



Krzysztof
Baranowski

Mity mórz
i oceanów

BOSZ





**Krzysztof
Baranowski**



**Mity mórz
i oceanów**

BOSZ



Biblioteka Szkoły pod Żaglami

Spis treści



Powstanie świata

Wizja Owidiusza	8
Wierzenia Sumerów	14
Świat Chińczyków	18
Japoński chaos w kształcie jajka	22
Egipskie słońce Re	26
Mity akadyjskie z głębi mórz	30
Bogowie kłócą się na Olimpie	34
Chrześcijański Duch Boży nad wodami ..	40
Morze z krwi skandynawskiego Ymira ..	46
Rangi i Papa – prarodzice	
Polinezyjczyków	50
Potop – świat stworzony od nowa	54



Bogowie

Enki – sumeryjska personifikacja wody ..	62
Re żegluje po oceanie nieba	66
Posejdon – grecki bóg morza	70
Neptun – rzymski odpowiednik	
Posejdon	76
Tangaroa – najwznioślejszy bóg	
polinezyjskiego oceanu	82
Indyjski Waruna płynie na krokodylu ..	88
Bóg morza bliskiego Njord	
i bóg oceanu Aegir	92
Watatsumi – japoński bóg morza	96
Fenicka Aszera – stworzycielka bogów ..	100



Królowie

Egipska faraon Hatszeput	106
Żydowski król Salomon	112
Królowa Saby – Makeda	118
Kartagińska królowa Dydona	124
Kreteński król Minos	130
Irański król Feridun	136



Herosi

Gilgamesz – bohater Mezopotamii	144
Indyjski heros Ardżuna	150
Perseusz – pogromca Meduzy	156
Bohaterski Ateńczyk Tezeusz	162
Grecki Herakles i rzymski Herkules	168



Żeglarze

Jazon – dowódca Argo i kapitan	
Argonautów	176
Odyseusz – od Troi do Itaki	182
Eneasz – od Troi do Rzymu	188
Arabski żeglarz Sindbad	194
Irlandzki Brendan	204
Wiking Eryk Rudy	208
Jan z Kolna – Polak,	
który odkrył Amerykę	214
Latający Holender	218



Korabie

Mityczne statki	224
Arka Noego	228
Tygrys	234
Tratwa Ra	238
Argo	242
Tratwa Odyseusza	248
Tratwa Kon-Tiki	252
Chińska dżonka	256
Skórzana łódź Brendana	262



Rejsy

Bogowie wyznaczają kurs	268
Z Argonautami po Złote Runo	272
Odyseja – długa droga do domu	282
Eneida – równie długa droga do Lacjum	290
Mnich Brendan odkrywa Amerykę	296
Eryk Rudy też płynie do Ameryki	300
Rejs dla porwania	306
Tristan płynie do Izoldy, Izolda płynie do Tristana	312



Wyspy

Atlantyda	324
Delos	330
Lemnos	334
Kreta	340
Ogygia	346
Itaka	350
Hy-Brasil	356
Kanary	360
Antillia	366



Potwory morskie

Symplegady	372
Charybda	376
Skylla	380
Syreny	384
Lewiatan	388
Tryton	394
Tyfon	398
Kraken	404
Jormungand	412
Cthulhu	416

Źródła i autorzy fotografii	421
Literatura	422
Książki Krzysztofa Baranowskiego	431



**Powstanie
świata**



Wizja Owidiusza

Większość mitów i legend
świata potwierdza,
że wszystko zaczęło się
od wody – olbrzymiego,
czarnego praoceanu,
z którego wyłaniały się lądy,
zwierzęta i człowiek.

Powstanie
świata

8

I WSZYSTKIM ZARZĄDZAŁ BÓG lub bogowie, którzy też jakoś musieli się narodzić. Rzymski poeta Owidiusz cofa się o krok i zaczyna od Zamętu (dziś mówimy: Chaos). I kończy oceanem, który „oblewa gęstsza ziemię...”:

*Nim było morze, ziemia i niebios sklepienie,
Jedyny miało wyraz całe przyrodzenie,
Zwano go Zamęt. Ogrom gruby, nieroskładny,
Ciężar tylko na świecie martwy i bezwładny,
Zbiór źle złączonych istot z sprzecznymi nasiony.*

[...]

*Morze, ziemia, powietrze, jedno tworzą ciało;
Lecz woda nieprzepływną, i ziemia niestałą,
I powietrze jest ciemnym: w ciągłym z sobą sporze
Swój postaci nie mają: w jednym bowiem zbiorze
Zimno z gorącym, suchość z wilgocią walczyła,
Miękką tłoczyła twarda, lekką ciężka bryła.*

[...]

str. 7
Sumeryjska
figura
bóstwa, miedź,
Mezopotamia,
2500–2350 p.n.e.

Antonio
Tempesta,
Stworzenie
świata, rycina
w *Przemianach*
Owidiusza, 1606





Orbis fabrica.

Tangaroa – najwznioślejszy bóg polinezyjskiego oceanu

**Tangaroa wraz z braćmi
wypadł z uścisku swoich
rodziców – nieba i ziemi,
spadł do morza i tam już
pozostał.**

Bogowie

82

TO JEGO BRAT TANE, leżąc na plecach na ciele matki ziemi, nogami odpychał ciało ojca, niebo, aż wreszcie między nimi stworzyła się przestrzeń. Jednak jeden z braci, który był przeciwny rozdzieleniu rodziców, otworzył jaskinie swoich dłoni i wypadły z nich uwięzione do tej pory wichry oceaniczne, a na ich skrzydłach wzleciał bóg wiatru i rozpędził rodzeństwo po całym świecie. Tangaroa pozostał w morzu jako bóg-ryba i ojciec wszystkiego, co pływa i żyje w morzu i na morzu.

Tangaroa jest więc jednym z sześciu synów boskiego Rangiego i bogini Papy, ale z czasem wybił się na najpotężniejszego boga, tak potężnego jak ocean, którym włada. Poruszając się po szerokich wodach, stworzył polinezyjski raj Hawaiki zlokalizowany na wyspie Raiatea w grupie Wysp Zawietrznych archipelagu Wysp Towarzystwa na Pacyfiku. Stał się też założycielem rodu śmiałych żeglarzy, wodzów polinezyjskich, którzy wyruszyli na podbój oceanu. W wielu wersjach Tangaroa występuje jako stwórca bogów i ludzi.

Z Tangaroą wiąże swój ród legendarny król Lu, którego córka Ui, wydana za Słońce, urodziła półboskiego Maui, a ten stał się



Królowie





Egipska faraon Hatszepsut

**Wszędzie w dawnych czasach
bogowie zstępowali z nieba,
by przejmować panowanie
na ziemi.**

Królowie
106

TAK SAMO UCZYNIŁ egipski bóg Re – „Jego Królewska Mość, oby żył w szczęściu i zdrowiu”, jak zwyczajowo dodawano po jego imieniu – który dał początek ziemskiej dynastii faraonów. Wszyscy oni żeglują – po Nilu albo po niebie.

Ale tak naprawdę jedyną, która się dała poznać jako organizatorka wypraw oceanicznych, była kobieta-faraon, Hatszepsut. Mityczna, a jednak jak najbardziej realna, o czym zaświadcniają napisy w jej świątyni w Deir el-Bahari. Panowała w XV wieku p.n.e., czyli trzy i pół tysiąca lat temu.

str. 105
Simeon
Solomon,
Król Salomon,
tempera
na papierze,
ok. 1874

Totmes III, następca Hatszepsut, kazał wymazać (czyli skuć) wszelkie napisy dotyczące poprzedniczki, ale wykonawcy tego rozkazu przegapili ściany skryte za otwartymi drzwiami świątyni. I takim sposobem informacja przetrwała do czasów współczesnych, a za jej odkrycie odpowiadają między innymi polscy archeolodzy.

Statua królowej
Hatszepsut,
Egipt,
1479-1458 p.n.e.

Hatszepsut była córką faraona Totmesa I i królowej Ahmes, a żoną faraona Totmesa II. Już za życia małżonka rywalizowała z nim o sukcesję, a gdy zmarł, objęła rządy w imieniu jego nieletniego syna Totmesa III zrodzonego z żony Iset. Nie poprzestała na tym, lecz – powołując



Indyjski heros Ardżuna

Nie każdy może się przyjaźnić z bogiem, będąc równocześnie jego uczniem jak Ardżuna.

Ale też nie każdy bóg jest jak Kriszna, bowiem Kriszna jest bogiem największym, choć nie jedynym w religii hinduskiej.

Herosi
150

I OTO ARDŻUNA, SYN PANDU, staje na polu Kurukszetra do bitwy, mając przed sobą armię krewniaków Kaurawów, synów Dhritarasztry. Dopada go zwątpienie: nie chce walczyć i zabijać krewniaków, niezależnie od słuszności sprawy. Wtedy Kriszna przekazuje mu traktat etyczny, *Bhagawad Gītę*, który stanowi teorię należytego działania, a sam zachęca do boju, deklarując się jako woźnica w rydwanie Ardżuny.

Dhritarasztra i Pandu byli braćmi z dynastii Kuru, wywodzącej się od króla Bharaty, mitycznego władcy subkontynentu indyjskiego – Króla Królów. Starszy, Dhritarasztra, od urodzenia był niewidomy i choć tron mu się należał, nie mógł pełnić królewskich funkcji, więc objął je młodszy – Pandu. Ale w głębi duszy Dhritarasztra cierpiał i pragnął, żeby to jego synowie odziedziczyli tron, a nie synowie Pandu.

