

УДК 398  
ББК 82.3 (0)

**И.Г. Садовская**

**НЕКОТОРЫЕ  
ОСОБЕННОСТИ  
МИФОЛОГЕМЫ ГЕРОЯ**

---

*Рассматривается структура мифологемы героя, которая легла в основу концепции личности как в античности, так и в эпоху нового времени. Исследование проводится в формате компаративистики — для доказательства выдвинутых положений привлекается материал европейских (греческой, римской, кельтской и скандинавской) и восточных (китайской, индийской и египетской) мифологических систем.*

**Ключевые слова:** мифологема, структура, мифема, мотив, архетип, инициация, предназначение, подвиг, жизнь, смерть.

---

**Садовская**

**Ирина Геннадиевна** — канд. филол. наук, доцент кафедры теории и истории мировой литературы Южного федерального университета  
Тел. (863) 264-46-66

© И.Г. Садовская, 2008 г.

Выдвижение героя, богочеловека или человека, на центральное место в мифологии свидетельствует о дальнейшем развитии общественных отношений и утверждении человеческой личности в процессе освоения природы. Е.М. Мелетинский указывает на героя как «универсальную категорию персонажей, которая обнаруживается в любой мифологии» [Мелетинский, 1976, с. 296]. Генезис героя традиционно вызывал споры. Некоторые исследователи вслед за Дж. Фрезером видели истоки его феномена в образе царя-колдуна [Фрезер, 1986, с. 17–19], другие, достаточно вспомнить хотя бы корифеев мифологических толкований Конфуция и Эвгемера, были убеждены, что в теогонических персонажах, и особенно в героях, воплощены политические деятели, жившие в глубокой древности. Последователи Фрейда и Юнга рассматривают героя как носителя набора архетипов [Юнг, 1996]. Ранк сравнивает ребенка с героем мифов, «где повсюду прослеживается стремление избавиться от родителей» [Ранк, 1997, с. 223]; сходная точка зрения содержится и в монографии Реглана [Raglan, 1940]. В этой связи нельзя не остановиться на работе Джозефа Кэмпбелла «Тысячеликий герой» [Кэмпбелл, 1997], которую справедливо считают «одной из самых увлекательных работ по сравнительной мифологии» [Калина, 1997, с. 7]. Исследование Кэмпбелла выполнено в формате психологической школы, и этим определен ракурс авторского видения: феномен героя в его понимании предельно обобщен, но несмотря на многочисленные вариации, путь героя един, он включа-

ет три главных этапа — исход, инициация, возвращение [Кэмпбелл, 1997, с. 61].

Нас будет интересовать не самовыдвижение личности как процесс, но история героя как состоявшийся факт, как результат и *сформировавшаяся структура*, ее мы и называем *мифологемой*, состоящей из определенных частей, или единиц мифологического метаязыка, которые вслед за Леви-Строссом [Леви-Стросс, 1970] могут быть обозначены как мифемы, хотя большинство исследователей использует термин «мотив». Подобный подход продиктован нашей убежденностью в том, что миф следует рассматривать как синхро-диахроническую структуру, которая «не может интерпретироваться ни на основе стиля, ни исходя из способа повествования, ни по каким-либо формальным признакам, а только на основе рассказанной в нем истории» [Веймар, 1975, с. 292]. Использование указанной идентификации представляется возможным, поскольку история героя выдержана в строгой последовательности и организована законом причинности, она, как правило, состоит из нескольких главных мотивов-констант: рождение-предназначение, деяние-подвиг, смерть-расплата, — иллюстрирующих четко прослеживаемые этапы, которые, подобно сколам витража, дают в совокупности полную картину. Внутри каждой из мифологем можно выделить бесконечное множество мифем, составляющих историю героя. Сразу оговоримся, что герой в нашем представлении, будь он богочеловек как самый распространенный тип, человек или даже персонаж, имеющий божественную родословную (Орфей), находится внутри человеческого социума и изначально наделен смертной *человеческой судьбой*. Анализируя тип культурного героя, Мелетинский справедливо отмечает, что он «стоит на грани сакрального и несакрального» [Мелетинский, 1980 с. 184], одновременно наследуя богам-демиургам и обладая новыми функциями культурного героя и защитника мира от чудовищ. Эта *пограничность* героя — его важнейшая черта, которая выражается в том числе и в сочетании классических героических черт и свойств плутозорника (трикстера). Как герой-преобразователь он несет благо, а как вечный обманщик нарушает сложившуюся систему ценностей. Герой во всех мифологических системах — явление, как правило, более позднее, поэтому он и сопоставлен в своей силе и неординарности с богами и противопоставлен им в «кратковечности» своей судьбы — ограниченному промежутку времени, которое ему определено. Хюбнер точно отметил многомерность мифического времени, состоящего из профанного, текущего из прошлого в будущее, и священного — циклического. Священное время отображается в профанном, поэтому прошлое может повторяться и возникать в настоящем и будущем. Эти бесконечные совпадения прошлого, настоящего и будущего — характерная черта мифического времени [Хюбнер, 1996, с. 159]. Герой принадлежит

профанному, а значит, линейному времени, его история имеет начало-рождение и финал-смерть, как и человеческая жизнь. Однако феномен героя основан *на экстраординарности* всей его жизни, призванной удивлять, вызывать восхищение и ужасать.

