ЛЕПСЬКИЙ
МАКСИМ

ЛЕПСЬКА
НАТАЛІЯ



АРХЕТИПІКА КОНФЛІКТУ:

НАРОДЖЕННЯ СТРАТЕГІЇ, ПЕРЕМОГИ І ГЕРОЯ У МІФАХ ДАВНЬОЇ ГРЕЦІЇ

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Лепський Максим
Лепська Наталія

Архетипіка конфлікту: народження Стратегії, Перемоги і Героя у міфах Давньої Греції

Монографія

Запоріжжя
2026

УДК 316.48:159.9:398.22(38)
Б 60.56 + 88.3 + 82.3(0)
Л487

Рекомендовано до друку Вченою радою Запорізького національного університету протокол №9 від 24.02. .2026 р.

Рецензенти:

Афонін Едуард Андрійович – доктор соціологічних наук, професор, академік Української технологічної академії, Заслужений діяч науки і техніки України, президент Наукового товариства «Українська школа архетипіки» (Україна)

Лобанова Алла Степанівна – доктор соціологічних наук, професор, професор кафедри соціології та масових комунікацій Криворізького державного педагогічного університета (Україна)

Масюк Олег Петрович – доктор філософських наук, доцент, професор кафедри філософії, публічного управління та соціальної роботи Запорізького національного університета (Україна)

Лепський Максим Анатолійович. Лепська Наталія Володимирівна. Архетипіка конфлікту: народження Стратегії, Перемоги і Героя у міфах Давньої Греції. Запоріжжя, 2026. ЦНСД. 748 с.

ISBN 978-617-8319-08-3

Монографія Максима Лепського та Наталії Лепської «пропонує цілісну міждисциплінарну реконструкцію архетипічних матриць конфлікту в психічному космосі Давньої Греції. Центральним об'єктом аналізу постає конфлікт як структурна форма людського буття, а предметом – архетипічна єдність Стратегії, Мудрості, Перемоги і Героя, зосереджена навколо фігури Афіни та полісного психокосму.

Методологічний дизайн поєднує аналітичну психологію, долеаналіз, комунікативну теорію, концепцію агресії Отто Кернберґа та просторово-топологічний (spatial) аналіз міфу, що дозволяє трактувати перемогу як процес переходів від афекту до структури, сили до права, війни до миру. Розділи VI–XIII формують архетипічну типологію стратегічних переходів на прикладах Персея, Геракла, Тесея, Беллерофонта, Одіссея, Ахілла, Діомеда, та полісних епонімних Герої як інституційної архітектура афінської демократі і міфологічної свідомості. Автори розглядають базові афінські конфлікти і напрями їх розв'язання у просторогенезі, полісогенезі, культурогенезі й психокосмогенезі. Монографія адресована соціологам, політологам, психологам, фахівцям з конфліктології, медіації та стратегічного прогнозування, а також студентам і практикам постконфліктної відбудови.

ISBN 978-617-8319-08-3 © Лепський М.А., Лепська Н.В, 2026

ЗМІСТ

ВСТУП **5**

ЧАСТИНА І. МЕТОДОЛОГІЯ ДИЗАЙНУ ДОСЛІДЖЕННЯ СТРАТЕГІЇ, ПЕРЕМОГИ І ГЕРОЇВ У КОНФЛІКТОЛОГІЧНОМУ ВИМІРІ МІФОЛОГІЧНОГО СВІТОГЛЯДУ **29**

Розділ І. Архетипіка конфлікту як методологічна оптика: дизайн комплексування підходів дослідження 31

ЧАСТИНА ІІ. НАРОДЖЕННЯ ПЕРЕМОГИ ТА СТРАТЕГІЇ: КОНФЛІКТНИЙ ФОКУС ШЛЯХУ ГЕРОЯ У ПСИХІЧНОМУ КОСМОСІ ДАВНЬОЇ ГРЕЦІЇ **57**

Розділ ІІ. Перемога і стратегія у психічному космосі давньогрецького полісу – аналітико-психологічна топологія Акрополю 59
Розділ ІІІ. Тінь Акрополя зворотна сторона стратегії і перемоги, гора «шляху архетипу вовчої зграї» 101
Розділ ІV. Сакралізація конфлікту і його розв'язання у світогляді і психічному космосі поліса 131

ЧАСТИНА ІІІ. КОНФЛІКТ, СТРАТЕГІЯ, ПЕРЕМОГА, ТРАВМА І ЗЦІЛЕННЯ НА ШЛЯХУ ГЕРОЯ **153**

Розділ V. Стратегія і перемога в подоланні конфліктів на шляху Героя 155
Розділ VI. Персей. Архетип Героя доброї удачі. Перемога над жахом 160
Розділ VII. Геракл. Архетип Героя сили буття. Перемога як окультурення надлишку сили 175
Розділ VIII. Тесей. Архетип полісного Героя. Перемога як встановлення порядку 267
Розділ IX. Беллерофонт. Архетип Героя тактичної досконалості. Перемога як ризик гібрису 333
Розділ X. Одіссей. Архетип Героя як улюбленця Стратегії і Мудрості. Перемога як повернення до дому 408
Розділ XI. Ахілл. Архетип Героя-Стихії. Перемога як вразливість Супергероя 480
Розділ XII. Діомед. Архетип Героя стратегічної трансформації. Перемога як топологія нового світу 527
Розділ XIII. Полісні епонімні Герої як інституційна архітектура афінської демократії 606

ПІСЛЯМОВА. ПСИХОКОСМ АКРОПОЛЮ АБО ЯК ФОРМУЄТЬСЯ ТОПОЛОГІЯ МІФІЧНОЇ СВІДОМОСТІ ДАВНЬОЇ ГРЕЦІЇ **635**

ГЛОСАРІЙ **667**

ЛІТЕРАТУРА **681**

Література 683
Список ілюстрацій та джерел зображень 696



Вступ



ВСТУП

Нехай Ваш внутрішній поліс буде спокійним,
а світло Афіни – ясним і рівним

За деякі теми дуже важко братися, тому що вони мають обмежене коло першоджерел, які ще потрібно перевіряти, велику історичну відстань і багато вражень відомих талановитих людей, і великий обсяг інтерпретативних перспектив. Але є ті теми, які потрібно піднімати, особливо коли є значуще питання, цікавість до його розв'язання, науковий інструментарій і бажання знайти відповідь. До такої теми ми і взялися.

Достатньо поширеною є думка про те що соціологія є молодою наукою з дуже давньо проблематикою, це стосується і політології, і психології. Вперше цю точку зору ми зустріли у Пьотра Штомпки. Тому наша тема має давню історію, але новий фокус наукової уваги. Почнемо спочатку.

Конфлікт є фундаментальною формою організації людського буття, мислення і соціального порядку. Він не зводиться ані до епізодичної кризи, ані до патології соціальної системи, ані до суто інструментального протистояння інтересів. Конфлікт – це спосіб, у який світ виявляє свої межі, напруги та можливості трансформації. Тому жодна наукова дисципліна, що працює з людиною, владою, війною, миром або ідентичністю, не може оминути питання конфлікту як структурного соціального, політичного, економічного і психологічного явища.

У дитинстві наші батьки захоплювалися Гераклом, якого грав в той час відомий актор Стів Рівз. І колись в рамках кінофестивалю у Запоріжжі в кінотеатрі «Довженко» показували цю стрічку – і ми були захоплені силою, мужністю, сталевими м'язами, блакитними очами і голлівудською посмішкою бородатого атлета. Це було в пору медіакультури з 3 телевізійними каналами, обмеженим доступом до відеомагнітофонів, які тільки ще розвивалися, і розквітом кінотеатрів. Бум відепрокатів і відеосалонів прийшов пізніше у роках «перебудови». З цим бумом прийшла культура «екшн» – героїв, які були наслідувачами в тому числі грецьких героїв. Таким був Арнольд Шварценеггер в ролі молодого Геракла, що потрапив в тогочасний сучасний світ Нью-Йорку.

Сучасний Голівуд як «фабрика мрій» робить з грецьких героїв майже суперменів, а Боги виступають як розвинені прибульці зі своїми технологіями. Це достатньо вдало формує уявлення про фантастичні дії і є частиною фентезі та всесвітів комікснихкультур, серед яких особливе значення мають студії «Marvel» і «DC». З'явилися окремо культові фільми, які експлуатують видовищність фентезі з впізнаваними грецькими героями і богами. Це фільми про Трою і Ахілла, фільми і навіть серіали про Геракла, про Персея і так далі.

Тепер архетипи грецьких Героїв перемістилися в комп'ютерні ігри і геймерську культуру. Так чому таке значення мають грецькі Герої, сюжети, конфліктні відносини зі своїми стратегіями і перемогами? Чому масова постмодерністська культура експлуатують симулякри, копії копій, архетипів

грецької міфологічної свідомості, модифікують, модернізують і використовують в яскравих формах візуальної і аудіальної культури.

Тут ми маємо звернутися до наукового пошуку значення конфліктів, Стратегії, Перемоги і Героїв.

У сучасному науковому дискурсі домінують підходи, що прагнуть або нейтралізувати конфлікт (через управління ризиками, стабілізаційні політики, кризовий менеджмент), або редукувати його до сукупності вимірюваних змінних. Така оптика, хоч і корисна на прикладному рівні, часто втрачає глибинний вимір конфлікту як антропологічної, соціальної, психічної, політичної та символічної реальності, у якій формуються суб'єктність, право, пам'ять і стратегічне мислення.

У цьому контексті міфи Давньої Греції постають вже не як архаїчні оповіді, тексти і образи, а як складна рефлексивна система знання про конфлікт. Грецький міф не намагається усунути конфлікт із життя – навпаки, він робить конфлікт видимим, структурованим і смислотворчим. Війна і мир у цьому світогляді не є протилежними станами, а радше різними режимами існування напруги. Перемога тут не означає остаточного тріумфу, а передбачає перехід від руйнівної форми конфлікту до такої, що може бути витримана у часі.

Теоретична актуальність цієї монографії полягає у дослідженні і відновленні архетипічного виміру конфлікту, який поєднує індивідуальну психодинаміку, соціальні інститути та космологічні уявлення. Залучення інструментарію аналітичної психології дозволяє побачити в образі Героя не виняткову фігуру, а загострену модель людського досвіду, у якій конфлікт між афектом і нормою, силою і мірою, життям і смертю, смислом і імпульсом стає рушієм індивідуації. Поєднання соціально-філософського, соціологічного, аналітико-психологічного і політологічного аналізу надає, на нашу думку, переваги у дослідженні міфологічного світогляду, його центральної збірки психокосму і основної теми нашого дослідження народження Стратегії і Мудрості, Перемоги і Героя у міфі. Такі міждисциплінарні студії, своєю чергою, показують, як ці ж архетипи лежать в основі легітимації влади, виникнення права, війни, дипломатії та миротворчих практик.

Практична актуальність роботи, на думку авторів, особливо відчутна в умовах сучасних війн, посттравматичних суспільств і кризових трансформацій. Для соціологів і політологів ця монографія пропонує модель аналізу конфлікту, у якій насильство розглядається не як ресурс, але як проблема легітимності та пам'яті. Для фахівців з аналітичної психології – розширену концепцію індивідуації в екстремальних умовах, в яких Герой є фракталом психічної витривалості. Для стратегів і дипломатів тут є фокус альтернативного бачення стратегії як мистецтва переходів, і в другу чергу про досягнення цілей. Для студентів, аспірантів і широкого кола читачів – інтелектуально цілісну карту, що дозволяє осмислити конфлікт без спрощення і моралізаторства.

Об'єктом дослідження у цій монографії є конфлікт як універсальний феномен людського буття, що проявляється на рівні індивідуальної психіки,

соціально-політичних структур та космологічних уявлень, у міфологічному світогляді Давньої Греції.

Предметом дослідження є архетипічні структури конфлікту, Стратегії, Перемоги і Героя, репрезентовані в грецьких міфах. В цю структуру ядром входять механізми їх трансформації від прямого зіткнення до опосередкування, від афекту до структури, від сили до права, від разової перемоги до тривкого порядку. Особливу увагу зосереджено на фігурі Афіни як архетипу стратегічного розуму, що поєднує метіс і стратегію, техне і озброєння, тактику і комплекси поведінки в єдину систему.

Метою монографії є реконструкція цілісної архетипічної моделі конфлікту у вимірі єдності Стратегії, Мудрості, Перемоги і Героя в міфологічній свідомості Давньої Греції. У контексті цієї мети ми очікуємо розібратися і виявити евристичний потенціал дослідження для аналізу сучасних процесів війни, миру, дипломатії, ресоціалізації та посткатастрофічної реінтеграції.

Дизайн дослідження і методологія монографії.

Методологічний дизайн монографії ґрунтується на міждисциплінарному синтезі аналітичної психології, соціальної філософії, соціології, політології, міфологічної герменевтики та стратегічних студій. Центральним методологічним підходом є архетипічний аналіз, що дозволяє розглядати міфологічні образи не як історичні релікти і артефакти думки, а як структури колективного досвіду, які відтворюються у різних соціальних і політичних формах.

Використовується топологічний підхід до конфлікту, у межах якого він розглядається як система переходів між рівнями психіки (афект – Самість), поліса (насильство – право) та космосу (хаос – порядок). Значну увагу приділено поняттям метісу як інтелекту непрямої дії та техне як технології інституціоналізації результату, що дозволяє осмислити стратегію не в контексті планування, а як культурний механізм тривалості.

Емпіричним матеріалом дослідження слугують ключові міфологічні наративи про Персея, Геракла, Тесея, Беллерофонта, Одіссея, Ахілла, Діомеда і полісних епонімних Героїв, проаналізовані в порівняльній і типологічній перспективі. Вибором цих Героїв стало їх підтримка Афіною, архетипом Стратегії і Мудрості. Символічна інтерпретація поєднується з реконструкцією психодинамічних і соціальних функцій цих образів-архетипів.

У дизайні й методології цієї монографії ключовим є принцип - міф про Героя розглядається не як «історія про минуле», а як модель конфлікту, влади, стратегії та перемоги, у колективному несвідомому, що знаходиться в основі міфологічної свідомості європейської культури. Ця модель зберігає валідність для сучасної конфліктології, політичної психології, соціології медіації і практик миротворення. Тому методологічний каркас не обмежується класичною герменевтикою міфу - він вибудовується як інтегрована дослідницька система, що поєднує аналітичну психологію, долеаналіз, комунікативну теорію,

топологічний аналіз простору, соціологію і політологію конфлікту та авторську традицію психобіографічного профілювання.

Дизайн дослідження спрямований на відображення суттєвих процесів у багаторівневій реконструкція психокосму конфлікту. Дизайн дослідження монографії є багаторівневим і послідовно-компаративним, він рухається від мікрорівня Героя (як архетипічної матриці особистісного конфлікту й індивідуації) до мезорівня поліса (як психокосму соціальних відносин, влади, норм, пам'яті й дипломатії), і далі – до макрорівня міждержавних та космічних матриць війни та миру, в яких фіксуються «глибинні алгоритми» легітимації насильства, інтеграції Іншого та народження нового порядку. Така логіка дозволяє побачити, що герой у грецькому світі – це не приватна біографія, а публічна психобіографія, яка одночасно моделює внутрішню архітектоніку психіки і соціальну архітектоніку поліса.

У центрі дослідження знаходиться *гіпотеза*, що перемога в грецькому психокосмі є не одноразовою подією, а процесом переходів: від прямого зіткнення – до опосередкування; від афекту – до структури; від сили – до права; від героїчного вчинку – до цивілізаційної норми; від військового результату – до мирного порядку. Власне тому розділи VI–XII оформлюються як архетипічна типологія конфліктів і стратегій, де кожен герой є специфічним класом переходу (Персей – дистанція і безпечний контакт із жахом; Геракл – каналізація надлишку сили; Тесей – інституціоналізація порядку; Беллерофонт – пастка гібрису; Одіссей – стратегія тривалості й повернення; Ахілл – екзистенційна межа; Діомед – трансформаційна топологія майбутнього). Водночас дизайн передбачає, що архетипи не замикаються на «чоловічій героїці»: окремою інноваційною лінією монографії є дослідження переговорів із архетипом – тобто включення жіночих архетипів як дипломатичних і медіативних сил, здатних змінювати траєкторію конфлікту без редукції до «фонових ролей». Це дозволяє розкрити міф як сценарій війни, і водночас як лабораторію переговорів, союзів, шлюбної дипломатії, гостинності (ксенії), медіації пам'яті та відновлення зв'язків.

Методологічною основою мікрорівня є архетипіка в юнгіанському розумінні, в нашому дослідженні як археологія смислів і значень, у якій міфологічні образи фіксують не випадкові фантазії, а повторювані структури психічного досвіду. Герой у цьому підході є «вузлом» індивідуації, він одночасно носій Персони (публічної ролі), провідник Анімуса (волі і форми дії), носій конфліктної взаємодії з Анімою (інтуїція межі, образність, відношення), і водночас – суб'єкт, який змушений зустріти Тінь (витіснений афект, страх, агресію, хтонічне) і зібрати Самість як принцип цілісності. Таке прочитання дає можливість описати конфлікт у зіткнення інтересів» як напружений процес інтеграції того, що саме не інтегровано – інстинкт? агресія? межа? право? пам'ять? – і які стратегії дозволяють цю інтеграцію здійснити.

Юнгіанський рівень *поглиблюється долеаналізом* Ліпота Сонді, де життєва траєкторія героя інтерпретується як взаємодія родового сценарію, потягів і

вибору. У грецькому міфі родове не є приватним, воно політизоване, оскільки через рід легітимується влада, спадкоємність і право на насильство та мир. Тому долеаналіз дає мову для опису того, як герой «перемагає» або «програє» не тільки ворога, а й родовий повтор, як розривається ланцюг помсти, як формується новий спосіб передачі влади і пам'яті. Це прямо підводить до теми трансгенераційних конфліктів, епігонів, поколінських війн, шлюбної дипломатії як технології спадку та союзів.

Психобіографічний підхід у цій роботі – не допоміжний, а конструктивний підхід, в якому герой розглядається як конфігурація мотивів, афектів, рішень, обмежень і стратегій, що дає можливість моделювати сучасні типи поведінки в конфліктах. У цьому сенсі монографія продовжує і розширює авторську лінію психобіографічного профілювання, репрезентовану у працях М. Лепського «Соціологія агресії»; «Соціологія медіації і миротворення»; «Профайлінг злочинця та політика»; «Біографічний метод: конструкція дизайну методології дослідження»), трансформуючи її з прикладної методики аналізу акторів у теорію архетипних сценаріїв конфлікту й перемоги.

Конфлікт у монографії розглядається також як явище *комунікативної природи відносин і взаємодії*. Теорія Пола Вацлавіка вводиться тут як інструмент аналізу того, як у міфі формуються у «вузли непорозуміння», і того, що сказано, і того, як встановлена рамка, фрейм який рівень метакомунікації діє, як відбувається ескалація через симетричні й комплементарні пастки, як символічні послання замінюють фактичні договори. Це дозволяє перетворити міф на модель переговорів, в якій герой бореться і постійно вступає у відносини – з богами, ворогами, союзниками, родом, полісом – і комунікативні правила визначають, чи стане конфлікт війною, медіацією, союзом, шлюбною інтеграцією або трансформаційним порядком.

Концептуальний смисл застосування підходу Отто Кернберґа полягає в радикальному зсуві аналізу конфлікту від рівня подій і рішень до рівня характерологічної організації агресії як способу буття суб'єкта та спільноти. Ця перспектива дозволяє принципово переосмислити конфліктологічний вимір грецького психокосму не як простір зовнішніх зіткнень, а як глибинну матрицю формування героїчної суб'єктності. Агресія, нарцисизм і влада постають тут не як похідні політичних обставин, а як внутрішні осі, через які міфологічна Стратегія Героїв набуває своєї онтологічної форми. Методологічна цінність цього підходу полягає у здатності відрізнити Перемогу як символічну інтеграцію агресії від Перемоги як зовнішнього домінування. У позначеній різниці розкривається, чому грецький герой або перемагає власну Тінь, або прирікає себе на нескінченний цикл конфлікту.

Окремим, принципово новим ядром методології є топологічний і просторовий аналіз, *спатіа-аналіз* (spatial analysis) міфу. У цьому підході конфлікт і мир читаються як карти меж, центрів, маршрутів, порогів, лабіринтів, місць пам'яті й вузлів довіри. Акрополь, агора, лабіринт, море, межі поліса, дороги вигнання і повернення – це не зовнішня декорації, а

соціопсихотопологічні структури, через які поліс утримує або втрачає цілісність. Тому перемога у монографії мислиться як зміна простору, і «топологія нового світу» Діомеда є не метафорою, а методологічним принципом і технологією - перемога вимірюється тим, як змінюється карта відносин, а не тим, хто вийшов сильнішим.

Соціопсихобіоніка вводиться як інтегративний принцип дизайну і інтегративна рамка дослідження, будь-який архетип героя розглядається як триєдність біологічного ресурсу (імпульс, агресія, страх), соціокультурного коду (честь, ксенія, право, ритуал, легітимність) і діяльнісної форми (стратегія, техне, інституція, переговори, пам'ять). Така рамка дозволяє вивести героїчні сюжети на рівень практичної конфліктології, оскільки стає видно і підсвічено, де відбувається збій – у біологічному (афект не керований), у культурному (код честі руйнує мир), чи в діяльнісному (немає технології переходу). У цьому полягає прикладна сила монографії - концептуалізація дає опис «символів» задля системи діагностики і розв'язання конфліктів.

Методологічно важливо, що монографія не обмежується героєм як центральною фігурою. Новим елементом дизайну є дослідження жіночих архетипів – не як декоративних образів, а як дипломатичних і медіативних агентів. Архетипи жіночої влади, гостинності, шлюбної інтеграції, морального авторитету, пам'яті й ритуалу, які можуть змінювати хід конфлікту. Це відкриває окрему лінію – переговори з «архетипом» - як герой вступає у взаємодію з жіночими фігурами (Аніма як внутрішній провідник і жінка як соціальна сила) і як ці взаємодії стають технологіями миру, легітимації, відбудови або, навпаки, ескалації.

Таким чином, дизайн і методологія монографії поєднують архетипіку К.Г. Юнга, долеаналіз Ліпота Сонді, комунікативну теорію Пола Вацлавіка, конфліктологічна інтеграція агресіє Отто Кернберга, соціальних репрезентацій Сержа Московічі, психобіографічне профілювання у розвитку авторської традиції М. Лепського, соціологію і політологію агресії та медіації, і топологічний «spatial-аналіз міфу» як аналіз соціального простору поліса. У цій системі Розділи VI–XII працюють як прикладна типологія переходів, де кожен архетип задає набір індикаторів, ризиків і технологій: від кризового реагування до відбудови.

Наукова новизна комплексу полягає у тому, що він перетворює міфологічний матеріал на інструментальну модель для сучасних завдань реконструкції соціальних відносин у постконфліктних громадах, аналізу легітимності і ризиків еліт, реінтеграції після війни, профілактики радикалізації, а також профайлінгу акторів конфлікту на основі архетипічних патернів. Інакше кажучи, монографія пропонує не «переказ міфів», а метод стратегічного читання конфлікту, де перемога стає процесом цивілізаційної форми, а герой – моделлю відповідальності в часі.

У модельній структурі аналізу архетипу Героя ми намагаємось використовувати послідовний *метод реконструкції конфлікту, стратегії та*

перемоги. У цій монографії архетип Героя розглядається не як ізольований образ міфологічної уяви і не як сукупність рис характеру, а як динамічна структура відносин, у якій згортаються й розгортаються фундаментальні конфлікти буття, психіки та соціального порядку. Тому аналіз кожного архетипу вибудовується за єдиною, але внутрішньо гнучкою моделлю, що дозволяє одночасно бачити індивідуальний вимір досвіду, соціальну архітектоніку поліса і стратегічну логіку переходів між війною та миром. Ця модель не нав'язується матеріалу ззовні - вона поступово народжується з самого міфу, якщо читати його як інтелектуальний інструмент, а не як уявний наратив.

Початковою точкою аналізу завжди є архетип як тип конфлікту і відповідного сюжету. Герой у грецькому психокосмі ніколи не виникає «взагалі», він з'являється там, де напруга досягає межі і потребує рішення. Напруга, що виникає між інстинктом і нормою, між силою і мірою, між життям і смертю, смислом і імпульсом, між перемогою і відповідальністю – і є справжнім предметом аналізу. Архетип у цьому смислі є не стільки образом, хоч і образом також, скільки матрицею проблеми, універсальною формою конфлікту, яка може відтворюватися у різні епохи й у різних соціальних масштабах. Визначивши, який конфлікт відтворює герой, дослідження задає координати всієї подальшої інтерпретації.

З цієї вихідної точки аналіз неминуче переходить до психодинамічного шару, де конфлікт набуває тілесної, афективної та імпульсивної щільності. Тут важливо не оцінювати інстинкт, агресію чи страх з моральної перспективи, а зрозуміти їхню структурну роль. Кожен архетип має власний «профіль» інстинктивної стихії, в одних випадках загрозою є дефіцит сили, в інших – її надлишок; десь агресія вибухає прямим ударом, десь маскується під раціональність, а десь відкладається у вигляді тривалої напруги. На цьому рівні стає видно, що жодна стратегія не може бути зрозумілою без урахування біологічного підґрунтя поведінки. Тут закладається логіка соціопсихобіоніки - стратегія не виникає всупереч природі, вона формується як відповідь на неї.

Однак інстинкт сам по собі ще не створює героя. Тому наступним кроком є аналітико-психологічна реконструкція процесу індивідуації, у якій архетип постає як унікальна конфігурація Анімуса, Аніми, Персони, Тіні та Самості. У кожному розділі монографії показано, що перемога героя визначається тільки частково зовнішнім результатом, і більше тим, якою ціною вона інтегрується у психічну цілісність. У яких процесах Анімус стає жорстким і тотальним, а тому виникає ризик гібрису, а в яких процесах Аніма витіснена – зникає відчуття межі, також процеси, в яких Персона поглинає Самість – герой перетворюється на власний міф. Аналіз цієї конфігурації дозволяє побачити, що кожна архетипічна перемога має психологічний «профіль наслідків», які можуть бути як творчими, так і руйнівними.

Цей внутрішній вимір не ізольований від часу, тому наступним рівнем стає психобіографічна логіка. Герой у цій моделі ніколи не редукується до одного подвигу чи кульмінаційного моменту. Натомість він розглядається як траєкторія,

у якій конфлікти накопичуються, повторюються, трансформуються або передаються далі. Тут інтегрується долеаналіз в психобіографію - міф показує, як родові сценарії, поколінські конфлікти і спадкові форми насильства можуть або відтворюватися, або бути перерваними. Психобіографія дозволяє побачити, що справжня перемога маніфестується в успіху героя, а всередені залишає після себе: повтор чи розрив, травму чи можливість іншого майбутнього.

Від індивідуальної траєкторії аналіз закономірно переходить до мікросоціологічного рівня, де архетип постає як модель поведінки, впізнавана у реальних соціальних акторах. Тут герой перестає бути винятком і стає типом - типом кризового лідера, радикалізованого бійця, технократичного управлінця, переговірника або архітектора відбудови. На цьому рівні архетипіка перетворюється на інструмент профайлінгу - не для навішування ярликів і псевдораціональної атрибуції, а для розуміння логіки рішень, ризиків ескалації і потенціалу трансформації.

Однак соціальна дія ніколи не обмежується міжособистісними взаємодіями. Тому наступний крок – аналіз мезорівня поліса, на якому герой включається у психокосм спільноти. Тут розглядається, як індивідуальний конфлікт переводиться у форму влади, права, ритуалу, пам’яті та інституції. Поліс у цій моделі є як політичним утворенням, так і психічним простором, у якому закріплюються способи вирішення конфліктів. Герой, таким чином, стає медіатором між афектом і законом, а його дії або стабілізують порядок, або запускають нові цикли насильства.

Ця соціальна стабілізація неможлива без просторового виміру, тому ключовим елементом моделі є соціопсихотопологічний аналіз. Простір у грецькому міфі, в нашому розумінні, - це не фон, а активний учасник конфлікту. Лабіринти, дороги, моря, межі, центри і периферії – усе це є формами організації досвіду. Перемога в такому підході означає зміну карти, нові маршрути довіри, нові межі відповідальності, нові центри смислу. Стає очевидним те, що мир – це не стан, а топологія, яка потребує постійного підтримання.

Після цього аналіз виходить на стратегічний рівень, в якому ми розглядаємо метіс, техне, тактику і стратегію як різні режими розуму і дії. Міф показує, що пряма сила рідко є достатньою, вирішальними стають непрямі ходи, опосередкування, здатність бачити поле ширше за поточну сутичку. Стратегія в цій моделі завжди є процесом переходів від війни до миру, від подвигу до норми, від хаосу до форми.

Завершальним акордом аналізу стає нормативно-цивілізаційний рівень, де ставиться принципове питання: «Що залишається після героя?». Для нас важливим стає синтетичний архетип Спадщини. Якщо після перемоги не виникає право, ритуал, пам’ять і відповідальність, то перемога виявляється порожньою. На цьому рівні герой перестає бути героєм і стає частиною цивілізаційної структури. Його індивідуальний шлях трансформується у спільну норму, яка або дозволяє полісу жити далі, або прирікає його на повтор конфлікту.

У цілому ця модельна структура аналізу дозволяє читати архетип Героя як алгоритм переходу між війною і миром, між інстинктом і законом, між особистим вибором і історичною відповідальністю. Вона забезпечує інтерпретацію міфу і методологічну рамку для аналізу сучасних конфліктів, лідерства, травми і стратегічної трансформації. В межах цієї монографії архетип перестає бути об'єктом споглядання і стає інструментом мислення, здатним працювати з найскладнішими викликами сучасності.

Методологічна модель дослідження архетипіки конфлікту.

Методологічний дизайн монографії ґрунтується на архетипічній матриці Розділів VI–XII, яка використовується як універсальна схема аналізу конфліктів, стратегій і форм перемоги у міфологічному та соціальному матеріалі. У цій моделі герой розглядається не у фокусі літературного персонажу або історичного діяча, а через структурну форму конфлікту, що дозволяє простежити взаємодію біологічних імпульсів, психічних процесів і соціальних інституцій у динаміці. Такий підхід спрямований на уникнення редукції міфу до символічної алегорії і, натомість, читати його як концентровану модель соціального досвіду в екстремальних умовах.

Аналітична процедура вибудовується за принципом послідовних рівнів. Перший рівень становить ідентифікація базового типу конфлікту, який відновлюється в архетипі Героя (страх, надлишок сили, гібрис, тривалість війни, екзистенційна межа, трансформація порядку тощо). Це дозволяє одразу визначити, з яким типом напруги має справу досліджуваний матеріал, і задати коректні межі інтерпретації. Конфлікт у цій логіці розглядається як подія і водночас структурних умова дії.

Другий рівень методології становить психодинамічний аналіз, у межах якого реконструюється конфігурація інстинктивної стихії, афектів і аналітико-психологічних структур (Анімус, Аніма, Персона, Тінь, Самість). Це фокусує нас на поєднані ідеї аналітичної психології К. Г. Юнга з долеаналізом Л. Сонді та теорією комунікацій П. Вацлавіка, конфліктологічної інтеграції агресії Отто Кернберга, у напрямі дослідження конфлікта як процесу, що водночас відбувається в психіці суб'єкта і в системі його взаємодій з іншими. Таким чином, архетипічний аналіз є інструментом інтерпретації смислів задля пояснення поведінкових патернів.

Третій рівень методологічної моделі – *психобіографічний і мікросоціологічний аналіз*. Герой розглядається як траєкторія рішень у часі, де кожен конфлікт або інтегрується у Самість, або відкладається у формі повтору, радикалізації чи травми. На цьому рівні архетипічна матриця використовується як основа для профайлінгу типів суб'єктності в умовах війни, кризи та післяконфліктної трансформації. Це пов'язує осмислення міфологічного матеріалу із сучасними проблемами ресоціалізації, лідерства і радикалізації.

Четвертий рівень аналізу охоплює *мезорівень поліса і соціопсихотопологічний вимір*. Простір у дослідженні трактується як активна структура конфлікту, як маршрути, межі, центри і периферії розглядаються як

форми організації насильства і миру. У такому підході поєднується архетипічний аналіз із топологічним і spatial analysis соціального простору, дозволяючи реконструювати, як індивідуальні конфлікти транслюються у форми влади, права, пам'яті та інституцій. У чотирьох випадках аналізу Героїв ми здійснили спробу за допомогою сучасного застосунку Google Earth відтворити ссоціопсихологічний топологічний простір міфу, мова йде про Геракла, Тесея, Одіссея і Діомеда.

Завершальним рівнем методології є стратегічний і прогностичний аналіз, у межах якого архетипічна матриця використовується для оцінки типів перемоги та їхніх наслідків. Перемога в дослідженні мислиться не як одноразова подія, а як процес переходу від війни до миру, від афекту до норми, від руйнування до проектування нового соціального порядку. Це робить запропоновану модель релевантною для досліджень у сфері політичної конфліктології, миротворення, післявоєнної відбудови та стратегічного прогнозування.

У підсумку методологічна модель поєднує архетипіку, психобіографію, соціопсихобіоніку та соціопсихотопологію в єдину аналітичну рамку. Ця інтеграція дозволяє розглядати міф не як історичний артефакт, а як дієвий інструмент аналізу сучасних конфліктів і стратегій їх розв'язання.

За дизайном нашого дослідження ми побудували логіку структури і послідовності розділів монографії.

Перший розділ «Архетипіка конфлікту як методологічна оптика: дизайн комплексування підходів дослідження» формує концептуальне ядро всієї монографії, визначаючи не сукупність теоретичних джерел, а передусім принцип їхнього методологічного поєднання як цілісної дослідницької архітектури. Його завданням є не механічне зведення різних теорій, а створення інтегративної оптики, здатної одночасно утримувати психологічний, символічний, комунікативний і просторово-політичний виміри конфлікту як єдиного соціокультурного феномена.

Архетипіка К. Г. Юнга задає фундаментальний рівень аналізу, на якому конфлікт постає не є випадковою аномалією, це скоріш структурна форма організації колективного несвідомого, втілена в образах Героя, Тіні, Ворога, в процесах психізації, як окультурення інстинктів, індивідуації як інтеграції Персони, Анімусу, АНіми,, Тіні в Самість Героя. Архетипічний рівень дозволяє побачити сталість конфліктних сценаріїв у різних історичних і культурних формах, не редукуючи їх до суто інституційних або економічних чинників. Долеаналіз Ліпота Сонді доповнює цю перспективу виміром внутрішньої вибірковості й примусу, виводячи конфлікт у площину символічних структур і психогенетичних напружень, що визначають траєкторії індивідуального та колективного вибору. Комунікативна теорія Пола Вацлавіка забезпечує міст між внутрішніми структурами та соціальною взаємодією, демонструючи, що конфлікт є і змістовним, і формально-комунікативним феноменом. Конфліктологічна інтеграція агресії в концепції Отто Кернберґа вводить у дизайн дослідження рівень характерологічної глибини, де агресія постає як

структуроутворюючий елемент суб'єктності, що визначає як героїчні ідеології, так і патологічні форми влади. У такому підході відкривається можливість аналітично розрізнити агресію як джерело захисту та відповідальності й агресію як механізм деструктивної стабілізації ідентичності через зовнішнє насильство. Топологічний spatial-аналіз міфу як аналіз соціального простору поліса замикає цю методологічну композицію, переводячи психічні, символічні та комунікативні структури у вимір просторової організації влади, меж, центрів і лімінальних зон. У сукупності ці підходи утворюють не набір інструментів, а цілісну дослідницьку оптику, в межах якої конфлікт постає як подія і стратегія, й як форма буття соціального світу, вкорінена водночас у психіці, культурі, мові й просторі.

Особливу увагу в розділі приділено стану й здобуткам української архетипіки як самостійного та концептуально напряму гуманітарного знання. Українська традиція архетипного аналізу в сучасних соціокультурних і психополітичних інтерпретаціях спрямована на дослідження конфлікту як боротьбу сил через драму збереження ідентичності в умовах історичної граничності. В українській архетипіці суб'єктність розглядається як екзистенційно-етична форму, що принципово збагачує загальну методологію дослідження конфлікту.

Другий розділ монографії «Перемога і стратегія у психічному космосі давньогрецького полісу- аналітико-психологічна топологія Акрополю» виконує роль онтологічного й методологічного фундаменту, без якого подальший аналіз героїчних архетипів був би неможливий. У ньому вводиться ключове поняття «психічного космосу поліса» – цілісної структури, у якій простір, влада, ритуал, пам'ять і стратегія утворюють єдиний механізм утримання конфлікту. Акрополь розглядається й як символ тріумфу, й як технологія стабілізації перемоги, де кожен храм, маршрут і сакральна вісь виконують функцію психологічного і політичного «якоря».

Логіка розділу послідовно доводить, що в грецькому світі перемога не мислилася як завершення війни. Вона була лише початком нової фази – фази відповідальності, інституціоналізації та пам'яті. Тому Ніка не існує окремо від Афіни, перемога без стратегії є руйнівною, а стратегія без перемоги – беззмістовною. Через аналітико-психологічну оптику ми демонструємо, що Акрополь функціонує як колективна Самість поліса, в якому інтегруються страх, агресія, надія і право.

Практична орієнтація розділу полягає у можливості застосування топологічного аналізу до сучасних конфліктів: міських воєн, символічної боротьби за простір, політики пам'яті, легітимації влади після перемоги. Він дає інструменти для розуміння, чому без просторово закріплених символів і ритуалів перемога швидко деградує у новий цикл насильства.

Наукова новизна розділу – у поєднанні юнгіанської концепції Самості з соціальною топологією поліса. Перемога вперше послідовно описується як психо-соціальна форма, а не як військовий результат. У структурі монографії цей

розділ задає мову, координати і масштаб аналізу, на які спиратимуться всі наступні частини.

Третій розділ «Тінь Акрополя зворотна сторона стратегії і перемоги, гора «шляху архетипу вовчої зграї» вводить у дослідження принципово незручний, але критично необхідний вимір – Тінь поліса. Якщо Акрополь репрезентує впорядковану форму влади і стратегії, то Вовча гора постає як простір доінституційної сили - інстинкту, зграї, первинної лояльності та насильства без символічного посередництва. Тут конфлікт існує у своєму «сирому» вигляді – ще до права, ще до ритуалу, ще до стратегії.

Розділ показує, що ця сила не є аномалією або залишком варварства. Навпаки, вона є необхідною енергетичною основою поліса, без якої неможливі ані захист, ані мобілізація, ані виживання. Проблема починається тоді, коли Тінь не інтегрована, в цей момент вона повертається у формі бунту, радикалізації, криміналізації або воєнізованих угруповань.

Практична цінність цього розділу надзвичайно висока для аналізу сучасних конфліктів від феномену «силових субкультур» і парамілітарних структур до масових афективних рухів і колективної агресії. Розділ пропонує не моральний осуд, а стратегічну рамку роботи з Тінню, де ключовим є не знищення, а контроль і трансформація.

Наукова новизна полягає у системному перенесенні юнгіанського поняття Тіні на рівень поліса і держави. Тінь тут – не індивідуальна патологія, а структурний компонент політичного буття. У загальній архітектоніці монографії цей розділ виконує функцію попередження того, що будь-яка стратегія, що ігнорує власну Тінь, приречена на саморуйнування.

Четвертий розділ «Сакралізація конфлікту і його розв’язання у світогляді та психічному космосі поліса» демонструє, яким чином давньогрецький поліс навчився жити з конфліктом, не знищуючи себе. Центральною темою тут є сакралізація – не як виправдання війни, а як технологія її обмеження. Ритуали, жертви, клятви, театральні дійства і поховання аналізуються як механізми переведення насильства у символічний порядок, де воно стає предметом пам’яті, а не повторення.

Розділ, на нашу думку, демонструє, що без сакралізації як окультурення конфлікту або витісняється (і повертається у формі помсти), або нормалізується (і перетворюється на нескінченне насильство). Трагедія – як колективне переживання граничних ситуацій – постає як форма громадянської терапії, де поліс вчиться витримувати провину, втрату і амбівалентність.

Практична орієнтація розділу очевидна для процесів постконфліктного відновлення, перехідного правосуддя, політики пам’яті. Він пояснює, чому формальні угоди без символічного, культурного і ритуального вимірів залишають суспільство у стані прихованої війни.

Новизна полягає у трактуванні сакралізації як інструменту стратегічного стримування і окультурення агресію в конструктивну форму, а не ідеологічної легітимації насильства, агресії і експансії, хоч така сакралізація також

зустрічається. У структурі монографії цей розділ замикає полісний рівень і створює міст до індивідуального шляху Героя, де ті самі механізми будуть розглянуті на рівні психіки.

Розділ V. «Стратегія і перемога в подоланні конфліктів на шляху Героя» відкриває другу частину монографії, в якій ми застосовуємо дизайн методології монографії до образів Героїв дотичних Афіні, архетипу Стратегії і мудрості. Цей розділ є концептуальним ядром монографії. У ньому вперше послідовно викладено алгоритм шляху Героя під опікою Афіни як архетипу стратегічного розуму. Герой тут не борець і не завойовник, а суб'єкт переходів – від афекту до структури, від інстинкту до норми, від сили до права.

Розділ детально аналізує взаємодію метіса (непрямої мудрості), техне (формотворчої технології), тактики і чарівних засобів Афіни як єдиної системи стратегічних трансформацій. Конфлікт трактується не як проблема, а як навчальний простір, де кожна поразка є інформацією, а кожна перемога – випробуванням міри.

Практична цінність цього розділу полягає у можливості застосування алгоритму Героя в лідерських програмах, кризовому менеджменті, психологічній реабілітації та стратегічному плануванні. Це не метафора, а структурна модель.

Новизна розділу полягає у знятті протиставлення між психологією, соціологією, політологією і стратегією. У структурі монографії цей розділ є значущим, через те, що за ним далі розгортаються всі героїчні біографії.

Далі йдуть розділи, в яких ми досліджуємо архетипи Героїв.

Так, у Розділі VI. «Персей. Архетип Героя доброї удачі. Перемога над жахом» архетип Персея репрезентує першу форму індивідуації, у якій суб'єкт ще не здатен витримувати прямий контакт з інстинктивною стихією. Його конфлікт із жахом (Медузою) є конфліктом з неконтейнеризованим афектом, первинною агресією і паралізуючим страхом. На рівні психодинаміки Персей діє не через Анімус сили, а через Анімус дистанції та рефлексії, тому він не дивиться прямо, не входить у бій, не зливається з імпульсом.

У структурі індивідуації Персей представляє етап, де Самість ще крихка, Персона тільки формується, а головне завдання – збереження психічної цілісності. Аніма тут функціонує як провідник орієнтації (через образи, знаки, дзеркальність), а не як об'єкт злиття. Персона Персея – маска «удачі», але за нею прихована глибока стратегія виживання.

На мікросоціологічному рівні архетип Персея описує поведінкові патерни людей першого входу в екстремальну ситуацію війни, катастрофи, насильства. На мезорівні поліса він відповідає фазі первинної стабілізації – коли головне не перемогти, а не допустити колапсу психосоціальної системи.

Психобіографічно Персей є моделлю суб'єкта, який навчається не дивитися на травму прямо, а працювати з нею через символи. Для конфліктології це означає те, що не кожен конфлікт підлягає негайному вирішенню; деякі потребують опосередкування. Для терапії – це архетип ранньої травми і методів

її контейнеризації. У профайлінгу Персей відповідає типу «обережного стратега», ефективного у кризах першого контакту.

Новизна розділу полягає у введенні Персея як архетипа психологічної безпеки, а не героїчної атаки. Практичне застосування пов'язана кризова психологія, робота з ПТСР, первинна стабілізація спільнот.

У Розділі VII. «Геракл. Архетип Героя сили буття. Перемога як окультурення надлишку сили» досліджується Геракл, який уособлює архетип суб'єкта, в якого біологічна енергія значно перевищує символічну форму. Його конфлікт – це конфлікт між інстинктивною агресією, імпульсивністю і ще не сформованою Самістю. Анімус Геракла – це чиста сила дії, Аніма – слабко диференційована, що призводить до руйнівних афектів і трагедій.

Процес індивідуації Геракла відбувається через примусову соціалізацію сили, його подвиги функціонують як інституційні рамки, що обмежують агресію і переводять її в очищувальну, корисну для поліса діяльність. Персона Геракла – герой, але за нею стоїть глибокий конфлікт із власною Тінню.

На мікросоціологічному рівні Геракл репрезентує типи з високим рівнем біологічної енергії (військові, силовики, кризові лідери). На мезорівні поліса – це архетип мобілізаційної сили, небезпечної без інституційного контролю.

Психобіографічно Геракл є ключовою моделлю для аналізу насильницької поведінки, провини і спокути. Для конфліктології він показує, що агресія не зникає, але може бути окультурена. Для терапії – це архетип роботи з імпульсивністю і вибуховими афектами. Для профайлінгу – тип «силового виконавця», який потребує чітких рамок.

Новизна розділу доводить, що подвиг є соціопсихобіонічний механізму інтеграції агресії. Практика цього висновку актуальна для управління силовими ресурсами, реабілітація після насильства.

У восьмому розділі «Тесей. Архетип полісного Героя. Перемога як встановлення порядку» Тесей постає як архетип полісного Героя, тобто такого суб'єкта, чия перемога не може бути приватною, а мусить бути перекладена у правила, простір і тривалість. Якщо Персей навчає дистанції, а Геракл – дисципліни сили, то Тесей демонструє третю, цивілізаційно вирішальну стадію: індивідуація переходить у політичну відповідальність. Його «я» більше не має права на хаотичний подвиг, відтепер кожна дія мусить бути співвіднесена з «ми» поліса, з його межами, законами, пам'яттю і майбутнім.

Ключовий конфлікт Тесея – між інстинктивною стихією (насильством як швидким рішенням) і нормою (порядком як довгим процесом).Тому його ранні «суходільні іспити» проти розбійників у структурі ми розглядаємо як етичну й тактичну школу, оскільки сила Тесея входить у рамку симетричної справедливості. Він перемагає, і перемогою задає принцип - насильство має межі, інакше поліс перетворюється на дорогу розбійників, а держава – на узаконену банду. Тут імпульсивність не зникає, але стратегічно дисциплінується.

У термінах аналітичної психології Анімус Тесея – організуючий, «архітектурний» - це воля до структури, до маршруту, до ієрархії рішень. Аніма

– не сентиментальна, а навігаційна: Аріадна (і її нитка) функціонує як принцип орієнтації в складності, як здатність втримати напрям у лабіринті несвідомого. Персона Тесея – публічна фігура легітимації, він мусить виглядати і бути тим, хто відповідає за порядок, і в цьому відмінність від героя успіху. Самість у Тесея формується як політична, вона здатна втримати напругу між особистим бажанням і колективним благом. Його Тінь – спокуса «очистити» хаос тотально, перетворивши порядок на тиранію. Розділ послідовно доводить, що полісна перемога завжди ризикує стати насильством нового типу.

Для мікросоціології архетип Тесея є моделлю «соціального інженера відносин» – людини, що відновлює довіру через процедури, до того, хто має право голосу, як розподіляються ролі, що є правилом, а що – винятком. Це надзвичайно важливо для реконструкції спільнот у кризі, оскільки після руйнування соціальні зв'язки не повертаються самі, їх потрібно пере-зшити. На мезорівні поліса Тесей – ключ до психокосму міста як технології миру, він мислить порядок просторово. Лабіринт у нашому спатіа-аналізі – це сюжет відображення моделі непрозорої влади, де суб'єкт губиться; нитка – це механізм прозорості, відтворюваності, маршруту й пам'яті. Тут застосовується соціопсихотопологія, в якій перемога означає створити карту, в якій конфлікт не зникає, але стає керованим.

Психобіографічний підхід у цьому розділі працює як метод, в якому наприклад, Тесея ми досліджуємо через біографію як перехід від «я можу» до «я відповідаю». Для конфліктології і влади це дає принцип - найвища форма перемоги – інституціоналізація розв'язання конфлікту, коли рішення стає правилом, а не настроєм. Для терапії травми – це модель повернення контролю, травма руйнує маршрут, терапія відновлює «нитку» (послідовність смислів, причинно-наслідковість, межі). Для профайлінгу Тесей – тип «архітектора систем», сильний у відбудові, медіації, реформуванні процедур, але потребує контролю власної тіні (авторитарного спрощення).

У термінах соціопсихобіоніки Тесей синтезує біологічний ресурс (сила), соціокультурну форму (норма, закон), діяльнісну технологію (маршрут, інституція, процедура). Новизна розділу розкриває у топологічне трактування політичної психології - влада проявляється як маршрут, пам'ять як інфраструктура, порядок як форма миротворення. Практичні застосування можливе через дизайн інституцій після війни, програми згуртованості, медіація, управління змінами, відновлення легітимності влади.

Дев'ятий розділ «Беллерофонт. Архетип Героя тактичної досконалості. Перемога як ризик гібрису» виконує роль критичного «щеплення» від ілюзій, він показує, що у світі стратегій існує небезпека, яка приводить до поразки, це перемога без міри. Беллерофонт – архетип Героя тактичної досконалості, той, хто володіє техне і тактикою настільки, що починає підозрювати себе у праві на неможливе. Його конфлікт – не з чудовиськом, а з власною інтерпретацією успіху. Тут перемога стає не завершенням, а пасткою - успіх розширює межі можливого швидше, ніж дозріває етика, символічне «можна».

У структурі індивідуації Беллерофонт представляє етап, де Персона (образ переможця) починає зростатися з Самістю, підміняючи її. Анімус стає технократичним як воля до результату, до оптимального рішення, до точного удару. Аніма – витісняється або зводиться до функції «натхнення», втрачаючи головне - інтуїцію міри, відчуття межі, здатність чути сигнал небезпеки у власній гордості. Конфлікт з інстинктивною стихією тут парадоксальний – інстинкт проявляється не як груба агресія, а як гібрис – імпульс піднесення понад рамку, порив до «Олімпу» як психологічна потреба підтвердити всемогутність.

Для мікросоціології Беллерофонт – тип «високоефективного агента», який у короткому циклі завжди виграє, але в довгому циклі створює катастрофу, бо не відрізняє «можу» від «маю право». На мезорівні поліса це архетип технократичної еліти - системи, що плутають ефективність із легітимністю, а технологічний прогрес – із моральним мандатом. Соціопсихотопологія міфу стає прозорою, оскільки рух угору постає як спроба змінити рівень порядку, перейти на інший «поверх» буття без відповідної символічної санкції. Простір міфу виявляється картою легітимності, тут є висоти, куди веде лише право, а не проявлена сила. Інакше буде беллерофонтове падіння і не допоможе крилатий кінь Пегас, творчість тактики не врятує.

Психобіографічний метод спрямований на реконструювання типової траєкторії, що складені з раннього успіху, закріплення ролі, наростання самопевності, руйнування меж, падіння як закономірності. Для конфліктології це надзвичайно практично - поразку можна передбачити як наслідок структури успіху, а не як випадок. Для терапії травми в екстремальних умовах розділ дає рідкісну, але важливу думку - інколи людину руйнує не травма втрати, а травма «всеможливості» – коли перемога робить психіку беззахисною до реальності. Для профайлінгу Беллерофонт – «перфекціоніст влади» високий ризик ескалації, висока схильність до самозвеличення, потреба в зовнішніх стримувачах.

Підхід соціопсихобіоніки тут застосовується для аналізу як поведінкова та діяльнісна ефективність випереджає соціокультурну норму єдності біологічного ресурсу, техне, надуспіху, дефіциту міри та системного збою. Новизна розділу пов’язана з визначенням концепту гібрису як структурної помилки стратегії, а не моральної вади. Практичні застосування має важливе значення в урядових технократичних системах, етики технологій, контролі еліт, програми профілактики «пастки успіху», дизайні стримувань і противаг.

Десятий розділ «Одіссей. Архетип Героя як улюбленця Стратегії і Мудрості. Перемога як повернення до дому» переводить увагу з миттєвих рішень на головну реальність війни і миру – тривалість. Одіссей є архетипом Героя, у якого конфлікт розгортається в часі так довго, що стає способом існування. Тому його індивідуація – це мистецтво не втратити Самість у безконечній адаптації. Перемога тут не є ударом, вона є поверненням до дому, до внутрішнього центру, який здатен пережити маски.

Одіссей вступає у конфлікти зі стихією інстинкту опосередковано. Він не бореться з морем як Геракл з чудовиськом, він навчається зчитувати поле,

управляти ризиком, відкладати бажане, коли це стратегічно необхідно. Його Анімус – гнучкий, комбінаторний, здатний до метісу. Аніма – багатошарова, вона дає чутливість до контексту, до меж, до моменту, коли компроміс рятує, а коли знищує. Персона Одіссея – змінна, оскільки він виживає та не зростається з роллю. Тінь Одіссея є небезпекою розчинитися у масках, втратити ядро. Самість тут є центром пам'яті, і маємо зауважити пам'ять утримує ідентичність, не даючи адаптації стати зрадою себе.

На мікросоціологічному рівні Одіссей – модель переговорника, кризового менеджера, «людини довгої витривалості». На мезорівні поліса це ключовий архетип реінтеграції, як повернення з війни в мир – це новий конфлікт, бо мир вимагає не стільки відмови від фронтової ідентичності, скільки реінтеграції її в стратегію мира. Соціопсихотопологія міфу Одіссея – це карта маршрутів, де кожна точка є випробуванням межі, так Сирени – спокуса, Сцілла і Харібда – дилема втрат, Ітака – не нагорода, а відповідальність відновити порядок.

У психобіографічному фокусі цей розділ – школа реконструкції ідентичності після тривалого стресу. Для конфліктології він дає ідею «миру як другого світу», у цьому фазовому переході від війни до миру - виграти війну – недостатньо, треба виграти повернення. Для терапії травми – модель роботи з розщепленням, із «життям у режимі бойового чергування», із провинами й втратами. Для профайлінгу результати дослідження відбивають типи «адаптивних стратегів» з високими здібностями до протистояння чи до переговорів, але високим є ризик морального вигорання й втрати ядра особистості. Соціопсихобіоніка тут виявляє єдність біологічного виживання, збереження і освоєння соціокультурних кодів (ксенії, честі, домовленості) та діяльнісної і дієздатної стратегія тривалості. Новизна розділу полягає в тому, що повернення до дому, (майже тема А Щуца) - є центральною формою перемоги й як окремий клас конфлікту. Практика аналізу цього архетипу має актуальність для реінтеграція ветеранів, дипломатія миру, постконфліктного відновлення довіри, довгих переговорних процесів.

Одинадцятий розділ «Ахілл. Архетип Героя-Стихії. Перемога як вразливість Супергероя», на нашу думку, найгостріший. Ахілл є архетипом Героя-Стихії, де сила і смисл злиті настільки, що будь-яка «міра» сприймається як зрада. Його конфлікт – екзистенційний між життям і славою, між тривалістю і абсолютом. Він не вибирає смерть, вона стає наслідком іншого вибору. Він вибирає форму смислу, в якому життя стає ціною. Тому перемога Ахілла трактується як вразливість - абсолютна сила завжди має точку, через яку світ повертає собі право на межу – «Ахіллесову п'яту».

Психодинамічно Анімус Ахілла – тотальний, прямий удар, прямий гнів, пряме рішення. Аніма – зменшена, його чутливість до життя, співпереживання, «домашнє» не має ваги порівняно з честю. Персона Ахілла – ідеал героїзму, який не дозволяє йому бути людиною, він обирає бути Героєм. Тінью стає неможливість жити після війни, спокуса самознищення заради абсолюту.

Самість у нього майже збігається з долею, індивідуація досягає вершини, але в формі, що не допускає миру.

Мікросоціологічна оптика надає розуміння того, що Ахілл – це профіль радикальної ідентичності, де «я» визначається війною. На мезорівні поліса Ахілл амбівалентний - він захищає, але одночасно культивує етос, який унеможливлює примирення. Соціопсихотопологія тут надає простір фронту як сцени смислу, мир у цій топології не має місця, тому що не дає слави.

У психобіографічному вимірі Ахілл, для нас постає як модель граничних рішень і травми честі. Для конфліктології це пояснює механізми ескалації, через те, що честь стає цінністю, за яку варто померти, тому компроміс сприймається як приниження. Для терапії травми – це важлива рамка роботи з «героїчними» установками, де самозбереження принижене. Для профайлінгу ми досліджуємо тип «абсолютника», «максималіста» з високим ризиком радикальних кроків, але й високим мобілізаційним потенціалом.

Соціопсихобіоніка в дослідженні підкреслює єдність біологічної сили, соціокультурного поведінкового коду честі, прагнення максимальної майстерності і діяльнісний вибір абсолюту. Новизна розділу доводить вразливість як ядро абсолютної сили та як закон межі в героїчній етиці. Практика застосування висновків розділу важлива для етики війни, профілактики радикалізації, роботи з гнівом, з ризиком саморуйнування, програмами ресоціалізації після фронту.

Дванадцятий розділ «Діомед. Архетип Героя стратегічної трансформації. Перемога як топологія нового світу» завершує цикл досліджень типології архетипі Героїв, яких підтримує Афіна, стратегія і Мудрість. Діомед – архетип Героя стратегічної трансформації, для якого перемога – не тріумф і не помста, а проект майбутнього. Він репрезентує зрілу індивідуацію як здатність тримати силу під мірою, а перемогу – під відповідальністю. «Топологія нового світу» стає ключем до архетипу Діомеда, оскільки він мислить простором, нормою, тривалістю, і в цьому смислі він ближчий до Афіни, ніж до Ареса.

Психодинамічно Анімус Діомеда – дисциплінований, ясний, «прохолодний», але не холодний - він не втрачає людського. Аніма інтегрована як інтуїція межі й емпатія до реальності спільноти. Персона Діомеда постає в ролі стратега і носія норми. Самість у нього – проектна, вона спрямована в майбутнє, а не заради такого ефекту як слава. Тінь не витіснена, а включена у рішення - Діомед знає, що насильство існує, але не дозволяє йому стати мовою миру.

Для мікросоціологічного рівня аналізу Діомед – тип зрілого лідера відбудови, здатного працювати з травмою не як з «слабкістю», а як з матеріалом реконструкції відносин. На мезорівні поліса Діомед є архетипом післявоєнної архітектури, в якій перемога стає маршрутом довіри, інституцією пам’яті, практикою відповідальності. Соціопсихотопологія тут максимально прикладна, тут «новий світ» – це карта світу, за якою будуються нові центри,

перерозподіляються межі, вузли робляться місцями примирення, простір перестає бути фронтом і стає домом.

Психобіографічний аналіз визначає, що Діомед – герой переходу, оскільки його життєва логіка демонструє, як суб'єкт виходить із війни, не капітулюючи перед травмою і не абсолютизуючи її. Для конфліктології ці висновки дають модель трансформації, конфлікт не «закривається», а переводиться в нову форму співіснування. Для терапії він постає як архетип посттравматичного зростання, де біль не заперечується, але й не керує. Для профайлінгу він є типом «стратега-архітектора» з низьким ризиком імпульсивної ескалації, високим потенціалом миротворення.

Соціопсихобіоніка тут демонструє єдність біологічного ресурсу, культурної норми міри, діяльності реконструкції і стабілізацію в просторі. Новизна розділу доведена тим, що перемога стає топологією майбутнього і стратегічної відповідальності, а не залишається значущою подією. Практичне значення розділу актуалізує відбудову, медіацію, стратегічне прогнозування, політику реінтеграції, дизайн інституцій миру.

Розділи VI–XII утворюють не послідовність окремих героїчних портретів, а єдину архетипічну систему, у якій кожен герой фіксує специфічний тип конфлікту, відповідну йому стратегію дії та форму перемоги – або її межу. У цій матриці герой виступає не персонажем, а оператором переходу між різними режимами буття від страху до дії, від сили до права, від війни до миру, від події до структури.

Перший вимір визначений типом конфлікту, що має значення процесу від зовнішнього жаху до трансформації світу. Персей відкриває матрицю як архетип первинного конфлікту, де загроза ще зовнішня, але вже здатна зруйнувати суб'єкта. Це конфлікт страху, паралічу і втрати дистанції. Геракл радикалізує напругу, переводячи її в онтологічний конфлікт сили – між енергією буття і відсутністю міри. Тесей піднімає конфлікт на рівень соціальної структури, в якому йдеться вже не про перемогу над ворогом, а про впорядкування хаосу поліса. Беллерофонт демонструє технократичний конфлікт, у якому небезпекою стає не поразка, а перевищення легітимності через досконалість. Одіссей працює з конфліктом тривалості, в якому війна закінчена, але мир ще не почався. Ахілл виводить матрицю на рівень екзистенційної межі, тут конфлікт вирішується ціною життя. Діомед завершує систему як архетип трансформаційного конфлікту, у якому метою стає створення нового світу, а не перемога над старим.

Таким чином, конфлікти в матриці розташовуються не за принципом «сильніший–слабший», а за глибиною впливу на структуру реальності.

Другий вимір конфлікту здійснюється за стратегією і типом розуму в процесах від опосередкування до проектування. Кожному конфлікту відповідає свій режим стратегії. Персей працює через метіс дистанції - непрямий погляд, опосередковану дію, символізацію жаху. Геракл діє через техне дисципліни - повтор, правило, очищення, підпорядкування сили завданню. Тесей формує стратегію інституціоналізації - маршрут, закон, порядок, політичну форму.

Беллерофонт репрезентує тактичну досконаліть без стратегічної міри, що і призводить до краху. Одіссей використовує стратегію часу і маски - затримку, хитрість, адаптацію, пам'ять. Ахілл обирає стратегію абсолюту, де стратегія згортається в один граничний акт честі. Діомед мислить проектно-топологічно, стратегія для нього – це архітектура нового порядку.

У цій логіці маніфестовано, що стратегія в грецькому психокосмі – це не план, а форма мислення, відповідна типу конфлікту.

За третім виміром відображена психодинамічна конфігурація як робота з інстинктом і Самістю. Модель демонструє різні способи інтеграції інстинктивної стихії, у Персея інстинкт стримується через дистанцію; у Геракла – через виснажливу дисципліну; у Тесея – через символічний порядок і право; у Беллерофонта – інстинкт маскується технікою і виходить з-під контролю; в Одіссея – інстинкт каналізується через мову, роль і пам'ять; в Ахілла – інстинкт зливається з долею, знищуючи альтернативи, у Діомеда – інстинкт інтегрований у відповідальну Самість.

Це робить матрицю придатною для психобіографічного аналізу, терапії травми та профайлінгу, оскільки кожен архетип демонструє інший спосіб роботи з агресією, страхом і імпульсивністю.

За четвертим виміром конфлікти розглядається в соціальному масштабі від індивіда до цивілізації. На мікросоціологічному рівні архетипи відповідають типам дії особистості в кризі. На мезорівні – моделям влади, легітимності та соціального порядку поліса. На макрорівні визначаються цивілізаційно формуючі процеси війни, миру і відбудови. Тому за цим виміром Персей є стабілізацією після шоку. Геракл є мобілізацією ресурсу, Тесей – державотворення, Беллерофонт – ризик еліт, Одіссей – реінтеграції, Ахілл – радикалізації, Діомед – реконструкції і нового світу.

П'ятим виміром є визначення у конфлікті типу перемоги від події до процесу. Ключовий висновок моделі полягає в тому, що перемога в грецькому психокосмі еволюціонує: у Персея як уникнення знищення, у Геракла як очищення, у Тесея як порядок, у Беллерофонта як ілюзія тріумфу, у Одіссея як повернення, у Ахілла як смисл ціною життя, у Діомеда як створення можливості майбутнього.

Таким чином, перемога поступово перестає бути подією і стає процесом переходу, що і становить стратегічне ядро монографії.

Архетипічна модель, яка застосована у Розділах VI–XII і вибудувана в цій монографії, не є ані ілюстративним доповненням до аналізу міфу, ані спробою символічного узагальнення окремих героїчних сюжетів. Її фундаментальна цінність полягає в тому, що вона перетворює міфологічний матеріал на універсальну аналітичну схему, здатну працювати з реальними конфліктами – соціальними, політичними, психологічними й цивілізаційними. У цій матриці герой перестає бути фігурою минулого і стає моделлю дії в екстремальних умовах, а перемога – не подією, а процесом переходів між різними станами буття і соціального порядку.

За цією архетипічною моделлю архетипів Героя, як максимального полісного суб'єкта, ми спробували зробити аналіз матриць війни і миру. Для соціології і політології війни і миру запропонована модель має принципове значення, оскільки дозволяє подолати редукцію війни до суто політичного або військового феномену. У межах цієї моделі війна постає як форма організації масштабного конфлікту, що має психічні, культурні, просторові й темпоральні виміри. Архетипи Персея, Геракла, Тесея, Беллерофонта, Одіссея, Ахілла і Діомеда дозволяють розрізняти типи війни від реактивної оборони і мобілізації до радикалізації, виснаження і трансформації.

Мир у цій логіці також не редукується до відсутності бойових дій. Він мислиться як інша топологія соціального простору, інший режим пам'яті, інший спосіб інтеграції агресії. Тому матриця дозволяє аналізувати причинно-наслідковий характер – і початок війни й її наслідки - травму, розпад соціальних зв'язків, кризу легітимності, проблему повернення. Соціологічна цінність підходу полягає в тому, що він дає мову для опису переходів між війною і миром без ілюзії «чистого завершення» конфлікту.

У політичній конфліктології архетипічна матриця відкриває можливість аналізувати владу через інститути і через типи суб'єктності, які ці інститути наповнюють. Беллерофонт у цьому смислі стає ключовим попередженням, що самі по собі технічна досконалість, військовий успіх або управлінська ефективність не гарантують стратегічної легітимності. Навпаки, успіх може запускати гібрис – втрату міри між можливістю і правом.

Модель дозволяє розрізняти еліти мобілізації (Геракл), еліти порядку (Тесей), еліти радикалізації (Ахілл), еліти трансформації (Діомед) і тим самим оцінювати ризики політичних рішень не постфактум, а превентивно. Це робить її придатною для аналізу криз влади, переворотів, революцій і переходів від авторитарних до інституціоналізованих форм управління. У цьому контексті архетипіка виступає як інструмент стратегічної етики, що дозволяє побачити межі допустимого до того, як вони будуть порушені.

Особливе практичне значення модель має для програм реінтеграції і ресоціалізації після війни, катастроф і надзвичайних ситуацій. Одіссей у цій системі є не романтичним мандрівником, а архетипом суб'єкта повернення, який змушений знову зібрати Самість після розчинення у ролях війни. Модель проявляє складність процесу повернення, яка є сильнішою за саму участь у конфлікті, тому що мир вимагає інших навичок, іншої ідентичності, іншої роботи з афектами. На соціальному рівні це означає, що ресоціалізація не може обмежуватися економічною адаптацією або юридичним статусом. Вона потребує перекодування досвіду, створення маршрутів пам'яті, символічних форм визнання і нових ролей. Архетипічна матриця відбиває проектування і складання цих процесів не інтуїтивно, а структурно – з урахуванням типу конфлікту, який пережила спільнота.

Для психотерапії травми запропонована модель важлива тим, що вона не розглядає травму як аномалію, а як наслідок певного типу конфлікту, що не був

інтегрований у Самість. Персей дає модель первинної стабілізації, Геракл – роботи з неконтрольованою агресією, Ахілл – приклад радикалізації смислу, де життя приноситься в жертву ідеї.

Модель спрямована на визначення радикалізації не як патології, а як застрягання на певному архетипічному етапі, де подальший перехід заблокований. Це відкриває можливості і для лікування, і для профілактики – через створення умов для переходу до інших форм суб'єктності, де сила і смисл знову знаходять міру.

Нарешті, у сфері стратегічного прогнозування і відбудови архетипічна модель пропонує принципово інше розуміння перемоги. Діомед як завершальний архетип демонструє, що справжня перемога полягає не у знищенні ворога і не у поверненні до минулого, а у створенні нового світу, де самі умови виникнення конфлікту змінені.

Це робить модель придатною для аналізу післявоєнної реконструкції, реформ, інституційного дизайну і просторового планування. Відбудова в цій логіці – це не технічний процес, а топологічна перебудова соціального простору, де нові маршрути, центри і межі мають утримувати напругу, не допускаючи її вибуху.

Сукупно архетипічна матриця Розділів VI–XII формує універсальну модель аналізу конфлікту, у якій поєднані психодинаміка, соціальна структура і стратегічна перспектива. Її наукова новизна полягає у переході від опису конфліктів до аналізу переходів між ними. Її практична цінність – у здатності працювати з реальними кризами без редукції їхньої складності.

У цьому смислі міф у монографії перестає бути минулим. Він стає інтелектуальною лабораторією, де відпрацьовуються моделі дії, що залишаються актуальними доти, доки людські спільноти знову і знову опиняються на межі між війною і миром.

У сучасному світі, позначеному війнами, масовими травмами і радикальною невизначеністю, шлях Героя, реконструйований у цій монографії, постає як фрактальна модель ефективної діяльності в екстремальних умовах. Він демонструє, що справжня стратегія полягає не у швидкому усуненні конфлікту, а у здатності зберегти суб'єктність, право і пам'ять у тривалому часі.

Для дипломатії миру ця модель маніфестує, що мир не є паузою між війнами, а формою інституціоналізованої напруги. Для ресоціалізації та реінтеграції після війни ми приходимо до усвідомлення того, що травма не зникає, але може бути інтегрована через символ, ритуал і спільний наратив. Для індивідуальної діяльності в кризових умовах нашим висновком стає оптика того, що стратегія є мистецтвом переходів, а не контролю.

Головний внесок архетипічного аналізу конфлікту полягає в тому, що фокусує бачення на хаосі як загрозі і водночас і на потенціалі форми. Це означає, що Перемога є не завершенням, не кінцем боротьби, а з неї виростає початок відповідальності.



Частина І
Методологія дизайну дослідження Стратегії, Перемоги і Героїв у конфліктологічному вимірі міфологічного світогляду



Розділ I
Архетипіка конфлікту як методологічна оптика: дизайн комплексування підходів дослідження

У цій монографії конфлікт розглядається як сюжет сукупності подій, актів насильства, зіткнень інтересів в єдиному структурованому процесі становлення суб'єктності, в якому водночас формуються стратегія дії, образ Перемоги та фігура Героя. Такий підхід принципово відрізняється від інструментальних або нормативних теорій конфлікту. Йдеться не про те, як конфлікти вирішуються, а про те, чому вони відтворюються у стабільних формах – у міфах, історії, політиці та колективній уяві.

Методологічною передумовою цього аналізу є припущення, що конфлікт має глибинну психосоціальну граматику, яка не редукується ані до раціонального вибору, ані до матеріальних інтересів. У фокусі дослідження знаходяться концепції, які працюють із структурами несвідомого, логікою повторення, парадоксами комунікації та патернами ідентичності. У цьому розділі вибудовується інтегрована методологічна рамка, що поєднує аналітичну психологію Карла Ґустава Юнга, аналіз долі Ліпота Сонді, теорію комунікації Пола Вацлавика та психоаналітичну характерологію Отто Кернберґа, доповнену поняттям соціально-психологічної топології і авторським підходом соціопсихобіоніки.

Ця рамка не є еклектичним поєднанням різних шкіл. Вона вибудовується як узгоджена система методологічної оптики, у якій кожна теорія виконує чітку функцію: К.Г. Юнга – описує архетипну форму конфлікту; Л. Сонді – його доленосну повторюваність; П. Вацлавика – комунікативні пастки ескалації; О. Кернберґа – характерологічну організацію агресії та влади; С. Московічі перехід до соціальних і колективних уявлень; соціальна і психологічна топологія – просторову й політичну фіксацію цих процесів.

Аналітична психологія К.Г. Юнга: архетип як структура конфлікту.

Заслугою психоаналітичної традиції XX століття стало те, що вона дозволила перейти від редуктивного розуміння психіки як індивідуального феномена до аналізу глибинних структур, у яких біологічне, соціальне та символічне взаємодіють як єдина система. У цьому смислі Зиґмундові Фройду вдалося показати процес «психізації» – у термінології Карла Ґустава Юнга – як вплив культури на біологічні інстинкти, а також окреслити механізми соціальної інституціалізації родоплемінних форм життя, що закріплювалися у сценаріях спорідненості, табу й влади. Ці сценарії забезпечували соціальну організацію і самоорганізацію первісних спільнот, де «паливом» виступала енергія інстинктів.

К.Г. Юнг радикально розширює це бачення, вводячи поняття інстинкту не як суто біологічного імпульсу, а як універсального динамічного чинника психічного життя. Інстинкт, за Юнгом, – це мимовільний потяг до певної

діяльності, який може бути викликаний як зовнішнім стимулом, так і внутрішнім імпульсом, що запускає психічний механізм дії (Jung, 2016, p. 414). У цьому визначенні принципово важливим є те, що будь-який психічний процес, енергія якого не перебуває під контролем свідомості, має інстинктивний характер. Афекти, відчуття, а за певних умов навіть вольові процеси можуть набувати інстинктивної природи, якщо в них «просочується» несвідома енергія.

Протилежним до цього процесу є психізація – механізм, за допомогою якого інстинкти модифікуються, цивілізуються і підпорядковуються свідомому контролю. Проте К.Г. Юнг наполягав на амбівалентності цього процесу: надмірна психізація інстинкту може призводити до формування автономних комплексів, які «мстяться» у вигляді неврозів (Jung, 2014, pp. 3078–3079). Таким чином, конфлікт між інстинктивним і цивілізованим не зникає, а лише змінює форму.

Ця напруга розгортається в осі прогресії та регресії. Прогресія означає адаптацію до зовнішніх умов і вимог соціального світу, тоді як регресія спрямована на внутрішню реальність, індивідуальність і глибинні джерела психічної енергії. Перевага будь-якої з цих тенденцій є деструктивною: надлишок «тваринного» руйнує культуру, а надлишок цивілізованості робить інстинктивне хворобливим (Jung, 1948).

У юнґіанській перспективі інстинкти життя і смерті не є антагоністами у фройдівському смислі, а становлять бінарну пару, через яку психіка здійснює власну динаміку. Символи смерті набувають смислу лише у відношенні до життя, а життя розглядається як підготовка до смерті; у цій діалектиці смерть постає не запереченням, а повнотою життя (Samuels et al., 1986).

Юнг також виділяє п’ять груп інстинктивних чинників: голод, сексуальність, діяльність, рефлексію та творчість. Особливе місце тут посідає творчість, яку він трактує не як класичний інстинкт, а як психічний фактор, подібний до інстинкту за своєю динамікою. Творчий імпульс є примусовим, але не фіксованим, і може як інтегрувати, так і руйнувати особистість (Jung, 2014, Vol. 8). Творчість у Юнга завжди амбівалентна, вона є водночас актом творення й актом руйнування. Ця логіка безпосередньо виводить нас до проблеми агресії як інстинктивного чинника влади. Агресія, пов’язана з територіальністю та ієрархією (що показано в етології Конрада Лоренца), у соціальному вимірі стає базовим ресурсом формування владних структур. Юнг, однак, підкреслює діалектичний характер відношення інстинкту й архетипу: архетип має до психічного таке відношення, як інстинкт – до тілесного. Він є програмною формою організації психічного життя.

Тут увага має переміститися на фундаментальне поняття архетипу як змісту колективного несвідомого. Архетипи не є образами чи персонажами у наївному смислі, це структурні принципи, які проявляються у міфах, казках, снах і ритуалах. Юнг показує, що архетипи історично пов’язані з платонівським ейдосом і з поняттям «колективних репрезентацій» Леві-Брюля (Jung, 2014, Vol.



9 I). Первісні знання, закріплені в традиціях і табу, є свідомими формами архетипного змісту, що колись був несвідомим.

Особливе місце в цій структурі посідають архетипи Тіні, Трикстера та Психопомпа. Трикстер у Юнга – це фігура амбівалентної, несвідомої активності, що поєднує тваринне, людське й божественне. Він є руйнівником порядку і водночас передвісником трансформації (Jung, 2014, Vol. 9 I). У сучасних соціальних і політичних практиках трикстерські стратегії проявляються у маніпуляціях, фейках, шахрайстві, а також у «посередництві», яке маскує приховану волю до влади.

Психопомп, найчастіше персоніфікований у фігурі Гермеса, виступає посередником між несвідомим і свідомістю. Він пов'язаний з архетипами Аніми й Анімуса, Еросу й Логосу, і виконує компенсаторну функцію в умовах духовного дефіциту. Психопомп забезпечує можливість переходу – від хаосу до порядку, від конфлікту до смислу. У цьому контексті конфлікт у міфі та історії постає не як випадкове зіткнення, а як необхідна форма актуалізації архетипної напруги. Фігура Героя у давньогрецькому міфі є воїном та носієм здатності витримувати напругу між Еросом і Владою, життям і смертю, інстинктом і духом. Там, де ця напруга інтегрується, виникає стратегія і перемога; там, де вона витісняється, народжується тиранія або руйнівна ескалація.

Архетип – це структурний принцип психічної організації, що визначає спосіб переживання, реагування та смислотворення ще до будь-якого індивідуального досвіду (Jung, 1959/1968). Тому конфлікт у міфі постає не як випадкове зіткнення, а як необхідний момент актуалізації архетипної напруги.

Фігура Героя у давньогрецькому міфі є класичним прикладом такого принципу. Герой бореться із зовнішнім ворогом, він входить у простір конфлікту, який уже структурований архетипами Тіні, Матері, Батька, Закону і Самості. Його шлях – це не лінія подій, а траєкторія індивідуації, де кожен конфлікт є формою зіткнення Его з витісненими або ще не інтегрованими силами психіки (Jung, 1953/1966).

