Работа с мифами.

Девятый подвиг Геракла.

**1.Определение мифа**

*Миф* — сказание о богах, духах, обожествленных или связанных с богами своим происхождением героях, о первопредках, действовавших в начале времени и участвующих прямо или косвенно в создании мира, его элементов как природных, так и культурных.

**2.миф в кратком содержании:**

Текст мифа говорит о том, что Великий Председательствующий знал, что в этом подвиге Геракл действительно столкнется с “врагом иного рода”. Интересно, что в двух подвигах, которые Геракл хотя в конечном счете и совершил, но выполнил плохо, он имел дело со своими полярными противоположностями–женщинами. В Овне покорение кобылиц-людоедок так вскружило ему голову, что он в гордости своей ринулся вперед и оставил кобылиц Абдерису, своей личности, так что они сбежали, и работу пришлось повторять. “Но Абдерис был мертв”. В подвиге в знаке Девы Геракл убил царицу амазонок, хотя она сама протягивала ему пояс, а затем ему пришлось спасать другую девушку, Гесиону, из чрева кита, чтобы отплатить за жизнь, бессмысленно отнятую.

**3.Можно выделить следующие темы мифов:**

1) *этиологические* мифы этиологические (букв. «причинные», т. е. объяснительные) — это мифы, объясняющие появление различных природных и культурных особенностей и социальных объектов. В принципе, этиологическая функция присуща большинству мифов и специфична для мифа как такового. Практически под этиологическими мифами понимаются прежде всего рассказы о происхождении некоторых животных и растений (или их частных свойств), гор и морей, небесных светил и метеорологических явлений, отдельных социальных и религиозных институтов, видов хозяйственной деятельности, а также огня, смерти и др. Подобные мифы широко распространены у первобытных народов, они часто слабо сакрализованы. Как особую разновидность этиологических мифов можно выделить мифы культовые, объясняющие происхождение обряда, культового действия. В случае эзотеричности культового мифа, он может быть сильно сакрализован;

2) *космогонические* мифы повествуют о происхождении космоса в целом и его частей, связанных в единой системе. В космогонических мифах особенно отчётливо актуализуется характерный для мифологии пафос превращения хаоса в космос. В них непосредственно отражаются космологические представления о структуре космоса (обычно трёхчастной вертикально и четырёхчастной горизонтально), описывается его вегетативная (мировое древо), зооморфная или антропоморфная модель. Космогония обычно включает разъединение и выделение основных стихий (огонь, вода, земля, воздух), отделение неба от земли, появление земной тверди из мирового океана, установление мирового древа, мировой горы, укрепление на небе светил и т. п., затем создание ландшафта, растений, животных, человека;

3) о происхождении человека, первых людей, или племенных первопредков (племя в мифах часто отождествляется с «настоящими людьми», с человечеством). Происхождение человека может объясняться в мифах как трансформация тотемных животных, как отделение от других существ, как усовершенствование (самопроизвольное или силами богов) неких несовершенных существ, «доделывание», как биологическое порождение богами или как изготовление божественными демиургами из земли, глины, дерева и т. п., как перемещение неких существ из нижнего мира на поверхность земли. Происхождение женщин иногда описывается иначе, чем происхождение мужчин (из другого материала и т. п.). Первый человек в ряде мифов трактуется как первый смертный, ибо уже существовавшие ранее боги или духи были бессмертны;

