

Wolej dla bogów

Autor tekstu: **Anna Mosiewicz**

W starożytnych państwach — miastach greckich, prowadzących częste wojny nie tylko ze sobą, ale także z wieloma sąsiednimi plemionami, rozwinął się kult ludzkiego ciała, dla którego wypracowano estetyczne kanony, które musiało być sprawne, dobrze umięśnione, przygotowane do pełnego trudów życia. Spartańskie warunki, wychowanie — to określenie weszło na stałe do wielu języków europejskich, oznaczając nie tylko rygor i dyscyplinę, ale także wyrabianie sprawności fizycznej poprzez gry sportowe, kształtujące ciało i hartujące odporność organizmu. W greckich miastach do dzisiejszych czasów zachowały się „palestry” („pale” — sport) — były to obiekty w kształcie prostokątnego placu, otoczone ławkami, łaźniami, szatniami i magazynami na używane do pielęgnacji ciała oliwę i piasek. Nadzy zawodnicy uprawiali wiele dyscyplin lekkoatletyki, zapasów, gier zespołowych, wzmacniających mięśnie, kształtujących refleks i sprawność.

Jednym z używanych - nie tylko przez dzieci — przedmiotów, ze względu na swój kształt wspaniale nadających się do gry była piłka, wówczas wykonywana ze skóry wypchanej zwierzęcą sierścią. Na pochodzącej z Keranejku (IV w. p.n.e.) marmurowej płaskorzeźbie nieznany artysta przedstawił dwóch młodzieńców, walczących o niewielką piłkę, używając do tego celu podobnych do współczesnego hokeja, zagiętych lasek.

W tym samym czasie jeden z ateńskich strategów, Ifikrates, utworzył specjalną formację wojskową — korpus tak zwanych „peltastów” (”pélté” — tarcza), uzbrojonych w plecione z wikliny, łukowato wygięte w kształcie sierpa lub półksiężyca tarcze obronne, dodatkowo wzmacniane skórą. Przejęte przez Greków od azjatyckich plemion, lekkie i mocne, poręczne dla piechoty, stały się z czasem wyposażeniem rzymskich legionów, z którymi dotarły aż po Pireneje.

Bóg i władca Olimpu, **Zeus** — jak głosi jeden z mitów — bawił się jako mały chłopiec cudowną piłką, stworzoną specjalnie dla niego przez jedną z nimf. Była to przezroczysta kula ze złotych promieni, między którymi wiła się gałązka bluszczu. Inny wielki bohater mitów, Odyseusz, który w drodze do swojej Itaki przeżywał liczne przygody, spotkał królową o imieniu Nauzykaa, a zobaczył ją po raz pierwszy wówczas, gdy ze swymi dworkami grała w piłkę nad brzegiem strumienia.

Ta skórzana kula, tak bardzo lubiana przez dzieci i dorosłych, służyła Rzymianom nie tylko do zabaw i ćwiczeń. Gdy cesarz Tytus urządził w roku 80 n.e. wielką uroczystość związaną z otwarciem nowo wybudowanego amfiteatru, igrzyska trwały ponad 100 dni. Zginęło podczas nich 9 tysięcy dzikich zwierząt, na wypełnionej wodą arenie odegrano bitwę morską, z udziałem okrętów, a cesarz rozrzucał wśród publiczności małe, oznakowane napisami piłki, oznaczające hojne dary od panującego, wśród których były nie tylko ubrania i naczynia, ale także bydło i niewolnicy.

Po przekroczeniu Pirenejów Rzymianie założyli na terenie Iberii liczne obozy, warownie i miasta, a dwie z utworzonych prowincji zostały nazwane Galicją i Lusitanią. Wędrowka ludów, najazdy Swebów, Wizygotów, Franków i Maurów nie naruszyły zupełnie bardzo interesującej enklawy językowej, kulturowej i plemiennej, jaką byli wówczas i są nadal Baskowie. To oni, baskijscy górale pokonali rycerza i wasala Karola Wielkiego, Rolanda podczas słynnej bitwy w wąwozie Roscenwalles. Ich język, tak bardzo odmienny od innych, jest prawdopodobnie najstarszym językiem europejskim, ukształtowanym w zamierzchłych czasach, długo przed napływem fali indoeuropejczyków lub też — jak twierdzą niektórzy badacze — należy go łączyć z migracją plemion kaukaskich w połowie IV tysiąclecia p.n.e., które rozwinęły metalurgię i wędrowały po Europie w poszukiwaniu rud żelaza.

