεχε άλλο την απαράδεκτη συμπεριφορά του κ.ά., ελπίζοντας πως με αυτόν τον τρόπο θα ανάγκαζε τον Λάμα να του διδάξει το δόγμα της αλήθειας. Απτόητος, όμως, ο Μαρ-πα αντέδρασε και απάντησε στον Μιλαρέπα με τον εξής τρόπο : απλά, πήγε και τον χαστούκισε !

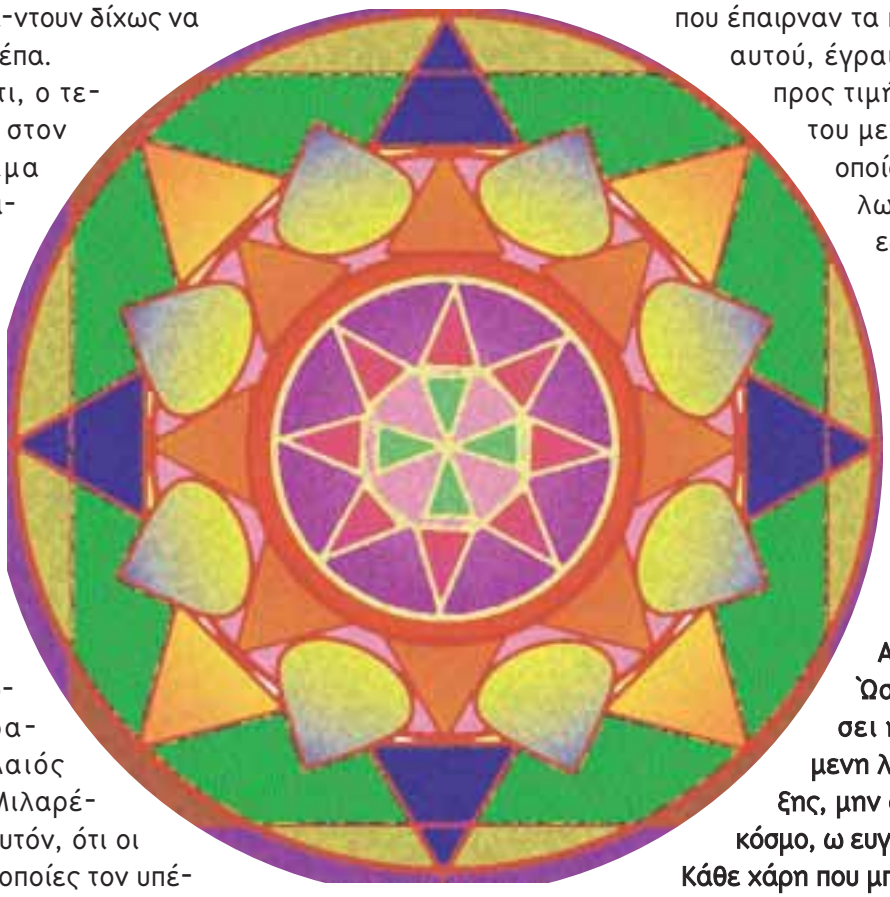
Ο Μιλαρέπα έκλαιγε απαρηγόρητος παραπαίοντας ανάμεσα στην απελπισία ότι ποτέ δεν θα μάθαινε το "δόγμα της ευγενούς αλήθειας" και από την άλλη στην απελπισία που του προκαλούσε η ίδια η συμπεριφορά του αλλόκοσμου, εξωφρενι-



κού και ανηλεούς Μαρ-πα του μεταφραστή !

Ὅταν ο Μιλαρέπα, μετά από μερικές ακόμη σκληρές φάρσες στις οποίες τον υπέβαλε ο δάσκαλός του, αποφάσισε πραγματικά να φύγει από το σπίτι του Λάμα, τότε ο δεύτερος έστειλε ένα γράμμα στον Λάμα Νγκονγκ-ντουν στον οποίο είχε σκοπό να πάει ο Μιλαρέπα και να μαθητεύσει, παρακαλώντας τον να διδάξει στον νεαρό που θα ερχόταν να τον συναντήσει όλες τις "ευγενείς αλήθειες". Το γράμμα αυτό, το έστειλε ο Μαρπα στον Νγκονγκ-ντουν δίχως να το ξέρει ο Μιλαρέπα.