Pandu jednak zmarł w młodym wieku. Pięciorgiem jego synów zaopiekował się Dhritarasztra. Jednym z jego bratanków był właśnie Ardżuna. Silny, odważny i szlachetny, zręczny był we wszystkich sztukach wojennych, szczególnie w strzelaniu z łuku. Gdy ojciec urodzivej księżniczki Draupadi ogłosił turniej rycerski, który polegał

Warwick Goble,
*Ardżuna i nimfa
rzeczna*,
ilustracja
z *Indian Myth
and Legend*
Donalda
Alexandra
Mackenziego,
Londyn, 1913





Żeglarze



Eneasz – od Troi do Rzymu

**Eneasz,
syn Anchizesa i Wenus –
bogini piękności i miłości,
był Trojaninem.**

Żeglarze

188

KIEDY TROJA ZOSTAŁA ZBURZONA, matka umożliwiła ucieczkę jemu i jego rodzinie, okrywając chmurą i czyniąc niewidzialnymi dla greckich zdobywców. Eneasz niósł na plecach starego ojca, co opisuje w *Przemianach* Owidiusz:

*Lecz los nie dał nadziei, upaść razem z Troją:
I świętości, i Ojca, drugą świętość swoją
Dźwiga Enej na barkach, ciężar przedostojny,
Unosząc ten skarb jeden z wszystkich łupów wojny...¹*

Ciągle na piechotę, wraz z innymi zbiegami spod Troi, Eneasz dociera do góry Idy i tam bierze się do budowy statków, na których wyrusza na morze. Ale Junona – wciąż wściekła na wszystkich Trojan za to, że król trojański Parys przyznał jabłko „dla najpiękniejszej”, nie jej, a Wenus (według mitologii greckiej – Afrodycie) – nasyła na flotyllę sztormowe wiatry, które ją dziesiątkują. Stosuje przy

*Eneasz wynosi
Anchizesa
z płonącej Troi,
nieznany malarz
flamandzki
wg obrazu
Federica
Barocciego,
olej na desce,
XVII w.*

•
¹Owidiusz. *Przemiany*. Ks. 12. Tłum. Bruno Kiciński. Sandomierz: Armoryka, 2012; str. 169.





tym perfidne przekupstwo polityczne, obiecując bogu wiatrów Eolowi rękę najpiękniejszej ze swoich czternastu nimf.

Wzburzone morze, w którym giną statki Eneasza, budzi czujność Neptuna, który zauważa, że Junona przekroczyła swoje kompetencje. Na złość siostrze w odpowiedzi uspokaja morze. Ale Eneasza nie wie, dokąd ma płynąć, gdyż bogowie – obiecując mu nową ojczyznę – nie sprecyzowali, gdzie ona konkretnie ma być. Błąka się więc Eneasza po morzach świata, choć od jednej z harpii na wyspach Strofadach dowiedział się, że ma płynąć na zachód.

Tak dociera do Kartaginy, wielkiego miasta budowanego pod wodzą pięknej królowej Dydony przez wygnańców z Tyru. Dydona wiedziała, kim jest Eneasza, jeszcze z czasów, gdy była księżniczką Tyru, który musiała nagle opuścić. Rozumiała trojańskich uciekinierów. Gdy wydała ucztę na cześć drużyny Eneasza, posadziła na kolanach jego małego syna Askaniusza, który w zabawie zadrasnął ją w okolicach serca. Aliści nie był to Askaniusz, tylko Kupidyn, który się w jego postać wcielił i przeszył serce Dydony strzałą miłości.

Dydonie gotowa była oddać swą rękę i królestwo, ale Eneasza bierze tylko ciało. Tymczasem plotka rozchodzi się po całej Libii. Sąsiad Dydony przez miedzę i odrzucony przez nią konkurent Jarbas śle modły do Jowisza, żaląc się, że go Dydona okpiła, wrywając kawał jego kraju pod budowę swojego imperium. A on myślał, że będzie to tylko powierzchnia skóry wołowej.

Jowisz się ocknął, że nie taki los był Eneaszaowi pisany, i wysłał do niego posłańca Merkurego, który tak żeglarza postraszył we śnie, wymyślając od babskich sług, że ten zbiera po cichu manatki, zwołuje drużynę i szykuje okręty do drogi. Żadne błagania Dydony nie są w stanie zatrzymać Eneasza, który odpływa na północ. Dydona, przeklinając go, wchodzi na stos i przebija się mieczem. Tak powstaje jeden z manipulacyjnych mitów, tak chętnie wykorzystywanych zawsze przez polityków – w tym przypadku mit odwiecznej nienawiści Kartaginy i Rzymu.

Eneasza przez Sycylię dociera do ujścia Tybru, gdzie miejscowy król Latynus ma właśnie wydać swoją córkę Lawinię za męża za wodza plemienia Rutulów, Turnusa. Ale w dzień, gdy przybył Eneasza, przyśnił się Latynusowi jego ojciec Faun, który przepowiedział:



*Obcy przyjdzie zięć, który do gwiazd w bliskiej porze
Ród nasz dźwignie; obydwa Oceanów końce
Owładną jego wnuki; kędy wschodzi słońce
I zachodzi – świat ujrzą pod swoimi nogi!²*

Latynus wie, co ma czynić. Przyszłość rodu jest dla niego najważniejsza:

*Wy odnieście, co wola Latyna stanowi:
„Mam córkę, której oddać w małżeństwo ziomkowi
Wróżby w domu i znaki rozliczne mi bronią
Z nieba: zięć z obcej ziemi, głoszą, przyjdzie po nią
Do Lacjum, co me imię i ród pod wysoki
Strop nieba dźwignie. Sądzę, że jego wyroki
Chcą, i gdy m prawdy dociekł, jego życzę sobie”³.*

Mściwa Junona sprawiła, że do związku nie doszło tak od razu. Były bitki i bijatki, wojna i pojedynki. W końcu jednak Eneasza zabił Turnusa, poślubił Lawinię, założył miasto Lawinium, a po śmierci Latynusa przejął władzę. Gdy cztery lata później wybuchła nowa wojna z Rutulami, Eneasza przepadł bez wieści. Jedni mówią, że utonął w Tybrze, inni twierdzą, że uniosła go do nieba bogini Wenera.

I bądź tu mądry! ✨

² Wergiliusz. *Eneida*. Ks. 7. Tłum. Tadeusz Karyłowski. Wrocław: Ossolineum, 1950; str. 186.

³ Tamże; str. 193.

Chińska dżonka

Słowo angielskie *junk*
oznacza „złom, rupiecie”.

Korabie

256

ALE TAK NAPRAWDĘ nazwa popularnego statku chińskiego wywodzi się z kawi – klasycznego języka jawańskiego, używanego od VIII do XIII wieku, w którym „dżong” (*jong*) znaczy „wielki statek”, co odnotowują inskrypcje starojawajskie już w IX wieku.

Fra Mauro, wenecki kartograf, mnich z zakonu kamedułów, twórca najdokładniejszej mapy świata w swoich czasach (z 1460 roku), przedstawił rysunek dżonki (po włosku *zonchi*) jako potężnego, trój- lub czteromasztowego żaglowca o charakterystycznym płaskim i szerokim dziobie.

Dżonka przetrwała tysiąclecia i do dziś jest używana w krajach Dalekiego Wschodu. Wyróżnia się niezwykłym wachlarzowym ożaglowaniem plecionym z włókien roślinnych, zaopatrzonym w liczne poziome listwy usztywniające, biegnące promieniście w poprzek całego żagla. Ten typ ożaglowania daje się łatwo refować przez opuszczenie go do kolejnej listwy. Kadłub nie ma stępki, więc istotne jest właściwe jego balastowanie, gdyż pusty może się łatwo przewrócić.

Żagiel dżonki ma słabe właściwości aerodynamiczne, a brak stępki, kila i miecza powoduje, że dżonkami pływało się zawsze z wiatrem,

唐船の圖

唐船の形容頗る美ありとのべども西洋の堅固なる不及
 と遠く洋船の訳く海城と号唐船の
 用朝人稱と板とよみ板とよみ板とよみ水上に浮ぶるのみ
 式より是とてその巧の堅固なるは知らず足まり
 の丈大なるは二十四五間少きは十四五間より十間小
 主親帆の前後に進退の帆あり船中の船灵祠と
 かり平常に神燈と照して絶とては彼地戦争の
 にとり西洋人と戈とすも及び船も
 田今の製造へ多く洋船より作り
 故に大古の唐船と今の清朝船と
 大同小異あるを
 冊鑑の記す通海
 舟ののり大古の
 舟形と失はると
 んゆえ



假名垣
 魯文暗記



母香南之海

a w dalekich podróżach wykorzystywano wiatry okresowe, monsuny, wiejące przez pół roku w jedną stronę, a drugie pół – w przeciwną.

Obowiązkową polisą na życie był wizerunek Królowej Niebios, zwanej również Świętą Matką, a prócz tego trzy talizmany papierowe, również z wizerunkiem Królowej. Pierwszy obrazek przedstawiał młodą dziewczynę, drugi królową z koroną na głowie i berłem w dłoni, trzeci – Królową Niebios z rozpuszczonymi włosami i obnażonym mieczem w dłoni.