Baskowie mają w swej kulturze dawny, tradycyjny sport zespołowy, słynną „pelotę”, która mogła być przez nich przejęta od Rzymian wówczas, gdy ci osiedlali się w sąsiadującej z nimi Galicji. Zasady tej gry są dość proste — skórzaną piłeczkę, wypchaną wełną lub bawełną odbija się od ściany ręką, specjalną raketką lub...wiklinowym, przypominającym rękawicę przyrządem, wygiętym rynnowo w kształt sierpa i bardzo przypominającym greckie, starożytne tarcze -” pélté”. Nazwa „pelota” też wydaje się być nieprzypadkowa. Piłka złapana w pełniącą funkcję dźwigni rękawicę nabiera wraz z wymachem prędkości nawet do 300 km/godzinę. Ten

skomplikowany przyrząd do wyrzutu piłki nazywa się po baskijski „chistera”, co można kojarzyć z hiszpańskim „cesteria” - koszykarstwo. Są różne formy tej gry i odmiany sprzętu, nazywane, w zależności od materiału, konstrukcji i kraju, w którym jest współcześnie rozgrywana, jednakże są trzy podstawowe jej odmiany: rzut z ręki, rzut „pałą”- drewnianą rakieta i koszykową „chisterą”. Ten zespołowy sport rozpowszechnił się w wielu krajach śródziemnomorskich i w latynoskiej Ameryce tak bardzo, że ewoluują coraz to nowe jego odmiany, a podczas trzech olimpiad — w Paryżu w 1924, Meksyku w 1968 oraz w Barcelonie w 1992 roku odbyły się jego pozakonkursowe pokazy, cieszące się wielkim zainteresowaniem.

Wyspiarska Irlandia przeżywała we wczesnym średniowieczu okres swego rozkwitu, chrześcijaństwo dzięki późniejszemu św. Patrykowi promieniowało kulturą, a kult eposu rycerskiego przybrał formy epickie, wychwalające sławnych wodzów. Jeden z tych poematów opisał tragiczne dzieje słynnego bohatera Irlandii, przybranego syna króla Conora, o imieniu **Cuchullain**. Gdy przybył on na dwór w Emanii, młodzież ćwiczyła się w sztukach wojennych, uprawiając grę zwaną „caman”. Bohater eposu, mający przy sobie swój czerwony „hurl”, czyli kij do gry, oraz srebrną kulę, włączył się do zabawy i zwyciężył, budząc zainteresowanie władcy. Został przez druidów pasowany na rycerza, jednak zginął później tragicznie z ręki swego dawnego przyjaciela, jednorękiego Ferdiana, walczącego we wrogich Conorowi siłach i **„i zleciały się kruki i... żywiły się jego mięsem...”** Ta piłkarska rozgrywka tylko na krótko uszczęśliwiła irlandzkiego rycerza, o którego czynach do dzisiaj opowiada się irlandzkim dzieciom opowieści.

Wszystko, z czym styka się ludzki umysł, od kamienia po inną osobę, może stać się przedmiotem kultu, magicznych działań, wierzeń, obrzędów, zaklęć, gdyż tak wielka i nieograniczona jest myśl i fantazja ludzka. Zwykły przedmiot może stać się łącznikiem z bogami, typowa dla dzieci zabawa może zmienić się w krwawy rytuał, a zamiast radosnej rozrywki jawi się ponure widowisko, organizowane dla żadnej krwi tłuszczy, przyzwyczajonej do takiego sposobu oddziaływania na decyzje bogów.

W taki sposób - chociaż rozciągnięty w czasie i nawarstwiony poprzez stulecia - ze zwykłej, kauczukowej piłeczki prekolumbijska mitologia Azteków, Mitzteków, Tolteków i Majów stworzyła magiczny przedmiot, który — jak czczone przez nich słońce — szybowiała na tle nieba pomiędzy dwoma zwalczającymi się drużynami. Gra, zwana „tlachtli” lub „ulama” miała charakter rytualny, nie rozrywkowy, i była rozgrywana w wielkich ośrodkach sakralnych, w pobliżu świątyń. Boisko do gry miało długość 50 m, a szerokość tylko cztery. Podzielone było w środku linią, w drużynach było po 5 graczy, a piłkę, ważącą 4 kilogramy odbijało się biodrami i górną częścią ud. Piłka nie mogła dotknąć ziemi i musiała być wbita na pole przeciwnika. Znano także inną odmianę tej gry, podczas której przrzucono piłkę przez kamienne koło, wmurowane w ścianę świątyni. Wykonywana była z długo gotowanego kauczuku, do którego dodawano naturalne, organiczne substancje (zioła, glinki) o działaniu magicznym. Przez jakiś czas piłka pełniła inną, bardziej użyteczną funkcję — była też środkiem płatniczym.

W swej kronice zatytułowanej *Historia General de las Cosas da Nueva Espania* - jej autor, hiszpański jezuita zapisał dwa ze znanych sobie tolteckich mitów, które opowiadają o genezie tej gry. Zapoczątkował ją **Quetzalcoatl** (upierzony wąż), jeden z bogów, budując boisko do gry ogrodzone kamiennym czworobokiem. W innym micie ostatni król Tuli, **Huemac** zagrał w piłkę z Tlalokami, bożkami deszczu, a stawką były pióra Quetzalcoatla. Klótnia z Tlalokami i odrzucenie fałszywej wygranej spowodowały brak deszczu i klęskę urodzaju, Toltekowie rozproszyli się po świecie, a Huemac powiesił się z rozpacz.

