



НАУКОВИЙ ПОШУК

УДК 7.072.2:7.036

Віктор Сидоренко

кандидат мистецтвознавства, професор

Культурний герой як частина художнього мислення античної доби

Анотація. Аналізуються особливості парадигми культурного героя в образотворчому мистецтві в античну добу. Проведено паралелі із сучасним осмисленням місця культурного героя у візуальному мистецтві, переважно в скульптурі, виявлено базові засади культурологічного усвідомлення концепту «культурний герой» в античному часі порівняно із сучасністю.

Ключові слова: парадигма героя, міфологія, візуальне мистецтво, античність.

Змістовна логіка художнього мислення в образотворчому мистецтві зумовлена складними взаємозв'язками, які формуються між позиціями всіх учасників художнього процесу: автора, героя та глядача. Кожна історична доба з'ясовує зовнішні та внутрішні чинники, які впливають на ці взаємозв'язки. Починаючи з античної доби, з часу, коли вибудовується морфологічна зображальна система європейського мистецтва, герой образотворчого твору стає певним «перетином» художньої комунікації між автором і соціумом (глядачем).

Проблематика формування та існування культурного героя — одна з найпоширеніших і в культурології, і в мистецтвознавстві. Усвідомлення різних іпостасей існування героя відбувалося ще зі стародавніх часів. Осмислення вимірів героїчного та виявлення парадигми героя містять «Бхагавадгіта», спадщина Конфуція, Геракліта, Плутарха та багатьох інших. Міфологічних (казкових) героїв досліджували Є. Г. Кагаров, Я. Е. Голосовкер, В. Я. Пропп, М. Еліаде, Н. М. Ковтун та інші; психоаналітична теорія міфу, в якому фігурував герой, формувалася працями К. Г. Юнга, Дж. Кемпбелла, О. Ранка та інших. Вивчення характерних особливостей епічних героїв пов'язане з фундаментальними дослідженнями О. Ф. Лосева, М. Л. Гаспарова, В. Н. Ярхо, І. В. Шталь, Н. Л. Сахарного, Ф. Х. Кессіді, Є. М. Мелетинського, А. Я. Гуревича та багатьох інших вчених.

Образ культурного героя має надзвичайно давнє походження і відрізняється певним архетипічним синкретизмом, притаманним міфологічній свідомості

періоду первісного суспільства. У традиціях багатьох народів «культурний герой» певною мірою тотожний поняттям «деміург» і «тотемний першопредок».

Мета статті — дослідити процес взаємовпливів елементів античної системи художнього мислення на формування героя в античному образотворчому мистецтві.

Завдання: 1) встановити зовнішні та внутрішні чинники, які впливають на взаємозв'язки між елементами античної системи художнього мислення; 2) виявити взаємозв'язки між позиціями автора і міфологічного героя в образотворчому мистецтві доби античності; 3) дослідити типологію міфологічного героя в образотворчому мистецтві античності; 4) виявити особливості формування класичної парадигми героя щодо вимог античного соціуму.

Людство пройшло довгий шлях від елементарної стадії відчуття та переживання свого буття до наступної стадії, коли понять (ідей) ще не існувало, і єдиним засобом висловлювання був образ, метафора, перенесення значень знаного на ще незнане за певними ознаками. Міф як продукт такого осмислення довоколишнього світу був одночасно і суспільним, і художнім явищем, й існував як точний опис «вищої» сакральної дійсності. «Відчутне» («чутливе») (за визначенням А. Рігля) суспільне бачення архаїчної людини виявляло експресію суб'єктивного естетичного переживання, в якому анонімний «множинний автор» ритуального твору був водночас і його глядачем.

Зображальна культура архаїки послідовно відобразила тотемізм із його трансформаціями. На найдавніших стадіях розвитку людства божества постають в образах тварин. Лише наприкінці первісної доби й у добу перших архаїчних цивілізацій між цим анонімним «множинним автором» і ним самим як глядачем (слухачем тощо), сформувалася постать культурного героя та його зображальний образ. Вибір цієї ланки художнього процесу (культурного героя) в добу архаїки залежав винятково від конкретних завдань архаїчного соціуму, які він (соціум) вирішував у певний час. Викликання дощу, моління про вдале полювання, успіху тощо — саме цими смисловими завданнями послуговувався анонімний «множинний автор» архаїчних зображень, обираючи їхній об'єкт.