Πράγματι, ο τελευταίος δίπλα στον καινούργιο Λάμα του άρχισε να διδάσκεται όλη την γνώση που ποθούσε έως τότε να αποκτήσει.



Μετά από λίγο καιρό ο Λάμα Νγκονγκ-ντουν αποφάσισε να επισκεφθεί μαζί με τον Μιλαρέπα τον Μαρπα τον μεταφραστή. Εκεί ο παλαιός δάσκαλος του Μιλαρέπα εξήγησε σ' αυτόν, ότι οι δοκιμασίες στις οποίες τον υπέβαλε δεν οφείλονταν στο γεγονός ότι ήταν στριφνός ή τρελός, ούτε σε κάποια επιθυμία του να τον βασανίζει χωρίς λόγο.

Ἔπρεπε να συνθλίψει με αυτόν τον τρόπο οτιδήποτε μπορεί να συνιστούσε το "εγώ" του μαθητή του και να τον φέρει σε μια κατάσταση πρωταρχικής αθωότητας, ωσάν εκείνη ενός μικρού παιδιού. Ακόμη, η υπομονή που έδειξε ο Μιλαρέπα υποφέροντας όλες τις σκληρές δοκιμασίες - δοκιμασίες που θα μπορούσαν να κατακρημνίσουν το νευρικό σύστημα του πιο ψύχραιμου ανθρώπου -, τον έκανε άξιο να διδαχθεί όλες τις μεγάλες αλήθειες του Βουδισμού Μάχαγιάνα, που θα τον έκαναν ικανό να απελευθερωθεί από τον τροχό των γεννήσεων και των μετενσαρκώσεων (Samsara), γυρίζοντας ακατάπαυστα τον τροχό της Αλήθειας και του θεϊκού Νόμου (Dharma).

Ο Μιλαρέπα χαρούμενος για την τροπή που έπαιρναν τα πράγματα υπέρ αυτού, έγραψε ένα ποίημα προς τιμήν του Μαρ-πα του μεταφραστή, στο οποίο - μεταξύ άλλων - γράφει τα εξής :

" Για τις χάρες που κερδίζουν οι άλλοι χαίρομαι · έτσι προσεύχομαι να μπει σε ακατάπαυστη κίνηση ο τροχός της Αλήθειας.
Ὡσπου να αδειάσει η περιστρεφόμενη λίμνη της Ὑπαρξης, μην φεύγεις απ' τον κόσμο, ω ευγενικέ Γκουρού.
Κάθε χάρη που μπορεί να προκύψει απ' αυτό τον ύμνο
την αφιερώνω στην αιτία του Παγκόσμιου Αγαθού."
(μετάφραση : Αναστασία Νάνου)

Στη βιογραφία του Μιλαρέπα που έγραψε ο μαθητής του Ρετσούνγκ - Ντόρτζε-νταγκ-πα, ο δεύτερος διηγείται πως ο δάσκαλός του κατόρθωνε να προσεγγίζει από μέρα σε μέρα, την λεγομέ-



νη **Λαγκ-τονγκ**, δηλαδή, την "υπερσυνείδηση", μέσω της οποίας ο άνθρωπος ενώνεται με τον θείο στοιχείο που κατοικεί μέσα του. Η προσπάθεια που κατέβαλε ο Μιλαρέπα μέσω της **Βάτζραγιάνα** (που σημαίνει "το όχημα του κεραυνού" στην σανσκριτική γλώσσα, υποδηλώνοντας την "αμετάβλητη πνευματική οδό" της θιβετανικής εκδοχής του Βουδισμού Μάχαγιάνα).

Μιαν ημέρα, ο Μαρ-πα είδε να εμφανίζονται μπροστά του σαν σε όραμα, οι **ντακίνις** (οι νεράιδες της Ινδικής Μυθολογίας, που "υιοθέτησαν" και οι Θιβετιανοί στην δική τους μυθολογία), οι οποίες τον κάλεσαν να κατανοήσει καλύτερα την διδασκαλία του Ινδού ευεργέτη του Ναρόπα και να την διδάξει στον Μιλαρέπα.