Gdy dżonka była w niebezpieczeństwie, należało spalić pierwszy talizman, a gdy pomoc nie nadchodziła, spalić drugi. Spalenie trzeciego było możliwe przy ostatecznym zagrożeniu katastrofą – rozbięciem lub zatonięciem.

Królową Niebios okrzyknięto siedemnastoletnią dziewczynę imieniem Lin, mieszkającą w prowincji Fukien nad Cieśniną Tajwańską. Niosła pomoc w potrzebie marynarzom, pocieszała rodziny rybaków zaginionych w morzu, współczuła żeglarzom w niebezpieczeństwie. Mimo młodego wieku stała się bardzo znana jako opiekunka marynarzy i czczona przez nich. Jest ukazywana jako piękna dziewczyna ze złotymi kolczykami w uszach, niekiedy jako potężna Królowa Niebios z mieczem w dłoni, którym rozgania złowrogie chmury i przeciwnie wiatry, a ruchem dłoni uspokaja gwałtowne fale. Jeśli załoga okrętu straci orientację w czasie ciemnej nocy, wystarczy, że pomodli się do Lin, a na morzu pojawi się czerwona latarnia. Należy wtedy trzymać na nią kurs, a ten cudowny nabieżnik wyprowadzi okręt na właściwą drogę do portu.

Przed każdym wizerunkiem Królowej Niebios stoi kij o specjalnym przeznaczeniu: na smoki, które, jak wiadomo, są utrapieniem wielu mórz. Kij, w połączeniu ze spaleniem kadzidła przed obrazem, ma takie właśnie cudowne właściwości, że odstrasza smoki, gdy kreśli się nim koła nad wodą. Smoka łatwo poznać, gdyż ma głowę wielbłąda, a na niej rogi jelenia. Nad wydłużonym pyskiem świecą oczy demona, spod pyska spływa kozia broda. Szyja smoka jest węża, kosmate nogi mają stopy tygrysa i szpony orła. Ogon jest pokryty długim włosiem, a całe ciało złotą łuską. W paszczy smoka znajdują się piękne perły; gdy czasem wypadną, jak mleczne zęby, człowiek ma szansę zostać ich właścicielem.



Dżonka w porcie,
Szanghaj,
po 1908

Rejsy





Z Argonautami po Złote Runo

**Król Jolkos Pelias otrzymał
od wyroczni ostrzeżenie,
że zginie z ręki człowieka,
który przyjdzie do niego
w jednym sandale.**

Rejsy

272

GDY WIĘC STAJE przed nim Jazon z obutą jedną stopą, Pelias szuka sposobu, by się go pozbyć. Tym bardziej, że Jazon okazuje się być pretendentem do tronu. Mówi więc, że jest mu gotów tron oddać pod jednym warunkiem: Jazon ma odzyskać Złote Runo wiszące pod opieką wiecznie czuwającego węża w Kolchidzie nad Morzem Czarnym.

Złote Runo było wełną czarodziejskiego latającego baranka, na którego grzbiecie uratowały się dzieci z pierwszego małżeństwa króla Atamasa, Fryksos i Helle, uciekając przed macochą imieniem Ida, która chciała je zgładzić. Przelatując nad morzem między Europą i Azją, napotkali burzę, Helle spadła i utopiła się, a cieśnina od tego wydarzenia została nazwana Hellespontem.

Fryksos doleciał szczęśliwie do Kolchidy, gdzie doczekał starości. Zestarzał się i baranek, i sam prosił o śmierć. Fryksos złożył go w ofierze Zeusowi, wieszając jego skórę na dębie w świętym gaju Areisa, gdzie olbrzymi wąż strzegł go dzień i noc.

Misja wydawała się niemożliwa, ale Jazon się jej podejmuje, gdyż sam się zaplątał w swoje przechwałki. Szkutnik Argos buduje piękny statek, który od imienia konstruktora zostaje nazwany Argo.



Franc. Romanus. Vitis. delin. J. H. M. fecit



Eryk Rudy też płynie do Ameryki

Tę legendę opiewa
Saga o Eryku Rudym
i wiele wskazuje na to,
że to nie tylko legenda.

Rejsy
300

NORWEG THORVALD ÁSVALDSSON wraz z synem Erykiem, zwanym Rauði (od islandzkiego *raudur*, czyli czerwony, a że było to z powodu koloru włosów, po polsku nazywamy go Rudym), krewcy z natury, dopuścili się w Norwegii zabójstw i zostali skazani na banicję. Śladem wielu innych uchodźców wynieśli się na Islandię, gdzie pobudowali się na wybrzeżu w Hornstrandir.

Kiedy Thorvald zmarł, Eryk ożenił się z dziewczyną imieniem Thjodhilda i rozpoczął budowę nowego domu. Jego niewolnicy, którzy zajmowali się pracami budowlanymi, spowodowali obsunięcie się ziemi na posiadłość sąsiada, Valthjofa. Krewniak sąsiada Eyjolf Saur zabił w rewanżu niewolników. Porywczy Eryk nie czekał, tylko zabił Eyjolfa i przy okazji również jego krewnego, Holmganga-Hrafna. Rodzina zabitych podjęła sprawę i Eryk znowu musiał się wynosić. Apelacji być nie mogło, bo zdecydował o tym Thorsnes Thing – najstarszy sejm islandzki, który pod koniec IX wieku ustanowił na świętym wzgórzu Helgafell wespół legendarny wiking Þórólfur Mostrarskegg Örnólfsson na cyplu, który nazwał Þórsnes – Przylądek Thora, na północnym wybrzeżu półwyspu Snæfellsnes, nad fiordem Breiða.





Christian Krohg,
*Leif Eirikson
odkrywa
Amerykę,*
olej na płótnie,
1893

Kanary

Kanary to archipelag siedmiu wysp leżących na Atlantyku, o parę dni żeglugi jachtem od Hiszpanii lub Portugalii, często nazywane Wyspami Szczęśliwymi (*Islas Afortunadas*).

Wyspy

360

WEDŁUG MITOLOGII GRECKIEJ były zarezerwowane dla tych, którzy mieli przejść potrójną reinkarnację i byli na tyle czyści (nie-winni?), by dostąpić przyjęcia na Pola Elizejskie (i to trzykrotnie). Same wyspy były określane jako zachodni kraniec świata, a łącznie z Wyspami Zielonego Przylądka, Salvagem i Azorami zostały nazwane Makaronezją – Krainą Archipelagów Szczęśliwych.

Liczba trzy na Wyspach Kanaryjskich jest szczególnie ważna – to tu mieścił się ogród Hesperyd (trzech nimf), gdzie rosła mityczna jabłoń rodząca złote jabłka. Same Hesperydę to nimfy wieczoru, córki nocy i Erebusa (ciemności). Ich imiona to Ajgle, Eryteja i Hesperetuza (Hespera), a zwane są czasami boginiami zachodu słońca. Gdzie indziej mówi się, że były córkami Atlasa. Miały pilnować jabłek i karmić smoka, który do jabłoni nikogo nie dopuszczał.

Tymczasem jedenasta praca Heraklesa miała polegać na tym, by przyniósł on z ogrodu Hesperyd parę jabłek. Dzielny Herakles nie bardzo wiedział, gdzie tych ogrodów szukać i jak pokonać przeciwności. To nimfy rzeczne mieszkające w rzece Pad, córki Zeusa i Temidy, wskazały mu, gdzie znajduje się wieszcz bóg Nereus, a ten,

Hydria
czerwonofigurowa
przedstawiająca
Heraklesa
w ogrodzie
Hesperyd, Grecja,
IV w. p.n.e.





Wyspy
362

przymuszony siłą, wyjawiał, jak dostać się do jabłoni. Otóż Nereus poradził Heraklesowi, żeby sam nie zrywał jabłek, jeśli już dotrze do celu, lecz zatrudnił do tej pracy Atlasa, zastępując go chwilowo przy dźwiganiu straszliwego ciężaru, jakim było sklepienie niebieskie i cały świat.

Po przybyciu do ogrodu Herakles zwrócił się z prośbą do Atlasa. Atlas gotów był na wszystko, żeby odetchnąć chociaż godzinę od swojej pracy. Obawiał się jednak smoka Ladona, który miał sto głów (każda z nich mówiła innym językiem), rozłożył się wokół pnia jabłoni i bronił do niej dostępu. Herakles szybko rozprawił się z Ladonem, obcinając mu te sto głów, wziął niebo na plecy, a Atlas w tym czasie zabrał trzy (!) jabłka, które dostarczyły mu jego córki.

Wolność od nieustannego dźwigania była jednak dla Atlasa rozkoszna. Zaproponował Heraklesowi, że skoro już trzyma glob na plecach, niech go jeszcze podźwiga przez parę miesięcy, a on sam zanieś jabłka królowi Myken Eurysteuszowi jako dowód, że praca została wykonana. Herakles, wcześniej ostrzeżony przez Nereusa, żeby podobnych propozycji nie przyjmować, udał, że się zgadza. Poprosił tylko o chwilę wyręki, aby coś dla wygody podłożyć na barki. Atlas dał się zwieść i położył jabłka na ziemi, przejmując ciężar.



Na to tylko czekał Herakles: zabrał jabłka i odszedł, zostawiając tytana znów przykutego do swojego obowiązku.

