

ŁOWCY PRZYGÓD W DALEKICH KRAINACH

Wielkie pionierskie podróże
i wiedza antyku o świecie

RAIMUND SCHULZ

Przekład
Bartosz Nowacki



Rozdział 3.

WYSPY CUDÓW, BESTIE I PIĘKNE KOBIETY

Ślady bohaterów na krańcach świata

Morska wiedza tajemna i pamięć o wielkich czynach

Jak ludzie fazy przejściowej pomiędzy epoką brązu a wczesnym okresem archaicznym postrzegali ekspedycje do dalekich krain, walkę z morzem, poszukiwania złota i srebra oraz zdobywanie miast? Tego rodzaju przeżycia musiały zostać ocalone od zapomnienia i upamiętnione, podobnie jak przekazywana ustnie tajemna wiedza żeglarzy.

Obserwacje prowadzone wśród ludów żeglujących po morzach pokazują, że wiedza o wytyczaniu nowych szlaków, wyprawach w dalekie krainy i spotkaniach z obcymi ludźmi była włączana do istniejących zasobów doświadczeń w postaci zakodowanych opowiadań i przekazywana kolejnym pokoleniom. Opowiadający historie i starcy, potwierdzający wiarygodność tych przekazów, cieszyli się wielkim autorytetem. Tylko oni znali drogi prowadzące do dalekich krajów i ukrytych skarbów oraz grożące podróżnym niebezpieczeństwa i sposoby ich obejścia¹. Ich medium był wierszowany wykład przy akompaniamencie liry, wizualizowany obrazami. Ich publicznością w epoce brązu były społeczności wybrzeży i pałace, które subwencjonowały wyprawy w dalekie kraje i na dochodach z tych wypraw budowały swój prestiż. Tak zwany fresk statków (zapewne z XVI wieku p.n.e.) z minojskiego osiedla Akrotiri na wyspie Thera* ukazuje liczne sceny z rejsu floty siedmiu statków, płynącej przez morze ku ufortyfikowanemu miastu. Dekoracje statków, ubrania załóg i uroczysty szyk floty stanowią przesłanki do dopatrywania się w tym rejsie przez niektórych badaczy parady albo procesji z okazji rozpoczęcia sezonu żeglugowego na wiosnę; na statkach znajdują się jednak także żołnierze, którzy swoje pokryte kłami dzików hełmy przyczepili do chroniącego przed słońcem płótna rozpiętego nad pokładem. Pas malowideł stanowiący rejestr północny ukazuje atak z wody i lądu na miasto, w którym widać jakąś wielką budowlę i otwarte w stronę plaży galerie, przypominające hale z Kommos, identyfikowane jako doki². We fresk wplecione są sceny narady i katastrofa statku na pełnym morzu albo w pobliżu jakiegoś przylądka.

* Dziś Santoryn, Thira.

Taki cykl obrazów bez przypisanej do niego historii pozostaje niezrozumiały. Najprawdopodobniej opowiada o wojnie i pokoju – ten dychotomiczny schemat został później wykorzystany także przez Homera do opisu świata na tarczy Achillesa: ukazuje uroczysty rejs paradny i łupieżczą wyprawę odważnych mężczyzn, których nie odstrasza ani niebezpieczeństwa czyhające na morzu, ani zdolności obronne atakowanego miasta. To właśnie arystokratyczne społeczeństwo uważało za warte utrwalenia. Malowidła takie jak to z Thery musiały być jednak stale na nowo przywoływane do życia i wzbogacane nowymi elementami – profesjonalni pieśniarze wprowadzali wariacje i uzupełniali podstawowy szkielet opowieści³. Chciano wiedzieć więcej o bohaterach i ich planach, o tym, czy doszło do kłótni i zdrady, kto się sprawdził i jakiego pokonał przeciwnika, czy bogowie włączyli się do walki i czy wszyscy bohaterowie zdołali wrócić z wyprawy. Z głównego wątku powstawał cały zasób nowych historii, które kręciły się już wokół nowych wydarzeń i skupiały się na nowych scenariuszach, osobach i regionach.