Наявність культурного героя стала чинником, який почав кардинальним чином впливати на духовне життя й історичну долю суспільства. У переломні, перехідні періоди розвитку історії вплив культурного героя зростав. Як правило, в основній фазі розвитку соціуму культурний герой втілював і втілює нормативну частину його (соціуму) існування, але в перехідний період культурний герой з його інноваційними ідеалами вступає у певний конфлікт із догматикою соціуму, оскільки він здебільшого випереджає час. Тобто тому він і герой, аби поводитися не як звичайна особа, аби пропонувати нові форми ставлення до світу, самому показуючи, як це треба робити, збагачуючи таким чином форми культури.

Архаїчні цивілізації (месопотамська, єгипетська, індійська, китайська) сформували два основні типи культурного героя. *Міфологічний герой* та *епічний*

герой — перші типи культурного героя, які з'явилися й у мистецтві. Будучи однією з універсальї культури, герой завжди відображав простір моральних інваріантів, до якого належить подвиг, загальне благо, патріотизм тощо.

Дослідження багатьох фахівців доводять започаткування міфологічним героєм *творчої функції*, основною ж функцією епічного героя виявляється *захисна*.

Ускладнення первісних зображальних технік поступово вводить механізм відсторонення саме у культуру архаїчного споглядання. Свідомість архаїчної людини містила, за словами З. І. Алфьорової, «певну темпоральну «розтяжку» в подіях сприйняття, розуміння і бачення» [2, с. 21], уможлиблюючи формування механізмів відсторонення і переходу до творення образної тканини зображення. На стадії розвитку архаїчних цивілізацій міфологічні божества отримують у зображеннях людські тіла, але голови їхні залишаються тваринними. Тваринність у зображеннях міфологічних божеств буде збережена й надалі, але як своєрідне «додаткове» зображення.

Анонімний «множинний автор-ремісник» за вказівкою жерців розпочинає пошук типологізованих рис, які характеризують архаїчного міфологічного культурного героя — божество архаїчної цивілізації (Осіріса, Гора тощо). Як правило, така образна структура твориться за допомогою закріплення цих типологізованих ознак у художній традиції архаїчної цивілізації і майже не змінюється впродовж століть. Включення набутого канону зображення божества в певну зображальну традицію архаїчної цивілізації стає смисловим і виражальним «стрижнем», що пов'язує покоління анонімних творців зображень із наступними генераціями.

За Г. В. Ф. Гегелем, ідея Бога в архаїці, втілена скульптурно або в живописі, зберігає абсолютну чистоту і безсторонність. Монументальні сакральні скульптура або живопис, будучи з одного боку автономними, а з другого — частинами архітектоніки храмового дійства в архаїчній цивілізації, ілюструють поступове морфологічне виділення пластичного художнього мислення із синкретичної доти культури.

Остання з архаїчних, давньогрецько-давньоримська цивілізація, характеризується новим етапом у розвитку художнього мислення і збігається з поступовим формуванням аналітичної, понятійної свідомості і творення нових зв'язків з емпіричною реальністю. Ідея Бога починає втілюватися в контексті досвіду існування цієї цивілізації в тотальній всеохопності матеріальної єдності світу та художньої форми, що самоорганізується.

Саме в добу античності певною мірою позиції автора, культурного героя і глядача визначаються як відносно автономні одна щодо одної, а відтак — формують художнє мислення як система.

Антична людина, з одного боку, метафорично наділяла явища природи і соціальні явища ознаками надприродності, з іншого — прагнула віднайти своє місце серед них, спираючись на головну дійову особу давньої міфології: міфологічного героя.

Особливості та механізми реалізації в соціально-культурній практиці продуктів античної міфологічної свідомості визначили і позицію автора (митця) цієї доби. На початку античності архаїчний анонімний «множинний автор-ремесник» продовжував безіменне існування. Але зі зростанням майстерності окремих ремісників з'явилося грецьке поняття *technites* (а потім і лат. *artifex*), завдяки якому масив анонімних «авторів-ремісників» диференціювався у своїй ідентичності на *ремісників* і *майстрів-ремісників*. Оскільки, на відміну від музикантів і поетів, автори зображальних творів цінувалися в античному соціумі значно менше, така диференціація була важливим кроком.

