

## Wampiry i wilkołaki



W ludowych przesądach wampiry to krwio pijne stworzenia, czasem uważane za niespokojne dusze heretyków, przestępców lub samobójców, które opuszczają cmentarz, by pić ludzką krew. Już w starożytności wierzono w te potwory. Mieszkańcy Mezopotamii bali się, że nieodpowiednio pogrzebane trupy wstaną z grobu i zaatakują żywych, by wysysać ich krew. Słowo "wampir" jest pochodzenia węgierskiego i znaczy prawdopodobnie "diabeł" bądź "wiedźma". Popularne zachodnie opowiadania grozy, których bohaterami są wampiry, mają swe źródła w folklorze słowiańskim, choć podobne opisy znajdziemy także w folklorze greckim i chińskim. Legendy o tych stworzeniach często związane są ze strachem przed zmarłymi i przed nocą. Ci, którzy nie prowadzili "normalnego" życia - czarownice, samobójcy, wyklęci - po śmierci uważani byli za najlepszych kandydatów na wampiry, co pozostawało w zgodzie z twierdzeniem, że ziemia nie przyjmuje niegodnych. Słowiański przesąd mówi, że trup pragnie krwi i wychodzi nocą z grobu, by wysysać ją z ofiar, którymi najpierw stają się krewni, potem zaś inni. Z kolei ofiary również zamieniają się w wampiry. Muszą one

wrócić do grobu przed świtem, ponieważ w świetle dziennym są bezsilne. Po otwarciu trumny wampira okaże się, że jest on nie nadpsuty, a jego wargi ociekają krwią. Trzeba wbić mu kołek w serce, by położyć kres jego złowrogiej

działalności. Są też inne środki przeciw wampirom, na przykład pewne zioła, zaklęcia i święte symbole. Istnieje też przesąd, że monstrum to może odbyć stosunek płciowy z żyjącym. Wampiry wiązano także często z plagami i epidemiami, zwłaszcza w południowo-wschodniej Europie na przełomie XVII i XVIII wieku. Okultyści wyjaśniali wampiryzm w aspekcie bliźniaczych ciał człowieka - fizycznego i astralnego, które powinny się rozłączyć w momencie śmierci. W przypadku wampira ciało astralne zostaje zatrzymane w ciele fizycznym i potrzebuje krwi (płynu życia), aby je wyżywić. Irlandzki powieściopisarz, Bram Stoker, stworzył w roku 1897 popularną postać Drakuli. Za pierwowzór postawił mu osławiony książę Wład Falownik, piętnastowieczny dostojnik rumuński. Nie był on co prawda wampirem, ale lubował się we wbijaniu ofiar na pal.



Wilkołactwo czy ogólniej zwierzołactwo (likantropia) to zmienianie się ludzi w zwierzęta. Przesąd ten jest szeroko rozpowszechniony w kulturach i wierzeniach świata, jego początki sięgają starożytności. Zwykle z tym zabobonem związane jest najniebezpieczniejsze zwierzę w danym regionie kulturowym: tygrys w południowej Azji i Japonii, hiena i leopard w Afryce, niedźwiedź, a zwłaszcza wilk w Europie, a w Wielkiej Brytanii nawet kot. W mitologii greckiej Likaon był legendarnym królem Arkadii. Próbował on naciągnąć Zeusa, władcę bogów, na zjedzenie ludzkiego mięsa. Zeus nie dał się oszukać i za karę zmienił Likaona w wilka. Mit ten prawdopodobnie powiązany jest ze starożytnym kultem greckim, który legł u podstaw corocznych uroczystości rytualnych na górze Lycaeus w Arkadii. Mówi się, że kapłani przygotowywali wówczas ofiary z ludzkiego mięsa. Ktokolwiek je zjadł, zmieniał się jakoby w wilka. W Rzymie istniał przesąd, że człowieka można zmienić w wilka za pomocą magicznych zaklęć. Wierzenia, dotyczące wilkołactwa, były bardzo popularne w szesnastowiecznej Europie. Mówiły one

o transformacji człowieka w wilka pod wpływem księżyca w pełni, nocnych utarczkach w lesie, atakach na ludzi zwierzęta, o spożywaniu ich mięsa i ponownej Tetransformacji w ludzką postać. W różnych folklorach często mieszano pojęcie wilkołaka z wampirami, czarownicami, strachem przed umarłymi i przed nocą oraz z kultem

zwierząt (totemizmem). Twierdzono, że ludzie-wilkołaki po śmierci stają się wampirami, podczas gdy inne wampiry miały być potomstwem wilkołaków i czarownic. Inne legendy dotyczą zbierania się wilkołaków na sabatach czarownic i zdolności czarownic do przekształcania się w wilkołaki i inne zwierzęta. Katastrofy naturalne, takie jak burze i epidemie, przypisywano wilkołakom, wampirom lub czarownicom. Wzrostowi ilości procesów czarownic w szesnastym wieku towarzyszył podobny wzrost ilości procesów o wilkołactwo.



Transformacja mogła być dobrowolna - poprzez zaklęcia, magiczne pasy i specjalne maście - lub przymusowa - pod wpływem księżyca w pełni. W tym ostatnim przypadku przypadłość ta była uważana za dziedziczną bądź wynikającą z ugryzienia przez innego wilkołaka. Wierzono, że rany, zadane zwierzęcej formie wilkołaka, będą widoczne także na ciele formy ludzkiej. W Europie Zachodniej genezę tego mitu może wyjaśniać zwyczaj starożytnych wojowników normańskich ubierania się w skóry zabitych przez siebie niedźwiedzi, by wyglądać groźnie. Stąd atrybuty bestii przypisywano samym wojownikom i powstawała legenda. Angielskie słowo "beserker", pierwotnie znaczące "człowiek w skórze niedźwiedzia", ostatecznie wyewoluowało do dzisiejszej postaci "berserk", co oznacza "dotknięty szaleństwem bestii".

---

Autor: Marek Marecki

Artykuł pobrano ze strony [eioba.pl](http://eioba.pl)