Już w okresie późnomykeńskim Troja stała się jednym z ulubionych obiektów wypraw łupieżczych młodych bohaterów, później doszły jeszcze inne miasta, takie jak Teby, na których murach rozgrywały się heroiczne walki⁴. Rosła także liczba bohaterów. Niektórzy cieszyli się szczególnym uwielbieniem. Należał do nich Herakles, który jako pierwszy, z sześcioma statkami – co w przybliżeniu odpowiada temu, co przedstawia fresk z Thery – wypuścił się poza basen Morza Egejskiego i zdobył Troję. Herakles był uosobieniem bohaterskiego wojownika. Wykonywał dla obcych królów zadania, które wykraczały poza możliwości zwykłych ludzi. Przemierzał krańce świata, do których zmierzali także żeglarze epoki brązu poszukujący cennych dóbr. Na dalekim zachodzie Herakles rabuje strzeżone przez węża złote jabłka Hesperyd (być może mamy tu do czynienia z mityzacją bałtyckiego bursztynu), zabija też nemejskiego lwa i kradnie na wyspie Erytei po drugiej stronie Okeanosa stada wołów trójgłowego potwora Geriona. Przełamuje nawet ustalone przez bogów bariery, uprowadzając z zaświatów trzygłowego psa Cerbera⁵. W Heraklesie odzwierciedla się wiara, że jako „pan zwierząt” może okiełznać naturę i uwolnić ludzi od potworów żyjących na krawędzi świata i morza. Zejście do podziemi jest ostateczną próbą odwagi dla wszystkich bohaterów i dowodem ich wyjątkowości. W jego czynach ucieleśnia się marzenie każdego, by zdobyć sławę i bogactwa poprzez rabunek i służbę wojskową; malowidła wazowe z VII wieku p.n.e. ukazują herosa w uzbrojeniu ciężkozbrojnego⁶. Jego sfera działania odpowiada horyzontowi eksploracyjnemu, który osiągnęli ludzie epoki brązu i który został ponownie wyznaczony w okresie archaicznym⁷.

Idąc w ślady Heraklesa, wkrótce morze przemierzały całe zastępy bohaterów, na przykład syn tesalskiego króla Jazon, który na wspaniałym statku Argo – klasycznym pięćdziesięciowiosłowcu – z doborowym oddziałem towarzyszy wtargnął na Morze Czarne i zrabował złote runo. Albo czczony w Tesalii i opiewany w Lefkandi Achilles, szczytający się tym, że zdobył i splądrował dwanaście miast

od strony morza i jedenaście od lądu, nim wziął udział w drugiej wyprawie przeciwko Troi. Z konfliktu między najsłynniejszym najemnikiem greckiego okresu archaicznego i jego zleceniodawcą, królem Agamemnonem z Myken, Homer wykuł później wielki epos⁸.

Opowieści o rozbitkach i wyspach cudów

Nie tylko wielkie batalie stwarzały okazje, by bohaterowie mogli dowieść swojej odwagi. Często to podstawowe niebezpieczeństwa żeglugi, jak i niepewność, na kogo się trafi na odległych wybrzeżach lub wyspach, tworzyły tło opowieści. Tak jest w staroegipskiej, rozgrywającej się prawdopodobnie nad Morzem Czerwonym opowieści *Rozbitek* i w ostatnim rozdziale spisanego około 900 roku p.n.e. opowiadania *Wyprawa Wen-Amona*, o egipskim urzędniku świątynnym, który ruszył w podróż wzdłuż lewantyńskiego wybrzeża i został zapędzony przez burzę do Alaszija (Cypr)⁹. Bohaterowie obu opowieści relacjonują zdarzenia w pierwszej osobie – to typowa cecha opowieści podróżniczej: obaj zostają rzućni przez sztorm i wicher na rajską wyspę; jeden spotyka przyjaznego węża-boga, drugi królową, która oferuje mu ucztę i opiekę; obu obiecano szczęśliwy powrót do domu. Przekroczenie granicy między swojskim centrum (ojczyzna) i nieznanymi, ale kuszącymi peryferiami (wyspa) zostaje wyjaśnione za pomocą wpływów nieobliczalnych żywiołów natury (sztormy) i boskiej woli. Jest ono powiązane z egzystencjalnym doświadczeniem strachu przed śmiercią – podróżujący styka się ze światem raju i zarazem śmierci¹⁰.