Первая часть мифологемы, которую мы определили как **рождение-предназначение**, рассказывает о славном *происхождении* героя. Именно благодаря своему происхождению герой занимает промежуточное положение между миром богов и человеческим обществом. Главная и важнейшая ее составляющая, как правило, непосредственно связана с богами.

Один из родителей героя должен быть богом (Геракл — сын Зевса и Алкмены, Ахилл — Фетиды и Пелея), однако возможен и другой вариант: герой, рожденный от смертных, имеет бога-покровителя. Тесею помогает Посейдон, хотя существует версия, согласно которой бог моря является его настоящим отцом, а Эгей — мнимым. Возможная *неясность происхождения*, как в случае с Тесеем, — характерная черта героической биографии. Покровительство богов не могло быть *случайным* — оно объяснялось либо родством, либо *внутренним созвучием* — особой связью, существующей между героем и богом. Одиссей — любимец Афины, потомок Гермеса. Его дед — Автолик, сын Гермеса, был хитрейшим из людей, и именно эти черты своего предка унаследовал Одиссей, называемый «многомудрым», что и обеспечило ему покровительство Афины, богини мудрости. В характерах некоторых героев можно отметить *доминирование какой-то одной, главной черты характера, определяющей предназначение* (сила Геракла, красота Елены, верность Пенелопы, мудрость Одиссея, талант Орфея). Несомненное функциональное сходство олимпийского бога и его земной ипостаси позволяет рассматривать их как двойников: Зевс — Геракл, Афродита — Елена, Афина — Одиссей, Аполлон — Орфей. Однако очевидно и другое: выделение таких пар далеко не всегда возможно и уместно, поскольку характеры большинства героев синкретичны; в них соединены самые разнообразные черты и свойства, поэтому у большинства героев *невозможно* выделить какой-то единой черты-характеристики, черты доминанты. Итак, само *происхождение-покровительство* предопределяет неординарность и объясняет явное превосходство героя над остальными людьми.

Рождению героя часто предшествуют многочисленные *предсказания (пророчества, вещие сны)* — это одна из самых устойчивых и традиционных мифем. Пророчество-предсказание может быть или добрым, предвещающим великое благо миру, или же носит зловещий характер — третьего не дано, оно не бывает нейтральным и всегда исполняется, хотя многочисленные примеры попытки уйти от судьбы содержатся, как правило, именно в *предыстории* героя. Развитие вто-

рого варианта часто предполагает введение мотива *смертельной опасности*, которому подвергается мать и еще не рожденное дитя (или мать и младенец) и их преодоления. Кроме того, рождению может предшествовать рассказ-предсказание о *страданиях будущей матери* (заточение, преследование, похищение) или *метаморфозы* обоих родителей, стремящихся быть неузнанными, чтобы избежать опасности.

Этот заимствованный из теогонии мотив *преследования и страдания матери и ребенка* в героических мифах используется значительно реже, и, соответственно, переживает множественные трансформации. Не случайно Юнг, исследуя архетип Предвечного Младенца, в основном опирается на *теогонические мифы*, в которых повторяется сюжет младенца-сироты, в судьбе которого соединяются амбивалентные черты [Юнг, 1996, с. 41]. Героический миф — *следующая ступень* по отношению к теогонии, поэтому история приключений матери и дитя может присутствовать, а может *вообще не упоминаться*.

Итак, если в теогонии часто акцентируется внимание на мотиве первоначального испытания матери и ребенка, то героический миф иллюстрирует иной феномен — тщетность попыток уйти от судьбы. По сути, героический миф — это попытка понять и определить **смысл человеческого бытия**, принять, несмотря на все потрясения, свою судьбу, непосредственно связанную с судьбой всего мира. То, что сама эта судьба станет величайшим испытанием, в которой страдания будут превалировать над всеми остальными чувствами, очевидно из предыстории. Возможен и следующий вариант сюжета: ребенок, которому только предстоит стать героем, рождается *вопреки* желанию окружающих (могущественного деда, отца или другого родственника), и теперь он или они превращаются во врагов, стремящихся избавиться от дитя.

История *может* начинаться с *чудесного* зачатия, за которым может следовать и *чудесное* рождение. Согласно одной из версий, Дегтире, мать кельтского героя Кухулина, проглотила насекомое вместе с глотком воды, не ведая истинного значения этого действия — проникновения в нее бога Луга. В этом же ряду находятся многочисленные трансформации Зевса: явление Данае в виде золотого дождя; Леде — в облике лебедя и т.д.