Особливо важливим для аналізу війни, насильства і стратегії є архетип Тіні. Тінь у Юнга не є «злом» у моральному смислі, вона є сукупністю тих імпульсів, афектів і прагнень, які не були прийняті Его-ідентичністю і тому проєктуються назовні (Jung, 1959/1968). Через Тінь ворог у міфі завжди постає як демон, чудовисько або варвар. Таким чином, конфлікт у міфологічній формі завжди є проєктивним: боротьба з Іншим є одночасно боротьбою з власною неінтегрованою частиною.

У цьому аспекті стратегія у міфі не може бути зведена до техніки. Вона є формою психічної організації сили. Герой перемагає не тому, що сильніший фізично, а тому, що здатен витримати архетипну напругу, не зруйнувавшись від неї. Там, де інтеграція не відбувається, конфлікт переходить у безмежну ескалацію, а герой – у фігуру руйнівного тирана або божевільного воїна.



Аналіз долі Ліпота Сонді: конфлікт як повторювана структура вибору.

Якщо оптика К.Г. Юнга дозволяє побачити архетипну форму конфлікту, то концепція аналізу долі Ліпота Сонді відповідає на інше фундаментальне питання - чому конфлікт повторюється. Сонді виходить із припущення, що людське життя організоване не випадковими рішеннями, а закономірними тропізмами вибору, які мають коріння у фамільному (родовому) несвідомому (Szondi, 1954; 1973). У цій логіці конфлікт є ситуацією, що виявляє доленосну форму, у яку суб'єкт знову і знову входить. Людина, спільнота або політичний актор можуть змінювати обставини, але відтворювати однакові сценарії насильства, домінування або самознищення. Це відбувається не через «помилки», а через те, що внутрішня потягова структура шукає реалізації.

Концепція аналізу долі, розроблена Ліпотом Сонді, виходить із простого, але концептуально радикального припущення - людське життя рідко є послідовністю випадкових і автономних рішень. Навпаки, воно демонструє дивовижну регулярність повторюваних виборів, типових стосунків, конфліктів і криз, які відтворюються незалежно від змін соціального контексту, географії або біографічних обставин. Людина може змінювати місця проживання, професії й партнерів, але знову і знову опинятися в ситуаціях, які мають однакову внутрішню структуру. Цю повторюваність Сонді визначає як долю (Szondi, 1954).

Принципово важливо, що в сондіанській концепції доля не ототожнюється з фатумом у міфологічному або містичному сенсі. Вона не нав'язується людині ззовні і не заперечує свободи. Доля постає як внутрішня закономірність вибору: людина щоразу обирає сама, але її вибір не виникає з порожнечі. Він формується на ґрунті прихованих психічних сил, які Сонді локалізує у сфері фамільного, або родового, несвідомого – рівня психіки, що міститься між індивідуальним несвідомим Фройда і колективним несвідомим Юнга та має власну структурну логіку (Szondi, 1954; Szondi, 1973).

Методологічна сила аналізу долі полягає у зміні самої постановки питання про людину. Класична психологія зазвичай зосереджується на рисах особистості або на подіях біографії. Сонді ж пропонує іншу аналітичну перспективу, що визначена тим, які вибори людина здійснює знову і знову, і чому саме такі (Szondi, 1954; Szondi, 1973). Таким чином, увага зміщується від опису станів до реконструкції процесу, від фіксації симптомів – до виявлення доленосної логіки.

У межах цієї логіки аналіз долі постає як техніка психодіагностики і метод інтерпретації життєвого шляху. Біографія розглядається як цілісний текст, у якому окремі події – любов, конфлікт, професійний успіх, криза або хвороба – пов'язані між собою глибинною структурою потягів і виборів (Szondi, 1954; Szondi, 1973). Таке бачення знімає ілюзію випадковості, але водночас не позбавляє суб'єкта відповідальності.

Особливо показовим у методологічному смислі є використання Сонді фігур Каїна і Мойсея як граничних моделей доленосної відповіді. У його інтерпретації Каїн і Мойсей не є моральними символами добра і зла, а

виступають екзистенційними сценаріями реалізації однієї й тієї ж пульсійної напруги (Szondi, 1956; Szondi, 1969). Каїнів сценарій – це реалізація потягу без опосередкування, без символізації і без закону; він короткий, вибуховий і руйнівний (Szondi, 1956). Мойсеїв сценарій, навпаки, є довгим і складним шляхом трансформації, який передбачає визнання власної темної сторони, прийняття відповідальності і створення форми, що стримує руйнівну силу, не заперечуючи її існування (Szondi, 1969).

У такому ракурсі Мойсей не є «кращою людиною», ніж Каїн. Він є людиною, якій вдалося перетворити долю з вироку на завдання. І це, за Сонді, становить ядро людської свободи (Szondi, 1954; Szondi, 1969; Szondi, 1973).

Ця методологічна пара є принципово важливою для аналізу міфологічного світогляду Давньої Греції. Між каїнітським вибухом і моісейовою формою розташовується грецький герой, який постійно балансує між гібрисом і мірою, між імпульсом і стратегією. Таке положення стає аналітичним дозволом інтерпретувати грецький міф як школу роботи з долею, у якій стратегія постає культурною технологією перетворення потягової енергії.

У ширшому методологічному вимірі аналіз долі не обмежується індивідуальною психологією. Його категорії є продуктивними для аналізу культур, політичних рухів і історичних епох. Колективи, так само як і індивіди, демонструють тропізми, повторення і доленосні сценарії, постійно перебуваючи перед вибором між каїнітською логікою вибуху і мозаїчною логікою трансформації (Szondi, 1954; Szondi, 1973).

Концепція Сонді зберігає свою актуальність у сучасному гуманітарному аналізі, оскільки вона дозволяє мислити людину і спільноту не як жертву обставин і не як сукупність рис, а як носіїв складної історії, яка одночасно є тягарем і ресурсом. Аналіз долі вчить бачити за випадковістю структуру, за повторенням – сенс, а за детермінацією – можливість відповідального вибору (Szondi, 1954; Szondi, 1973).

У цьому полягає його справжній гуманізм, людина не може обрати, яку долю вона отримала, але вона завжди залишається відповідальною за те, як саме вона її проживе (Szondi, 1954; Szondi, 1973).

У контексті цієї монографії це дозволяє інтерпретувати Перемогу не у наративі знищення ворога, а як здатність суб’єкта не зруйнувати себе власною агресією. Стратегія, що ігнорує доленосну логіку повторення, приречена відтворювати каїнітські сценарії; стратегія, що усвідомлює її, отримує шанс на мозаїчну трансформацію.

Концептуальна оптика Пола Вацлавика: конфлікт як комунікативна пастка та логіка ескалації.

Теорія комунікації, розроблена Полом Вацлавиком, вводить у методологію аналізу конфлікту принципово інший рівень пояснення – рівень взаємодії, на якому конфлікт перестає бути наслідком «поганих намірів» або «непорозумінь» і постає як самопідтримувана комунікативна система. У аналітичній перспективі

конфлікт виражається через комунікацію – він існує як особливий тип комунікативного порядку (Watzlawick et al., 1967).

Ключовим для даного дослідження є положення Вацлавика про те, що будь-яка поведінка є комунікацією, а отже – у конфлікті неможливо «не брати участі». Навіть мовчання, відсторонення або відмова від дії стають повідомленнями, які інтерпретуються іншою стороною і вбудовуються в логіку взаємної ескалації. Це означає, що конфлікт розгортається не на одному рівні рішень, а на рівні інтерпретацій інтерпретацій – тобто метакомунікації.

Розрізнення змістового і реляційного рівнів має особливе значення для комунікації. У конфліктній ситуації сторони часто вважають, що сперечаються про факти, ресурси або принципи, тоді як насправді головним є повідомлення про статус, владу, визнання або загрозу (Watzlawick et al., 1967). На цьому рівні формуються стійкі конфліктні конфігурації, які майже не піддаються раціональному врегулюванню, оскільки кожна спроба «пояснити» ситуацію сприймається як черговий акт домінування.

Для аналізу війни, насильства і міфологізованої Стратегії вирішальним є поняття пунктуації послідовності подій. Кожна сторона конфлікту схильна вважати власну дію реакцією, а дію Іншого – причиною. Таким чином формується замкнене коло взаємних виправдань: «я відповідаю, бо мене спровокували», і ця логіка може тривати без кінця (Watzlawick, 1976). У міфологічній формі це відповідає уявленню про «справедливу помсту», яка щоразу постає як необхідна відповідь, але ніколи не завершує конфлікт.

З методологічного погляду надзвичайно важливим є твердження Вацлавика, що спроби вирішити проблему тими самими засобами, які її підтримують, призводять до патологічного посилення проблеми (Watzlawick et al., 1974). У конфлікті це означає, що ескалація часто є не результатом агресивності як такої, а результатом надмірної раціональності, спрямованої на контроль, пояснення або примус до «правильного» бачення ситуації.

У цьому смислі стратегічне мислення, яке ігнорує комунікативну природу конфлікту, приречене на провал. Сторона, що намагається нав’язати остаточну інтерпретацію подій, фактично закріплює реляційний конфлікт і переводить його в площину екзистенційного протистояння. Міфологічна фігура Героя починає трансформуватися у фігуру «єдиного носія істини», що легітимує будь-яке насильство як необхідний засіб відновлення порядку.

П. Вацлавик також вводить принципову відмінність між першопорядковими і другопорядковими змінами. Першопорядкові зміни відбуваються всередині існуючої системи взаємодії: зміна тактики, ресурсів або акторів. Другопорядкові зміни означають трансформацію самої системи, зміну рамки, у якій конфлікт взагалі має смисл (Watzlawick et al., 1974). Для міфологічного аналізу це має ключове значення: справжня Перемога ніколи не є першопорядковою. Вона не зводиться до поразки ворога, а означає вихід за межі логіки взаємного знищення.



У давньогрецьких міфах цей момент часто репрезентується як втручання іншого рівня порядку – божественного закону, долі або міри (μέτρον). Герой, який не здатен здійснити другопорядкову трансформацію, приречений повторювати цикл насильства, незалежно від кількості перемог. З позиції теорії комунікації це означає, що він залишається замкненим у патологічній системі взаємних повідомлень, де кожна дія лише підтверджує вихідні припущення сторін.

Таким чином, внесок П. Вацлавика у методологію цього дослідження полягає в тому, що він дозволяє побачити конфлікт у зіткненні суб'єктів як самовідтворювану комунікативну структуру, яка поглинає учасників і нав'язує їм певні ролі. Стратегія, що прагне справжньої Перемоги, мусить працювати з ресурсами і силами, і головне - з логікою взаємодії, у якій ці сили набувають сенсу.

Отто Кернберґ: агресія, нарцисизм і влада як характерологічна основа конфлікту.

Психоаналітична теорія Отто Кернберґа вводить у методологію аналізу конфлікту рівень, без якого неможливо зрозуміти ані тривалу ескалацію насильства, ані специфічну привабливість героїчних ідеологій. Йдеться про характерологічну організацію агресії, тобто про ті стійкі структури особистості й колективної ідентичності, у межах яких агресія перестає бути реакцією і стає способом буття (Kernberg, 1992; 2004).

Для О. Кернберґа агресія не є вторинним феноменом, що виникає лише у відповідь на фрустрацію. Вона є первинною рушійною силою, яка з самого початку вплетена у формування об'єктних відносин. Те, яким чином агресія інтегрується або не інтегрується в структуру Его, визначає не стільки індивідуальну патологію, скільки тип політичної, військової або героїчної суб'єктності, здатної мобілізувати спільноту (Kernberg, 2008).

У цьому смислі конфлікт у О. Кернберґа постає як екстерналізація внутрішнього розщеплення. Там, де Его не здатне інтегрувати амбівалентність – любов і ненависть, залежність і автономію, вдячність і заздрість – виникає стабільна потреба в зовнішньому ворогові. Ворог стає носієм «поганого об'єкта», на який проєктується все те, що не може бути витримане всередині (Kernberg, 1992).

Ця логіка має принципове значення для розуміння війни і міфологізованої Стратегії. Війна в такій перспективі є політичним актом, разом з тим є характерологічним механізмом стабілізації. Вона дозволяє зберігати внутрішню цілісність через радикальне спрощення світу: «ми – добрі», «вони – злі». Тут виникає феномен, який О. Кернберґ описує як примітивні захисні механізми – розщеплення, проєктивна ідентифікація, ідеалізація та знецінення, які у колективному масштабі формують ідеологічно заряджений конфлікт (Kernberg, 2004).

Особливу увагу Отто Кернберґ приділяє патологічному нарцисизму, який має безпосередній стосунок до фігури Героя. Нарцисична структура прагне

визнання; тому вона потребує постійного підтвердження власної величі через перемогу над Іншим. У такій структурі ворог стає необхідним, оскільки без нього зникає сцена, на якій може розігруватися героїчна драма (Kernberg, 1975; 2008).

У міфологічному контексті це дозволяє по-новому прочитати образи героїв, які не здатні зупинитися після перемоги. Їхня агресія не вичерпується досягненням мети, оскільки вона не спрямована на вирішення проблеми, а на підтримку ідентичності. З позиції О. Кернберґа така агресія є не стратегічною, а характерологічною, омевдбет вона не служить виживанню спільноти, а слугує стабілізації внутрішнього розщеплення через зовнішнє насильство.

Надзвичайно важливим для даного дослідження є кернберґівське розрізнення між інтегрованою і дезінтегрованою агресією. Інтегрована агресія включена в систему цінностей, норм і символічних обмежень; вона може бути джерелом захисту, рішучості й відповідальності. Дезінтегрована агресія, навпаки, функціонує автономно, не підкоряючись ані моральним, ані стратегічним межам, і вона знаходиться в основі масового насильства та руйнівних війн (Kernberg, 1992; 2004). У цьому пункті концепція О. Кернберґа безпосередньо змикається з юнґіанською Тінню та сондіанською фігурою Каїна. Агресія, яка не була інтегрована, не зникає; вона шукає реалізації у формі ворога, зради, очищення або «священної війни». Тому ідеології, що апелюють до абсолютної чистоти, величі або історичної місії, так часто поєднуються з готовністю до тотального насильства.

Для методології цієї монографії принциповим є твердження Кернберґа, про те, що справжня стратегічна сила виникає не з тотального контролю або знищення ворога, а з інтеграції агресії в зрілу структуру Его. Перемога, яка не супроводжується внутрішньою інтеграцією, є лише паузою між циклами конфлікту. Вона не створює миру, а лише відтерміновує наступну ескалацію (Kernberg, 2008).

Таким чином, внесок Кернберґа у концепцію архетипіки конфлікту полягає в тому, що він висвітлює внутрішню психологічну ціну війни і героїзму. Герой, який не здатний інтегрувати власну агресію, неминуче перетворюється на носія деструктивної сили, навіть якщо його дії тимчасово сприймаються як Перемога.

Соціологічна і соціально-психологічна концепція Сержа Московічі: колективна уява, насильство і конструювання героїчної реальності.

Концепція Серж Московічі займає особливе місце у методології цього дослідження, оскільки вона дозволяє перейти від аналізу індивідуальних психічних структур і комунікативних взаємодій до рівня колективної уяви, на якому формуються образи ворога, сакралізовані фігури влади та героїчні наративи. На відміну від класичної соціальної психології, що зосереджується на установках або міжособистісних відносинах, Московічі аналізує ті процеси, через які суспільство виробляє смисли, що сприймаються як об’єктивна реальність (Moscovici, 1993).

Ключовим поняттям його підходу є соціальні репрезентації – форми колективного мислення, за допомогою яких абстрактні, загрозливі або

незрозумілі явища переводяться у знайомі образи, міфи й наративи. Соціальна репрезентація не тривіальне відображення дійсності, вона є механізмом її конструювання, який визначає, що вважається нормальним, небезпечним, героїчним або ворожим (Moscovici, 1993).

У контексті конфлікту це означає, що війна, насильство і стратегія ніколи не існують у «чистому» вигляді. Вони завжди опосередковані колективними уявленнями, які надають їм сенсу і моральної легітимації. Концепція Московічі стає методологічно сумісною з юнгіанським аналізом архетипів і сондіанським аналізом долі: архетипи і потяги не реалізуються безпосередньо, а втілюються через соціальні репрезентації, що роблять їх прийнятними або навіть бажаними.

Для цієї монографії особливе значення має ідея Московічі про активну роль мас і меншостей у виробництві соціальної реальності. Він показує, що колективні уявлення не є пасивним продуктом еліт або інституцій. Навпаки, вони формуються у динаміці взаємодії, де меншини, пророки, харизматичні лідери або радикальні групи можуть нав’язувати нові образи світу, які згодом стають домінантними (Moscovici, 1993).

Цей механізм має пряме відношення до фігури Героя. Герой у міфі й політиці є індивідом, як вузлом соціальних репрезентацій, через який колектив проектує власні страхи, надії і прагнення. Героїчні фігури часто наділяються напівбожественним статусом вони стають носіями смислів, що виходять за межі раціонального обґрунтування.

С. Московічі радикалізує цю тезу, показуючи, що суспільства схильні створювати сакралізовані фігури влади як спосіб впорядкування хаосу і страху (Moscovici, 2020). Бог, вождь або герой постають як відповіді на колективну тривогу, як символічні конструкції, що дозволяють легітимувати насильство, жертву і підпорядкування. Героїзація конфлікту у цьому контексті є не випадковою, а структурно необхідною для суспільств, що переживають кризу або екзистенційну загрозу. Навіть зараз в науці коли «люди, що відкрили в ній засіб боротьби із забобонами й страхом, вбачали в її лабораторіях і обчисленнях обіцянку свободи. На карту було поставлено долю всього виду – і саме так і сталося... Більшість наук, створених людиною, спрямовані на здобуття раціональності – чи то економіка, чи когнітивна психологія, чи весь комплекс сучасних високих технологій, символом яких є комп’ютер. Вони прагнуть підпорядкувати нас пануванню логіки, логічних процесів, застосованих до розв’язання проблем першочергового значення. Проте – у найбільш нестерпному з усіх парадоксів – не можна не зауважити, що впродовж останньої чверті століття все те, що ми намагалися вигнати з розуму, всі ті практики, які – справедливо чи ні – вважалися лише забобонами або химерами, повертаються з помстою. Достатньо лише прислухатися до того, про що говорять люди, подивитися, як використовуються деякі найсучасніші техніки, – і здивування буде приголомшливим» (Moscovici, 2014, p.759). Повертається нова «магія» і нові забобони міфологічної свідомості.



Методологічно важливо, що Московічі не зводить ці процеси до забобонів, маніпуляції або ідеології у вузькому сенсі. Соціальні репрезентації діють ефективно тому, що вони переживаються як очевидні і природні. Люди не «вірять» у них як у пропаганду – вони в них живуть. Це пояснює стійкість образів ворога і сакралізованих форм Перемоги навіть тоді, коли вони суперечать емпіричним фактам або раціональним інтересам (Moscovici, 1993).

У межах архетипіки конфлікту концепція Московічі прояснює перехід від психічної напруги до соціальної реальності. Те, що в аналітичній психології постає як архетип, у сондіанському підході – як доленосний сценарій, а в теорії комунікації – як пастка взаємодії, у соціальній психології Московічі набуває форми колективного знання, закріпленого у мові, ритуалах і просторових практиках.

Таким чином, стратегія в цій методологічній рамці не може розглядатися винятково раціональне планування. Вона завжди включає роботу з соціальними репрезентаціями: з образами справедливості, жертви, героїзму і ворога. Перемога, відповідно, є військовим або політичним результатом, і головне, успішною стабілізацією колективної уяви, в якій конфлікт отримує завершений і легітимний сенс.

У підсумку концепція Сержа Московічі забезпечує критично важливий рівень методологічного аналізу – вона показує, як індивідуальні психічні структури і архетипні схеми стають соціальною реальністю, здатною організовувати масову поведінку, виправдовувати насильство і продукувати фігури Героя. Без цього рівня аналізу архетипіка конфлікту залишалася б психологічною моделлю; з ним вона перетворюється на повноцінну соціально-психологічну теорію стратегії і перемоги.

Соціальна і психологічна топологія конфлікту: просторовий аналіз як методологічний підхід дослідження Стратегії, Перемоги і Героя.

Просторовий аналіз у дослідженні застосовується не як допоміжна техніка опису територіальних конфігурацій, а як засадничий соціально-філософський і соціологічний підхід, задля реконструювання конфлікту, стратегії та героїчної суб’єктності як просторово вироблених й просторово закріплених форм соціального буття. Вихідною методологічною передумовою є положення про те, що простір не передує соціальному життю як нейтральне тло, а формується внаслідок історичних практик, відносин влади, символічних проєкцій і колективної уяви.

Такий підхід ґрунтується на соціально-філософській концепції простору, сформульованій Анрі Лефевр, відповідно до якої простір є продуктом соціального виробництва, а отже – носієм нормативних режимів, політичних ієрархій і культурних сценаріїв (Lefebvre, 1991). Просторові форми – міста, сакральні центри, агори, укріплення, дороги й поля бою – не обслуговують соціальні процеси, а активно їх формують, задаючи межі можливого, допустимого та легітимного.



Для аналізу давньогрецького поліса ця установка має принципове значення, оскільки античний простір ніколи не був нейтральним. Він був космологічно, політично й етично навантаженим, поєднуючи у собі матеріальні, соціальні та символічні виміри. Просторовий аналіз у цій монографії функціонує як методологічна вісь, що дозволяє інтегрувати соціальну філософію, соціологію, історію, аналітичну психологію, міфологію та стратегічний аналіз у єдину аналітичну рамку.

Онтологічним ядром цього підходу є уявлення про простір як соціально вироблену реальність, у якій відносини влади, практики насильства та символічні структури не відображаються, а конституюються. Простір у цій перспективі постає як активний агент соціальної організації, що формує політичну суб'єктність, закріплює моделі Перемоги та задає траєкторії героїчної дії (Lefebvre, 1991). Стратегія, відповідно, мислиться як мистецтво прийняття рішень, як практика просторового впорядкування – контролю центрів, організації меж і регуляції маршрутів.

Аналітичним інструментом просторового аналізу в роботі є тріадична модель простору, запропонована Лефевром. Вона дозволяє одночасно працювати з різними рівнями соціальної реальності, не зводячи їх один до одного. По-перше, простір розглядається як простір практик, тобто сукупність тілесних, ритуальних, військових і політичних дій, через які суб'єкти освоюють і відтворюють просторовий порядок. У такому вимірі стратегія постає як практика руху, мобілізації, контролю ключових точок і колективної дії.

По-друге, аналізується репрезентований простір – концептуалізований і легітимований порядок, зафіксований у планах, сакральних осях, архітектурних домінантах і політичних наративах. У цьому вимірі перемога перестає бути подією і набуває символічної тривалості, закріплюючись у храмах, трофеях, монументах і ритуалах пам'яті.

По-третє, вирішальне значення для дослідження міфологічної свідомості має прожитий простір – простір афектів, страху, колективної травми та героїчної пам'яті. Простір стає носієм архетипних смислів, а герой – вузловою фігурою просторової пам'яті спільноти, що поєднує досвід, символ і дію (Lefebvre, 1991; Tuan, 1977).

Подальший розвиток просторового аналізу не заперечує лефеврівське методологічне ядро, а розгортає його в різних аналітичних вимірах. Так, концепція «третього простору» у працях Едварда В. Соя дозволяє мислити простір як аналітичну єдність матеріального, уявного та прожитого, що є особливо продуктивним для дослідження героїчних наративів, у яких стратегія, символ і досвід не розділяються (Soja, 1996). У цій перспективі античний поліс постає як єдине поле, де військова стратегія, політична ідеологія та міфологічна уява співіснують без ієрархічного розриву.

Вагомим доповненням до цього підходу є аналіз простору як технології влади, розроблений у працях Мішеля Фуко. Фуко показує, яким чином архітектура, локалізація тіл і просторове розмежування функціонують як

механізми дисципліни, нормалізації та контролю (Foucault, 1977; 1986). У контексті цього дослідження це дозволяє інтерпретувати сакральні, військові й політичні простори як символи і режими формування доблесті, підпорядкування і легітимної сили.

Гуманістичний вимір просторового аналізу представлений у працях Ї-Фу Туана, який показує, що простір перетворюється на місце лише тоді, коли він пережитий тілесно й афективно. Категорії страху, дому, пам'яті та прихильності до місця дозволяють реконструювати героїчні та травматичні ландшафти як складові колективної уяви, у межах якої формується міфологічний сенс Стратегії та Перемоги (Tuan, 1977; 1979).

Важливим емпіричним і перцептивним доповненням є підхід Кевіна Лінча, який дослідив, яким чином міський простір структурується у сприйнятті через шляхи, межі, вузли, райони та орієнтири (Lynch, 1960). Для цієї монографії його модель є принципово значущою, оскільки дозволяє поєднати архетипічний і когнітивний аналіз міста як простору стратегічної орієнтації та політичної ідентичності.

Узагальнюючи, просторовий аналіз у нашій роботі функціонує як формалізований методологічний підхід, що передбачає розгляд соціальних і міфологічних явищ як просторово закорінених, реконструкцію стратегій через організацію центрів, меж і маршрутів, інтерпретацію Перемоги як просторово-символічної фіксації порядку та аналіз Героя як фігури просторової медіації між практичним, репрезентованим і прожитим простором.

Застосування цього підходу дозволяє інтерпретувати давньогрецький міф не як архаїчний наратив, а як цілісну когнітивну систему, у якій простір виконує ключову роль у формуванні стратегічного мислення, етики доблесті та політичної суб'єктності. У такому дослідницькому фокусі просторовий аналіз постає методологічною оптикою дослідження Стратегії, Перемоги і Героя.

Методологічна інтеграція глибинної психології та spatial analysis дозволяє перейти від опису конфлікту як процесу до його реконструкції як топологічної структури. У цій перспективі конфлікт існує в часі, а також і насамперед у просторі позицій, де кожна дія, ідентичність і стратегічне рішення займають визначене місце відносно центру, межі, ворога та горизонту перемоги.

Вихідною передумовою цієї моделі є положення, що простір не є нейтральною сценою, а соціально й символічно виробленою реальністю (Анрі Лефевр). За цим положенням робимо наступний крок – психічні структури конфлікту – архетипи, потяги, характерології та комунікативні пастки – проявляються у просторі і закріплюються в ньому, набуваючи тривалості, видимості та політичної легітимації.

У соціальній і психологічній топології конфлікту центр виконує функцію онтологічної та нормативної осі. На рівні глибинної психології він відповідає принципу Самості у Карл Ґустав Юнг, тобто інтегративному центру психіки, який утримує протилежності без їх знищення. На рівні аналізу долі Ліпот Сонді

центр корелює з Его як здатністю перетворювати потяг на форму, а не на вибух. У політичному вимірі це центр Закону, міри (μέτρον) і легітимної стратегії.

Просторово цей центр фіксується через акрополь, храм, аґору, сакральну вісь поліса. Він є географічною домінантою і психосоціальним якорем, що визначає, які форми насильства допустимі, а які – руйнівні для самої спільноти. Втрата центру означає політичну кризу, як розпад здатності інтеграції агресії, що неминуче веде до ескалації конфлікту.

Межа є ключовою зоною конфлікту. Тут відбувається проєкція Тіні у юнґіанському сенсі, коли все неприйнятне для внутрішнього порядку виноситься за кордон «нашого» простору. Ворог у цій логіці є не стільки зовнішнім актором, скільки топологічною позицією, необхідною для стабілізації ідентичності.

У сондіанській перспективі межа є місцем повторюваного вибору: спільнота знову і знову знаходить ворога, через якого реалізує власний тропізм агресії. У кернберґівському вимірі саме на межі активуються примітивні захисні механізми – розщеплення, ідеалізація та знецінення, які дозволяють підтримувати уявну цілісність «центру» ціною дегуманізації Іншого (Отто Кернберґ).

Просторово межа матеріалізується у стінах, кордонах, фортецях, прикордонних зонах, але водночас – у міфологічних образах чудовиськ, варварів, хтонічних сил. Це простір нібито оборони, за яким прихована спокуса ескалації, де конфлікт легко переходить з обмеженого у тотальний.

Герой у цій топології не зводиться до воїна або переможця. Він є фігурою просторової медіації, що поєднує центр і межу, порядок і хаос, закон і агресію. Його шлях завжди має просторову форму: вихід із центру, перетин межі, зустріч з ворогом і можливе повернення.

З позиції теорії комунікації Пол Вацлавик герой також є вузлом метакомунікації. Він діє і задає інтерпретацію дії, що вважається справедливою відповіддю, де початок і кінець насильства, хто є агресором, а хто – захисником. І героїчні наративи мають вирішальне значення для пунктуації конфлікту й можуть або замкнути його в коло помсти, або вивести за межі ескалації.

Коли герой не здатний інтегрувати агресію, він перетворюється на фігуру каїнітського типу: простір навколо нього розширюється через руйнування, а межа постійно зсувається. Коли ж інтеграція відбувається, герой стає носієм другого порядку зміни – трансформації самої логіки конфлікту.

У цій методологічній рамці Перемога не є точкою в часі. Вона є стійкою просторовою конфігурацією, у якій агресія обмежена, центр збережений, а межа стабілізована. Через це в античному світі перемога закріплюється як у наративах, так і в архітектурі, культах, ритуалах, міфологічній пам’яті.

Якщо перемога не фіксується просторово – через сакралізацію місця, відновлення меж і повернення до центру, – вона лишається комунікативною ілюзією. З позиції Кернберґа це означає, що агресія залишилася дезінтегрованою; з позиції Вацлавика – що конфлікт не вийшов за межі власної системи; з позиції Сонді – що доленосний сценарій не був трансформований.



Соціологічна і соціально-психологічна топологія конфлікту дозволяє мислити Стратегію, Перемогу і Героя як єдину просторово-психічну структуру, у якій:

архетипи задають форму конфлікту;

потяги визначають його повторюваність;

комунікація фіксує або розмикає ескалацію;

характерологія визначає тип насильства;

простір закріплює результат як порядок або як руїну.

У такій інтегрованій рамці давньогрецький міф постає не в значенні архаїчної оповіді, а як високоорганізована модель стратегічного мислення, здатна описувати минуле і повторювані конфігурації сучасних конфліктів.

Архетипіка конфлікту: психокосм Стратегії, Героя і Перемоги.

Дослідження конфлікту, війни і стратегічної дії стикається з принциповим методологічним обмеженням – жодна окрема дисципліна не здатна адекватно описати явища, у яких поєднуються психічні імпульси, колективні уявлення, просторові структури, комунікативні режими та історична тривалість. Раціоналістичні моделі редукують конфлікт до інтересів і ресурсів; психологічні – до внутрішніх мотивацій; соціологічні – до інституцій і ролей. У результаті з поля зору зникають головні питання: як народжується стратегія, яким чином формується герой і за рахунок чого перемога стає або не стає стійкою.

Відповіддю на цю проблему в межах даної монографії є інтегрована архетипна методологія, у центрі якої перебуває не подія і не актор сам по собі, а структура дії, що відтворюється в міфі, історії та сучасності. Ця структура описується через поняття психокосму – багаторівневої системи, у якій архетипи, потяги, комунікація, колективна уява і простір формують єдине поле стратегічної реальності.

Вихідною точкою методології є аналітична психологія Карла Ґустава Юнга, у якій архетипи осмислюються як структурні елементи колективного несвідомого – форми досвіду, що передують індивідуальному усвідомленню і спрямовують сприйняття, афекти та поведінку (Jung, 1968). Архетип Героя, у цій логіці, не є літературним образом; він є матрицею переходу через межу, зустрічі з загрозою і можливості трансформації.

Однак юнґіанський підхід має принципове обмеження: він описує психічну форму, але не пояснює, чому одні архетипні сценарії стабілізуються в соціальній реальності, а інші – ні. Така проблематика обумовлює в цій монографії методологічний підхід, через який архетипіка виходить за межі чисто психологічної інтерпретації і включає соціально-психологічні, доленосні та просторові виміри.

Ключовим кроком у подоланні цієї межі є залучення аналізу долі Ліпота Сонді, який дозволяє описати архетип не лише як символ, а як повторювану структуру вибору (Szondi, 1954; 1973). Сонді показує, що свобода людини реалізується не у відсутності детермінацій, а у способі роботи з ними: доля не зникає, але може бути перетворена з фатального сценарію на завдання.



Методологічно вирішальним є сондіанське розрізнення між каїнітською і мозаїчною формами реалізації потягу. Перша ґрунтується на негайному вивільненні агресії та веде до руйнівного повтору; друга – на тривалій символізації, обмеженні та формуванні закону. У цьому проміжку між імпульсом і формою виникає стратегія як культурна технологія роботи з насильством.

Рівень індивідуального вибору і потягу не вичерпує логіки конфлікту. Навіть інтегрований суб'єкт діє у полі взаємодії, де конфлікт може набути автономної динаміки. Такий вимір описує теорія комунікації Пол Вацлавик, згідно з якою конфлікт функціонує як самопідтримувана комунікативна система (Watzlawick et al., 1967; 1974).

Принципово важливим є розрізнення між першопорядковими і другопорядковими змінами. Більшість стратегій діють у межах першого порядку – змінюють тактики, ресурси, акторів. Архетип Перемоги ж пов'язаний із другим порядком – трансформацією самої рамки взаємодії. Без цього конфлікт відтворюється незалежно від результатів окремих битв.

Там, де комунікативна ескалація поєднується з неінтегрованою агресією, формується характерологічна основа війни. Цей вимір розкриває психоаналітична концепція Отто Кернберґа, яка дозволяє описати, як розщеплення, ідеалізація і знецінення перетворюються на колективні політичні механізми (Kernberg, 1992; 2004).

У цій перспективі герой може набувати деструктивної форми, не як медіатор між порядком і хаосом, а як носій нарцисичної агресії, що потребує постійного ворога для підтвердження власної величі. Перемога в такому разі не стабілізує простір, а лише відкладає наступний цикл насильства.

Психічні й комунікативні структури стають історично дієвими лише тоді, коли вони закріплюються у колективній уяві. Цей рівень методології забезпечує соціальна психологія Сержа Московічі, зокрема його концепція соціальних репрезентацій (Moscovici, 1993, 2020).

Герой, ворог, жертва і справедлива війна постають тут як соціально вироблені смислові фігури, що сприймаються як очевидні. На цьому рівні стратегія включає роботу з ресурсами, образами, міфами і легітимацією насильства.

Завершальним рівнем психокосму є простір. Просторовий аналіз, спираючись на концепцію виробництва простору Анрі Лефевра (Lefebvre, 1991), дозволяє показати, що перемога стає реальною лише тоді, коли вона просторово зафіксована – у межах, центрах, маршрутах і місцях пам'яті.

Концепція «третього простору» Едварда В. Соя (Soja, 1996) дає змогу інтегрувати матеріальний, символічний і прожитий виміри, а підхід Мішеля Фуко (Foucault, 1977; 1986) – описати простір як технологію влади. У цій логіці герой є фігурою просторової медіації, а перемога – стійкою конфігурацією порядку, а не одноразовою подією.

Узагальнюючи, архетипіка конфлікту в цій монографії вибудовується як психокосм, у якому:

– архетип задає форму дії;
– доля визначає повтор і можливість трансформації;
– комунікація або замикає, або розмикає ескалацію;
– характерологія визначає тип агресії;
– колективна уява легітимує сенс;
– простір стабілізує результат.

У такій інтегрованій рамці міфи Давньої Греції постають як високорівневі моделі стратегічного мислення, релевантні для аналізу сучасних конфліктів.

Українська архетипіка як наукове поле: нарис етапів становлення та методологічна архітектоніка.

Українська архетипіка формується не як імпортована теоретична мода, а як відповідь на хронічну методологічну нестачу класичних соціологічних і психологічних моделей у ситуаціях тривалих криз, переходів і війни. Її вихідною проблемою є неможливість адекватно пояснити сталі форми колективної дії, які повторюються в історії, культурі та біографіях, але не редукуються ані до індивідуальної психіки, ані до інституційних структур.

Теоретичним джерелом цього поля виступає аналітична психологія Карла Ґустава Юнга, у межах якої архетипи були осмислені як структурні елементи колективного несвідомого – універсальні форми досвіду, що організують сприйняття, афекти й поведінку (Jung, 1968). Водночас уже в юнґіанській традиції виникла напруга між психологічною інтерпретацією архетипів і потребою пояснювати їх соціальну, історичну та політичну дієвість.

Подальший розвиток цієї проблематики відбувається через соціально-психологічне переосмислення архетипних структур у працях Серж Московічі, де вони постають опосередковано – у формі соціальних репрезентацій, здатних набувати автономної сили та спрямовувати масову поведінку (Moscovici, 1993). Його інтелектуальна лінія відкрила можливість переходу від архетипу як внутрішнього образу до архетипу як соціально закріпленої структури смислу і дії.

Українська архетипіка виникає в точці перетину цих трьох імпульсів – юнґіанського, соціально-психологічного та соціологічного – але розвивається в умовах власного історичного досвіду, що вимагає аналізу межових станів, тривалих трансформацій і повторюваних сценаріїв нестабільності.

Формування української архетипіки як наукового напряму відбувалося не ізольовано й не як результат індивідуальних інтелектуальних ініціатив, а в межах потужної соціально-психологічної та соціологічної традиції, що склалася в Інституті соціології НАН України наприкінці 1980-х – на початку 1990-х років. У цей період Інститут виступав одним із ключових центрів переосмислення радянської соціальної науки та вироблення нових підходів до аналізу колективної свідомості, поведінки й суб’єктності в умовах глибоких суспільних трансформацій.

Важливу роль у становленні цього методологічного горизонту відіграли дослідження під керівництвом Людмила Сохань, пов’язані з проблематикою

нормативної регуляції, ціннісних орієнтацій і соціальної поведінки в періоди кризи та переходу. У в межах цих програм соціально-психологічний аналіз принципово вийшов за межі індивідуальної психіки й був спрямований на вивчення узагальнених моделей дії, характерних для великих соціальних груп, інституцій і масових процесів. Цей зсув створив методологічні передумови для подальшого осмислення архетипів як колективних регуляторів поведінки.

Паралельно в Інституті соціології активно розвивалися дослідження соціального часу, життєвих стратегій і суб'єктивного благополуччя, представлені працями Євгена Головаха та Олександра Кроніка. Їхні роботи були зосереджені на аналізі того, як соціальні злами переживаються на рівні повсякденного досвіду, як формуються образи майбутнього та яким чином суспільні кризи трансформують часову перспективу особистості. Хоча ці дослідження ще не були архетипними у строгому сенсі, вони сформували інтелектуальний простір, у якому колективні смислові структури почали розглядатися як реальні чинники соціальної дії, а не як похідні від інституційних змін.

У такому інституційному й інтелектуальному середовищі формувалася наукова траєкторія Едуарда Афоніна, чия діяльність у структурі Інституту соціології НАН України на початку 1990-х років стала однією з ключових ланок подальшого розвитку української архетипіки. Розпад радянської соціальної системи та становлення незалежної української держави актуалізували потребу в підходах, здатних пояснювати не поверхові інституційні трансформації, а й глибинні режими колективної поведінки, що активуються в умовах системної кризи.

Ранні військово-соціальні та соціально-психологічні дослідження, виконані Афоніним у межах програм Інституту соціології НАН України у 1991–1994 роках, були спрямовані на аналіз нормативної регуляції, типів поведінки та моделей суб'єктності в процесі демократизації Збройних Сил України. Хоча ці роботи ще не формулювали архетипіку як самостійний теоретичний напрям, вони заклали принципово важливі методологічні підвалини для подальшого аналізу стійких соцієтальних форм дії, які не зводяться ані до індивідуальної психології, ані до формальної інституційної логіки (Афонін, 1994).

У цьому смислі архетипний поворот у працях Афоніна постає не як ізольований інтелектуальний жест, а як органічне продовження соціально-психологічної лінії Інституту соціології НАН України, спрямованої на виявлення глибинних структур колективної свідомості й поведінки в умовах історичних зламів.

Особливу роль у підтриманні й інституціоналізації цієї лінії відіграв Відділ соціальної психології Інституту соціології НАН України, який з 1990 року функціонує у складі Інституту та послідовно розвиває дослідження соціальної регуляції поведінки, соціального простору життя та психосоціальних механізмів змін. Зміна назв і керівництва відділу від 1970-х до 2000-х років відображала не формальні реорганізації, а еволюцію наукової проблематики – від філософських

проблем психології до повноцінного аналізу соцієтальної психіки, колективних станів і символічної реальності.

Колективні праці відділу – від досліджень життєтворчості, життєвих криз і соціального простору життя до аналізу соціальної напруженості, інтеграції українського соціуму та масових емоційних станів – створили масштабний емпіричний і концептуальний корпус, у межах якого архетипні структури можуть бути реконструйовані не як абстрактні символи, а як реально діючі матриці соціальної поведінки. Ця традиція забезпечила українській архетипіці міцне методологічне підґрунтя на макро- та мезорівнях психокосму.

Формування української архетипіки як наукового напряму відбувалося в межах соціально-психологічної традиції Інституту соціології НАН України.

У цьому контексті вирішальним є внесок Едуард Афонін, у працях якого архетип уперше послідовно осмислюється як соцієтальна форма свідомості – стійка колективна матриця, що організує не уявлення, а й типові режими соціальної дії (Афонін, 2008). Архетип у цьому підході не зводиться до символу або образу, а постає як структурний принцип, який задає логіку очікувань, допустимих ролей і форм відповідальності в межах певного суспільства або історичного періоду (Афонін, 2008).

Соцієтальне тлумачення архетипу дозволяє побачити, що масові поведінкові патерни – наприклад, схильність до патерналізму, мобілізаційні сплески або, навпаки, періоди апатії – не є випадковими чи суто реактивними. Вони відображають глибинні колективні сценарії, які актуалізуються в умовах кризи або переходу. Архетип у такому контексті функціонує як своєрідний «каркас» соціальної реальності, що визначає, які дії сприймаються як легітимні, а які – як неможливі або неприйнятні (Афонін & Балакірєва, 2014), остання презентація результатів моніторінгу за 22 роки були представлені на V конгресі соціологів у 2025 році.

У структурі цієї монографії українська школа архетипіки виконує функцію макрорівня психокосму, на якому Герой постає як соцієтально санкціонований тип суб’єктності; Стратегія – як форма колективної координації дії; Перемога – як стан відновленої смислової та інституційної узгодженості.

Наступним ключовим етапом розвитку української архетипіки стали праці Олена Донченко, у яких було здійснено системне осмислення соцієтальної психіки як особливого рівня реальності, відмінного і від індивідуальної психіки, і від формальних інституцій (Донченко, 1994). У її концепції архетипи функціонують як регулятивні матриці управління, що визначають допустимі стилі лідерства, образи влади та сценарії відповідальності. Управлінські рішення, які суперечать домінантним архетипним уявленням, можуть виявлятися формально коректними, але соціально неефективними (Донченко, 2012).

Для цієї монографії концепція Донченко є методологічно ключовою, оскільки дозволяє розглядати Стратегію не як технічний план, а як архетипно

вкорінену форму колективної координації, а Перемогу – як відновлення соцієтальної цілісності.

Заповнення методологічної прогалини між макрорівнем соцієтальних структур і мікрорівнем індивідуального вибору здійснюється в межах психосоціальної методології, розробленої Олена Суший. Її підхід зосереджений на аналізі колективних станів – страху, мобілізації, солідарності, дезорієнтації – як відносно автономних феноменів, що визначають можливість або неможливість стратегічної дії (Суший, 2012).

Психосоціальний рівень демонструє, що архетип Героя не реалізується автоматично: для цього необхідне середовище групової підтримки, ідентифікації та визнання. Перемога ж осмислюється як психосоціальний перехід – від стану розпаду до відновленої координації.

Мікрорівень психокосму репрезентує українська рецепція долеаналізу Ліпота Сонді, розвинута у працях Михайла Вігдорчика, Олега Мальцева та Віталія Лунєва. У цьому напрямі долеаналіз розглядається не як клінічна техніка, а як метод аналізу відповідальності та повторюваних структур вибору в межових умовах.

Подальший розвиток українського долеаналізу пов’язаний із роботами Олега Мальцева та Віталія Лунєва, у яких доля аналізується в контексті екстремальних ситуацій, кримінологічних кейсів і культурно-історичних середовищ в експедиційній діяльності. У цих дослідженнях долеаналіз поєднується з аналізом пам’яті, копінгових механізмів і структур насильства.

Експедиційна діяльність, пов’язана з підготовкою їх праці «Філософія Півдня Італії», стала важливим прикладом того, як долеаналіз може застосовуватися для аналізу культурно зумовлених сценаріїв вибору, що відтворюються в конкретних соціальних середовищах. Ідеться не про етнопсихологічні узагальнення, а про дослідження того, як локальні культурні коди формують типові моделі відповідальності та ризику.

Окремий мезо- і мікрорівневий внесок становить одеська феноменологічна лінія архетипних досліджень, представлена працями Олександр Сагайдак та діяльністю Асоціації глибинної психології «Теурунг». У цьому підході архетип осмислюється як структура організації переживання у часі, що визначає можливість інтеграції травми та відновлення суб’єктності.

Для методології цієї монографії ця лінія важлива як мікромодуль аналізу анти-перемоги – ситуації, коли внутрішня психічна війна блокує стратегічну дію ще до її соціальної реалізації.

Перехід від архетипу до психокосму: багаторівнева методологічна рамка.

У нашій методології важливими, тими, що створюють цілісність цієї роботи є ідеї про психобіографічний підхід в єдності біологічного, як передумовного, психічного, як оператора освоєння світу, що визначає біологічну, соціокультурну поведінку і діяльність, і соціальне, що постає як сукупність відносин між людьми, соціальними групами, інституціями і

організаціями, різних масштабів. Цей підхід позначений авторами як соціопсихобіоніка (докладніше див. Лепський М., 2024, 2025). У цій монографії ми робимо ключеву методологічною інновацією для української архетипіки – ми робимо поступовий перехід від аналізу окремих архетипів до концепції психокосму – цілісної системи взаємопов'язаних рівнів, у межах яких формується й реалізується людська дія і поведінка.

Психокосм дозволяє подолати обмеження символічних або міфологічних інтерпретацій, оскільки інтегрує: макрорівень – соцієтальні архетипні режими суспільства; мезорівень – психосоціальні стани груп і спільнот; мікрорівень – доленосні структури індивідуального вибору. Долеаналіз у цій логіці замикає методологічну вертикаль психокосму, показуючи, як архетипи реалізуються через конкретні акти рішення. Герой тут постає як суб'єкт, здатний розірвати фатальний сценарій; стратегія – як здатність мислити власну долю як процес; перемога – як вихід із повтору

У цій моделі архетип Героя постає не як культурний образ, а як функція суб'єктності; архетип Стратегії – як форма колективної координації дії; архетип Перемоги – як механізм стабілізації смислу після межової дії.

Використання технологій штучного інтелекту і візуальних даних в дослідженні: нормативна, етична та методологічна рамка.

Це дослідження виконано в умовах глибокої цифрової трансформації наукової діяльності, що зумовлює появу нових інструментів опрацювання інформації, зокрема технологій штучного інтелекту. Водночас застосування таких інструментів у науковій роботі потребує чіткого розмежування між технологічною підтримкою дослідження та власне науковим результатом, який залишається продуктом інтелектуальної діяльності автора. Таке розмежування становить методологічну основу використання ШІ в даній монографії.

1. Відповідність законодавству України

Використання цифрових інструментів здійснювалося в межах чинного правового поля України, яке регулює наукову діяльність через принципи академічної свободи, відповідальності та доброчесності.

Закон України «Про освіту» (2017) визначає освіту і науку як суспільну діяльність, що ґрунтується на розвитку інтелектуального потенціалу особистості, відповідальності за результати діяльності та дотриманні етичних норм дослідницької роботи.

Закон України «Про вищу освіту» (2014) встановлює, що наукова діяльність у закладах вищої освіти базується на принципах: самостійності дослідника; обґрунтованості результатів; академічної доброчесності; персональної відповідальності автора за зміст дослідження.

Закон України «Про академічну доброчесність» (2025) конкретизує ці засади, наголошуючи на:

– забороні привласнення результатів, створених без особистої участі дослідника;

– обов'язковості прозорості застосованих методів;

– необхідності чіткого розмежування допоміжних інструментів і авторського внеску;

– відповідальності автора за достовірність кожного положення наукової праці.

Таким чином, законодавство України не забороняє використання цифрових технологій, але визначає їх як допоміжні засоби, що не можуть підміняти наукове мислення або виступати джерелом знання.

2. Узгодження з європейською регуляторною рамкою

Використання технологій штучного інтелекту в роботі мало виключно інструментальний характер і відповідало європейській концепції trustworthy AI, сформульованій у рекомендаціях Європейської Комісії (2019), де підкреслюється, що застосування алгоритмічних систем повинно залишатися під людським контролем і не може замінювати відповідального суб'єкта пізнання. Нормативну рамку такого підходу доповнює Artificial Intelligence Act (European Commission, 2024), який встановлює принципи безпечного, прозорого й підзвітного використання ШІ в суспільно значущих сферах, включно з освітою та науковими дослідженнями.

Методика роботи також відповідає сучасній європейській політиці відповідального використання ШІ.

Ethics Guidelines for Trustworthy AI (European Commission, 2019) встановлюють принципи: людського контролю над технологією; підзвітності дослідника; прозорості використання алгоритмічних систем; недопущення підміни людського рішення автоматизованим.

Artificial Intelligence Act (European Commission, 2024) закріплює ризик-орієнтований підхід до використання ШІ, згідно з яким у науковій сфері він розглядається як інструмент підтримки діяльності людини, а не автономний суб'єкт прийняття рішень.

Ці положення прямо корелюють із традиційним принципом європейської науки – технологія може підсилювати дослідника, але не може його замінити.

3. Методологічний статус ШІ в цьому дослідженні

У роботі інструменти штучного інтелекту застосовувалися за аналогією до використання пакетів статистичних програм, систем обробки даних або текстових аналітичних середовищ, що є усталеною практикою сучасних досліджень. Такі засоби традиційно допомагають структурувати матеріал, систематизувати дані, перевіряти формальну логіку викладу, але не формують наукову позицію.

Функції ШІ були обмежені виключно технічною підтримкою - організацією текстового матеріалу; допоміжним редагуванням формулювань; формалізацією аналітичних таблиць; узагальненням робочих дослідницьких нотаток.

Жоден теоретичний висновок, інтерпретація джерел чи концептуальна модель не створювалися автоматично. Усі вони є результатом самостійної роботи автора.



4. Відповідність принципам наукової візуалізації культурної спадщини

Робота з ілюстративним матеріалом здійснювалася відповідно до міжнародних документів:

– London Charter (2009) – визначає стандарти комп'ютерної візуалізації культурної спадщини;

– Seville Principles (2011) – регламентують наукову допустимість цифрової реконструкції.

Згідно з ними забороняється створення нових історичних елементів; цифрове втручання має бути мінімальним і контрольованим; будь-яка реконструкція повинна бути відтворюваною і науково обґрунтованою.

У дослідженні застосовано метод локальної обробки з попереднім маскуванням пошкоджених ділянок, що відповідає практиці цифрової консервації, а не генеративного моделювання. Використовувався стандарт цифрової наукової реставрації барельєфів - Mask-Based Scholarly Reconstruction Protocol. Цифрова обробка ілюстративного матеріалу здійснювалася за протоколом контрольованої наукової реставрації (mask-based digital conservation). Перед реконструкцією формувалася аналітична маска зон пошкодження, що обмежувала будь-яке втручання лише ділянками фактичних втрат. Обробка не передбачала створення нових зображальних елементів і була спрямована виключно на відновлення візуальної читабельності артефактів із збереженням їхньої історичної автентичності. У цьому форматі і протоколі не «створюються ілюстрацій» це і не «AI-генерація»; у процесі формується цифрова консервація джерела (аналог фотограмметрії чи спектральної обробки) з дотриманням суворої реконструкцію за стилем Скопаса або майстерні Мавзолею,. Обробка зображення виконана методом контрольованої цифрової реставрації з попереднім маскуванням зон втрат; реконструкція обмежена межами пошкоджень і не містить авторських додатків.

5. Google Earth Pro

У межах дослідження для просторово-аналітичної верифікації матеріалу та відтворення просторових взаємозв'язків між подіями застосовувався програмний інструмент Google Earth Pro як допоміжний засіб геоінформаційного аналізу. Його використання мало виключно аналітично-ілюстративний характер і було спрямоване на уточнення локалізації подій, зіставлення територіальних параметрів, візуалізацію маршрутів, меж і середовищ взаємодії, а також на просторове моделювання топології досліджуваних процесів.

Застосування цього програмного середовища здійснювалося за аналогією до використання геоінформаційних систем і пакетів статистичної обробки даних: воно виконувало функцію інструментальної підтримки дослідження, не створюючи самостійних наукових результатів і не підміняючи авторського аналізу. Усі просторові інтерпретації формувалися дослідником, тоді як

цифровий інструмент забезпечував лише їх візуальну перевірку та репрезентацію.

Такий підхід відповідає вимогам законодавства України щодо самостійності наукової діяльності та прозорості застосованих методів, а також узгоджується з сучасною практикою цифрових гуманітарних досліджень, де подібні інструменти використовуються як технічні засоби аналізу складних просторових і соціальних взаємозв'язків без зміни авторського характеру наукового результату.

6. Дотримання норм інтелектуальної власності та відкритого доступу

Використання фотографічних матеріалів здійснювалося відповідно до: міжнародних рекомендацій WIPO щодо авторського права; політик відкритого доступу UNESCO; ліцензій Creative Commons.

Було використано лише матеріали з відкритими ліцензіями, з публічного домену, з належною атрибуцією джерел.

7. Узгодження з сучасним науковим обговоренням (академічні дослідницькі школи 2025 року)

Міжнародні наукові дискусії 2025 року, зокрема в рамках міждисциплінарних літніх дослідницьких програм провідних університетів США (включаючи наукові школи, присвячені цифровим методам дослідження), розглядають ШІ як інструмент моделі augmented research – «підсиленого дослідження».

У 2025 р. питання наукового застосування штучного інтелекту активно обговорювалися в рамках міжнародних університетських літніх дослідницьких програм і міждисциплінарних шкіл (зокрема у провідних дослідницьких університетах США). Такі заходи не завжди мають форму окремих публікацій, однак вони відображають поточний стан наукової дискусії, у якій ШІ трактується як інструмент augmented research – підсилення дослідницьких можливостей людини за збереження повної відповідальності науковця за результати. Ця позиція закріплена також у документах OECD та National Academies, наведених вище.

У цій моделі ШІ не виробляє знання, він розширює аналітичні можливості дослідника, відповідальність залишається виключно людською. Рамка саме такої моделі застосована в даній роботі.

8. Узагальнююче методологічне положення

Отже, використання технологій штучного інтелекту в цій монографії має характер інструментальної наукової практики, що:

- відповідає законодавству України у сфері освіти і науки;
- узгоджується з європейськими нормативами регулювання ШІ;
- дотримується міжнародних принципів наукової візуалізації;
- не порушує норм академічної доброчесності;
- не змінює авторського характеру дослідження.

Штучний інтелект виступає тут не джерелом знання, а сучасним інструментом організації наукової праці – таким самим, як статистичні пакети,

аналітичні платформи чи цифрові архіви, – тоді як суб'єктом наукового пізнання, інтерпретації та відповідальності залишається дослідник.

Література і нормативна база

Нормативно-правові акти України

Верховна Рада України. (2014). Про вищу освіту: Закон України № 1556-VII від 01 липня 2014 р. URL : https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1556-18

Верховна Рада України. (2017). Про освіту: Закон України № 2145-VIII від 05 вересня 2017 р. URL : https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19

Верховна Рада України. (2025). Про академічну доброчесність: Закон України (прийнятий на основі законопроєкту № 10392). URL : https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/4742-20#Text

Міністерство освіти і науки України. (2018). Щодо рекомендацій з академічної доброчесності для закладів вищої освіти. URL : https://drive.google.com/file/d/1j7b6qB2IZq8k2CgdZvLHbgLck8dLo-VE/view

Міністерство освіти і науки України. (2020). Методичні рекомендації щодо застосування інструментів та механізмів для трансформації різних сфер функціонування закладів вищої освіти на засадах прозорості та доброчесності, розроблені Національним агентством з питань запобігання корупції. Наказ МОН № 576. 17 04 25. URL : https://drive.google.com/file/d/1xde0IQvJQsf_CSRY4P9PY2-KCRT3RVXW/view ; https://drive.google.com/file/d/1j7b6qB2IZq8k2CgdZvLHbgLck8dLo-VE/view

Нормативна та етична рамка Європейського Союзу щодо ШІ

European Commission. (2019). Ethics guidelines for trustworthy AI. URL : https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/ethics-guidelines-trustworthy-ai

European Commission. (2024). Regulatory framework for AI: The Artificial Intelligence Act. URL : https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/regulatory-framework-ai

European Commission. (2022). A European strategy for data. URL : https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/strategy-data

European Parliament & Council of the European Union. (2024). Artificial Intelligence Act (Regulation laying down harmonised rules on artificial intelligence). URL : https://artificialintelligenceact.eu/the-act/

Принципи наукової візуалізації культурної спадщини

London Charter Initiative. (2009). The London Charter for the Computer-Based Visualisation of Cultural Heritage. URL : https://www.londoncharter.org

International Forum of Virtual Archaeology. (2011). The Seville Principles: International principles of virtual archaeology. URL : http://sevilleprinciples.com

Denard, H. (Ed.). (2012). A new introduction to the London Charter. King's College London. URL : https://www.london-charter.org/media/files/ch6_denard.pdf



Використання зображень і матеріалів відкритого доступу (інтелектуальна власність)

World Intellectual Property Organization. (2016). Understanding copyright and related rights. https://www.wipo.int/publications

Creative Commons. (n.d.). About the licenses. URL : https://creativecommons.org/licenses

UNESCO. (2015). Policy guidelines for the development and promotion of open access. URL : https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000215863

European Commission. (2016). Guidelines on open access to scientific publications and research data in Horizon 2020. URL : https://erc.europa.eu/sites/default/files/ERC_Guidelines_Implementation_Open_Access.pdf

OECD. (2022). OECD framework for the classification of AI systems. https://www.oecd.org/en/publications/oecd-framework-for-the-classification-of-ai-systems_cb6d9eca-en.html

Академічні та методологічні джерела щодо відповідального використання ШІ в науці

National Academies of Sciences, Engineering, and Medicine. (2024). Artificial intelligence and the future of research. Washington, DC: National Academies Press. URL :https://static1.squarespace.com/static/603ab50ab81d5532a0a4a42b/t/6761a6c687c74c4ebe576784/1734452938637/27644.pdf

OECD. (2019). OECD principles on artificial intelligence. Updated in May 2024. URL : https://oecd.ai/en/ai-principles



Частина II
Народження Перемоги та Стратегії: конфліктний фокус шляху Героя у психічному космосі Давньої Греції



Розділ II
Перемога і стратегія у психічному космосі давньогрецького полісу – аналітико-психологічна топологія Акрополю

У дослідженні значення конфлікту у Давній Греції ми почнемо з метафорічної картографії давньогрецьких метафор агресії і конфлікту (перш за все міфу про Ніку). Далі розглянемо етимологічне значення персонажів міфу їх характерів і сюжету як відображення функцій колективного підсвідомого і ритуально культового значення. Наступний етап аналізу буде соціально-топологічний аналіз культу перемоги як частини системного культу в місті Афіни, столиці і найважливішого політичного центру міста полісу Давньої Греції. Цей топологічний підхід був відпрацьований авторами у двох попередніх монографіях. Ритуальне культове просторове визначення храмового комплексу в Афінах – Акрополю, який вміщує важливої складовою храм Перемоги.

Наступний етап буде пов'язаний з базовими конфліктними сюжетами міфів, як часто недооцінені в конфліктологічних дослідженнях, але складали основу владного розуміння необхідності розв'язання конфліктів. Ці міфи були основою усної освіти Давньої Греції – через видовищну театральну культуру (нагадаємо 4 театри Афін розташовувалися біля Акрополю нижче за нього, що має цікаву соціально топологічне розташування. З Платона та Аристотеля почалася філософська реформа освіти з видовищної емоційних історично-міфічних наративів театру до раціонально-смислової, манускріптної культури навчання (від софістів, діалогів Сократа під час як ми би зараз казали б walking-навчання до теорій у викладанні лекцій і запису конспектів в Академії Платона і Ліцеї Аристотеля).

На цьому етапі розглянемо декілька кейсів з театральної культури освіти давніх греків й історичних кейсів повчальних історичних подій. У класичній підготовці провідних вишів часто давньогрецька і давньоримська історія виступає первісним прототипом розв'язання конфліктів, тому ми звертаємось до соціологічного і політологічного конфліктологічного їх смислу.

У свій час нас, студентів історичного факультету Запорізького національного університету, викладач Давнього світу на дисципліні «Історія Давньої Греції» О.М. Мальований на іспиті запитував відносно руху культової процесії в Акрополі, яку показував на лекції на додаткових наочних рідкісних матеріалах до курсу, на яких цифрами й описом були позначені всі храми Акрополя). До речі він нам показував її лише двічі на лекції і на консультації перед іспитом, що викликало при підготовці до іспиту додаткове напруження, оскільки подивитися цю процесію більше ми не де не могли. Цифровий і інформаційний час ще не настав, ми мали тримати інформацію в пам'яті і в конспектах.

Повернення до історичної інформації довелося зробити пізніше вже не в історичному, а в соціальному (в дослідження міфу в соціальній поведінці і

діяльності) і соціально-психологічному (відображення психічних процесів комунікації, прийняття рішень і поведінки) планах.

Метафорічна картографія давньогрецьких метафор агресії і конфлікту (Метод «Інструментальні осі агресії» в кейсі міфу про Ніку).



З необхідністю дослідження смислових та колективних підсвідомих значень основ європейської культури ми зіштовхнулися під час розробки соціології агресії та методу «Інструментальні осі агресії». У ньому спочатку проводився аналіз метафоричної картографії давньогрецьких метафор агресії,

гніву і страхів за допомогою інструментальних осей агресії. Тут далі ми наводимо частину дослідження Інструментальних осів агресії в кейсі про перемогу Ніку, що нам дає можливість з'ясувати метафізичні та соціально психоаналітичні значення давньогрецького усвідомлення та поведінкових патернів відносно агресії, конфлікту та його результату. Це спрямовано на розширення дослідження, як у напрямі дослідження агресії як процесу конфлікту, так і власно культурних значень конфлікту у Давній Греції. Далі ми наводимо розширений аналіз значення Ніки (перемоги) основа якого закладена М. Лепським у монографії «Соціологія агресії». Цей аналіз будувався на таких методологічних положеннях.

По-перше, референтність символів і сакралізації давньогрецьких богів безпосередньо визначена «делегуванням» функцій соціальної свідомості, як того, за що вони відповідають. По-друге, в картографії важливим є дослідження походження родової приналежності і сімейних відносин богів, а тому і функцій, які їм надаються. По-третє, не менш значущим є соціальна дистанція цих функцій, як сила сімейних зв'язків. По-четверте, для картографії дослідження необхідне визнання соціального офіційного і неофіційного (або допоміжного) характеру богів і їх функцій. По-п'яте, досліджуємо ці стосунки з позиції осей агресії і окреслюючи причинно-наслідкові зв'язки. З цих позицій зробимо невелику наукову розвідку.

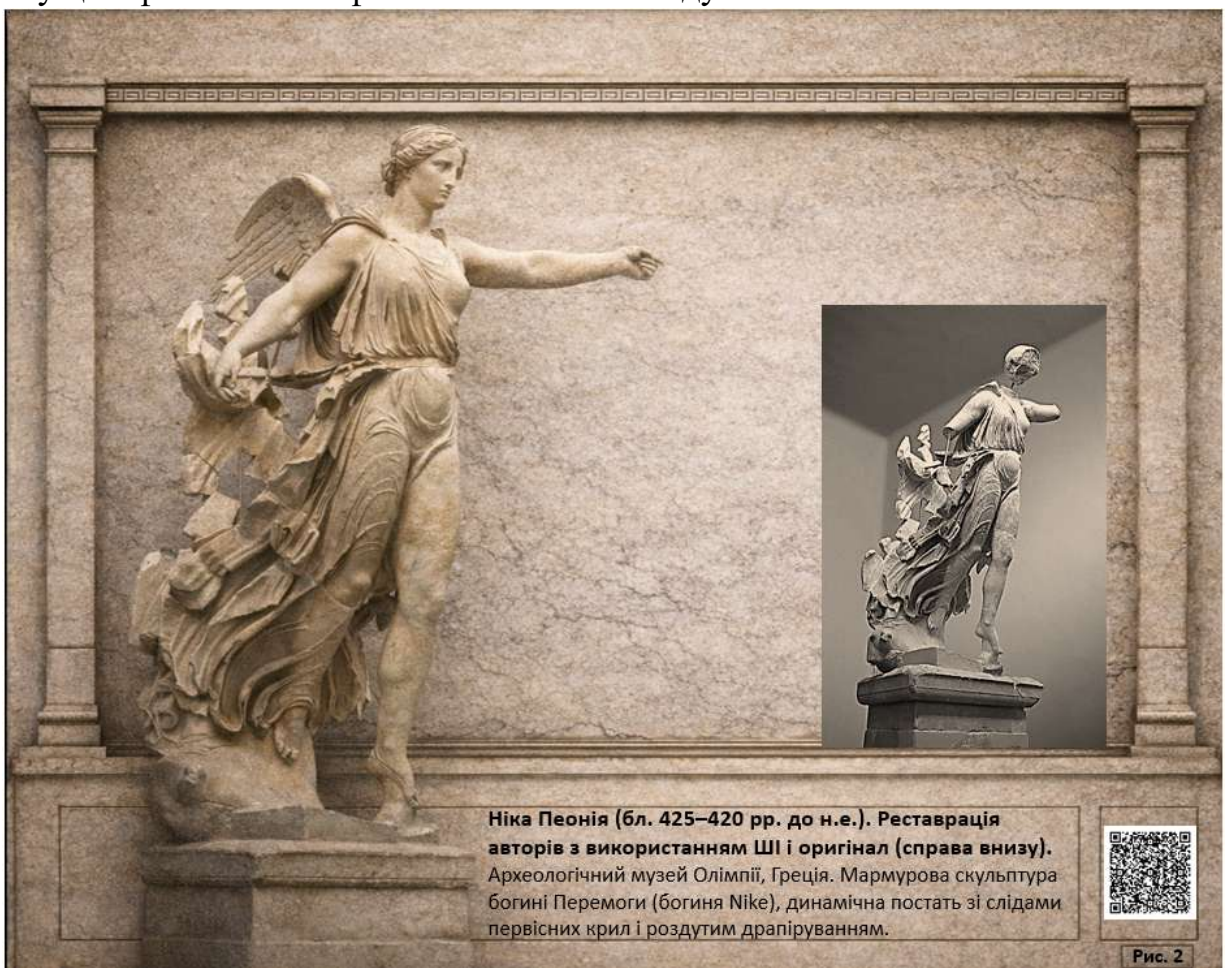
Якщо перші три позиції картографії є змістовними інтерактивними характеристиками, то четверта є формотворчою, – з неї ми і почнемо.

Посилаючись на П. Відаля-Наке, необхідно згадати, що час давньогрецького полісу, як основного джерела історії, її простору і часу будувався відповідно до формування календаря і культу 12 богів, у поєднанні божественного і людського часу. «Ця участь має бути врегульована. У місті Законів (Платона) космічний час закарбований у Конституції, релігійному житті та самому ґрунті міста, так само, як він був закарбований на гробниці воїнів у Херонеї. Громадяни поділені на дванадцять племен, які розподілені між дванадцятьма олімпійськими богами; земля поділена на дванадцять частин, як у місті, так і в сільській місцевості. Щороку проводиться не менше трьохсот церемоній. Перш за все, найважливішим культом буде культ, присвячений зіркам (Закони 828b-c, 745b-e, 967a та наступні). Між космічним циклом та порушеннями матеріального світу платонівська історія буде впорядкована суворо паралельно часу. На перший погляд, час історії – це не що інше, як випадковість та безлад. Платон заявляє, що «все відбувається шляхом дрейфу», «держави постійно стрибають між тиранією, олігархією та демократією». Такий суперечливий час породжує найсмертоносніше з протиріч: постійну війну. Але філософія історії не може ґрунтуватися на випадку – чи на історії. (Vidal-Naquet, P. 1986, p. 50).

Стародавні греки шанували 12 богів. У їх список зазвичай включалися Зевс, Гера, Афіна, Гефест, Аполлон, Артеміда, Посейдон, Арес, Афродіта, Деметра, Гермес, Гестія. Згідно філ Афін, розміщувався основний пантеон в

храмі в Дельфах, на будівлі якого були написані основні висловлювання мудреців, в тому числі і «Пізнай самого себе». При зміні влади там також руйнували статуї деяких богів (або повалених філ) або ставили нові.

12 богів ставали офіційно визнаними символами відповідних реакцій і смислів дійсності, інші боги були витіснені в прикордонну або темну частини свідомості. Тому офіційні владно і територіально визнані боги визначали «світле» раціональне усвідомлення агресії, організації, гніву, страху та інших значущих феноменів міфологічного світогляду.



Кейс. Міф про Ніку. Міф про результат доброякісної агресії)з монографії М. Лепського «Соціологія агресії»).

Не менший інтерес викликають родові відносини Океану (бога всієї води) і Тефіди (богині прісної води), від яких мають походження Стікс (богиня річки мертвих Стікс), Електра, Метіда (богиня мудрості та хитрості, мати Афіни) Еврінона (богиня води і пасовищ, мати богинь Талії, свята і застілля; Аглаї, порядку і законної поведінки; Єфросинія, радості), Пейто (богиня переконань), Діона (богиня дощу, мати Афродіти). У цьому родоводі нас цікавить Метида, мати Афіни, і подружжя Стікс і Палланта (який є богом військового мистецтва, сином титана Кріос і богині освоєння морів - Еврібія, братом Астрея, бога сутінків). Від подружжя Стікс і Палланта мають походження Ніка, богиня

перемоги; Зел, бог суперництва і наполегливості; Кратос, бог сили і влади; Бія, богиня насильства.

Стікс (гр. Stix від stygeo - ненавиджу, боюся) - одна з річок Аїда, яка сім разів обтікала підземне царство. Дочка Океану і Тетія (Тетіі), втілення мороку і жаху. Води Стікс вважали отруєними. Священними водами Стікс клялися олімпійські Боги (Словник античної мітології , 2006. С.239). І якщо навіть Бог не тримав клятву, то він впадав в безпам'ятство на кілька років. Цю функцію подарував Зевс Стікс після того, як вона зі своїми дітьми брала участь на боці Зевса (поваленні його батька титану Кроноса) в гігантомахії, битві з титанами. Паллант, батько Ніки, брав участь на боці гігантів в битві, проти Зевса, його вбила Афіна. Бога військового мистецтва перемагає богиня мудрості. До того ж брата Палланта, Егея пізніше вбиває Тесей, вихованець Афіни [Словник античної мітології , 2006. с.200]. Ніка (гр. Nike - перемога) - богиня перемоги, уособлення перемоги (у римлян Вікторія). За Гесіодом, дочка титана Паланта та океаніди Стікс, Ніка – сестра завзяття, наполегливості і сили. Вона присутня під час битв і змагань борців, приймає жертви після перемоги, летить над землею зі звісткою про щасливе закінчення війни, звуками труби сповіщаючи про тріумф героїв. У мистецтві Ніка наділена численними індивідуальними рисами, в той час як римська Вікторія - тільки алегорія. У грецькій релігії Ніка - атрибут Зевса і Афіни. Спочатку була епітетом Афіни. Давньогрецький скульптор Фідій поставив Ніку на долоні двох величезних статуй - Олімпійському Зевсу і бронзовій Палладі-Афіні, і тим самим зробив символом окремого божества. Скульптор Антерм з Хіос перший побудував статую Ніки з крилами і лавровим вінком. Зображення богині знаходять на вазах, лампадах, гемах і в стінному розписі. Олександр Македонський споруджував Ніці жертовники на всіх етапах свого переможного походу. Римський імператор Август поставив Ніку в сенаті, назвавши латинським іменем Вікторія. Богиня стояла на земній сфері, зображувала Землю, в витягнутій правій руці вона тримала вінок, у лівій - пальмову гілку. Імператор Костянтин дав в руки Ніці хрест. Скульптура «Ніки Самотракійскої» належить до кращих творів античного мистецтва 4 ст. до н.е. (Словник античної мітології, 2006. с.189-190).

Етимологічне значення персонажів міфу їх характерів і сюжету як відображення функцій колективного підсвідомого і ритуально культового значення.

Етимологія для нас виступає не з філологічного боку, вона є пошуком психічних основ «справжнього імені» і психічних родинних сюжетних архетипів, які поєднуються і доповнюють в сюжеті цілісність відносини.

Цікавим є той факт, що Ніка вихованка, двоюрідна сестра і подруга Афіни, яку вона супроводжує. Нагадаємо, Афіна вбила Палланта, батька Ніки. Надалі Ніка пов'язана з вищою божественною владою Зевсом (божественним батьком) і є вихованкою мудрості, яка перемагає давнє військове мистецтво.

В «Іліаді» Афіна зображена богинею мужності і войовничості. Персей, Беллерофонт, Тідея, Ясон, Геракл, Ахіллес, Діомед, Одіссей – її улюблені герої.



На противагу Аресові – богу божевільної відваги, жорстокої, агресивної, часто несправедливої війни. Афіна покровителька війни оборонної, вона втілює свідому хоробрість і мужність, допомагає своїм улюбленцям в хвилини крайньої небезпеки і веде їх до перемоги. Тому Ніка її постійна супутниця. (Словник античної мітології, 2006. с.56).

Етимологічно «Νίκη» (Níkē) походить від дієслова νικάω – «перемагати». У ранній міфології вона пов'язана з Аресом – богом війни, ім'я якого (Ἄρης) походить від кореня «ἀρή» – «біда», «руйнація», що підкреслює хаотичний, деструктивний аспект війни. Ніка, однак, виступає його «світлим доповненням»: вона фіксує момент, коли руйнація трансформується в порядок через визнання переможця. Пізніше її пов'язують вже не с хаосом війни, а з сакральною владою і стратегічною мудрістю.

Зевс, «Δίας» (від індоєвропейського dyeu- – «сяйво, небо»), надає Ніці космічний вимір. Вона часто зображена поруч з ним, як його «дочка перемоги», через яку він гарантує владу і порядок. Афіна ж, чиє ім'я пов'язане з коренем ath- («гострий розум», «боротьба»), стає основною патронесою Нікі в Афінах, перемога тут інтелектуалізується, стає стратегічною, і військовою, і культурною.

Батьки. Стікс (Στύξ) за етимологією буквально ненависна «ненавистна в гидка» (від στυγέω «ненавидіти, гидувати»), це є межа, фрейм відплати, водною стихією переходу з явного світу до потойбічного як декілька разів обертає підземний світ Гадеса, підземного тіньового батька – брата Зевса і Посейдона (Нептуна), інших постатів батьків. Стікс є потоком, рікою і німфою-клятви богів і богам. Навіть Боги не можуть уникнути покарання Стікс за порушення клятви.

Стікс як архетип межі і клятви. Вона «холодна, ненависна» вода присяги – образ жорсткої межі між хаосом і космічним порядком. У юнґіанських термінах – структурна «граница» Его й трансцендентної інстанції (Зевсової влади), що цементує колективний порядок, вона не зворотна, оскільки покарання за порушення клятви можуть отримати і олімпійські Боги.

Паллас (Πάλλας титан) вважається етимологічно походження недостатньо дослідженим і неясним; часто пов'язують із πάλλω «струшувати, розмахувати (списом)», тому визначено у семантиці- це «той, хто розмахує зброєю». До речі всі хто займаються фехтуванням знають соціально-бойові відмінності спису – як зброї середньої і якщо він є меттельною зброєю більш дальньої бойової дистанції і меча – ближнього бою. Спис завжди був зброєю доступної всім категоріям людей, меч, це вже зброя, що потребує ретельної бойової підготовки, але професіонали мали володіти список і в метанні, і у середній дистанції бойового строю і в ближньому бої. Поряд існує гомеричне епітетне Παλλάς Афіни (звідси часто плутанина в джерелах). Разом з тим Афіна Паллада, яка вбивала часто список і зображувалася зі списом та щитом (на якому була голова Медузи Горгони) або з Нікою на руці.

Паллас (Паллант) виступає як батьківський архетип «військово-технічного» принципу, що задає тонус активної волі; він радше тло для «вияву сили» його дітей. У військових це про те, що потрібно знати «матеріальну

частину, порушення цього принципу є повернення до хаосу, техне «володіння списом», зброєю нападу, його обмеження має бути подолано стратегією і психічними процесами індивідуації стійкості клятви і конфігурації енергії дітей цієї родини, яка слугує сакральній владі.

Сім'я була розділена війною з титанами Паллас був на боці титанів, влади могутніх інстинктів, Стікс і її діти були активними бійцями на боці світлого батька, сакральної влади – Зевса. За однією з версій Паллас був вбитий Афіною.

Брати і сестри. Її сестра так описується в міфології: «Бія (гр. Віа - сила) - первісна сила, що, як правило, пов'язана з насильством, тобто тваринна, м'язова. У такому значенні це слово вживається в епосі для зображення сили Діомеда та інших. Пізніше слово використовували і в духовній сфері. Персоніфікацію Бії знаходимо в Гесіодовій «Теогонії» в фігурі божества, відноситься до передзевсовим добам. Бія і Кратос («сила без насильства») вважаються дітьми річки Стікс, яких Зевс прийняв до числа богів. У грецькій літературі персоніфіковані Бія і Кратос виступають в трагедії Есхіла «Прометей закутий»« [Словник античної мітології , 2006. с.66].

