

УДК 008:[930.85+124.4+179.6]

## КУЛЬТУРНО-ИСТОРИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ АРХЕТИПА ГЕРОЯ

*Дружинина Е.С.*

*Таврический национальный университет имени В. И. Вернадского, Симферополь, Украина  
E-mail: evdruzhinina@yandex.ru*

В статье раскрыты культурно-исторические основания, способствующие появлению архетипа героя. Рассмотренная в более ранних статьях структура культурного архетипа в данной статье применяется к архетипу героя с целью объяснить сложный и длительный процесс формирования одного из наиболее устойчивых архетипов – архетипа героя – через поступательное развитие представлений: первопредок – культурный герой/трикстер – божество/демиург – герой. Формирование архетипа героя связывается с возникновением и взаимопроникновением эстетических составляющих – категорий трагического и комического.

**Ключевые слова:** культурный архетип героя, исходный архетип, первопредок, трикстер, культурный герой, трагическое, комическое.

Воплощение ценностей любой эпохи неотделимо от представлений о герое. Миф о герое является наиболее распространённым из древнейших мифических сюжетов, что позволяет говорить о наличии соответствующего архетипа. Архетип представляет собой сложно организованную систему [4]. Такой же сложной системой является и архетип героя, поскольку, с одной стороны, корнями уходит в глубокое прошлое, к культу первопредков (исходный архетип), а с другой – имеет множество различных активизаций в виде архетипических образов и мотивов в истории культуры (актуальный архетип). Структуру культурного архетипа героя возможно условно представить в виде схемы (рис. 1).

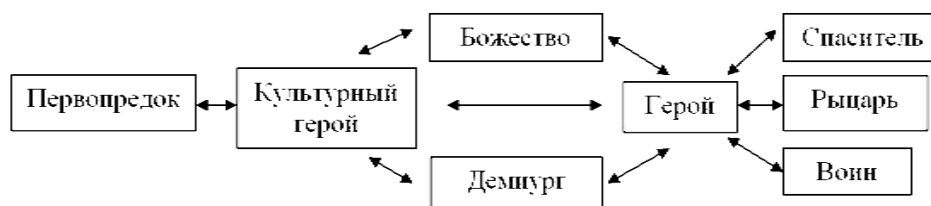


Рис. 1. Структура культурного архетипа героя.

Мы остановимся на исследовании взаимосвязей внутри первой части схемы (Первопредок – Герой), чтобы выяснить, каким же образом произошло формирование одного из наиболее устойчивых культурных архетипов.

Исходный архетип формируется в культуре постепенно (на базе природных инстинктов) закреплением ряда необходимых действий и образных представлений в ответ на вызовы действительности. К нему применимо определение бессознательного лишь постольку, поскольку составляющие его образные представления и модели поведения могут иметь довербальный характер. Исходной для архетипа героя является фигура первопредка. Ф. Бэкон, Ч. Дарвин, П. Кропоткин говорили об «общественном» инстинкте, который на бессознательном

уровне присутствует в поведении множества живых существ. Этот инстинкт предполагает и наличие «лидера», «предводителя» в стаях и сообществах, что на заре формирования человеческой культуры находит своё проявление в фигуре вождя-шамана, воспринимаемой конкретно и образно. Объектом почитания была не его личность, а его сила. Особое отношение к вождям не прекращалось с их смертью, что стало источником культа предков. Для первобытного человека страх перед неведомым и восторг перед могучим породили представления о сакральном, – об этом писал в книге «Сакральное» Р. Отто. В результате мифизированный образ предка стал основой для формирования архетипических представлений о героях и богах. В древних мифологиях рассказы о деяниях предков, как правило, относятся к мифическому «первоначальному». Они объясняют происхождение рельефа местности, обычаев и обрядов, социальных институтов, текущего состояния мира. Главной и общей функцией этих персонажей была организация взаимодействия человека с миром – сакральность этой функции порождает представления о культурном герое.