Міфологічна соціальна свідомість фундавала міфологічне світовідчуття античного митця, а той, у свою чергу, створював візію (образ) міфологічного героя, який впливав на соціум. Міфологічний герой доби античності — позачасова, універсальна складова єдиної системи світобудови соціуму з міфологічною свідомістю. Міфологічний герой підтримував єдність людини з вищими структурами одухотвореного багатомірного всесвіту та виступав інструментом конкретно-чуттєвої персоніфікації психологічних особливостей людини доби античності. Структурування релігійних образів у свідомості античної людини відбувалося у спосіб, який залучав її до співучасті в подіях, описаних у міфі.

Поєднання архаїчної та власне античної міфологічної суспільної свідомості відбувається у теогонії, міфах про народження богів (розповіді про те, що перше покоління богів народилося від Землі і Неба тощо) та інших міфах «хтонічної серії». Так, в «Теогонії» Гесіода розповідається про те, що спершу виник Хаос, наділений, попри свою безформність, властивостями живої Істоти. Далі виникла Гея — уособлення землі, богиня Земля, фундамент майбутнього Космосу, а всередині Геї утворюється порожнеча передвічного мороку — Тартар. Найдавніше скульптурне зображення Геї на фризі Пергамського вівтаря з рогом Амальтеї в лівій руці свідчить про зародження антропологічних зображень хтонічних богів у період інтенсивної урбанізації античної цивілізації.

Художня практика мікенської культури доводить певну зображальну спорідненість із давнішими єгипетською та месопотамською системами художнього мислення, яких мистецтвознавці віденської «формальної школи» називали системами «відчутного бачення».

Зображення богів та героїв мікенської доби — це радше вияв «цілого», типологізованого, аніж деталізованого. Античні зображення хтонічних Аїда, Плутона, Геї, Деметри, Кори, Гекати, Діоніса, Гермеса, Асопа та інших тісно пов'язані з «відчутним баченням» світу природи та її стихій, який вони уособлюють у свідомості античних ремісників. Збережені у світових музеях скульптурні зображення архаїчного Кураса, Гери Самоської, Ніки Самофракійської (VI ст. до Р. Х.) підтверджують цю тезу: вони не мають деталізації ані у фігурах, ані в обличчях. Їхні пози виконані відповідно до архаїчного канону.

Тим не менше, за етапом архаїчного «відчутного бачення» перших цивілізацій антична міфологічна свідомість сформувала передумови «нормаль-

ного бачення» Давньої Греції і Давнього Риму. Вже у гомерівський період в античній міфології з'являються персонажі, які безпосередньо пов'язують світ античних богів зі світом людей. Поява у міфах постатей Адмети (доньки мікенського володаря Еврісея), жриці богині Гери чи Алкмени (доньки мікенського володаря Еліктріона, матері майбутнього міфологічного героя Геракла) свідчать про посилення антропоморфного чинника у міфологічній свідомості давніх греків і про підготовку до появи так званих олімпійських божеств.

Об'єднуючою ланкою між богами і людьми в античному світі стають міфологічні герої: спочатку ними були прямі нащадки богів, а згодом за героїв вважали заслужених за життя людей, яких «героїзували» після їхньої смерті.

Гомерівський епос зберіг імена Гектора, Ахіллеса та Енея — найславніших героїв Трої. Оскільки культ Ахіллеса був поширений в Еліді, Спарті, Ольвії, зображення цього героя трапляються саме там. На вазах і стінному розписі у Помпеях відбиті епізоди з життя героя та його подвиги. Часто він зображується із програмним щитом, який йому викував Гефест, та у позі помираючого від укусу змії. Старший син Пріама й Гекаби — Гектор — найхоробріший воїн у троянському війську. Збереглися зображення Гектора пізньоантичної доби в Іліоні та Фівах, куди, за легендами, був перенесений прах героя. Пізніше давні римляни згадували й Ахіллеса, й Енея як своїх прашурів. Так, Тімей, сучасник Пірра, натякає на троянське походження давніх римлян. У III ст. до Р. Х. переказ про троянське походження давніх римлян утверджується в Римі, що бачимо у творах Гнея Невія, Еннія, Фабія Піктора. В «Енеїді» Вергілія, приміром, згруповано всі основні риси місцевих переказів про Енея. Власне римські митці деталізують риси відомих епічних героїв, натякаючи, що ті були історичними особами. При цьому зображення героїв у різних місцях та історичних періодах суттєво відрізняються.