Бія – виступає як архетип «чистої сили» як доособистісний імпульс, як тілесна енергія примусу. Тут важливим є те, що це імпульс сили, який відображає енергію фізичного і біологічного імпульсу, афекту, що є вибуховою енергією старту, нестримності дії. Для пояснення це потрібно розглядати швидкі імпульсні змагання або їх періоди. Наприклад у бігу – це спринтерські дистанції, в яких швидкість має характеристики вибухового старти і набуття швидкості, але на короткій відстані. Або у боксі – це етап вибухової ударної комбінації, яка не може бути вічною і має перейти у відновлення повільного етапу руху. У інтегрованому вигляді – це архетип потенціалу для рішучої дії; у неінтегрованому імпульсивне насильство. Імпульс часто виступає як поворотний або критичний процес події влади. Разом з тим, вшанування Бія відбувалося у фізичній культурі давніх греків, які мали багато ігор, агонів, змагань, які присвячували тим або іншим богам.

Необхідно відзначити, що під час заковування Гефестом Прометея, Кратос говорив, а Бія в творі Есхіла під час цієї сцени не сказав ні слова. Βία (Бія) за етимологією це «сила, примус, насильство» (дуже часто зустрічається у Гомера). Бія у римлян відомий як Віс (сила), Кратос відомий як Потестас (влада).

Брат Ніки Кратос, дав своїм пойменуванням в політиці назви усім видам влади - «-кратії», оскільки уособлював силу, владу, могутність, панування.

Кратос постає як архетип влади й примусу (персоніфікована «жорстка рука» Его як закону). У тіньовому полюсі – авторитарність, у світлому – здатність тримати межі й структуру. В «Прометеї прикутому» він прямо є голосом «суворої букви закону». Це як раз персоніфікація узаконеного насилля, як важливого атрибути влади, як санкціонованого помічника і механізму влади. На відміну від обмеженого за часом імпульсу, узаконене насилля має більший горизонт дії, він є маніфестацією динамічної сталості влади, незворотності і тривалості її сили.



Сестрою Ніки також була Зелос (ін. -грец. Ζῆλος - «суперництво», «ревнощі», «заздрість», «завзяття», «змагальність». ЇЇ семантичне поле виводять від дієслова ζέω «кипіти» або «пристрасний жар. У Греції часто її пов'язували з тим, що чують, в Римі вона була з ім'ям Інвідія, дивитися проти, пізніше увійшла до 7 смертних гріхів в Середньовіччі.

Зелос, як архетип сестри сили і влади має прояви амбівалентного комплексу суперництва, світла сторона якого це стійкість, наслідування, завзяття (енергія зросту); темна сторона якого відображує тінь, – ревнощі і заздрість як «корозія» Его, іржа яка руйнує самоідентифікацію і формує руйнуючу залежність від іншого. Тут ми бачимо тіньову основу отруйного ресентимента, залежність і піднесення жалюгідності і слабкості через знецінення і руйнування гідності людей з високими чеснотами. Мені подобається саркастичне визначення такого ефекту Олександра Невзорова як ефект «болонок і баобаба», який він наводив відносно інформаційних війн у сучасних соціальних медіа. «якщо тисяча болонок справлять нужду на баобаб, його кора зігниє та корені зруйнуються, за таким принципом діють боти і хейтери в соціальних медіа». На рівні індивідуації Зелос ініціює рух до переваги і майстерності, але провокує й проєкції тіні на суперника або суперників на майстра.

Зевс наблизив до себе Ніку - перемогу, але Зелос і Кратос, і Бія були у нього на службі. Сестри і брати Ніки, діти мороку і жаху, річки клятв і смерті успішно протистояли гігантам, в битві, де на протилежному боці був їх батько, гігант Паллант. Сприйняття страху смерті, як занурення в води Стікс, робило героїв (як, наприклад, Ахілла) майже безсмертними (залишалася ахіллесова п'ята або в «Сазі про Нібелунгів» у Зігфріда, місце від листочка, що приліпився – вразливість), невразливість в поєднанні з військовим мистецтвом або внаслідок його, народжувала перемогу, наполегливість, владу, або суперництво і насильство.

За допомогою інструментальних осей агресії розглянемо символічний сенс Перемоги - Ніки (у римлян Вікторії) (див. Таблиця 2.1).

Крім подолання гніву і страхів як емоцій і переживань, подолання фундаментального страху смерті, точніше його прийняття, відбувалося заради перемоги і життя. У давньогрецькій міфології присутні страхи «ночі», ще К. Юнг підкреслював, що в багатьох «примітивних» народів було нібито дві міфології - дня і ночі. З нічними страхами був пов'язана родовід від діда Нікти, бога ночі через його дочку Евріду, богиню чвар і розбрату до її дітей: Алгеі, духу скорботи; Амфілогіая, духу суперечок і судових тяжб; Андроктасіі, духу ненавмисного вбивства; Хісмінаі, духів кулачних боїв; Дисномії, духу беззаконня; Оркас, духу прокляття за брехливі клятви; Лімос, духу голоду; Маші, духу битви; Неайкіі, божества аргументів; Фоми, духу вбивства і бійні; Па́носа, бога праці; Ата, духа обмани.

Таблиця 2.1 – Інструментальні осі агресії міфу про Ніку

Опис символічного значення	Цей міф швидше профайлінг відносини Ніки як становлення. Ніка походить з неповної сім'ї, в якій домінація мороку і страху Матері Стікс, якій в подальшому передали професійну функцію контролю клятв і обіцянок. У родині брати і сестри, силової спрямованості - Кратос (влада), Біа (сила) і Зел (суперництво, заздрість).	Сім'я цілком успішно бореться з титанами при повстанні і набутті верховної духовної влади Зевсом. Але тільки вихована мудрістю і військовим мистецтвом Ніка стає крилатою богинею і постійно знаходиться в руках вищої духовної сили - Зевса, який замінив їй батька і двоюрідної сестри і наставниці Афіни, з якою вони завжди поруч. Відповідно, вона далеко від матері, яка в царстві Аїда. Тільки сестра Зіл, залишилася в подальшому стійким образом смертного гріха.
атрибутивність **активності:**	**поведінка** (рефлекси і інстинкти в біологічній поведінці, в **соціокультурній поведінці** (фрейми, патерни-зразки, архетипи і прототипи) **діяльність** (цілепокладання і раціоналізація дій в досягненні результату)	Поведінка в цих відносинах відображає - тваринна сила Біа і заздрість Зіл. Соціокультурна поведінка - влада Кратос, як статусно-рольова сила, яка відрізняється як від початкової сили, так і від суперництва, володіє відмінністю від перемоги - навіть з такими характеристиками. Діяльність як целераціональність і найвищий рівень управління визначає перемогу і тримає її в руках.
	Спонтанність Раціональність	Спонтанність пов'язані з Біа і Зел. Ситуативним характером володіє влада, з'єднання її з мудрістю означає щільність братніх відносин з перемогою, що вихована мудрістю.
атрибутивність **деструкції**	Руйнування Творення	Руйнування пов'язано з Зел. Влада і Сила володіє варіативними відносинами від творення до руйнування, що залежить від спрямованості відносин з Перемогою або заздрістю.
	Збиток Здобуток	Збиток пов'язаний із заздрістю, може бути пов'язаний з насильством, здобуток з владою і перемогою. Ніка зображується у візку над землею з пов'язкою на волоссі, пальмою (образ прекрасного повідомлення), зброєю і трофеями. З перемогою пов'язують і ритуал тріумфу.
	Шкода Користь	Шкода більше пов'язана з суперництвом і тваринною силою, користь - з владою і перемогою.
	Зворотність Незворотність	Незворотність пов'язана з Нікою перемогою, подія якої стає незворотною, зворотність більше пов'язана з Силою, Суперництвом («Дивитися проти»), Владою.

	Депривація (позбавлення) привація (набуття)	Депривація безпосередньо пов'язана з заздрістю, по суті, це її один з найважливіших проявів, депривація і привація - варіативно пов'язані з Кратосом і Біа, так перший революціонер Прометей саме ними був позбавлений волі і закутий Гефестом. Привація безпосередньо визначена Перемогою.
просторова атрибуція **експансії**	Напад Захист	Як напад, так і захист характерні для дітей Стікс, і все ж напад переважає.
	Справедливість Несправедливість	Несправедливість пов'язана більше з почуттям заздрості, природна сила поза відносинами справедливості і несправедливості, влада може мати будь-яку з цих характеристик, і тільки Перемога є проявом божественної справедливості і вихована мудрістю.
	Експансія Контракція	Необхідно відзначити, що всі діти Стікс спрямовані на експансію, по суті, на них експансія і тримається. Тільки крилата Ніка володіє не тільки горизонтальною, а й вертикальною експансією, ще й часто в небесній колісниці.
	Міжрівневий-рівневий характер як дихотомія масштабності в значенні індивідуальний (в тому числі і міжіндивідуальний), колективний (груповий, спільнотний), громадський, міжнародний (локальний, глокальний, глобальний) і їх співвідношенні	Всі діти Стікс включені в божественну війну за духовну владу, тому можуть тиражуватися на кожен рівень. Характеристики цілісної події присутні у Ніки.
тимчасова атрибуція **імпульсивності**	Імпульс-стабільність	Всі діти є породженням потоку клятв, мороку і страху. Вони стабільні щодо людського світу, світу героїв і світу Богів, тільки їх мати з підземного світу, і тільки Ніка живе в світі вищої влади і мудрості.
	Дискретність (переривчастість)-послідовність	Послідовність пов'язана, перш за все, зі Стікс, шляхом невідворотного покарання безпам'ятством навіть богів при порушенні клятв, і відноситься до всіх дітей Стікс.
атрибуції **сили**	Сила-безсилля	Всі діти Стікс є проявом сили, крім Заздрості суперництва. Заздрість має характеристикою протистояння і прив'язки до сили іншого - «дивитися проти». Підкреслимо заздрість в сім'ї є антиподом Ніки - перемоги.
	Ворожість-доброзичливість	Характеристикою Ворожості володіє тільки Заздрість. Кратос і Ніка в цьому питанні залежать від ситуації і Божественної волі. Все залежить від Божественної волі і власне її здійснення це влада і сила (при цьому Сила - це первісна сутність, що виникла до Зевсової доби).

	Нетерпимість-терпимість	Діти Стікс нетерпимі.
	Рішучість-нерішучість	Діти Стікс рішучі, оскільки без цієї якості не може бути ні природна сила, ні влада, ні перемога. Заздрість має ситуативну в цьому питанні характеристику.
	Контроль-безконтрольність	Заздрість безконтрольна, її подолання тільки означає контроль, без контролю можлива первісна сила, але вона, як і влада поставлені на виконання вищої волі, якій підпорядковані. Ніка вихована і знаходиться в руках вищої волі і мудрості.
Причинно-слідче значення	Отже, перше Ніка, Перемога, вихована мудрістю, і знаходиться в руках божественної вищої влади, знаходиться в небесній сфері -ієрархічно вище, ніж Кратос (влада), Сила, і протилежна Заздрості-Суперництву, і знаходиться з ними в родинних зв'язках. Разом з силою і Владою служить вищій владі (контроверс - перемога є характеристикою приналежності вищої влади). Перемога - це внучка сили Океану і потоку прісної води, дочка потоку підземного світу, мороку і жаху, гарантії клятв і гіганта військового мистецтва. Ніка вихованка Афіни, яка перемогла її батька, мудрість, яка перемогла військове мистецтво. У легенді Ніка в вертикальному розвитку долає родові сценарії батька і матері, не прив'язана до інших родичів - діячам, її антипод заздрість. Перемога добре знає і первісну силу і владу, і заздрість, і військове мистецтво, і потік мороку, але це сімейне знання і робить з неї небожителя і подругою мудрості.	



У цьому родоводі переважають духи і божества тільки з позитивною конотацією - Па́нос, бог праці та Неайкій, божество аргументів, які власне і позначають напрямок зцілення розбрату через раціональну аргументацію і правду в подоланні всіх проявів причин конфліктів (Дисномії, духу беззаконня Оркас, духу прокляття за брехливі клятви), їх форм (Амфілогіая, духу суперечок і судових тяжб; Андроктасіі, духу ненавмисного вбивства; Хісмінаі, духу кулачних боїв; Фоми, духу вбивства і бійні; Маші, духу битви) і їх наслідків (Алгеі, духу скорботи, який є іноді і причиною нових конфліктів; Ата, духа обмани). У метафоричному плані архетипи ірраціональних страхів є онуками ночі і дітьми розбрату, «духами», які уособлюють причини, етапи і наслідки конфліктів, і богами його рішення в роботі і аргументації - раціональному розумінні. Ми маємо підкреслити, що міфічне значення не пов’язується з цими родинними сюжетами діда Нікти, бога ночі, і його дочки Евріду, богиню чвар і розбрату до її дітей, Ніка стає сакральним результатом вирішення страху та чвар, які є оточенням телеології перемоги, але не її метою і результатом.

Цей міф уважний читач може сам проаналізувати за допомогою осей агресії. Але нагадаємо, богинею поліса залишалася Афіна, уособлення мудрості та військової стратегії, дочка Метид, мудрості та хитрості. Ми маємо усвідомлювати відмінність хитрості стратегії і обману у відображенні конфлікта у Давніх греків.

При дослідженні «родинного», «роду» перемоги, значенні родини Нікі і етимології кожного учасника родини відображувалися відносини суттєві для результату війн і конфлікту, в ранній стадії хаосу війни Аресу, пізніш вона повністю належить значенням влади Зевса і стратегії Афіни. Ці значення були відзеркалені і перетворені у сакральній архітектурі Афін, як міф у простір.

Основне архетипне значення Ніки не як «персони» з власною драмою, а архетипу завершення конфлікту (печатки результату) в колективній психіці, що вмикається у моменти переходу від агону до космосу – від боротьби до впорядкованої перемоги. На міфологічному рівні це закріплює Гесіод, Ніка постає як донька Стікс і Палланта, сестра Зелоса, Кратоса та Бії, «завжди перебуває при Зевсі» (тобто у сфері суверенної санкції влади, а не приватної удачі). Ця формула з Теогонії про «родинні зв’язки» є текстом про відносини психічного, вона пояснює чому перемога в греків є публічною і сакральною, а не тільки військовою чи спортивною удачею. У «Теогонії» Гесіода Стікс (Στύξ), дочка Океану, у шлюбі з титаном Палласом (Πάλλας) народжує Зелоса (Ζῆλος), Ніку (Νίκη), а також Кратоса (Κράτος) і Бію (Βία). Після того як Стікс першою прийшла з дітьми допомогти Зевсові у війні з титанами, він зробив Стікс великою клятвою богів, а їхнім дітям дарував «завжди бути при ньому» й діяти як постійні помічники.

Вже Гесіод уточнював, що матір’ю Ніки є Океаніда Стікс, а не Тюхе (Τύχη), остання є іншої богінею «випадку» та «удачі». Кратос і Бія з’являються на сцені вже як «виконавці волі Зевса» у прологу «Прометея прикутого» (традиційно приписаного Есхілу). Перемога залежить не стільки від випадку, я

від сакральної волі, сили, влади і завзяття. Брати Ніки Кратос і Біа приводять Прометея, а Гефест його сковує та ув'язнює ланцюгами до скали Кавказу. Це класичний текст, який закріплює образ цієї четвірки як сил порядку та примусу при Зевсі. Перемога має від походження клятви у страшних у мовах, у переході від реального світу до сакрального, оскільки річка Стікс є водорозділом світів. Разом з тим, Ніка є вихованкою мудрості і стратегії – Афіни.

Персоналізація перемоги у родинних зв'язках відображує наші життєві вибори набуття самостійності, любові, дружби, довіри вихованню як пошук духовного батька чи матері, що визначає шлях професійного розвитку, вразливість і можливість помилок як хвороба, система відносин і їх смерть, що детерміновані латентними родинно-спадковими потягами («фамільне несвідоме»), і відображають сюжет архетипа, якому протистоїть інтеграція архетипу у свободі вибору. Так сімейство Стікс має слугувати духовному батьку, сакральній владі у міфі, забезпечувати і слугувати розв'язанню війн, конфліктів. Союз Стікс із Зевсом, передача їй функції переходу в інший, підземний світ та контроль за клятвами, «вічна присутність» її дітей при Зевсі – це модель того, як певні «родинні» потяги (ревнощі/змагання, сила, примус, орієнтація на результат) селекційно вмонтовуються у політичне тіло космосу. Умовно кажучи, доля Зелоса, Кратоса, Бії, Ніки – завжди відгукуватися на виклики Зевсового порядку; перемога (Νίκη), це знак правильної конфігурування цих спадкових сил.

Родина у персоніфікації архетипів має смислові, значеневі і комунікативні патерни влади. Так місто Ніки це перехід в сакральний світ, в руки Зевса або Афіни, влади і стратегічної мудрості. Дії Кратоса й Бії щодо Прометея, бунтівніка проти сакральної влади, несуть «зміст» карання і «повідомлення про відносини» - про те, що вони «ми – руки Бога» -влада і сила. Власне повідомлення передає вісник богів Гермес, а ув'язує бог-майстер технології друг Прометея – Гефест.

Якщо розглядати родину систему потягів як відносин в родині, як своєрідну цілісність відносин і поведінкових патернів, то використовуємо термін Пола Вацлавіка – це є пунктуація конфлікту. Зелос задає «ескалацію» (змагання), Кратос і Бія – ритм, темп та частотність руху, своєрідний «каденс» примусу», Ніка визначає «крапку» (визначення результату) в завершені конфлікту, Стікс визначає фрейм завершення конфлікту, «рамку клятви», яка робить повідомлення необоротним. Якщо розглядати симетрію відносин то Ніка є симетрічним підсиленням Ареса (війна підсилює перемогу), підсиленням Афіни (стратегія визначає і підсилює перемогу), підсиленням сакральності Зевса (влада санкціонує і підсилює перемогу). Комлементарність, як єдність зв'язків визначає, що існує взаємне посилення завзятості, сили і влади, що визначає перемогу і виконання клятв (договорености). Тіньова сторона заздрість, безмірні сила і влада хаотизують і послаблюють одна одну втрачають перемогу і Стікс веде у темний світ підземного батька Гадеса (Аіда), заздрості, дика сила та нерозумна влада без правильності і сакральності – шлях до страху підземної ріки смерті Стикс.



Цікавим для нас є питання «Чому присутні Стікс, Зелос, Кратос і Бія як «родина» і синтаксис перемоги?». Гесіодовий склад «родини» (Зелос – завзяття іревнощі; Кратос – влада; Бія – сила) виступають не фоном, а синтаксисом перемоги, без ініціації Зелос, завзяття або втрати міри в заздрощах немає змагання; без Кратоса і Бії немає сили утримати межі й примусити хаос до порядку; без Стікс (клятви, межі) – немає обов'язковості. Ніка – вершина цієї граматики, знак правильно конфігурованих сил, «телос», який Зевс санкціонує як законний. Тут працює ідея Л. Сонді («вибір долі»), родинні потяги стають державними функціями при Зевсі, а перемога – їх нормативним виходом. Цікавими є ідеї Вацлавіка про сім'ю як систему і патерни комунікації, що описують це як перехід від симетричної ескалації (взаємне нарощення насильства) до комплементарного стану («переможець/визнання») і цей перехід вінчає власне Ніки як «крапки» в риториці конфлікту.

Комплементарність визначає, що сакральне визначає відносини керівник - підлеглі. Ніка не є заздалегідь визначеною долею, вона має в своїй етимології значення змагальності і навіть ворожнечі, що вимагає волі і вибору, подолання себе профанного, через перемогу над собою вхід у світ сакрального.

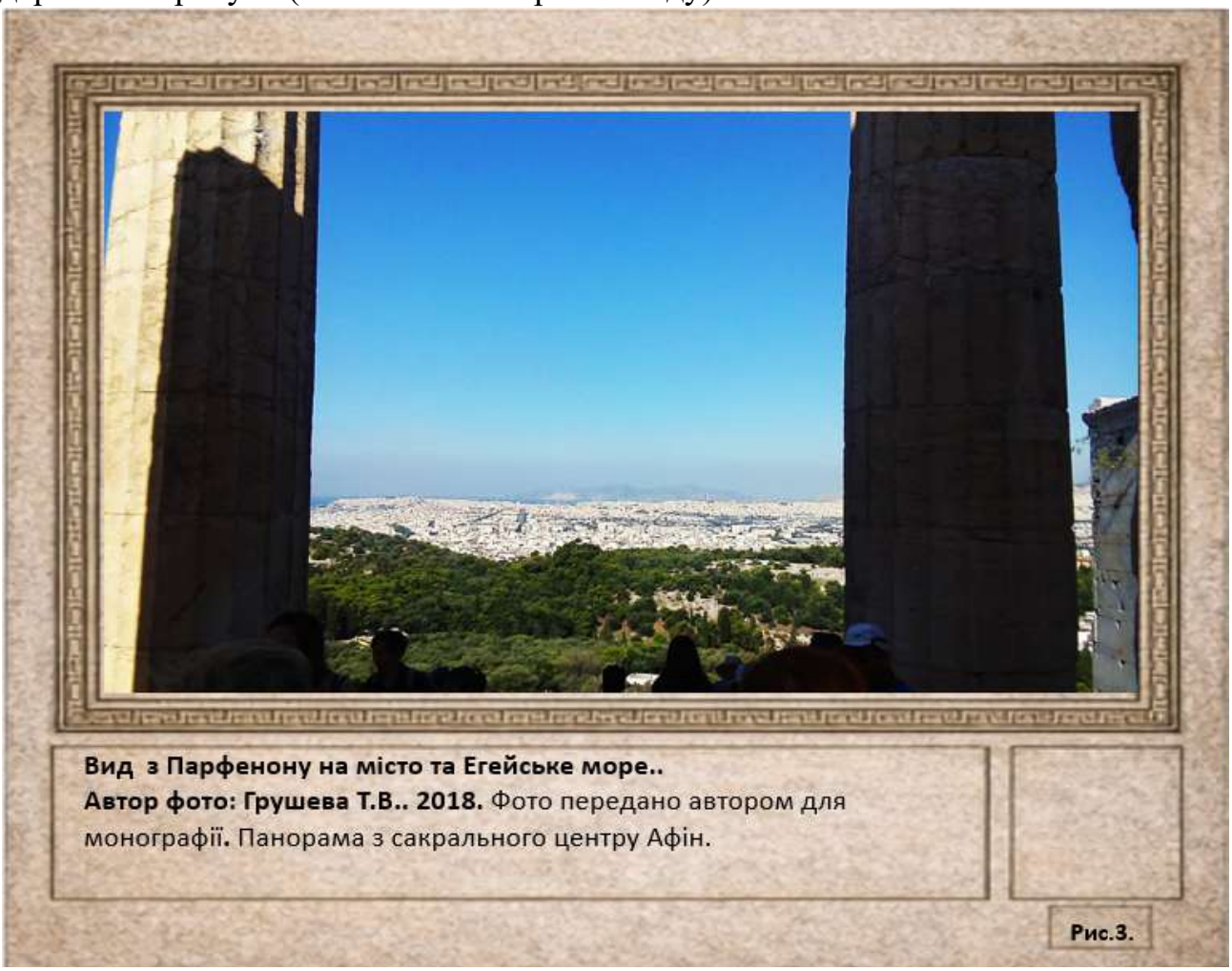
Юнґіанське прочитання, показує Ніку як телеологічний (логос цілі) символ результату єдності і відмежованості від енергії Зелоса (змагальності), Кратоса (влади), Бії (сили). Ця єдність і відмежованість (як визначення міри) сублімується і «замикається» у Ніці – визнаному результаті, що належить не індивіду, а полісу (звідси центральний мотив «перемога – це те, що санкціонує спільнота через богів»). Такий поворот від психології окремої дії до топології сакрального простору готує ґрунт для матеріалізації архетипу в Акрополі.

Соціально-топологічний аналіз культу Перемоги як частини системного культу в місті Афіни.

Соціально-культурні і соціально-психічні закономірності мають безпосереднє відображення в топології, яке в просторовому взаєморозташуванні, дистанціях, послідовностях, зв'язаності формують «живі образи» сприйняття учасників процесій сакрально, переходу від профанного та повсякденного до сакрального, священного і ритуального. У соціальній топології часто прихований вплив історичного соціального середовища, поведінкові фрейми, закономірності сприйняття, які закладені у формуванні відстані, поєднання і відокремленні, комплексуванні просторів, декорі, в часі процесів та простору, в хронотопі фізичного, соціального і смислового простору, це надає можливість вести мову про археологію соціальних відносин, про соціологічне та соціальне психологічне дослідження простору соціальних та соціально-психічних артефактів у збережених написаних текстах, а також у матеріальній культурі як соціальному тексті.

Так храм Ніки розташовано праворуч від входу через Пропілеї, після входу і проходження сходинок підйому до сакральному. Пропілеї – це порубіжжя повсякденного і сакрального, поріг до священного. Підняття на висоту храму має просторове значення перехід має бути переключенням сприйняття. Храм Нікі

знаходиться на бастіоні справа – там, де кожен входить у сакральний центр. Це і є психоаналітична функція Ніки як психопомпа порогу, вона переводить з «профанного» у «сакральне», і цей перехід позначається не як примха, а як державний ритуал (символічна охорона входу).



Вид з Парфенону на місто та Егейське море..
Автор фото: Грушева Т.В.. 2018. Фото передано автором для монографії. Панорама з сакрального центру Афін.

Рис.3.

Аптерос (безкріла) Ніке – локальна аттична легенда («щоб Перемога не відлетіла з міста»). На рівні символіки – це стабілізація досягнення, це про те, щоб перемога не улетіла, що вона прив'язано до цього простору. Разом з тим, прив'язка до центрального сакрального простору визначала декілька значень. По-перше, це про те, що перемога не «феєрверк», а пам'ять, закріплена у камені, ритуалі й маршруті процесії. Перемога через храм мала меморіальне значення, тому в храмовому комплексі були зображені видатні переможці війн, змагань (агонів), політики і полісного будування управління. По-друге, прив'язка до центру столиці призводила до тяжіння до захвату Афін, руйнуванню храму захопленні, багато в чому сакральний смисл безкрилої перемоги визначав тяжіння противників, завойовників Афін дістатися та зруйнувати центр сакральне значення влади, стратегії і перемоги. По-третє храмовий комплекс на висоті міста означав і військово-топологічне – остання фортеця, і сакрального притулку, оскільки не можна було захоплювати і вбивати на території храму, людей які просили притулку у Бога храму та його жерців. Це правда положення не виконувалася, якщо переслідувачі мали владу і перевагу сили над охороною

храму. Або охорона не втручалася у розбірки, але це вважалося несправедливим. Водночас в міфологічній легенді враховується, що сама Афіна була незайманою, навіть коли її зґвалтувати намагався Гефест, вона відбилася, а його виверження запліднило землю, і з'явився родоначальник царського роду, якого виховувала Афіна. Но про це пізніше. Разом з тим, Афіна розгнівалася коли її в її храмі зґвалтували Медузу і Афіна покарала жертву, зробив з неї потвору, серійну вбивцю героїв – Медузу Горгону. Яку прекрасний аналітичний психолог Джіна Шинода Болен пов'язує з проявами Афіни стратегії при втраті свідомості (Bolen, 1984, p. ; 2009).). До речі Медуза Горгона була оберегом дуже небезпечних жіночок Сицилії і знаходиться на гербі Сицилії, і має позитивний гендерний захисний характер.



Храм Ніки. Автор фото: Грушева Т.В., 2018. Фото передано автором для монографії**.** Пропілеї пройдені.

Рис.4.

В іконографії Ніка зображується як, крилата молода богиня в довгому одязі, у русі; сцени увінчання переможців, принесення трофею і жертви, ведення бика на жертву, в руках вона тримає вінок переможця та квітучу гілки - символ благої звістки про перемогу, на ногах вона має сандалії і трофеї. Вона зображується окремо, або в руці Зевсі – сакральної влади, або в руці Афіни. У більш пізніх зображеннях наприклад у Мюнхені Ніка сама стоїть на земній кулі та в руці тримає державу Афіни з щитом та списом. Класичними зразками розглядають ті рельєфи парапету храму Афіни Ніки (Афіни, Акропольський музей), які дійшли до нас.

Паноптичний ефект бастіону (рис.3) безпосередньо пов’язаний як з паноптичним ефектом Акрополя, так і обсерваторною функцією з великим небокраєм і відстанню огляду міста, далекоглядністю. Так з храму видно гавань і горизонт. Це не «видовий бонус», а політична педагогіка, оскільки перемога має горизонт, вона відкрита до моря, торгівлі, флоту – джерел афінської могутності у V ст. до н. е. (морські перемоги – частина «логіки» Ніки як державного знаку). Водночас з храмового комплексу, сакрального простору видно прибуття кораблів в гавань, пре це свідчить і легенда про Егея.

Таке розташування робить храм Ніки першою сакральною «реплікою» будь-якого входу на Акрополь, сакральний простір буквально починається з перемоги (рис.4).



На тих, що зберіглися, рельєфах парапету храму Нікі відомими є зображення «Пов’язання сандалії» і «бик до жертви», у будь-якому разі це

іконографія пов’язана з психологією переходу, ці та втрачені образи є кроками ритуального сприйняття.

«Ніка, що поправляє сандалю» (Sandalbinder) часто трактується як акт роззування перед входом у святе – смирення перемоги. Перемога знімає «бойове взуття», щоби ввійти у простір подяки і дисципліни. Ніка, що поправляє сандалю») – іконографічний жест підготовки до входу у сакральний простір, символ порогової трансформації (перемога, що роззувається перед жертовником). Тут історія не про слабкість, а про інтеграцію агресії, тут є сила, що вміє зупинитися і поклонитися надбуттєвому порядку. Іноді розглядають, що Ніка має поправляти сандалії виправляти зручність і правильність взуття після проходу за профанним, повсякденним світом. Перехід має перемогу, має бути з корегуванням поступу на шляху перемоги. Я думаю має бути і третє тлумачення, що Перемога навпаки взувається (не плутати з смислом перевзувається), тобто має бути впевнено взутою, тобто впевнено бути та йти на своєму шляху, шляху перемоги.

Відомим є зображення, на якому дві Ніки ведуть бика на жертву. Бик розглядається як «кінь землі» матеріального багатства, вдячності землі та її обробки, на відміну від крилатих, швидкісних коней і водних коней (ці види пов’язані зі смислом керування інстинктами та імпульсивними реакціями). Агресія землі переведена у жертву і це не руйнівний акт, а структурований обмін із сакральним. Це нібито «пунктуація» кінця конфлікту, тут насильство зупинене, система повертається в режим порядку, а люди мусять повернутися до вдячності і пожертві за перемогу.

Обидва сюжети це символічна педагогіка порогу, перемога, щоб бути збереженою, повинна стати ритуалом, інакше вона розсиплеться в афекти помсти й надміру. Оскільки символічні зображення геометрією сакрального та форми зображення часто постають як вузли топології, в з’єднанні іконографії з топографією в психоаналітичні «форми», образи.

Крилата Ніка символізує динаміку і нестабільність, оскільки перемога може прилітати й улітати через небесний простір, який був недосяжний громадянам, тому формувалася пам’ять про те, що тріумф – подія, а не стан, і разом з тим процес часто нестійкий і динамічний. Аптерос Ніке, безкрила перемога, виступає як спроба стабілізації (утримання), локалізації міфу, як прив’язки до топосу поліса, «щоб вона не відлетіла» робить із перемоги інституцію пам’яті. Ніка із сандалією має смисли пороговості і смирення, навіть Перемога має турбуватися про взуття на своєму шляху, а входження в священне припиняє режим насильства. Зняття сандалій це збереження простору чистим.

Ніки із биком символізують жертви земного, перетворення агресії на порядок, подяку і законність. Разом вони утворюють архетипічну послідовність, а рух, долання порогу, закріплення, очищення і інтеграція.



Ритуальна процесія як «когнітивного тренажера» міста. Двадцять топосів як архетипічна карта психічного сакрального космосу поліса, психотопологія простору.

Для нас ритуальна процесія виступає в ролі «когнітивного тренажера» міста. Якщо розглядати Панатенейську процесію не у вимірі ритуальної урочистості, а як маршрут психіки поліса, то у нас складається динамічний психотопологічний простір. Акрополь постає як мапа психіки, як те, що К. Юнг визначав як «мандала психіки». У цьому смислі топографія Акрополя має основні складові, а саме: поруч ззовні у підгір'ї будови Асклепія (цілісність і зцілення), Пандіону (родова пам'ять та легітимність), театри (динамічна пам'ять) тощо, далі Пропілеї (сходинки, поріг), Ніка (анімус-перемога), Парфенон (центр Самості), Ерихтейон (інтеграція множинних ідентичностей),.

Пандіон (пан- та Δῖος) має етимологічний зміст «весь належний до Зевсу, - зевсовий, божественний» – архетип родового предка і спадкоємності. Ім'я Πανδίων складається з двох грецьких елементів: παν- – «весь», «цілий», «повний» (аналог лат. omnis), δίων – від Διός, родової форми імені Зевса (Δίας), що означає «Зевсовий» або «належний до Зевса». Загальне значення імені - це «Той, хто належить цілковито Зевсу» або «Всезевсів».

У грецькій міфології було два царі Афін з іменем Пандіон. Пандіон I – міфічний цар, син Ерехтея; відомий тим, що його дочки Прокна і Філомела стали героїнями трагічного міфу (вбивство Ітіса, перетворення в птахів). Пандіон II – син Кекропса II, вигнаний з Афін, заснував колонію в Мегарі. Його сини Егей, Паллас, Ніс та Лікос повернули владу в Афінах. Сакральне значення відбивало, що сакральному просторі є місце для засновника, нащадка або того хто, дав життя нащадкам, які повернули владу в Афінах, тому на Акрополі існувало святилище Пандіона (Pandionion), присвячене героєві-засновнику. Пандіон втілює архетип Правителя-засновника, що встановлює зв'язок між божественною санкцією (Зевсом) і людським управлінням. Як фігура родоначальника, Пандіон є «генеалогічним якорем» колективної ідентичності міста. У соціальній комунікації Пандіон – це «свідчення родової легітимності» влади, яка не існує без сакрального виправдання.

Його святилище на Акрополі сигналізує безперервність влади та традиції.

Асклепій (Ἀσκληπιός, лат. Aesculapius, ймовірно передгрец. ім'я) - це архетип цілителя, що переводить травму в відновлення. Ім'я Асклепій має кілька версій походження. Перше від прото-грецького кореня asklē- («шкіра», «рана») + -pios («зцілення»), тобто «той, хто лікує рани». Друге від передгрец. (можливо, карійського) слова, пов'язаного з богами-цілителями. Латинська форма Aesculapius зберегла грецьку основу, адаптовану до римської фонетики. За міфологєю він син бога Аполлона та смертної жінки Короніди. Він був вихований кентавром Хіроном, який навчив його лікування і міг зцілювати будь-які хвороби та навіть повертати мертвих до життя. За це Зевс уразив його блискавкою, побоюючись порушення космічного порядку. Культ Асклепія поширився по всій Греції (Епідавр, Кос, Афіни) як культ бога-цілителя, з

храмами-асклепіонами, де практикували лікування в тому числі сном (ἐγκοίμησις). Асклепій – архетип Цілителя, що інтегрує темряву (смерть) у світло (життя), втілюючи процес індивідуації. Він є також символом «долі відновлення», вибору зцілення замість руйнування. Як соціально комунікативний символ, Асклепій є повідомленням для всіх «поліс здатен відновлюватися» і тримати здоров'я громади як фізичне, так і моральне. Присутність його культу на схилі Акрополя вмикає «канал зцілення» у мандалі міста.

Ці «периферійні» точки доповнюють «вісь Ніки», перемога не має сенсу без відновлення, історичної і динамічної пам'яті. Так поліс щороку «перепрошиває» свою психіку – не тільки через тріумф, а й через зцілення і родову тяглість, через театральну освіту.

Давні уявлення про Парфенон сучасні дослідники як наприклад відома англійська науковиця Марі Берд, досліджують за описом письменника на ім'я «Павсаній, римлянина, який вговорив грецькою із західного узбережжя сучасної Туреччини, який написав більш-менш давній еквівалент «Синього путівника». Він подорожував Грецією, коли країна вже давно стала комфортною демілітаризованою провінцією. Римська імперія – навіть якщо досі залишалися гіркі спогади жорстоке завоювання римлянами у другому столітті до нашої ери. За його часів Афіни були дещо самовдоволеним університетським містом і визначна знаменна пам'ятка в давній «спадщині» (Beard, 2004, p. 23-24).

Саме таким Акрополь постав перед поглядом Павсаній, чия розповідь є не систематичним описом пам'яток, а радше рухом крізь нашарування смислів, легенд і випадкових спогадів, які спліталися у свідомості пізньоантичного мандрівника.

Його оповідь рухається ривками, як сама пам'ять: щойно він затримується на легенді про батька Тесея, що загинув на місці, де згодом постав невеликий храм Перемоги, – і вже за мить переходить до групи Грацій, приписуючи її авторство Сократові, не філософу, а скульптору з меншого мистецького кола. Він то вражений надлишком творів, які неможливо охопити словом, то, навпаки, схиляється над непримітним каменем, де, за переказами, колись відпочивав Сілен, супутник Діоніса. Цей рух – від величного до майже анекдотичного – створює ефект живого простору, де сакральне не відокремлене від буденного, а пам'ять не ієрархізована за сучасними критеріями «великого» й «другорядного».

На цьому тлі особливо разючою є стриманість, з якою Павсаній підходить до «храму, який називають Парфеноном». Ось як аналізує опис Павсанія грунтовна дослідниця Марі Берд, відносно «Парфенону», «Його розповідь стає майже незручно стриманою. Немає жодного вибуху захоплення, жодної найвищої оцінки. Він починає з короткого погляду на сцени, зображені на двох фронтонах храму: «коли заходиш, вся скульптура на так званому «фронтоні» розповідає про народження Афіни; сюжет фронтону в задній частині будівлі – це боротьба між Посейдоном та Афіною за територію Афін». Він закінчує згадкою про єдині дві портретні статуї, які, як він стверджує, пам'ятає там. Перша –

Адріан, римський імператор і фанатичний шанувальник грецької культури, який вклав гроші у чудове оновлення Афін на початку II століття нашої ери (включаючи, якщо вірити Пейну Найту, самі скульптури Парфенона). Інша, «біля дверей», – це статуя Іфікрата, генерала-найманця IV століття до нашої ери, який, як досить розпливчасто пише Павсаній, «зробив багато дивовижних речей». (Beard, 2004, p. 25).

Увага Павсанія не затримується на архітектурі, не фіксує імен зодчих, не помічає того, що для сучасної історії мистецтва стало майже каноном класичної краси. Усе це ніби відсувається на другий план, бо справжнім центром простору для нього є не будівля як така, а присутність богині всередині неї.

Тут зосередимось на описі, який Павсаній подає з майже ритуальною зосередженістю, і який варто зберегти без змін, бо він є серцем його бачення Парфенона:

«…приблизно в 20 рядках, Павсаній зосереджується лише на одному об'єкті: віртуозній статуї богині Афіни, нині безслідно втраченій, яка займала почесне місце всередині будівлі. Вона була зроблена зі слонової кістки та золота, пояснює він, і стояла прямо, одягнена в туніку, що сягала до ніг. На голові вона носила вишуканий шолом зі сфінксом посередині та грифонами з обох боків; а нагрудник її мав як емблему обличчя та зміїне волосся (тут виготовлене зі слонової кістки) однієї з її знаменитих жертв. Це була горгона Медуза, яка, як розповідає історія, перетворювала на камінь кожного, кому не пощастило її побачити, доки богиня не допомогла сміливому молодому герою зробити необхідне та обезголовити чудовисько. Уся статуя була встановлена на п'єдесталі, який сам був прикрашений скульптурою, що зображує створення першої смертної жінки, Пандори. Павсаній затримується тут: «до появи Пандори», наполягає він, «ще не було жіночої раси». Це справді був поворотний момент в історії людства, адже Пандора була підступним даром, даним богами як покарання за непокору чоловіків, і, як і Єва, джерелом усіх людських бід.» (Beard, 2004, p. 28).

Ця Афіна – не абстрактний ідеал і не холодна алегорія. Вона матеріальна, перевантажена символами, майже надмірна у своїй предметності. Її супроводжує Ніка – Перемога – не як абстракція, а як окремий символ, що переконує в успішності грецького світу, в центрі якого людина або бог, що співмірний людському тілу і духу, але значно масштабніший навіть в матеріальному зображені.

«Афіна також була озброєна кількома своїми характерними реквізитами. В одній руці вона тримала спис. В іншій – статую богині Перемоги; одна лише вона, як каже Павсаній, була «чотири лікті» заввишки. Зрештою, поруч із нею лежали щит і змій, «ймовірно, Ерехтоній». Він очікує, що його читачі знатимуть, що «Ерехтоній» був сином богині-діви, завдяки дивовижному зачаттю, яке лежало в основі місцевої легенди.» (Beard, 2004, p. 28-29).

Ерехтоній був народжений із дивовижного, майже тривожного зачаття, яке пов’язує богиню-діву з землею Афін і робить її покровителькою, материнською

фігурою поліса. Навіть п’єдестал статуї розповідає історію – про Пандору, про появу жінки, про момент, з якого людська історія стає історією страждання. Так Парфенон постає не як храм у сучасному розумінні, а як концентрований наратив про походження міста, його вразливість і його претензію на велич.

Без цього опису ми майже не мали б інструментів для уявлення античного Парфенона. Збережені уламки скульптур не говорять самі за себе; їхні сюжети залишаються предметом реконструкцій і суперечок. Павсаній, навіть помиляючись у деталях, дає точку відліку – погляд очевидця, який бачив ці образи в живому контексті ритуалу, руху й присутності. Парадоксально, але його мовчання про фриз і метопи змушує нас замислитися: чи були вони справді так важливі для античного глядача, чи це наша ретроспективна проєкція, сформована канонами новітньої естетики.

Те, чого не сказав Павсаній, частково доповнює Плутарх, який писав на кілька десятиліть раніше і дивився на Акрополь крізь постать людини, що стояла за його перетворенням, – Перикл. Для Плутарха, що писав приблизно на рубежі I та II століть нашої ери, Парфенон був не тільки сакральним об’єктом, а перш за все, політичним і моральним свідченням: доказом того, що Афіни колись мали ресурси, волю і сміливість мислити в масштабах, гідних безсмертя. У його розповіді будівельна програма постає як грандіозний соціальний механізм, що залучив майже все місто – від геніальних митців до ремісників і перевізників, від політичного задуму до повсякденної праці.

Плутарх не приховує захоплення швидкістю і злагодженістю цього процесу, але водночас фіксує й тінь, що падала на проєкт. Уже сучасники Перикла дорікали йому за марнотратство і за те, що імперські ресурси, зібрані з союзників, перетворювалися на золото й мармур Афін. Звідси й образ, який пережив століття: Афіни, «прикрашені, як повія», – формула, що поєднує моральний осуд, політичну заздрість і страх перед імперською асиметрією.

Ці суперечності неможливо відокремити від історичного контексту. Перемога над Персією, описана Геродот, створила підґрунтя для афінської самовпевненості, але водночас заклала основу для нових конфліктів. Союз, народжений страхом, швидко перетворився на ієрархію, а оборона – на експансію. Парфенон у цьому сенсі є матеріалізованою пам’яттю про тріумф, який уже містив у собі зерна майбутньої катастрофи, зафіксованої згодом Фукідід.

Отже, образ Парфенона, що постає з цих двох наративів, – Павсанієвого й Плутархового, – не зводиться ані до чистої естетики, ані до суто політичної алегорії. Це простір, у якому Афіна і Ніка співіснують із людськими амбіціями, страхами й пам’яттю про війну, у якому золото і слонова кістка не приховують, а, навпаки, оголюють напругу між сакральним і владним. У цій напрузі Парфенон і набуває свого тривалого значення – не як «ідеал класики», а як складний, суперечливий текст культури, який кожна епоха змушена перечитувати заново.



Початок процесії відбувається на агорі, центрі «профанного» світу, простору колективного прийняття рішень, дискусій і диспутів, множинного, і суперечливого світу. Вже у профанному світі міфологічна свідомість має свої символи і значення. Так у Павсанія є згадування маловідомих символів. [1.17.1] XVII. На афінському ринку серед маловідомих предметів є вівтар Милосердя, з усіх Божества найкорисніші в житті смертних і у мінливих моментах долі, але шановані Афіняни – єдині серед греків. І вони помітні як своєю людяністю, так і відданістю релігії. У них є вівтар Сорому, а також один Чуткам і один Зусиллям. Це цілком очевидно що ті, хто відзначається в побожності, відповідно винагороджуються удачою (Pausanias, n.d., section 1.17.1).

Такий вектор побожність як умова удачі при переході з профанного в сакральний світ визначило ключову процесію та 300 свят (про які писав П'єр Відаль-Наке, цитату якого ми наводили раніше., Процесія починалася з агори й рухалася Панатенейським шляхом через Керамейк, повз Дипілонські ворота. Далі – повз Ареопаг та північний схил Акрополя.

Підйом до Пропілей означає напруга переходу, фізичне рішення відбиває духовне рішення увійти до сакрального центру (архетип порогу). Процесія входила у Пропілеї; праворуч перед очима прочан – храм Афіни Ніки як перший сакральний знак перемоги. У цей момент проявляється порогове значення архетип, у, психопомпу, Ніка зустрічає тих, хто входить, як гарантія захисту й благословення. Сцени на парпеті (Ніки ведуть бика, Ніка, що поправляє сандалії та інші, більшість з яких не збережена), були візуальною програмою цього етапу, пояснюються сюжетні смисли проявів перемого. Наприклад, перемога «переводиться» в жертву мирного порядку, що закріплює її сакрально. Храм Ніки позначає санкцію перемоги на вході, де спільнота «сповідає» свою ідентичність переможців. Храм Афіни Ніки розташовано на південно-західному бастіоні Акрополя, праворуч від входу через Пропілеї. Кожен, хто входив у сакральний центр Афін, проходив під «знаком перемоги». У військово-політичному сенсі: храм як охоронна емблема полісу, звернена до гавані Пірея й Саронічної затоки. Цей храм як символіка порогу між профаним і сакральним, Ніка є далекоглядно архетипічною «весталкою-переможницею, що охороняє цей перехід.

Цей храм розташований поруч з Пропілеї (монументальний вхід) і південним флангом Парфенона; а з півдня відкривається вид на храм Гефеста внизу та гавань. Взаємодія з Парфеноном (Афіна Парфенос тримає Ніку) створює візуально-ідеологічну «вісь» - від входу бачимо малий храм Ніки, а всередині – Афіну з тією ж Нікою в руці. Розташування важливе для процесії храм Афіни Ніки знаходиться праворуч від головного входу через Пропілеї, на південно-західному бастіоні Акрополя. Зліва від входу – північне крило Пропілеїв, за яким знаходився Пінакотека (Pinakotheke) – приміщення для зберігання живопису, трофеїв, військових призів. Безпосередньо перед Пропілеями відкривався вид на Ареопаг і простір агори внизу.

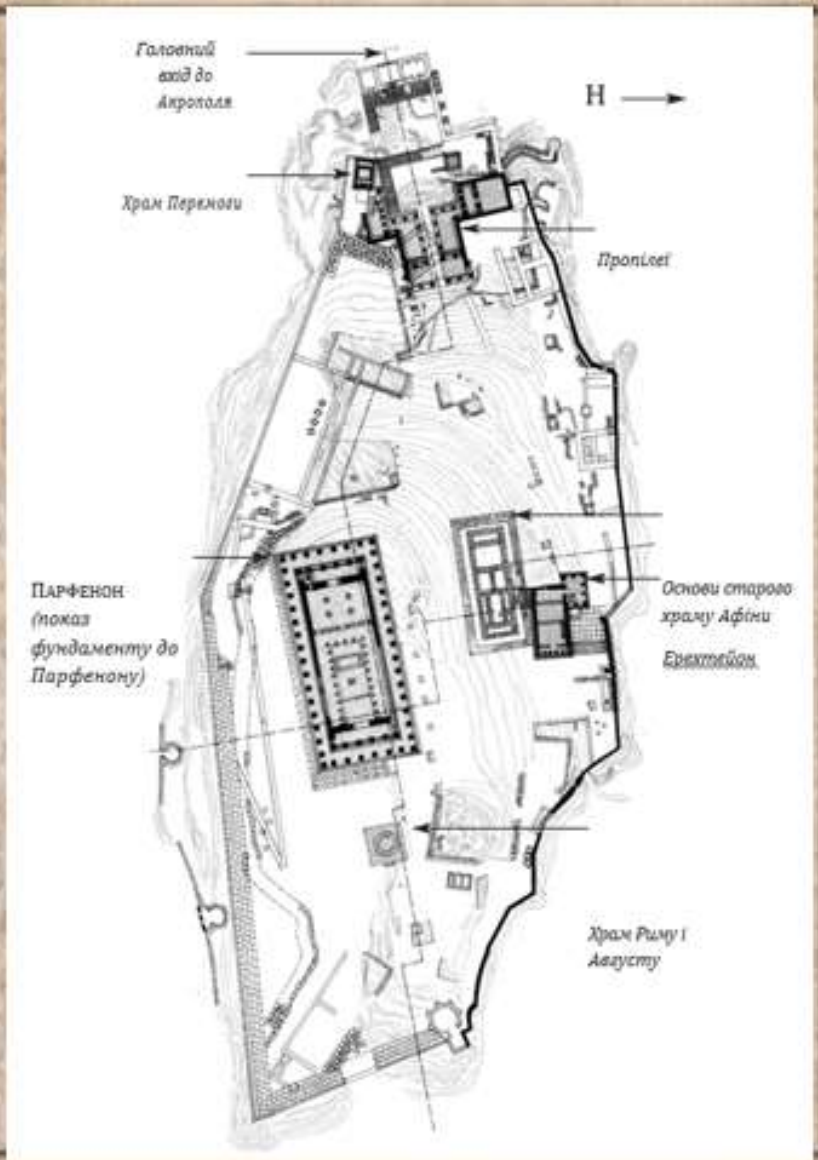


Схема Акрополя.
та інтерпретацією Mary Beard.
Реконструкція за: Beard, M., *The Parthenon* / Acropolis Museum, Athens.

Рис.6

Позаду храму Ніки – укріплений бастіон і схил до південного підніжжя Акрополя, з видом вниз на театр Діоніса та Одеон Перикла («Музична зала). Вгору, на схід від храму Ніки знаходиться вхід до центральної осі Пропілеїв, що веде далі до Парфенона. Внизу на захід знаходиться крутий спуск до Афінських довгих мурів і далі до Пірея; звідси добре видно море – важливий символ для «переможниці» Афін після морських битв.

За храмом Афіни (Парфенос), за Парфеноном на схід стояв храм Артеміди Брауронії з власним сакральним подвір'ям. Архетип Артеміди за Джін Шинодою Болен завжди уособлював собою незалежну жінку, воїтельницю і мисливиці з влучними в ціль стрілами, яка підтримує цілеспрямованість та захищає природу і жінок. Ще далі – східний край Акрополя з оглядовим майданчиком, звідки можна було бачити Східну Аттику (Bolen, 1989; 2009).

Сам храм невеликий іонічний периптер без перистасу (амфіпростиль), 426–421 до н. е., архітектор Каллікрат, зроблений з пентелійського мармуру і зорієнтований входом на схід, а фасадом до Пропілеїв.



Вид на Акрополь і Парфенон з боку Храму Олімпійського Зевса.
Фото: George Rex, 2014. Wikimedia Commons (CC BY-SA 2.0).
Панорама сакрального центру Афін із колонад храму Зевса Олімпійського.

Рис.7.

Його простір на бастіоні над східними сходами, з панорамним видом на Саронічну затоку – перемога на горизонті. Парапет (балюстрада) встановлений у IV ст. до н. е. для безпеки та декору. Рельєфи – послідовні сцени крилатих Нік, які виконують ритуальні дії: ведуть бика, увінчують трофей, поправляють сандалю. У психоаналітичному значенні це «каденції» одного архетипового сюжету – перемога, яка переходить у жертву й ритуал стає пунктуацією завершення конфлікту. Первісні фронтонні скульптури (втрачені) ймовірно показували міфологічну битву (гігантомахія або амазономахія), що втілювала перемогу Афін над хаосом. У психоаналітичному ключі фронтон відбиває «наратив» колективного несвідомого, міф про інтеграцію тіні через перемогу. У пізніх реконструкціях на її даху (XIX–XX ст.) іноді відтворюють на даху акротерії у вигляді Нік, крилатих фігурах на кутах, що «злітають» із храму. Це символізує вічну готовність перемоги вийти назустріч місту.

Пройшовши Пропілеї, процесія прямувала до Парфенона, де відбувалося внесення нового пеплоса (ритуального вбрання) для Афіни Парфенос.

Усередині Парфенона – статуя Афіни з Нікою в руці, що дублює мотив з храму при вході.

Рух процесії позначає шлях від перехідного архетипу (Ніка на порозі) через архетип Самості міста (Афіна Парфенос) до ритуального закріплення результату (жертва). У виборі просторового маршруту «доля» Афін як полісу, формує загальні сакральні смисли, що інтегрують підтвердження у військовому успіху та культурно-релігійному ритуалі. Просторове розташування храму Ніки задає метакомунікативний сигнал на вході («ми переможці»), тоді як Парфенон і жертва створюють комплементарну завершеність («ми вдячні і стабільні»).

Пройшовши Пропілеї, процесія прямувала до Парфенона, де відбувалося внесення нового пеплоса (ритуального вбрання) для Афіни Парфенос. Усередині Парфенона знаходилася статуя Афіни з Нікою в руці, що дублює мотив з храму при вході, аде через масштабування переходу від перемоги до стратегії і мудрості до Афіни.

У Парфеноні люди зіткаються з величчю статуї Афіни Парфенос, яка значно вище за кожну людину в процесії, як тримає в руці статую Ніки – тут складається «центр Самості» поліса, який взяв ім’я богині й її орієнтири – розум, дисципліну, стратегію, мудрість.

Жертвопринесення відбувалися на великому вівтарі Афіни перед Парфеноном, а також у меншому вівтарному просторі поруч із храмом Афіни Ніки. Жертвопринесення бика символу багатства і земної родючості для осілих народів означало сублімація агресії у подяку; «зайва енергія» агону повертається у сакральний обмін і не роз’їдає спільноту.

Цей шлях з просторових вузлів – програма самоінтеграції. Громада раз на рік проживає і повторює «протокол перемоги»: від змагання до визнання, від сили до мудрості, від випадкової удачі до легітимної пам’яті.

Топографія Акрополя – інвентаризація архетипних значень священної мандали сакрального простору.



Схема Афінського Акрополя з основними спорудами класичного періоду.
Просторова організація Акрополя як ядра політико-релігійної структури Афін. Реконструкція за археологічними планами.

Рис.8.

1. Парфенон Parthenon
2. Старий храм Афіни Old Temple of Athena
3. Ерехтейон Erechtheum
4. Статуя Афіни Промахос Statue of Athena Promachus
5. Пропілеї Propylaea
6. Храм Афіни Ніки Temple of Athena Nike
7. Елевсініон Eleusinion
8. Святилище Артеміди Бравронії Sanctuary of Artemis Brauronia
9. Халкотека Chalkotheke
10. Пандросейон Pandroseion
11. Аррефоріон Arrephorion
12. Вівтар Афіни Altar of Athena
13. Зевс Полієвс Sanctuary of Zeus Polieus
14. Пандіон Sanctuary of Pandion
15. Одеон Герода Аттикуса Odeon of Herodes Atticus
16. Стоя Еумена Stoa of Eumenes
17. Асклепіон Sanctuary of Asclepius

18. Театр Діоніса Елеутереуса Theatre of Dionysus Eleuthereus
19. Одеон Перикла Odeum of Pericles
20. Теменос Діоніса Елевтерея Temenos of Dionysus Eleuthereus



Афінський Парфенон центр Акрополя. Автор фото: Грушева Т.В., 2018. Фото передано автором для монографії. Сонце реконструкції.

Рис.9.

1. Парфенон (Parthenon). Великий доричний храм Афіни Парфенос (447–432 до н. е.), арх. Іктін і Каллікрат, скульптури Фідія. Центр Панатенейського культу. Це метафоричний образ складеного архетипу Самості (центра колективної психіки). Міфологічні фронтони – інтеграція хаосу й космосу (гігантомахія, народження Афіни). Самость поліса визначає вибір долі полісу як культурної спільноти. У цьому образі є «метаповідомлення» – ми у центрі, все інше орієнтується на нас. На східному фронтоні Парфенона (Фідій, середина V ст. до н.е.) була зображена сцена суперництва Афіни та Посейдона. Це символічно головний храм Афін прикрашав сюжет про «законність» верховенства Афіни в місті, закріплену ще на початку історії полісу.

Розглянемо символічні смисли, що в подальшому формували сакральне значення конфлікту, його стратегії і мудрості розв’язання в смисловій геометрії полісу.

По-перше, це протистояння стихії води проти стихії землі. Посейдон, як цар, батько і бог моря, бурі, відображає характеристики непередбачуваного насильства. Афіна богиня верховної влади, улюблена дочка Зевса, батька , бога неба і землі, яка народилася з його голови. Вона є богинею розуму, хліборобства

й міри, стратегії, мудрості. Поліс обрав ім'я і захист богині Афіни , а тому обрали шлях гармонії, раціональності та аграрної культури замість домінації морської агресії, замість афективних емоційних імпульсивних рішень.

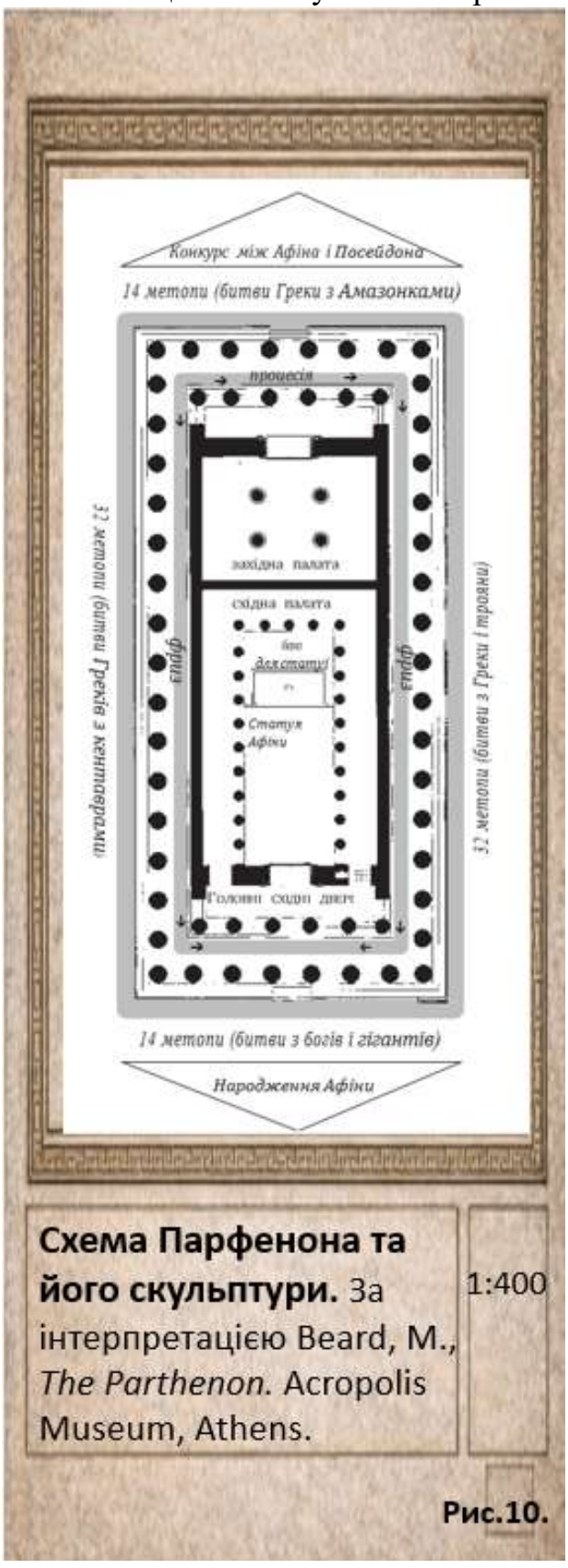


Схема Парфенона та його скульптури. За інтерпретацією Beard, M., *The Parthenon.* Acropolis Museum, Athens.

1:400

Рис.10.

По-друге, в цьому конфлікті відображене протистояння війна проти миру. Дар Посейдона – море, придатне для війни й торгівлі. Це простір експансії і відкрить, пригод і ризику. Дар Афіни – це олива, яка стала символом миру й перемир'я (оливковою гілкою прикрашали послів, жертовники й олімпійських переможців). Тут закладається значення перемоги, як вибору миру після будь-яких напружень , конфліктів, і сакрального переходу до миру і порядку.



Афіна Парфенос, реконструкція Алана ЛеКуайра (1990). Centennial Park, Нешвілл, Теннессі, США.
Сучасна повнорозмірна реконструкція статуї Афіни Парфенос (оригінал 5-те ст. до н.е.), з Нікою у правій руці.

Рис.11

По-третє, конфліктна взаємодія богів в рішенні полісу визначає колективну ідентичність Афін. Вибір громадян Афіни – це відмова від домінування насильницької стихії й визнання цінності полісного співжиття, де головує розум і закон. Тут маємо підкреслювати домінування розуму, мудрості

над афектом, стратегії над імпульсивної афективної експансії. Тому інтеграція формується як розумна гармонізація мудрості і емоційно-сенситивної сфери. Афіни в сакрально-ритуальному мистецтві робили стратегічну революцію полісних цінностей, сюжетів та суспільної свідомості міфологічного світогляду.

«Повнорозмірна репліка статуї Афіни з Парфенона в Нешвіллі, робота Алана Ле Квайра (тут видно біля правої ноги богині). Ця версія творіння Фідія була представлена в 1990 році та отримала багато схвалень за свою археологічну точність. Але відвідувачі повинні використовувати свою уяву, щоб відтворити поява золота та слонової кістки. Ле Квайру довелося задовольнитися більш економічним гіпсоцементом та скловолокном». Марі Берд, репліка статуї Афіни (Beard, 2004, p. 6).

2. Старий храм Афіни (Old Temple of Athena). Архаїчний храм Афіни (VI ст. до н. е.), зруйнований персами, частково відновлений. У психоаналітичному значенні тут проявляється архетип материнського кореня – колективна пам'ять про травму (знищення) та відновлення. Спадковий вибір визначається у рішенні берегти коріння. Тут значення акцентує увагу на необхідності і актуальності символіки «прямої мови» предків.

3. Ерехтейон (Erechtheum). У північній частині Акрополя стоїть іонічний храм (421–406 до н. е.), він демонструє перемогу в конфлікті мудрості і стратегії і поєднує кілька культів: Афіни Поліади, Посейдона, Ерехтея; тут знаходиться знаменита портика Кариатид. Храм Ерехтейон - один із найсакральніших, бо там, за легендою, знаходилися обидва «сліди» змагання в міфі обрання імені та покровителя полісу, як палкого конфлікту між Посейдоном та Афіною. За легендою Посейдон запропонував воду полісу, а Афіна оливкове дерево. Афіна перемогла і стала покровителькою Афін та надала полісу своє ім'я. У цьому храмі знаходилося солоне джерело Посейдона (тріщина в скелі, звідки чути було шум моря) та священна олива Афіни, яка, за Павсанієм (I, 27, 2), знову відродилася після руйнування персами 480 р. до н.е.

Міф про змагання Афіни й Посейдона – це фундаментальний символічний акт народження Афін як полісу-держави розуму. Його архітектурне закріплення на Акрополі (Ерехтейон, Парфенон) демонструє, що афіняни бачили в цьому сюжеті як міф, так і політичний маніфест, місто стоїть на стороні мудрості й миру. Подальші переслідування Посейдона афінських героїв лише підтверджують, що цей вибір мав свою ціну, перемога Афіни була не тріумфом, а й вічним викликом долати руйнівні сили стихій. Існує основна та альтернативні версії цього міфу. Основна версія, яка є найбільш поширеною і відомою, закріплена в Аттіці й у храмі Ерехтейон на Акрополі. За цією версією змагання відбувалося як демонстрація подарунків полісу, які мали обрати громадяни полісу. В змаганні Посейдон ударом свого тризубця в скелю Акрополя викликав солоне джерело (морську воду, іноді з рибою). Афіна вдарила списом у землю, і там виросла оливкова дерево, що стало символом миру, процвітання й хліборобства. Афіняни (або їх цар Кекропс, іноді боги-олімпійці як ареопаг) обрали дар Афіни, оскільки він приносив стабільний добробут, на відміну від

води Посейдона. Цей сюжет вшановувався у святині Ерехтейона, де поруч показували і слід тризубця, і священну оливу Афіни.

Альтернативна версія, яка була поширена у деяких міфографів і поетів, надавала інший подарунок Посейдона. Він подарував не солоне джерело, а подарував людям коня Аттики. Це пов'язувалося з тим, що греки вважали Посейдона міфічним винахідником коня та першого «hippios theos» – бога вершників. Дар коня символізував війну і владу над битвою. Цей сюжет потім неоднаразово з'являвся в європейській культурі, наприклад, в образі Святого Якова, який був символом звільнення від арабів Іспанії і Португалії. І цей образ став символом відомого військового ордену Сантьяго (Святого Якова). Дар Афіни (олива) був наданий ударом спису і символізував мир, працю і справедливий порядок. У цій версії підкреслювалося протиставлення: кінь як символ воєнної сили, психоаналітичне значення інстинкту, його порядкування, проти оливи як символу цивілізації, мудрої штучної обробки простору полісу. Синтез у пізнішій інтерпретації визначав Посейдона як бога швидкості і експансії, він презентувався як «морський бог», що керую водною текучою стихією і дарує переваги моря, також Посейдон як «hippios» – одночасно асоціювався з конем, швидкістю просування. Тому Афіна своєю мудрістю визначала стратегію, яка домінувала над тактикою Посейдона, його тактикою швидкісних дій у текучому середовищі невизначеності, в яких голову потенційно можуть брати інстинкти.

У психоаналітичний підтексті ми маємо підкреслити, що перед полісом був вибір подарунків з одного боку, Посейдону, стихійної енергії (вода, кінь, хаотична війна), що обіцяє силу, але нестабільність., з іншого боку, подарунків Афіни, мудрості, порядку і технології (олива стала символом стратегія миру, господарства, культури). Вибір афінян на користь Афіни маніфестував архетипічний сюжет переваги розуму і стратегії над стихією і руйнівною силою. Тому конфлікт Афіни й Посейдона в Афінах – це не локальний етіологічний міф (чому місто назване на честь богині, а не бога моря), це історія про те, як Посейдон і Афіна змагаються за протекторат над новим містом, і головне – це сюжет архетипу полісу й символічна «матриця» для героїчного шляху.

Храм Ерехтейон був, з одного боку, подвійного культу Афіни Поллади й царя-героя Ерехтея, з іншого боку, цей храм демонстрував священний конфлікт між стратегією, мудрості та афективним середовищем. Разом з тим, храм демонстрував сакральний зміст розв'язання конфлікту в демократії, і психоаналітичне значення вибору людьми, громадою поліса божественної підтримки, розв'язання конфлікту двох богів як інтеграції раціонального та афективного.

Психоаналітичне значення демонструє конфліктну інтеграцію в розв'язанні конфлікту, тому цей архетип інтеграції множинних ідентичностей. Ця культова споруда маніфестує примирення конкуруючих «родин» міфу. У конфліктному символі сакрального відбивається полілог – множинні значення в одному просторі.



4. Статуя Афіни Промахос (Statue of Athena Promachus). Колосальна бронзова статуя Афіни (Фідій), видима з моря.

Психоаналітичне значення відбивається в тому, що вона віддзеркалює Архетип захисниці-воїтельки, як вибір полісом активного захисту і дає невербальний сигнал ворогам і союзникам.

5. Пропілеї (Propylaea). Це монументальні ворота на Акрополь (арх. Мнесікл, 437–432 до н. е.). Ми вже вказували, що це архетип порогу, який надає богині перемоги значення психопомпу. У цьому місці як просторі відбувається момент вибору «увійти чи залишитись». Тут відбувається і важливіша зміна контексту з мирського до сакрального.

6. Храм Афіни Ніки (Temple of Athena Nike). Це невеликий іонічний храм на бастіоні праворуч від Пропілеїв (426–421 до н. е.). У цьому храмі народжений архетип тріумфу, причино-наслідковий зв'язок мудрості і стратегії в конфігурації силі дії в результат перемоги.. У колективному контексті формується закріплення образу перемоги в пам’яті. Кожний учасник, який ввійшов в храмовий комплекс отримує «привітання» перемогою на вході.

7. Елевсініон (Eleusinion). Святилище Деметри та Кори в Афінах, пов’язане з Елевсінськими містеріями має важливе аналітико психоаналітичне значення – це є архетип ініціації та відродження. Тут є маніфестація спадковий потяг до трансформації. Вацлавік: таємний рівень комунікації.

8. Святилище Артеміди Бравронії (Sanctuary of Artemis Brauronia). Тут поліс маніфестував культ Артеміди-покровительки дівчат (Брауронія). Артеміда як образ невразливою, цілеспрямованої самостійної дівчини, яка захищає дівчат, водночас міфи про Артеміди наголошують на гармонію з природою, жіночого лідерства, мисливства, захисту матері (легенда про Лєту, в якій вона з братом Аполлоном захищали вразливу матусю). Разом з тим, у аналітико психологічному значенні назви – це є архетипом переходу з дівоцтва в зрілість, у формування Аніми. Водночас це є вибір життєвої ролі і ритуал стає повідомленням про зміну статусу, ініціацію.

9. Халкотека (Chalkotheke). Ця споруда була сховищем бронзової зброї та дарів. З одного боку, тут був представлений образ результатів перемоги як військової так і мистецької, образ священного військового та образотворчого мистецтва, багатства як результатів перемог, того значущого, що потрібно зберігати. З іншого боку, тут демонструвався архетип арсеналу, який з символу результату перетворюється на інструмент захисту, з демонстрації багатства перетворюється в ресурс дипломатії. Сакральним смисл архетипу має чіткий сюжет – накопичення потенціалу і латентне повідомлення – «ми готові».

10. Пандросейон (Pandroseion). Це є назва двору біля Ерейхтейону, присвячений Пандросі, дочці Кекропа.

Це простір відбиває архетип вірності й охорони таємниці. Тут проявляється збереження сакрального знання і полісної комунікація через обмежений доступ.



11. Аррефоріон (Arrephorion). Ця невелика будівля призначена для аррефор, дівчат, що виконували таємні нічні ритуали. У полісному значенні це є архетип прихованої ініціації, прихованої передачі родового знання, таємного коду у комунікації полісу.

12. Вівтар Афіни (Altar of Athena). Цей вівтар був головним жертовником Афіни на Акрополі. Тут проявлявся архетип центру жертви, за допомогою якої агресія спрямувалася в ритуал. Це була фінальна пунктуація події.

13. Зевс Полієвс (Sanctuary of Zeus Polieus). Бездаховий периболос на східному краю Акрополя символізував культ захисника міста. У цьому архетипі небесного гаранта визначалися його руки, захисники і смисл того, що колективний вибір підпорядкуватися закону, і тому небо стає символічним «дахом» над містом.

14. Пандіон (Sanctuary of Pandion). Символізація культ героя Пандіона репрезентувала архетип родового предка, як значення родового в полісі, зв'язків городянина із родовим корінням і спадкоємністю.

15. Одеон Герода Аттикуса (Odeon of Herodes Atticus). Це кам'яний театр II ст. н. е., на південному схилі Акрополя, в якому відбувалася освіта городян, їх катарсис, репрезентувалися сюжети, цінності і смисли полісу. Цей архетип публічного голосу дозволяв усвідомлювати вибір виразити колективні емоції, бути в резонансі емоцій, почуттів та смислів. Тут був простір масової комунікації усної медіа-культури.

16. Стоя Еумена (Stoa of Eumenes). Представляла собою довгу криту галерею, що з'єднувала театри на південному схилі. образ захищеного переходу між центрами і просторами культури тут відбивався архетип шляху і захисту культури, як збереження контакту між різноманітними просторами культури, як канал безперервної комунікації.

17. Асклепіон (Sanctuary of Asclepius). Місто мало свій культовий центр бога лікування. Архетип цілителя визначав вибір зцілення, а не руйнування, який мав мета-повідомлення – «спільнота відновлює себе».

18. Театр Діоніса Елеутереуса (Theatre of Dionysus Eleuthereus). Головний театр Афін, місце великих драматичних фестивалів був присвячений Діонісу, Шоутизація давньогрецької культури демонструвала зняття через усну медійну культуру емоційного напруження, резонанс спільноти в архетипі колективного катарсису. Якщо за легендою Діоніс зміг підняти на Олімп через свого друга Гефеста (архетипа майстра технологій, який був травмований і кульгав з народження і намагався довести або помститися матері Гері, своїй зрадливій дружині Афродиті), коли зміг напоїти його. В архетипі колективного катарсису проявляється перетворення агресії в мистецтво, її сублімація. До того ж театр виступає публічною метафорою життя.

19. Одеон Перикла (Odeum of Pericles). Цей критий музичний театр доби Перикла уособлював .архетип гармонії та порядку, в якому культура постає як вибір полісу. Пізніше музику визначали як цифру у часі, зі своїми ритмами,

темпами, хвилями, паузами і резонансом, тому полісна комунікація через музику мала універсальний код.

20. Теменос Діоніса Елевтерея (Temenos of Dionysus Eleuthereus). Ця культова ділянка включала театр та вівтар Діоніса. Катарсис мав спільний архетип екстазу й звільнення. Доповнення розуму вибором полісу «іншої» свідомості, розширення її або змінення. Тут був простір для розширеної, нестандартної комунікації, яка компенсувала тиск раціональності в сфері ірраціонального.



Вид на Храм Афіни Ніки на Акрополі, 426–421 до н. е.
Арх. Каллікрат. Іонічний храм. Афіни.
Фото: Dimboukas, 2010 р . Wikimedia Commons.
Один із найдавніших меморіальних храмів перемоги в класичних Афінах.

Рис.12.

Ми за інформацією сучасної музейної репрезентації цих споруд зробили їх інвентаризацію як об’єктів пам’яті в аналітико психологічному контексті у обґрунтованому припущенні положення про формування мандали психіки

поліса, а також про «полісний» когнітивний тренажер давньогрецької свідомості. У цьому тренажері можливо ставити в центр дослідження будь-який з цих об'єктів і через аналітико психологічну топографії розглядати їх зв'язки з іншими топологічними ритуальними культовими об'єктами в зв'язках і відносинах. У центрі нашого дослідження стоїть проблема з'ясування цінності, смислу і значення Ніки (перемоги) й Афіни (стратегії, ментора перемоги) в народженні давньогрецької європейської культури.

Тому ми ставимо питання про те як читати психічну мандалу Афін, і наша відповідь - як «державний когнітивний тренажер», оскільки прагнення до перемоги визначало змагальну культуру, медіакультуру, управлінську, зцілювальну та інші культури поліса, в цілому результати полісної свідомості міста.

Ми пропонуємо бачити в Ніці державний когнітивний тренажер, заради якого працювали архітектори, скульптори, художники, жреці, політики, театральні діячі, олімпіоніки (переможці змагань), музиканти, трофеями наповнювали Акрополь воїни. У полісній культурі, як результаті діяльності полісу, поколінь його жителів формувався психічний космос, міфологічний світогляд і відносини до життя.

У відносинах міфологічного світогляду формувалися світовідчуття, світосприйняття, світорозуміння, і картина світу. І цей світогляд мав свої осі відносин і коло своїх архетипів.

Так в культурі фізичної культури і змагань знаходилися події змагань (агон) і агресія (завзятість Зелос і фізична сила Аресу) вони ініціювали енергію. Культура порядку була обумовлена фреймами, межами, санкціями і верховною владою (клятви і межі визначала Стікс, санкції і владу Зевс), вони накладали межі, дисципліну й закон. Мудрість і стратегія (Афіна) надавала конфігурацію і розумний зміст і форму дії. Конфігурація сил, влади завзятості, меж і влади визначали сакральний результат, перемогу і ритуал примирення (Ніка і ритуал жертва поліса сакральному світу), тут поліс усвідомлював процес переводу силу і влади в порядок і пам'ять. Тут сформулювалися причинно-наслідкові і етичні зв'язки поведінки, діяльності і результату. Для поліса особливу роль грала пам'ять про засновника, рід та зцілення (тому зберігалися ритуали і простір Пандіона і Асклепія) – пам'ять і зцілення вбудовують тріумф у тривку ідентичність.

Цей алгоритм щороку зцілював, випробовув і відновлював міську психіку і світогляд. Новизна і очищення катарсис відбувався в театрах через видовище і театральне шоу.

Народження перемоги як вихованки стратегії і руки влади визначив місце храму Ніки, який стоїть на вході. Без перемоги вхід до центру не відкривається, але й «перемога без жертви» не зберігається – вона повинна бути роззута, покладена і віддана, і лише тоді стає опорою, а не загрозою. Нажаль, втрачено багато зображень, а тому і смисл барельєфів та парапету. Водночас спроба прив'язати перемогу до території, зробити її безкрилою, призвело к похідному

ефекту конфліктних комунікацій і взаємодій, вороги Афіни тепер намагалися зруйнувати топом психіки міста, зруйнувати храми Афіни (грецької стратегії і мудрості), підкорити Самість поліса, пограбувати трофей і матеріальні результати культури Афін. Я думаю з цього починаються у військових стратегіях образи вирішальної битви.

