

JACEK WOŹNY

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz

ORCID: 0000-0001-5666-4269

***Furor heroicus* w pradziejach i starożytności**

Wprowadzenie

W ujęciu historyczno-religioznawczym pojęcie *furor heroicus*, czyli furii heroicznej, oznaczało dawniej wściekłość, furię, szał, zapalczliwość i gwałtowność, przypisane do odważnych i walecznych bohaterów mitycznych¹. W odróżnieniu od kultury nowożytnej, racjonalną taktykę i strategię walki uzupełniały w pradziejach i starożytności przesłanki światopoglądowe, bowiem charakterystyczną cechą kultur typu magicznego i religijnego był wpływ magii i religii na sferę praktyczno-użytkową. Określone wartości praktyczno-komunikacyjne podporządkowane były odpowiednim wartościom sakralnym, nieuchwytnym praktycznie i przeniesionym do sfery nadprzyrodzonej². Pod warunkiem przyjęcia tego założenia metodologicznego, zaprezentować można przejawy sakralnej zapalczowości wojowników obdarzonych mocą *mana* w epoce kamienia, heroicznym żarem w epoce brązu oraz szałem bitewnym w epoce żelaza. Taki sposób prezentacji problemu badawczego nie ogranicza się do opracowań historycznych³, ponieważ odwołuje się do religioznawstwa, archeologii i innych dyscyplin, pozwalających lepiej zrozumieć tytułową ideę w rozległej perspektywie czasowej. Ze względu na syntetyczny i interdyscyplinarny sposób podejścia, teoretyczne podstawy wywodu opierają się zarówno

¹ M. Eliade, *Kowale i alchemicy*, tłum. A. Leder, Warszawa 1993, s. 102.

² M. Buchowski, *Magia i rytuał*, Warszawa 1993, s. 30.

³ Np. V. Samson, *Die Berserker. Die Tierkrieger der Nordens von der Vendel- bis zur Wikingerzeit*, Ergänzungsbände zum Reallexikon der Germanischen Altertumskunde, vol. 121, Berlin – Boston 2020.

na metodzie historyczno-porównawczej, archeologicznej, jak i fenomenologicznej, poszukującej istoty mitów i wierzeń związanych ze źródłami siły i waleczności bitewnej⁴.

Mana i przemoc w epoce kamienia

We wczesnotradycyjnych kulturach epoki kamienia podstawowym pojęciem niezbędnym do zrozumienia działań magicznych była moc, określana w literaturze religioznawczej jako *mana*⁵. Obejmuje ona zarówno świat duchów, jak i całość obrzędów magicznych i religijnych oraz uczestniczące w nich osoby i rzeczy. Wierzy się, że *mana* zapewnia osobom i rzeczom moc działania, zaś działanie to obejmuje fakty doniosłe dla człowieka i jego zwykłe zdolności, jak powodzenie, zręczność, waleczność, honor czy bogactwo. Jako *mana* wyobrażane są także czyny, myśli i zamiary człowieka, które w skumulowanej postaci są źródłem mocy działającej na korzyść własną, innych ludzi lub jako narzędzie zła. Wszystko, co jest siedliskiem *mana*, może ją przekazać świadomie lub przez przypadkowy kontakt. Można ją też utracić lub zdobyć⁶. Jej podstawową cechą jest fakt, że krąży niejako w obiegu zamkniętym. Jej ilość w świecie jest niezmienna, natomiast poszczególne elementy mogą jej mieć więcej lub mniej. Istotą mocy *mana* jest, że choć sama dysponowana jest przez bóstwa i duchy, może służyć człowiekowi, jeżeli tylko posiada on odpowiednie przygotowanie i poddał się odpowiednim zabiegom oraz czyni to we właściwym czasie i miejscu. Ujarmianie, kontrolowanie i kierowanie magiczną mocą polega też na jej neutralizowaniu lub przejmowaniu od innych ludzi, aby wzmocnić własną moc duchową⁷. Podobna kategoria funkcjonowała również w świecie starogermańskim. Siła życiowa, szczęście (*hamingja*) były wielkością kwantytatywną. Walczono, podlegając

⁴ Np. G. van der Leeuw, *Fenomenologia religii*, tłum. J. Prokopiuk, Warszawa 1997.

⁵ A. Szyjewski, *Etnologia religii*, Kraków 2001, s. 94.

⁶ B. Walendowska, *Mana*, w: *Słownik etnologiczny. Terminy ogólne*, red. Z. Staszczak, Warszawa – Poznań 1987, s. 228.

⁷ A. Szyjewski, *Etnologia religii*, s. 94–95.

własne szczęście przeciw komuś, ponoszono natomiast klęskę, bo posiadano za mało szczęścia⁸.

