

Alberto Manguel
Gianni Guadalupi

Słownik miejsc wyobrażonych

• • • • •

A

Abaton (gr. *a* – nie; *baino* – idę) – miasto o zmiennym położeniu. Choć nie jest całkiem niedostępne, nikt do niego nigdy nie dotarł, a podróżni, którzy próbują je odszukać, nieraz błądzą latami, nie mogąc nawet z daleka ujrzeć jego zarysów. Widywano jednak, jak wznosi się nieco nad horyzont, zwłaszcza o zmierzchu. Jednych widok ten cieszy ogromnie, drugich zaś bez powodu wpędza w otchłań smutku. Wnętrza Abatonu nigdy nie opisano, lecz jego mury i wieże są ponoć jasnoniebieskie lub białe, a wedle innych podróżników ognisćie czerwone. Sir Thomas Bulfinch, który ujrzał zarys Abatonu, jadąc przez Szkocję z Glasgow do Troon, opisał owe mury jako „żółtawe” i wspomniiał, że zza bram słychać było odległe tony, przypominające dźwięki klawesynu, to wszelako wydaje się nieprawdopodobne.

Sir Thomas Bulfinch, *My Heart's in the Highlands* [Moje serce jest w górach], Edinburgh 1892

M.K.

Abdera – warowne miasto trackie nad Morzem Egejskim, godne uwagi ze względu na dziwne procesy umysłowe mieszkańców. Istnieje wiele opowieści o ich specyficznej logice. Na przykład, gdy Abderę podzielono na część wschodnią i zachodnią, ci z zachodu lamentowali nad utratą „wschodniej dzielnicy”, podczas gdy ludność tejże ubolewała, że straciła „dzielnice zachodnią”.

Abdera słynie z olbrzymich koni. W najświetniejszej z jej świątyń czci się Ariona – konia, któ-

rego Neptun ciosem trójzębu wygnał z morza. Budyńki, statki i kolumny zdobią motywy hip-piczne, a stajnie, traktowane jak część domu, dekorują naiwne freski. Niektóre konie domagają się jednak większego przepychu. Gdy pewna klacz zapragnęła mieć w swoim boksie lustra, zdarła je zębami ze ścian sypialni swego pana, po czym roztrzaskała kopytami boazerię, która nie przypadła jej do gustu.

Jednym ze sławnych epizodów w dziejach Abdercy była rewolta koni. Obdarzone wynaturzoną inteligencją zwierzęta zbuntowały się i zawładnęły miastem, zabijając mężczyzn i muły, a kobiety gwałcąc. Poddaly się dopiero wtedy, gdy z odsieczą mieszkańcom Abdercy przybył heros Herkules.

Anonim, *Physiologus latinus*, IV w. p.n.e.; *Fizjolog*, przeł. Katarzyna Jażdżewska, Warszawa 2003; Christoph Martin Wieland, *Die Abderiten* [Abderyci], München 1774; Leopoldo Lugones, *Los Caballos de Abdera* [Konie z Abdercy], w: *Las fuerzas extrañas* [Obce moce], Buenos Aires 1906

M.K.

Acaire – wielki las w → **Poictesme**, ogrodzony niskim czerwonym murem. W lesie tym wznosi się góra o trzech szczytach. Dwa boczne są gęsto zalesione, podczas gdy środkowy, a zarazem najniższy, jest goły. Stoi na nim zamek Brunbelois, z którego rozpościera się widok na nieruchome wody jeziora, zasilanego wyłącznie podziemnymi źródłami, bez żadnych dopływów i odpływów.

Aepyornis

Do zamku wiodą dwie sklepione bramy: jedna dla pieszych, druga dla jeźdźców. W niszy nad nimi stoi konny posąg i otwiera się duże okno z kamienną rozetą we wzór serc i ostów.

Zamek Brunbelois był niegdyś siedzibą króla Helmasa, który zasłynął jako najgłupszy monarcha na świecie, lecz zgodnie z przepowiednią miał osiąść najwyższą mądrość, gdy młody czarodziej przyniesie mu z lasu Acaire białe pióro Żar-Ptaka. To najstarsze i najmędrze na świecie stworzenie w istocie nie jest białe, ale fioletowe ze złotą szyją oraz czerwonymi i niebieskimi sterówkami. Helmas w końcu doczekał się białego pióra. Dał mu je dawny świniopas Manuel, któremu los wyznaczył rolę władcy Poictesme. Pióro w istocie było całkiem zwyczajne, lecz Helmas przyjął je z takim uszanowaniem, jakby naprawdę pochodziło od bajecznego ptaka, a lud natychmiast uznał jego nieomylną mądrość. Dla uczczenia tego obrotu wydarzeń z kalendarza wykreślono dzień głupców, czyli *prima aprilis*.

W późniejszych latach Helmas pokłócił się ze swoją córką Meluzyną, ona zaś rzuciła na niego i cały dwór zaklęcie, które na wieki pogrążyło ich we śnie. Od tamtej pory król w szkarłatnym płaszczu z gronostajowym kołnierzem siedzi na tronie u boku królowej Pressiny, która jest wodnicą. Odkąd zasnęła, zniebieszczała jej skóra, a włos pozieleniał. Meluzyna jest nieśmiertelna, lecz za rzucenie wspomnianego zaklęcia spotkała ją zasłużona kara: co niedzielę jej nogi zamieniają się w rybi ogon, zachowując ten kształt aż do poniedziałku.