Мотив рождения живого из мертвого реализуется и в мифе о рождении Гора, когда Исида зачала сына от мертвого Осириса, приняв облик птицы. *Чудесное зачатие*, как и *чудесное рождение*, призвано указать не только на экстраординарность происходящего в настоящий момент, но и стать *преамбулой* к героическому будущему.

Следующий этап — *воспитание и формирование личности*. Часто герой еще в раннем детстве поражает окружающих своей неординарностью: силой, красотой, талантом, его *детские деяния* вполне *соответствуют* и *предвосхищают* будущие подвиги. Геракл-младенец

убивает змей, напущенных на него Герой. Кришна-дитя расправляется с дьяволицей, пробравшейся в дом, чтобы накормить его грудью, намазанной ядом, а несколькими годами позже отражает удар другого демона, напавшего на него из засады. Следует признать, что детские деяния — фактор необязательный; именно этот период в жизни героя часто дан достаточно фрагментарно, как и *собственно обучение*. О нем говорится более или менее подробно лишь тогда, когда речь идет о выдающихся личностях. В греческой мифологии воспитателем героев является кентавр Хирон. В его послужном списке подготовка Геракла, Ахилла, Диоскуров, Ясона; последнему он дает имя, иллюстрирующее важнейшее свойство характера героя, умеющего врачевать раны (Ясон означает «целитель»). Особенно постарался кентавр с Ахиллом, которого вскармливал львиным мясом. Храбрость и неудержимость Ахилла проявились уже в десятилетнем возрасте, когда он догнал на бегу оленя и голыми руками убил кабана.

Существует и другой вариант развития мифологемы **рождения-предназначения**, — когда миф фиксирует только *генеалогическое древо*, подходящее для героической биографии, все остальные начальные этапы истории героя — детство, юность, а иногда и сватовство и брак — опущены, и о них просто сообщается. Эней — сын дарданского царя Анхиса и Афродиты. Его путь начинается с Троянской войны, где он *проявляет себя* как самоотверженный защитник города, второй после Гектора. Показателен пример и Орфея — величайшего певца и музыканта, чьи способности *объясняются* происхождением: он сын Аполлона и музы Каллиопы. Как и в предыдущих случаях, миф не сообщает ничего о его детстве и юности, так как все внимание будет сосредоточено на его взрослой истории. Феномен Орфея — сплошная загадка, состоящая, в первую очередь, *в несоответствии* его происхождения (он — дитя бессмертных богов) и трагической — *смертной* — судьбы. Возможно, логика мифа здесь состоит в том, что Орфей *принадлежит* к поколению героев и соответственно его история развивается в формате указанной парадигмы.

И, наконец, в редчайших случаях ничего не определяет даже генеалогия, поскольку герой превосходит своих предков. Так Беллерофонт — сын Главка и Эвриномы, внук Сизифа — талант обманщика от деда не унаследовал, но был прекрасен и отважен. Итак, в рассмотренной мифологеме **рождения-предназначения** чаще всего **намечается** путь героя.

Следующая мифологема, которая была обозначена как **деяние-подвиг**, носит центральный характер в истории героя и связана с его предназначением. Деяние-подвиг естественным образом вытекает из таланта героя: сила Геракла предопределяет его победы над чудовищами, хитрость Одиссея позволяет добиться интеллектуального пре-

восходства над противниками, талант Орфея поражает воображение людей и богов и даже диких зверей. Само свершение подвига занимает сравнительно небольшой промежуток времени, почти краткий миг, но память о нем бессмертна, именно она возвышает самого героя, приносит ему славу, формирует историю народа, города и т.д. В зависимости от способа позиционирования можно выделить два основных типа героя — архаический тип **героя-медиатора и героя-защитника** (племени, города, народа).

Рассмотрим первый вариант. Главная функция **героя-медиатора** — выполнять волю богов на земле — автоматически *выделяет его*, ставит в особое, привилегированное положение по отношению к миру: ему помогают боги, им восхищаются люди. Часто герой указанного типа «кратковечен», но зато жизнь его украшена бессмертными подвигами. В юности герой сам выбирает свою судьбу. Ахилл может не отправляться на троянскую войну и прожить долгую и бесцветную жизнь, Тесей волен остаться в Трезене, забыв об Афинах. Историю героя-медиатора можно разделить на две четко просматриваемые составляющие, части, которые разделяются *деянием*. Первая имеет **восходящий** вектор, вторая — **нисходящий**.