Gdy Herakles zabił smoka, krew Ladona trysnęła na cały ogród, użyźniając ziemię i dając początek drzewom zwanym smokowcami albo smoczą dracena. Ten bardzo rzadki gatunek rośnie tylko na Kanarach i na Maderze, a i tam trzeba go dobrze poszukać. Żywica tego drzewa w zetknięciu z powietrzem (a więc pod wpływem utleniania) przybiera kolor krwi – i stąd jego nazwa. Wiedzieli o tym Fenicjanie: w swoich rejsach docierali do Wysp Kanaryjskich i żywicy tej używali do barwienia wykwintnych tkanin cenionych na dworach królewskich. Była to mniej kosztowna alternatywa dla purpury tyryjskiej, pozyskiwanej w starożytności z wydzieliny ślimaków morskich z rodziny rozkolców i szkarłatników, też używanej jako pigment do barwienia wyrobów tekstylnych.

Guanczowie, rdzenni mieszkańcy Wysp Kanaryjskich, także mają swojego potwora. Jest nim Guayota, mieszkający w wulkanie

Giulio Bonasone,
Herakles
przepędza bydło
Geriona,
po prawej nimfy
Hesperidy,
rycina, po 1531



**Potwory
morskie**



Symplegady

**Cieśnina jest wąska,
a z obu stron stoją dwie
skały. Gdy jakiś statek chce
przepłynąć przez cieśninę,
skały zderzają się ze sobą,
zgniatając przepływający
okręt.**

Potwory
morskie

372

NAZYWAJĄ SIĘ SYMPLEGADY – „razem miażdżące”. Mit ulokował je po obu stronach cieśniny Bosporos, która dziś – jako Bosfor – jest szersza, a skał już tam nie ma.

Jazon, płynąc na Morze Czarne po Złote Runo, musiał jednak ten miażdżący problem rozwiązać, bo innej drogi niż przez Hellespont (dziś Dardanele) i Bosfor nie było. Ostatni postój Argonautów przed Bosforem wypadł w Tracji, gdzie królem był Fineus, który za cenę uzyskania długowieczności stracił wzrok, ale posiadał dar wieszczcy. Zeus wściekły, że Fineus ujawniał zbyt wiele boskich tajemnic, a w dodatku przepowiadał przyszłość bez koncesji, nasał na niego harpie – potworne ptaki, które wlatywały przez okno, zjadały jego potrawy i paskudziły.

Wskutek intrygi jego młodej żony Idaji, oskarżającej pasierbów Fineusa, Kalaisa i Dzetesa o próbę gwałtu, ojczym skazał młodzieńców na wygnanie. Za lepszych czasów Fineus lubił podjąć, a tu jedzenie zapaskudzone, harpie porywają wszystko z talerzy, zaś smrodu nie da się wytrzymać.

Przewrotna Idaja była zadowolona z tej sytuacji, liczyła bowiem, że jej małżonek załamie się w tych okolicznościach i popełni

str. 371
Adriaen Collaert,
*Okręt otoczony
przez potwory,*
rycina wg Jana
van der Straeta,
ok. 1594–1598

Cornelis
Bloemaert
Młodszy,
*Argonauci
przepływają
Symplegady,*
rycina wg Pierre'a
Brébiette'a,
po 1655



Syreny

**Pół kobiety, pół ptaki siedzą
na wyspie i śpiewają.
A przepływający żeglarze
zauroczeni tą muzyką kierują
swoje statki bliżej wyspy
i rozbijają się na skałach.
Wtedy zwodnicze pieśniarki
rozszarpują swoje ofiary.**

TE BÓSTWA MORSKIE były córkami Acheloosa, choć niektórzy twierdzą, że ich rodzicami byli Forkys i muza Terpsychora (a może Melpomena?). Gdy były normalnymi dziewczynami, bawiły się z Korą. A kiedy Korę uprowadził Hades, matka Demeter nie mogła im wybaczyć, że nie przyszły koleżance z pomocą i dała im skrzydła, by szukały Kory po całym świecie. Inna wersja mówi, że w ptaki zmieniła je Afrodyta: miała to być kara za pychę, która nie pozwalała dziewczynom na miłość, przez co zachowywały dziewictwo. Jeszcze inna wersja głosi, że to same syreny poprosiły bogów o skrzydła, bo chciały szukać swojej towarzyszki Kory/Persefony, porwanej przez Hadesa.

Najgorsze przyszło po konkursie śpiewaczym, w którym syreny zostały pokonane przez muzy: zwyciężczyni powyrywały im wszystkie pióra i syreny nie mogły już latać. Musiały więc siedzieć samotnie na wyspie wśród bielejących kości żeglarzy-melomanów.

W rejsie po Złote Runo przepływał tędy Jazon, ale ten miał w załodze Orfeusza, który tak pięknie grał i śpiewał, że pozostała część załogi nie zwróciła uwagi na śpiewające syreny.



Antonio
Tempesta,
Sireny,
rycina, 1606-1638

Krzysztof
Baranowski



Mity mórz i oceanów

Książka, którą masz w rękach, drogi Czytelniku, zawiera oryginalne opracowanie bogactwa podań i legend związanych z tematyką morską i oceaniczną. Jej autor, znany polski żeglarz i dziennikarz Krzysztof Baranowski, prowadzi nas przez tajemniczy świat morskiej przygody, przywołując fantastyczne historie znane z mitologii i literatury, jak również relacjonując najciekawsze wyprawy sławnych podróżników.

Podczas tej wędrówki przez czasy i miejsca spotykamy najslawniejszych morskich bogów, królów i herosów, wyruszamy w rejsy z najdzielniejszymi żeglarzami na najodleglejsze wyspy, poznajemy także tajemnice wodnych potworów, których najważniejszym zadaniem jest obrona przynależnych im terytoriów.

Towarzyszące tekstowi reprodukcje dzieł sztuki światowej przedstawiają zarówno powszechnie znane, jak i mniej popularne wizerunki opisywanych – mitycznych i realnych – postaci oraz związanych z nimi wydarzeń.



Wydawnictwo BOSZ
BOSZ Szymanik i wspólnicy spółka jawna
38-722 Olszanica 311
Biuro: ul. Przemysłowa 14, 38-600 Lesko
tel. +48 13 469 90 00
fax +48 13 469 61 88
biuro@bosz.com.pl
www.bosz.com.pl

BOSZ

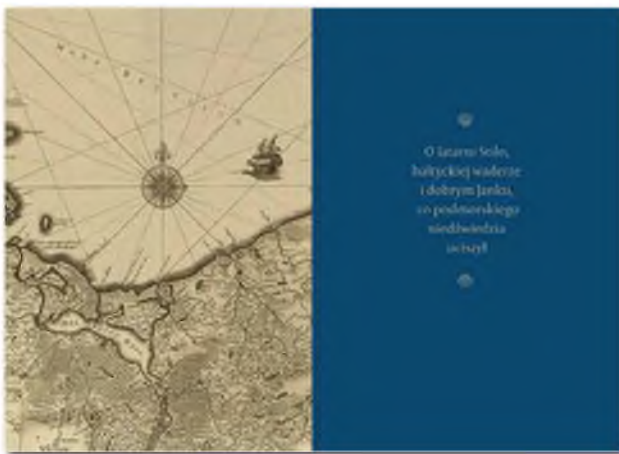
Zobacz także
inne tytuły
Wydawnictwa Bosz

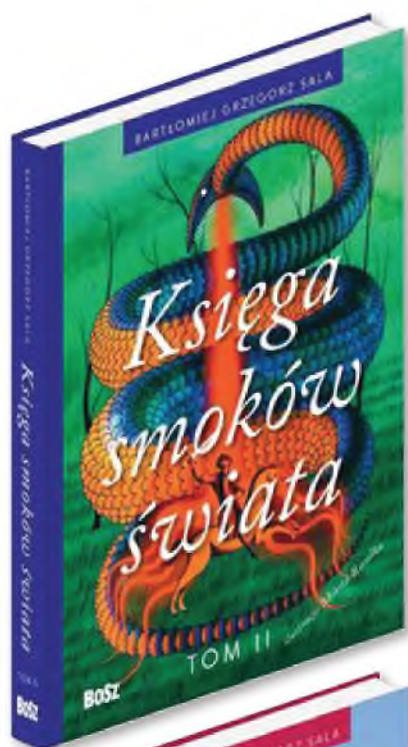


O latarni stilo i inne pomorskie legendy

O Latarni Stilo i inne pomorskie legendy to zbiór najciekawszych legend z rejonów północnej Polski w opracowaniu laureatki konkursu literackiego „Legends Błękitnej Krainy” Magdaleny Kubiak. Stylizowana fabuła w niezwykle ciekawy sposób opisuje rzeczywiste miejsca, pochodzenie zabytków czy pomników przyrody znajdujących się w okolicy. Tłumaczy, skąd biorą się sztormy na Bałtyku, jak powstało jezioro Łebsko, odkrywa wiele tajemniczych historii. Niezwykły charakter legend podkreślają elementy fantastyczne w postaci kaszubskiego licha, podmorskiego niedźwiedzia, tajemniczych bohaterów i zjaw. Całość osadzona jest w historii i tradycji ziem północnych i nawiązuje do wydarzeń sprzed wielu lat. Przenosi czytelnika w pradawny świat wierzeń i zwyczajów, które zaintrygują nie tylko dorosłych, ale również nastolatków i starsze dzieci.