Las Acaire zamieszkuje kilka interesujących potworów, takich jak czarny bleps, grzebieniasty strykofanes i szary kalkar, a także płowy eale o ruchomych rogach, złocista leukrokota oraz przybierający kolor otoczenia tarandus. Każde z tych stworzeń jest jedynym przedstawicielem swojego gatunku, są zatem bardzo samotne, a podróżni, którym zdarzyło się zapuścić w las, wyolbrzymiają ich drapieżność.

James Branch Cabell, *Figures of Earth. A Comedy of Appearances* [Oblicza Ziemi. Komedia pozorów], New

York 1921; J.B. Cabell, *The High Place. A Comedy of Disenchantment* [Wysokie progi. Komedia rozczarowań], New York 1923

M.K.

Aepyornis – wyspa pośród bagien na Madagaskarze, położona około dziewięćdziesięciu mil na północ od Atananarywy, zwanej także Tananarywą. Słynie ona jako jedyne znane siedlisko aepyornisa – osobliwego gatunku ptaka. Zawarta w otaczających ją słonych wodach substancja o woni kreozotu zapobiega rozkładowi i chroni jaja, które wspomniane ptaki znoszą wprost do wody.

Jaja te mają półtorej stopy długości i smakują jak kacze. Po nadtłuczeniu skorupy widać z boku kolistą plamę o średnicy około sześciu cali, poznaczoną krwistymi smugami, z białym znamięm w kształcie drabinki. Embrion aepyornisa ma dużą głowę i wygięty grzbiet. Dorosły osobnik osiąga czternaście stóp wzrostu. Ma szeroki łeb, zbliżony kształtem do ostrza kilofa, i dwoje ogromnych, żółto obwiedzionych oczu brązo-



Aepyornis i jego pisklę z wyspy Aepyornis

wej barwy, osadzonych blisko siebie, jak u ludzi, a nie ptaków. Upierzenie jest bujne, delikatne w dotyku, u młodych brudnobrązowe i pokryte czymś w rodzaju szarych strupów, które wkrótce odpadają. Osobniki dorosłe mają pióra w ładnym odcieniu zieleni, a grzebień i dzwonki na podgardlu niebieskie.

Istnieją cztery (w kolejności od najmniejszego do największego) gatunki aepyornisa: *vastus*, *maximus*, *titan* i *vastissimus*. Podróżnych należy przestrzec, że choć ptaki te łatwo uczą się mówić, i to płynniej od papug, w razie różnicy zdań potrafią zaatakować tresera.

Żaden Europejczyk nie widział na własne oczy żywego aepyornisa. Jedyne (w dodatku nieopowiedziane) wyjątki to Macet, który odwiedził Madagaskar w 1745 roku, i niejaki Butcher, który w 1891 roku wylądował tam jako rozbitek. Istnieje pogląd, jakoby aepyornis był spokrewniony z Rokiem Sindbada (→ **Wyspa Roka**).

Herbert George Wells, *Aepyornis Island*, w: *The Stolen Bacillus and Other Incidents*, London 1894; *Wyspa aepyornisa*, przeł. Jerzy Rychliński, w: *Opowieści fantastyczne*, Kraków 1956

M.K.

Afania [Aphania] – królestwo w Europie Środkowej, słynące z wielu dzwonów i dzwonnicy, a także z posągu króla Rumtiego, którego dobra wróżka zamieniła w kamień, gdy przez roztargnienie zapomniał dać żebrakowi jałmużnę. Obecny król musi składać posągowi hołd w osiemdziesiątym pierwszym dniu miesiąca zawiewnego. Afański rok składa się z zaledwie czterech miesięcy. Nazywają się one kwietny, świetny, zwiędły oraz zawiewny i odpowiadają czterem porom roku.

Afania to kraj wybitnie literacki. Osobny kodeks określa kary przewidziane za rozmaite wykroczenia przeciwko literaturze. W Sądzie Literackim zasiada sześciu sędziów, pobierających kolosalne pensje tytułem zadośćuczynienia za przymusową abstynencję literacką. Winnych zapożyczonych z cudzych utworów skazuje się na trzy lata pracy w kieracie. Adaptacje z francuskiego traktowane są jak kontrabanda, a pogwałcenia

reguł składni karze się śmiercią bez pociechy duchowej. Ktokolwiek miałby czelność popełnić takie na przykład zdanie, jak „Orkiestra Filharmoników Berlińskich opanowali utwór w przeciągu półtorej dnia”, zostałby niezwłocznie stracony. Gwoli zapewnienia czystości stylu wszystkie przymiotniki przechowuje się w Bibliotece Narodowej i każdy pisarz dostaje ich dzienny przydział, który wolno mu przekroczyć jedynie na mocy specjalnej licencji, udzielonej przez co najmniej trzech Sędziów Literackich. Mimo tak surowych przepisów co roku ukazuje się mnóstwo książek, i to w większości wartościowych. Działalność wydawnicza poddana jest w Afanii ścisłym regułom. Od ceny każdego sprzedanego tomu wydawca ma prawo zatrzymać sobie celem pokrycia kosztów papieru, druku i oprawy jeden do pięciu procent, w zależności od sposobu wydania książki. Ponieważ zaś powinien umieć trafniej niż ktokolwiek oszacować wartość proponowanych mu tekstów, uznano za słuszne, aby wziął na siebie cały koszt strat, jeżeli publikacja okaże się bezwartościowa. Resztę pieniędzy uzyskanych ze sprzedaży książki – prócz wspomnianego procentu dla wydawcy – dostaje pisarz. Prawo zakłada bowiem, że powodzenie dzieła zależy wyłącznie od tego, co autor przeleje na papier, skoro druk i oprawa w poszczególnych książkach stosunkowo mało się różnią. W razie porażki uważa się, że wystarczającą karą dla autora jest zmarnowany czas i nadwerżona reputacja.

