

УДК 94(37)+94(38)
ББК 63.3(0)32
Б90

Булкин И. Ю.

Б90 История путешествий. Античная эпоха / И. Ю. Булкин. — М. : Форум, 2011. — 240 с.

ISBN 978-5-91134-528-0

История развития античной цивилизации — это во многом история путешествий. Цели передвижений, как легендарных, так и реальных, были разнообразны: политические конфликты, войны, поиски новых земель, торговля. За пределы родной земли отправлялись те, кого гнали в дорогу пытливость и любознательность или же страсть к приключениям и смелым авантюрам. Это освоение окружающего мира и отразились в многочисленных подвигах героев и деяниях богов.

Книга предназначена для широкого круга читателей.

УДК 94(37)+94(38)
ББК 63.3(0)32

ISBN 978-5-91134-528-0

© Булкин И. Ю., 2011
© Издательство «Форум», 2011



ПРЕДИСЛОВИЕ

«В природе человека лежит то, что вид мест, связанных с присутствием выдающихся людей, волнует нас больше, чем рассказ об их деятельности или чтение их сочинений».

Цицерон. О пределах добра и зла

История человечества есть история миграций, переселений, походов и других видов путешествий. Несколько утрируя, можно сказать, что ни в одной части Земли нет ни одного коренного народа: территория любой области на земной поверхности когда-то была занята пришельцами из других мест.

Перемещения по суше или по водным пространствам были необходимы людям на всех этапах развития цивилизации. Практически нет народов, которые за свою историю не совершали каких бы то ни было передвижений. Цели и причины путешествий многогранны и имеют свои специфические черты для каждой исторической эпохи, но сами передвижения обязательны для всех народов. Исключениями могут служить только единичные народы, преимущественно жители небольших удаленных от материков островов. Например, аборигены Канарских островов не имели вообще никаких средств передвижения по воде, но ведь и они когда-то добрались до названного архипелага через океанские просторы. Жители острова Пасхи не совершали сухопутных путешествий, так как это было просто невозможно: площадь острова очень невелика. Зато они могли на своих лодках совершать протяженные морские путешествия.

Во всех ранних государствах Древнего Востока путешествия с различными целями были неотъемлемой частью образа жизни. Наибольшего развития древний «туризм» достиг в эпоху античности, когда греки и римляне стали осваивать новые территории, распространяя свою культуру на все районы Средиземноморья. Таким образом, основу современной европейской цивилизации в значительной мере составляет культурное наследие Древней Греции и Рима. Очень многое из созданного древними греками и римлянами вошло в плоть и кровь европейской культуры, став неотъемлемой частью современного мира. Огромное влияние античной культуры проявляется практически во всех областях нашей жизни: письменности, законодательстве, науке, изобразительном искусстве, архитектуре, литературе, географических названиях, религии и т. д.

Исторические предания и мифы, материальные остатки прошлых, часто — легендарных, эпох окружают современные страны Средиземноморья, отдельные местности и города особым романтическим ореолом. Именно это наследие чаще всего и становится главным объектом интереса туристов, желающих своими глазами увидеть места, связанные с жизнью и деятельностью знаменитых правителей, богов и героев, с историческими событиями, о которых они читали в книгах, легендарные памятники архитектуры и многое другое.

Во всем бассейне Средиземного моря практически не найдется места, с которым не связано никаких античных мифов или преданий и где не осталось следов античной цивилизации. Именно тяга к историческому прошлому и интерес к нему являются мощным стимулом (внутренней мотивацией) к путешествиям, а все достижения современной цивилизации, например комфорт, становятся просто приятным дополнением увлекательного путешествия в прошлое. Но чаще всего современные туристы «знакомы» только с наиболее популярными греческими мифами и героическим эпосом, например, подвигами Геракла или странствиями Одиссея. В таком случае за пределами внимания остается огромный не-

тронутый пласт мифологии не только греческой, но и римской. Конечно, римская мифология менее развита и популярна, зато Древний Рим создал огромное количество шедевров мировой архитектуры, например, всемирно известный амфитеатр Флавиев (Колизей), Пантеон или форум Траяна.

Античная цивилизация начинала складываться в период, когда основное население Евразии еще находилось на стадии первобытного общества, частично занимаясь кочевым скотоводством, а частично — примитивным земледелием. Поэтому греки и их соседи были первыми настоящими покорителями пространства, как сухопутного, так и морского. Они открыли для цивилизованного мира еще на тот момент неведомые края и земли, расширили область обитаемого мира — ойкумены, намного превзойдя своих предшественников и конкурентов — финикийцев.

Путешествия на всех этапах развития античной цивилизации играли огромную роль. Причины и цели этих передвижений, как легендарных, так и реальных, были очень разнообразны: политические конфликты, оборачивавшиеся длительными внешними войнами (например, Троянская война); поиск новых, более плодородных земель, основание колоний; торговля; поездки с религиозными и развлекательными целями (святилища, оракулы, знаменитые торжества и праздники, как местные, так и общегреческие, например, Олимпийские игры). Были и другие причины, которые



Рис. 1. Зевс Олимпийский (реконструкция статуи Фидия. V в. до н.э.)

чаще всего и приводили к дальним странствиям и новым открытиям. Это когда за пределы родной земли отправлялись те, кого гнали в дорогу пытливость и любознательность или же страсть к приключениям и смелым авантюрам. Другими словами, одной из оригинальных сторон древнегреческой цивилизации была неразрывная связь между развитием общества и путешествиями, потому что путешествие есть познание нового.

Процесс освоения греками окружающего мира отразился в многочисленных подвигах героев и деяниях богов. Многие мифы имеют под собой историческое основание или отзвуки реальных событий или представлений о мире. Многие из этих красивых поэтических образов запечатлелось навсегда в названиях географических объектов, созвездий, именах, став неотъемлемой частью европейского культурного наследия. И вряд ли можно найти человека, который бы не читал или хотя бы не слышал о подвигах Геракла, плавании аргонавтов, странствиях Одиссея и т.д.

Говоря об античной мифологии, следует помнить, что греческие мифы часто не имеют хронологической связи между событиями отдельных циклов, поэтому одни и те же герои могут оказываться в разных местах, участвовать в совершенно других мероприятиях, иногда даже в одно и то же время. Кроме этого, мифы, как и любые народные предания, постоянно видоизменялись с течением времени или по политическим или другим мотивам. Рубежи ойкумены неуклонно расширялись, постоянно удаляясь от привычных мест обитания. Для каждой эпохи, для каждого народа было свое «Море Мрака», т.е. неизведанные морские пространства. Для аргонавтов им стало Черное море, для Одиссея — Западное Средиземноморье, для Пифея — северные моря, а для финикийцев и карфагенян — просторы Атлантики*.



Локализацию древних топонимов и пояснения, помеченные звездочкой, если они не приведены в самом тексте, смотри под значком якоря.

Новые знания и новые возможности вносили свои коррективы в традиционные предания и географические представления древ-

них греков. В древнейшие мифы часто добавлялись эпизоды, действующие лица, даже главные герои, или видоизменялись события в угоду потребностям времени. Этого не избежали и эпические произведения, в том числе знаменитые поэмы Гомера «Илиада» и «Одиссея».

Как заметил известный историк А. И. Немировский: «Миф — не сказка, а донаучное объяснение мира, соответствующее тому времени, когда возможности человека понять природу и историю были ограничены». Иными словами, для греков мифы были древнейшей историей их народа. Поэтому они не сомневались в реальности существования Геракла или событий Троянской войны. Мифы хранят в себе информацию о прошлом человечества, но форма, в которую она облечена, далека от фактической истории. Но эта искаженная и неполная картина событий хранит бесценные сведения о далеких от нас эпохах, описывает представления, убеждения и мечтания древних обитателей Средиземноморья. Неотъемлемой частью греческих мифов стали элементы преданий соседних с ними народов и тех, кто населял территорию Греции до прихода сюда ахейцев. Многие боги (например, Аполлон, Артемида, Арес, Дионис), события и герои оказываются в родстве с мифологией этих народов, образуя единую средиземноморскую культурную традицию*.



ДЕВКАЛИОНОВ ПОТОП

В греческой мифологии, как и в преданиях других ранних цивилизаций, есть миф о потопе, который называется Девкалионов потоп. Причиной недовольства небожителей обитателями Земли было мнение верховного бога, что люди их недостаточно почитают, а поэтому их всех надо утопить. Но титан Прометей предупредил своего сына, царя Фтии Девкалиона, о намерениях Зевса (рис. 1) и посоветовал построить огромный ящик (варианты: ковчег, корабль). Девкалион погрузил в ящик запасы провизии и свою жену Пирру. Начавшийся потоп погубил почти всех людей и затопил практически всю землю, над водой остались только некоторые вершины гор. Через девять дней вода стала спадать и Девкалион смог пристать к горе Парнас (иногда называют гору Этна в Сицилии, гору Афон в Фессалии). Боги позволили спасшимся

воссоздать человеческий род с помощью камней, которые Девкалион и Пирра стали бросать через голову. У самих супругов родилось несколько детей, самым знаменитым из которых был их старший сын Эллин, который стал первопредком всех эллинов.

К слову сказать, Зевс не достиг желаемого, так как кроме супружеской пары осталось в живых еще некоторое количество людей, успевших спастись на той же горе Парнас.

То, что мифы о потопе распространены почти у всех народов, дает основание предполагать, что действительно на памяти человечества, причем не очень давно, произошел какой-то всемирный потоп. Сомнительно, что он мог угрожать такой гористой местности, как Греция, но какая-то очень крупная катастрофа с затоплением островов и приморских участков суши могла стать основой возникновения такого мифа. Возможно, это было реальное наводнение в результате взрыва вулкана на острове Фера (Санторин), вызвавшего, по расчетам ученых, гигантскую приливную волну-цунами. Явно от этой катастрофы пострадало все Средиземноморье, а может быть, и глубинные материковые части Евразии и Африки.

Еще одной характерной чертой античной мифологии является непереносимое участие практически во всех событиях олимпийских богов. Многие действия происходят по божественной воле, или действия героев предопределены богами заранее, а иногда, в процессе самого события, дальнейшая судьба действующих лиц решается прямо на месте по прихоти или благодаря интригам в божественном обществе. Это хорошо прослеживается в «Илиаде», где общий итог войны и судьба каждого героя предопределены, но боги нередко меняют свои планы и настроения в зависимости от разных причин.

Не менее важным моментом мифологических произведений является происхождение главных героев, которые поголовно находятся в более или менее близком родстве с различными богами и божествами. Возможно, на раннем этапе развития греческой истории путешествий, воинские подвиги или другие заметные деяния под силу были только полубогам. И лишь много позднее божественное происхождение главных действующих лиц отходит на второй план, и вперед выступают уже чисто человеческие качества реальных людей.

Знакомство с греческой мифологией дает нам возможность не только окунуться в сказочное прошлое европейской цивилизации, но и проследить процесс познания греками окружающего мира с их первыми, достаточно робкими, попытками заглянуть за горизонт. Ведь именно первые результаты новых географических знаний и представлений о мире сначала закреплялись в мифах и легендах, составляя существенную часть культуры каждого народа. И мифология предоставляет нам возможность познакомиться со многими персонажами, странствующими по реальным и мифологическим просторам верхнего и нижнего миров. Среди них оказывались не только боги, но и простые смертные (правда, совершив какое-нибудь заметное действие — путешествие или подвиг, — они переходили в ранг героев).

Мифы о путешествиях или странствиях несут в себе очень важные сведения об истории народов, различных государств, средствах передвижения и о культуре той эпохи. Современный исследователь понимает, что эта информация может уходить корнями в очень далекие от нас периоды истории, когда еще не было письменности либо она не была широко распространена. Более того, в любой сказке или легенде можно отыскать реальные исторические факты, что наглядно доказано блестящими открытиями ученых. Так, Генрих Шлиман, имея источником информации только поэмы Гомера, открыл миру остатки легендарной Трои, а Артур Эванс обнаружил руины знаменитого по мифам Лабиринта на острове Крит (об этих эпизодах см. подробнее в соответствующих разделах).

География путешествий мифологических героев достаточно обширна. Они нередко выходят, образно говоря, «за рамки карты». По разным причинам отважные странники отправляются на поиск новых земель и богатств, либо их толкает на это божественная воля, жажда ратных подвигов, торговые дела, или какие-то другие мотивы.

Конечно, если бы мы попытались начертить карту путешествий мифологических героев, то она не совпала бы с реальной

географической картой. Дело не только в том, что у древних греков расстояния для настоящих героев не были серьезной помехой, они еще только начинали познавать мир, их ограниченные представления о географии Евразии и Африки будут сохраняться вплоть до конца античного периода. Об этом наглядно свидетельствуют карты, составленные по описаниям древних авторов (см. рис. 162 и 163 в разделе «Очевидцы и первооткрыватели»). И в мифах, и по данным древнейшей греческой картографии отчетливо видно: греки имели очень смутное представление о внутренних частях Европы, ничего не знали о странах Междуречья, не говоря уже о более отдаленных от Средиземноморья землях. И ведь эта традиция сохраняется очень долго. Поэтому не стоит удивляться, что Александр Македонский (ученик Аристотеля!) почти тысячелетие спустя легко путает современную реку Сырдарью с Доном и уверенно полагает, что дошел до крайних земель ойкумены на севере. Если бы он знал: сколько еще нужно пройти до края земли...

Берега античного Северного Причерноморья, которые входили в состав территории Советского Союза, а сейчас, соответственно, России, Украины и Грузии, тоже оказались «втянуты» в греческую мифологию. Почти все важнейшие мифы в той или иной мере касаются земель наших стран: греки-колонисты, поселившись на краю ойкумены того времени, трепетно сохраняли традиции и культуру своей родины, Эллады. Поэтому мы, не покидая пределов своей страны, можем коснуться, хотя бы слегка, богатейшего сокровища мировой культуры — древнегреческой цивилизации.



В настоящей книге рассматриваются мифологические путешествия античной цивилизации с переложением их на современную географию. Конечно, пытаться реконструировать маршруты древних путешественников при почти полном отсутствии точных данных об их путях движения очень трудно. Ученым приходится

прибегать к различным косвенным доказательствам, привлекая данные археологии, географии, геологии, этнографии, лингвистики и т.д. Известно множество попыток восстановить маршруты легендарных путешественников. Особенно часто исследователи обращались к пути странствий Одиссея.



В древнегреческих именах и названиях в их переводе на русский язык допускается разное произношение некоторых букв, в частности «з» и «с», «в» и «б», «к» и «ц». Поэтому, например, имена «Тесей» и «Ясон» точно так же могут произноситься как «Тезей» и «Язон», «Кербер» — как «Цербер», «Кирка» — «Цирцея», а название города «Ольвия» может читаться как «Ольбия».



В тексте часто будет встречаться понятие «герой». Кто же такой герой в понимании Древней Греции?

Герой обязательно был царем или другим представителем высшего общества, в чьих жилах текла божественная кровь, т.е. он непременно вел свое происхождение от кого-то из богов. Существование героев-полубогов, особой категории между богами и людьми, является уникальной особенностью греческой религии, которая не встречается у других народов. Помимо происхождения и высокого положения в обществе герою полагалось быть олицетворением всех воинских доблестей, таких, как могучая сила, позволяющая ему даже соперничать на поле боя с богами, храбрость, отвага, бесстрашие и т.д. Герою полагалось оставлять после себя, кроме преданий о своих подвигах, еще и героон — могилу, чаще всего в виде кургана или гробницы, как зримое свидетельство своей посмертной славы. Места погребения героев часто становились объектами культа, куда приходили поклониться новые стяжатели героической славы. Например, Александр Македонский во время своего Восточного похода посетил легендарное место захоронения Ахилла, которого он считал своим предком, и совершил в честь него богатые жертвоприношения.



Иллюстрации для этой книги подбирались специально, чтобы максимально воспроизвести мир той далекой эпохи. Изображения с керамических сосудов, барельефов, монет или резных камней-камей могут показаться читателям наивными и примитивными, но следует помнить, что они были созданы несколько тысяч лет назад (рис. 2).



Рис. 2. Мастер расписывает крупный керамический сосуд

Древних греков мало беспокоило, что могила одного и того же героя одновременно оказывалась сразу в нескольких местах. На то они и герои, поэтому подобно богам они имели не несколько ипостасей, а несколько героонов в честь себя в разных местностях и городах. Реально это было вызвано прозаическими причинами: политическими (чтобы обосновать захват или владение какой-то территорией) или тщеславие

отдельных аристократических родов вынуждало их искать подтверждения своего родства с богами или героями. Интересно, что археологические исследования доказали, что некоторые действующие лица греческой мифологии стали объектами культового почитания. Например, в Микенах существовал культ Агамемнона, а в Спарте культ Менелая и Елены Прекрасной.

Но у всех героев было еще одно обязательное качество: они были одиночками. Именно они совершали великие открытия и подвиги, побеждали в войнах, или соперничали с богами, или помогали людям. Можно их даже назвать божественными представителями среди смертных, отчасти заменяющими богов в делах человеческих.



ДРЕВНЯЯ ГРЕЦИЯ: ИСТОРИКО-ГЕОГРАФИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Цивилизация Древней Греции — древнейшая страница истории Европы и составная часть истории Древнего мира. Этот период называется также античностью, и эта эпоха, по сути, представлена только двумя древними государствами — Грецией и Римом. История Древней Греции изучает государственные образования, которые сложились на территории Балканского полуострова, в Эгейском регионе, в Южной Италии, на о. Сицилия и в Причерноморье, начиная с рубежа III-II тыс. до н.э. и заканчивая II-I вв. до н.э., когда греческие государства были захвачены Римом.

Периодизация истории Древней Греции выглядит следующим образом:

- крито-микенский (или эгейский) период: II–I тыс. до н.э.;
- гомеровский период (предполисный, или «Темные века»): XI–IX вв. до н.э.;
- архаический период: VIII–VI в. до н.э.;
- классический период: V — середина IV вв. до н.э.;
- эллинистический период: вторая половина IV–I вв. до н.э.

По мере исторического развития географические рамки древнегреческой истории менялись и расширялись. Основной территорией этой цивилизации был Эгейский регион, т.е. балканское, малоазийское, фракийское побережья и многочисленные острова Эгейского моря. Но с VIII–VI вв. до н.э., после Великой греческой колонизации, греками были освоены обширные территории

побережий Сицилии и Южной Италии, Мраморного, Черного и Азовского морей, а также побережье Франции, Испании, Африканского континента (об этом см. подробнее в разделе «Великая греческая колонизация»).

Всю территорию, занимаемую греческими городами и государствами, условно делят на четыре региона:

- Балканская или Материковая Греция (т.е. ее континентальная часть с полуостровами Пелопоннес и Халкидика);
- Островная Греция (многочисленные острова и архипелаги Эгейского, Средиземного и Ионического морей, среди самых крупных островов — Крит, Родос, Фасос, Хиос, Лемнос, Эвбея, Кипр, Лесбос и другие);
- Малоазийская или Ионическая Греция (эгейское и средиземноморское побережья Малой Азии);
- многочисленные колонии всего средиземноморского бассейна (из которых выделяется район, получивший название Великой Греции — побережья острова Сицилия и Южной Италии).

В особенностях формирования древнегреческой цивилизации огромное значение имело географическое положение основной части Материковой Греции — главного очага греческой культуры. С одной стороны, эта цивилизация находилась в благоприятной природно-климатической зоне субтропиков северного Средиземноморья, с другой — это горная в целом страна, где на долины и равнины приходится всего около 20% всей территории. Горные цепи дробят Балканскую Грецию на множество мелких, практически полностью изолированных друг от друга долин. Большинство таких долин имело выход к морю, что делало освоение мореходства важнейшим условием нормального развития отдельных областей и главным способом сообщения с остальными землями. Береговая линия Греции изобилует многочисленными бухтами и природными гаванями, что делало мореплавание удобным с самой глубокой древности. Практически из любой части Греции можно было добраться до моря всего за один день пути (рис. 3).



Рис. 3. Карта Древней Греции

Поэтому море играло огромную роль в жизни и историческом развитии древнегреческих государств. Проявлением особой близости, даже душевной связи обитателей Древней Греции с морем стали многочисленные описания морской стихии и вообще морские мотивы, наполняющие греческую литературу, начиная с Гомера.

Собственными ресурсами Греция не была обделена (мрамор, железная руда, медь, серебро, дерево, гончарная глина хорошего качества), хотя месторождения полезных ископаемых и располагались неравномерно. Но греческие почвы каменисты, не очень пло-

дородны и трудны для возделывания, зато обилие солнца и мягкий климат делали их благоприятными для выращивания виноградной лозы и оливковых деревьев. Только в нескольких областях Древней Греции земля щедро одаривала земледельцев за их труд зерном, особенно в Лаконике, Беотии и Фессалии. Вынужденная обособленность отдельных долин заставляла искать способы интенсифицировать сельское хозяйство, что превратило его в товарное, а это, в свою очередь, потребовало развития обмена и торговли с другими общинами, преимущественно — морским путем.

Земли Эгейского бассейна, где сложилась древнегреческая цивилизация, были заселены в основном греческой народностью из четырех племенных групп: ахейцы, дорийцы, ионийцы и эолийцы. Каждая из этих групп имела свой диалект и незначительные отличия в обычаях и религиозных воззрениях. Самой древней племенной группой были ахейцы, заселившие Балканскую Грецию в конце III тыс. до н.э., но в конце II тыс. до н. э. их частью вытеснили, частью ассимилировали дорийцы, мигрировавшие из глубинных районов Балкан. Представители третьей племенной группы поселились в основном в Аттике, на островах Эгейского моря и на побережье Малой Азии. Остатки местных догреческих племен (лелеги, пеласги, карийцы) не играли заметной роли в истории Греции*, зато на греков оказывали большое влияние их соседи фракийцы (Фракия — историческая область на северо-востоке Балканского полуострова, населенная фракийскими племенами. Сейчас это преимущественно территория Болгарии и отчасти Турции (рис. 4).



Но так было не всегда, и в первых греческих государствах роль местного, догреческого, населения была существенна. А цивилизацию Крита, которая сложилась раньше, чем в материковой Греции, создало именно негреческое население, также было и в Троаде, т.е. землях, окружавших Трою.

Еще надо заметить, что Греция никогда не была единой страной в политическом смысле и не имела централизованного государства на протяжении всей своей истории. В раннюю эпоху это



Рис. 4. Современная Греция и другие государства региона

были многочисленные, чаще всего не очень большие по территории, царства во главе с ванаком (царем), а с началом возрождения после дорийского нашествия и тиранических режимов на земле Греции возникает новое общественное устройство. С VIII в. до н.э. вместо старого родового строя здесь утвердилось политическая структура нового образца — «город-государство» или «полис». Чаще всего в состав такого мини-государства входил сам город и прилегающая к нему территория. Но полисы могли объединять и значительные территории, включали в себя несколько отдельных полисов. Каждый город-полис имел свою экономическую территорию и собственные органы управления на основе демократии, свой диалект, собственных богов и героев, календарь, денежную систему и т.д. Но грекам удалось долгое время сохранять сознание общности интересов и чувство принадлежности к единому народу.



ГЛАВА I ГЕРОИ-ПУТЕШЕСТВЕННИКИ

ПЕРСЕЙ: ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ



Рис. 5. Персей с мечом и в крылатых сандалиях

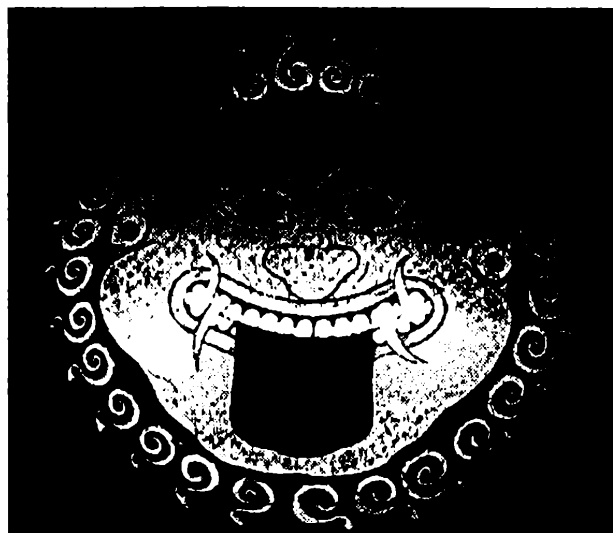
Персей — один из древнейших и популярных греческих героев, которому волей судьбы пришлось стать путешественником поневоле (рис. 5). Его скитания начались с самого детства, когда он, едва рожденный на свет, волей деда был пущен в бурное море вместе с матерью в деревянном ящике. Причиной такого жестокого обращения с родственниками стало предсказание Акрисию, царю Аргоса, что ему суждено

погибнуть от руки внука. Тогда царь запер свою единственную дочь Данаю в глубокое подземелье, но Зевс, владыка Олимпа, без труда преодолел все преграды, и пророчество начало сбываться. У Данаи родился ребенок, полубог, названный Персеем, которому суждено было стать героем.

Море не погубило Персея и Данаю, вынеся их на берег острова Сериф, где при дворе местного царя Полидекта вырос будущий герой. Желая жениться на Данае, царь отправил юного Персея до-

быть голову Медузы Горгоны*. Но, как и многим другим греческим героям, Персею помогли олимпийские боги: Афина дала зеркальный щит, Гермес — изогнутый меч, которым можно было отрубить голову Медузы, и инструкции, где добыть другое необходимое снаряжение. Где жили горгоны, знали только старые граи, поэтому сначала герой достиг страны, где они жили.

Граи — богини Пефредо, Энио и Дейно, олицетворение старости, дочери морского божества Форкиса, сестры горгон, преграждавшие путь к последним. У них был один глаз на троих, поэтому, завладев этим глазом, Персей смог добиться от них сведений, где живет Медуза (рис. 6).



*Рис. 6. Голова Медузы Горгоны.
Роспись античного сосуда*



Горгоны — женщины-чудовища Сфено, Эвриала и Медуза, которые всех смотревших на них обращали в камень. Из трех сестер смертной была только Медуза. Их тела покрывала крепкая чешуя, из пасти торчали острые клыки, руки были с острыми когтями, вместо волос были ядовитые змеи. На своих крыльях горгоны быстро носились по воздуху, нападая на людей, чтобы напиться их крови.

После долгих поисков на пределах земного мира в руках героя оказались крылатые сандалии, волшебная сумка, шапка-невидимка и все необходимые сведения, с которыми он отправился к жилищу горгон на острове в стране вечной ночи на далеком западе.

Отрубив спящей Медузе голову и скрывшись от погони, Персей по дороге домой успел совершить еще несколько деяний (рис. 7).

Так, остановившись в Гесперии, на краю земли, он с помощью головы Медузы обратил негостеприимного титана Атланта в горный массив (Атласские горы). Далее в земле эфиопов на



Рис. 7. Персей, убивающий Медузу Горгону. Античный рельеф

крайнем юге он спас Андромеду, дочь местного царя, отданную по воле богов на съедение морскому чудовищу (рис. 8). Спасенная девушка стала его супругой. Вернувшись на Сериф, Персей превратил злобного царя Полидекта в камень, после чего вернул волшебное снаряжение владельцам, а голову Медузы Горгоны подарил богине Афине, поместившей ее на своих доспехах. Вместе с матерью и женой герой отправился в родной Аргос, а вскоре сбылось пророчество: во время

спортивных состязаний Персей нечаянно попал метательным диском в своего деда Акрисия и убил его.

Персей не остался в Аргосе, а стал царем Тиринфа, позднее он основал новый город — Микены, стены которого, как и Тиринфа, по легенде, возвели огромные киклопы, привезенные с собой Персеем. Среди потомков Персея будет и величайший греческий герой Геракл, о котором речь пойдет ниже.

Многие действующие лица предания о Персее оказались помещенными на небе в качестве звезд и созвездий: Персей, Андромеда, Кассиопея (мать Андромеды) и Кефей (ее отец).



В предании о Персее сложно найти какие-то реальные географические ориентиры, так как герой совершает свои подвиги преимущественно на «далеких окраинах земли», «на крайнем юге» или просто «у пределов земли». Очень смутные и расплывчатые географические познания греков времени создания мифа о Персее

вынуждали рассказчиков ограничиваться «отсылкой» героя за пределы обитаемого мира. Раз пункт назначения для будущего подвига находится за пределами человеческих возможностей, то и средства передвижения должны соответствовать намеченному маршруту. Без крылатых сандалий (а значит без помощи богов) Персею не удалось бы достичь далеких земель. Но уже заметны стремления создателей мифов отправить героя на подвиги подальше от родных земель, видимо, уже тогда им казалось, что для значимости свершенного необходимо совершить большое путешествие, желательно, за пределы привычного мира.



Рис. 8. Персей побеждает морское чудовище и спасает Андромеду



БЕЛЛЕРОФОНТ: НЕБЕСНЫЙ СКИТАЛЕЦ

Как и Персей, Беллерофонт является одним из главных героев старшего поколения. Он был сыном коринфского царя Главка и носил сначала имя Гиппоной, но после того, как он убил согражданина Беллера, его стали называть «Беллерофонт», то есть «убийца Беллера». Он тоже мог похвастаться родством с богами: с одной стороны, он был правнуком бога Эола, а с другой — считался сыном Посейдона.

Скитания Беллерофонта по миру были вынужденными, так как он, чтобы избежать кровной мести, бежал в Арголиду, к гостеприимному царю Тиринфа Прету. Но жена царя влюбилась в Беллерофонта, а когда он ее притязания отверг, обвинила юношу в том, что он пытался ее соблазнить. Прет поверил супруге, но, чтобы не нарушать священный обычай гостеприимства, отправил



Рис. 9. Химера. Этрусская бронзовая скульптура 400–375 гг. до н. э.

Беллерофонта к своему тестю, царю Ликий Иобату, с запечатанным письмом, в котором просил того убить юношу. Погубить гостя Иобат тоже не мог, и тогда поручил ему задание, гарантирующее гибель Беллерофонта: уничтожить страшное чудовище Химеру* (рис. 9).



Химера — порождение Тифона и Ехидны, огнедышащее чудовище с головой льва, туловищем козы и хвостом в виде змеи.

Боги, в частности Афина, которые покровительствовали Беллерофону, помогли ему, подарив волшебного крылатого коня Пегаса, который родился из тела убитой Медузы (рис. 10). С его помощью герой смог победить чудовище, напав на него с воздуха (рис. 11), и выполнить ряд других опасных для жизни поручений, которые придумывал «гостеприимный» царь. Беллерофонт победил воинственных соседей племени солимов, а потом покорила племя женщин-воительниц амазонок. Наконец царь Ликий понял, что герою помогают боги, поэтому отказался от своих замыслов, отдал Беллерофону в жены свою дочь Филоною и, умирая, оставил ему царство.

Непобедимость, которую герою давало обладание волшебным конем, стала роковой для Беллерофонта. Он возгордился своим могуществом, доблестью, силой и мужеством, посчитал себя равным богам и решил нанести им неожиданный визит. Он оседлал Пегаса и направился в Грецию к горе Олимп, где обитали бессмертные боги. Зевс, глава олимпийского божественного клана, прервал воздушное путешествие зарвавшегося героя. Он не стал убивать Беллерофонта молнией, а просто послал овода, который больно укусил Пегаса. Крылатый конь взвился и сбросил седока с огромной высоты на землю.



Рис. 10. Пегас и Афина в коринфском шлеме. Монета г. Коринф. 345–306 гг. до н.э.



*Рис. 11. Бой Беллерофонта с Химерой. Лаконский чернофигурный килик.
Ок. 570–565 гг. до н.э.*

Упавший Беллерофонт не погиб, но после такой травмы он стал хромым, ослепшим и ослабевшим разумом. Остаток жизни он скитался по греческой земле, по Алейской долине («Долине странствий» или «Долине блужданий»), проклинаяемый и презираемый всеми. Однако греки почитали его как героя, культ Беллерофонта был распространен в древней Ликийи и сначала в городе Коринфе, затем он распространился по всей Древней Греции.



По сравнению со странствиями Персея в мифе о Беллерофонте можно найти больше географических привязок. Так, например, Ликия, куда был вынужден удалиться герой, располагалась на территории современной Турции. Соответственно, именно на этой территории Беллерофонт победил Химеру, причем считается, что это произошло близ туристического города Кемер, где до сих пор у местечка с понятным названием Чимера на склонах горы пробиваются языки подземного огня.

Мифы о Персее и Беллерофонте роднит и то, что оба героя пользовались не только активной помощью богов, но и необычными средствами передвижения по воздуху. Именно владение воздушной средой давало им неоспоримое преимущество над

остальными смертными, а сухопутные и морские пути, может быть, были слишком сложны или, наоборот, слишком просты и недостойны героических путешествий. Но все изменится, когда на смену старшим героям придут новые, такие, как Тесей, Геракл, Ясон. Они будут настоящими покорителями земли и моря, точнее, настоящими путешественниками.



ПУТЕШЕСТВИЯ ТЕСЕЯ. “ПОСЕЙДОН, ПЛЫВУЩИЙ НА СМЕРТЬ ПРИВЕТСТВУЕТ ТЕБЯ!”



Рис. 12. Тесей. Античная статуя

Одним из первых и самых древних греческих героев-путешественников также был Тесей (рис. 12).

Тесей, сын афинского царя Эгея, был из поколения героев, жизнь которых закончилась еще до Троянской войны. По античной традиции деятельность Тесея относится к XIII в. до н.э., и в числе приписанных ему свершений были объединение всех жителей Аттики в единый народ и единое государство Афины, первое социальное деление граждан государства по виду их деятельности. Объединяя Аттику, Тесей переименовал Афинские игры, проводимые в июле, в Панафинейские и сделал их доступными для всех греков. И с Тесеем связывают учреждение на Коринфском перешейке (Истме) Истмийских игр под покровительством Посейдона, возможно, в честь победы Тесея над разбойником Синисом.

Но значительную часть времени Тесей посвящал подвигам и связанным с ними путешествиям.

Как и положено герою того времени, Тесей был одновременно сыном человека и бога (Посейдона). Воспитывался он вдали от Афин и, возмужав, должен был отправиться в Афины к отцу. Просто и безопасно добраться до Афин можно было морем, но Тесей, двоюродный брат Геракла, хотел быть похожим на знаменитого героя и выбрал сухопутный путь в Афины (рис. 13). Дорога была

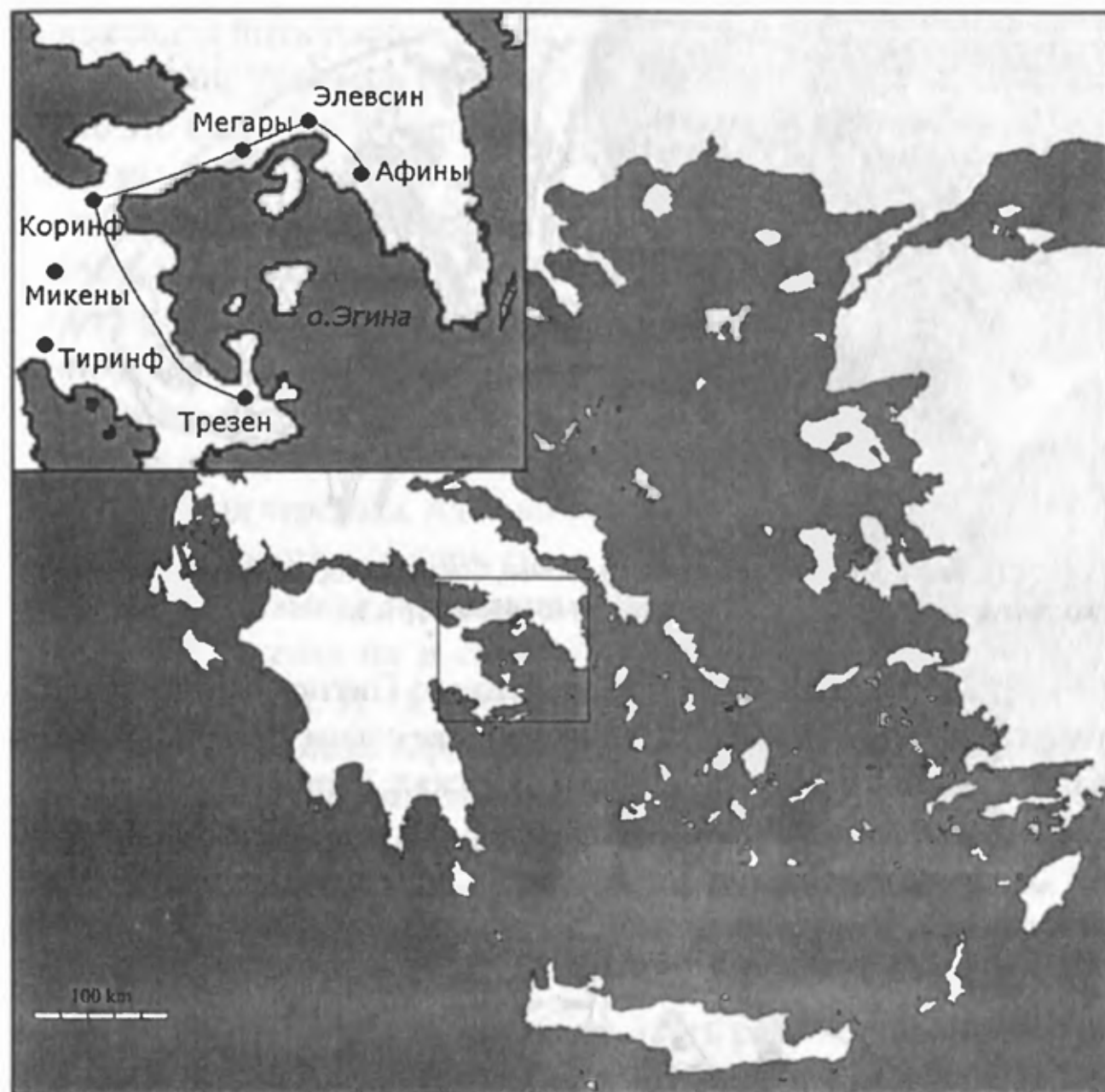


Рис. 13. Путь Тесея из Трезена в Афины

очень опасна из-за множества разбойников, грабивших и убивавших путешественников, и Тесей решил эту приморскую дорогу очистить и сделать ее проходимой.

Путь из Трезена (он располагался на другой стороне Саронического залива, фактически напротив Афин) в Афины сопровождался многочисленными подвигами (рис. 14, 15). Так, Тесей победил разбойника Перифета по прозвищу Корунет («человек-дубина»), который огромной палицей убивал путников на дороге около города Эпидавра. Потом в районе Истма (Коринфского пе-



Рис. 14. Подвиги Тесея: Кроммионская свинья, Синис и Скирон. Роспись аттического краснофигурного килика. Около 440–430 гг. до н.э.

решейка) он одолел Синиса, прозванного Питиокампом («сгибатель сосен»), потому что тот пригибал две сосны к земле, привязывал схваченного путника к ним и отпускал. Выпрямляясь, деревья разрывали человека пополам.

У города Кроммион Тесей освободил местных жителей от дикой свиньи, наводившей ужас на всю округу. Считается, что эта

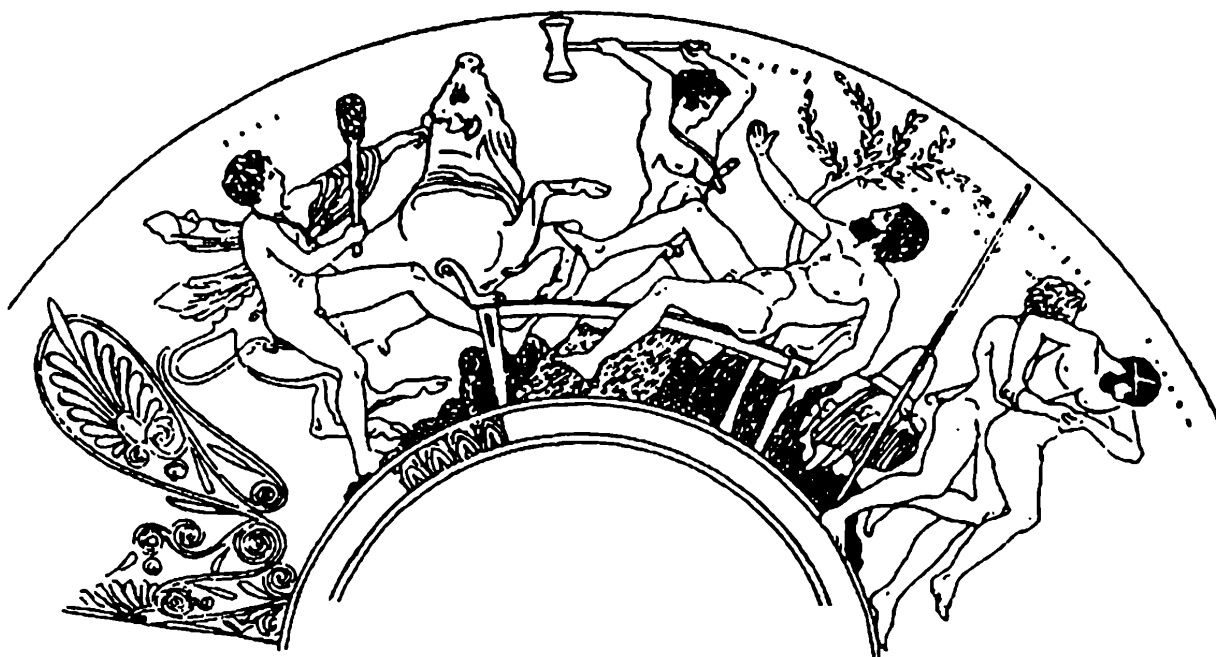


Рис. 15. Подвиги Тесея: Критский бык, Прокруст, Керкион. Роспись аттического краснофигурного килика. Около 440–430 гг. до н.э.

свинья могла быть порождением двух чудовищ: Тифона и Ехидны.

Но это были еще не все опасности на пути Тесея. Ему пришлось победить еще нескольких разбойников, обижавших путников на приморской дороге. Один из них, Скирон, издевался над прохожими и сбрасывал их со скалы в море, где несчастных поедала огромная черепаха. А около Элевсина по дороге в Мегару, силач Керкион вызывал прохожих на борьбу и душил их в своих могучих объятиях. И уже непосредственно в районе Афин Тесею попался на пути Полипемон, по прозвищу Прокруст (отец уже побежденного Тесеем разбойника Синиса), который жил в доме у дороги и зазывал на ночлег путников.

Поверивших в доброжелательность разбойника, Прокруст садистски убивал с помощью своего непростого ложа. Однако Тесей и здесь оказался хитрее и устранил эту помеху на дороге.

Принятый отцом Эгеем и провозглашенный наследником Афин, Тесей показал себя достойным преемником афинского царя и отправился добровольцем на Крит, когда пришел срок платить страшную дань владыке острова Миносу — раз в девять лет семь юношей и семь девушек забирались из Афин на съедение чудовищу Минотавру*.



Рис. 16. Бой Тесея с Минотавром. Роспись аттической гидрии, 2-я половина VI в. до н.э.



Минотавр (другие его имена — Астерий, Астерион) — чудовище, рожденное царицей Пасифаей, женой Миноса, от белого быка. Минотавр («Мино» — от Миноса, «тавр» — по-гречески «бык»). Наполовину человек, наполовину бык. Минос приказал находившемуся у него в неволе

знаменитому мастеру Дедалу построить здание с запутанными ходами, из которого невозможно найти выход, где и был поселен Минотавр. Эта постройка получила название «Лабиринт». О происхождении Лабиринта см. ниже.

С помощью богов и влюбившейся в Тесея царской дочери Ариадны герою удалось убить Минотавра и благодаря «нити Ариадны» выбраться из Лабиринта, где обитало чудовище (рис. 16).

Тесей с товарищами бежал с острова Крит, взяв и свою новую возлюбленную, но по дороге домой Ариадна либо была похищена одним из богов, либо по какой-то другой причине оставлена Тесеем на острове Наксос. Огорченный Тесей не сменил черный парус на белый, как просил его отец, если герой будет возвращаться домой живым и здоровым. Это и стало причиной смерти афинского царя Эгея, который увидел на корабле траурный парус и, решив, что Тесей погиб, бросился со скал в море. С тех пор эту часть Средиземного моря называют Эгейским, в память о царе Эгее.

Вернувшись домой и став царем Афин, Тесей совершил еще ряд предприятий героического характера, большинство из которых потребовали его снова пуститься в опасные путешествия. Он похитил царицу амазонок и женился на ней, отбил нападение этих дев-воительниц на Афины, поймал Критского быка, свирепствовавшего у Марафона (рис. 17), участвовал в битве с кентаврами, которые устроили бесчинства на свадьбе друга героя, украл юную



Рис. 17. Тесей ловит марафонского быка. Роспись античного сосуда



Рис. 18. Калидонская охота. С античного барельефа

Елену (будущую жену Менелая и причину Троянской войны), но не успел на ней жениться по стечению обстоятельств, помог похоронить тела семерых вождей знаменитого похода «Семеро против Фив», смог помочь Гераклу, на которого мстительные боги навели безумие, приютил гонимого везде Эдипа. Еще Тесей участвовал в калидонской охоте на свирепого вепря, насланного богиней Артемидой за пренебрежение к ней на земли города Калидон в Этолии. На эту охоту также были приглашены самые знаменитые люди Греции, такие герои, как Ясон, Нестор, Кастор и Полидевк, Теламон, Амфиарай (рис. 18).

Одно из самых удивительных путешествий Тесей совершил в царство Аида, чтобы помочь своему другу Пирифою добыть себе в жены богиню этого царства мертвых Персефону. Но даже для такого великого героя это оказалось невозможным, и он едва ли смог бы вернуться на землю, если бы не помощь Геракла, который через продолжительное время его спас. По причине этого долгого отсутствия Тесей не попал в число участников похода аргонавтов, которые отправились в путь без афинского царя.

Этот вызов бессмертным богам стоил Тесею всего достигнутого: пока он был прикован в Аиде, братья Елены отбили у афинян



Рис. 19. Тесей и Минотавр. Бронзовая скульптурная группа из Афродисии (Малая Азия)

свою сестру, захватили в плен мать Тесея и передали власть в Афинах его родичу Менесфею. И когда Тесей вернулся из Аида, он был изгнан из своего царства. Тесей-изгнанник попытался поселиться на острове Скирос, где ему принадлежали некоторые земли, но царь острова предательски убил Тесея, столкнув его со скалы.

Жители Греции почитали Тесея, особенно в эпоху греко-персидских войн, когда над Грецией нависла угроза завоевания. Прорицательница велела грекам найти останки героя и перенести

его прах в Афины, что и было сделано. Место захоронения Тесея стало почитаться многими греками, оно превратилось в убежище для рабов, бедных и преследуемых.

А в честь Тесея было введено несколько праздников: одни были посвящены ему как победителю Минотавра (рис. 19), другие чествовали его и как сына Посейдона.



Тесей в какой-то мере выполняет функции Геракла во время его отсутствия в пределах Греции. Наравне с ним Тесей очищает Грецию от различных чудовищ, плохих людей, мешающих нормальному освоению территорий страны. Тесей — герой, преобразующий еще первобытный окружающий мир под нужды зарождающейся греческой цивилизации. Причем его деятельность происходит преимущественно на суше, а к пересечению морских

просторов, как и Геракл, он прибегает только для достижения некоторых отдаленных частей средиземноморского мира: острова Крит, страны амазонок. Ведь даже в царство мертвых он спускается из самой Греции. То есть Тесей не был покорителем пространств и открывателем новых горизонтов ойкумены, его территория ограничена пока небольшим миром, известным грекам. А далеко за его пределы прошел пока лишь сын Зевса Геракл и еще только отправляется Ясон.



ПОДВИГИ И СТРАНСТВИЯ ГЕРАКЛА. ДУБИНОЙ ПРОКЛАДЫВАЯ ПУТЬ

*Лучшая поросль Земли, самородный и неутомимый...
Подвигов ты двенадцать пронес от востока на запад...
Гераклу. Орфический гимн*

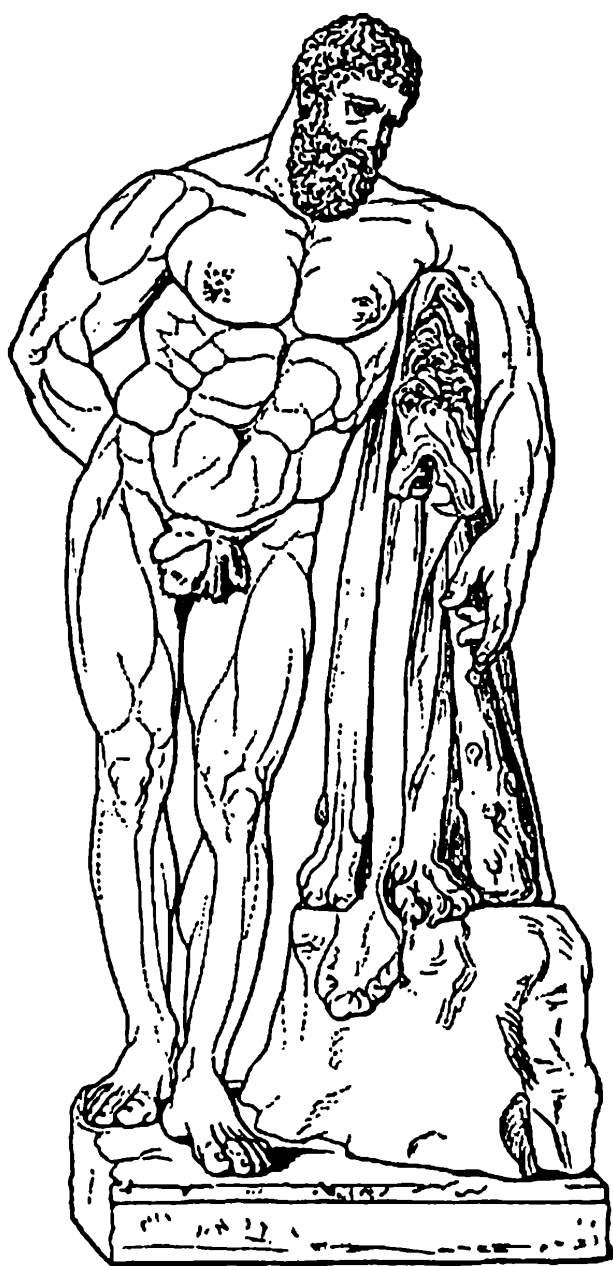


Рис. 20. Отдыхающий Геракл. Римская копия скульптуры Лисиппа. Ок. 320 г. до н.э.

Знаменитый греческий герой, полубог, сын Зевса и смертной женщины, Геракл совершил множество подвигов и путешествий, за что боги наградили его бессмертием (рис. 20). Самыми знаменитыми были его двенадцать подвигов, которые он совершил по воле богов для микенского царя Эврисфея. Изначально предполагалось, что подвигов будет десять, но из-за интриг герою пришлось совершить их больше. Кроме этого, Геракл обошел практически весь обитаемый мир, давая начало новым народам и повсеместно помогая людям и избавляя их от различных чудовищ, природных несправедливостей и последствий божественных кар (рис. 21).

Мы опускаем причины, вынудившие Геракла подчиниться воле олимпийских богов, и пере-

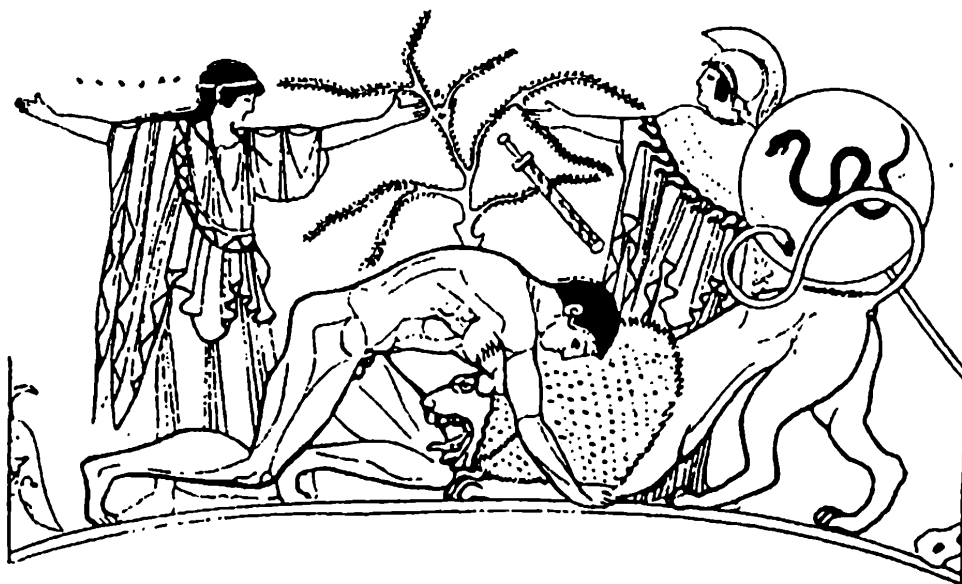


Рис. 21. Карта подвигов Геракла

ходим к его героической деятельности. Мифографы древности излагают его подвиги в разной последовательности, поэтому разночтения с другими изданиями не принципиальны и не имеют особой важности. Интересно, что часть побежденных Гераклом чудовищ специально были созданы или приготовлены богиней Герой для того, чтобы погубить ненавистного ей героя.

Первый подвиг Геракла — Немейский лев (это порождение Орфра, двухголового пса Гериона, и его собственной матери, Ехидны, наполовину женщины — наполовину змеи). Этот лев обитал в пещере на горе Трет около города Неми в Арголиде, он убил множество местных жителей и был неуязвим, так как его шкуру не могло пробить ни одно оружие.