Один з основних висновків нашої роботи зводиться до дуже цілісної тези: перемога – це не кульмінація насильства, а інституція миру, після зцілення і очищення. Ніка у грецькому світі – це пороговий знак, що стоїть між афектом і законом, між приватною силою та публічною пам'яттю. В архітектурі Акрополя вона зчитується як перша «ікона» входу, у рельєфах – як педагогіка смирення і жертви, у процесії – як маршрут державної індивідуації. Греки вміли перетворювати свої перемоги на культуру, а не тільки на трофеї.

І це – головний смисл архетипу Ніки, вона як «богиня перемоги» є топологічною програмою в психіці поліса, що навчає спільноту перемагати так, щоби залишатися собою – містом розуму, пам'яті і порядку

Акрополь Афін – постає як архітектурний ансамбль символів, в яких закладена топографічна проекція колективного несвідомого. Його двадцять сакральних топосів становлять своєрідну карту символічного психічного космосу афінян, де кожен храм, статуя чи вівтар є архітектурною формою і вузлом смислів, що інтегрують міф, політику та психологію спільноти, тими смислами цілісності, які в системному аналізі ми б назвали емерджентними, такими що піднімають індивіда в особистому значені загальності поліса в єдності і солідарності життя Афін. У цьому поліфонічному просторі особливе місце посідає Ніка – богиня перемоги, архетип, який уособлює тріумф у битв і психоаналітичний механізм консолідації, колективної надії та когнітивної стабільності поліса.

У підсумку розгляду архетипу Нікі, ми бачимо, що вона походить від первісної функції в грецькому міфі – уособлення миттєвого акту звершення, перемоги як кінцевої точки ритуалу й війни. У психологічному смислі Ніка постає як архетипічний психопомп, вона надає людині перейти з одного профанного повсякденного середовища в інше сакральне середовище. Вона переносить індивідуальну напругу боротьби у сферу колективного піднесення. Перемога стає кінцевим фактом війни і точкою самоствердження колективної ідентичності. У цій ролі Ніка вбирає функції ритуального «знака завершення», символу інтеграції й водночас – переходу.

Але архетип Нікі має персоніфікований, окремий родинним смисл, він входить в цілісність Акрополя, який має свою структуру. Парфенон – центральний сакральний об'єкт Акрополя – втілює структуру космосу. У його фронтонах і метопах Ніка присутня як підтекст, символічна вихованка Афіни. Її «офіційний» простір – Храм Ніки Аптерос (Безкрилої Ніки), розташований біля Пропілеїв, головного входу. Це топологічно значуще, оскільки Ніка тут стає пороговим психопомпом, хранителем переходу з профанного міста у сакральний простір. Паноптікум Пропілеїв – оглядовий пункт і водночас архетипічний «око

влади» – підсилює її функцію, перемога є тією силою, яка легітимізує право бачити, контролювати, судити.

Але символіка взаєморозташування визначає психічну топологію сакрального простору греків. Ніка має текуче, динамічне значення, яке в полісі закріплювали в ритуальній процесії.

Панатенейська процесія, що піднімалася до Акрополя, мала чітку етапність:

1. Вхід через Дипілонські ворота – початок руху в переході від міста до сакрального простору.
2. Агора – простір соціальної ідентичності, колективних рішень, диспутів, риторіки, переконання та спрямування діяльності поліса.
3. Підйом на Акрополь – шлях випробування, символічного очищення, простір рішення рухатися далі чи залишатися.
4. Пропілеї та храм Ніки – кульмінаційний поріг, де перемога легітимізувала вхід у простір Афіни, стратегії і мудрості, захисниці і Самості.
5. Парфенон означав центр і кульмінацію, завершення процесії, інтеграцію спільноти у сакральний космос.

Тут Ніка виступає як обов’язковий ритуальний рубіж. Її храм означає момент переходу, без перемоги – зовнішньої чи внутрішньої – неможливо вступити до світу гармонії Афіни.

У нашому дослідженні ми спробували розглянути двадцять топосів як архетипічну карту психічного сакрального космосу поліса.

Акрополь має не тільки фізичну висоту приблизно 156 м н.р.м., що символізує висоту сакрального світу, але і відгороджений потужними стінами вже понад 3 300 років; ще в бронзову добу існував циклопічний мур (місцями до 10 м заввишки). У психотопології це – «піднята межа», вертикаль, яка робить перемогу видимою і зобов’язувальною (перемога має підняти й тебе, хто входить в Пропілеї). Павсаній, описуючи південну стіну, підкреслює її фронт до театру – буквально «стіна-нагляд», що дивиться на народне зібрання мистецтвом. Це підсилює «паноптичну» функцію порогу, яку ми згадували в зв’язку Пропілеї - Ніка).

«[1.22.4] Є лише один вхід до Акрополя. Вона не дає іншого, будучи різкою протягом усього часу і міцною стіною. Ворота мають дах із білого мармуру, і до сьогодні вони не мають собі рівних у красі і розмірі його каменів. Щодо статуй вершників, я не можу точно сказати, чи це синами Ксенофонта, чи їх створили лише для прикрашання місця. Праворуч від входу розташований храм Безкрилої Перемоги. Звідси видно море, і тут, згідно з легендою, Егей кинувся вниз у смерть» (Pausanias, n.d., section 1.22.4).

Акрополь має двадцять сакральних пунктів – від храмів і вівтарів до театру Діоніса й Ерехтейону. У цій системі Ніка виконує функцію мнемотопу, вузлової точки, де концентрується смисл колективного несвідомого. Так зв'язок Ніки з театром Діоніса є резонансом перемоги над хаосом через катарсис. У Пропілеях визначається пороговий знак, спочатку має бути перемога над самим собою,

внутрішня ініціація, культурний код начала. В Ерехтейоні перемога зв'язана з доланням невизначеності походження у змаганні Афіни й Посейдона, культурний код самовизначення. У вівтарях Зевса та Афіни перемога космосу над хаосом, розуму над стихією означає культурний код результату.

Якщо спробувати послідовно розглянути Двадцять сакральних топосів Акрополя та «функції зв'язку з Нікою», то ми отримаємо культурний код психічного космосу. Наведені нижче ці об'єкти-топоси ми описуємо коротко, але кожен розглядається через із прив'язкою до «функції Нікі» як архетипу перемоги, рубежу та випробування (тобто військового успіху і подолання – хвороби, хаосу, смерті, власної розщепленості).

1. Парфенон виступає як центр і «максима» комплексу, Ніка тут виступає як важливий атрибут сакрально більшого і важливішого, доводить причетність и вихованість перемоги стратегією, дисципліною, розумом, як раціональний лад Афіни Парфенос (перемога космосу над хаосом).

«[1.24.5] Їхній ритуал, отже, такий, як я описав. Коли ви заходите до храму, який називають Парфенон, усі скульптури, які ви бачите на так званому фронтоні, стосуються народження Афіни, ті, що на задній частині фронтон символізує боротьбу за землю між Афіною та Посейдоном. Сама статуя виготовлена з слонової кістки та золото. Посередині її шолома розміщено зображення Сфінкса – оповідь про Сфінкса, яку я розповім коли я підходжу до опису Беотії – і по обидва боки шолома зображені грифони в рельєфі.

[1.24.6] Ці грифони, Арістей Проконнес каже у своїй поемі боротися за золото з Арімаспі за Ісседонами. Золото, яке охороняють грифони, каже він, виходить з земля; Арімаспі – це люди, які народжуються з одним оком; Грифони – звірі, як леви, але з дзьобом і крилами орла. Більше не буду казати про грифонів.

[1.24.7] Статуя Афіни стоїть вертикально, туніка сягає до ніг, а на грудях – голова Медуза оброблена з слонової кістки. Вона тримає статую Перемоги висотою близько чотирьох ліктів, а в іншій руці – спис. Під її ногами лежить щит, а біля списа – змія. Цим змієм був би Ерехтоніус. На п'єдесталі – це народження Пандори в рельєфі. Гесіод та інші співали, що ця Пандора була першою жінкою; До народження Пандори, там ще не було жодної жіночої родини. Єдина портретна статуя, яку я пам'ятаю, що бачив тут, – це статуя імператора Адріана, а на вході – один із Іфікратів, які досягли багатьох видатні досягненнь.

[1.24.8] Навпроти храму розташований бронзовий Аполлон, який, як кажуть, був твором Фідія.

…[1.25.2] Біля південної стіни зображена легендарна війна з велетнями (гігантами), які колись жили у Фракії та на перешийку Паллен, битва між афінянами та амазонками, сутичка з персами в Марафоні і знищення галлів у Мізії. Кожен має приблизно два лікті, і всі були присвячені Атталусом. Там також стоїть Олімпіодор, який здобув славу завдяки своїй величі досягнення, особливо під час кризи, коли він проявив сміливу впевненість серед чоловіків,

які зустрічали безперервні поразки, і тому вони були у відчаї, а він здобув хоч один успіх у наступні дні. (Pausanias, n.d., section 1.24.4-1.25.2).

2. Старий храм Афіни виступає як пам’ять родового, подолання родових травм (захоплення і руйнування персами) і відновлення, пам'ять як сили стійкості, відбудування і розвиток нового храму – культурного коду полісу, Ніка як пам'ять маніфестує вірність первинному завіту громади з богинею.

3. Ерехтейон як код обрання спрямування культури в інтеграції раціонального і афективно-емоційного у формування автохтонія, кореню стратегії – смислової раціональності міста і перетворення емоційного й інстинктивного в енергію дії. Тут дія постає як Ніка подолання страху небуття, узгодження з граматикою космосу в сакральній скелі.

4. Афіна Промахос багато в чому виступає як екстеріоризоване «супер-Его» поліса, Ніка виступає як результат-вимірювач, аура помірності і результативності зброї, що захищає і стримує.

5. Пропілеї є межею, кордоном, великим порогом, що освячений Нікою, як дозором і вибірковість входу до сакрального. «Перемога» над непосвяченим, означає «білет» в сакральне в родових перемогах полісу. Тому кожне покоління полісу має оновлювати освіченість перемогою входу в сакральне. Невипадково, що перед входом стояв психопомп Гермес – вісник богів, керівник переходу між життям та смертю.

«[1.22.8] Прямо на вході до Акрополя знаходяться Гермес (якого називають Гермесом Воріт) і фігури Грації, які, за передачею, були створені Сократом, сином Софроніска, про якого свідчила Піфія, наймудріший із людей, титул якого вона відмовила Анахарсісу, хоча він бажав його і приїхав до Дельф, щоб здобути його» (Pausanias, n.d., section 1.22.8).

6. Храм Афіни Ніки – це є «конденсатор» архетипу на бастіоні праворуч від входу, дороговказ входу в пролив тих, хто повертається до дому або прибув в Афіни, це за порогом у сакральне. Вхід в сакральний простір пам’яті місто відкривається героям, а пізнання сакрального простору відкрито городянам полісу. Культ Ἄπτερος Νίκη визначає духовну присутність перемоги в полісі.

7. Елевсініон (північний схил) представляє собою міський вузол Містерій, в якому Ніка виконує функцію психопомпа поліса, перехід як перемога над смертю через ініціацію, індивідуальне життя має більший родовий і полісний вимір безсмерття.

8. Святилище Артеміди Бравронії визначає архетип жіночого циклу і посвяти, як цілеспрямованість жінок, як формування через посвяту трансляцію родової пам’яті і культурного коду у жіночому вихованні культури і роду кодам поліса, тут Ніка виступає як благословення переходів (наприклад, від дівчинки до жінки громадянка. Тут у жінок з’являється функція розумності, дисципліни і стратегії, як у трансляторів і тих, хто передає в інституті сім’ї культурний код.

9. Халкотека, «бронзова пам’ять» міста як архетип ресурсів і результатів пов’язана з Нікою як арсенал ресурсів, знаків, трофеїв і зброї отриманих в минулих перемогах, але тих, що стають потенціалом для майбутніх перемог.



10. Пандросейон, представляє значення щирості, вірності, відкритості і милосердя як сакральної вологи і роси етосу, що живіть свіжістю, в якої перемога Ніка є міра справедливості, чиста і «правильна волога живлення» полісу.

11. Аррефоріон виступає як нічний «тіньовий» обряд дівчат, в якому Ніка виконую функцію мовчазного виконання і зберігання таємниці, тут відбувається перемога над допитливістю і надмірною цікавістю.

12. Вівтар Афіни демонструє раціональний закон, стратегія і мудрість все одно має свої втрати і жертви, тому Ніка постає як дисципліна мислення й жертви, помірність в результаті перемоги.

13. Зевс Полієвс демонструє незворотність закону влади, навіть – сакралізований гріх жертви вимагає суду над знаряддям, перемога санкціонована владою, Ніка виступає як підтримання міського порядку через «винесення провини».

14. Пандіон виступає як архетип родової пам'яті, а Ніка, як родова перемога, визначає процес спадкоємність міської ідентичності.

15. Одеон Герода Аттика, виступає як співрозмірність часу (цифра у часі) як гармонічна часова темпоральність і ритмічність перемоги, «музична перемога» слова і ритму.

16. Стоя Еумена з'єднує театри як галерея і укриття, як простір комунікації в русі, Ніка спостерігає зверху як щит громадської культури.

17. Асклепіон, як «лікарня» під скелею, над лікарнею знаходиться перемога, Ніка має функцію результату і захисту одужання, перемога тіла за посередництва мистецтва зцілення і відновлення у сновидіннях.

18. Театр Діоніса як центральний театр виконує функцію полісного катарсису, в якому перемога Ніка виступає як гармонізація, зцілення збирання розщепленого Я через видовище.

19. Одеон Перикла виступає як театр громадянськості і демократії, як помірність і дисципліна слуху і ладу, видовища і життя, перемога Ніка тут обумовлює навчену гармонію.

20. Теменос Діоніса Елевтерея позначає необхідність позбавлення надлишку або затиснення раціональним інстинктивного, в гармонізації інстинктивног, афективного, зміненого і раціонального, як архаїчний периметр культу, в якому перемога Ніка є поновленням зв'язку свободи й міри.

Таким чином, усі двадцять топосів є символічними «станціями» єдиної архетипічної карти. Ніка стає тією точкою, яка зшиває їх у цілісність, перемога тут – не випадкова подія, а структура, що утримує простір від розпаду через результати напружень, битв, змагань мистецтва, зцілення, втрат і гармонізації світу через стратегію, розум і мудрість Афіни і сакральної влади Зевса. У психоаналітичній перспективі Ніка – це архетип «перехідного об'єкта», психопомпа і мнемопомпа, вона потрібна для того, щоб поліс пережив травму війни, руйнації, невизначеності. Як колективний символ, Ніка трансформує агресію в гордість, травму – у пам'ять, хаос – у порядок. Вона є когнітивним тренажером, що вчить афінян мислити перемогу за лаштунками воєнного

тріумфу, як державну стабільність і стійкість, культурну перевагу, духовне піднесення, мир і постійний процес тяжіння до неї.

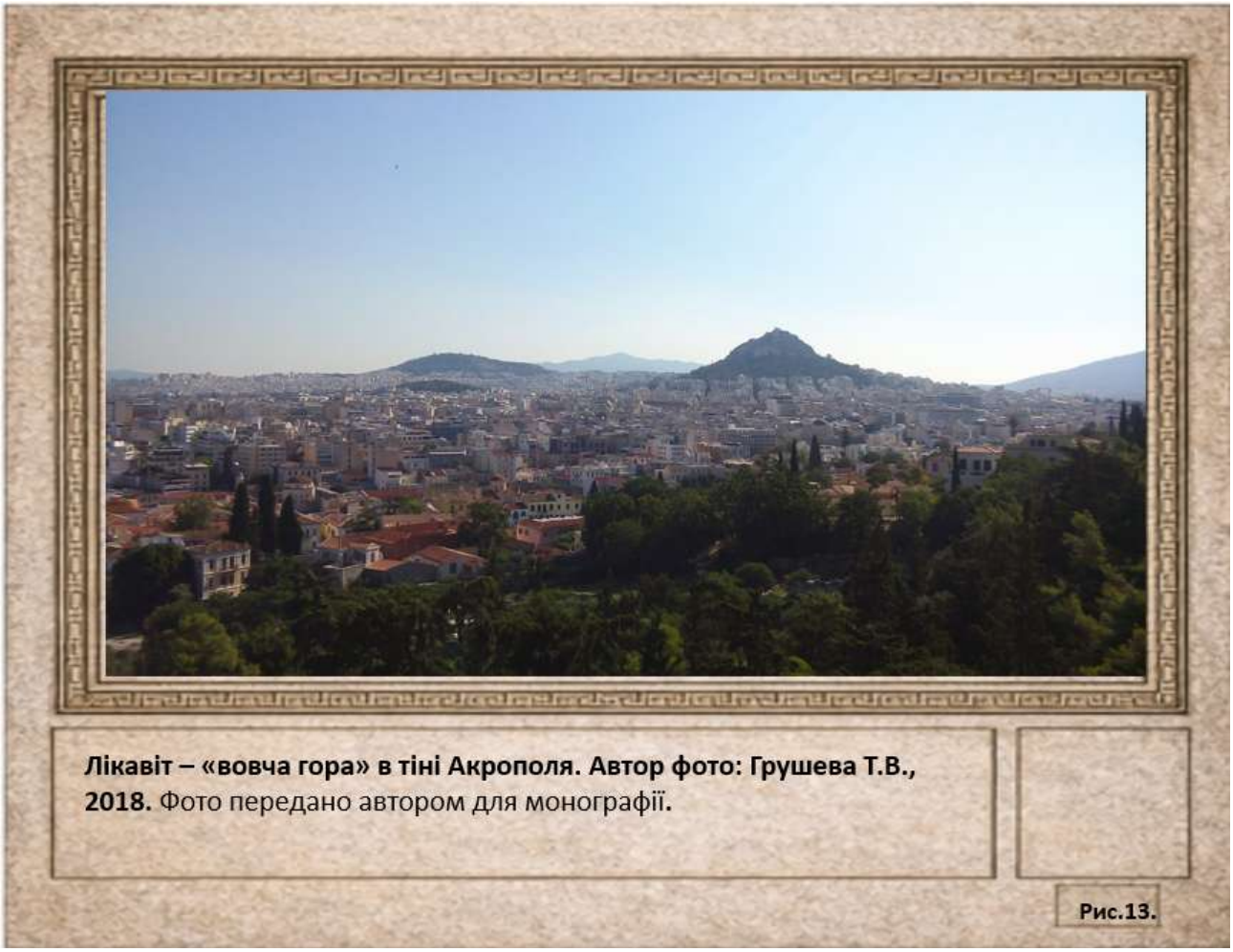
Ніка в архетипічній карті Акрополя – це богиня перемоги, і разом з тим «нервовий вузол» афінського несвідомого. Вона функціонує як психопомп, як топологічна гарантія переходу і водночас як механізм колективного подолання травми, як мнемопомп - перетворення пам’яті травм на пам'ять результату мудрості, дисципліни, стратегії, перемоги полісу. У двадцяти сакральних топосах Акрополя архетип Нікі забезпечує смислову інтеграцію, від воєнної перемоги до культурного тріумфу, від індивідуальної ініціації до державної легітимації. Перемога тут – пунктуація завершення дії, змісті і форма буття в когнітивна стратегія виживання і розвитку, самоствердження Афіни як культурного коду і вибору поліса.

У «кінематиці» ритуального руху людей ми маємо точно фіксацію процесійної логіки, від підніжжя (Діоніс – розщеплення та катарсис) через Асклепіон (сновидне зцілення) та Стою Еумена (збір людей та укриття) до Пропілей, де Ніка на бастіоні «знімає» анімістичний страх і переводить тіло громади у режим святого підйому. Це – «педагогіка перемоги» в просторі.

Храмовий комплекс Акрополя постає як «державний когнітивний тренажер», в якому центром є Афіна, а сакральним становленням – перемога, архетип Ніки. Архетип Нікі постає 1) як поріг, а тому архетип виконує функцію провідника. Вона стоїть в храмі і «вмикає» кожний топос, де місто перемагає власні крайнощі. Так у театрі упорядковує– хаос образів, в Асклепіоні зцілює хворобу, в Ерехтейоні долає страх походження, у Зевса Полієвса позбувається провини. 2) як процесія, ритуалізований рух освячений Афіною і Зевсом. Перемога «збирається» кроками схилів – від діонісійного поділу до афінського ладу в якому архетип Ніки – психічною інструкцією користування містом як психокарткою. 4) як вертикаль, візуальне завершення стіна, з характеристиками далекоглядність, нагляд і міра. Висота Акрополя й його мури навчають політичній економії уваги: «хто входить, як долається шлях, що таке «видимість перемоги».

Розділ ІІІ
Тінь Акрополя зворотна сторона стратегії і перемоги, гора «шляху архетипу вовчої зграї»

Під час розгляду висоти Акрополя не можна не побачити, що за цим храмовим комплексом знаходиться гора Лікавіттос (Λυκαβηττός), приблизно 277 м н.р.м., найвища точка центральних Афін. Вона майже не згадується в історичних підручниках з афінській історії, і знаходиться ніби в тіні, не в публічному полі пам'яті поліса і культури і тому викликає інтерес як «тінь Акрополя».



Лікавіт – «вовча гора» в тіні Акрополя. Автор фото: Грушева Т.В., 2018. Фото передано автором для монографії.

Рис.13.

Етимологія гори Лікавіттос.

Правильна грецька форма назви Λυκαβηττός її усталені транслітерації (Lycabettus, Lykabettos, Lykavittos). У етимології відзначають народне значення походження від λύκος («вовк») і βαίνειν («йти»), тобто це «шлях і місце вовків». У науковій етимології низка дослідників вважає назву передгрецькою (пеласгічною); є також версія про «грудоподібний пагорб» тощо. Консенсусу походження иа етимології непевна. Огляд передгрецьких топонімів був у Роберта Бікеса (Beekes) та локальні студіях К. Біріса.



В етимології Лікавіттос, назва Λυκαβηττός (Lykavittos) традиційно виводиться від двох частин λύκος (lykos) – «вовк» та βῆμα (bēma) чи βητός (bētos) – «пагорб», «східці».

Отже, «вовчий пагорб» або «гора, де ходять вовки». Павсаній згадує, що в Афінах було святилище Зевса Лікаєя, пов'язане з культами вовка як символу дикої сили. Відомим і грецьеій міфології є і культ Аполлона як лідера вовків.

В античних першоджерелах найчіткіший античний наратив є у Антигона з Кариста, Παράδοξα §12, який цитує аттидографа Амелесагора. На його думку, Афіна несла «гору» для укріплення Акрополя, ворон сповістив їй про скриню з Ерехтонієм, і богиня скинула камінь, «який нині зветься Лікавіттос». В інших джерелах античної традиції це повідомлення зберігається як історія про те, що Афіна несла з Палени (передмістя Афін, у деяких варіантах – із далекої Трітонії чи навіть з Фессалії) величезну кам'яну брилу, щоб укріпити Акрополь. У цей час ворон (κοραξ) приніс звістку, що скриню, довірену дочкам Кекропса з немовлям Ерехтонієм, відкрили, і вони загинули у божевіллі. Почувши це, Афіна в розпачі скинула камінь, і він упав на місці, яке відтоді зветься Λυκαβηττός (Лікавіттос).

Цей сюжет згадує Павсаній (Periegesis Hellados, I, 26, 6), а також фрагментарно Гігін (Fabulae 166a). Його рідкість у тому, що ми маємо пряме пояснення топоніму через міф – випадок для Аттики винятковий, адже назва й міф про походження пагорба подані прямо, до того ж більшість назв пояснюються лише пізнішими фольклорними «етимологіями».

Легенда про скриню Ерехтонія.

Ерехтоній – автохтонний герой Афін, син Гефеста й Ґеї, але вихованець Афіни. Коли Гефест спробував зґвалтувати богиню, вона відштовхнула його; крапля гефестова насіння впала на землю, запліднила її, з землі народилася дитина-землянин Ерехтоній.

«Одного разу, кажуть, Афіна пішла до бога Гефеста, божественного коваля, щоб озброїтися новим набором зброї. Але в нього були інші думки, а саме секс. Почалася передбачувана бійка. Афіна суворо відбилася від нього, і Гефест підійшов лише настільки близько, щоб еякулювати їй на ногу. Однак божественне насіння було потужною річчю. Коли Афіна очистилася та змахнула його на землю, з'явився Ерехтоній – або, як стверджують деякі версії міфу, у формі змія, або як більш впізнавана людська дитина – який виросте одним із батьків-засновників міста Афін.» (Beard, 2004, p. 29).

Але легенда про Ерехтонія має продовження - цей міф був представлений у першому розділі («§ 1–77») у параграфі 12 збірки «*Compilation of Marvellous Accounts»*, що приписується Антигону з Карісту або ж пов'язаний з традицією його творчості – жанром парадоксографії. Парадоксографія була популярною у еллініcтичному та римському світі й мала на меті збирати «дивні, чудесні й незвичайні» оповіді про природні явища, тварин, географічні аномалії й легенди, які могли бути відомі серед читачів античності.



«12 Амелесагор Афінянин, який написав «Атіс», каже, що ворон [корона] не летить до Акрополя, і ніхто не міг би сказати, що бачив, як він це робить. Він чудово пояснює причину. Бо він каже, що коли Афіну віддали Гефесту, коли вона лягла з ним, вона зникла, і Гефест впав на землю і випустив свою сперму. Земля, за його словами, пізніше народила йому Ерехтонію, якого Афіна виховувала, а потім замкнула в кошик і передала дочкам Кекропа (Аграулоса, Пандроса і Герсі). Афіна наказала їм не відкривати скриню, поки вона сама не прийде. Коли вона пішла до Паллени [або Пеллени], щоб принести гору, щоб захиститися перед Акрополем, дві дочки Кекропа, Аграулос і Пандросос, відкрили скриню і побачили двох зміїв [драконів] навколо Ерехтонії. Амелесагор каже, що Ворон зустрів Афіну, коли вона несла гору, яку тепер називають Лікавіттос, і сказав, що Ерехтоній перебуває на відкритому повітрі. Почувши це, вона кинула гору на своє теперішнє місце і сказала вороні, що через погані новини, які вона принесла, їй не дозволено наближатися до Акрополя» (Antigonus of Carystus, n.d.).

Є римська версія цього міфу (*Fabulae 166a*):

«166a 1. Коли Вулкан зробив золоті сандалі для Юпітера та інших богів з адамантію, Юнона, сіла, раптом почала зависати в повітрі. Бо коли його послали до Вулкана розв'язати зв'язану ним матір, він, розгніваний тим, що був скинутий з небес, заперечив, що в нього є мати.

2. Коли Лібер, його батько, привів його п'яним на раду богів, він не міг відмовити з жалю; тоді він отримав від Юпітера право, що якщо він щось у них попросить, то отримає це.

3. Тоді Нептун, який вороже ставився до Мінерви, підбурив Вулкана попросити Мінерву про шлюб. Коли він отримав це, коли прийшов до кімнати, Мінерва, за порадою Юпітера, захистила свою цноту зброєю, і посеред боротьби від насіння того, хто впав на землю, народився хлопчик, який мав нижню частину дракона;

4. Якого вони назвали Ерехтонієм, бо грецькою ἔρις означає змагання, а χθὼν – земля, якого Мінерва, таємно його годуючи грудьми, віддала Аглавру Пандросу та Герсі, дочкам Кекропа, щоб вони зберігали його в скрині.

5. Коли вони відкрили скриню, ворон оголосив, що вони, збожеволівши від Мінерви, кинулися в море» (*Fabulae 166a*).

У будь якому разі, Афіна відбилася від Гефеста, але зжалилася над дитиною і вклала немовля у скриню й передала дочкам царя Кекропса (Пандросі, Аглаврі, Герсі), заборонивши відкривати. Проте вони порушили заборону й, побачивши істоту напівлюдську-напівзміїну особу, були охоплені жахом (у римлян в наслідок Афіни-Мінерви), кинулися зі скелі й загинули. У грецькому міфі про це сповістив ворон, коли Афіна кинула камінь Лікавіттос і недонесла його до Акрополя, оскільки кинулася на захист Ерехтонія і скриньки-таємниці. Таким чином, Ерехтоній опинився під покровом Афіни і згодом став символом афінської автохтонії та військової сили (його ототожнювали з Ерехтонієм, царем, винахідником колісниці). Ця «скриня» є архетипом таємниці, яку заборонено відкривати, символом потаємного кореня полісної ідентичності.



Аналітико психологічний і топологічний смисл проявляється в архетивному сюжеті, основних учасників-архетипах, об’єктах, символах і сценографії.

Головний персонаж Афіна, приховує Ерехтонія і надає завдання дочкам царя зберігати таємницю, раціонально обмежити свою цікавість. Афіна будує храм, несе камінь, вона виступає як архетип розуму, який будує укріплення для поліса. Тут важливим є те, що вона будує укріплення і таємниця Ерехтонія є частиною замислу побудови полісного психічного космосу.

Дочки царя Кекропса Пандросі, Аґлаврі, Герсі – виступають як нащадки царя, які мають раціонально зберігати таємницю вихованця Афіни, порушення таємниці мудрості і стратегії, надмірна цікавість зводить їх з розуму. Непорушність таємниць є одним з смислів Акрополя. У цьому сюжеті порушення таємниці мудрості і стратегії приводить до втрати розуму, до безумства і втрати спадкоємців царської влади. Тут відбувається перехід в тінь і тяжіння Афіни до тіньової таємниці, яка не має вийти зі скрині, несанкціоноване висвітлення тіні веде до покарання. Це друга скриня відкриття якої має лише біди, першою ж скриня Пандори у ніг статуї Афіни.

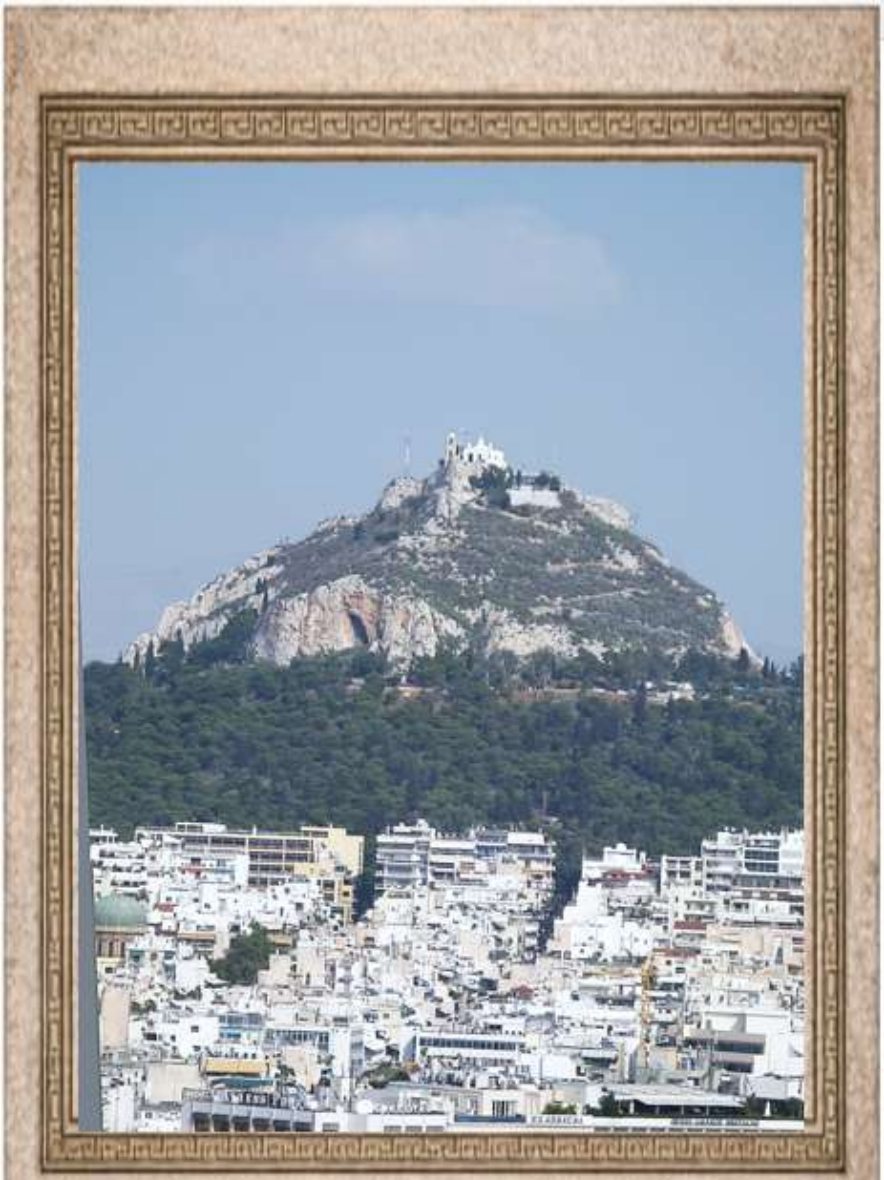
Ворон виступає як символ зв’язку, як вісник смерті й забороненого знання (подібний до функції ворона в міфах Півночі). Він приносить «звістку тіні». Скинута гора – це неосвоєна частина колективного несвідомого космосу полісу, яка не інтегрується в центр (Акрополь), а стає окремою вершиною – тіньовим дублем.

Лікавіттос як Тінь Акрополя.

Лікавіттос, стає Тіню Акрополя, його «негативом», що нагадує про смерть і хаос, про небезпеку «відкриття скрині».

У психоаналітичній перспективі скриня Ерехтонія виступає як тіньове приховане несвідоме, заборонене знання про походження, автохтонію, людське поєднане з хтонічним, зі зміїною природою. Афіна намагається втримати це в межах сакрального порядку, але ворон нагадує, що Тінь завжди проривається.

Як не дивно гора Лікавіттос заввишки за Акрополь (висота Акрополя: ~150–156 м н.р.м.; циклопічні мури до ~10 м; висота Лікавіттосу ~277 м). Ця гора візуально завжди «дивиться» на Акрополь, між ними розігрується символічний діалог «світла та тіні». Психоаналітична топологія «Тіні» виступає як сакральне (високе - гора), що недобудоване і витіснене негативною подією, втратою світлого знання. Якщо Акрополь – «сонячне Я» поліса (логос, міра, порядок), то Лікавіттос – проєкційний екран Тіні, «поза стінами», вищий за Акрополь, він постійно дивиться на святу скелю. Міф про скинутий камінь і ворона-посередника підсилює мотив перерваної будови, перемога (Ніка) уможливлюється лише після «зізнання» Тіні (табу Ерехтонія) і збереження архетипу голосу предків і цей родовий зв'язок Ерехтонія і Пандіона, на Акрополі є і перехід культу таємниці (що має жіночу конотацію) – і тоді каменю дозволено стати маяком-дзеркалом навпроти. (Антигон: §12; Павсаній: про «південну стіну перед театром» як погляд-догляд).



Пагорб Лікавіт (Λυκαβηττός) — вид із Акрополя, Афіни.
Yair Haklai, 2008.
Wikimedia Commons (Public Domain).

Рис.14

Ми маємо окремо розглянути тваринний архетип Вовка, який пов’язувався з воїнами, розвідниками або формуванням підрозділу зграї. Саме тому і зараз ми маємо зображення вовків на шевронах військових. Цей образ вказував ще дослідник, а пізніше і директор Інституту філософії НАН України Мирослав Попович про германські загони каріа, в роботі «Міфологія давніх слов’ян», виданій в Києві у 1985 році. Пізніше я дізнався, що мова йде про вовчі загони

«Harii» германської молоді в час протистояння Римській імперії, про які писав Таціт, про це ми скажемо пізніше.

Архетип вовка як цілісний космос образу, поведінки та смислів

Раніше вовк супроводжував людину від моменту, коли перші нічні багаття відганяли темряву, але ще не проганяли страх. В їх співжитті немає простоти, тому що вовк стоїть поруч із людиною і водночас по інший бік межі – як близький дикий родич, тіньова частина нас самих, давній суперник і перший неназваний союзник. Тому в усіх культурах вовк стає тією твариною, в яку людина впізнає себе й водночас відмежовується від себе, тією лімінальною фігурою, що дозволяє говорити про інстинкти, владу, агресію, ініціацію, руйнування і відродження – про все, що не можна висловити прямо.

Греки, як і римляни, знали вовка краще, ніж здається сучасному читачеві. Вони в хижаку з гірських схилів Аттики і Аркадії бачили образ, в якому поєднується світло (яке має той же корінь - lyke), тінь і межа; тварину, що переходить між днями і ночами, між людським і диким, між законом і тим, що починається там, де закон перестає діяти, індивідуально і в зграє. Вовками пізніше Н. Макіавеллі позначав заколотників, які хочуть скинути владу левів чи лисиць. Тому вовк стає через персонаж міфу інструментом мислення, моделлю для опису небезпечних процесів, таких як: кризи влади, руйнування міри, колективної агресії, травми війни, ініціації юності, конфліктів спільнот, переміщення душ і народження нового циклу.

Архетип вовка дивує своєю потрійністю (образ світла, межі й Тіні). Грецьке lykos приховує у собі дві семантики: «вовк» і «світло» (lyke, «сяйво», «ранковий промінь»). Це не випадковість етимології, а відбиття того, як греки сприймали вовка у природі, як істоту присмерків, «вовчої зорі», того часу, коли межі між добрим і злим неясні. Вовк є архетипом переходу, і ця риса проходить через усю грецьку культуру. Він символізує світло й ясність, коли стоїть поруч з Аполлоном Лікейосом, богом гармонії, музики і пророцтва. Він уособлює темряву і людоїдство, коли стоїть у міфі про Лікаона – царя, що зрадив гостей і спотворив порядок, намагався нагодувати Зевса м'ясом людини і через це став вовком. Він символізує психопомпа, провідника душ, оскільки межовий час і межовий простір є його стихією. Він стає Тінню, тією частиною людської природи, що замовчується, але ніколи не зникає.

Ця потрійність, яка могла б здаватися суперечністю, в грецькому мисленні перетворюється на структурну єдність. Світло тут не заперечує темряви, а народжується з неї. Вовк як хижак є формулою для вираження напруги між законами космосу і хаосом, що завжди загрожує світові.

«Гора де ходять вовки» має взаємна близьку відстань до Лікею Аристотеля, назва якого також має подвійне походження чи то до світла, чи то до вовків. Тут є додаткова напруга, філософія, як світло логосу, розташована поруч із пагорбом «вовків», темної автохтонії. Це просторове «вчення» для афінян, культура постає лише в діалозі з власною Тінню. Аристотелів Лікей локалізується на схід від давніх стін, у районі сучасного Колонакі, археологічно він відкритий у 1996 р.



Поблизу Лікавіттоса й Національному саду – тобто на осі між «тінню пагорба» та політичним центром, де логос (перипатетична школа) працює як когнітивний тренажер держави поруч із топосом «вовчої» енергії.

Архетип вовка демонструє процеси Ініціації, дикості і індивідуації, в яких вовк відбиває образ наставника управління інстинктом. У багатьох архаїчних культурах юнак стає чоловіком, пройшовши через «тваринну» стадію – відокремлення, загрозу і повернення. У греків найяскравішим проявом цього є аркадська лікантропія. Це ритуал, в якому юнак, який бере участь, «стає вовком» на дев'ять років, живе у горах, харчується як вовк, відчужується від людей. Якщо він протягом цього часу не скуштує людського м'яса (що виступає як табу), він отримує право повернутися.

З погляду етології це наслідування зграї, що, на наш погляд, є задишками тотемної культури, що формує самостійність, здатність до виживання, перехід, як ритуальну смерть і нове народження.

З погляду аналітичної психології це є юнґіанський акт зустрічі із Тінню, із власним інстинктивним «Нижчим Я», яке може бути як руйнівним, так і відроджувальним. Для греків це було не покарання, а перехід дорослого долання страху проти ночі, яке повинен пройти кожен, хто хоче жити серед людей і бути здатним до відповідальності. Вовчий ритуал – це інтерналізація порядку через досвід хаосу. Як не дивно архетип вовка у психічних та соціальних функціях виступає як сюжетний контейнер кризи. Архетип вовка працює на трьох рівнях одночасно – психологічному, соціальному і культурному. На психічному рівні архетип вовка проявляє себе як носій інстинкту і Тіні. Вовк втілює те, від чого людина тікає і без чого вона не може вижити, розмова йде про агресію, сексуальність, зрощення тіла і волі, здатність убивати, бажання свободи й ризику. Тут можна побачити «енергією Лібідо», що може бути світлою чи темною. Без контакту з нею людина не здатна ні захиститись, ні творити.

На соціальному рівні вовк виступає як межа людського і тваринного, передумовного для соціуму, біологічно-групового. Вовк представляє собою одиницю або лідера зграї. У соціальному значенні архетип вовка позначає межу між полісом і «диким» світом, а також табу, що не можна порушувати. Архетип в значенні зграї відбиває значення кримінальної, диверсійної (як військово-тіньової) або бунтівної групи. Архетип вовка має темну сторону у значенні лідера, який втратив міру і людяність (табу), хижака-тирана, людожера. Скільки і сучасних тиранів вписується в цю метафору і архетип. Втрата міри вовків, їх зграї позначає спільноту, яка з'їдає власних дітей у часи кризи.

Коли влада впадає у жорстокість, греки кажуть: «він стає вовком». А коли спільнота руйнує себе, кажуть: «місто стало вовчим».

У колективній психеї архетип вовка постає як символ страху й очищення. У війнах, епідеміях і соціальних катастрофах вовк стає символом неконтрольованої деструкції, хаосу, що проривається через тріщини у суспільному порядку, ритуального очищення через відчуження і повернення.



У цьому смислі вовк – дзеркало спільноти, яке вона боїться, але мусить бачити, якщо хоче вижити.

Ми маємо у дослідженні психічного космосу розглянути Богів грецького пантеону, у яких вовк є супутником або атрибутом. Для грецьких богів як архетипічних фігур вовк грає різні ролі.

1. Вовчу атрибуцію мав верховний Бог, Зевс Лікайос, як влада, що тримає темряву і воздає акторам втрати міри. У Ліказії Зевс перетворює людожера Лікаона на вовка. Це місце – точка зіткнення права і порушення права, місце, де влада бачить свою власну тінь. Але керує темрявою світлий образ влади. Як тут не пригадати королівські грамоти, що надавали право офіційної і кримінальної влади.

2. Аполлон Лікейос, раціональний світлий син, також має характеристику світла, що опановує вовчу темряву. Аполлон, бог гармонії, носить той самий епітет Λύκειος. Це не випадковість, тому що він є той, хто перетворює інстинкт на музику, хаос на космічний ритм. З іншого боку Аполлон часто був основним богом нових грецьких колоній (наприклад, в Ольвії, Калос Лімане та інших грецьких поселеннях, які ми бачили на власні очі), він мав образ дельфіна (що є на грецьких монетах і в назві храму Дельфі, заснованого Аполлоном, який зробив жрецями моряків і мав образ драконоборця). Аполлон як світлий раціональний бог-син, цілеспрямований далекоглядний лучник мав найкраще керування, він є Логосом, що керує інстинктами. Схожі функції пізніше в мафії, як тіньовій структурі виконував канцельєрі, права рука боса, кримінального Зевса.

3. Артеміда, цілеспрямована сестра Аполлона, лучниця, воїтельниця, жіноча еманація сили, яка має місячне мислення єдності з природою і захисниця природи. Вона керувала екосистемою, і тими функціями які в екосистеми виконував архетип вовка, регулятора слабких особей у природі та людей, що порушують екосистему природи. Її світ – це зона, де людина стикається з власною біологічною осново і має її гармонізувати з психікою і своєю соціальністю. Артеміда має лімінальний світ.

4. Ще один бог лімінального світу Пан, бог дикої природи, панічного жаху (паніки) і загрози насилля. Він демонструє втрату міри інстинктів агресії і сексуальної домінації як насилля, вовк тут загроза, як не соціальності, тваринності, як втрати і не адаптованості до соціального хижака. Це поєднання формує крайнього страху – паніки, жаху, який домінує над раціональністю, інстинкту, що домінує, в умовах втрати раціональної міри.

5. З вовками тісні зв’язки має богиня ночі і містерій Геката, символами якої були перехрестя, ніч, місячна сила, собаки. Архетип «вовчої тіні» вплітається в образ нічних собак Гекати. Це символ межі між світом живих і мертвих, «нічних переходів» і небезпечних шляхів.

У есхатологічному вимірі вовк – агент кризи, як втрати міри, тому архетип вовку постає як агент руйнування й оновлення. У греків немає єдиного великого «кінця світу», які присутні у нордичних міфах. Але вовк у давніх греків з’являється в усіх критичних моментах, коли старий порядок руйнується: при

зміні епохи; у часи голоду; у міфах про людоїдство; у ритуалах очищення; у політичних катастрофах.

Якщо порівнювати появи архетипу вовка в давньогрецькій міфології з міфологічній індоєвропейської спадщини, яку розвивають і кельти, і германці, і скандинави, ми побачимо «кризові» й есхатологічні сюжети, у нордичній традиції вовки Скьоль і Хаті переслідують Сонце і Місяць; вовк Фенрір пожирає Одіна; вовчі пси Ірландії пророкують смерть. Грецький вовк не руйнує Космос, але руйнує людський порядок, коли той втрачає міру. Це мікроесхатологія – кінець світу окремої спільноти, коли вона забуває, ким є. І то є закономірною тіньовою функцією «гори де ходять вовки», тінню Акрополю, психічному космосу поліса.

Спробуємо зробити соціальну і соціально-психічну реконструкцію значення ритуалу через єдність простору і часу (з врахуванням піфагорійської і платонівської оптики) і як він вплинув на військову функцію. Цю функцію також розглянемо через праіндоєвропейські сюжети, які визначили ритуали вовчих загонів, наприклад, гарії (Harii), через ствердження розпакування архетипу у військовому середовища.

У цьому пункті вовчий архетип виходить з міфології в практику – ритуальну й військову. Найбільш відомими ритуалом є аркадські Лікаї, культ Зевса Лікая, в якому табу, сакральною забороною є людська жертва, це має походження від тотемного табу вбивати як тотемної тварини (предка), так людей, носіїв чи потенційних носіїв тотему. У цьому ритуалі відомою є дев'ятирічна «вовча» ініціація – це ритуали, в яких людина має подолати через крайній жах (вплив бога Пана, зберегти людяність через табу, не перетворитися на звіра, а інтегрувати біологічне, інстинктивне виживання з людською поведінкою, лише це залишає можливість повернення в соціум. Людина, а потім через її повернення, спільнота «торкається» своєї Тіні. Час виводиться із звичайного перебігу (9 років як окремий цикл, сакральний час гори) – це цей майже два стратегічних цикли, завершення другого 10 рік це вже ресоціалізація і реадаптація в соціумі, той самий тойнбіновський процес в цивілізації ухід-повернення. Простір міфу про Лікаона в циклічності виживання у природному середовищі стає осьовою точкою, де з'єднуються небо, земля й підземний світ (Moore, 2016).

Піфагорійська просторово-часова рамка розглядала світ як гармонію чисел і ритмів. Тому білий колір, світло, музичний лад, рух світил – усе це для них не випадкові властивості, а структури часу й простору. Дослідник піфогорійської культури розгляду «вовка» Мур показує, що зв'язок «гори Лікейон» з білизною, світлом, музикою і вовками вкладається в піфагорійський сюжет, в якому «темна» ініціація у вовчу форму може бути переведена у «світлу» мову чисел і гармонії. (Moore, 2016, p.227).

Тут архетип вовка отримує подвійне життя, з одного боку, у міфі й ритуалі проявляється як страшна, кривава реальність, з іншого боку, у філософії людина має усвідомити метафору переходу від хаосу до космічного порядку.



Військова функція й така інтеграція має важливу функцію окультурення інстинкту, коли умови ризику і невизначеності, в крайніх формах прояву страху, паніки, вимагає опанувати себе через людське і людяне, через раціональну діяльність упорядкування життя і прийняття рішень в екстремальних умовах. Архетипічний військовий смисл «вовка» має яскравий прояв у загонах гарії (Harii), які описав Таціт у Germania п.43., як воїнів із чорними щитами та пофарбованими в чорне тілами, які нападають у найтемнішу ніч, щоби здаватися «примарами смерті», якщо порівняти з нордичними міфами ми побачимо, що принцип один і той самий. Отже, його текст: «43… Щодо гаріїв, то окрім сили, якою вони перевершують перелічені вище племена, вони підживлюють свою вроджену лють майстерністю та вдалим часом: їхні щити чорні, тіла пофарбовані; для битв вони обирають найтемніші ночі і самим лише жахом та мороком свого «похоронного війська» сіють терор; жоден ворог не здатний витримати це незвичне і наче пекельне видовище, адже в кожному бою очі переможеними стають першими» (Tacitus, n.d., 43).

Це є особлива група воїнів, яка свідомо вибирає для себе роль «мертвих» або «вовків», що є ритуалом зниження вразливості. Вони використовують властивості середовища фотоперіодизму, темрява й фарба перетворюють їх на істот із іншого виміру. Вони воюють мечем, страхом, тінню і фантазією ворога. Їх середовище тренування й ініціації пов’язане з горами.

Греки не залишили такого яскравого опису «офіційних» вовчих загонів, але вони акцентували увагу на образ юнака, який дев’ять років живе як вовк, – це майже «командос» старого типу. Культові й військові практики легко накладаються одна на одну в архаїчних суспільствах.

Отже, ритуальна й військова функції архетипу вовка – це два обличчя однієї технології грецької цивілізації як маніфестації інтеграції з Тінню. У ритуалі відбувається опрацювання колективної Тіні, у війську – використання тієї ж Тіні як зброї. Піфагорійська оптика додає третій вимір – часу й ритму, вовчі ритуали прив’язуються до циклів (року, дев’ятиріччя, космічних періодів), стаючи ланками у великій схемі космічної музики.

У Платона ми бачимо дуже цікавий перехід до військових функцій в народженні й існуванні поліса, він виводить обов’язкову страту організації поліса воїнів, захисників, яких порівнює з собаками, одомашненим вовком, причому він позбавляється гендерних упереджень. Він стверджує, що захисниками можуть бути як чоловіки, так і жінки. «Нижнє Я» з позиції як би ми зараз сказали є опануванням інстинктів, поставлених на захист поліса, «яка різниця захищає пес чи собака», питання лише в результативності захисту.

Для того, щоб розібратися з тотемними, ритуальними функціями військових загонів молоді ми маємо звернутися на їх інстинктивний орієнтир інтеграції на етологію (закономірності поведінки) вовчих зграй.

Нарешті, архетип отримує перевірку з боку сучасної етології: «чи справді вовча зграя поводиться так, як її уявляли греки й їхні сусіди – і що це означає для розуміння воїнських спільнот?».



Сучасні етологічні дослідження показують, що зграя вовків – це є надзвичайно кооперативна структура, де успіх полювання залежить від узгоджених дій, розподілу ролей, синхронізації рухів (Muro, et al., 2011, p. 192-197,) Вона має ієрархію, яка служить не «садизму альфи», а оптимізації рішень: домінантні особини беруть на себе орієнтацію, захист, ініціацію атак (Brown, 2024).

Грає у своєї кооперації дія як цілісність і використовує складні стратегії, такі як загін, відтинання, чергування переслідувачів, що дозволяє виснажити здобич, більшу за кожного окремого вовка (Cordoni, & Palagi, 2019).

Моделювання колективного полювання показує, що ефективний «вовчий» стиль бою народжується з простих правил взаємодії й збереження дистанцій – з цього можна зробити пряму паралель до тактики легкоозброєних загонів, що «висять» на флангах ворога, не вступаючи відразу в зіткнення (Escobedo et al., 2014).

Архаїчні індоєвропейські спільноти – і греки, і германці – мали особливі молодіжні дружини, військові загони молоді, юнаків, що були виведені за межі племені, вчилися жити «як вовки» (або пси, ведмеді, кентаври). Вони жили окремо, в лісах і горах, тренувалися у засідках, нічних рейдах, переслідуваннях, отримували «звірячі» епітети й символіку (шкури, маски, фарба).

Harii у Тацита – максимально виразний опис такого загону, вони мали «чорні щити, чорні тіла, темні ночі, тінь смерті». У чому це нагадує підліткові лякали «чорною, чорною ніччю приходить чорна особа, вся в чорному…». Але в бойових екстремальних умовах лякалки стають реальністю, невипадково, що сучасні кримінальні молоді банди, також використовують «знеособлення», анонімність, кримінально-корпоративний колір, замість фарби балаклави, які приховують обличчя і поведінкові стереотипи взаємодії, закономірності Тіні архетипу вовка.

Ми не маємо у грецькому світі пряму згадку про «вовчі загони», але опосередкованими згадками є історії про аркадських юнаків-вовків, ефебічні загони в Афінах (від слова ефеби), які живуть на межі полісу й «дикого» середовища. Ритуальні практики виховання як інтеграції людського, розумного та інстинктивного, тваринного, образом якого є кентаври й інші гібридні фігури, що втілюють «воїнську дикість». Усе це репрезентує той самий тип воїнської соціалізації, молодь тимчасово стає «граєю», щоб навчитися діяти разом, поза звичайними нормами, у режимі ризику й надлишкової агресії. Як це було у полюванні граю молодих спартанців на ілотів.

Спробуємо зробити етологічну реконструкцію послідовної структури руху вовчої грає і її мисливських тактик.

Вовча грая не рухається хаотично. Її рух – це ритмічна та функціональна структура, у якій кожен елемент визначений роллю, стратегією, тактикою та комунікацією. Рух вовчої грає умовно структурується на 12 етапів, які утворюють замкнутий цикл.



1. Сенсорна розвідка (огляд середовища). Зграя перед початком руху проводить «незриму організаційну нараду», як попередньої розвідки. На цьому етапі їх ключові дії полягають у тому. що домінантні особі, переважно досвідчені самці та самки, нюхають повітря проти вітру. Відбувається оцінка всесяжного запахового фону (здобич, суперники, люди, інші зграї). Далі відбувається аналіз свіжості слідів, час і рух, мітки території, ареал поміченої території.

Вовки отримують максимум інформації перед стартом, адже від цього залежить економія енергії всієї групи.

2. Морфологічне шикування («оперативна конфігурація»). Після сенсорної оцінки зграя вибудовує динамічний стрій, який може змінюватись. Типове шикування (Mech, 1999) включає: 1–2 провідних вовків попереду – найкращі трекери та сканери ландшафту; молодші й середні особини – центр; досвідчені, але менш швидкі – фланги; цуценята або старші – ближче до хвоста при міграції.

За етологією це не військовий стрій, а оптимальна топологія руху, що мінімізує ризики.

3. Вирівнювання швидкості (регуляція темпу). У зграї завжди зберігається спільний темп.

Швидкі вовки автоматично уповільнюються, слабші – підтягуються. Це забезпечує енергетичну рівновагу, збереження групової єдності, можливість швидкого тактичного маневру.

4. Вибір сліду (траєкторія руху). Зграя рідко рухається прямою лінією. Вона використовує хребти, лісові коридори, сухі русла, старі дороги копитних. Це знижує витрати енергії та збільшує шанси на виявлення здобичі та часто маскує рух.

5. Блокова комунікація під час руху. Вовки постійно передають сигнали, серед яких виділяють позиція хвоста; нахил корпусу; темп руху; вокалізації низької інтенсивності; тактильні сигнали при зближенні. Це створює неперервне «польове поле» інформації, у якому вся зграя діє як один організм.

6. Мікропауза (аналіз нової ситуації). Коли провідні вовки фіксують зміни (новий запах, шум, свіжа тропа), зграя припиняє рух, часто на 2–10 секунд. Цей «мікро-стоп» – критичний момент, в якому зчитується ризик для всієї зграї, проводиться переорієнтація, ухвалюється рішення, куди рухатися в обхід, починати переслідування, чи переходити на інший маршрут.

7. Розтягування структури (перехід до швидкого руху). Якщо є потреба збільшити швидкість, то передні вовки прискорюються, зграя витягується «ниткою», флангові особини переходять ближче до центру (оптимізація захисту). У цей момент зграя функціонує як потік, а не компактний гурт.

8. Початок переслідування (фаза активації). Коли знайдено потенційну здобич, зграя переходить у наздоганяючий режим. Особливості цього режиму полягає в тому, що провідники різко збільшують темп, середні члени групи приєднуються через 2–5 секунд, фланги змикаються. Зграя стає концентричною одиницею, яка рухається майже безшумно.



9. Тактичний поділ на функціональні групи. Це важливий компонент реальної етології зграї вовків (MacNulty, 2009; Smith, 2020). У переслідуванні зграя розпадається на 3 типи ролей. «Флангові різаки», вони перекривають траєкторію втечі здобичі. Вони діють за аналогом тактики перехоплення. Вовки «пресингової групи» стабільно тримає тиск позаду , їх завдання виснаження того, кого вони переслідують. «Фінішери» це досвідчені вовки, які наносять вирішальний укус, часто лише 1–2 особини.

Тактикою зграї на цьому етапі є синхронізованою та адаптивною, до того ж у різних ландшафтах вона змінюється.

10. Кульмінація – момент атаки («точка тиску»). Усі групи зводяться в одну лінію атаки, у якій всі ролі груп узгоджені, фланги закривають обхід, пресинг підтягується ззаду, фінішери входять у найвразливіше місце (горло, боки, ноги). Цей етап триває лічені секунди.

11. Уповільнення після атаки («розслаблення поля»). Після завершення полювання зграя швидко відновлює компактність, ролі знову «вирівнюються», вокалізація посилюється – сигнал безпеки, молоді особини граються, відпрацьовуючи навички.

12. Рух до безпечного місця (фаза інтеграції). Після полювання зграя повертається в захищену зону, яка є місцем відпочинку, лігвищем, укриттям від вітру або снігу. Рух уповільнюється, стає «домашнім» – це завершення циклу, після якого знову починається фаза розвідки.

Таким чином, рух вовчої зграї й її полювання має 12 фаз: сенсорна розвідка, шикування, синхронізація темпу, вибір маршруту, тонка комунікація, мікропауза, перехід до швидкого руху, активація переслідування, поділ зграї на ролі, атака, зняття напруги, повернення.

Ця 12-фазова структура руху вовчої зграї важлива, оскільки етологічно – вона пояснює, чому маленька група вовків може успішно полювати на більших і сильніших тварин. У соціологічному вимірі ця модель демонструє логіку колективних дій у конфліктних ситуаціях. Психологічний фокус показує зразок архетипічної координації групи, де кожна особина водночас автономна й підпорядкована цілому. В антропологічно-культурному смислі ми розуміємо, що ці патерни лягали в основу ритуалів молодіжних воїнських братств, стратегій нічних загонів (германські Harii, скіфські молоді дружини, аркадські «вовки»), міфологічних структур «зграї» або «команди героїв». Ці етологічні патерни формували архетипну інтеграцію тваринного, психічного і соціального в помежовому полісному психокосмосі.

Етологічні тактики були прерогативою богині Артеміди, захисниці екологічного гармонії з природою У загальній логіці тактики була віддзеркаленням не хаосу, а координація і порядку, тому стратегія належала брату Артеміди – Аполлону, який поєднував інстинктивну інтеграцію в Логос Зевса, в стратегію Афіни і формував мистецтво захисту і взаємодії.

Сучасні польові дослідження вовків (Yellowstone, Аляска, Європа) показують, що зграя діє не як натовп, а поводить себе як координована група з

розподілом ролей, де тактика залежить від типу здобичі (лось або олень vs бізон або лось північний), ландшафту (ліс, відкрита долина, схил), розміру й досвіду зграї; сезону, наприклад, глибини снігу (Mech et al., 2015).

Класичний узагальнювальний огляд дають Mech & Boitani в енциклопедичній монографії Wolves: Behavior, Ecology, and Conservation (2003), а детальну «етологію полювання» (Mech & Boitani, 2003).

Якщо розглянути окремі тактики, то зупинемося на тактиці пошуку, підходу до здобичі, «тест-атаки», переслідування, врахування простору, «простих правил», тактик не полювання (територіальної й оборонної тактики).



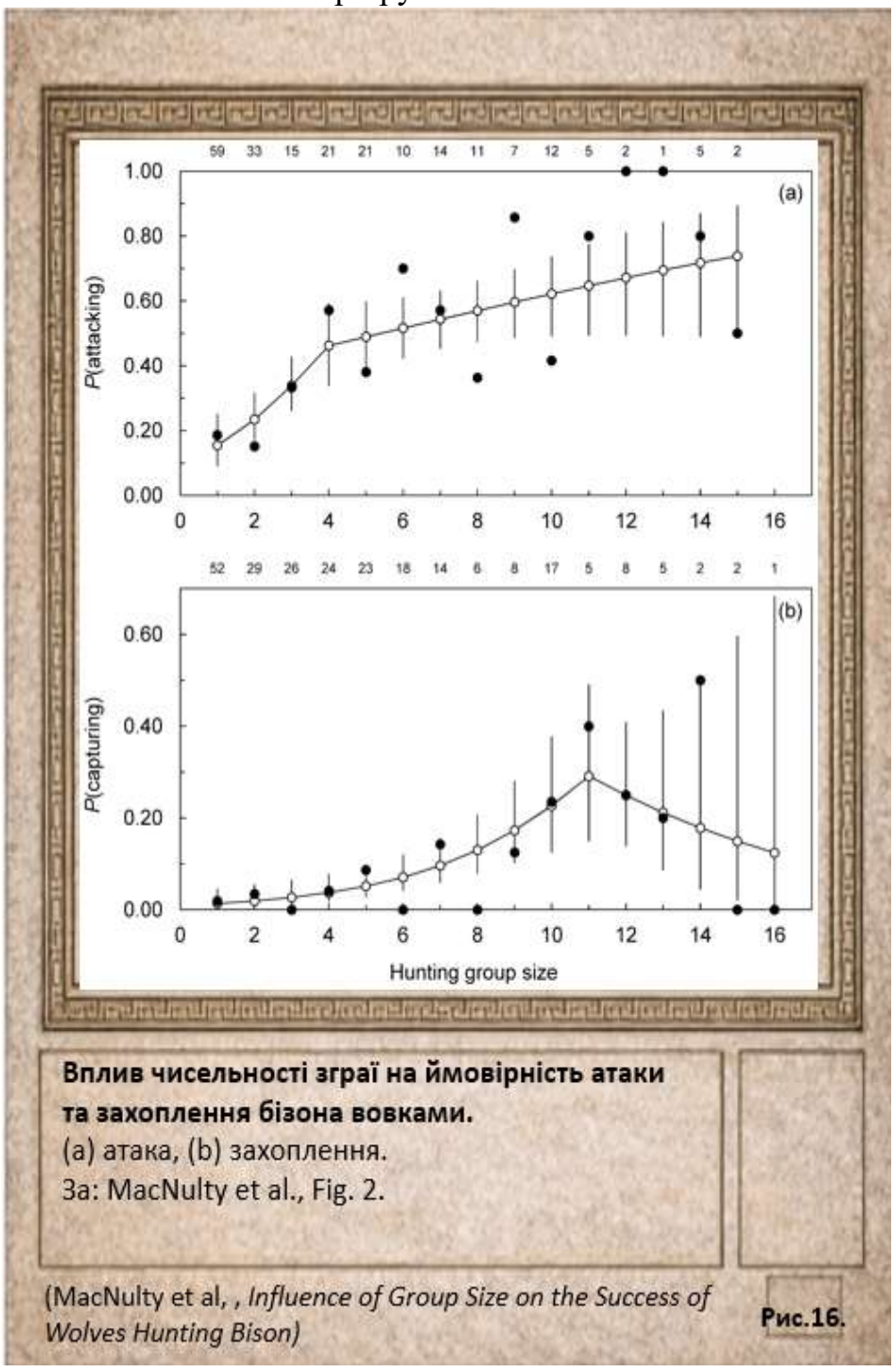
Поведінкові фази полювання вовків на бізона.
MacNulty et al, Fig. 1. Серія зображень, що ілюструє послідовні етапи колективного полювання:
(a) фаза зближення (approach),
(b) індивідуальна атака (attack-individual),
(c–d) фаза захоплення здобичі (capture).

(MacNulty et al, , *Influence of Group Size on the Success of Wolves Hunting Bison)*

Рис.15

Тактика пошуку відбиває те, як зграя вовків «знаходить» здобич. Тут є свої напрями колективно-групової дії. По-перше, вони використовують умови простору й вітру. Рух зграї здійснюється проти вітру (upwind), щоб запах здобичі приносило прямо вовкам. Їх рух по хребтах, доріжках копитних, берегах річок є «транспортними коридорами», де ймовірність зустріти оленів чи лосів максимальна. Це тактики поведінкової логістики (Ciucci et al., 1997).

Це є передумовою розумінні майбутнього важливого в військовому мистецтві знання логістичних маршрутів.



Вплив чисельності зграї на ймовірність атаки та захоплення бізона вовками.
(a) атака, (b) захоплення.
За: MacNulty et al., Fig. 2.

(MacNulty et al, , *Influence of Group Size on the Success of Wolves Hunting Bison)*

Рис.16.

Сучасні етологічні моделі руху зграї (Gurarie et al., 2022) показують, що вовки не «нюхають і йдуть», а мають стратегію, засновану на просторовій

пам’яті. Вони пам’ятають, де були зимові станції копитних, де найчастіше траплялися успішні напади, де можна перехопити міграційний маршрут.

Це вже не «чистий інстинкт», а тактика, близька до планування. Тактика підходу до здобичі використовує інстинктивні форми тестування, а не прямий наскок, що дозволяє знижувати ризики і втрати енергії.

На фаза виявлення і сканування в умовах візуального контакту зі стадом вовки зупиняються на дистанції, де ще не викликають паніки, оцінюють розмір групи, наявність телят, слабких, поранених, можуть обходити стадо, щоб глянути з різних боків.

Це добре задокументовано у спостереженнях за зграями у Yellowstone (MacNulty et al., 2012; Mech et al., 2015).

На фазі «Тест-атака» (attack test), зграя запускає короткий провокаційний забіг. Кілька вовків різко наближаються. Як правило, стадо реагує втечею, але не вся група вовків включається в цей тест. Вовки дивляться, хто відстає, кульгає, зупиняється, лякається більше за інших.

У книзі «Wolves on the Hunt» багато прикладів, де перша спроба нападу є діагностичною, а не справжньою атакою (Mech et al., 2015).

На фазі вибору конкретної жертви, яка наступає після тесту, зграя «перемикається» з усього стада на одну-дві конкретні тварини (найчастіше телята, старі чи поранені). Це ключова тактична риса, тому що вовки не б’ються зі стадом як масою, вони шукають «слабку ланку».

У тактиці переслідування основними процесами виступають координація й поділ ролей. Цікавою закономірністю під час переслідування є нелінійність успіху залежно від розміру зграї. Так серія робіт МакНалті та колег по Yellowstone показала те, що для крупних копитних, таких як олені, лось та інших, оптимальний розмір «ударної» групи – близько 4 вовків; збільшення ударної групи далі показує не значне покращення результату (MacNulty et al., 2012).

Для бізона чи дуже великої здобичі успіх продовжує зростати до 9–13 вовків, чим більше тіла добичі, тим важливіша кооперація (MacNulty et al., 2014).

Ця залежність на пряму пов’язана з тактикою, зграя адаптує кількість активних учасників полювання до небезпеки здобичі.

Польові відеоспостереження та аналізи (Mech et al., 2015; MacNulty et al., 2012) описують типову схему розподілу ролей під час погоні. Цей поділ ми вже згадували в дев’ятому етапі руху. Розподіл визначає три ударні групи. «Пресингова група» – 1–3 вовки безперервно тримають тиск на обраній жертві ззаду, не даючи їй сповільнитись. «Флангові» вовки забігають збоку, намагаючись змусити жертву зробити помилковий маневр, піти на поганий рельєф (крутий схил, глибокий сніг). «Фінішери» (часто досвідчені дорослі) беруть участь в останніх секундах атаки й наносить ключові укуси (за задніми ногами, крупом, горлом) (Mech, et al., 2015). Mech, L. D., Smith, D. W., & Ролі не жорстко зафіксовані, але загальний патерн повторюється.

Важливим елементом тактики є переслідування на виснаження. Вовки ведуть жертву на довгу дистанцію. Вони змушують здобич робити різкі

повороти, підійматися схилами, провалюватися у сніг, робити енергетично важкі рухи або дії, що уповільнює рух. Сильні, треновані хижаки переносять ці маневри краще, ніж велика травоїдна тварина (Becker et al., 2008).

Тактика тут ближче до марафону, а не до спринту.

Просторові тактики демонструють як вовки «грають» ландшафтом. Вовки тактично використовують рельєф й укриття. Так, дослідження в Альпах та Апеннінах (Torretta et al., 2017) показують те, що на крутих схилах вовки частіше досягають успіху, тому що копитним важче різко маневрувати. У мозаїці ліс–відкрите поле вовки намагаються «тиснути» здобич до зон, де та втрачає швидкість (глибокий сніг, кам'янисті ділянки).

Це можна описати як закономірність, просторова тактика зграї полягає в тому, щоб змусити жертву грати на «чужому полі» – там, де її морфологічні переваги (швидкий біг по рівнині) нівелюються.

Зграя вовків використовує часові тактики (ніч, сутінки). Робота Ciucci, P., Boitani, L., Francisci, F., & Andreoli, G. (Ciucci et al., 1997) описує діяльність однієї зграї в Центральній Італії. Вовки здебільшого проявляли активність як нічні або присмеркові. Це одночасно дозволяло уникати людину й використовувати переваги зору і нюху в умовах низького освітлення.

Тобто тактика включала темпоральну сегрегацію, бути активними тоді, коли конкуренти і потенційні загрози менш активні.

Важливим у тактиці зграї вовків було виявлення етологами «простих правил» як тактичних алгоритмів. Цікавим містком між етологією й математичними моделями є робота Муро К. та його колег «Wolf-pack hunting strategies emerge from simple rules in computational simulations» (2011) (Muro, et al., 2011).

Вони моделюють вовчу зграю як систему автономних агентів з двома простими правилами. Перше правило, «рухайся до здобичі, поки не досягнеш мінімальної безпечної дистанції». Друге правило, «коли ти на цій дистанції, уникай інших вовків, що теж її досягли (щоб не заважати одне одному) (Muro, et al., 2011).

Цього виявилось достатньо, щоб відтворити кільцеву схему «оточення» здобичі, динамічні ролі (хтось ближче, хтось далі), залежність успіху від розміру групи.

Таким чином, тактика зграї може бути описана як цілісна емерджентна колективна поведінка, а не як жорсткий «план». Це добре узгоджується з польовими даними (Peterson & Ciucci, 2003; Mech, 2007), де говорять про «стратегічну кооперацію» без детального «штату» команд.

Стаття Л. Девіда Меха присвячена аналізу можливого використання вовками високорівневих когнітивних процесів – передбачення (foresight), розуміння (understanding) та планування (planning) – у природних умовах під час полювання на складну групову здобич, зокрема мускусних биків (*Ovibos moschatus*), у Високій Арктиці. На основі детальних польових спостережень, здійснених у 2006 році на острові Елсмір (Нунавут, Канада), автор описує два

епізоди кооперативного полювання арктичних вовків (*Canis lupus arctos*), які не зводяться до прямого переслідування здобичі, а демонструють розподіл ролей, використання рельєфу місцевості, очікування у засідці та координовані дії.

У теоретичному контексті стаття вступає в полеміку з традиційною обережністю етології щодо приписування тваринам «вищих» ментальних функцій у дикій природі. Автор чітко розрізняє поняття інсайту, цілеспрямованості, передбачення та планування, аргументуючи, що зафіксовані поведінкові патерни виходять за межі простих інстинктивних або рефлекторних реакцій. Особливу увагу приділено соціальній організації зграї, міжіндивідуальній комунікації та навчанню молодших особин у процесі спільного полювання.

Стаття має значну міждисциплінарну цінність: окрім внеску в поведінкову екологію та етологію хижаків, вона створює емпіричне підґрунтя для подальших досліджень когнітивної складності соціальних тварин, еволюції кооперативних стратегій та меж застосування антропоморфних інтерпретацій у зоології. Робота є одним із небагатьох документованих прикладів, що переконливо демонструють можливість стратегічного мислення у вовків у природному середовищі (Mech, 2007).

Окрім полювання зграя вовків має і інші територіальні й оборонні тактики. Це підкреслює положення про інші сюжети життя зграї як цілісності. Не вся тактика зграї – це напад. Частина її поведінки – патрулювання, уникання конфліктів з іншими зграями, контроль за межами території.

Ґураріє Е. з колегами (Gurarie et al., 2022) показують, що рух вовків по території – компроміс між пошуком здобичі й патрулюванням меж. Стаття Сміта Д.В. та його колег (2020) про Yellowstone (цитована у збірнику Yellowstone Wolves: Science and Discovery) демонструє, що зграї регулярно обходять периферію території, реагують на запахи інших вовків, а інколи формують «ударні групи» для витіснення сусідів (Smith et al., 2020). Це тактика зменшення ризику дорогих міжграєвих конфліктів, через вчасну демонстрацію сили. Це формує екологічне розташування зграї на ареалі життя як формування силового розподілу в трофічному просторі, харчової бази.

У рольовому розподілі вовків в зграї важливою проблемою є осмислення процесу домінування, ролі «альфа» вовків і реальної тактики. Стара модель «альфа-диктатора» сьогодні вважається спрощенням і стосується радше штучно сформованих груп у неволі. Сучасні дані (Mech, 1999; огляд у Mech & Boitani, 2003; популяризовано у Scientific American, 2023) показують у дикій природі зграя – це родина (батьки та молодь кількох років). «Альфа» – це просто пара, що розмножується, тобто основною не є функція домінування. Тактика полювання ґрунтується не на «жорсткому наказі зверху», а на досвіді старших і гнучкій ініціативі молодших.

У цьому положенні також проявляється тактика значуща для соціальних архетипів, вовча зграя - це сімейна кооперація, а не армейська дисципліна. Тіньове значення зграї вовків має і кримінальний контекст, організованої

злочинності або контекст диверсійних та контрдиверсійних військових та правоохоронних підрозділів.

У підсумку можливо відзначити цілісність тактики зграї як моделі «інтегративної поведінки колективу», яка має сім основних процесів:

1. Тактики пошуку– використання вітру, пам'яті, ландшафту.
2. Діагностика використання тест-атаки й вибір конкретної жертви, а не «лобова війна зі стадом».
3. Переслідування – поділ на рольові групи (пресингу, флангів, фінішерів), робота на виснаження.
4. Тактика використання ландшафту і часу як вибір рельєфу й нічного та присмеркового часу, де перевага переходить до вовків.
5. Тактика керування груповим розміром групи полювання як адаптація кількості активних учасників до розміру й небезпеки здобичі.
6. Тактика «простих правил» взаємодії, що формують складні патерни. Тактика зграї може бути описана кількома локальними правилами взаємодії, з яких виростає складна колективна поведінка. Схожі правила є у інших «протосоціальних» груп тварин та комах (бджол та інших), які іноді називають «евристичними правилами».
7. Територіальна тактика інших процесів життя – патрулювання, уникання надмірних конфліктів, демонстрація сили.

Це робить вовчу зграю дуже зручною моделлю для аналізу людських воєнних, політичних і ритуальних груп, для яких вовча зграя і вовки є архетипічним сюжетом і моделлю поведінки. У ній одночасно видно й біологічну основу, і архетипічну символіку, які ми з вами використовуємо для інтерпретації античних «вовчих» загонів та архетипів.

Образ тактики вовчої зграя в етологічних дослідженнях. Архетип вовка і вовчої зграї.

Спробуємо розглянути і загальний образ тактики вовчої зграя.

Отже, у сучасній етології вовча зграя постає як цілісний «самоорганізований» організм, який оптимізує простір життя та енергію дії. Він не виглядає ані як хаотичний натовп, ані як «армія з командиром-альфою, який усім командує». Це радше гнучкий колективний організм, у якому кожен вовк орієнтується на здобич і на рух інших, рішення ніби «розподілені» між усіма, тактика народжується не наказом, а узгодженням простих правил поведінки.

На цьому можливо розглянути реальні тактичні ефекти, які виникають з такої колективної організації, які напад «з нізвідки»; здатність виявляти слабкі місця здобичі, які будуть атаковані, нібито «розкладати» здобич на цільові для атаки ділянки, велика (в тотемній атрибуції нелюдська) витривалість, дії зграї як єдиного організму.

Першим ефектом є раптовість, як перевага атаки, що відбувається як напад «з нізвідки», це дії, які робить зграю невидимою. Ця раптовість скорочує час на реакцію здобичі. Етологи реконструюють те, що бачить здобич. Стадо оленів або лосів пасеться, щось чується вітром, але нікого не видно. Потім – секундна

затримка, і раптом з одного боку вже біжать вовки, потім з іншого, і здається, що вони виникли просто з повітря.

Цей ефект «з нізвідки» – результат кількох тактичних ходів. По-перше, це рух по «закритих» траєкторіях, оскільки зграя підходить до району стада, під прикриттям. Вовки використовують перелісок, лісові коридори, лінію хребта чи схил (де зграю не видно знизу), нерівності рельєфу, за якими можна сховатись. Вони не йдуть «по прямій», а маскують власну появу до останнього моменту. По-друге, зграє рухається проти вітру. Вовки намагаються триматися так, щоб вітер ніс до них запахи здобичі, а не навпаки. Це дає їм інформацію раніше, ніж жертві, зменшує шанс, що стадо завчасно почує «запах вовка». По-третє, використовується тиха фаза. Перед атакою зграя «стихає». Вовки зменшують вокалізації, їх рух стає плавнішим і повільнішим, кожен вовк уважно стежить за сусідами, щоб не видати групу різким рухом. По-третє, атака починається короткий ривком із прихованої позиції. Напад часто починається з-за перелому рельєфу, схилу, чагарника, краю лісу. Для здобичі це виглядає так, ніби вовки просто з'явилися з порожнечі. Коли ми говоримо «напад з нізвідки», це не містика – це добре використаний простір і вітер плюс абсолютний мінімум зайвих сигналів.