Pensje otrzymują tylko nieroby; inaczej zakładano by, że do uczciwej pracy pobudza raczej żądza zysku niż wrodzony zmysł obowiązku.

Historia jest w gestii Królewskiego Pamiętacza, który ma też obowiązek przypominać o wszystkim królowi. Urząd ten powołał do życia król Buffon LXI, gdy władcy temu cały czubek głowy, wraz z ośrodkiem pamięci, uciął w boju zachłanny olbrzym Rozchlast.

Sztuka wojenna, acz źle widziana, istnieje, a że bębnienie jest hałaśliwe, wyznaczono opodal wybrzeża specjalny obszar zwany Tupalnią na ćwiczenia żółdactwa tudzież wyrób i testowanie wielkich bębnow. Dla uczonego podróżnika Tupalnia to miejsce nader ciekawe; bywa też

Affection

nieodmiennie zwiedzane przez wszystkich znamienitych turystów, zdolnych uzyskać glejt z Ministerstwa Wojny. Toczy się tam spektakularne turnieje, jak choćby wielki mecz uszny „Bębny kontra Bawelna”, szczególnie godny uwagi.

Tom Hood, *Petsetilla's Posy. A Fairy Tale for Young and Old* [Bukieciak królowy Petsetilli. Baśń dla młodych i niemłodych], London 1870

M.K.

Affection → **Tendre**

Agartha [lub Agarttha] – starożytne królestwo na Sri Lance (aczkolwiek niektórzy podróżnicy umiejscawiają je w Tybecie). Odznacza się głównie tym, że wielu wędrowców przemierzyło je, nawet tego nie zauważając. Zapewne bezwiednie patrzyli na słynną Paradesę, czyli Uniwersytet Wiedzy – pilnie strzeżoną skarbnicę duchowych i czarnoksięskich osiągnięć ludzkości. Równie bezwiednie przeszli przez królewską stolicę Agarchy, w której stoi połączony tron, ozdobiony postaciami dwóch milionów pomniejszych bóstw. Być może powiedziano im (ale już tego nie pamiętają), że właśnie dzięki owej boskiej ciźbie nasza planeta jeszcze się nie rozpadła. Gdyby zwykły śmiertelnik rozdrażnił kogoś spośród tej dwumilionowej rzeszy, natychmiast dałby się odczuć gniew bogów: morza wyschłyby, a góry zostałyby starte na pustynny piasek.

Chyba nie warto wspominać (skoro podróżnicy i tak zapomną o tych dziwacznościach, ledwie je ujrzawszy), że Agartha posiada jedno z największych na świecie bibliotek kamiennych ksiąg, a w skład jej fauny wchodzi ptaki o ostrych zębach i sześciopalcowe żółwie, wielu zaś ludzkich mieszkańców ma rozdwojone języki.

Na straży tego zapomnianego królestwa stoi mała, lecz potężna armia templariuszy, zwanych także Konfederatami Agarchy.

Joseph Alexandre Saint-Yves d'Alveydre, *Mission de l'Inde en Europe* [Misja Indyj w Europie], Paris 1885; Ferdynand Ossendowski, *Zwierzęta, ludzie, bogowie*, Warszawa 1923

M.K.

Aglarond, czyli **Błyszczące Pieczary** [Glittering Caves] – rozległe grotty i pieczary pod górami wokół → **Helmowego Jaru**. Początkowo służyły tylko za schronienie i magazyn ludziom z → **Rohanu**, zwanym Rohirrimami. O ich ogromie przekonano się dopiero podczas bitwy o Rogaty Gród.

Krasnolud Gimli, jeden z obrońców Jaru, pierwszy dostrzegł niezwykle piękno tych naturalnych jaskiń, pełnych fantastycznych klejnotów i żył szlachetnych metali, a także żłobkowanych i skręconych filarów (białych, szafranowych i różowych), które podpierają sklepienia jaskiń, odbijając się w nieruchomych sadzawkach Aglarondu.

Kroniki podają, jakoby Gimli z grupą krasnoludów z → **Samotnej Góry** zamieszkał w pieczarach, gdy Wojna o Pierścień dobiegła końca, i z czasem zasłynął jako Władca Błyszczących Pieczar. Za jego przewodnictwem krasnoludy szlifowały i rozwijały swoje tradycyjne umiejętności, oddając ludziom z → **Gondoru** i Rohanu wiele przysług. Między innymi wykuły ze stali i mithrilu nowe bramy → **Minas Tirith**.

J.R.R. Tolkien, *The Two Towers*, London 1954; *Dwie wieże*, przeł. Maria Skibniewska, Warszawa 1962 [także (całość): przeł. Jerzy Łoziński, Poznań 1996; także (całość): przeł. Maria i Cezary Frac, Warszawa 2001]; J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, London 1955; *Powrót króla*, przeł. Maria Skibniewska, Warszawa 1963; J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, London 1977; *Silmarillion*, przeł. Maria Skibniewska, Warszawa 1985

M.K.

Aglaura – wydaje się, że czasy swojej świetności Aglaura ma już za sobą: miasto jest przygaszone, bez charakteru, nijakie i zwyczajne. Właściwie trudno uwierzyć, że wszystkie opowieści o tym mieście mogłyby zawierać choć odrobinę prawdy. Podróżnicy, którzy odwiedzili Aglaurę, wspominają jednak o ledwie dającym się uchwycić wrażeniu obcowania z czymś niepowtarzalnym, być może jakimś echem wspaniałości miasta, dawno już minionej, lecz wciąż jakoś obecnej, choć przytłumionej dzisiejszą sztampowością i wtórnością. Wrażenie to może zostać spotęgo-

wane – a zarazem po chwili stłumione – podczas rozmów z mieszkańcami, którzy zdają się żyć dawną Aglaurą, nie widząc, że to już zupełnie inne miasto. Warto jednak wybrać się w podróż i podjąć wysiłek doświadczenia tego wrażenia. Być może będzie on bezskuteczny, a odczucia z pewnością ulotne, więc lepiej nie nastawiać się na niezapomniane wspomnienia z tej podróży.