Ο Μαρ-πα, λέγεται ότι μετέδωσε τότε στον Μιλαρέπα την μυστική διδασκαλία του **Ντρονγκ Τζουγκ** (δηλαδή, την μεταφορά συνείδησης ή νοητικής ενέργειας από σώμα σε σώμα), αφού πρώτα ταξίδεψε για μια ακόμη φορά στην Ινδία για να βρει τις σχετικές σανσκριτικές πραγματείες και να τις μεταφέρει στο Θιβέτ.

Ακόμη, ο Μαρ-πα δίδαξε στον Μιλαρέπα τις "έξι καταστάσεις συνείδησης" (όπως αναφέρονται σε προηγούμενες σελίδες· αυτές οφείλει να κατακτήσει ο μαθητευόμενος στο Τάγμα των Καρ-γκιουτ-πα, το οποίο ίδρυσε ο Μαρ-πα στο Θιβέτ όταν γύρισε από την Ινδία, όπου διδάχθηκε τον Βουδισμό Μάχαγιάνα).

Ο Μιλαρέπα ήταν ήδη ένας σοφός, και επιπλέον, είχε το ξεχωριστό ταλέντο να εκφράζει τις σκέψεις και τα οράματά του σε πολύ ωραίους στίχους, γεγονός που τον ανέδειξε και σε μεγάλο ποιητή του Θιβέτ.

Ένα βράδυ ο Μιλαρέπα τινάχτηκε πάνω από το κρεβάτι του λουσμένος στον ιδρώτα από την αγωνία. Είχε δει έναν εφιάλτη στον ύπνο του, που αφορούσε την μητέρα του και την αδελφή του. Αυτό το θεώρησε ως κακό οιωνό για μια πιθανή άσχημη κατάσταση στην οποία μπορούσαν να βρίσκονται οι τελευταίες, και μόλις ξημέρωσε, πήγε αμέσως να βρει τον Μαρ-πα να του ζητήσει μία άδεια για να πάει να επισκεφθεί την οικογένειά του, την οποία είχε πολύ καιρό να δει. Όταν μπήκε στην κάμαρα του Μαρ-πα, αυτός κοιμόταν.

Μόλις ξύπνησε και άκουσε την παράκληση του Μιλαρέπα προσπάθησε να αποτρέψει ένα τέτοιο ταξίδι, λέγοντας πως θα μπορούσε, κατά την πορεία προς την γενέτειρά του, να γίνει εύκολα θύμα του **Μάρα** (δηλαδή, του διαβόλου).

Ωστόσο, η βαθύτερη αιτία της αντίδρασης του Μαρ-πα ήταν η αγάπη που ένιωθε για τον Μιλα-



ρέπα, και ακόμη το γεγονός πως ο τελευταίος όταν ήλθε να του ανακοινώσει την επιθυμία του να ταξιδέψει για να ξανασυναντήσει την μητέρα του και την αδελφή του, τον βρήκε να κοιμάται αυτό ήταν ένας οιωνός τον οποίο ο Μαρ-πα τον ερμήνευσε ότι μετά την αναχώρησή του ο Μιλαρέπα και αυτός δεν επρόκειτο να ξαναβρεθούν σ' αυτήν την ζωή · πιθανώς σε μια άλλη · όμως, όχι πλέον σ' αυτή !

Αφού αποχωρίστηκε τον δάσκαλό του γεμάτος δάκρυα στο πρόσωπό του, ο Μιλαρέπα ταξίδεψε ως το χωριό όπου γεννήθηκε και μεγάλωσε. Εκεί, τα νέα που έμαθε για την μητέρα του και την αδελφή του τον έριξαν σε μια φοβερή θλίψη : η μεν πρώτη είχε πεθάνει πριν λίγο καιρό, ενώ η δεύτερη είχε χαθεί, χωρίς κανένας να ξέρει πού ήταν πιθανό να βρίσκεται. Ο Μιλαρέπα σκέφτηκε τότε ότι το όνειρο που είχε δει στο σπίτι του Μαρ-πα βγήκε, δυστυχώς, αληθινό. Οι καινούργιες αυτές εξελίξεις συγκλόνισαν βαθιά τον Μιλαρέπα και σταθεροποίησαν ακόμη πιο πολύ την απόφασή του να αποσυρθεί από κάθε κοινωνική συναναστροφή, στην προσπάθειά του να ανακαλύψει το αιώνιο Ντάρμα (την Αλήθεια, τον "τροχό" του Νόμου). Όπως γράφει σ' ένα ποίημά του εκείνης της περιόδου :



"Όλα τα φαινόμενα, υπαρκτά και φανερά είναι παροδικά, μεταβαλλόμενα και ασταθή.