Stosowanie mocy *mana* w walce i praktyce społecznej ludów wczesnotradycyjnych dokumentują od czasów publikacji Roberta H. Co-dringtona z końca XIX wieku liczne badania etnologiczne⁹. Można wymienić wśród nich m.in. prace tak wybitnych badaczy, jak Marcel Mauss¹⁰ czy Gerardus van der Leeuw¹¹. Więcej problemów sprawia odnalezienie przejawów operowania tą magiczną mocą w kulturach pradziejowych. Hipotetycznym przykładem mogą być nietypowe pochówki zbiorowe. Masowe pochówki o zagadkowym charakterze występują już w kulturze graweckiej, ok. 20 tys. lat p.n.e. Najbardziej znany jest obiekt z Predmosti na Morawach, gdzie w jednym miejscu na powierzchni kilku metrów leżały szczątki kostne aż 18 osób. Były to niekompletne i różnie ułożone szkielety mężczyzn, kobiet i dzieci w wieku od niemowlęcego do starego. Dodatkową zagadką jest fragmentaryczność szkieletów, przez co odbiegają one od typowych grobów znanych z górnego paleolitu¹². Równie niezwykle są mezolityczne pochówki zbiorowe z Wielkiej Jaskini Ofnet w środkowej Frankonii Bawarskiej. W jednym z nich znajdowało się 26 samych czaszek ludzkich z żuchwami i kręgami szyjnymi. Należały one do dorosłych mężczyzn, kobiet, osobników młodocianych i dzieci różnej płci. Na wielu czaszkach stwierdzono ślady ciosów zadanych kamiennym narzędziem rąbiącym, które zapewne spowodowały śmierć tych ludzi¹³.

We wczesnym neolicie wyraźne ślady gwałtownej śmierci noszą na sobie szczątki zmarłych pochowanych w grobie masowym w Tallheim w Niemczech. Obiekt należący do kultury ceramiki wstęgowej rytej odkryto w 1984 roku. W jamie o długości trzech metrów, szerokości oraz głębokości półtora metra, położonej na skraju osiedla wiejskiego, znajdowały się szkielety 34 osób, zarówno młodocianych, jak i dorosłych.

⁸ G. van der Leeuw, op. cit., s. 22.

⁹ B. Walendowska, op. cit., s. 227–229.

¹⁰ M. Mauss, *Socjologia i antropologia*, tłum. M. Król, J. Szacki, K. Pomian, Warszawa 1973.

¹¹ G. van der Leeuw, op. cit., s. 19–170.

¹² J.K. Kozłowski, *Świat przed rewolucją neolityczną*, Kraków 2003, s. 465.

¹³ K. Jążdżewski, *Pradzieje Europy Środkowej*, Wrocław – Warszawa – Kraków 1981, s. 147–148.

Część zmarłych miała nienaturalnie wygięte kończyny, niektórzy leżeli na brzuchu, inne szczątki nawarstwiały się na siebie wzajemnie. Kilkunastu osobników nosiło na czaszkach ślady niezagojonych ran. Kontury tych uszkodzeń wskazywały, że ludzie ci mogli zostać zabici uderzeniami zadanymi kamiennym narzędziem klinowatego kształtu. U trzech osobników wystąpiły też rany od strzał. Jedna z hipotez głosi, że szczątki ludzkie w jamie z Tallheim reprezentują część prawidłowo rozwiniętej populacji, nagle pozbawioną życia¹⁴. Inny przykład zbiorowej mogiły, jako świadectwa walki w późnym neolicie, pochodzi z Bronocic w Polsce. Około 3000 lat p.n.e. do jamy na terenie osady kultury pucharów lejkowatych złożono w nieładzie szczątki 17 osób. Obiekt z Bronocic interpretowany jest w kontekście konfliktów miejscowej i napływowej ludności o podłożu społeczno-religijnym¹⁵.

Wyjątkowego odkrycia o podobnym charakterze dokonano w 2011 roku w Koszycach, pow. proszowicki. Do grobu 523 w Koszycach, związanego z kulturą amfor kulistych, złożono 15 osób w zróżnicowanym wieku (kobiet, mężczyzn i dzieci). Towarzyszyło im bogate wyposażenie, w skład którego weszło 88 przedmiotów: 6 naczyń ceramicznych, 8 ozdób bursztynowych, 2 ozdoby kościane, 3 narzędzia kościane, 13 kłów dzika, 50 wyrobów krzemieniowych (w tym: 5 siekier, 2 dłuta, 41 wiórów i odłupków, 1 łuska i 1 rdzeń) oraz 6 nieobrabianych (świni, owcy, żurawia i żbika). Przy grobie ludzkim odkryto pochówek zwierzęcy (obiekt nr 506) zawierający szkielety 7 świń w różnym wieku (zachowane w całości lub fragmentarycznie). Szczątkom zwierząt towarzyszyło wyposażenie w postaci amfory glinianej i trzech fragmentów kamiennych płyt szlifierskich. Na czaszkach wszystkich zmarłych widoczne są ślady uderzeń zadanymi różnymi narzędziami, najczęściej siekierą krzemienią. Celem tych ciosów było nie tylko uśmiercenie, ale również rytualne otwarcie głów (zapewne uzyskanie dostępu do mózgow zmarłych). Czaszki dwóch kobiet noszą ponadto ślady działania ognia, co może wskazywać na obecność zwyczaju rytualnego

¹⁴ J. Woźny, *Rytualne aspekty pochówków zbiorowych w pradziejach*, w: *Epidemie, klęski, wojny*, red. W. Dzieduszycki, J. Wrzesiński, Poznań 2008, s. 100.

¹⁵ K. Kruk, S. Milisauskas, *Rozkwit i upadek społeczeństw rolniczych neolitu*, Kraków 1999, s. 172.

kanibalizmu. Nie można jednoznacznie odpowiedzieć na pytanie, czy ludzie pochowani w grobie 523 padli ofiarą przemocy użytej przez obcych napastników, a następnie jedynie pogrzebani przez członków swojej społeczności, czy też zostali uśmierceni, zapewne w celach rytualnych, przez swoich pobratymców¹⁶.