Начало — подготовка подвига — *не содержит никаких различий* между выделенными нами двумя типами героев, поскольку включает в себя и всеобщее воодушевление, и помощь бога-покровителя (или богов), снабжающего героя необходимыми атрибутами или осуществляющего непосредственную помощь. Эта очень известная мифема широко используется и в формировании истории героя-защитника. Персея, отправляющегося на бой с Медузой, засыпали дарами: Гермес приносит ему волшебный меч, Афина — блестящий щит, нимфы — крылатые сандалии, шлем-невидимку, волшебную сумку. В роли помощников героя редко выступают *друзья*, и, хотя *мотив дружбы* может присутствовать в мифе, он не играет в нем столь важной роли, как, например, в литературе Нового времени. Истинный герой мифа — одиночка; свои главные решения он принимает сам, не опираясь на помощь богов, воспитателей или друзей. В некоторых мифах он иллюстрирует такое важное качество характера героя, как любовь и верность своим друзьям: Геракл выводит Тесея из Аида, скорбь Ахилла по убитому Патроклу не поддается никакому описанию. В отдельных случаях следование примеру друга могут привести героя к катастрофе: помогая Пирифою добыть себе в жены Персефону, Тесей чуть было не стал пленником Аида. И, наконец, самой трагической является история превращения друга во врага, с которым герою предстоит вступить в бой. Эта мифема *рокового поединка* встречается достаточно редко; наиболее отчетливо она выражена в описании боя между Кухулином и Фердиадом. История Кухулина — классический пример героя-защитника своей страны, поэтому

рассмотренная мифема важна как один из многочисленных этапов испытания героя, которые он, несмотря на страдания, проходит с честью. Инвариантом *рокового поединка бывших друзей* можно считать гораздо чаще встречающийся в мифе *поединок отца и сына*.

**Мотив испытания**, суть которого — инициация, составляет основу первой части, именно с его помощью происходит самореализация героя. Например, сила и мужество Геракла проверяются двенадцатью подвигами, в основе которых совершение *невиданного*, того, что никто и никогда не мог сделать до него; чаще всего в ранней героике, к которой относится миф о Геракле, это сражение с хтоническим чудовищем. Вступая в единоборство со своим противником, герой рискует жизнью, но в конечном итоге побеждает: Персей убивает Горгону, Геракл — полчища зверей, Тесея расправляется с Минотавром, а затем с разбойниками (Прокрустом и др.), при этом герой *облагодетельствует мир*, спасает его от зла. Хрестоматийная смерть дракона позволяет освободить деву, город, народ (Персей спасает Андромеду, Тесея освобождает Афины от критской дани). Бывает так, что его деяние представляет собой нечто недоступное простым смертным, хотя и лишённое какого-либо смысла. Геракл преодолел великие трудности и спустился в подземное царство Аида, укротил Цербера и привел его к царю Эврисфею; затем достал у Атланта золотые яблоки Гесперид. Правда, и то и другое боги возвратили обратно (не оставлять же, в самом деле, стража царства мертвых в собачках у какого-то царя!), но подвиги были совершены. Историю Геракла можно назвать *знаковой*. Бесконечные испытания превратили его жизнь в вулкан, где подвиги соседствовали с роковыми заблуждениями, а громкая слава — с унижениями. Указанный сюжет мифологемы сохраняется практически во всех героических биографиях

Испытания героев часто связаны со *странствиями*, морскими и сухопутными, открытием новых земель: мифы повествуют о путешествии аргонавтов в Колхиду, Геракла и Тесея — в страну амазонок. Особое место среди мифологических искателей приключений принадлежит кельтским гером-странникам (Бран, Мэл Дуин и др.). Они привлекают даже не тем, что *совершили нечто выдающееся*, как, например, Одиссей, который за долгие годы возвращения домой и побеждал чудовищ, и влюблял в себя богинь, а тем, что *пережили* удивительные приключения, приобрели незабываемые впечатления, а затем, по возвращению в Ирландию, поведали о них соплеменникам, *чем заслужили почет и славу*.

Инвариантным сюжетом данной мифологемы является *путешествие героя в страну мертвых*. В отличие от хрестоматийного сражения с чудовищем, посещение этого мира и возвращение обратно, причем с необходимым результатом, доступно лишь избранным (знакомство Тесея с царством мертвых трудно назвать удачным, а финал пребыва-

ния в Аиде Орфея и вовсе трагический). В греческой мифологии такими героями являются совершающий свои подвиги в Аиде Геракл и Одиссей, которому необходимо услышать предсказание по поводу его дальнейшего пути и возможности возвращения на Итаку. Мотив ухода в царство мертвых, а затем возвращение из него на определенный промежуток времени характерен для календарного мифа. Герои его (Персефона, Адонис) живут *в двух мирах*, что для этого типа повествования является совершенно естественным, поскольку календарный миф призван объяснить смену времен года. В классической истории героя мотив *путешествия в страну мертвых* используется достаточно редко и, как и все остальные испытания, демонстрирует не только его превосходство над окружающими, но *особость его судьбы*.