Ефект цільової орієнтації атаки, ніби «розкласти здобичі на ділянки» демонструє те, як зграя розбиває стадо й атакує тіло цільової здобичі.

Ця формула працює на двох рівнях: 1) Тактика проти стада – розкласти «масу» на окрему жертву. 2) Тактика проти конкретної тварини – розкласти її тіло на вразливі ділянки для атаки.

Перша тактика визначає як відбувається вибір виокремлення особі від стада, в переході від множини цілей до однієї цілі. Спочатку перед вовками перебуває ціла хмара тіл, десятки копитних, що біжать, зштовхаються, змінюють напрям. Зграя робить кілька ключових речей запускає коротку атаки-розвідку, щоб змусити стадо зрушити, і уважно дивиться, хто хитається, відстає, робить неправильні повороти, тримається краю групи. Після цього увага зграї «звужується» до однієї-двох особин. Інші тварини стають фоном. Для дослідників це «олені», а для вовків – уже конкретна стара самка, кульгавий самець, теля. «Тест атака» як розвідка «розкладає» стадо на структуру сильних і слабких, першої лінії або краю, центру та периферія. І це вже політична карта для хижака.

Друга тактика ще звужує ціль атаки від цілого тіла до вразливих точок здобичі. Коли жертва обрана, починається друга «декомпозиція» – тілесна. Один вовк намагається вхопити задню частину (гомілка, сухожилля), щоб уповільнити здобич, інші підходять збоку, кусають за боки, круп. Фінішний укус часто спрямований у горло, потилицю, нижню частину шиї. Тут важливо те, що ніхто не намагається «звалити» жертву один проти одного. Тактика полягає в тому, щоб одні руйнували швидкість (задня частина тіла), інші – баланс і орієнтацію (боки), треті – завершували, коли тварина втрачає рівновагу.



У людських термінах це виглядає як ідеально розписаний план того, «хто що робить». Але у вовків це радше динамічна координація, кожен «бачить», де вразливе місце, й підлаштовується.

Ефект «нелюдської» витривалості є результатом тактики виснаження і збереження енергії, як основи сили. З точки зору енергетики вовки – фахівці з бігу на довгу дистанцію, а не спринтери.

Першою ознакою цієї тактики є економний рух. Їхня базова тактика – економія сил. Це те що у бігунів стайерів, бігунів на довгі дистанції, відомо як ефекти та стратегій для економії енергії, це є «драфтинг» (аеродинамічна тінь), бігун ховається за іншим спортсменом (або групою спортсменів), щоб зменшити опір повітря. Це дозволяє значно знизити енерговитрати, особливо на високих швидкостях, і є ключовою тактикою під час змагань та оптимізація бігової економічності (running economy), це фізіологічний показник того, наскільки ефективно тіло спортсмена використовує кисень на певній швидкості бігу, це мінімізація зайвих рухів, втрат енергії, тренованість до звичних координаційних рухів зграї, така тренованість визначає витривалість, підвищує щільність мітохондрій у м'язах, збільшують запаси глікогену та загальну здатність організму використовувати кисень для вироблення енергії.

Загальна координація дій зграї визначає розподіл сил (pacing), вміння підтримувати оптимальний, рівномірний темп протягом усієї дистанції, щоб уникнути передчасного виснаження (наприклад, занадто швидкого старту). Здобич вимушена робити зайві рухи, повороти, як дриблінг (який вимагає зміни маневру, контроль над тілом і діями нападників), озиратися на переслідувачів, і не може розподілити сили, оскільки темп задає зграя. Вовки біжать для досягнення стійкого та значного результату помірному, сталому темпі (так званий «трот» або біг підтюпцем), тобто в енергоощадному темпі , вони не намагаються працювати на межі своїх можливостей (як при «спринті»). Переслідування це «рух за», другим номером, що дозволяє здійснювати рух по лініях з меншим опором (доріжки тварин, ущелини, хребти). Вони використовують те, що в боксі має назви «рваний ритм»; ритмічні зміни темпу «короткі ривки – фази повільного переслідування».

Це дозволяє зграї тримати високу середню швидкість на великих дистанціях.

Ефект виснаження замість прямого штурму позначає, що у «конфлікті» з великою здобиччю вовк рідко «виграє» силою. Він виграє витривалістю й нервами, оскільки змушує жертву бігти довше, ніж вона розрахована, перевіряє її стан повторними ривками, змушуючи втрачати ритм дихання й координацію, використовує ландшафт так, щоб копитній доводилося витрачати більше зусиль (схили, глибокий сніг, болотисті ділянки). Звідси враження «нелюдської» витривалості - людина, дивлячись на таке полювання, бачить живу машину, яка не втомлюється. Насправді вовк теж втомлюється – але тактика зграї побудована так, щоб втомлюватися повільніше, ніж здобич.

Таким чином, вовча зграя діє як один організм, тому що з багатьох тіл утворюється «єдина істота».

Це найбільше вражає спостерігачів і наближає до розуміння архетипічної мови, зграя «пам'ятається» як одна істота з багатьма ногами й щелепами. Це досягається важливими для зграї процесами. 1) Синхронізацією дій зграї без команд. На рівні поведінки це виглядає так: один вовк трохи змінює напрям, далі сусід підлаштовується, і ця хвиля корекції проходить через усю групу. Так прискорення однієї частини зграї тягне за собою іншу, а зупинка лідируючого вовка викликає мікропаузу всієї групи. Немає окремого «командиру», який голосом або жестами подає сигнал. Є постійний обмін мікро-рухами. 2) Це колективне «поле уваги». У момент полювання всі звернені до однієї жертви. Це створює спільне поле уваги – кожен вовк відчуває її рух і рухи інших вовків, якщо жертва раптово змінює напрям, усі реагують майже одночасно, бо кожен уже в стані максимальної концентрації. Звідси – відчуття, що зграя рухається «як вода»: без ривків, без суперечності між окремими вовками. 3) Постійне перетікання ролей. Важливим процесом є те, що ролі не закріплені раз і назавжди. Той, хто сьогодні вів переслідування, завтра може страхувати фланг. Якщо молоді вовки «входять у гру» на менш ризикованих ділянках, то вони поступово вчяться. Старші іноді зменшують участь, коли бачать, що молодь справляється. Тому зграя справді нагадує живий організм, клітини змінюють задачі, але організм загалом робить одну справу.

Якщо зібрати всі ефекти в одну послідовність, вийде «формула», цілісний тактичний контур вовчої зграї з п'яти процесів, що визначають ефектний результат. 1. Невидимість і раптовість. Зграя наближається так, щоб її не бачили й не чули, поки вона сама не захоче «стати видимою». Звідси раптовість нападу «з нізвідки», що лякає і має швидку динаміку. 2. Діагностика й розбиття маси. Стадо здобичі «розкладається» вовчою увагою на окремі тіла і з них обирається найбільш вразливе. Так жертва «виділяється» зі стада. 3. Довге переслідування й виснаження. Зграя змушує цю жертву бігти, помилятися, витрачати сили. Тут має прояв «нелюдська» витривалості. 4. Цілеорієнтація нападу, розбиття тіла на вразливі ділянки. Різні вовки працюють по різним вразливим ділянкам: ноги, боки, шия. Тут формується тілесна «декомпозиція» жертви до моменту падіння. 5. Єдність зграї як організму. Увесь час зграя зберігає здатність діяти як одне ціле, змінюючи ролі, але не ціль. Тому пам'ять про полювання завжди прив'язується до зграї як до «єдиної істоти».

Уважне дослідження етологічних патернів зграї, наводить нас на паралелі з архетипом вовка. Коли греки спостерігали вовчі зграї, вони бачили, перш за все, ефекти напад «з нізвідки», здатність розкладати здобич на «ділянки», нелюдську витривалість, зграї запам'ятовувалась як єдиний організм, а не набор одиниць. Таке враження чинить на Противника й «вовчий» людський загін – чи то аркадських молодих воїнів, чи то германських Harii. Тому архетип вовка тут – міст між етологією й соціологією, реальна поведінка хижака дає модель, через яку суспільство уявляє й організує свої крайні воєнні форми, у архетипних

моделях психіки. І коли грецький наратор каже, «вони воювали як вовки», – це не метафора з порожнім наповненням. Це коротка формула, в якій накладено одразу все етологію (зграя, кооперація, ніч, переслідування); психологію (деіндивідуалізація, екстаз, страх, Тінь); соціологію (молодіжна дружина, військова каста, ритуальна маргінальність); міф (Лікаон, Лікайон, «вовчі» боги).

Ці висновки ґрунтуються на сучасних етологічних дослідженнях і автори вдячні цим суттєвим етологічним дослідженням (Mech 1999; MacNulty et al. 2012, 2014, 2015, ; Ciucci et al. 1997; Mech & Boitani 2003; Smith et al. 2020).

Етологія дає прекрасний матеріал для осмислення архетипу вовка як вчителя тактики у ритуальній й військовій функції. Етологія вовка – це кодекс поведінки, який античні культури чудово відчували, навіть не знаючи термінів «оптимізація енергії» чи «колективне полювання». Вовча тактика виступала як модель колективної дії і тактики раптовості. Сучасні етологічні дослідження показують ефекти як закономірності колективної поведінки зграї (рухається невидимо, використовуючи рельєф і вітер; ділить стадо на «сегменти», вибираючи слабку ланку; «розкладає» тіло жертви на вразливі точки; діє як єдиний організм; проявляє витривалість, що перевищує очікування). Таку тактику намагалися копіювати германські Harii у Тацита – «вовки ночі», що атакують із темряви; кельтські молодіжні дружини; грецькі ефеби, молодіжні загони «κἄρυός» та аркадські ініційовані «вовки»); також відомі у римських військах фракійські найманці; скандинавські ulfheðnar (вовчі воїни); слов'янські «воїни вовкулаки» з вищою кастою ярчуків-«вовкодавів»; сакральних «вовках-воїнах» даків з прапором draco.

Архетип став суттєвою основою для ритуальної сторони мімесису (наслідування), в тому відбувалося поєднання соціально і психічного, з біологічною основою практикою, спостереженням і окультуренням інстинктів, перш за все, агресії, харчової. І сексуальної. Тому ритуал перетворення на вовка означав тимчасовий вихід за межі людського; навчання кооперації, виживанню, агресії; вхід у стан «чистої присутності», де енергія і тіло діють без внутрішнього конфлікту.

Усе це формує воїнську, політичну й психічну компетентність, без якої античний світ не міг обходитися. Архетип вовка – один із найповніших архетипів людської культури. Він одночасно мав різні виміри: біологічний – тому що базується на реальній поведінці тварини; соціальний – оскільки описує структуру громади і межі людського з позиці її гармонізації з природним і екологічним; політичний – через те, що попереджає про небезпеку тиранії та деградації; психологічний - він є моделлю Тіні й інстинкту, і визначає шляхи інтеграції її зі світлою стороною особистості; міфологічний – бо з'єднує світло й темряву, руйнування й відродження в архетипічному сюжеті, який притягує сукупність архетипів і процесів розгортання сюжету; ритуальний, оскільки через дисципліну і повторення формує воїна, мисливця, дорослого; есхатологічний, в той час, коли стає агентом падіння старих структур і народження нових.



У архетипі вовка зібрано те, що людина не може тримати в собі без слова, образу, міфу. Він – модель того, що ніколи не зникає в людині, але завжди потребує форми. Вовк у Греції – прототип хижака, є інструментом мислення і дзеркалом людської природи, з позиції інстинкту і біологічної поведінки. Він нагадує про те, що кожна цивілізація існує лише доти, доки здатна розмовляти зі своєю власною Тінню.

Якщо дивитися на Афіни не як на місто-музей, а як на психіку, що матеріалізувалася в камені, дуже швидко виявляється, що Акрополь у цій психіці не один. Навпроти нього, трошки вбік, над химерним клубком вулиць, піднімається інша гора – Лікавіттос (Λυκαβηττός), «вовчий пагорб». Уже сама етимологія пропонує психоаналітичну інтригу, один пагорб – центр Аполлонійного, впорядкованого, «офіційного» світу богів, інший – пов'язаний з lykos, вовком, тобто з диким, нічним, периферійним.

За античними легендами Лікавіттос був місцем, де колись жили і мали свій шлях вовки; одна з етимологій прямо перекладає назву як «гора, якою ходять вовки». Етологічні дослідження руху і їх тактик вовків і їх зграє дає нам багатий матеріал, того, що спостерігали греки у поведінці вовків. Міфологічна традиція приписує його створення Афіні, вона нібито несла кам'яну брилу для Акрополя, але, дізнавшись про порушення заборони щодо скриньки з Ерехтонієм, у гніві або жаху випустила камінь із рук, і той лишився на місці, ставши «другою горою» Афін.

Якщо взяти юнґіанську оптику, цю топологію можна прочитати майже буквально. Акрополь – це Ядро, Свідоме, сонячний центр поліса: тут Парфенон, Афіна Парфенос, офіційні культи, кам'яна граматика космосу. Лікавіттос – це «загублена брила», недонесений камінь, який мав стати частиною впорядкованого світу, але випав і застряг осторонь. Це простір Тіні міста – того, що не інтегрувалося до ясної структури, але не зникло, а стало окремою височиною. І недарма з Лікавіттосу відкривається найвиразніша панорама Акрополя, психіка дивиться на свій «офіційний центр» або з точки зору соціального – полісу, або з точки зору власної Тіні.

Архетип вовка тут буквально вписаний у рельєф. Гора, яка за легендами була прихистком вовків, тримає «зверху» погляд на Акрополь, як несвідоме тримає погляд на свідомість. Уява афінян, навіть якщо вони не формулювали це так, жила в місті, де світло Парфенона завжди мало «вовчу, нічну» противагу. І це не тільки географія – це глибинна структура мислення, будь-який порядок має свій вовчий пагорб, свій Лікавіттос.

Цікаво, що пізніше, в християнську добу, на вершині цього «вовчого пагорба» з'являється каплиця святого Георгія, архетип якого має багато порівняльних перетинів з Аполлоном Лікейський (в значенні змієборця, управителя вовками, захистом світлого, священого, військовій та ритуальній функціях). Тепер ми бачимо ще одну інтерпретаційну рамку, простір, який носить в імені вовка й колись асоціювався з диким, у середньовіччі опановується

святим, якого в слов'янсько-балканській традиції неодноразово називають «паном вовків», володарем над вовчими зграями.

Цей жест дуже промовистий. Античний архетип вовка, пов'язаний із лісом, горами, ніччю, зграєю – простором поза полісом – не зникає під тиском християнізації. Він радше перепризначується, тепер роль «володаря вовків» виконує не аркадський Зевс чи Аполлон, та анонімні демони межі, а святий воїн – Георгій (Юрій, Юр).

У слов'янських і зокрема українських віруваннях ця трансформація простежується особливо чітко. Дослідження слов'янської демонології й календарних уявлень показують, що у східних слов'ян Святий Юрій найчастіше виступає як одночасно покровитель худоби й «пан вовків», той, хто розподіляє, кого вовки цього року можуть забрати (Mencej, 2001).

Українські етнографічні записи фіксують, що Юрієв день (6 травня) відкривав пастуший рік, на Юрія вперше виганяли худобу на пасовище, Юрій «відмикав землю», давав траву, але водночас у народній уяві саме він домовлявся з вовками (*Saint George,* 1993).

У корпусі про вовкулаків (волкодлаків) прямо зазначається, українці вважали святого Георгія покровителем і реальних вовків, і вовкулаків; у легендах він наказує вовкам навчити недосвідченого перевертня «лісовому життю». Ця сцена демонструє, що християнський святий не «виганяє вовків» із картини світу. Він очолює їх, керує ними, делегує їм педагогічну функцію. Архетип вовка тут не ліквідований – він інституціоналізований, замкнений у символічному порядку, де над ним стоїть святий-посередник.

Культ Святого Георгія (Юрія, Юрія-Змієборця, Юрія-Переможця) в Україні з часів християнізації Київської Русі з 988 року, й активніше у XI–XII ст. став одним із найпопулярніших серед воїнських і землеробських свят. Юрій-воїн був патроном князівських дружин, воїнів і захисників громади. Воїнська іпостась Георгія поєдналася з язичницьким культом Перуна й Дажбога. Юрій-хліборо б у народному календарі весняний Юрій (6 травня) відкривав сезон випасу худоби, літував овець і корів, а восени (9 грудня) закривав господарський цикл. Вовки – в народних уявленнях на Юрія «вовки виходять у поле». На Юрія здійснювалися ритуали захисту худоби й людей від вовків. У деяких обрядах Юрія навіть називали «вовчим пастухом» (образ перегукується з Аполлоном-Лікейським). Таким чином, в Україні постать Георгія сприймалася подвійно, у двовір'ї, як християнський святий і як покровитель вовків, який мав владу як приборкувати, так і відпускати їх на здобич.

Культ «вовків Святого Георгія» у юнґіанській чи архетипічній перспективі, мають значення архетипічних сюжетів: 1) Воїна-Пастиря, Святий Георгій приборкує хаос (вовків, стихію смерті) через силу віри. Це функція Его, яке тримає під контролем Тінь; 2) сюжети Тіні, в яких вовки – темна, інстинктивна частина психіки громади. Вони зберігають агресію, хижість, смерть, але й силу відновлення. 3) сюжети ритуального примирення, щорічний ритуальний «договір із вовками» (через Юрія) символізував примирення свідомості з

несвідомим, культури з природою. 4) Сюжети топології простору, як Лікавіттос був «тіньовим контрапунктом» Акрополя, так і «вовки Георгія» в Україні уособлювали приховану напругу між культурним ладом і природним хаосом. У Греції «лікейські» культи (Аполлон Лікейський, Зевс Лікаон) символізували світло й тінь вовчого начала, в Україні це трансформувалося в культ Георгія як християнського покровителя, який «вівчає вовків». Гора Лікавіттос і «гори Юра» (Юрія, Георгія) у топоніміці українських сіл і церков свідчать про сакральну спадкоємність – вовк лишається знаком «прикордону між світлом і хаосом».

Отже, «культ вовків Святого Георгія в Україні» – це не випадковий фольклорний мотив, а глибока структурна спадкоємність індоєвропейських архетипів: від грецького Лікавіттоса до українських Юріївських гір і свят. Це – своєрідна карта колективного несвідомого, де Георгій виступає посередником між культурою й хаосом, світлом і Тінню, людиною й природою

У середньовіччі на горі Лікавіттос стверджується культ святого Георгія (поборника дракона, вовка, хаосу) та святого Ісидора. Так відбулася християнська інтеграція тіньового архетипу. Якщо повернутися до Лікавіттосу й Акрополя, цю динаміку можна побачити в топологічній метафорі. Акрополь – це класичний політичний і релігійний центр, де Афіна, Аполлон, Афродіта, Афінський поліс говорять про порядок, міру, закон. Лікавіттос – безіменна раніше «вовча гора», уламок, що не потрапив у структуру; він – наче тінь Акрополя, фізична й психічна. Християнська каплиця святого Георгія на вершині Лікавіттосу – це архітектурний запис християнізації Тіні, центр вовчого простору позначений знаком святого-вовчого пастиря.

Для аналітичної психології це дуже чистий випадок трансформації архетипу. У політеїстичній моделі вовк пов’язаний із лімінальними, часто страшними божествами: Зевсом Лікаяосом, аркадськими демонами людоїдства, богами гір і пусток. Він уособлює Тінь, інстинкт, кризу, але також – ініціацію. У християнській моделі ту саму енергію не можна просто заборонити, вона потрібна, щоб пояснювати хвороби худоби, набіги вовків, чари, перевертнів, небезпеки зими. Тому виникає фігура святого, який перебирає на себе функції старих «вовчих богів», він і покровитель отар, і той, хто розуміється на вовках, керує ними, розподіляє «квоти» на здобич, захист і силу у війні.

Це добре показано у працях Мир’ям Менце, яка аналізує постать «Господаря вовків» у слов’янських і балканських традиціях. Вона демонструє, що в багатьох регіонах один і той самий святий виконує дві ролі патрона худоби й патрона та володаря вовків; для східних слов’ян це – насамперед Святий Георгій (Юрій) (Mencej, 2001).

Двійний статус не випадковим, святий стає медіатором між пастухом і вовком, змішуючи в собі риси пастиря й «вовчого царя».

Таким чином, міф про Афіну, що несла гору, і про скриню Ерехтонія – це етіологія Лікавіттоса, і глибинна «карта несвідомого Афін». Акрополь уособлює порядок і ясність, тоді як Лікавіттос – невпокорену Тінь, пов’язану з таємницею

походження й небезпекою знання. Афіни таким чином мислили себе у двох вимірах: світлої богині мудрості та прихованої скрині хаосу.

Християнізація «Тіні» Лікавіттоса демонструє трансформацію архетипа вовка та зграї, «вовчий» пагорб стає дзеркалом святої скелі, а його християнізація (Георгій, Ісидор) означає середньовічне окультурення та цивілізування Тіні без її витіснення (ThisIsAthens, n.d.).

На вершині Лікавіттоса встановлена каплиця Св. Георгія (18–19 ст.), на схилах – Св. Ісидор(и) (15–16 ст.). Ці святилища «перепрошивають» язичницьку «вовчу висоту» у християнський культ воїна-святого (Георгія) та мученика-зцілителя (Ісидора), ніби перекодовують архетип агресії та диких сил у соціально прийнятний образ покровителів міста. (Історія храмів і датування – з міських та музейних довідників) (Smyth, 2021).

«Вовчий пагорб» не «знезаражується» – він отримує «керівника». Те, що в античній логіці було простором Тіні, у християнській стає інституціоналізованою Тінню, вписаною в календар, культ, обряди, і вже не довільно загрозливою, а керованою й передбачуваною (принаймні символічно).

Як це працює на рівні колективної психіки? У дохристиянській моделі селянин або воїн живе в світі, де вовк – автономний архетип, він може бути втіленням бога, демона, духа предка, знаменням війни, голоду, хвороби. Це некерований інший. У моделі народного християнства ситуація змінюється, тепер є святий, до якого можна звернутися молитвою, обітницею, обрядом, і він «розмовляє з вовками». Це не відміняє страхів, але переводить страх в іншу площину. Вовки стають частиною договірної системи, те, що буде знищено вовками, нібито визначається не хаотично, а волею святого. Тінь стає сакрально «бюрократизованою».

У цій перспективі образ «вовків Георгія (Юра)» – це не етнографічний курйоз, це глибокий механізм християнізації архетипу. Вовк як втілення «поганої безодні» (ніч, людоїдство, війна, перевертні) перетворюється на вовка як «знаряддя святого пастиря». Та сама сила – інстинкт, агресія, хижа кооперація зграї – не зникає, але отримує інший знак, іншу «адресу» в психічному просторі.

Якщо знову уявити Афіни як структуру психіки, можна сказати, що античний поліс жив із двома горами, «офіційною» й «вовчою», і тримав між ними напругу. Християнське м. Афіни, не в змозі й не бажають зрівняти Лікавіттос із землею, ставить на його вершину фігуру святого, який перекодовує вовчий архетип. Це майже матеріальний запис того, що відбувається в глибині, колективне несвідоме не може відмовитися від вовка (від Тіні), але може перевигадати, хто за нього відповідає. Вовчий час більше не дика порожнеча поза ритмами суспільства – він вмонтований у церковний рік.

Так, архетип вовка проходить через кілька стадій. В античній топології вовчий пагорб (Лікавіттос) протистоїть світлому Акрополю, будучи географічною й психічною Тінню; вовк постає як позаполісний інший, але структурно необхідний для балансу. Під час християнської сакралізації Тіні на вовчому пагорбі постає каплиця святого Георгія – знак того, що Тінь не буде

знищено, але над нею встановлено інший духовний суверенітет. У народному християнстві Східної Європи святий Георгій (Юрій) стає водночас патроном отар і «паном вовків», розподіляє хижі атаки, опікується навіть вовкулаками; архетип вовка інтегрується в новий символічний порядок, але зберігає свої функції межі, страху, ініціації (Mencej, 2001).

У всіх цих варіантах вовк залишається тим самим архетипом, він і далі позначає межу між людським і диким, між своїми й чужими, між життям і смертю. Змінюється лише «адміністрація», яка обслуговує цю межу, афінська Афіна, аркадський Зевс, Аполлон, архаїчні безіменні демони гір, а потім – святий Георгій, Юрій, Юр. Але сама вовча гора навпроти Акрополя нікуди не зникає, як і її архетип вовків.

Архетип вовка, отже, виявляється дивно стійким. Він переживає зміни пантеонів, політичних режимів і культурних парадигм, зберігаючи свою головну функцію бути топологією Тіні – тим місцем у ландшафті й у свідомості, з якого видно, наскільки наші храми світла справжні, а не декоративні. І кожна культура вирішує по-своєму, як визнати за цією горою право на існування, дати їй свого святого-посередника, чи зробити вигляд, що її немає. Греки й українці, здається, обрали перший шлях.

Аналітико-топологічний, аналітики психологічний і міфологічний синтез обґрунтовує припущення, що Акрополь знаходився під захистом архетипу вовків і вовчої гори. Якщо дивитися на Афіни як на місто, що відображає психічну мапу, стає очевидно, що жодна структура світла не існує без структури тіні. Акрополь – ясний, аполлонійний, урочистий, упорядкований – домінує над містом; його колони сприймаються як кістяк раціональності, а його платформа – як чистий камінь космосу. Але поряд з ним стоїть інша гора – Лікавіттос, «вовчий пагорб», – і вона, з погляду аналітичної топології, охороняє спокій Акрополя, як тінь охороняє світло, як інстинкт охороняє розум.

Це, на перший погляд, парадокс: як може вовчий образ, пов’язаний із дикістю, ніччю й межовими територіями, бути охоронцем політичного та релігійного центру еллінського світу? Але в цьому парадоксі й полягає глибинна культурна інтуїція греків. Географія Афін утворює юнґіанську діаграму, Логосу, Самості, Аніми і Анімусу - Акрополь (свідомість, світло, ідентичність, порядок) і Тінь - Лікавіттос (Лікавет) (несвідоме, інстинкт, тінь, природна сила). Тут діє принцип: «світло не може захищати себе само. Його охороняє те, що живе в тіні». В античному мисленні гора вовків є не антагоністом Акрополя, а його природною охороною, тому що жодна цивілізація не може вижити без двох речей: внутрішнього порядку, що тримає міру і цілісність (Акрополь), зовнішньо спрямованої сили, що стримує хаос і загрози (вовча гора). Тому архетип вовка, це не примітивне відображення хижака, це структурована енергія, інстинкт, витривалість, здатність діяти поза законами в хаосі і екзістенційній загрозі, коли закони більше не працюють. Така вивільнена енергія, у структурному сенсі, «охороняє» культуру, оскільки вона є резервною системою виживання.



У міфологічній логіці архетип вовка постає як охоронець порогів, меж, кордонів. У міфах пороги й рубежі охороняють не лагідні істоти, а ті, хто вміють дивитися у темряву. Так Гекатині собаки є охоронцями нічних доріг, вовки Аполлона Лікейоса є охоронцями світла, вовки Артеміди мають функції хранителів екологічної гармонії, гармонії природного середовища і глухих місць, вовки Зевса Лікаяоса – захисники клятв і табу. Тому для греків вовк був загрозою і вартовим межі. Наприклад, де є межа між світлом і хаосом, на кордоні, в якому закінчується місто – там, де можлива небезпека. У цьому смислі «вовча гора» – це щит, який тримає на собі дикий, позаполісний простір, не даючи йому вторгнутися у світло Акрополя. Це не образ ворожості, це образ контролю над тим, що може загрожувати ззовні.

Тому архетип вовчої зграї стає моделлю захисту поліса. Сучасна етологія показує, що вовча зграя полює і охороняє територію з надзвичайною точністю і тактикою (виділення ключових точок території, рух уздовж меж, прихована присутність, раптовий напад на ворогів, стале й гнучке «поле контролю»). Ці риси майже буквально відповідають тому, як античні поліси розуміли безпеку.

Акрополь як священна гора потребував людської охорони, разом з тим і через це – ритуальної та символічної оборони – захисту з боку сил, що стоять поза законом, але служать помірності. Архетип вовка постає як така сила. Тому в символічному смислі Акрополь захищений вовками так, як поліс захищений власними інтенціями та інстинктами виживання.

Гора Лікавіттос в символічній оптиці віддзеркалює архетипічний щит і виконую функції союзника афінського світла У топологічній психіці стародавніх міст завжди існує місце Тіні – священна гора, печера, гірський ліс, джерело. Лікавіттос, вовча гора, виконує роль поглинача небезпек (туди відводили небажане), місця орфічних і містерійних уявлень, простору ініціації, природного бастіону, міста-охоронця, яке споглядає Акрополь з висоти. Психічний Афінський космос побудований так, що світло і тінь мусять співіснувати, але тінь має бути каналізована – мати своє місце, своїх духів, своїх охоронців. Лікавіттос і вовки, які «належать» йому міфологічно, виконують позначену функцію.

Архетип вовків як «захисника» Акрополя має три виміри топологічний, міфологічний і психічний. У топологічному вимірі вовча гора утворює природний «форпост» – точку спостереження, яка «дивиться» на Акрополь. Це архетип «високого ока», що контролює небезпеки. У міфологічному вимірі архетип вовка, має атрибуції хранителя меж і нічних шляхів. Вони – сторожі, які відганяють демонів, злодіїв, духів хвороб, хаос диких місць. У народних уявленнях вовк завжди тримає дорогу «чистою». У психічному вимірі Акрополь символізує порядок., а вовча гора – інстинкт, здатність до виживання. Разом вони утворюють цілісну структуру психіки, де раціональність разом з інстинктами служать захисту особистості та спільноти.



Ця тріангуляція вимірів доводить, що Акрополь може бути «під захистом вовків» не в буквальному, а в архетипічному, топологічному, психічному. А тому і соціально- культурному смислі.

Архетип вовка стоїть на межі світу й темряви, тримає рубіж там, де починається дикість, охороняє міру через присутність Тіні, уособлює інстинкт, без якого жодна цивілізація не здатна захистити себе, стає сакралізованим охоронцем у християнській традиції через святого Георгія.

Тому Лікавіттос – вовча гора – дивлячись на Акрополь із висоти, не загрожує йому, а оберігає його з інакшого боку світла. Акрополь, як розум і порядок, і Лікавіттос, як інстинкт і пильність, разом утворюють ті Афіни, які можуть існувати як місто-психічний космос, здатний вистояти.

Афіни – це лабораторія, де перемога стає функцією тріумфу, процесом, процедурою узгодження людини з містом, міста з божественним, божественного з мовчанням скелі. І Ніка – не крило над порогом, а й алгоритм переходу, що раз у раз переписує і трансформує наші страхи мовою простору.



Розділ IV
Сакралізація конфлікту і його розв'язання у світогляді і психічному космосі поліса

Наступним кроком нашого дослідження є з'ясування психічної презентації конфлікту в символіці Акрополю як психотопології Самості. Наша наукова оптика розглядає Акрополь як архітектурне відображення сакрального психічного космосу, як комплекс, що є психічним центром, «мандалой» поліса, простором, в якому колективна свідомість Афін зібрана у камені, сюжеті, пам'яті, жесті жертвопринесення і ритуалі. На відміну від нижнього міста, де життя плинне, змінне, конфліктне, Акрополь – стабільний рівень символічного порядку, ідеальна форма, до якої поліс піднімається, коли йому треба згадати хто він є. І в цьому центральному масштабному артефакті нас цікавіть те, як конфлікт і його розв'язання представлене в символіці храмового комплексу. Те, що на Акрополі стоїть Афіна – символ міфу про патронку міста, разом з тим Афіна тут – інстанція Самості (Self), тобто того глибинного психічного центру, в якому узгоджуються інтелект, воля і дія, стратегія, розум, мудрість, дисципліна і перемога.

Архетипічномі сюжети конфлікту культурних кодів розв'язання у світогляді і психічному космосі поліса.

Перший фундаментальний конфлікт, який ми вже розглядали знаходиться в центрі самоідентифікації поліса визначення вибору коду культури, який визначає походження міста та самоназву поліса. Цей вибір в міфі представлений в аналітико психічному змаганні між богом-батьком морської стихії Посейдоном та богинею дочкою бога-батька небесного та земного Зевса - Афіною. Посейдон постає як архетип моря несвідомих імпульсів, розбурханих афектів, несформованих у символічну мову. Афіна – це є архетип стратегії, мудрості, розуму, перемоги, вона є здатністю осмислити імпульс, надати йому форму, перетворити дике у значуще, виклик в перемогу. Тому суперечка, агон (змагання) між Афіною та Посейдоном за право володіння Аттикою (Pausanias, n.d., section 1.24.5) є первинним конфліктом психіки полісу. І воно відповідає на питання «Чи буде спільне життя людей керованим розумом, чи буде зметено коливаннями стихій інстинктів та емоцій?».

Витоки цивілізаційної місії Афіни закріплені в міфі про суперництво з Посейдоном за місто. Посейдон ударив тризубом у скелю Акрополя й створив солоне джерело (пізніше традиція розвинула це в образ коня – дару стихії швидкості й війни). Афіна ж посадила оливкове дерево, яке символізувало мир, раціональність і продуктивну працю. Суд богів і першого царя Кекропса схилився до Афіни, бо її дар був кориснішим для громади. Психоаналітично цей міф – це конфлікт між стихійною маскулінною силою підсвідомого (Посейдон, архетип несвідомих інстинктів, водної глибини) та раціональною сублімацією у

формі культури й ремесла (Афіна). Згодом Посейдон, відчуваючи поразку, переслідує героїв, вихованців Афіни, – це «помста архетипу Ід» до форм, що його обмежують.

Цей перший полісний конфлікт є живильним, він є точкою народження ідентичності, в якій архетип Афіни виступає проти архетипу Посейдона (Pausanias, n.d., section 1.24.5–1.24.7). Перший конфлікт – народження коду культури – метафізичний і психічний вибір домінації свідомості над афектом, емоціями і інстинктом. Але ця домінація слугує індивідуації й інтеграції, вона не є запереченням та відмовою.

Ще раз нагадаю. Посейдон створює джерело морської води і риби, або коня, як характеристику швидкості і війни, але вода – солона, невжитна. Афіна дарує оливу – дерево, яке дає їжу, світло, , з якого роблять весла і кораблі, що живе століття. Розв'язання конфлікту полягає не в перемозі, а в критеріях вибору. Посейдон дарує силу і швидкість, але не структуру. Афіна дарує структуру, у якій сила і швидкість стають спільним благом. Це є культурний код народження - фундаментальна для Афін етика міри (σωφροσύνη - софросю́не) як цілий комплекс чеснот: розсудливість та здоровий глузд, здатність приймати правильні рішення, керуючись розумом, а не емоціями; помірність - уміння дотримуватися міри в усьому, контроль над своїми бажаннями та пристрастями; самовладання як внутрішня гармонія та духовна цілісність; цнотливість як чистота помислів і вчинків (особливо в контексті жіночих чеснот в античності).

У розв'язанні конфлікту (в грецькій міфологічній конфліктології) це механізм не перемогти інстинкт, емоції і афекти, як джерело сили і швидкості, а приручити і спрямувати їх у форму співжиття в енергетику розвитку поліса. Вже у Парфеноні як архітектурі Самості візуалізовано збірку міфу про становлення розуму. На східному фронтоні – народження Афіни з голови Зевса (Pausanias, n.d., section 1.24.5), у легенді коли її матуся Метіда (мудрість, Метіс) була як капля води проковтнута Зевсом, але вже була вагітна Афіною, тому Афіна народилася з голови Зевса. Розум народжується не з плоті, а зі структури мови, закону, ладу. Разом з тим дивним акушером був Гефест, який розколов голову Зевса сокирою, і після народження Афіни швидко її зібрав і поновив. Тут вбачається, що народження з сакрального божественного розуму засновано на технології творчості і осяяння. Але ж на фронтоні лише народження Афіни з голови Зевса без зайвих подробиць. На західному фронтоні змагання Афіни і Посейдона як боротьба за вибір змісту і форму життя полісу.

Таким чином храм функціонує як мандала – центр психіки, в якому верх це сакральна свідомість, середина конфлікт стратегії мудрості і інстинктивної та афективної сили, низ це присутність змія Ерехтонія, як глибинна несвідома тяглість роду. Парфенон вчить, що людина не має долати несвідоме, людина має навчитися розумно жити з ним у рівновазі. Далі цей конфлікт розгортається в Ерехтейоні – через міф виховання стратегією (Афіною) випадкової дитини технологій цивілізації (Гефеста) і землі (Гери), і визначення царем після перемоги стратегії (Афіни) над афектами (Посейдоном), її вихованця Ерехтона.

У храмі Ерехтейон знаходяться сліди цього спору, удару тризубом – розщелина у море і сакральна олива. Міф конфлікту Афіни і Посейдона за Аттику має також ознаки матриці війн культурних кодів, «матриця» подальших війн.

В архетипічному сюжеті конфлікту культурних кодів розглядаються дві пролежності, які потребують інтеграції Посейдон, з символікою тризуба, солоного джерела, коня (порив, мобільність, війна) і Афіна, спис і олива (довга тяглість, стратегія, захист, мудрість-метіс, техне, і право). Суд міста – вибір оливи, сталості розвитку і оливкової гілки перемоги. Цей архетипний конфлікт визначає процес інтеграції між раціональним і ірраціональним, стратегією і імпульсом, мудрістю і емоційною афективністю, короткий здобутком і перемогою, як довгим горизонтом. У конфлікті процес розгортається як етап демонстрації сили імпульсу, жестом культури і арбітраж міри (поліс обирає не імпульс, а мудрість). Тут сформульована тернарна етапність осмислення в міфологічній свідомості – теза, як імпульс і жест сили, антитеза, як жест мудрості, і синтез арбітраж міри. Вибір народу на користь Афіни – це символ культурного перевороту: замість воєнної агресії й інстинктивної сили вони обрали стратегічний розум, аграрну тяглість і цивілізаційний порядок. Це міфологічна легітимація «перемоги культури над природною стихією».

Розв’язання конфлікту як мудрий вибір полісу був закріплений у архітектурі пам’яті у Парфеноні на фронтоні «спору» і в Ерехтейоні у «слідах обох дарів». Полісна пам'ять відбувалася у міфічних сюжетах в архітектурі конфлікту як підручнику поколінь. Цей вибір розв’язання конфлікту мав і свою ціну війни імпульсивних племен, які прагнули захопити, поживитися і зруйнувати грецький світ, а також необхідності інтеграції своєї психіки, як подолання культурної травма. Помста стихії Посейдона у переслідуванні культури, мала презентувати змагання стихій проти культури (переслідування Одіссея Посейдоном і протистояння посейдонових дітей, війна з Евмолпом, трагедії моря. Опрацювання травми навчання розуму, стратегії, хитрості й терпінню. Так Одіссей долає конфлікт, стратегічною хитрістю, витримкою і самодисципліною, його перемога і на полі боя в Трої і его перемога, повернення додому і відновлення грецького порядку і етики. Його син Телемах набуває голос міри, що виростає з відсутності батька але за вихованням Афіна-Наставниці, ментора.

Другий конфлікт виводить нас з внутрішнього фокусу Акрополю, храмовий комплекс перестає як архетип психічного космосу і його протистояння кордонам межі, як Тіні Акрополя, «Гори вовків» (Λύκαβηττος). Як ми продемонстрували в минулому розділі Вовк , і вовча зграя виступають як архетип Тіні, автономної агресія, виїдання, інстинкту території. І поруч із нею виникають Лікей і Лікейон, святилище Аполлона Лікейоса – «того, хто приборкує вовчу зграю світлом».

Цей конфлікт визначає протистояння Акрополя, психічного космосу, свідомості і пам’яті, що формують порядок поліса, і гора Лікабеттос, Тінь свідомості, несвідоме, готове прорватися, яке потрібно інтегрувати в цілісність,

як інтегрувати свідомість і несвідоме, світло і тінь, через мислення, тому керівником вовчої зграї стає Аполлон Лікей, промінь мислення, що утримує Тінь у видимій формі.

Зевс стає богом відновлення, як покарання за домінацію дикої інстинктивності і втрати людяності і, духовного сакрального. Артеміда визначає зграю вовків як гармонізацію поліса з природою. До того ж Аполлон визначає стратегію дії архетипа вовчої зграї, а Артеміда її тактику – дії в середовищі.

Міф про Ерехтонія (Pausanias, n.d., 1.18.2), дитину-Змія, яку донесла Афіна, але яку не витримала людська цікавість, говорить про інше. Якщо Тінь намагаються побачити напряму, без символічної форми, вона руйнує психіку. Звідси – перше правило безпеки міста і душі: «Несвідоме не можна «відкрити». Його треба структурувати». Разом з тим несвідоме виступає як захисник свідомості, як Вовча гора, виступає захисником Акрополя.

Третій конфлікт відображає необхідність інтеграції свідомого і інтуїції в мистецтві, Про фундаментальне значення Аполлоніїного та Діонісійного талановито писав Фрідріх Ніцше. В Афінах Аполлон і Діоніс синтезувалися через Акрополь в алхімії протилежностей. (Pausanias, n.d., 1.20.3; 1.21.1–1.21.3). На схилі Акрополя знаходиться театр Діоніса, а над ним – храм Аполлона. Це не випадкова сусідність, на нашу думку, це вісь психологічної рівноваги культури, в якій Аполлон, виступає як Мусагет (очільник мистецтв), як ясність, міра, порядок образів і форми, а Діоніс (як екстаз), задоволення, розчинення кордонів, переживання єдності, психоделічність цілісності. Коли Діоніс від'єднаний від Аполлона – починається хаос (Pausanias, n.d., 1.20.3) – Пенфей і Лікург, гедонізм психоделії і втрата міри – пияцтво і алкоголізм, втеча й ескапізм у психоделіки – наркоманію і безумство. Коли Аполлон від'єднаний від Діоніса – культура втрачає живість і пульс, стає безрадісною і беземоційною. Акрополь тримає їх разом. Театри інтегрують їх в катарсіс (за поєтікою Арістотеля). У катарсісі не знищується екстаз, але його освячують формою мистецтва. Театр стає не святкування хаосу. Театр – це вписування хаосу в мову, яка лікує, це перша усна освіта полісу. Тому Акрополь постає як анатомія психіки, що вміє переживати сильне і не руйнуватися.

Мистецтво стає інтеграцією мислення й інтуїції, образ синтезує Логос і Екстаз, театр інституціює смисли, емоції, образи у виховання полісної живої етики катарсісу, очищення і піднесення.

Несподівано четвертим конфліктом є сюжет про народження царя, як заперечення зґвалтування мудрості, що є хибним шляхом, лише народження і інтеграція мудрості, технології і матеріального результату розв'язує конфлікт – як становлення царської влади, якщо її виховує Афіна.

Міф про народження Ерехтонія зберігає глибоку психоаналітичну символіку. Гефест, уособлення технічного генія й ремесла, спробував оволодіти Афіною. Насіння пристрасті Гефеста впало на землю, і з неї народився автохтонний герой – перший цар Афін. Тут бачимо спробу «зґвалтування мудрості» - технологія й ремесло прагнуть заволодіти стратегією й порядком, але

замість цього народжується міфічний засновник держави, який поєднує елемент стихії землі з божественним покровительством Афіни. Технологія не може бути вище за мудрість, розум і стратегію. Це розв'язання психічного конфлікту заперечую рожеві окуляри сучасних прибічників технократів.

П'ятий і шостий конфлікт мають архетипічне значення психічної відповідальності за збереження таємниці, та провини за діяння. Якщо провину за надмірну цікавість і відкриття прихованою стратегією мудрості таємниці – «скриня Ерехтонія» має наслідком безумство, а збереження і виховання ризиком означає формування царської влади, то провина за діяння відображена в ритуалі вбивці Волів (або жертовних биків) (Pausanias, n.d., 1.24.4). У ритуалі Зевса Полієвса – вбивцю жертовного бика на алтарі після ритуалу судять, ніби він не знає, що він зробив, а люди, що беруть участь, переносять провину на форму, зброю чи інструмент вбивства. Це не абсурд. Це глибинний механізм того, що дія неминуча, провина – реальна, і мають бути наслідки будь-якій жертві, навіть на користь сакральному світу поліса. Але провина стає не руйнівною, якщо її бере на себе структура ритуалу.

Іншими словами, поліс існує не там, де немає насильства, а там, де насильство інституціоналізоване в контрольовану мудрістю форму. Мабуть звідси з'явилося розуміння політичної влади як узаконеного насилля й обґрунтування Платоном правління філософів. Це головний урок Афін у конфліктології, жертва має бути спрямована на миротворення психічного космосу полісу, але все одно вона має провину і наслідки. Але без неї не буде політичної влади, без мудрості техне є недостатнім, тому що залишається питання «чому слугує цей інструмент». Ножом можна розділити їжу, але можна і вбити.

У підсумку ми бачимо первісні внутрішні конфлікти давньогрецького полісу, якщо розглядати Акрополь як модель психіки, що навчала як жити з конфліктом, не знищуючи себе.

Першим конфліктом виступає протистояння культурного коду або ідентичності, як інтеграції інстинктивного і раціонального, імпульсивного і стратегічного, короткострокового результату і перемоги, як довгострокового результату. У цій інтеграції, як розв'язані конфлікту, Інстинкт не придушений, окультурений через мудрість Афіни, яка виховує Ніку (перемогу).

Другий конфлікт потребує збільшення фокусу зору він полягає в інтеграції свідомого і підсвідомого, Світла і Тіні, при чому Тінь не вигнана – вона поставлена під світло Аполлона і Зевса і поставлена на захист світла..

Третій конфлікт розв'язаний у зціленні свідомого і інтуїції в мистецтві, як поєднання значення Аполлоніїного та Діонісійного . Екстаз не заборонений він піднятий у театральне мистецтво катарсісу.

Четвертий конфлікт визначає необхідність того, щоб «мудрість не була зґвалтована технологічністю», зміст владних рішень не був спотворений формою, розвитком бюрократію, і спотвореними формами. Це конфлікт інтеграції мудрості, технології (ремісництва) і матеріального результату.

Розв’язання цього конфлікту є основою становлення влади, у давніх греків – царської влади, яку виховує Афіна, мудрість, стратегія, розум.

П’ятий конфлікт визначає міру цікавості й інтересу, як психічної відповідальності за збереження таємниці розуму і стратегії, покаранням за це стає безумство. Інтеграція в цьому конфлікті виглядає як гармонізація публічного і приватного, оскільки викриття вразливого переключає сакральний духовний розвиток на врятування ситуації, камені будови розвитку кидаються на півшляху.



Фриз з храму Аполлона Епікурія в Бассах, бл. 420–400 рр. до н.е.
Аркадія, Бассай. Британський музей (фриз з целли храму).
Сцена міфологічної битви між греками та амазонками (амазономахія).

Рис. 17

Шостий конфлікт спрямовує на пошук інтеграції провини і покарання за діяння, в єдності дії і наслідків. Провина не табуйована – вона переживається через ритуал і спільну пам’ять.

Акрополь формує простір свідомості і пам’яті про те, що людина не має цілісності, поки не дізнається про походження своїх предків - культурний код інтеграції раціональності і інстинкту, поки не навчиться жити з власною Тінню, не знайте катарсіс логічного і екстатичного, свідомості й інтуїції в мистецтві, не

зможе гармонізувати мудрість, технології і результат, не навчиться знаходити міру таємниці і наслідків за діяння. Місто не стає полісом, поки не навчиться жити з конфліктом.

Культура не стає культурою, поки не навчиться тримати баланс Аполлона і Діоніса. І тому Афіни залишаються одним із найвеличніших винаходів людського духу.

Крайня форма конфлікту - війна у психічному космосі давніх греків.

Крайня форма конфлікту - війна у психічному космосі давніх греків, це вже не конфлікти формування колективної свідомості і колективного несвідомого, це конфлікти, які вимагають цілісного напруження полісу для виживання і визначення подальшого шляху розвитку, які позначені у грецькому психічному космосі як війни – «махії» і «полемоси». У грецькому міфологічному космосі чотири головні «махії» – титаномахія, гігантомахія, кентавромахія й амазономахія – становлять символічний каркас архетипу боротьби за порядок.

Окремо але поруч розглядалася троянська війна - Троїкос Полемос (Τρωικός Πόλεμος Troikos Polemos). Тут вони підкреслювали значення Трої або це місце називали Іліоном, що дало назву поемі «Іліада» (Ἰλιάς) – «пісня про Іліон». Друга частина – це Полемос (Πόλεμος Polemos) – «війна». Саме Троянську війну як тривалий багаторічний конфлікт офіційно називали – полемос, а махією називали конкретні типи битв або міфологічних війн великого масштабу.

У наукових працях, які описують античність, часто використовують термін «полемологія» (наука про війну), що походить від цього слова.

Ми думаємо це розрізнення «махії» - битви, глобальні, міфічні зіткнення, і полемосу – затяжні, довгі війни, в подальшому зіграли не дуже добру роль в теорії стратегії та військовому мистецтві. Цей поділ ми можемо побачити і в різних парадигмальних координатах дослідників прихильників «вирішального удару» та прибічників «стратегії довгострокової перемоги», бліцкригу та війни на виснаження. З троянської війни починається дослідження стратегії, тому, на наш погляд, не дивно, що саме в «Іліаді» зібрані основні контакти Афіни, архетипу Стратегії і Мудрості, і архетипів Героїв.

У цілому конфлікти у грецькому міфічному світогляді відображають етапи психоісторичного переходу від хаосу й стихійної природи до космічного закону та культурної цивілізації. Афіна, народжена з голови Зевса як уособлення мудрості й стратегії, посідає центральне місце в цих конфліктах, вона завжди виступає воєнізованим організатором і архітектором гармонії.

Перші два типи конфліктів демонструють космічно-колективний рівень, як легітимацію порядку. Мова йде про титаномахію і гігантомахію.

Титаномахія - це війна між поколіннями богів, молодшими олімпійцями на чолі з Зевсом і старшими титанами нащадками Урана й Геї. Головною ареною виступає Фессалія, зокрема гора Отріс, центр об’єднання сил титанів, проти яких виступають боги гори Олімпу. Ключовою подією стає перемога Зевса після звільнення Кіклопів і Гекатонхейрів, дітей Урану і Геї, велетнів-чудовиськ, які мали по 100 рук та 50 голів кожний, трьох братів – Бріарея (також відомого як

Егеон), Котта і Гієса із Тартару. Титаномахія нам відома за Гесіодом «Теогонія» строки 617-735 (Hesiod, trans. 1914, lines 617–735).

Таблиця 2.2 – Рівні «махій»

Рівень	**Приклади «махій» і битв**	**Архетип конфлікту**	**Ключ Афіни**	**Результат**
Космос	Титаномахія	Покоління – Закон	Коаліція богів, логос	Легітимація порядку
Земля	Гігантомахія	Тінь ґрунту – Форма	Стратегія, міра	Стабілізована домінанта космосу
Інстинкт	Кентавромахія	Порив – Норма	Дисципліна потягу	Культура тілесності
Інший	Амазономахія	Альтернативний лад – Поліс	Інтеграція ролей	Кооперація замість війни
Історія	Троїкос Полемос Троянська війна	Тривалий конфлікт (Іліон та Полемос)	Стратегія довготривалої перемоги, мудрість Афіни в коаліції Героїв	Народження теорії стратегії; «Іліада» як архетип війни

Завдяки своїй здатності кидати величезні скелі (по сто штук одночасно) вони відіграли вирішальну роль у перемозі над титанами. Після перемоги Зевс призначив їх вічними охоронцями Тартару, де були ув'язнені переможені титани. Вважається, що вони уособлювали стихійні сили природи – землетруси, торнадо та сильні шторми.

Ця перемога Зевса означає встановлення нового космічного порядку. В основному сюжеті є декілька важливим смислів, з одного боку, це битва поколінь, з іншого боку, це міф про космогонію, як відбувається перехід від хаосу й первісного панування стихій (титани) до упорядкованого космосу (олімпійці). У цьому другому значенні війна символізує перемогу закону і раціональності над первісною силою природи. У психоаналітичному вимірі цей міф про боротьбу Его (усвідомленого) з архетипами несвідомого, де народжується структура світу й «Я» у покоління́вому розриві війни. Титаномахія може розглядатися як крайнє протистояння традиції і новаторства, яке може бути розв’язано лише зі зміно устрою, тому старий стихійний «порядок» (титани) протистоять новому порядку і структурі олімпійців. У наслідок перемоги Зевса, його наближеними стають Стікс, Зелос, Бія, Кратос і Ніка, утверджується Афіна як чистий розум – інтелектуальна санкція нового ладу, і педагогіка перемоги. Виникнення порядку і Закону Батька має становлення не як тиранії, а як порядок розуму.

Титаномахія розкривається як космогонічна війна , як архетипи легітимації порядку, оскільки під час неї відбувається «перехід влади» до нового покоління, або народження Закону. Битва олімпійців під проводом Зевса проти титанів (Кронос, Япет, Атлант),завершується перемогою молодших богів та завершує циклічну «пожираючу» добу й відкриває еру структурованого часу та законності. Цей архетипний сюжет конфлікту можна позначити як покоління́вому революцію

космосу через архетип «Перевершення Батька» не як руйнації, а як раціоналізації влади (міра замість сваволі).



Афіна та Ніка — фрагмент фриза гігантомахії, бл. 180–160 рр. до н.е. Великий Пергамський вівтар (Gigantomachy), Pergamonmuseum, Берлін. Сцена боротьби богів із велетнями — перемога космічного порядку над хаосом.

Рис.18

Етапами цього архетипічного сюжету були ескалація, як порушення міри (Кронос, що пожирає дітей, задля збереження влади), приховання Зевса, ескалація пов’язана з процесом непереносимості устрою і його тиранічною делегітимацією, Кульмінація союз олімпійців (формування інституційної коаліції) та нащадків титанів (наприклад сім’я Стікс) і перемога права, розв’язання відбувається як інституалізація верховенства Зевса, а народження Афіни з голови Зевса стає символом появи логосу як «дитини закону».

Якщо цей сюжет розглядати як травму і її опрацювання, то космічна пам’ять про насильство перекодується в культ (жертви, свята), а архітектоніка храмів фіксує стабільність нового ладу. Критерій результату – сталість космосу, а не відкат у циклічну загрозу.

Гігантомахія – це війна між богами-олімпійцями і гігантами, породженими Геєю після поразки титанів. Як зазначає Аполлодор у «Бібліотеці» (пер. 1921,

1.6.1–2), Гіганти напали на небо, метаючи скелі та палаючі дуби. (Apollodorus, trans. 1921, 1.6.1–2).

«[1.6.1] Але Земля, розгнівана через титанів, породила велетнів, яких мала від Неба. Вони були неперевершені за розміром тіла та непереможні за силою; жахливі на вигляд, з довгим волоссям, що спадало з голови та підборіддя, та лускою драконів замість ніг.86 Вони народилися, як кажуть одні, у Флеграх, а інші – у Паллені. І вони кидали скелі та палаючі дуби до неба. Перевершували всіх інших Порфіріон та Алкіоней, який був навіть безсмертним, поки воював на землі свого народження. Він також прогнав корів Сонця з Еритії. Тепер у богів був оракул, що жоден з велетнів не може загинути від руки богів, але що за допомогою смертного вони будуть знищені. Дізнавшись про це, Земля шукала простого способу запобігти знищенню велетнів навіть смертним. Але Зевс заборонив світити Зорі, Місяцю та Сонцю, а потім, перш ніж хтось інший встиг це отримати, сам винищив простих і за допомогою Афіни покликав на допомогу Геракла. Геракл спочатку вистрілив у Алкіонея стрілою, але коли велетень упав на землю, той трохи ожив. Однак, за порадою Афіни, Геракл витягнув його за межі Паллени, і так велетень помер. 88 [1.6.2] Але в битві Порфіріон напав на Геракла та Геру. Проте Зевс вселив у нього жагу до Гери, і коли він розірвав її одяг і хотів змусити її, вона покликала на допомогу, і Зевс уразив його блискавкою, а Геракл застрелив його стрілою. 89 Що стосується інших велетнів, то Ефіальта вразив Аполлон стрілою в ліве око, а Геракл – у праве; Еврита вбив Діоніс тирсом, Клітія Геката – смолоскипами, а Мімана Гефест – розпеченими металевими снарядами. 90 Енцелад утік, але Афіна кинула на нього під час втечі острів Сицилію 91; вона здерла шкіру з Палланта та використала його шкіру, щоб захистити своє тіло в бою. 92 Посейдон переслідував Полібота через море, і він дістався до Косу; і Посейдон, відколовши той шматок острова, який називається Нісіром, кинув його на нього. 93 А Гермес, одягнений у шолом Аїда, 94 убив Іполіта в бою, а Артеміда – Гратіона. А судьби (мойри), б'ючись паяльними палицями, вбили Агрія та Тоада. Інших велетнів Зевс уразив і знищив блискавками, і всіх їх Геракл застрелив стрілами, коли вони помирали».

Гіганти були народжені з крові Урана, що впала на землю, і уособлюють хаотичні, руйнівні сили. Але основною силою, яка змінила співвідношення у війні, а тому і головним героєм став Геракл, саме його допомога призвела до перемоги богів. Це була умова долі «тільки смертний здолає гігантів». Тут можливо побачити конфлікт з колективним несвідомим, оскільки гігантомахія, виступає як стихійний бунт хтонічних сил проти космічного порядку. Проти бунту виступає коаліція богів під егідою Афіни як спільного знаменнику закону. Стратегія, мудрість і розум, союз сакрального порядку і людської сили Героя перемагають бунт. Тут відбувається перевірка порядку і закону, їх стійкості та усталеності, психічний космос має перевірку, «верх (сакральне небесне) з’єднується з «низом» (земним героїзмом), вони пов’язані правом і справедливістю, а не насиллям (Apollodorus, 1921).

Таблиця 2.3 – Інтегрована таблиця гігантомахії

Гігант	**Походження та етимологія імені**	**Психологічне значення (юнгіанська схема)**	**Архетип гіганта**	**Яку деструктивну функцію виконує у конфлікті**	**Бог / герой-супротивник: архетип і пояснення, чому він відновлює міру**	**Якою силою гігант знищений**	**Смисл конфлікту як битви архетипів**
Алкіоней	Ім’я походить від ἀλκή – «сила», «витривалість». Безсмертний доти, доки перебуває на рідній землі Паллені	Регрес психіки до материнської тотальності; інстинкт, який не пройшов процесу індивідуації; залежність від Матері-Землі	Коренева, доособистісна Тінь	Блокує розвиток, бо будь-яка зміна сприймається як загроза самому існуванню	Геракл уособлює активне Его, здатне діяти; Афіна уособлює розум і принцип індивідуації. Разом вони розривають симбіоз із Матір’ю	Винесення за межі рідної землі	Індивідуація можлива лише тоді, коли особистість відокремлюється від материнської тотальності, навіть ціною втрати «безсмертя»
Порфіріон	Від πορφύρα – «пурпур», «кров», символ царської влади та пристрасті	Інфляція Анімусу: поєднання сексуальної хіті, насильства й претензії на абсолютну владу	Гібрис влади	Порушує сакральні межі – між бажанням і законом, між силою і нормою	Зевс уособлює закон і Самість; Гера – соціальну та шлюбну норму. Закон зупиняє інфляцію	Блискавка Зевса і стріла Геракла	Інфляція влади саморуйнується: гігант гине через власну хіть, яку провокує Зевс
Ефіальт	Ім’я означає «той, хто наскакує»; у пізнішій мові – «нічний кошмар»	Нічна Тінь, страх, що паралізує свідомість і волю	Архетип жаху	Позбавляє суб’єкта здатності діяти	Аполлон – світло свідомості; Геракл – дія Его. Разом вони ліквідовують страх	Стріли в обидва ока	Страх долається не втечею, а усвідомленням і дією
Евріт	Від εὐρύς – «широкий», «безмежний»	Надмірна експансія інстинкту без форми	Розпливчаста сила	Руйнує межі, робить порядок неможливим	Діоніс не пригнічує, а трансформує надлишок	Удар тирсом	Інстинкт не знищують, його перетворюють

Клітій	Від κλύω – «бути чутним», «відомим»	Персона без Самості: прагнення виглядати значущим	Порожня видимість	Підміна справжнього буття репутацією	Геката – богиня меж і нічного знання	Смолоскипи	Фальшива Персона зникає при світлі Тіні
Мімант	Пов’язаний із наслідуванням і повторенням	Компульсивний автоматизм	Механічна агресія	Діє без рефлексії	Гефест – ремесло, форма, техніка	Розпечений метал	Свідома форма перемагає механіку
Енцелад	«Той, що гуркотить усередині»	Витіснена агресія, що вибухає зсередини	Підземна Тінь	Підрив психокосма	Афіна – розум і фіксація	Притиснутий островом	Тінь не знищують – її локалізують
Паллант	Від πάλλω – «кидати спис»	Чиста агресія Анімусу	Воїн	Пряме насильство	Афіна – сублімація	Здерта шкіра	Агресія перетворюється на захист
Полібот	«Той, що має багато голосів»	Колективна Тінь	Масова орда	Розчинення особистості	Посейдон – контроль хаосу	Острів	Масу зупиняє фіксація простору
Іполіт	«Той, хто звільняє коней»	Імпульс без напряму	Некерований рух	Втеча від усвідомлення	Гермес – посередник і міра руху	Невидимий удар	Усвідомлений рух перемагає хаотичний
Гратіон	Маргінальне ім’я	Периферійна Тінь	Локальний хаос	Постійна дрібна загроза	Артеміда – природний закон	Стріла	Відновлення природної міри
Агрій	«Дикий»	Первісний інстинкт	Абсолютна Тінь	Сліпе насильство	Мойри – необхідність	Удари палицями	Долю неможливо порушити силою
Тоад	«Швидкий»	Імпульсивність без смислу	Швидкість	Неконтрольована дія	Мойри – час і межа	Та сама сила	Час зупиняє імпульс

Гігантомахія постає як онтологічний бунт землі, «повстання ґрунту», або природа, що тестує закон через динаміку Тіні.

Гігантомахія у класичному грецькому міфологічному корпусі постає не як наївний наратив про боротьбу богів із чудовиськами, а як глибоко структурована модель відновлення космічного й психічного порядку в умовах втрати міри. Її смислова напруга розгортається між двома принципово різними типами буття: хтонічною надсилою, що походить безпосередньо від Землі й не знає обмеження, та космічним порядком, який утверджується через диференційовані божественні функції. Велетні в цьому міфі не є просто сильними істотами; вони репрезентують ті стани буття і психіки, у яких сила відокремлюється від смислу, інстинкт – від свідомості, а енергія – від міри. Жоден із них не може бути знищений «просто силою» - кожен потребує специфічної, архетипно адекватної відповіді.



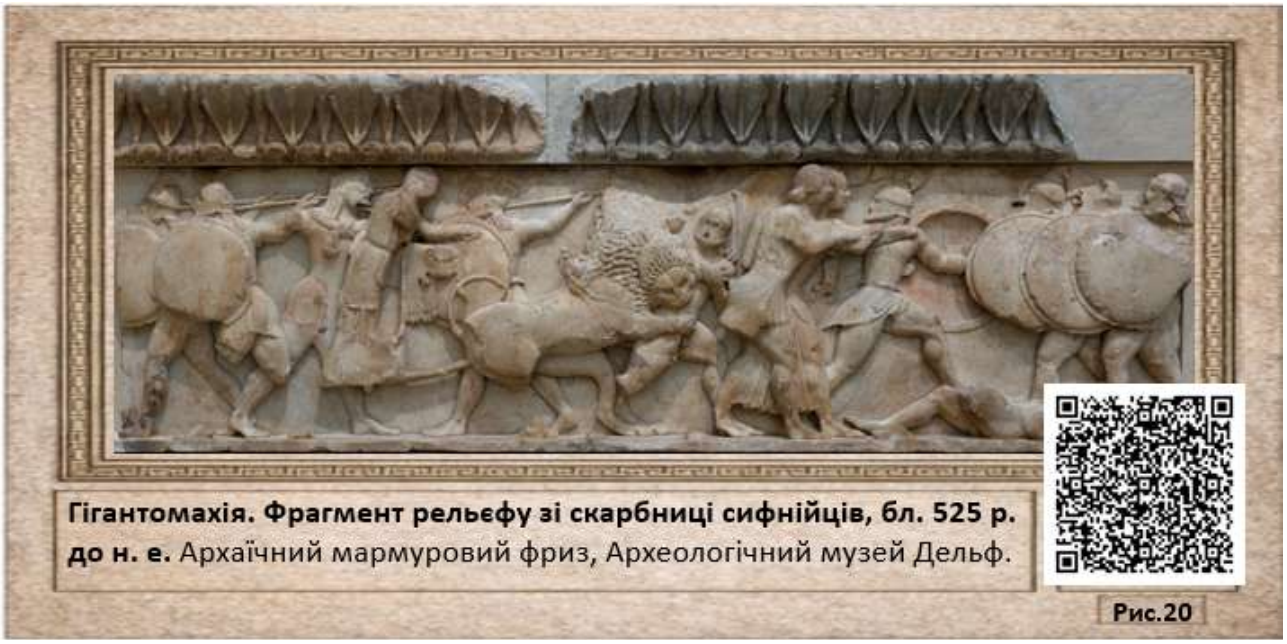
Зевс у гігантомахії, бл. 180–160 рр. до н. е. Реставрація авторами і оригінал. Фрагмент східного фриза Великого Пергамського вівтаря Pergamonmuseum, Берлін — Зевс у битві з велетом Порфіріоном, символ перемоги богів над велетнями.
QR-КОД №1 Зевс і Порфіріон. QR-КОД №2 Пергамський вівтар — офіційний 3D-тур.

Рис.19

Походження велетнів від Землі й Неба фіксує їхню проміжну, але небезпечну онтологічну позицію. Вони не є ані первісним хаосом, ані

впорядкованим космосом; вони є надмірною реалізацією потенції, яка не була інтегрована в цілісну структуру. У юнгіанських термінах це відповідає інфляціям психіки, регресам до доіндивідуальних станів, домінуванню Тіні, інстинкту або інфлятивного Анімусу без контролю Самості. Алкіоней, безсмертний лише на власній землі, унаочнює радикальну залежність від материнської тотальності: його сила існує лише доти, доки він не відокремлений від ґрунту походження. Його смерть через винесення за межі Паллени є не фізичним знищенням, а символічним актом індивідуації, у якому безсмертя симбіозу приноситься в жертву можливості автономного існування. Тут герой і богиня мудрості діють спільно, демонструючи, що ані гола дія, ані чистий розум окремо не здатні розірвати доособистісну залежність.

Порфіріон, навпаки, репрезентує інший тип порушення міри – інфляцію влади, у якій хіть, насильство й претензія на верховенство зливаються в єдину деструктивну силу. Його напад на Геру не є епізодом приватної агресії, а символом зазіхання на сам принцип легітимного порядку, на сакральну межу між бажанням і законом. Те, що його загибель настає через блискавку верховного бога після навмисного розпалення хіті, демонструє фундаментальний принцип міфу: інфляція знищується не зовнішнім тиском, а через доведення її внутрішньої суперечності до краю. Закон Самості карає, і він викриває саморуйнівну природу гібрису.



Гігантомахія. Фрагмент рельєфу зі скарбниці сифнійців, бл. 525 р. до н. е. Архаїчний мармуровий фриз, Археологічний музей Дельф.

Рис.20

Інші велетні розкривають додаткові модальності втрати психокосмічної рівноваги. Ефіальт уособлює нічний жах і паралізуючий страх, який блокує бачення і дію; його осліплення світлом і геройською активністю вказує на те, що страх долається не запереченням, а поєднанням усвідомлення й відповідального вчинку. Евріт, чия сила визначається безмежністю, гине від руки бога екстазу, що не придушує інстинкт, а трансформує його, нагадуючи, що надлишкова енергія може бути інтегрована лише через зміну форми, а не через заборону. Клітій, чия «чутність» не має внутрішнього змісту, зникає у світлі нічних

смолоскипів, які символізують викриття порожньої Персони, що не підкріплена Самістю.

Особливо показовими є сцени, у яких велетні не знищуються остаточно, а фіксуються або локалізуються. Енцелад, чия внутрішня агресія спричиняє землетруси, не вбивається, а притискається островом, перетворюючись на постійну, але контрольовану загрозу. Це відповідає юнгіанському принципу роботи з Тінню: витіснене не зникає, але може бути обмежене й інтегроване в структуру цілого. Аналогічно, здерта шкіра Палланта, використана як захист, символізує радикальну сублімацію агресії, у якій руйнівна енергія перетворюється на засіб оборони та збереження порядку.

Колективний вимір хаосу розкривається в образі Полібота, «багатоголосого» велетня, який уособлює масовий афект і розчинення індивідуальності. Його поразка через накладання острова демонструє, що масова Тінь не долається моралізуванням чи насильством, а потребує просторової й структурної фіксації, яка відновлює межі. Нарешті, втручання Мойр у знищення найбільш диких і імпульсивних велетнів підкреслює, що існує рівень порядку, вищий за будь-яку силу, – рівень необхідності, часу й долі, які не підлягають переговорам.

Таким чином, гігантомахія постає як складна психокосмічна драма, у якій кожен акт насильства є водночас актом символічної регуляції. Вона демонструє фундаментальний для античного мислення і сучасної аналітичної психології принцип: порядок відновлюється не шляхом знищення енергії, а шляхом її диференціації, інтеграції або обмеження відповідно до її природи. У цьому міфі збережена методологічна цінність для аналізу давньогрецької релігійної свідомості, як і сучасних форм радикалізації, війни, колективного насильства та криз індивідуації.

Для нас несподіваним і цікавим стало те, що втрати міри можуть об’єднатися навколо свого єдиного ґрунту і прагнути перевороту Самості полісу, втягування його в хаос, як втрату міри, смислу, порядку. Тут майже вперше усвідомленим є комплексність і об’єднання максимально можливих деформацій, деструкцій як хвиля та каскад ризику руйнації, що потребує об’єднання архетипів Самості полісу та Тіні (наприклад, Гекати) та Героїв.

В архетипічному сюжеті гіганти, діти землі (Геї), повстають проти пантеону. Афіна є і воїтелькою і стратегом, що спрямовує коаліцію богів. За типом конфлікту тут вже не боротьба покоління проти покоління, а війна стихія проти смислу, змісту і форми, Тінь несвідомого (хаос землі, надлишок лібідо) проти свідомого ладу. Етапи архетипічного сюжету розгортаються через ескалація «випущення» хтонічних сил (землетруси психіки), які формують монстрів поєднання Тіні і стихії – гігантів, кульмінація боротьби це формування коаліційної раціональності боротьби на межі кожен бог – функція небесного порядку, Афіна – координатор міри, а Геракл, герой син Бога і людини, надає імпульс перемоги світів неба і землі. Розв’язання виступає не як остаточне знищення, а закріплення домінанти (порядок зберігає право на верх, на

управління). У вимірі травми та її подолання страх перед «низом» сублімується у фризах (ідеограми, що вчать читати хаос як знак), у ритуалах, що прив'язують громаду до закону, і воїна посередника землі і неба – героя, Геракла.

Перемога богів знову означає утвердження космічного порядку, але вже у світі людей. Розв'язання конфлікту - це не стільки космогонічний сюжет, скільки культурна битва, перемога цивілізації над варварством. Гіганти виступають як символ стихійної агресії, безмежної сили без міри. У топологічному сенсі гігантомахія відбувається на кордоні світів – між світом богів і світом людей. У психоаналітичному смислі тут відбувається боротьба між культурою і диким, інстинктивним.

Відмінність противників у конфлікти з психічним грецьким космосом полягає у відмінності походження і рольових позицій між титанами і гігантами. Титани - це старше покоління богів, величні, але пов'язані з хаотичною первісною природою (час, стихії, космос). Вони відображають попередній порядок. Гіганти на відміну від них не боги, а чудовиська, породжені землею від крові Урана. Вони є хаосом без структури, чиста агресія і руйнівна енергія на землі.



Амазономахія. Фрагмент фризу Мавзолею в Галікарнасі, бл. 350 р. до н. е. Мармуровий рельєф. The British Museum, Лондон (GR 1865,0723.1). Сцена битви греків з амазонками.

Рис.21

Відмінність є і в топологічно-психоаналітичному смислі війн, оскільки титаномахія – битва «вгорі» в небесній сфері, боротьба за владу в космосі, а гігантомахія є битвою «на землі», на межі світу людей і богів, боротьба за простір цивілізації. Титаномахія закріплює архетип батька-закону, гігантомахія вводить архетип героя-посередника (Геракла), без якого навіть боги не всесильні.



Таблиця 2.4 – Символічне порівняння

Битва	Противники	Рівень смислу	Герой	Символ
Титаномахія	Олімпійці vs Титани	Космогонічний, встановлення світопорядку	Зевс (громовержець)	Перемога закону і структури
Гігантомахія	Олімпійці , а також Геракл vs Гіганти	Культурний, захист цивілізації	Геракл (людський герой)	Перемога культури над варварством

Дві наступні війни – це цивілізаційні «махії» (кентавромахія, амазономахія) постать як школа керування інстинктом і взаємодії в конфлікті з «Іншим»

Кентавромахія виступає як конфлікт інстинктів тіла й норми.

В архетипічному сюжеті кентаври зривають весілля Пейріфоя і у п'яному пориві (зняття раціональних цензорів) була спроба викрадення жінок і відбулася земна війна лапітів із кентаврами. На Парфеноні кентавромахія символізує афінську перемогу над «варварським» інстинктом. Цей колективний конфлікт позначає протистояння раціональності проти інстинкту, культури і імпульсу.

Кінська половина (енергія) має бути запряжена людською (свідомістю), інакше – розрив суб'єктності, втрата культури і перехід у варварство. Так кінська частина імпульсного Посейдона і алкоголь (екстатична сфера Діоніса) стають конфліктогеном з культурою і порядком. Цей конфлікт втрати міри і норми має свої архетипічні етапи, першим є 1) ескалація, як екстаз при втраті контролю і відкриття імпульсу інстинктам агресії і сексуальності, екстаз, що переходить межу, 2) кульмінація віддзеркалює техніку міри, конфігурацію протистояння, строй, дисципліну, ствердження культури і право шлюбного союзу, захисту жінок, 3) розв'язання конфлікту виступає як інтеграція потягу (не кастрація, а спрямування в форму ритуалу, атлетики, мистецтва) і окультуреного раціонального змагання. У контексті травми і її опрацювання колективний досвід «зриву» фіксується в театральній педагогіці (діонісійський простір під аполлонійною логікою оформлення), афект – пережитий, не заборонений, він окультурений очищенням – театральним катарсісом та окультуреними змаганнями.

Друга цивілізаційна війна відома як Амазономахія є конфліктом культурних моделей, коли зіштовхуються сили своєї цивілізації із «Іншим» ладом. У цій війні грецький устрій зіткається з «Іншим» (жіночим воїнством, альтернативним соціумом). Розв'язання конфлікту також не є знищенням, він. визначений інтеграцією через міру та союз через взаємодоповнення, Афіна, стратегія і мудрість тут виступає як міст між різноманітністю свого та іншого. Девід Кастріота стверджую, що на щиті статуї Афіни Парфенос роботи Фідія всередині Парфенону, яка втрачена, була зображена амазономахія (Castriota, 1992).

Згідно з Жозін Блок, «Амазономахія» пропонує два різні контексти у визначенні грецького героя. Або амазонки є одним із лих, від яких герой позбавляє країну після перемоги над чудовиськом; або вони є виразом основного

мотиву Аттіса, в якому герой уникає людської сексуальності у шлюбі та продовженні роду (Blok, 1994).

Аналітична психологія має зовсім іншу оптику – амазономахія – розглядається як конфлікт культурних моделей і інтеграція Анімуса Героя з рівним архетипом вільних жінок, Героїнь як рівною жіночої сили.

Результатом цього процесу інтеграції є згода і кооперація замість демонізації, культура зростає через збалансування полярностей і погодження різноманітностей.

Підтвердженням нашої думки є у творі Квінта Смірнея «*Падіння Трої*» Пентесілея, амазонська цариця, яка приєдналася до троянців під час Троянської війни, цитується під Трої, яка сказала: «Не силою ми поступаємося людям; однакові наші очі, однакові наші кінцівки; одне спільне світло ми бачимо, одне повітря, яким дихаємо; і їжа, яку ми їмо, не різна. У чому ж тоді відмовлено нам небо, даруване людині?» (Quintus of Smyrna, 1996).



Амазономахія (Ахілл і Пентесілея), бл. 230–250 рр. н. е. Мармуровий саркофаг з рельєфом. Музеї Ватикану, Музей Пія-Климента (інв. № 933). Сцена кульмінаційного поєдинку Ахілла з царицею амазонок Пентесілеєю - алегорія героїчної перемоги й трагічного співчуття в римському поховальному мистецтві.

Рис. 22

У цьому архетипічному сюжеті амазонки – це жіноче воїнство, яке нападає на Аттику. Тесей відбиває напад, і вступає в союз або шлюб з Антіопою.