W innym typie historii wyspa albo przypominające wyspę wybrzeże nie jest przypadkowo osiągniętym celem, lecz zaplanowanym postojem w trakcie podróży ku jeszcze bardziej odległym krainom. Najsłynniejsza jest rozpowszechniona na całym Bliskim Wschodzie legenda o Gilgameszu, królu Uruk, który po utracie swojego przyjaciela Enkidu wyrusza w podróż, by odkryć tajemnicę nieśmiertelności. Po pełnym przygód marszu przez góry strzeżone przez lwy i ludzi-skorpiony dociera do ogrodu pełnego kamieni szlachetnych i gospody boskiej szafarki Siduri, leżącej „nad morzem bezludnym”. Stamtąd płynie na cudownym statku przewoźnika Urszanabiego przez „wody śmierci” na wyspę, na której po potopie zamieszkał ocalony przez bogów Utnapisztim ze swoją żoną. Jest to kraina błogostawionych i zmarłych, gdzie „wschodzi słońce”. Z kolei późniejszy Odyseusz, bohater Greków z okresu archaicznego, zgodnie ze wskazówką wróżbitki Kirke, miał przekroczyć prąd Okeanosa, by przy wejściu do świata podziemnego rozmawiać z duszami zmarłych.

Wspólne tło takich historii tworzy rozpowszechniona w całym rejonie wschodniej części basenu Morza Śródziemnego i na Bliskim Wschodzie mityczna geografia; jej najstarszym przedstawieniem jest babilońska (albo asyryjska) „mapa

świata” z późnego VIII lub VII wieku p.n.e. Odzwierciedla ona światopogląd tego okresu, prawdopodobnie jednak opiera się na schemacie obecnym w wielu bliskowschodnich kulturach, umiejscawiającym geograficznie legendy o bohaterach¹¹. Według tej mitycznej geografii znany świat i ojczyzna autorów mapy (Babilon) znajdowały się w centrum okrągłego dysku ziemskiego, który był otoczony przez płynącą dookoła rzekę (*nar marratu*, czyli Słone Jezioro lub Gorzka Rzeka). Grecy nazywali ten prąd opływający świat Okeanosem; określenie to prawdopodobnie wywodzi się z języka fenickiego lub innego języka semickiego¹². Po drugiej stronie tej opływającej świat rzeki znajduje się osiem trójkątnych, wyobrażonych jako wyspy „regionów” (*nagu**); jeden z wierzchołków każdej z nich jest skierowany na zewnątrz¹³. W towarzyszących temu schematycznemu przedstawieniu opisach znajdują się wzmianki o odległości, w jakiej znajduje się dana „wyspa”; w wypadku położonej najdalej na północ „wyspy” odnotowano, że tutaj „nie ogląda się słońca”. Żyją tam bajkowe zwierzęta, tam też ma mieszkać posiadający trzy głowy, trzy zrośnięte korpusy oraz sześć rąk i nóg Gerion, którego bydło rabuje Herakles; tutaj leżała wyspa Utnapisztima, do której dotarł Gilgamesz po przekroczeniu „wody śmierci”. I tutaj w końcu umieszczono także krainę zmarłych; wzdłuż drogi do niej były rozmieszczone wyspy, zamieszkane przez kobiece bóstwa, które w drodze do celu trzeba było pokonać albo przekonać.