Важное место в инициации героя занимает любовный сюжет. Представители психоаналитической школы манифестируют его значение. Кэмпбелл пишет: «Женщина на образном языке мифологии представляет всеобщность того, что может быть познано. Герой — это тот, кто приходит, дабы познать» [Кэмпбелл, 1997, с. 119]. Действительно, образ Богини — Матери и Жены — своими корнями восходит к древнейшим основам бытия «в своей самой древней и самой главной ипостаси» [Эстес, 2003, с. 43]. Именно эта древняя Богиня соединяет в себе целый мир и воспринимается, в первую очередь, как некое единство Жизни и Смерти. Классическим примером сказанного является образ Космической Матери из индийского храма в Даншинсваре; одно из ее имен Кали, Черная, а титул — проводник через океан бытия. Символично само ее изображение: верхняя левая рука поднята с саблей, нижняя держит за волосы человеческую голову, верхняя правая воздета в жесте «не бойся», нижняя простерта для дарования благ. Мотив встречи с богиней в греческой *теогонии* носит, как правило, роковой характер и приводит человека к гибели. Актеон, увидевший купающуюся Артемиду, был превращен в оленя и разорван собственными собаками. Любовь Афродиты становится для Адониса не только счастьем, но из-за мести ревнивого Ареса приводит к смерти. В мифологии кельтов распространен сюжет о любви юноши и женщины-сиды; у скандинавов — валькирии и смертного. Однако более интересным представляется другой миф с хорошо известным мотивом *соперничества из-за женщины* бога и смертного. В *героических* мифах, относящихся к более позднему времени, любовный сюжет не только не исчерпывает историю героя, являющуюся достаточно сложной и противоречивой, но является одним из *этапов* его инициации. Принципиально меняются, по сравнению с рассмотренной выше теогонией, отношения героя с всемогущими богинями: несмотря на свою изначальную смертность, а следовательно, уязвимость, он ведет себя достаточно независимо. Одиссей принимает любовь богинь Кирки и Калипсо, но отказывается от предлагаемого

последней бессмертия, предпочитая вернуться на Итаку к своей Пенелопе. С любовным сюжетом связано несколько часто повторяющихся мифем: добывание жены в процессе ряда испытаний и выполнение множества труднейших заданий: спасение девы от грозящей ей смертельной опасности и непереносимая любовь освобожденной красавицы; похищение женщины или как противоположность — возвращение похищенной жены или возлюбленной. Индийский герой Рама вступает в поединок с соперниками: ему необходимо натянуть тетиву лука Шивы. Исполнение задания индийским царевичем превосходит все ожидания, так как он не просто приводит лук в рабочее состояние, но разрывает его, ввергая всех присутствующих в священный ужас. В этом деянии, как и в других, реализуется идея абсолютного превосходства героя над обычными людьми. Данное — брачное — испытание, как и любая инициация, предшествует подвигу как ее итогу, и в этом случае обретение жены (возлюбленной) выглядит как естественная и непереносимая награда.

После успешно пройденного испытания (или испытаний) следует само деяние — кульминация, высшая точка биографии героя, иногда их может быть несколько. Как уже говорилось, деяние-подвиг у героя-медиатора — ослепительная вспышка, кратковременная, как и его жизнь. Вознесенный крылатыми сандалиями в небо, направляемый Гермесом, Персей точно *знает*, какую из горгон он должен сразить. Он одним ударом меча отсекает ее голову и мгновенно уносится, скрытый шлемом-невидимкой. В некоторых случаях (Геракл, Тесей, Ахилл) подвиги героя следуют один за другим, но это скорее исключение, чем правило.

Начало второй части (**нисходящий вектор**) истории — после подвига — скорее компрометирует, чем прославляет героя. Важную роль играет мотив *похищения* (женщин, сокровищ, священных животных и т.д.); именно в нем часто реализуется *избыточность* поведения героя, делающая невозможным его дальнейшее существование. Парис похищает Елену и сокровища Менелая; Тесей, прославившийся как истребитель разбойников и чудовищ, как путешественник и искатель приключений, снискал себе славу основателя города Афин, население которого уже Гомер называет «свободным народом». Но этот же великий царь совершает недозволенное: сначала вместе со своим другом пытается похитить Персефону, а затем *похищает* девочку — Елену. Во второй части истории жизненный путь героя тернист и связан с многочисленными ошибками и заблуждениями, расплата за которые — многолетние страдания. В этом отношении представляет интерес судьба Персея — одного из первых героев греческой мифологии, любимца богов, лишенного пороков и заблуждений. Но даже в его судьбе сбылось жестокое предсказание: его ожидало убийство собственного деда, и ни-

какие подвиги не могли его отвратить. Само убийство свершилось *невольно* — во время праздничных состязаний диск, брошенный Персеем, упал на Арсиноя, но трагического итога жизненного пути Персея это не меняло. Ему пришлось покинуть Аргос и, по сути, стать изгнанником. *Мотив изгнания* — добровольного или принудительного — часто завершает историю героя, а его постоянное использование становится практически ритуальным. Следствие указанного мотива — одиночество героя, которого покинули и люди, и боги; его не спасает ни авторитет, ни былая слава: теперь его скорее ненавидят, чем любят, а часто просто *не помнят*.