Αλλά πάνω απ' όλα η κοσμική ζωή δεν έχει πραγματικότητα, δεν έχει μέσα της μόνιμο κέρδος ·και έτσι αντί να κάνω ένα ανώφελο έργο,θα αναζητήσω το αιώνιο Ντάρμα."

(μετάφραση : Αναστασία Νάνου)

Πριν αναχωρήσει ο Μιλαρέπα για το σπήλαιο **Ντράγκαρ - Τάσο**, όπου θα περνούσε το μεγαλύτερο μέρος της υπόλοιπης ζωής του διαλογιζόμενος, ερευνώντας το Ντάρμα και γράφοντας ποιήματα, συνάντησε στο πατρικό χωριό του την θεία του, η οποία μαζί με τον άντρα της τού είχαν φερθεί τόσο άσχημα κατά την παιδική ηλικία του, και ο ίδιος, τους είχε εκδικηθεί με την σειρά του, προκαλώντας ανείπωτη φρίκη στο σπίτι τους, όταν νεαρός ακόμη είχε μπλέξει στα άσχημα "δίχτυα επιρροής" ενός κακού μάγου.

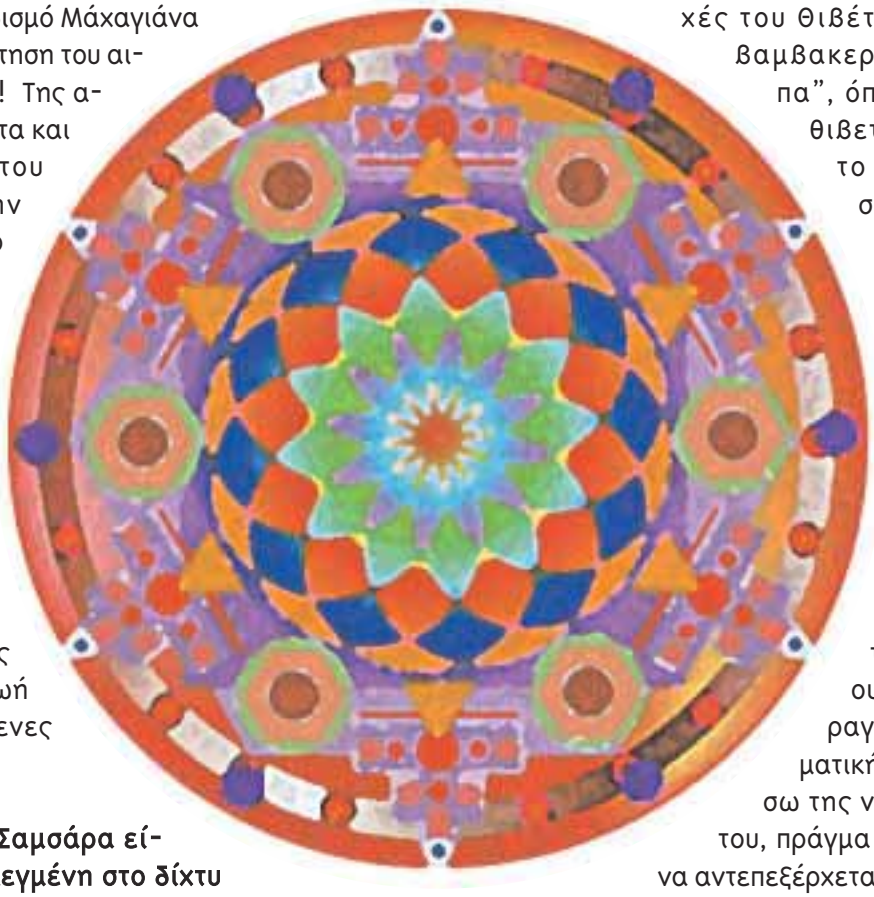
Η θεία του είπε, πως αν και είχε περάσει πολύς καιρός από τότε που συνέβησαν τα τρομερά εκείνα γεγονότα στο χωριό, ωστόσο, οι χωρικοί ανησυχούσαν πολύ για την παρουσία του στα μέρη τους, και έτσι, το καλύτερο που θα είχε να κάνει ο Μιλαρέπα ήταν να φύγει το γρηγορότερο από το χωριό, αλλιώς κινδύνευε να δολοφονηθεί από τους φοβισμένους χωρικούς.