W wyspach tych skupiały się pradawne doświadczenia żeglarzy. Dla nich wyspy są oazami na pustyni morza, punktami orientacyjnymi i ostatnim ratunkiem. Dlatego właśnie budowano tam świątynie (których skarbów zgodnie z legendą strzegły węże lub smoki), najczęściej żeńskich bóstw, które tak jak Siduri albo Kirke strzegły tajemnej wiedzy o szlakach morskich. Być może odzwierciedla się w nich także wiedza o wysokiej pozycji kapłanek i królowych, które w późniejszych czasach starały się nawiązać kontakt z władcami północy (królowa Saby i „Pani Sutejów”^{***} u Babilończyków). Otoczenie świątyń na wyspach lub wybrzeżach służyło za neutralne miejsce i punkt spotkań dalekomorskich kupców, ponieważ obecność bóstwa chroniła wymianę dóbr przed oszustwem i gwarantowała dotrzymanie umów¹⁴. Legendy o bóstwach wysp kodują doświadczenia i wiedzę dalekomorskich kupców i ich zleceniodawców na temat pochodzenia najcenniejszych produktów z dalekich krain: z egipskiego punktu widzenia o kraju Punt i wyspie cynowej Cypr, z sumeryjsko-mezopotamskiej perspektywy – o wybrzeżu Siduri^{***} utożsamianym z wyspą Fajlaka (w Zatoce Kuwejckiej) i identyfikowanym z siedzibą Utnapisztima Dilmun (Bahrajn); dla Fenicjan, Greków i Hebrajczyków – o eldorado w Tartessos. Wyprawa tam rzeczywiście była niebezpieczna;

* Słowo *nagu* w języku akadyjskim oznacza także wyspę.

** Sutejowie to konfederacja koczowniczych plemion, prawdopodobnie pochodzenia amoryckiego, z terenów starożytnej Syrii i Palestyny.

*** Siduri to wzmiankowana w inskrypcjach akadyjskich bogini z okresu starobabilońskiego. Pojawiła się także jako mądra doradczyni w eposie o Gilgameszu.



wyspy były ważnymi, kontrolowanymi przez wyżej rozwinięte kultury postojami, tam uzupełniano zapasy wody (stąd wszędzie obecne wskazówki dotyczące bijących źródeł wody!), stamtąd pochodziły niezmierzone bogactwa: złoto, miedź (Cypr i Bahrajn), lapis lazuli, perły (Dilmun), przyprawy i egzotyczne smakołyki. Wyspy mogły też być przystankami w drodze do skarbów, tak jak Tartessos na szlaku do Wysp Cynowych. Ludziom z krajów, gdzie tych dóbr nie ma, ich obfitość musiała się wydawać nadludzka i boska, krótko mówiąc – rajska¹⁵.

Bestie i księżniczki

Trzecim wariantem opowieści są w końcu takie historie, w których bohater nie potrzebuje pomocy wyspy, lecz sam prezentuje się jako wybawca w potrzebie, który nie tylko łupi daleką krainę, lecz także niejako przy okazji uwalnia ją od niebezpiecznych potworów. Tak właśnie postępował Herakles; podobnie Bellefont, który na zlecenie króla Jobatesa zabił ziejącą ogniem Chimere, potwora z głową lwa, ciałem kozy i ogonem węża¹⁶. Albo Perseusz, który dla króla Argos musi odrąbać głowę Meduzie*, uwalnia wybrzeże Etiopii** od potwora morskiego Ketosa i w nagrodę otrzymuje rękę Andromedy.