Italo Calvino, *Le città invisibili*, Torino 1972; *Niewidzialne miasta*, przeł. Alina Kreisberg, Warszawa 1975
A.B.

Agzceaziguls – górzysto-pustynny region na północnym krańcu Chile, przy granicy z Boliwią. Aby tam dotrzeć, trzeba przebyć wąską przełęcz, zwaną Bramą Świtu, położoną około dwu tysięcy stóp nad poziomem morza. Korytem o żółto-różowym dnie płynie przez nią strumyczek. Nazwa przełęczki wzięła się stąd, że słońce zdaje się wschodzić na jej końcu. Podróżnik dostanie się przez nią do głębokiej półkolistej doliny, stamtąd zaś przez szczelinę w skale wejdzie do posępnego tunelu, który zaprowadzi go prosto do Agzceaziguls.

Region ten zamieszkuje pradawne plemię, rzekomo pochodzące od Inków i od samego boga słońca. W podziemnych świątyniach przechowuje ono bajeczne skarby, a mimo to żyje w rozpaczliwym ubóstwie, niezdolne uleczyć stad swoich lam z chronicznej choroby. Indianie ci wierzą, że ich zwierzęta chorują z powodu klątwy białego człowieka. Zgodnie z legendą mają ich kiedyś odwiedzić dwaj biali, którzy wynagrodzą im tę krzywdę: lamy wyzdrowieją, z pustyni trysną źródła, a skalista ziemia cudem wyda obfite plony.

Podróżnikom, którzy zdołają trafić do Agzceaziguls, zaleca się odwiedzenie świętego miasta Gunda. Leży ono wśród gór i może się poszczycić mnóstwem różowych pałaców. Ogromna krypta mieści królewskie grobowce, pełne drogich kamieni, strzeżone przez dwadzieścia złotych posągów o szmaragdowych oczach. Do Agzceaziguls nigdy nie dotarł żaden misjonarz, toteż mieszkańcy nadal wyznają starożytną religię, wy-

magającą składania ofiar z ludzi i odprawiania innych równie ohydnych obrzędów.

Charles Derennes, *Les Conquistadors d'idoles* [Pogromcy bożyszcz], Paris 1919

M.K.

Ai → Ajaja

Aiolio – pływająca wyspa, widywana zazwyczaj w zachodnim krańcu Morza Śródziemnego. Jest to naga skała, ogrodzona niezniszczalnym murem z brązu. Na jej środku król Wiatrów Aiolos Hipponates wznosił wspaniały pałac dla siebie, swojej żony, sześciu córek i tyluż synów. Wszyscy oni oddają się obecnie kazirodztwu. Gości, którzy z tego czy innego powodu zdobyli sympatię króla, obdarza on wielkimi worami z wołowej skóry, pełnymi gwałtownych wichrów, które w przeciwnym razie mogłyby im zakłócić rejs powrotny. Lepiej tych sakw nie otwierać.

Podróżnicy odwiedzający → **Ruach** ujrzą tam wiatr, który król podarował Ulissesowi. Jest on tam pieczołowicie przechowywany niby Święty Graal.



Sakwa ze skóry wołu z wyspy Aiolio, służąca do przechowywania wichrów

Homer, *Odysseia*, VIII (?) w. p.n.e.; jako: *Odyssea Homerowska ku czci Ulissa Laertowicza z Itaki*, przeł. Jacek Idzi Przybylski, Kraków 1815 [także jako: *Odyseja*, przeł. Lucjan Siemieński, Kraków 1873; także: przeł. Józef Wittlin, Warszawa 1924; także: przeł. Jan Parandowski, Warszawa 1953]

M.K.

Ajaja [Ai] – wyspa na wschodzie Morza Śródziemnego, acz zdaniem niektórych na Morzu Czarnym. Niemal bezludna, jeśli nie liczyć czarodziejki Kirke i jej sług, zamieszkałych w domu z gładzonych kamieni, otoczonym gęstwą krzewów i drzew pośrodku dużej doliny. Podróżników należy ostrzec, że wizyta na Ajai może zmienić ich styl życia, albowiem Kirke zwykła przemieniać gości w wilki, lwy i wieprze.

Homer, *Odysseia*, VIII (?) w. p.n.e.; jako: *Odyssea Homerowska ku czci Ulissa Laertowicza z Itaki*, przeł. Jacek Idzi Przybylski, Kraków 1815 [także jako: *Odyseja*, przeł. Lucjan Siemieński, Kraków 1873; także: przeł. Józef Wittlin, Warszawa 1924; także: przeł. Jan Parandowski, Warszawa 1953]

M.K.

Akademia Pana Kleksa – uczelnia dla chłopców prowadzona przez profesora Ambrożego Kleksa. Mieści się w trzypiętrowym budynku z kolorowej cegły na końcu ul. Czekoladowej. Do gmachu akademii przylega sporych rozmiarów ogród otoczony wysokim murem. Z ulicy można tam wejść tylko przez przeszkloną bramę. Wewnątrz ogród wydaje się dużo większy, niż wskazywałby na to obwód muru. Przecinają go liczne jary i wąwozy, wart zobaczenia jest słynny staw, w którym pewien rybak złowił na wędkę księżyc, udający złotą rybkę (a następnie udusił go w śmietanie i zjadł na śniadanie). Inną osobliwością ogrodu są liczne żelazne furtki, z których każda prowadzi do świata innej bajki. Zazwyczaj są zamknięte, a klucze do nich przechowuje Pan Kleks. Podczas spacerów należy uważać, bo czasem można przypadkowo trafić do nie swojej bajki.