165 × 235 mm • 160 stron • 63 ilustracje • oprawa twarda • PL





Księga smoków świata. Tom 2

Drugi tom *Księgi smoków świata*, autorstwa Bartłomieja Grzegorza Sali, przedstawia ponad setkę smoków i węzowych potworów znanych z podań i legend Europy przedchrześcijańskiej i chrześcijańskiej. Najpopularniejsze spośród opisanych stworzeń zostały zilustrowane przez Mikitę Rasolkę.

165 × 235 mm • 304 strony • 22 ilustracje • oprawa twarda • PL



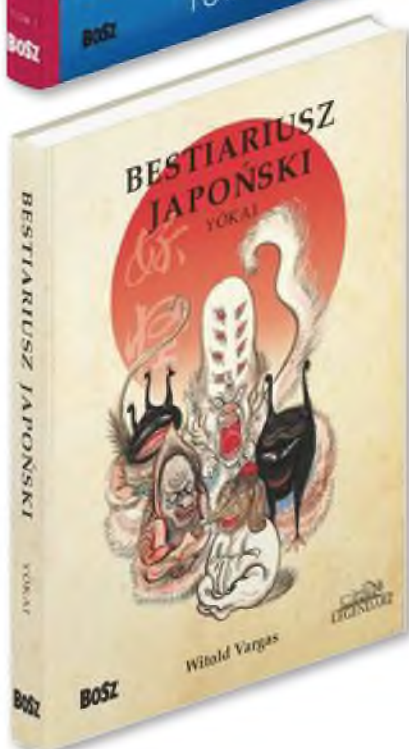
Księga smoków świata. Tom I

Stworzona przez Bartłomieja Grzegorza Salę *Księga smoków świata* zabiera czytelników w fascynujący i różnorodny świat smoków i smokopodobnych potworów. Autor, historyk i etnolog, kreśli szczegółowo wizerunki całych rzesz smoczycy bestii obecnych w wyobrażeniach wszystkich kręgów kulturowych, omawia ich charakterystyczne cechy oraz przytacza poświęcone im opowieści – mity, legendy i podania.

Pierwszy z trzech tomów *Księgi smoków świata* przybliży portrety i losy ponad setki smoków i pokrewnych im węzowych potworów należących do świata starożytnych cywilizacji basenu Morza Śródziemnego oraz Bliskiego i Środkowego Wschodu. W publikacji opisane zostały straszliwe gady znane z wyobrażeń Egipcjan, ludów Mezopotamii, Anatolii, Syro-Palestyny, Iranu i Armenii, świata Greków i Rzymian, tradycji biblijnej i apokryficznej aż po późny antyk chrześcijański.

Tekstowi towarzyszą znakomite ilustracje wykonane przez Mikitę Rasolkę.

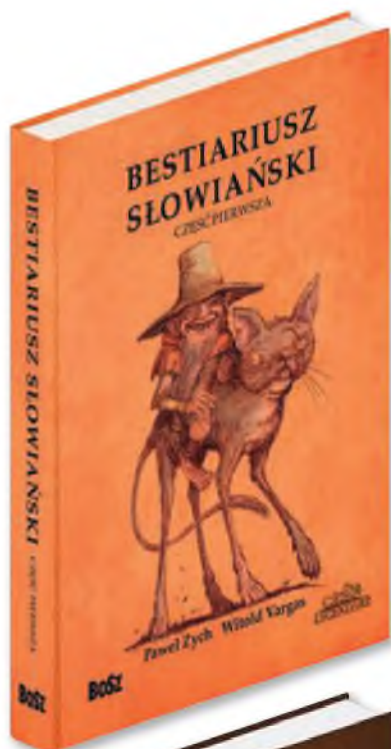
165 × 235 mm • 192 strony • 16 ilustracji • oprawa twarda • PL



Bestiariusz japoński

Kolejna publikacja z serii bestiariuszy autorstwa Witolda Vargasa poświęcona tym razem stworom z Kraju Kwitnącej Wiśni. Poznamy tajemnicze i magiczne zwierzęta, demony oraz duchy nazywane w Japonii *yōkai*. Stwory, które są częścią fantastycznego świata tego odległego kraju, należą do najbardziej przerażających na świecie. Autor przeanalizował wiele dokumentów, baśni oraz legend i odkrywa przed czytelnikami magiczny świat orientalnych istot o nadprzyrodzonych mocach. *Nekomata* wyciąga z grobów zmarłych, *yamachichi* wysysa z ludzi siły witalne, bezbronne *furaribi* błakają się, szukając ukojenia, a łaskawy *baku* emanuje szczęściem, odpędzając złe demony.

165 × 235 mm • 240 stron • 111 ilustracji • oprawa twarda • PL



Bestiariusz słowiański. Część pierwsza. Rzec o skrzatach, wodnikach i rusalkach

Studiując rodzime baśnie, podania i legendy, odnosimy wrażenie, iż nasi przodkowie kochali niesamowite opowieści. Przez setki lat historii naszego kraju powstał olbrzymi, barwny świat polskich wierzeń ludowych. Pięknie ilustrowany przez Pawła Zycha i Witolda Vargasa *Bestiariusz* jest skromną próbą zilustrowania tego bogactwa i ukazania choćby jego części współczesnemu czytelnikowi.

165 × 235 mm • 208 stron • 159 ilustracji • oprawa twarda • PL



Bestiariusz słowiański. Część druga. Rzec o biziach, kadukach i samojadkach

Druga część znakomitego i niezwykle popularnego wśród czytelników *Bestiariusza słowiańskiego*. Autorzy i ilustratorzy: Paweł Zych i Witold Vargas zapraszają tym razem do poznania rzadko przywoływanych w literaturze fantastycznych opowieści i legendarnych stworów, m.in. bizi, kaduków czy samojadków. Znajdziemy w nim historie zarówno rodzimych istot z terenów przedrozbiorowej Polski, Mazur, Śląska i Pomorza, jak i bohaterów opisywanych w podaniach i legendach kultury ludowej Białorusi i Ukrainy. Blisko 190 opisanych i pięknie zilustrowanych – czasem śmiesznych, czasem strasznych – ale zawsze niezwykle interesujących postaci można oglądać na kartach drugiej części *Bestiariusza*, odkrywając na nowo ten nieco zapomniany fragment naszego dziedzictwa kulturowego.

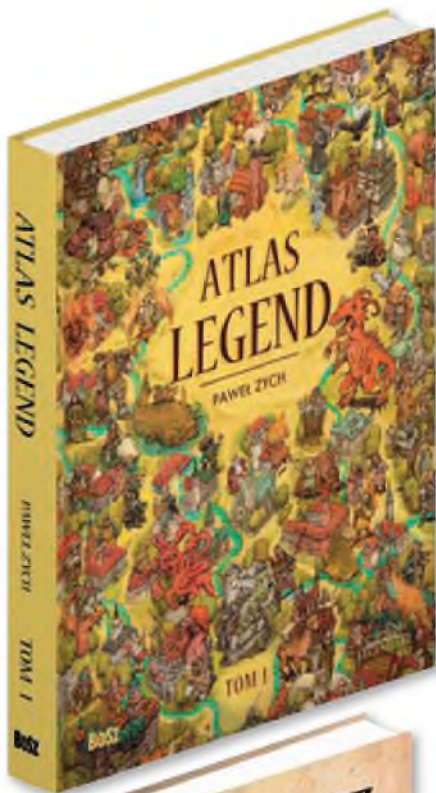
165 × 235 mm • 232 strony • 211 ilustracji • oprawa twarda • PL



Bestiariusz słowiański. Część pierwsza i druga

Bestiariusz słowiański. Część pierwsza i druga to wyjątkowe wydanie popularnych *Bestiariuszy*, w którym zebrane zostały dwie dotychczas osobne części tego tytułu, czyli: *Rzec o skrzatach, wodnikach i rusalkach* oraz *Rzec o biziach, kadukach i samojadkach*. Dzięki temu niesamowite, pobudzające wyobraźnię historie o mitycznych stworzeniach, przekazywane z pokolenia na pokolenie przez naszych przodków, znajdziemy teraz w jednej, obszernej publikacji, którą uzupełniają jedyne w swoim rodzaju, piękne ilustracje autorstwa Pawła Zycha i Witolda Vargasa.

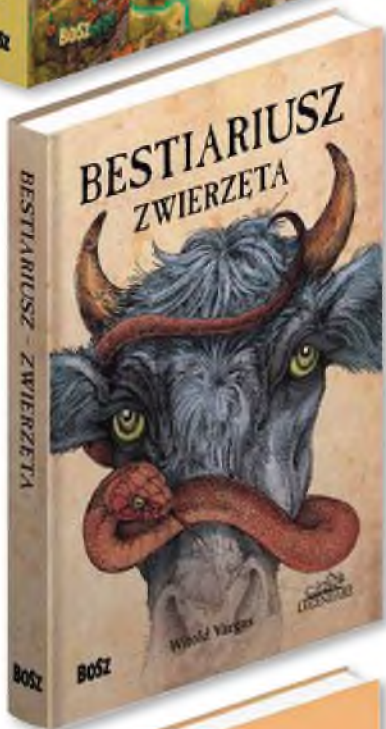
165 × 235 mm • 440 stron • 400 ilustracji • oprawa twarda • PL



Atlas legend. Tom 1

Bogato ilustrowana książka *Atlas legend* Pawła Zycha, autora popularnych „Bestiariuszy słowiańskich”, rozpoczyna nowy cykl poświęcony polskim podaniom. Podzielona na pięć części, przedstawia barwne historie z województw: śląskiego, opolskiego, dolnośląskiego, lubuskiego i wielkopolskiego. Autor nie tylko przytacza opowieści z poszczególnych miast i wiosek, lecz przenosi je także na mapy, odwzorowując opisywane postaci, miejskie uliczki i zabytki architektoniczne. Dzięki lekturze można się między innymi dowiedzieć, w którym mieście grasował afrozbojnik, skąd się wzięła nazwa Ząbkowice, gdzie kąsał prawampir, czym zaowocowało spotkanie Władysława Łokietka z drwalami w Puszczy Noteckiej oraz którędy przechodzi wrocławska upiorna procesja. To wspaniała pozycja, która w zabawny i przystępny sposób pozwoli starszym i młodszym czytelnikom na lepsze poznanie polskich miejscowości i legend.