Żar herosów epoki brązu

W epoce brązu i początkach epoki żelaza rozwinął się rytuał ciałopalenia zmarłych, który był początkowo zarezerwowany dla bohater-skich wojowników, odznaczających się szczególną walecznością na polach starożytnych bitew. Najprawdopodobniej upowszechnienie się ciałopalenia w Europie było inspirowane pragnieniem uzyskiwania nieśmiertelności wynikającym z nowych zasad określających etos władcy i zarazem wojownika. W kulturze Hetytów palono na stosie tylko ciało króla. W tradycji indyjskiej kremacja była pierwotnie przywilejem braminów i kszatrijów, należących do pierwszej i drugiej klasy społeczeństwa indoeuropejskiego według klasyfikacji Georges'a Dumézila¹⁷. W mitologii germańskiej tylko ród wojowniczych Asów stosował ciałopalenie. Śmierć wojownika jest tu jakby złożeniem ofiary dla najwyższych bogów. Oddanie ciała ogniovi to nagła destrukcja, to porażka w starciu z pożogą. Niekiedy ogień stosu nosi w mitach epitet płomienia walczącego. Mamy więc do czynienia ze śmiercią gwałtowną, podobną do utraty życia w boju. Dola wojownika spletała się z losami jego rodu. Nie tylko wojownik, ale cały jego ród, żona i dzieci, mogli dostać zaszczytu ciałopalenia¹⁸. W kontekście ognia ciałopalnego warto przypomnieć, że jego żar i symbolika żółcieni mają wspólne pola znaczeń symbolicznych. Żółcień jest bowiem symbolem wieczności, bram nieba, świętości, ducha, energii, światłości, jasności, Słońca i ognia¹⁹.

¹⁶ *Przemoc i rytuał w neolicie. Grób zbiorowy kultury amfor kulistych w Koszycach*, [online], [dostępny: <http://www.old2.muzarp.poznan.pl/przemoc-i-rytual-w-neolicie-grob-zbiorowy-kultury-amfor-kulistych-w-koszycach-2/>], [dostęp: 27.02.2023].

¹⁷ A. Szyjewski, *Religia Słowian*, Kraków 2003, s. 18.

¹⁸ A.P. Kowalski, K.T. Witeczak, *Rytuał ciałopalenia w kontekście indoeuropejskich wyobrażeń na temat śmierci*, w: *Popiół i kość*, red. J. Wrzesiński, Sobótka – Wrocław 2002, s. 68–69.

¹⁹ W. Kopański, *Słownik symboli*, Warszawa 1990, s. 506.

Odwaga i siła wojowników epoki brązu była źródłem ich zwycięstw na polach bitewnych oraz honorowych rytuałów towarzyszących ich śmierci²⁰. W Grecji duma z harmonii i tężyzny własnego ciała łączyła się z wiarą, że procesem powstawania człowieka rządzi temperatura. Arystoteles sądził, że energia cieplna nasienia wnika w ciało za pośrednictwem krwi. Ciało mężczyzny jest więc gorętsze i trudniej marznie. Uważał też, że mężczyzna ma twardsze mięśnie niż kobieta, ponieważ ma także cieplejsze tkanki. Zatem tylko mężczyźni i wojownicy nie może zaszkodzić nagość. Z takiego rozumienia ciepłoty ciała wynikały przekonania Greków o hańbie i honorze wśród ludzi. Silne, gorące ciało należało do dobrego wojownika, który był też częścią większej wspólnoty, zwanej *polis*²¹. Wielkie starożytne bitwy epoki brązu i żelaza to jednak nie tylko Troja, Termopile czy Cheronia. Na północy Europy ok. 1250 roku p.n.e. doszło do wielkiego starcia zbrojnego w niemieckiej Meklemburgii-Pomorzu Przednim nad rzeką Tollense. Stanowisko to odkryto w 1996 roku. Badacze oceniają, że w bitwie mogło wziąć udział od 1000 do 4000 wojowników, z których nawet 800 poległo. Liczne poszlaki wskazują na ponadlokalną genezę konfliktu i odległe pochodzenie wielu walczących, którymi kierował podobny żar bitewny²². Podczas dalszych badań miejsca bitwy w rzece znaleziono przedmioty wskazujące po analizach chemicznych zabytków brązowych przeprowadzonych w 2017 roku, że przynajmniej część wojowników pochodziła z terenów oddalonych o setki kilometrów od miejsca starcia. Z tego zaś wynika, że na kilkanaście wieków przed Chrystusem społeczeństwa w Europie były organizowane na wielką skalę, a ich przywódcy mogli wezwać wojowników z oddalonych terenów²³.

Żar ciała pełnił istotną rolę nie tylko wśród herosów greckich, ale także u innych ludów indoeuropejskich. Nie można mówić o bogach,

²⁰ A.P. Kowalski, K.T. Witczak, op. cit., s. 68–70.

²¹ R. Sennett, *Ciało i kamień. Człowiek i miasto w cywilizacji Zachodu*, tłum. M. Konikowska, Gdańsk 1996, s. 27–42.

²² D. Jantzen i in., *A Bronze Age battlefield? Weapons and trauma in the Tollense Valley, north-eastern Germany*. „Antiquity” 2011, nr 85, s. 417–433.