Герой часто поступает вопреки воле богов. Ахилл, расправившийся с Гектором, оскверняет его прах, на что в ужасе взирают и люди, и боги. Именно этот герой, по мысли Голосовкера, является «героем для себя», славолубцем, высшим положительным поэтическим образом отваги, грандиозного тщеславия эллина [Голосовкер, 1987, с. 108]. В его судьбе проявляется трагическая предопределенность и выраженная амбивалентность, формирующая противоречивость его характера. Подобное положение вещей совершенно естественно, поскольку наделение человека сверхъестественными возможностями и выделение его как из мира богов, так и людей — не что иное, как нарушение существующей гармонии, а подвиг, квинтэссенция героизма, — всегда *выход за пределы*. Даже талант умиротворяющий, безупречно-прекрасный, талант Орфея нарушает естественное течение жизни; он — исключение из правил и может быть лишь **кратковечным**. Только так можно понять причину, согласно которой Орфей, не совершивший ни одного проступка и лишь однажды допустивший ошибку, да и то по-человечески объяснимую тревогой за жену, разделяет судьбу героев.

Объяснение самого существования нисходящего вектора видится нам в *природе* героя и его подвига. Возможно, миру необходим *единичный взрыв*, однако превращение героем собственной жизни в «вечный подвиг» оборачивается *вседозволенностью*, которая и приводит к страданиям. Источником этой вседозволенности является слава, пришедшая к герою после подвигов и поставившая его *над людьми*, и ее неизбежная спутница — гордыня. Последнее свойство заводит героя настолько далеко, что он даже считает себя равным богам. Мотив **богоборчества** появляется в поздней греческой героике и трактуется столь же неоднозначно, как и все элементы, составляющие мифологию героя. Голосовкер убежден, что дерзание смертного, его покушение на права бессмертных, его соперничество с богами и жажда славы — это стремление к собственному бессмертию и утверждение своего права на него [Голосовкер, 1987, с. 64]. Все, о чем говорит исследователь, действительно присутствует в мифе, но в нем также находится и диаметрально противоположное — наглядная демонстрация пагубности

подобного самовыражения. Кроме того, необходимо отметить *неоднородность* мотивов богоборчества. Так в качестве примера дерзкого героя часто фигурирует Диомед, который на поле боя ранит Афродиту и Ареса, однако делает он это по наущению и полной поддержке более сильного божества — Афины. Подобное *богоборчество*, если решиться сохранить данный термин применительно к указанному мотиву, носит откровенно половинчатый характер. Возможно, в ряде случаев следует говорить о *противопоставлении* героя богам, о его откровенно вызывающем поведении. Показательна и судьба Одиссея, в характере которого Кирка отмечает стремление бросить вызов судьбе, поэтому соответственно и обращается к герою: «О необузданный, снова о подвигах бранных замыслил, снова о бое мечтаешь; ты рад и с богами сразиться» [Гомер, 1967, Од.; XII, с. 116–117]. Классическим богоборцем принято считать Прометея, однако его история несколько иная. Его имя означает «мыслящий прежде», «предвидящий». Лосев отмечает в образе Прометея черты «древнего доолимпийского божества», «архаического божественного покровителя племени» [Лосев А.Ф., 1990, с. 442]. По своему рождению он — двоюродный брат Зевса, по своей природе — мудрец и защитник. Спасая людей, он выполняет свою изначальную функцию — покровительствует тем, кого создал, когда им угрожает опасность. Прометей как провидец *знает*, что его ждет, и идет на конфликт с Зевсом сознательно, но его знание включает и убежденность в *нерушимости* власти своего противника, с которым он по прошествии времени договаривается. О классическом богоборчестве, на наш взгляд, речь идет не в рассмотренных выше историях знаменитых героев (Ахилла, Одиссея и др.), а в *отдельных мифах*, посвященных исключительно этой теме: это примеры жизни Ниобы, Арахны, сатира Марсия, Алоадов. Стремление победить богов становится их *единственной целью*: Ниоба гордится перед Латоной своим многочисленным потомством, Арахна и Марсий считают себя более искусными в ткачестве и игре на флейте и т. д. В мифах этого типа манифестируется *исключительно жестокая расправа* над дерзкими нарушителями спокойствия.