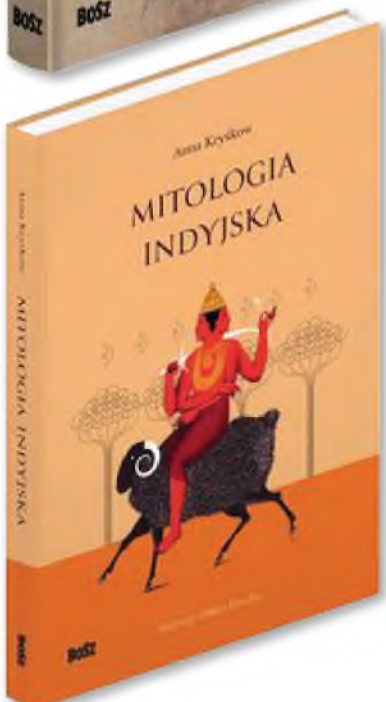
205 × 275 mm • 400 stron • 300 ilustracji • oprawa twarda • PL



Bestiariusz – zwierzęta

Po świetnie przyjętej serii *Bestiariusza słowiańskiego* jeden z jej autorów, Witold Vargas, przygotował kontynuację tego tytułu, tym razem całkowicie poświęconą zwierzętom. To one towarzyszyły człowiekowi od początku cywilizacji, żyjąc tuż obok i stanowiąc dla niego źródło przetrwania w postaci pożywienia i odzienia. Ich pradawne opisy zawierają mnóstwo nadprzyrodzonych, wręcz magicznych cech, dzięki czemu opisywane istoty stają się częścią pasjonującego świata fantastycznego. Autor po przestudiowaniu niezliczonej ilości opracowań etnograficznych, starych kronik, dokumentów, baśni, legend i podań starał się każdemu miłośnikowi słowiańskiej fantastyki ów świat znacząco przybliżyć.

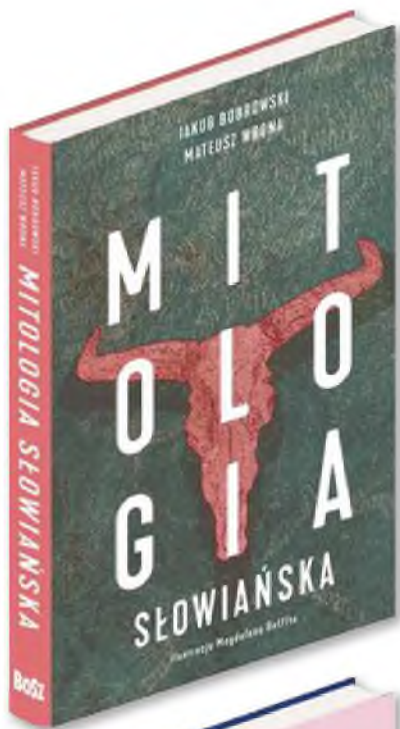
165 × 235 mm • 224 strony • 228 ilustracji • oprawa twarda • PL



Mitologia indyjska

Mitologia indyjska to nowe, oryginalne opracowanie podań i legend znad Gangesu. Autorka książki, Anna Kryśkow, bazując na wielu klasycznych indyjskich tekstach, opisała najstojniejsze i najciekawsze bóstwa, na czele z Brahmą, Wisznu i Śiwą, mityczne zwierzęta, rozmaite hybrydy oraz demony i wampiry znane głównie z wierzeń hinduistycznych. Stworzenia te są dobre i złe, piękne i przerażające, a także tak osobliwe, że nie sposób przejść obok nich obojętnie – wystarczy wspomnieć o Nawagundźarze, istocie stworzonej z dziewięciu gatunków zwierząt. Barwnie opowiedzianym starożytnym historiom z Półwyspu Indyjskiego towarzyszą również interesujące ilustracje wykonane przez Mikię Rasolkę.

165 × 235 mm • 192 strony • 24 ilustracje • oprawa twarda • PL



Mitologia słowiańska

Mitologia słowiańska Jakuba Bobrowskiego i Mateusza Wrony zabiera czytelników w fascynujący świat pradawnych Słowian oraz ich wierzeń. Autorzy, w oparciu o aktualne opracowania naukowe z dziedziny historii, religioznawstwa i językoznawstwa, w sposób barwny i pobudzający wyobraźnię prezentują sylwetki pradawnych bogów i herosów, jak również postaci słowiańskiej demonologii.

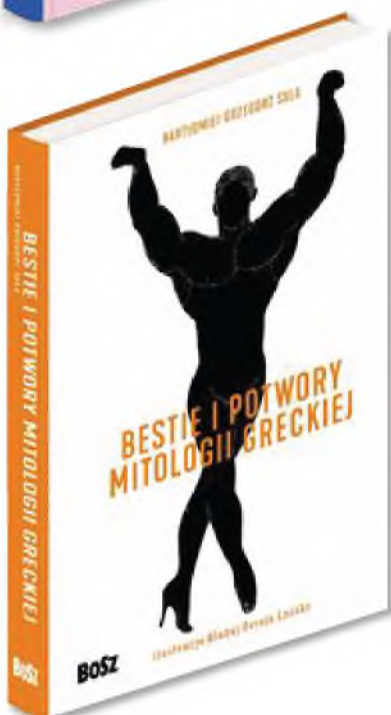
165 × 235 mm • 160 stron • 20 ilustracji • oprawa twarda • PL



Czarty, biesy, zjawy. Opowieści z pańskiego stołu

Po sukcesie popularnej *Mitologii słowiańskiej* autorzy Jakub Bobrowski i Mateusz Wrona oddają w ręce czytelników książkę utrzymaną w podobnej stylistyce, zatytułowaną *Czarty, biesy, zjawy. Opowieści z pańskiego stołu*. Składa się na nią 11 historii opowiadanych przez osoby zebrane podczas szlacheckiej gościny. Ich tematyka odnosi się do dawnych wierzeń pochodzących z czasów, kiedy praktykowana na ziemiach polskich religia chrześcijańska pełna była jeszcze rytuałów pochodzących z czasów pogańskich. Obydwa te światy spotkały się w fabułach zebranych tekstów. Ich źródłem były treści oryginalnych staropolskich podań, które odświeżone i wzbogacone charakterystyczną dla autorów przejrzystą narracją, stanowią o wyjątkowości niniejszej publikacji. Każdy miłośnik legend przeczyta ją jednym tchem i nie sposób będzie mu się od niej oderwać.

165 × 235 mm • 144 strony • 12 ilustracji • oprawa twarda • PL



Bestie i potwory mitologii greckiej. Leksykon

Książka ma formę zwięzłego leksykonu o alfabetycznym układzie, prezentując zarówno te szeroko znane, jak i mniej popularne antyczne istoty, które przeszło dwa tysiąclecia temu budziły trwogę, a później inspirowały całe pokolenia lub ginęły w niepamięci. Każda nota przedstawia najciekawsze i najistotniejsze informacje o omawianych bestiach i potworach, najbardziej znane narracje o ich naturze i losach.

Z tematyką książki znakomicie współgrają minimalistyczne i sugestywne ilustracje autorstwa prof. Błażeja Ostoja Lniskiego, nowoczesnie nawiązujące do starożytnych form plastycznych.

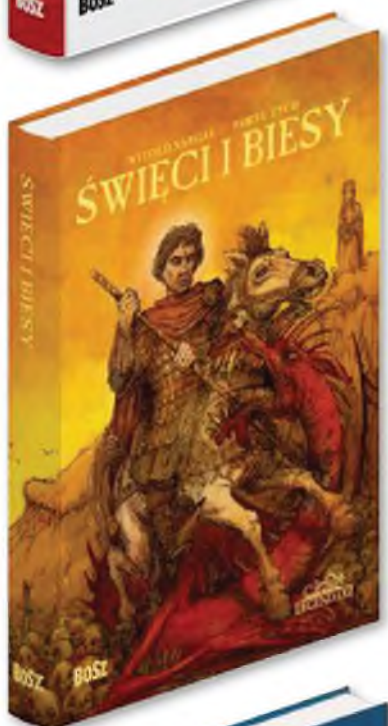
165 × 235 mm • 124 strony • 56 ilustracji • oprawa twarda • PL



Bestie i potwory biblijne. Istoty fantastyczne dzieł kanonicznych i apokryfów

Bestie i potwory biblijne stanowią swoisty poczet fantastycznych istot pojawiających się na kartach świętej księgi judaizmu i chrześcijaństwa. W pracach nad książką Bartłomiej Grzegorz Sala uwzględnił 11 historycznych i współczesnych przekładów Biblii, jakimi posługiwały się różne odłamy tych religii, bowiem wraz z kolejnymi niedokładnymi tłumaczeniami rosła też liczba biblijnych potworów. Aby omówienie było wyczerpujące, autor sięgnął również po mało znane polskiemu czytelnikowi apokryfy – starożytne pisma żydowskie i chrześcijańskie, powstające równoległe do właściwych utworów biblijnych, które ostatecznie nie znalazły się w żadnym z kanonów Pisma Świętego.