Аристократичні роди Давньої Греції та Давнього Риму охоче виводили свою генеалогію від богів та героїв (так, римський рід Юліїв, за переконанням його членів, походив від богині Венери). Спартіади (лакедемоняни) вважали своїм міфічним предком героя Геракла. Аргосці виводили свій рід від героя Персея. Афіняни називали своїм родоначальником героя Тесея. Генеалогічна міфологія античності ускладнюється з урбанізацією території античної цивілізації: предок — міфологічний герой виявляється також засновником міст-полісів: *ойкіст* (міфологічний герой-засновник міста). Ойкістом Рима був Ромул, син Марса. Також від назви міст виводили імена міфологічних засновників — *енонімів*. Так, енонімом міста Аргоса був міфологічний Аргос, а міста Візантійон (Візантія) — міфологічний Бізант і т. ін.

Розподіл античної міфології на міфи про богів та міфи про героїв (напівбогів-напівлюдей), впровадження в античну міфологію елементів людської поведінки та інші ознаки такої антропоморфізації свідчать про суттєві зміни в архаїчному соціумі.

Так, стихії, про які йдеться в «хтонічних» міфах, поступово набувають напівлюдської, а потім і людської тілесності. Зображення такої тілесності прак-

тично канонізується у V ст. до Р. Х. (таким є, наприклад, скульптурне зображення Посейдона, племінного бога іонійців із «хтонічної серії», сина Кроноса й Реї, бога моря й мореплавства, якого зображували кремезним чоловіком із рибальською острогою — тризубом у руці; волосся в нього видавалося завжди наче мокрим й повним черепашок; інколи він поставав їздцем на колісниці, запряжений гіпокампами — двоногими морськими кіньми).

Саме в добу античності міфологічні божества (герої) «отримують» ідеалізовані людські тіла, а натяками на їхнє тваринне походження залишаються зображення тотемних звірів і птахів як «додаткового» тіла (для Зевса — орел; для Афіни — сова; для Асклепія — змія; для Афродіти — голубка тощо).

Із шануванням міфічних предків пов'язується культ історичних предків — *прогнолатрія*. Ойкістичні, героїчні, енергетичні міфи наближаються до власне історичних міфів, в основі яких лежать історичні події або певне історичне ядро. Колективна ідентичність, яка у цей період формується на базі античної міфології, включає загальне історичне минуле, історичну пам'ять, просторово-часові концепти, узагальнені ритуали і т. ін. Постає героя, втілена в античному пластичному мисленні, стає частиною системи загально важливих моделей-сразків, які «цементують» античну культуру.

Наприклад, міф про повернення Гераклідів, нащадків міфологічного героя Геракла, на Пелопоннес відбиває історичну подію: переселення дорійських племен із півночі на південь Балканського півострова наприкінці другого тисячоліття до Р. Х. А міф про переселення троянського героя Енея в Лаціум пов'язується з міграцією етрусків зі сходу на захід, на Апеннінський півострів.

Геракл — найпопулярніший із когорти міфологічних героїв античності. Дельфійський оракул назвав його цим ім'ям, що означало «той, хто зверху свої подвиги через утиски Гери». За часів Пісандра (VII ст. до Р. Х.) зображення Геракла канонізується таким чином: міфологічний герой вдягнений у левову шкуру (після подолання кітеронського або, за деякими переказами, немейського лева) і з палицею у руці. Додатковими символами Геракла стали біла тополя, олива, плюч та цілющі гарячі джерела. Дужий красивий чоловік, озброєний, оголений або у лев'ячій шкурі — такий образ Геракла в образотворчій традиції лишався майже незмінним. Скульптурне зображення Геракла з луком у руці з фронтона Парфенона (VI–V ст. до Р. Х.) вже менш схематичне, ніж перші зображення хтонічних богів. Геракл постає у воєнних строях, з маскою лева на голові у войовничій позі стрільця з лука.