Культурные герои – мифические персонажи, функцией которых является преобразование мира. Они создают или добывают различные предметы культуры (огонь, орудия труда) для людей, обучают их ремёслам (охотничьи приёмы, возделывание земли, искусство), устанавливают социальные и религиозные нормы, ритуалы и обычаи. Е. Козлов пишет: «Культурный герой является одной из важнейших доминант в динамике культуры. Вокруг этой фигуры создаются мифологические системы, и сама эта единица нарративного дискурса, приобретая статус символа, активизирует социальное воображаемое, делает возможной артикуляцию образов будущего» [6, с. 21]. Однако некоторые авторы отмечают, что «абстрактный архетип культурного героя – победителя хтонических сил и усовершенствователя мира – слишком всеобщ и расплывчат» [9, с. 179]. Это замечание справедливо, поскольку статус персонажей древнейших мифов формировался долго и противоречиво. У представителей первобытных культур предки порождают природные объекты, а культурные блага или находят, или похищают, добывают у хозяев природных сил. Позже появляется идея творения. Первобытная культура синкретична, поэтому часто культурные герои выступают в роли демиургов и создают культурные и природные объекты (элементы мироздания, люди, первые орудия труда), совершают подвиги (борьба с чудовищами, с хтоническими, демоническими силами природы). Именно культурной синкретичностью объясняется универсальность и всеобщность культурного героя. Таким образом, культ предка впоследствии сформирует два исходных архетипа – бога-демиурга и культурного героя, но на ранних этапах они разделены очень слабо или совсем не разделены.

В эпоху первобытного общества, когда закладываются представления о героическом, берёт своё начало и трагическое, связанное с ритуалом инициации (посвящение, обряды перехода). Эти ритуалы предназначены для того, чтобы юноша, пройдя испытания, стал полноправным членом своего общества и получил права и привилегии взрослого мужчины. Часто ритуал инициации представлен как символическая временная смерть, за которой следует воскрешение. Имитация смерти и возрождения у первобытных народов оказывается способом обмена жизненной энергией между человеком и его тотемом. Распространены мотивы

проглатывания героя чудовищем с последующим освобождением или нахождение во власти лесной ведьмы [8, с. 35]. Молодые люди подвергались вполне конкретным испытаниям, требовавшим предельного напряжения сил и воли, того, что теперь называют героическими усилиями и героическим энтузиазмом. До сих пор дикари разных континентов выбивают участнику обряда инициации один или несколько передних зубов, наносят болезненные раны, иногда буквально подвергают истязаниям, и лишь потом присваивают новое имя. Часто считается, что юноша встречает на своём пути призрак / чудовище / великана, который убивает / проглатывает / съедает его и возвращает к жизни уже мужчиной. В результате подобных обрядов нередко случался, когда испытуемые умирали по-настоящему. Такие мотивы умерщвления и воскрешения позже лягут в основу мифов о смерти и воскресении божеств или о путешествиях в загробный мир героев (Осирис, Адонис, Орфей, Геракл, Дионис, Христос), а также мифов о сражениях с чудовищами.

Изначальная сакральность функций вождя-шамана в ходе развития культуры приводит к сакрализации представлений о герое, контаминации его с образами богов – могущественных сверхъестественных существ, в образе которых сливаются черты культурных героев-демиургов, покровителей обрядов инициации, различных духов. Их могущество заключается в том, что они управляют отдельными силами природы и космоса, вершат судьбы как отдельных людей, так и человечества в целом. Ещё одной ступенью эволюции архетипа героя является трансформация представлений от героя-демиурга к верховному божеству политеистического пантеона и до образа единого Бога-творца, властителя Вселенной в монотеистических религиях. В дальнейшем эти архетипы будут существовать раздельно, однако возможность их взаимовлияния не исчезнет. Но окончательное размежевание этих персонажей приводит к их противопоставлению по принципу смертность / бессмертие. Следствием этого можно считать возрастание трагического начала в героическом нарративе. Герой не только претерпевает страдания, выполняя свои героические функции – его гибель есть неизбежное следствие человеческой природы. Но гибель героя, защитника общечеловеческих интересов – событие трагическое.

Функции вождя-шамана включали также посредничество между людьми и высшими силами. «“Культурные герои” иногда совершают также демонически-комические действия или им противостоят демонически-комические двойники, мифологические плуты (трикстеры), часто их братья-близнецы» [7, с. 420]. Поэтому ещё одним древнейшим исходным архетипом является трикстер – «вневременной праобраз, корень всех плутовских созданий мировой литературы, охватывающий все времена и культуры» [5, с. 245].