Геракл победил льва, задушив его голыми руками, а из его шкуры сделал себе непробиваемый плащ (рис. 22). В честь своей победы Геракл внес некоторые изменения в Немейские игры, кото-



*Рис. 22. Геракл и Немейский лев.
Роспись амфоры,
около 520 г. до н.э.*

рые устраивались в этой местности, и посвятил их Зевсу (подробнее об этих играх см. в разделе «Олимпийские и другие Игры»).

Второй подвиг — Лернейская гидра. Это многоголовая змея, порождение стоголового огнедышащего змея Тифона и Ехидны, которая обитала в болоте около города Лерна в Арголиде. Чудовищная змея имела восемь или девять голов, одна из которых была бессмертной, и еще Гидра отличалась чрезвычайной ядовитостью (рис. 23).

Она опустошала окрестности Лернейского болота, губила путников и домашний скот. Гераклу удалось убить чудовище, но ему пришлось принять помощь своего племянника Иолая, поэтому это деяние Эврисфей отказался засчитывать за подвиг. Зато Геракл смочил наконечники своих стрел в крови Гидры и получил сверхоружие, от которого не было исцеления.



*Рис. 23. Геракл и Лернейская гидра.
Роспись античного сосуда*

Третий подвиг — Керинейская лань, священное животное богини Артемиды. Лань нужно было поймать живой, а поэтому Гераклу пришлось преследовать животное в течение года. За это время лань успела не только пересечь всю Грецию и добрать-

ся до Фракии, но теми же путями вернуться обратно, где и была поймана (рис. 24).

Четвертый подвиг — Эриманфский вепрь. Огромный и свирепый вепрь обитал у горы Эриманф и разорял окрестности города Псофида в Аркадии. Его нужно было поймать живым. Геракл по дороге к месту подвига попутно убил жестокого разбойника Савра, случайно вступил в ссору с обитавшими в этих краях достаточно агрессивными к людям кентаврами и частично их перебил, а частично изгнал из страны. Загнав в глубокий снег и связав вепря, Геракл вернулся с добычей в Микены. Перепуганный Эврисфей спрятался от Геракла в закопанном в землю огромном сосуде (рис. 25). В это время другой герой, Ясон, готовился к отплытию в свое путешествие на «Арго», и Геракл поспешил присоединиться к нему.

Пятый подвиг — Авгиевы конюшни, принадлежавшие царю Элиды. Эврисфей отправил сюда Геракла, чтобы тот очистил скотный двор Авгия от огромного количества навоза, накопившегося



Рис. 24. Геракл и Керинейская лань. Монета провинции Фракия Римской империи 238–244 гг. н.э.

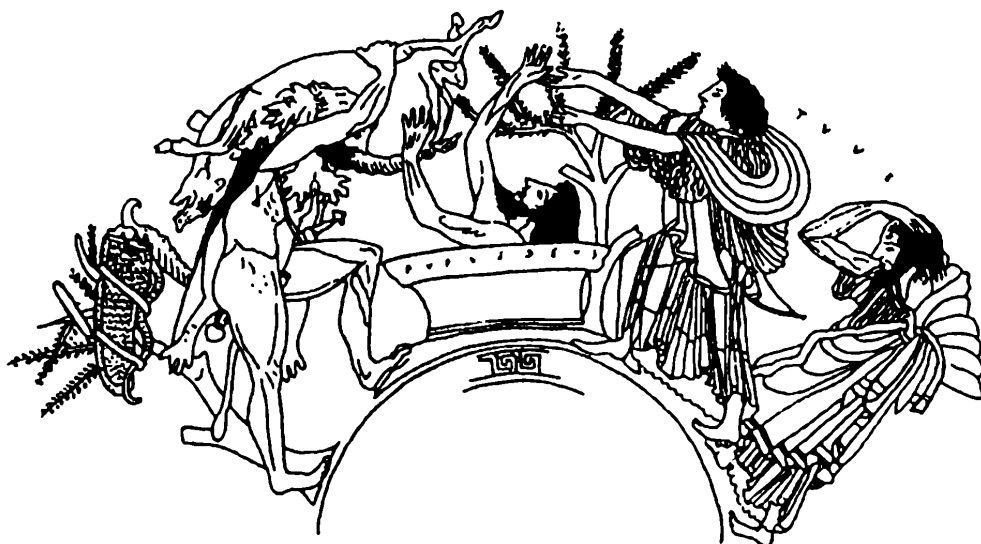


Рис. 25. Геракл приносит Эриманфского вепря Эврисфею. Роспись античного сосуда



Рис. 26. Геракл прогоняет Стимфалийских птиц. Аттическая чернофигурная амфора. Около 550 г. до н.э.



Рис. 27. Геракл укрощает Критского быка. Монета провинции Мезия Римской империи 193–211 гг. н.э.

за много лет. Геракл предложил царю очистить все за один день, но за это он пожелал получить десятую часть всего скота. Герой повернул две ближайшие реки, Алфей и Пеней, и их воды смыли весь навоз за день. Но, к большому разочарованию Геракла, Авгий не выполнил условия договора, а Эврисфей, за попытку заработать на подвиге, не засчитал его.

Шестой подвиг — Стимфалийские птицы, священные птицы Ареса с медными (или бронзовыми) клювами, когтями и перьями. Они обитали на болоте у города Стимфалы в Аркадии. Птицы нападали на людей и животных, оказывающихся поблизости, и их было великое множество. Геракл смог частично перебить Стимфалийских птиц, а остальных заставил покинуть пределы Греции (рис. 26).

Эти птицы улетели на остров в Понте Эвксинском*, где они впоследствии нападут на аргонавтов.



Понт Эвксинский или Понт — так греки называли Черное море.

Седьмой подвиг — Критский бык. Могучий и злобный бык опустошал земледельческие районы на острове Крит. Геракл смог

одолееть животное и перевезти его в Грецию (рис. 27). Пленный бык был пожертвован Эврисфеем Гере и отпущен на волю. Поэтому позднее его придется еще раз победить Тесею, теперь уже окончательно.

Восьмой подвиг — кони (кобылицы) Диомеда, царя Фракии. Эта четверка кобылиц ужасала не только всю Фракию, но и греческие государства — Диомед кормил их мясом чужеземцев. Геракл убил фракийского царя, скормил тело его же любимицам, разогнал войско Диомеда и увез кобылиц в Микены (рис. 28). Эврисфей посвятил кобылиц Гере и выпустил на свободу у горы Олимп, где их, в конце концов, растерзали дикие звери.

Девятый подвиг — пояс Ипполиты, царицы амазонок. Эврисфей потребовал от героя добыть пояс Ареса, которым владела одна из цариц амазонок, женщин-воительниц, живших на берегу Понта Эвксинского в долине реки Термодонт*.



Рис. 28. Геракл укрощает коней Диомеда. Монета Гераклеи Понтийской 238–244 гг. н.э.



Рис. 29. Битва Геракла с амазонками. Роспись античного сосуда



Термодонт (Фермодонт) — современная река Галис в Турции.

Геракл на одном или нескольких кораблях отправился в дальний путь, в том же направлении, что и аргонавты. Достигнув земель амазонок, Геракл хотел мирно решить вопрос, но Гера спровоцировала вооруженный конфликт, из которого герой вышел победителем (рис. 29). На обратном пути Геракл совершает еще много разных подвигов, покоряя народы, спасая или наказывая кого-то, в целом олицетворяя влияние греков на все соседние области.

Десятый подвиг — быки Гериона. Далеко на западе, в бескрайнем Океане на острове Эрифия* жил самый сильный человек того времени — Герион, который представлял собой вариант «сиамских близнецов», вернее — тройняшек. Три сросшихся тела, три головы и шесть рук — это был хозяин стада необычайно прекрасных коров (рис. 30). Этих животных пас великан Эвритион, а помогал ему чудовищный двухголовый пес Орфр (брат Лернейской гидры и отец Немейского льва). Совершая этот подвиг, герой впервые отправился на запад.



Рис. 30. Солнечные быки Гелиоса. Роспись черетанской гидрии. Около 550 г. до н.э.

ских близнецов», вернее — тройняшек. Три сросшихся тела, три головы и шесть рук — это был хозяин стада необычайно прекрасных коров (рис. 30). Этих животных пас великан Эвритион, а помогал ему чудовищный двухголовый пес Орфр (брат Лернейской гидры и отец Немейского льва). Совершая этот подвиг, герой впервые отправился на запад.



Местоположение острова Эрифия (Эритрея или Эритрия) уже у древних греков вызывало споры: либо это остров в Океане, либо часть побережья Испании (в древности — Иберии). А Океан — это холодная и глубокая река, омывающая земную сушу, т.е. окружающая весь мир.

Чтобы добраться до Океана, опоясывающего обитаемый мир, Геракл обошел Средиземное море (неясно только как: по европейскому берегу или через Африку*), побеждая по пути свирепых зверей, негостеприимных людей, и дошел до места, где кончается море.



Вариантов пути Геракла к побережью Океана два: морем до Ливии, а дальше сухопутным путем по африканскому континенту либо пешком через всю Европу. Конечно, нам сейчас трудно представить такой нелогичный маршрут, но для греков географическая реальность значила гораздо меньше, чем поэтизированный путь героя через трудности, невзгоды и расстояния. Можно теоретически предположить, что Геракл к Океану двигался первым путем, вслед за движением солнца, а возвращался через европейский континент. Тогда будет понятно, почему множество деяний Геракл совершил именно в Ливии: уничтожил опасных диких зверей пустыни, перебил горгон, ливийских амазонок, разбойников, основал город Гекатомпил (Капса).

Правда, на обратном пути в Европу он совершил не меньше деяний: основывал города, в том числе Алезию, заводил романы с местными царицами, стал прародителем племени галлов (кельтов), наказывал враждебные к чужеземцам народы, убивал разбойников, прорубил дорогу через альпийские перевалы, победил ужасного великана Кака в районе будущего Рима, искоренил местные обычаи приносить в жертву людей, насыпал дамбы в болотистых местностях, воздвигал алтари и храмы в честь греческих богов, преимущественно Зевса, учреждал праздники в их честь, обучал грамоте, прорицал будущее.

Здесь герой, по одним сведениям, раздвинул скалы и дал морю возможность соединиться с Океаном, по другим — просто на берегах пролива воздвиг две каменные стелы. Это место стали называть Столбы Геракла*. С помощью лодки бога Гелиоса герой переправился на остров (рис. 31, 32), быстро убил пастуха, собаку и хозяина скота и перевез коров Гериона обратно на материк.



Геракловы столбы (или Столпы), либо Геркулесовы столбы в римской транскрипции, отождествляют с Гибралтарским проливом, а сами Столбы — с выдающимися в пролив мысами Кальпа в Европе и Абиле (Абиликс) в Африке, а



Рис. 31. Геракл в челноке (чаше) Гелиоса переплывает океан. Роспись аттического краснофигурного килика, около 480 г. до н.э.



Рис. 32. Геракл сражается с Герионом. Роспись аттического краснофигурного килика. Около 510 г. до н.э.

реально — Сеута и Гибралтар. Значительно важнее их символическое значение: Геракл установил эти Столбы как символ предела для мореходов, как знак края обитаемой земли. Выход за Геракловы столпы, в понимании древних греков, был просто безумием — за проливом начинался Океан, или Море Мрака, край вселенной. Здесь обитали невиданные чудовища, морские животные, а берега населяли злобные человекоподобные существа, целью которых было уничтожать, топить корабли самоуверенных мореходов, а их самих использовать в качестве пищи.

Уже дойдя до Греции, Геракл был вынужден повернуть во Фракию и земли за ней, так как мстительная Гера смогла заставить коров разбежаться по далекой и неизвестной земле — Скифской пустыне. Здесь герой встретил змееногую деву, вернувшую ему убежавший скот и родившую Гераклу трех сыновей, один из которых (по имени Скиф), по легенде, станет предком скифских царей.

Одиннадцатый подвиг — яблоки Гесперид, золотые плоды волшебного дерева, которое росло в саду в Атласских горах на краю света*. Снова путь Геракла был на запад, туда, где земля смыкается

с небом. Но чтобы узнать дорогу к этому саду, герою пришлось отправиться в Италию, к вещему морскому богу Нерею.

Добравшись до края света, Геракл воспользовался помощью Атланта (рис. 33), который держал небо на своих плечах, убил сторожа-дракона и добыл нужные яблоки (рис. 34). По традиции, обратный путь героя сопровождался многочисленными подвигами и приключениями: он победил могучего Антея, посетил оракула в Амоне, основал в Египте город Фивы, убил царя этой страны за практику принесения в жертву чужеземцев, дошел до Кавказа и освободил прикованного здесь Прометея (рис. 35).

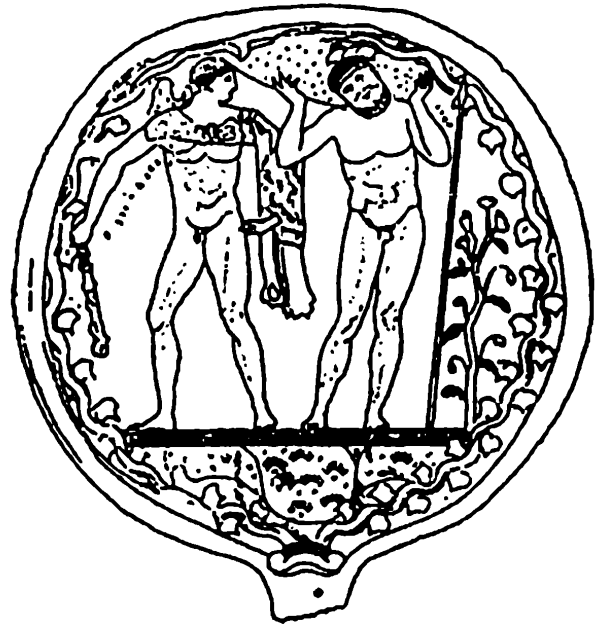


Рис. 33. Геракл передает бремя небесного свода Атланту. Изображение на бронзовом этрусском зеркале



Сад Гесперид первоначально представлялся грекам совсем рядом: на западе Греции. Но после расширения географических знаний его «отодвинули» сначала к Сицилии, а позднее — в Ливию, т.е. на край земли. И если греки достигали таких земель и они переставали быть пределом их знаний, то мифологические объекты географии автоматически сдвигались еще дальше, за грань достигнутого, за предел возможного для

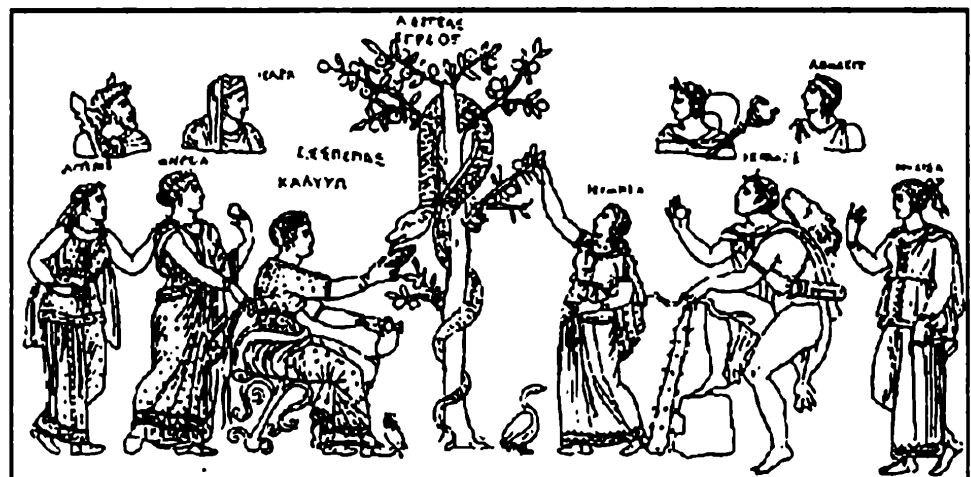


Рис. 34. Геракл в саду Гесперид. Роспись античного сосуда

смертных. Для определения месторасположения сада Гесперид проще всего принять в качестве ориентира горы Высокого Атласа в Марокко.

Двенадцатый подвиг — пленение Кербера (Цербера), еще одного чудовища, порожденного Тифоном и Ехидной. Этот трехголовый пес охранял ворота в царстве мертвых, всех впуская и никого не выпуская из Аида. Геракл получил свое последнее задание — привести к Эврисфею стража подземного мира живым и невредимым.

Герой спустился в мир мертвых через один из известных грекам входов в Аид — на самом юге полуострова Пелопоннес, на мысе Тенар в Лаконии, хотя иногда говорится, что он выбрал другой вход — на территории современной Турции (о входах в подземное царство Аида см. раздел «Путешествия в мир мертвых»).

Уже в мрачном царстве Аида Геракл обнаружил Тесея и его друга, приросших к скале. Герою удалось освободить только своего родственника — Тесея, который теперь смог вернуться в мир живых. Гераклу удалось без особых хлопот договориться с Аидом и Персефой и, после схватки, вывести ужасного пса на поверхность (рис. 36). Показав Эврисфею Кербера, Геракл отпустил чудовище обратно домой в Аид, а сам, наконец, получил долгожданную свободу.

Последующая жизнь Геракла тоже не отличалась оседлостью. Он совершил несколько военных походов, захватил ряд городов, стал отцом множества детей и совершил еще немало других подвигов и деяний, навлек на себя беды и искупил свои ошибки пленом. Интересны несколько фактов поздней биографии Геракла: он



Рис. 35. Геракл освобождает прикованного Прометея. Роспись античного сосуда



Рис. 36. Геракл и Кербер. Роспись церетанской гидрии, около 530 г. до н.э.

побывал в рабстве в течение трех лет у лидийской царицы Омфалы; совершил успешный поход на Илион (Трою), закончившийся уничтожением всех ее правителей и наследников, кроме Приама; участвовал в сражении олимпийских богов с гигантами на Флегрейских полях*.



Флегрейские поля или Флегры — место, где происходила мифическая битва между богами и гигантами. Первоначально считалось, что эта местность находилась на полуострове Паллен, т.е. самом западном из трех частей Халкидики. Однако с расширением географических знаний греков позднее место битвы было «перенесено» в холмистую долину Италии в районе городов Кумы, Неаполя и Путеол. Это говорит об изначальной «камерности» древнегреческой мифологии, когда места всех их событий, равно как и других атрибутов древних верований наподобие подземного мира, обиталища небесных богов и т.д., располагались в непосредственной близости от греческих государств. Когда же кругозор греков расширился, то многие события оказались вынесены уже за пределы материковой Греции.

Заканчивая свой земной путь, Геракл был принят Зевсом в круг бессмертных богов (рис. 37). Он почитался в Древней Греции как покровитель гимнасиев и палестр*, целитель и отвратитель всяких бед, а иногда и как покровитель торговли.



Гимнасий — это учебно-воспитательное учреждение в Древней Греции. Первоначально здесь юноши занимались физическими упражнениями, но позднее они превратились в своеобразные спортивно-образовательные центры. В гимнасии обычно поступали после пале-



Рис. 37. Геракла забирают с погребального костра на Олимп. Роспись античного сосуда

стры знатные и богатые греческие юноши 16–18 лет. Здесь к физкультуре добавлялись занятия с философами. Самыми известными гимнасиями были Академия Платона и Ликей (Лицей) Аристотеля.

Палестра — гимнастическая школа в Древней Греции, где занимались мальчики с 12 до 16 лет. В программу обучения входили: бег, борьба, прыжки, метание копья и диска, гимнастические упражнения, плавание. Палестры имели открытые площадки, беговые дорожки, гимнастические залы, бассейны (рис. 38, 39).

Его часто отождествляли с богами других народов, например, финикийским Мелькартом*, а когда культ Геракла проник в Италию, то там он стал почитаться под именем Геркулес.



Мелькарт — финикийский бог — покровитель мореплавания и города Тир. Греки отождествили Мелькарта со своим любимым героем Гера-



Рис. 38. Занятия в палестре. Роспись античного сосуда

Рис. 39. Тренировка в палестре. Роспись античного сосуда



клом. Когда финикийцы открыли Гибралтарский пролив, они называли его колоннами Мелькарта. Возможно, поэтому греки стали называть это место столпами Геракла.



Если присмотреться к героической биографии Геракла, то можно увидеть несколько основных направлений его жизнедеятельности: обуздание различных чудовищ, военные подвиги, борьба с богами или их детьми. То есть Геракл — создатель, покоритель природной стихии, охранитель людского племени от одиозных обитателей животного мира, прокладыватель дорог и защитник путей сообщения. Он адаптирует среду обитания древних греков, делает ее безопасной и проходимой*. Ведь большинство подвигов он совершает именно на территории Греции и лишь от случая к случаю выходит за ее пределы, и то чаще всего на соседние земли. Из двенадцати основных подвигов семь Геракл совершил на территории Греции, по одному на соседних с Грецией землях — на Крите, во Фракии и в Малой Азии, только один в Африке и один на острове в Океане (см. рис. 21. Карта подвигов Геракла).



В эпоху Древней Греции ее растительный и животный мир был намного богаче современного. Греция была чрезвычайно богата лесами, в которых в изобилии водились львы, медведи, дикие быки, кабаны, волки, олени.

Миф о подвигах и странствиях Геракла во многом уникален. Герой не только один из самых первых путешественников греческого

мира, но и единственный человек, пусть и легендарный, который посетил все известные древним грекам края. Ни до него, ни после никто не побывал во всех областях обитаемого мира. Путешествия аргонавтов или скитания Одиссея тоже имеют широкую географию, но они затрагивают лишь часть ойкумены, их путешествия исключительно морские, и поэтому они посещают только территории, граничащие с морем. Даже в том случае, когда Ясон с товарищами оказывается в Ливийской пустыне, это прихоть морских богов и незначительный отрезок маршрута путешественников.

Геракл же — первый в греческой истории профессиональный пешеходный «турист». Его предпочтение в выборе маршрутов странствий и способа передвижения обосновано эпохой создания мифов о жизни и подвигах Геракла. Герой прибегает к путешествию на кораблях исключительно в тех случаях, когда у него нет выбора, например, чтобы пересечь море, преодолевая на них лишь небольшую часть своего пути. Даже когда он становится одним из аргонавтов, боги его досрочно «снимают с маршрута» и опять отправляют пешком. Геракл бытовал в мире, когда греки только начинают осваивать морские просторы, и они еще не успели срастись с морем. Для них еще играют главенствующую роль сухопутные пути с их многочисленными опасностями, многие из которых как раз и были устранены Гераклом и его сподвижниками типа Тесея*.



На путешественников нападали не только разбойники и дикие животные. Боги, наказывая жителей какой-нибудь области или города, могли создать дополнительное препятствие путникам. Например, богиня Гера за преступление царя Фив наслала на них сфинкса — чудовище с телом собаки, крыльями птицы, женской головой и лицом. Сфинкс села около города Фивы на дороге и подстерегала путников, задавала им загадки и убивала тех, кто не мог их отгадать. В итоге крылатый монстр убивал всех, и только Эдип смог разгадать хитроумную загадку, и тогда сфинкс бросилась со скалы и разбилась (рис. 40, 41).

Позднее греки настолько хорошо освоили водные просторы Средиземноморского бассейна, что их цивилизацию стало невозможно представить без неперемennого присутствия в ней морских

кораблей, маршрутов и мореходства, как и невозможно представить себе викингов, отправляющихся в поход на телегах, запряженных волами.

В преданиях о путешествиях Геракла встречаются упоминания географических мест, например, городов, которые возникли на сотни лет позже, т.е. о которых в древнейший период Греции ничего не было известно. Это говорит о том, что в древние мифы греки позднее, когда их знания об окружающем мире значительно расширились, добавляли новые сведения о местах, где странствовал или мог странствовать их любимый герой. Не исключено, что свою роль сыграло явное желание многих городов и земель показать свою причастность к подвигам легендарного героя.

В некоторых случаях Гераклу приходилось отправляться в самые отдаленные от Греции края, т.е. нередко его посылали просто



Рис. 40. Сфинкс и его жертва. Римская копия скульптуры Фидия



Рис. 41. Эдип и сфинкс. Аттический краснофигурный килик. Середина V в. до н.э.



Рис. 42. Атлант и Прометей, которого терзает орел. Роспись чернофигурного килика, около 550 г. до н.э.

на край света, как его понимали сами греки. Расширение географических знаний меняло в различных вариантах мифа о подвигах Геракла конечные пункты пребывания героя. Например, познакомившись с Причерноморьем, греки тут же послали своего любимого героя-путешественника в эти далекие края, перенеся сюда место действия некоторых его подвигов. И символично изображение на древнегреческом сосуде сразу и Атланта и Прометея: один из них держал небосвод на западном краю земли, а другой был прикован к скале на противоположном (по представлениям греков) пределе мира, на Кавказе (рис. 42).



КРИТО-МИКЕНСКИЙ ПЕРИОД: МИНОЙСКАЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ. ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Древнейшим очагом античной цивилизации в Европе был остров Крит, располагавшийся на перекрестке морских путей, соединявших Балканский полуостров и острова Эгеиды с Малой Азией, Сирией и Северной Африкой. Время возникновения минойской цивилизации (названной так в честь легендарного основателя государства Миноса, сына бога Зевса и финикийской принцессы Европы) — рубеж III–II тыс. до н.э.

Происхождение самих критян до сих пор неясно, но, скорее всего, они были родственны догреческому населению Греции и коренному населению малоазийского побережья.

В истории Древней Греции Крит оказался не только географическим перекрестком Средиземного моря, но еще и одним из важнейших «участников» греческой мифологии. По преданиям, именно здесь родился и воспитывался сам Зевс, сюда он увез похищенную им Европу (рис. 43), здесь жил и правил их сын Минос, ставший затем божеством загробного мира, а мифы о Тесее, Ариадне и Минотавре, Дедале и Икаре — все они неразрывно связаны с легендарным островом Крит*.

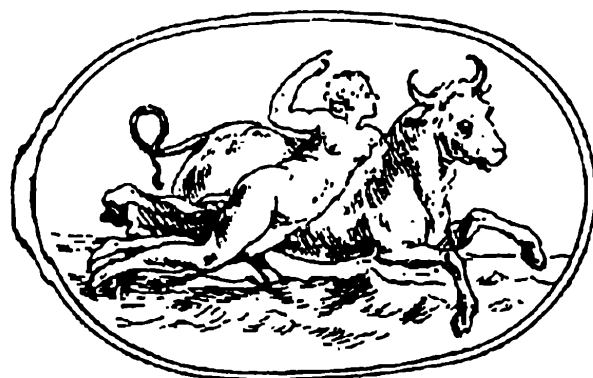


Рис. 43. Похищение Европы Зевсом в виде быка. Изображение на античной камее



Дедал, знаменитый механик, архитектор и просто изобретатель, считался потомком легендарного афинского царя Эрехтея. Ему приписывают изобретение топора, бурава, токарного станка и многого другого. Когда



Рис. 44. Дедал и Икар. Римский рельеф
II в. н.э.

же его ученик, Талос, стал проявлять такой же незаурядный талант изобретательности, Дедал из зависти убил его и был вынужден бежать на остров Крит. Здесь он стал особо ценным царем Миносом придворным мастером. Именно он помог царской супруге в ее неразделенной любви к прекрасному белому быку. Так что Дедал стал невольным соучастником появления на свет чудовищного Минотавра. Он же построил легендарный Лабиринт, куда это страшилище и было помещено.

После того как Минотавр был убит Тесеем, царь Минос не без основания заподозрил, что идею дать герою путеводную нить в Лабиринт Ариадне подсказал Дедал. Опасаясь пожизненного заключения на этом острове, Дедал создал крылья из перьев морских птиц, воска и проволоки себе и своему сыну Икару (рис. 44). С их помощью мастер с сыном покинули Крит и полете-

ли на Сицилию. Но в процессе полета молодой Икар не послушался советов отца и поднялся слишком близко к солнцу, после чего, вследствие термического воздействия на соединительный материал античного летательного аппарата, Икар был вынужден совершить аварийную незапланированную посадку, повлекшую за собой смерть летчика (рис. 45). А расстроенный Дедал долетел до места назначения, где и посвятил свое изобретение Аполлону.

Дедал считается изобретателем паруса и управления парусным судном, поэтому, скорее всего, в сюжете с крыльями скрыто поэтическое описание нового способа передвижения с помощью ветра. Действительно, наполненные ветром белоснежные паруса, несущие по волнам корабль, аллегорически могут представляться могучими крыльями.

Сначала на острове сложилось несколько самостоятельных государств, состоящих из нескольких десятков небольших поселений, группировавшихся вокруг дворцов. Дворцовых комплексов было четыре: Кносс, Фест в центральной части Крита, Маллия и Като-Закро на восточном побережье острова (рис. 46). Около 1700 г.

до н.э. Крит был объединен в одно государство со столицей в Кноссе, а сеть каменных дорог связала между собой все части острова. Это стало началом наивысшего расцвета и могущества минойской цивилизации. На месте разрушенных в результате сильного землетрясения дворцов были построены новые здания того же типа, но превосходящие их своей монументальностью и великолепием архитектурного убранства.



Рис. 45. Гибель Икара. Фреска из Геркуланума

Интересно, что вокруг Кносса и других критских дворцов не было укреплений: государство было единым, а от внешних врагов остров защищало море и мощный морской флот. А еще море жителей Крита кормило, давало работу и обеспечивало пути сообщения. Не исключено, что основателем централизованного государства с центром в Кноссе стал легендарный Минос. Греки считали этого царя первым «талассократом» — властителем моря.

В этот период Крит действительно стал владыкой морских просторов. Его цари смогли искоренить пиратство и установить



Рис. 46. Ранний Крит

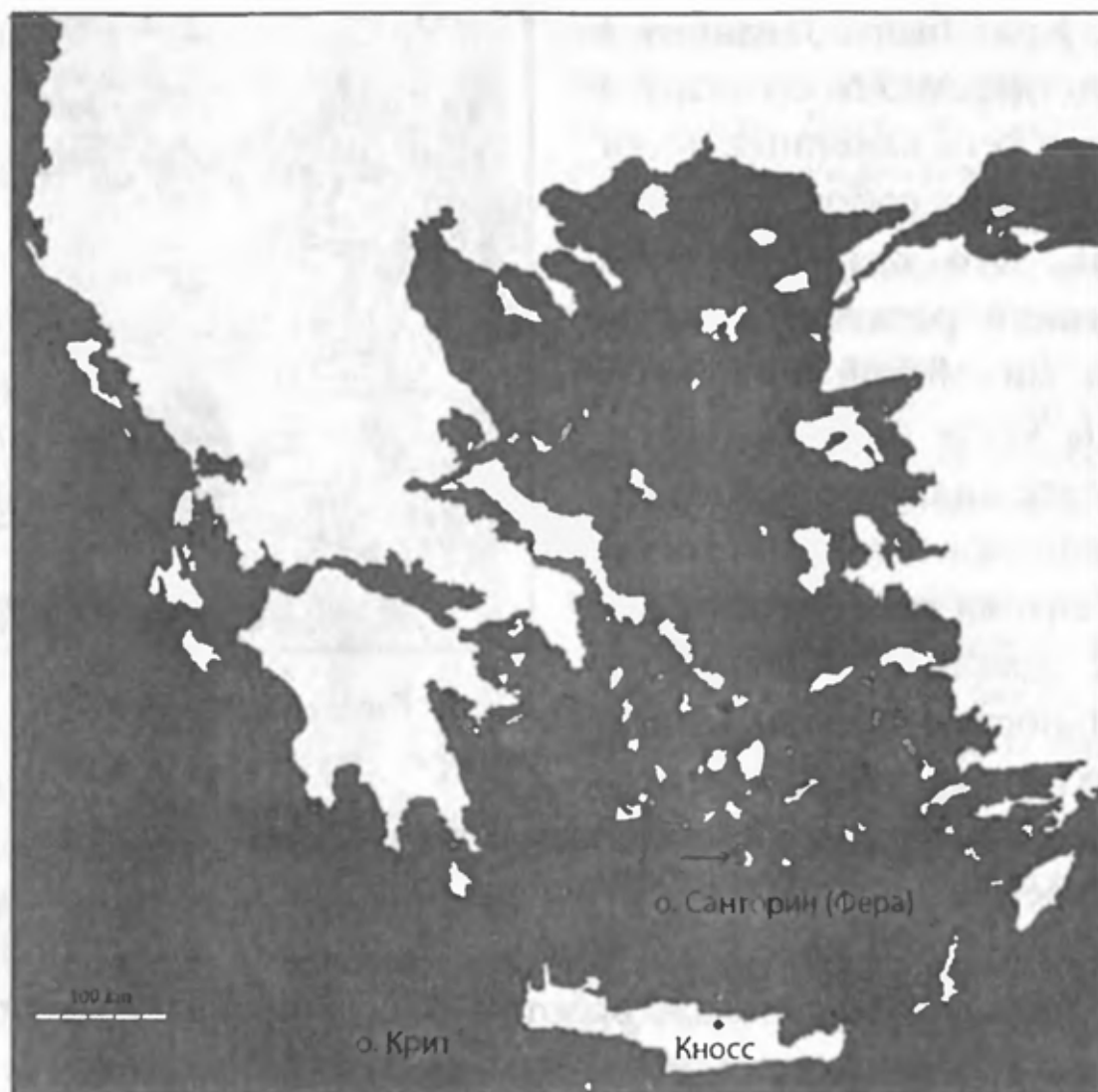


Рис. 47. Карта расположения Санторина и Крита

свое господство над Эгейским морем, его островами и побережьями. С XVI в. до н.э. началась широкая морская экспансия Крита: минойские колонии и торговые фактории возникают на островах Кикладского архипелага, на Родосе и на побережье Малой Азии. Возможно, именно дань и притеснения критских владык отразились в греческих мифах, например, о Тесее и Минотавре.

Основу экономики минойского Крита составляло земледелие нового типа, ориентированное на выращивание трех главных сельскохозяйственных культур: злаковых (главным образом ячменя), винограда и оливы. Обычно называют этот набор сельскохозяйственных культур «средиземноморская триада». Развитие ремесла давало возможность активно экспортировать изделия, а

торговля на Крите, как и везде в регионе, была непременно связана с развитием мореплавания. Интересно, что критяне охотно сочетали занятия торговлей и рыболовством с пиратством, что давало существенные доходы критским владыкам.

Но блестящий взлет минойского Крита оказался недолгим, и в конце XVI — начале XV в. до н.э. ситуация резко изменилась. Чудовищная природная катастрофа оказалась для островной державы роковой: почти все дворцы и поселения, за исключением Кносса, были разрушены. Цивилизация стала быстро утрачивать свое лидирующее положение в Эгейском бассейне. А вскоре Кносский дворец был разрушен и в дальнейшем никогда уже полностью не восстанавливался. Так, после пятисотлетнего первенства как культурного центра, Крит превращается в глухую, отсталую провинцию.

Причиной, погубившей великую минойскую культуру около 1450 г. до н.э., стал природный катаклизм, против которого люди были бессильны: извержение (вернее, взрыв) вулкана на острове Фера (Фира или Тира), современный Санторин, в южной части Эгейского моря (рис. 47). Во время извержения произошел прорыв

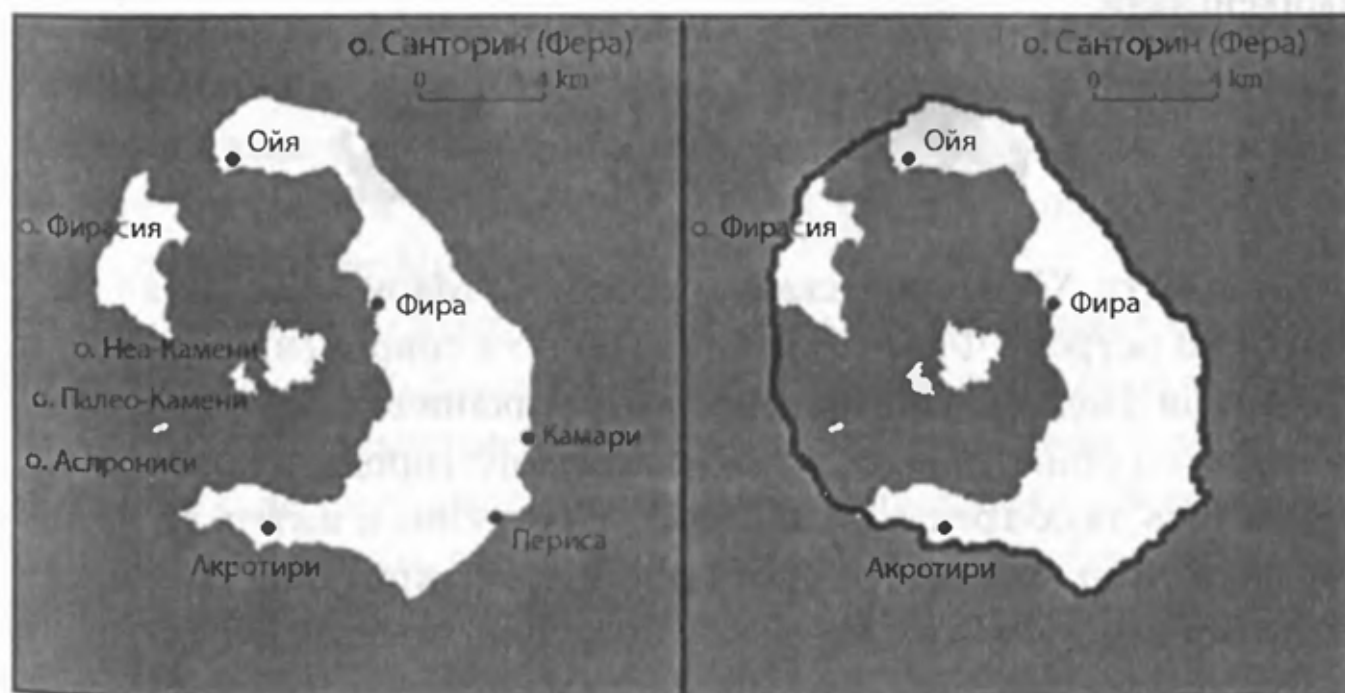


Рис. 48. Остров Санторин: современный вид и реконструкция береговой линии XVI в. до н.э.

морской воды в раскаленное жерло вулкана, вызвавший взрыв колоссальной мощности. Действие раскаленного пара просто разорвало остров на части, причем две трети Феры просто исчезли, разлетевшись во все стороны (рис. 48). Возникшая гигантская волна-цунами могла достигать высоты, по разным подсчетам, от 20–40 до 100 метров. Удар стихии пришелся на весь регион Эгейского моря, но больше всего пострадал, видимо, Крит, до которого от эпицентра взрыва было всего 120 км.

Цунами уничтожило основу могущества Крита — флот, порты, верфи, склады с товарами и корабельными припасами, были смыты десятки приморских населенных пунктов. Кроме этого, извержение сопровождалось сильным землетрясением и выпадением массы вулканического пепла, который губит все живое. Ситуацией не преминули воспользоваться греки-ахейцы из материковой Греции. Их вторжение закончило агонию минойского государства, поселения были разграблены и опустошены.

Теперь главный очаг цивилизации Эгейского бассейна переместился в материковую Грецию, где формировалась другая культура, получившая название от самого крупного греческого города — «микенская».



В 80-х гг. XX в. греческий археолог С. Маринатос начал раскопки на острове Фера (Санторин) вблизи современной деревни Акротири. Под многометровым слоем вулканического пепла, лавы и пемзы он обнаружил остатки минойского города, в котором сохранились двух-трехэтажные дома. Внутренний интерьер домов был расписан такими же фресками, как и в критских дворцах, в помещениях остались брошенные поспешно покинувшими остров хозяевами такие же керамические сосуды и другие предметы быта, как на Крите. Стало понятно, что на Санторине существовал город, а возможно, и не один, который был одной из критских ко-

лоний. Интересно, что гибель поселений на этом острове, да и всей минойской цивилизации, удивительно напоминает конец легендарной Атлантиды. Возможно, именно эта катастрофа и стала истоком красивой сказки о великой цивилизации, чей конец наступил точно так же — в пламени извержения вулкана, сопровождавшегося страшным землетрясением и последующим уходом в морскую пучину.



В самом начале XX в. английский археолог Артур Эванс начал раскопки на острове Крит, недалеко от современного города Ираклион. Он обнаружил остатки огромного сооружения, которое оказалось Кносским дворцом, с этого началось открытие удивительной минойской культуры и признание ее невероятных успехов. Самый большой интерес вызвали остатки царского дворца в Кноссе, и теперь можно представить себе его устройство и планировку.

Это действительно уникальное сооружение, занимающее на склоне холма площадь 120×120 м (рис. 49). Кносс строился без единого плана и имел разноуровневую планировку, т.е. в разных частях постройки количество этажей было не одинаковым: от одного до трех-четырех.

Дворец вписан в окружающий пейзаж и насчитывал около 300 помещений самого различного назначения: тронный зал, жилые комнаты, хозяйственные, культовые помещения, ванные комнаты, соединяющие их коридоры, внутренние дворики и световые колодцы. По сути дела, это не одно, а скорее целый комплекс зданий общей площадью около 15 000 кв. м, с очень необычной и самобытной архитектурой, многочисленными портиками с колоннами (их оригинальность в том, что они утолщались кверху), открытыми террасами и балконами (рис. 50).

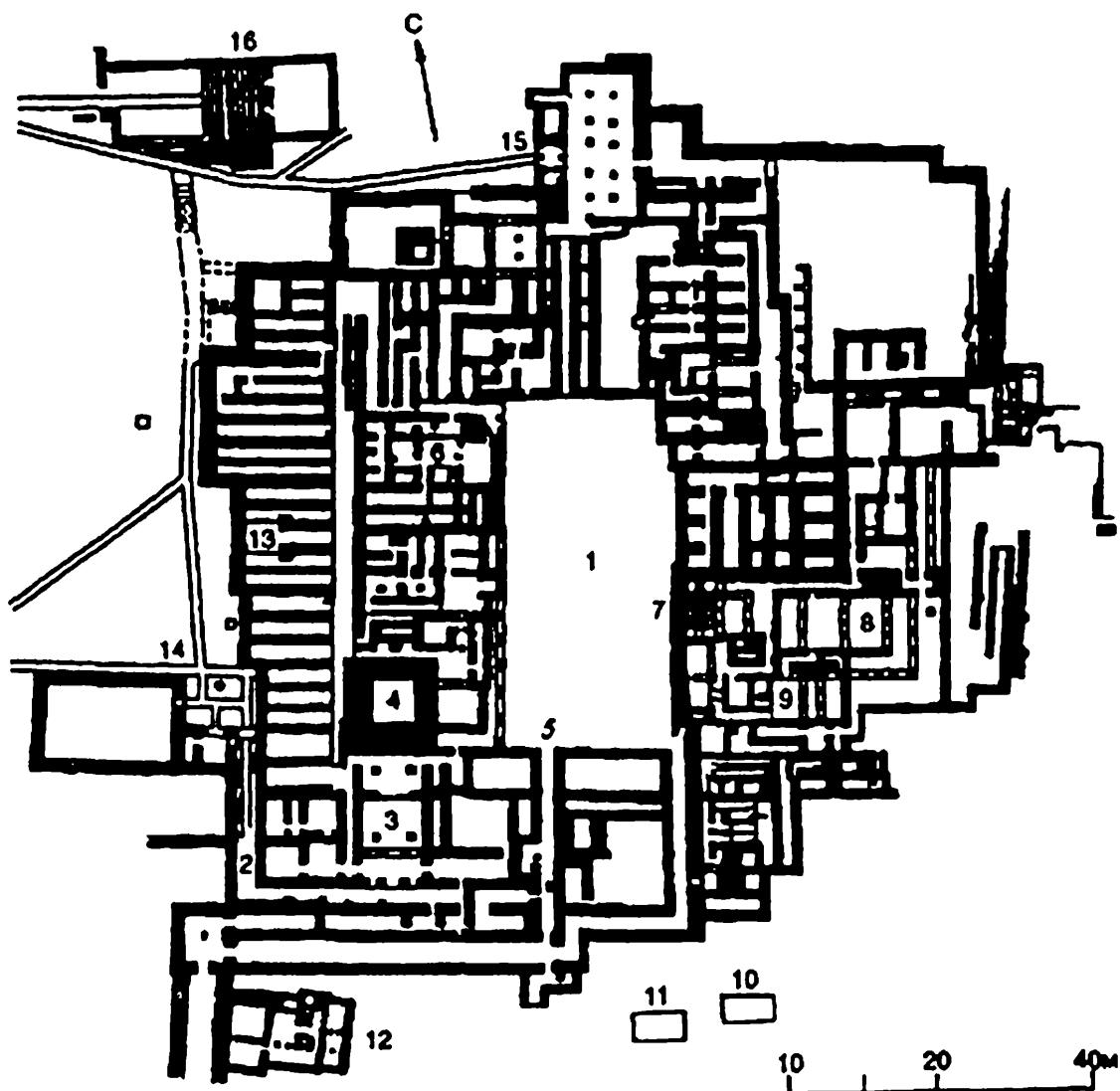


Рис. 49. План Кносского дворца

1 — главный двор; 2 — Коридор процессий; 3 — Южные пропилеи;
 4 — лестница на 2-й этаж; 5 — коридор с рельефом «Царь-жрец»;
 6 — тронный зал; 7 — Большая лестница; 8 — Зал двойных топоров;
 9 — Мегарон царицы; 10 — Дом с упавшими плитами; 11 — Дом с жертвоприношением быков; 12 — Южный дом; 13 — склады; 14 — западный вход;
 15 — Северные пропилеи; 16 — театр

Хаотичная и чрезвычайно сложная внутренняя планировка окружает большой прямоугольный двор в центре дворца, с которым так или иначе были связаны все основные помещения дворцового архитектурного комплекса. Двор размерами 60×30 м был вымощен каменными плитами и предназначался для каких-то культовых церемоний. Скорее всего, именно на этой своеобразной арене устраивались так называемые «игры с быками», которые можно увидеть на фресках Кносского дворца*.



Рис. 50. Кносский дворец (реконструкция А. Эванса)



Сюжет фресковой живописи, изображающей какое-то подобие спортивных состязаний с быком, получил название «тавромахия» (дословно можно перевести с греческого как «битва (или борьба) с быком»). На изображениях видно несущегося быка и акробатов — юношей и девушек, — прыгающих через спину и рога быка (рис. 51). Находка подобия арены во дворце, распространенные критские символы и сакральные предметы в виде бычьих голов, а также сюжет тавромахии могут пролить свет на возникновение мифа о чудовищном Минотавре. Если сюда добавить и само огромное здание с очень сложной запутанной планировкой и многочисленными помещениями, то легко можно понять, что

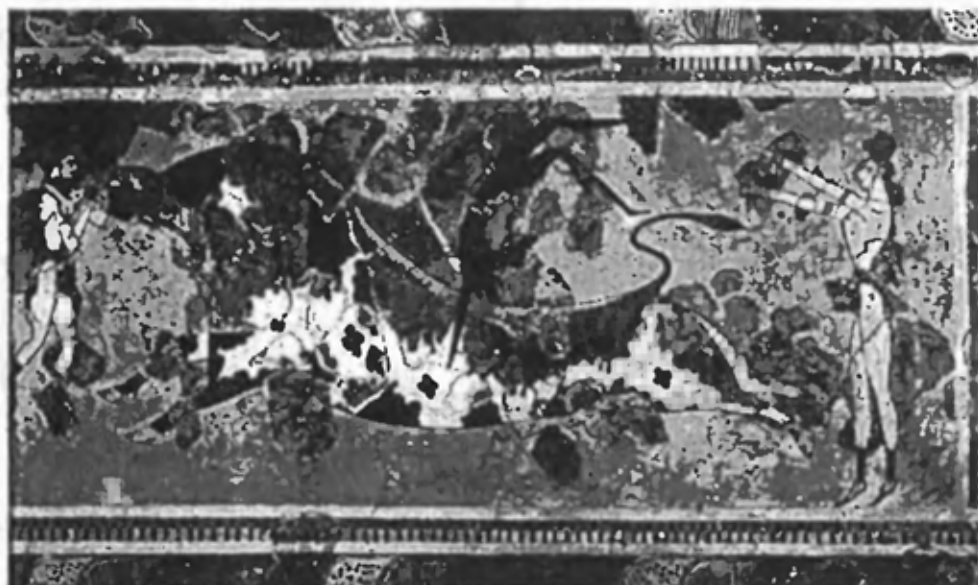


Рис. 51. Тавромахия. Фреска Кносского дворца с изображением ритуальных игр с быком

значит лабиринт. Для человека, впервые попавшего внутрь дворца, он явно казался страшным лабиринтом, из которого не найти выхода, а в самом его центре — арена с быком.

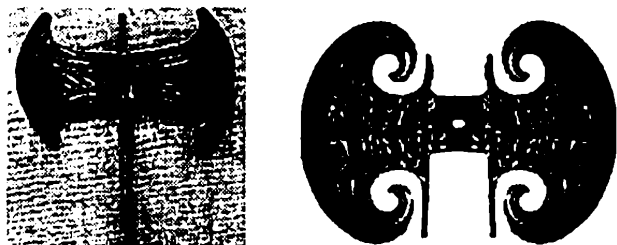


Рис. 52. Бронзовые лабрисы из раскопок на Крите

При раскопках Кносского дворца было найдено огромное количество культовой утвари, в том числе священные символы вроде бычьих рогов или двойного топора (или двухлезвенной секиры) — лабрисы, от которых,

возможно, и произошло слово «лабиринт» (рис. 52, 53). Видимо, дворец так называли греки, побывавшие на Крите.

Ритуальные игры с быком тоже могут получить рациональное объяснение. Достоверно нам не известно, кто принимал участие в этом крайне опасном состязании человека с разъяренным быком и зачем это делалось. Но это было не просто развлечение, как современная коррида, а часть какого-то ритуала, связанного с одним из главных минойских культов — бога-быка. Дело в том, что бык на Крите был олицетворением природной стихии, которая нередко обрушивалась на остров в виде землетрясений, морских штормов и т.д. Эти дикие, разрушительные силы природы критяне представляли в образе могучего и свирепого бога-быка. Поэтому встречаются изображения в виде человека с бычьей головой (вспомним Минотавра). А за стихию моря и землетрясения «отвечал» бог Посейдон, поэтому произошло совмещение двух образов



Рис. 53. Изображение Лабиринта на античной монете и кносская монета с изображением Минотавра и Лабиринта



Рис. 54. Кносский дворец (реконструкция)

в единый: бога-быка. Для умиротворения этого божества приносились жертвы, в том числе и человеческие, и, может быть, они были оформлены как своеобразная коррида на площади Кносского дворца. Только было одно главное отличие: человек-жертва не был вооружен, как современный тореадор, так что у быка было значительно больше шансов принести его в жертву.

Архитектурный комплекс Кносского дворца неоднократно перестраивался, и тогда новые помещения просто пристраивались к старым, а отдельно стоящие постройки постепенно сливались в единый жилой массив (рис. 54). Дворец был оборудован самыми совершенными на том момент системами водопровода и канализации, вентиляции и освещения. В помещениях дворца располагались все необходимые запасы и «учреждения», необходимые для функционирования государства и комфортного проживания дворцовых обитателей. Часть нижнего этажа дворца была занята кладовыми для хранения съестных припасов, в которых стояли огромные керамические сосуды-пифосы с вином, оливковым маслом, зерном и т.д. В других помещениях находились склады с

оружием, сокровищницы, а в восточном крыле дворца располагались мастерские художников и ремесленников. Основным украшением интерьера Кносса была настенная фресковая живопись, покрывавшая покои, коридоры и портики дворца. В основном изображались бытовые сцены, растения, птицы, морские животные, праздничные церемонии, дети, дамы в ярких нарядах и упомянутые игры с быками.



Руины Кносского дворца в настоящий момент являются туристским объектом номер один острова Крит. Значительной популярностью у туристов пользуется и остров Санторин (Фера), где главным пунктом притяжения служат остатки минойского города, раскопанные С. Маринатосом.



ПОХОД АРГОНАВТОВ: ПУТЕШЕСТВИЕ НА КРАЙ СВЕТА

*Феб, начавши с тебя, вспомяну о славных деяньях
Древлерожденных мужей, что, следуя воле державной
Пелия, на крепкозданном Арго промчались сквозь устья
Понта меж черных скал, за руном золотым устремившись.*
Аполлоний Родосский. Аргонавтика

Путешествие аргонавтов под предводительством Ясона — первый греческий миф, повествующий о дальнем морском походе за пределы греческого мира. Ясон тоже из поколения героев, современник Геракла и Тесея (соответственно, события происходили примерно в XIII в. до н.э., т.е. за 20–25 лет до Троянской войны). Путешествие аргонавтов — это первое и древнейшее описание великого похода во всей европейской литературе, предшествующее даже поэмам Гомера, одно из старейших преданий, основанное, вероятно, на реальных событиях.

Ясон был сыном царя Эсона и наследником трона города Иолк в Фессалии, но его дядя Пелий узурпировал власть. Будущий герой воспитывался вдали от родного города, причем его наставником был кентавр Хирон, вырастивший таких героев, как Асклепий, Ахилл. Достигнув зрелого возраста, Ясон вернулся в Иолк и потребовал обратно свое наследство. Пелий согласился при условии, что Ясон привезет из Колхиды золотое руно (а вместе с ним и тень самого Фрикса, которая не нашла успокоения в Колхиде*, так как погребальный обряд был совершен не по-гречески).



Колхида — историческая область в нижнем течении реки Риони, занимавшая территорию Колхидской низменности в современной приморской части Абхазии и Западной Грузии.