Sam budynek akademii skrywa jeszcze więcej osobliwości. Na przykład schody sięgają jedy-

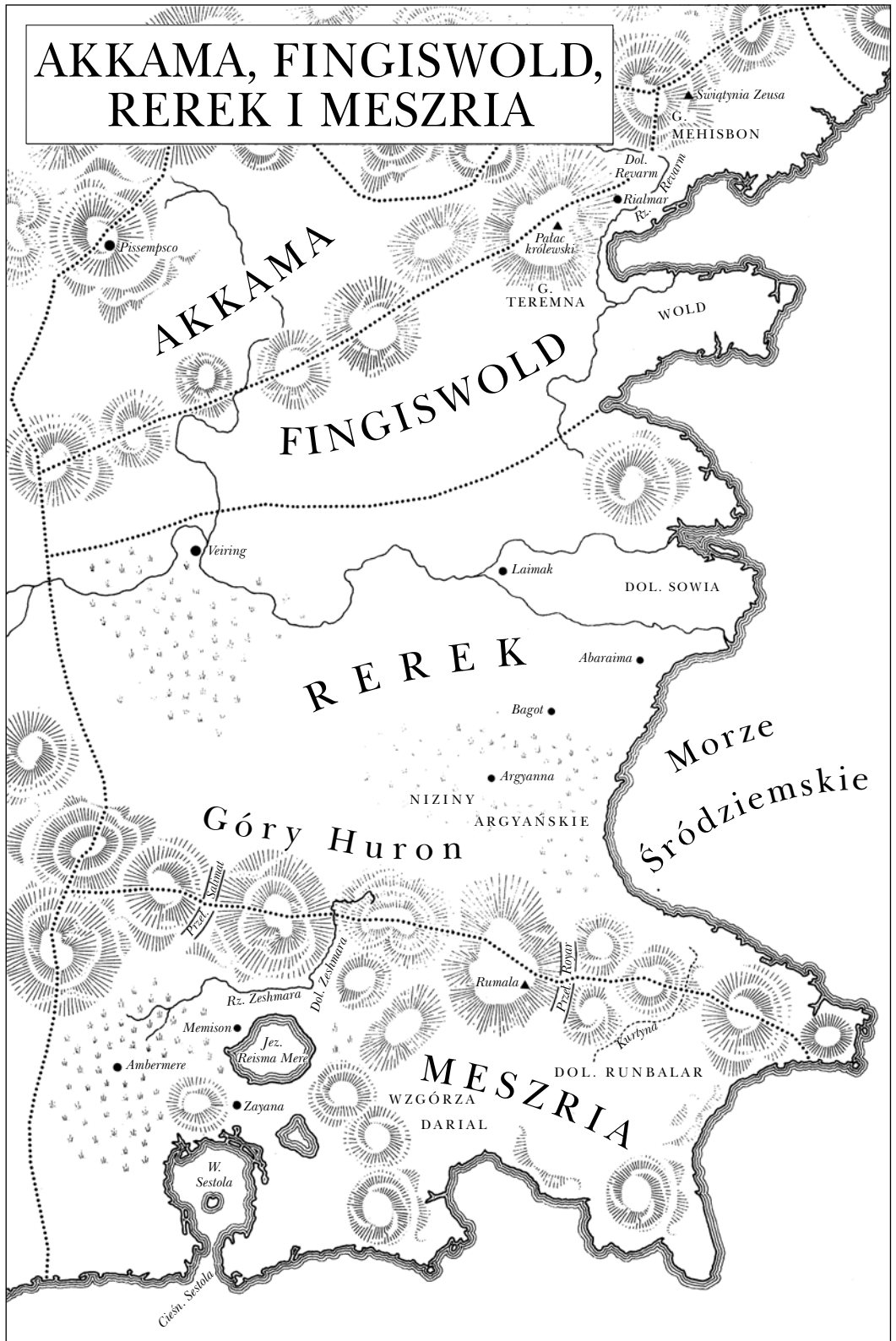
nie drugiego piętra. Na trzecie – gdzie znajdują się tajemnice Pana Kleksa – profesor dostaje się przez komin. Można za to zwiedzić inne pomieszczenia. Zaleca się skorzystanie z pryszniców, z których zamiast zwykłej wody leci sodowa z sokiem – codziennie o innym smaku. Warto też zajrzeć do szpitala chorych sprzętów, gdzie Pan Kleks za pomocą maści, plastrów i rozmaitych zabiegów leczy – skutecznie! – złamania nóg, zdarcia fornirów i inne uszkodzenia, jakich na co dzień doznają stoły, szafy czy lustra. Interesująca jest biblioteka, w której znaczna część książek przechowywana jest w postaci szpul nici splecionych z liter i powiązanych w supelki. Zdaniem profesora ten sposób czytania nie męczy wzroku. Ciekawym doświadczeniem będzie z pewnością skosztowanie potraw serwowanych osobiście przez Pana Kleksa. Uważa on bowiem, że smak potraw jest w znacznym stopniu uzależniony od ich kolorów, dlatego maluje je na intensywne barwy, sam zaś odżywia się motylami, kwiatami i kolorowymi szkiełkami. Tęczowe szyby w oknach jadalni dodatkowo podnoszą walory smakowe dań. Ambroży Kleks znany jest z tego, że potrafi ze snów złapanych w lusterka, a następnie starannie wyselekcjonowanych, suszonych i mielonych na proszek, przygotować pigułki zapewniające przyjemny sen.