Ταυτόχρονα, η θεία του μην ...ξεχνώντας τον παλιό εαυτό της, προσέφερε στον Μιλαρέπα



μια πολύ μικρή αμοιβή - που φάνταζε σαν κοροϊδία - για το χωράφι που ανήκε σ' αυτόν και επί σειρά ετών το σφετεριζόταν η ίδια.

Ο Μιλαρέπα, αφού την επέπληξε για την φιλοχρηματία και την απληστία της, της είπε ακόμη πως δεν θα δεχόταν την "αμοιβή". Ακόμη, δεν αισθανόταν πλέον μίσος γι' αυτήν, αλλά αντίθετα, ένα "είδος ευγνωμοσύνης", διότι αυτή και ο άνδρας της στάθηκαν, έστω και με αυτόν τον αρνητικό τρόπο, η αφορμή για να στραφεί ο Μιλαρέπα στον Βουδισμό Μάχαγιάνα και στην αναζήτηση του αιώνιου Ντάρμα ! Της απήγγειλε μάλιστα και ένα ποίημά του σχετικά με την **Σαμσάρα** (ο τροχός των γεννήσεων, των θανάτων και των μετενσαρκώσεων) και το **Κάρμα** (η καλή ή κακή "κληρονομιά" που φέρει κάποιος στην τωρινή ζωή από προηγούμενες ζωές του) :



"Ολόκληρη η Σαμσάρα είναι πάντα μπλεγμένη στο δίχτυ του Κάρμα · όποιος κρατιέται απ' αυτά κόβει την ζωτική χορδή της Σωτηρίας.
Με το θέρισμα των κακών πράξεων απασχολείται η ανθρώπινη φυλή και κάνοντάς το δοκιμάζει την αγωνία των Κολάσεων.
Οι εκφράσεις συμπάθειας συγγενών και φίλων είναι ο πύργος του Κακού · όταν τον χτίζεις, πέφτεις στις φλόγες της αγωνίας. Η συσσώρευση πλούτου είναι η συσσώρευση της περιουσίας των άλλων · αυτά που μαζεύει κανείς δεν αποτελούν παρά προμήθειες για τους εχθρούς του."
(μετάφραση : Αναστασία Νάνου).

Στο σπήλαιο Ντράγκαρ - Τάσο, ο Μιλαρέπα έζησε μια πολύ ασκητική ζωή. Τρεφόταν ελάχιστα (τις περισσότερες ημέρες με χυμό που έφτιαχνε από το βράσιμο τσουκνίδων !) και το μοναδικό ρούχο που τον προφύλασσε από το τσουχτερό κρύο που "περιπολούσε" στις ορεινές περιοχές του Θιβέτ ήταν ένα απλό βαμβακερό ύφασμα ("ρεπα", όπως λέγεται στην θιβετανική γλώσσα), το οποίο έγινε και συνθετικό μέρος του ονόματός του (Μίλα - ρέπα), - όχι μόνον του σώματός του !

Ο ορα-ματιστής - ποιητής, όμως, είχε εξασκηθεί πολύ καλά στην τεχνική "τουμ - μο" του Τάγματος των Καρ-γκι-ουτ-πα για την παραγωγή φυσικής σωματικής θερμότητας μέσω της νοητικής δύναμής του, πράγμα που του επέτρεπε να αντεπεξέρχεται στο δυνατό κρύο, φορώντας μονάχα το "ρε-πα".