Легендарным золотом руном была шкура золотого барана, на котором некогда фиванский царевич Фрикс и его сестра Гелла,



Рис. 55. Фрикс и Гелла. Живопись из Геркуланума

спасаясь от преследований своей мачехи Ино, бежали в далекую Колхиду. Их мать, богиня облаков Нефела, послала детям волшебного золоторунного барана, который по воздуху понес их в Колхиду, чтобы Фрикс и Гелла нашли убежище у божественных родственников своей матери. По дороге Гелла испугалась и упала в море, которое с той поры было названо Геллеспонтом, то есть морем Геллы (рис. 55). Это современный пролив Дарданеллы. А Фрикс достиг Колхиды,

барана-спасителя по его же просьбе принес в жертву Зевсу, а шкуру повесил в священной роще бога Ареса, под охрану дракона.



Золотое руно. По самой распространенной версии, целью похода аргонавтов было золото. Когда-то река Риони действительно несла золотой песок, который местные жители добывали, опуская в реку баранью шкуру, чтобы улавливать крупинки драгоценного металла. Так вплоть до недавнего времени поступали и в других странах, где были золотосодержащие реки: в Румынии, Узбекистане, Туркмении и даже в Финляндии.

Сообщение древнегреческого географа Страбона о добыче золота таким способом (География. XI. 2.19), по мнению многих ученых, заслуживает доверия, но жаловаться на нехватку золота и других драгметаллов в Средиземноморье грекам было бы, по меньшей мере, необоснованно. С глубокой древности известны месторождения золота (и серебра) на острове Сифнос в Кикладском архипелаге, в Восточной Македонии, на острове Фасос, Пангейские рудники в юго-западной Фракии, серебряные Лаврионские копи в Аттике.

Есть еще множество самых разных версий по поводу того, что было «золотым руном»: цветные сорта каракуля, зерно, научные знания и т.д. Заметим, что золотое руно не упоминается в древних надписях самой Грузии. Оно представляло ценность только для самих греков. Видимо, это аллегория, символ царской власти.



Рис. 56. Постройка «Арго».
Терракотовый рельеф.
I в. до н.э.

И еще одно замечание, связанное с золотым руном. В микенскую эпоху металлы, например медь, экспортировались в виде слитков, имевших форму распластанной овечьей шкуры. Начиная с XV в. до н.э. такие слитки появляются во многих областях Средиземноморья. Конечно, не исключена возможность, что такая форма медных слитков была своеобразным брендом главного производителя меди той эпохи — острова Кипр.

Ясон согласился, и с помощью богини Афины (богиня сама вделала в корму судна кусок священного дуба из рощи оракула Зевса в Додоне; о прорицалищах подробнее см. раздел «Оракулы и прорицатели») построил корабль (рис. 56), равного которому еще не было. Считается, что корабельный мастер был из Феспии (в других вариантах — из Финикии, или даже — сын Фрикса) и его звали Арг, а поэтому корабль получил имя «Арго». Это первый корабль в истории, носящий имя собственное*.



Название «Арго» может переводиться с древнегреческого как «быстрый», «юркий», а «аргонавты» — «плывущие на „Арго“».

Для участия в этом походе Ясон собрал со всей Греции самых славных героев. Общее число аргонавтов точно неизвестно, так как в разных источниках упоминаются разные имена и количество участников: от тридцати до шестидесяти семи человек. Это



Рис. 57. Орфей. Роспись краснофигурной амфоры начала V в. до н.э. (из Нолы)

понятно, почти каждый греческий город хотел, чтобы в числе спутников Ясона в этом легендарном походе числился кто-нибудь из его жителей. Но основная часть аргонавтов практически неизменна во всех источниках. Среди них были: мастер Арг (судовая должность — плотник); Тифис из Феспии — лучший кормчий в Элладе; Евфем из Тенара — самый быстрый бегун того времени; близнецы Кастор и Полидевк (Поллукс) — искуснейшие наездники и кулачные бойцы; Мопс и Идомон — провидцы; братья Калаид и Зет — сыновья северного ветра Борея, умеющие летать; Анкей — один из сильнейших людей Эллады; сладкоголосый певец Орфей (рис. 57); великий герой Геракл и многие другие*.



Если сосчитать, сколько полубогов, т.е. сыновей различных олимпийских богов приняли участие в походе, то получится, в зависимости от варианта списка участников, что от четверти до трети аргонавтов имели родителями кого-то из богов.

Маршрут путешествия Ясона и аргонавтов начинается в городе Иолк (современный Волос), который в то время был одним из самых процветающих городов Фессалии. Собрав команду и принеся жертвы богам, Ясон тронулся в путь. Пока дорога была грекам хорошо известна, и их первой остановкой должен был стать остров Лемнос (рис. 58).

Достигнув Лемноса, аргонавты столкнулись здесь со странной ситуацией: на острове жили только женщины, которые в



Рис. 58. Маршрут плавания аргонявтов в Колхиду

одночасье перебили всех мужчин за их постоянные измены. Недоброжелательно встретили они «Арго», но, вняв совету пожилой женщины, местные дамы разобрали аргонявтов по домам, а Ясон достался самой царице Гипсипиле. Герои забыли о своей цели, и только Гераклу удалось с большим трудом собрать всю команду и продолжить путешествие. Позднее жители Лемноса убежденно считали себя потомками героев-аргонявтов, а их царь Эвней, сын Ясона и царицы острова, во время Троянской войны поставлял грекам вино и продовольствие.

Следующим пунктом маршрута аргонявтов был остров Самофракия, где находилось знаменитое святилище кабиров, таинственный культ которых сочетал в себе поклонение Великой матери, божеству плодородия, черную магию с мореходством. По легенде, моряки, посвященные в таинства кабиров, могли повелевать ветрами и утихомиривать бури. Такими посвященными среди аргонявтов были братья Диоскуры, Кастор и Полидевк (рис. 59). По совету Орфея, аргонявты тоже прошли посвящение в мистерии кабиров.

«Арго» продолжил свой путь и прошел пролив, отделяющий Европу от Азии — Геллеспонт, море Геллы, которая погибла здесь. Здесь Ясону пришлось двигаться ночью, так как цари Трои не про-



Рис. 59. Кастор и Полидевк. Античная камея

пускали чужеземцев через пролив. Дальше расстилалась Пропонтида (Мраморное море).

Около города Кизика во Фригии аргонавтам пришлось сразиться с шестирукими великанами, которые бросали в проплывавшие корабли обломки скал. В итоге великаны были перебиты, и больше никто не мешал плавать здесь кораблям.

Вскоре, в Мизии, по воле богов аргонавтов покинул могучий Геракл, которому надлежало заниматься своими подвигами.

Потом аргонавтам пришлось сразиться с бебриками, местным народом, живущим в Вифинии, вождь которых Амик вызывал чужеземцев на кулачный бой и убивал. Но среди героев был непревзойденный боец Полидевк. В поединке он убил Амика, а когда обиженные бебрики напали на победителя с оружием, то аргонавты разбили злобных аборигенов (рис. 60).

Наконец аргонавты приблизились к самому сложному и опасному участку их путешествия — Босфорскому проливу, в котором располагались Симплегады*.



Симплегады можно рассматривать как аллегию черноморских проливов (Дарданеллы и Босфор) в целом: очень сложные с точки зрения кораблевождения, к тому же если они блокированы местными жителями, в том числе троянцами, это действительно непроходимая преграда для мореходов. То есть Троянская война, начавшаяся вскоре после похода аргонавтов, есть не что иное, как борьба за проливы, за возможность беспрепятственного прохода в Мраморное и Черное моря.

Троя, расположенная у самого начала проливов, занимала стратегически исключительное положение, имея возможность полностью блокировать любые попытки несанкционированного прохода в сторону Черного моря и обратно.

В научной среде предпринимались неоднократные попытки «привязать» легендарные Симплегады, или Кианеи, к какому-нибудь при-

родному феномену. Кто-то считал, что это рифы, иногда выступающие из воды. Другие определяли их как современную скалу Рокет около мыса Румели на европейском берегу пролива и одну из безымянных скал у азиатского мыса Анадолу. А кто-то видел исток предания в существовании двух так называемых ложных выходов из пролива в Черное море, и если туда заводил рулевой свой корабль из-за плохой видимости или по незнанию, то это заканчивалось гибелью судна на скалах. Есть еще и совсем фантастические объяснения, что Кианеи — это плавучие льды, принесенные весенним паводком из устьев великих русских рек.

Но судьба была благосклонна к путешественникам. Здесь они встретили слепого прорицателя Финея, которого мучили и обижали ужасные птицы-гарпии, и, когда двое аргонавтов, крылатые сыновья бога ветра Борея, прогнали навсегда этих тварей, благо-

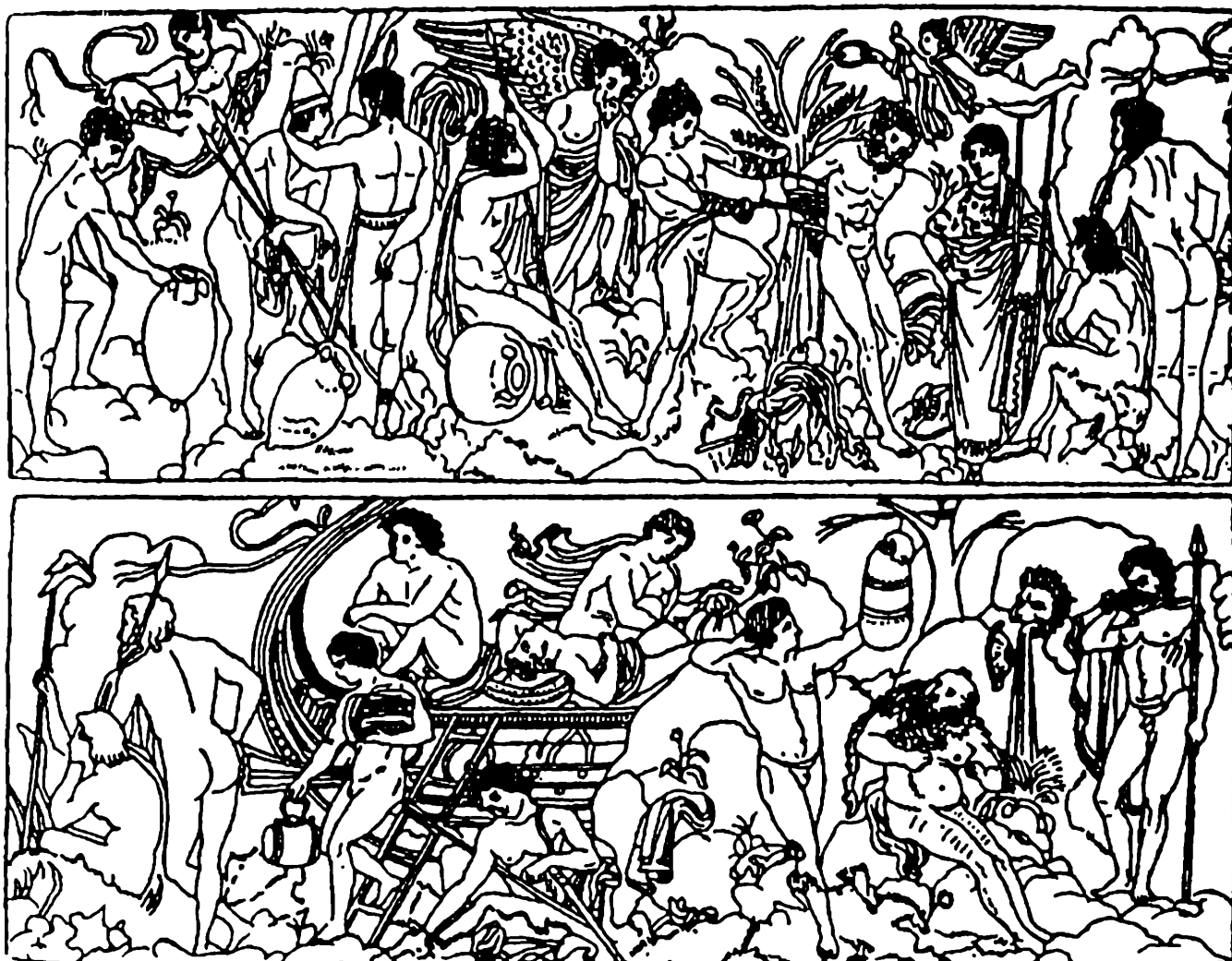


Рис. 60. Аргонавты и бибрики. Рисунок на бронзовом сосуде IV в. до н.э.



Рис. 61. Аргонавты прогоняют гарпий от Финей. Роспись на вазе. Около 360 г. до н.э.

дарный Финей рассказал Ясону о предстоящем пути и дал много полезных советов, как избежать опасностей (рис. 61).

Советами прорицателя аргонавтам пришлось воспользоваться в самом скором времени, так как их ждало одно из ключевых препятствий путешествия: Симплегады («Блуждающие») — расходящиеся и сталкивающиеся скалы, известные также под именем Кианеи («Темные»).

Черные две скалы вы узрите при моря теснинах,
Между которыми никто не мог проскользнуть безопасно,
Ибо внизу не на прочных корнях они утвердились, но то и дело одна
другой на встречу стремится;
Так и сшибаются обе, а вокруг вздымаются волны,
Страшно кипя, и раскатом глухой отзывается берег.

Аполлоний Родосский. Аргонавтика

Эти скалы закрывали выход из Босфорского пролива на просторы Черного моря. Но, наученные прорицателем, аргонавты смогли обмануть скалы, пустив сначала голубя. Когда же сам «Арго» проскочил сквозь Симплегады, то скалы остановились навсегда*.



Босфор (Боспор) Фракийский — «Бычий (Коровий) брод» или «Переправа быка», так звучит перевод названия пролива. По легенде, это название происходит от несчастной жрицы Ио, в которую влюбился Зевс, а его супруга Гера наказала Ио, превратив ее в корову и наслав на нее

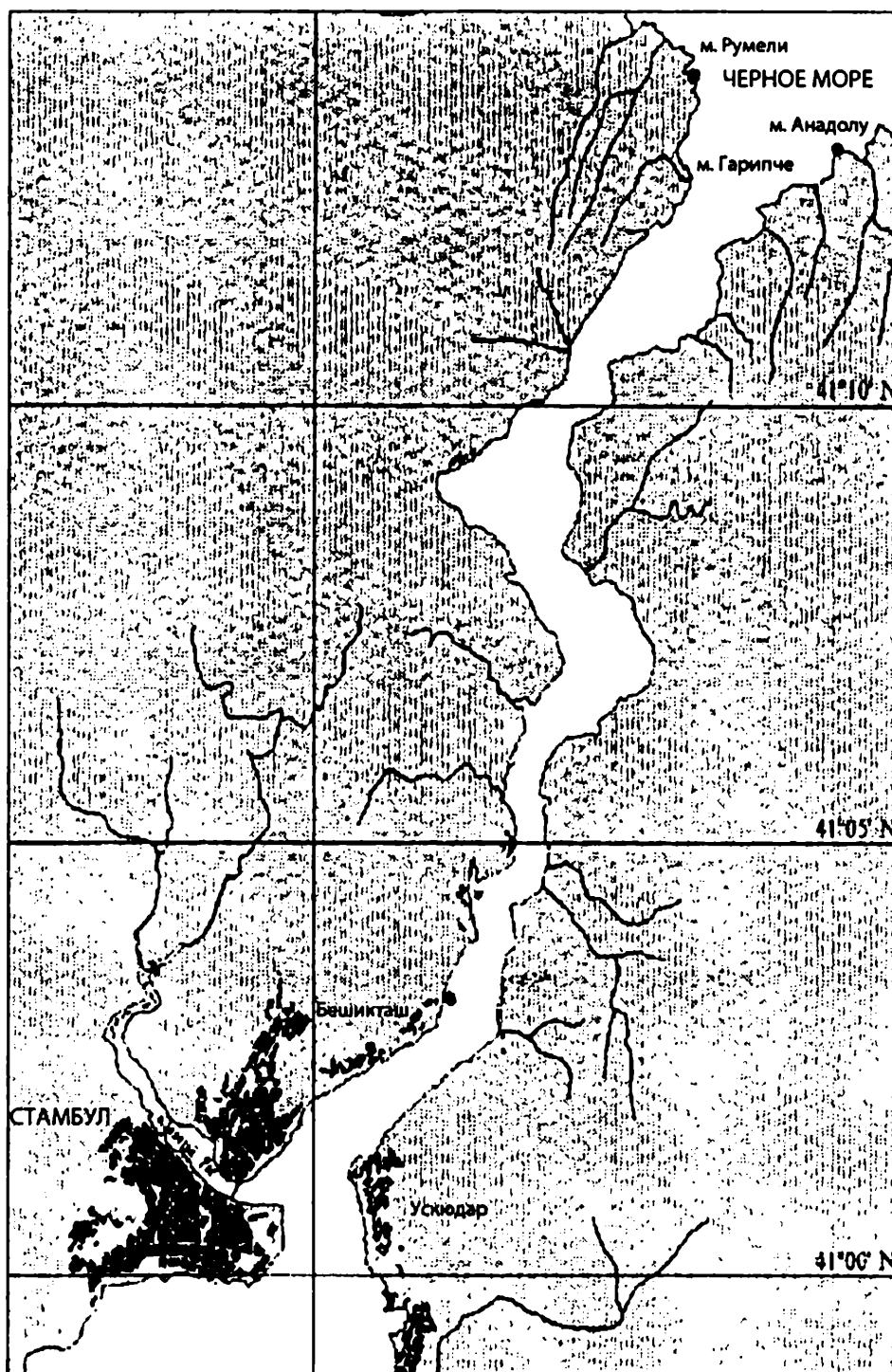


Рис. 62. Босфорский пролив

ужасного овода. Этот овод без конца жалил Ио и гнал ее по всему миру. Спасаясь от злобного насекомого, Ио обежала вокруг Понта Эвксинского, а место, где она переправилась через проливы, стали называть Босфор. Так как проливов на Черном море оказалось два — Босфорский и Керченский, то их стали связывать с географическим ориентиром: Босфор Фракийский и Босфор (Боспор) Киммерийский. В названиях отразились имена проживающих в этих землях народов. Кстати, в честь этого «забега» Ио часть Средиземного моря, омывающего побережье Малой Азии, стали называть Ионическим морем.

Босфор — самая сложная часть пути из Средиземного моря в Черное. Его длина около 30 км, при средней ширине 1400 м (максимальная ширина 3700 м на севере, а минимальная — всего 700 м).

Основными препятствиями плаванию через Босфорский пролив были: сильное течение из Черного моря (всего в проливе выделяют 4 разнонаправленных течения), достигающее скорости в среднем 5–6 узлов (10–11 км в час), а может достигать 7 и более, многочисленные водовороты, отмели (само русло пролива делает 12 поворотов), штормовой ветер, особенно южный, шторма, туманы и снегопады.

Самая ключевая точка Босфора располагается примерно на середине длины пролива. Здесь его русло сужается до 700 м и поворачивает (рис. 62). Мощнейшее течение на этом участке, особенно при ветре с севера, скачет от борта к борту, делая пролив практически непреодолимым без мощного мотора. При стечении неблагоприятных условий этот участок большие парусные корабли могли проходить больше месяца.

На сегодняшний день Босфор — одно из самых опасных мест для судоходства в мире: каждый год в этом проливе минимум один корабль выбрасывает на берег.

Во времена Гомера греки практически ничего не знали о западных и северных берегах Черного моря, более того, они воспринимали Понт Эксинский как Океан (Страбон. I.2.10). Получается, что пределы географических знаний греков героической эпохи ограничивались на западе Геракловыми столпами, а на северо-востоке — Босфором и небольшим участком черноморского побережья современной Турции. Плавание в Понт воспринималось как выход за пределы ойкумены. Греки считали, что все обитаемые земли окружены Океаном — огромной соленой рекой, а все известные им моря являются его заливами, одним из которых было и Черное море.

Выйдя на просторы Понта, Ясон двинулся вдоль побережья Малой Азии (черноморское побережье современной Турции). Здесь аргонавты миновали страну амазонок*, остров бога войны Ареса, Аретиада (вероятно, современный остров Гиресун напротив одноименного турецкого города), где жили стимфалийские птицы с медными перьями, клювами и когтями, которых изгнал из Греции Геракл. Пришлось аргонавтам одеться в доспехи и отогнать птиц криками и лязгом щитов. На острове герои обнаружили четверых сыновей Фрикса, которые направлялись из Колхиды в Гре-



Рис. 63. Греки и амазонки. Роспись античного сосуда

цию, но их корабль потерпел крушение. Они предупредили Ясона, что владелец золотого руна, царь Ээт, злобен, хитер и жесток и добровольно не расстанется с бесценной реликвией.



Об амазонках как племени женщин-воительниц впервые упоминает Гомер (рис. 63, 64). Местом обитания этого племени считалась местность на северо-востоке Малой Азии, на побережье Черного моря между современными городами Синопа и Трапезунт. Когда греки заселили эти места, то область проживания амазонок была перемещена в отдаленные земли скифов и сарматов, а также на побережье Каспийского моря. Кавказ как раз и был подходящим местом — краем земли. Сравни с примером Прометея, титана, помогавшего людям, за что он был отведен в самый удаленный угол ойкумены, на Кавказ, и там прикован к скале: «В безлюдном скифском, дальнем и глухом краю» (Эсхил. Прометей прикованный).

Столица Колхиды называлась Эйя и располагалась в устье реки Фасис (современная река Риони). Достигнув цели своего путешествия, Ясон решил честно добыть Золотое руно и отправился



Рис. 64. Сражение греков с амазонками. Роспись краснофигурного кратера, 410–400 гг. до н.э.

к царю Ээту, предложив ему помочь в войне с воинственными соседями (рис. 65).

Но Ээт предложил герою более опасные испытания: запрячь в плуг двух огнедышащих быков, вспахать ими поле, посеять в землю зубы дракона, а потом победить выросших из этих «семян» воинов. И все это надо сделать в течение одного дня. Но не без помощи богов Ясону повезло: в него влюбилась дочь царя Медея (рис. 66). А так как она была колдуньей, то с ее помощью герой легко преодолел эти испытания, к великому недовольству колхидского царя. Опасаясь, что Ээт постарается уничтожить аргонавтов,



Рис. 65. Прибытие аргонавтов в Колхиду. Роспись античного сосуда

Ясон с Медеей усыпили дракона, сторожившего Золотое руно, похитили его и бежали из негостеприимной Грузии (рис. 67).

Покинув Колхиду, Ясон вместе с Медеей и золотым руном отправились в обратный путь. Но вернуться той же дорогой им не удалось: царь Ээт отправил за ними погоню, и колхи пересекли Понт Эвксинский кратчайшим путем и поджидали «Арго» у Босфорского пролива. Тогда аргонавты направились к реке Истр (современный Дунай). Поднявшись вверх по течению, Ясон с товарищами через один из притоков дошли до берегов Адриатического моря*.



Логично было бы ожидать, что в обратный путь аргонавты отправятся по тому же самому маршруту, но создатели мифа, очевидно, вложили в сказание поэтическое изложение географических знаний и торговых интересов той эпохи. Поэтому есть множество самых разных вариантов, нередко совершенно фантастических, возвращения Ясона с товарищами домой: через реки Истр и Эридан в Адриатическое море; через реку Танаис и впадающие в него притоки в Финский залив, а потом вокруг Европы; через реку Фасис и Каспийское море; через реку Истр, из него в реку Эльбу, потом в Северное море и мимо Британии в Средиземное море и т.д. Точно так же у разных авторов разнится и последовательность мест в Средиземном море, которые посетили аргонавты.

Такое необычное сочетание западного и восточного путешествий никого не смущало до тех пор, пока географические знания греков не расширились. Тогда и обнаружились противоречия в текстах преданий: стало понятно, что отдельные элементы повествования слишком раз-



Рис. 66. Медеея. Роспись античного сосуда



Рис. 67. Ясон и золотое руно.
Роспись чернофигурной вазы,
около 550 г. до н.э.

бросаны на огромном расстоянии друг от друга, или, к примеру, выяснилось, что река Истр судоходна только на части предполагаемого пути, а в Адриатическое море из Истра попасть практически невозможно. А поскольку ни один греческий ученый не мог объявить плавание аргонавтов простой сказкой, то приходилось искать различные варианты трактовки и «подсказывать» Ясону новые пути возвращения домой.

В какой-то момент, чтобы избавиться от погони, Медея уговорила Ясона заманить в ловушку руководителя флота колхов — своего сводного брата Апсирта. План удался, и царевич Апсирт был убит, а корабли колхов, оставшиеся без предводителя, были рассеяны. Но за это злодеяние на героев разгневались

боги, и аргонавтам говорящий кусок древесины, сделанный из додонского дуба, объявил, что они вернутся домой только тогда, когда Ясон и Медея пройдут очищение от скверны братоубийства. Для этого им надо было найти в Средиземном море остров Эя, где жила волшебница Кирка (Цирцея), дочь Гелиоса и сестра Ээта (т.е. тетка Медеи)*.



Остров Кирки теснейшим образом связан и с Колхидой, и с Планктами, о которых пойдет речь ниже (см. раздел «Странствия Одиссея»). От дочери Океана Персеиды солнечный бог Гелиос имел дочерей Кирку и Пасифаю, сыновей Ээта и Перса. Было две солнечные страны Эйи, где поселились дети Гелиоса: к западу от Греции — Кирка и в восточной стране — Ээт. Впоследствии восточная Эйя была отождествлена с Колхидой, а место расположения западной страны остается загадкой. Нельзя было попасть в эти страны, так как плавающие ворота (Планкты), которые в них вели, захлопывались и давили все, что пыталось сквозь них пройти: корабли, морских животных и даже птиц.

После долгого плавания Ясон с товарищами достиг обиталища волшебницы и прошел необходимые церемонии. Дальнейший путь аргонавтов домой в Грецию изобиловал многочисленными опасностями. Им пришлось проплывать мимо острова Сирен (рис. 68), полуженщин-полуптиц,



Рис. 68. Античные изображения сирен (раннее и более позднее)

завлекавших своим волшебным пением моряков на губительные скалы, однако знаменитый певец Орфей смог заглушить сирен, и «Арго» благополучно миновал коварный остров. Героям с помощью богов удалось миновать двух ужасных чудовищ — Скиллу и Харибду*, а также блуждающие скалы Планкты.



О Скилле и Харибде, а также о предположительном месте их обитания подробнее будет сказано в разделе «Странствия Одиссея».

Когда «Арго» уже почти достиг западных берегов Греции, свирепый шторм отнес корабль к берегам Ливии и забросил его на пустынный берег. По подсказке богов, аргонавты двенадцать дней несли корабль на плечах до Тритонийского озера. Боги и дальше не оставляли Ясона с товарищами, давая им подсказки и помогая преодолеть очередные трудности, пока, наконец, они не достигли родных берегов.

Последним препятствием на пути к Иолку стало посещение острова Крит, где медный великан Талос не давал мореходам приставать к берегу, забрасывая их огромными каменными глыбами. Но аргонавтам с помощью Медеи и дозволения богов удалось одолеть это рукотворное чудовище, в итоге сделав плавание в здешних водах безопасным.

Триумфальное возвращение Ясона домой не принесло ему желаемого, да и вообще удача отвернулась от него; как и в других мифах, герой после совершенных им подвигов теряет все (рис. 69).



Рис. 69. Ясон приносит золотое руно царю Пелию. Роспись античного сосуда

Ясон не получил обещанного ему царства (хотя царя-узурпатора и удалось умертвить), а из-за колдовских происков его супруги Медеи (рис. 70) ему вообще пришлось бежать из родных мест в Коринф.

А когда он решил покинуть Медею, предпочтя ей дочь местного царя, «добрая» колдунья из далекой Колхиды своим мастерством умертвила невесту и ее отца, убила своих собственных детей, рожденных от Ясона, и улетела куда-то в колеснице, запряженной драконами.

Покинутый всеми, Ясон долго не мог найти себе приюта. Во-

лей судьбы он оказался на морском берегу, где стоял его старый верный корабль «Арго», после великого похода принесенный в дар владыке моря Посейдону. Утомленный герой решил отдохнуть в тени корабля, и тогда обветшалый корпус «Арго» обрушился на Ясона, отправив его на встречу с друзьями в царство Аида*.



Интересно, что за время похода экипаж «Арго», хотя и состоял в основном из героев и полубогов, понес существенные потери — до 20% численности аргонавтов. Правда, некоторые из них просто сошли с дистанции по воле богов (Геракл), кого-то потеряли (Полифем), других по разным причинам забрали богини (Гилас, Бут), несколько человек стали жертвами болезни (Тифис) и дикой природы (Идмон, Мопс), а кто-то пал от рук местных жителей (Ифит, Канф). Причем наибольшие потери понесли герои еще по пути в Колхиду.

Необычайная важность похода аргонавтов в Колхиду отразилась в уважении, которым пользовались не только участники этого похода, но и сам «Арго» и другие атрибуты путешествия. Сим-

волически это зафиксировано в названии созвездий: Арго (созвездие Корабль, позднее разделенное на Корму, Киль и Парус), Золотой Овен, Голубь (выпущенный перед кораблем в Симплегадах), Кастор и Полидевк (Близнецы), Лира Орфея, которой он заглушил пение сирен, Дракон, побежденный Ясоном и т.д.



Рис. 70. Медея уговаривает дочерей Пелия убить их отца. Роспись античного сосуда



То, что в легенде о походе аргонавтов отражены реальные путешествия древних греков в еще пока малознакомое Черное море, не вызывает сомнений ни у кого из исследователей. Этот миф — символ открытия греками Понта Эвксинского. Но каким образом в предании о походе Ясона в Колхиду оказались Сцилла и Харибда, озеро Тритон и другие географические объекты, не связанные с черноморским бассейном, но встречающиеся в гомеровской поэме «Одиссея»? Видимо, в эпоху Гомера существовал древнейший вариант «Аргонавтики», из которого поэт черпал историко-географическую информацию для описания странствий своего героя.

Легендарная география постепенно приспособлялась к реальным географическим ориентирам. Поэтому на разных этапах существования предания о путешествии Ясона в маршрут их плавания вносились изменения, отражающие процесс знакомства древних греков с далекими странами. И в итоге в достаточно короткий реальный маршрут (Греция—Колхида и обратно) добавились эпизоды, связанные с Северной Африкой, Сицилией, Италией, Дунаем, делающие путешествие совершенно фантастическим и нелогичным. Это показатель освоения греками новых областей,

доселе неизвестных им, поэтому они добавляли в предание новые земли или переносили уже имеющиеся в мифе сюжеты в новые районы, о которых Ясон знать просто не мог (о географических реалиях исторически возможного путешествия см. ниже в тексте о Тиме Северине).

Есть искушение считать Ясона реальным историческим лицом либо кто-то другой из древних греков стал прототипом легендарного предводителя аргонавтов. Но вероятнее всего, плавание за золотым руном символически описывает проникновение греков в акваторию Черного моря.

В контексте мифа постоянно проскальзывают имена греков, которые попадают аргонавтам по пути их следования, кроме этого, обычаи местных племен (например, приносить в жертву или просто убивать всех чужеземцев) говорят скорее о том, что Ясон не был здесь первым пришельцем из Средиземного моря. Заметим, что Ясон не знал дороги в Черное море, но знал, где Колхида находится, и представлял, как туда плыть.



Первым литературным описанием похода аргонавтов стала небольшая поэма философа Эпименида, жившего в VII в. до н.э., но наиболее ранним достоверным произведением о походе Ясона считается ода поэта V в. до н.э. Пиндара. Интерес к этому путешествию резко возрос в III в. до н.э., когда в знаменитой Александрии Египетской в храме Муз (Мусейон) была собрана лучшая во всем античном мире библиотека. И тогда ученый Аполлоний Родосский на основании имеющихся у него сведений об этих событиях создает поэму «Аргонавтика». Позднее тема станет очень популярной, и еще несколько поэтов составят свои варианты этого предания, но именно сочинение Аполлония стало классическим источником о походе аргонавтов за золотым руном. К тематике Золотого руна и аргонавтов неоднократно обращались Геродот, Диодор Сицилийский, Аполлодор, Страбон, Валерий Флакк.

Но легенда о путешествии аргонавтов сложилась гораздо раньше — в виде не дошедшей до нас эпической поэмы о первых плаваниях греков в Черное море и в западную часть Средиземного моря. О путешествии «Арго» говорит в своих поэмах Гомер, отдельные сюжеты мифа использует Гесиод, этой темы касаются Мимнерм, Симонид и другие.

Переклички с эпосом особенно заметны в «Одиссее». Так, возможно, сюжет с движущимися скалами Симплегадами был позаимствован у Гомера, но уже как символические запоры, преграждающие путь в Черное море. Но могло быть и наоборот. Из-за этого недоразумения некоторые исследователи пытаются восстановить маршрут скитаний Одиссея в районе Черного, Азовского и даже Каспийского морей, что совершенно не оправдано (подробнее см. раздел «Странствия Одиссея»). Но, из-за повторения сюжета в мифе, аргонавтам пришлось еще раз повстречаться со скалами-убийцами кораблей, когда по воле рока «Арго» оказался в водах Средиземного моря у берегов Италии. Тогда морская богиня Фетида провела «Арго» между Планкт, стоящих у входа в Мессинский пролив точно так же, как Афина провела корабль через Симплегады у входа в Черное море.



“ПО ПУТИ ЯСОНА” — РЕКОНСТРУКЦИЯ ПУТЕШЕСТВИЯ АРГОНАВТОВ Т. СЕВЕРИНА



Рис. 71. Тим Северин в краю Золотого руна

Летом 1984 года ирландец Тим Северин совершил путешествие по пути плавания Ясона за Золотым руном на специально построенной точной копии древнегреческого парусно-весельного корабля (рис. 71).

Его задачей было установить: могли ли греки на несовершенных кораблях осуществлять столь длительные путешествия. «Я беру миф, — говорил Северин, — и проверяю практическим способом, что в этом мифе вымысел, а что может быть реальностью. Единственный способ проверки, который я признаю, — это реконструкция судов и событий, своеобразный следственный эксперимент. Меня всегда занимает конкретный вопрос: насколько древние мифы соответствовали реальности?»

Исследователь совершил путешествие протяженностью 1500 морских миль от берегов Греции до Колхиды, хотя мало кто из ученых верил в возможность успешного плавания на таком примитивном судне. Экспедиция Тима Северина доказала не сам факт существования Ясона, «Арго» или Золотого руна, она продемон-

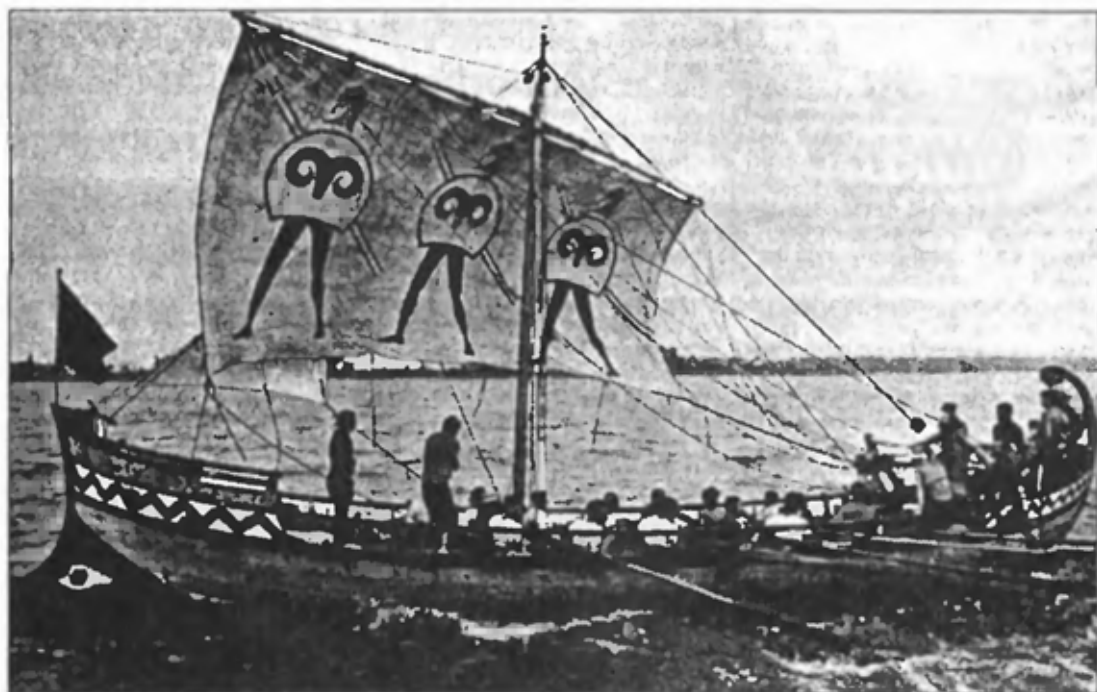


Рис. 72. «Арго» — копия греческого корабля бронзового века

стрировала, что физически возможно было совершить подобное плавание 33 века назад на небольшом корабле. Но такой поход в еще малоизвестные края казался древним грекам невероятным подвигом, который был по плечу только самым выдающимся героям (рис. 72).

Для похода исследователь использовал классическое описание маршрута из поэмы «Аргонавтика» Аполлония Родосского. Конечно, никаких чудовищ и других фантастических препятствий современным аргонавтам не встретилось, но зато им пришлось преодолеть множество природных. В процессе путешествия Северин смог понять многие особенности плавания в героическую эпоху, например, практически полную незащищенность моряков от произвола стихии и местных обитателей, коварность черноморских проливов и погоды на Черном море. Правда, современные экспериментаторы не имели опыта подобного путешествия, зато, в отличие от Ясона, Тим Северин четко представлял себе намеченный маршрут.

Почти на всех этапах своего удивительного плавания исследователь находил подтверждения не только мифологического описания похода аргонавтов за Золотым руном и других легендар-



Рис. 73. Изображение корабля микенской эпохи на керамическом обломке из Волоса. Около 1600 г. до н.э.

ных эпизодов, но и реальности географических представлений древних греков. Не со всеми выводами Северина можно согласиться, но в целом он подтвердил достоверную основу мифа о плавании аргонавтов из Греции в Колхиду.

Интересно, что древнейшее изображение греческого корабля (на керамическом черепке) датируется примерно 1600 г. до н.э. (рис. 73). Самое удивительное, что сделана эта находка была именно в городке Волосе, т.е. там, где находился древний город Иолк, на берегу у которого и был построен легендарный «Арго» (рис. 74).

Говоря о кораблях героической эпохи, нельзя забывать, что размеры судов того времени были весьма скромными. Например, «Арго» считался едва ли не самым большим кораблем, на борту которого, по разным источникам, помещалось от 30 до 50 человек (или даже больше), причем не все из них были гребцами. В древности размеры корабля определялись в первую очередь количеством весел. Например, Гомер, упоминает три типа кораблей: двадцати-,

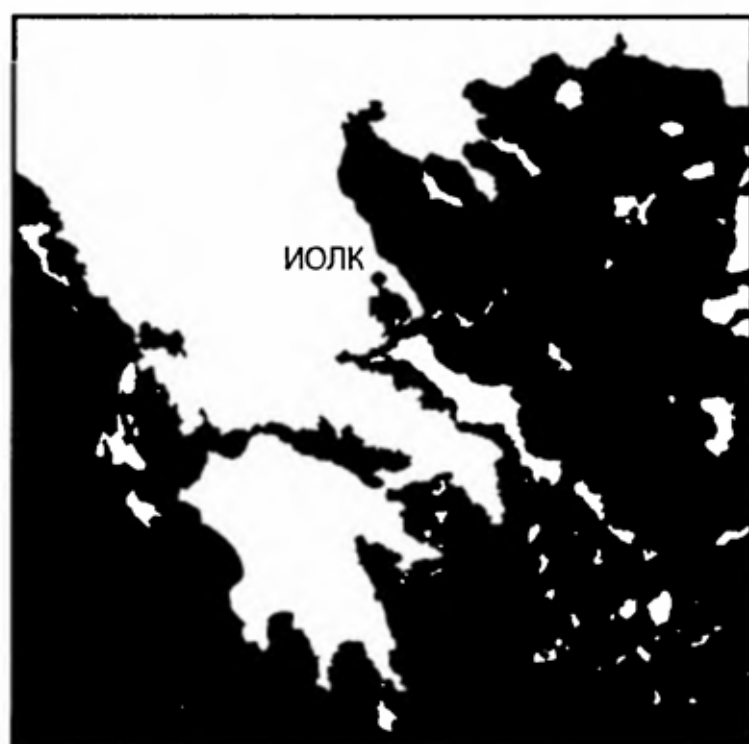


Рис. 74. Месторасположение города Иолк (современный Волос)

тридцати- и пятидесятивесельные. Напомним, что Тим Северин, реконструируя поход аргонавтов, построил самый маленький вариант корабля — с двадцатью веслами и длиной корпуса всего около 16 метров, тогда как общая длина гомеровских пятидесятивесельных кораблей предположительно составляла от 30 до 35 м, а средняя скорость — около 8 км в час.



ГЛАВА II МИР ГЕРОЕВ ТРОИ

ТРОЯНСКАЯ ВОЙНА: МИФ И РЕАЛЬНОСТЬ

Между отдельными государствами Балканской Греции нередко вспыхивали кровавые междоусобицы, описанные в мифах. Но в отдельные моменты они могли объединяться для каких-нибудь совместных военных предприятий. Самым известным примером такого «всегреческого» похода является легендарная Троянская война, воспетая Гомером. По сведениям «Илиады», в походе на Трою принимали участие почти все основные области ахейской Греции, от Фессалии на севере до Крита и Родоса на юге, а во главе объединенных сил находился царь Микен Агамемнон. Учитывая приукрашенность поэтом масштабов этих событий, почти никто из ученых не сомневается в реальности этого мероприятия. А сама Троянская война обычно датируется 1270–1260 или 1190–1180 гг. до н.э.

Эта война была лишь одним эпизодом военной и колониационной экспансии ахейцев в Малой Азии и Восточном Средиземноморье XIV–XIII вв. до н.э. Греки активно перехватывают торговую инициативу у минойской цивилизации, благо Крит уже перестал быть могучей морской державой. Новые покорители морских просторов — ахейские торговцы, воины и пираты — стали одной из главных опасностей для соседних государств, в том числе и для Трои. В чем же могла крыться причина такого противостояния и как удалось доказать реальность событий этой войны?

Троянская война стала самой прославленной в поэзии и искусстве войной Древнего мира (рис. 75). В этом военном конфликте

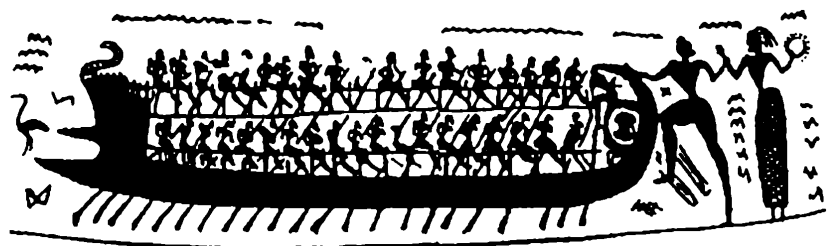


Рис. 75. Парис увозит Елену Прекрасную. Роспись античного сосуда

приняли участие не только отдельные греческие герои, но и почти все греческие государства. Расположение Трои было исключительно выгодным*.



Троя именовалась также Илионом, в честь ее основателя Ила, который был сыном Троса (отсюда первое название) и восходил по своему происхождению к Дардану, сыну бога Зевса и нимфы острова Самофракия Электры.

Она прочно и надежно контролировала вход в Геллеспонт (Дарданеллы), хорошая плодородная почва и достаточное количество влаги позволяли успешно заниматься земледелием, а близость горных районов Малой Азии делала доступным получение металлических руд. Но самым главным было то, что Троя находилась на важнейших торговых перекрестках, что позволило ей стать крупнейшим центром торговли между Востоком и Западом.

Стратегическое расположение города и его богатства, а возможно, и достаточно агрессивная политика местных владык, неоднократно становились причинами нападения на Трою как соседей, так и далеко живущих от нее народов. Однако, как фантастический феникс из пепла, город снова и снова возрождался на прежнем месте*.



По данным археологических исследований, на месте Трои, сменяя один другого, стояло восемь или даже больше городов, причем Троя гомеровского времени была далеко не первой по времени, а седьмой (т.н. слой VIIa). В разные эпохи жителями поселения на месте Трои были самые разные народы. Город эпохи, описываемой Гомером, населяли не греки, а представители трех местных племен: троянцев, илионцев и дарданцев. Возможно, часть населения Трои составляли и народы, которые проживали в Эгейском бассейне и в Греции до прихода туда греков-ахейцев.

Первый зафиксированный пример разрушения Трои греками присутствует в деяниях Геракла, обиженного троянским царем во время совершения им очередного подвига. Через некоторое время Геракл с войском вернулся и захватил город. Интересно, что герой убил злобного троянского царя и всех его наследников, кроме Приама, которого сделал новым правителем. Его имя сначала было Подарк, а потом его стали называть Приам, что значит «выкупленный». В мифе о походе аргонавтов присутствует момент, когда Ясон вынужден проходить мимо Трои ночью, так как местные цари всячески препятствовали свободному плаванию через Геллеспонт. Поэтому единственным способом вразумить троянских владык было разграбление города.

Таким образом, главными причинами нападения греков на Трою были их ущемленные торговые интересы: контроль над выгодной торговлей золотом, серебром, железом, корабельным лесом, льном, пенькой, вяленой рыбой с берегов Понта Эвксинского, своими и транзитными товарами с Востока, которую осуществляли троянские правители. Не последнюю роль играла и привлекательность богатых земель Троады для грабежа, что было нормой того времени, а также свободный проход через Геллеспонт*.



После падения Кносса и заката минойской цивилизации, т.е. с начала XIV в. до н.э., началась ожесточенная борьба за власть на море между народами Восточного Средиземноморья. Троя создала своеобразную конфедерацию племен и государств малоазийского побережья, чтобы оградить свои интересы от покушения со стороны других государств. Троянская конфедерация представляла собой самое большое препятствие на пути греческих торговых планов до тех пор, пока царь Микен не собрал своих союзников, чтобы совершить совместное нападение на Трою. И только после падения Трои греки получили возможность выводить свои колонии вдоль всего восточного торгового пути.

Легендарной причиной Троянской войны, правильнее будет назвать — поводом, стал дерзкий поступок сына троянского царя Приама Александра, которого обычно называют Парисом. Царевич во время своего путешествия в Грецию был гостеприимно принят царем Спарты Менелаем (рис. 76).

Однако гость отплатил за радушный прием своеобразно: соблазнил и увез жену Менелая, а заодно прихватил большую часть его сокровищ (рис. 77). Этим поступком троянский царевич нанес страшное оскорбление всем грекам, так как у них обычай гостеприимства был священен и гость находился под защитой самого Зевса (подробнее см. в разделе «Чужеземцы и гостеприимство»).

Брат оскорбленного и ограбленного Менелая Агамемнон был царем самого сильного государства Греции в том момент — Микен. С его помощью удалось привлечь греков всех государств и самых знаменитых героев к походу против Трои. Среди приглашенных самыми известными были: хитроумный Одиссей, царь Итаки; неустрашимый Диомед Аргосский; лучший боец эпохи отважный Ахилл (или Ахиллес) со своим другом Патроклом; мудрый Нестор из Пилоса; могучие Аяксы — Теламонид и Оилид и многие другие герои и бойцы.

Было собрано огромное войско, а кораблей для переправы через море по легенде насчитывалось до тысячи двухсот*. Верхов-



Рис. 76. Менелай. Античный бюст



Рис. 77. Похищение Елены Парисом. Роспись античного сосуда

ным вождем всех племен был выбран Агамемнон. Но когда корабли и войска собрались в Беотии, в Авлидской гавани, противный ветер долго задерживал выход флота, что было следствием мести богов. Тогда Агамемнону, по предсказанию жреца Калхаса, пришлось принести в жертву богине Артемиде свою дочь Ифигению. Но богиня спасла девушку и унесла ее в далекую Тавриду (см. раздел «Троянский цикл и Северное Причерноморье»).



Греческая традиция приводит хотя и не точные, но впечатляющие цифры: сам Агамемнон дал более полутора ста судов, Нестор, царь Пилоса, — 90, Диомед из Аргоса направил свой флот из 80 кораблей, Менелай собрал со всей Лаконии 60 судов, Менесфей Афинский — 50, Аякс, сын Оилея, — 40. И другие многочисленные властители Эллады послали по 20, 30 или 40, а то и, как Идомей Критский, 80 кораблей.

Прибыв к берегам Трои, греки начали войну, которая затянулась, по Гомеру, на десять лет. Троя была сильно укреплена, а ее союзники постоянно присылали на помощь военные отряды, тем более среди троянцев тоже были великие воины, особенно Гектор (рис. 78). В общем, краткого набега не получилось, пришлось грекам приступить к осаде.

Однако грекам не удалось успешно осадить город, этому мешало множество факторов: греки еще не умели штурмовать хорошо укрепленные города, у них не было достаточно сил, чтобы полно-



Рис. 78. Поединок Гектора и Ахилла. Роспись античного сосуда

стью обложить Трою, блокировать подвоз продовольствия и перекрыть проход для новых отрядов союзников, осаждающие испытывали постоянную потребность в продовольствии. Поэтому чтобы восполнять недостаток в съестных припасах, приходилось постоянно отправлять часть войска для занятий земледелием на Херсонесе Фракийском (современный Галлипольский полуостров, Турция), а остальное добывать грабежом соседних земель, в том числе союзников Трои. Например, Ахилл разграбил остров Лесбос, потом захватил двенадцать приморских и одиннадцать внутренних городов на малоазийском побережье*. В итоге греческое войско редко было в полном составе и не могло предпринять решительное сражение.



Возможно, не только поиск продовольствия толкал греков на грабеж соседних с Троей областей, а целью было ослабление сил Троянского союза, пресечение торговых сношений между Востоком и Западом, в конечном итоге — подготовка решающего приступа.

В конце войны, когда уже погибли самые великие герои (рис. 79), а также и виновник трагедии — царевич Парис (а Елена уже успела выйти замуж за его брата Дефиоба), грекам удалось захватить Трою с помощью хитрости, придуманной Одиссеем. Деревянный конь с группой греческого «спецназа» успешно выполнил свою задачу, и город пал (рис. 80, 81). Царский род Трои был истреблен, неприступные стены города разрушены, дома и дворцы сожжены, а имущество разграблено и, как и уцелевшие жители, поделено между победителями*.



Рис. 79. Смерть Ахилла. Роспись чернофигурной амфоры. VI в. до н.э.



Рис. 80. Троянский конь. Рельеф на кикладской погребальной урне. Около 675–650 гг. до н.э.



Следует помнить, что по представлениям греков — это же было отражено и в «Илиаде» — во всех великих делах участвовали боги. Поэтому десятилетняя осада Трои и гибель многих героев были определены богами заранее. Более того, небожители разделились на два лагеря: одни помогали грекам, а другие — троянцам. Время от времени боги спускались на землю и в обличье людей принимали участие в сражениях или помогали в битве своим любимцам.



Рис. 81. Троянский конь. Изображение на античной гемме (резном камне)

Возвращение домой было не очень радостным для победителей, часть кораблей погибла на пути к родным берегам, для других же путешествие затянулось на долгий срок. Так, Менелай семь или восемь лет не мог достичь своего родного царства, а Одиссей вообще десять лет был обречен скитаться по чужим странам. Но эти герои остались в живых, а Малый Аякс за свою дерзость был утоплен богами,

вождь похода на Трою Агамемнон уже в родном доме был убит своей женой и ее любовником. Погибли и многие другие герои

и участники Троянской войны. А из самого разрушенного города смог уйти троянец (дарданец) Эней, которого боги отправили в далекое путешествие (о скитаниях названных героев говорится подробнее в соответствующих разделах).



О Троянской войне нам рассказал Гомер в поэме «Илиада», составленной им на основе народных преданий о великой войне. Между описываемыми событиями и появлением поэмы прошло около 500 лет. Позднее были составлены классические списки поэм Гомера, дошедшие до нас. Греки верили в правдивость событий, о которых повествовала «Илиада», но после заката античной цивилизации греческий героический эпос стал восприниматься просто как красивая сказка. Такое положение вещей сохранялось до XIX в., пока немецкий археолог-самоучка Генрих Шлиман (рис. 82) не решил доказать, что Троя и Троянская война были правдой. Он сам искренне верил в это. Добившись разрешения турецких властей на проведение археологических работ на территории Османской империи, Шлиман отправился искать место, где стояла Троя. Единственное, что давало ему необходимую информацию, — это поэма Гомера «Илиада». Именно в ней исследователь искал географические ориентиры для определения места города Приама.

Г. Шлиман провел поиски остатков Трои на местности, которая за три с лишним тысячи лет со времен легендарной войны претерпела существенные изменения как от рук человека, так и от сил природы*. Наконец, методом сопоставления географических ориентиров и исторических



Рис. 82. Генрих Шлиман

особенностей района Шлиман определил место: холм Гиссарлык около реки Симоис недалеко от Дарданелльского пролива на западном побережье Турции.



Когда-то Троя была основана на берегу врезанного вглубь суши широкого мелкого залива, позднее берег несколько отступил от стен города. Когда сюда приплыли корабли Агамемнона, от берега до Трои было уже около километра. Сейчас же залив не существует вообще, вместо него болото с полями вперемежку, а от берега морского пролива до стен города Приама около 4 км (рис. 83).