Появление трикстера способствует формированию представлений о порядке и беспорядке. Существует множество космогонических мифов, которые объясняют происхождение мира из хаоса и в которых боги и герои из разных мифологий борются с хаотичными и хтоническими силами природы. Первобытному человеку был необходим олицетворённый образ Хаоса, духа беспорядка и нарушения границ, каким стал трикстер. Трикстер – это особое порождение культуры, это самое яркое выражение её изначальной амбивалентности (созидательное и разрушительное начала) и синкретичности (синтез животного, человеческого и божественного). Его функцией в мифизированном сознании является «внесение беспорядка в порядок, и

таким образом, создание целого, включение в рамки дозволенного опыта недозволенного» [5, с. 257]. Трикстер является противоречивой фигурой. В мифах он, наряду с демиургами и культурными героями, часто выступает также и творцом мира и устройтелем культуры, посредником между богами и людьми, что не мешает ему быть плутом и обманщиком. Трикстер стал исходным архетипом для множества культурных воплощений. Трикстером является полинезийский герой Мауи, который вылавливал рыбы-острова со дна моря, добывал огонь, ловил солнце, боролся со смертью. Плутовство и хвастовство Мауи неотделимы от его комичности, в результате которой он и погибает. В мифологии индейцев и палеоазиатов героем-трикстером является Ворон, который похищает свет, добывает пресную воду, создаёт первых людей, реки, рыб и животных. Часто мифологические сюжеты о Вороне анекдотичны и перерастают в своеобразный комический эпос, главной темой которого является, по мнению Е. Мелетинского, добывание голодным и прожорливым Вороном пищи. У племён Виннебаго миф о Зайце, соединяющем функции демиурга, культурного героя и плута, настолько укоренился в сознании индейцев этого племени, что сливался у них с образом Христа, когда в племя проникло христианство (они твердили, что Христос им не нужен, поскольку у них уже есть Заяц). Локи, демонически-комический персонаж скандинавской мифологии, считается сеятелем раздоров среди богов. Он выполняет роль демиурга и трикстера, свидетелем чего являются следующие сюжеты: изобретение рыбных сетей – а заодно и порождение лосося, добывание у карликов чудесных предметов, похищение ожерелья Бризингов у Фрейи, порождение Слейпнира, похищение богини Идуны, убийство Бальдра и т. д. В греческой мифологии посредником между людьми и богами является насмешник и плут Гермес. Но чертами трикстера обладает и Эпиметей, брат-близнец Прометей, открывший ящик Пандоры, да и сам культурный герой Прометей, укравший огонь у богов. В римской мифологии аналогией Гермеса является Меркурий. Юнг подчеркнул «его любовь к шуткам и лукавые проделки, его способность изменять свой облик, его двойственную природу, наполовину животную, наполовину божественную, его способность противостоять всем испытаниям и, наконец, его близость к образу Спасителя. Эти качества уподобили Меркурия демоническому существу, восставшему из первобытных времен и даже более древнему, чем греческий Гермес» [10, с. 265]. В христианстве воплощением трикстера становится Падший ангел, или дьявол. Однако Юнг находил демонические черты трикстера с его непредсказуемым поведением даже у Яхве из Ветхого Завета – в «его бессмысленных оргиях разрушения <...>, как и в его развитии в мудреца и постепенном очеловечивании. Это та трансформация незначимого в значимое, которая обнаруживает отношение трикстера к святому» [10, с. 267]. Амбивалентность исходного архетипа трикстера проявляется в «Фаусте» Гёте – Мефистофель называет себя частью той силы, которая жаждет зла, но совершает благо. В творчестве романтиков XIX века трагический конфликт между чувственным и разумным, индивидуальным и общественным, добром и злом воплотится в противоречивом образе демонического героя-богоборца, восходящем к тому же архетипу.