Ο Μιλαρέπα, όπως αναφέρει ο μαθητής και βιογράφος του Ρετσούνγκ - Ντόρτζε - Νταγκ - πα, περνώντας για μακρά χρονικά διαστήματα στο σπήλαιο Ντράγκαρ - Τάσο, υποσιτιζόμενος, κοιμώμενος ελάχιστα και σε κατάσταση πολύωρου διαλογισμού, είχε γίνει τόσο κάτισχνος στην όψη ώστε μιαν ημέρα που μπήκαν στο σπήλαιο με-

ρικοί κυνηγοί πίστεψαν ότι αντίκρισαν ένα **μπούτα** (κακό πνεύμα) ! Σ' αυτό το σπήλαιο ήλθε και τον συνάντησε επίσης η αδελφή του, Πέτα, η οποία, βλέποντάς τον σε τόσο αδύναμη κατάσταση, τον παρακάλεσε να δεχθεί το κρέας, το βούτυρο και το "τσανγκ" (είδος θιβετανικής μπύρας) που θα του έφερνε όσο πιο συχνά μπορούσε.

Ο Μιλαρέπα είχε απορροφηθεί τόσο πολύ από την πνευματική εργασία του καθώς και από τα samadhi ("εκστάσεις", στην σανσκριτική) στα οποία συχνά περιέπιπτε, ώστε είχε παραμελήσει παντελώς το σώμα του, το οποίο, όπως αναφέρει ο βιογράφος του, είχε γίνει "διάφανο" !
Ο μεγάλος εθνικός ποιητής και βουδιστής "άγιος" του Θιβέτ συγκέντρωσε μια πληθώρα μαθητών γύρω του στους οποίους δίδαξε με τον καλύτερο τρόπο το "δόγμα της πνευματικής τελείωσης" και τον Βουδισμό Μάχαγιάνα, έτσι όπως τον είχε διδαχθεί από τον σπουδαίο δάσκαλο Μαρ-πα τον μεταφραστή, ιδρυτή του Τάγματος των Καρ-γκιουτ-πα, και όπως τον είχε εμπλουτίσει ο ίδιος με τα ποιήματά του, δείγματα μεγάλης σοφίας και βαθιάς κατανόησης των μυστηρίων τόσο του κόσμου, όσο και εκείνων πέραν αυτού.
Αιώνες αργότερα, αναγνωρίστηκε ως ένας από τους μεγαλύτερους ποιητές που έζησε ποτέ στον κόσμο και το όνομά του απέκτησε παγκόσμια φήμη.

Ο βιογράφος του Μιλαρέπα αναφέρει πως ο δεύτερος είχε αποκτήσει πλήρη έλεγχο στις νοητικές δυνάμεις του και είχε εξερευνήσει όλες τις κρυφές πτυχές των δυνάμεων του νου του, πράγμα που του επέτρεπε να πετάει σαν πουλί, να περπατάει ή και να κοιμάται ακόμη στον αέρα !

Ο Μιλαρέπα πέθανε όταν κόντευε την ηλικία των 100 χρόνων και άφησε ως κληρονομιά στην πατρίδα του όχι μόνο τα ποιήματα και τις διδασκαλίες του, αλλά και ένα ισχυρό πρότυπο του ανθρώπου εκείνου που με αυταπάρνηση αποστρέφεται τις παροδικές αυτο-ικανοποιήσεις για να βρει την ευτυχία του μέσα στο ανεξάντλητο καλειδοσκόπιο του Πνεύματος.
Ο θάνατός του χαρακτηρίστηκε από τους μαθητές του ως η αναχώρηση ενός "**Αναγκαμίν**" (που σημαίνει "αυτός που δεν επιστρέφει σ' αυτήν την ζωή μετενσαρκωμένος").
Όπως άλλωστε έγραψε ο ίδιος σε ένα από τα τελευταία ποιήματά του :

"Για μένα, τον Μιλαρέπα τον Αποφασιστικό,
ολόκληρο το σύμπαν μεταμορφώθηκε σε χρυσάφι,
δεν έχω ανάγκη να κλείνω το χρυσάφι σε πακέτα
ή σε πουγγιά ..."



Βιβλιογραφία

*L.Bernard: Παγκόσμια Μυθολογία, εκδ. Μέρμηγκα, Αθήνα

*Carl Jung: Ο Ἀνθρωπος και τα Σύμβολά του, εκδ. Αρσενίδη, Αθήνα

*J.C.Cooper: An Illustrated Encyclopaedia of Traditional Symbols, εκδ. Thames and Hudson Ltd., London

*Carlos Castaneda: Η Διδασκαλία του Δον Χουάν, εκδ. Καστανιώτη, Αθήνα

*Carlos Castaneda: Μια Ξεχωριστή Πραγματικότητα, εκδ.Καστανιώτη, Αθήνα

*Mircea Eliade: Ο Σαμανισμός και οι Αρχαϊκές Τεχνικές της Ἐκστασης, εκδ. Ι. Χατζηνικολή, Αθήνα