Turyści chcący telefonicznie umówić się na zwiedzanie Akademii powinni być przygotowani na niełatwą rozmowę. Z dużym prawdopodobieństwem telefon odbierze Mateusz, który nie wymawia początków słów i w ogóle ma problemy z artykulacją, ponieważ jest szpakiem. Do szkoły Pana Kleksa przyjmowani są wyłącznie chłopcy o imionach zaczynających się na literę A.

Jan Brzechwa, *Akademia Pana Kleksa*, Warszawa 1946
A.B.

Akkama – rozległa kraina na północny zachód od → **Fingiswoldu**. W jej południowej części rozciąga się piaszczysta pustynia, ku środkowi i północy przechodząca w płaskowyż. Klimat jest ponury, z przewagą zimy. Akkamę z rzadka zamieszkuje barbarzyńscy koczownicy i leśne ple-

AKKAMA, FINGISWOLD, REREK I MESZRIA



Alali

miona. Jedynym godnym uwagi miastem jest stojąca na wysokim urwisku stolica Pissempco. Rolnictwo prawie nie istnieje, ale powszechnie hoduje się świnię, zwane niekiedy „bydłem z Akkamy”. Są one znane z krwiożerczości, toteż schwytanych przestępców traktuje się zazwyczaj jak perły.

Eric Rücker Eddison, *Mistress of Mistresses. A Vision of Zimiamwia* [Kochanka nad kochankami. Miraż Zimiamwii], London 1935; E.R. Eddison, *The Mezentian Gate* [Mezentyjskie Wrota], London 1958

M.K.

Alali – wioska olbrzymek w sercu nieprzebytego Ciernistego Lasu w Afryce. Prowadzi do niej wąski wąż o ścianach z piaskowca, które niszczący wpływ żywiołów przeistoczył w kapryśną, jakby oniryczną budowlę, umieszczając wśród miniaturowych skałek groteskowe kopuły. Pół mili od wejścia do wąwozu znajduje się kolisty amfiteatr o stromych ścianach z wieloma jaskiniami.

Spółceństwem Alali rządzą kobiety. Nie mogąc podziwiać mężczyzn, nad którymi sprawują władzę, nie potrafią też ich kochać, odnoszą się więc do nich brutalnie i wzgardliwie. Dziewczynki są karmione piersią zaledwie kilka miesięcy, po czym odtrącane, żeby same szukały sobie pożywienia. Chłopców trzymają w zamknięciu do piętnastego lub siedemnastego roku życia, a potem wyganiają do lasu. Od tej chwili stają się oni zwierzyną łowną, na którą wolno polować wszystkim członkiniom plemienia łącznie z ich rodzonymi matkami. Starszych mężczyzn zabija się maczugami, czyni z nich niewolników lub narzędzie wymuszonej prokreacji.

Edgar Rice Burroughs, *Tarzan and the Ant Men*, New York 1924; *Tarzan wśród Pigmiejów*, przeł. Zofia Lubdziecka, Łódź 1938

M.K.

Albraca – warowna stolica królestwa Galafrone’a na wschodnim krańcu Kitaju. Angelika (córka Galafrone’a, która doprowadziła Orlanda do szaleństwa i rozkochała w sobie wielu rycerzy Ka-

rola Wielkiego) schroniła się tam przed królem Tatarii. Oblęł on miasto i zginął z ręki Orlanda.

Matteo Maria Boiardo, *Orlando innamorato* [Orland zakochany], Milano 1487; Lodovico Ariosto, *Orlando furioso*, Ferrara 1516; *Orland szalony*, przeł. Piotr Kochanowski, Kraków 1799

M.K.

Albur – największe państwo na → **Plutonie**, podziemnej krainie tkwiącej w centrum kuli ziemskiej, rzekomo pustej. Wszystkie rzeczy zarówno w samym Alburze, jak i na całym Plutonie są mniejsze niż ich odpowiedniki na powierzchni. Mimo niewielkiego obszaru kraju, mierzącego zaledwie sto dwadzieścia mil wzdłuż i siedemdziesiąt pięć wszerej, są w nim aż cztery setki miast, a ludność liczy czterdzieści pięć milionów. Alburianie mają około dwu stóp wzrostu i białą skórę. Zaliczają się do najwyżej rozwiniętych mieszkańców tego miniaturowego świata. Rolnictwo stoi na wysokim poziomie, a w powszechnym użyciu są narzędzia z brązu i także broń.

Przybysze naocznie się przekonają, że wszystkie miasta w Alburze zbudowano według tego samego wzoru. Stolica Orasulla różni się rozmiarem od prowincjonalnych ośrodków. Jest otoczona murami, wzniesiono ją zaś na planie koła o obwodzie mili. Liczy milion mieszkańców. Ulice rozchodzą się promieniście od centralnego placu, na którym stoi wielka piramida – oś życia religijnego całego kraju. Tę wedle alburiańskich wyobrażeń metropolię podzielono na dystrykty, z których każdy ma własny plac z piramidą. Wszystkie domy pomalowane są na żółto, mają po trzy piętra i zielone drzewa.