²³ *What a Warrior's Lost Toolkit Says About the Oldest Known Battle in Europe*, [online], [dostępny: <https://www.smithsonianmag.com/history/what-warriors-lost-toolkit-says-about-oldest-known-battle-europe-180973353/>], [dostęp: 27.02.2023].

najważniejszych mitach czy obrzędach indoeuropejskich, nie wzmiankując o rytualnym „rozgrzewaniu się” i żarze wewnętrznym, który określany jest terminem *tapas*. Chodzi przy tym o całą tradycję indoeuropejską, gdyż w analogicznym kontekście „najwyższy żar”, „szał” czy „gniew” (*menos, furor, ferg*) grał rolę w rytuałach typu heroicznego. W aspekcie rytualnym *tapas* umożliwiał ponowne narodziny, czyli przejście z tego świata do świata bogów, ze sfery *profanum* do *sacrum*²⁴. Ten nadmiar ciepła uzyskiwano przez medytację, spożywanie środków psychoaktywnych albo wykorzystywanie technik szamanistycznych, jak różnorodne metamorfozy ciała i świadomości²⁵.

Indoeuropejska kategoria *tapas* obejmowała wszystkich herosów epoki brązu i wczesnej epoki żelaza. Odyn-Wotan był panem *wut, furor religiosus*. *Wut*, podobnie jak inne terminy z religijnego słownika indoeuropejskiego (*furor, ferg, menos*), wyraża „gniew”, a jednocześnie „skrajne ciepło”, spowodowane przez nadmierne nasycenie świętą mocą. Wojownik „rozgrzewa się” podczas swojej inicjacyjnej walki, wytwarza „ciepło”, które przypomina „magiczne ciepło” produkowane przez szamanów i joginów, nazywane na Wschodzie *tapas*. Z tego punktu widzenia wojownik przypomina innych „panów ognia” z epok metali – magów, szamanów, joginów i kowali. Relację tę można przedstawić w innym jeszcze świetle. Boski Kowal pracuje przy pomocy ognia, bóg wojujący poprzez swój *furor* wytwarza magicznie ogień we własnym ciele. To bliskość z mistycznym ogniem i żarem nadaje wspólne piętno tak różnym doświadczeniom magiczno-religijnym i zbliża do siebie tak różne powołania, jak szamana, kowala, wojownika i mistyka²⁶. Odyn tak dalece pragnął znać przyszłość i zwyciężyć, że poddał się ekstatycznemu samoofiarowaniu własnego oka²⁷.

²⁴ M. Eliade, *Historia wierzeń i idei religijnych*, tłum. S. Tokarski, t. 1, Warszawa 1988, s. 164–165.

²⁵ Idem, *Szamanizm i archaiczne techniki ekstazy*, tłum. K. Kocjan, Warszawa 1994, s. 407–416.

²⁶ Idem, *Kowale i alchemicy*, s. 102.

²⁷ Idem, *Szamanizm i archaiczne...*, s. 376–377.

***Furor heroicus* wojowników epoki żelaza**

Archaiczna kategoria wszechobecnej mocy *mana*²⁸, a także późniejsze indoeuropejskie pojęcie *tapas*²⁹ posiadają swoje następstwo w postaci wyspecjalizowanego, wojennego *furor heroicus* u Celtów i Germanów. Magiczne przejmowanie zwierzęcej „furii” i przemiana w dzikie bestie poświadczona jest także u innych ludów indoeuropejskich, a analogie do niej odkryto także w kulturach pozaeuropejskich. Ma ona jednak tylko powierzchowne związki z szamanizmem *sensu stricto*. Inicjacja typu wojskowego (heroicznego) swoją strukturą i funkcją różniła się od inicjacji szamańskich. Magiczna przemiana w dzikie zwierzę należała do ideologii wykraczającej poza sferę szamanizmu. Służyła powodzeniu wojennemu i wydzielaniu nadmiaru wewnętrznego gorąca³⁰.

U Celtów występował sposób walki nazywany przez pisarzy starożytnych świętym szałem. Przy pierwszym spotkaniu z celtyckimi wojownikami na przełomie IV i III wieku p.n.e. Etruskowie, Rzymianie i Grecy byli przerażeni towarzyszącym wojskom hałasem: krzykiem, rykiem trąb i rogów, dzikimi pieśniami, wojowniczymi chóralnymi okrzykami i setkami uderzających w tarcze wojowników. Dodatkowo na przedzie oddziałów szli potężni, zupełnie nadzy wojownicy, których ciała pokrywały tatuaże, a na szyjach założone były naszyjniki nazywane *torquesami*. Klasyczni pisarze, m.in. Polibiusz, Diodor, Strabon i Tacyt, wyrażali podziw dla ogarniętych *furorem* (szałem) barbarzyńców, którzy bardziej przypominali rozsierdzone demony niż ludzi. Polibiusz, charakteryzując bitwę pod Telamonem z 225 roku p.n.e., stwierdził, że „cały lud Galów przy pierwszym ataku [...] najstraszniejszy jest w swojej porywczosci”³¹. Można przypuszczać, że wojownicy celtyccy wpadali w święty szał pod wpływem stosowanych przez druidów technik, rytuałów, specjalnych zaklęć, pieśni, recytacji itp. W czasie starcia natomiast ogromny hałas pozwalał im wpadać w stan swoistego transu, w którym nie czuli strachu ani bólu. Nie potrzebowali ubrań, bowiem

²⁸ B. Walendowska, op. cit., s. 227–228.