*Mircea Eliade: Πραγματεία πάνω στην Ιστορία των Θρησκειών, εκδ. Ι. Χατζηνικολή, Αθήνα

*C.G.Jung, C.Kerenyi: Η επιστήμη της μυθολογίας, εκδ.Ιάμβλιχος, Αθήνα

*Levi-Strauss: Ἀγρια Σκέψη, εκδ. Παπαζήση, Αθήνα

*Jacques Lacarrière: Οι Γνωστικοί, εκδ. Ι. Χατζηνικολή, Αθήνα

*Χριστιανικός Γνωστικισμός, Τα Κοπτικά Κείμενα του Nag Hammadi στην Αίγυπτο, εκδ. Κέντρο Βιβλικών Μελετών «Ἀρτος Ζωής», Θεσσαλονίκη

*John Milton: Paradise Lost, εκδ. Penguin Books

*John Ferguson: An Illustrated Encyclopedia of Mysticism and the Mystery Religions, εκδ. Thames and Hudson Ltd., London

*Werner Heisenberg: Φυσική και Φιλοσοφία, εκδ. Κάλβος, Αθήνα

*Paul Davies: God and the New Physics, εκδ. J.M.Dent & Sons Ltd., London

*James Gleick: Chaos-Making a New Science, εκδ. Viking Penguin Inc.

* Ι.Θ.Κακριδής: Ελληνική Μυθολογία, τόμοι 1-5, Εκδοτική Αθηνών

*C.Kerenyi: Η Μυθολογία των Ελλήνων, εκδ. Βιβλιοπωλείον της Εστίας, Ι.Δ.Κολλάρου & ΣΙΑ Α.Ε., Αθήνα

*Homeri Opera vol. I-IV, εκδ. Oxford Classical Texts

* ΟΜΗΡΟΥ ΙΛΙΑΣ, απόδοση Ιακώβου Πολυλά, εκδ. Ι.Γ.Βασιλείου, Αθήνα

*ΟΜΗΡΟΥ ΟΔΥΣΣΕΙΑ, απόδοση Ιακώβου Πολυλά, εκδ. Ι .Γ.Βασιλείου, Αθήνα

*ΗΣΙΟΔΟΣ, Θεογονία - Ἐργα και Ημέραι — Ασπίς Ηρακλέους — Ηοίαι, Εκδ. Ι.Ζαχαρόπουλος, Αθήνα

*Δ.Π.Παπαδίτσας: Ομηρικοί Ύμνοι, εκδ. Καρδαμίτσα, Αθήνα

*Δ.Π.Παπαδίτσας - Ε.Λαδιά: Ορφικοί Ύμνοι, εκδ. Καρδαμίτσα, Αθήνα

*LOEB CLASSICAL LIBRARY, εκδ.Harvard University Press, William Heinemann Ltd.

*Ευάγγελος Κοφινιώτης: Ομηρικό Λεξικό, εκδ. Θ.Χριστόπουλος Α.Β.Ε.Ε., Αθήνα-Πάτρα

*Ιωάννης Σταματάκος: Λεξικόν της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσης, Αθήνα

*Αχιλλεύς Τζάρτζανος: Γραμματική της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσης, εκδ. ΟΕΔΒ

*Wolfgang Schadewaldt: Από τον Κόσμο και το Έργο του Ομήρου, εκδ. Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, Αθήνα

*P.OVIDIUS NASO: METAMORPHOSES, Lipsiae Typis B.G.Tevbneri

*OVID: Metamorphoses, Rolfe Humphries, εκδ. Indiana University Press

*Κ.Καλογερόπουλος: Σκανδιναβική Μυθολογία, Τόμος Α΄, εκδ. Ιάμβλιχος, Αθήνα

*ΗΣ.Ι.Κωνσταντινίδης: Μυθολογία των Υπερβορείων και Ελληνικό Δωδεκάθεο, εκδ. ΔΙΟΝ