Афінський канон не знищує жіночу силу – він інтегрує її як порядок у межах поліса. У цьому типі конфлікту корегується надмірність патріархального космосу, мускулінний устрій доповнюється альтернативною соціальністю, фемінною силою. Завданням інтеграції виступає не демонізація іншого, а міра кооперації. У цьому архетипчному сюжеті 1) ескалація відбувається як вторгнення правил «іншого», 2) кульмінація, презентує битву як переговори через силу, де визначаються межі сумісності, а 3) розв'язання відбувається як: інституційна інтеграція (шлюби, культи, правові норми). У вимірі травми й її опрацювання замість війни статей, відбувається композиція ролей жіночої та чоловічої сили Аніми і Анімусу, їх інтеграція має начало - отримує форму, Афіна, стратегія і мудрість виступає як доказ, кооперація визначає зростання культурної компетентності поліса інтегрувати і керувати різноманіттям.

Троянська війна відрізняється від космічних чи міфічних «махій», тому що вона виступає як вже історично осмислений конфлікт, який тривав роками, нехай це осмислення відбувається ще в усній культурі міфічного світогляду. Цей архетип конфлікту вже демонструє не сутичку, битву, а затяжну війну - полемос, яка дала основу для роздумів про стратегію. Ключем Афіни у «Іліаді» постає архетип мудрості та стратегії, що формує уявлення про довгострокову перемогу, а не вирішальний удар, тому вона в різний спосіб підтримує Героїв. Вона Ахілла струмує від запального вбивства, Одіссею підказує військову хитрість, Діомеду і Одісею дає вкрасти з Трої свій золотий символ і цим троянці позбавляються захисту стратегії. Потім Діомед передає цей символ засновнику Риму – Енею.

Результатом цього конфлікту є як загибель Трої, так і заснування Риму. Важливим результатом стає те, що з Троянської війни починається дослідження стратегічного мислення, що вплинуло на подальшу військову теорію «довготривалої стратегії».

Таким чином, конфлікти космічно-колективного рівня маніфестують два процеси легітимацію порядку. Перший - це доведення сакральної справедливості зміни поколінь проти тиранії, права результативної інновації в формуванні психічного світу цивілізації (титаномахія). Другий у протистоянні культури розуму і стратегії хаотичної руйнівної стихії, на межі сакрального і людського, проти динаміці колективної Тіні, що формує монстрів, чудовиськ. У другому конфлікті легітимація порядку відбувається як коаліція богів, сакральних архетипів зі стратегією Афіни і силою героя посередника. Перший конфлікт маніфестує інтеграцію інновацій і традицій в мірі культури полісу в порядку розвитку поколінь, в запереченні їх боротьби на знищення, боротьби цивілізації проти дикості. Другий конфлікт розв'язаний інтеграції свідомості і Тіні в ствердженні розумності поліса. Титаномахія – це міф про народження порядку з хаосу, а гігантомахія – про захист культури від хаотичної руйнації. Перша – космічна, друга – сакрально-культурно-антропологічна.



Ахілл вбиває Пентесілею, бл. 540–530 рр. до н. е. Exekias. Аттична чорнолакова амфора. The British Museum, Лондон. Сцена амазономахії з Троянського циклу.

Рис.23.

Історичний затяжний конфлікт демонструє архетипи як протистояння з противником, так і протиріччя в стані Героїв, союзників, і роль архетипу Стратегії і Мудрості в збереженні коаліції.

Дві земні, цивілізаційні війни «махії» вирішують питання міри і норми, і кооперації свого і іншого, маскулінної і фемінної сили, у полісному взаємодоповненні. Кентавромахія доводить етичні норми культури, захист і право культурної норми протистояти втраті міри. Амазономахія як конфлікт

різних культурних моделей устрою демонструє інтеграцію як гармонізація полярностей кооперацію і керування різноманітністю. Разом з тим, з Троянської війни як історичного конфлікту починається **дослідження стратегії** як окремої сфери мислення.

Таким чином, у грецькому психічному космосі була розроблена комплексність архетипічних сюжетів конфліктів, і окультурення їх розв'язання.

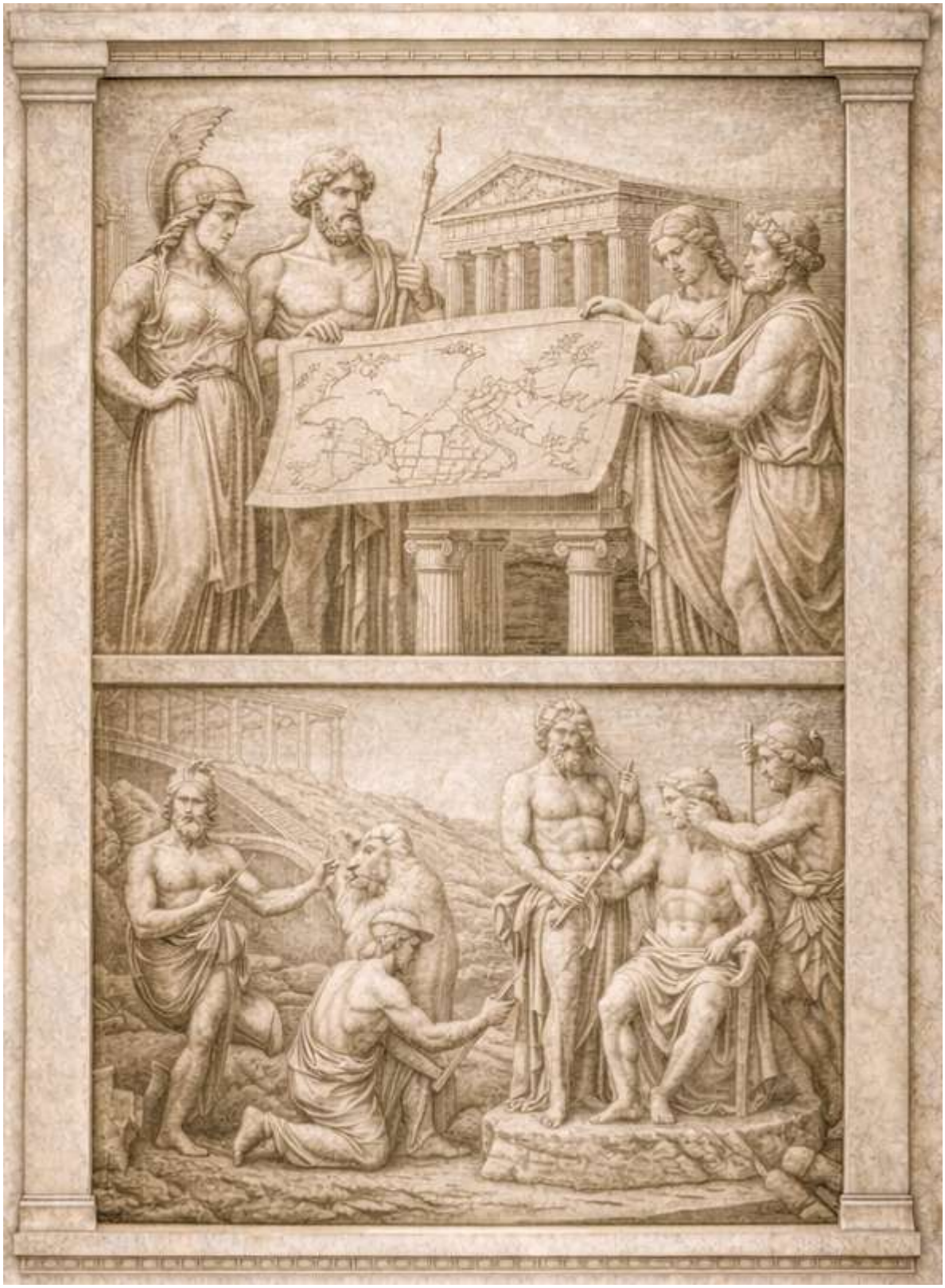
Титаномахія розглядалася як боротьба олімпійців із титанами і символізує перший розрив із первинним «батьківським» порядком. Тут Афіна ще не діє як самостійна сила, але її народження із голови Зевса є прямим наслідком перемоги Зевса над Кроносом. Психоаналітично це момент, коли інтелект (логос) відривається від циклічного, «пожираючого» часу.

У *гігантомахії* Афіна особисто перемагає гіганта Енкелада й кидає на нього Сицилію, втілюючи як силу, так і винахідливість. Це боротьба з хаотичними імпульсами природи – з бунтівним «Ід», яке намагається зруйнувати впорядкований космос.

Кентавромахія постає як конфлікт між лапітами й кентаврами відображає драму нестримних інстинктів проти суспільного порядку. Афіна тут виступає в символічному плані як та, що захищає шлюбний союз, соціальні норми та контроль над потягами.

Амазономахія є боротьба з амазонками відображає символічне союз з «іншим» жіночим воїнством, яке протиставлене патріархальному космосу еллінів. Афіна підтримує чоловічих героїв і демонструє, що жінка може бути втіленням влади й стратегії в інтегрованій формі, на відміну від відокремленої жіночої агресії.

Троянська війна (Полемос) – перший історично осмислений архетип війни, що започатковує стратегічне мислення й довготривалу стратегію. Троянська війна як п'ятий рівень конфліктів у міфічному світогляді показує, що грецький психічний космос окультурював міфічні конфлікти, і робив перенос архетипу війни у сферу історії та стратегії, заклавши основу для подальшого розвитку військової теорії й цивілізаційних моделей.



Частина III
Конфлікт, стратегія, перемога, травма і зцілення на шляху Героя



Розділ V
Стратегія і перемога в подоланні конфліктів на шляху Героя

Грецький психокосмос розкрив для багатьох поколінь і багатьох людей смисл і образ Героїв через міфи і легенди Давньої Греції. У чудовій роботі Марі Бірд зібрано багато вражень відомих людей, після візиту в Акрополь, навіть окремий розділ вона назвала «Чому Парфенон може викликати сльози. Оригінал як він є». Вона починає цей розділ і прекрасно і емоційно описує враженння Зигмунда Фройда від зустрічі з Парфеноном.

«Коли Зигмунд Фрейд вперше відвідав Парфенон у 1904 році, він з подивом виявив, що він справді існує, «як нас навчали в школі». Фрейду знадобився деякий час, щоб наважитися відвідати його, і він яскраво описав ті незручні години...Нерішучість, яку він провів у Трієсті, намагаючись вирішити, чи сісти на пароплав до Афін, чи плисти на Корфу, як він спочатку планував. Коли він нарешті прибув і піднявся на руїни Акрополя, захоплення змішувалося з шоком. Здавалося, ніби – або так він пізніше переробив історію – він йшов біля озера Лох-Несс, помітив легендарне Чудовисько, що викинулося на березі, і тому був змушений визнати, що це все ж таки не просто міф. «Воно справді існує». Не всі шанувальники Парфенона мали сміливість наслідувати Фрейда.» (Beard, 2004, p.1).

Архетипи психокосмосу Давньої Грецію і їх сюжети живили мистецтво різних століть. З особливою яскравістю вони захоплювали уяву з початку епохи Ренесансу і Відродження. Разом з тим, нас цікавить конфліктологічний фокус розгляду арехетипу Героїв, тому що в Греції є свій набір героїчних архетипів, що мають спільне, загально і особливе. У нашому дослідженні ми хочемо розглянути відносини шляху Героїв і архетипів Афіни (розуму, стратегії, мудрості) і її вихованки Ніки (перемоги). Тому у відборі розгляду Героїв ми будемо розглядати тих давньогрецьких Героїв, яких підтримувала, захищала, навчала і супроводжувала Афіна.

Ми з захопленням раніше читали прекрасну роботу Джозефа Кемпбелла «Герой з тисячу обличь» (Campbell, 1949/2008), віддаємо шану і висловлюємо захоплення генію автора і активним просуванням його ідей Кристофером Воглером (Vogler, 2007), водночас ми робимо інший крок в аналітико психологічному дослідженні і здійснюємо свій аналіз шляху героя через подолання конфлікту у відносинах Героїв зі стратегічною мудрістю і перемогою. Тож запрошуємо в захопливу подорож дослідження Героїв Еллади.

Оскільки базовим культурним кодом поліса Афін був конфлікт між Афіною та Посейдоном, і вибір інтеграції був в бік домінації стратегії, розуму і мудрості, то цей конфлікт, як правило, був первісним для самовизначення Героїв.

Якщо нас цікавить роль Афіни, стратегічної мудрості у розв’язанні конфліктів на шляху Героя, то ми маємо шлях Героя як психоаналітичну драму, яка веде до перемоги, і з’ясувати, те що визначається як перемога.



У психодраматичному сюжеті Герой отримує захист і виховання Афіни – мудрість, стратегію, культуру. «Як богиня мудрості, Афіна була відома своїми виграшними стратегіями та практичними рішеннями. Як архетип, Афіна є взірцем, якого дотримуються логічні жінки, якими керує розум, а не серце» (Bolen, 2009, p.78). Це становить гармонію з «суперего», яке формує його шлях. Але далі відбувається випробування, спочатку Герой так чи інакше стикається з конфліктом або з переслідуванням Посейдона, символом несвідомих інстинктів, які намагаються зруйнувати його культурний проект. Це море, бурі, хаотичні сили, випадкові катастрофи. У завершенні Герой, проходячи випробування, має або інтегрувати ці сили (як Одіссей, який поступово оволодіває морем через досвід і терпіння), або загинути, якщо не знайде гармонії між Афіною й Посейдоном (як Тесей). У глибинному смислі психоаналітичної системи Афіна – стратегія верховної влади і порядку, інтеграція або гармонізація з суперего, з духовним порядком Зевса, Посейдон брат Зевса, це альтернативний поряд, бог водної стихії, хаотична стихія несвідомого (Ід). Герой виступає як Его, що балансує між двома полюсами, він проходить ініціацію і формуючи власну ідентичність.

У цьому міфологічному сценарії «шлях Героя» – це завжди драма між інстинктом і культурою, між стихією та мудрістю, між смертю і безсмертям роду і цивілізації. У класичній міфології герой – це завжди посередник між богами, містом і людським порядком. Конфлікт Афіни й Посейдона задає головну дилему шляху героя. З одного боку, на нього впливає Посейдон, який уособлює стихійність, пристрасть, несвідому силу – море, коня, порив, насильницький захват. Герой, пов’язаний із ним, часто стає жертвою пристрасті (згадаймо, як Посейдон переслідує Одіссея, який зухвало кинув виклик його владі). З іншого боку його виховує Афіна – мудрість, закон, стратегія, дисципліна. Герой, який її обирає, отримує «карту» порядку: технологію (Гефест поруч із нею), політичний лад (оливкове дерево – символ спільного користування), раціональність.

У юнгіанському фокусі розгляду тут також присутній конфлікт, архетипічна боротьба Аніми (Афіна) й Архаїчного Батька (Посейдон). Герой у своєму шляху має навчитися приборкати «кінську» стихію бажань і інстинктів (Посейдон), інтегрувати принцип порядку, розуму й «міри» (Афіна).

Невипадково більшість афінських героїв (Тесей, Персей, навіть у пізнішій традиції – демократичні вожді) стоять під захистом Афіни й зазнають переслідування чи гніву Посейдона. Це означає, що справжній герой Афін мусить пройти випробування стихією, не загубивши при цьому раціональності.

У «шляху героя» ця історія стає вибором між двома дарами швидкості імпульсу, коня, води (сили, воєнної могутності, але й хаосу), та перемоги оливкового дерева (оливкової гілки переможці і лаврового вінка, праці, врожаю, технологію, миру і стратегії його перемоги). Герой обирає не силу імпульсу, а стратегію мудрості з порядком і працею – і через такий вибір він може перемогти ворога і заснувати поліс. Героїчний шлях Афінського зразка – це трансформація воїна в політика, воєнної доблесті – у цивілізаційне будівництво.



Тож протистояння Посейдона та Афіни – це архетипічна сцена в «шляху героя» як перехід від стихійної сили до стратегічної мудрості, від індивідуальної перемоги до колективного блага. Це робить афінську модель героїзму унікальною, герой перемагає ворога, але пам'ятають те, що він будує місто, впорядковує хаос, закладає основу спільноти, виправляє несправедливість. Тому у протиставленні Посейдона і Афіни як сюжетної лінію «шляху Героя» окреслюється на поверхні – політична боротьба богів за місто Афіни, за поверхнею глибинна драма виховання, посвячення і переслідування героїв, який має подолати бар'єри та пройти свій шлях.

Герой може мати різні відносини з Посейдоном, який у психоаналітичному ключі – архетип стихійної несвідомої сили, агресії, водяної глибини й темного лібідо. Символи Посейдона водна стихія, морські тварини і чудовиська, тризуб, і кінь, як уособлення неприборканої енергії, інстинкту і воєнного пориву. Але з Афіною Герой Еллади як правило у відносинах вихованця. Афіна – архетип мудрості, стратегії, впорядкованого мислення, чиста ідея розуму, шляхом раціональним підпорядкуванням інстинктів вищій логіці. У цій конфігурації Афіна уособлює надбудову закону і порядку (Суперего), тоді як Посейдон – потужні потяги й несвідоме, Ід. Герой завжди опиняється між цими двома силами. У цьому протиріччі Герой має інтегрувати різні спрямування у цілісність.

Коли афіняни вирішили, кому належить місто, і обрали покровителькою Афіну, яка подарувала оливкове дерево – символ цивілізації, миру, стійкого добробуту. Посейдон не змирився, він часто переслідував тих героїв, яких виховувала Афіна. Головним прикладом такого переслідування був Одіссей. Його хитрість і стратегія (дар Афіни) дратує Посейдона, і він накладає на героя довгі блукання. Персей та Геракл також мали конфлікти із морськими стихіями, які можна тлумачити як невидимий супротив Посейдона до їхньої «афінської» стратегії. Тесей, міфічний цар Афін, вихованець Афіни, теж був у постійній напрузі з морськими стихіями й трагічно загинув у контексті морських небезпек.

Таким чином, Посейдон виступає як переслідувач Героя, що символізує глибинні несвідомі сили, які прагнуть зруйнувати раціональний проект культури, вкладений у нього Афіною.

Афіна виступає богинею війни й ремесла, а також головною наставницею героїв Еллади, першим ментором. Її вихованці – це архетипічні фігури, які несуть у собі внутрішні конфлікти між хаосом і порядком, стихією та стратегією. Серед Героїв, яким радить або дарує подарунки Афіна ми знаємо Персея, Геракла, Тесея, Одіссея, його сина Телемаха, Діомеда, Беллерофонта.

Розглянемо основні внутрішні і зовнішні конфлікти Героїв, роль Афіни і антигероїв на їх шляху, напрями розв'язання конфліктів, як аналітико психологічні і соціокультурні зразки поведінки наслідувачів Героїв. Для цього зробимо психобіографічний аналіз шляху Героїв, наскільки ми можемо зібрати їх лінію розвитку, вплив стратегії і мудрості і досягнення перемоги.

Таблиця 3.1 – Психоаналітична карта героїв під покровительством Афіни

Герой	Основні сюжети	Конфлікт героя (психоаналітичний вимір)	Роль Афіни (архетип / функція)	Психоаналітична інтерпретація
Тесей	- Долання розбійників суходолом (Періфойт, Сініс, Скірон, Прокруст) - Перемога над Мінотавром (лабіринт, Аріадна) - Об'єднання Аттики - Посередництво у похованні полеглих «Семи проти Фів»	Конфлікт між синівською вірністю й царською владою; між героїчним індивідуалізмом і обов'язком перед полісом; між хаосом і законом	Афіна надихає його як стратега й медіатора; закріплює присягу; символ цивілізатора	Афіна проектує на Тесея архетип героя-реформатора, який приборкує хаос і впроваджує порядок; інтегрує тіньову енергію в політичний лад
Одіссей	- Троянський кінь - Мандри (Поліфем, Сірени, Скілла і Харібда) - Повернення в Ітаку	Конфлікт між героїчною мужністю й спокусами підсвідомості; між хитрістю та прямою силою; пошук ідентичності	Афіна – покровителька розуму; у вихованні Телемаха з'являється як Ментор	Афіна втілює архетип стратегічного інтелекту: не сила, а розум і стійкість. Вона – «материнська інстанція» розумової стабільності Одіссея
Телемах (син Одіссея)	- Подорож у пошуках батька - Становлення дорослим	Конфлікт юнацької залежності й прагнення самостійності; потреба знайти власний голос	Афіна у вигляді Ментора – архетип внутрішнього Наставника	Вона – «супер-его дорослішання», що веде юнака до зрілості через самостійність
Персей	- Подорож за головою Медузи - Битва з Горгоною - Порятунок Андромеди	Конфлікт страху перед чудовиськом і потреби подолати материнський жах («поглинаюча мати»)	Афіна дарує дзеркальний щит як інструмент сублімації страху	Афіна втілює принцип «усвідомленого погляду»: перемога через опосередковане бачення – символ трансформації травми у знання

Геракл (епізодично)	- 12 подвигів (Лернейська гідра, стайні Авгія) - Служіння Евристфею, - Виконання наказу Зевса про відновлення порядку	Конфлікт між надмірною силою й необхідністю раціонального спрямування; внутрішня вина за вбивство	Афіна як порадниця й тактик, врівноважує його імпульсивність, стратегія і захисник. У Гесіода Афіна наставник і захисник Геракла у битві з сином Ареса та потім з самим богом війни.	Афіна каналізує силу у ритуально значущий подвиг, руйнівна енергія трансформується в очищення, хаос у порядок.
Діомед	- Троянська війна (нічна вилазка з Одіссеєм, викрадення коней) - Поранення Ареса	Конфлікт між військовою лютістю та дисциплінованим воїнством; спокуса перевищити людські межі	Афіна спрямовує спис Діомеда, наділяє силою	Афіна проектує архетип «воїнського розуму», де навіть агресія підпорядкована закону
Ахілл (частково)	- Троянська війна - Гнів Ахілла	Конфлікт між афективною лютістю та вірністю союзникам; між честю і пристрастю	Афіна стримує його від убивства Агамемнона	Афіна – архетип «Супер-его», що приборкує інстинкт і вводить у рамки порядку
Беллерофонт	- Перемога над Химерою - Політ на Пегасі	Конфлікт між гординею та моральною місією; ризик переходу межі людського і божественного	Афіна дарує золоті вузди для Пегаса – контроль над силою	Афіна уособлює архетип дисципліни, що приборкує гординю та стихійну енергію, аби зберегти баланс між людським і божественним



Розділ VI
Персей. Архетип Героя доброї удачі. Перемога над жахом

Персей – один із найстаріших панеллінських героїв, засновник династії Персеїдів і вбивця Горгони Медузи. У грецькій міфології Персей – один із найдавніших та найканонічніших героїв, попередник Геракла і Ахілла, засновник царських ліній, переможець чудовиськ, символ очищення й становлення легітимної влади. Його життєпис – низка подвигів, за якою глибоко структурований сюжет становлення героя, котрий має ритуальні та психологічні паралелі з ініціаційними практиками ранньогрецьких суспільств.

Міф і психобіографія Героя.

Міф про Персея є одним із найдавніших грецьких героїчних наративів, що поєднує структуру «діонісійного народження», материнську ізоляцію, пророче прокляття, вигнання, мандрівку, подвиг, повернення та царювання. У своїй повноті це міф про подолання фатуму через дію, про синтез божественного й людського, про входження юнака у світ полісної відповідальності й побудову космічного порядку.

На першому етапі доля Персея і його народження відбувалося в тіні пророцтва, як тут не пригадати ефект самоздійснюваного прогнозу. Цей ефект тут визначив долю матері і дитини, Персей з народження мав боротися за місце в цьому світі, з повною взаємною довірою сина до матері до сина і матері до сина. Перший етап життя обумовлений процесами виживання.

Він – син Зевса й Данаї, дочки аргоського царя Акрісія. Аргоський цар Акрісій, не маючи сина, звернувся до оракула в Дельфах. Пророцтво оповістило, що внук уб’є його. Страх перед фатумом, типовий для архаїчної епохи, змусив Акрісія замкнути дочку Данаю в мідній підземній кімнаті-хтонічній утробі – символічному «не-народженні», спробі зупинити природний і космічний хід життя. Але Зевс проник у камеру у вигляді золотого дощу – символу божественного запліднення та надчуттєвої присутності.

Внаслідок цього народився Персей – дитина між земним і небесним, між полісною реальністю та олімпійською волею. Цей золотосяйний мотив – солярна еманація бога, «світло, що прориває темряву», божественне, що залюднює людське героїчним.

Другим етапом стало вигнання, нагадаю остракізм, вигнання з полісу, було після смерті найсуворішим покаранням, це вигнання було майже без шансів на виживання, ще в природну стихію у обмеженому просторі, мати й дитина у скрині були передані долі без можливості прийняття рішень.

Першим противником виживання Персея стало пророцтво і рука пророцтва дід, цар, що через страх перед долею вчиняє безчинство, тут присутній родовий сценарій страху перед смертю і компенсація страху автократичними рішеннями.

Страх Акрісія перед пророцтвом підштовхнув царя до жахливого рішення. Акрісій, який разом зі страхом смерті також боявся пролиття крові, кладе Данаю з дитиною в дерев'яну скриню й кидає в море. Немовля і мати були кинуто в море в дерев'яній скрині – символ корабля-долі, архетипічного «короба Мойсея» та материнського захисного лона, яке водночас є вигнанням.



Бенвенуто Челліні. Персей з головою Медузи, 1545–1554. Бронза. Лоджія деї Ланці, площа Синьйорії, Флоренція. Замовник: **Козімо I де' Медічі**. Алегорія утвердження герцогської влади над республіканським ладом.

Рис.24.



Це один із найдавніших міфічних мотивів «випробування водою» – символ народження героя з хаосу стихій. Ця подія показувала як пророцтво, так і долання родового сценарію страху у покладанні на долю.

Скриню викидає на острів Сериф (або Серіфос). Рибалка Діктіс, лагідний і справедливий, урятував їх і виховав хлопця. На Серифі Персей зріс як типовий герой ранньої грецької епохи у скромності та етосі праці, у «позаполісній» родинній структурі, у тіні небезпеки від царя Полідекта – брата Діктіса.

Наступним викликом для Персея став тиранічний Полідект.

Цар Полідект закохався в Данаю. Щоб позбутися Персея – її сина-захисника – він вдався до хитрощів. Він оголосив збір дарів для заручин і змусив Персея заприсягтися принести голову Медузи, знаючи, що це нездійсненне завдання. Це дуже нагадує відносини, відчимів, які докоряють пасинку своє домінуюче положення. Персей виступає головним захисником своєї матері, але для формування героя він мав пройти ініціацію, стати дорослим. Його виклик визначив наступний етап дару неможливого для розкриття хитрощі претендента на чоловіка для матері.

Це – класичний архетип «високого випробування», ініціального завдання, надзавдання, яке відокремлює підлітка від матері та вводить у поле історичної дії. Так герой вступає на шлях ініціації через здійснення неможливого – класична формула грецького міфу.

Стратагема тирана, як доводить міф не є стратегією, оскільки Афіна, стратегія і мудрість підтримає Героя, і через становлення Героя прагне відновити справедливість. Персей проходить ініціальну трійцю богів. Афіни, Гермеса і Аіда (Гадеса). Афіна – символ розуму, стратегії, дзеркального мислення, вона дає відполірований бронзовий щит-дзеркало. Бронзовий щит Афіни (дзеркало) символізує рефлексію, яка психологічно означає «бачити свої страхи опосередковано». Гермес – рухливість, хитрість, посередництво трікстера, він дає серпоподібний меч (гарпу) з адаманту, та крилаті сандалії. В давньогрецькій міфології розповідається про серп, виготовлений із адаманту (міфічного надтвердого металу), який богиня Гея дала своєму синові Кроносу. Цим серпом Кронос оскопив свого батька, бога неба Урана. Серп Гермеса є символ розсікання ілюзії. Крилаті сандалі – позначають мобільність і свободу дії.

Німфи дають Персею чарівну сумку, торбу (кібісіс) для голови Медузи та шолом невидимості Аїда, через який опосередковано ініціює його з богом-батьком підземного світу. Шолом Гадеса символізує невидимість, автономію, самоконтроль, ненадмірну експозицію. Кібісі (мішок) символізує контейнеризацію травми, зберігання голови Медузи.

Ці предмети є чарівною зброєю, а тому вони мають психологічно-символічне значення. Це – повний набір ініціальних дарів, який у аналітичній психології відображає розвиток свідомості, дзеркало – становлення рефлексії, серп – здатність розрізняти правду і спотворення, крилаті сандалі – мобільність і соціальну ініціативу, шолом Аїда (Гадеса) – автономію і здатність «не бути

об’єктом погляду іншого». Символи й чарівні речі у психоаналітичній перспективі дає багато інформації про психічну інтеграцію Героя.

Дзеркальний щит Афіни – ключовий архетипичний символ, здатність дивитися на жах опосередковано, через відображення, не руйнуючи психіку. Це функція рефлексивного Я, яке не дає потрапити під «погляд Медузи» – паралізуючий страх, травму. Дзеркальний щит Афіни виступає символом психологічної здатності дивитися на свою Тінь опосередковано, не руйнуючи себе, у термінах юнгіанського аналізу – це механізм «безпечної рефлексії».



Персей після обезголовлення Медузи, середина V ст. до н.е.
Аттична червонофігурна гідрія (British Museum, Inv. 1873,0820.352).
Сцена з міфу про Персея — герой тікає, несучи голову Медузи.

Рис.25.

Голова Медузи – фігура «каструючого погляду», жахливої жіночої сили, це тінь, хаос, несвідома сила, яку потрібно інтегрувати. Але вона долається мечем, який передав Гермес, який має значення долання хаосу, через розсічення голови первісного хаосу. Голова Медузи, яка відсічена, але говорить, є архетипом Тіні, що трансформується в інструмент перемоги та захисту. Архетип



Медузи указує на інтеграцію страху, герой не просто долає чудовисько – він використовує його. Володіння відрубленою головою Медузи перетворює героя на того, хто керує руйнівним поглядом, а не страждає від нього. Це так званий ефект Медузи -як захисна реакція архетипу (Bolen, 2009, p.101-102)

Гарпа Гермеса – це серпоподібний індоєвропейська холодна зброя героя-драконоборця. Він є символом відділення – процесу сепарації від архаїчної матеріальної Тіні. Долання погляду скаменіння визначає перемогу або загибель і більшість спроб долання приводили до загибелі чоловіків, що діяли без допомоги богів і, перш за все, Афіни.

Кібісіс (сумка німф) – це материнський контейнер, що несе небезпеку всередині, символ інтеграції темної сили Тіні в особистість героя.

Крилаті сандалі – свобода переміщення між світами (земля, небо). Крилоносні сандалії у психічнму вимірі – це функція уяви та швидкості мислення, у соціальному вимірі функція мобільності героя між світами (людським, божественним, монструозним). Разом з тим крилаті сандалії дозволяють Герою втекти від невразливих Горгон сестер Медузи й атакувати дракона зверху, бачити загрозу з цілісної дисоціації – що є розвитком саморефлексії і дисоціації страху з відстані. Тут дія зверху дає новий рівень усвідомлення ризикованої ситуації як рекогносцировки зверху. Шолом невидимості – здатність бути «анонімним» суб'єктом, який діє не з позиції его-показу, а стратегічно.

На цьому етапі Персей отримує божественних союзників на Шляху до Горгон. Персей має рішучість (що особливо важливо для дорослого чоловіка) і вирушає в подорож, отримуючи допомогу богів. Важливою вимогою до Героя це на імпульсивна пряма дія – а розумний обхідний шлях на зустріч з Граями.

Граї – хтонічні старі жінки, три сестри Горгон – мають одне око й один зуб на трьох. Персей хитро відбирає в них око, вимагаючи інформацію про шлях до німф. Це мотив обману старої мудрості, психоаналітичний символ відділення молодої свідомості від архаїчних структур Матері-хаосу.

Далі був етап вирішальної битви - убивства Медузи Горгони.

Медуза – єдина смертна з трьох Горгон. Медуза – колишня жриця Афіни, перетворена на чудовисько за порушення табу. У цьому мотиві видно космічну і соціальну амбівалентність жіночого начала, що відкинуте, табуйоване й витіснене.

Вона стала Горгоною за карою Афіни, після того, як Медузу зґвалтували в храмі Афіни, що багато в чому нагадує віктимне звинувачення жертви, яка сподівалася на зовнішні сили, і стала Горгоною – «маньячкою-вбивцею» чоловіків, яка вбивала поглядом, так що чоловіки кам'яніли. Так Медуза була прекрасною жінкою і була перетворена на чудовисько з волоссям зі змій і поглядом, що перетворював усе живе на камінь. Персей, не дивлячись прямо, використовує віддзеркалення щита, щоб відтяти голову. Персей вбиває її не прямим поглядом, а через дзеркало, перемога отримується не силою, а «правильним кутом реальності». Голова Медузи стає символічною зброєю героя

– gorgoneion, що перетворює ворогів на камінь. Це знак психічного інтегрування хтонічного страху, герой стає володарем того, чого боявся.

Кров Медузи дає життя Пегасу та Хрісавору, що підтверджує мотив «життя з убитої Тіні». Її смерть від руки Персея була ключовою подією, що призвела до народження її синів.

Але з знищенням Медузи її спадщина не завершується у її смерті народжуються діти Медузи Горгони і вона залишає свої дари після смерті.

Пегас, цей крилатий кінь є одним із найвідоміших міфічних створінь і мабуть самим оспіваний поетами. Після свого народження він піднявся в небо і став конем Зевса, який носив його блискавки. Пегас також асоціюється з джерелом натхнення, там, де він ударяв копитом об землю (наприклад, на горі Гелікон), виникало джерело (Гіппокрена, або «Кінське джерело»), що дарувало поетам натхнення. Він символізує свободу та творчий політ.

Хрісаор, як описує Гесіод у «Теогонії» (Hesiod, trans. 1914, lines 270–283;), ім'я якого означає «той, що має золотий меч» іноді його називають «золотим царевичем» - одна з найбільш загадкових фігур грецької міфології,. Він народився як воїн, вже зі зброєю в руках – золотим мечем. Він народився одночасно зі своїм братом Пегасом з крові обезголовленої Медузи. Оскільки батьком обох був бог моря Посейдон, Хрісаор мав божественне походження.

Хрісаор, за деякими джерелами, став батьком іншого відомого міфічного чудовиська – Геріона.

Його зовнішній вигляд у різних джерелах його описують по-різному, як велетня, як могутнього воїна, а іноді навіть у зооморфній формі, як крилатого вепра. Його ім'я підкреслює його войовничу природу і владу. Основна роль Хрісаора в міфах полягає в його ролі предку. Він одружився з океанідою Каллірое́ю, донькою титана Океана. Від цього союзу народилися двоє відомих чудовиськ, Геріон та Єхидна.

Геріон (або Герион), це триголовий (або тритілий) велетень, який володів стадами чарівних корів на острові Еритія. Вбивство Геріона стало десятим подвигом Геракла. Єхидна, напівжінка-напівзмія, яку часто називають «матір'ю всіх чудовиськ», оскільки вона народила багатьох інших міфічних істот (таких як Химера, Сфінкс, Цербер та інші). За міфами відносно змієвої печери на острові Хортиця (м. Запоріжжя), нібито саме там вона зачала від Геракла синів, які стали предками скіфів. Хоча Хрісаор не є центральним героєм численних міфів, деякі пізніші традиції (наприклад, у Діодора Сицилійського) згадують, що він став правителем великого царства на Іберійському півострові (сучасні Іспанія та Португалія).

Хрісаор як архетип рідко виступає як повноцінний персонаж із власними пригодами; його значення більше символічне. Він є архетипом войовничої, але прихованої сили. Його ім'я та народження з крові горгони, а не шляхом звичайного дітонародження, вказують на дику, первісну силу, яка різко контрастує з його «братом» Пегасом, що уособлює натхнення та благородство. Він є архетип предка чудовиськ. Його головна функція в міфах – бути батьком

жахливих створінь, які згодом будуть переможені великими героями (Гераклом). Це робить його сполучною ланкою між давніми, хаотичними силами (горгона Медуза) та героїчною епохою, де ці сили приборкуються. Він є символом амбівалентності походження. Народження з крові вбитої істоти демонструє, що з насильства та трагедії може виникнути як щось піднесене (Пегас), так і щось грізне й руйнівне (Хрісаор та його нащадки-чудовиська). Отже, Хрісаор відомий не своїми подвигами, а своїм походженням, що несе в собі дику, некеровану силу, яка передалася його жахливим нащадкам і продовжує родовий конфлікт Афіни і Нептуна в нащадках.

Його роль у міфах менш помітна, ніж роль Пегаса, але він також є важливим персонажем, пов'язаним із цим драматичним народженням.

Пегас (грец. Πήγασος, від pēgós – «міцний, сильний» або pēgḗ – «джерело») – одне з найвідоміших і найулюбленіших міфічних створінь, крилатий кінь, що уособлює поетичне натхнення та свободу. Як і його брат Хрісаор, Пегас народився з крові горгони Медузи, яку обезголовив Персей. Він з'явився на світ біля витоків океану. Його батьком також був бог моря Посейдон.

Одразу після народження Пегас злетів у небо. Він дістався Олімпу, де служив Зевсу, виконуючи важливу роль, він носив громи та блискавки верховного бога.

Пегас відомий тим, що ударом свого копита міг вибивати джерела води. Найвідоміше з них – Гіппокрена («Кінське джерело») на горі Геліконе, священній для Муз. Вода з цього джерела, за повір'ями, дарувала поетам натхнення. Інше джерело, яке він створив, – Пейрена в Коринфі. Звідси з’являється символіка джерел енергії або джерел надихання у меморіалах-фонтанах про тріумф видатної людини або події, де пам'ять має бути потоком і джерелом творчості нащадків.

Пізніше Пегас був приборканий героєм Беллерофонтом. За допомогою золотої вуздечки, яку герою дала богиня Афіна, Беллерофонт осідлав крилатого коня. Разом вони здійснили численні подвиги, найвизначніший з яких – перемога над Химерою, вогнедишним чудовиськом.

Після того як Беллерофонт спробував на Пегасі долетіти до Олімпу (що було проявом гордині), Зевс скинув героя з коня. Пегас продовжив свою службу богам і зрештою був перетворений на сузір'я на нічному небі.

Пегас, крилатий кінь, як архетип, на відміну від Хрісаора, який символізує приховану, дику силу, Пегас є яскравим і багатогранним архетипом. Він виступає як архетип натхнення та творчості. Це найпоширеніша асоціація Пегаса. Його зв'язок із Музами та джерелом Гіппокрени робить його вічним символом поезії, мистецтва та творчого пориву. Він уособлює момент осяяння, коли ідея «злітає». Він, як крилатий кінь, є архетипом свободи та піднесення, і символізує подолання земних обмежень, прагнення до високого, духовну свободу та політ фантазії. Також він виступає як архетип союзу між людиною в єдності як з природою, так і божественним. Приборкання Пегаса Беллерофонтом і їхні спільні подвиги ілюструють ідею гармонійної співпраці між людським

героїзмом (розумом, силою волі) та міфічною, божественною силою (натхненням, удачею).

Пегас як і Хрісаор є символом амбівалентності походження. Вони походить із крові чудовиська, Медузи, він був символікою народження із темних або трагічних подій, геніального, коли енергія Тіні (кров тіньової фігури – Медузи) гармонізує небесне і земне, духовне і інстинктивне може постати щось прекрасне, чисте і світле, в дисгармонії с духовним, народжується потворне людське з'єднане з Тінню, войовниче нестримне, родова основа чудовиськ.

Отже, Пегас – це потужний, позитивний архетип, який протягом століть надихав митців і залишається універсальним символом польоту уяви та творчої енергії.

Після смерті Медузи її «дари» можна розглядати на двох рівнях: буквальному (що фізично з'явилося або було використано) та символічному (який вплив мали її смерть і частини її тіла в міфах).

Буквальні дари Медузи, по перше, відомі як фізичні артефакти та істоти. Безумовно на першому місті є діти Медузи Гаргони, Пегас та Хрісаор. Це найважливіший і прямий результат її смерті. З її крові з'явилися дві нові, могутні істоти, які відіграли значні ролі в подальших міфах.

Далі голова Медузи – Горгонейон, сама відрубана голова стала потужним артефактом. Персей використовував її як зброю, що зберігала свою силу перетворювати на камінь навіть після смерті власниці. Зрештою він передав її богині Афіні, яка прикріпила голову до свого егіди (щита або накидки), зробивши його непереможним. Пізніше зображення Медузи Горгони стало потужним жіночим оберегом в Італії і гербом Сицилії.

Сама кров Медузи мала магічні властивості. За однією з версій міфу, Афіна передала дві краплі крові лікареві Асклепію, кров із лівого боку була смертельною отрутою, а кров із правого боку могла воскрешати мертвих. Кров Медузи її походження з тіла Медузи стало символом переходу від смерті до життя або від життя до смерті.

Окремим даром Медузи стали змії Лівії. Під час польоту над Лівією Персей ніс голову Медузи, і з неї капала кров. Де кожна крапля падала на землю, з'являлася отруйна змія. Так, за міфом, пояснюється поява численних змій у регіоні.

Окремо розглянемо символічні, архетипічні та культурні дари Медузи.

Джерело натхнення Гіппокрена з'явилося через Пегаса, який ударом копита вибив джерело на горі Гелікон, Медуза опосередковано подарувала людству, перш за все, поетам і митцям, символ творчого натхнення.

Другим символічним подарунком стало подолання хаосу та перемога героя. Перемога можлива, якщо противник неможливий, і перемога над ним без божественної підтримки і наставництва неможлива. Смерть Медузи є класичним прикладом перемоги впорядкованого світу (герой Персей, підтриманий богами Афіною та Гермесом) над первісним хаосом та чудовиськами. Її смерть «подарувала» міфу структуру героїчної подорожі.



***Медуза*, Мікеланджело Мерізі да Караваджо**. бл. 1597. Олія на полотні, натягнутому на опуклий дерев'яний щит. Уффіці, Флоренція. Зображено голову Медузи Горгони в момент відсікання Персеєм.

Рис.26

Власне відрублена голова стала захисним символом – спочатку на щиті Афіни, та на пам'ятнику біля віденського парламенту на обладунках Афіни. Голова Медузи, або горгонейон, стала одним із найпоширеніших захисних символів в античному мистецтві та архітектурі. Її зображення використовували на будівлях, монетах, обладунках і амулетах для відлякування злих духів та ворогів як апотропейний символ. Апотропейний символ (від грецького apotropein – «відвертати зло») – це знак, предмет або зображення, яке, за повір'ями, має магічну силу захищати від зла, пристріту, нещастя, відьомства чи злих духів.

Голова Медузи Горгони стала в центрі символіки о. Сицилія. Флаг і герб автономного регіону Сицилія. Центральний елемент символіки – Тринакрі

(трискеліон): голова Медузи Горгони з крилами та колоссям пшениці в оточенні трьох ніг, що символізують крайні точки острова Пахін, Пелор та Лілібей.

Символом трансформації стала історія Медузи, як розповідь про трансформацію красивої жінки на чудовисько, а її смерть – про трансформацію смерті в життя, народження Пегаса, Хрісаора і зброї.

Отже, «дари» Медузи після її смерті варіюються від народження благородного крилатого коня та могутнього воїна до створення найнебезпечніших отрут і найсильніших захисних амулетів.

Повернемося до міфічної біографії Персея.

Наступним етапом є порятунок Андромедию



Емблема Тринакрії на прапорі автономного регіону Сицилія. Голова Медузи Горгони з крилами й колоссям у поєднанні з трискеліоном — символ трьох мисів острова та апотропеїчного захисту території.

Рис.27

На шляху назад Персей зустрічає царство Ефіопії, де Андромеда прикута до скелі як жертва морському чудовиську Кету і вона приречена на смерть полісом, що боїться чудовиська. Мотив «звільнення діви – море – хтонічна загроза» є універсальним індоєвропейським сюжетом самостійного вибору дії проти страху, від дія ініціації і психічного інтегрування хтонічного страху, герой

стає володарем його і готовий діяти заради іншої людини. Це мотив героя, що перемагає стихію й відновлює порядок.

Персей вбиває чудовисько, звільняє Андромеду і одружується з нею. Союз із Андромедою – політичний акт, від периферійного героя–вигнанця він переходить до рівня засновника династії.



Паоло Веронезе. *Персей звільняє Андромеду,* 1576–1578. Олія на полотні. Музей образотворчого мистецтва Ренна, Франція. Композиція відтворює міфологічний момент порятунку Андромеди героєм Персеєм.

Рис.28

Шлях Героя вступає в фазу повернення в звичний світ але вже іншим і це означає покарання Полідекта, відновлення справедливості, виконання пророцтва і заснування царства.

Повернувшись на Серіфос, Персей застає Полідекта, який домагався Данаї силою. Персей показує цареві голову Медузи, перетворюючи його на камінь. Діктіс стає царем – мотив відновлення справедливого правління. Перетворення

Полідекта на камінь головою Медузи – це картина моралі героїчного світу, де зло карається за законом космосу.

Акрісій, дід, якому було суджено загинути від онука, тікає в Ларісу. Персей бере участь у спортивних іграх і випадково вбиває Акрісія диском, який випадково вдарив його в голову. Фатум здійснюється, хоча герой цього не бажав, міф нагадує, що долю не можна уникнути, навіть у добрих намірах, якщо долю уникати, вона наздожене.

Після цього Персей не повертається в Аргос (щоб не «чаклувати над вбивством»). Він одружується з Андромедою, а міняється царствами з Мегапентом і засновує місто Мікени – майбутню столицю великого Мікенського царства та колиску ахейської епічної традиції.

Етимологія імені «Персей», батьки, виховання, боги, союзники і Противники.

Є кілька теорій. Ім'я Perseus (Περσεύς) пов'язують із грецької мови із коренем - дієсловом perth (πέρθω) – «руйнувати», «нищити», «завдавати удару» , тобто «той, хто руйнує ворога», що вказує на первинну функцію героя-винищувача чудовиськ.

Можливий є зв'язок з прото-індоєвропейським образом героя-вбивці дракона (Індра, Перун, Траєтан), що означає Персей – архетип стародавнього міфу про космічний порядок проти хаосу. Ім'я походить від індоєвропейського pers- – «вирізати, просікати» його ім'я означає, «той, хто розсікає темряву». Існує іранська паралель (з Персією або з коренем «Перс» (перси, чужоземці) – «той, хто перемагає або знищує ворогів», у пізнішій інтерпретації елліни створювали династичні зв'язки через Персея та Персея-молодшого.



***Персей і Фіней*, Аннібале Карраччі, Доменікіно 1597–1608.** Фреска. Галерея Фарнезе, Палаццо Фарнезе, Рим. Композиція репрезентує конфлікт між Персеєм та Фінеєм у контексті міфу про визволення Андромеди.

Рис.29



Таким чином, ім’я позначає героя-світлоносця, що прорізає хтонічну темряву. Він – дитина «золотого дощу», тобто божественного вторгнення в замкнутий жіночий простір. Батько – Зевс, мати – Данаї, вихователь – Діктіс, простий рибалка (образ «скромної батьківської достатності»). (Britannica Editors, 2025).

Його мати, Даная, царівна Аргоса, є символом «ув’язненої краси», «замкнена царівна», жіночої долі, ув’язненої патріархальним страхом, жіночого потенціалу, закритого патріархальною владою. Батько Зевс - верховний бог, що дарує «золотий дощ» – божественний імпульс потенції,– солярний, деміургічний, що створює єдність між божественним і людським. Дід, цар Акрісій – патріарх, що боїться майбутнього, уособлює жорсткий контроль.

Персей з самого початку – носій конфлікту між поколіннями, між старим жорстким порядком і новим життєдайним імпульсом.

Його вихователь і людина, яку він вважав батьком Діктіс, рибалка. Його ім’я означає «сітка», що символічно, він «витягає» героя зі стихії долі. Персей виховується в атмосфері справедливості, простоти, чесноти, без царських привілеїв. Він виріс у домі рибалки Діктіса – скромному, демократичному, чесному середовищі. Цей мотив протиставляє справжнє моральне виховання (Діктіс) токсичному владарю (Полідект).

Його покровителі – сестра по лінії Зевса - Афіна (дзеркальний щит) символізує розум, стратегію, мудрість, раціональність, рефлексію, культурний порядок, Персей – її улюблений герой.

Брат по лінії Зевса - Гермес (меч – напад, крилаті сандалії – швидкість і перетин середовищ – земля, небо), бог меж, доріг, хитрості, покровитель юнаків і ініціацій. Сам Гермес - це архетип комунікації і посередництва, хитрості і мобільності. Німфи - жіноче природне начало, що балансує темряву Медузи. А також по лінії Зевса дядько - Аїд-Гадес (опосередковано через шолом) – невидимість, несвідоме, хтонічна влада.

Його союзниками були Діктіс – символ батьківської доброти, Афіна і Гермес – божественна «подвійна тропосфера» мудрості та динаміки. Андромеда – союз через шлюб, що закріплює соціальний статус, Пегас у пізніших версіях є символом небесної допомоги.

Його Противниками виступали Полідект – соціально-політичний супротивник, (тиранія і зловживання владою), Граї (перший хтонічний спротив) символ старого хаосу, Горгони (первісний жах) – втілення страху, паралічу, «кам’яних» станів психіки, Медуза (персоніфікація крайніх форм страхів) – зґвалтована в храмі Афіни жриця, яка стала чудовиськом), морське чудовисько Кет (символ стихії і страху), а також доля (пророцтво про Акрісія). Опосередковано богом противником є дядько по лінії Зевса, Посейдон, що є батько Горгон і морського чудовиська Кето, яких Персей перемагає.

Випадкове вбивство Акрісія виступає як завершення пророцтва, але не суб’єктність Героя, він не бажає патрициду або дідовбивства, але коло долі замикається тут відбувається фінальна зустріч із долею. Ця трагічність не руйнує



героя, а закріплює завершеність циклу. Шлях Героя перетворюється в становлення династії, в родовий сценарій долання травми полісом.

Таким чином, архетип Персея репрезентує початкову, але фундаментальну форму героїчного входу в конфлікт, у якій загроза ще не інтегрована у внутрішню структуру суб'єкта і постає як зовнішній, концентрований образ жаху. Психобіографія Персея вибудовується навколо першого досвіду зіткнення з радикальною небезпекою – такою, що не може бути подолана прямою силою без втрати суб'єктності. Медуза в цьому смислі є чудовиськом, як метафорою паралізуючого страху, що знищує дію, мислення і ідентичність, перетворюючи того, хто дивиться на нього безпосередньо, на камінь.

Ключовою характеристикою конфлікту у Персея є його асиметричність. Герой не вступає в симетричну ескалацію насильства і не намагається перевершити жах силою. Його стратегія принципово опосередкована - це дистанція, віддзеркалення, посередники (божественні дари Афіни й Гермеса) формують модель розв'язання конфлікту, у якій перемога досягається через правильне позиціонування, а не через тотальну мобілізацію. І тут виникає архетип «доброї удачі» – удачі, що є наслідком правильної стратегії, а не випадкового щасливого збігу.

У психоаналітичному вимірі Персей уособлює здатність зберігати психічну дистанцію щодо травматичного об'єкта. Страх ще не інтеріоризований, ще не став частиною внутрішнього конфлікту, і через це може бути нейтралізований шляхом непрямої дії. Це принципово відрізняє Персея від наступних архетипів, де конфлікт дедалі більше зміщується всередину суб'єкта. Персей не трансформує себе – він захищає себе від руйнації, зберігаючи цілісність Я.

Стратегічно Персей репрезентує початкову форму перемоги як усунення загрози, а не як встановлення нового порядку. Його перемога є моментальною, але не тривалою, вона не створює інституцій, не впорядковує простір, не формує колективної стабільності. Водночас ця перемога відкриває можливість подальшого руху – без неї неможливий перехід до складніших форм конфлікту і стратегії. У цьому сенсі Персей є героєм порогу, героєм допуску до подальшої героїчної еволюції.

У соціальному вимірі архетип Персея є надзвичайно актуальним для аналізу первинних фаз конфлікту – особливо там, де йдеться про перший досвід насильства, війни або радикальної кризи. Його стратегія показує, що на ранніх етапах конфлікту ключовим є не героїзм прямого зіткнення, а здатність не допустити повного поглинання суб'єкта страхом. Перемога Персея – це перемога збереження, а не домінування.

Узагальнена психобіографія Персея фіксує архетипову формулу - перша перемога – це не знищення ворога, а збереження себе. З цього починається шлях Героя, здатного надалі зустрітися з силою, порядком, гібрисом і трагедією, не втративши основи суб'єктності. У спадщині Героя став рід, до якого належали Геракл і Тесей.



Розділ VII
Геракл. Архетип Героя сили буття. Перемога як окультурення надлишку сили

Міфологічний образ Геракла – один із найглибших і найскладніших у всій грецькій культурі. Він уособлює парадокс героя, одночасно варварську силу і цивілізаційну місію, гнів і очищення, темряву і сакральну відроджувальну енергію. Геракл – це герой, що перетинає межі людського і божественного, проходячи шлях від хаотичної сили до апофеозу – обожнення.

Міф Героя і його психобіографія.

Геракл у грецькому психокосмосі – це надзвичайно, супер «сильний чоловік», але для нас важливим є те, що він – герой, чия історія починається з радикальної травми: переслідування Гери, епізод божевілля і вбивство дружини й дітей. Покутування через 12 подвигів – класичний сценарій юнгіанської індивідуації, Его, розірване між надлюдськими вимогами й несвідомою руйнівністю, проходить послідовні зустрічі з Тінню, Анімою, внутрішніми тваринними силами, Законом, Материнським та Батьківським архетипом тощо.

Класичний юнгіанський сценарій індивідуації не подається як лінійна послідовність стадій або формалізований алгоритм розвитку особистості. У «*The Archetypes and the Collective Unconscious»* К.Г. Юнг наполягає на тому, що індивідуація є динамічним і конфліктним процесом, у межах якого Его постійно перебуває під тиском сил, що значно перевищують його свідомі можливості. Его виступає лише обмеженим центром свідомості, тоді як архетипи функціонують як автономні, надособистісні структури, здатні як підтримувати психічний порядок, так і руйнувати його у випадку інфляції або витіснення (Jung, 1968, p.1–6). Індивідуація не зводиться ані до соціальної адаптації, ані до морального самовдосконалення, а постає як постійне утримання напруги між свідомим і несвідомим.

Першою фундаментальною формою цього напруження є конфронтація з Тінню. Юнг визначає Тінь як сукупність особистісних і колективних змістів, які Его не визнає або витісняє через їхню несумісність із домінантною моральною установкою та соціальною Персоною. Йдеться не про випадкові «негативні риси», а про структурно необхідний полюс психіки, який акумулює агресію, страх, тілесність і примітивні імпульси (Jung, 1968, p.13–19). Его, що ідентифікується з надмірними етичними або культурними вимогами, неминуче продукує інфляцію, яка провокує автономізацію Тіні й її прорив у формі симптомів, проєкцій або колективного насильства (Jung, 1968, p.20–22). Тому зустріч із Тінню є не регресом, а необхідною умовою розширення свідомості та відновлення внутрішньої рівноваги.

Наступним структурним вузлом індивідуації є зустріч із фігурами Аніми та Анімуса. У цьому томі Юнг послідовно описує їх не як персональні риси або

образи протилежної статі, а як архетипні функції посередництва між Его і колективним несвідомим (Jung, 1968, p.24–27). Аніма, зокрема, виступає носієм афективності, образності та символічного мислення, але водночас здатна набувати демонічного характеру у випадку несвідомої ідентифікації з нею. Юнг наголошує, що індивідуація вимагає не злиття з Анімою, а встановлення з нею свідомого, рефлексивного відношення, яке знімає її автономну владу, зберігаючи трансформативний потенціал (Jung, 1968, p.28–33).



Геркулес Фарнезе, 1-3 ст. н. е. Мармурова римська копія оригіналу Лісіппа. Mouse Archeologico Nazionale, Геракл у відпочинку після подвигів, опирається на дубину, тримає яблука Гесперид.

Рис.30

Особливе місце в цій динаміці посідає взаємодія Его з архаїчними, тваринними та інстинктивними шарами психіки. У першій частині тому Юнг



докладно обґрунтовує, що архетипи мають символічний і біологічний вимір, будучи психічними корелятами інстинктів (Jung, 1968, p.51–57). Тваринні образи в міфах і сновидіннях указують на фундаментальні джерела енергії, витривалості та життєвої сили. Їхнє витіснення призводить до психічної сухості й однобічної раціоналізації, тоді як інтеграція сприяє формуванню більш цілісної й життєздатної структури особистості.

Напруга між Его і Законом у юнгіанській перспективі не редукується до зовнішнього морального припису або соціальної норми. Закон у цьому контексті постає як функція Самості – архетипу цілісності, який водночас перевищує Его і регулює його розвиток, стримуючи інфляцію та гібрис (Jung, 1968, p.44–48). Самість включає в себе як материнські, так і батьківські архетипні структури, але не зводиться до жодної з них. Її дія проявляється через символічні обмеження, кризи й «покарання», які змушують Его відмовлятися від претензії на абсолютну автономію.

Таким чином, описаний нами класичний сценарій індивідуації – Его, розірване між надлюдськими вимогами й несвідомою руйнівністю, що проходить послідовні зустрічі з Тінню, Анімою, інстинктивними силами, Законом, материнськими та батьківськими архетипами, – повністю узгоджується з юнгіанською моделлю за умови, що її розуміти не як лінійну стадіальність, а як повторювану архетипну драму становлення цілісності (Jung, 1968, p.1–6; 13–22; 24–33; 44–48; 51–57). У цій нелінійній, конфліктній логіці індивідуація постає не як шлях самовдосконалення, а як ризикований процес інтеграції того, що первинно сприймається Его як загроза самому порядку психіки.

Водночас сама «божевільна» дія (убивство сім'ї) – це симптом і комунікація в системі «Зевс–Гера–поліс–Геракл»: героїчна маскулінність, яка не вписується в жоден стабільний контекст, «говорить» через катастрофу. Команда Дельфійського оракула й царя Еврісфея – це вже спроба перевпорядкувати цю патологічну комунікацію: перевести неконтрольовану агресію в структуровану серію завдань, де кожен подвиг – новий патерн взаємодії з богами, людьми та світом.

Також це історія фатуму й вибору, герой, «генетично» навантажений насильством роду (Зевс, Гера, лінії напівбогів), реалізує свою долю через вибір небезпечних ситуацій, партнерів і навіть способу смерті. Фатальний повтор (знову вбивство, знову «помилковий» вибір партнера, отруєна сорочка Нессуса) – класичний матеріал для долеаналізу Ліпота Сонді як родинне й колективне несвідоме «вибирає» один і той самий сценарій (Kiss, 2010). Разом з тим це майже класичний перехід Каіна, братовбивці, в шлях Мойсея, духовної спокуту і служіння Богу, як єдиний вихід індивідуації і зцілення

Геракл також виступає як граничний випадок нарцисичної й прикордонної організації: грандіозне «Я» (син Зевса, найсильніший) поєднується з фрагментованими об'єктними відносинами (ідолізація і знецінення жінок, дітей, царів), з вибухами садистичної агресії, а потім – з потребою в покуті та ідеалізованому визнанні (апофеоз, шлюб з богинею Гебою).



Тому розглянемо уважно і лінію Героя у відносинах з жінками.

Народження в тіні ревнощів Гери

Алкмена, дружина амфітріонова, відома своєю чеснотою і красою, привернула увагу Зевса. Зевс прийшов до неї у вигляді її чоловіка, подовживши ніч удвічі. Наступного дня повернувся справжній Амфітріон і теж був прийнятий Алкменою. Так з'явилися Геракл – син Зевса (божественний спадкоємець) та Іфікл – син Амфітріона (людська лінія).

Гера – ревнива дружина Зевса – зненавиділа Геракла від моменту його зачаття. «Затьмарення часто визначається як «помилка» в результаті втручання богині-тезки (Ати). Воно також пов'язане з втручанням богів, які руйнують попередні надії смертних. У міфічній сазі про Геракла, Ата, затьмарення, вплинуло на Зевса, коли Гера змусила його поклястися, що дитина, народжена цього дня, стоятиме перед своїми сусідами. Вищеописаний випадок був таким: Зевс хвалився на Олімпі, що він народив сина, який мав народитися і бути відомий як Геракл, що означає «слава Гери», і правити благородним домом Персея. Тоді Гера змусила його пообіцяти, що якщо до настання темряви народиться принц з дому Персея, то він стане Верховним царем. Коли Зевс дав непорушну клятву, Гера вирушила до Мікен, де прискорила родові муки Нікіпи, дружини царя Сфенела. Після цього вона втекла до Фів, де затримала пологи Алкмени, відклавши народження Геракла до народження Еврісфея, сина Сфенела, народженого на два місяці раніше терміну. Геракл народився на годину пізніше Еврісфея. На момент народження Геракла звали Алкей або Палемон (Гесіодон: Escudo de Heracles I.35, 56 y 80; Гомеро: Ilíada XIX.95; Аполодоро: II.4-5; Діодоро Сікуло: IV). Коли Гера повернулася на Олімп, задоволена своїм подвигом, Зевс вибухнув гнівом. Він схопив свою старшу дочку Ату, уособлення затьмарення, яка завадила йому побачити хитрість Гери, і урочисто поклявся, що вона ніколи не відвідає Олімп. Зевс взяв її золоте волосся і крутив її, поки не скинув на землю» (Chakraborty, 2016, p.41). Уже при народженні вона послала двох змій у його колиску – немовля задушило їх голими руками. Це перший символічний акт подолання хаосу й страху.

Первісні імена Геракла мали свою етімологію. Так, Алкей (Ἀλκαῖος , Alcaios) - походить від грецького кореня ἀλκή (alkē) – «сила», «мужність», «захист». Ім'я Алкей означає «сильний», «могутній», «той, хто має силу». Це ім'я підкреслювало фізичну потугу героя ще до того, як він отримав ім'я Геракл («слава Гери»). Етімологія імені Палемон (Παλαίμων, Palēmōn) походить від грецького слова πάλη (palē) – «боротьба», «сутичка». Ім'я Палемон перекладається як «борець», «той, хто вступає в боротьбу». Воно відображало характер Геракла як героя, що постійно змагається й перемагає у випробуваннях.

Виховання та ранні вчителі

Геракл виховувався у традиційній системі ранньогрецької пайдейї. Його Наставниками були: Автолік тренер з мистецтва боротьби, спритності, Лін вчитель музика та ліра, Евріт, наставник зі стрільби з лука, Амфітріон викладач військового мистецтва. «[2.4.9] Геракла навчив керувати колісницею Амфітріон,

боротися у Автоліка, стріляти з лука – Евріт, фехтувати Кастором і грати на лірі Лінуса. Цей Лінус був братом Орфея; він прибув до Фів і став фіванцем, але був убитий Геркулесом ударом ліру; за те, що його вдарив, Геркулес розлютив і вбив його. Коли його судили за вбивство, Геркулес процитував закон Радаманті, який встановлював таке, що той, хто захищає сам проти неправомірного агресора буде звільнений, і тому його виправдали. Але боявся, що він може зробити щось подібне знову Амфітріон відправив його на скотарську ферму; І там його виховували, і він перевершував усіх у зрості та силі. Навіть з його вигляду було очевидно, що він син Зевса; бо його тіло було чотири лікті, і в його очах спалахнув вогнем; І він не промахнувся, теж ні з луком, ні з списом. Коли він був зі стадами і досяг вісімнадцятиріччя, він убив лева з Кіфаєрона, за ту тварину, виходячи з Кіфаєрона, переслідуючи Амфітріона і Феспія» » (Apollodorus, 1921, 2.4.9.).

Геракл був надмірно сильний, але не стриманий, так у приступі сили вбив Ліна, свого вчителя музики. Це прояв ранньої деструктивної Тіні, що потребувала майбутнього очищення.

Божевілля і вбивство дітей

Гера викликала на Геракла напад священного безумства (lyssa). У цьому стані він убив своїх дітей та Мегару. Ця трагедія стала ключовим моментом, морального переламу, переходу до шляху каяття й очищення, точкою, що запускає цикл 12 подвигів.

У міфології це глибокий сюжет про несвідому Тінь, яка розриває героя, і про необхідність обрядового очищення.

12 подвигів Геракла – структура і їх смисл.

Подвиги були нав’язані йому царем Еврістеєм, що боявся влади героя. 12 завдань уособлюють в юнгіанській інтерпретації подорож героя через 12 архетипних випробувань, очищення через працю, перехід від тваринної сили до космічного порядку

Перший цикл: приборкання хаотичних істот
Немейський лев
Лернейська гідра
Керинейська лань
Ериманфський вепр
Другий цикл: очищення світу людей
Авгієві стайні
Птахи-стимфаліди
Третій цикл: приборкання цивілізаційних меж
Критський бик
Кобили Діомеда
Пояс Іполіти
Стадо Геріона
Яблука Гесперид
Полуденний вхід у підземний світ – подолання Цербера.



Подолання Цербера – це ініціація смерті, психологічне переживання нижчого світу й остаточна перемога над Тінню.

Повернення, вигнання, нові злочини і нове очищення

Навіть після подвигів Геракл не позбавлений трагізму через вбивство брата Іфіта, через рабство у Лідії у Омфали, богині і цариці. У неї він мав приниження, зміна гендерної ролі (Геракл був у жіночому одязі, а Омфала - у його шкурі)

Це глибокий архетип інверсії, де герой проходить досвід повної втрати влади, щоб здобути вищу.

Смерть і апофеоз

Деяніра, дружина Геракла, надала йому сорочку, просочену отруйною кров'ю кентавра Несса. Геракл, охоплений болем, спорудив собі поховальний вогнище. Зевс підняв його на Олімп – Геракл отримав безсмертя і примирився з Герою, яка стала його небесною матір'ю.

Етимологічне походження, батьки, родові сценарії, структура сім'ї

Етимологія імені Геракла «Heracles» (Hēraklēs) – «слава Гери». Ім'я виступає як акцент, як іронічний жест Зевса, дитина, яку Гера ненавидить, матиме славу, що перевершить її волю. Вже у його імені існує виклик жіночій силі – Анімі, його надмірна маскулінність і сила має бути приборкана мірою, спокутою і співчуттям. До того ж батькі Геракла доводять його подвійність належність миру Божественного І Людського.

Батько Зевс – батько-творець, архетип глибинної волі і блискавичного доленосного імпульсу. Часто в Греції Бога вважали за батька у дітей, походження яких було втаємничиним або невідомим. У міфі Зевс сходить до Алкмени, прийнявши вигляд її чоловіка Амфітріона. Геракл народжується як напівбог, але ще до народження Гера намагається знищити його долю. Нагадаю етимологію Ζεύς праіндоєвроп. Dyeus – «світло, денне небо, божественне сяйво». Зевс – архетип Патерналізму, «великого Неба», що дарує енергію життя, але й несе розрив, герой не може вирости в людському домі без тиску небесної волі. У юнгіанському ключі – це архетип Великого Батька, який дає покликання, але не дає стабільності, це також «категорія долі», вибір героя здійснений ще до його народження. Архетип Великого Батька – це грандіозний ідеальний об'єкт, до якого герой постійно порівнює себе. У символіці цього архетипу присутні блискавка як імпульс творення, закон, який не підлягає оскарженню, батьківство без батьківської присутності.

Тому за походженням вже є конфлікт, Геракл не може бути «простою людиною», Зевс позбавляє його можливості нормального життя, він вимушений доводити своє божественне походження і відповідність цьому походженню. Розв'язання конфлікту, як апофеоз міфу, коли герой повертається на небо, стає рівним батькові.

Мати Алкмена символізує материнську міру, людську гідність і архетип витривалості. Алкмена – ідеал грецької жіночості, чистота, повага до закону, турбота, людська гідність. Вона народжує Геракла через втручання богів, попри



переслідування Гери. За етимологією її ім'я походить від Ἀλκμήνη - alkē – «сила», «мужність», та mēnē – «міра».

Алкмена означає «сильна міра», «міра мужності». Архетип земної Матері, яка тримає героя своїм тілом, а не долею, емними порадами і стримуванням надмірної сили сина. Її материнство – людське, не божественне. Юнгіанському смислі це є добра материнська основа, яка балансує божественну жорсткість Зевса і ревність Гери. Вона земне коріння, що дає герою зв'язок із людством. Та основа, той, стабільний об'єкт, що не руйнує героя.

Вона має свою символіку і функція дім, вкоріненість, людську теплоту.

У конфлікті між земною та божественними матерями, земна є символом доброти, а божественна – непримиримості до Геракла. Алкмену атакує Гера, але вона не входить у боротьбу. Її сила – витривала присутність. Розв'язання цього конфлікту - це відповідність Геракла своєму імені, її син стає богом, але вона залишається в просторі людської пам'яті як символ земного начала.

Але Геракл має і земного батька, якщо Зевс, архетип космічної влади, мати – Алкмена, архетип земної вірності, то соціальний батько – Амфітріон залишається слабкою фігурою. Наставниками для Геракла виступає ціла кастова структура пайдейї, освіти. Геракл постає як герой, який поєднує три батьківські лінії: божественну, соціальну, воєнно-виховну.

У спадок Геракл отримує і низку сімейних сценаріїв, але центральним є конфлікт між божественним батьком і божественною матір'ю (Герою), яка переслідували всі зевсові множинні шлюби, дітей від різних жінок як зрад Зевса, тому Геракл від народження перебуває у трагедії, спричиненою гнівом богів і спокутою.

Серед його божественних покровителей, хто наповнюють героя його власними архетипами, які також за зевсовою лінією є братами та сестрами Героя були Афіна – стратегія і мудрість, Аполлон – очищення, Гермес – межі, хитрість, комунікації, а також його батько Зевс – батьківська влада

Противниками Геракла були Гера, мстива дружина Зевса – головний антагоніст, Арес і його син Кікна, цар Еврістей, кентавр Нессес, гігант син Гери – Антей, а також чудовиська первісного хаосу.

Геракл проявляє себе як– герой, що долає хаотичні сили поза мікенською цивілізацією.

Докладніше зупинимося на архетипах покровителях та Противниках.

Афіна як завжди є мудрістю, стратегією і внутрішнім Логосом героя. Її міфологічна роль захисниці, Афіна є покровителькою Геракла з дитинства, захищає його перед Герою і Зевсом, наставляє в подвигах. Як архетип Афіна для Геракла виступає в ролі внутрішнього Логосу, що формує раціональну частину героя, функцію мислення, архетип ясної волі, інтегруючий архетип, що утримує грандіозність героя в структурі. Символіка і функція архетипа Афіни визначають щит, стратегію, розрахунок, формує його «правий шлях», врівноважує руйнівну силу. Для нас важливим виступає її роль як раціональної волі. Вже тут є конфлікт

і виклик для Геракла, який часто діє імпульсивно, але потім долає перепони з Афіною як противагою імпульсивності.

Розв'язання цього конфлікту полягає в присутності архетипу Афіни, що дозволяє герою не бути лише «силою», а стати «розумною силою».

Гермес як архетип руху, хитрості, підприємливості і комунікація, допомагає герою під час подорожей, супроводжує в підземний світ. Етимологія Гермеса, пов'язують з Ἑρμῆς – пов'язане з «межовим каменем», «дорогою». Архетип Гермеса - це трикстер і психопомп (той, хто пересікає різні середовища, наприклад, життя та смерть, божественний і людський світи), це агент руху і ментальної гнучкості. Він посередник між світами, він посланець долікомунікація, і адаптивний архетип. Його функції – це необмеженість і відкриття шляхів, комунікативна пластичність, конструктивна хитрість. Цей архетип Гермеса допомагає герою долати пастки логіки та маніпуляції – те, з чим Геракл сам міг би не впоратися.

Геліос як архетип сонячної ясності і божественної енергії, дарує Гераклу золотий човен, що переносить героя через океан. Геліос – це архетип просвітлення, ясності мети, в його символіці сонце як бачення, ясне розуміння шляху до кінця світу. Коли Геракл вагається, Геліос дає «освітлення шляху».

Аід, це брат Зевса, архетип батька, який керує підземним світом, господар несвідомого, який дає дозвіл входу. Він дозволяє Гераклу увійти в підземний світ і взяти Цербера, а тому виконати один з подвигів. Архетип Аїда – це правляча Тінь, що не протистоїть герою, а приймає його. В його символіці влада над смертю, давання межі. Тому Геракл отримує доступ до найглибших шарів психіки.

Окрім божественних покровителів архетипів, які підтримують героя, Геракл мав людських союзників, тих , хто вкорінював героя в реальність.

Іолай, племінник, друг, терапевт співдії, мав міфологічну роль супутника і помічника Він допомагає в битві з гідрою і її припікає рани, що не з'являлися нові голови потвори. Етимологічне походження імені Іолай Ἰόλαος – «той, хто сповнений народу або людей» (laos – народ).

Це архетип друга-помічника, «молодої сили», союз Его і молодої частини психіки, вибір співпраці, стабілізуючий архетип у кризі. Іолай показує, що герой не може перемагати сам.

Тесей вважав Геракла ідеалом і хотів звершувати подвиги до «жару в крові», як стверджував Плутарх. Геракл врятував Тесея, племінника і рівного героя у підземному світі. Він визволив Тесея від Аїда, Гадеса, Тіні підземного світу. Гераклу вдалося переконати відпустити Героя, який посягнув на звільнення Персефони, через ці події Геракл для Тесея більше за родича, він стає моральним авторитетом, старшим Героєм. Відносно Геракла це архетип братерства героїв, як зустріч рівних. Це метафора зустрічі Геракла з іншими варіантами героїзму.

Декамф у деяких версіях міфу, це людина, що приймає героя після подвигів, він виступає як архетип свідка і хранителя пам'яті.



Поступово переходимо до богів-противників, тих архетипів, що формують трагедію Геракла.

Головним антагоністом Геракла була богиня Гера.

Гера, це архетип королеви, зрадженої дружини, яка має ревність, мстивість, покарання, і фатум. Вона переслідує героя з дитинства, надсилає божевілля, створює перешкоди.

Етимологія імені Гера (Ἥρα) це «пані», «повелителька». Відносно Геракла Гера – архетип Великої Матері-Тіні, яка має контроль, моральний закон, долю.

За юнгіанською традицією це архетип темної материнської фігури, родинного фатуму, переслідувального агенту, з символікою мстивості, зацикленості, безжальної помсти, жорстка справедливість, покарання за порушення родинного порядку. Але саме Геру Геракл разом з Зевсом рятує підчас гігантомахії.

У цьому основному конфлікті Геракл мусить пройти через біль, проявити волю і спокуту, щоб стати гідним божественності. Його опонентом є Арес, чиста дика агресія, ворог-дзеркало, Арес та його діти конфліктують із героєм у кількох міфах. Геракл під керівництвом Афіни за наказом Зевса вбиває Кікна, хороброго сина Ареса, який був неспинним в агресії, і «ненаситним війною» і порушував порядок Аполлона, після він поранив і самого Ареса.

«Тоді Кікн, прагнучи вбити сина всемогутнього Зевса, ударив по його щиту мідяним списом, але не пробив бронзи – дар бога врятував супротивника. Але син Амфітріона, могутній Геракл, довгим списом жорстоко вдарив Кікна в шию під підборіддя, там, де вона була не захищена між шоломом і щитом. Смертоносний спис перерізав обидва сухожилля, бо вся сила героя зійшла на ворога. І впав Кікн, як падає дуб або висока сосна, уражена сліпучою блискавкою Зевса. А мужній серцем син Зевса залишив його й сам чекав наступу кровожерного Ареса.

(Hesiod, n.d., Shield of Heracles, *lines 413–423, trans. via Theoi Classical Texts Library*). І далі Афіна відносно Геракла виступила захисницею, духовним щитом, а не тільки радницею і ментором. «Так сказала вона, Афіна, але не зрушила відважного духу Ареса. Він вигукнув гучний крик і, розмахуючи списами, мов полум'ям стрімко кинувся на могутнього Геракла, прагнучи вбити його, й жбурнув мідяного списа в великий щит, бо палав лютою злістю через загибель свого сина. Але світлоока Афіна простягнула руку з колісниці й відвернула силу списа. Тоді гіркий біль охопив Ареса, і він вихопив гострий меч та кинувся на відважного серцем Геракла. Але син Амфітріона, ненаситний до лютої битви, влучно поранив його в стегно, там, де воно було відкритим під майстерно викуваним щитом, глибоко роздер плоть списом і повалив його на землю. *(Hesiod, n.d., Shield of Heracles, lines 450–456, trans. via Theoi Classical Texts Library).*

Арес як архетип деструктивної маскулінної агресії, є відображенням темної сторони самого Геракла. Тому Геракл символічно бореться з тим, чим міг би стати сам. І в цьому допомогає Афіна, яка забороняє інтегруватися в Ареса,



брати доспехи його сина і захищає Геракла. Але лише два Герої Геракл і Діомед (гідний Герой, який подалав родовий сценарій діда тирана Діомеда(були здатні вразити і поранити Ареса.

Дядько Геракла бог Посейдон – це непрямий противник, він протистоїть через своїх створінь (Критський бик). Цей архетип хаотичної емоційної стихії, яку герой мусить приборкати і основний опонент Афіни.

Геракл має не тільки божественних противників, а й людських противників тих, хто тестують його людську частину

Головним противником для Геракла, серед людей є Еврісфей, цар, наказодавець, політична влада. Він надає завдання Гераклу, які стали відомі як 12 подвигів. Через подвиги Геракл шукає покуту, надмірна сила Героя проходить надмірні неможливі випробування.