165 × 235 mm • 224 strony • 12 ilustracji • oprawa twarda • PL



Święci i biesy

Witold Vargas i Paweł Zych, uznany i ceniony duet autorski, tym razem zabierają nas w podróż po zaświatach i ziemskim padole śladami legend o polskich świętych i biesach. W oparciu o ludowe wierzenia, przekazy historyczne i literaturę hagiograficzną autorzy odtworzyli kilkaset historii o niebiańskich wysłannikach i ich diabelskich oponentach działających na naszych ziemiach. Książka napisana barwnym, gawędziarskim stylem, bogata w ciekawostki historyczne, literackie i krajoznawcze. Opowieść o niebiańskich i piekielnych bohaterach dopełniają znakomite ilustracje oparte na kulturowych wyobrażeniach i fantazji autorów.

165 × 235 mm • 208 stron • 287 ilustracji • oprawa twarda • PL



Magiczne zawody. Kowal, czarodziej, alchemik

Książka autorstwa Witolda Vargasa i Pawła Zycha, stanowiąca kontynuację niezwykle popularnej serii *Legendarz*. Autorzy *Bestiariusza słowiańskiego* skupiają się tym razem na mitycznym zawodzie kowala. Wśród najczęściej powtarzających się wątków w etnicznej historii kowalstwa pojawiają się bogowie-kowale, czarownicy, pakt z diabłem, niebiańskie pochodzenie żelaza oraz transmutacja, polegająca na przemianie surowca w szlachetny kruszec. Książka, zawierająca wiele ciekawych opowieści, jak również kilkadziesiąt ilustracji autorstwa znanego tandemu, jest wspaniałą pozycją dla każdego miłośnika kultury słowiańskiej.

165 × 235 mm • 204 strony • 97 ilustracji • oprawa twarda • PL



Księga smoków polskich

Księga smoków polskich to literacki i historyczno-etnograficzny opis 25 legendarnych bestii – smoków, wielkich węży i podobnych im stworów. Autor, Bartłomiej Grzegorz Sala, kreśli ich wizerunki, dokonując skrupulatnej charakterystyki potworów, przytaczając opracowane na nowo swoim piórem legendy i podania, sięgając do źródeł postaci i wątków, a nawet opisując miejsca związane z potworami. Dzięki temu *Księga smoków polskich* łączy na swoich kartach elementy popularnonaukowe i strictly literackie, będąc jednocześnie przemyślanym kompendium wiedzy o wyobrażeniach naszych przodków i ich kulturowych źródłach oraz zajmującym czytadłem, wypełnionym fantastycznymi opowieściami. Całości dopełniają pełne baśniowej atmosfery ilustracje cenionego duetu rysowników Pawła Życha i Witolda Vargasa.

165 × 235 mm • 144 strony • 29 ilustracji • oprawa twarda • PL



Duchy polskich miast i zamków

Pięknie ilustrowany leksykon duchów, zjaw i upiórów straszących w polskich miastach i zamkach. Autorzy odszukali w polskiej historii i legendach postaci najbardziej znane, ale też te zapomniane, a ciekawe duchy i widma.

165 × 235 mm • 208 stron • 100 ilustracji • oprawa twarda • PL



Leksykon Dzikich Kobiet

Leksykon poświęcony jest znanym z mitów, legend i baśni postaciom kobiecym przeistaczającym się w zwierzęta. Anna Lewicka, przeprowadzając czytelnika po różnych zakątkach świata – od Kraju Kwitnącej Wiśni przez Wyspy Brytyjskie do lasów Amazonii – snuje opowieści o czterdziestu kobietach i ich niezwykłych zdolnościach. Niektóre opisywane postacie potrafią samoistnie zamienić się w zwierzę, inne z kolei przechodzą transformację wskutek czyjejś ingerencji. Każda przemiana służy jednak jakiemuś celowi – poszukiwaniu pomocy, oszukiwaniu ludzi, schwytaniu ofiary czy odpokutowaniu za grzechy. Tytułowe Dzikie Kobiety, wspaniale zilustrowane przez Klaudię Migacz, ożywają na kartach książki, prezentując formy, jakie przybierają w wierzeniach niemal całego świata. Będzie to wspaniała lektura dla wszystkich miłośników mitologii, nie tylko słowiańskiej.

165 × 235 mm • 176 strony • 40 ilustracji • oprawa twarda • PL



Legends of Karpacz Castles

Zbiór 65 ludowych i literackich podań, na nowo opracowanych piórem Bartłomieja Grzegorza Sali. Związane są one z zamczyskami polskich Karpat, wznoszącymi się od przedpola Beskidu Śląskiego po Bieszczady. Dotyczą warowni wyrosłych przed wiekami w głębi gór, w śródgórskich kotlinach lub w najbliższej okolicy karpackich wierzchów; obiektów do dziś zachowujących swój blask, jak i pozostających w ruinie. Na kartach książki na nowo ożywają duchy i zjawy, święci i diabły, okrutni panowie i dzielni junacy, namiętni kochankowie i bezwzględni zbójcy. Autor, historyk i etnograf, uzupełnia swe opowieści krótkim zarysem dziejów zamków, a także komentuje wykorzystane motywy w kontekście kulturowym.

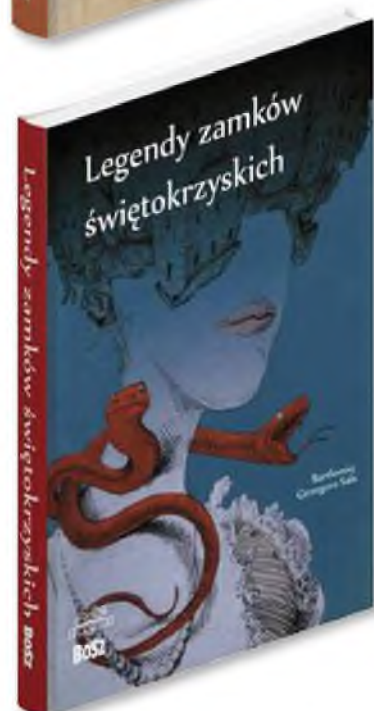
165 × 235 mm • 160 stron • 31 ilustracji • oprawa twarda • PL



Legends of Sudeck Castles

Legends of Sudeck Castles, autorstwa historyka i etnografa, Bartłomieja Grzegorza Sali, zabierają czytelnika w fascynujący świat legend poświęconych trzydziestu najciekawszym zamkom ziemi sudeckiej, m.in. zamkowi w Prudniku, Żąbkowicach Śląskich, Gniewoszowie, Zagórze Śląskim czy Bolkowie. Autor, przywołując z otchłani wieków postaci szlachealnych władców, dzielnych rycerzy, okrutne księżniczki, świętych, diabły, duchy i wampiry, w interesujący sposób przedstawia dzieje każdego zamku, łącząc tym samym historyczne i antropologiczne cechy książki z elementami wciągającej, pobudzającej wyobraźnię literatury fantastycznej.

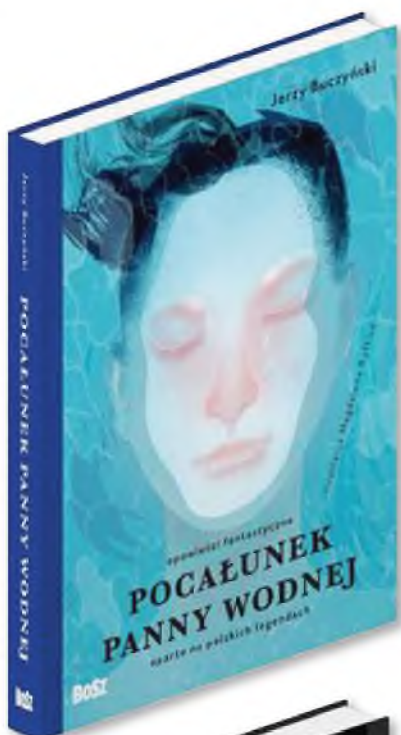
165 × 235 mm • 176 stron • 31 ilustracji • oprawa twarda • PL



Legends of Świętokrzyskie Castles

Publikacja poświęcona jest warowniom znajdującym się w śródgórskich kotlinach lub w okolicy świętokrzyskich wierzchów, obiektom do dziś zachowującym swój blask lub pozostającym w ruinie, takim jak zamek w Opocznie, Szydłowcu, Kielcach, Chęcinach, Ujazdowie czy Sandomierzu. Zostały one opisane pełnym gawędziarskiej pasji językiem w ponad czterdziestu legendach osadzonych w historycznych realiach, pełnych kulturowych nawiązań i odniesień. Dzięki temu *Legends of Świętokrzyskie Castles*, pozostając zbiorem regionalnych opowieści, nabierają także walorów edukacyjnych.