4) *героические* мифы фиксируют важнейшие моменты жизненного цикла, строятся вокруг биографии героя и могут включать его чудесное рождение, испытания со стороны старших родичей или враждебных демонов, поиски жены и брачные испытания, борьбу с чудовищами и другие подвиги, смерть героя. Биографическое начало в героическом мифе в принципе аналогично космическому началу в мифе космогоническом; только здесь упорядочивание хаоса отнесено к формированию личности героя, способного в дальнейшем поддержать своими силами космический порядок. Отражением инициации в героическом мифе является обязательный уход или изгнание героя из своего социума и странствия в иных мирах, где он приобретает духов-помощников и побеждает демонических духов-противников, где ему иногда приходится пройти через временную смерть (проглатывание и выплёвывание чудовищем; смерть и воскрешение—инициационные символы). Инициатором испытаний (принимающих иногда форму выполнения «трудной задачи») может быть отец, или дядя героя, или будущий тесть, или племенной вождь, небесное божество, например бог-Солнце, и т. п. Изгнание героя иногда мотивируется его проступками, нарушением табу, в частности, инцестом (кровосмешением с сестрой или женой отца, дяди), также угрозой для власти отца-вождя. Герой как термин греческой мифологии означает сына или потомка божества и смертного человека. В Греции имел место культ умерших героев. Героический миф — важнейший источник формирования как героического эпоса, так и сказки;

5)*тотемические* мифы составляют непременную часть комплекса тотемических верований и обрядов родоплеменного общества; в основе этих мифов лежат представления о фантастическом сверхъестественном родстве между определённой группой людей (родом и др.) и т. н. тотемами, т. е. видами животных и растений. По содержанию тотемические мифы очень просты. Основные персонажи наделены в них чертами и человека, и животного. В наиболее типичном виде тотемические мифы известны у австралийцев и африканских народов. Тотемические черты ясно видны в образах богов и культурных героев в мифологии народов Центральной и Южной Америки (таковы Уицилопочтли, Кецалькоатль, Кукулькан). Остатки тотемизма сохранились в египетской мифологии, и в греческих мифах о племени мирмидонян, и в часто встречающемся мотиве превращения людей в животных или растения (напр., миф о Нарциссе);

6)*эсхатологические* мифы о «последних» вещах, о конце мира возникают относительно поздно и опираются на модели мифов календарных, мифов о смене эпох, мифов космогонических. В противоположность космогоническим мифам, эсхатологические рассказывают не о возникновении мира и его элементов, а об их уничтожении — гибель суши во всемирном потопе, хаотизация космоса и др. Трудно отделить мифы о катастрофах, сопровождавших смену эпох (о гибели великанов или старшего поколения богов, живших до появления человека, о периодических катастрофах и обновлении мира), от мифов о конечной гибели мира. Более или менее развитую эсхатологию находим в мифах аборигенов Америки, в мифологиях древнескандинавской, индуистской, иранской, христианской (евангельский «Апокалипсис»). Эсхатологическим катастрофам часто предшествуют нарушение права и морали, распри, преступления людей, требующие возмездия богов. Мир погибает в огне, потопе, в результате космических сражений с демоническими силами, от голода, жары, холода и т. п.;

7)*современные* – социальные мифы.

Выбранный мною миф относится к героическим мифам. Ведь Девятый подвиг - это миф, который строится вокруг биографии Геракла, он описывает отрезок его жизни. Геракл выполняет в нем одно из заданий во искупление греха. Именно это задание ему дал царь Эврисфей. Это задании - испытание на силу, на смекалку. По дороге он успевает сразиться с чудовищем, чтобы спасти невинную девушку. В этом сражении ему пришлось пройти через проглатывание чудовищем, живот которого потом был распорот изнутри, т.е. ему пришлось пройти через временную смерть. По-моему мнению, это уже подвиг. Я думаю, что этот подвиг способствовал дальнейшему формированию личности Геракла. и в конце концов доказывает, что это героический миф то, что Геракл герой, а герой означает Сын божества (Зевса) и смертной женщины (Алкмены).

**4.Персонажи мифа бывают**:

1) *Первопредки* обычно мысляться как прародители родов и племен, они модулируют родовую общину как социальную группу, противостоящую другим общинам и природным силам. В архаических мифологиях (классический пример - австралийская) первопредки строго отнесены к мифическому "раннему" времени; их странствия и действия определяют рельеф местности, социальные институты, обычаи и обряды, все нынешнее состояние мира, т.е. повествование о них имеет парадигматический характер.