В рассматриваемой нами мифологеме героя богоборчество не является целью и смыслом жизни героя, но некоторые его элементы скорее вытекают, являются производными общей модели поведения героя. Однако само деяние *после подвига*, предполагающее выход *за пределы*, у одних персонажей можно назвать вызовом судьбе (Беллерофонт, Одиссей, Тесей), у других же оно оборачивается преступлением и даже ужасным злодеянием. И если мошенник Сизиф обманывает Аида, чтобы вернуться домой из царства мертвых, то Тантал уже не ограничивается только *обманом* богов и воровством их имущества, когда прячет у себя золотую собаку из храма Зевса, но затем и оскорбляет их, угостив

мясом своего убитого сына. Подобное поведение *требует* наказания, которое и получают эти уникальные нечестивцы.

Итак, рассмотренный **нисходящий** вектор предопределяет трагический финал жизни героя-медиатора.

Второй тип героя — **защитник**. В тех системах, где мифологизированная история *заменяла* утраченную космогонию, а тема защиты родной земли стала доминировать над всеми остальными, прославляется совершенно иной тип героя — защитник родной земли. Особенно четко указанная тенденция просматривается у кельтов и римлян, однако этот тип героя представлен практически во всех мифологических системах. Его отличает осознание ответственности за родину, за свои действия — это, в первую очередь, герой долга. Все действия героя *подчинены* единой цели, поскольку его миссия высока и благородна, именно она заставляет окружающих *простить* все ошибки героя, если таковые имели место. У этого типа героя нет (и не может быть!) нисходящего вектора, поскольку миф не выражает сомнений в его действиях. Гораций в состоянии гнева убивает свою сестру Камиллу, не выразившую радость по поводу его подвига — убийства братьев Куриациев (одним из них был ее жених) и, следовательно, победы над врагом, затем приносит очистительные жертвы и оправдывается народом Рима. Кухулин, выполняя приказ короля, не колеблясь, убивает собственного сына. Если Гораций прощен после очищения, то вопрос о вине Кухулина даже не рассматривается, хотя по законам родовой общины (и не только ее!) и тот и другой совершили преступление — пролили родную кровь. К герою-медиатору в подобных ситуациях предъявляются значительно более суровые требования — ошибки ему не прощались.

Следующая мифологема — **смерть-расплата** — естественно вытекает из предыдущей. Конечно, судьба героя предопределена, и сама обреченность на смерть — главный источник его трагедии. «Но все подвластные Мойрам бессмертные и смертные, зная всегда исход, все-таки не знают всего. Мир открыт для них — но не до конца» [Голосовкер, 1987, с. 32]. В этом «знании-не-до-конца» видится Голосовкеру одно из проявлений особенности логики мифа — «явности тайного и тайны явного» [Там же, с. 33]. Точка зрения Голосовкера выглядит вполне убедительной, добавим лишь, что указанная *неполнота знания* своей судьбы дает возможность маневра, видимую или кажущуюся свободу выбора. Ахилл *знает*, что погибнет под Троей, но не знает, *как это произойдет*, и ему кажется, что все происходящие с ним события: ссора с Агамемноном, отказ от сражений, месть за смерть Патрокла — плоды его собственных решений. Финал жизни героя *всегда* трагичен, причем именно последняя мифологема проводит демаркационную линию между выделенными нами типами героев.

У героя-медиатора *выход за пределы*, очерченные божественными и человеческими законами, делает его отверженным и обрекает на одиночество. Трагическое состояние героя часто иллюстрирует и мотив *безумия*, являющийся неизбежной карой богов за нарушения законов мира или продиктованный личной неприязнью. Самый знаменитый и несчастный безумец — Геракл, ставший *убийцей детей* — собственных сыновей и племянников. Его безумие *искусственно*, поскольку вызвано мстостью Геры, которая преследовала героя и одновременно способствовала его выдвижению в герои. Есть и лжебезумец — Одиссей, имитирующий потерю рассудка, чтобы не отправляться на войну в Троию, но уличенный в неискренности. И, наконец, самым знаковым можно назвать безумие Беллерофонта. Он лишился рассудка после своего падения с Пегаса, что явилось мстостью Зевса за попытку подняться на Олимп. Разум больше никогда не вернется к некогда великому герою — жалкий, он будет скитаться по земле, пока Танат не заберет его в Аид. Безумие в этом случае является следствием безумного деяния, основанного на гипертрофированной гордыне, в свою очередь породившей вседозволенность. Реже используется в мифе мотив *болезни*, и это совершенно естественно, так как истинный герой просто *не может* болеть, как обыкновенный человек. Болезнь, если о ней идет речь в мифе, является следствием какого-то проступка, своего рода наказанием. Например, в кельтском эпосе рассказывается о недуге племени уладов, который является расплатой за оскорбление собирающейся родить женщины.