Тесей — грецький герой, якого в античності вважали історичною особою (його біографію написав Плутарх) — у п'ятирічному віці зустрівся з Гераклом, який сповістив про велике майбутнє хлопчика. Ставши юнаком, Тесей вирушив до батька в Афіни. Аттичні іонійці вважали Тесея головним героєм і представили його дорійському Гераклові. Афінські гончарі, оздоблюючи прості міфологічними малюнками у VI ст. до Р. Х., майже забули про Геракла і замість нього зображували подвиги Тесея, особливо ті, що були пов'язані з іменами Аріадни та Федри. Рельєфні зображення Тесея у Дельфах і на Тесейоні в Афі-

нах (V ст. до Р. Х.) свідчать про схожі тенденції представлення цього міфологічного героя: цей образ уже типологізований, але йому бракує деталізації. Від Геракла Тесеї в античних зображеннях відрізняється хіба що юнацьким виглядом і поставою.

Богів та героїв з «олімпійської» міфології античні митці показують більш деталізовано. Так, Прометей — син титана Япета і німфи Клімени — перший, хто став на бік людей в «олімпійській» міфології. Його образ в античному мистецтві відкриває галерею «вічних образів», до яких потім звертатиметься людство. Есхіл присвятив Прометееві низку трагедій, з яких збереглася відома — «Прометей закутий». Розум, сила духу і волелюбність Прометея оспівана як в античну добу, так і в наступні епохи історії людства. Для Й. В. Гете Прометей уособлював художню творчість. Зображення Прометея на античних вазах і саркофагах, виконані античними майстрами, також формують «титальну» модель представлення цього персонажа.

Гермес — міфологічний вісник богів, покровитель дотепності, провідник померлих душ, син Зевса та Майї, народжений на аркадській горі Кіллена. На відміну від зображального образу Геракла, візуальний образ Гермеса змінювався з розвитком його культу. Спершу він поставав як знак чоловічого начала, згодом — як покровитель отар, з ягнятком на руках. В архаїчному мистецтві Гермес перетворюється на довгобородого чоловіка; в класичну добу античності та елліністичну епоху — на дужого стрункого юнака у пласкому капелюсі з крильцями, з рисами обличчя, які свідчать про витончений розум й доброту.

А. О. Пучков, роблячи спробу з'ясувати принцип зображальної оголеності скульптур давньогрецьких божеств, доходить цікавого висновку, що за інтерпретацією міфологічного сюжету у мarmorі чи не єдиною центральною категорією виявляється вираження божественної доблесті (*arethe*) — войовничої або милостивої. Якщо зображувалася богиня, її войовничість потребувала вбрання (Афіна Воїтелька — ідеал олімпійського божества), а милостивість — оголеності. Якщо зображувалося божество чоловічої статі, то навпаки: Аполлон Бельведерський, який щойно вистрелив із лука, оголений, оскільки войовничий. Отже, вважає науковець, «чоловіча й жіноча войовничість у скульптурах божеств виражалася протилежним чином: божество було оголеним, богиня — одягнутою. Милостивість — навпаки: бог одягнутий, богиня — оголена (або напівоголена)» [7, с. 923–924]. Принцип, який пропонує А. О. Пучков, виглядає так: «Принцип, у відповідності до якого давньогрецькі божества зображувалися одягнутими або оголеними, може бути названий принципом войовничості, що послідовно розкривався в матеріальній формі художньої метафори, котру було доведено до ідейної цілісності» [7, с. 925]. Але таку ситуацію можна спостерігати вже у класичній Елладі, яка отримала «Міфологічну бібліотеку» Аполлодора.

Узагалі ж прагнення давньогрецьких скульпторів і живописців-монументалістів до динамічності, пропорційності, громадянського пафосу у своєму мисленні визначене зростанням ролі антропоморфного виміру міфології в добу

античності. Його поява — визначальний зовнішній чинник античної системи художнього мислення та формування реалістичної системи бачення в європейській культурі. Об'єктивною підставою для реалізму стає здатність людини античності до самоспоглядання і художньої саморефлексії. На зміну архаїчному та анонімному «множинному автору» архаїчних зображень приходять «індивідуальний автор», чие ім'я закарбовує історія мистецтва.