²⁹ M. Eliade, *Historia wierzeń...*, s. 164–165.

³⁰ Idem, *Szamanizm i archaiczne...*, s. 381–382.

³¹ Polibiusz, *Dzieje*, tłum. S. Hammer, t. I, Wrocław 2005, s. 107.

wierzyli, że od wewnętrznego żaru ich ciał mogłyby się one zapalić. Pomagała im również wiara w metamorfozy i wędrówki dusz. Wierząc, że życia nie można zniszczyć, nie mieli nic do stracenia. Poza tym, uznawali, że losami bitwy kierują wyroki mocy nadprzyrodzonych, znane jedynie druidom i wróżbitom³². Taktykę taką stosowali Celtowie, m.in. podczas bitwy pod Telamonem. Nagie ciała wojowników pokrywały liczne blizny po zagojonych ranach. Niektórzy z walczących tuż przed bitwą specjalnie otwierali je sobie na nowo, zapewne po to, by wzbudzić strach w nieprzyjacielu³³.

Opisy świętego szału znajdują się w literaturze celtyckiej. Jednym z jej najpopularniejszych eposów jest saga o Cuchulainnie, który wpadłszy w *furor heroicus*, nie odróżniał, kto jest wrogiem, a kto przyjacielem. Trzeba było go oblać kilkoma kubłami zimnej wody, aby ochłodzić jego zapal do walki³⁴. O wojennym szale bohaterskiego Cuchulainna opowiada epos *Tain czyli uprowadzenie stad z Cuailnge*, a szczególnie jego rozdział *O wielkiej rzezi*. Czytamy w nim, jak celtycki heros zmieniał się i jak walczył z przeciwnikami: „[...] nałożył Cuchulainn bojowy hełm z grzebieniem. A każde wygięcie grzebienia odbijało po stokroć jego bojowy krzyk i zamieniało w ryk demonów [...]. I ogarnął Cuchulainna pierwszy szal i przekształcił go w potwora szkaradnego, bezkształtnego i niesłychanego. Golenie jego, kości jego, kosteczki jego od czubka głowy aż po palce stóp zatrzęsyły się niby drzewo w czas powodzi albo też niby trzcina miotająca się pod naporem nurtu. Ciało skręciło się wewnątrz skóry, stopy i kolana odwinęły się w tył, a pięty ruszyły do przodu. Ściągna pięt przekreśliły się ku goleniom, a każde zawiązało w węzeł wielki niby pięść wojownika. Ściągna głowy napięły się od skroni aż oko zassało w oczodole tak głęboko, że nawet dziłki żuraw nie wyciągnąłyby go z czeluści. Drugie oko spływało wzdłuż policzka. Usta rozwarły się, wargi rozłupały przez głębokość szczęk, aż gardło pokazało wnętrzości. Płuca i wątroba zatrzepotały u podniebienia. Wargę dolną waliła o górną z hukiem godnym sapnięcia lwa.

³² S.P. Botheroyd, *Słownik mitologii celtyckiej*, tłum. P. Latko, Katowice 1998, s. 364–365.

³³ [online], [dostępny: <https://www.konflikty.pl/historia/starozytnosc/wojskowosc-celtow-swietle-zrodel-antycznych>], [dostęp: 11.02.2022].

³⁴ S.P. Botheroyd, op. cit., s. 365.

Flaki, skręcone wściekle niby runo górskiego tryka, wywalały się przez przełyk. Serce biło w piersi na podobieństwo psiego ujadania albo niby ryk lwa walczącego z niedźwiedziami. Mgła i ogień buchały w krwawych chmurach gotujących się nad ogarniętym szaleństwem ciałem. Włosy głowy Cuchulainnowej splątały się niby krzew cierniowy [...]. Najeżyła je bowiem wściekłość [...]. I ruszył waląc w tarczę [...]. Gdy szal przechodził przez ciało Cuchulainna, bohater skoczył w rydwan wojenny, lśniący od ostrzy, haków, kolców i wygiętych noży [...]. Tak wyruszył Cuchulainn na wrogów. Tak dokonał szybszych niż piorun czynów. Tak zabił stu, potem dwustu, potem trzystu, potem pięciuset [...]. Leżeli. Podeszwa przy podszwie, każdy z odrąbana głową [...]. To jedna z bitew, gdzie nie policzysz trupów”³⁵.

Rytualna przemiana wojowników w bestie występowała nie tylko u Celtów. W świecie germańskim bractwa wojownicze były żywe jeszcze pod koniec okresu wędrówek ludów. Istota inicjacji wojennej polegała na rytualnej przemianie młodego wojownika w bestię. Chodziło nie tylko o waleczność, siłę fizyczną lub wytrzymałość, ale o doświadczenie magiczno-religijne, które radykalnie modyfikowało sposób bycia młodego wojownika. Musiał on przemienić swą ludzką naturę przez napad agresywnej i przerażającej furii, upodabniającej go do wściekłych drapieżników. U starożytnych Germanów wojowników-bestie nazywano *berserkami*, dosłownie „wojownikami w niedźwiedziej powłoce”. Na starożytnej brązowej płycie z Torslunda ukazano wojownika przebranego za wilka. Wyobrażenie to wskazuje na dwa fakty. Po pierwsze, groźnym wojownikiem zostawało się przez magiczne utożsamienie bestii, zwłaszcza zachowania wilka. Po drugie, przywdziewano rytualnie skórę wilka, aby dzielić sposób bycia drapieżnika albo oznaczać „zostanie wilkiem”. Dopóki było się przyodzianym w skórę zwierzęcia, dopóty nie było się już człowiekiem, ale samym drapieżnikiem. Nie tylko było się wojownikiem drapieżnym i niezwyciężonym, owładniętym przez *furor heroicus*, ale nie miało się już więcej nic ludzkiego, nie czuło się już związanym prawami i zwyczajami ludzi.