Niewątpliwie takie opowieści bazują na starych legendarnych i baśniowych motywach bohatera, który pokonuje zło i zdobywa księżniczkę. Jednak w greckim kontekście oznaczają one o wiele więcej: straszliwe bestie reprezentują dzikość natury na krańcach świata. Kiedy grecki bohater je zwycięża, oswaja w ten sposób to surowe przeciwieństwo *polis* i potwierdza przez to przewagę *polis* – to równie wielkie trofeum jak głowa potwora i strzeżony przez niego złoty skarb. Małżeństwo z królową z dalekiego, obcego kraju symbolizuje przejście od barbarzyństwa do cywilizacji i uzasadnia przejęcie panowania. W późniejszym okresie tego rodzaju motywy stanowią bazę dla mitów założycielskich, za pomocą których Grecy koloniści legitymizowali wzięcie w posiadanie obcego kraju. We wczesnym okresie o wiele częściej zdarzało się co prawda, że bohaterowie, tacy jak Jazon lub Tezeusz, porywali miejscowe kobiety zamiast żenić się z nimi na miejscu. Uprowadzenie młodych kobiet było przerażającym scenariuszem dla społeczeństwa *polis*, dla młodych arystokratów jednak też swego rodzaju rytym inicjacyjnym, poprzez który dowodzili swojej wartości jako mężczyźni. Jedno i drugie prowokowało gwałtowny odwet: porwanie dziewcząt i kobiet wywoływało zemstę tych, którym kobiety uprowadzono, prowadziło do pogoni przez całą

* Perseusz obiecał głowę Meduzy Polidektesowi, królowi Serifos, a nie królowi Argos (którego był wnukiem).

** Etiopia (łac. Aethiopia, gr. Aithiopia) – w starożytności nazywano tak południowe krańce ziemi, gdzie mieli mieszkać Etiopowie, tzn. ludzie o czarnym kolorze skóry. Chodziło o krainy położone na południe od Egiptu.

świat, rozniecało wojny (jak ta o Troję) i trwające przez całe pokolenia konflikty. Herodot zaczyna w V wieku p.n.e. swoje dzieło historyczne od szerokiej dyskusji na temat legend o porwaniach kobiet i będących ich konsekwencją wyprawach odwetowych, które doprowadziły do wojen perskich.

W wypadku tego rodzaju komplikacji powroty z dalekich krain nie zawsze były mile widziane – koloniści, którym się nie powiodło, byli też czasem, szczególnie w późniejszym okresie, witani w swoich rodzinnych miastach z bronią w ręku. Ich przybycie bowiem stanowiło zagrożenie dla ustabilizowanego lub zmienionego podczas ich nieobecności układu sił. Znamienne jest w tym kontekście, że legendom o drodze powrotnej bohaterów po przeżytych przygodach i wojnach poświęca się więcej miejsca niż podrózom „w tamtą stronę”. Historie o powrotach (*nostoi*) tworzą własne zespoły opowieści. Niesłuchanie pociągały Greków, po pierwsze dlatego, że rzeczywiście inaczej niż w wypadku monarchii Wschodu w chwiejnym świecie wieków ciemnych nigdy nie było wiadomo, co też mogło się podczas nieobecności bohatera wydarzyć w ojczyźnie: czy przypadkiem sąsiedzi albo zazdrośnicy nie przejęli jego dworu i żony lub czy powracającemu późno do domu wręcz nie groził zamach z ich strony, tak jak przydarzyło się to wodzowi Achajów w wojnie przeciwko Troi. Poza tym długa nieobecność spowodowana najemną służbą wojskową i pirackimi lub handlowymi wyprawami stanowiła czasową lukę (z punktu widzenia pozostałych w domu i ojczyźnie) w życiu bohatera, którą należało wypełnić odpowiednim materiałem i pełnymi przygód żeglarskimi opowieściami, a Morze Śródziemne dostarczało nieskończenie wielu bogatych tematów, które stawały się kanwą takich przygód. Kto mógł wiedzieć, czy ktoś, kto przed laty wypłynął w morze, nie utonął albo w o wiele bogatszym świecie, w łóżu pięknej kobiety, nie porzucił myśli o powrocie? Gdy podróżnik jednak wracał, miał wiele do opowiedzenia i przedstawiał niektóre swoje przygody jako o wiele bardziej heroiczne niż w rzeczywistości.