2)*Тотемные предки*, если роды имеют тотем то или иное животное, часто предстают в виде существ двойной, зооантропоморфной природы. Умирая, сами первопредки могут превращаться в прироные предметы или животных, а также духов. Надтоте мный предок, "всеобщий предок", может развиться в образ боготворца, а женские первопредки участвуют в формировании образа богини-матери, воплощающей рождающее начало и земное пплодродие. Первпредок иногда отожествляется с первым человеком или первичным первичным антропоморфным существом, из членв которого создается Вселенная. Однако первопредков не надо путать с умершими старшими родственниками, то есть с предками, жившими жившими уже в эмпирическое время и часто становящимися объектом семейного культа.

3)*Культурные герои* - мифические песоныжи, которые добывают или впервые создают для людей различные предметы культуры (огонь, културные растения, орудия труда), учат их охотничьим приемам, возделыванию земли, ремеслам, искусствам, вводят социальные религиозные установления, ритуалы и праздники, брачные правила и т.п В силу недифферегнцированное представление о природе и культуре в первобытном сознвнии культурным героям часто приписываются участие в общем мироустройстве, вылавливание земли изи превичного океана и отдление неба от земли, установление небесных светил, урегулировавшие смену дня и ночи, времени года, прилива и отлива, участие в формировании и воспитании первых людей. В наиболее архаических версиях мифов культурные герои добывают готовые блага культуры. а потом и элементы природы путем простой находки или похищения у первоначального хранителя.

4)*Культурные герои - демиурги* (эти образы возникают позднее) изготовляют культурные и природные объекты (элементы мироздания, людей. первые орудия труда и др.) с помощью гончарных, кузнечных и иных инструментов (ср. чудесные кузнецы типа Гефеста). На более поздней стадии мифотворчества кльтурные герои также представляются борцами с чудовищами, с демоническими силами природы, представляющими начало хаоса и мешающими упорядоченному мироустройству. В этом случае культурные герои преобретают богатырскую окраску(Персей, Тесей и др.)

5)культурный герой собенно в архаических мифологиях иногда является одним из братьев, особенно часто одним из *братьев-близнецов*. Братья близнецы (персонажи близнечного мифа) или помогают дркг другу (особенно в борьбе с чудовищами), или враждуют между собой, или один из них (негативный вариант) неудачно подражает другому в делах творенья и вольно или невольно становится причиной появления всякого рода отрицательных природных объектов и явлений (вредных растений и животных, гористого ландшавта, воды, смерти). От культурного героя как бы отпочковывается образ первобытного плута-трикстера, являющегося либо его братом, либо его "вторым лицом". Триктер сочетает черты демонизма и комизма. Он не только неудачно подражает или мешает культурному герою, но совершает коварные и смешные проделки с цель удовлетворения голода или похоти. Если от культурного героя путь лежит к герю эпическому, то от трикстера - к хитрецу сказки о животных (вроде лисы).

6) *Духи* - мифологические существа, находящиеся в постоянном взаимодействии с человеком. Известны духи - покровители человека, родовые духи, духи - предлог, духи болезней, шаманские духи-помошники и духи-хозяева, представляющие различные объекты, участки. силы природы.С представлением о духах известным образом соотносится понятие души, или души как духовного "двойника или "двойника" человека. Духи фигурируют в многочисленных мифах и мифологических быличках. Былички в форме фабулатов и меморатов фиксируют якобы имевшее место с конкретными людьми в современности "случаи" встречи и контакта с духами. Представление о духах участвовало в формировании образоа богов. В развитых мифологиях образы богов и духов сосуществуют, н духи относятся к более низким уровням мифологической системы.

7) *Боги* - могущественные сверхъестественные существа, являются важнейшими персонажами в развитых религиозных мифологиях. В образе богов сливаются черты культурных героев-демимургов, покровителей обрядов инициации, различных духв; творческие функции сочетаются с управлением отдельными силами природы и космоса в целом, руководством жизнью природы и человечества. Представление о верховном божестве политеистического пантеона эволюционирует в высших религиях к монотеистическому образу единого бога-творца и властителя Вселенной.