Первые раскопки начались в 1870–1871 гг., и вскоре Шлиман углубился вглубь холма, открывая остатки одного города за другим. Всего же под холмом Гиссарлык располагались как минимум семь городов разных периодов. Ученый считал, что город, описанный Гомером, находился на глубине примерно 17 метров от вершины холма (по археологической нумерации: Троя II). Именно здесь был обнаружен знаменитый золотой «клад Приама», который об-

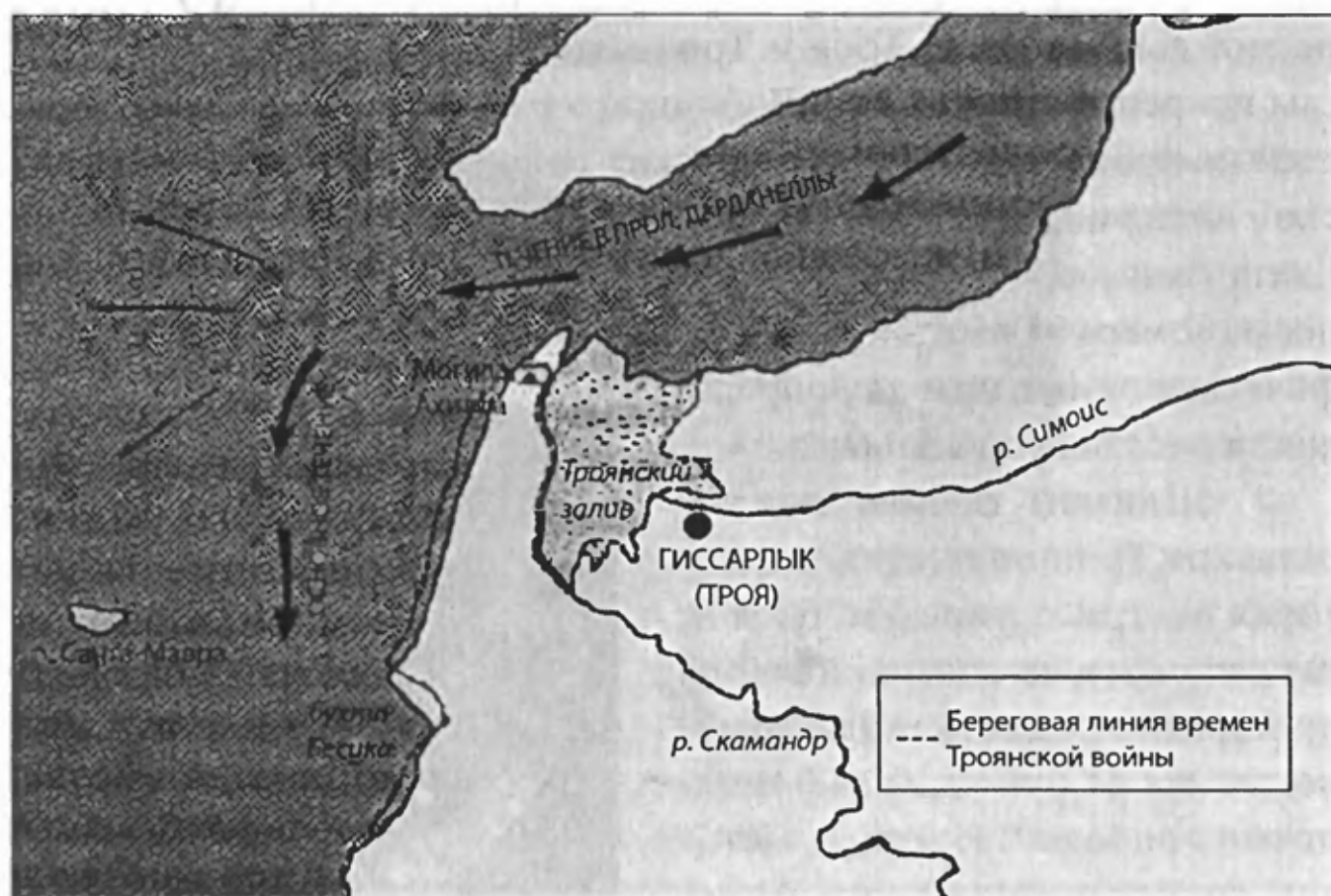


Рис. 83. Местоположение Трои (современное состояние)

наружил сам Шлиман и поспешил объявить его собственностью последнего царя Трои*.



Золотой клад из раскопок Трои и часть находок из других материалов были нелегально вывезены Г. Шлиманом из Турции, а позднее подарены им Берлинскому музею. Однако в 1945 г., после захвата Берлина частями Советской армии коллекция троянских находок, включая и золото Трои, бесследно исчезла. Считалось, что ее разграбили американские солдаты оккупационного корпуса. И только на рубеже XX–XXI вв. выяснилось, что коллекция была вывезена советской трофейной командой и хранится в запасниках Пушкинского музея г. Москвы.

Не сразу теория Г. Шлимана получила признание мировой науки. Более того, в результате последующих экспедиций было установлено, что обнаруженный клад древнее гомеровского города более чем на тысячу лет. А тот город, что погиб в пожаре XIII в. до н.э. и мог быть той самой легендарной Троей, располагался гораздо выше. Получается, что Г. Шлиман прокопал этот слой и зарылся гораздо глубже. Но до сих пор нет единого мнения, к какому

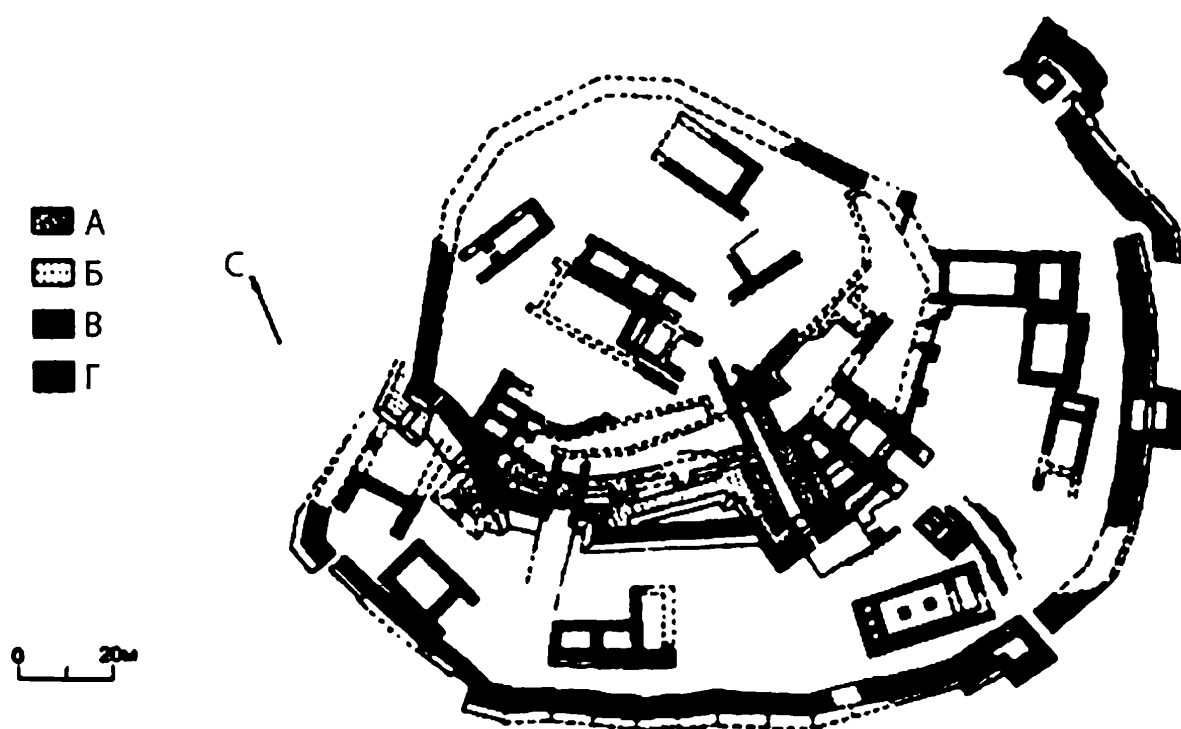


Рис. 84. План Трои. А, Б, В — постройки, относящиеся к разным периодам строительства Трои II (середина III тыс. до н.э.), Г — Троя VI (середина II тыс. до н.э.)

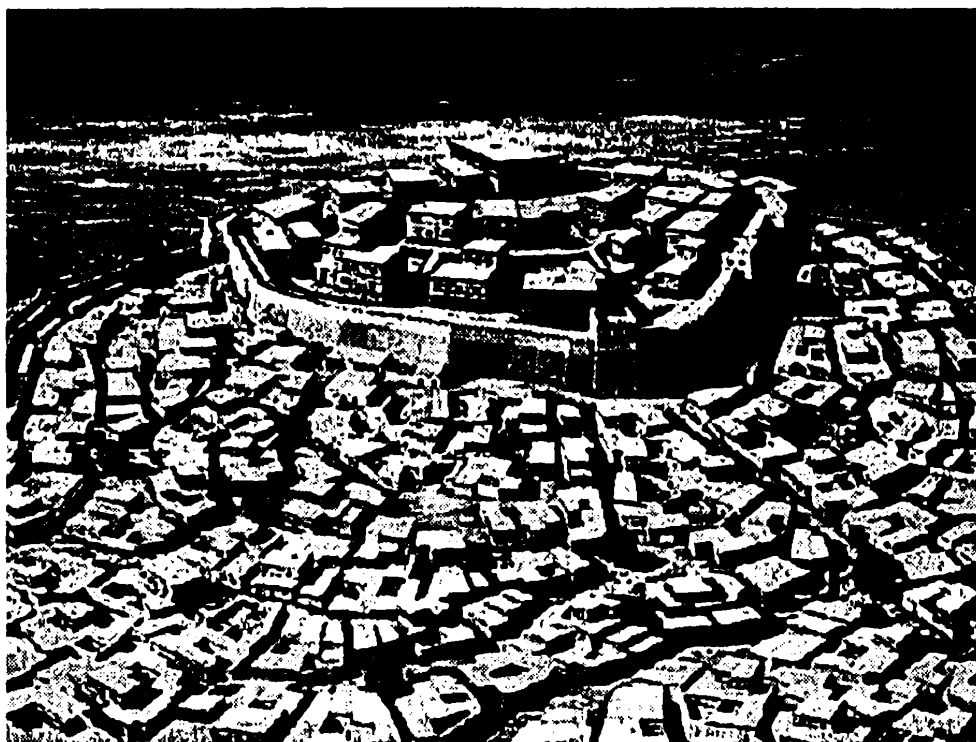


Рис. 85. Реконструкция Трои эпохи Троянской войны

слою следует причислить город, описанный Гомером: Троя VI или Троя VIIa, так как оба города подходят на эту роль (рис. 84).

При всех недочетах раскопок немецкого археолога-самоучки, Генрих Шлиман сделал одно из самых значительных открытий в археологии: он обнаружил один из знаменитейших памятников классических легенд. Иными словами, он сказку сделал былью.

Археологические исследования на холме Гиссарлык продолжаются до сих пор, и легендарная земля хранит еще множество загадок и тайн (рис. 85). Однако этот уникальный для истории человечества памятник не очень часто посещают туристы.



Победители в затяжной Троянской войне недолго могли наслаждаться плодами своей победы. Уже в конце XIII — начале XII вв. до н.э. в Грецию вторглись соседние племена дорийцев. Они тоже были греками, но находились на гораздо более низкой стадии цивилизационного развития, зато владели оружием из нового

металла — железа. Пришельцы, главным образом, стремились к крупным богатым городам и плодородным районам Балканской Греции. Микенская культура была разрушена, а наступивший за этим период получил у исследователей название «Темные века».

Ахейское население частично погибло под мечами дорийцев, частично оказалось вытеснено в горные и малоплодородные районы. Новое возрождение греческой культуры начнется только через несколько столетий, а пока были разрушены и забыты многие цве-



Рис. 86. Карта расселения греков на острова и малоазийское побережье Эгейского моря

тущие города, утрачены навыки каменного строительства, забыта письменность и многое другое.

Многие греки с территории Балканской Греции начали массовые переселения на Восток: в Малую Азию и на острова. В колонизационном движении принимали участие остатки ахейского населения Пелопоннеса, Средней и Северной Греции (ионийцы и эолийцы), а также и группы дорийцев. В результате колонизационного движения греками оказались заселены западное побережье Малой Азии (которая позднее станет называться Иония или Ионическая Греция), острова Лесбос, Хиос, Самос, Родос и другие. На новых землях эмигранты возвели новые города, часть из которых сыграла огромную роль в новой истории Древней Греции: Милет, Эфес, Колофон, Смирна, Галикарнас (рис. 86).

Микенские государства оказались легкой добычей для пришельцев, потому что они были ослаблены кровавыми междоусобицами отдельных ахейских царств и внутри правящих династий, определенную роль сыграло и истощение внутренних ресурсов в результате той самой многолетней Троянской войны.



СТРАНСТВИЯ ОДИССЕЯ: ПО ЗЛОЙ ВОЛЕ БОГОВ

Одиссей, или Улисс (так звучит его имя по-латински), — один из самых популярных и любимых в народе героев греческой мифологии (рис. 87). Он сын Лаерта и Антиклеи, супруг Пенелопы, царь Итаки. Власть Одиссея распространялась и на соседние территории: Кефалленийские острова (в группу которых входили, кроме Итаки, острова Зама, Закинф, Дулихий) и часть Левкадского побережья (рис. 88). Он обладатель Евритова лука с ядовитыми стрелами — супероружия по тем временам.

Одиссей знал о предсказании, что если он примет участие в походе на Трою, то вернется домой только через двадцать лет. Поэтому он хитростью пытался уклониться от этого мероприятия, но главные зачинщики общегреческого похода против троянцев Агамемнон и Менелай сумели вынудить Одиссея отправиться с ними. На 12 кораблях царь Итаки отбыл к месту сбора греческого флота, а потом со всеми войсками — под стены Трои-Илиона (подробнее о Трое см. в разделе «Троянская война: миф и реальность»).

Во время десятилетней осады Трои Одиссей играл видную роль в жизни греческого войска и прославился не только как умный и изворотливый оратор, но и как отважный воин и талантливый стратег. По заслугам ему достались доспехи Ахилла после гибели



Рис. 87. Одиссей. Античный мраморный бюст

героя, и именно Одиссей придумал хитрость с деревянным конем, что дало возможность грекам, наконец, захватить Трою.

После разрушения Трои греческие военачальники со своими отрядами отправлялись по своим домам порознь, а маршрут каждый выбирал самостоятельно. Одиссей не присоединился ни к одному из них и в итоге отплыл один, со своими 12 кораблями.



Рис. 88. Местоположение острова Итака

Его долгое возвращение домой и стало основой поэмы великого Гомера «Одиссея» (рис. 89).

Обратный путь Одиссей начал с пиратского набега на город народа кикон, которые проживали на побережье Фракии, в районе современной границы Греции и Турции. Дальнейший путь проходил достаточно спокойно, и, несмотря на сильный шторм, Одиссей с товарищами успешно достиг северных берегов Греции. Но у мыса Малейя

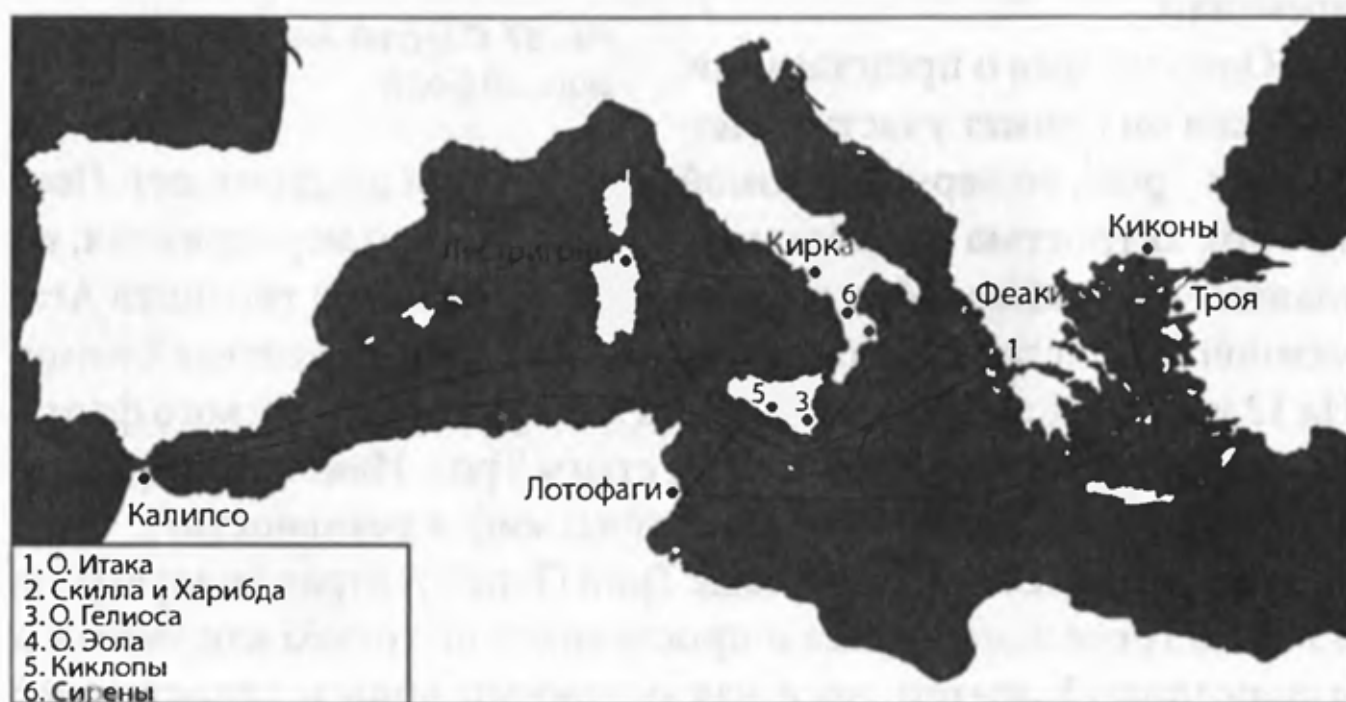


Рис. 89. Классический маршрут странствий Одиссея

(рис. 90), одного из самых южных выступов полуострова Пелопоннес, пользовавшегося во все времена и до сих пор дурной славой из-за сильных ветров и нагоняемых ими волн*, корабли Одиссея были подхвачены бурей, увлекшей их в малоизвестные земли. Правда, в поэме Гомера этот шторм устроили боги, надумавшие вмешаться в судьбу одного из последних героев Троянской войны, злого гения троянцев.



Рис. 90. Мыс Малейя



«Огибая Малейю, забудь о доме» — так гласит древняя греческая пословица. В этих местах летом бывает специфический северный ветер — мелтеми, очень сильный, внезапно возникающий, подобно тайфуну, он может дуть несколько дней с силой 5–6 баллов. Даже сейчас, когда начинается мелтеми, всем малым судам запрещается выходить в море.

После долгого шторма корабли Одиссея оказались у берега острова лотофагов, жители которого питаются лотосом. Когда несколько спутников Одиссея попробовали этот плод, они забыли все, что было с ними до этого, и их пришлось силой загонять на корабль*.



Попытки определить остров лотофагов предпринимались неоднократно, и большинство исследователей связывают его с островом Джерба у берегов Туниса в Африке, где произрастают съедобные плоды, внешне похожие на лотос и из которых делают ароматное вино с некоторым наркотическим действием. Однако удаленность этого места более чем на 1000 км от Греции делает это предположение нелогичным с точки зрения мореплавания той эпохи. Более реальным представляется экспериментальное плавание Тима Северина на копии греческого корабля (той самой, на которой он в 1984 г. совершил поход по пути аргонавтов). По его расчетам, Одиссей мог быть отнесен только к берегам Северной Африки, к территории современной Ливии (историческая область Ки-



Рис. 91. Ослепление киклопа. Роспись античного сосуда

ренаика), где, кстати, тоже произрастает это дерево *Zizyphus lotus* с ароматными сладкими плодами (перевод названия этого растения звучит предостерегающе — «плод смерти» или «плод забвения»). Есть и другие варианты, чем могло быть это загадочное растение: *cordia* туха (сладкий и клейкий плод, плоды которого смешивали с мукой и использовали в пищу), *rhamnus zizyphus* (один из сортов дикой яблони, из плодов которой делают крепкое вино) и т.д.

Покинув остров лотофагов, Одиссей стремится к родным берегам, но вскоре судьба привела его к острову, на котором жили



Рис. 92. Одиссей, ослепляющий киклопа Полифема. Роспись протоаттической амфоры. 670–660 гг. до н.э.

дикие и негостеприимные великаны-киклопы (циклопы). Пока команда отдыхала и запасалась мясом диких коз, Одиссей с группой товарищей на одном корабле поплыл на соседний более крупный остров, на разведку.

На берегу они обнаружили обитаемую пещеру, где решили дожидаться хозяина этого жилища. Им оказался одноглазый великан Полифем — людоед, презирующий людские обычаи (типа обычая гостеприимства) и не боящийся богов. Он стал убивать и поедать спутников Одиссея, а

когда уходил из пещеры, то заваливал вход громадным камнем. Тогда царь Итаки придумал хитрость: он приготовил острый деревянный кол и вечером напоил людоеда вином, а когда тот уснул, с товарищами раскаленным колом выколол ему единственный глаз (рис. 91, 92).

С помощью новой хитрости наутро Одиссей смог выбраться с оставшимися спутниками из пещеры киклопа, заодно загнав на свой корабль стадо баранов Полифема (рис. 93).

Но напоследок герой совершил очевидную глупость: он с борта корабля стал издеваться над ослепленным киклопом, назвав свое настоящее имя. А так как Полифем был сыном морского бога Посейдона, тот обратился к отцу и просил наказать Одиссея, что и было исполнено*.



Традиционная версия помещает остров киклопов на Сицилии, находя общие черты местных полудиких и кровожадных племен с характером Полифема. Но есть и более реальная теория, по которой киклопы обитали на острове Крит, точнее, на его юго-западном побережье, мимо которого проходил самый логичный морской путь из Ливии в Грецию. А еще на Крите насчитывается около 1500 пещер, а в тех, что на упомянутом побережье, иногда находили огромные кости вымерших животных. Все это могло стать основой для возникновения мифа об острове, где жили киклопы.

Следующим пунктом скитаний Одиссея стал остров бога ветров Эола, который был окружен медной стеной, защищавшей его от угрозы с моря. Хозяин острова очень гостеприимно принял царя Итаки и его товарищей, и усталые путешественники провели здесь целый месяц. В качестве подарка Одиссею Эол указал путь и вручил ему кожаный мешок, в который бог спрятал

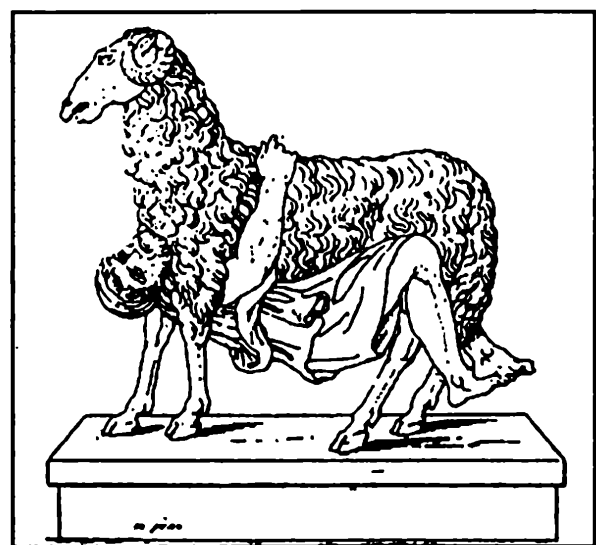


Рис. 93. Одиссей, ускользающий от Полифема. Античная скульптура из Виллы Альбани

противные мореходам ветра. Оставшийся попутный ветер быстро понес корабли Одиссея к Итаке, но, когда уже был виден родной остров, спутники царя развязали мешок, надеясь найти там сокровища. Вырвавшиеся ветра (видимо, все тот же мелтеми) понесли корабли в обратную сторону. Снова герой оказался на острове Эола, но рассерженный бог отказался помогать еще раз, и пришлось итакийцам самостоятельно искать путь домой*.



Классическая традиция отождествляет остров Эола с одним из Липарских островов или с Мальтой, но, принимая во внимание особенности плавания в этом регионе и рационалистический взгляд Т. Северина, можно согласиться с последним, что Эолия — это современный остров Грамвуса, единственная надежная якорная стоянка между Критом и побережьем Греции. Только здесь реальные мореходы могли дожждаться попутного ветра, защищенные отвесными берегами острова. Его скалы, рассеченные правильными горизонтальными и вертикальными трещинами, очень напоминают колоссальную стену, сложенную людьми, а при определенном освещении утесы Грамвуса приобретают цвет только что выплавленной меди. Древние греки называли этот остров Корикос — «Кожаный мешок»!

Дальнейшее путешествие Одиссея привело в страну лестригонов, воинственных дикарей-людоедов. Спутники героя неосторожно вошли в узкую бухту и оказались в ловушке. Лестригоны



Рис. 94. Нападение лестригонов на корабли Одиссея. Фреска из Помпей

огромными камнями забросали и разбили 11 кораблей, а их команды убили и понесли жарить (рис. 94). Только Одиссей не поторопился причалить к берегу, что его и спасло. Теперь лишь один корабль пытался пробиться сквозь непогоду и божественную волю*.



Некоторые древние авторы считали, что «Кровавая гавань» лестригонов расположена в северо-западной части Сицилии или рядом с Формиями в Италии, часть современных ученых соглашаются с ними, а другие пытаются связать ее с какой-либо похожей по описанию Гомера бухтой в самых разных уголках Средиземноморского бассейна: Сардинии, Корсике, на побережье Югославии. Как ни странно, самой подходящей тогда оказывается Балаклавская бухта в Крыму, но Одиссей никак не мог странствовать в этих краях, хотя некоторые ученые это пытаются доказать. Едва ли не единственным правдивым вариантом может быть бухта Месапо на мысе Тенар (современный Метапа), на самом южном выступе полуострова Пелопоннес. Здесь все почти идеально соответствует описанию Гомера: круглая уютная бухточка с очень узким входом, над которой возвышаются скалы с нависающими над водой карнизами. Бухта — едва ли не единственное место во всем этом районе, где могли укрыться корабли в случае непогоды, которая тут не редкость. А местные жители и в древности, и в Средние века славились как особо отчаянные пираты и грабители (версия Т. Северина).

Плывя на восток, Одиссей и его оставшиеся спутники достигли острова Эй (Эя), или острова Зари, на котором жила волшебница Кирка (Цирцея), дочь бога Гелиоса. Кирка не очень любила людей, поэтому когда часть команды Одиссея отправилась обследовать остров, она превратила их в свиней. Пришлось царю Итаки идти выручать своих людей, в чем ему помог бог Гермес, давший противоядие от волшебства Кирки (рис. 95).

Одиссей заставил освободить своих заколдованных спутников и других моряков, попавших на остров до них. После этого они достаточно долго прожили на острове, а волшебница родила Одиссею трех сыновей*.



Почти все древние авторы единогласно определяли место жительства Кирки — мыс Монте-Цирцео в Италии, менее чем в 100 км на юг от устья



Рис. 95. Одиссей и Кирка. Роспись античного лекифа

реки Тибр. В древности этот мыс был островом, а имя Кирки-Цирцеи он сохраняет уже несколько тысяч лет. С этим согласно и большинство современных исследователей. Однако если придерживаться идеи реальности путешествия этого времени, то остров Кирки находится слишком далеко от основных районов греческого мира. Поэтому есть более прозаическое объяснение: Эя располагалась гораздо ближе к родине Одиссея, и это современный греческий остров Пакси в Ионическом море, недалеко от о. Корфу.



Рис. 96. Одиссей и тень Тиресия в Аиде. Роспись краснофигурного кратера, начало IV в. до н.э.

Когда же герой стал собираться в дальнейший путь, Кирка посоветовала ему побывать в Аиде и узнать свою судьбу у ясновидца Тиресия, для чего она указала ему путь в царство мертвых. Доплыв до Океана на краю мира, где никогда не видят солнца живущие в тумане киммерийцы, люди вечных сумерек, Одиссей совершил все необходимые действия и получил совет Тиресия, как попасть на Итаку (рис. 96).

Заодно герой совершил познавательную экскурсию по миру мертвых, пообщался со своими бывшими друзьями: Агамемноном, Ахиллом и другими*.



Большинство древних и современных исследователей в определении этого места пошли традиционным путем, следуя традиционной схеме: Аид — вечная ночь — крайней север — киммерийцы. Поэтому «отсылали» Одиссея на действительно северные окраины Европы — в Исландию, Норвегию и еще дальше. Другие же, принимая, что киммерийцы жили на берегах Босфора Киммерийского (Керченского пролива), отправляли Одиссея куда-то севернее Черного моря, т.е. на край земли. А некоторые исследователи привязывали вход в Аид с известным местом у Авернского озера в Италии, близ Неаполя (подробнее см. в разделе «Путешествия в мир мертвых»). Вместе с тем в поэме говорится, что Одиссей всего за один день достиг этого страшного места. Концепция Тима Северина дает реальное объяснение и этому: место расположения этого входа в царство мертвых было четко известно грекам уже три тысячи лет назад. Речь идет о некимантейоне — Оракуле мертвых, который располагался на северо-западе Греции, в исторической области Эпир. Здесь даже сейчас протекают реки, хорошо известные нам по географии царства мертвых: Ахерон, Кокит, а еще недавно протекала и третья — Пирифлегетон («Огненная река»). То есть ничего не мешало Одиссею пристать к берегу именно здесь, в современной греческой бухте Фанари, и посетить оракул мертвых.



Рис. 97. Одиссей и сирены. Роспись краснофигурного стамноса. Около 475 г. до н.э.

Стереотипы представлений о географии древних греков мало чем отличаются от таких же проявлений в современной науке. И действительно, никому в голову не придет искать остатки избушки Бабы-Яги в степях или горах, потому что ее расположение традиционно в глухом дремучем лесу, и нигде иначе.

Пользуясь советами Кирки и Тиресия, Одиссей благополучно миновал остров сирен, хищных птиц с женскими лицами и прекрасными голосами, которые очаровывали проплывающих мимо моряков, завлекая их на скалы. Благодаря своей хитрости и усвоенным советам, Одиссей, привязанный товарищами к мачте (рис. 97), единственный из всех смертных смог услышать пение сирен и остаться живым*.



Остров сирен традиционно помещают в Неаполитанском заливе Тирренского моря. Чаще всего считают, что это был остров Устика. При варианте путешествия Одиссея только в восточной части Средиземного моря местом обитания сирен должен быть мыс Ирапетра острова Левкас, около которого всем кораблям приходилось поворачивать в ту или иную сторону, а перед невысоким, привлекательным для стоянки берегом мыса притаилась коварная отмель.

Но потом герою предстояло выбрать один из двух путей: через пролив, который сторожили Планкты («Блуждающие скалы»)*, или пролив, где мореходов ждали два знаменитых чудовища: Скилла (Сцилла) и Харибда.



С Планктами вопрос еще сложнее, ведь Гомер настаивает, что именно их проходили аргонавты на пути в Колхиду. Следует помнить, что мифы не представляют собой строго историческое повествование, поэтому фантазия автора могла произвольно перенести требуемый объект в нужное место, чтобы испытать на прочность героя. Обычно Планктами Одиссея считают острова Эгатского архипелага. Интересен вариант отождествления «Блуждающих скал» с небольшим островом Сесола у западного побережья Греции: он расколот на две части вертикальной широкой трещиной, через которую может проплыть небольшое судно.

Зная о последствиях, Одиссей избрал второй вариант и направил свой корабль между двумя стоящими в море утесами.

На одном из них жила ужасная Скилла, собакоголовое чудовище с шестью головами на длинных шеях и двенадцатью ногами, хватавшая моряков с палубы кораблей (рис. 98); а рядом с другим утесом, в море — Харибда, которая трижды в день всасывает в себя огромное количество воды вместе с кораблями.

Стараясь сохранить корабль, царь Итаки приблизился к скале Скиллы, и та схватила шестерых спутников Одиссея, но он смог избежать встречи с Харибдой*.



Рис. 98. Скилла. Роспись греческого краснофигурного килика. Около 340 г. до н.э.



Скиллу и Харибду практически все писатели разных эпох без сомнений помещают в Мессинском проливе, отделяющем Италию от Сицилии (название острова, возможно, происходит как раз от имени чудовища). Считается, что этот достаточно узкий пролив из-за сильных течений, водоворотов и рифов представлял большую опасность для проплывавших здесь кораблей. Но традиционная точка зрения имеет свои слабые места. Во-первых, ширина пролива в самом узком месте 3,5 км, что намного больше Босфора и Дарданеллы, поэтому особых сложностей для кораблей в этом районе вроде бы и нет. Во-вторых, «деятельность» Скиллы предполагает прохождение кораблей почти вплотную к скалам, а при таком широком проливе в этом нет необходимости. Кроме этого, плавание Одиссея, скорее всего, ограничивалось восточной частью Средиземного моря, что оставляло в стороне этот район. Вывод очевиден: Скилла и Харибда должны обитать в значительно менее масштабном проливе вблизи побережья Греции.

На эту роль лучше всего подходит узкий пролив между островом Левкас и материком. В древности он был проходим для кораблей, а в самом узком месте его ширина составляла всего 50 м. Сейчас он носит название Канали-Стретти. Кстати сказать, что гора с материковой стороны пролива и сейчас называется Ламия (в греческом фольклоре — длинношеее мерзкое чудовище, пожиравшее людей). На склоне этой горы есть пещера, как нельзя более точно подходящая под описание



Рис. 99. Скилла и краб. Греческая серебряная тетрадрахма из Акраганта, 413–406 гг. до н.э.

Гомера. А Харибда в таком случае должна была обитать совсем рядом — у другого берега этого узкого пролива. Этот феномен попытался разгадать все тот же Тим Северин, предположивший, что основанием мифа о Харибде стало специфическое для этих мест ветровое течение, дополняющее приливно-отливное, что делало проход по проливу очень опасным из-за возникающих в нем водоворотов.

Кстати, происхождение чудовищной Скиллы гласит, что когда-то морская нимфа Скилла оскорбила морского же бога Главка, и с помощью волшебного зелья Кирки ее превратили в чудовище, возненавидевшее всех обитателей земли, особенно людей (рис. 99).

Однако вынужденная остановка на острове Тринакрия привела к очередной обиде богов, так как голодные спутники Одиссея покусились на священных коров бога Гелиоса, пасшихся на этом острове, хотя Кирка предупреждала этого не делать. После такого святотатства корабль итакийцев был разбит бурей с подачи самого Зевса. Спасся только Одиссей, уцепившийся за обломок мачты, а через девять дней его выбросило на берег Огигии, острова нимфы Калипсо. Здесь герою придется томиться в ласковом плену много лет, и только после вмешательства богов (рис. 100) нимфа отпустит его на свободу*.



Верные традиционным схемам, ученые соотносят Тринакрию с островом Сицилия, а владениями нимфы Калипсо считают остров Крит либо Феру (другие названия — Тира, Санторин), но иногда отождествляют его с другими островами в Адриатическом море. Логичнее всего предполагать, что этот эпизод в поэме исключительно иллюзорный, который никак нельзя увязать с реальностью, либо пытаться связать Огигию с каким-то реальным островком. В любом случае, это будет очень близко к родной Итаке. А ведь в плену у Калипсо Одиссей, по Гомеру, пробыл целых семь лет, сидя буквально на пороге своего дома. Видимо, следует

согласиться с трактовкой Оигии как острова мертвых, тогда понятно, почему попытки определить координаты убежища нимфы Калипсо бессмысленны. Она находится за реальным горизонтом, т.е. ее придумал автор, чтобы хоть как-то объяснить столь долгое отсутствие героя.



Рис. 100. Зевс посылает Гермеса к нимфе Калипсо. Роспись античного сосуда

Построив плот и выйдя в море, Одиссей еще раз вступит в противоборство с Посейдоном, и снова помощь других божеств даст ему возможность выжить в ужасном шторме и добраться до острова феаков — Схерии*. Правильные, щедрые и благовоспитанные обитатели этого идеального острова благополучно доставили Одиссея на его родной берег Итаки, нагрузив попутно ценными подарками.



Рис. 101. Одиссей убивает женихов. Аттический краснофигурный скифос. Около 440 г. до н.э.



У ученых нет единого мнения, какой современный остров скрывается под этим легендарным именем. Есть варианты самые противоположные, среди которых наиболее популярна версия, что это Корфу, а среди других — Хиос, Родос и т.д. Но приходится признать, что, в отличие от большинства других легендарных географических объектов, Схерия — один из островов, не поддающихся локализации, а феаки — исключительно мифический народ. Но в древности жители острова Керкира отождествляли свою страну с островом феаков и почитали известного из «Одиссеи» царя феаков Алкиноя.



Рис. 102. Сын Одиссея Телемах и Пенелопа. Роспись античного сосуда

Так закончились долгие скитания Одиссея, сына Лаэрта, царя Итаки. Вернувшись домой, он, наконец, увидел своего уже взрослого сына Теллемаха, вместе с ним перебил больше сотни женихов, сватавшихся к его супруге Пенелопе, наказал распустившихся слуг и одарил верных помощников (рис. 101, 102).



Остальные участники похода на Трою, как и Одиссей, претерпели много лишений по пути домой. Так, основные силы греков во главе с Агамемноном возвращались в Грецию южным путем, мимо островов Лесбос, Хиос, Эвбея. Тоже попав в шторм, греки потеряли много кораблей, которые были разбиты бурей о скалы острова Эвбея, и в числе погибших оказалось несколько славных воинов, например Аякс Оилейд (правда, этот герой оскорбил богов, за что и поплатился). После этого Агамемнон, Диомед и Нестор смогли добраться домой вполне благополучно, но не повезло Менелаю: от мыса Малей сильный штормовой ветер отнес его корабль к острову Крит, где еще несколько судов нашли свою гибель, и у царя их

осталось только пять. Путь Менелая от Крита не очень-то отличался от скитаний Одиссея: он пересек море и приплыл в Египет, потом посетил Кипр, Финикию, Эфиопию и Ливию. Блуждания одного из зачинщиков Троянской войны продолжались, по одной из версий, целых восемь лет. И он смог вернуться домой только после того, как узнал от ясновидца и морского бога Протея способ разрушить чары и добиться попутного ветра.

Немногим грекам удалось добраться до дома, да и тех ждали одни лишь беды, а часто и скорая смерть. Только Нестор, который всегда был честен, добр и почитителен к богам, благополучно вернулся в Пилос, где счастливо дожил до старости. Зато многие города Италии, Ливии, Кипра и других мест получили возможность считать себя основанными героями, которые потерпели крушение по возвращении из Трои либо были изгнаны из родных краев по возвращении (например, Диомед, Тевкр).



Попытки проследить путь странствий Одиссея предпринимались из века в век, начиная уже с античности, но общепринятого вывода о маршруте героя пока не сделано. Конечно, доказать реальность существования Одиссея и точно установить маршрут его плавания невозможно. Не зря еще в III в. до н.э. ученый-географ Эратосфен ехидно заметил, что можно найти места, где странствовал Одиссей, когда отыщется кожевник, сшивший мешок для ветров Эола. Противоречивые гипотезы «отправляли» Одиссея странствовать к берегам Италии, в Черное море, в Атлантический, Индийский океан, а то и вообще к берегам Норвегии и Ирландии. Некоторые исследования по своим выводам не менее фантастичны, чем гомеровский эпос: так, по мнению ученых, искать «следы» Одиссея следует в Южной Америке или на Каспийском море.

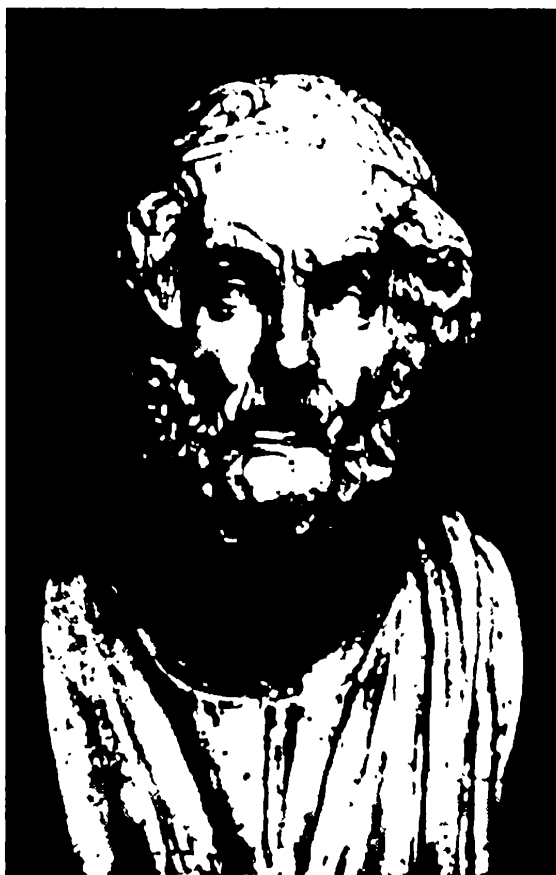


Рис. 103. Гомер. Античный бюст

О скитаниях Одиссея нам известно благодаря поэме Гомера, втором из двух великих произведений знаменитого поэта, которого греческие ученые называли «отцом географии». Гомер жил приблизительно в IX–VIII вв. до н.э. (рис. 103), и, согласно традиции, первым, кто познакомил греков с его поэмами, был спартанский царь Ликург. «Илиада» и «Одиссея» были записаны и окончательно отредактированы в VI в. до н.э. в Афинах, для чего была создана специальная комиссия, назначенная тираном Писистратом.

Значение гомеровских поэм для культуры Древней Греции было настолько важно, что было установлено их обязательное всенародное чтение во время празднеств в честь богини Афины — Панафинеи. А знаменитый философ Платон высказал даже такую мысль: «Гомер воспитал всю Грецию».

Первое произведение — «Илиада» — посвящено последнему году Троянской войны, а второе — «Одиссея» — рассказывает о возвращении на родину после окончания этой войны царя Итаки.



Есть все основания предполагать, что в «Одиссее» описано реальное путешествие моряков по Средиземному морю. По мифу, Одиссей был обречен на долгие скитания за обиду, нанесенную

героем сыну Посейдона. Поэтому бог морей не давал Одиссею возможности добраться до родного острова Итаки, и только вмешательство богини Афины помогло, наконец, завершить путешествие, которое длилось почти десять лет.

«Одиссею» часто называют поэмой моря. Потому что именно море, подвластное враждебным богам, заполняет весь окружающий Одиссея мир. Эта грозная стихия противостоит стремлениям героя поскорее добраться до родной Итаки. Море стало бескрайним, и даже находчивый и хитрый Одиссей не может справиться с препятствиями без помощи богов.

В поэме очень много сходных моментов со странствиями Ясона и аргонавтов. В обоих случаях герои путешествуют по уже известным, но еще не изученным до конца просторам греческой ойкумены. Здесь еще обитают различные чудовища, волшебники, находятся враждебные человеку объекты природы (например, Планкты). И только герои могут побывать в этих краях и, преодолев все трудности, вернуться домой живыми. Поэтому такие путешествия воспринимались греками исключительно как героические подвиги. Правда, точек пересечения маршрутов Ясона и Одиссея выделяется очень немного, среди которых самым известным является посещение волшебницы Кирки. А «Блуждающие скалы», которые в этих двух преданиях действительно блуждают по всему Средиземноморскому бассейну, только запутывают читателя. Здесь важно помнить главное: авторы мифологических описаний имели целью развлекать слушателя захватывающими историями о приключениях любимых героев, а не знакомить их с географией.

Несомненно, сочинители имели неплохое представление о мореходстве, его особенностях, о расположении отдельных географических объектов и территориях расселения народов Средиземноморья. Рассказы о реальных событиях, эпизоды божественной мифологии, народного фольклора, полулегендарных преданий о путешествиях, добавленные в текст, позволили создать удивительный сплав увлекательно-познавательного произведения.

Тим Северин использовал для реконструкции маршрута скитаний Одиссея совершенно новый способ: с помощью копии греческого корабля, аутентичной эпохе Троянской войны, он попытался пройти по реальному морю весь путь скитаний героя и сопоставить мифологические ориентиры с современными географическими объектами. Отправной точкой такого практического исследования стала идея рациональности и естественности выбора маршрута Одиссеем, стремившимся быстрее добраться до дома, в котором он не был больше десяти лет.

В течение лета 1985 года Т. Северин на своем корабле «проследил» логический каботажный маршрут, который мог бы проделать реальный мореход, следовавший из Трои к Итаке, принимая к сведению особенности навигации и возможности кораблей той эпохи (рис. 104).

Ему удалось выявить серию отождествляемых пунктов, установить, что многие моменты управления кораблем в поэме действительно соответствуют реалиям, а также убедиться в правдивости стратегии древних мореходов. Последнее утверждение обосновано тем, что по контексту поэмы видно, что герои предпочитают не прямой путь, а каботажное плавание, где короткие ходовые участки перемеживаются с длительными остановками в ожидании попутного ветра. Такой неспешный ритм движения свидетельствует об ограниченных возможностях как кораблей, так и самих мореходов тех времен. Но странствия Одиссея про-



Рис. 104. «Арго»
Т. Северина снова
в море



Рис. 105. Реконструкция маршрута Одиссея Тимом Северином в 1985 г.

должались около десяти лет, тогда как собственно в море он пробыл всего несколько недель, а все остальное время пребывал в гостях у особ женского пола. Тиму Северину удалось установить, что одного сезона летней навигации достаточно, чтобы мореплаватель бронзового века смог спокойно доплыть от Трои до Итаки, даже если шторм относил его к африканскому побережью. Кроме этого, исследователь-экспериментатор смог определить, что многие географические ориентиры древности хорошо согласовываются с аналогичными современными объектами (рис. 105).

Почему же традиционно районом странствий Одиссея чаще всего считают западную часть Средиземного моря, берега Сицилии и Италии? Скорее всего, это произошло значительно позже, когда начинается массовая греческая колонизация этих краев. Побережье Южной Италии и Сицилии современники стали называть

Великой Грецией, а любимые предания они стали модернизировать, добавляя в них детали местной топографии. Возможно, сказался и своеобразный греческий патриотизм: в новых землях им хотелось чувствовать себя как дома, в Греции, где каждый город, каждая долина или гора хранят предания о жизни и делах великих героев и богов.

Конечно, в исследовании Тима Северина много принципиально новых идей, так как свои изыскания он проводил не в тиши кабинета, а в поле, вернее, в море, на месте проверяя правильность или ошибочность предположений своих предшественников. Но он рассматривал героический эпос как исторический источник, поэтому некоторые его выводы и доказательства выглядят несколько натянутыми. Но все это ни в коей мере не умаляет его вклада в изучение истории путешествий Древней Греции.



У каждого из героев-путешественников свои цели и способы их реализации, но в целом их действия похожи. Так, например, Тесей и Геракл расчищают сухопутные (отчасти и морские) пути Греции, дают возможность осваивать окружающий мир. Ясон освобождает дорогу в Понт Эвксинский, а Одиссей — просто рвется домой.



Рис. 106. Посейдон. Античная монета. 430–410 гг. до н.э.

Интересно, что в этих мифах практически нет морских чудовищ, а встречаются только сухопутные или обитавшие в прибрежных водах. Есть только несколько исключений: тварь, что желала съесть Андромеду, и та, которую убил Геракл, что-то напугавшее коней Ипполита, отчасти Гидра, еще Харибда, но она сидела на месте. Здесь почему-

то вся угроза идет с берега, а не с воды, как будет в Средние века. Если какая-то напасть идет от моря, то это преимущественно происки Посейдона или кого-то еще из богов (рис. 106). Кстати, они же по мере надобности могут и чудовищ породить для конкретного дела.



СКИТАНИЯ ЭНЕЯ: СУДЬБОЙ ГОНИМЫЙ

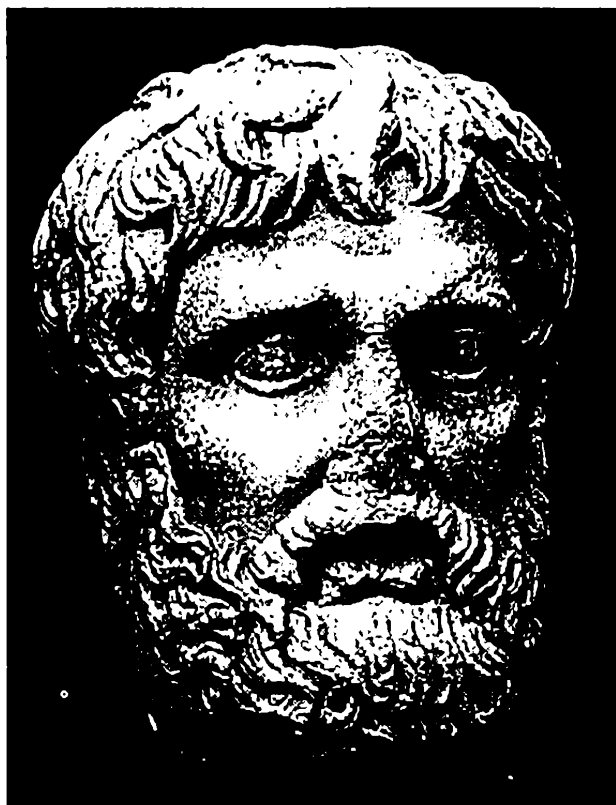


Рис. 107. Эней. Античный мраморный бюст

Еще одним героем Троянской войны, которому пришлось многие годы путешествовать по Средиземноморью, был Эней (рис. 107). Его основное отличие от Одиссея, Менелая и других вынужденных странников, направлявшихся домой, в том, что он был троянцем и после гибели Трои ему пришлось искать новое отечество.

Царь дарданов Эней был двоюродным братом царя Трои Приама и принимал активное участие в войне с греками, хотя первоначально он был сторонником мирного решения конфликта и возвращения Елены законному супругу (к слову, по одному из

вариантов мифа, Эней вместе с Парисом участвовал в похищении Елены из Спарты). Сын смертного Анхиса и богини любви Афродиты, он своей доблестью заслужил уважение не только соотечественников, но и врагов-греков, его имя называется в «Илиаде» среди славнейших троянских героев, он участвует во многих важных сражениях, хотя он едва не погиб от рук Диомеда и Ахилла, но был спасен богами. Энею судьбой предназначено сохранить царский род Дардана, поэтому он избежал трагической участи главных троянских героев и самого города.

Но дальнейшая судьба Энея и спасшихся троянцев и долгие их скитания по воле богов уже относятся не к греческой, а к римской

мифологии (поэтому имена богов будут приводиться в латинской форме, а в скобках — по-гречески). Традиция приписывает происхождение римского народа от Энея, т.е. от троянцев, покинувших свою родину и обретших новое отечество в Италии.

Скитания Энея начинаются после возвращения греков домой из разоренной Трои^{*}. Уцелевшие троянцы и остатки подчиненных Энея собрались под его руководством (считается, что их было около тысячи человек). На общем совете было решено покинуть родные края и в чужой земле построить Новую Трою. Троянцы построили 20 кораблей, на которые погрузились беглецы, старый отец Энея Анхис и маленький сын героя Юл или Асканий (свою супругу Эней потерял уже в начале бегства из горящей Трои), а также поместили изображения богов-покровителей рода, спасенные из пожара (рис. 108).

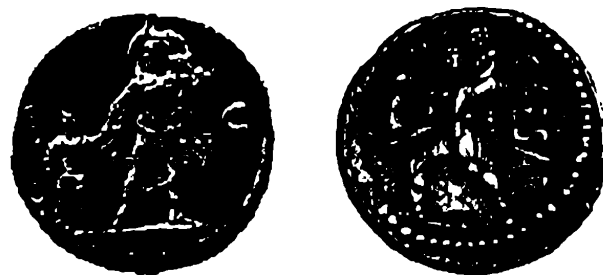


Рис. 108. Эней, покидающий Трою с Асканием и Анхисом. Слева — бронзовая римская монета 147 г. н.э., выпущенная в честь 900-летия основания Рима; справа — денарий Юлия Цезаря середины I в. до н.э.



Троада, территория царства троянцев, т.е. сам город Троя и окружающие его земли; историческая область на северо-западе Малой Азии около пролива Дарданеллы.

Первоначально Эней отправился на побережье Фракии, которая располагалась недалеко от Трои, но здесь боги не дали поселиться беглецам, а с помощью души погибшего троянского царевича Полидора посоветовали троянцам немедленно покинуть этот берег^{*}.



Призрак Полидора сообщил Энею, что местный правитель злодейски поправ священные законы гостеприимства, ограбив и убив чужеземца.

Троянские корабли отправились дальше, миновав множество греческих островов, Эней не торопился останавливаться на них. Его целью был остров Делос, где располагался храм Аполлона,

бога-прорицателя, от которого герой хотел получить прорицание о своем будущем и инструкции о дальнейшем маршруте плавания. Полученный Энеем оракул (см. раздел «Оракулы и прорицатели») гласил: Аполлон советовал троянцам вернуться на свою прародину. Троянцы поняли божественное откровение как указание на остров Крит, с которого, по легенде, приплыли основатели Трои.