Albur to dziedziczna monarchia, gdzie króla uważa się za przedstawiciela narodu, a zarazem jego żywy sztandar. Ustrój społeczny opiera się na hierarchii stanów, różniących się barwą odzienia. Król jako jedyny w kraju nosi się na czerwono. Ministrowie, kapłani i sędziowie noszą niebieskie ubrania i kolorowe pasy, oznaczające ich funkcję i rangę. Poeci i pisarze ubierają się na biało. Stany te tworzą arystokrację Alburu, elitę najwyżej urodzonych. Poeci, uczeni i pisa-

rze mogą zostać uszlachceni, jeśli ich zasługi dla kraju nagrodzi Zielona Korona, lecz tytuły te nie są dziedziczne. Robotnicy ubierają się w ciemne kolory, a kupcy w jasną zieleń. Lekarze, górnicy, kucharze i grabarze noszą się na czarno, a rzemieślnicy na szaro. Najniższa w hierarchii społecznej służba ubiera się na żółto. Żony ministrów, kapłanów i sędziów noszą różowe suknie, a małżonki uszlachconych poetów i pisarzy – białe. Połowice przedstawicieli pozostałych stanów ubierają się w te same kolory, co ich mężowie, ale w jaśniejszych odcieniach. Królowa nosi białe suknie, przewiązując kibić czerwonym pasem.

Król sprawuje najwyższą władzę, zasięgając zdania dwunastoosobowej rady ministrów, wybieranej przez wolne stany Alburu. Władca bez reszty poświęca się królowaniu dla dobra poddanych i kraju. Ponosi odpowiedzialność za wszelkie poczynania rządu i może zostać obalony, gdyby on sam lub rząd działał wbrew woli bądź tradycjom narodu.

Wydane przez króla Brontesa prawo zabrania sławić panującego monarchę i stawiać mu pomniki czy w jakikolwiek sposób upamiętniać go za życia. Na monetach umieszcza się wizerunek poprzedniego władcy, jeśli był on cnotliwy. Ta sama zasada dotyczy wszelkich bitych w Alburze medali.

Przeciwnikom polityki rządu nie grożą żadne prześladowania. Jeśli ich idee wydają się użyteczne lub cenne, poddaje się je pod dyskusję, a czasem wciela w życie. Autorzy zaaprobowanych projektów otrzymują od państwa rentę oraz Zieloną Koronę i zostają przyjęci do stanu szlacheckiego. Nieużyteczne idee i projekty po prostu się ignoruje.

Ubrania obu płci przypominają fasonem stroje starożytnych Greków. Prostota ubiorów jest głównie owocem praw króla Brontesa, które jedynie starym i brzydkim kobietom pozwalają malować twarze, układać włosy w skomplikowane koafiury i nosić biżuterię. Dzięki temu wszystkie pozostałe kobiety czują się piękne i młode, toteż zwyczaj sztucznego podkreślania wdzięków doszczętnie zanikł.

Wszystkim przybyszom odwiedzającym stolicę nakazuje się noszenie ubrań miejscowego kroju i przestrzeganie wyznaczanych tam zasad moralności. Muszą też powstrzymać się od jedzenia mięsa i ryb. Zakaz ten pierwotnie wprowadzono z szacunku dla boga Plutona. Cudzoziemcom tamtejsze jadło wydaje się mdłe, jest jednak posilne. Miejscowe wino zawiera wprawdzie stosunkowo mało alkoholu, ale ma bogaty, dojrzały bukiet. Posiłki spożywa się zwykle co sześć godzin.

Podróżnicy winni mieć na uwadze, że w Alburze rygorystycznie przestrzega się prawa. Mordercę za karę zamyka się w jednej celi ze zwłokami ofiary na bite dziewięć dni. Następnie wymazuje się jego imię ze wszystkich oficjalnych rejestrów i wypala piętno na czole, a potem zsyła na resztę życia do kopalń. Większość innych przestępstw także karze się dłuższym lub krótszym okresem pracy w kopalniach. I tak na przykład mięsożerców wtrąca się do nich na pięć lat. Cudzoziemców łamiących zakaz mięsożerstwa zazwyczaj się deportuje.

Jedną z osobliwości fauny Alburu są niewiele większe od cieląt słonie, używane jako zwierzęta pociągowe oraz wierzchowce kawaleryjskie. Największym zwierzęciem w kraju jest jaszczur zwany lossine, osiągający długość sześciu stóp. Gady te zdają się darzyć ludzi sympatią, toteż bogaci wieśniacy często trzymają je zamiast psów podwórzowych. Jaszczury chronią też turystów, którym zdarza się zapędzić do zakazanej strefy wokół jedyne w Alburze wulkanu. Minęło wprawdzie wiele lat, odkąd ostatnio wybuchł, zabrania się jednak wszelkiej zabudowy w jego okolicy i wchodzenia na wyższe partie zboczy. Jaszczury z zakazanej strefy specjalnie wytresowano, żeby na swoich skórzastych grzbietach wynosiły w bezpieczne miejsce turystów, którzy przekroczyli graniczny rów.

Przybysze powinni wziąć udział w jednej z częstych w Alburze ceremonii pogrzebowych. Ciało cnotliwych nieboszczyków poddaje się kremacji, a prochy zsypuje do kul z brązu, przechowywanych w świątyni. Ciało przestępców nie spala

się, lecz zakopuje. To, że ich zwłoki rozłożą się w ziemi, traktuje się jako zasłużoną karę.

Wybór małżonka to w Alburze kwestia osobista. Młodzi ludzie, którzy chcą wziąć ślub, muszą na osiem dni przed ceremonią zawiadomić rodziców, ci jednak mogą zgłosić sprzeciw tylko wtedy, gdy wybrana osoba ma na sumieniu przestępstwo lub skazę na honorze. Kawalerów po trzydziestce pozbawia się wielu praw obywatelskich i politycznych, a ciała tych, którzy do śmierci wytrwali w celibacie, grzebie się, zamiast skremować.