Kontakty ze Wschodem

Wiele opowieści o walkach bohaterów ze straszliwymi bestiami rozgrywa się na Wschodzie albo uległo wyraźnym wpływom wschodnich wzorców, na przykład legendy o walkach miejscowych bogów przeciwko wężopodobnym istotom i smokom, które często symbolizowały pierwotną przemoc morza lub ukrytą siłę życiodajnej Ziemi¹⁷. Legendy te nie przepadły w wyniku ruchów migracyjnych Ludów Morza, ponieważ obszar rozciągający się od Cylicji przez Syrię po Palestynę ze strukturami miejskimi zachował także swoją kulturę pisaną. Pismo spółgłoskowe używane przez Hebrajczyków, Fenicjan i Aramejczyków sprawiło, że umiejętność czytania i pisania stała się dostępna dla szerszych kręgów mieszkańców ich ziem¹⁸. Bariery językowe i komunikacyjne zniknęły, gdy handlarze,

najemnicy lub piraci brali miejscowe kobiety za żony, osiedlali się na obczyźnie lub wstępowali na służbę u obcego króla. Presja, by opanować obcy język, była w takiej sytuacji zdecydowanie większa, niż gdy w celach handlowych było się w drodze tylko przez krótki czas. Dzieci urodzone w małżeństwach mieszanych dorastały jako dwujęzyczne i stawały się komunikacyjnymi pośrednikami w wielokulturowym świecie, w którym wręcz roiło się od opowieści o odważnych bohaterach, okrutnych bóstwach i straszliwych walkach z potworami. Także mity i pieśni współpracujących z Eubejczykami Fenicjan dało się włączyć do późno-mykeńskiego i eubejskiego kontekstu opowieściowego¹⁹. Fenickie srebrne puchary przedstawiają wiele scen oblężeń i polowań, bitew i obrazów z dworów królewskich; przedstawienia te sugerują recytacje podczas uczt. Opowiadano i śpiewano nie tylko podczas świąt, lecz także w trakcie długich rejsów morskich lub podczas rzeńskich wieczorów w Pithekussai lub w Al-Mina, gdzie wielojęzyczność klasy rządzącej była fundamentalną zasadą przetrwania. Naczynia do picia i dary grobowe w Pithekussai wskazują na to, że Fenicjanie i Eubejczycy razem biesiadowali, raczyli się epickimi pieśniami, a „być może nawet wymieniali się greckim i orientalnym repertuarem legend”²⁰.

Historie Filistynów i Hebrajczyków

Gęsta sieć transśródziemnomorskich opowieści poprzez zakodowanie ich w pieśniach oraz opowiadanie podczas podróży i biesiad, a także za pośrednictwem małżeństw mieszanych znajdowała drogę do środowisk obcej kultury językowej. W obliczu przewrotów militarnych okazała się równie niezniszczalna jak wiedza na temat morskich szlaków handlowych. Elementem stabilizującym była tradycja bliskowschodnich bohaterów i opowieści o bogach, obejmująca cały region od Azji Mniejszej przez stojące na wysokim poziomie kulturowym królestwa Mezopotamii po księstwa Lewantu. Wszędzie opowiadano podobne historie o bogu, który musi wywalczyć swoje panowanie w walce z potworem morskim; o bohaterze takim jak Gilgamesz, który broni się przed zazdrosną i wzgardzoną jako partnerka seksualna boginią, pokonuje olbrzymy i bestie, a po śmierci przyjaciela w poszukiwaniu nieśmiertelności udaje się na koniec świata, do krainy zmarłych.

Niemal wszystkie te historie zostały utrwalone w formie epickich dzieł poetyckich w archiwach pałacowych Hetytów, Ugartyjczyków i Asyryjczyków; elita pisarzy zajmowała się ich przepisywaniem, dyktowaniem i uczeniem na pamięć²¹. Doświadczenie podpowiada, że epickie treści szybko przekraczały polityczne i językowe granice. Czemu także greccy posłowie nie mieliby uzyskać wglądu w epicką literaturę pałacowych archiwów? Przecież nie była to dyplomatyczna wiedza tajemna. Podczas licznych świąt i uroczystości biesiadnych także