Уже з першої половини V ст. до Р. Х. представники «авторських ремісничих груп» стають виразниками нової доби у розвитку античного художнього мислення. Імена Критія, Несіота, Фідія, Пеонія, Лісіппа, Скопаса та багатьох інших в історії давньогрецької скульптури [4] свідчать про перехід до «нормального бачення», адже ці майстри утверджують пропорційність в зображенні людських тіл, їхній динамізм та життєподібність. Але, незважаючи на велику міру індивідуалізації, греки зберігають риси ідеалізації образів культурного героя в образотворчому мистецтві.

Скульптурні зображення, виконані цими майстрами, деталізують образи і роблять їх перехідними до власне скульптурних портретів: згадаймо, приміром, скульптурну групу тиранобивць Аристогітона та Гармодія (476 р. до Р. Х.) роботи Критія та Несіота.

Певна канонізація переходу до «нормального бачення» у період високої класики, зроблена Поліклетом у теоретичному творі «Канон», була підкріплена не лише художньою практикою майстра (наприклад, культове зображення Гери в 423 р. до Р. Х.), але і його сучасниками та послідовниками.

Скульптор періоду високої класики Фідій, сучасник Мірона та Поліклета, що творив в Афінах, Дельфах, Олімпії, демонструє перехід від монументальної скульптури (статуї Зевса, Афіни Промакхос або Афіни Парфенос та інші) до історичного скульптурного портрета (приміром, скульптурний портрет Перікла).

З IV ст. до Р. Х. в античній скульптурі остаточно виділяється цей жанр і відбувається деталізація зображення моделі. З'являються більш-менш детально «пропрацьовані» історичні скульптурні портрети Александра Македонського та інших історичних постатей, зроблені Лісіппом. Як відомо, Лісіпп переосмислив канон Поліклета, зробивши тіла людей легшими, з видовженими пропорціями. Навіть у скульптурних зображеннях міфологічних героїв із цього часу з'являється детальна «розробка» обличчя (як, скажімо, в копії статуї «Геракл Фарнезький», зробленої Лісіппом).

Таким чином, вже з періоду високої давньогрецької класики в образотворчому мистецтві античності формуються умови для створення класичної парадигми героя як історичної особи, чії риси втілюються античними «індивідуальними» авторами як деталізовані, портретні. При цьому зберігається дистанція, яка не дозволяє отримати не тільки уявлення про культурного героя античного зображального твору, але й про його автора. Певна відокремленість автора-майстра від анонітного «множинного автора-ремісника» все ж таки залишає у тіні індивідуальність цього майстра. Колективний характер художньої

творчості, який зберігається у добу античності, не дає змоги дізнатися через фігуру культурного героя про особисту долю його автора. М. О. Протас, досліджуючи практику влаштування скульптурних сезонів в Україні, стосовно створення ландшафтних парків скульптури зазначала, що «синтез еллінського стилю мислення з ідеями модернізаційного оновлення суспільства, культури, мистецтва поза диктатом логоцентристської філософії панування та підпорядкування тут усвідомлений на рівні внутрішнього самоаналізу й професійної пластичної дисципліни» [6, с. 46–47]. Отже, ці риси притаманні сучасним скульпторам, які закарбовують образ культурного героя, так само, як і античним майстрам.

Така ж практика була властива і для давньоримського мистецтва. Але, на відміну від давньогрецької пластики, зображення культурних героїв римлянами фокусується на деталізації, а також на пошуку індивідуальних рис в історичному скульптурному портреті. Особливо ретельно давньоримські скульптори виконують голову моделі; поширюється також поясний портрет державних діячів, правителів тощо. Давньоримська художня практика накопичує малювання та ліплення з натури, що, як справедливо зазначає О. В. Шило, «налаштовує того, хто малює, на роботу “від цілого до деталі”» [8, с. 19]. Масове виконання замовлень на портрети від давньоримської знаті закріплює у пластичному мисленні Давнього Риму принцип республіканського централізму та суворой ієрархії, на основі якого пізніше будуть закладені підвалини європейського парадного портрета.