Финал истории героя-медиатора — смерть — чаще всего выглядит как *расплата* за слишком яркую жизнь, за безмерность помыслов и поступков, которая стала потрясением основ бытия. Отметим, что часто смерть становится избавлением от ставшей бессмысленной жизни, подобно прихода Таната к Беллерофонту. Финал здесь крайне редко играет роль *последнего испытания*, но носит скорее абсурдный характер, не только уравнивая героя с простыми смертными, но делая его стократ несчастней их. В ряде случаев его смерть *негероична*, а подчас и *унизительна*. В страшных муках умирает Геракл от яда, пропитавшего его одежду; Тесей, сын (?) Посейдона, был сброшен со скалы и утонул; на спящего Ясона обрушивается корма корабля его славы «Арго». Знаменательна в этом отношении кончина Аякса, который, придя в себя после недостойного поступка — убийства в состоянии безумия пастухов и стад, — бросается на меч, т.е. добровольно уходит из жизни. Вообще мотив самоубийства *нехарактерен* для развернутой истории героя: он — пленник своей судьбы — никогда не свободен до конца. Это, разумеется, не означает, что мотив самоубийства *не используется* в мифологии. Гигин приводит целый список персонажей [Гигин, 200, с. 262–264], лишивших себя жизни, однако все они, за некоторым ис-

ключением, например уже упомянутый Аякс или Эгей, играют не главную, а второстепенную роль.

В рассматриваемой нами мифологеме смерть героя-медиатора часто *непостижима* и *необъяснима*. Таковой является смерть кроткого Орфея, разорванного (!) безумными менадами. Финал истории героя-защитника противопоставлен герою-медиатору и является истинным *апофеозом* его жизни. Как правило, он погибает в бою, и эта последняя страница — кульминация, утверждающая важность не только физической силы и воинского мастерства, но духовной чистоты, поэтому, несмотря на гибель, неизбежно его *моральное торжество* над врагами. Однако и герой-защитник в последний момент своей жизни — *исполнитель*, как и герой-медиатор, *он лишен выбора*. В этом отношении показательна картина последнего боя Кухулина. Коварство его многочисленных врагов состоит в том, чтобы *заставить* героя нарушить гейсы, что является главным условием его гибели. Существенное отличие героя-защитника от героя-медиатора состоит в том, что для него в некоторых случаях возможно совершение подвига *без фатального исхода*. Чаще всего подобные примеры можно найти в мифологии Рима, где тема *спасения города* является основной. При этом римские защитники отечества, в отличие от героев-медиаторов, *не пытаются возвыситься* над согражданами. Дидактизм патристического мифа очевиден: самопожертвование во имя родины *всегда вознаграждается*.

Итак, в финале смерть героя неизбежна, но и она *не конец* истории. После смерти его ждет своего рода компенсация, ради которой и стоило терпеть все муки — вечная слава. Именно ее жаждет Ахилл, знающий о том, что не вернется из-под Трои. Слава — преодоление смертного удела, своего рода *возвращение*, компенсация за все перенесенные муки и достижение главной цели — обретение бессмертия.

Герой — продукт *позднего* мифологического сознания, его итог и предел. Важно отметить, что такое понимание *героя* характерно для европейской ментальности и реализуется в греческой, римской, кельтской и скандинавской мифологиях — в восточных системах такого персонажа практически не существует, а отдельные возможные параллели лишь подтверждают общее правило. Не случайно именно на его феномене концентрируется все внимание, постепенно вытесняя на периферию персонажей теогонии. Рассмотренная структура мифологемы героя иллюстрирует, с одной стороны, высшую точку развития мифологических тенденций, выразившихся в синкретизме и универсализме выделенного феномена, с другой — явление героя и выстраивание его истории в *линейной*, а не *кольцевой* проекции знаменует, по сути, *разрушение традиционного мифа*.

**Литература**

1. Веймар Р. История литературы и мифология. М., 1975.
2. Гигин. Мифы. СПб., 2000.
3. Голосовкер Я.Э. Логика мифа. М., 1987.
4. Гомер. Одиссея // Гомер. Илиада. Одиссея. М., 1967.
5. Калина Н. Миф в современном мире // Джозеф Кэмпбелл. Тысячеликий герой. М., 1997. С. 7–12.
6. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. М., 1997.
7. Леви-Стросс К. Структура мифов // Вопросы философии. 1970, № 7. С. 152–164.
8. Лосев А.Ф. Прометей // Мифологический словарь. М., 1990. С. 442–444.
9. Мелетинский Е.М. Поэтика мифа. М., 1976.
10. Мелетинский Е.М. Герой // Мифы народов мира: Энциклопедия в 2 т. Т. 1. М., 1980. С. 294–297.
11. Ранк О. Миф о рождении героя. М., 1997.
12. Фрезер Д. Дж. Золотая Ветвь. М., 1986.
13. Шинкаренко В.Д. Смысловая структура социокультурного пространства. Миф и сказка. М., 2005.
14. Хюбнер К. Истина мифа. М., 1996.
15. Эстес К.П. Бегущая с волками. М., 2003.
16. Юнг К.Г. Душа и миф. Шесть архетипов. Киев, 1996.
17. *Raglan*. The hero. A study in tradition, myth and drama. L., 1940.