Jeden z amerykańskich historyków i antropologów społecznych, Paul Kirchhoff, określił specyfikę typowych dla Mezoameryki elementów kulturowych, występujących tylko w tym rejonie świata — oprócz piramid schodkowych, pisma hieroglificznego, kalendarzy słonecznych związanych z kultem tej gwiazdy, kodeksów obrazkowych i składania ofiar z ludzi jest też obrzędowa gra w piłkę.

Prekolumbijskie cywilizacje uczyniły zwykłą zabawę z piłką poważnym rytuałem, obrzędem religijnym, z którego przebiegu i wyników odczytywano dobre lub złe znaki, a krew przegranej drużyny była zapłatą za porażkę dla dobra całej społeczności. Kapłan zwycięskiej drużyny obcinał głowy członkom przegranej drużyny. Krwawa ofiara dla przebłagania sił przyrody była złożona, a uświęconej wiekami tradycji, organizującej życie społeczne, kreującej wspiane budowle i świątynie, stało się zadość.

Piłka do dziś wzbudza wielkie emocje, nie tylko wśród pełnych temperamentu Włochów i Brazylijczyków, bawią się nią flegmatyczni Anglicy, Holendrzy, Niemcy i wielu chłopców i mężczyzn ze wszystkich stron świata. Wielkie pieniądze, transfery zawodników, korupcje w

światku piłkarskim, awantury, burdy, śmiertelne wypadki na stadionach, mistrzostwa świata w piłce, traktowane przez całą męską połowę świata ze śmiertelną (dosłownie) powagą to nasza współczesna rzeczywistość. Czy bawiący się kiedyś swą cudowną piłeczką Zeus mógł przypuszczać, że kilka tysięcy lat później będzie ona miała tak wielki wpływ na tysiące kibiców w całym świecie, ba, nawet na cały przemysł gadżetów, z imperium Nike i Adidasa na czele? Dziwny jest ten świat — jak śpiewał jeden ze znanych w Polsce muzyków. I miał rację.

Anna Mosiewicz

Etnograf, publicystka (obecnie publikuje w koszalińskim "Miesięczniku"). Wicedyrektor Muzeum Państwowego w Koszalinie

[Pokaż inne teksty autora](#)

(Publikacja: 02-09-2005)

[Oryginał.](http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,4339) (<http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,4339>)

Contents Copyright © 2000-2008 Mariusz Agnosiewicz

Programming Copyright © 2001-2008 Michał Przech

Autorem tej witryny jest Michał Przech, zwany niżej Autorem.
Właścicielem witryny są Mariusz Agnosiewicz oraz Autor.

Żadna część niniejszych opracowań nie może być wykorzystywana w celach komercyjnych, bez uprzedniej pisemnej zgody Właściciela, który zastrzega sobie niniejszym wszelkie prawa, przewidziane w przepisach szczególnych, oraz zgodnie z prawem cywilnym i handlowym, w szczególności z tytułu praw autorskich, wynalazczych, znaków towarowych do tej witryny i jakiegokolwiek ich części.

Wszystkie strony tego serwisu, wliczając w to strukturę katalogów, skrypty oraz inne programy komputerowe, zostały wytworzone i są administrowane przez Autora.

Stanowią one wyłączną własność Właściciela. Właściciel zastrzega sobie prawo do okresowych modyfikacji zawartości tej witryny oraz opisu niniejszych Praw Autorskich bez uprzedniego powiadomienia. Jeżeli nie akceptujesz tej polityki możesz nie odwiedzać tej witryny i nie korzystać z jej zasobów.

Informacje zawarte na tej witrynie przeznaczone są do użytku prywatnego osób odwiedzających te strony. Można je pobierać, drukować i przeglądać jedynie w celach informacyjnych, bez czerpania z tego tytułu korzyści finansowych lub pobierania wynagrodzenia w dowolnej formie. Modyfikacja zawartości stron oraz skryptów jest zabroniona. Niniejszym udziela się zgody na swobodne kopiowanie dokumentów serwisu Racjonalista.pl tak w formie elektronicznej, jak i drukowanej, w celach innych niż handlowe, z zachowaniem tej informacji.

Plik PDF, który czytasz, może być rozpowszechniany jedynie w formie oryginalnej, w jakiej występuje na witrynie. **Plik ten nie może być traktowany jako oficjalna lub oryginalna wersja tekstu, jaki zawiera.**

Treść tego zapisu stosuje się do wersji zarówno polsko jak i angielskojęzycznych serwisu pod domenami Racjonalista.pl, TheRationalist.eu.org oraz Neutrum.eu.org.

Wszelkie pytania prosimy kierować do redakcja@racjonalista.pl