³⁵ *Tain czyli uprowadzenie stad z Cuailnge*, tłum. E. Bryll i M. Goraj, Warszawa 1983, s. 155–157.

W istocie młodzi wojownicy podczas swych rytualnych zgromadzeń potrafili zachowywać się jak drapieżcy, pożerając np. ludzkie mięso³⁶.

Patronem *berserków* był Odyn. Bóg ten według *Ynglinga Sagi* posiadał taką sztukę i kunszt, że mógł zmieniać swój wygląd i kształt, jak tylko zapragnął. Miał i tę moc, że w bitwie mógł uczynić swych wrogów ślepyimi i głuchymi lub sparaliżować strachem tak, że ich oręż nie ciał mocniej od kija. Natomiast wojowie Odyna walczyli bez pancerza, dzicy jak psy i wilki. Gryźli własne tarcze i byli silni jak niedźwiedzie czy byki. Zabijali ludzi i ani ogień, ani miecz nie mogły im nic zrobić. Ich szal wojenny opisują podania skandynawskie. W *Pieśni Kruka* (*Hrafnsmal*), poemacie skalda Thorbjorna Hornklofięgo z IX wieku, sławiącym króla Haralda Pięknowłosego, piękna Walkiria zapytuje o niezwykłych *berserków*:

„O szal berserków zapytać cię chcę,
Co krew trupów pijesz; co dane jest im,
Ludziom w boju brodzącym?

Rzecz Kruk:

Wilczymi skórąmi ich zwą, noszących
Krwawe w boju tarcze; czerwieniących włócznie w walce
Gdy razem czynią swe dzieło³⁷.

Według Leszka P. Słupeckiego jest to pierwsza znana wzmianka literacka o *berserkach*.

Dzikich wojowników utożsamia z wilkami *Saga o Egilu*, spisana najprawdopodobniej przez Snorriego Sturlusona u schyłku wczesnego średniowiecza³⁸. Według twórcy sagi ci, którzy przemieniają się w wilki albo dostają *berserczego* szału, są tak mocni, że nikt i nic nie jest w stanie się im przeciwstawić. Jednak skoro szal minie, wówczas są zupełnie wyczerpani i bez sił. W rodzie Egila cechy takie były dziedziczne przynajmniej już od kilku pokoleń. Polegały na wpadaniu w bojowy amok, przez który wojownicy stawali się niezwyciężeni. Ogarnięci furją, rzucić się mogli wtedy nawet na swoich najbliższych

³⁶ M. Eliade, *Od Zalmoksisia do Czyngis-chana*, tłum. K. Kocjan, Warszawa 2002, s. 12.

³⁷ Cyt. za L.P. Słupecki, *Wojownicy i wilkolaki*, Warszawa 2011, s. 87–88.

³⁸ G. Labuda, *Posłowie do Sagi o Egilu, synu Grima Lysego*, w: *Saga o Egilu*, tłum. A. Załuska-Strömberg, Poznań 1974, s. 233–236.

(ryc. 1). Opis podobnego zdarzenia zawiera rozdział *Sagi* o młodości Egila: „Gdy Egil miał dwanaście zim, był już takim olbrzymem, że było niewielu mężczyzn tak wielkich i mocnych, by nie dać się Egilowi w zapasach. Tej zimy, która była jego dwunastą, brał często udział w zawodach. Thord, syn Graniego miał wtedy dwadzieścia zim; miał potężne siły. Zdarzyło się często w ciągu owej zimy, że stawiano Egila razem z Thordem przeciw Skalla-Grimowi. Pewnego razu, gdy zima miała się już ku końcowi, odbywały się zawody piłkarskie w Sandwiku, piaszczystej zatoce na południe od Borgu. Thord i Egil byli w tej grze przeciwnikami Skalla-Grima, zmęczyli go i zyskali nad nim przewagę. Wieczorem jednak, po zachodzie słońca, zaczęło się Egilowi i Thordowi wieść gorzej, Grim stał się tak mocny, że chwycił Thorda wpół i uniósł w górę, potem rzucił nim o ziemię z taką siłą, że połamał mu wszystkie kości, chłopak wyzionął ducha na miejscu. Potem złapał Egila [...]. Thorgerd nosząca przydomek Brak, czyli Rogowa Obręcz, była niewolnicą Skalla-Grima i wychowywała Egila w dzieciństwie. Była olbrzymia, siły miała jak najmocniejszy chłop i znała się na czarach. Brak zawołała: Przemieniło cię w berserka, Skalla-Grimie! Na własnego syna szal swój kierujesz!”³⁹.