*Η Ανακάλυψη της Αμερικής από τους Βίκινγκς, εκδ. Στοχαστής

*ΝΟΡΒΗΓΟΙ ΠΟΙΗΤΕΣ, εκδ. Βιβλιοπωλείον της Εστίας, εκδ. Ι.Δ.Κολλάρου ΕΣΙΑ Α.Ε., Αθήνα

*James Gwyn: Eirik the Red and Other Icelandic Sagas, εκδ. Penguin Books

*Magnus Magnusson and Herman Pàlsson, The Vinland Sagas, the Norse Discovery of Amerika, Graelendinga Saga and Eirik Saga, εκδ. Penguin Books

*R.I.Page: Norse Myths, εκδ. British Museum Press

*Norwegian Dictionary, εκδ. J-N Cappelens Forlag A-S, Oslo

*Υβ Μπερτού: Διδασκαλίες των Δρυίδων, εκδ. Τετρακτύς, Αθήνα

*Nora Chadwick: Celtic Britain, εκδ. Newcastle Publishing Co. Inc.

*John Matthews and Caitlin: An Encyclopedia of Myth and Legend — British and Irish Mythology, εκδ. The Aquarian Press

*Geoffry of Monmouth: The History of the Kings of Britain, εκδ.Penguin Books

*John Sharkey: Celtic Mysteries, εκδ. Thames and Hudson Ltd., London

*John Matthews: The Grail, Quest for the Eternal, εκδ. Thames and Hudson Ltd., London

*Roger Shelman Loomis: The Grail, from the Celtic Myth to Christian Myth, εκδ. Princeton University Press

*Chretien de Troyes: Arthurian Romances, εκδ. Penguin Books

*Francis Deabody Mayonn: The Kalevala or Poems of the Kaleva District, compiled by Elias Lönnrot, εκδ. Harvard University Press

*Σύγχρονη Φινλανδέζικη Ποίηση, εκδ. Πλέθρον, Αθήνα

*Ν.Κ.Σάνταρς: Το Έπος του Γκιλγκαμές, εκδ. Καστανιώτη, Αθήνα

*Petra Eisele: Βαβυλώνα, εκδ.Κονιδάρη, Αθήνα

*Henrietta McCall: Mesopotamian Myths, εκδ. British Museum Press

*Frantz Cumont: Τα Μυστήρια του Μίθρα, εκδ. Πύρινος Κόσμος, Αθήνα

* Samuel Henry Hooke: Μυθολογία της Μέσης Ανατολής, εκδ.Αρίων, Αθήνα

*Vesta Sarkhosh Curtis: Persian Myths, εκδ. British Museum Press

*Η Αιγυπτιακή Βίβλος των Νεκρών, εκδ. Πύρινος Κόσμος, Αθήνα

*George Hart: Egyptian Myths, εκδ. British Museum Press

*ΒΕΔΕΣ, εκδ. Δωδώνη, Αθήνα-Γιάννινα

*ΟΥΠΑΝΙΣΑΝΤ, εκδ.Δωδώνη, Αθήνα-Γιαννινα

*ΜΠΑΓΚΑΒΑΤ ΓΚΙΤΑ, εκδ. Δωδώνη, Αθήνα-Γιάννινα

*Δ.Κ.Βελισσαρόπουλος: Ιστορία της Ινδικής Φιλοσοφίας, εκδ.Δώδωνη, Αθήνα

*Vasudeo Govind Apte: The Concise SANSKRIT-ENGLISH Dictionary, εκδ. Motilal Banarsidass Publishers, Delhi

*Rechung Dorge Dagpa: Μιλαρέπα, ο Μεγάλος Γίογκι του Θιβέτ, εκδ. Πυρήν

*Αλεξάνδρα Νταβίντ Νελ: Η Μύηση στο Θιβέτ, εκδ. Πύρινος Κόσμος, Αθήνα

* Αλεξάνδρα Νταβίντ Νελ: Βουδδισμός, εκδ.Πύρινος Κόσμος, Αθήνα

*ΒΟΥΔΙΣΤΙΚΑ ΚΕΙΜΕΝΑ,Λανκαβατάρα Σούτρα, εκδ.Πύρινος Κόσμος, Αθήνα

*André Bareau: Βούδας, εκδ. Πλέθρον, Αθήνα

*ΜΕΓΑΛΗ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ, εκδοτικός οργανισμός «Ο ΦΟΙΝΙΞ»