

Wyspa wiecznych snów

Pewnego dnia dziadek siedział przykucnięty pod zasłaniającym całe niebo olbrzymim orzechem o wielopalczastych liściach, wsparty plecami o jego pień, poorany grubymi bruzdami setek przeżytych lat. Na jednej z gałęzi drzewa siedziała nieruchomo i cicho sowa, sprawiająca wrażenie, jakby była pogrążona we śnie. Olo zauważył jednak po pewnym czasie, że chwilami otwierała jedno lub drugie oko, aby przez moment popatrzeć przed siebie i znów pogrążała się, jakby w sen.

– Przenieśliśmy się teraz Olo w czas, gdzie panującym zwierzęciem jest długowieczny i silny słoń. Rządzą nim prądy drzewa mądrości, orzecha, rozsiewane po całym kosmosie, których fale wysyła wciąż w świat i obserwuje ptak mądrości, sowa. Najłatwiej nam teraz będzie przenikać przez niosący w świat łagodność, kolor błękitu, rozsiewany przez kamień turmalin – Na tle łagodnie przez słońce prześwietlonego kamienia, wiszącego nad widnokregiem, Olo oglądał pojawiające się przed nim postaci, zatrzymane w jednym jedynym ruchu, czy epizodzie ze swojego życia.

– Każda z tych postaci wykona kiedyś następny ruch, ale nigdy nie wiadomo, kiedy to nastąpi – mówił dziadek Ado, pokazując chłopcu oglądane sceny. – Każda musi się po prostu starać, bez gwarancji, że się uda. Dotąd, żadnej z nich nie udało się przejść do następnej sceny, ale jest to kiedyś nieuchronne, chociaż trudno przewidzieć, kiedy to nastąpi.

Widział więc Olo śpiewaczkę, bardzo piękną brunetkę o regularnych rysach twarzy, z równo obciętymi na czole i ponad ramionami włosami, twarzą i całą postacią, przypominającą starożytne egipskie księżniczki, pogrążoną w jednym geście i wykonującą jeden ton jakiejś, sądząc po wyrazach twarzy śpiewaczki i zastygłych w podziwie licznych cieni otaczających ją słuchaczy i widzów, cudownej melodii. Ten gest i ton pieśni w której postać jej zastygła przed tysiącami lat, ciągnął się przez wieki aż do chwili obecnej i nadal zachwycał zarówno chłopca jak i starca. Potem dziadek pokazał wnukowi łucznika napinającego łuk, który znajdował się przez tysiąclecia o okamgnienie od oddania celnego strzału. Łucznik o pociągniętej złotą farbą twarzy, w złotym hełmie na głowie, odziany w złotą, lekką zbroję, tkwił w niesamowitym napięciu i koncentracji w ostatnim, decydującym momencie, od czasów starożytnych, do dnia dzisiejszego. Był tam również wśród innych postaci rycerz na koniu w srebrnej zbroi, z mieczem uniesionym oburącz od tysiącleci, zastygłym nad głową pokonanego przeciwnika w niewyobrażalnym pięknie śmiertelnego cięcia. Olo długo, najdłużej, przyglądał się obrazowi żaglowca na zaciemnionym przez burzę morzu, niebawem przechylonego na jeden bok, na który nacierała już wielka fala, na moment przed nieuchronnym zatopieniem w oceanie. Olo czuł, że sam jest żeglarzem tego okrętu, skazanego na klęskę, a jednak czuł także nieodpartą potrzebę żeglowania i wiedział, że gdy tylko nadarzy się okazja, będzie też musiał wypłynąć. Był wśród tych pięknych obrazów także grecki biegacz, zwycięzca jednej z olimpiad, na moment przed metą, otoczony tłumem rozentuzjasmowanych widzów. Wszyscy ci bohaterowie zdawali się być pogrążeni już na zawsze w cierpieniu. Najbardziej cierpiał mężczyzna pogrążony wciąż w płomieniach ognia, które miały oczyścić go od nawiedzających go kiedyś w życiu złych myśli. Wśród tych postaci Olo pewnego dnia zobaczył wujka Adasia z nożem skierowanym w kierunku serca świni Raby i ciocię Klimcię z siekierą uniesioną nad głową kury.

– Jest gdzieś na świecie taka wyspa, gdzie wszyscy, zarówno zwierzęta jak i ludzie, żyją w zgodzie i nie znają śmierci. Żywią się wyłącznie powietrzem i światłem – opowiadał kiedyś dziadek. – Wielu próbowało do niej dotrzeć, ale nie starczało im życia. Udało się to tylko nielicznym. Wyspa ta nazywa się Wyspą Snów. Jest ona największą tajemnicą świata. Można do niej dotrzeć tylko po odnalezieniu właściwego planetarnego kierunku, rozpoznaniu prowadzącego tam zwierzęcia, rosnącego na drodze drzewa, zakopanego kamienia i panującego tam koloru, co wiąże się z koniecznością rozwiązania wielu zagadek oraz pokonania wielu przeciwności i niebezpieczeństw. Tylko temu, kto najbardziej pragnie,

udaje się znaleźć tę tajemniczą wyspę. Potrzeba na to często jednak całego życia, więc niewielu się decyduje, aby wyruszyć w długą i niebezpieczną drogę. Większość ludzi woli zająć się w życiu czymś prostym, przyjemnym i łatwym.

Niektórzy, a ci są najbardziej chorzy i nieszczęśliwi, chcą przeżyć życie w wielkim luksusie, co możliwe jest tylko kosztem innych. W ten sposób większość ludzi na świecie błądzi. Dopiero na starość, a najczęściej dopiero tuż przed śmiercią, poznają swoje błędy, a jeszcze częściej winią za te błędy innych, ale wtedy jest już za późno, aby wyruszyć na poszukiwanie. Ludzie umierają więc wcześniej lub później, ale prawie zawsze z poczuciem klęski.

Opowiadał mu dziadek:

– Kiedyś Wielki Duch w ślad za Alfem, od którego nie było żadnych wiadomości, posłał elfa Alfonda z łąki gwiazd na ziarno piasku jakim jest Ziemia, w kosmicznej dorożce ciągniętej przez dwa ogiery, Pegaza i Orlika. Płynęli jak niegdyś Alf przez gęstą kosmiczną zupę pełną gwiazd i planet, przedzierali się przez coraz większe czarne dziury, dopóki nie utknęli ze zmęczenia na środku wielkiego oceanu, gdzie założyli Lemurię. Gdyby ktoś patrzył na ich zbliżanie się do Ziemi, miałby przed sobą widok słońca przykrytego nagle przez wielką skrzydlatą chmurę, która skądś nadleciała i pojawiła się na bezchmurnym dotąd niebie. Przybrała kształt siedmiokolorowego półkola tęczy i niczym tęczowy dysk, osiadła na oceanie jako wyspa Lemuria, z siedmioma tajemnymi kręgami.

Kopiowanie tekstów, obrazów i wszelkiej twórczości użytkowników portalu bez ich zgody jest stanowczo zabronione. (Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych, Dz.U. 1994 nr 24 poz. 83 z dnia 4 lutego 1994r.).

Alfeusz, dodano 26.04.2012 07:45

Dokument został wygenerowany przez www.portal-pisarski.pl.