*Геракл*

Его имя переводиться как "прославленный" из-за гонений Геры. В греческой мифологии величайший из героев, сын Зевса и смертной женщины Алкмены. Зевсу был необходим смертный герой для победы над гигантами, и он решил родить Геракла. Лучшие наставники обучали Геракла различным искусствам, борьбе, стрельбе из лука. Зевс хотел, чтобы Геракл стал правителем Микен или Тиринфа, ключевых крепостей на подходах к Аргосу, но ревнивая Гера расстроила его планы. Она поразила Геракла безумием, в припадке которого тот убил жену и трех своих сыновей. Во искупление тяжкой вины герой должен был двенадцать лет служить Эврисфею, царю Тиринфа и Микен, после чего ему было даровано бессмертие. В этом подвиге в Геракле мы видим сочетание силы с безумием, яростью и т. п.; архаичность оружия. Отсутствие доспехов как знак неуязвимости; львиная шкура как наследие представления о герое получеловеке-полуживотном.

Геракл относится к описанному выше виду героев, к демиургам, потому что В данном мифе Геракл представлен нам в качестве борца с чудовищем(он убил чудовище, насланное на Трою Посейдоном, по пути в Понт Эвксинский, в Трое), которое мешало упорядоченному мироустройству. Он убил царицу амазонок, отобрав у нее пояс, из-за которого они были непобедимы. А амазонки, это племя женщин-воительниц, происходящих от Ареса и Гармонии. Обитают на реке Фермодонт у города Фемискира или в районе предгорий Кавказа и Меотиды. В определенное время года амазонки вступают в браки с чужеземцами (или соседними племенами) ради продолжения рода, или убивая мальчиков (что антигуманно) и оставляя себе девочек.

**5.Трактовка мифа**

Подвиг, связанный с амазонками, наиболее интересен. Принято считать, что амазонки были племенем воинствующих женщин. Но я считаю, что и в данном случае Геракл имел дело с природным явлением, стихией. А если быть точнее, то именно с ветрами.

Вот мои аргументы, в чем-то, быть может, косвенные, а в чем-то опять же эвристические.

Во-первых, в мифах и преданиях многочисленные встречи героев с амазонками обозначаются как "мамзоноМАХИЯ", тогда как термин "махия" имеет отношение именно к битве природных сил. Воинственные столкновения людей называются войнами и битвами.

Во-вторых, образы коней присутствуют в именах самих амазонок - Ипполита - "распрягающая коней", Меланиппа - скорее всего, черная лошадь. Здесь главная часть гиппо (иппо). Она и указывает на природу стихии.

В-третьих, Геракл на протяжении истории всех 12-ти мифов все-таки встречается именно со стихиями и природными явлениями. Все его противники в совершаемых подвигах - это мифические существа или образы. Почему амазонки должны выпадать из общего ряда?

В-четвертых, в заблуждение исследователей, как не раз уже бывало, могли ввести неточности перевода слова и даже (не побоюсь сказать) замена всего лишь одной буквы. Неверные огласовки. Обычно считается так: "а-мазос" - переводится всего лишь, как "без груди", а исследователи ссылаются на то, что воинствующие женщины отрезали себе правую грудь, чтобы она не мешала стрелять из лука. (Кстати, лук также является атрибутом летучей стихии, ветра или газа).

Но возможно в самом звучании и последующем написании слова была допущена неверная огласовка? Не амАзонки, а амОзонки? Допущу даже анемозоны. Анемон - в переводе с греческого- ветер. Примером может служить растение анемон - ветреница. Дальше на слуху - анемозоны, антимоаоны, амозоны. Похоже? Мне показалось, похоже.

Таким образом, речь шла о зоне ветров. Причем само слово "зона" означает, даже если смотреть по словарю Даля, пояс земли. Иными словами - это ограниченная, очерченная каким-то условным образом территория.

Возможно, даже пойти дальше и предположить, что речь шла не просто о зоне ветров, а о зоне озоновых масс. Анемо-озоны. А если там была озоновая дыра? Возможно, и такое могло быть, учитывая катаклизмы древней Греции. Тогда пояс Ипполиты - это края озоновой дыры.

**6. Пример из истории искусств:** встречается на многих скульптурах и на картинах.