Етимологічне походження Еврісфея (Εὐρυσθεύς) – «той, хто широко панує». Це архетип адміністративного Закону, недосконалого але обов'язкового, що має політичний контроль над силою. Це архетип і образ тіньової влади, примусової долі, караючого батька Разом з тим виконання неможливого є одним з стародавніх випробувань сили, за Л. Сонді переходу від Каїна до Мойсея. Символіка поведінки Еврісфея, завдяки його наказу починаються всі 12 подвигів Геракла.

Антагоністом Геракла є Діомед, тиран, уособлення жорстокості, архетип авторитарного правителя, який годує кобил (символ інстинкту) людськими тілами. Його символіка, це символіка системи, яка пожирає власний народ. Тільки Геракл, герой, який переживає трагедію, прагне до раціональної волі і сили може перемогти тирана інстинктів, лідера деструктивної агресії.

Не менш складним противником є Геріон, триголовий та шостирукий велетень, триєдина ворожа влада, архетип фрагментованої, імперської, жорсткої сили. Його символіка психологічно розщепленого ворога, який володіє ресурсами.

Кентавр Нессес виступає як архетип фатального посередника, тіньового чоловічого начала, хибної інтеграції людського та інстинктивного, що має отруту. Його кров стає фатальною отрутою для Геракла. Нессес – це архетип темного Анімусу, обману, хижого чоловічого принципу.

Таблиця 3.2 – Архетипічна динаміка світу Геракла

Категорія	Представники	Архетипічна функція
Батьки	Зевс, Алкмена	Небесне покликання + земна міра
Боги-союзники	Афіна, Гермес, Геліос, Аїд	Розум, хитрість, шлях, доступ до несвідомого
Люди-союзники	Іолай, Тесей	Дружба, молодість, братерство
Боги-вороги	Гера, Арес, Посейдон	Фатум, темна агресія, стихія
Люди-вороги	Еврісфей, Діомед, Геріон, Несс	Політичний контроль, тиранія, імперська влада, обман



Світ Геракла виступає як велика психічна конструкція шляху Героя. Геракл існує між богами і людьми, і всі важливі постаті навколо нього – це архетипічні зони його власної психіки:

- Зевс – його покликання;
- Алкмена – його коріння;
- Афіна – його розум;
- Гермес – його гнучкість;
- Геліос – його ясність;
- Аїд – його тінь;
- Іолай і Тесей – його соціальна опора;
- Гера – його доля;
- Арес – його темна агресія;
- Еврісфей – його закон;
- Геріон і Діомед – його зовнішні вороги та внутрішні тирани;
- Нессес – його спокуса і обман.

Це повний набір сил, який формує шлях героя.

Інформативної в аналітико-психологічному плані є символіка його зброї і символіка тварин.

По-перше, Геракл одягнений у лев'ячу шкуру (Немейський лев), яка має архетипічний символ незнищенного захисту, інтеграції переможеної звірячої сили, «Тінь» стає одягом героя, як сила, що перейшла на людину.

По-друге, дубина Геракла є символом архаїчної сили без прикрас, зброя пастуха та межових культур, природна зброя, як контраст із «цивілізованою» зброєю еллінських героїв.

По-третє, лук і стріли, це завжди символ цілеспрямованості, далекого горизонту враження діями, символіка Аполлона і Артеміди. У Геракла були особливо небезпечні отруєні стріли (гідрина кров), символ подвійної природи героя, це зброя справедливості і смерті, захисту сакрального, Богів у гігантомахії.

По-четверте, обладунки богів, які надає Афіна. Це дійсно афінські обладунки і зброя зі стратегією – з якими Геракл не нагадує відомий образ в шкурі лева з палицею. «Він і одягнув на ноги поножі з блискучої бронзи, чудовий дар Гефеста. Потім він прив'язав до грудей гарний золотий нагрудник, химерно виготовлений, який Паллада Афіна, дочка Зевса, дала йому, коли він вперше збирався вирушити на свої тяжкі праці. На плечі лютий воїн поклав сталь, що рятує людей від загибелі, а через груди перекинув за спину порожнистий сагайдак. Усередині нього було багато холодних стріл, смертоносців, що змушують забути слово: попереду у них була смерть, і вони сочилися сльозами; їхні стріли були гладкі та дуже довгі; а рукоятки їхні були вкриті пір'ям бурого орла. І він взяв свій міцний спис, загострений блискучою бронзою, і на свою хоробру голову поклав майстерно виготовлений шолом з адаманта, який щільно прилягав до скронь; і він захищав голову богоподібного Геракла.

[139] У руки він взяв свій щит, весь блискучий: ніхто ніколи не розбивав його ударом і не розчавлював. І диво було це бачити; бо вся його сфера мерехтіла

емаллю, білою слоновою кісткою та електрумом, і вона сяяла блискучим золотом; і на ній були намальовані зони ціануса» (Hesiod, n.d., Shield of Heracles, lines 122–150, trans. via Theoi Classical Texts Library).

Серед неприродних міфічних сил виділяються символи Цербера (Кербера), триголового пса, психопомпного охоронця порога; Гідри – мультиплікація несвідомих страхів, які без їх прижигання мають швидку регенерацію і відновлення, тому вимагають помічника Іолая; Антей – архетип нечистої земної сили, який живиться від землі і має інстинктивну матеріальну природу; Критський бик – хаотична царська мужність, тактику імпульсивного нападу.

У психоаналітичній інтерпретації Геракл представляє собою основного персонажа, по-перше, як архетипа «воїна-очисника», який приборкує звірячі імпульси, хаос природи, безлад людських суспільств, по-друге, як Герой, що інтегрує Тінь, яка має імпульсивне убивство вчителя, повторне вбивство брата, безумство, через це вбивство власних дітей і дружини, рабство і приниження, полон Ехідни, зміє-деви, через дивовижних коней, божественних інстинктів швидкості, та навчанню терпінню.

Геракл – це герой, який не тікає від Тіні, а перетворює її на силу. Гераклова доля багато в чому, залежала від затьмарення та хитрощів Гери. Хоча Зевс не міг порушити свою клятву та дозволити Гераклу правити домом Персея, він переконав Геру погодитися, що після виконання будь-яких дванадцяти подвигів, наказаних Еврісфеєм, його син Геракл стане богом (Гомеро: Іліада XIX. 91 та 119; Діодоро Сицилійський: IV. 9 та 14). Богиня Ата, що затьмарювала його, впливала на Зевса за цих обставин, доки батько богів не захотів виправити свою помилку, компенсуючи становище Геракла в олімпійському пантеоні. Отже, якщо серед смертних йому відмовлять у честі бути принцом, то серед безсмертних Геракл стане богом. Але герой повинен заплатити ціну: виконати дванадцять подвигів для Еврісфея, свого суперника за престол і людини, яку він вважав морально дуже нижчою (Chakraborty, 2016, p.41).

Інтеграції Героя на шляху індивідуації.

У цій оптиці дослідження дванадцять подвигів проявляються як послідовні конфлікти й інтеграції Героя на шляху індивідуації.

1. *Немейський лев*, за міфом – це невразливий лев, якого не бере зброя, Геракл душить його голими руками (або часто зображують як він розриває пасть) й носить шкуру як обладунок. Часто його називають народженим сином чудовиськом Тифоном (Apollodorus, 1921, 2.5.1).

Архетипічний конфлікт - це зустріч із «тілесною Тінню» – первісною, тупою, але цілковито непроникною агресією. Цей конфлікт має свою специфіку в таких характеристиках як тілесна Тінь (контактна, в особистій дистанції), первинна нарцисична агресія, невразливий інстинкт. Цікавим є топологічне символічне значення, печера предстає як «контейнер» сирої сили, замкнутий простір, де герой стикається з інстинктивною природою без виходу. В символіці архетипного конфлікту є полісне значення, громада завжди починається з

приборкання первісної сили – сил, що не підкоряються законам, це заснування базового порядку.

У юнгіанському ключі лев – інстанція інстинктивної сили й нарцисичного панцира, ні слова, ні «духовні» інструменти (зброя як продовження культури) не працюють. Лев символізує такий захист, який нічого не пускає всередину – як патологічний нарцисичний каркас, де жоден «інший» не може бути інтегрований, лише використаний або знищений.



Геракл перемагає Лернейську Гідру, 1563.
Корнеліс Корт за Франсом Флорісом. Гравюра. Rijksmuseum, Амстердам (RP-P-1905-3926).
Сцена другого подвигу Геракла — боротьба з багатоголовою Гідрою за участю Іолая.

Рис 31.

Геракл мусить відмовитись від зброї – тобто від опосередкованої, «культурної» агресії – і вступити в тілесний контакт, буквально «обійняти» звіра. Це перехід від відщепленого насильства до персональної відповідальності за свою силу, я не «стріляю звіддаля», а сам тривалий час тримаю й стримую інстинкт. Це вже не чисте знищення, а жорстка інтеграція. У результаті перемоги (як розв'язання конфлікту), Геракл надягає шкуру лева, він робить Тінь частиною своєї персони. Ядро конфлікту тут було або бути з'їденим власною агресією, або, прийнявши її, стати сильнішим – але завжди з ризиком скотитися



до грубості лева. Сучасний терапевтичний мотив цього конфлікту - тілесно-орієнтована терапія, робота з гнівом; інтеграція агресії, відмова від дистанційних захистів (раціоналізацій) і прийняття тілесності як ресурсу.

2. *Лернейська гідра*, за міфом багатоголова змія, відрубана голова якої відростає, поки Іолай не починає припікати рани вогнем. До речі у Аполлодора «величезний краб також прийшов на допомогу гідрі, вкусивши Героя за ногу» (Apollodorus, 1921, 2.5.2). Тому не тільки у Геракла у битві з Гідрою був помічник ІОлай, а й у Гідри була своя підтримка.

У архетипічному конфлікті Гідра – чудовий образ «симптомів», кожне спробуване агресивне рішення породжує нову проблему. Буквальне повторення того самого (рубанина) зміцнює патологію. Цей конфлікт має свої ознаки: повторювані симптоми, множинні голови тривоги, компульсивні цикли. Топологічне символічне значення середовища – це болото як простір застою, де симптом «живиться» власними залишками, середовище патології. У полісному значенні – це суспільні кризи, які посилюються неадекватними рішеннями, політика, де кожен «удар» влади породжує дві нові проблеми.

Це нагадує токсичні патерни комунікації, одна й та сама інтервенція (крик, контроль, заперечення) робить систему ще хворішою. У юнгіанському вимірі гідра – це многоголова Тінь, сукупність потягів і травм, які не можна подолати «одним жестом». Символічною є дія вогню Іолая, як метафора усвідомлення і «термічної» роботи рефлексії, тільки коли в місце відрубаного потягу внесена нова якість – жар свідомості, болісна робота атрибутування – голова більше не виростає. Союз Геракла з Іолаєм показує, що індивідуація потребує інших, у терапевтичному, дружньому, родинному контексті, який допомагає «припікати» рани, після рубання рубати голів.

Результатом розв’язання конфлікту є перехід від безплідної боротьби з симптомами до трансформації самої структури потягу. Це також перший приклад, де герой вчиться працювати з власним «патологічним часом», там, де має бути не миттєвий вибух, а тривала процедура. Сучасний терапевтичний мотив пов'язаний з системною сімейною терапією; втручання другого порядку як тактика не боротися із головами – а змінювати підґрунтя, контекст, механізм.

3. *Керинейська лань*, це священна лань Артеміди зі золотими рогами, яку потрібно не вбити, а спіймати живою.

«Як третій подвиг, він наказав йому привести керинейську лань живою до Мікен. Лань була в Еної; у неї були золоті роги, і вона була священною для Артеміди; тому, не бажаючи ні вбити, ні поранити її, Геракл полював на неї цілий рік. Але коли, стомлений полюванням, тварина сховалася на горі під назвою Артемісія, а звідти перейшла до річки Ладон, Геракл підстрелив її в той момент, коли вона збиралося переправитися через річку, і, спіймавши її, поклав на плечі та поспішив через Аркадію. Але Артеміда з Аполлоном зустріли його. І лісова богиня хотіла вирвати у нього лань, дорікнувши йому за спробу вбити її священну тварину. Однак, посилаючись на необхідність і звинувачуючи



Еврісфея, він заспокоїв гнів богині та живою приніс звіра до Мікен» (Apollodorus, 1921, 2.5.3).

У цьому завданні Геракла архетипічний конфлікт представ не з Тінню, а з Анімою й жіночої енергією. Лань – образ тонкої, невловимої психічної енергії (інтуїція, делікатність, ерос без насильства). Вбити її – означало б остаточно закріпити однобоку маскулінність героя. Особливості цього конфлікту позначені втікаючою Анімою; протистояння між силою й делікатністю; потребою інтегрувати інтуїтивний, жіночий аспект психіки. Топологічна символіка середовища – це гірська місцевість – вертикальний рух до тонших рівнів психіки, динамічний простір витривалості, де сила не працює. Полісне символічне значення визначений потребою баланса між силою і святинями, влада повинна вміти не знищувати, а берегти.

У символіці цього завдання вимогою є витривала погоня, терпіння, обмеження грубої сили, Геракл роками стежить за ланню. Це вже не «удар» - це тривалий стосунок. Тут змінюється рівень відносин і комунікації конфлікту, замість симетричної боротьби – комплементарне «супроводжування» іншого, який не підкоряється насильству. Як наслідок Герой вчиться утримувати суперечність, належність лані Артеміді й виконання наказу Еврісфея. Він не руйнує, а бере на себе роль посередника між богинею й царем. Це важливий крок до більш зрілих об'єктних відносин, інший перестає бути об'єктом використання, а постає як суб'єкт із власними правами. Об'єктно-відносинна теорія, як викладено Отто Кернбергом у роботі «*Object-relations theory and clinical psychoanalysis»*, підкреслює важливість внутрішніх представлень об'єктів для структурування особистості (Kernberg, 1976). Сучасний терапевтичний мотив полягає у розвитку емпатії, довготерпіння, роботою з інтуїцією, навичками неконфліктної комунікації, зниження контрольності.

4. *Еріманфський вепр*, за міфом - це дикий вепр, якого треба схопити живцем, Геракл заганяє його в снігову заметіль і зв'язує.

Архетип Вепря символізує вибухову, нестримну лють, яка часто пов'язана з алкоголем, бенкетом, чоловічими компаніями (у традиційних описах). Це близько до «афектів без об'єкта» – тупої, розгнузданої агресивності, яка руйнує все навколо. Цей конфлікт позначається вибуховими афектами, імпульсивністю, некерованою агресією. У топологічному символічному значенні - гора та сніг мають функцію «охолодження» афекту, зміни середовища, яке робить імпульс неефективним. Полісне символічне значення відбиває вміння влади перемикати соціальну агресію й переводити масові афекти в іншу структуру (охолодження комунікації, деескалація). У описі цього подвигу велика частина надається загибелі кентаврів друга Фола та вчителя Хірона, після відкриття вина і нападу на печеру Фола інших кентаврів, яких Геракл переслідував аж до Хірона. (Apollodorus, 1921, 2.5.4).

Тут підкреслюється механізм інтеграції людського та інстинктивного, і застереження поєднання інстинктивного і Діонісійного вина кентаврів у Геракла, задля подальшого подолання вепря.



Символіка дії Героя використання снігового середовища і напруження підйому, сніг і гора – охолодження афекту, інтеріоризація й «охолоджений» простір рефлексії. Геракл не бореться з вепром «лоб у лоб» внизу, а веде його нагору, до якої той не пристосований. Це нагадує про зміну контексту, іноді змінити поведінку можна тільки змінюючи рамку, а не зміст.

У результаті незручне середовище виснажує імпульс люті, зв'язування означає контроль над вибуховими імпульсами, перехід від «дійсно вбити» до «зв'язати, утримати й продемонструвати». Матеріалізується здатність до символізації агресії, тепер її можна показати, але нею вже не потрібно вбивати. Сучасний терапевтичний фокус – це техніки емоційної регуляції; «перенесення в безпечне середовище», навички відтермінованої реакції; DBT-протокол афектів.

5. *Авгієві стайні* – це міф про багаторічне забруднення. Це стайні, що не прибиралися десятиліттями. Стайні обмеження інстинктів, які засмітили енергетику дії, які є забрудненням обмежень і заборон, а не визначення каналів окультурення інстинктів. Якщо з еріманфським вепрем Герой використовував обмеження і рамки для подолання імпульсу агресії, то у авгіївих стайнях він використовував середовище потоку проти косності і застою, засмічення і неправильного затискання інстинктів. Геракл відводить ріку, щоб одним рухом очистити все. Тут важливим є входження в поток інтеграції, очищення можливе, якщо забруднення очищаються живильним потоком, для якого стайні й їх стіни і перепони не є обмеженням.

Важливим смислом є і те, що тут відбувся арбітраж. «Авгій був царем Еліди; одні кажуть, що він був сином Сонця, інші, що він був сином Посейдона, а інші, що він був сином Форба; і в нього було багато стад худоби. Геракл звернувся до нього і, не розкриваючи наказу Еврісфея, сказав, що винесе гній за один день, якщо Авгій дасть йому десятину худоби. Авгій не повірив, але пообіцяв. Запросивши сина Авгія, Філея, за свідків, Геракл зробив пролом у фундаменті скотного двору, а потім, змінивши русла Алфея та Пенея, які протікали поруч одне з одним, він повернув їх у двір, попередньо зробивши вихід для води через інший отвір. Коли Авгій дізнався, що це було зроблено за наказом Еврісфея, він не захотів виплатити винагороду; Більше того, він заперечував, що обіцяв сплатити її, і з цього приводу заявив, що готовий погодитися на арбітраж. Коли арбітри зайняли свої місця, Філей був викликаний Гераклом і свідчив проти свого батька, стверджуючи, що той погодився дати йому винагороду. Розлючений Авгей, ще до голосування, наказав і Філею, і Гераклу покинути Еліду» (Apollodorus, 1921, 2.5.5).

В архетипічному конфлікті маємо справу з нагромадженням «екскрементів» несвідомого – років витіснення, бруду, сорому. У юнгіанському ключі – це завдання інтегрувати те, що «смердить», що викликає відразу в свідомості, але є продуктом власної життєдіяльності. Разом з тим, очищення все одне має арбітраж наступного покоління, в сюжеті з'являється дисоціація від ситуативних образ через визначення майбутнього в окультуренні полісу та зон

інстинктивних забруднень, які нагромаджуються тривалий час. Разом з тим напівбог, Геракл стримує свою агресію і підкорюється арбітражу.

Очищення стайні нагадує катарсіс фамільної карми, покоління нагромаджували «неприбрану» агресію, сексуальність, провину, герой змушений зробити радикальний, системний крок. Конфліктними ознаками цього сюжету є нагромадження витісненого, токсичного матеріалу, Герой змінює русла річок несвідомого, для потокового очищення. Топологічне символічне значення - стайні – тілесно-побутовий рівень психіки, ріки – архетипи великих психічних потоків, які здатні очистити обмеження побутового потоком творчої ресурсності. Полісне символічне значення полягає у структурних реформи, що змінюють сам порядок, а не ліквідація «симптомів корупції» вручну, формування потоків живої творчості замість стін і бар'єрів бюрократичної стайні.

Символіка дії полягає в тому, що Геракл не чистить стайні «щіткою», а змінює русло рік. Це метафора великого структурного втручання, в якому замість безкінечної боротьби з симптомами здійснюється реорганізація потоків енергії (емоцій, комунікацій, інститутів). Так виглядає інтервенція другого порядку – зміна правил гри, а не ходів.

Результатом розв'язання цього конфлікту, цього подвигу є зразок того, як герой уміє працювати не тільки зі «звіром», а й із системою. Він учиться політичному й інженерному мисленню, це вже соціологія й соціальна інженерія, а не казковий індивідуальний героїзм. Арбітраж доводить необхідність доводити міру в соціумі навіть, коли одна влада сперечається з іншою, що також пов'язано з вичисткою несвідомих забруднень раціональним доведенням. Сучасна терапія має свій арсенал роботи з таким конфліктом – системна інтервенція; робота з життєвою структурою, як зміна режимів, звичок, потоків енергії, глибоке очищення від накопиченого стресу.

6. *Стіфалійські птахи* за міфом - це людиножерні птахи, яких Геракл виганяє брязкальцями Афіни й розстрілює стрілами.

«У місті Стімфал в Аркадії було озеро під назвою Стімфалійське, що затишно росло в густому лісі. До нього злетілися незліченна кількість птахів, боячись стати здобиччю вовків. Коли Геракл не знав, як вигнати птахів з лісу, Афіна дала йому мідні кастаньєти (брязкальця), які вона отримала від Гефеста. Б'ючи ними об якусь гору, що нависала над озером, він налякав птахів. Вони не могли витримати шуму і злякано злетіли вгору, і таким чином Геракл їх підстрелив» (Apollodorus, 1921, 2.5.6).

Архетипічний конфлікт відображається в тому, що птахи – думки, тривоги, плітки, «токсичні слова», що нападають з висоти. Це уже не чиста Тінь, а отруєна ноосфера. Це патологічні повідомлення в системі, які «клюють мозок».

Конфлікт має свої атрибуції - токсичні думки, тривожні повідомлення, раптові когнітивні атаки зверху (обезцінення, соромлення, хейт). Викликає нашу увагу і символічне топологічне значення, поєднання болота і неба – зона між підсвідомими страхами та інтелектуальними структурами. Полісне символічне



значення демонструє боротьбу з пропагандою, інформаційним насильством, панічними чутками, державна підтримка медіаграмотності.

Символіка дії цікавим є поєднання брязкальця Афіни і стріл. Брязкальця Афіни – шум, який виводить приховану загрозу на поверхню. Це схоже на терапевтичну техніку, спочатку ми «збурюємо» систему, робимо невидимі патерни явними, а вже потім «цілимось» конкретними інтерпретаціями (стріли). Стріли – це завжди швидкі, цілеспрямовані дії, що б'ють на відстані, без входження в небезпечну особисту дистанцію. Це спільна дія Героя й Мудрості (Афіна) – інтеграція агресії та інтелекту. Якщо в агієвих стайнях Герой працював з обсягом, швидкістю і потоком з середовища, то у стіфалійськими птахами зі цілеспрямованістю, швидкістю і відстанню, що дуже нагадує мисливське мистецтво на птахів – піднять їх зі схованок брязкальцями, а потім знищити. В архетипічному результаті Геракл вчиться працювати з «повітряними» небезпеками – абстрактними, символічними, мовними. Це крок від тілесного до ментального рівня конфліктів. Сучасний терапевтичний напрям роботи з такого типу конфліктами відбивається в когнітивно-поведінковій терапії, виведення тривожних думок на поверхню («брязкальця») і їх подальше раціональне розщеплення (стріли).

7. *Критський бик, бик Посейдона*, який став диким, Геракл приборкує його й доставляє Еврісфею. Бик – архетипічний образ чоловічої сексуальності, сили й непідконтрольного лібідо. У Кноссі з ним пов'язаний і культ бика, і історія Мінотавра. Тут Геракл має справу з колективною, не тільки своєю, маскулінністю. Цей конфлікт позначений маскулінною силою, що втратила контроль; сексуальні імпульсами, які стали соціально небезпечними. У топологічній символіці острови є простором ізольованого інстинкту, а море – емоційними хащами. Полісне значення символіки – це про політичне приборкання стихійної енергії народу, створення законів, що регулюють силу, а не знищують її.

У символіка дій Геракла бик не вбитий, а приборканий. Це робота з архаїчним Еросом, «не кастрація», не знецінення сексуальності, а опанування її. Це крок від примітивної сексуальної розрядки до здатності включити сексуальність у відносини, не руйнуючи об'єкт. До того ж освіченість бика Посейдоном дає ще характеристики насильницької влади, афективної нестійкості. У результаті Герой показує царю і суспільству, що чоловічу силу можна не тільки боятися або обожнювати, а й керувати нею. Це вже майже політична педагогіка маскулінності. У цьому розв'язанні конфлікту Геракл вчиться приборкувати й управляти великим обсягом сили афектів. Сучасний терапевтичний арсенал – це робота з сексуальністю; інтеграція чоловічого архетипу; терапія імпульсів, що вийшли з-під ритуального контролю.

8. *Кобили Діомеда* – це наступна перемога Героя. Кобили Діомеда - це людожерні кобили фракійського царя Діомеда, Геракл їх приручає, змусивши пожерти самого царя. «Восьмим завданням, яке він йому доручив, було привести кобил фракійця Діомеда до Мікен. Цей Діомед був сином Ареса та Кірени, царем



бістонів, дуже войовничого фракійського народу, і мав кобил-людожерів. Тож Геракл відплив із загоном добровольців і, перемігши конюхів, які доглядали за яслами, погнав кобил до моря. Коли озброєні бістони прийшли на допомогу, він доручив кобил опіці Абдеру, синові Гермеса, уродженцю Опусу в Локріді, і служителю Геракла; але кобили вбили його, потягнувши за собою. Але Геракл воював проти бістонів, убив Діомеда і змусив решту тікати. І він заснував місто Абдеру біля могили вбитого Абдера, і, він привів кобил, віддав їх Еврісфею. Але Еврісфей відпустив їх, і вони прийшли до гори Олімп, як її називають, і там їх знищили дикі звірі» (Apollodorus, 1921, 2.5.8).

У архетипічному сюжеті конфлікту кобили – знову жіноча сила, але тепер дика, насильницька, без обмежень. До речі в примітці до цього тексту є інформація, що від Філострата ми дізнаємося, що спортивні ігри святкувалися на честь Абдера. Вони включали бокс, боротьбу, панкратій та всі інші звичайні змагання, за винятком перегонів – безсумнівно, тому що, як кажуть, Абдера вбили кіньми (Apollodorus, 1921, 2.5.8). Тут Геракл постає як соціальний Герой, який засновую місто на честь сина Гермеса, як символу трансформації, але при цьому в культурі агонів, змагань він залишає пам'ять лише через силу і волю, з обмеженням інстинкту, який мав втрату міри. Він формує поліс через пам'ять про героїзм сина Гермеса у стримування хаосу інстинкту, у боротьбі з надмірністю за збереження міри.

Діомед годує кобил людьми – як система, яка використовує жіночу енергію (тіло, материнство, Ерос) для війни й терору. Можливо пригадати в цьому смислі жіночий підрозділ особистої охорони Муаммара Каддафі, який був відомий жіночою уважністю і нещадністю. У Радянському Союзі ходили легенди про Євдокію Миколаївну Завалій (1924–2010), уродженку Миколаївщини, єдину жінку, яка в роки Другої світової війни командувала взводом морської піхоти. Вона стала легендарною постаттю, відомою серед ворогів як «фрау Чорна смерть». На Новій Землі відносно жіночого спецпідрозділу Північного флоту «блакитний підрозділ», вони були відомі як безжальні в випадкових бійках з чоловіками, з печальними наслідками для чоловіків. Про це мені розказував мій батько, який проходив службу у повітряних сила на Новій Землі, але підтверджених даних про цей підрозділ є відсутніми.

У цьому типі конфлікту характеристиками є насильницька жіноча енергія, що стала знаряддям патріархату, інверсія Еросу, повернення агресії до її джерела. Топологічне значення символіки простору полягає у тому, що Фракія – периферія грецької цивілізації, простір диких сил; стайня – перекручений материнський архетип. Полісне значення символіки – це наслідки авторитаризму, де жорстокість пожирає самого правителя, тут відбулася політика зворотного удару системи. І подолання людожерської тиранії є основою для формування нового полісу на честь борця з тиранією.

У символіці дій Геракла формується реверс з агресивних дій проти спільноти на агресивні дії проти тирану і заснування коду міста, яке інтегрує інстинктивну енергію коней через межу в полісний код. Коли кобили поїдають

господаря, агресія спрямовується назад у джерело. Це дуже «сондіанський» мотив, фатум може обернутися проти того, хто його запустив. Що відображує відомий жарт «за що боролися на те і напоролися». Тілесно – це також відображає механізм нарцисичної системи, яка врешті поглинає власний центр влади.



Геракл відганяє стадо Герія, 1531–1576. Giulio Bonasone.
Гравюра та офорт. The Metropolitan Museum of Art (Inv. 59.595.11).
Композиція з циклу «Дванадцять подвигів Геракла»: герой відганяє стадо Герія; справа — німфи Гесперид.

Рис.32.

За результатом Геракл не знищує кобил як таких, а змінює структуру їхніх харчових ланцюгів. Це ніби зворотний зв’язок, коли система отримує власну насильницьку комунікацію у відповідь. Сучасні терапевтичні напрями до цього конфлікту – це робота з токсичними стосунками; завершення циклу аб’юзу; повернення відповідальності агресору; терапія вразливості.

9. *Пояс Іполіти.* Геракл має здобути пояс цариці амазонок Іполіти.

«Вона була царицею амазонок, що мешкали біля річки Фермодонт, народом, великим у війні; бо вони плекали чоловічі чесноти, і якщо колись народжували дітей від статевих актів з іншою статтю, то вирощували жінок; і вони відщипували праві груди, щоб ті не були сплутані ними під час кидання списа, але залишали ліві груди, щоб вони могли смоктати. Іполита мала пояс Ареса на знак своєї переваги над усіма іншими. Геракла послали, щоб принести



цей пояс, бо Адмета, дочка Еврісфея, бажала його отримати. Тож, взявши з собою групу товаришів-добровольців на одному кораблі, він відплив» (Apollodorus, 1921, 2.5.9).

В одних версіях вона добровільно віддає пояс, в інших – Геракл її вбиває через інтриги Гери. Амазонки, як архетип, є колективною Анімою, автономною жіночою суб'єктністю, яка не хоче бути просто «об'єктом героя». Пояс – символ влади, межі тіла й сексуальності.

У м'якій версії Іполіта сама віддає пояс, це момент можливого діалогу між маскулінним і фемінним принципом. У жорсткій версії – ревнощі Гери й дезінформація, що амазонки готують засідку, – провокують вбивство Гераклом Іполіти. У жорсткому сюжеті відбивається збій комунікації, де метаповідомленням є «вони небезпечні», і це вбиває і руйнує довіру. Особливостями цього конфлікту є протистояння із автономною жіночою владою; страх перед самостійною Анімою; загроза зірваного діалогу. Топологічне значення міфу демонструє простір амазонок – матріархальну територію, де чоловіча сила не має привілеїв. Полісне символічне значення – це про непорозуміння між патріархальними та матріархальними структурами влади і провал переговорів через дезінформацію. Разом з тим, тут боротьба йде за пояс Ареса у Іполіти.

Результат конфлікту може бути варіативним. За м'яким сценарієм це історія про інтеграцію мускулінного і фемінного, історія про інтеграцію жіночої суб'єктності в героїчний кодекс. За жорстким сценарієм - це частково зірвана можливість, - втрата довіри і повернення Геракла до старого патерну насильства. Сучасні терапевтичні інструменти – це робота з ревнощами, довірою, партнерськими межами; вихід із «провокаційних інтерпретацій»; терапія стосунків, де є неправдиві метаповідомлення.

10. *Худоба (буйволи) Геріона.* У цьому сюжеті Геракл має забрати худобу триголового велетня Геріона й відвести її дуже далеко. У символіці конфлікту архетип Геріон постає як образ комплексного, мультифокусного «Я» (три тулуби, три голови), що володіє ресурсами. Це може бути символом імперської влади, яка контролює віддалені багатства. Худоба символізує ресурси, це патерн турботи і добробуту. Ознаками конфлікту є повернення розщепленого ресурсу; боротьба з багатоголовою владною структурою; інтеграція віддалених частин психіки. Топологічне символічне значення - це край світу – граничний простір психіки, де море – шлях через колективне несвідоме. Полісне значення має символіку перерозподілу ресурсів; геополітичних експедицій; повернення контролю над економічною базою суспільства.

Тут я хочу навести велику цитату для демонстрації, що у подвігах Геракла формуються перші уявлення про експедиції, як складні мультиподієві маршрути команди Героя задля досягнення мети. Ця цитата є особливо показовою для уявлення геополітичного значення експедиції Геракла.

«Як десятий подвиг йому було наказано привести корів Геріона з Еритії. Еритія була островом поблизу океану; тепер він називається Гадіра. На цьому

острові жив Геріон, син Хрісаора від Каллірої, дочки Океану. Він мав тіло трьох чоловіків, зросле разом і з'єднане в одного в талії, але розділене на три частини від боків і стегон. Він мав рудих корів, серед яких Еврітіон був пастухом, а Орф, двоголовий пес, народжений Тифоном від Єхідни, був сторожовим собакою. Тож, подорожуючи Європою, щоб привести корів Геріона, він знищив багатьох диких звірів і ступив на Лівію, а прямуючи до Тартессу, він встановив на знак своєї подорожі два стовпи один навпроти одного на кордонах Європи та Лівії. Але, розігрітий Сонцем під час своєї подорожі, він напнув лук на бога, який, захоплюючись його мужністю, дав йому золотий келих (лодку), у якому він переплив океан. І, дістався Ерітії, він зупинився на горі Абас. Однак собака, помітивши його, кинувся на нього; але він вдарив його своєю палицею, і коли пастух Еврітіон прийшов на допомогу собаці, Геркулес убив і його. Але Менойт, який пас там корів Аїда, розповів Геріону про те, що сталося, і той, підійшовши з Гераклом до річки Анфем, коли той відганяв корів, вступив з ним у бій і був застрелений. А Геракл, посадивши корів у келих і попливши до Тартессу, повернув келих Сонцю. І, пройшовши через Абдерію він прибув до Лігурії, де Іалебіон та Деркін, сини Посейдона, намагалися пограбувати його корів, але він убив їх і вирушив далі через Тірренію. Але в Регії бик відірвався і, поспішно кинувшись у море, поплив до Сицилії, і, пройшовши через сусідню країну, яку відтоді назвали Італією, бо тирренці називали бика італом, прибув на рівнину Ерікса, який правив над елимами. Ерікс був сином *Посейдона*, він змішав биків своїми власними стадами. Тоді Геракл довірив корів Гефесту і поспішив на пошуки бика. Він знайшов його в стадах Ерікса, і коли цар відмовився віддати його, якщо Геракл не переможе його в боротьбі, Геракл тричі побив його, вбив у боротьбі та, взявши бика, погнав його з рештою стада до Іонічного моря. Але коли він підійшов до морських заток, Гера вразила корів оводом, і вони розійшлися по узбіччях гір Фракії Геракл пішов у погоню і, спіймавши кількох, погнав їх до Геллеспонту але решта биків відтоді здичавіли. З труднощами зібравши корів, Геракл звинуватив у всьому річку Стрімон, і хоча раніше вона була судноплавною, він зробив її несудноплавною, засипавши її камінням; і він перевіз корів і віддав їх Еврісфею, який приніс їх у жертву Гері» (Apollodorus, 1921, 2.5.10).

Дії Геракла з відведення стада символізує перерозподіл благ, перевизначення, кому належать багатства. Результатом цього вже геополітичного подвигу є те, що герой виступає як агент «перерозподілу світу». На психічному рівні – це переміщення потягів з одного комплексу (триголового велетня) в простір полісу. Він переносить потужність інстинктів у порядок культури. У цьому конфлікті розв’язується динаміка в просторі, як керування і розподіл ресурсів у просторі.

Сучасний терапевтичний напрям - це терапія «розсіяних» частин особистості – віддалених травм, непрожитих емоцій, повернення життєвої енергії у «центр Я».



11. *Яблука Гесперид.* Ці золоті яблука безсмертя їх охороняють дракон Ладон і німфи Гесперіди.

«Коли праці були виконані за вісім років і місяць, Еврісфей наказав Гераклу, як одинадцяту роботу, принести золоті яблука від Гесперид, бо він не визнавав за працю перемоги худоби, Авгія чи гідри. Ці яблука були, як дехто каже, не в Лівії, а на Атласі серед гіперборейців. Їх подарувала <Земля> Зевсу після його шлюбу з Герою, і їх охороняв безсмертний дракон зі сотнею голів, нащадок Тифона та Єхідни, який говорив багатьма і різноманітними голосами. З ним на сторожі були також Гесперіди, а саме: Егла, Ерітія, Гесперія та Аретуза. Так, подорожуючи, він прибув до річки Ехедор. І Кікн, син Ареса та Пірени, викликав його на єдиноборство. Арес захищав справу Кікна і керував битвою, але блискавка вдарила між ними та розлучила бійців. І, пройшовши пішки через Іллірію та поспішаючи до річки Ерідан, він прийшов до німф, дочок Зевса та Феміди. Вони відкрили йому Нерея, і Геракл схопив його, поки він спав, і хоча бог перетворювався на всілякі подоби, герой зв'язав його і не відпускав, доки не дізнався від нього, де яблука та Гесперіди. Дізнавшись про це, він перетнув Лівію. Цією країною тоді правив Антей, син Посейдона, який мав звичку вбивати чужинців, змушуючи їх боротися. Змушений боротися з ним, Геракл обійняв його, підняв угору, зламав і вбив; бо коли він торкався землі, то ставав сильнішим, тому деякі казали, що він син Землі.

Після Лівії він пройшов через Єгипет. Цією країною тоді правив Бусірис, син Посейдона від Лісіанасси, дочки Епафа. Цей Бусірис, згідно з певним оракулом, приносив у жертву чужинців на вівтарі Зевса. Бо Єгипте дев'ять років страждав від голоду, і Фразій, вчений провидець, який прибув з Кіпру, сказав, що голод припиниться, якщо щороку вбивати чужинця на честь Зевса. Бусірис почав з того, що вбив самого провидця, а потім продовжив вбивати чужинців, які виходили на берег. Тоді схопили й Геракла, потягнувши його до вівтарів, але він розірвав свої кайдани та вбив і Бусіріса, і його сина Амфідамана.

І, перейшовши Азію, він прибув до Фермідр, гавані ліндів. І, відв'язавши одного з биків від воза пастуха, приніс його в жертву та влаштував бенкет. Але пастух, не в змозі захиститися, став на одній горі та проклинав. Тому й донині, коли приносять жертву Гераклу, роблять це з прокльонами. І, пройшовши повз Аравію, він убив Емафіона, сина Тіфона, і, мандруючи через Лівію до зовнішнього моря, отримав келих від Сонця. А переправившись на протилежний материк, він підстрелив на Кавказі орла, потомство Єхідни та Тифона, що пожирало печінку Прометея, і звільнив Прометея, обравши собі оливкові узи, а Зевсу представив Хірона, який, хоч і безсмертний, погодився померти замість нього.

Прометей наказав Гераклу не йти самому за яблуками, а послати Атланта, спочатку звільнивши його від тягаря сфери; тому, коли той прибув до Атланта в землю гіперборейців, він послухався поради та допоміг Атланту. Але коли Атлант отримав три яблука від Гесперид, він прибув до Геракла і, не бажаючи підтримувати сферу, сказав, що сам віднесе яблука Еврісфею, і наказав Гераклу

тримати небо замість себе. Геракл пообіцяв це зробити, але хитрістю зумів покласти його на Атланта. За порадою Прометея він попросив Атланта тримати небо, поки той не покладе йому на голову подушку. Почувши це, Атлант поклав яблука на землю та взяв сферу у Геракла. І так Геракл зібрав яблука та пішов. Але дехто каже, що він не взяв їх від Атланта, а сам зірвав яблука, вбивши змія-охоронця. І, принісши яблука, він віддав їх Еврісфею. Але він, отримавши їх, передав їх Гераклу, від якого Афіна отримала їх і повернула назад, бо не було законом класти їх деінде» (Apollodorus, 1921, 2.5.11).

Геракл стоїть перед вибором або самому їх здобути, або взяти на себе тягар неба з Атланта й змусити того принести плоди. Яблука – символ остаточної мети індивідуації, безсмертя, тобто включення особистого життя в більш широкий космічний порядок. Дракон – глибинна захисна сила несвідомого, яка не дозволяє Его заволодіти цим скарбом без підготовки. Це є конфлікт із Самістю, зі сферою божественного; пошук доступу до безсмертя й архетипічної цілісності. Топологічне символічне значення полягає в тому, що сад – символ раю і завершеної структури, турботи і поколінської наступності; дракон – охоронець порога трансцендентного; Атлант – носій космічної ваги і основи метального неба. Полісне символічне значення - це контакт Героя із божественним законом, який перевищує закони поліса, легітимація влади через сакральне.

Всі дії Геракла мають свою цікаву символіку. Сцена з Атлантом показує перенесення тягаря неба, Геракл бере на себе небеса, Атлант – здобуття плодів. Це символ довіри й здатності розділяти відповідальність – уже не «самотній герой», а партнерство з іншим титанічним суб'єктом.

З одного боку асоціація з іншим стає педагогікою зміни фокусу сприйняття світу, цей тягар небес ледве утримав Геракл. Він мав сумніви відносно повернення Атланта до свого тримання неба, як невпевненість повернення до попереднього фокусу рефлексії., тому що зміни погляду на силу змінився після розуміння покликання Героя – тримати небеса, ментальний і духовний світ. Результат розв'язання конфлікту демонструє, що Герой торкається теми безсмертя, але так і не стає самовладним володарем яблук. Це межа між людським і божественним, індивідуація, яка доходить до порога Самості, але не розчиняє особистість. Сучасний терапевтичний інструментарій - духовна терапія, екзистенційний аналіз; логотерапія, пошук життєвого сенсу; робота із Self; наведення порядку у власній «космічній архітектоніці».

12. *Цербер і сходження в Гадес.* Геракл спускається в підземний світ Аїда і без зброї виводить триголового пса Цербера.

«Дванадцятим подвигом, покладеним на Геракла, було вивести Цербера з Аїду. Цей Цербер мав три голови собак, хвіст дракона, а на спині голови всіляких змій. Коли Геракл збирався вирушити за ним, він пішов до Евмолпа в Елевсін, бажаючи отримати посвячення. Однак тоді іноземцям не було дозволено отримувати посвячення: оскільки він пропонував отримати посвячення як усиновлений син Пілія. Але не маючи змоги бачити містерій, бо не був очищений від різанини кентаврів, він був очищений Евмолпом, а потім посвячений. І,



прибувши до Тенару в Лаконії, де знаходиться отвір для спуску до Аїду, він спустився через нього. Але коли душі побачили його, вони втекли, окрім Мелеагра та Горгони Медузи. І Геракл вихопив меч на Горгону, ніби вона жива, але він дізнався від Гермеса, що вона порожня привида. І, наблизившись до воріт Аїда, він знайшов Тесея та Піріфоя, того, хто залицявся до Персефони в шлюбі і тому був міцно зв'язаний. І коли вони побачили Геракла, вони простягли руки, ніби мали воскреснути з мертвих його силою. І Тесей, справді, взяв його за руку і підняв, але коли він хотів підняти Піріфоя, земля затряслася, і він відпустив. І він відкотив також камінь Аскалафа. І, бажаючи наповнити душі кров'ю, він зарізав одну з корів Аїда. Але Меноет, син Кевтоніма, який доглядав царя, викликав Геракла на боротьбу, і, схоплений за живіт, йому зламали ребра; однак, його відпустили на прохання Персефони. Коли Геракл попросив у Плутона Цербера, Плутон наказав йому взяти тварину за умови, що він здолає її без використання зброї, яку той носив. Геракл знайшов його біля воріт Ахерона і, закутаний у панцир та вкритий левовою шкурою, обхопив руками голову звіра, і хоча дракон у хвості вкусив його, він не послаблював хватки та тиску, поки дракон не піддався. Тож він забрав його та піднявся через Трезен. Але Деметра перетворила Аскалафа на коротковухату сову, і Геракл, показавши Цербера Еврісфею, відніс його назад до Аїда» (Apollodorus, 1921, 2.5.12).

Архетипічний конфлікт поглиблює теми смерті та безсмертя. Якщо безсмертя – це історія про золоті яблука, набуття яких пов’язано ня на триманні тягот ментального і духовного світів – неба, то сходження в Гадес - це перехід до зустрічі з середовищем смерті. Цей архетипічний конфлікт є кульмінацією подвигів, пряма конфронтація зі смертю й підсвідомим. Цар Аїд – це брат Зевса, це влада Тіні і тіньового царства. Цербер – сторож порогу між життям і смертю, свідомим і несвідомим, психопомп. Три голови – різні модальності страху: тілесна смерть, втрата стосунків, руйнування смислу. Є до речі ще одна голова «дракон» на хвості – страх вразливості, який може кусати навіть Героя. Питання лише в тому чи послабить Герой хватку.

Водночас у міфі відбувається повернення боргу Тесею. У трагедії Евріпіда «Геракл» богиня Гера насилає на героя Божевілля, через яке Геракл у несвідомому стані вбиває свою дружину і трьох дітей. Після нападу він приходить до тями і від батька Амфітріона дізнається про скоєне. Усвідомлення злочину викликає в нього фізичний і психічний шок: герой тремтить, ховає обличчя від сорому і вирішує, що єдиним гідним виходом є самогубство. У цей критичний момент втручається Тесей. « Якщо я розділяю твоє нещастя, Що мені до того? Бо якщо мені теж щастило в минулі часи, мушу згадати про це до того часу, коли Ти вивів мене з мертвих до світла життя. Я ненавиджу друга, чия вдячність старіє; того, хто готовий насолоджуватися процвітанням своїх друзів, але не бажає плисти з ними в одному кораблі коли їхня доля похмуриться. Встань, відкрий голову, бідолашний! і подивись на мене. Хоробра душа мовчки зносить удари, які завдає небо». Він не заперечує жах скоєного, але нагадує Гераклу, що той не винен у злочині, бо діяв у стані божественного безумства,



нав’язаного Герою. Провина перекладається з героя на богиню, і це дозволяє Гераклу прийняти підтримку замість самознищення (Euripides, n.d.).

Завдяки присутності Тесея герой уперше може відкрито оплакувати свій біль і прийняти допомогу – як моральну, так і матеріальну. Завершується трагедія не «очищенням» і не внутрішньою трансформацією героя, а рішенням жити далі, залишаючись самим собою. Геракл не змінює своєї природи, але знаходить спосіб продовжити долю, прийнявши дружбу, співчуття і підтримку як єдину можливу форму руху вперед після катастрофи. У дванадцятому подвигу Геракл робить все, щоб витягнути Тесея з царства Аіда, він доводить справжню дружбу Героїв, які допомогли один одному у стихії темряви.

У цьому подвигу тип конфлікту має такі риси, як екзистенційний страх смерті; зустріч із найглибшою Тінню; відсутність зброї як акт чистого контакту. У топологічному символічному значенні підземний світ – абсолютне несвідоме; поріг смерті; трьоголовий пес – множинність екзистенційних жахів. Полісне значення символу – це влада, що визнає смерть і межі, стає не тиранією, а тінню (часто кримінальною державою), формує втаємничений допуск до сфер, де народ не може бути присутній.

Таблиця 3.3 – Стисла структурна матриця

Подвиг	**Тип конфлікту**	**Топологія**	**Полісне значення**	**Терапевтичний мотив**
Лев	Первинна Тінь	Печера	Заснування порядку	Тілесна агресія
Гідра	Повторення симптомів	Болото	Кризовий менеджмент	Інтервенції 2-го порядку
Лань	Аніма	Гори	Дипломатія сили	Емпатія, делікатність
Вепр	Афекти	Сніг і гора	Деескалація	Регуляція емоцій
Стайні	Витіснення	Русла рік	Реформа	Переналаштування систем
Птахи	Токсичні думки	Болото/небо	Антипропаганда	CBT
Бик	Маскулінність	Острів	Контроль сили	Терапія сексуальності
Кобили	Жіноча агресія	Фракія	Зворотний удар системи	Завершення аб’юзу
Пояс	Автономна Аніма	Амазонки	Провал переговорів	Терапія ревнощів
Худоба	Ресурси	Край світу	Перерозподіл	Інтеграція розщепленого
Яблука	Self	Сад	Сакральний закон	Духовна терапія
Цербер	Смерть	Підземний світ	Межі влади	Екзистенційність

Символіка дії позначена умовою Аїда – Геракл має діяти без зброї. Це аналог «голих рук» у першому подвигу, але тепер не з левом, а з самою смертю. Геракл бере пса силою, але не вбиває, Цербер лишається живим стражем підземного світу (Chakraborty, 2016). Наслідком розв’язання конфлікту є доведення здатності Героя переносити контакт з абсолютною реальністю смерті, не руйнуючи її й не руйнуючись сам. Геракл виводить страхи на світло і демонструє владі, але повертає страхи у царство Аїда.

Таблиця 3.4 – Таблиця подвігів Геракла

№	Назва подвігу	Вичерпний опис міфу	Аналітико-психологічне значення конфлікту й дії	Роль Афіни / стратегії мудрості	В чому полягає перемога
1	Немейський лев	У Немейській долині жив лев, шкуру якого не могла пробити жодна зброя. Геракл спершу стріляє з лука, б'є палицею, але зброя не діє. Тоді він заходить у печеру, блокує виходи й голими руками душить звіра. Після цього знімає шкуру кігтями самого лева й надягає її як обладунок.	Початкова зустріч з «тілесною Тінню»: первинною, тупою, але невразливою агресією. Его не може розв'язати конфлікт дистанційною зброєю (раціоналізаціями, формальними нормами) й змушене перейти до безпосереднього контакту з інстинктом. З психологічної точки зору це перший акт інтеграції агресії: герой бере відповідальність за власну силу, а не «проєктує» її на зовнішнє зло.	Афіна прямо не фігурує, але присутня як латентний принцип «правильного способу дії»: стратегічний хід – відмовитись від неефективних інструментів і змінити тактику. Її логіка – не «більше сили», а інакший формат контакту (зблизитися, замкнути простір, використовувати оточення).	Фізично в убивстві лева, а в тому, що Геракл привласнює його шкуру: Тінь не знищена, а включена в Я як захисний ресурс. Перемога – у погодженні з власною силою й здатності переносити прямий тілесний контакт із жахливим.
2	Лернейська гідра	У болоті Лерни живе багатоголова гідра, одна голова безсмертна, інші – смертні й відростають удвічі, коли їх відрубати. Геракл рубає голови, але їх більшає. Лише коли племінник Іолай починає припікати шиї вогнем, голова не відростає. Безсмертну голову герой	Конфлікт із «симптоматичною Тінню»: кожна спроба прямого придушення породжує нові проблеми. Це модель невротичного кола: одна й та сама реакція посилює симптом. Вогонь – метафора усвідомлення, «термічної» роботи рефлексії, що змінює саму	Афіна не прямо присутня в сюжеті, але мотив вогню й технічної винахідливості (припікання ран) відповідає її логіці: стратегія не в грубій силі, а в зміні механізму. Мудрість тут – у переході від	Перемога полягає в тому, що герой знищує чудовисько, і перетворює його силу на свій ресурс (отруєні стріли). Це усунення небезпеки і трансформація травматичного

		закопує, а отруєну кров гідри зберігає для стріл.	структуру потягу. З'являється важливий мотив – потрібен інший (Іолай) як ко-терапевт.	повторення (рубання) до інтервенції другого порядку (вогонь, що змінює умову росту голови).	матеріалу в інструмент.
3	Керинейська лань	Священна лань Артеміди з золотими рогами й мідними ратицями живе в Керинейських горах. Її не можна вбивати. Геракл переслідує її протягом року, не ранить насмерть, а врешті-решт обережно підстрілює й ловить живою, пояснюючи Артеміді, що діє за наказом.	Конфлікт із архетипом Аніми й жіночої цнотливості, герой мусить відмовитися від імпульсу знищення й перейти до тривалого супроводу, поваги до меж. Це інший тип сили – витривалість, терпіння, здатність жити в напрузі «священного табу». Психологічно – перший досвід некровопролитної інтеграції делікатних, інтуїтивних елементів психіки.	Артеміда – «дика мудрість» природи, яка контролює цей архетип. Афіна тут не діє прямо, але стратегічна мудрість проявляється у виборі способу: переслідувати довго, домовлятися з богинею, а не ламати заборону. Це вже дипломатія між богами, царем і героєм.	Перемога не в домінуванні, а в балансі між наказом і священним законом. Геракл зберігає життя лані й водночас виконує завдання – оновлює свою маскулінність через вміння не знищувати жіноче.
4	Еріманфський вепр	У горах Еріманфа лютує гігантський вепр. Геракл переслідує його, заганяє в глибокий сніг, де той втрачає рухливість, і тоді захоплює живим, зв'язує й приносить до Еврісфея.	Вепр – уособлення вибухової, неструктурованої люті та «п'яної» агресії. Герой не вступає у фронтальний поєдинок, а переводить конфлікт в інший простір – «заморожує» афекти. Психологічно це образ роботи із власними афективними спалахами: змінити контекст (сніг,	Афіна у цьому сюжеті не згадується, але її стратегія очевидна: змінюється не об'єкт (вепр), а середовище, де він діє. Це типовий «афінський» підхід – виграти не силою, а вибором поля бою й умов.	Перемога полягає в тому, що герой вчиться не вбивати, а «показувати» зв'язаного вепра: агресія стає тим, що можна демонструвати і реалізовувати. Це крок до символізації – гнів діє, як

			висота), де імпульс втрачає силу.		представлений трофей.
5	Авгієві стайні	Авгій, цар Еліди, десятиліттями не чистив величезні стайні з тисячами голів худоби. Геракл, замість чистити вручну, відводить русла двох рік так, що потік води за один день вимиває весь бруд. Суперечка про оплату закінчується конфліктом із Авгієм.	Конфлікт із «накопиченим брудом» несвідомого: роками витіснені відходи (екскременти) стають загрозою цілому господарству. Локальні зусилля безперспективні – потрібна системна зміна потоку психічної енергії. В термінах аналітичної психології це інсайт, що «чистити» треба не симптоми, а самі русла – структуру зв'язків, звичок, комунікацій.	Афіна тут проявлена як інженерний інтелект: рішення – не в силі, а в топології. Це стратегічна мудрість: змінити напрям ріки (колективних енергій), щоб вони самі зробили роботу. Типова інтервенція другого порядку.	Перемога – у тому, що невирішувана задачка «ручного прибирання» вирішується буквально одним жестом зміни структури. Герой демонструє, що володіє не тільки силою, а й здатністю до великого проектування.
6	Стіфалійські птахи	Біля озера Стіфаліс живуть людиножерні птахи з бронзовими пір'їнами, які зграями нападають зверху. Афіна дає Гераклу мідні брязкальця (хто-небудь каже – Гефест), він лякає птахів, змушує їх злетіти з очерету й тоді розстрілює з лука.	Птахи символізують тривожні думки, плітки, ворожі слова – «ментальні» й вербальні атаки згори. Конфлікт переноситься з тілесного на ноетичний рівень. Брязкальця – створення шуму, який виводить приховану загрозу на поверхню. Психологічно це вияв прихованих патернів – спершу збурення (вивести на світ), потім цілеспрямована робота (стріли).	Тут Афіна прямо присутня: вона забезпечує інструмент для зміни конфігурації бою. Мудрість – у тому, щоб не шукати птахів «поодинці» в хащах, а змусити їх показатися. Це стратегія діагностики й потім – точкового втручання.	Перемога полягає у тому, що герой очищає простір від постійних «повітряних» загроз, роблячи небо знову безпечним. Він опановує сферу думок і слів, а не тільки тілесних ворогів.

7	Критський бик	На Криті Посейдон послав Міносу білого бика як знак влади, але той не приніс його в жертву, і бик збожеволів. Геракл має його впіймати: він приборкує розлючену тварину, виводить із моря й доставляє Еврісфею, а потім бик блукає Грецією.	Конфлікт із архетипом маскулінної сексуальності й влади, що вийшла з-під ритуального контролю. Бик – це лібідо й політична сила одночасно. Психологічно герой має не каструвати цю силу, а взяти її «за роги» і вивести в простір соціуму, де вона стане видимою й керованою.	Афінська стратегія тут – в самому жесті «приборкання»: не вбивати, а взяти під контроль, перевести з хаосу в порядок полісу. Це раціоналізація й політизація інстинкту, підпорядкування його закону.	Перемога – у тимчасовому підпорядкуванні колективного інстинкту. Геракл показує, що чоловіча сила може бути керована, і це протилежне поклонінню і страху.
8	Кобили Діомеда	Тракійський цар Діомед тримає людиножерних кобил, яких годує чужинцями. Геракл перемагає Діомеда, віддає його самого кобилам, які поїдають господаря й втрачають свою лють; потім їх можна приручити й відвести.	Кобили – «перевернутий» жіночий архетип: материнська й еротична енергія, перетворена на інструмент канібалістичного насильства. Діомед – патріарх, який робить жіноче знаряддям терору. Коли кобили поїдають його самого, агресія повертається до джерела. Психологічно це механізм зворотного удару проєктованої жорстокості.	Афіна не називається, але стратегічний мотив очевидний: не боротися лише з «інструментом» (кобили), а змінити структуру влади – віддати насильство назад тому, хто його запускає. Це політична мудрість: конфлікт вирішується на рівні управлінця, а не на рівні виконавців.	Перемога – в нейтралізації системи, яка годує насильство. Після того як джерело зла знищене у власному механізмі, інструмент (кобили) можна адаптувати, приручити, включити в нормальний порядок.
9	Пояс Іполіти	Амазонська цариця Іполіта має священний бойовий пояс – знак її влади. Геракл приходить по нього; в одних версіях Іполіта добровільно віддає пояс, в інших Гера, посіявши	Це конфлікт із автономною жіночою суб’єктністю – амазонками, які не приймають патріархального порядку. Пояс – кордон тіла й влади над ним. Психологічно це момент,	Афіна тут присутня опосередковано, як потенційна мудрість, якої бракує: правильна стратегія була б у визнанні й договорі, а не в силовому відборі.	Перемога формальна: пояс здобутий, завдання виконане. Але внутрішньо це поразка – втрата можливості

		паніку, змушує амазонок напасти, і Геракл убиває Іполіту в бою, а пояс забирає.	коли герой міг би інтегрувати незалежну Аніму (через добровільний дар), але через ревнощі й дезінформацію (Гера) ситуація скочується назад у насильство.	Те, що ця мудрість не реалізується, підкреслює незавершеність індивідуації героя у сфері стосунків із жіночим колективом.	партнерства. Герой знову стверджує себе через руйнування жіночого світу, а не через діалог із ним.
10	Худоба Геріона	Триголовий велетень Геріон живе на крайньому заході, володіє прекрасним стадом червоної худоби, яке охороняє пес і пастух. Геракл, подолавши простір (часто за допомогою золотого човна Геліоса), вбиває охоронців, здобуває стадо й переганяє худобу через півсвіту до Греції, долаючи численні перешкоди.	Конфлікт із «мультиголовою» владою й власністю: Геріон – складний комплекс сил, що монополізують ресурси на «краю світу». Психологічно це образ далеких, відчужених, але бажаних частин психіки (або суспільних багатств), які потрібно повернути в центр. Перехід через простір – процес інтеграції: привласнення розщеплених ресурсів.	Афіна може бути прочитана в самому маршруті: перетин меж світу, використання допомоги Геліоса, продуманість логістики стада – все це вимагає стратегічного мислення. Це не один удар, а експедиція з плануванням.	Перемога в тому, що герой «репатріює» ресурси: червона худоба стає частиною грецького світу. Це акт перерозподілу економічного й психічного багатства, підпорядкування його іншому центру.
11	Яблука Гесперид	У крайніх західних садах Гесперид ростуть золоті яблука, що дають безсмертя, їх охороняє дракон Ладон. В одному варіанті Геракл вбиває Ладона й бере яблука; в іншому просить титана Атланта принести їх, тим часом сам тримає на плечах небесне склепіння,	Це конфлікт із архетипом Самості: золоті яблука – плоди безсмертя, власне «сонячне ядро» психіки. Дракон – глибинна захисна сила несвідомого; Атлант – той, хто тримає космічний порядок. Психологічно герой вчиться розділяти відповідальність, носити «небо» (структуру світу) й	Афіна тут – як принцип хитрої, але не деструктивної стратегії: Геракл не прагне назавжди залишити собі роль Атланта, він лише тимчасово бере тягар на себе, щоб здобути плоди. Мудрість – у визнанні власних меж і	Перемога – в тимчасовому доступі до безсмертя без втрати людської міри. Герой торкається яблук, але не стає богом сам по собі; він приносить їх у простір міфу як

		потім хитрістю повертає Атланту ношу й забирає плоди.	просити про допомогу, а потім – не потрапити в пастку вічної тяглості (повернути небо Атланту).	відмові від грандіозної ідентифікації з «тому, хто тримає все».	знак завершення шляху.
12	Цербер і сходження в Гадес	Останній подвиг – спуск у підземний світ. Геракл отримує дозвіл від Аїда за умови, що не буде використовувати зброї. Він вражає Цербера голими руками, приборкує й виводить на поверхню, показує Еврісфею, а потім повертає пса до Гадесу.	Кульмінаційний конфлікт із власною смертністю й глибинним несвідомим. Цербер – сторож порога між світом живих і мертвих, трьоголовий страх (тіло, стосунки, сенс). Геракл мусить витримати контакт зі смертю без інструментів контролю – жодної зброї, лише «голі руки» (чиста присутність Я). Психологічно це акт прийняття кінцевості й зустрічі з власною Тінню в найрадикальнішій формі.	Афінська мудрість тут – у самому форматі домовленостей: герой не краде, а веде перемовини з Аїдом, приймає умову, діє в її межах. Це вже стратегія не руйнації, а контракту з іншою онтологічною інстанцією.	Перемога – не в знищенні смерті, а в здатності вивести її на світ, показати й повернути назад, не знищивши космічний порядок. Герой демонструє, що може входити й виходити з царства мертвих, залишаючись самим собою – це найвищий рівень стійкості Я.



З юнгіанської перспективи це момент максимальної близькості до Самості, це індивідуальний вихід за межі «родинної долі» й готовність прийняти свою смертність як акт свободи, а не акт фатуму.

Сучасна терапія – це, перш за все, екзистенційна терапія; робота зі страхом смерті; прийняття кінцевості; терапія глибинних травм; «спуск у підземелля» як психологічний ретрит.

У 12 подвигах Геракла присутні ініціаційні етапи кожна група подвигів – окремий етап психічної трансформації, як подолання порогів і викликів первісного хаосу, соціального порядку, метафізичної межи, смерті, відродження.

Просторово-топологічна послідовність подвигів Героя.

У викладі Аполлодора подвиги Геракла не є випадковим набором героїчних дій; вони утворюють чітку просторово-топологічну послідовність, у якій герой поступово переходить від локального очищення хаотичних зон до перепроєктування самого простору людського життя, а згодом – до його політичного та культурного закріплення. Така потрійна логіка – **просторогенезу, полісогенезу і культурогенезу** – дозволяє зрозуміти, чому і в який момент Геракл перестає бути лише «вбивцею чудовиськ» і починає діяти як інженер світу, засновник політичних порядків і водночас як медіатор між інстинктивною стихією та символічною культурою. Простір у цьому циклі очищується, він поступово стає придатним для людського співжиття, пам’яті, закону і культури.

Перші подвиги (1–4) у Аполлодора локалізовані в замкнених або прикордонних просторах: Немейський лев, Лернейська гідра, Керинейська лань, Еріманфський вепр. Це зони, які в грецькій уяві позначають порушену межу між культурою і дикістю, між людським космосом і хтонічною природою. Топологічно це порожнини, печери, болота, гори – простори, що не інтегровані в полісну структуру і ще не можуть бути її частиною. У цій фазі просторогенез домінує повністю, а полісогенез і культурогенез ще не актуалізуються як самостійні процеси. Геракл діє як очищувач: він усуває хтонічну аномалію, але не змінює саму форму простору і не створює інституцій чи символічних структур. Культура тут ще не виникає – простір лише звільняється від загрози, стаючи безпечним, але не осмисленим.

Перелом відбувається з п’ятого подвигу – очищення Авгієвих стаєнь. Тут Геракл уперше радикально змінює топологію простору, він діє всередині нього. За Аполлодором, він відводить русла двох річок – Алфея і Пенея – змушуючи їх протекти крізь стаєнні загороди. Просторогенез набуває інженерного характеру: герой переписує геометрію середовища, змінюючи напрямки природних потоків. Водночас тут уперше проявляється культурогенетичний вимір: інстинктивна стихія води більше не знищується і не витісняється, а включається в порядок, стає носієм очищення. Через таку інтеграцію природної сили, а не її заперечення, відкривається можливість полісогенезу – сакрально-політичного простору Олімпії, де сила переводиться в правило, а разовий подвиг – у повторюваний культурний ритуал.



Шостий і сьомий подвиги (Стимфалійські птахи та Критський бик) розширюють усі три лінії. Простір більше не є суто локальним: це регіональні зони – озера, острови, царські володіння. Просторогенез полягає у стабілізації цілих регіонів, а не окремих точок. Полісогенез проявляється опосередковано: Геракл ще не засновує міста, але діє як мобільний регулятор між владними просторами. Культурогенез тут пов'язаний із приборканням сил, що походять від Посейдона – бога стихій, руху, нестабільності. Критський бик є чудовиськом, символом неконтрольованої інстинктивної енергії, яку Геракл не знищує, а підкорює, демонструючи, що культура виникає не з винищення інстинкту, а з його дисципліни.

Восьмий і дев'ятий подвиги (коні Діомеда та пояс Іполіти) знаменують вирішальний геополітичний і культурний зсув. Геракл виходить за межі Еллади у простори, які греки сприймали як інше – Фракію та землі амазонок. Тут простір не природний, окультурений, соціально і культурно організований альтернативним способом. Просторогенез полягає у зламі тиранічної або інверсійної структури влади, полісогенез – у заснуванні поліса Абдери після загибелі товариша, а культурогенез – у трансформації дикої, людожерської та воїнської культури в пам'ять і закон. Поліс тут постає як політична форма, яка має культурний механізм подолання травми і насильства.

Десятий подвиг – корови Геріона – є кульмінацією просторової експансії і водночас ключовим моментом культурогенезу. Геракл доходить до крайнього заходу світу – Ерифеї – простору, пов'язаного з Exідною і хтонічними родовими силами. Тут боротьба з чудовиськом завершується перемогою, як інтеграцією хтонічної спадщини, що в пізнішій традиції осмислюється як заснування Скіфії – держави, де сила походить не з поліса, а з родової та земної глибини. Тут культурогенез набуває вирішального значення: інстинктивна дикість не знищується, а включається в історичний порядок. Встановлення Гераклових стовпів фіксує межу простору і культури – між асимільованим і неприйнятним.

Одинадцятий і дванадцятий подвиги (яблука Гесперид і Кербер) остаточно виводять Геракла за межі земної просторової і полісної логіки – у вертикальну топологію космосу. Простір більше не є територією для будівництва, а культура – системою інституцій. Це онтологічні рівні буття, де культурогенез завершується як здатність героя інтегрувати смерть, безсвідоме і підземне, не руйнуючи світ. Полісогенез тут уже неможливий, бо він завершений; просторогенез – вичерпаний; залишається лише підтвердження цілісності космічного порядку.

Таким чином, у Аполлодора дванадцять подвигів утворюють єдину програму, де просторогенез, полісогенез і культурогенез розгортаються синхронно. Геракл починає як очищувач хтонічних зон, переходить до інженера природних потоків, далі – до засновника політичних форм і, зрештою, стає культурним героєм, який інтегрує інстинктивну стихію в історичний і символічний порядок. Зміна топології, поява поліса, держави і формування культури з'являються не відразу, а в середині й кінці циклу: вони можливі лише



після того, як герой довів здатність утримувати порядок у собі. У цьому сенсі топологія подвигів Геракла є міфологічною географією, і водночас моделлю переходу від сили до структури, від насильства – до культури, від інстинкту – до цивілізаційного проєктування.

У викладі Аполлодора подвиги Геракла утворюють міфологічну біографію героя, а при уважному аналізі цілісну модель міфічної геополітики, у якій розвиток внутрішньої структури Героя (психогенез) є нерозривно пов'язаний з перетворенням простору (просторогенез), формуванням політичних інституцій (полісогенез), встановленням кордонів ойкумени та, зрештою, переходом у позапросторовий, онтологічний вимір. Геополітика тут не є боротьбою держав у сучасному сенсі; вона постає як космічно-політична логіка упорядкування світу через постать Героя, який одночасно діє як психічний центр, просторовий регулятор і культурний медіатор.

Першою фундаментальною закономірністю цієї міфічної геополітики є ізоморфізм психогенезу і просторогенезу. Ранні подвиги Геракла, спрямовані проти хтонічних істот, відбуваються в прикордонних, розірваних просторах – печерах, болотах, горах, диких лісах. Це простори, які відповідають ранньому стану самого Героя: він ще не володіє внутрішньою мірою, діє імпульсивно, силою, не здатний утримувати наслідки власних дій. Простір у цій фазі не трансформується структурно, а лише очищується від аномалій. Геополітично це означає: поки Герой не інтегрував власну хтонічну природу, він не здатен створювати політичні або культурні форми, а лише забезпечує мінімальні умови безпеки.

Друга закономірність полягає в тому, що інженерне втручання в простір з'являється лише після часткової інтеграції внутрішнього хаосу. Очищення Авгієвих стаєнь знаменує перелом: Геракл більше не знищує джерело скверни, а перенаправляє стихії, змінюючи русла річок. Тут психогенез і просторогенез переходять у нову фазу: Герой більше не протиставляє себе природі, а використовує її сили. Геополітично це момент виникнення логістики світу – управління потоками (води, руху, тварин, енергії), без якого неможливі ані міста, ані держави. Міф показує закономірність: контроль над потоками передує контролю над територіями.

Третя закономірність – полісогенез як наслідок етичної травми і пам'яті, що знаходяться у єдності з перемогою або приховані у ній. Заснування Абдери після загибелі Абдера у подвигу з кіньми Діомеда демонструє, що поліс у міфічній геополітиці Геракла виникає не там, де просто знищено ворога, а там, де насильство отримує символічну відповідь у формі закону, пам'яті й спільного простору. Держава і місто постають не як продовження сили, а як механізм її стримування. Це принципово відрізняє гераклову модель від тиранічної: геополітичний порядок можливий лише після того, як Герой визнає втрату, межу і відповідальність.

Четверта закономірність стосується культурогенезу через інтеграцію, а не знищення хтонічного. У подвигах, пов'язаних із Посейдоном, Ехідною та її

нащадками (бики, чудовиська, Геріон), Геракл не ліквідовує інстинктивну стихію, а вбудовує її в історичний і культурний порядок. Тому в пізнішій традиції з'являється мотив заснування Скіфії як держави, що походить від союзу Героя з хтонічною жіночою фігурою. Геополітично це означає: ойкумена розширюється не шляхом тотального знищення іншого, а через його часткову асиміляцію. Культура тут є результатом напруженого компромісу між космосом і землею, а не тріумфом одного над іншим.

П'ята закономірність – установлення кордонів як вищий акт геополітичної влади. У десятому подвигу, коли Геракл встановлює Гераклові стовпи, він більше не засновує міст і не очищує територій. Він позначає межу ойкумени, відокремлюючи впорядкований світ від того, що не підлягає інтеграції. У міфічній геополітиці це найвищий рівень влади: не завоювати і не колонізувати, а визнати межу власного порядку. Такий жест робить можливими стабільні відносини між світами, регіонами і культурами.

Шоста і завершальна закономірність полягає в переході геополітики в онтологію. Останні подвиги – сад Гесперид і спуск у Аїд – уже не належать до земної політики. Вони демонструють, що після завершення просторогенезу, полісогенезу і культурогенезу Герой мусить пройти вертикальну перевірку буття. Геополітика тут трансформується в космополітику: Геракл засвідчує можливість переходу між рівнями існування – життям і смертю, світлом і тінню – без руйнування порядку. Це означає, що держава, кордони і культура є стійкими лише тоді, коли їхній засновник здатен інтегрувати смерть, межу і небуття у власну психічну структуру.

Таким чином, міфічна геополітика Геракла постає як єдина закономірна система, де психогенез Героя визначає можливості простору, простір задає форму поліса, поліс формує державні відносини, держава потребує кордонів ойкумени, а кордони зрештою відкривають шлях до онтологічного виміру. У цій логіці Геракл, як герой сили, є архетипним засновником світового порядку, в якому географія, політика, культура і буття взаємно відображають одне одного. Його подвиги залишаються актуальною моделлю мислення про державу, кордони і межі людського світу навіть поза межами античності.

Геополітична топологія подвигів Геракла: простір, координата і смисл.

У міфологічному корпусі, зафіксованому в аполлодорівській традиції, шлях Геракла постає як послідовність дій, як розгортання простору, що поступово набуває історичної, політичної та онтологічної визначеності. Тому питання географічної локалізації кожного подвигу не є технічним або ілюстративним: координата тут виступає формою фіксації смислу. Обрання конкретних точок для карти ґрунтується не на довільній «прив'язці до міфу», а на принципі стабільного античного репера – сакрального, політичного або культового центру, який уже в самій античності виконував функцію осереддя відповідного простору.

Так, Немея фіксується не як абстрактна «долина лева», а через координати святилища Зевса Немейського, яке в історичній географії є найстійкішим маркером цього регіону. Тут простір уперше постає як замкнений хтонічний осередок сили: печера лева, невразливість його шкури й відсутність будь-якого політичного порядку формують дополісний тип простору. Координата Немеї, таким чином, репрезентує не точку бою, а сакральний вузол, у якому концентрується первісна енергія ініціації.

Лерна локалізована через археологічно зафіксований комплекс джерел і давніх поселень біля Аргоської затоки, вона обрана тут як координата через згадку у джерелах тому, що вона в античній свідомості була одним із найдавніших входів у хтонічний світ. Стабільність цього образу – вода, болото, бездонність – дозволяє використовувати Лерну як географічний «якір» для міфу про гідру. Тут координата фіксує перехід від замкненого простору сили до текучого простору регресії, де без культурної процедури перемога неможлива.

Керинея, обрана як фіксована точка в Ахаї, виконує іншу функцію. Хоча міфологічно лань Артеміди пов’язана з ширшим аркадійським ландшафтом, саме Керинея як античний топонім дозволяє закріпити маршрутний простір у картографічній формі. Тут координата позначає не місце кульмінації, а початок і сенс довготривалого переслідування, де простір уперше розгортається як етичний шлях, а не як арена насильства.



Топологія дванадцяти подвигів Геракла. Автор карти: **Лепський М.А., Лепська Н.В. (**на основі Google Earth). Просторово-аналітична реконструкція героїчного циклу як системи експансивних, лімінальних і хаотичних зон у структурі міфологічної геополітики античного світу.

Рис.33.

Подальші локалізації – Еріманф, Олімпія, Стимфал – обираються за принципом репрезентації типу ландшафту. Еріманфський масив фіксується не окремою долиною, а центральним гірським хребтом, оскільки висота, холод і сніг є ключовими чинниками трансформації афекту вепра.

Таблиця 3.5 – Аналітична таблиця топології дванадцяти подвигів Геракла

№	Джерело (Аполлодор)	Географічна координата (якір)	Міфологічний зміст	Топологічна форма	Тип простору	Функція в циклі
1	II, 5, 1	Немея – 37.80905853, 22.71067954	Немейський лев, хтонічна невразлива сила	Замкнений осередок	Печерний, дополісний	Ініціація тілесної сили
2	II, 5, 2	Лерна – 37.55109296, 22.71843331	Лернейська гідра, множинна регресія	Текуча множинність	Болотний, хтонічний	Перехід до культурної процедури
3	II, 5, 3	Керинея – 38.16384187, 22.15122535	Лань Артеміди, сакральна недоторканність	Маршрут	Сакральний, етичний	Формування стриманості й часу
4	II, 5, 4	Ериманф – 37.966667, 21.833333	Еріманфський вепр, афект	Винесення загрози	Гірський, граничний	Керування пристрастю
5	II, 5, 5	Олімпія – 37.63868719, 21.63084369	Авгієві стаєні, вода як очищення	Перепроєктування	Інженерний	Народження інституційного порядку
6	II, 5, 6	Стимфал – 37.85935020, 22.45949782	Стимфалійські птахи, масовий страх	Дистанційний контроль	Проміжний	Управління колективною загрозою
7	II, 5, 7	Кносс – 35.29803258, 25.16285684	Критський бик, порушений ритуал	Замкнена система	Острівний	Корекція інституційної помилки
8	II, 5, 8	Абдера – 40.93282775, 24.97430826	Коні Діомеда, тиранія	Полісна відповідь	Прикордонний	Народження міста
9	II, 5, 9	Фермодонт – 41.20517847, 36.97558907	Пояс Іполіти, суверенітет	Лімінальний контакт	Річковий	Визнання іншості
10	II, 5,10	Гадес (Кадіс) – 36.499000, −6.266000	Корови Геріона, край Заходу	Лімес ойкумени	Краєвий	Встановлення меж світу

11	II, 5,11	Ліксус / Атлас – 35.20023985, −6.10995151	Яблука Гесперид, тягар неба	Космічний поріг	Надтериторіальний	Межа відповідальності
12	II, 5,12	Тайнарон – 36.40134974, 22.48649679	Кербер, страж Аїду	Вертикальний перехід	Онтологічний	Інтеграція смерті



Олімпія, у свою чергу, використовується як якір для Еліди не тому, що тут розташовувалися стаєні Авгія, а тому, що вона інституційно закріплює результат інженерного втручання Геракла в природний простір. Стимфал, із координатою озерного басейну, репрезентує проміжний простір між землею і повітрям, де формується модель дистанційної безпеки.