Достигнув критского берега, Эней со спутниками обнаружили здесь безлюдные заброшенные поселения, заросшие поля. Троянцы стали приводить все в порядок, надеясь, что Крит — теперь их новая родина. Однако у богов были свои планы, и вскоре беглецов постигли многочисленные несчастья: засуха, лесные пожары, мор, погубивший многих троянцев. Стало понятно, что не эта земля должна стать Новой Троей, и тут заговорили изображения богов домашнего очага. Они открыли Энею, где жили предки троянцев и куда надлежит отправляться беглецам: берега Гесперии*.



Гесперия — под этим названием греки понимали страны на западе, в том числе Италию и Испанию. Само понятие «Италия» появилось позднее и переводится как «Страна телят».

Троянским скитальцам ничего не оставалось делать, как снова погрузиться на корабли и отправиться к неизвестным берегам. Но боги уготовили троянцам путь кружной и полный опасностей. Страшная буря выбросила корабли Энея на берег островка, на котором обитали страшные чудовища — гарпии (рис. 109), птицы с ликами женщин и медными, острыми перьями*.



Считается, что это был один из Строфадских островов.

Изображения гарпий встречаются в античном искусстве, но определить их внешний вид не всегда возможно. Вероятно, в античном искусстве произошло смешение образа гарпий и сирен, так как им приписывают много сходных внешних черт (см., например, рис. 61, 68).

Беглецам удалось спрятаться от гарпий в пещере, так как оружие было против них бессильно, но твари сожрали запасы продовольствия Энея и его спутников. Напоследок одна из птиц от

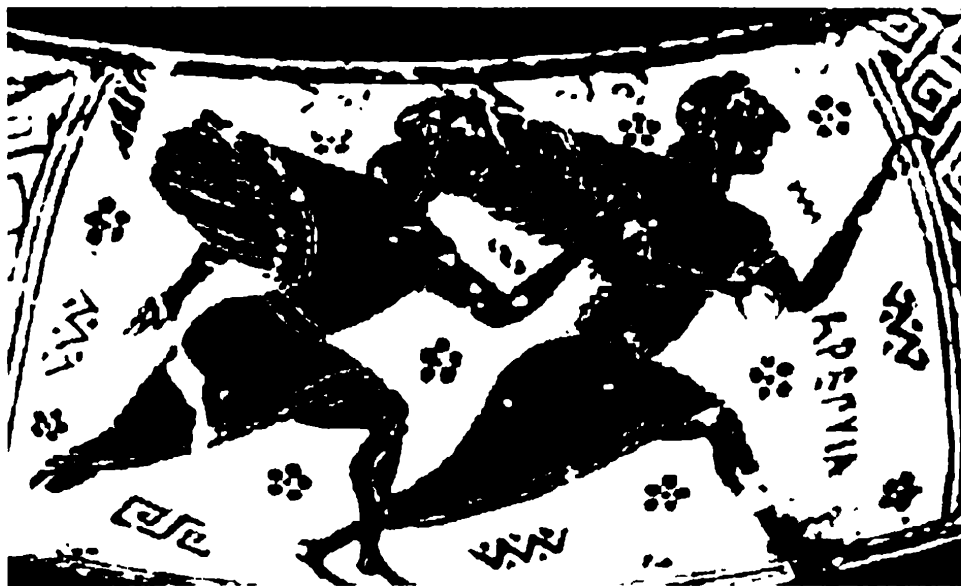


Рис. 109. Гарнии.
Роспись про-
тоаттической
вазы. Первая
половина VII в.
до н.э.

имени Аполлона повторила пророчество о том, что их путь закончится в Италии, но им еще придется пережить многие испытания и претерпеть нужду.

Несколько дней плавания по бескрайнему морю привели троянцев к берегам Эпира*, где правил сын погибшего царя Трои Приама. Гостеприимно встреченные троянцы прожили в Эпире около года, но божественная воля требовала продолжения путешествия, и Энею пришлось подчиниться.



Эпир — историческая область в северо-западной Греции, с достаточно суровым климатом и такими же людьми. Греки недолюбливали эпиров, считая их колдунами и ведьмами.

И хотя от Эпира до Италии небольшое расстояние, Энею не удалось доплыть до ее берега. На море опустился густой туман, вследствие чего скитальцы оказались у берегов острова Сицилия. Они благополучно миновали хищные пасти Сциллы и водовороты Харибды*, а на берегу острова троянцы встретили изможденного человека, который оказался потерявшимся спутником Одиссея, с трудом избежавшего здесь расправы от рук ослепленного ими киклопа Полифема*.



Классическая традиция помещает Сциллу и Харибду в Мессинском проливе, разделяющем Италию и остров Сицилию.

Спасенный настойчиво советовал побыстрее покинуть берега Сицилии, пока о троянцах не услышали киклопы. Устрашенный перспективой встретиться с одноглазыми великанами, Эней покинул берег, но для пополнения запасов пищи и воды ему пришлось двигаться вдоль берега к западной части острова. Здесь неожиданно умер отец героя Анхис, и его пришлось похоронить в чужой земле. После пополнения запасов корабли скитальцев продолжили свой путь к Италии.



Как уже говорилось в тексте о путешествии Одиссея, многие события его плавания древние и современные исследователи соотносили именно с Сицилией и Италией. Поэтому римский поэт Вергилий, автор эпической поэмы «Энеида», использовал традиционные представления о месте обитания киклопов и других чудовищ «Одиссеи».

Но смертельно ненавидящая троянцев богиня Юнона (Гера) вызвала ужасную бурю, погубившую много кораблей, а оставшиеся семь судов были отнесены к берегам Ливии (рис. 110).

Здесь строился новый город Карфаген*, которым правила царица Дидона, которая тоже испытала на себе бедствия скитаний, когда ей пришлось покинуть родную Финикию.



Финикия — древняя страна, находившаяся на восточном побережье Средиземного моря, на территории современных Ливана, Сирии и Израиля. Финикийцы основали множество колоний на берегах Средиземноморья, в том числе и Карфаген. Этот город возник в Северной Африке на территории современного Туниса в 814 г. до н.э. Позднее он пре-

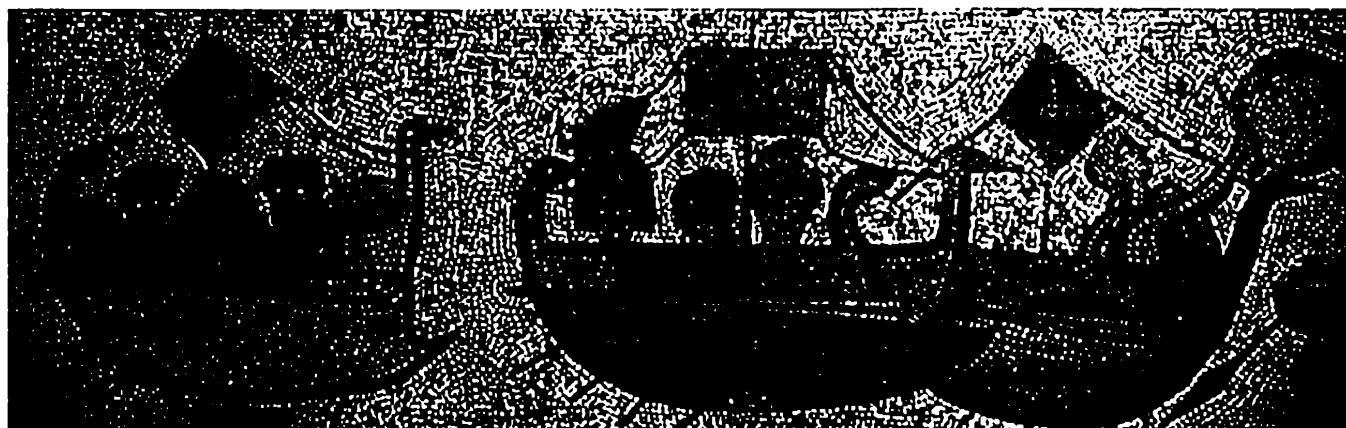


Рис. 110. Прибытие кораблей Энея. Мозаика IV в. н.э.

вратился в крупнейшее государство на Западе Средиземного моря, но вступил в борьбу с Римом и был уничтожен в 146 г. до н.э.

Прекрасная царица и Эней полюбили друг друга (рис. 111), и все шло к свадьбе. Троянцы были готовы забыть о своем предназначении, но тогда вмешались боги, приславшие герою извещение через Меркурия (Гермеса). Эней должен был снова отправиться в море и выполнить их указания в Италии. Когда же троянские корабли покинули Карфаген, Дидона прокляла Энея, его род и землю, к которой он так стремился, потом заколола себя мечом на своем же погребальном костре.

Проходя мимо Сицилии, Эней решил почтить память своего отца спортивными состязаниями. Пока мужчины соревновались, уставшие от скитаний женщины сожгли несколько кораблей. А тень отца Энея посоветовала сыну оставить наиболее уставших от путешествия на Сицилии, а остальным продолжить свой путь: до Италии оставался всего небольшой отрезок пути. Троянцы спокойно миновали остров сирен: мимо них совсем недавно смог проплыть невредимым Одиссей, и поэтому сирены лишили себя жизни (о расположении этого острова см. в разделе «Странствия Одиссея»).

На берегу Италии Эней должен был пройти еще одно испытание: спуститься в Аид, где тень его отца должна открыть будущее самого героя и его потомков. В путешествии в мир мертвых Энею помогла пророчица из города Кумы, которая не только показала место входа в подземное царство и помогла с пропуском в него, но



Рис. 111. Эней и Дидона. Мозаика, IV в. н.э.

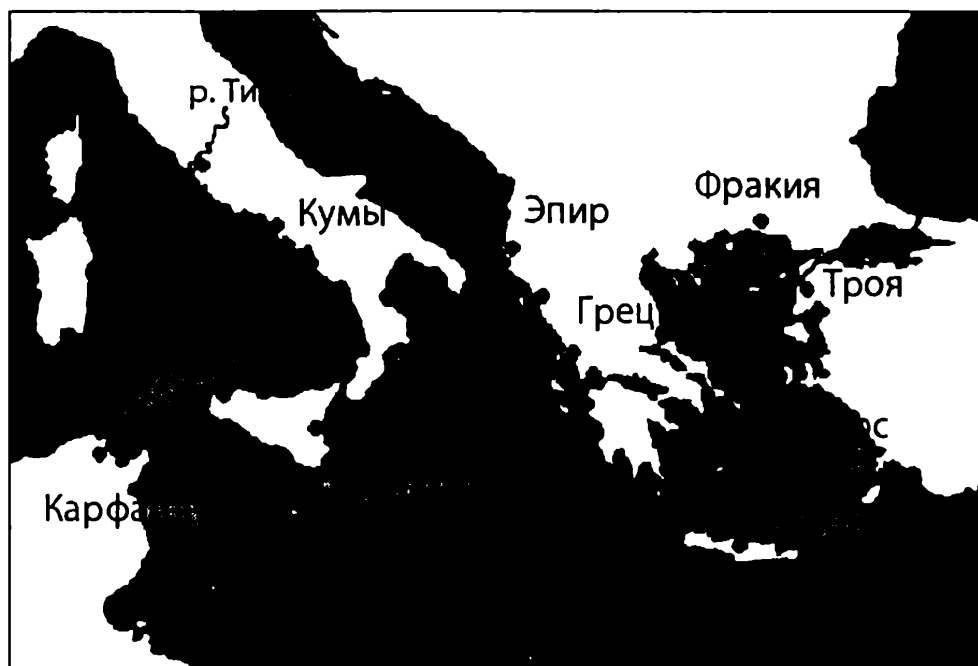


Рис. 112. Карта
скитаний Энея

и выполнила роль своеобразного гида-экскурсовода (Подробнее о месте расположения этого входа в Аид и о Кумской сивилле см. в соответствующих разделах).

Теперь Эней знал все: его потомок Ромул возведет Новую Трою — Рим, земля, на которой суждено поселиться троянцам, располагается у реки Тибр, а также и то, что ждет Энея на новой родине, с кем придется сражаться, на ком жениться и т.д. Ободренные скитальцы направились вдоль берега Италии, поспешно прошли мимо острова Кирки (о предполагаемом месте расположения этого острова см. «Странствия Одиссея») и доплыли до реки Тибр (рис. 112). Здесь троянцы получили разрешение местного царя Латина поселиться на этих землях. Так закончились семилетние скитания Энея и началась новая история беженцев из погибшей Трои. Триста лет спустя Ромул и Рем, из рода Аскания, сына Энея, основали здесь город Рим, которому предназначено было владычествовать над миром.

Варианты древнегреческого мифа об Энее достаточно разнообразны. Много эпизодов было описано в отдельных небольших поэмах, где ничего о путешествии Энея не говорилось. Но позднее появился мотив бегства Энея из разоренной Трои, и примерно с VI-V вв. до н.э. этот эпизод лег в основу мифа о переселении Энея

в Италию и основании его потомками Рима. Этруски*, воспринявшие этот вариант сказания, добавили в него некоторые местные итальянские легенды, и в таком виде этот миф стал общепринятым. Наиболее полно и последовательно путешествие Энея описано в поэме римского поэта I в. до н.э. Вергилия «Энеида».



Этруски — жители северо-западной части Апеннинского полуострова (Италии), создавшие в начале I тыс. до н.э. удивительную цивилизацию на территории Италии. Происхождение и место нахождения их прародины до сих пор остается загадкой. Греки называли их тирренами или тирсенами, этрусками — римляне, а сами себя они называли расенами.

Но здесь следует не забывать, что на содержание произведения Вергилия сказались как цели, которые ставил перед собой поэт (воспеть величие Рима, превратить мифологического троянского беглеца в римского национального героя, показать полубожественное происхождение семьи Юлиев, к которой принадлежали Юлий Цезарь и Октавиан Август), так и совершенно другие географические знания и представления римлян по сравнению с Грецией героической эпохи.

Поэма Вергилия многое заимствует из «Илиады» и «Одиссеи» Гомера, перенимает из нее сюжеты и отдельные эпизоды, определенно намекая, что Эней, гонимый кознями богини Юноны (т.е. беглец по воле рока), скитается по тем же местам и в то же время, что и Одиссей, которого, в свою очередь, гоняет по морям Нептун (Посейдон). Другими словами, «Энеида» в какой-то степени повторяет гомеровские поэмы, но уже с позиций другого времени и народа.

Интересно, что Эней не похож на героев Гомера своим поведением и вообще отношением к жизни. Его действиями руководят боги, а не личные побуждения героя. Одиссей гораздо более самостоятельный и деятельный человек, и его сравнение с Энеем явно не в пользу последнего. Это уже не герой по гомеровским меркам, а «ручной зверек» богов, которые ведут его на поводке через полосу препятствий к заранее намеченной небожителями цели.



ТРОЯНСКИЙ МИФОЛОГИЧЕСКИЙ ЦИКЛ И ЛЕГЕНДАРНАЯ ГЕОГРАФИЯ ЧЕРНОГО МОРЯ

ЛЕВКА И АХИЛЛ

*Остров горный... ристалищем Ахилла
и славный и прекрасный.*

Эврипид. Ифигения в Тавриде

С Понтом Эвксинским оказался связан и главный герой гомеровской поэмы «Илиада» Ахилл (или Ахиллес) (рис. 113). По преданию, Ахилл был сыном царя Пелея и морской богини Фетиды. Мать старалась сделать сына неуязвимым, но по воле богов он все же пал в Троянской войне. С одобрения самого Зевса Фетида перенесла душу погибшего Ахилла на остров Лёвка (т.е. «Белый»). Здесь герой стал божеством (не совсем богом, но божественной сущностью типа доброго духа-гения), защищающим людей от бед*. По своей сути, остров Левка — это один из островов блаженных, то есть один из филиалов Царства мертвых, где души умерших живут счастливо, без забот и волнений. Миф гласит, что Фетида специально подняла этот остров для души погибшего сына с морского дна, поэтому его нередко называли Ахилловым.



По преданиям, Ахилл здесь жил не в гордом одиночестве, а с супругой, которая в разных вариантах легенд была или Елена Прекрасная, или Поликсена, или Ифигения, или даже Медея. Кроме того, иногда на острове предполагалось пребывание друга героя Патрокла и ряда других троянских героев — обоих Аяксов, Антилоха.

Греки первоначально помещали остров блаженных просто на краю света, у одного из входов в мир мертвых. А так как Понт воспринимался как расположенный за пределами ойкумены, то,

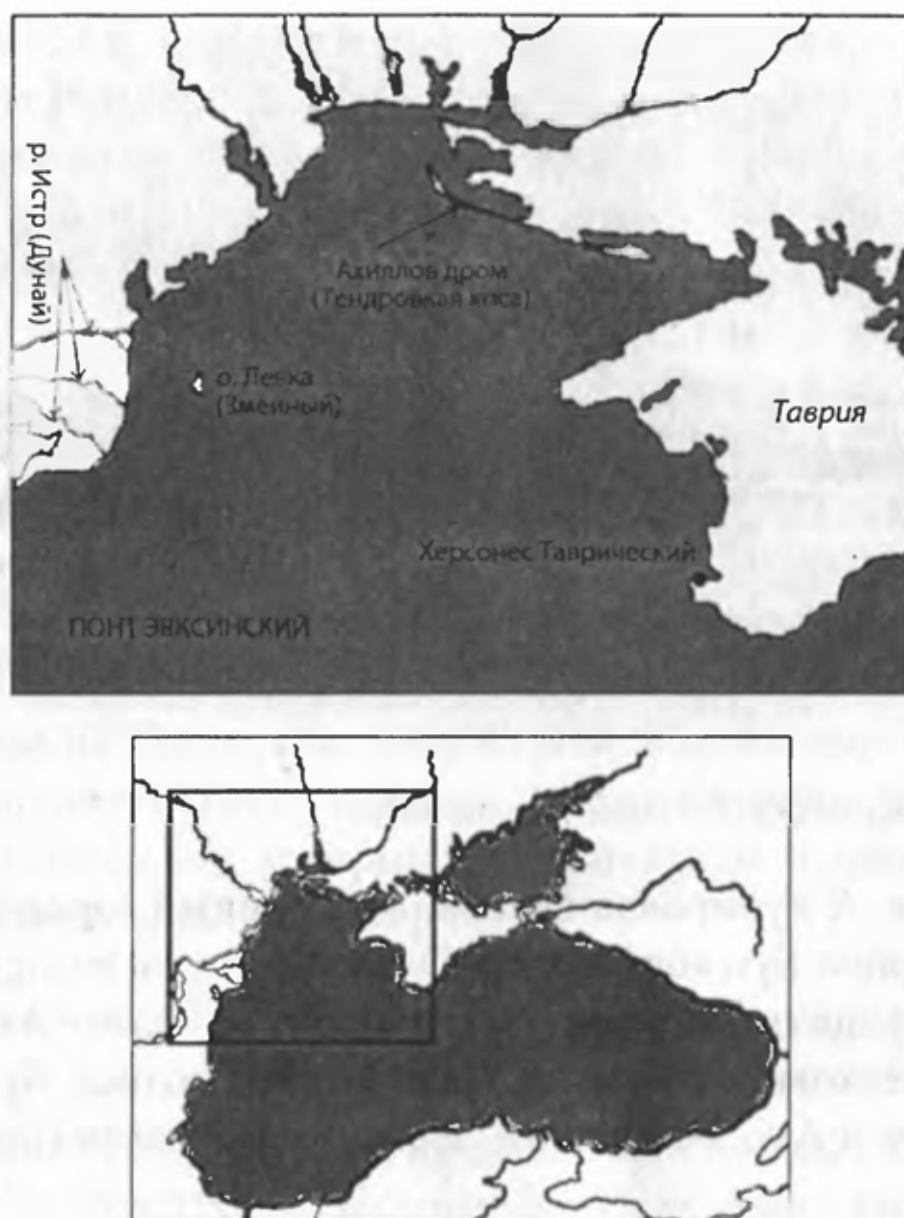


Рис. 113. Район Черного моря, связанный с мифами троянского цикла: остров Левка, Ахиллов дром и район храма Артемиды в Таврии

проникнув в Черное море, греки без колебаний связали этот мифологический объект с реальным островом напротив устья Дуная. Левка был отождествлен с островом блаженных не позднее VII в. до н.э.

Современное название острова — Змеиный, это один из очень немногочисленных островов Черного моря. Он принадлежал Советскому Союзу, а теперь находится в составе территории Украины (рис. 114).

Поселившиеся на берегах Черного моря греки построили на острове храм Ахилла, почитая героя как бога — Понтарха т.е. вла-

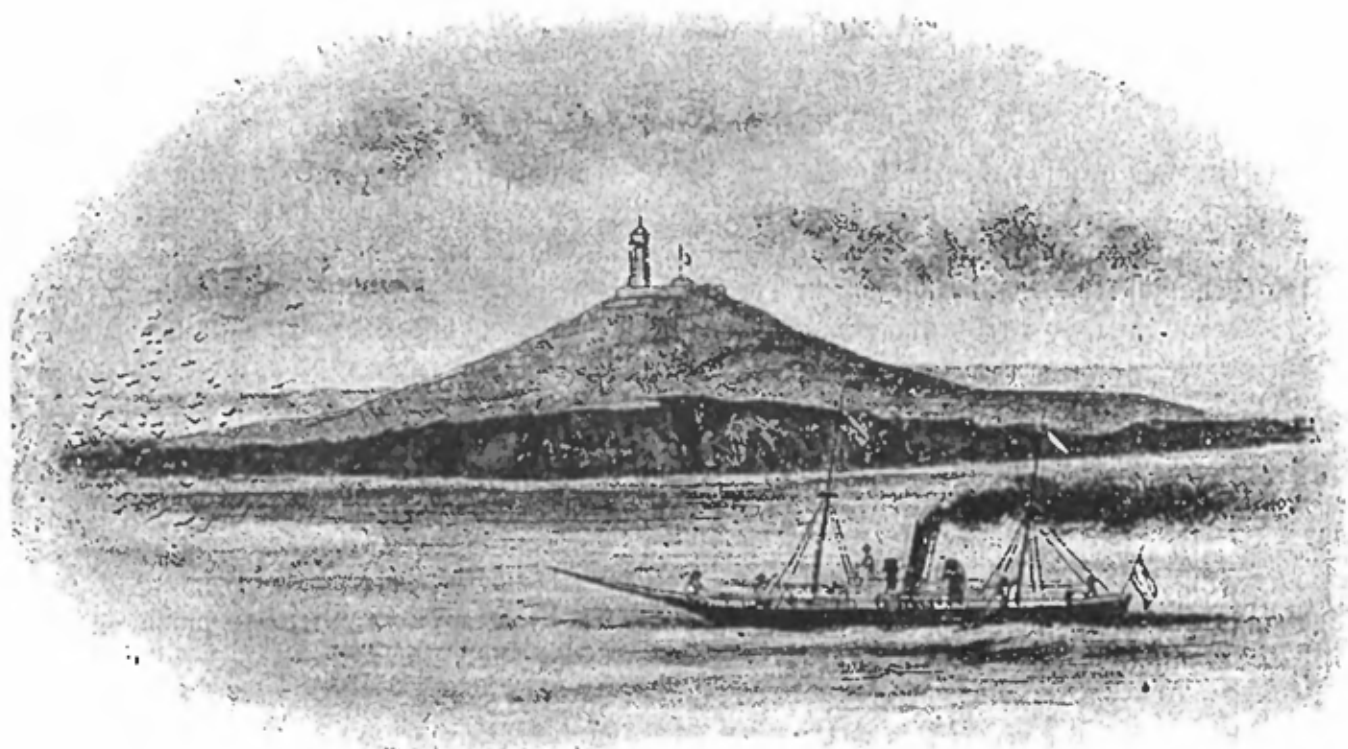


Рис. 114. Остров Левка (Змеиный) в конце XIX в.

дыку Понта. А курировал святилище крупный город-колония в устье Днепрово-Бугского лимана Ольвия, жители которого считали Ахилла защитником этого государства, а позднее Ахилл почитался как верховное божество Ольвийского полиса. Кроме одного из входов в Аид, на острове Левка располагался еще и оракул Ахилла.

Остатки храма были обнаружены учеными на острове Змеиный еще в 20-х годах XIX в., но, к сожалению, в конце того же века руины храма были безвозвратно уничтожены при строительстве здесь маяка.

Интересно, что авторитет храма в древности привлекал не только паломников. Его великие богатства были притягательны для «туристов» иного рода: за свою историю храм Ахилла на острове Левка несколько раз становился объектом нападения пиратов. Поэтому легенды говорят о сокровищах, спрятанных от алчных взоров в подземных кладовых острова. Действительно, скалистое основание Левки изобилует пустотами, в которых, возможно, и укрывались наиболее ценные приношения божеству. Но пока эти сокровищницы никто еще не обнаружил.

С Ахиллом в Причерноморье связано еще несколько географических объектов. Это длинный узкий полуостров — Тендровская коса — недалеко от Днепровского лимана, называемый в древности Ахилловым дромом, то есть «бегом» (или «ристалищем»). Считалось, что именно здесь Ахилл с друзьями праздновал одну из своих побед, устроив спортивные состязания (рис. 113). Греки построили здесь святилище Ахилла и проводили на косе спортивные игры — Ахиллеи, в которых бег занимал особое место.

В Боспорском царстве, которое располагалось на берегах современного Керченского пролива, был городок Ахилий (или Ахиллеон) со святилищем Ахилла. Точное расположение поселения пока не установлено, но оно должно находиться у современной косы Чушка на Таманском полуострове. Со знаменитым героем Троянской войны греки связывают и другой город Боспорского царства — Мирмекий, который располагался на территории одного из районов современной Керчи.

ИФИГЕНИЯ В ТАВРИДЕ

:

Ифигения была дочерью предводителя похода на Трою Агамемнона. По легенде, греческому флоту не давал выйти в море встречный ветер, который, по божественному откровению, можно было прекратить, принеся в жертву Ифигению. Агамемнон согласился на такое условие, но богиня Артемида пожалела девушку и заменила ее на алтаре на лань (рис. 115).

Спасенную Ифигению богиня перенесла в Тавриду*, где той предстояло жить среди диких тавров и стать жрицей в храме Артемиды (рис. 116).



Таврия, Таврика, Таврида — названия горной области Крымского полуострова с его южным побережьем. Здесь в горах обитали очень недружелюбные и воинственные племена горцев-тавров.

Тавры — племена, населяющие преимущественно горные районы Крыма и некоторые предгорные области. По-гречески «таврос» означает «бык», и по какой-то причине это название перешло на племена



Рис. 115. Принесение Ифигении в жертву. Помпейская фреска

горцев Горного Крыма. Возможно, из-за названия местности, либо самоназвание местного народа (нам оно неизвестно) грекам показалось созвучным со словом «бык».

По античной традиции они считались крайне недружелюбными и жестокими: «по своей свирепости они варвары и убийцы, и умилоствуют богов нечестивыми деяниями», они отличаются «своей чрезмерной грубостью и жестокостью» и т.д. В действительности жители горных областей Крымского полуострова занимались примитивным земледелием, скотоводством, охотой и собирательством, однако часто устраивали пиратские и военные набеги на соседние территории, ложными сигналами заманивали на прибрежные скалы проплывающие мимо корабли, а потом грабили их. Репутацию крайне диких и кровожадных горцев они заслужили постоянными нападениями на греческих моря-

ков, колонистов и вообще любых чужеземцев. Пленников чаще всего тавры приносили в жертву своему божеству.

Работа Ифигении состояла в том, чтобы приносить в жертву на алтаре богини-охотницы всех чужеземцев, попавших на берега Таврики. Лишь много позднее брат Ифигении Орест со своим другом Пиладом смогут вернуть девушку обратно в Грецию, счастливо избежав участи остальных чужеземцев (рис. 117).

Место в Скифии есть, что зовется издревле Тавридой...

Там и по нынешний день есть храм...

Здесь повествует молва, небесный кумир находился...

Камень алтарный, что был по природе своей белоснежным,

Красным от крови людей сделался, цвет изменив.

Овидий. Письма с Понта

Место расположения этого легендарного храма до сих пор вызывает оживленный интерес у ученых. Его внешний вид описал в своем произведении «Ифигения в Тавриде» древнегреческий драматург Эврипид. Однако в драме описывается типично греческий храм, а тавры ничего подобного не строили, да и просто не умели этого делать. Тем не менее греческие мастера часто изображали и этот храм, и саму Ифигению на предметах быта и искусства. Ученые почти двести лет ищут в Крыму место, где стоял легендарный храм, и пока не находят. Святилище искали на мысе Фиолент (недалеко от Балаклавы), у мысов Аю-Даг (между Артеком и поселком Партенит), на мысе Айя (самая южная точка Крыма) и в других местах.



Рис. 116. Ифигения в Тавриде около статуи Артемиды. Роспись на итальянском кратере IV в. до н.э.



Рис. 117. Ифигения узнает Ореста и Пилада

Причин неудачи поисков несколько. Во-первых, какой искать храм? Тавры не строили ничего подобного, а греки поселились на берегах Крыма значительно позже, чем появились первые мифы об Ифигении в Тавриде. Видимо, мифологический храм Артемиды, где приносили кровавые жертвы, сплелся в представлениях греков с поздними культами богини Девы, покровительницы и защитницы города-государства Херсонес Таврический (на территории современного Севастополя).

Култ Девы, как некоего женского божества, был, скорее всего, местным, таврским, и когда его переняли поселенцы из Греции, то в их сознании он сплелся с образом Девы, Артемиды, а заодно и самой Ифигении. Очень почитаемая жителями Херсонеса богиня стояла в числе главных богов города, поэтому главной святыней херсонеситов был ее храм с алтарем в центре города. В честь нее устраивали праздник Парфении, посвящали статую и чеканили ее изображение на монетах (рис. 118).

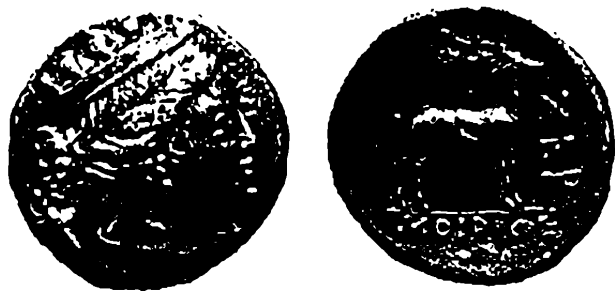


Рис. 118. Монета Херсонеса Таврического 120–110 гг. до н.э.

А еще это мог быть и загородный храм на мысе Парфений («Парфэнос» по-гречески значит «Дева») недалеко от Херсонеса. Видимо, это и был тот самый храм, воплотивший в себя пре-

дания о святилище, где служила Ифигения. Тогда искать его следует в районе Херсонесского мыса на крайней юго-западной точке Крыма либо на мысе Фиолент.

Так что, может, был не настолько и не прав А.С. Пушкин, оставивший после путешествия в Крым такие строки:

К чему холодные сомненья?
Я верю: здесь был грозный храм,
Где крови жаждущим богам
Дымились жертвоприношенья.



КРИТО-МИКЕНСКИЙ ПЕРИОД: МИКЕНСКАЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ, ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

После упадка минойской цивилизации Крита на первое место выдвигается Материковая, или Балканская, Греция. Создателями новой культуры были греки-ахейцы, заселившие эти территории на рубеже III-II тыс. до н.э. Пришельцы частично уничтожили, а частично ассимилировали местное коренное (догреческое) население, поэтому этот период истории обычно называют Ахейской Грецией или микенской культурой, по имени одного из крупнейших и древнейших городских центров Пелопоннеса — Микен*.



Греки называли себя эллинами, а свою страну — Элладой. Но эти названия в таком значении появились значительно позже: не ранее VII в. до н.э.

Микенский период греческой истории начинается приблизительно с XVI в. до н.э., когда на Балканах начинают складываться первые государства. Многие были заимствованы у более развитой минойской, или критской, цивилизации, а что-то у своих предшественников пеласгов. Наивысшего расцвета микенцы достигают в XV–XIII вв. до н.э., когда на большой территории всего Пелопоннеса, Средней Греции (Аттика, Беотия, Фокида), значительной части Северной (Фессалия), а также многих островов Эгейского моря сложилась единообразная культура.

Обычно центрами микенских государств становились, как и на Крите, дворцовые комплексы, но совершенно иной архитектуры. Почти все микенские дворцы были укреплены и представляли собой настоящие цитадели. Греки выбирали для своих крепостей вершины холмов, где и строились укрепления, называемые акрополем или Верхним городом. Селение, раскинувшееся вокруг хол-



Рис. 119. Важнейшие города микенской Греции

ма с крепостью, тоже иногда имело крепостные стены и обычно называлось Нижним городом. Самыми значительными были Микены и Тиринф (Арголида), Пилос (Мессения, юго-западный Пелопоннес), Афины (Аттика), Фивы и Орхомен (Беотия), на севере Греции Иолк (Фессалия) (рис. 119).

Мощные стены микенских цитаделей, сооруженные из огромных, почти не обработанных каменных глыб (весом до 5–6 тонн), называют циклопическими, так как более поздним жителям этой страны казалось, что такие стены построить было под силу только великанам-циклопам (киклопам). Действительно, остатки крепостных сооружений до сих пор производят огромное впечатление. Например, стены акрополя в Микенах имеют протяженность 900 м при толщине от 6 до 9 м, а единственный вход украшен воротами (т.н. «Львиные ворота»), сложенными из трех

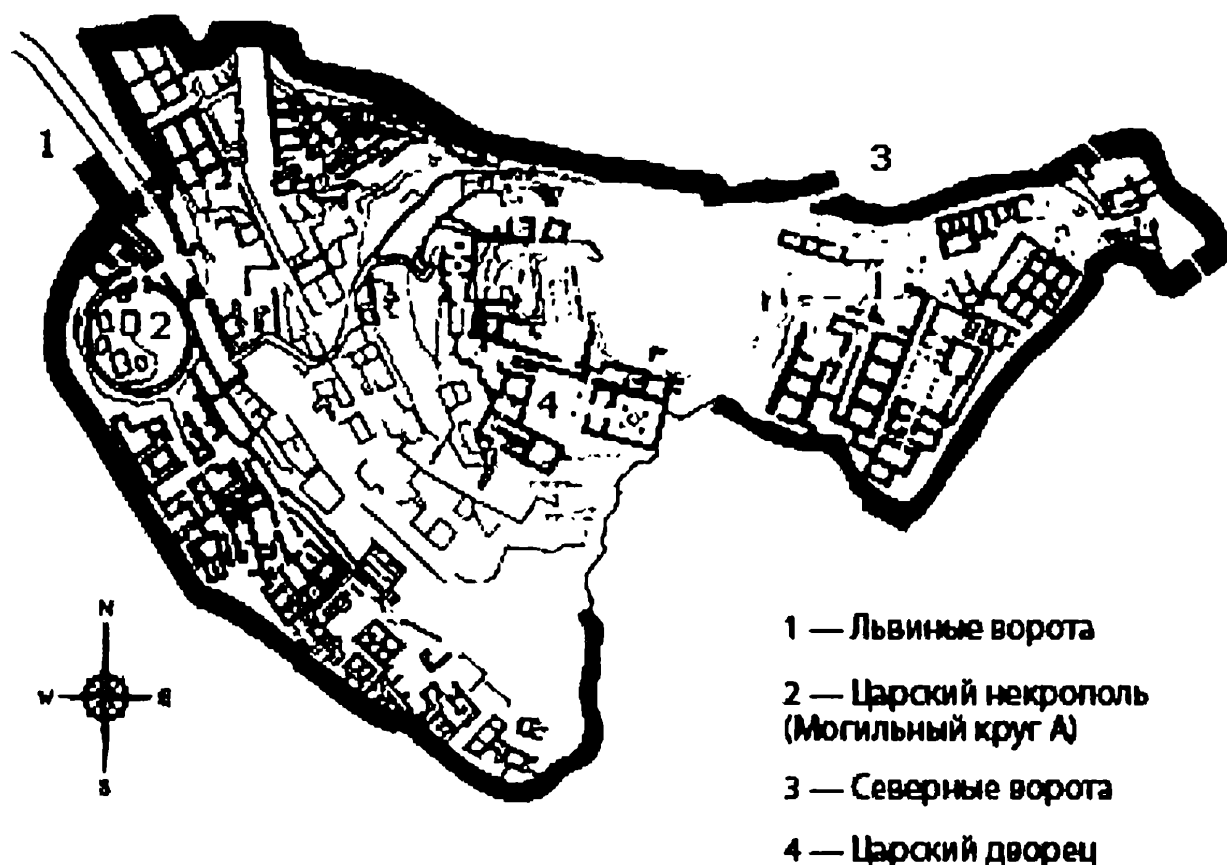


Рис. 120. План акрополя Микен

монолитных каменных блоков по несколько десятков тонн весом. (рис. 120, 121).

Не менее величественны остатки крепости в Тиринфе, где необработанные глыбы известняка, достигающие в отдельных случаях веса в 12 т, образуют наружные стены крепости, толщина которых превышала 4,5 м, высота же только в сохранившейся части доходила до 7,5 м. В некоторых местах внутри стен были устроены сводчатые галереи с казематами, в которых хранилось оружие и запасы продовольствия, в этом случае толщина стен достигает 17 м (рис. 122).

Внутри крепости, на самом высоком месте располагался царский дворец. Главные отличия микенских дворцовых построек от критских в строгой симметричности расположения помещений, строгости и упорядоченности планировки. Неотъемлемую и наиболее важную часть любого микенского дворца составлял обширный прямоугольный зал — мегарон, в центре которого был

устроен большой круглый очаг, а для дыма оставлено отверстие в потолке. Вокруг очага стояли четыре деревянные колонны, поддерживавшие перекрытие зала. Стены мегарона были расписаны фресками. Это помещение было сердцем любого дворца и предназначалось для официальных приемов, торжественных пиршеств. Все остальные помещения располагались в примыкающих к мегарону коридорах: кладовые, жилые помещения, хозяйственные, ванны комнаты. Во дворце также имелся водопровод и канализационные стоки. Внутренние стены главных помещений дворцового комплекса покрывали фрески, аналогичные критским, только с другим сюжетом: охота и война.



Рис. 121. Львиные ворота Микен

Среди наиболее заметных интересных архитектурных памятников микенской эпохи выделяются «толосы», или «купольные гробницы» (рис. 123).

Это царские усыпальницы, расположенные недалеко от дворцов. Самый большой из микенских толосов условно называется



Рис. 122. План акрополя Тиринфа

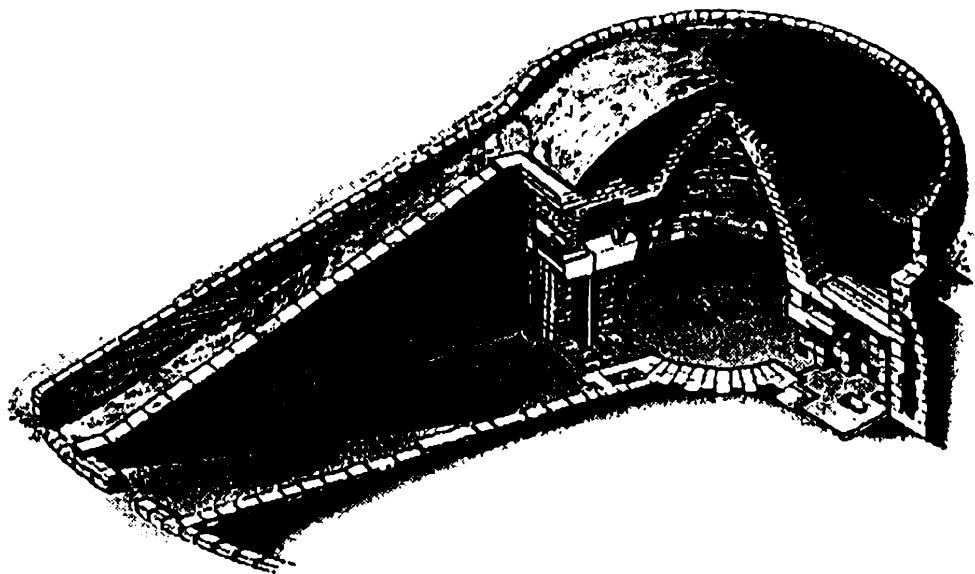


Рис. 123. Толос в Микенах

«гробницей (или сокровищницей) Атрея»*. Под насыпь искусственного кургана ведет длинный, облицованный камнем коридор — дромос. В конце коридора — парадный вход в гробницу высотой около 10 м. Его перекрытием служит огромный каменный блок, который весит около 120 т. Камера гробницы представляет собой круглое в плане помещение с высоким (около 13,5 м) куполообразным ложным сводом. Рядом небольшая боковая прямоугольная камера, где и было совершено погребение (рис. 124).



Атрей — отец руководителя греческого похода на Трою Агамемнона. Толос не мог принадлежать этому царю, так как он жил на несколько столетий позже, чем была построена эта гробница.

Всего известно девять таких толосов, которые датируются примерно концом XVI — началом XIV вв. до н.э. Все царские погребения были разграблены в глубокой древности, а «гробница Атрея» была самым большим сводчатым сооружением Древнего мира вплоть до строительства римского Пантеона во II в. н.э.

Микенские толосы не были самыми ранними памятниками этой культуры. К XVI в. до н.э. относятся так называемые шахтовые могилы, первые шесть из которых были открыты в 1876 г. Г. Шлиманом в черте стен Микенской цитадели. Шахтовые могилы были наполнены огромным количеством драгоценных вещей из золота, серебра, слоновой кости и других материалов: великолепно изукра-



Рис. 124. «Гробница Атрея»

шенное оружие и уникальные золотые маски, скрывавшие лица погребенных (рис. 125). В поэмах Гомера Микены называются «златообильными», а их царя Агамемнона легендарный сказитель признает самым могущественным из всех ахейских вождей, принимавших участие в знаменитой Троянской войне. Эти находки во многом подтвердили справедливость слов великого поэта, к которым до этого многие относились с недоверием. Правда, Шлиман полагал, что нашел могилу Агамемнона. Но позднее ученые определили, что Троянская война происходила, по-видимому, в XIII–XII вв. до н.э., т.е. погребения на 200–300 лет старше событий, описанных в «Илиаде».



Рис. 125. Золотая погребальная маска из шахтовой гробницы в Микенах (т.н. «маска Агамемнона»). XVI в. до н.э.



ГЛАВА III ЗА ГРАНЬЮ РЕАЛЬНОСТИ

ПУТЕШЕСТВИЯ В МИР МЕРТВЫХ: ВХОД И ВЫХОД ТОЛЬКО ДЛЯ ГЕРОЕВ

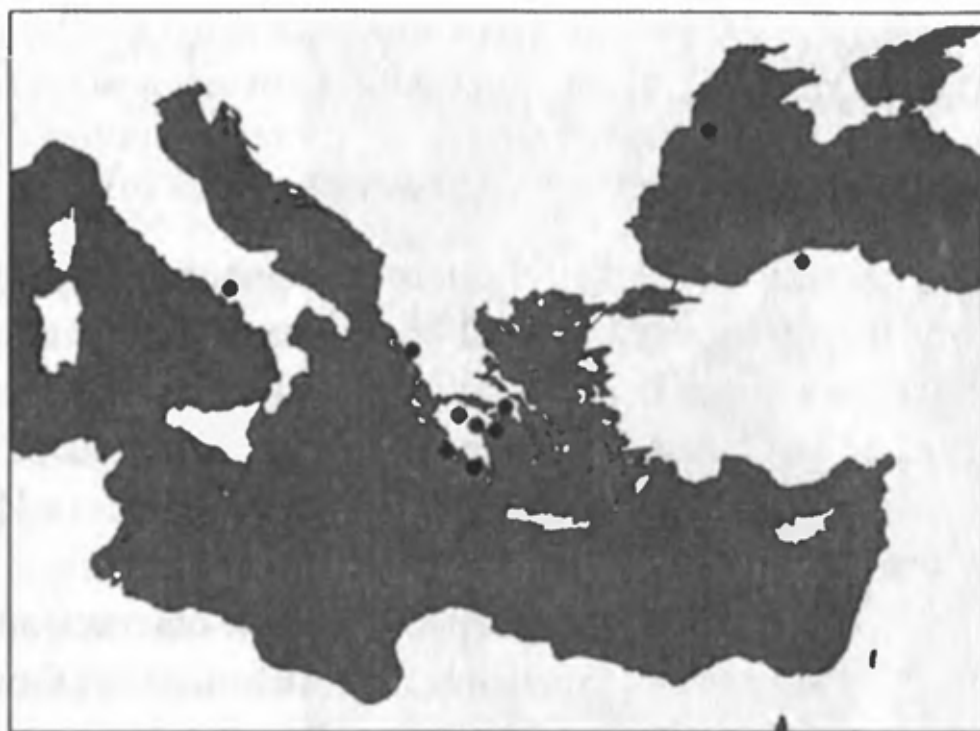
*Ах, ужасен мрак Аида, многотруден спуск подземный;
А кто раз туда спустился — на возврат оставь надежды!*
Анакреон

Как и в мифах многих народов мира, в античной мифологии существовали предания о путешествиях в загробный мир*. По представлениям древних греков, допускалась возможность живому человеку посетить мир мертвых. Однако это было доступно далеко не всякому, и простому человеку, вероятно, совершить такой экстремальный тур просто не приходило в голову. В мифологии несколько раз встречаются «экскурсии» в Аид, правда, задачи перед героями стояли самые разные: Орфей хотел вернуть свою возлюбленную, Геракл — выполнить волю своего работодателя, Одиссей — получить совет, Тесей со своим другом отправились в путь, чтобы сосватать (!) за него жену Аида Персефону, а Эней — чтобы узнать свое предназначение. Для греков попасть в мир мертвых казалось вполне реальным, а входов в Аид они знали как минимум несколько (рис. 126).



Стоит сказать, что Аид — это и название загробного мира (другое название — Гадес), и имя бога, владыки царства мертвых. Древние римляне Аида называли Плутон, а также Дит, Орк.

Рис. 126. Карта
наиболее из-
вестных входов в
царство Аида



Интересно, что в преданиях и сказаниях других народов точного пути в мир мертвых обычно не существовало. Например, русский Иван Царевич, отправляясь на поиски царства Кощея Бессмертного или в Тридевятое царство (в обоих случаях — это потусторонний мир), долго скитается в поисках входа и попадает туда в итоге с трудом, при помощи аллегорического привратника — Бабы Яги. Для греков же путь в мир теней был чаще всего хорошо известен. Только изредка прослеживается некий анахронизм, когда, например, Геракл пытается спуститься в Аид и не может найти туда дорогу, но это скорее исключение (либо литературный прием для большей эффектности действия персонажа), чем правило:

Путник шагал по дороге — огромного роста,
Львиная шкура всё тело, как плащ, прикрывала,
В кожаных ножнах кинжал был к одеждам привязан,
Мощная палица в крепких руках мускулистых.

Это Алкид, исполняя приказ Эврисфея,
Вход в царство умерших ищет по всей ойкумене...
Каждого встречного спрашивал сын Громовержца,
Знает ли он, где находится царство Аида?

С ужасом люди смотрели немым на Геракла
И уходили поспешно в смущённом молчанье.
Вскоре отчаянье в душу героя проникло:
Встречные люди ему не давали ответа...

Традиционная греческая мифология предусматривает последнее путешествие душ умерших к месту своего постоянного обитания через несколько входов в загробный мир, царство Аида (рис. 127). Среди них: пещера у Тенарского мыса в Лаконии, в Пилосе (на западе Пелопоннеса), у озера Аверн (в Италии) и еще ряд других мест.

Близость входов в мир мертвых к обитаемой территории Греции объясняется слабыми представлениями об окружающем мире древних греков. Позднее, когда географические представления их расширились, то появлялись новые места входа в Аид, преи-

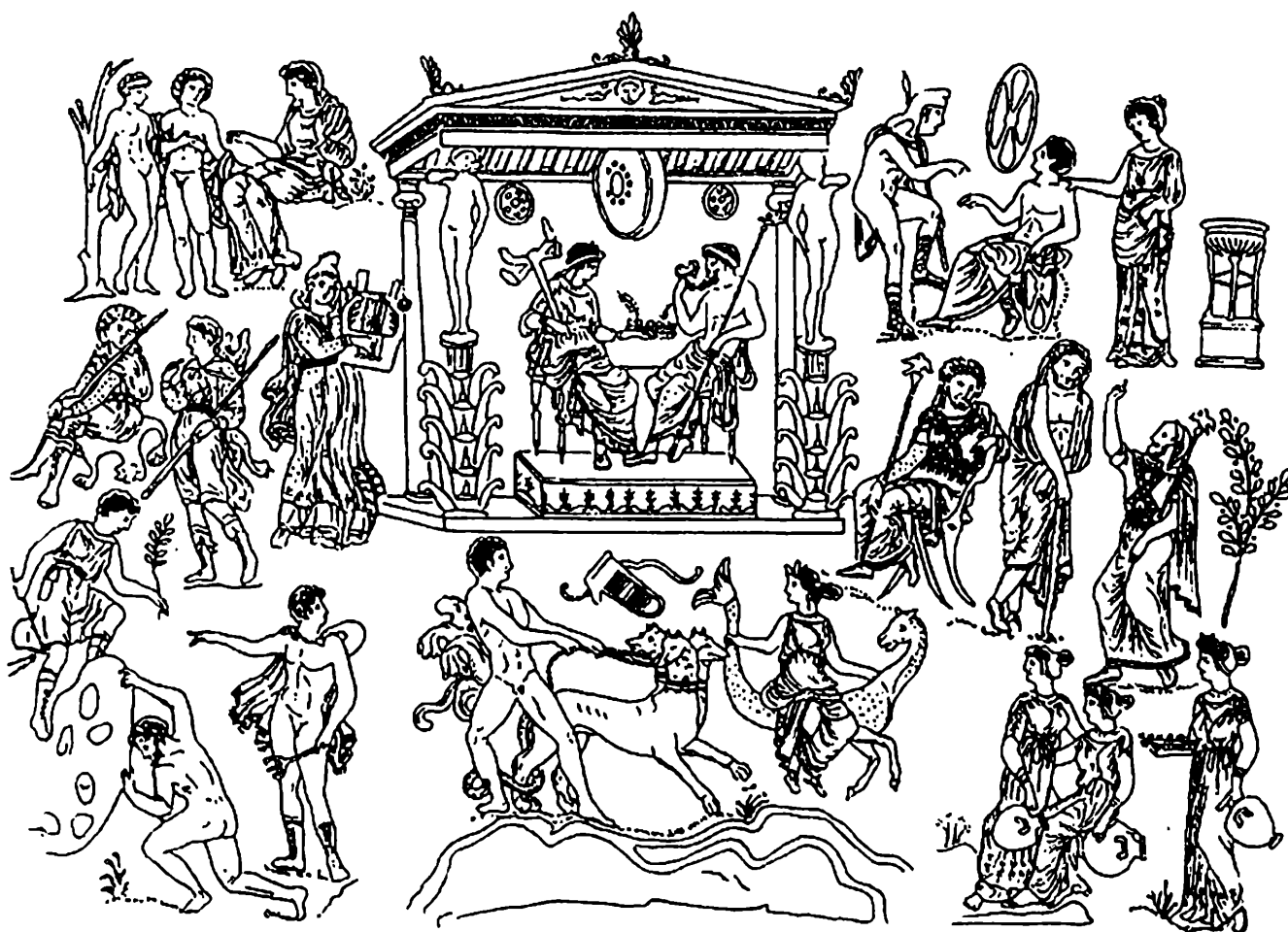


Рис. 127. Царство Аида. Роспись античного сосуда

мощественно на окраинах известного эллинам мира. Можно добавить, что сами греки не очень углублялись в географические подробности месторасположения Аида. Поэтому в одной гомеровской поэме — «Одиссее» — загробный мир расположен далеко на краю света, по ту сторону Океана, а в другой — «Илиаде» — он должен находиться непосредственно под землей.

Наиболее древним из известных входов в мир теней была пещера на мысе Тенар, самой южной точке Пелопоннесского полуострова. Именно здесь в Аид спускались Орфей* и, скорее всего, Геракл (хотя в других источниках иногда упоминается вход в Вифинии, в Малой Азии). Здесь же прошел Тесей со своим другом Перифоем. Двое последних намеревались вернуться этой же дорогой, но Тесей только с помощью проходившего мимо Геракла смог вернуться наверх, а его несчастный друг остался в Аиде навечно (рис. 128).

К началу новой эры эта местность утратила свою известность как ближайший к основной части Греции КПП (контрольно-пропускной пункт) в мир теней. Но память об этом сохранялась долго: в эпоху христианизации здесь на всякий случай была построена церковь.



Рис. 128. Геракл пытается поднять Тесея со скалы, к которой его приковал вместе с Перифоем Аид. Роспись античного сосуда



Есть и другое мнение, что Орфей (рис. 129) спустился в Аид через щель, разверзшуюся близ Аорна, что в Феспротиде, которая находилась в Эпире, и здесь протекали «адские» реки Кокит и Ахеронт.



Рис. 129. Орфей, Эвридика и Гермес.
Мраморный рельеф из Виллы Альба-
ни. V в. до н.э.

Другой вход расположен относительно недалеко от первого: в Лернейских болотах, где обитала ужасная гидра, убитая Гераклом. Через этот портал проходил бог Дионис, чтобы возвратить свою мать (Семелу) в мир живых. Печально известный римский император Нерон пытался обнаружить этот вход, и даже были сделаны промеры этого болота. Здесь находилась и ограда, отмечавшая место, где Аид (по-римски Гадес, он же Плутон) вернулся в свое царство с похищенной Персефой (она же Кора) (рис. 130, 131).

К слову сказать, Геракл, пленив чудовищного пса Аида Кербера, вывел его на поверхность, но через какой именно вход, точнее выход, неясно. В источниках встречается множество вариантов его обратного пути: через мыс Тенар (где герой и вошел), Лернейское болото, через расщелину у города Трезен*, через пещеру Аконы на черноморском побережье Турции, вход на горе Лафист, где позднее появился храм Геракла.