Стосовно іншої історичної епохи — середньовіччя, то К. М. Муратова зазначає, що «проблема віддзеркалення надчуттєвої краси у світі чуттєвих речей, відмінність та віддаленість моделі від твору, що прагне її відтворити, різке розмежування творчого процесу на дві стадії — задум та виконання, споглядання та відтворення — усі ці проблеми, що розглядаються філософією неоплатонізму і завершують рух античної думки, утворюють одночасно коло ідей, які зробили свій внесок в утворення та розвиток середньовічних уявлень про віддзеркалення образу божества в чуттєвому світі» [5, с. 59–60]. Але започатковано таку традицію було саме в пізній античності.

Таким чином, можна констатувати, що саме в античну добу сформувалися основи європейського художнього мислення, чия система виокремлювала культурного героя античності — міфологічного героя — як основну складову. Зовнішні та внутрішні чинники, що впливали на взаємозв'язки між елементами античної системи художнього мислення, призвели до виділення з масиву анонімого «множинного автора» автора-майстра, чия індивідуальна творчість надала «відчутному баченню» архаїки параметрів «нормального бачення». Втілюючи образи міфологічних та епічних героїв в образотворчому мистецтві у системі антропологічної пропорційності та динаміки, давньогрецькі й давньоримські митці не лише створили різноманітну типологію міфологічного героя, канонізувавши його зображення на століття, але й підготували систему візуального мистецтва до створення нової морфологічної ланки: історичного

портрета. Формування нового жанру стало прикладом поступового переходу античного соціуму від міфологічної свідомості до історичної. Постать героя, втілена в античному пластичному мисленні, стає вираженням колективної ідентичності античної людини.

1. *Алпатов М. В.* Всеобщая история искусств: В 3 т. / М. В. Алпатов. — М.; Л. : Искусство, 1948. — Т. 1: Искусство Древнего мира и Средних веков. — 388 с.: ил.
2. *Алфьорова З. І.* Межі видимого: Становлення візуального мистецтва / З. І. Алфьорова. — Х. : ХДАК, 2008. — 268 с.
3. *Андроникова М. И.* Портрет: От наскальных рисунков до звукового фильма / М. И. Андроникова. — М. : Искусство, 1980. — 424 с.
4. *Античные мастера: Скульпторы и живописцы* / А. П. Чубова, Г. И. Конькова, Л. И. Давыдова. — Л. : Искусство, 1986. — 252 с.
5. *Муратова К. М.* Мастера французской готики XII–XIII веков: Проблемы теории и практики художественного творчества / К. М. Муратова. — М. : Искусство, 1988. — 360 с.: ил.
6. *Протас М. А.* Скульптурные сезоны Украины: Стилистико-парадигмальная эволюция / М. А. Протас; ИПСИ НАИ Украины. — К. : Феникс, 2012. — 400 с.: ил.
7. *Пучков А. А.* Поэтика античной архитектуры / А. А. Пучков; ИПСИ АИУ. — К. : Феникс, 2008. — 992 с.: XXXII л. ил.
8. *Шило А. В.* Портрет и «Маска»: Вопросы теории и методологии / А. В. Шило. — Белгород : Изд-во Белгородск. гос. технол. ун-та, 2014. — 362 с.: ил.

Культурный герой как часть художественного мышления античной эпохи

Виктор Сидоренко

Аннотация. Анализируются особенности парадигмы культурного героя в изобразительном искусстве античности. Проведены параллели с нынешним осмыслением места культурного героя в визуальном искусстве, преимущественно в скульптуре, выявлены базовые основания культурологического понимания концепта «культурный герой» в античном времени по сравнению с современностью.

Ключевые слова: парадигма героя, мифология, визуальное искусство, античность.

Cultural Hero As a Part of Artistic Thinking of Classical Times

Victor Sydorenko

Annotation. The article analyses the features of the cultural hero paradigm in the visual arts of the Classical Antiquity. The author highlights the parallels with the modern understanding of the place of a cultural hero in the visual art, mostly sculpture, and researches the basic principles of the cultural understanding of «cultural hero» concept in the Antiquity comparing to the present times.

Keywords: paradigm of a hero, mythology, visual arts, Antiquity.