Реальность потребует развития фигуры трикстера и трансформации его в актуальные архетипы шута или скомороха. Смех и комическое сопровождали

человека на всей истории развития его культуры. Ещё у первобытных народов существовали «смеховые» культы, включавшие в себя высмеивание божеств, дурачество, «смеховые и бранные» мифы и «ритуальный смех» [2]. Разделил и противопоставил трагическое и комическое Аристотель. «Смешное – это некоторая ошибка или безобразие, никому не причиняющее страдания и ни для кого не пагубное. <...> комическая маска есть нечто безобразное и искажённое, но без страдания» [1, с. 704-705]. Но при этом комическое не теряло своей значимости. Комическое в культуре Древней Греции, не расставалось с трагическим. Празднества в честь Диониса положили начало как трагедиям, так и комедиям. У Гомера в «Илиаде» смеются боги, и этот смех способствует установлению мира между ними. Среди мифов о Геракле есть комический сюжет о его рабстве у царицы Омфалы, когда героя наряжали в женские одежды и заставляли выполнять женскую работу, а царица щеголяла в его доспехах. Греков смешил изложенный Гесиодом миф о том, как Прометей перехитрил Зевса и установил такой порядок жертвоприношений, при котором люди оставляли себе самое вкусное мясо, а для богов сжигали менее лакомые куски. Но самой яркой фигурой в этом отношении, конечно, должен быть признан Одиссей, в мифах о котором героическое и комическое начала соседствуют постоянно. Платон, желая увековечить память о своём учителе Сократе, подчеркнул не только героичность его натуры, но и комичность его внешности, сравнив его с фигурками силенов, в которых хранились драгоценности или благовония. Сократовская ирония и самоирония были героичны, поскольку служили средством обнаружения истины.

М. Бахтин раскрыл древние корни комического и показал его жизнеутверждающий характер, связь древнеримских сатурналий с некоторыми средневековыми карнавальными обычаями и церковным феноменом «пасхального смеха» [2]. Шуты и дураки, носители карнавального начала, в культуре Средневековья и Возрождения приобретают особенный статус, не сводимый к сценическому комизму или грубым площадным шуткам. Такие шуты, как, например, Трибуле при Франциске I (он фигурирует и в романе Рабле), находились на границах жизни и искусства, как бы в особой промежуточной сфере. Они одни могли говорить правду в глаза правителям, поэтому не удивительно, что Шекспир фигуру шута героизировал. Смех становился торжеством уже готовой, победившей, господствующей правды, которая выступала как вечная, неизменная и непререкаемая правда – но при этом нередко рядился в одежды шутовства или даже безумия.

Безумие уходит корнями к священному безумию шаманов и колдунов в первобытных культурах. С одной стороны, оно связано с древнейшими ритуалами, в результате которых человек выводился из обыденного состояния с целью манипуляции сознанием (в ритуалах инициации часто использовались наркотические вещества). Другим проявлением этого безумия является практика вхождения в транс, экстатическое состояние, которое можно сравнить с иерофанией, когда шаман или жрец перестает быть самим собой (пифии в Древней Греции). Древние, конечно, знали, насколько трагичным может оказаться даже временное безумие. Геракл поплатился за это жизнью своей первой семьи. Аякс, очнувшись от безумия, покончил с собой. Однако культура умела уже в эпоху греческой архаики использовать связанные с безумием верования. В истории Афин

знаменит эпизод с героической симуляцией безумия, которая позволила Солону воодушевить сограждан на отвоевание острова Саламин. Апостол Павел говорил: «Мы безумны Христа ради» [1 Кор. 4:10]. Маргинальность первых христиан демонстрирует презрение к культуре порочной, отвергаемой во имя высших ценностей, нового идеала. У всех древних народов отношение к безумцам было бережным и почтительным. Следы этого сохранились в отношении к юродивым и блаженным в христианской культуре, к дервишам – в мусульманской. Их бессвязные речи порой воспринимались как пророчество. В трагедии Пушкина «Борис Годунов» именно юродивый высказывает страшную правду в глаза царю-убийце. Годунов в ответ просит юродивого помолиться за него и запрещает слугам причинять «дураку» вред. Он относится к нему как к святому или пророку. Но участь пророка никогда не была безопасной и требовала героизма. Пророк, как носитель священного безумия, мог быть осмеян, а мог быть и казнён. Высокое безумие остаётся архетипическим моментом, присутствующем на протяжении всей культуры.

Таким образом, исходные черты архетипа героя включают в себя героическое, трагическое и комическое начала. Фигуры первопредка, покровителя или защитника племени, демиурга, культурного героя, трикстера в древнейших мифах и преданиях эпохи синкретизма не разделены, их черты могут воплощаться в одном персонаже. Лишь постепенно складываются устойчивые связи между этими чертами.