W Alburze dzieci biedaków uczy się tylko pisanie, a jeśli rodzice chcą je dalej kształcić, muszą zadbać o to sami. Potomstwo bogaczy uczęszcza do szkół aż do skończenia lat osiemnastu. Obie płcie otrzymują takie samo wykształcenie. Do dwunastego roku życia skupia się ono na rozwoju fizycznym poprzez taniec, różne sporty i podstawy samoobrony. Dzieciom wpaja się też podstawowe umiejętności, jakich wymaga prowadzenie domu, i początki fachu, który będą uprawiać w życiu dorosłym. W wieku lat dwunastu zaczynają uczyć się rysunku, pisania i języków martwych. Jednym z tych ostatnich jest język nate, z którego powstał współczesny alburiański. Niektórzy sawanci nadal posługują się nim w rozmowach i podczas oficjalnych przemówień, nigdy jednak w piśmie. Dopiero po ukończeniu piętnastu lat dzieci zaczynają studiować religię, filozofię moralną i historię.

Życie kulturalne i artystyczne koncentruje się w Akademii Orasulliańskiej. Ma ona tylko dwunastu członków, powołanych do studiowania języka Alburu i wszelkich w nim nowinek. Nowe słowa dostają atest jedynie za ich zgodą. Akademicy czytają wszystkie wiersze, powieści oraz inne utwory literackie, poprawiając wszelkie napotkane błędy składni i słownictwa, a także cenzurując teksty, które wydają im się w jakikolwiek sposób niemoralne. Zespół pięćdziesięciu historyków prowadzi kronikę wydarzeń roku, relacjonując je każdy po swojemu. Wszystkie te wersje z pominięciem nazwisk autorów dostarcza się senatowi, który je czyta. Tylko dwie najdokładniejsze relacje drukuje się, a następnie

rozsyła do bibliotek publicznych. Resztę bez żadnych ceregieli rzuca się w ogień.

Imponujące muzeum stołeczne składa się z czterech budynków otaczających plac. W pierwszym są rzeźby. W drugim – narodowa kolekcja obrazów z uroczym cyklem stu dwudziestu scen z życia wiejskiego. Trzeci gmach poświęcony jest wystawom historycznym i mieści się w nim zbiór medali. W czwartym demonstruje się najnowsze wynalazki i okazy dawnych strojów oraz broni. Ogród na placu centralnym zdobią posągi cnotliwych królów i wielkich mężów z przeszłości. Na każdym cokole widnieje krótki życiorys bohatera. Wszystkie inskrypcje sformułowane są w współczesnej mowie potocznej, żeby jak najwięcej przechodniów mogło je ku swemu pouczeniu przeczytać.

Albur odkryto w roku 1806, kiedy grupa angielskich i francuskich marynarzy, których statki rozbiły się na Oceanie Lodowatym, dostała się na Plutona otworem prowadzącym przez biegun północny do wnętrza → **Gór Żelaznych**. Przyjęto ich zrazu życzliwie, kazano im jednak opuścić kraj, gdy wyszło na jaw, że dawniej jadali mięso. Na odjeźdźnym odwiedzili imperium → **Banois** i przemierzili kilka krajów Plutona, aby w końcu wrócić na powierzchnię ziemi przez biegun południowy.

Jacques Saint-Albin, *Voyage au centre de la terre, ou Aventures de quelques naufragés dans des pays inconnus. Traduit de l'anglais de sir Hormidas Péath* [Podróż do środka ziemi lub Przygody kilku rozbitków w stronach nieznanych. Z angielskiego tłumaczył sir Hormidas Péath], Paris 1821

M.K.

Alca, czyli **Wyspa Pingwinów** [L'Île des pingouins] – republika na kanale La Manche, obecnie połączona z wybrzeżem Francji. Nad tą miłą zieloną krainą, porośniętą słonolubną trawą, wierzbnami, fikusami i dębami, wznoszą się wysokie góry. Na północy wyspy jest głęboka zatoka. Wschodnie wybrzeże – skaliste i niezamieszkałe – nosi nazwę Wybrzeża Cieni. Mieszkańcy Alki wierzą, że mają tam siedzibę

dusze zmarłych. Położoną na południu Zatokę Nurków okalają sady. Po tejże stronie wyspy stoją kościół i klasztor, które zbudował wielbny Mäel. Legenda głosi, że diabeł zesłał go na bezludną wyspę pośród Oceanu Lodowatego, gdzie naiwny i wielkoduszny Mäel postanowił ochrzcić jedynych mieszkańców – pingwiny. Natchniony mocą archaniola Rafała przemienił je w ludzi i wziął wyspę na hol, dzięki czemu dopłynęła do brzegów Bretanii, gdzie po pewnym czasie zrosła się z kontynentem. Uczłowieczone pingwiny przeszły wszystkie stadia rozwoju cywilizacji. Najpierw wzorem Adama

i Ewy uświadomiły sobie, że są nagie, potem zaś odkryły poczucie przyzwoitości i rangi społecznej. Kroniką najwcześniejszych dziejów Alki jest słynna *Gesta Pinguinorum*. Alca przeżyła swój złoty wiek za panowania cesarza Trinco, który podbił pół świata i założył Stany Pingwinie, później obalone. Dziś Alca jest republiką z ponad pięćdziesięcioma milionami mieszkańców, a na niegdyś zielonych łąkach stoją wielkie fabryki i biurowce.

Powiadają też, że podczas dryfu Alca dotarła do wschodniego wybrzeża Ameryki Łacińskiej, a za panowania Karola II zajęła ją w imieniu ko-