Bersercy ród Egila nie był wyjątkiem pod względem zdolności do osiągnięcia przez ludzi zwierzęcej furii bitewnej. Inną linią *berserków* pojawiającą się w sagach byli przodkowie Örwar-Odda. Przekazy na ich temat głoszą też fakt picia krwi ludzkiej przez ogarniętych szaleńcami wojowników. Wspominają również o niezwyklej kontekście przemian ludzko-zwierzęcych. Przykładem jest Bödvar Bjarki, jeden z głównych bohaterów *Sagi o Hrolfie Kołku*. Przechodził on swoją metamorfozę we śnie. Gdy podczas bitwy spał w hali królewskiej, wojska wspierał wielki niedźwiedź, szerzący spustoszenie w szeregach wroga. Saga wykorzystuje tu znaną strukturę mityczną: człowiek zdolny do przemiany w bestię zapada w głęboki sen, a jego dusza walczy w zwierzęcej postaci⁴⁰.

Przeobrażanie się w odpowiednich warunkach ludzi w dzikie bestie i ich szal zwierzęcy posiadały zarówno u ludów celtyckich,

³⁹ *Saga o Egilu*, s. 79.

⁴⁰ L.P. Słupecki, *Wojownicy i wilkolaki*, s. 94.



Ryc. 1.

Wojownik przemieniony w berserka

(wg: *Saga o Egilu*, tłum. A. Załuska-Strömberg, Poznań 1974, s. 64)

germańskich, jak i skandynawskich wykładnie mitologiczne, oparte na losach bogów, bogiń i nadprzyrodzonych herosów. Jeden z takich mitów, sławiących ostateczne poświęcenie, opowiada historię boga wojny Tyra i wilka Fenrira. Gdy olbrzymka Angrboda urodziła Lokiemu potomka Fenrisulfa o wilczej postaci, wychowywali go Asowie, ale tylko Tyr miał odwagę go karmić. Bogowie znali przeznaczenie Fenrira i wiedzieli, że odegra swoją niszczycielską rolę, gdy nadejdzie *ragnarök*. Aby się przed nim do tego czasu zabezpieczyć, usiłowali założyć mu pęta, ale Fenrir je zrywał. Zdecydowali, że kosztem spętania mitycznego wilka będzie utrata ręki przez jednego z Asów. Tylko Tyr zdecydował się oddać mu swoją w zastaw. Ostatecznie stracił prawicę, którą Fenrir mu odgryzł. Wilk został dzięki temu poświęceniu Tyra uwięziony do łańcucha zakotwiczonego w głębi ziemi, aby czekać na uwolnienie podczas *ragnaröku*⁴¹. Utrata ręki przez Tyra czy poświęcenie własnego oka przez Odyna to drastyczne przykłady konsekwencji *furor heroicus*. Idea bohaterskiej zapalczywości jest jednak znacznie starsza, bowiem od pradziejów przejście panowania nad innymi ludźmi wymagało przemocy rytualnej lub bitewnej⁴².

Zakończenie

W najdawniejszych czasach zwycięstwo opierało się na sile i gwałtowności fizycznej wojowników, ale pod względem światopoglądowym wynikało także z posiadania mocy magicznej, większej niż siła innych współplemieńców. Za najstarszy taki czynnik uznać można kategorię *mana*, która oznaczała i obejmowała bardzo rozległy zakres zjawisk. W kontekście kultur wczesnotradycyjnych była ujmowana jako rodzaj siły, mocy, którą obdarzone mogły być osoby, przedmioty, działania lub zdarzenia⁴³. Od epoki brązu i wczesnej epoki żelaza, kształtowały się elity władzy Europy Zachodniej i Południowej. Zapalczywość i gwałtowność odnosiła się wówczas do boskich kowali i herosów cywilizujących. W okresie lateńskim i rzymskim wojownicy celtyccy

⁴¹ Idem, *Mitologia skandynawska w epoce wikingów*, Kraków 2011, s. 90.

⁴² M. Eliade, *Kowale i alchemicy*, s. 102.

⁴³ B. Walendowska, op. cit., s. 228.

i germańscy poza granicami limesu popadali w prawdziwy szał bitewny, *furor heroicus*, który przemieniał ich metamorficznie na czas walki w dzikie zwierzęta. Należy podkreślić, że wszystkie te etapy kulturowego kształtowania walecznej gwałtowności miały u podstaw mit i rytuał, bowiem walka, siła i gwałtowność posiadały wówczas charakter sakralny, odpowiadający zaprezentowanym na wstępie typom kultury magicznej oraz kultury religijnej⁴⁴. Wobec powagi i obszerności podjętego problemu, zagadnienia te wymagają dalszych, interdyscyplinarnych studiów na pograniczu archeologii, antropologii kulturowej, historii i religioznawstwa.

Streszczenie

Artykuł poświęcony jest analizie pojęcia *furor heroicus*, które oznaczało dawniej wściekłość, furię, szał, zapalczywość i gwałtowność, przypisane do odważnych i mężnych bohaterów mitycznych. W odróżnieniu od kultury nowożytnej, racjonalną taktykę i strategię walki uzupełniały w pradziejach i starożytności przesłanki światopoglądowe, bowiem charakterystyczną cechą kultur typu magicznego i religijnego był wpływ magii i religii na sferę praktyczno-użytkową. Określone wartości praktyczno-komunikacyjne podporządkowane były odpowiednim wartościom sakralnym, nieuchwytnym praktycznie i przeniesionym do sfery nadprzyrodzonej. Po przyjęciu tego założenia metodologicznego, artykuł prezentuje przejawy sakralnej zapalczywości wojowników obdarzonych magiczną mocą w epoce kamienia, heroicznym żarem walki w epoce brązu oraz szałem bitewnym w epoce żelaza.