#### Список литературы

1. Аристотель. Поэтика / Аристотель // Мыслители Греции. От мифа к логике: Сочинения / [пер. с древнегреч. ; сост., вступ.ст., коммент. В. Шкоды]. – М. : ЗАО Изд-во ЭКСМО-Пресс, Харьков : Изд-во Фолио, 1999. – 832 с. – (Антология мысли). – С. 700-737.
2. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса / М. М. Бахтин. – М. : Художественная литература, 1990. – 543 с.
3. Библия. Книги Священного Писания Ветхого и Нового Завета. – М. : Российское Библейское общество, 2007. – 2152 с.
4. Дружинина Е. С. Структурообразующие элементы архетипа (на примере архетипов героя и Дон Кихота) / Е. С. Дружинина // Культура народов Причерноморья. – 2012. – № 231. – С. 112-116.
5. Кереньи К. К. Трикстер и древнегреческая мифология / К. К. Кереньи // Радин П. Трикстер. Исследование мифов северо-американских индейцев с комментариями К. Г. Юнга и К. К. Кереньи / [пер. с англ. В. В. Кирющенко ; под ред. А. В. Тавровского]. – СПб. : Евразия, 1999. – 288 с. – С. 241-265.
6. Козлов Е. В. Главный герой развлекательного нарратива (архетип и идентификационный потенциал) / Е. В. Козлов // Вопросы культурологии. – № 12. – 2007. – С. 21-25.
7. Мелетинский Е. М. Избранные статьи. Воспоминания / Е. М. Мелетинский ; [отв. ред. Е. С. Ноник]. – М. : Российск. гос. гуманит. ун-т, 1998. – 576 с.
8. Мелетинский Е. М. От мифа к литературе : учебное пособие / Е. М. Мелетинский – М. : Российск. гос. гуманит. ун-т, 2001. – 169 с.
9. Пелипенко А. А. Джеймс Геракл Бонд: жизнь и подвиги одного архетипа / А. А. Пелипенко // Человек. – 1995. – № 4. – С. 178-185.
10. Юнг К. Г. О психологии образа Трикстера / К. Г. Юнг // Радин П. Трикстер. Исследование мифов северо-американских индейцев с комментариями К. Г. Юнга и К. К. Кереньи / [пер. с англ. В. В. Кирющенко ; под ред. А. В. Тавровского]. – СПб. : Евразия, 1999. – 288 с. – С. 265-286.

**Дружиніна Є. С. Культурно-історичні підстави архетипу героя / Є. С. Дружиніна // Вчені записки Таврійського національного університету імені В.І. Вернадського. Серія: Філософія. Культурологія. Політологія. Соціологія. – 2014. – Т. 27 (66), – № 1. – С. 62-68.**

У статті розкрито культурно-історичні підстави, що сприяють появі архетипу героя. Структура культурного архетипу, яка була розглянута в більш ранніх статтях, в даній статті застосовується до архетипу героя з метою пояснити складний і тривалий процес формування одного з найбільш стійких архетипів - архетипу героя - через поступальний розвиток уявлень: першопредок – культурний герой / трікстер – божество / деміург – герой. Формування архетипу герою автор пов'язує з виникненням та взаємопроникненням естетичних складових – категорій трагічного та комічного.

**Ключові слова:** культурний архетип героя, початковий архетип, першопредок, трікстер, культурний герой, трагічне, комічне.

**Druzhinina E. S. Cultural and historical foundations of hero archetype / E. S. Druzhinina // Scientific Notes of Taurida National V. I. Vernadsky University. – Series: Philosophy. Culturology. Political science. Sociology. – 2014. – Vol. 27 (66), – No 1. – P. 62-68.**

The article reveals the cultural and historical reasons that facilitated the appearance of the hero archetype. Here the structure of the cultural archetype, that we discussed in earlier articles, applies to the archetype of the hero to explain a long process of forming one of the most enduring archetypes - the archetype of the hero - through the ongoing development of representations: ancestor – cultural hero / trickster – a deity / demiurge – a hero.

**Keywords:** cultural archetype of the hero, the original archetype, ancestor, a trickster, a culture hero, tragic, comic.