Павсаний указывал, что этой дорогой также воспользовался и Дионис, выводя спасенную мать из Аида.

Еще более примечательно расположение другого входа: Колон, пригород Афин, через который покинул мир живых мифологический Эдип.

Позднее грекам стало известно еще множество путей в мир мертвых. Самым популярным, вероятно, считался вход на западном побережье Италии в Кампании, в районе греческого города Кумы, в пещере у озера Аверно (в древности — Аверн). В ней жила прорицательница сивилла. Этот воспетый Вергилием вход в



Рис. 130. Владыка царства мертвых Аид и его супруга Персефона. Роспись античного сосуда



Рис. 131. Похищение Плутоном-Аидом Персефоны-Коры. Роспись склепа Деметры в Пантикее. I в. н.э.

Аид был обнаружен археологом Амедео Маюри в 1932 году. Искусственная пещера, вырубленная в скале в виде длинного коридора, заканчивается небольшим залом, где и обитала сивилла. Однако никаких проходов дальше из зала археологами не было обнаружено.

В северо-восточных областях ойкумены было известно еще несколько входов в Аид. Один расположен на турецком побережье Черного моря у современного города Эрегли (рядом с этим местом была основана древнегреческая колония Гераклея Понтийская). Его видели аргонавты, можно пройти часть пути и сейчас. Примерно на 1,5 километра уходил узкий коридор в недра горы, но в 1960 году потолок пещеры частично обвалился и перекрыл проход в самую дальнюю часть пещеры. Кстати, в пещере сохранились следы многочисленных древних жертвоприношений, а в соседней с ней пещере была устроена раннехристианская часовня. С этим входом в Аид связано несколько сюжетов из разных мифов. Считается, что через эту пещеру прошел Геракл, направляясь в страну амазонок, а аргонавты здесь лишились двух товарищей: прорица-



Рис. 132. Одиссей и Тиресий. Античный барельеф

тель Идмон был убит кабаном, а великий кормчий «Арго» Тифис умер от неизвестной болезни.

Со знаменитым героем-путешественником Одиссеем связан еще один вход в мир теней. Традиционно его помещали в Италии, в Кампании, но тщательное сопоставление географических и исторических фактов говорит о том, что реальное место расположения Оракула мертвых (не-

кимантейон) было, скорее всего, на северо-западном побережье Греции, в Феспротии (современная бухта Фанари). Здесь одна из рек с древности называлась Ахерон, другие тоже вполне соответствуют описанию рек Аида, было здесь и болотистое озеро (Ахерийское). Археологические раскопки С.И. Дакариса на вершине утеса над Ахероном в 1958 г. засвидетельствовали остатки жертвоприношений, связанные с хтоническим ритуалом и полностью соответствующие гомеровскому описанию действий Одиссея в Аиде, призывающего дух Тиресия (рис. 132).

Неясные сведения о других входах в царство Аида дают возможность предполагать их существование и в других областях Причерноморья: на берегах Керченского пролива, на острове Змеиный (в древности — Левка) напротив устья Дуная и в ряде иных мест.

Места почитания Аида располагались обычно около глубоких пещер или расселин в земле, через которые можно, согласно преданиям, попасть в мир мертвых. Важно заметить, что культ Аида достаточно редко встречался в Греции. По замечанию Павсания, единственным местом, где почитался Аид, была греческая область Элида.

Подводя итог, можно заметить, что для древних греков ограниченность их пространственных знаний позволяла не только

допускать вблизи человеческого жилья существование входов в потусторонний мир, но и как бы маркировала их обитаемый мир. Поэтому земли, знакомые грекам (часть Балканской Греции), должны были вмещать на своей территории все, что необходимо для нормального существования: жилища богов (гора Олимп), входы в мир мертвых, заселенные области с городами, «медвежьи» углы, где водятся чудовища (гидры, кентавры и прочая нечисть), остатки жизнедеятельности и могилы богов, героев и других легендарных людей и т.д.

С развитием путешествий и расширением обитаемого пространства необходимые для жизни объекты плавно «расползаются» уже на более значительную территорию, нередко приобретая новые качественные черты. Например, уже в середине VIII в. до н.э. в подземное царство пускали только по пропуску: без волшебной ослы в руке Эней уже не смог бы выйти из Аида. Зато, совершив столь необычное путешествие и повидавшись со своим отцом, будущий прародитель римлян еще и поселился вблизи входа в царство мертвых.



Рис. 133. Геката и Кербер. Роспись античного сосуда



Рис. 134. Геката. Римская гравюра по бронзе

Любопытно: царство Аида населяют многочисленные привидения и чудовища, которыми повелевает ужасная богиня Геката. Когда-то Геката была доброжелательна к людям, и среди прочих благ она даровала, в частности, легкую дорогу путникам. Но позднее ее функции перешли к другим богам, например Гермесу, а она стала божеством подземного мира, повелительницей всей «нечисти» Аида (рис. 133, 134).

Но она в чем-то сохранила связь с путешествиями и дорогами: жертвы Гекате приносят на перекрестке дорог, правда только ночью. Богиня в темные ночи выходит из Аида вместе со своими чудовищными созданиями в мир живых и бродит опять-таки по дорогам. Встреча с ними не сулит путнику абсолютно ничего хорошего. Не потому ли греки остерегались сухопутных дорог, особенно ночью?!



ЛОДКА ХАРОНА: ПОСЛЕДНЕЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Когда земной путь древнего грека заканчивался, то ему предстояло совершить еще одно обязательное и последнее путешествие — в царство мертвых. Душу умершего в этом печальном туре сопровождал Гермес (рис. 135).

Чтобы попасть в мир мертвых, человеку требовалось пересечь заветную черту — реку Стикс (или Ахеронт). Достаточно сложно разобраться в замысловатой границе мира живых и мира мертвых в древнегреческой мифологии. По «Одиссее», эту границу отмечает река Ахеронт, в которую впадает Пирифлегетонт («Огненный поток») и Кокит («Поток плача» или «Река воплей»), который вытекает из Стикса, но иногда вместо реки в мифологии появляется Ахерусийское озеро. В любом случае водная преграда разделяет два мира, и души умерших должны совершить свое последнее путешествие через нее. Именно на этой переправе работает лодочник Харон, перевозчик мертвых (рис. 136).

Вообще, топография водных ресурсов Аида достаточно обширна и знаменита. Водой реки Стикс клялись олимпийские боги,



Рис. 135. Гермес ведет души в царство Аида. Античная фреска



*Рис. 136. Харон.
Роспись античного
сосуда*

и эту клятву они опасались нарушать. В мрачные воды этого потока, по одному из преданий, богиня Фетида окунула своего сына — будущего героя Ахилла, который от такой процедуры стал почти неуязвимым. В историческое время считалось, что именно этой водой был отравлен Александр Македонский. Здесь же течет река, воды которой дают забвение всего земного, — Лета.

Берега Стикса оглашаются плачем и стенаниями умерших, которые ждут переправы, после которой обратного пути нет. Перевозчик Харон, доставляющий на своем челне пассажиров к воротам Аида, мрачен и уродлив, а еще алчен. За перевоз через Стикс умерший должен заплатить монету — «обол Харона», так называют мелкую медную, которую по погребальному обряду клали покойнику в рот. Те, кто не был погребен по правилам или по какой-то причине не получил с собой необходимую сумму, безжалостно отгонялись Хароном веслом от средства передвижения.

Обратно через Стикс, туда, где светит солнце, старый Харон не повезет ни одну душу. Точно так же перевозчик не посадит в челн живого человека, но в этом случае были исключения. Бесстрашные герои не раз вынуждали злобного Харона не только их, живых, да еще бесплатно, отвести к Аиду, но и потом требовали (и получали) обратной переправы в мир живых. Принудили Харона Геракл, Тесей и Пирифой, а у Энея был специальный пропуск, выданный ему сивиллой, — золотая ветвь из рощи Персефоны.

ОРАКУЛЫ И ПРОРИЦАТЕЛИ: ИНФОРМАЦИОННАЯ СЛУЖБА ДРЕВНЕЙ ГРЕЦИИ

Одной из специфичных черт греческой религиозной жизни, давшей толчок путешествиям с паломническими целями, стало посещение оракулов. Предсказания или прорицания играли значительную роль в жизни древних греков, как обычных людей, так и мифологических героев. В любом рассказе о героях постоянно фи-

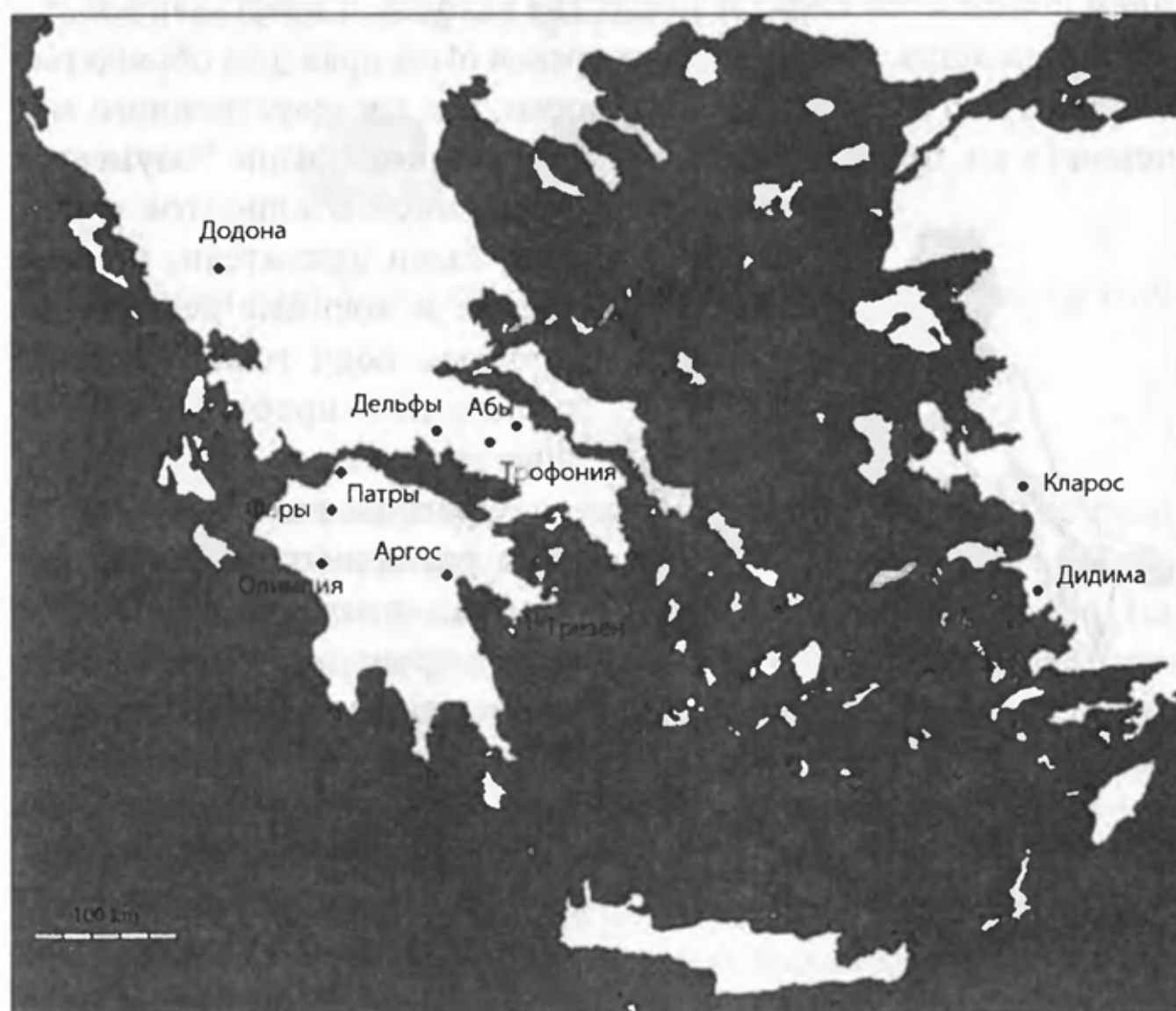


Рис. 137. Расположение самых известных греческих оракулов

гурируют полученные ими предсказания, из-за которых им нередко приходится совершать новые подвиги или специальные жертвоприношения. Иногда просто кажется, что все греки, их герои и даже боги — все полностью зависели от полученных оракулов.

Чаще всего прорицатели располагались вблизи каких-либо святилищ либо в других примечательных местах, например, у одного из входов в Аид. На просторах античного мира оракулов было множество, но из самых почитаемых выделяется несколько (рис. 137).

Оракул (по-латински «священное слово») — предсказание, которое получал человек, вопрошавший богов, через прорицателя (которого чаще всего тоже называли «оракул»). Под этим названием понимается также и место, где находится предсказатель, т.е. «прорицалище». Среди древних греков была практика обращаться к оракулу по всем важным вопросам, как государственного значения (в т.ч. при колонизации), так и личной жизни. Разумеется,

большинство клиентов святилищ были правители, политические и военные деятели, но простые люди тоже старались решать свои проблемы с помощью оракула.

Оракулы давались с помощью различных действий: при помощи вхождения прорицателя в транс посредством воды из священных источников, вдыхания дыма различных веществ (курений) и т.д. Для получения ответа могли использоваться толкования снов, знамений, жребия и другие способы. Чаще всего оракул имел форму изречений, иногда стихотворных.

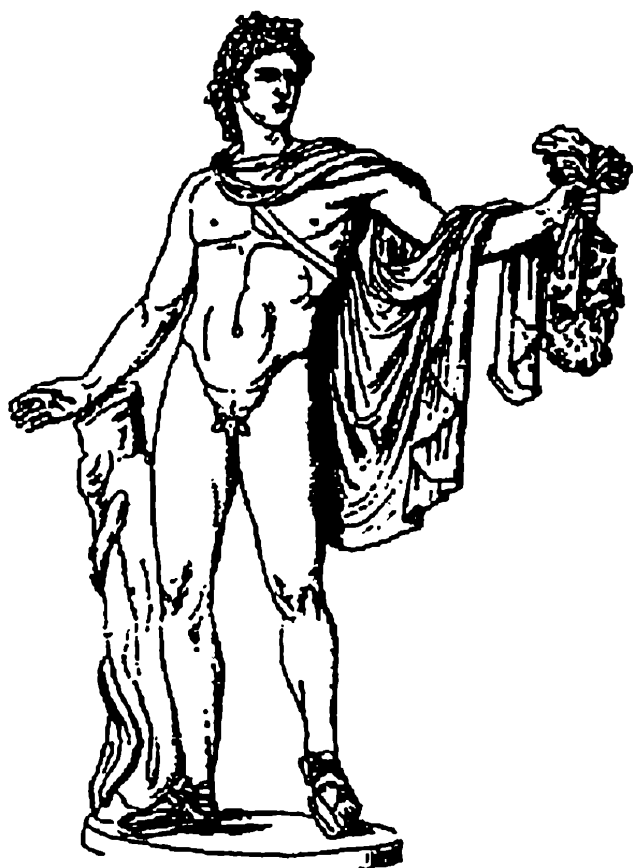


Рис. 138. Аполлон Бельведерский.
Античная мраморная скульптура

Наибольшей популярностью оракулы пользовались до V в. до н.э., но и позднее они сохраняли свой авторитет, распространявшийся далеко за пределами самой Греции. Оракулы преимущественно располагались вблизи храмов Аполлона, который являлся главным богом-прорицателем (рис. 138). Некоторые из его храмов с оракулами стали средоточием религиозной жизни всего греческого мира, особенно Дельфийский. Но существовали предсказатели и при храмах других богов, в том числе и оракулы мертвых.

В период римского владычества оракулы переживают новый расцвет, закончившийся принятием христианства римскими императорами, которые начали борьбу против всех проявлений старой религии, в том числе и с прорицателями.



Назовем наиболее авторитетные и популярные оракулы в античном мире.

Дельфы

Этот оракул существовал еще в догреческое время, но позднее превратился в часть религиозного комплекса храма Аполлона и стал самым почитаемым оракулом всего античного мира. Название служительниц оракула происходит от имени змееногого чудовища Пифона, порождения Геи-Земли, которого здесь одолел Аполлон, или от названия этой местности — Пифо. Прорицательница, получившая название «пифия», сначала давала прорицания раз в год, но уже с VI в. до н.э. сеансы прорицания стали проводиться ежемесячно, а еще позже, с возрастающим спросом на оракул, — ежедневно. Сначала пифия была одна, но позднее, в период наивысшего расцвета святилища, штат пифий увеличился до трех*.



Заметим ради справедливости, что женщины (пифии) исполняли очень ограниченную роль в функционировании святилища. В греческой религии была традиция: мужчины были жрецами богов, а женщины — жрицами богинь. Поэтому официальными жрецами Аполлона были мужчины, и привлечение женщины к прорицаниям от имени Аполлона — это исключение из правил. Поэтому почти во всех аполлоновых оракулах прорицателями «работали» мужчины, за исключением святилища в Аргосе, который был копией Дельфийского. Видимо, это было связано с существованием на этом месте более древнего святилища с прорицательной практикой, но женского божества, скорее всего Геи, богини Земли. Изначально пифия была молодой целомудренной девушкой, но после того, как на их честь стали покушаться влюбившиеся паломники, на эту должность стали выбирать женщин не моложе пятидесяти лет.



*Рис. 139. Пифия на треножнике.
Роспись античного сосуда*

Совершив ряд обязательных действий (очистившись водами священного Кастальского ключа и окурив себя лавром и ячменной мукой, пожевав лист лавра и держа в руке ветвь лаврового дерева, пифия садилась на золотой треножник (рис. 139)*, и, вдыхая ядовитые пары из расщелины в скале, входила в состояние транса и начинала выкрикивать бессвязные фразы и отдельные слова*. Служители оракула задавали по списку вопросы и записывали

ответы на них, оформляя их в стихотворные или прозаические прорицания... Проситель получал табличку со словами оракула и обращался в другую службу святилища, к экзегетам (истолкователям), которые объясняли смысл полученных ответов. Второй экземпляр пророчества отправлялся в архив святилища, на случай различных недоразумений. Ответы оракула часто при толковании приобретали иносказательную или туманную форму, чтобы избежать непредвиденных обвинений в ошибочности прорицания.



Назначение и происхождение важнейших символов дельфийского святилища объяснялось по-разному еще античными авторами. В той части святилища, где прорицала пифия, находились еще золотая статуя Аполлона, треножник, на котором восседала сама пифия, омфал «Пуп Земли» (рис. 140) на прямоугольном основании и другие священные предметы. Треножник, вероятно, ключевой атрибут оракула, но его точная символика не до конца ясна. Возможно, он олицетворял некую женскую триаду и взаимосвязь всех ипостасей этой святой троицы: Геры, Пасифаи и Ино, либо это символ Харит (т.е. Граций), которых греки стали почитать в виде триады, как и богинь судьбы. Но треножник также часто присутствует как атрибут и самого бога-прорицателя Аполлона (рис. 141, 142).



Рис. 140. Омфал («Пуп Земли») в Дельфах



Рис. 141. Аполлон путешествует по морю на пророческом треножнике. Роспись античного сосуда



Причины и характер пророческого вдохновения пифии является предметом научных споров. В древности античные авторы считали, что пифия впадала в пророческий экстаз, вдыхая одурманивающие пары, выходящие из расселины, над которой она восседала на треножнике, или, по другой версии, что она вдохновлялась на пророчества, входя в пещеру. Но уже в начале XX в. при проведении археологических раскопок в дельфийском храме никаких следов трещин или пещеры в помещении святилища не было обнаружено. С другой стороны, расщелина могла быть разрушена обычными для этого района землетрясениями. Поэтому до сих пор остается нерешенным вопрос: что же приводило пифию в пророческий экстаз? Были ли это последствия воскурения (или принятия) наркотических или дурманных растений или веществ либо психологический настрой самой прорицательницы (самовнушение или самогипноз)?



Рис. 142. Греческая монета с изображением дельфийского треножника и служения Аполлону

Желающий обратиться к оракулу тоже должен был совершить несколько обязательных подготовительных мероприятий: ритуальное омовение в священном источнике, предварительное жертвоприношение, внесение соответствующей платы по установленному тарифу. И только

после этого вопрошающий допускался в храм, чтобы задать свой вопрос. Очередь желающих получить ответы на свои вопросы была очень внушительной, поэтому появились и VIP-персоны, которые допускались к оракулу вне очереди — это в первую очередь сами дельфийцы, а также лица или даже государства, получившие такую привилегию за особые заслуги. Например, среди «льготников» были лидийский царь Крез и его сограждане, а также Спарта и Афины.

Авторитет Дельфийского оракула распространялся далеко за пределами Греции, и получить ответы на свои вопросы сюда приезжали люди из Египта, Этрурии, Финикии, Италии. Посетители оракула, кроме определенной платы за прорицание, часто благода-

рили святилище дарами, нередко большой стоимости, для хранения которых пришлось построить специальные сокровищницы*. Например, одним из поклонников оракула в Дельфах был знаменитый Крез, царь Лидии, чье огромное богатство стало нарицательным.



Интересно, что при дельфийском святилище существовали и особые экскурсоводы — перизгеты, которые показывали посетителям священные памятники Дельф.

Как и в любых других многолюдных культовых местах, в Дельфах «работало» множество самостоятельных, никем не санкционированных прорицателей и пророков всех мастей. Но они не относились к официальному оракулу, поэтому за их предсказания оракул Аполлона не нес никакой ответственности. Однако некоторые из них пользовались авторитетом, например Дельфийская сивилла (о сивиллах см. раздел ниже).

Исключительность Дельфийского святилища заключалась не только в его религиозном значении и авторитете в Средиземноморье, но и в политическом. Дело в том, что святилище с оракулом Аполлона обладало некой экстерриториальностью, т.е. находящийся рядом город Дельфы имел свое самоуправление, но храм контролировал не полис, а представители греческих городов, входивших в Амфикионию — союз греческих государств, расположенных по соседству со святилищем какого-либо авторитетного общегреческого божества, например Аполлона, которые объединялись для общих жертвоприношений и защиты храма. И этот «Дельфийский союз» — самый известный и авторитетный из таких объединений.

И еще одна особенность Дельфийского храма и оракула: здесь проводились Пифийские игры, которые по значению и престижности были в Греции вторыми после Олимпийских. Подробнее об этих играх будет рассказано ниже.

Додона

Город в Западной Греции (вблизи современного города Янина). Эта местность в древности называлась Эпир, и здесь находился оракул Зевса, считавшийся самым древним в Элладе*. Традиции прорицаний в Додоне сложились, как и в Дельфах, еще в догреческий период и были усвоены пришельцами-греками. Три жрицы-пелиады добивались вдохновения с помощью специальных свя-

щенных обрядов, о которых не сохранилось сведений. Первенство додонского оракула в классическое время перехватили Дельфы, но значительное влияние прорицатели Додоны сохраняли до всеобщей христианизации Римской империи в IV в. н.э., когда все оракулы были закрыты церковью.



Надпись на входе в храм Зевса, встречавшая посетителей оракула в Додоне, гласила: «Зевс был, Зевс есть, Зевс будет».

Способы получения предсказания здесь были иными, чем в других местностях: источником пророчества служил дуб в священной роще, по шелесту листьев которого определялась воля Зевса, а также по журчанию воды ручейка у корней священного дуба, воркованию голубей в кроне дерева и по жребию. Считается, что корабль Ясона «Арго» мог пророчествовать, потому что богиня Афина поместила в набор судна дубовую доску из этой рощи.

Еще один способ прорицания назывался «додонская медь» (или «додонский колокол»). Это приспособление представляло собой медный сосуд (имевший сходство скорее с тазом) на столбе, рядом с которым стоял другой столб с металлической фигуркой мальчика, держащего в руке плетъ из медных цепочек с игральными костями на концах. При любом дуновении ветра концы цепочки ударяли по сосуду, извлекая из него разной интенсивности звуки. Сначала это устройство, подаренное святилищу жителями Керкиры, было просто украшением, но позднее по звучанию меди стали гадать.

Трофония

Трофониев оракул находился в Беотии (Греция), в ущелье у города Лебадия (Лебадея), между Афинами и Дельфами (около современной Левадии). Чтобы познать тайны загробного мира, желающие могли совершить небольшое путешествие в царство Аида.

Для этого оракула человек должен был пройти специальную подготовку, которая включала в себя проживание в храме в течение нескольких дней, множество различных жертвоприношений, ежедневные омовения в священной реке Геркина. Потом жрецы по внутренностям жертвенного барана определяли: благоволят ли боги к этому человеку. Если ответ был положительным, то после еще ряда приготовлений человека ночью отводили к пещере прорицателя. Сначала он должен был испить воды из двух источников у входа в пещеру: источника Забвения и источника Памяти. Затем желающий получить предсказание опускался в небольшую пещеру с подземной рекой. По прошествии определенного времени человек возвращался на свет потрясенный и подавленный тем, что он почувствовал в темноте пещеры и подземного потока в сопровождении необыкновенных звуковых эффектов. От этого сильнейшего стресса человек уходил обычно несколько дней: «Кто заглядывал в вещую бездну Трофония, — говорили древние, — тот уже не смеялся никогда».

Популярность оракула лишь немногим уступала Дельфийскому и Додонскому начиная уже с VI в. до н.э.

Дидима

Оракул при храме Аполлона располагался около города Милета на восточном берегу Эгейского моря. Его владельцем был жреческий род Бракхиадов, поэтому иногда оракул именовался их именем. Для достижения экстатического состояния прорицательница святилища использовала воду из местного источника, а пророчества истолковывал жрец-переводчик. В числе клиентов этого оракула был египетский фараон Нехо, цари Малой Азии, приносившие в дар храму и оракулу богатые дары.

Абы

Город в северо-восточной местности Фокида в Греции, по дороге из Орхомена в Опунт. Здесь тоже был храм Аполлона и оракул по соседству. Пользовался большим авторитетом у греков.



Спрос на оракулы на все случаи жизни порождал самые разнообразные его формы. Постепенно почти все наиболее почитаемые боги «обзавелись» своими оракулами, а то и несколькими, появлялись и прорицалища уже не богов, а героев. Причем у каждого оракула выработался свой стиль пророчеств, можно сказать, свое «ноу-хау», даже если святилища принадлежали одному и тому же божеству.

Так, Аполлону принадлежало множество святилищ-оракулов, кроме названных выше, в разных местах при его храмах: оракул в Трезене (Восточная Аргонида), Ликее, Аргосе, в беотийском Йемене (где оракулы объявлялись жрецами после изучения внутренностей сожженных животных), в Кларосе (около Колофона), в котором прорицатель пьет воду из тайного источника и произносит оракул в стихах, в Тельмесе, где в качестве прорицания толкуют сны.

Верховный бог Зевс, кроме Додоны, имел еще одно знаменитое прорицалище — в Олимпии, где его жрецы давали ответы после изучения сожженных внутренностей жертвенного животного. Жрицы Деметры давали оракулы больным в Патрах, используя для этого зеркало, опускаемое на веревке в колодец. В Фарах больной, обращавшийся к Гермесу, за медную монетку получал оракул в виде первых случайных слов, услышанных больным, когда тот покидал рыночную площадь. У Геры был свой оракул около Пат. К подземным богам (в смысле к матери-земле) обращались в ахейской Эгире, где жрица для получения вдохновения пила бычьей кровью, считавшуюся смертельным ядом для всех обычных людей. В римское время пользовался большим успехом оракул Александра из Абонотиха (Пафлагония, Малая Азия). На Африканском континенте славился оракул Амона в Ливии (Египет).

Оракулы героев несколько уступали в популярности божественным прорицателям, но также имели свою обширную ауди-

торию. Таким было святилище Амфиарая, греческого героя, участника многих событий, в том числе похода аргонавтов, обладавшего даром прорицания. Появившийся на месте его гибели храм в местности, известной теперь под именем Мавродилисеи, в 6 км к западу от Оропа, стал пользоваться популярностью благодаря оракулу сновидений. Оракул Геракла в ахейской Буре дает ответ по бросанию четырех игральных костей. Особое место занимают оракулы бога-врачевателя Асклепия, в его храмах (а их по всей Греции насчитывалось около 60) жаждущие получить лечение или совет на медицинскую тему проводили ночь в помещении храма, а потом жрецы толковали их сновидения и на этой основе назначали лечение*.



Из практики Асклепиевых врачеваний развилась медицинская наука. Например, отец научной медицины Гиппократ тоже происходил из рода жрецов — асклепиадов на Косе, и именно этот остров был центром культа Асклепия. В позднейшее время храм Асклепия на острове Кос превратился в своего рода медицинский центр.

СИВИЛЛЫ

Кроме оракулов в античном мире существовало еще такое явление, как сивиллы (сибиллы) — странствующие пророчицы и прорицательницы, которые в состоянии экстатического безумия предвещали будущее, чаще всего — различные бедствия. Деятельность сивилл в чем-то пересекалась с оракулами, но они не были связаны с функционированием святилищ каких-либо культов и существовали автономно. Однако сивиллы были в какой-то мере предшественниками оракулов и подобно гомеровским гадалкам изрекали прорицания. Наибольший расцвет деятельности сивилл пришелся на VIII-VII вв. до н.э., но, вероятно, появились первые прорицательницы в Средиземноморье гораздо раньше. Древние источники приписывают легендарным сивиллам, например, предсказание Троянской войны.

Похоже, что античные авторы считают первой представительницей этого вида ремесла троянку Сивиллу, чье имя позднее стало нарицательным для всех пророчиц. Не чурались предсказательницы и популярных культовых мест, например, известна одна из самых первых сивилл, практиковавшая в Дельфах. Здесь и сейчас показывают туристам камень, на котором сидела легендарная предсказательница. Возможно, популярность дельфийской сивиллы и навела на мысль жрецов местного храма Аполлона организовать аналогичную прорицательскую службу при своем святилище.

Сколько существовало сивилл, установить невозможно, так как они были полulegenдарными персонажами и их часто путали между собой или с оракулами. Тем более древние обитатели Средиземноморья верили в исключительное долголетие сивилл, и им казалось, что прорицательницы не менялись столетиями. Поэтому общее число сивилл в античном мире оценивается по-разному



Рис. 143. Места расположения сивилл античного Средиземноморья

(можно насчитать их до двух десятков!), но чаще всего фигурирует цифра девять, а уже римляне добавили десятую (рис. 143). Собственные имена прорицательниц обычно отсутствовали, сивилл называли по географическим пунктам их обитания.

Самыми популярными были Дельфийская (место пребывания, соответственно, г. Дельфы, Греция), Эритрейская (или Эрифрская, г. Эрифры, Малая Азия) и Кумская (г. Кумы, Италия), а кроме них существовали еще: Геллеспонтская (или Троянская, г. Троя), Киммерийская (гора Кармал, около озера Аверн, Италия), Ливийская, Персидская (или Вавилонская, Персия), Самейская, Тибуртинская (Италия), Фригийская (г. Анкира, Малая Азия). Встречаются также в источниках Колофонская, Делосская, Самосская, Халдейская, Египетская, Палестинская (или Еврейская) и другие. Очень может быть, что античные писатели нередко смешивали сивилл и оракулов, не делая между ними разницы, что и обуславливает такие количественные разночтения.

Места обитания сивилл пользовались большим вниманием, и множество людей посещало их в надежде получить ответ на свои вопросы. В мифах и преданиях с сивиллами и оракулами регулярно советовались герои, часто не делая различия между ними. В итоге иногда их путешествие носило характер коротких перебежек — от предсказателя к оракулу, от оракула к сивилле, — в котором каждый свой шаг или действие герой согласовывает с волей богов, испрашиваемой через прорицателей. Вся греческая мифология пронизана постоянными предсказаниями богов, которые когда сами сообщают о них героям, а когда — через своих медиумов.

По какой-то причине значительное число сивилл концентрировалось на северо-западном побережье Малой Азии, что позволило некоторым ученым предположить троянское происхождение традиций прорицания (можно вспомнить дочь троянского царя — Кассандру, обладавшую таким даром). Но, вероятнее всего, наивысшего расцвета сивиллы, по крайней мере некоторые из них, достигают в период гегемонии Рима.

Самой знаменитой римской сивиллой была прорицательница из Кум, основанного греками в VIII в. до н.э. города-колонии на берегу Неаполитанского залива. А покровителем этого города стал Аполлон, к которому римляне прониклись симпатией. Через эту сивиллу в руки римских царей попали так называемые «сивиллины книги», в которых собраны изречения прорицательниц, записываемые в течение длительного времени (вероятно, в начале VI в. до н.э.). В Кумы сборник пророчеств, записанный в девяти книгах, попал откуда-то из Малой Азии, скорее всего, из Эрифр или местности по соседству (город Гергиф на Троянской Иде, близ Эрифр). «Сивиллины книги» стали важнейшей римской святыней, тем более что римляне вели свое происхождение от троянцев, а книга пророчеств попала в Италию из Трояды. Римляне очень дорожили этими книгами, их хранили сначала в святилище Юпитера Капитолийского, а с эпохи Августа — в храме Аполлона Палатинского, а следил за ними специальный штат жрецов.

К сивиллиным книгам обращались за советом по приказанию римского сената в критических обстоятельствах, когда угроза нависала над государством. Из них черпали информацию, какой обряд может отворотить несчастье или умилоstitвить божество. Фактически все новшества в обрядовой сфере римской религии почерпнуты из пророчеств этих книг. Позднее в состав сивиллиных книг добавились изречения и предсказания местных прорицателей, например этрусков. «Сивиллины книги» были сожжены Стилихоном, фактическим правителем Западной Римской империи, в 405 г. н.э. как пережиток язычества.

Одна из историй, связанных с кумской сивиллой, воспетая Вергилием в поэме «Энеида», повествует о троянском царевиче Энее, который бежал из горящей Трои и после долгих скитаний оказался на берегу Италии. Здесь он попросил сивиллу указать ему дорогу в Аид, чтобы он мог увидаться с умершим отцом и своими погибшими товарищами. Именно вблизи с Кумами располагался один из известных входов в царство теней. Сивилла предупреждала Энея о трудности такого мероприятия:

...в Аверн спуститься нетрудно,
День и ночь распахнута дверь в обителище Дита (Аида).
Вспять шаги обратить и к небесному свету пробиться —
Вот что труднее всего!

Более того, сивилла сама сопровождает царевича в подземный мир, где устами умершего отца Энея Анхиза звучат пророчества о судьбе римского народа.



Подводя итог, нужно отметить, что деятельность оракулов и сивилл не всегда ограничивалась только предсказаниями. Особенно это касалось Дельфийского оракула, который превратился в главный справочно-информационный центр греческого мира. Дело в том, что прибывших к оракулу посетителей служители святилища подробно расспрашивали обо всем, что происходило в его родных краях или в местах, в которых он побывал. К жрецам оракула стекалась самая разнообразная информация, а тот, кто владеет информацией, имеет власть. Поэтому служители Дельфийского оракула и храма Аполлона могли под видом толкования пророчеств пифии давать конкретные советы или даже указания по политическим вопросам, военным и другим важнейшим проблемам.

Это хорошо видно в случае с Великой греческой колонизацией. Руководитель партии колонистов сначала обращался к оракулу с просьбой помочь в выборе места будущей колонии, так как Аполлон был покровителем переселенческой политики и вновь основанных городов. Жрецы, располагавшие обширными сведениями о стратегически важных и выгодных по ряду показателей местах, давали четкие указания: где именно лучше всего основать новый полис. Таким образом, оракул в Дельфах стал своеобразным центром греческой колониальной политики, а основанные в колониях храмы Аполлона, признавая главенство Дельф, фактически стано-

вились частью всегреческой религиозно-информационной сети жрецов этого культа.

То же можно сказать и об участии дельфийских жрецов в решении политических проблем в государствах Древней Греции. Владея обширной информацией, Дельфы нередко брали на себя роль третейского судьи в спорах между полисами. Но иногда амбиции дельфийских священнослужителей не совпадали с пожеланиями большинства греков. Например, во время греко-персидских войн, когда независимость греческих полисов была под реальной угрозой, Дельфы приняли сторону персов, вероятно надеясь стать религиозным центром не только греческого мира, но и всей Персидской державы. И это был крупный просчет, после которого началось ослабление влияния храма и оракула в Элладе.



ГЛАВА IV РАСШИРЕНИЕ ОЙКУМΕНЫ: НОВЫЕ ПУТИ И НОВЫЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

ВЕЛИКАЯ ГРЕЧЕСКАЯ КОЛОНИЗАЦИЯ: В ПОИСКАХ НОВОГО ОТЕЧЕСТВА

Колониальная экспансия древних государств Средиземноморского бассейна является характерным составным элементом их развития. Выведение городов-колоний за пределы своего государства практиковалось в Древнем Египте, Ассирии, Финикии, Карфагене, на Крите, в Греции и Риме. На разных этапах и в зависимости от географических и военно-политических условий колонизация принимала в каждом отдельном случае свои специфические формы. Особенно большую роль в истории древнего Средиземноморья играла финикийская и греческая колонизация. Греки были не первыми, кто провел широкомасштабную колонизацию. В этом их опередили финикийцы, но причины и характер финикийского колониационного движения имели свои особенности.

В итоге в эпоху античности возник особый вид путешествий — колонизация. Особенно массовый характер приобрела так называемая Великая греческая колонизация, и, хотя свои первые колонии греки стали выводить еще до Троянской войны, массовый характер этот процесс приобрел значительно позже.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА: ФИНИКИЙСКАЯ КОЛОНИЗАЦИЯ

Финикийская торговля на Средиземном море начала активно развиваться еще в середине II тыс. до н.э., когда финикийцы налаживали торговые контакты не только с греческими землями, но и постепенно осваивали западную часть региона, возможно, даже достигали Сицилии. Однако создание широкой сети своих городов-колоний было затруднительным из-за господства на море критян, а позднее — греков-ахейцев. Финикийская колонизация развернулась только с конца II тыс. до н.э., когда произошли большие изменения в расстановке сил: великие державы по различным причинам быстро пришли в упадок (минойский Крит, микенская Греция), массовые передвижения народов, сопровождаемые захватом и разрушением ряда государств-конкурентов (например, Сидона), дали возможность некоторым финикийским городам-государствам занять пустующую нишу в торговле Средиземноморского бассейна (рис. 144).

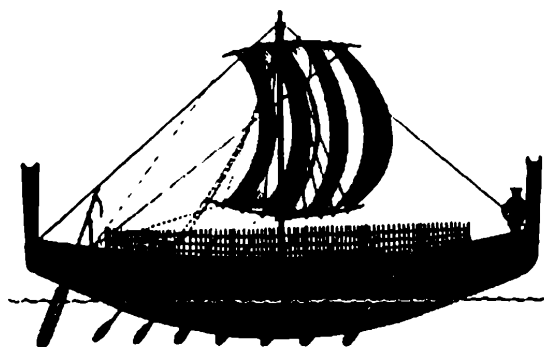
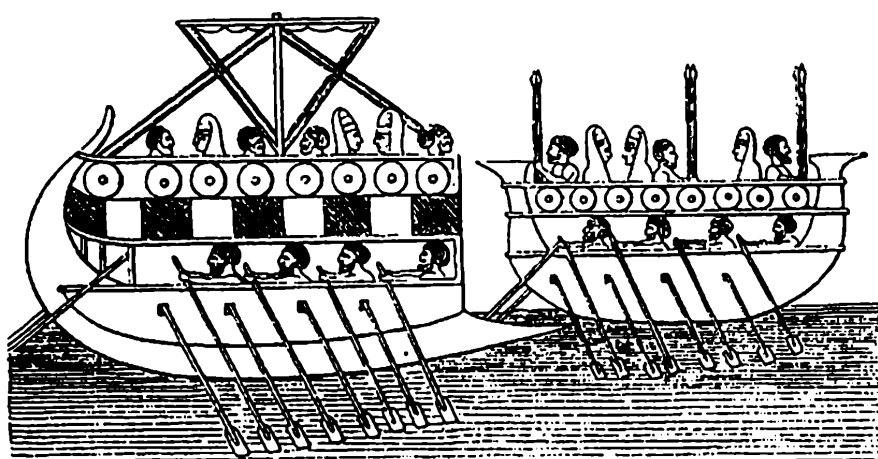


Рис. 144. Финикийские
военные и торговые
корабли

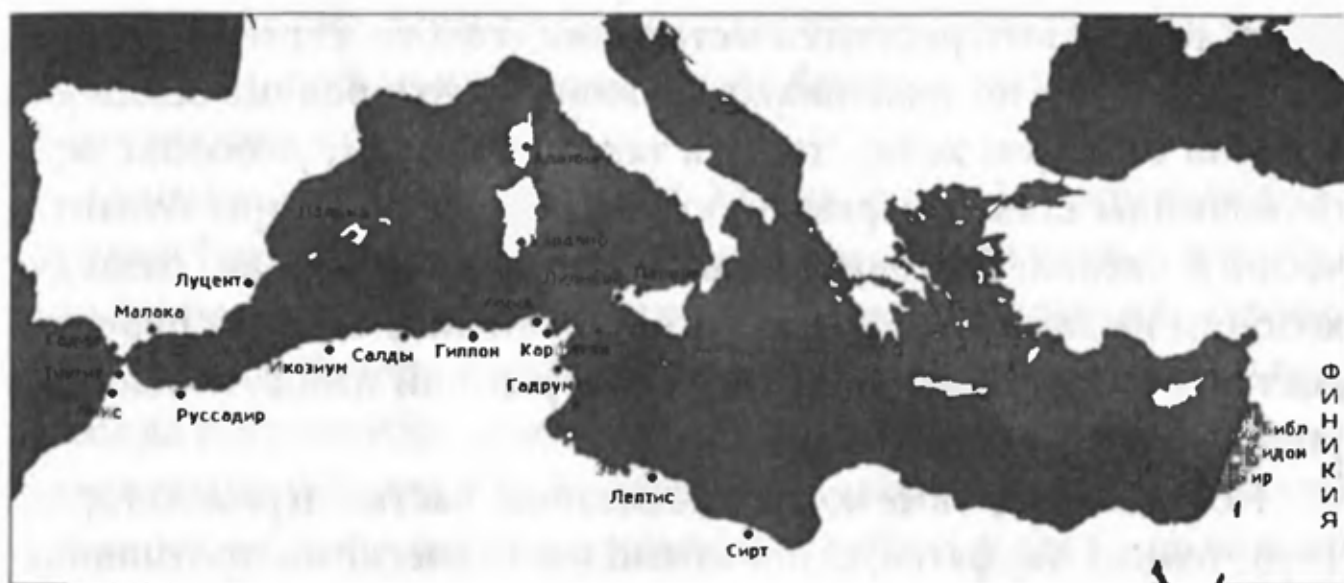


Рис. 145. Финикия и ее основные колонии на Средиземном море

В числе новых лидеров оказался город Тир, который уже с конца XII — начала XI в. до н.э. начал создавать свою торговую сеть. Постепенно финикийцы стали закрепляться в важнейших точках, выводя в эти земли свои колонии: остров Фасос (здесь находились золотые рудники), Испания (серебряные рудники), побережье Северной Африки (колония Утика), Гибралтарский пролив (колония Гадир, или по-римски Гадес, совр. Кадис), а на африканском побережье — Тингис (совр. Танжер). Сначала эта колонизация носила преимущественно торговый характер, т.е. целью было получение драгоценных металлов. Но позднее возросший спрос на металлы, и не только на драгоценные, заставил колонии становиться источниками сырья, а также местом высылки излишнего населения и политических противников правящих династий. К тому же финикийских торговцев в Восточном Средиземноморье стали теснить греки и фракийцы. В итоге основным направлением финикийской колонизации стало Западное Средиземноморье, еще неизвестное и недоступное грекам (рис. 145).

Финикийские колонии в IX–VII вв. до н.э. были основаны на островах Сардиния, Мелита (совр. Мальта) и Гавлос (совр. Гоццо). Существенно прибавилось финикийских городов на Пиренейском полуострове, на западе Сицилии, в Северной Африке (среди новых городов был и знаменитый Карфаген). Теперь финикийские куп-

цы не только интересуются металлами (золото, серебро, железо, свинец, олово), но и начинают осваивать плодородные земли для занятия сельским хозяйством, а также ремеслом, рыболовством. Финикийцы станут первыми, кто выйдет на просторы Атлантического океана, где они откроют Канарские острова, создадут колонии на западе Африканского континента, обогнут Европу и достигнут Британских островов, которые они назовут «Касситериды» — «Оловянные острова».

Номинально новые колонии считались частью державы города Тира, только Карфаген, основанный политическими противниками правителя Тира, сразу поставил себя в положение независимого государства. Позже Карфаген сам станет огромной колониальной империей и, пока его пути не пересекутся с интересами Римского государства, будет доминировать в западной части Средиземного моря. А после трех широкомасштабных войн с римлянами Карфаген будет полностью уничтожен во II в. до н.э.

ПРЕДЫСТОРИЯ ВЕЛИКОЙ ГРЕЧЕСКОЙ КОЛОНИЗАЦИИ

Невзирая на все трудности и опасности, которые сопровождали морские путешествия, греки с эпохи Геракла, Ясона и Тесея уже не могли ограничиться территорией Материковой Греции. Жизненно необходимым для них стал обмен товарами, а географические особенности их родины делали морские пути едва ли не единственными транспортными коммуникациями. Кроме этого, первая волна колониационного движения была вызвана ростом избыточного населения, и для лучших условий хозяйственной деятельности греки стремились захватить новые земли, с более благоприятными природными условиями.

Чтобы представить себе пределы проникновения и выделить основные районы пристального интереса предприимчивых греков в районе Средиземноморья, надо оценить состав импорта и экспорта того времени. Греки микенской цивилизации могли предложить другим народам продукты их специфического сельского

хозяйства и ремесленные изделия хорошего качества: оливковое масло, вино, керамику, предметы из бронзы, особенно оружие, ткани, косметику.

Самыми ранними (рубеж XV–XIV вв. до н.э.) торговыми факториями (по-гречески — эмпориями), превратившимися в постоянные поселения-колонии, стали: критская Миллаванда (греческий Милет), Колофон, Эфес, Клазомены на берегу Малой Азии, Ялисс на острове Родос, ряд факторий на Крите, Кипре, в Киликии (приморская область в районе современной турецко-сирийской границы), на побережье современной Албании, на Сицилии, на юге Италии и в других областях Средиземного моря*.



Согласно легенде, первую совместную колонию вывели греки при содействии великого героя Геракла, который посоветовал своему другу Феспию отправить сыновей для заселения острова Сардиния. В этой экспедиции были представители различных племен одного народа, т.е. несколько городов отправили свои отряды на благо общего дела. Греки одержали победу над местными жителями, поделили остров на части и стали его окультуривать. В итоге Сардиния превратилась в очень плодородный край, захватить который нашлось сразу много желающих, в том числе и карфагеняне.

Обширные контакты греков микенской эпохи определялись их потребностями в следующих видах сырья и товарах: металлы (особенно медь и олово), слоновая кость, предметы роскоши. Но основной зоной их жизненных интересов оставалось Восточное Средиземноморье, а микенские греки стали наследниками критского морского владычества. Такой путь развития цивилизации Материковой Греции, который стимулировал их изобретательность и находчивость в освоении морских просторов, позволил древним грекам сделать резкий рывок вперед. Но дорийское вторжение на несколько столетий остановило процесс превращения Греции в главную морскую цивилизацию Средиземноморья.

Если древнейшая колонизация греков-ахейцев еще напоминала беспорядочное движение переселенцев, вынужденно покинувших родину и хлынувших на острова Эгейского моря и берега

Малой Азии, то новая греческая колонизация будет иметь спланированный и организованный характер. С первой половины I тыс. до н.э. возобновится практика освоения и заселения морских побережий в виде Великой греческой колонизации.

Что вообще такое — колонизация в античную эпоху? Это экспансия для основания новых поселений в чужих землях. Отсюда происходит и само название этого процесса: слово «колония» — от латинского «коло» — «живу, населяю, обрабатываю». Древние греки использовали другой термин — апойкия, от слова «апойкео» — «выселяюсь», то есть новые поселения получали название апойкий, а город или страна, откуда уехали переселенцы, получал название метрополии (от греческих слов, означающих «город-мать»).

По подсчетам ученых, всего греками было основано несколько сот городов-колоний. Это переселение длилось около 300 лет: с VIII по VI вв. до н.э., но и позднее неоднократно выводились новые колонии либо продолжалась внутренняя или вторичная колонизация заморских территорий (см. ниже). Всего же из греческих городов Эгейского бассейна, т.е. из центра Греции, в колонии на побережье Черного и Средиземного морей переселилось около 2 миллионов человек.

Главным отличием греческой колонизации от экспансии было то, что переселение греков в новые земли имело долговременный и организованный характер. Экспансия в отношении земель вне Греции началась еще задолго до колонизации, но это были спорадические меновые отношения или пиратские набеги греков, приводившие к недолговечным захватам. Дело в том, что в этот период пиратство и торговый обмен были еще очень тесно связаны друг с другом. И поэтому, пока пиратство было преобладающим, колонизация не могла возникнуть. Только когда появилась устойчивая потребность в регулярных торговых отношениях, стали основывать колонии в чужих землях.

Однако сами формы колонизации могли принимать различный характер в зависимости от состояния производительных сил

метрополии, но все же преобладало мирное заселение облюбованных греками территорий и сосуществование с местными народами на основе взаимовыгодных контактов. Только отдельные города и государства создавали свои колонии, используя военную экспансию, превращая новые поселения (клерухии) в пункты военного контроля над колонизируемыми районами. Такие примеры подобной колониционной политики дает нам, например, Коринф при Кипселидах или Афины V в. до н.э.

Основным типом колоний были аграрно-торговые, но если они имели задачи иного характера, например охрана торговых путей и борьба с пиратами, то это проявлялось в строительстве колоний-крепостей, часть населения которых составляли воины. Такими колониями жители Родоса старались создать зону безопасности вокруг своего острова. В определенной степени к подобным примерам могут относиться поселения внутренней или вторичной колонизации. Это когда из созданных колоний выселяются группы граждан в ближайшую округу полиса, создавая поселения-спутники. В таком случае они могут носить не только аграрно-торговый характер, но и служить форпостами или пограничными укреплениями территории колонии. Но такое правило совсем не обязательно для вторичной (внутренней) колонизации, и вновь основанный город также мог стать самостоятельным полисом, а породившая его колония становилась в таком случае уже метрополией. В другом случае вторичная колонизация понимается как новое заселение уже основанной и покинутой (или погибшей) колонии, причем не обязательно выходцами из той же метрополии.

Так как в Великой греческой колонизации приняли участие различные области и города Эллады, в одних из которых жители занимались преимущественно земледелием, в других более развитых — торговлей и ремеслом, в колониальной экспансии преобладал либо аграрный, либо торгово-ремесленный аспект. Но колонизация не бывала чисто аграрной или торгово-ремесленной, так как новые условия развития в Греции затрагивали и самые отсталые области. Поэтому экономика большинства колоний стала носить

смешанный земледельческо-торговый характер, и можно говорить лишь о преобладании того или иного аспекта колонизации, тем более что без окружающей земельной территории колония существовать не могла.

Зато в зависимости от того, какой аспект преобладал, решался и вопрос об отношениях с местным населением. Так, если колонизация была преимущественно аграрной, то колонисты вообще не нуждались в сотрудничестве с местными жителями, а при преобладании торгового аспекта было необходимо условие готовности местных народов к торговле с греками.

Время Великой греческой колонизации совпадает с архаической эпохой истории Греции, т.е. временем становления античного греческого полиса*. И именно в условиях Греции того времени надо искать основные причины колонизации, и при всем их разнообразии и различиях в каждом отдельном случае можно выделить несколько наиболее важных.



Полис — город-государство в Древней Греции. В более широком смысле это античная городская гражданская община, выступавшая в качестве самостоятельной политической организации. Полис не обязательно был городом-государством, такое объединение могло быть земледельческой общиной или объединять несколько общин на определенной территории, например отдельной долины или острова. Города-государства Микенской Греции не были полисами. Полисное устройство в Греции начинает складываться в архаический период.

1. *Перенаселение.* Недостаток земли в метрополии и ее концентрация в руках аристократии приводил к образованию излишнего населения, преимущественно разорившихся земледельцев, которые в поисках работы стекались в города. Здесь они становились самой взрывоопасной и беспокойной прослойкой общества; не имея средств к существованию, они тем не менее обладали гражданскими правами и могли повлиять на принятие законов в греческих государствах. К разорившимся земледельцам присоединялась масса мелких ремесленников, вытесненных с рынка более дешевым рабским трудом, и другие малообеспеченные обитатели

греческих городов. Если в гомеровском обществе было несколько способов устранения избытка населения, среди которых непрерывные войны, продажа в рабство или убийство детей, то новые демократические законы греческих полисов обычно не предусматривали таких методов регулирования численности населения. Поэтому вывод (высылка) части граждан в колонии стал наиболее распространенным и эффективным средством борьбы с перенаселением.

2. Потребность в сырье для ремесленного производства и новых рынках сбыта ремесленной продукции. Экономический подъем Древней Греции, начавшийся в VIII–VII вв. до н.э., и активное развитие товарного ремесла потребовали обеспечить мастерские необходимыми видами сырья, а также некоторыми видами продуктов, в первую очередь хлебом. Ограниченные возможности природных условий самой Греции не давали возможности обеспечивать грекам себя зерном, зато давали возможности успешно развивать оливководство и виноградарство. А товарное производство этих видов сельскохозяйственной продукции вынуждало искать потребителей оливкового масла и вина за пределами Греции.