Summary

The article is devoted to the analysis of the concept of *furor heroicus*, which used to mean rage, fury, frenzy, vehemence, and ferocity attributed to brave and valiant mythical heroes. Contrary to modern culture, rational tactics and combat strategy were supplemented in prehistory and antiquity with

⁴⁴ M. Buchowski, op. cit., s. 30.

ideological premises, because the characteristic feature of cultures of the magical and religious type was the influence of magic and religion on the practical and utilitarian sphere. Certain practical and communicative values were subordinated to appropriate sacred values, practically elusive and transferred to the supernatural sphere. After adopting this methodological assumption, the article presents the manifestations of the sacred zeal of warriors endowed with magical powers in the Stone Age, the heroic heat of battle in the Bronze Age, and the battle craze in the Iron Age.

Słowa kluczowe: *furor heroicus*, wojownicy, pradzieje, starożytność

Keywords: *furor heroicus*, warriors, prehistory, antiquity

Bibliografia

Źródła

Polibiusz, *Dzieje*, tłum. S. Hammer, t. I, Wrocław, 2005

Saga o Egilu, tłum. A. Załuska-Strömberg, Poznań 1974

Tain czyli uprowadzenie stad z Cuailnge, tłum. E. Bryll i M. Goraj, Warszawa 1983

Literatura

Botheroyd S.P., *Słownik mitologii celtyckiej*, tłum. P. Latko, Katowice 1998

Buchowski M., *Magia i rytuał*, Warszawa 1993

Eliade M., *Historia wierzeń i idei religijnych*, tłum. S. Tokarski, t. I, Warszawa 1988

Eliade M., *Kowale i alchemicy*, tłum. A. Leder, Warszawa 1993

Eliade M., *Od Zalmoksisia do Czingis-chana*, tłum. K. Kocjan, Warszawa 2002

Eliade M., *Szamanizm i archaiczne techniki ekstazy*, tłum. K. Kocjan, Warszawa 1994

Jantzen D. i in., *A Bronze Age battlefield? Weapons and trauma in the Tollense Valley, north-eastern Germany*, „Antiquity” 2011, nr 85

Jajdzewski K., *Pradzieje Europy Środkowej*, Wrocław – Warszawa – Kraków 1981

Kopaliński W., *Słownik symboli*, Warszawa 1990

Kowalski A.P., Witeczak K.T., *Rytuał ciałopalenia w kontekście indoeuropejskich wyobrażeń na temat śmierci*, w: *Popiół i kość*, red. J. Wrzesiński, Sobótka – Wrocław 2002

Kozłowski J.K., *Świat przed rewolucją neolityczną*, Kraków 2003

Kruk K., Milisauskas S., *Rozkwit i upadek społeczeństw rolniczych neolitu*, Kraków 1999

Labuda G., *Posłowie do Sagi o Egilu, synu Grima Łysego*, w: *Saga o Egilu*, tłum. A. Załuska-Strömberg, Poznań 1974

Leeuw G. van der, *Fenomenologia religii*, tłum. J. Prokopiuk, Warszawa 1997

Mauss M., *Socjologia i antropologia*, tłum. M. Król, J. Szacki, K. Pomian, Warszawa 1973

Samson V., *Die Berserker. Die Tierkrieger der Nordens von der Vendel- bis zur Wikingerzeit*, Ergänzungsbände zum Reallexikon der Germanischen Altertumskunde, vol. 121, Berlin – Boston 2020

- Sennett R., *Ciało i kamień. Człowiek i miasto w cywilizacji Zachodu*, tłum. M. Konikowska, Gdańsk 1996
- Słupecki L.P., *Mitologia skandynawska w epoce wikingów*, Kraków 2011
- Słupecki L.P., *Wojownicy i wilkołaki*, Warszawa 2011
- Szyjewski A., *Etnologia religii*, Kraków 2001
- Szyjewski A., *Religia Słowian*, Kraków 2003
- Walendowska B., *Mana*, w: *Słownik etnologiczny. Terminy ogólne*, red. Z. Staszczak, Warszawa – Poznań 1987
- Woźny J., *Rytualne aspekty pochówków zbiorowych w pradziejach*, w: *Epidemie, klęski, wojny*, red. W. Dzieduszycki J. Wrzesiński, Poznań 2008

Netografia

<https://www.konflikty.pl/historia/starozytnosc/wojskowosc-celtow-swietle-zrodel-antycznych> [dostęp: 11.02.2022]

Przemoc i rytuał w neolicie. Grób zbiorowy kultury amfor kulistych w Koszycach, <http://www.old2.muzarp.poznan.pl/przemoc-i-rytual-w-neolicie-grob-zbiorowy-kultury-amfor-kulistych-w-koszycach-2/>

What a Warrior's Lost Toolkit Says About the Oldest Known Battle in Europe, <https://www.smithsonianmag.com/history/what-warriors-lost-toolkit-says-about-oldest-known-battle-europe-180973353/>