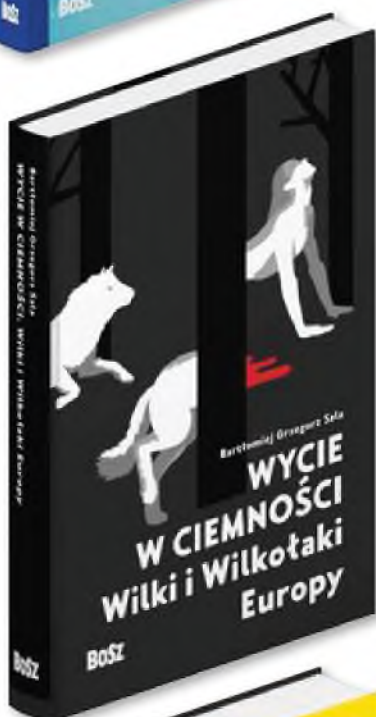
165 × 235 mm • 144 strony • 32 ilustracje • oprawa twarda • PL



Pocałunek panny wodnej

Pocałunek panny wodnej Jerzego Buczyńskiego to zbiór fantastycznych opowieści odwołujących się do dawnych podań oraz legend. Dzięki tej fascynującej lekturze poznamy wiele ciekawych, intrygujących i barwnych postaci, takich jak wiedźma Ksantypa, straszliwy Duch Gór, diabły Asmodeusz i Zarostros, ale także piękna Grzymisława, tatarska księżniczka Sulejka czy waleczny rycerz Blizbor. Co ciekawe, nawet negatywni bohaterowie – demony i upiory – nie zawsze okazują się postaciami po prostu złymi. Tym, co dodatkowo wyróżnia książkę spośród innych publikacji tego typu, są wyjątkowe ilustracje, autorstwa Magdaleny Boffito, będące doskonałym uzupełnieniem dla wciągającej, pobudzającej wyobraźnię treści.

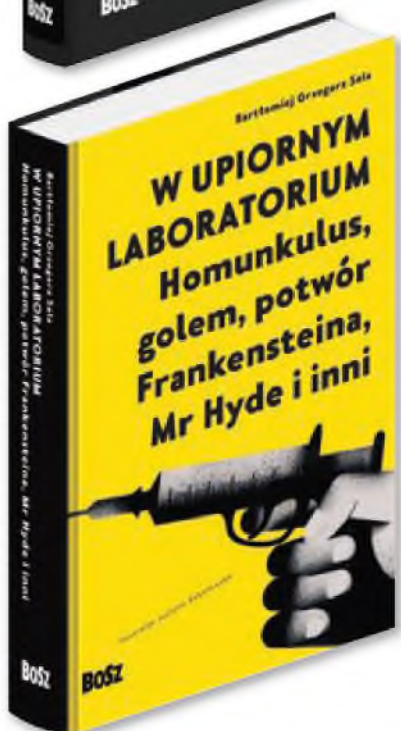
165 × 235 mm • 336 stron • 12 ilustracji • oprawa twarda • PL



Wycie w ciemności. Wilki i wilkołaki Europy

Publikacja ta stanowi kontynuację tzw. czarnej trylogii zapoczątkowanej przez *W górach przeklętych. Wampiry Alp, Rudaw, Sudetów, Karpat i Bałkanów*. Bartłomiej Grzegorz Sala, historyk, etnolog i krajoznawca, opierając się na mitach, legendach i podaniach, sagach, romansach i dziełach hagiograficznych, autentycznych wydarzeniach, a w końcu klasyce literatury i kina grozy, nakreślił portret prawie sześćdziesięciu najciekawszych postaci przynależnych do wilczego i wilkołaczego rodu, jakie przemierzać miały przez epoki różne zakamarki Europy. Autor szczegółowo opisuje postać każdego wilka i wilkołaka, zaznacza przypisywane mu cechy i kreśli jego miejsce w kulturowych odniesieniach. Omawia też historyczne oraz kulturowe tło zapisanych opowieści, a nawet opisuje miejsca związane z konkretnymi postaciami. Dzięki temu książka stanowi kopalnię wiedzy, nie przestając być przygodą z najciekawszymi wilkami i wilkołakami Europy.

165 × 235 mm • 264 strony • 39 ilustracji • oprawa twarda • PL



W upiornym laboratorium. Homunkulus, golem, potwór Frankenstein, Mr Hyde i inni

Publikacja ta jest zwieńczeniem tzw. czarnej trylogii Bartłomieja Grzegorza Sali. Przenosi czytelnika w świat najbardziej intrygujących, ale i najmroczniejszych aspektów nauk i alchemii, dotyczących kreacji nowego życia.

Androidy i golem, homunkulusy i liliputy, bazyliuszki i zwierzoludy, haitańskie zombies i ożywione mumie, potwór Frankenstein i Mr Edward Hyde, Niewidzialny Człowiek i sobowtór Balduina to tylko niektóre z istot stworzonych przez człowieka za sprawą magicznych zaklęć, kabalistycznych zabiegów, alchemicznych dociekań i naukowych eksperymentów.

To znakomita pozycja dla wszystkich miłośników strasznych historii, zainteresowanych zgłębieniem kulturowych tradycji oraz klasycznych dzieł literackich i filmowych.

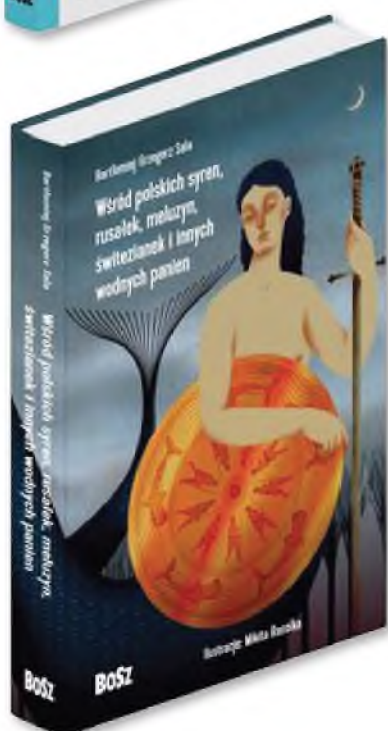
165 × 235 mm • 312 stron • 20 ilustracji • oprawa twarda • PL



Opowieści z kraju nad Wilią. Baśnie i legendy litewskie

Opowieści z kraju nad Wilią, autorstwa Anny Koprowskiej-Głowackiej, to zbiór ponad dwudziestu baśni litewskich, odwołujących się do dawnych podań oraz legend. Wszystkie opowieści zostały zaczerpnięte ze źródeł etnograficznych, opracowane pod względem językowym i uwspółcześnione. W niektórych legendach autorka nadała bohaterom imiona, aby stali się bliżsi polskim czytelnikom. Każda historia stanowi zamkniętą całość, posiada odrębną fabułę oraz pouczający morał. Ta fascynująca lektura, dzięki której możemy poznać dziedzictwo kulturowe naszych litewskich sąsiadów, zabiera wyobraźnię do krainy zielonych, umajonych wzgórz, gęstych lasów, błękitnych rzek, tajemniczych bohaterów, potężnych królów i zaklętych księżniczek. Ponadto, tym co wyróżnia książkę spośród innych publikacji tego typu, są wyjątkowe ilustracje Justyny Sokołowskiej, będące doskonałym uzupełnieniem dla wciągającej treści.

165 × 235 mm • 192 strony • 11 ilustracji • oprawa twarda • PL



Wśród polskich syren, rusalek, meluzyn, świtezianek i innych wodnych panien

Książka *Wśród polskich syren, rusalek, meluzyn, świtezianek i innych wodnych panien* Bartłomieja Grzegorza Sali to bogato ilustrowane kompendium przedstawiające 63 najstynniejsze polskie syreny, nimfy i rusalki, które znane są z dzieł literackich i ludowych podań. Autor poświęca każdej bohaterce jeden rozdział – oprócz opisu i analizy postaci podaje jej pochodzenie, ewolucję i wpływ, jaki wywarła na kulturę. Dzięki lekturze możemy szczegółowo prześledzić losy Goplany, Juraty, Meluzyny czy też najpopularniejszej w Polsce wodnej panny – syrenki warszawskiej. To doskonała pozycja dla wszystkich amatorów legend i klasyki polskiej literatury.

210 × 280 mm • 360 stron • 47 ilustracji • oprawa twarda • PL

BOSZ
art

DRUKARNIA ARTYSTYCZNA

Kierując się wieloletnim doświadczeniem wydawniczym oraz wychodząc naprzeciw oczekiwaniom klientów, stworzyliśmy dział BOSZart, zajmujący się reprodukowaniem dzieł polskich artystów. Najwyższej klasy drukarka wielkoformatowa (Epson p9000) zapewnia dokładne odwzorowanie i nasycenie barw. Drukujemy, używając tylko oryginalnych, nietoksycznych tuszy pigmentowych na bazie wody. Nie używamy szkodliwych farb solwentowych. Drukujemy na papierach: powlekanych, niepowlekanych, samoprzylepnych, fotograficznych oraz na płótnie, które na życzenie naciągamy na krosno (blejtram).



Jesteśmy wyłącznym producentem reprodukcji obrazów Tamary Łempickiej, Zofii Stryjeńskiej oraz Zdzisława Beksińskiego*.

Zapraszamy do zapoznania się pełną ofertą drukarni na naszej stronie internetowej:

WWW.BOSZART.PL

* Wyłączny producent reprodukcji na płótnie.