Расцвет ремесленного производства также нуждался в расширении рынка сбыта изделий греческих мастеров. И такими поставщиками зерна и потребителями греческих товаров могли стать колонии и их соседи-варвары. При всех природных богатствах Греции все же приходилось ввозить из других стран строительный лес, металлы, кожи, драгоценные и поделочные камни, а также рабов и зерно.

Определенную роль в товарообороте играла и активизация международной торговли, призванная обеспечить всем необходимым греков и находить потребителей для изделий греческих мастеров.

3. Другие причины. Особенности становления новых демократических форм правления в греческих государствах и серьезные перемены в социально-экономических отношениях повлекли за собой множество жизненных ситуаций, вынуждавших греков по-

кидать свое Отечество. Здесь и тяга к приключениям, и склонность к переменам, политическая борьба в обществе и вытекающие из нее общественные раздоры, практика изгнания из государства отдельных людей, различные бедствия природного или военного характера. Особенно примечателен такой важный аспект мотивации к переселению, как поражение в войне, когда перед побежденными стоял вопрос: превратиться в подчиненное население или искать новую родину. Многие выбирали последнее. Так, например, во время персидской экспансии в Малой Азии большая волна переселенцев хлынула в колонии Северного Причерноморья, не желая покориться персидскому царю.

В итоге можно выделить как решающий фактор греческой колонизации социально-экономическое развитие полисов, в процессе которого происходят существенные изменения в экономических и общественно-политических областях жизни древних греков. Поэтому среди людей, отправляющихся за море в поисках лучшей доли, оказывались разорившиеся крестьяне и ремесленники, надеющиеся получить возможность поправить свое положение в новых условиях, представители побежденных политических партий, лица, опасавшиеся кровной мести (т.е. жертвы гражданской войны), изгнанники по другим причинам, преступники, авантюристы и прочие беспокойные люди.

Процесс вывода колонии начинался с выбора места будущей апойкии. Греки всегда обосновывались в местах, удобных для жизни, с морской гаванью, с плодородными землями, источниками пресной воды. Практически все колонии находились на морском берегу или в его непосредственной близости. Не последнюю роль играла безопасность нового города, поэтому греки старались располагать колонии на острове либо полуострове, т.е. в местах, удобных для защиты или имеющих естественные укрепления. Обычно города строили там, где греки уже бывали раньше по торговым или другим делам.

Колонизация носила организованный характер, поэтому выработалась традиция обязательно обратиться к Дельфийскому ора-

кулу с просьбой указать место для будущего города либо одобрить уже выбранное*. Напомним, что жрецы дельфийского святилища хорошо представляли географию того времени, получая самую свежую и разнообразную информацию от моряков и торговцев, и понимали, какие выгоды принесет новой колонии ее расположение, поэтому часто безошибочно указывали на какое-то конкретное место. Кстати, показателем разумного и удачного выбора греками места для своих колоний служит то, что практически все современные города на побережье Средиземного и Черного морей стоят на развалинах греческих апойкий.



Такая привязанность к божественной воле объясняется несколькими причинами. Начиная жизнь на новом месте, люди очень хотели обрести уверенность в счастливом будущем своего предприятия. Поэтому они стремились заручиться божественным покровительством, а бог Аполлон как раз считался предводителем колониальных экспедиций и покровителем вновь основанных городов.

После этого объявлялся набор желающих отправиться для основания нового полиса и формировалась партия переселенцев. Возглавлял колонистов избранный руководитель — ойкист («основатель»), который отвечал за соблюдение всех требований по случаю основания нового поселения, т.е. нес ответственность за все предприятие. Именно ойкист отправлялся на «консультацию» к Дельфийскому оракулу, так как получение божественной санкции для основания колонии были просто необходимо. Ведь, основывая новый город, греческие колонисты создавали новый дом не только для себя, но и для своих богов. Тем более колонизация была предприятием рискованным, и понятно, что переселенцы хотели быть уверены в успехе, а их вера в то, что их действия одобрены богами, создавала необходимый позитивный настрой. И еще один аспект играл существенную роль: греки стремились иметь оправдание для захвата чужой земли. Здесь широко могли использоваться мифологические истории, например, что эти земли принадлежали в прошлом какому-нибудь греческому герою.

Ойкист руководил не только людьми, но и ритуалами, которые сопровождали основание города*. Для этих целей в каждой метрополии существовали специальные сборники религиозных обрядов по случаю предстоящей закладки нового города, если в партии переселенцев не было настоящих священников. Из городской казны будущей метрополии выделялись средства для строительства или аренды корабля, после чего колонисты отправлялись к берегам своей новой родины.



Интересно, что ойкист после своей кончины становился бессмертным героем города-колонии, в честь которого совершались ритуалы и приносились жертвы. То есть он становился своего рода покровителем города и мог «позаботиться» о благополучии колонии, которую основал, даже после своей смерти.

Прибыв на место, переселенцы, а вернее, ойкист размечал границы нового города, место будущих крепостных стен, площадки для храмов и общественных зданий, а также жилые кварталы, совершал все необходимые религиозные ритуалы и давал имя новому городу*. Земли вокруг поселения также размечали на одинаковые участки, и все переселенцы получали земельные наделы по жребию, поэтому надел, получаемый колонистом, назывался «клер» (т.е. удел, полученный по жребию). Обладание земельным наделом в полисе делало колониста полноправным гражданином нового государства. После этого начиналось строительство частных и общественных построек.



Надо заметить, что названия новых городов-колоний были самыми разнообразными и часто безыскусными. Город мог быть назван в честь бога-покровителя метрополии или всей области, например, Гераклея, Аполлония, Диоскурия. Или по особенностям местности либо по названию какого-то географического объекта, например, Херсонес («полуостров»), Питиунт («Сосновый остров»), Тира (от реки «Тирас»), Истрия (от реки «Истр»). Город также мог быть назван в честь основателя-ойкиста или его супруги — Фанагория, Гермонасса. Но бывало, что город получал просто оптимистическое название: Ольвия («Счастливая»), Никоний («Город победы»). Если в греческом мире город с таким названием уже

существовал, то к новому имени добавлялся местный географический эпитет, уточняющий месторасположение этого нового поселения: Гераклея Понтийская (т.е. «Гераклея, что на Понте Эвксинском»), Херсонес Таврический («Херсонес, который в Тавриде») и т.д.

Вновь основанные города становились совершенно независимыми от своих городов-основателей, метрополий. В них создавались такие же политические структуры, как и в родном городе, колонисты сохраняли те же культы и предков, тот же диалект языка. Конечно, метрополии было выгодно поддерживать свои колонии, так как они становились важными потребителями ремесленной продукции из самой метрополии, а также торговыми посредниками между городом-матерью и варварскими народами. Поэтому метрополии обычно помогали колониям и даже могли оказать военную помощь в случае необходимости, а колония, в свою очередь, не должна была вступать в войну с метрополией. Правда, как и везде, в этом правиле были и исключения. Так, город Коринф пытался на основе своих колоний создать мощную морскую державу, т.е. его колонии становились не самостоятельными городами, а частью коринфского господства. В итоге это привело к настоящей войне некоторых его же колоний с метрополией.

Интересно, что колония могла впоследствии превратиться в крупный полис, численностью населения и могуществом превосходящий свой собственный город-мать.

Метрополиями, как правило, становились крупные приморские города. Нередко такие портовые города становились своего рода переселенческими центрами, собиравшими и отправлявшими колонистов. Известно, что для вывода колонии могли объединять усилия два и даже три города, а некоторые главные центры по переселению греков в колонии, например Милет, в одиночку основали почти 100 колоний! Несомненно, этот, хоть и крупный, торговый город не смог бы основать своими силами больше десяти колоний. Но он стал важнейшей перевалочной базой для желающих отправиться в колонии. И города, из которых отправлялись колонисты, брали на себя организацию этого предприятия:

они давали руководителей и поставляли корабли и их учреждения служили образцом для колоний.

Население новой колонии не могло быть совсем малочисленным, так как переселенцам приходилось считаться с возможностью враждебного отношения местных народов, а также вести значительные строительные работы по возведению построек нового города. Однако по свидетельству археологических исследований, первые поселения часто носили вид небольших поселков с землянками или полуземлянками, а общее число жителей не превышало нескольких сот человек. Возможно, первоначально закладывать город посылали достаточно небольшую группу людей (по типу военной экспедиции), а по истечении какого-то времени в уже основанную колонию отправлялась вторая, основная, партия переселенцев.

Хотя греки с VIII–VII вв. до н.э. уже стали совершать постоянные плавания в Черное море, их корабли продолжали быть довольно несовершенными (рис. 146, 147). Поэтому греческие моряки выходили в море только в самое лучшее время года, а оно было очень ограничено. Даже в первых веках до нашей эры считалось, что:

Жизнь береги, человек, и не вовремя в путь не пускайся
Ты через волны морей; жизнь ведь и так недолга.

Автомедонт

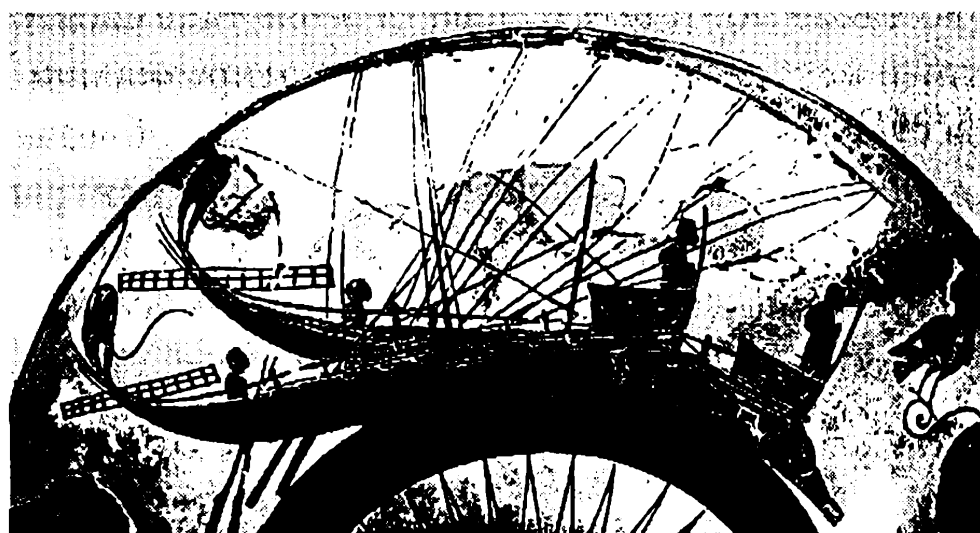


Рис. 146. Корабли. Роспись килика из Вульчи. Около 520 г. до н.э.



Рис. 147. Беотийский расписной канфар в виде корабля (2-я четверть VI в. до н.э.)

Поэтому в течение всей зимы колонии оставались совершенно отрезанными от метрополии, один на один с соседями-варварами.

Взаимоотношения колоний с местными народами имели в каждом отдельном случае свою специфику, но греки стремились оседать на пустых и малонаселенных территориях или, по крайней мере, заручиться одобрением местного населения. Силовые захваты территорий будущих колоний греки обычно не практиковали, но бывали и исключения, как, например, на Сицилии. Вскоре между греческими государствами началась жесткая конкуренция за места для основания колоний. Это объясняется тем, что греки не занимались открытием новых земель, а следовали уже проторенными путями финикийцев, вытесняя с уже известных земель предшественников. Более того, они ограничивали свое присутствие прибрежными территориями, совершенно не пытаясь исследовать новые земли в глубине материка.

В итоге дорийцы и ионийцы распространились по северному побережью Средиземного, а также Мраморного и Черного морей, а Халкида и Коринф «монополизировали» западное направление колонизации, например Сицилию. А в целом наиболее активными в процессе выведения колоний были эвбейская Халкида, Коринф и малоазийский Милет. В конечном счете колонизация развивалась

по нескольким основным направлениям: западное (наиболее значительное по количеству выведенных колоний), северо-восточное (второе по значению и количеству колоний), юго-восточное и южное.

Самым значительным и наиболее ранним было западное направление: побережье и острова Ионийского моря к северо-западу от Греции, Южная Италия, Сицилия, Корсика, Южная Франция и Испания. И 774 г. до н.э., когда на небольшом островке Питекусса у западного берега Италии был основан первый город-колония, можно считать началом Великой греческой колонизации. Чуть позже на побережье Италии появились Капуя, Неаполь (современная область Кампания), Кротон, Сибарис, Тарент, Локры и другие.

На острове Сицилия важнейшим греческим городом стали Сиракузы (около 733 г. до н.э.), которые позднее превратились не только в крупнейший центр острова, но и всего западного края, населенного греками-колонистами. Колонисты из разных городов основали поселения и дальше на запад: Массалия (600 г. до н.э.) на юге Франции (современный Марсель), а Гавань Менесфея возникла уже за Столпами Геракла, став самым западным пределом греческой колонизации.

В итоге из-за многочисленных греческих поселений Южную Италию и Сицилию стали называть «Великой Грецией» уже с VI в. до н.э. (рис. 148).

Южная Италия и Сицилия были самыми притягательными для обустройства здесь земледельческих поселений. Эти земли обладали таким же климатом, как и Греция, а почва береговых равнин и речных долин отличалась баснословным плодородием. А расстояние между западным берегом Греции и Италией составляло всего около 100 км, поэтому итальянского побережья можно было достичь на самых примитивных кораблях.

Но в западной части Средиземного моря у греков были сильные конкуренты — финикийцы (и карфагеняне). Они основали на побережье Ливии от Большого Сирта до Геракловых столпов свои



Рис. 148. «Великая Греция»

многочисленные поселения, среди которых первое место занял со временем Карфаген.

Южное и юго-восточное направления: южный берег Малой Азии, восточное побережье Средиземного моря, Африка. Они были самыми слабыми, так как в юго-восточной части Средиземного моря и на северных берегах Африки колонисты встретили сопротивление других государств. Поэтому в Сирии греки вообще и не пытались селиться, даже с Кипра им не удалось вытеснить финикийцев. Встретили греки отпор и на побережье Африки со стороны египетских фараонов и карфагенян. Поэтому на территории Египта, в дельте Нила, был основан только один город, Навкратис, и один, Кирена, в Ливии (рис. 149).

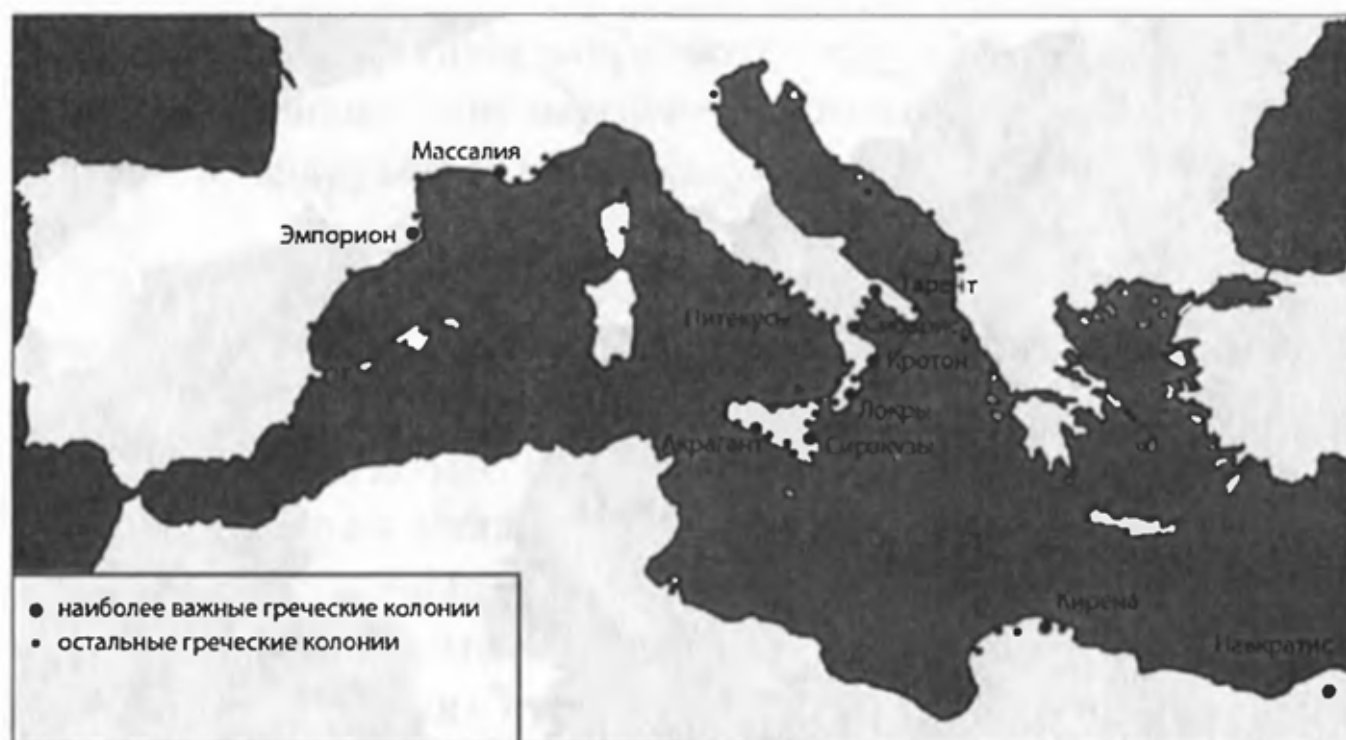


Рис. 149. Греческие колонии западного и южного Средиземноморья

Другим важнейшим направлением стало северо-восточное: северное побережье Эгейского моря, Геллеспонт, Пропонтида и Боспор Фракийский, берега Черного моря. Здесь по пути в сторону проливов, соединявших Средиземное море с Черным, и далее к берегам Черного моря, греки основали около сотни городов-колоний. Уже с конца VIII — начала VII в. до н.э. греки проникли в пролив Геллеспонт и далее к северу. Европейские и азиатские берега Геллеспонта, Пропонтиды (Мраморного моря), Боспора Фракийского быстро покрылись сетью греческих колоний.

Этот путь колонизации для греков оказался едва ли не самым трудным, так как здесь не было привычных для них многочисленных островов, зато часты сильные ветры и бури. Поэтому в их представлении Черное море было неприветливым. Но сюда достаточно рано проникли милетцы, и именно им принадлежит заслуга, что это море, наводившее страх на греческих мореплавателей своими неизведанными берегами, занятыми диким варварским населением, превратилось из «Негостеприимного» (Понт Аксинский) в «Гостеприимное море» — Понт Эвксинский (или просто «Понт»).



Рис. 150. Греческие колонии Мраморного моря (Пропонтиды)

Среди наиболее значительных колоний на Мраморном море были города Кизик (его развалины близ современного города Эрдек), Халкедон, Селимбрия и другие. А на европейском берегу Босфорского пролива, на берегу превосходной естественной бухты, которая сейчас называется Золотой Рог, исключительно важное положение занял Византий (современный Стамбул, а на самом месте древней колонии значительно позднее был возведен дворец турецкого султана — Старый Сераль). Благодаря своему расположению Византий был просто обречен взять под свой контроль необычайно узкий проход в Черное море (рис. 150).

Выйдя на просторы Черного моря, греки, однако, продолжали держаться берега. И сначала они освоили черноморское побережье современной Турции, где были основаны колонии: Синопа (совр. Синоп), Трапезунт (совр. Трабзон), Гераклея Понтийская (совр. Эрегли). Параллельно с этим колонисты обосновались на побережье современной Болгарии: Аполлония Фракийская (сейчас — город Созопол), Месембрия (современный Несебыр), Одесс (Варна), а также Румынии: Каллатис (сейчас город Мангалия), Томы (современная Констанца), Истрия (развалины этого города находятся 30 км южнее дельты Дуная) (рис. 151).



Рис. 151. Греческие колонии Южного и Западного Причерноморья

И только после этого они достигли, наконец, северных берегов Черного моря.

Особое значение для нас имеет история греческих колоний на берегах Северо-Западного, Северного и Восточного Причерноморья, т.е. тех территорий, которые входили в состав Советского Союза, а сейчас принадлежат, соответственно, государствам Украина, Россия, Абхазия и Грузия. Обычно в научной среде их объединяли под понятием «Северное Причерноморье».

Климат Черного моря более влажный и более прохладный, чем в Материковой Греции и на островах Эгейского моря. Особенно холодным для греков оказалось Северное Причерноморье, где зимы по сравнению со всеми другими районами греческой колонизации были самыми суровыми. На южном берегу Черного моря (его называют «Южный Понт») греки чувствовали себя гораздо комфортнее, но здесь были свои сложности: горы близко подходят к побережью, а удобных корабельных стоянок очень мало. Поэто-

му древнейшим и главным городом на южном побережье являлась Синопа, обладавшая лучшей гаванью во всем регионе. Кроме нее крупными колониями были уже упомянутые Трапезунт и Гераклея Понтийская.

Зато на западном и северном побережье Черного моря располагались многочисленные удобные гавани, преимущественно в закрытых руслах крупных рек (лиманах), плодородные земли, было много рыбы, а также соли, чтобы эту рыбу сохранить. Полноводные реки обеспечивали колонистов пресной водой и служили путями во внутренние районы страны. Правда, местное население составляло серьезную проблему для греков-колонистов: скифы, тавры, колхи и другие. Поэтому для переселенцев было очень важно найти способы мирного сосуществования с туземным населением. Если же аборигены продолжали препятствовать колонистам, то греки предпочитали не только не основывать там поселения, но и вообще никогда не появляться в некоторых районах. Такими опасными для колонистов районами в Северном Причерноморье стали: Южный берег Крыма, Кавказское побережье на участке примерно от Туапсе до границы Абхазии. В этих краях сочетались почти все неблагоприятные факторы для колонизации: отсутствие надежных и удобных гаваней, горные районы подходят почти к самому морю, а в горах обитают крайне недружелюбные горцы, ненавидящие иноземцев.

Основной метрополией большинства колоний в Северном Причерноморье был Милет, и лишь некоторые были основаны другими полисами, например, Теосом, Гераклеей Понтийской и т.д.

I регион. По всей видимости, первым местом, где поселились милетские колонисты, стал современный остров Березань (в ту эпоху это был полуостров). Его название происходит от



Рис. 152. Монета Ольвии.
IV в. до н.э.

имени реки Днепр, которую греки называли «Борисфен». Основание колонии на Березани, по-видимому, 643 г. до н.э. Несколько позднее греки перебрались в устье реки Гипанис (Южный Буг), где в самом начале VI в. до н.э. появился город Ольвия («Счастливая», современное село Парутино Николаевской области). В соседних землях стали появляться и другие поселения (рис. 152):

- Тира в устье одноименной реки (Тирас — это совр. Днестр), на месте современного города Белгород-Днестровский;
- Никоний (т.е. «Город Победы»), на месте современного села Роксоланы, на другом берегу Днестровского лимана, прямо напротив Тиры;
- Одесс (происхождение названия до конца неизвестно, как и его точное месторасположение: этот город должен был находиться где-то в районе современной Одессы, названной в его честь)*.



Это наиболее крупные поселения, кроме них в это же время и позднее появились еще многие десятки, если не сотни, мелких населенных пунктов, названия которых либо не сохранились, либо пока нет возможности соотнести обнаруженные поселения с упомянутыми в источниках древними населенными пунктами. Например, Гавань истриан, Фиска, Гавань исиаков, Кремниски, Скопеллы, Гермонактова деревня и т.д.

II регион. Вторым районом Северного Причерноморья, где сконцентрировались греческие колонии, стал Боспор Киммерийский (современный Керченский пролив)*. На обоих берегах пролива и прилегающих к нему землях греки с последних десятилетий VII в. до н.э. основали около двух десятков колоний (рис. 153).



В науке появилось устойчивое историко-географическое определение двух берегов пролива: крымский берег Керченского пролива (это территория Украины) обычно называют Европейским Боспором, а кавказский берег именуют Азиатским (по пониманию древних греков) Боспором, который принадлежит сейчас России.

Особое место занимает город Пантикапей (название произошло от местного наименования «Рыбный путь»). Сейчас это центр



Рис. 153. Греческие колонии Северного Причерноморья

города Керчь, а главная часть древнего города расположена на вершине горы Митридат, в самом сердце современного города. Но под постройками современной Керчи и ее пригородами оказалось еще несколько греческих городов VI в. до н.э.:

- Мирмекий (по-гречески «Муравейник»);
- Нимфей («Святылище нимф»);
- Тиритака (происхождение названия неясно, возможно, от местных слов «Быстрая вода»);
- Порфмий («Переправа», так как город расположен у самой переправы через Керченский пролив).

Несколько дальше по берегу от Керчи в сторону Южного берега Крыма появились города Киммерик (от названия местного легендарного народа «киммерийцы», расположен на склонах горы Опук), Акра («Крепость», которая находилась на мысе Такиль, а сейчас уничтожена морем), Китей («Изгиб берега») у села Заветное и Феодосия («Богом данная») — это единственный город, сохранивший свое греческое название до сих пор.

Позднее, в ходе внутренней колонизации, на Азовском побережье появится ряд греческих поселений (маленьких городов или,

скорее, городков), среди которых по именам известны Зенонов Херсонес, Парфений, Гераклий, Зефирий.

На Азиатском берегу Боспора (т.е. на территории Российской Федерации) в VI в. до н.э. появились города-колонии:

- Фанагория (очевидно, от имени ойкиста) у ст. Сенной Темрюкского района;
- Кепы («Сады»), которые находились совсем рядом с Фанагорией;
- Гермонасса (название происходит, скорее всего, от женского имени или от богини Геры), современный пгт Тамань;
- Горгиппия (первоначально называлась «Синдик» или «Синдская гавань», от названия местного племени синдов, а позднее была переименована в честь брата боспорского царя), место расположения — центральная часть города Анапа.

Постепенно появилось еще множество небольших городов, раскинувшихся от Керченского пролива по побережью Азовского и Черного морей до современного Геленджика:

- Киммерий (название тоже происходит от имени легендарных киммерийцев), который находился на современной косе Чушка;
- Тирамба (не ясно происхождение названия), городок, видимо, располагался на месте села Пересыпь Темрюкского района;
- Баты (название неясно), Новороссийская бухта на месте современного морского порта города;
- Торик (от названия местного племени торетов), мыс Тонкий Геленджикской бухты.

Одним из самых крупных и значимых городов-колоний позднего периода стал Танаис в самом дальнем углу Меотиды (так греки называли Азовское море). Здесь в устье реки Танаис (современный Дон, село Недвиговка, недалеко от Ростова-на-Дону) они основали одноименное поселение, ставшее самой северной из всех греческих колоний.

Город Пантикапей стал не только крупнейшим греческим городом всего этого региона, но и столицей Боспорского царства (или Боспора), в которое объединились около 480 г. до н.э. города обоих берегов Керченского пролива. Боспор был самым крупным государством Северного Причерноморья, владевшим обширными плодородными землями и знаменитым своим хлебом, рыбными промыслами и т.д. (рис. 154, 155, 156).

III регион. Западное и юго-западное побережье Крыма-Тавриды тоже оказалось занято греческими колониями, которые, как и в других частях Северного Причерноморья, стали появляться здесь с VI в. до н.э. Самыми примечательными городами здесь были:

- Херсонес Таврический, греческий город, объединивший почти все поселения юго-западного побережья. Название происходит от слова «полуостров», а термин «Таврический» определяет его географическое расположение в Крыму. Сейчас это Севастополь;
- Керкинитида (возможно, «Крабовый залив»), располагавшаяся на территории современной Евпатории;
- Калос-Лимен («Прекрасная Гавань»), сейчас поселок Черноморское;
- Сюмболон-Лимен («Бухта символов»), современная Балаклава.

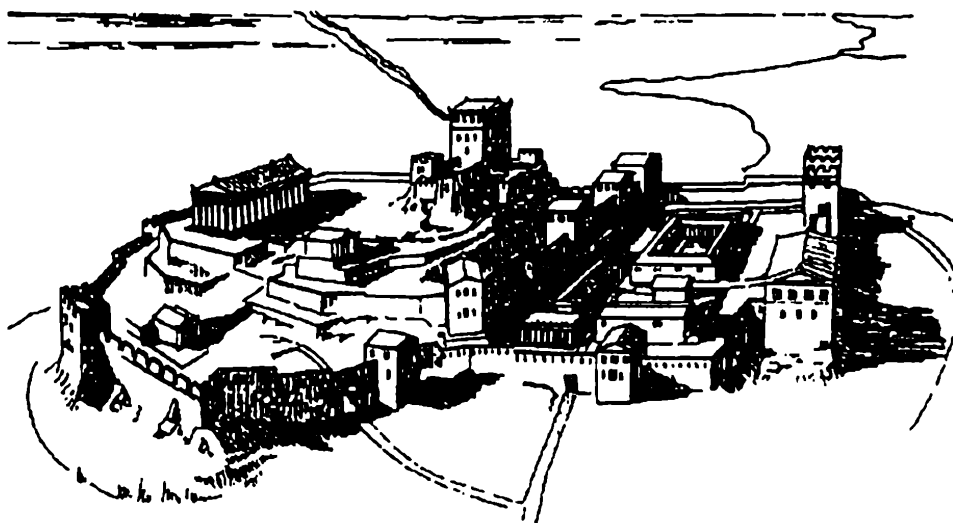


Рис. 154. Акрополь Пантикапея — столицы Боспорского государства (реконструкция В.П. Толстикова)



Рис. 155. Города-колонии на берегах Боспора Киммерийского (Керченского пролива)

Остальные города, упоминаемые древними писателями, пока достоверно не определены. Среди них: Тамирака, Дандака, Тафры и другие.

IV регион. На территории Восточного Причерноморья, о котором говорится в мифах о походе аргонавтов в Колхиду, греки основали ряд следующих городов-колоний:

- Питиунт («Сосновый остров»), современная Пицунда, Абхазия;
- Диоскурия (в честь братьев Диоскуров, Кастора и Полидевка, сыновей Зевса, участников похода аргонавтов), сейчас это город Сухуми, Абхазия;
- Фасис (по имени реки Фасис, современной Риони), город располагался на территории Колхидской низменности около современного города Поты, Грузия.

Были здесь и другие, менее крупные города: Гиэнос, Апсар и т.д.

Таким образом, все побережье Черного моря, как и Средиземного и Мраморного, было покрыто густой сетью греческих

колоний. Не зря один из древних ученых ехидно заметил, что «греки расселись вокруг Средиземноморья, как лягушки вокруг болота».

Но практически все эти греческие города на северном берегу Черного моря оставались совершенно изолированными островками среди местного варварского населения. Только в районе Керченского пролива возникло государство Боспор, и часть Крымского побережья на какое-то время была объединена Херсонесом. Но в целом эллинизация страны не была возможной, как на Сицилии или Южной Италии. Обширные территории и многочисленные варварские народы по соседству, а также весьма суровые для греков климатические условия привели к тому, что греческие города Северного Причерноморья никогда не достигли значительного народонаселения. Колонистам приходилось вести постоянную упорную борьбу за существование, здесь мало было времени для досуга, а поэтому из здешних колоний вышло немного знаменитых людей: мыслителей, поэтов и ученых. Но понтийские греки тщательно сохраняли в течение почти тысячи лет великую греческую культуру, живя в суровых условиях на самом краю Ойкумены.

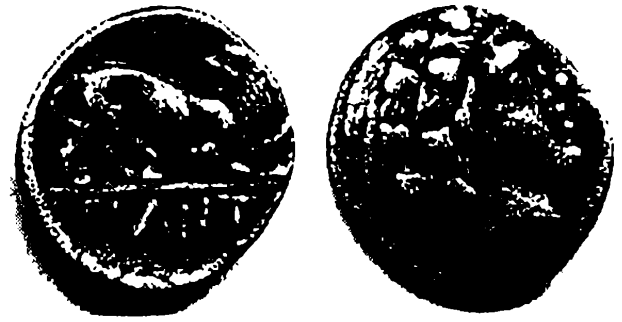


Рис. 156. Монета Пантикапея, IV в. до н.э.



В период Великой греческой колонизации греки освоили значительную часть побережья Средиземного моря, все Причерноморье, большую часть Приазовья. Их города-колонии теперь располагались на огромном расстоянии: от Гавани Менесфея за Столпами Геракла до Танаиса в устье современного Дона, от Массалии на севере до Навкратиса на юге. Из этих городов греческие торговцы и путешественники проникали дальше вглубь еще неизведанного

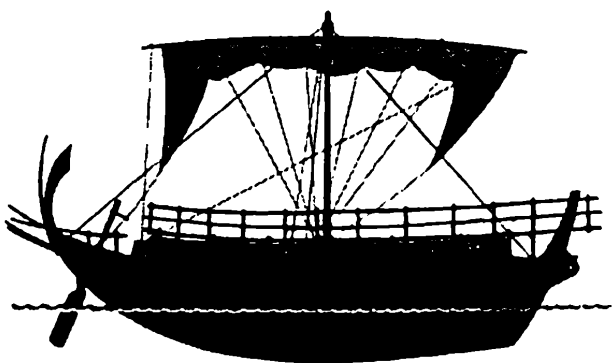


Рис. 157. Торговый корабль Древней Греции (реконструкция)

мира, поднимаясь по Днепру, Дунаю, Роне и Нилу и даже рискуя выходить в Атлантический океан (рис. 157). В далекие страны при основании колоний отправлялись наиболее предприимчивые люди, и это способствовало более быстрому развитию колоний.

Благодаря широкой колониальной экспансии греческим полисам удалось ликвидировать перенаселение континентальной Греции, а также значительно увеличить объем торговли и создать предпосылки для господства греческих торговцев в Средиземноморье. Кроме того, была существенно расширена сфера распространения греческой культуры.

Чем же существенно отличалась греческая колонизация от финикийской, ведь, осуществляя вывод своих колоний на новые территории, греки во многом руководствовались примером своих предшественников-финикийцев?

В отличие от Финикии, которая стремилась сосредоточить в своих руках всю международную торговлю в Средиземноморье, греки в первую очередь хотели увеличить свой собственный внутренний рынок. И несмотря на то, что колонии всегда основывались на побережье и владели весьма скромной территорией, они охватывали торгово-экономическими контактами обширные пространства. Греческие колонии были независимы от своих метрополий, поэтому у метрополии не было и преимущества в торговле. Финикийцы же стремились не допускать полной самостоятельности колоний, замыкая их торговые контакты на метрополию. Не зря греческий историк Фукидид замечал, что «колонисты выезжают не для того, чтобы быть рабами оставшихся на родине, а чтобы быть равноправными с ними». Можно сказать, что финикийские колонии были прежде всего торговыми факториями, в которых могло позднее развиваться земледелие, а греческие поселения

были с самого начала земледельческими колониями, которые могли с течением времени становиться торговыми городами. В этом основные различия в колонизационной практике финикийцев и греков.

Великая греческая колонизация дала сильный толчок для экономического подъема Греции. В колониях греков меньше тяготил груз старых родовых традиций, а поэтому они развивались быстрее, нередко опережая в этом свои метрополии. Но и сама материковая Греция получила стимул в развитии сельскохозяйственного производства, так как избыточный продукт (в первую очередь вино и оливковое масло) потреблялся заморскими колониями (рис. 158, 159). Это, в свою очередь, вело к оживлению торговли. Колонии также поглощали ремесленную продукцию: шерстяные ткани, керамику, металлический инструментарий, предметы дорогой утвари и многое другое. А в обмен они поставляли в Элладу зерно, рабов, металлы, лес. Закономерной в этом свете выглядит активизация морской торговли и связанное с нею мореплавание; греческая торговля приобретает подлинно международный характер.

Великая греческая колонизация оказала огромное влияние на развитие всего древнегреческого мира. Расширение границ греческой ойкумены значительно увеличивало и знания греков. В новых землях они встретились со множеством новых для них народов, узнали об их обычаях, религии, культуре. Правда, это дало и своеобразный итог. Греки видели, что народы отличаются от них по языку, обычаям и культуре, а поэтому греки начали осознавать себя единым народом — эллинами. Все же другие народы они стали называть варварами. Причем в число «варваров» греки включили и жителей Вавилонии, Персии и Египта, т.е. стран с многовековой исто-

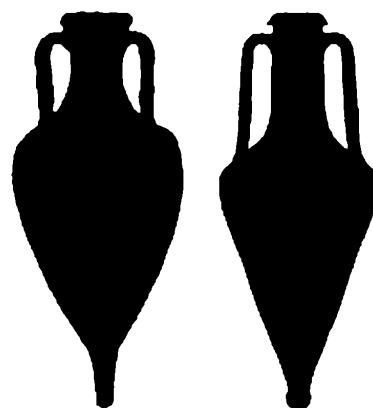


Рис. 158. Амфоры — основная тара для хранения и перевозки оливкового масла и вина

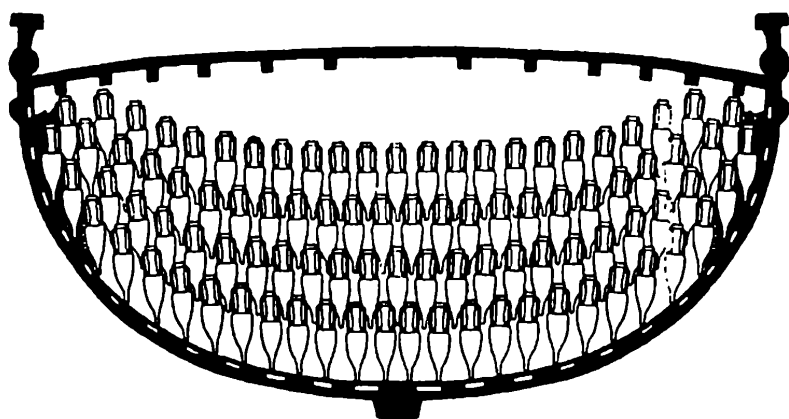


Рис. 159. Схема расположения груза амфор в античных кораблях

рией и культурой. Изначально слово «варвар» означало просто «чужак», «не грек». Но позднее самомнение греков повысилось и они стали думать, что они во всем превосходят варваров. Поэтому всех людей, живущих по другим обычаям, они стали считать людьми отсталыми, пригодными только для рабства.

Наконец, следует отметить, что знакомство с дальними странами расширило кругозор греков. Они убедились, что в мире, который для них был ранее неизвестным, нет страшных чудовищ, но они допускали их существование и только переместили их места обитания за пределы уже освоенных территорий.



МОРЯКИ, КУПЦЫ, ПИРАТЫ: ТРИ СТОРОНЫ ОДНОЙ ПРОФЕССИИ

Греки прекрасно понимали, каким грозным и коварным бывает море, но знали и те выгоды, которые оно им несло. Особенности географического расположения Греции, ограниченность ресурсов ее земли вынуждали греков искать новые пути развития и добычания материальных благ. Важность моря для всей древнегреческой цивилизации неоспорима, хотя профессия моряка была пригодна только для отчаянных людей:

Дела морского беги. Если жизни конца долголетней
Хочешь достигнуть, быков лучше в плуг запрягай:
Жизнь долговечна только на суше, и редко удастся
Встретить среди моряков мужа с седой головой

Фалек. О мореходстве

Моряками могли стать только очень отважные люди, в понятиях их современников — почти смертники. Ведь они, покидая пределы родной страны, утрачивали покровительство своих отеческих богов. Возможно, поэтому греки в новых землях в первую очередь старались строить храмы и святилища, чтобы эти территории сразу попадали под покровительство их богов и защищали от происков чужих. Не зря мудрец Анахарсис высказал мнение: «существует три сорта людей — живые, мертвые и плавающие по морям» (рис. 160).

Греки были морским народом, и море давало им пропитание, пути сообщения, отчасти защиту и военную мощь. В итоге сложилась очень необычная ситуация: грекам было намного проще и безопаснее путешествовать в далекие заморские страны, чем по своему родному краю. Можно вспомнить подвиги Тесея, который мог бы достичь своей цели всего за один-два дня на корабле, но он



Рис. 160. Ваза с изображением кораблекрушения. Последняя четверть VIII в. до н.э.

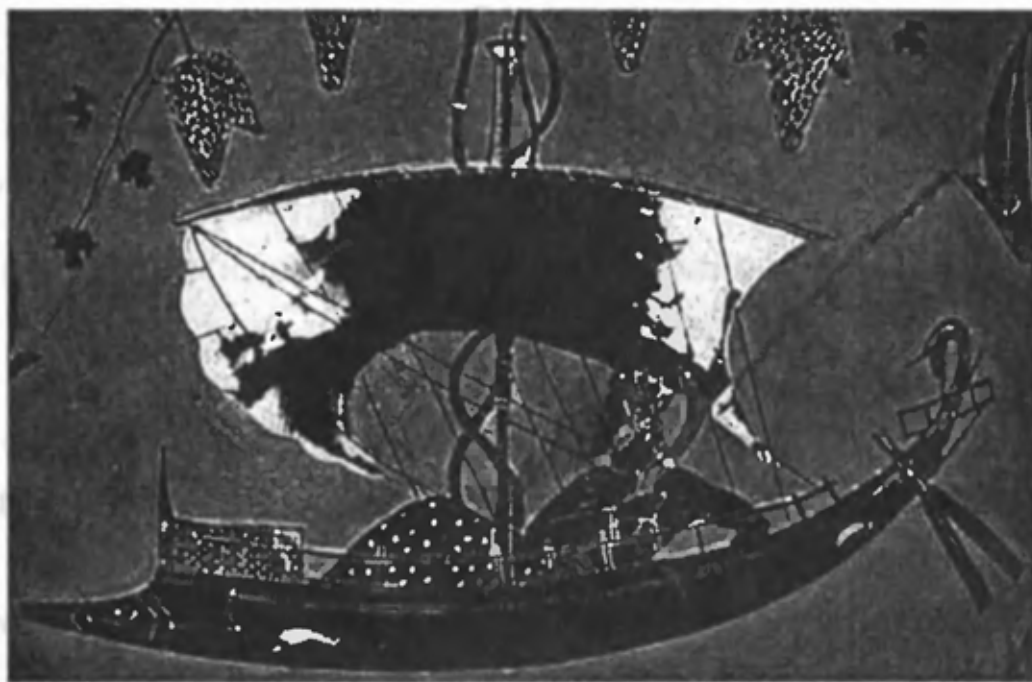
отправился сухопутным путем, что заняло у него гораздо больше времени и таило неисчислимые опасности для его молодой жизни. В Греции фактически не было дорог, пригодных для повозок; конечно, существующие тропы были проходимы для пешеходов и вьючных животных, но они не могли полноценно обеспечить связь между городами и отдельными районами.

Зато на море, кроме бурь, скал, мелей и т.д., греков поджидала еще одна, едва ли не самая большая опасность: пираты. То, что эта угроза была реальна еще в героическую эпоху, у нас не вызывает сомнений. Даже боги иногда едва не попадали пиратам в руки, как, например, Дионис (рис. 161), а в гораздо более позднюю эпоху этой участи не избежал даже великий Юлий Цезарь.

Чем же отличались пираты от других мореходов и в чем причина появления такого вида деятельности уже в глубокой древности?

Море связывало народы, а заодно и толкало их на то, чтобы завладеть контролем над ним: власть над морем есть власть над его берегами. И не правы будут те, кто станет утверждать, что первыми мореходами были именно купцы или торговцы. Дело в том, что в раннюю эпоху моряк, купец и пират были если не синонимами, то очень близкими по смыслу понятиями. Даже слово «купец» появилось значительно позже, чем получила развитие морская

Рис. 161. Дионис на корабле. Роспись чернофигурного килика. Около 540–535 гг. до н.э.



торговля. Например, Гомер этого термина не использовал, хотя в его время торговля уже стала одним из важнейших видов деятельности народов Средиземноморского бассейна.

Для человека того времени занятие морским делом подразумевало все виды деятельности на море: торговлю и обмен, захват и грабеж, военные столкновения и борьбу со стихиями. Поэтому не делалось особого различия между представителями трех профессий, связанных с морем: моряками, купцами и пиратами. Кстати, в римских юридических сборниках — Дигестах — они упоминаются в законе, который приписывается Солону, в качестве трех равноправных профессий. Видимо, настолько была очевидна связь всех этих видов деятельности, что никто не мог гарантировать, что ожидает корабль и его команду, едва судно покидает берег. И никто не мог знать, в каком качестве придется выступить команде. Все они попадали под определение Гомера — «мужи, промышляющие морем». И многие полубоги и герои нередко оказывались «замешаны» в морском разбое. В мифах и преданиях отчетливо видно, что деятельность Геракла, Ясона, Одиссея в ряде случаев не может квалифицироваться иначе, чем морской разбой.

Вспомним вопрос киклопа Полифема из «Одиссеи», обращенный к итакцам, которые забрели в пещеру этого людоеда:

Странники, кто вы? Откуда пришли водяною дорогой?
Дело ль какое у вас? Иль без дела скитаетесь всюду,
Взад и вперед по морям, как добытки вольные, мчась,
Жизнью играя своей и беды приключая народам?

Вообще война и пиратство древними народами считались таким же «нормальным» занятием, как земледелие, скотоводство, охота. Само слово «пират» появилось в Древней Греции — *πεῖρατής*. Не совсем понятно, что именно оно первоначально обозначало, так как *πεῖραι* значит и «нападать на что-нибудь», и «пытаться овладеть чем-либо», и «нападение на кораблях». Но смысл всегда оставался вполне однозначным и понятным. Более четко классифицировали всякого рода грабителей римляне: у них слово *pirata* обозначало именно морского грабителя, а все остальные грабители и разбойники именовались *latrunculus*.

Очень четко это объяснил известный русский ученый М.И. Ростовцев: «Настойчивость торговли и сильное развитие пиратства заставляли крупных торговцев быть вместе с тем моряками-военными, если они хотели так или иначе обезопасить себя от ограбления пиратами... При случае, конечно, и эти торговые корабли превращались в пиратов и грабили суда, плохо вооруженные и богато нагруженные...»

В древности особенно славились иллирийские, киликийские, критские, финикийские, самосские и сицилийские «мужи, промышляющие морем». За такую доблесть нередко на весь народ распространялась дурная слава. Например, писатель III в. до н.э. Леонид Тарентский так сказал о жителях Крита:

Критяне все нечестивцы, убийцы и воры морские.
Знал ли из критских мужей кто-нибудь совесть или честь?

С пиратством связано и развитие судостроения, навигационных знаний, торговых связей, военно-политических союзов. Ведь морской разбой был занятием опасным и хлопотным, поэтому для успешного пиратства древним «джентльменам удачи» нужно было

иметь преимущество во всех сферах морского дела: быстроходные и маневренные корабли, эффективное оружие нападения, лучшую оснастку кораблей, налаженную систему связи, оповещения и надежные рынки сбыта награбленного*.



Интересно: кибернетика — наука судовождения (от греческого слова «рулевой», «кормчий»).

По сути дела, им нужно было создать своеобразное государство в государстве. И правители всех приморских государств всегда вели войну за свободу морей, т.е. постоянно старались обуздать пиратскую вольницу. Но иногда пиратов приглашали на помощь против соседних государств как наиболее опытных военных моряков. Попытки очистить Средиземноморский бассейн от пиратов предпринималось практически с самого начала его освоения, но только Римской империи гораздо позднее удастся на какое-то время серьезно ограничить масштабы морского разбоя.

На море было, конечно, труднее установить порядок, так как греческие воды, с их бесчисленными скрытыми бухтами и небольшими островами, представляли великолепные притоны для пиратов. Тем не менее усилия морских держав, особенно Коринфа, уничтожить пиратство не остались без результата, и общественное мнение перестало смотреть на морской разбой как на приличное занятие. Но, главным образом, процветал морской разбой вдоль западных берегов Средиземного моря, где между греками, тирренцами и финикийцами беспрестанно шла борьба и каждый чужой корабль считался законным призом. Лишь в эпоху Персидских войн грекам удалось освободить от этрусских пиратов по крайней мере прибрежные воды Южной Италии.



ОЧЕВИДЦЫ И ПЕРВООТКРЫВАТЕЛИ: НЕ ВЕРЬ ГЛАЗАМ СВОИМ

Одной из причин изобилия в рассказах о путешествиях древних греков различных чудовищ, фантастических животных, сказочных явлений природы или необычных людей могло быть ограниченное число очевидцев указанных объектов. В древности главным источником информации о неведомых землях или народах были именно очевидцы, от которых и поступали первые сведения о новых краях и их населении. И роль таких очевидцев в древности была нелегкой. Очень легко можно было прослыть лжецом или болтуном, если путешественник стал свидетелем событий или явлений, не согласующихся с представлениями о мире остальных жителей его страны.

В таком положении, например, оказался Пифей, который совершил удивительное путешествие в Северную Европу, но не смог добиться признания реальности всего им увиденного.

А другие очевидцы, стремясь воочию увидеть происходящие у них на глазах неординарные события, поплатились за это жизнью. Таким был Плиний Старший, погибший в удушливом дыму при извержении вулкана Везувий, когда ученый хотел вблизи увидеть это ужасное и одновременно фантастическое зрелище, погубившее множество жизней и три города Италии (Помпеи, Геркуланум и Стабии). А Эмпедокл погиб в кратере другого вулкана — Этны, что на Сицилии.

Кроме этого, нужно понимать уровень тех трудностей, с которыми сталкивались путешественники той поры. Для них вполне понятные современному человеку явления могли показаться совершенно удивительными. Так, например, грекам, жившим в очень теплом крае, казался крайне удивительным обычный снег, выпадающий временами на берегах Черного моря, а если в суро-



Рис. 162. Карта мира по Гекатею. Конец VI в. до н.э.

вые зимы здесь замерзали реки и даже морские проливы — греки воспринимали это чуть ли не как конец света. Для них вообще холод был непрямым спутником царства мертвых и характерным признаком самых-самых окраин земли.

Может быть, поэтому и не повезло греческому путешественнику Пифею, так как и до него и после ученые (среди них были Аристотель, Эвдокс, Полибий, Страбон) считали, что необитаемые из-за холода области начинались на широте современной линии Самара — Брест — Варшава — Берлин — Амстердам.

Здесь уместно привести несколько примеров ограниченности географических представлений древних греков и их первых попыток составить карты ойкумены (рис. 162, 163).

Едва ли не самым древним описанием окружающего мира, своеобразной словесной картой, является щит Ахилла, который изготовил для него бог-кузнец Гефест, а строки Гомера сохранили для нас:

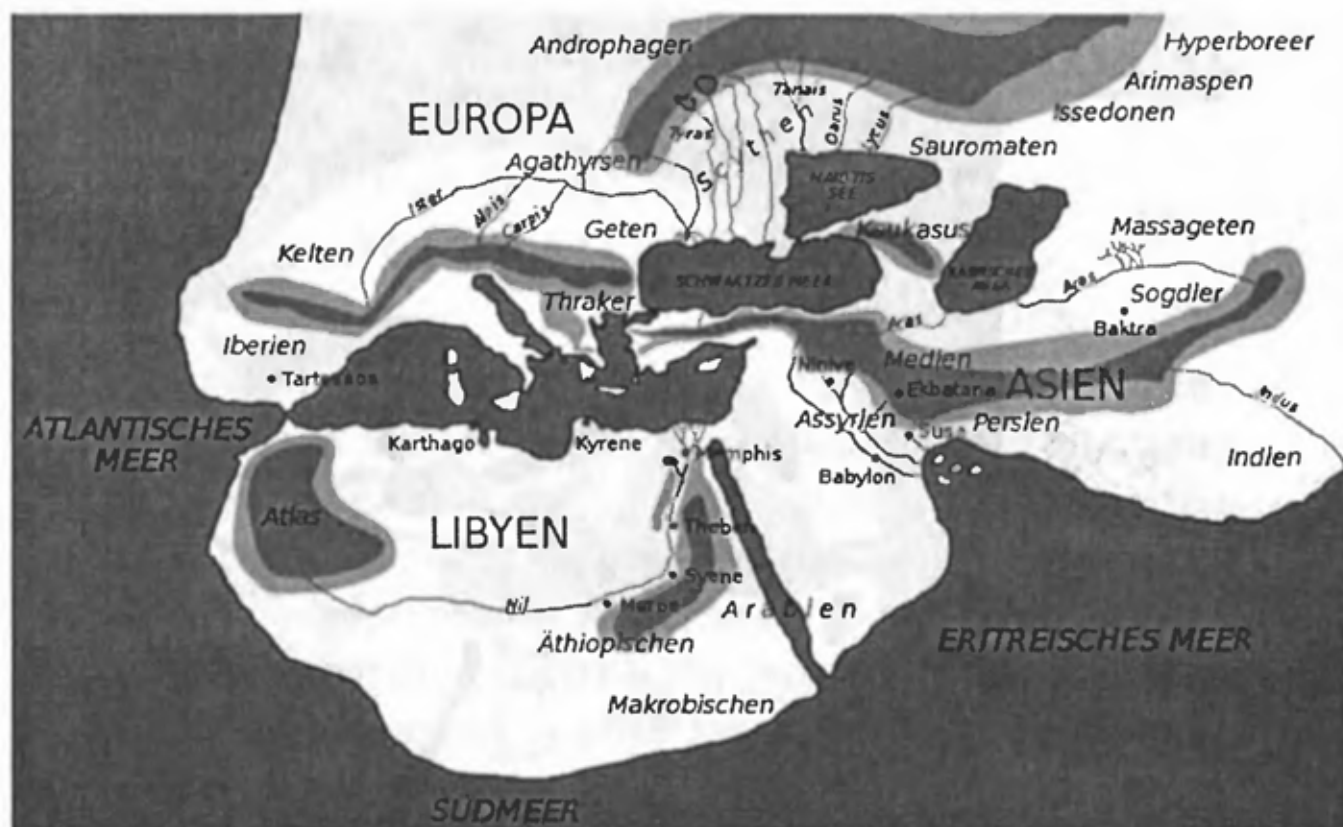


Рис. 163. Карта мира по Геродоту. V в. до н.э.

Щит из пяти составил листов и на круге обширном
 Множество дивного бог по замыслам творческим сделал.
 Там представил он землю, представил и небо и море.
 Солнце в пути неистомное, полный серебряный месяц.

На чудесном щите героя можно увидеть, как устроен мир, где находятся родной город Ахилла, а где главный противник — Троя, где кончается ойкумена и где центр обитаемого мира (в данном случае «Пуп Земли» располагался в Дельфах).

Как и следовало ожидать, в силу слабо развитых географических представлений и уверенности в своем превосходстве над другими народами греки искали «Пуп Земли» в своей собственной стране. Вот тогда они и избрали местом его расположения святилище знаменитейшего храма Аполлона в Дельфах. А для аргументации такой географической привязки греки использовали свою мифологию. Вскоре появился миф, что Зевс, определяя центр мира, послал с востока и запада двух орлов, которые встретились в воздухе прямо над Дельфами. В знак этого был установлен мра-

морный шар с двумя золотыми орлами по сторонам — «Омфал» (или «Пуп Земли»).

Вообще, у греков проявляется и некая неконкретность географических привязок, например, гора Олимп, где жили бессмертные боги, непонятным образом оказывалась одновременно на территории Балканской Греции, в Малой Азии и на острове Лесбос. А вообще гор с таким названием в ойкумене оказалось 16 штук!



ГЛАВА V ПУТЕШЕСТВИЯ КАК СТИЛЬ ЖИЗНИ

ОЛИМПИЙСКИЕ И ДРУГИЕ ИГРЫ: В ГОСТИ К БОГАМ

Одним из неотъемлемых элементов древнегреческой культуры стали необычные религиозно-спортивные праздники, посвященные какому-то из олимпийских богов или героев. Первоначально они возникли в качестве местных церемоний, но позднее некоторые из них приобрели общегреческое признание и популярность. В орбиту нескольких праздничных мероприятий оказались втянуты все греки, вне зависимости от их места проживания. Не все игры были равнозначны по своему авторитету. Самыми престижными являлись Олимпийские, Пифийские, Истмийские и Немейские игры (рис. 164).

Олимпийские игры (или Олимпиады) — это самые древние и массовые общегреческие празднества в честь главного греческого бога — Зевса Олимпийского. Они проводились раз в четыре года, обычно в конце июля или начале августа. О происхождении этих празднеств существует несколько версий. Одна из них говорит о том, что религиозно-спортивный праздник в Олимпии учредил сам Зевс в честь своей победы над отцом-тираном Кроносом. По другой, наиболее распространенной, версии, их придумал и организовал знаменитейший греческий герой Геракл, сын Зевса, после одного из своих подвигов, а это было очищение конюшен царя Авгия, правителя как раз этой местности — Элиды. Геракл учредил спортивные состязания и даже отмерил собственными стопами дистанцию для бега — шестьсот стоп, из этого расстояния появилась одна из наиболее распространенных мер длины в Древней



Рис. 164. Места проведения главных Игр Древней Греции

Греции под названием «стадий», от чего и возникло слово «стадион». В переводе на современное исчисление — это будет 192 метра 27 сантиметров, или олимпийский стадий.

Учреждение награды победителю Игр в виде оливкового венка тоже приписывается Гераклу. Когда подготовка к празднику была закончена, то оказалось, что в долине мало деревьев, и поэтому тени почти не было. Тогда Геракл отправился на землю гипербореев (на далекий север), где росли оливы у истоков Истра (Дуная), и уговорил жрецов Аполлона дать ему одну оливу, чтобы посадить в обители Зевса. По возвращении в Олимпию Геракл распорядился, чтобы победителя награждали оливковой ветвью, растущей теперь в священной роще позади храма Зевса Олимпийского*.

«...маслину некогда от тенистых истоков Истра принес Амфитрионов сын Геракл, чтобы она была памятником состязаний в Олимпии».

Схолии к Пиндару. Олимп



Маслина и олива — это одно и то же дерево.



Рис. 165. Состязания в беге. Роспись кувшина. IV в. до н.э.

Позднее, другие выдающиеся люди Греции организовали проведение этих состязаний раз в четыре года. На время Игр объявлялся всеобщий священный мир, а нарушителя этого перемирия ждало суровое наказание. Все, кто отправлялся для участия или в качестве зрителей в Олимпию, считались гостями Зевса, поэтому на них тоже распространялась священная неприкосновенность.

Известно, что первые достоверно зафиксированные Олимпийские игры состоялись в 776 г. до н.э., хотя традиция предполагает их гораздо более древнее происхождение. Местом проведения Игр стала Олимпия в Элиде, на берегу реки Алфей. Здесь появился главный храм Зевса Олимпийского, в котором будет находиться одно из семи чудес света: статуя Зевса из золота и слоновой кости, созданная гениальным мастером Фидием в V в. до н.э. (рис. 1).

Программа Олимпийских игр состояла главным образом из нескольких видов спортивных состязаний: бег на один стадий (192 м), двойной бег (384 м), большой бег (24 стадия, или 4,5 км), пятиборье (прыжки в длину, метание диска, бег, метание копья и борьба), панкратион (зубодробительная смесь кулачного боя и борьбы), конные скачки и гонки на колесницах (рис. 165, 166, 167)

Игры длились всего пять дней, первый и последний дни были посвящены различным религиозным церемониям и жертвоприношениям. Участниками Олимпийских игр могли стать только греки по происхождению, причем только свободные люди и только мужчины. Победитель назывался «олимпионик».

Рис. 166. Панкратион (момент нарушения правил и наказание виновника), слева — два кулачных бойца. Роспись на канфаре. Около 480 г. до н.э.



После захвата Греции Римом Олимпийские игры стали многонациональными, т.е. в них стали принимать участие все народы, населявшие римское государство, от Северной Африки до Ближнего Востока и Западной Европы. В 394 г. н.э. римский император Феодосий I, ярый приверженец христианской религии, запретил Олимпийские и другие игры как языческий обычай.

Пифийские игры (или Пифиады) — общегреческое празднество в честь Аполлона. Местом проведения служила Крисейская долина около Дельф, а регулярность игр — раз в четыре года в середине августа.

По всей видимости, история этих игр восходит еще к догомеровской эпохе, но превращение их во всегреческие произошло значительно позже (590 г. до н.э.) и совпало с периодом максимального авторитета Дельфийского храма Аполлона и его оракула.

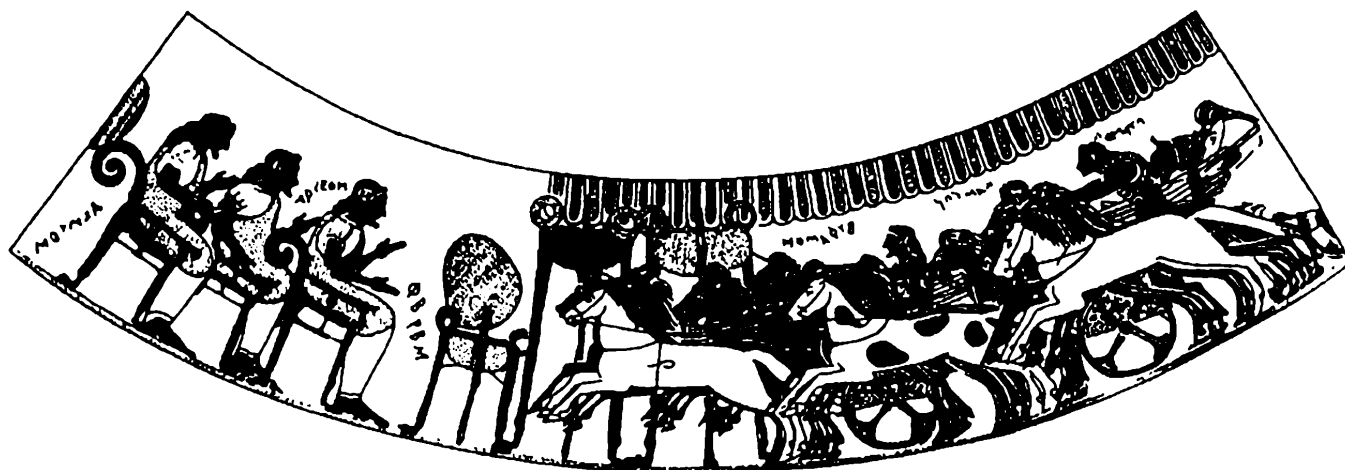


Рис. 167. Состязания колесниц. Роспись коринфского кратера. VI в. до н.э.



Рис. 168. Состязание кифаредов. Роспись аттической краснофигурной амфоры. Около 525 г. до н.э.

Однако предыстория Пифийских игр тоже уходит в более древнюю эпоху. Изначально это был местный праздник с музыкальными состязаниями, которые, по преданию, учредил сам Аполлон после своей победы над драконом Пифоном. Этот бог был не только божеством солнечного света и красоты, он еще был и покровителем искусства. Поэтому основу торжественных соревнований составляли состязания кифаредов (певцов под аккомпанемент струнного инструмента — кифары), которые исполняли пеан в честь бога (рис. 168).

А с 582 г. до н.э. произошло коренное преобразование этого праздника, традиция связывает это событие с окончанием Первой священной войны. Управлял играми Совет двенадцати греческих племен (Амфикиктиония, т.е. «Священный союз» Дельфийского святилища). Игры стали регулярными, и вместо каждых восьми лет их стали проводить раз в четыре года, за год до Олимпиады. Изменилась и программа праздника, в частности были расширены музыкальные соревнования, добавились состязания кифаредов, авлетов (играющих на флейте) и авлодов (поющих под аккомпанемент флейты), а также впервые появились атлетические и конные состязания. С той поры праздник стал называться Пифийскими играми.

Впоследствии музыкальная программа будет меняться, но сохраняются обязательные выступления музыкантов с кифарами и лирами, так как они считались инструментами Аполлона, до-

бавятся различные поэтические, музыкальные и драматические состязания. Зато программа гимнастических состязаний в Дельфах с самого ее учреждения сохраняла первоначальный вид, чем кардинально отличалась от многократно менявшейся программы Олимпийских игр. Были отменены и ценные награды, а вместо этого победителям стали присуждаться венки из посвященного Аполлону лавра.

На время игр объявлялся священный мир и множество людей стремилось попасть в Дельфы на это мероприятие, сопоставимое, наверно, с современными карнавалами или главными музыкальными конкурсами. Длительность игр была от шести до восьми дней, и начинались они тоже с торжественных жертвоприношений и священного театрального представления, на тему победы Аполлона над Пифоном, длившихся до четырех дней, а уже потом начинались игры.

Можно предположить, что состязания в пении и игре на музыкальных инструментах проводились, как и спортивные состязания, на стадионе, а не в театре. Появление театров — явление более позднее, чем Пифийские игры.

Учреждение Пифийских игр существенно подняло престиж Дельф в греческом мире, а сам праздник вошел в число священных игр Эллады и стал панэллинским (т.е. общегреческим). По своему значению эти состязания занимали второе место, уступая по масштабам и престижу только Олимпийским. Они также были запрещены императором Феодосием I в конце IV в. н.э.

Истмийские игры (или Истмии) — общегреческие празднества в честь бога Посейдона. Они проводились каждый второй год, поочередно — весной и летом. Местом проведения Истмийских игр была сосновая роща на Истме (Коринфский перешеек). Документально зафиксировано появление этих торжеств в 581 г. до н.э., хотя предание относит их учреждение к догреческой эпохе. Одно из преданий приписывает учреждение этих соревнований Тесею, который умертвил в этих краях одиозного разбойника

Скирона, мешавшего свободному проходу через Истмийский, или Коринфский, перешеек.

Полисом-организатором игр был Коринф, но почетными председателями на них считались афиняне, так как легендарный основатель игр Тесей был их земляком-героем. Географически удобное расположение перешейка позволяло достичь места проведения состязаний сухопутным или морским путем. Поэтому Истмийские игры, хотя и не были такими важными, как Олимпийские, привлекали к себе большое количество зрителей и участников.

Игры продолжались несколько дней, а на время их проведения объявлялся священный мир. Программа Истмийских игр включала в себя ряд обычных спортивных дисциплин, скачки и ристания колесниц, а с периода римского владычества добавились музыкальные и танцевальные состязания. Символом победы в соревнованиях была пальмовая ветвь и венок из сосновых ветвей, правда, в классическую эпоху венок плели из сельдерея (в качестве материала для венков иногда еще упоминается бузина, пихта).

Немейские игры (или Немейи) — изначально общегреческие празднества в честь Зевса, проводившиеся с 573 г. до н.э. в районе города Немей раз в два года. То есть каждый второй год Олимпиад летом, а на четвертый год — зимой, чтобы они не совпадали с Олимпийскими играми. Программа Немейских игр совпадала с олимпийской.

По одной из версий, Геракл, убив в этих местах страшного немейского льва, внес изменения в местные спортивно-религиозные мероприятия в честь Офельта* и посвятил их Зевсу.



Офельт — персонаж древнегреческой мифологии, малолетний сын царя Ликурга, умерший от укуса змеи, в честь которого были учреждены Немейские игры.

Кроме названных самых популярных спортивно-массовых мероприятий, подобные состязания более мелкого масштаба прово-

дились едва ли не в каждом полисе или государстве. Причем некоторые из них приобрели общегреческий формат, но все же не смогли сравняться с Олимпийскими и другими играми. Среди таких были, например, Панафинейские игры.

Панафинейские игры (или Панафинеи великие) — это праздник в честь рождения богини Афины, покровительницы одноименного города и Аттики*.



Аттика — юго-восточная область Средней Греции, где расположен город Афины.

Справлялись они один раз в пять лет летом (июль-август), и длились шесть дней. Сначала они были только местным торжеством, но, по легенде, Тесей, объединяя Аттику, переименовал Афинские игры, в Панафинейские и сделал их доступными для всей Аттики*.



Были еще в Афинах и Малые Панафинеи, которые праздновались каждый год, но без каких-либо спортивных состязаний: проводились только религиозные обряды.

Главным действием Панафиней была торжественная процессия («помпа») всех граждан города, принесение гекатомбы (жертвы в 100 голов скота) и последующая общая трапеза. Кроме почитания богини в торжества были включены спортивные, конные и музыкальные состязания. В качестве приза победитель получал особую, так называемую панафинейскую, амфору (рис. 169), наполненную маслом, и венок из листьев священной маслины с Акрополя.



Аполлоновы игры проводились на острове Делос при храме

Рис. 169. Панафинейские призовые амфоры. Конец VI в. до н.э.

Аполлона. Этот остров был для греков священным, и еще с VI в. до н.э. на нем проводились музыкальные состязания с участием хоров из разных городов. Когда Афины стали самым сильным государством в Греции, то в 426 г. до н.э. они добавили к существующим музыкальным соревнованиям конные ристания. С этого момента праздник стали проводить раз в четыре года.



Общественная жизнь Древней Греции изобиловала спортивными состязаниями, но далеко не всегда различные атлетические соревнования были непременным элементом празднеств. Существовало множество торжеств совершенно другого значения — религиозного, которые также могли носить общегреческий характер.

Например, Дионисии великие (или городские), центром празднования которых были Афины. Это мероприятие проводилось в честь Диониса (рис. 170) и происходило регулярно каждый год в марте-апреле. Этот веселый праздник длился шесть дней и включал в себя торжественную процессию с выносом деревянной статуи Диониса, жертвоприношение у его храма, а также многочисленные серьезные и шуточные сценки, положившие начало (в V в. до н.э.) греческому театру (рис. 171).



Рис. 170. Дионис. Роспись аттической краснофигурной амфоры. Около 500–490 гг. до н.э.

Важно понимать, что традиции религиозно-спортивных праздников Древней Греции теснейшим образом связаны с этническим самоопределением самих греков, а в такие моменты греки реально чув-



Рис. 171. Греческий театр в Приене. IV в. до н.э.

ствовали себя единым народом. Храмы и святилища были главным средоточием панэллинского единства, а праздничные действия были их обязательным элементом. Именно во время таких празднеств греки с разных концов ойкумены контактировали с приезжими из других государств и областей, обменивались между собой информацией, развивали действующие или закладывали основы новых дипломатических отношений. Именно во время всегреческих игр, на этом общем празднике, греки ощущали себя полноправными членами единого и цельного эллинистического мира, тогда как политического и культурного объединения государств Древней Греции никогда не было. Регулярные священные праздники гарантировали грекам перемирие, которое длилось три месяца. А этого времени было достаточно жителям самых отдаленных колоний, чтобы посетить Грецию и вернуться обратно.



ЧУЖЕЗЕМЦЫ И ГОСТЕПРИИМСТВО: КСЕНОФОБИЯ В ДРЕВНЕЙ ГРЕЦИИ

Чужеземцами считались все, кто покинул пределы своего государства, обычно небольшого по площади. Поэтому в греческой мифологии часто повторяются моменты, в которых говорится о священном обычае, требующем защищать путешественников. Следует сказать о большой сложности путешествий в раннюю эпоху, что нашло отражение в мифологии: многие цари и народы убивают чужеземцев (Диомед, Полифем, бебрики, тавры и т.д.). Поэтому греки достаточно рано осознали необходимость благожелательного отношения к иноземцам, так как они сами могли в любой момент оказаться в таком же положении. Постепенно у них сложилось представление о том, что негостеприимство — это показатель варварства. т.е. это характерная черта негреков (в будущем эллины подчеркнуто противопоставляли себя всем остальным народам). Проявленное же греком негостеприимное отношение к чужеземцу объяснялось в мифологии отрицательными чертами характера персонажа или волей богов.

Горячая нелюбовь многих народов к чужеземцам в героическую эпоху нашла отражение в многочисленных упоминаниях,



Рис. 172. Геракл убивает египетского царя Бусириса и его приближенных. Роспись античного сосуда

когда создатели мифа хотели подчеркнуть дикость и нецивилизованность того или иного народа. Например, Геракл неоднократно наказывает жителей разных государств, где его, как иноземца, пытались обидеть, просто убить или принести в жертву какому-нибудь местному божеству. Когда Геракл попал в Египет, то его, по существующей там практике, хотели принести в жертву на алтаре Амона, и герою пришлось перебить всех египтян, участвующих в этой праздничной церемонии, в том числе и самого царя Египта с его наследником (рис. 172).

В другой раз Геракл наказал фракийского царя Диомеда, который кормил мясом чужеземцев своих чудовищных коней: он самого негостеприимного правителя скормил этим плотоядным животным.

А когда того же героя встречали доброжелательно, то он старался отплатить гостеприимным хозяевам добрыми делами. При чем в таком случае Геракл даже не побоялся вступить в бой с демоном смерти Танатосом, чтобы вернуть своему гостеприимцу Адмету, царю Феры, его безвременно умершую супругу Алкесту (рис. 173).

Геракл также выступает носителем цивилизованного обращения с иноземцами, когда он по пути домой с коровами Гериона ликвидировал варварские обычаи у некоторых народов убивать



Рис. 173. Возвращение Гераклом Алкесты ее супругу. Роспись античного сосуда

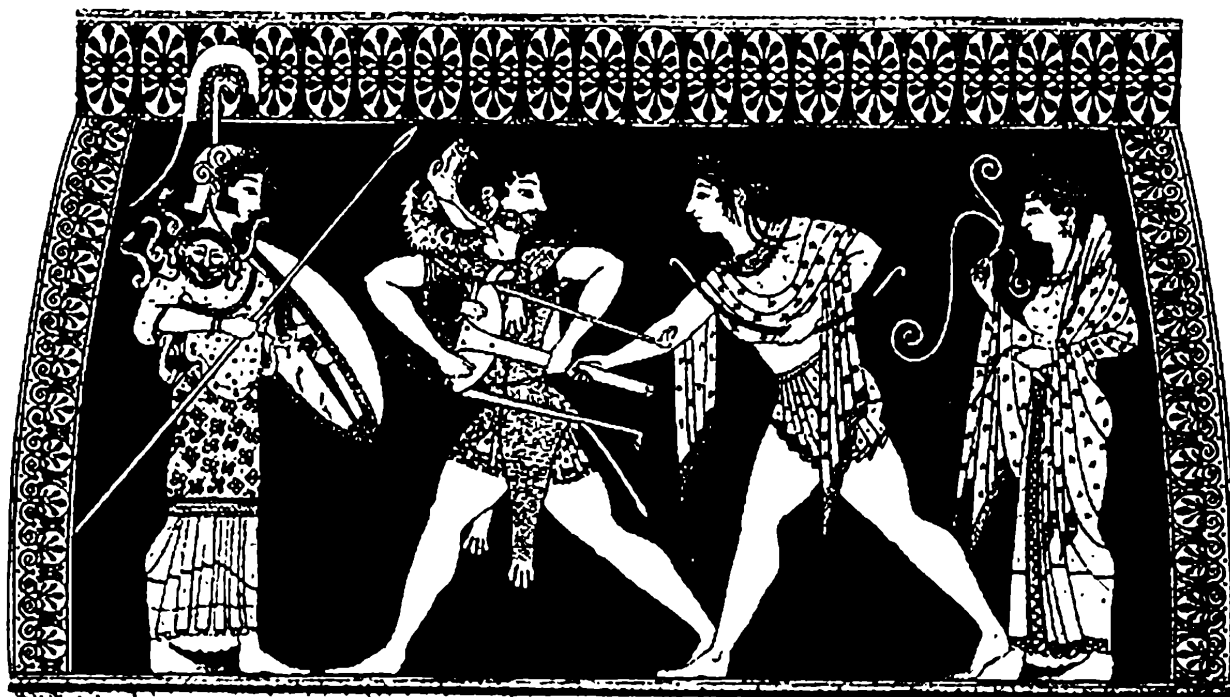


Рис. 174. Борьба за треножник между Аполлоном и Гераклом. Роспись аттической краснофигурной амфоры. Около 525 г. до н.э.

чужеземцев, а всех тех, кто им следовал, благодарил словами или делами.

Не менее показателен еще один мифологический сюжет, который тоже связан с деяниями Геракла, но уже совсем с другой стороны. Герой однажды убил жителя другого города — Ифита, который обвинил Геракла в краже скота. И потом, мучимый ночными кошмарами, Геракл отправился к Дельфийскому оракулу, чтобы узнать, как избавиться от них. Но ответ пифии был жесток: «Ты убил своего гостя, — сказала она. — У меня нет оракулов для таких, как ты!» Правда, знаменитый герой решил свою проблему довольно оригинальным способом — отобрал священный треножник у пифии и основал свое собственное прорицалище (рис. 174, 175).

За обиду, нанесенную гостю, грек мог быть сурово наказан, так как обычай гостеприимства был священен. В числе самых страшных преступлений, за совершение которых на человека начинали свою охоту эринии*, наравне с убийством, непочтением к родителям, оскорблением старости и лжесвидетельством, было нарушение законов гостеприимства.



Эринии (у римлян — фурии) — богини мщения, которые обитали в подземном царстве и преследовали преступника, лишая его рассудка, насылая на него порчу и смерть. Эринии были дочерями извечной Ночи (Никты) и являлись сестрами великой богини возмездия Немесиды. В облике крылатых демонов, со змеями в волосах, с факелами и бичами (или орудиями пыток) в руках, с ужасными криками они безжалостно и неустанно следовали по пятам нарушителя законов и не давали ему покоя. Эринии — защитницы справедливости и правопорядка, а позднее (их «переселение» из мира живых произошло, когда в Греции начинают формироваться государственные институты), оказавшись в подземном мире, богини превратились в его обительниц и исполнительниц назначенных душам умерших загробных мук.

Одним из известных преступников, который, пользуясь своей властью, грабил и убивал путников, был царь Коринфа Сисиф. Он считается основателем этого города, расположенного на очень выгодном стратегическом месте — Коринфском перешейке, или Истме, отделяющем полуостров Пелопоннес от Аттики. Правда, нарушение законов гостеприимства было не единственным преступлением Сисифа, он еще обманывал богов и раскрывал их тайны. В качестве наказания Сисиф был обречен в Аиде вечно катить огромный камень в гору, но у самого верха камень всегда вырывался из рук бывшего коринфского царя и скатывался к подножию горы, и приходилось начинать все с начала.

Но мифы сохранили нам и другой пример, когда именно гость отплатил черной неблагодарностью своему гостеприимцу, что стало причиной знаменитой



Рис. 175. Геракл уже с добытым в поединке треножником. Роспись аттической краснофигурной амфоры. Около 520 г. до н.э.

войны: похищение Елены троянцем Парисом. Здесь война имела веский повод — попрание священного обычая, соответственно, и война носила отчасти священный характер.

Часто в мифах встречаются пожелания героев своим друзьям — «будьте гостеприимны». Эти слова не были пустым звуком для греков, так как ублажать гостей велели боги. Большая часть олимпийских богов в той или иной степени отвечала за гостеприимство или как-то помогала путешествующим. Но у богов часто было несколько ипостасей, т.е. в сферу их компетенции нередко входило много областей жизни. Главный бог греческого пантеона Зевс Олимпийский в одном из своих многоликих проявлений назывался Зевс Гостеприимец, и он защищал путешественников во время их странствий. От его имени провозглашался священный мир на время крупнейших спортивных и религиозных праздни-

ков. Например, все путешественники,двигающиеся в Олимпию на Игры или возвращавшиеся с них, считались гостями Зевса, а поэтому находились под его защитой, т.е. их жизнь и имущество были фактически священными и неприкосновенными.

Страх перед богами — это нравственный барьер, разделяющий цивилизованных, в понимании древних греков, людей и варваров. Не случайно Одиссей, оказавшись на незнакомом берегу, обычно задавал вопрос: земля ли это «диких, не знающих правды людей» или же «смертных приветливых, богобоязненных, гостеприимных»?

Одним из самых востребованных у путешествующих греков божеств был Гермес — покровитель торговцев, путешественников и воров. В его обязанно-

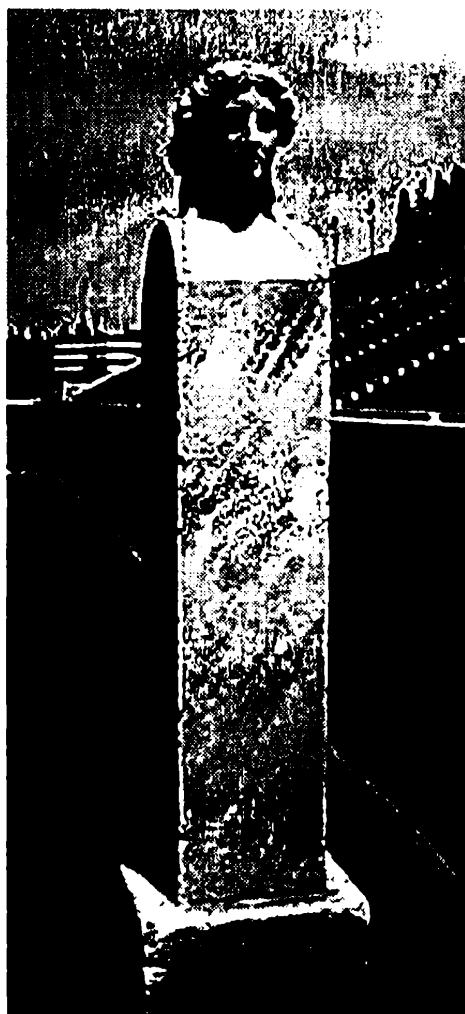


Рис. 176. Герма

сти входило заключение договоров, развитие торговли (поэтому он считается изобретателем алфавита, меры и веса), соблюдение права свободного прохода для путешественников по всем дорогам мира. На сухопутных путях ставились изображения в виде каменных стел с бюстом Гермеса — гермы (рис. 176)*. Таким образом, этот бог присматривал за тем, что творится на дорогах Греции. Выше говорилось, что, кроме этого, Гермес работал еще гидом-проводником, сопровождающим души умерших в царство мертвых Аид.



Герма (греч. *herma* — столб) — это четырехгранный столб (колонна) с головой Гермеса. Первоначально столб был символом этого бога, поэтому гермы устанавливались на перекрестках дорог и, наряду с сакральной функцией, служили дорожными указателями. На гранях столба могли помещаться поучительные надписи.

Богиня домашнего очага Гестия, самая добрая, самая справедливая и сердобольная из всех олимпийских богов, олицетворяла личную безопасность и счастье, а также священный долг гостеприимства. Так как домашний очаг в греческой культуре считался священным, то каждый путешественник от имени Гестии мог найти защиту в любом греческом доме.

В чем причина такой заботы о странниках? С одной стороны, это объясняется плохим сообщением между отдельными городами-государствами. Действительно, рельеф Греции не благоприятствовал развлекательным путешествиям ради удовольствия, а к посещениям других городов и земель греков побуждала необходимость. Лишь морские пути облегчали тогда сношения с удаленными областями и странами.

Другим фактором стала малочисленность и непрезентабельность гостиниц и постоялых дворов. Поэтому с глубокой древности в богатых домах принимали чужестранцев, причем это не обязательно были родственники или знакомые. Из этого обычая зародилась практика проксений, о которой будет сказано ниже.

Показателен сюжет в комедии Аристофана «Лягушки», который переносит на царство мертвых картины, хорошо знакомые

ему по реальной жизни греков. Когда бог Дионис, направляясь в мир мертвых, выпрашивал у Геракла, который к тому времени уже побывал в Аиде, особенности тамошнего «сервиса» для странников. Забавно, что Диониса интересуют места, где можно остановиться, переночевать, подкрепиться и т.д.:

Дионис:

...Прошу,

Друзей своих мне назови, с которыми

Якшался ты, когда ходил за Кербером.

Все перечисли: булочные, гавани,

Ручьи, колодцы, перекрестки, тропочки, мосты,

местечки, бардачки, гостиницы —

Там, где клопов поменьше...

Аристофан. Лягушки. 110–115



ДРЕВНЕГРЕЧЕСКИЕ “СОЮЗЫ ГОСТЕПРИИМСТВА”: КРУГОВАЯ ПОРУКА

Гостеприимство как составная часть культуры характерно для многих народов, начиная с самых ранних этапов развития цивилизации. Опасности, которые подстерегали путешественников или торговцев за пределами их родной земли, порождали потребность в особой системе покровительства, которое обеспечивало бы безопасность человека, оказавшегося на чужбине. Постепенно вырабатывалась своеобразная форма побратимства, обязывающая к взаимной защите во всех случаях жизни. Позднее единичные случаи таких союзов между частными лицами для защиты гостя превращаются в договоры между отдельными общинами, населенными пунктами и даже государствами. Стимулом перехода культурных традиций в область правовых отношений во многом стало развитие торговых связей.

Отсутствие международного права в Древней Греции приводило к тому, что каждый иноземец был потенциальным рабом или, во всяком случае, объектом легкой наживы. Поэтому только в городах, связанных с метрополией родственными, духовными и экономическими узами, купцы чувствовали себя в относительной безопасности. Возникшие в таких условиях отношения приобрели вид своеобразной системы гостеприимства. Именно в Древней Греции гостеприимство получило публично-правовую организацию в виде проксении. Возникший еще в глубокой древности обычай, освященный религией, определял всех чужестранцев (оказавшихся в Греции), в том числе и изгнанников, как находящихся под покровительством Зевса Гостеприимца, о чем свидетельствует Гомер. Нанесение им какой-либо обиды считалось тяжким преступлением. Но не только религиозные мотивы были основанием для такого отношения к чужестранцам. Греческая цивилизация не

могла обходиться без торговых контактов, поэтому можно считать, что среди причин складывания традиции гостеприимства была и определенная корысть торговцев: если вдруг им придется оказаться в родном городе того, кому они в свое время оказали прием у себя на родине, то им также не будет отказано в гостеприимстве.

С другой стороны, дарование чужеземцу права гражданства было нарушением основных начал национального культа. Традиции не запрещали оказывать иностранцу прием и покровительство, но не позволяли допускать его к участию в религии и праве отеческого государства. Поэтому, чтобы чужеземец мог значить что-либо в глазах закона, заниматься торговлей, заключать договоры и иметь защиту для себя и своего имущества, он должен выбрать одного из граждан общины своим патроном-покровителем. В этом случае чужеземец вступал в связь с гражданской общиной через своего покровителя и приобретал необходимые права для своей деятельности. Однако позднее жесткие запреты на ограничения прав иностранцев значительно смягчились.

В Греции начали складываться «Союзы гостеприимства», которые объединяли людей, посещавших другие полисы. Члены такого союза, связанные между собой узами гостеприимства, назывались «ксены». Если в древнейший период греческой истории роль защитника чужестранцев часто брал на себя царь, как в случае с Одиссеем у Алкиноя, то в последующем периоде роль таких покровителей — проксенов — выполняли частные лица, чаще всего из граждан государства (полиса), имеющие большое влияние в обществе. Именно они возглавляли «Союзы гостеприимства» и на них возлагались заботы об иностранных гражданах, а по сложившейся политической системе иностранцами могли оказаться и жители соседнего города-полиса. В сущности, «проксен» было лишь почетным званием, но оно фактически обязывало данного человека брать на себя бремя ответственности и заботы о гражданах другого государства.

Проксеном назначали человека, гражданина государства, который многократно оказывал гостеприимство и помощь приез-

жим из другого государства. За эти услуги правительство государства, гражданам которого помогал этот человек, могло выразить ему признательность, назначив его своим проксеном. Это звание чаще всего передавалось по наследству и нередко на протяжении многих поколений представители одного рода сохраняли такое положение. Государство же просто признавало договор о проксении между своим гражданином и другим полисом, фактически перекладывая на частных попечителей все заботы о пребывании иностранцев.

Однако в процессе развития межгосударственных связей отношений только частного порядка оказывалось уже недостаточно, так как они не отражали интересов всей корпорации граждан другого полиса. Поэтому постепенно из обычая частного гостеприимства развивается гостеприимство государственное, т.е. *проксения*.

Будучи договором взаимного гостеприимства, проксения давала ряд преимуществ ее обладателю. В иностранном государстве, чьим проксеном он являлся, попечитель получал различные привилегии: право в случае необходимости обращаться непосредственно к совету и народному собранию государства, право приобретения в нем недвижимости, освобождение от податей и повинностей, личную и имущественную безопасность во время войны и мира, право решения судебных дел вне очереди, почетное место в театрах и собраниях.

В число обязанностей проксенов входило также содействие дипломатическим контактам между государствами, по сути дела — лоббирование интересов иностранного государства в своем родном полисе. Особенно это заметно в Греции классической эпохи, когда дипломатические связи между полисами на практике еще не были институционализированы, поэтому межгосударственные контакты базировались почти исключительно на личных и фамильных связях ксенического и проксенического характера между аристократами. В источниках проксены часто фигурируют в качестве информаторов, но это не значит, что они являлись тайными агентами, добывающими для родного полиса нужную информа-

цию, просто их круг общения был обширен, и они могли иногда становиться обладателями важных сведений.

Всего же, по подсчетам ученых, институт проксенов получил распространение более чем в 78 греческих полисах.

Проксены, как уже говорилось выше, были людьми состоятельными и известными в обществе. Это была своего рода общественная (отчасти и финансовая) нагрузка. Но этим гордились, например, афинский оратор Демосфен был проксеном Фив и Гераклеи: «Я же проксен гераклеотов... Необходимо ведь мне заботиться о пребывающих гераклеотах». Проксенами могли становиться жители города, которые переселились в другие города, но сохраняли контакты со своей родиной.

Проксении могли носить разный характер, в зависимости от их конкретного предназначения. В главных религиозных цен-

трах греческого мира они были преимущественно религиозным (культовым) институтом, в других случаях, если требовались многопрофильные связи, проксении приобретали облик торговых, дипломатических или политических институтов. Самая ранняя из зафиксированных документально известных проксений датируется 625–600 гг. до н. э. (из Керкиры), но практика заключения проксенических отношений широко распространяется только в классическое время (рис. 177).

Однако с развитием новых видов межгосударственных отношений и появлением торговых, правовых, политических договоров между полисами проксения

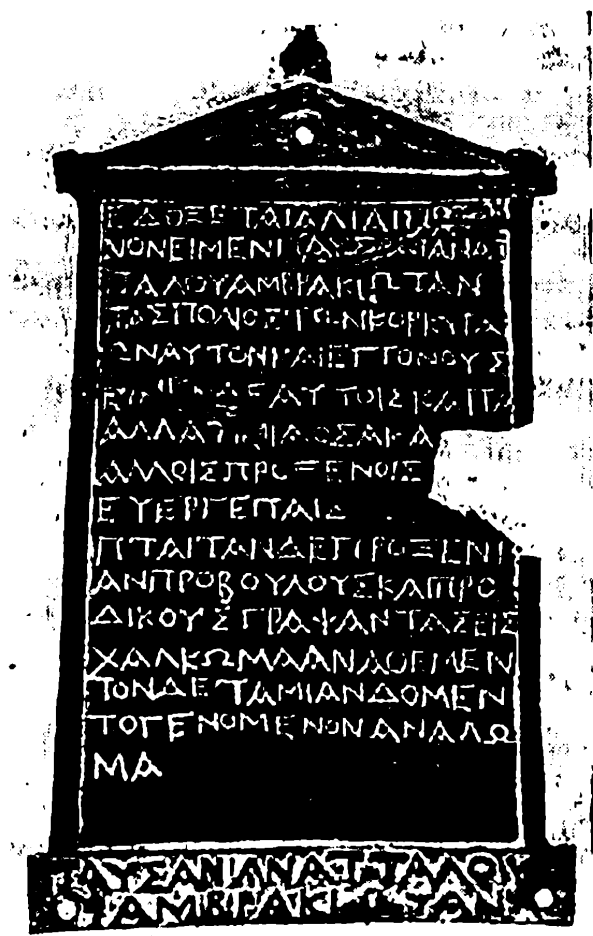


Рис. 177. Бронзовая таблица с текстом проксении. Кеоркира. Около 200 г. до н.э.

видоизменяется, утрачивая часть своего значения, и, превращаясь в почетный титул, практически лишенный каких-либо реальных функций, сливается с понятием «эвергет» т.е. «благодетель».

Не оставались в стороне от традиций гостеприимства и многочисленные греческие города-колонии Северного Причерноморья. Основанные на берегах Понта Эвксинского в VI в. до н.э., полисы сохраняли все черты, свойственные греческой культуре, в том числе и практику «Союзов гостеприимства». О существовании таких «общественных» организаций свидетельствуют многочисленные эпиграфические памятники, обнаруженные во время археологических исследований античных городов Черноморского побережья (рис. 178).

Не менее интересным является награждение проксенией граждан различных государств Северного Причерноморья в Дельфах и на острове Делосе, где располагались самые почитаемые святилища Аполлона во всем греческом мире. Перед началом торжеств (Пифийские игры в Дельфах и Аполлонии на Делосе) во все уголки ойкумены отправлялись феоры — вестники. Граждане государств, оказавшие посольствам феоров гостеприимство, могли награждаться особыми проксениями с рядом привилегий. Среди удостоившихся такой чести были граждане Ольвии, Херсонеса и Боспорского царства. Одним из элементов награждения здесь была *проэдриа* (право занимать почетные первые кресла в театрах, на стадионах и в других общественных местах). Это своего рода бронь на самые удобные зрительские места на праздничных мероприятиях — мусических и атлетических агонах.

Кроме этого, своеобразной привилегией было дарование промантеи Херсонесу: права вне

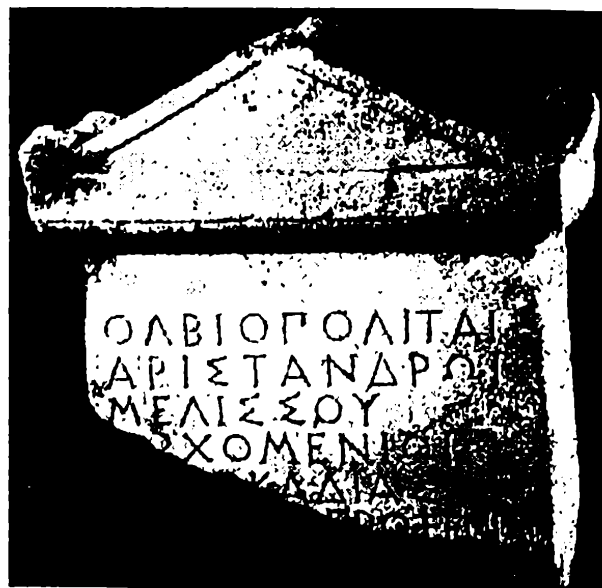


Рис. 178. Фрагмент декрета о даровании гражданами Ольвии проксении Аристандру из Орхомена в Аркадии. Начало IV в. до н.э.

очереди обращаться к Дельфийскому оракулу. Об этом известно из почетного декрета, в котором говорится об этом наравне с проксенией, дарованной херсонесским архонтам и двум их послам. В Дельфах на протяжении III–II вв. до н. э. Херсонес пользовался особыми преимуществами, а херсонесские граждане по числу полученных там проксений занимали первое место среди других городов Греции.

Взаимные проксении между полисами Северного Причерноморья и средиземноморскими греческими городами свидетельствуют об оживленных, многоплановых контактах между частями огромного греческого мира. Невидимые нити этих связей достигали отдаленных уголков на самом краю ойкумены, где находились полисы Северного Причерноморья. Возникшие как неформальные связи между отдельными гражданами разных государств, проксении позднее превратились в один из институтов, позволявший иностранным гражданам приобретать некоторые права в других городах — для облегчения путешествий с разными целями. И хотя «Союзы гостеприимства» в итоге утратили свое первоначальное предназначение, традиции почетных проксений сохранялись практически на всем протяжении античной эпохи, напоминая своими декретами о людях, помогавших наладить связи между отдельными гражданскими коллективами.



ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ: В ГРЕЦИИ ЕСТЬ ВСЕ

Замечательной особенностью всей античной цивилизации было великое множество достопримечательностей, связанных с деяниями богов и героев, их местами жительства или погребения и разбросанных по всей ойкумене. Можно без преувеличения сказать, что не было ни одного населенного пункта в самой Греции или за ее пределами, с которым не оказалось бы связанным какое-нибудь памятное событие, легендарное или историческое. Более того, многие отдельные географические или природные объекты, чем-то выделяющиеся из общего фона, почти всегда оказывались частью какой-то древней легенды, мифа или предания.

Такой насыщенности памятными местами, возможно, нет даже в современных городах и странах мира, так как рационалистическое мировоззрение стерло из памяти многие элементы народной культуры. Сложно себе представить, что где-нибудь под Муромом наши современники покажут место, на котором стояла изба Ильи Муромца, или дуб, на ветвях которого свил себе гнездо Соловей-разбойник. Или пепелище избы Бабы Яги, да и вряд ли кто-нибудь укажет участок моря, в котором Стенька Разин утопил княжну, и это можно продолжать бесконечно. Но еще несколько столетий назад упоминания о таких местах явно существовали в народном эпосе, а на сегодняшний день от них остались лишь единичные примеры. В этом случае «повезло» тому же Степану Разину: почти на всех участках Средней и Нижней Волги в местных преданиях значатся утесы этого героя-разбойника, причем общее их число не поддается даже приблизительному подсчету.

Возвращаясь к Древней Греции, нужно отметить, что множественность мнений о месте расположения той или иной достопримечательности была нередко последствием своеобразного местечкового патриотизма. Так, право считаться родиной великого поэта

Гомера оспаривали семь или восемь городов. А, например, наличие могилы какого-нибудь знаменитого героя сразу в нескольких городах особенно никого не смущало.

Изобилие достопримечательностей в античном мире легко объяснимо. Если это памятные места героя, то их цепочка начинается с места (дома), где он родился, где проживал отдельные периоды своей героической жизни, места его основных и второстепенных деяний и подвигов, места его гибели, погребения, явления и т.д. Любой мифологический персонаж неизбежно оставлял за собой целый шлейф достопамятных мест, особенно если его жизнь оказывалась связанной с путешествиями. Здесь, конечно, вне конкуренции Геракл, который не то что исходил всю Грецию и ойкумену в целом, он их просто затоптал и заполонил своим незримым присутствием.

Если нанести на карту Древней Греции все причисляемые к каждому из ее уголков памятные места и достопримечательности, то такая карта по насыщенности ничем не будет отличаться от современных туристских и экскурсионных путеводителей и рекламных буклетов. Достаточно почитать «Описание Эллады» античного автора Павсания (II в. н.э.), чтобы убедиться в этом. Не зря его работу называют первым путеводителем: в ней описана не только география Греции, но каждый экскурс пестрит множеством упоминаний — когда вскользь, а когда подробно — о достойных внимания местах исторических и мифологических событий, памятниках, святилищах, выдающихся природных объектах и т.д. Он приводит огромное количество названий маленьких поселков, деревушек и местечек. «Описание Эллады» Павсания — это одновременно и описание путешествия по достопримечательным местам Греции, и в то же время очень детально разработанный и составленный справочник по избранным областям. Такое тщательное описание маршрутов и исследование каждой области делало эту работу подходящей для использования ее в качестве путеводителя. Поэтому некоторые исследователи предполагают, что книги Павсания и являлись путеводителем для паломников.

Интересно, что поток путешественников в некоторые области античного мира определялся преимущественно религиозными, развлекательными или научно-познавательными целями. Одни города и земли притягивали своими храмами и святилищами (Афины, Дельфы, о. Делос, о. Кипр) (рис. 179), другие — религиозно-спортивными празднествами (Олимпия), третьи — научными школами (Афины, о. Родос, Александрия Египетская). Поэтому в таких «туристских» центрах само собой появились «гиды».

Они могли быть добровольными (обычно местными жителями), наемными или узкоспециализированными («ведомственными»). Первые две категории давали приезжим различные пояснения, далеко не всегда согласующиеся с истиной, а чаще рассказывали приезжим все, что угодно, отталкиваясь обычно от своей фантазии. В культовых же центрах в роли гидов-проводников были жрецы этих святилищ или храмов, они чаще всего были хорошо осведомлены не только об истории самого святилища, но и о других достойных внимания объектах города или области.

Позднее, уже в эпоху Древнего Рима, памятные места прославленных людей прошлого и города с богатой традицией с удовольствием посещали разные категории людей. Здесь уместно еще раз привести полностью замечание Цицерона (указанное в эпиграфе книги), которое он сделал после посещения Платоновой Академии в Афинах. Тогда кто-то из присутствовавших в этом месте очень точно охарактеризовал мотивации подобных путешествий: «Дано ли это нам от природы или вызвано неким заблуждением, что когда мы видим места, где, как мы слыхали, часто пребывали достопамятные мужи, то это волнует нас сильнее, чем когда

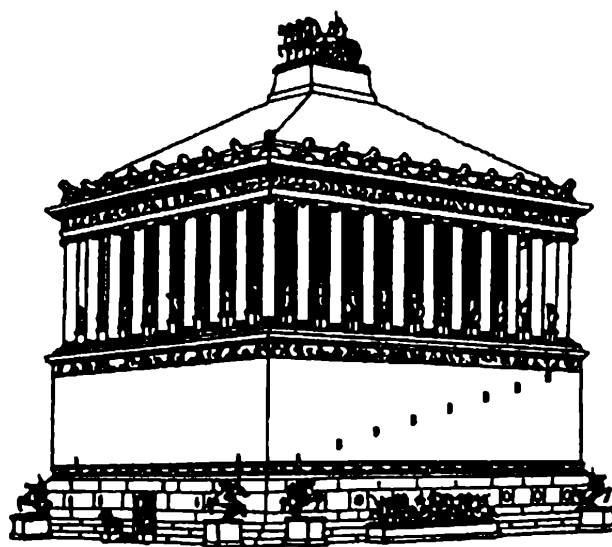


Рис. 179. Мавзолей Галикарнасский (гробница царя Карии Мавсола): одно из семи чудес света (реконструкция)

мы либо слышим об их деяниях, либо читаем что-то ими сочиненное? Так, например, как волнуюсь сейчас я сам. Ибо мне приходит на ум Платон, который, как мы знаем, первым завел обыкновение предаваться здесь рассуждениям. Даже те садики, лежащие поблизости, не только напоминают мне о нем, но, кажется, открывают его живого моему взору. Здесь бывал Спевсипп, здесь же Ксенократ, здесь же и его ученик Полемон... Сами места имеют в себе такую силу, способную воссоздать для нас прошлое» (Цицерон. О пределах добра и зла).



ЭПИЛОГ

В заключение хотелось коснуться одного немаловажного аспекта современного отечественного туризма. Путешествия стали на сегодняшний день не столько популярны, сколько модны. Постепенно распространяется нелепое представление, что частые посещения заморских стран есть некий идентификатор высокого социального статуса такого «туриста». А ведь это уже было, и с примерами таких заблуждений мы можем столкнуться в истории, например, Древнего Рима, когда к дальним путешествиям людей побуждали не их подлинный интерес к другим краям, не любознательность, а снобизм и тщеславие. Им казались неинтересными и недостойными внимания различные уголки самой Италии, и римские нувориши («новые русские» в контексте Древнего Рима) отправлялись в заграничные поездки за пределы Апеннинского полуострова.

И те слова, что мы можем прочесть в письмах римского политика и писателя Плиния Младшего, современника императора Траяна, абсолютно справедливы и злободневны и для нас с вами, живущих в XXI веке:

«Мы имеем обыкновение отправляться в путешествия и переплывать моря, желая с чем-нибудь познакомиться, и не обращаем внимания на то, что находится у нас перед глазами. Так ли уж устроено природой, что мы не интересуемся близким и гонимся за далеким; слабеет ли всякое желание, если удовлетворить его легко; откладываем ли мы посещение того, что можно всегда увидеть, в расчете, что мы можем это видеть часто, — но, как бы то ни было, мы многого не знаем в нашем городе и его окрестностях не только по собственному впечатлению, но и по рассказам» (Письма Плиния Младшего. VIII. 20. 1–2).

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

- Агбунов М. В. Античная лоция Черного моря. М., 1987. 156 с.
- Бартонек А. Златообильные Микены. М., 1991. 352 с.
- Белох Ю. Греческая история: В 2 т. М., 2009. 512 с.
- Брей У., Трамп Д. Археологический словарь. М., 1990. 368 с.
- Винничук Л. Люди, нравы и обычаи Древней Греции и Рима. М., 1988. 496 с.
- Гиндин Л. А., Цымбурский В. Л. Гомер и история Восточного Средиземноморья. М., 1996. 328 с.
- Грейвс Р. Мифы Древней Греции. М., 1992. 624 с.
- Грицкевич В. П. История туризма в древности. СПб., 2005. 336 с.
- Кулишова О. В. Дельфийский оракул в системе античных межгосударственных отношений (VII–VI вв. до н.э.). СПб., 2001. 432 с.
- Магидович И. П., Магидович В. И. Очерки по истории географических открытий: В 5 т. Т. 1. Географические открытия народов Древнего мира и средневековья (до плаваний Колумба). М., 1982. 288 с.
- Мифы и легенды народов мира. Древняя Греция / А. И. Немировский. М.: Литература, Мир книги, 2004. 496 с.
- Расширение греческого мира. VIII–VI вв. до н.э. / Под ред. Дж. Бордмэна и Н.-Дж.-Л. Хэммонда. М., 2007. 653 с. (Кембриджская история Древнего мира. Т. III. Часть 3).
- Ростовцев М. И. Цезарь и Херсонес // ИАК. 1917. Вып. 63. С. 1–21.
- Северин Т. Путешествие на «Брендане». По пути Ясона. Экспедиция «Улисс». М.; СПб., 2008. 672 с.
- Скржинская М. В. Древнегреческие праздники в Элладе и Северном Причерноморье. Киев, 2009. 363 с.
- Снисаренко А. Б. Властители античных морей. М., 1986. 239 с.
- Снисаренко А. Б. Курс — Море Мрака: Четыре шага за пределы ойкумены. М., 1982. 159 с.
- Хенниг Р. Неизвестные земли: В 4 т. Т. 1. М., 1961. 514 с.
- Latacz J. Troy and Homer. Oxford; N-Y, 2004. 342 p.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	5
Древняя Греция: историко-географическая справка.	15
Глава I Герои-путешественники	20
Беллерофонт: небесный скиталец.	24
Путешествия Тесея. «Посейдон, плывущий на смерть приветствует тебя!»	28
Подвиги и странствия Геракла. Дубиной прокладывая путь	36
Крито-микенский период: минойская цивилизация.	
Историческая справка	53
Поход аргонавтов: путешествие на край света	65
«По пути Ясона» — реконструкция путешествия аргонавтов Т. Северина	84
Глава II Мир героев Трои	88
Троянская война: миф и реальность	88
Странствия Одиссея: по злой воле богов	101
Скитания Энея: судьбой гонимый	122
Троянский мифологический цикл и легендарная география Черного моря	130
Крито-микенский период: микенская цивилизация, историческая справка	138
Глава III За гранью реальности.	144
Путешествия в мир мертвых: вход и выход только для героев.	144
Лодка Харона: последнее путешествие	153
Оракулы и прорицатели: информационная служба Древней Греции	155
Глава IV Расширение ойкумены: новые пути и новые путешествия	171
Великая греческая колонизация: в поисках нового отечества	171
Историческая справка: финикийская колонизация	172
Предыстория великой греческой колонизации	174
Моряки, купцы, пираты: три стороны одной профессии.	201
Очевидцы и первооткрыватели: не верь глазам своим.	206
Глава V Путешествия как стиль жизни	210
Олимпийские и другие игры: в гости к богам	210
Чужеземцы и гостеприимство: ксенофобия в Древней Греции	220
Древнегреческие «союзы гостеприимства»: круговая порука	227
Достопримечательности: в Греции есть все	233
Эпилог.	237
Использованная литература	238