Таблиця 3.6 – Загальна хронологія

Черга	Жінка / жіноча фігура	Етап життя	Тип Аніми
1	Мегара	Після перемог у Фівах	Стабілізуюча Аніма Домашня, оікосна, Емоційна рівновага
2	Ексад/Авгія (епіз.)	До подвигів	Проміжна
3	Лань Керинейська	3-й подвиг	Недосяжна Аніма, Стримування, ненасильство
4	Іполіта	9-й подвиг	Воїнська Аніма, Партнерство, рівність.
5	Ехідна	Після 10-го подвигу, мандри	Хтонічна Аніма-Матір, Союз з Іншим, межцивілізаційність
6	Омфала	Після подвигів	Панівна Аніма, інверсія, Смирення
7	Астідемія, Пірра, Аргівські принцеси	Локальні варіанти	Варіативні
8	Меда	Полісний варіант Афіни.	Аніма Стратегії, Політична легітимація через Антіоха, родова інтеграція
8	Деяніра	Пізній період	Фатальна Аніма, емпатія, емоційна біль
9	Іола	Перед смертю	Юна, оновлювальна, Тіньове бажання, мовчання
10	Геба	Після смерті	Божественна, інтегративна, гармонія, інтеграція

Вихід за межі Еллади супроводжується ще більш жорсткими критеріями вибору координат. Кносс обраний як центр мінойської цивілізації, що уособлює до-полісний інституційний порядок; Абдера – як археологічно й історично зафіксований поліс, що постає відповіддю на фракійську тиранію; Фермодонт – як річковий лімес, у якому альтернативний соціальний порядок амазонок стає предметом політичної взаємодії. У кожному з цих випадків координата фіксує не «місце пригоди», а форму іншості, з якою стикається герой.

Нарешті, крайні точки маршруту – Гадес, Ерифея, Атласький комплекс Гесперид і Тайнарон – обрані як пороги. Кадіс репрезентує західний лімес ойкумени, де влада ще має економічний характер, але вже межує з хтонічним походженням; Ліксус або атласький регіон – як гіпотетичний, але традиційно верифікований вузол космічного навантаження; Тайнарон – як ритуально стабілізований вхід до Аїду. Тут координата перестає бути суто географічною і набуває онтологічного статусу.



З цієї логіки випливає аналітична таблиця, що згортає його в структурну модель.

В архетипі Героя закладений образ дієздатності, він руйнує і творить, збирає команди і діє. І тут проявляються сутнісні сили людини як суб'єкта - цілеспрямована діяльність і творчість. Герой відрізняється від антигероя ставленням до життя. У цьому вимірі Геракл завжди руйнує неприродну форму, звільняє приховане або ув'язнене життя, запроваджує новий порядок. Він – архетип цивілізатора через силу.

Жінки Геракла як психобіографічна матриця Аніми, дипломатії та миротворення.

У міфологічному циклі Геракла жіночі постаті не є ані декоративним тлом героїчних дій, ані випадковими сюжетними відгалуженнями. Вони формують внутрішню архітектуру його долі, задаючи логіку криз, переходів і трансформацій, через які вибудовується шлях Героя. У цьому сенсі жінки Геракла є не стільки «персонажами біографії», скільки послідовними конфігураціями його Аніми – внутрішнього жіночого принципу, що структурує відносини між силою і межами, насильством і порядком, імпульсом і законом, дією і смислом.

З позицій аналітичної психології Аніма не зводиться до сфери інтимного або емоційного. Вона виконує значно ширшу функцію – функцію посередництва. Через Аніму Герой вступає у відносини з Іншим шляхом як прямої дії, так і через обмін, угоду, стримування, союз або ж фатальне непорозуміння. У цьому розумінні жіночі архетипи в житті Геракла постають як внутрішні дипломатки, переговорниці й, у граничних випадках, миротворці, які або переводять конфлікт у форму домовленості, або виявляють нездатність психіки до такого переходу.

Чоловік вибирає жінку за своїми внутрішніми жіночими архетипами, як власне і жінки обирають чоловіка за своїми внутрішніми чоловічими архетипами, велику роль в цьому як довів Ліпот Сонді мають родові сценарії та в юнгіанській традиції архетипічні сюжети, які притягують до себе архетипічні персонажі. але все це про складання та конфігурацію внутрішнього світу Героя, долання перешкод, інтеграції, індивідуації і психічної гармонії. Жінки Геракла – це не тільки любовні історії, це конфігурації об'єктних відносин і психічної організації героя. Це також «вибори долі», партнерки виступають як репрезентанти певних архетипів та родових сценаріїв. Тому розглянемо цю лінію психобіографії Героя.

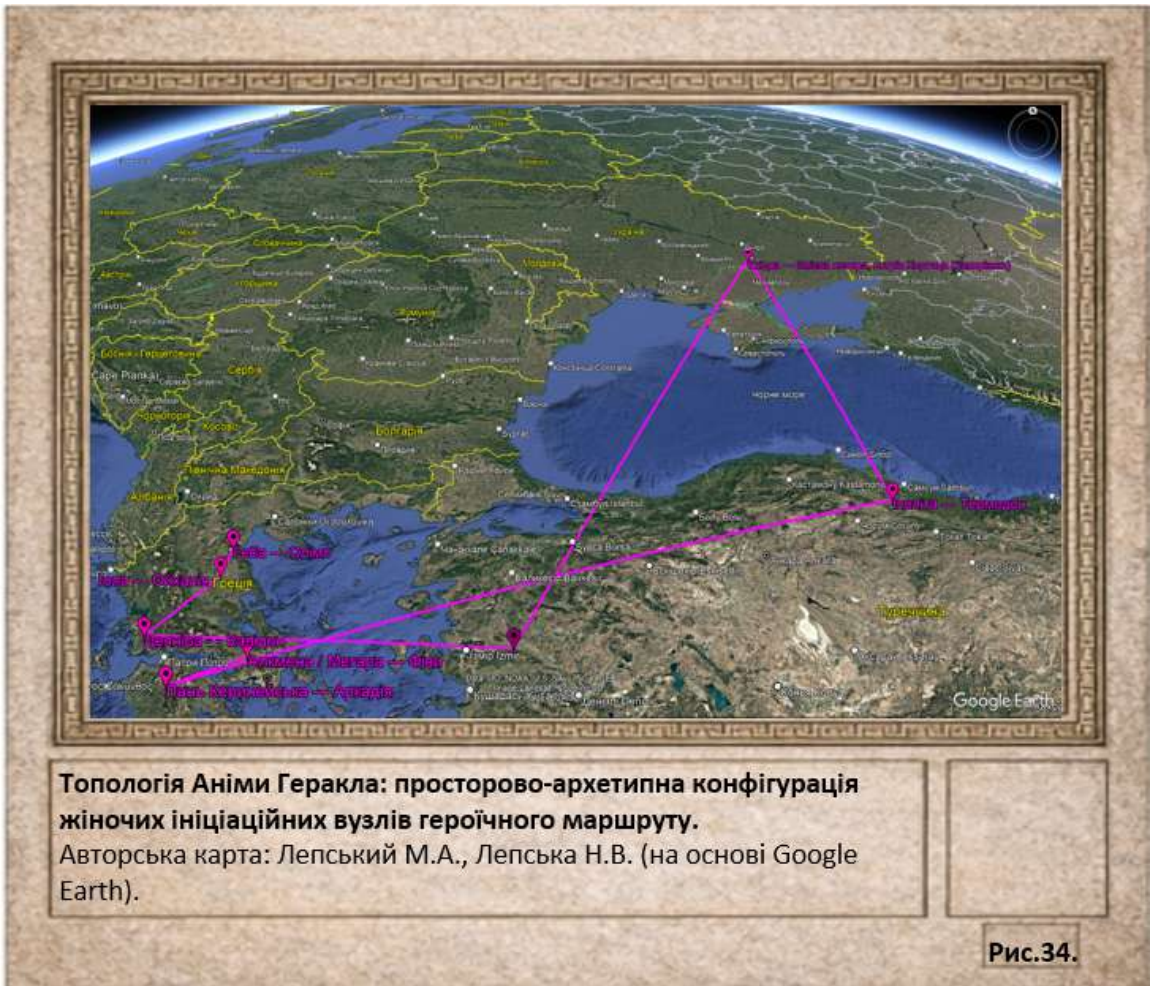
Вся хронологія стосунків Геракла з жінками може бути умовно поділена на 6 етапів: Рання молодість, Період божевілля та спокути, Період подвигів, Період мандрів і інверсії, Пізні роки та смерть, Післясмертний етап (Геба).

На першому етапі дитинства і ранньої юності навколо Геракла були міфічні годувальниці – Гера (небезпекою), Алкмена (турботою), Афіна (мудрістю). Це не «стосунки» у звичайному значенні, але матриця майбутньої драми з жіночим, Гера ненавидить його від народження, Алкмена – перша земна Аніма-Мати, Афіна – перша божественна Аніма-Стратегиня.

Таблиця 3.7 – Топологія Аніми Геракла (географія – архетип – дипломатія – доля)

№	Аніма / постать	Походження (міфо-соціальне)	Географічна локалізація	Координати	Психотопологічний тип простору	Архетип Аніми	Дипломатично-переговорна функція	Сильні сторони	Вразливості / обмеження	Результат для долі Героя (інтеграція / девальвація)
1	Алкмена	Царська жінка, мати героя; подвійне батьківство (Зевс / Амфітріон)	Фіви	38.3250° N, 23.3180° E	Родовий центр, дім народження, початкове ядро психіки	Первинна материнська Аніма	Медіація між божественним і людським походженням	Контейнеризація первинної сили, легітимація народження	Безсилля перед долею і прокляттям	Формує базову матрицю долі й розщеплення легітимності
2	Мегара	Донька царя Креонта; законний шлюб	Фіви	38.3250° N, 23.3180° E	Оїкос у центрі поліса	Аніма стабілізації	Дипломатія дому, деескалація афекту	Емоційна регуляція, мир через співбуття	Беззахисність перед архетипічною Тінню (божевілля)	Катастрофічна девальвація; неможливість миру без інтеграції Тіні
3	Лань Керинейська	Священна істота Артеміди	Керинея	37.8620° N, 22.0170° E	Сакральна периферія, дополісний простір	Аніма чистоти й стримування	Ненасильницька дипломатія, стратегічне терпіння	Самоконтроль, відкладена сила	Не працює проти прямої агресії	Часткова інтеграція; дисципліна імпульсу
4	Іполіта	Цариця амазонок; воїнська держава	Термодон	~41.0000° N, 36.0000° E	Автономний простір рівних сил	Аніма партнерства	Симетричні переговори рівних суб’єктів	Чистий договір, взаємне визнання	Вразливість до третьої сторони	Потенційна інтеграція; зруйнована зовнішньою маніпуляцією

5	Ехідна	Хтонічна праматір; жінка-змія, «інша земля»	Острів Хортиця (Змієва печера)	47.8300° N, 35.0730° E	Хтонічний поріг, степово-печерний простір	Велика Мати Іншого	Міжцивілізаційний договір, примус гостинністю	Родотворення, зв’язок із землею, політична експансія	Втрата контролю, висока непередбачуваність	Інтеграція на рівні роду й цивілізаційного переходу
6	Омфала	Цариця Лідії; панівна жінка	Сарди	38.4850° N, 28.0410° E	Альтернативний центр влади	Панівна Аніма	Дипломатія інверсії ролей	Зниження грандіозності, навчання меж	Ризик приниження й кризи ідентичності	Терапевтична інтеграція через смирення
7	Деяніра	Донька Ойнея; шлюбний союз	Калідон	38.5900° N, 21.2500° E	Прикордонний простір очікування	Фатальна Аніма	Непряма комунікація, подарункова дипломатія	Емпатія, чутливість до символів	Магічне мислення, страх втрати	Девальвація життя; трансформація долі через смерть
8	Іола	Донька Евріта; полонянка	Ойхалія	~39.6000° N, 22.3000° E	Руїна, простір проєкцій	Юна Аніма (puer)	Дипломатія мовчання, пасивний вплив	Поле можливостей, потенціал оновлення	Каталізатор ревнощів і конфлікту	Запуск фінальної кризи; структурна причина трагедії
9	Геба	Богиня юності; донька Гери	Олімп	40.0850° N, 22.3580° E	Онтологічна вертикаль	Аніма Самості	Дипломатія гармонії й остаточного договору	Повна цілісність, відсутність Тіні	Доступна лише після завершення шляху	Завершення індивідуації; онтологічний мир



Топологія Аніми Геракла: просторово-архетипна конфігурація жіночих ініціаційних вузлів героїчного маршруту.
Авторська карта: Лепський М.А., Лепська Н.В. (на основі Google Earth).

Рис.34.

На другому етапі раннього кохання у Геракла формуються відносини з Мегарою, першою дружиною. Він одружився з Мегарою (Μέγαρα) після перемоги над мінянами, вона була першою законною дружиною і народила йому дітей. Але навіяне Герою безумство призвело до вбиства Гераклом дружини і дітей убиває дітей. Після цього Геракл іде до Дельф, отримує наказ служити Еврісфею, так починаються 12 подвигів. Разом з тим, це початок його конфліктів з жіночими образами, убивство своїх дітей і першої дружини – це травма початкової Аніми.

На третьому етапі відбувається «подвигова» лінія кохань і інтервенцій Геракла. В міфах згадується авгієва дочка Ексад, як епізодичний зв'язок, іноді перед подвигом зі стайнями. Ці відносини не входить до «канону», але є у фракійській традиції. Також згадується молоська принцеса Авгія (Ἀυγείᾳ) Наубія. Іноді це вважається епізодичними зв’язками до офіційної служби Еврісфею, разом з тим вже тут ми бачимо неготовність Героя до серйозних відносин після трагедії та відсутності спокути.

Відносини Геракла з жінками та Анімою розгортаються під час 12 подвигів. У період подвигів є дві ключові жіночі фігури. Лань Керинейська (анімістична жіноча сутність), це не жінка у людському сенсі, але в архетипі – «недосяжна Аніма» (3-й подвиг), це важливий символічний «жіночий» конфлікт, розв’язання якого можливо з терпінням, обережністю і чутливістю.



Другим жіночим конфліктом Геракла стали фракійські жінки, амазонки (колективна войовнича Аніма) і цариця Іполіта (жіноча постать героїні) 9-й подвиг. Іполіта, воїтельниця, королева амазонок, за ранніми версіями – взаємна приязнь і симпатія між Гераклом та Іполітою привели до миру, за пізнішим «жорстким» варіантом лише гнів Гери спричиняє загибель Іполіти. Тут Геракл вчиться спілкуватися з військовою, рівною герою Анімою.

На етапі мандрів Геракл вчиться спілкуватися з хтонічними жінками, стати родоначальником і відчути інверсію.

Після основних подвигів (або в проміжках між ними – за різними версіями) починається найскладніший пласт жіночих сюжетів. Геракл зустрічає Єхідну (Ἔχιδνα) – хтонічна Аніму-Мати. Часовий період цих подій це після викрадення коней Еврісфеєм, під час мандрів одночасно з подвигом з худобою Геріона, між подвигами 10–11, у частині мандрів героя за межі «цивілізованої ойкумени».

Єхідна це жінка-змія, прадавня хтонічна богиня, Геракл стає її «гостем-заручником», у них народжуються три сини: Агафірс, Гелон, Скіф. Геракл стає, як й Єхідна, родоначальниками варварських царів, як поєднання дикого глибинного прадавнього та і єдності героїчного (божественного та людського). Це була перша зустріч Геракла із доцивілізаційною жіночою сутністю.

Геракл потрапляє також вже не як гість заручник, а як куплений раб до Лідійської цариці та богині Омфала (Ὀμφάλη) – це його зустріч з панівною Анімою, тут він відчуває гендерну інверсію. Це відбувається після вбивства Іфіта, задовго після подвигів, після подвигів, між аркадськими та фессалійськими епізодами.. Герой служить їй 1–3 роки, виконує «жіночу» роботу, носить жіночий одяг. Окрім гендерної інверсії - повного перевертання ролей, була і інверсія стосунків раб та підкорений чоловік цариці.

Через інверсію Геракл здійснює попередню інтеграцію Аніми через підкорення.

Дослідження Аніми Геракла нас несподівано призвело до жінки, якої не було у міфі, але яка була відомо в Афінах, в полісі. Тому тут почалося майже детективне розслідування цієї втаємниченої постаті. І постало питання чому її не було в міфі, але вона залишилася в історії, пам’яті поліса, а її син став символом однієї з філ Афін. Це нібито другорядна жінка в житті Геракла – Меда.

Але Меда не була другорядною, вона була приватною, втаємниченою, прихованою від міфу фігурою, дочкою Філаса. Вона не була однією з головних і найвідоміших дружин Геракла, якими були Мегара, Омфала чи Деяніра. Після втрати Мегари Геракл виконував свої Дванадцять Подвигів. Протягом цього періоду або невдовзі після нього відбувалися його численні стосунки з іншими жінками, зокрема з лідійською царицею Омфалою, якій він служив рабом. У цей загальний період, до його останнього шлюбу, зазвичай поміщають зв'язок із Медою. Таким чином, Меда займає місце серед менш відомих зв'язків Геракла, які не були повноцінними шлюбами в традиційному розумінні, і хронологічно знаходиться десь у середині його міфічного життя, після трагедії з Мегарою, але до шлюбу з Деянірою.



Можна привести й інших партнерок Геракла, але вони не були відзначені пам’яттю полісу Афін.

Дуже рідко згадується Ахеира (Ἄχειρα), цариця в Феспротії, він стає її чоловіком у деяких локальних переказах – паралельна версія після Омфали.

На пізнішому етапі у Геракла відбуваються шлюби, катастрофи, катарсис.

Після повернення з мандрів після аркадських і фессалійських пригод Геракл одружується з). Деяніра (Δηιάνειρα) – фатальною Анімою. Вона стала другою основноюза міфом дружиною після змагання з Ахелоєм, її викраденням і весіллям в Кальідоні.

Фатумом стала сорочка кентавра Несса, яка привела до смерті Геракла.

Архети Деяніра – це Аніма, яка не інтегрується, а руйнує героя.

Трігером загибели Геракла стала Іола (Ἰόλη) – юна аніма, запізнілий Ерос, кохання пізнього віку. До неї Деяніра ревнує, тому Іола стає каталізатором трагедії. Архетип Іоли – це образ юної, оновлювальної Аніми, яку герой не встигає інтегрувати.

Іноді в міфах згадуються також Астідемія, Пірра, Аргівські принцеси – це вторинні зв’язки, відносини Геракла належать до різних локальних міфів і не змінюють хронологічного кістяка.

Останнім етапом стала смерть і посмертна інтеграція Геракл від сорочки Несса, герой зводить сам собі похоронне вогнище на горі Ета.

Став Богом на Олімпі він одружується з Гебою (Ἥβη) – Божественною Анімою, це остаточна інтеграція. Це третя, остаточна, вічна дружина, повного зцілення психічної структури героя. Вона уособлює гармонію, молодість, відновлення, завершення всього циклу Аніми.

Але окрім канонічних відносин Геракла є інші міфи і згадування, що розширяють з основного на повний цикл роботи інтеграції в долі Геракла, як роботи з Анімою, що означає «аналітичну біографію стосунків» Геракла з жінками як логіку того, що і як відбувається з його психікою, психікою шляху Героя.

Кожний Герой міфу, і людина, яка своєю поведінкою грає міф, має протилежне, що найменше у своєму несвідомому, тому люди обирають той або інший типаж, якщо брати глибше кожний архетип притягує через сюжет інші архетипи. Так і Геракл мав не лише Анімус, яскраво виражений і, навіть нарцисічно надмірний, а й проходив стадії психічної інтеграції з Анімою, тому для нас є цікавим послідовність взаємодії Героя з Анімою і архетипами, які її позначають і є для кожного етапу особливими. Взагалі шлях Геракла як Героя, що переслідуваний з народження Герою на перший погляд продемонстрував неможливість простого щастя для Героя, він отримав гармонію лише у безсмерті, став богом на Олімпі і одружившись з Юностю.

Якщо подивитися на життя Геракла крізь жіночі фігури, ми побачимо не «романтичні додатки до подвигів», а дев’ять великих архетипів, через які проходить його психіка:

– Алкмена – земна мати, людська ніжність і міра.



– Гера – ворожа «велика мати», доля і переслідування.
– Мегара – перша домашня Аніма, зруйноване щастя.
– Лань Керинейська – недосяжна, невбивана жіноча тонкість (анімістична форма Аніми).
– Іполіта – воїнська Аніма, рівна партнерка.
– Ехідна – хтонічна, напівжінка напівзмія Аніма-Матір, утроба степу.
– Омфала – панівна Аніма, гендерна інверсія й служіння жіночій владі.
– Меда – стратегічна медіаторна Аніма, легітимації роду.
– Деяніра – фатальна Аніма, любов як отрута.
– Іола – юна Аніма, несвоєчасна весна.
– Геба – божественна, інтегруюча Аніма після смерті.

Юнгіанськи це шлях героя через послідовні конфігурації Аніми – від домашньої й тілесної до божественної й духовної. Разом з тим це серія доленосних виборів, де несвідомі потяги (родова «доля») змушують повторювати травматичні сценарії. Зміна архетипів зміни відображає зміну відносин і типів комунікації, від насильства й «мови дії» до складних систем взаємних послань і непорозумінь. Також ми бачимо, надмірно сильного Героя і через його ідеалізацію, критику і знецінення відбувається трагедія і спокута, це історія нарцисичного героя, який довго не здатен утримати цілісний образ жінки (і себе поруч із нею), розщеплюючи її на ідеал і загрозу, і як компенсацію шукає служіння і спокуту.

С початку Геракл має розщеплену материнську фігура Алкмену і Геру, це часто характеризує вимогливі параноальні відносини, в яких Герой захищається проєкцією та демонстрацією. У Геракла від самого початку дві матері. Алкмена – людська, тепла, справедлива. Вона дає йому базове відчуття «я – людина», «я – син дому». Гера – божественна, ревнива, караюча. Вона ненавидить його від народження, наводить безумство, посилає зміїв, перекручує його долю.

Юнгіанськи тут з самого початку закладено розщеплення материнського архетипу на «добру» й «злу» мати. Це класичне поле для майбутньої нарцисичної травми, герой існує між безумовною любов'ю (Алкмена) і безумовною ворожістю (Гера).

Відносини з жіночим спочатку будуються в режимі splitting – або повна ідеалізація, або тотальна демонизація. Здатність витримати амбівалентність (люблю і злюся, боюся і залежу) буде формуватися дуже повільно – ціною трагедій.

У цей період Мегара, як домашня Аніма, намагається сім'єю, народженням дітей і домом зцілити розщепленість жіночого образу, але її знищує Тінь. Мегара – перша «нормальна» дружина, яка має офіційний шлюб, дітей, визнання в полісі. Вона уособлює ідеал грецького дому, тиху, підтримуючу, неагресивну Аніму.

У цей драматичний момент (коли герой, здавалось би, має право на спокій) Гера посилає на нього безумство. Геракл убиває дітей і в деяких версіях – Мегару. Цей епізод – ключ до всього подальшого.



Тінь, не інтегрована всередині, проривається назовні й руйнує той образ «щасливої сім'ї», який Его не встигає вкоренити. Тут також проявляється родова доля насильства (Зевс – насильник, Гера – мстива його дружина) повторюється в новій формі, герой несвідомо повторює жорстокість роду. Під тиском безумства (афективний шторм) і непереносимої внутрішньої агресії Его не справляється – об'єкт (дружина й діти) не витримує деструкції й зникає. Це момент, коли комунікація взагалі неможлива, замість діалогу – чисте діяння, акт тотального руйнування. Весь подальший шлях Геракла – це своєрідна «покутна робота» за цю катастрофу.

На наступному етапі архетип Геракла зустрічає символічні й героїчні жіночі фігури, Лань та Іполіта, зовсім протилежні, які мають його навчити формувати відносини в крайніх помежових формах світлої Аніми.

Лань Керинейська виступає як «недосяжна Аніма» як тренажер делікатності. Священна лань Артеміди – це перша жіноча фігура, яку не можна вбити. Вона красива, швидка, священна. Завдання Геракла – не знищити, а схопити, не завдаючи смерті. Психологічно це перший урок некровопролитного стосунку з жіночим. Сила повинна навчитися делікатності, герой має жити в довгій напрузі «спостерігати , супроводжувати, а не тиснути переслідуванням і не нищити». Вперше формується навичка стримувати інстинкт. Лань – це тонка, інтуїтивна, обережна Аніма, яка тікає від грубого Его. Вона тренує чуття, терпіння, спостереження.

Тут з'являється інший тип відносин і комунікації – не-словесна, але й не насильницька. Це довге «знаходження поруч», спостереження, пошук моменту, коли контакт можливий.

Іполіта, воїнська Аніма, жіноча сила, яка не поступається чоловічій, вона є тренажером гендерного паритету та партнерства Героя, але варіативність міфу демонструє, що паранояльність і нарцисичність Героя може зірвати навіть можливість партнерства. Іполіта – цариця амазонок, які втілюють жіночий воїнський Логос. В одних версіях вона охоче віддає пояс герою, визнаючи його силу і не відчуваючи приниження. Однак Гера сіє страх й недовіру серед амазонок, виникає бій, Іполіта гине.

Тут перед Гераклом відкривається можливість симетричних стосунків, жінка не як дружина-додаток, а як воїнка, партнерка. Це потенційно симетричні відносини і комунікація (двоє героїв), яка зривається зовнішнім втручанням Тіні, «злого розщепленого» образу матері, (Гера руйнує метарівень довіри). Его, яке звикло або підкоряти, або руйнувати, не встигає утримати рівноправний об'єкт, система зовнішнього переслідування (Гера) «допомагає» повернутися до старого патерну – конфлікт, насильство, смерть. Але існує і мені більше подобається «м'який» терапевтичний сценарій міфу.

Епізод із Ехідною й родовід варварів – глибинний і часто недооцінений.

Ехідна, як, утроба землі, напівжінка, напівзмія, мешкає в печері «на краю світу». У скіфському міфі Геродота вона і є праматір скіфів. Вона краде у Геракла коней, і, щоб повернути їх, герой мусить жити з нею й народити їй синів. Це не

кохання, а договір із Землею, герой потрапляє в «полон обов'язків», він не може йти далі, поки не виконає її вимогу. Він вступає в союз із доцивілізаційною жіночою силою – хтонічною Анімою-Матір'ю і з цього союзу народжуються царі варварських народів. Архетип Єхідни – це первісна Аніма, ще до моральних категорій. Це досвід контакту з тим рівнем жіночого, який не підпорядкований ні богам, ні законам поліса. У цьому доленосному виборі герой вплітає свою схему в іншу гілку людського роду. Він перестає бути лише грецьким і стає «міжнародним» прабатьком.



***Геркулес і Омфала*, Аннібале Карраччі.** 1597–1608. Фреска. Галерея Фарнезе, Палаццо Фарнезе, Рим. Сцена ілюструє міф про службу Геракла під владою цариці Лідії Омфали.

Рис.35

Відносини і комунікація тут суто комплементарні, вона ставить умови, він їх приймає, щоб повернути швидкість і динаміку свого руху (інстинктів, коней). Але це конструктивна комплементарність – не приниження, а визнання іншої



суверенності. Тут немає ідеалізації чи демонизації – Ехідна не представлена як «добра» чи «зла», це матеріальність несвідомого. Вперше герой не руйнує монструозну жіночу фігуру, а входить у з нею тривалий зв'язок.

Але його родовий сценарій насилля повторюється відносно брата, і Геракла продають в рабство, він має навчитися асоціювати себе з іншими соціальними ролями, від царського роду та напівбога до раба, від власника до слуги, від чоловічою гендерної ролі до жіночої. Тут відбувається соціальна й гендерна інверсія, яку організовує цариця і богиня Омфала. Омфала – лідийська цариця, яка купує Геракла як раба. Він носить жіночий одяг, виконує жіночу роботу, іноді вона вдягає його лев'ячу шкуру та бере в руки його палицю.

На цьому етапі Геракл формує стосунки з Анімою-владою, центральним є інверсія маскулінного. Тут герой уперше переживає радикальну інверсію ролей, він – не суб'єкт, а об'єкт володіння, його сила не зникає, але «запакована» в жіночу форму, він вчиться жити в структурі, де центр світу – не він, а жінка (Омфала – omphalós, «пуп світу»).

Це необхідний етап його індивідуації – це його зустріч із Анімою як владною інстанцією, а не як об'єктом бажання.

Після руйнації сім'ї Геракл ніби «обирає» собі долю, де він покараний жіночою владою. Це компенсація за попередній надлишок маскулінної всевладності. Доля змушує його пережити те, що інші переживали від нього, залежність, підлеглість, безпорадність. І все це виступає як корегування долі.

Тут відбулося навчання від симетрії відносин (з Іполітою) до комплементарності і підкорення (Омфала). Раніше герой взаємодіяв із царями, монстрами, суперниками в симетричній логіці «я – ти, сила проти сили». З Омфалою встановлюється жорстка комплементарність, вона – пані, домінація, він – слуга, підкорений. Парадокс у тому, що ця комплементарність виявляється більш терапевтичною, ніж попередні симетричні війни, Геракл вперше вчиться не відповідати силою на силу, а шукати доповнення.

Для нарцисичного розщеплення грандіозного Я героя це школа смирення, він відчуває сором, фемінізацію, приниження, але це створює можливість побачити себе не тільки в позиції верхнього, витримати залежність без тотального руйнування об'єкта, прийняти інший центр.

Омфала – це корекційний об'єкт, через який грандіозне Я частково «роззброюється».

Тип Аніми Меди – втаємничена, прихована від міфу і політичних загроз «Аніма-Стратегія». У структурі Аніми Геракла вона є не пристрастю, не фатальною любов'ю, не владною Анімою, а стриманою, планувальною, поміркованою жіночою фігурою, яка не підсилює його комплекс сили, не руйнує його грандіозність, не провокує емоційні кризи, не загрожує его-функціям і не ставить його під владу (як Омфала).

Меда – це Аніма кристалізації, упорядкування, стратегічної помірності.

У Юнгіанському смислі вона справжня супутниця, що дає смисл і структуру, а не драму або випробування. Цей архетип мудрої земної жінки дає



Герою багато і не дає «психічних гойдалок» долі. Вона не кидає його в архетип Тіні (як Мегара, Деяніра, Омфала). Вона не конфліктує з ним як архетип Великої Матері (як Ехідна). Вона не виховує його через архетип недосяжної Аніми (як Лань). Вона не конкурує з ним як архетип рівної воїнки (як Іполіта). І це вже дуже багато.

Натомість вона дає йому те, чого не дає жодна інша жінка – стабільність і продовження роду без кризи і без трагедії. Меда – це жіноча фігура «м'якого союзу», не екстатична й не травматична.

Меда відображає ще Аніму-Посередницю, тому що вона не загрожує самоповазі Геракла, не провокує нарцисичного колапсу, не викликає агресивно-симетричних взаємодій (як з Іполітою), не втягує у фатальні прив'язаності. Вона в цьому є партнеркою консенсусної комплементарності, тобто такою, яка узгоджує ролі, знімає конфліктні напруження, створює стабільну модель взаємодії.

Психологічно Меда – той етап Аніми, який формує внутрішній порядок героя. Чому Геракла тягне до Меди? Скоріш за все, це «острів заспокоєння Героя після руйнівної трагедії Мегари (архетип Матері-Вбивства), хтонічного союзу з Ехідною (Матері Землі), амазонського випробування з Іполітою (Аніма-Воїнка), принизливого рабства Омфали (Панівна Аніма). Тому що герой нарешті має жінку, яка не провокує його тінь, а навпаки дає йому можливість відчути себе стабільним, дорослим, впорядкованим.

Це етап Героя, коли Аніма переходить з руйнівного на інтегративний рівень.

Ми маємо відповісти і на питання верифікації і легітимації її сина як нащадка Геракла в Афінах, як відповідь на питання: «Чому саме син Меди, Антіох, став епонімом афінської філи?»

Ми тут вбачаємо не випадковість, а політичну технологію, яка має три рівні пояснень: міфологічне, політичне, психологічне.

Першим є міфологічне пояснення з опорою на повідомлення Павсания, Аполлодора, Геродота про те, що Афіни активно практикували героїчну легітимацію родів, коли створювали епоніми філ, героїчні гробниці, міфи про предків, які пов'язують політичні спільноти з великими героями.

Антіох був сином Геракла, але не сином жінки, що викликає конфлікт або прокляття (Деяніри, Мегари, Омфали). Отже – він був чистим для міфологічного «вживання».

У політичному поясненні Афіни використали Антіоха як «Філарха-об'єднувача», оскільки філа Антіохіда була складена з демів, які потребували геройського об'єднання.

Це був символічний лідер як політичний міст між Аттикою та периферійними героями Антіох – не автохтон, але й не чужинець. Це дозволяло використати його як гнучкий сакральний маркер. До того ж в полісній політиці це інструмент включення Гераклових ліній у афінську політику, створення філи з орієнтацію на силу та земну мудрість



Геракл мав величезний пан-еллінський авторитет. Афіни посилювали себе через зв'язок із ним.

У психологічному (колективно-архетипному) поясненні Антіох – син найсильнішого героя Греції і жінки поміркованості, стратегії і стабільності.

Це ідеальна фігура для афінської політичної психології, оскільки він поєднує силу Геракла, розсудливість Медуа, не-екстремальність як відсутність трагедії і емблемну для Афіни стратегічну мудрість (етимологія «mēd–»). Антіох як полісний епонім – це архетип гармонії сили та мудрості, тобто те, що Афіни хотіли бачити у собі після реформ Клісфена.

Антіох має легітимність як міфологічно чистий, політично корисний, психологічно збалансований і символічно придатний для афінського полісу.

Меда як Аніма в життя Геракла подстає як втаємничена Аніма стратегічного мислення (mētis), жінка-посередниця без руйнівної драми, інтегруюча, стабілізуюча, планувальна і неагресивна. Вона відкриває Гераклу шлях до впорядкування, а не до руйнування.

Її син стає нащадком полісної пам'яті роду Геракла, оскільки Антіох як епонім вибраний через політичну чистоту походження, репрезентує синтез сили Геракла і мудрості Меди, стає символом афінської політичної ідентичності. І він виконує функцію героя-об'єднувача філи.

На наступному етапі доля Геракла демонструє фатальну любов, це пов'язано з розщепленням Героя через тяжіння до Деяніри й Іоли. Деяніра, як архетип любові, що не витримує страху покинутості. Деяніра – це інша полюсна жіноча фігура. Вона не богиня, не монстр, не цариця чужого народу, а «звичайна» смертна, яка любить героя й боїться його втратити. Її ім'я («руйнівниця чоловіка») уже натякає на долю. Вона вірить словам кентавра Несса, що його кров буде «зіллям вірності». По суті – впадає в магічне мислення, намагається контролювати любов засобами, які не витримують випробування реальністю. Кров Нессиса виявляється отрутою, сорочка, яку вона передає Гераклу, спалює його живцем. Деяніра – це темна Аніма, у якій любов, страх покинутості й ревнощі зливаються в одне. Вона не витримує тривоги й вдається до магії – тобто, до інфантильного способу впоратися з екзистенційною невизначеністю. Це ще один доленосний вибір, де герой і його партнерка повторюють архетипову схему, спроба обійти справжній конфлікт через обхідний шлях (чарівний засіб) призводить до катастрофи. Комунікація і відносини між ними розвалюється на рівні метаповідомлень. Замість сказати: «Я боюся тебе втратити», Деяніра «говорить тілом» через сорочку - це комунікація третього роду, де меседж втілений у дії, але не проговорений словами.

Деяніра не витримує напруги подвійного образу, Геракл як люблячий чоловік і Геракл як легендарний герой, що дивиться на молодшу Іолу. Її Его не здатне втримати цю двозначність, і вона несвідомо «вибирає» руйнацію об'єкта, щоб не пережити власне відкидання.

Іола, як юна Аніма, яка приходить запізно, несвідомо запускає ланцюг трагедії у єдиному архетипічному сюжеті. Іола – молода принцеса, до якої Геракл

виявляє пізнє кохання. Вона не винна у трагедії, але стає символом нездійсненного оновлення. Це є втілення puer або puella aeternus – вічно юний аспект Аніми, яка обіцяє «ще один шанс», але життєвий час героя вже вичерпано. Для психодинаміки стосунків важливо не те, що робить Іола, а те, що її поява активує страх Деяніри, провокує повторення сценарію «або я володію, або втрачаю», стає тригером останнього катастрофічного акту.

Чоловік у міфі, як і в психічній реальності, не «обирає» жінку довільно. Він притягується до тих архетипних форм жіночого, які вже присутні в його несвідомому, зумовлені родовими сценаріями, ранніми об'єктними відносинами та структурою внутрішніх конфліктів. Це демонструє юнгіанська концепція Аніми, а також долеаналітична традиція Ліпота Сонді, що наголошують на повторюваності виборів як формі несвідомої вірності долі. У такій перспективі жінки Геракла є агентами переговорів між різними рівнями його буття – психічного, соціального й символічного.

На особистісному рівні Аніма як дипломатка виявляється у здатності або нездатності Героя вести внутрішній діалог зі страхом, провиною, вразливістю та любов'ю. Тут жіночі постаті або сприяють інтеграції, або, навпаки, оголюють розщеплення між грандіозною силою і крихкістю Я. На цьому рівні переговори відбуваються між свідомістю і Тінню, між імпульсом і рефлексією, і тут формується базова здатність до стримування насильства.

На сімейному рівні жіночі фігури стають носіями спроб інституалізувати силу Героя в межах дому, шлюбу, батьківства і спадковості. Сім'я постає як перша миротворча структура, покликана трансформувати надлишкову енергію в турботу і відповідальність. Коли ці переговори зазнають поразки, виникає катастрофа об'єктних відносин, що має приватні і родові наслідки. Таким чином, жіночий архетип тут функціонує як медіатор між агресією і близькістю, і його руйнування означає крах первинного миру.

На полісному рівні жінки Геракла виконують функцію посередниць між героїчним винятком і колективним порядком. Через шлюб, союз або народження нащадка відбувається легітимація або делегітимація сили Героя в очах громади. Жіноча фігура в цьому контексті є носієм пам'яті поліса, родової чистоти або, навпаки, маркером прокляття. Аніма постає тут як політична переговорниця, яка або вписує героя в нормативний простір міста, або виявляє його несумісність із ним.

На культурному рівні архетип жіночого виконує функцію медіації між різними символічними світами. Через жінок Геракл вступає у контакт між грецьким полісом і «варварським» простором, між олімпійським порядком і хтонічною землею, між міфом і історичною пам'яттю. Тут сила вже не може діяти без перекладу, ритуалу і компромісу. Жіноча постать стає умовою можливості культурного діалогу, де переговори замінюють війну або, принаймні, обмежують її наслідки.

На цивілізаційному рівні жіночі архетипи виконують граничну миротворчу функцію. Вони визначають, чи буде контакт між різними моделями

світу здійснений як знищення, асиміляція, союз або спадкова інтеграція. У цьому вимірі Аніма перестає бути приватною психологічною фігурою і постає як принцип переходу між цивілізаційними просторами, де доля героя стає частиною довшої історії народів, територій і шляхів.

Таким чином, запропонований у цьому розділі аналіз не є ані описом любовних історій, ані біографічною хронікою. Це реконструкція психобіографічної траєкторії Героя як послідовності переговорів, у яких жіночі архетипи виконують роль внутрішніх і зовнішніх дипломатів. Архетипний, психоаналітичний, міфологічний і полісно-політичний рівні не змішуються хаотично, а вибудовуються в єдину логіку, що дозволяє побачити шлях Геракла як процес поступового навчання як силі, так і миротворенню.

У цій перспективі хронологія жіночих постатей у житті Геракла постає як структурована матриця переходів: від ранніх форм жіночого, які задають первинні умови діалогу зі світом, через зони конфлікту, де переговори зриваються і замінюються насильством, до граничної трансцендентної інтеграції, де більше не потрібні ані примус, ані угода, ані ревнощі. Жінки Геракла утворюють не романтичний ряд, а систему архетипних переговорів, у якій кожна постать з'являється лише один раз, виконує власну функцію і зникає, змінюючи структуру психіки Героя.

Шлях Геракла, в цій логіці, може бути прочитаний як міф про еволюцію чоловічої суб'єктності: від прямої дії до опосередкованого зв'язку, від війни до складної, часто трагічної, але неминучої дипломатії з Іншим, що врешті відкриває можливість миру – навіть якщо цей мир досягається лише за межею людського життя.

Психобіографія Геракла, прочитана крізь жіночі постаті, перестає бути «низкою епізодів» і складається в траєкторію формування здатності до зв'язку: від первинного розщеплення жіночого образу до посмертної інтеграції Самості. У цьому читанні жінки не є «додатком» до подвигів; вони є послідовними носійками різних режимів комунікації й різних політичних граматик миру. Кожна з них задає героєві особливий тип переговорів, і кожна – у власній психотопології – відкриває інший простір конфлікту: домашній оїкос, інверсійну владу чужоземної монархії, хтонічний степовий вузол цивілізацій, полісну технологію легітимації, трагічну сімейну дипломатію страху, «мовчазну» дипломатію проєкцій, і, нарешті, трансцендентну форму примирення. Ця логіка не скасовує міфу; навпаки, вона дозволяє показати, як міф «розкладає» героїчну силу на режими керування інстинктом, стихією та раціональністю – тобто на рівні, де вирішуються і війна, і мир.

Цікавою є логіка хронології жіночих постатей у житті Геракла – це не хаотичний набір епізодів, а структурована психобіографічна матриця відносин з Анімою, яка починається з домашнього жіночого начала (Мегара), проходить через символічні жіночі випробування (лань), переходить у героїчні союзи (Іполіта), заглиблюється в хтонічне материнське (Ехідна), входить у соціальну інверсію (Омфала), формує полісну мудрість приватності (Меда), завершується



фатальною любов'ю (Деяніра) і трігерного трагедійного мовчання (Іола), трансцендується божественною інтеграцією (Геба).

Це є архетипний шлях чоловічої психіки, який завершується не на землі, а в Олімпійському союзі з Гебою – Анімою зрілої гармонії. Розглянемо архетипи жіночої Аніми на шляху Геракла.

Вихідною умовою цієї траєкторії є первинне розщеплення материнського архетипу: людська, тепла Алкмена та божественна, караюча Гера. У юнгіанській перспективі це закладає сценарій, де жіноче переживається або як абсолютна опора, або як абсолютна загроза; відповідно, у стосунках активуються механізми ідеалізації та девальвації, а витримування амбівалентності формується повільно і трагічно. У клінічній мові це поле, де «Тінь» не контейнеризується символічно, а проривається дією; і де Его героя, будучи героїчно-інструментальним, погано витримує афективний шторм і власну залежність. Жіночі фігури в цій психобіографії ми читаємо як різні «дипломатичні інститути» Аніми: вони задають межі сили, типи послань, форму контракту, режим довіри і, головне, спосіб перетворення руйнівної енергії на порядок або на катастрофу.

Алкмена – дипломатія народження, правового статусу та онтологічної легітимації.

Алкмена – земна жінка, спадкоємиця героїчного роду Персея, дружина Амфітріона, мати Геракла, зачата від Зевса. Її архетип – Матір-Засновниця, жінка, чия дипломатична сила не в агресії, а в законності, чистоті роду, праві та легітимації божественного». Це архетип «правової Аніми», яка дарує герою життя, і разом з тим, право на існування, ім'я, місце і статус. Алкмена встановлює онтологічні правила гри, за якими герой з'являється та виховується у світі. Алкмена як дипломатка первинного правопорядку

Вона не воює, не примушує, не тримає силою – її роль у переговорах начала життя, хто має право народитися, хто визнається спадкоємцем, який рід переходить до якого.

Вона відстоює чистоту свого шлюбу, відмовляючись стосунків з чоловіком, доки він не виконає обіцянку і не очиститься від убивства, – це перший акт моральної дипломатії. Алкмена відмовлялася від фізичних стосунків з Амфітріоном, а тому, що вона дала обітницю (за іншими версіями, Амфітріон сам дав обіцянку її батькові Електріону), що не розділить із ним ложе, поки він не помститься за смерть її братів. Брати Алкмени були вбиті в битві проти племені телебоїв та їхнього царя Птерелая. Після випадкового вбивства Електріона (яке сталося, коли Амфітріон жбурнув палицю в дику корову, і вона рикошетом влучила в царя), Амфітріон був вигнаний з Мікен його дядьком Сфенелом. Він утік разом з Алкменою до Фів. Там його прийняв і очистив від кровної провини цар Фів Креонт. Щоб Алкмена погодилася на шлюбні стосунки, Амфітріон мав здійснити каральний похід проти телебоїв. Він зібрав військо і вирушив на війну. Лише після успішного завершення походу, коли він помстився за смерть братів Алкмени, її умова була виконана, і вони нарешті змогли стати повноцінним подружжям.



У цю ніч, коли Амфітріон повертався додому, його випередив Зевс, який прийняв його подобу і провів з Алкменою «потроєну» ніч. Пізніше тієї ж ночі повернувся справжній Амфітріон. Так Алкмена зачала двох синів-близнюків: Геракла від Зевса та Іфікла від Амфітріона.

Випадково вбивши свого дядька Електріона, Амфітріон був змушений тікати разом з Алкменою до Фів. Щоб повернути викрадену худобу Електріона, він вирушив у похід проти племені телебоїв.

Вона приймає союз із Зевсом через обман, але не руйнує структуру дому.

Її дипломатія – тиха, але надзвичайно ефективна, вона формує контекст, у якому герой може бути прийнятим політичними та божественними архетипами.

Умови успішності Алкмени полягають в моральній непохитності, божественної підтримки, сімейної підтримки Амфітріона, і високий статус роду Персея. Моральна непохитність Алкмени, визначена помірністю, вона діє лише в режимі чесності, правди та відповідності звичаям. Її моральна сила пов’язана з покровительства Афіни і богів. Моральною опорою для неї є сімейна підтримка Амфітріона, який був сином Алкея, онуком Персея, який визнає Геракла своїм. Цей високий статус роду Персея убезпечує її від приниження після обману Зевса. Тому Алкмена успішна там, де дипломатія потребує етичної бездоганності. Діапазон можливостей

Алкмена здатна досягти легітимації напівбожественного героя, без якої він був би лише незаконнонародженим хлопчиком. Вона досягає включення Геракла у структуру спадкових прав і створення полісної ролі Геракла як майбутнього захисника Фів. Вона намагається встановити альянс між божественним і земним світом, який не руйнує ні одного, ні другого. Алкмена має протидії Гери вже при народженні (затримка пологів, інтриги Гери), і долає ці протидії через спільну дію богів, спрямовану на збереження дитини. Її дипломатія діє у діапазоні комплексу онтологія буття сина, право, рід, політичне існування, божественна доля.

Разом з тим у Алкмени є суттєві міфічні обмеження. Алкмена не здатна протистояти відкритій агресії богів (Гера, Афіна опосередковано допомагає, але Гера сильніша). Вона – звичайна смертна, тож її стратегія не має силового компоненту. Її дипломатія працює лише в морально-регулятивній площині: вона не може вплинути на долю Геракла після юності. Вона вразлива після смерті Амфітріона. Її дипломатія слабка там, де необхідна військова або божественна сила.

У технологіях її переговорів Алкмена застосовує чотири ключові дипломатичні технології.

1) Дипломатія правового жесту - відмова приймати чоловіка до очищення. Дотримання ритуальних правил. Це «право як інструмент комунікації».

2) Дипломатія моральної висоти - повна чесність і відмова від маніпуляцій. Готовність прийняти удар долі без руйнування дому – це стратегія «низькоафективна комунікація».



3) Дипломатія прийняття неминучого - визнання народження Геракла як факту долі. Вміння дати місце і земному, і божественному- це прийняття долі як «генетичного контракту роду».

4) Дипломатія інтеграції божественного й людського - Алкмена не протиставляє ці світи, вона створює міст між ними. Технологія моста – це важлива переговорна практика зцілення розщеплених відносин.

Алкмена – архетип Великої Матері Світла, на відміну від Ехідни (Матері Темряви). Вона створює «контейнер» для Героя – безпечну материнську матрицю, в якій формується його Его. Вона проявляється як «вибір родової чистоти». Геракл несе два роди: Персея і Зевса – і Алкмена є точкою їхнього з'єднання. Це формує його долю як того, хто розв'язує міжродові конфлікти. Алкмена демонструє метакомунікацію стабільності, вона повідомляє світу: «я не беру участі у війні богів». Її меседж – збереження нормальності. Алкмена – «хороший первинний суб'єкт турботи», яка дає Гераклові почуття базової цінності, попри хаос навколо. Алкмена – як світла мати, як та єдина жінка в житті героя, яка не вступає з ним у конфлікт і не руйнує його. Вона – матриця миру, а не конфлікту. Тому її дипломатія – це вихідна точка, від якої герой може зростати. Алкмена дає світові героя, вписаного у правову, родову й моральну структуру світу. Її дипломатія – дипломатія онтологічних основ, без яких жоден конфлікт не може бути розв'язаний, бо немає того, хто його розв'язує.

Мегара: фіванський «великий дім» як дипломатія оїкосу і катастрофа непроінтегрованої Тіні

Мегара – перша дружина й зруйнований дім. Мегара (Μεγάρα), донька фіванського царя Креонта, перша дружина Геракла, яка разом із дітьми загинула від його безумства, насланого Герою. Вона отримує героя як нагороду за його перемоги над мінійцями. Їхній шлюб – соціально легітимний, заснований на мирі, перемозі та визнанні.

Ім'я пов'язують з megaron – «велика зала, палац, священний дім», відкорінено з «meg-» – «великий». (Harper, n.d.) Іноді Μεγάρα пов'язане з μέγαρον – «велика зала», «центральний простір дому», «священний осередок дому й царства» – тут акцент робиться на сакральний священний смисл сімейного простору. У цілому ім'я означає «великий дім», «осереддя домашнього порядку», «сакральний центр сімейної структури».

Мегара за іменем «великий дім» є уособленням оїкосу, законного міського дому, визнаного полісом. Шлюб із нею – спроба інтегрувати героя в нормальну соціальну структуру (родина, місто, влада).

Архетипічне значення Мегари – праматеринська Аніма, яка дарує герою соціальну інтеграці, статус, дім, дітей, політичну стабільність. Це архетип домашньої гармонії, яку герой, переслідуваний Тінню роду Зевса і ревнощами Гери, не може втримати. Мегара є образом першої, чистої, «соціально прийнятної» Аніми. Це ідеальний, але фатально крихкий шлюб, що приречений через родові кармічні повтори. Цей ідеалізований об'єкт, який не витримує нарцисичного руйнування героя в зміненому стані свідомості.



Перша дружина Мегара уособлює домашній центр, представляє соціальну норму й першу можливість стабільності, її смерть символізує порушення базової «архітектури дому».

Це була спроба стабілізувати систему соціальних відносин героя із надлишковою силою, якого вбудовували в мережу ролей «чоловік–батько–зять царя». І тут стався травматичний розрив божевілля й убивство Мегари та дітей (Babiloni, 2016) – катастрофа об'єктних відносин, надлишкова під психоделіками нарцисична агресія зносить увесь «великий дім». За О. Кернберном, ми могли би позначити цей момент, як ситуацію в якій грандіозне «Я» не витримує вимог реальності, «погані» для спотвореною психіки об'єкти, які загрожують відкиданням чи обмеженням – знищуються (Kernberg, 1985).

Це фатальна реалізація родинного сценарію, замість продовження роду – його переривання, замість гармонії трагедія і подальша спокута. Прояв конфлікту. Убивство сім'ї – вибух Тіні, не інтегрованої в особистість героя. Це катастрофа, що демонструє: Геракл не може розпочати шлях без першого падіння.

Розв'язання конфлікту відбувається на всьому шляху Героя, лише через покуту і подвиги Геракл долає вину й відкриває шлях до глибинної трансформації. Мегара є початком трагедії та необхідною умовою очищення.

Надалі всі стосунки Геракла позначені цією первинною катастрофою.

У топології грецької політики це не приватна історія, а спроба «вкорінити» надлишкову силу в архітектуру міста: дім, діти, визнання, статус – тобто класична інституалізація героя в межах оїкосу й поліса. У самому імені Мегари, пов'язаному з μέγαρον, «велика зала», проступає просторовий образ, модель порядку, як центральний осередок дому, сакральний центр родової структури. Вона – не воїнка і не чарівниця, її архетип – домашня Аніма, що працює як дипломатка середовища, утримує емоційний клімат, нормалізує, пом'якшує, переводить героїчне «діяння» у тривалу форму співжиття.

Трагедія Мегари є не «побічною» жорстокістю міфу, а ключовим симптомом структури, оскільки у момент, коли герой начебто отримує право на мир, він виявляється нездатним бути в мирі. Міф фіксує це як безумство, наслане Герою; психодинамічно ж – як прорив Тіні, яка не витримала витіснення і зруйнувала ідеалізований об'єкт. Герой знищує те, що має бути його «центром», і тим самим запускає довгу «покутну роботу» подвигів як спробу повернути контроль над руйнівною енергією. У дипломатично-миротворчій рамці Мегара постає як модель внутрішньодержавного миру: вона пропонує інструменти не зовнішньої перемоги, а внутрішнього стримування; проте її уразливість – у тому, що вона не має влади над афектом героя, коли той переходить межу символічного. Її сильна сторона – нормалізація і стабілізація; слабка – беззахисність перед стихією Тіні, коли раціональність і соціальна форма більше не працюють.

Дослідник проявів безумства у міфології Давньої Греції Аніндья Чакраборті починає своє дослідження саме з цього випадку: «Міф, який ми

обговорюємо в наступних абзацах, є прикладом того, як Гера більше не може терпіти зловживання силою Геракла і насилає йому божевілля. Після поразки мінійців Геракл увірвався до Фів, переміг Пірекма – царя евбейців та союзника мінійців – і поширив жах по всій Греції, наказавши розділити тіло Пірекма навпіл чотирма лошатами та залишити без поховання біля річки Ираклій (Плутарк, Vidas paralelas). З огляду на цей святотатський акт – залишення тіла без почесного поховання, Гера, розгнівана надмірностями Геракла, розлютила героя. Тож Геракл, виступивши проти ворогів своєї родини, вбив його дружину Мегару, їхніх дітей та племінника Іолая (Аполодоро: 114.12; Діодоро Сицилійський: IV.11; Евріпід: Геракл, 462 р. до н. е.)» (Chakraborty, 2016, p.39.).

У термінах індивідуації Мегара є ранньою спробою інтеграції: Аніма як дім могла б стати контейнером сили, але за умов первинного розщеплення материнського архетипу й уразливості Его ця інтеграція зривається в девальвацію і руйнування.Злам, що відбувся, пояснює, чому надалі герой так часто входить у стосунки, де жіноче виступає або як влада, або як фатум, або як тіньова спокуса: «мирний центр» був знищений на початку шляху, і вся подальша дипломатія героя відбувається вже після катастрофи.

Мегара виступала як дипломатка дому і стратегія емоційної рівноваги. Мегара – жінка-посередниця дому та міського миру. Вона уособлює оікосну дипломатію, творення простору стабільності, де Герой має навчитись співбуттю, і цим добудувати в цілісність своє прагнення боротьби. Мегара намагається врівноважити агресію героя через любов, турботу, рутину, тобто через ті механізми «низького рівня збудженості комунікації». Її стратегія – деескалація, гасіння внутрішньої бурі. Це рання Аніма стабілізації, «домашня вода», що пом’якшує вогонь героя. Мегара дає Гераклу шанс інтегрувати «доброго суб’єкта» в сімейний простір суб’єкт-суб’єктних відносин, що втримує самооцінку. Мегара символізує «нормативний вибір долі» як створення роду, а не війни. Божевілля, яке її руйнує цей простір і відносини, забирає життя, показує, що без внутрішньої дипломатії герой не може зберегти жодного миру.

Умови успішності Мегари як дипломатія дому та емоційної рівноваги полягають у здатності або нездатності Героя приймати ліміти і обмеження, оскільки емоційний фон має бути стабільний, без зовнішніх божевільних утручань (Гера). Тут має бути довірливий канал комунікації, що підтримується щоденно. Діапазон можливостей цієї дипломатії у створенні базового простору миру, в якому конфлікти розряджаються ще до ескалації, у соціальному капіталі через сімейний альянс, при контролі психічної саморегуляції Героєм.

Обмеження дипломатії Мегари, в тому, що вона беззахисна проти архетипічних сил Тіні (божевілля Гери), її дипломатія працює лише в «нормальному режимі», не в кризі. Вона залежна від героя й не має самостійної політичної сили. Основні технології переговорів Мегари – це застосування низького рівня збудженості, м’якість у тоні, тілесна присутність; душевна ритмізація, стабільні побутові практики як коректори афекту; емоційна валідація як підтвердження цінності героя без змагання з ним.



Ми можемо трактувати Мегару як Аніму стабілізації, «хорошого, врівноважуючого суб'єкта». Тому її дипломатія – це дипломатія внутрішнього миру, а не зовнішнього конфлікту.

Лань Керинейська – дипломатка м'якості й стримування: стратегія ненасильницького утримання сили

Лань Керинейська входить у героїчний цикл як священний, недоторканний об'єкт Артеміди, тобто як істота, над якою сила не має права на завершальний жест – удар. Її міфологічний статус важливіший за її «тілесність»: це не трофей і не ворог, а випробування межі (Apollodorus, Library, 2.5.3–4). Дипломатична логіка цього епізоду полягає не в перемозі, а в утриманні від перемоги. Герой має здійснити захоплення без знищення, діяти без крові, довести свою спроможність бути сильним і водночас неагресивним – у сучасній термінології це нагадує режим «strategic patience», де сила відкладена, але не скасована, і перетворюється на контроль.

Психологічно Лань є ранньою формою Аніми чистоти й недосяжності: не тієї «фатальної» недосяжності, що провокує руйнацію, а нормативної – яка дисциплінує. Це образ, що вимагає не підкорення, а переслідування як тривалої внутрішньої роботи: герой мусить витримати час, дистанцію і фрустрацію, не руйнуючи того, що прагне здобути. Сам акт «переслідування протягом року» в традиції (переданий у пізніших переказах і коментарях) є символом не фізичної витривалості, а витривалості психічної - стійкості до імпульсу негайного завершення.

У комунікативній логіці це перший чистий досвід комплементарності без агресії, герой вступає у відносини, де інший полюс – сакральний порядок – не піддається силовому тиску. За П. Вацлавіком, такий режим відповідає «екології взаємодії», коли система не нарощує симетрію (удар на удар), а зберігає рівновагу через відмову від ескалації й через контроль над власними реакціями (Watzlawick, Bavelas, & Jackson, 1967).

Умови успішності цієї дипломатії полягають у здатності героя витримувати імпульс і не плутати стриманість зі слабкістю. Лань «працює» лише там, де супротивник (або сакральний арбітр – Артеміда) визнає ненасильство як форму сили, а не як втечу. Діапазон можливостей цієї дипломатії – формування репутації керованої сили, здатної діяти без руйнування, а отже – бути придатною для миру ще до того, як мир стане політичним договором. Межі ж цієї моделі очевидні: вона неефективна проти грубої агресії, яка не визнає сакральних обмежень; вона потребує виняткової саморегуляції і стає крихкою там, де над психікою домінують зовнішні «вторгнення» – паніка, нав'язливість, ревнощі, божевільний афект.

Переговорні «технології» Лані – не риторичні, а тілесно-поведінкові, такі як мінімізація реактивності, терпляча присутність, контроль руху, відмова від демонстрації сили. Це дипломатія, де головний аргумент – не слово, а здатність не завдати шкоди.



Іполіта – дипломатка рівних: стратегія симетричного договору і модель партнерської легітимації

Іполіта постає як воїнська королева – суб'єкт влади, рівний героєві в статусі, а отже здатний не «поступитися», а домовитися. Пояс Іполіти – це не приватна прикраса, а знак суверенності, подарунок Ареса, що функціонує як емблема політичної компетенції (Apollodorus, Library, 2.5.9). У ключовій версії міфу Іполіта готова передати пояс добровільно: договір можливий, бо сторони визнають одна одну.

У дипломатичному смислі цей епізод демонструє найрідкісніший режим переговорів у героїчній міфології - симетричну комунікацію, де жодна сторона не потребує приниження іншої для підтвердження своєї реальності. За Полом Вацлавіком, симетрія може вести або до змагання, або до взаємного визнання. Іполіта втілює другий варіант – симетрію, яка не розкручує ескалацію, бо в ній не бракує самоцінності (Watzlawick et al., 1967).

Психологічно Іполіта є образом Аніми партнерства, не «домашньої» (як у Мегари) і не «панівної» (як у Омфали), а рівної й автономної. Це дозволяє героєві пережити «не-розщеплений об'єкт»: жінку, яку не треба або ідеалізувати як спасіння, або девальвувати як загрозу. У термінах об'єктних відносин це досвід стабільної амбівалентності - інший є сильним і водночас безпечним, автономним і водночас здатним до союзу (Kernberg, 1978/1975).

Умови успішності дипломатії Іполіти – пряма комунікація без «третьої сили», яка сіє підозру. Міф принципово підкреслює роль Гери як зовнішнього маніпулятора – через втручання третьої сторони, яка перетворює можливий договір на війну (Apollodorus, Library, 2.5.9). Це робить епізод майже дидактичним для теорії переговорів: навіть найкраща симетрія руйнується, якщо статуси і наміри починають тлумачитися крізь чутку й страх. Діапазон можливостей цього архетипу – створення міжполісних або міжетнічних союзів, де обмін цінностями відбувається на рівних, а символ довіри (пояс) є прозорим знаком наміру. Обмеження – висока вразливість до інформаційних втручань, до «чужого голосу» у системі, який переписує смисл договору.

Омфала – дипломатка влади: стратегія інверсії ролей і школа переговорів у позиції підлеглого

Омфала – гендерна інверсія влади, вона демонструє служіння і рабство Геракла, його зустріч з жіночим пануванням. Омфала (Ὀμφάλη), лідійська цариця, купує Геракла як раба за вбивство Іфіта. Герой на рік або три роки стає її слугою, він носить жіночий одяг, виконує жіночу роботу. Він для неї раб, у деяких версіях вони пізніше одружуються з ним. Ім'я пов'язують з omphalós – «пуп, центр світу», це натяк на центр всесвіту у храмі Дельфі – камінь який називали – «омфалос». До речі це не випадково.

Дослідник проявів безумства у міфології Давньої Греції Аніндья Чакраборті пише «Тут слід нагадати, що Геракл під час своїх пригод неодноразово вдавався до акту очищення після нападів божевілля. В одному з них, після вбивства Іфіта в нападі люті, Геракл пішов до Нелея, царя Пілоса, щоб



той очистив його, але Нелей не хотів цього робити, оскільки був союзником царя Еврита, батька Іфіта. Лише Нестор, наймолодший син Нелея, зустрів героя та переконав Деїфоба, сина Іполіта, очистити Геракла в Амікла. Але все ж таки, він не отримав великої допомоги, оскільки йому все ще снилися кошмари, і йому довелося звернутися до Дельфійського оракула, щоб дізнатися, як він може позбутися їх (Аполодор: II.6.1; Діодор Сікуло: IV.31). Жриця Єнодея відмовилася відповідати, мотивуючи це тим, що герой убив свого господаря в нападі люті, а в неї не було оракулів для таких людей, як він. Геракл знову розлютився, позбавив храм їхніх жертвоприношень і вихопив триніжник, на якому сиділа жриця Єнодея. Аполлон, розгніваний цим вчинком, бився з Гераклом, поки Зевс не розлучив їх. Гераклу довелося повернути священний триніжок. Тоді Єнодея дала йому наступний оракул: «Щоб позбутися своєї хвороби, тебе потрібно продати в рабство на рік, а отриману ціну віддати дітям Іфіта». Геракл підкорився, але поклявся помститися чоловікові, який поневолив його: Евріту (Аполодор: II.6.1; Гігініо: Fábula 32; Павсаній: X. 13.4). Людина, яка перевищувала межі культурно дозволеного та визнаного, вважалася психічно хворою… Деякі епізоди міфу про Геракла добре ілюструють безумство, пов'язане з вбивством і подальшим каяттям без самогубства». (Chakraborty, 2016, p. 40).

Етимологія імені Ὀμφάλη від ὀμφαλός – «пуп», «центр світу», «фокус космосу». Вона – центр жіночого універсуму, навколо якого обертається герой. Архетип Омфали – це панівна Аніма, жінка-влада, його функція інверсія ролей. З одного боку, це необхідний етап інтеграції жіночого в маскулінній психіці, з іншого боку, це вибір долі, де герой стає рабом жіночої влади як компенсація попереднього руйнування сім'ї. Її архетип є «корекційним об'єктом», через який руйнується грандіозне Я, формується здатність до залежності. Символіка архетипу позначає жіночий світ як домінуючий, відбувається фемінізація героя, руйнування маскулінної всевладності та досвід підкорення.

Герой переживає ганьбу, сором, втрату влади. Це є криза ідентичності: хто він без сили? Розв'язання цього конфлікту відбувається через служіння Омфалі, в якому Геракл вчиться приймати межі, підпорядковуватися, визнавати інший центр влади.

Це стає фундаментом його пізнішої здатності до вибору добра та покори долі. Омфала – жінка, яка «перевертає ролі», спочатку вона його купує як раба, потім Геракл виконує жіночу роботу, носить жіночий одяг, іноді вона вдягає його лев'ячу шкуру й тримає його палицю. Це радикальна сцена гендерної інверсії, і зустрічі героя з власною Анімою і з жіночою владою. Він уперше переживає себе не як «той, хто володіє», а як той, ким володіють. Тут кардинально змінюється тип відносин від симетричної боротьби з царями до комплементарного підкорення жіночому центру. Омфала: лідійська інверсія влади манефістована міфом як школа міри для надлишкової сили.

Омфала – цариця Лідії, і її соціальне походження принципово відмінне від Мегари, тому що вона репрезентує не полісну норму, а монархічну владу чужого

культурного простору. Географічно Лідія – «східний» край грецької уяви, простір багатства і царської сили; психотопологічно – це інший центр, що конкурує з грецькою моделлю контролю. У міфологічному сюжеті герой стає її рабом після вбивства Іфіта - він носить жіночий одяг, виконує жіночу роботу, і сам символ влади (лев'яча шкура, палиця) інколи переходить до неї (Enenkel, 2019). Тут інстинкт сили не може бути реалізований прямо; він мусить пережити форму «обмеження».

Етимологічний відблиск імені Омфалиє точним символом її архетипу, вона сильна жінка, центр, навколо якого обертається герой. Її архетипна функція – гендерна та владна інверсія. Психодинамічно вона руйнує грандіозне Я без знищення особистості. Це той тип досвіду, який можна назвати «дипломатією залежності» - герой навчається переговорів там, де він не може диктувати умови. Якщо в Єхідни контракт будується між двома суверенностями різних порядків, то в Омфали суверенність зосереджена в жіночому центрі, а герой мусить витримати сором, фемінізацію і втрату контролю (Panoussi, 2016).

У комунікативній логіці Омфали головним є не слова, а рольова структура, така асиметрична комплементарність, яка лікує руйнівну симетрію попереднього життя. Там, де герой звик відповідати силою на силу, тут він змушений відповідати дисципліною на владу, витримуванням на приниження, працею на примус. Її сильна сторона як переговорниці – здатність «деконцентрувати» героя, повернути його від експансивної маскулінності до меж і до ритму іншого закону, її слабкість – ризик перетворити корекцію на приниження, а залежність – на наростання латентної агресії. Але в міфологічній логіці цей етап не завершується катастрофою - Омфала дає герою досвід підкорення без руйнування, тобто часткову інтеграцію Тіні через соціальну форму служіння.

У Діодора підкреслено сам факт служіння і подальшого звільнення. Омфала визнає доблесть, але робить це як суверен, який має право «перепризначити» статус героя (Diodorus Siculus, 4.31.8).

Її дипломатична функція – не «примирити сторони», а перевчити героя межам і рубіжам: сорому, залежності, підпорядкуванню, дисципліні. Це найбільш важкий тип переговорів, бо тут переговорний інструмент – не аргумент, а витримування асиметрії. Ця комплементарна система може бути стабільною, якщо сторони приймають ролі й не переводять комплементарність у симетричну боротьбу. Омфала нав'язує цю комплементарність як терапевтичний режим проти руйнівної симетрії минулого (Watzlawick et al., 1967).

Умови успішності такої дипломатії передбачають, що герой здатний пережити тимчасове «зниження» без колапсу ідентичності. Її ефективність зростає там, де влада Омфали є реальною – ресурсною, інституційною, культурно легітимованою, – і де вона справді прагне не зламати, а змінити. Діапазон можливостей цього архетипу полягає в тому, що він лікує агресію через зниження грандіозності, і герой вчиться керувати не світом, а собою. Але межі очевидні - інверсія може викликати або зрілість, або накопичення латентної люті; залежність може бути школою, а може – травмою, якщо влада перетворюється

на приниження. У цьому смислі Омфала – дипломатка, чия сила одночасно є її ризиком, вона здатна створити мирну ієрархію без насильства, але так само здатна породити вибух, якщо межі терапевтичної інверсії порушені.

Це момент часткового розщеплення грандіозного «Я» й досвіду залежності. Нарцисичний герой переживає сором, фемінізацію, але й знайомиться з можливістю не бути завжди суб'єктом контролю. Омфала як «пуп світу» вказує на повернення до центру, до архетипічного жіночого ядра, герой на якийсь час живе за чужим законом, що докорінно відрізняється від патріархального грецького права.

Ехідна: хтонічна Аніма-Мати степу як дипломатка Іншого світу, міжцивілізаційного договору і топологія чужої землі

У грецькій традиції Ехідна (Ἔχιδνα) – це змієжінка зі скіфського міфу і одна з найглибших хтонічних фігур усього грецького пантеону. У Гесіода вона постає як «потворна, напівжінка-напівзмія», що живе в печері «далеко від безсмертних богів і смертних людей», під землею, у таємничих Арімах, на кордоні світу богів і світу чудовиськ. В різних версіях її батьками вважають морських демонів Форкія та Кето, або Тартара й Гею, тобто найглибші сили Хаосу й Землі. Вона – мати монстрів, від її союзу з Тифоном народжуються Орфр, Кербер, Лернейська гідра, Химера, Сфінкс, Немейський лев та інші чудовиська, з якими згодом стикатимуться боги й герої, зокрема й сам Геракл.

У цьому «загальногрецькому» вимірі Ехідна – глибинна материнська сила, що породжує все те, з чим герой має боротися, страх, хаос, безформні жахи. В Апполодора її кінець – також символічний, вона довго нападає на «перехожих», поки Гера не посилає проти неї стража Аргуса, який убиває її у вісні.

Однак скіфська версія міфу, зафіксована Геродотом, вводить зовсім інший сюжет. Коли Геракл, повертаючись із крайнього Заходу, гнав через степи буйволів Геріона, він зупиняється на ніч і засинає. Прокинувшись, виявляє, що його коні,, які тягли колісницю зникли. Розшукуючи їх, він приходить у країну Гілею (лісостепову «країну гаїв») і знаходить у печері дивну істоту: жіночу постать із тілом вище пояса й зміїний хвіст замість ніг. Це – місцева варіація Ехідни, «скіфська дракайна». Вона зізнається, що коні в неї, але поверне їх лише за умови, що герой з нею житиме й дасть їй дітей.

Геракл погоджується, і між ними встановлюється дивний союз полону й гостинності, він живе з нею тривалий час, виконуючи її умови, поки в них не народжується троє синів – Агафірс, Гелон і Скіф. Коли діти дорастають, герой мусить рушати далі, але ставить їм випробування. Він лишає свій лук і пояс із замком і наказує, що царем цього краю й законним спадкоємцем стане той, хто зможе натягнути тятиву його лука і застебнути пояс з секретом (випробування терплячості і винахідливості). Лише Скіф (Skythes) виявляється здатним зробити обидва жести – і він, за Геродотом, стає родоначальником скіфських царів. (Theoi Greek Mythology, n.d.).

Тут важливо, що у цій версії Геракл не вбиває чудовисько, не руйнує хтонічну жіночу істоту. Навпаки, він входить із нею у союз і стає прабатьком

«варварського» народу. Це рідкісний епізод у його житті, де сюжет будується не на перемозі силою, а на переговорах із Землею.

За етимологічним походженням ім'я Ехідни Ἔχιδνα (Échidna) пов'язане зі словом ἔχις (échis) – «гадюка», «гюрза», «отруйна змія», яке виводять із праіндоєвропейського кореня h₂eǵʰi- або h₁egʰi- зі значенням «змія» (Kapach, 2023). Уже сама етимологія фіксує її як уособлення отруйної, хтонічної, підземної сили. Це не змія-мудрість, а змія-небезпека, змія-поріг, змія-випробування.

У скіфській традиції ця постать зливається з змієногою богинею (drakaina Skythia, іноді ототожнюваною з Аргімпасою) – хтонічною жіночою божественною фігурою, що поєднує земну плодючість, підземний світ і предківську владу. Вона – перша володарка Скіфії й прамати царського роду. На золотих діадемах зі скіфських курганів її зображають як жінку із зміїними хвостами, іноді з крилами, що тримає звірів – типова potnia therón, «володарка звірів».

У Геродота надається такий опис міфу: «Греки, які живуть на Понті, розповідають іншу історію. За словами Геркулеса, коли він забирав корів з Геріона, він прибув у регіон, який нині населений скіфами, але який тоді був пустелею. Геріон жив за межами Понта, на острові, який греки називали Еритея, поблизу Гадеса, що знаходиться за Стовпами Геракла на океані. Дехто каже, що Океан починається на сході і простягається навколо всього світу; Але вони не дають жодних доказів, що це справді так. Геркулес прийшов звідти в регіон, який тепер називається Скіфія, і, охоплений бурею та морозом, обгорнув левову шкіру і міцно заснув. Поки він спав, його кобили, яких він відпустив із колісниці, щоб випастися, випадково зникли. Прокинувшись, він вирушив на пошуки їх, і, обійшовши всю країну, нарешті дійшов до району, який називався «Лісом», де знайшов у печері дивну істоту між дівчиною і змією, чия форма від пояса і вище була схожа на жіночу, а внизу – як змія. Він дивився на неї з подивом; але все ж запитала, чи не бачила вона його заблуканих кобил. Вона відповіла йому: «Так, і тепер вони були в її опіці; але вона ніколи не погодиться повернути їх, якщо він не візьме її за свою коханку.» Тож Геркулес, щоб повернути своїх кобил, погодився; але потім вона відклала його і відклала відновлення кобил, бо хотіла залишити його з собою якомога довше. Він, навпаки, лише прагнув їх закріпити і втекти. Зрештою, коли вона віддала їх, сказала йому: «Коли твої кобили заблукали сюди, це я врятувала їх для тебе: тепер ти заплатив за їхній порятунок; Для Ло! Я ношу в утробі трьох твоїх синів. Скажи мені, коли твої сини виростуть, що мені з ними робити? Ти хотіла б, щоб я поселила їх тут, на цій землі, де я є господинею, чи відправити їх тобі?» На таке питання, кажуть, Геркулес відповів: «Коли хлопці стануть дорослими, роби так, і ти точно не помилишся. Спостерігай за ними, і коли побачиш, як один із них зігне цей лук, як я зараз його згинаю, і перепоясуй себе цим поясом ось так, обери його залишитися на землі. Тих, хто не пройшов випробування, відправляйте геть. Так ти негайно захочеш і послухаєшся мене.». Тоді він натягнув один зі своїх луків – до того часу мав два

– і показав їй, як застібатися на ремінь. Потім він передав їй і бант, і ремінь. Тепер на поясі був прикріплений золотий келих, прикріплений до застібки. Тож після того, як він віддав їх їй, він пішов своєю дорогою; і жінка, коли її діти дорослішали, вперше дала їм кілька імен. Одного вона називала Агатірсом, іншого – Гелоном, а іншого, наймолодшого, Косою. Тоді вона згадала інструкції, які отримала від Геркулеса, і, слухаючись його наказів, випробувала своїх синів. Двоє з них, Агатирс і Гелон, виявилися нездатними виконати поставлене завдання, їхня мати вигнала їх із землі; Сайтс, наймолодший, досяг успіху, і тому йому дозволили залишитися. Від Коса, сина Геркулеса, походили наступні царі Скіфії; і через обставини келиха, що висів на поясі, скіфи й досі носять келихи на поясі. Це було єдине, що мати Сайтс зробила для нього. Такою є історія, яку розповідають греки, що мешкають навколо Понту.» *(Herodotus, n.d.)*

У юнгіанських термінах Ехідна у цьому сюжеті – архетип хтонічної Аніми-Матері, тобто найглибшого, ще до-культурного шару жіночої психічної енергії. На відміну від Мегари як домашньої, «оікосної» Аніми, Омфали як панівної соціально-гендерної Аніми (жінки-влади полісного типу), Деяніри як фатальної Аніми інтимної драми, Ехідна – це земляна, змієногора Аніма, яка не знає поліса, закону, форми. Це те жіноче, перед чим герой не може «стояти з мечем», він мусить піддатися, увійти, завагітнити землю собою – і піти далі, залишивши там царський рід. Психоаналітично це зустріч героя з до-символічним материнським полем, не з конкретною матір'ю, а з Матір'ю-Землею, яка не належить жодному богу, жодній державі, жодній моралі.

У міфічному конфлікті, який розв'язує Геракл, є «полон обов'язків» для руху далі. У цьому міфі конфлікт має кілька рівнів – міфологічний, психологічний, політичний. Перше – це Герой, що шукає коней (інстинктивної швидкості), але потрапляє у «полон обов'язків». Формально Геракл шукає своїх коней – тварин, які забезпечують мобільність, швидкість, спроможність рухатися далі у виконанні його місії (перегін худоби, буйволів Геріона). Без них він «застрягає» в степу, на периферії світу. Змія-жінка привласнює ці коні й фактично зупиняє хід його шляху. Її вимога – «будеш моїм чоловіком, доки я не захочу тебе відпустити» – перетворює Геракла на полоненого обов'язком, він не в кайданах, але зв'язаний умовою, прив'язаний до печери й до її тіла. Він тимчасово втрачає свій головний статус – статус мандрівного суб'єкта, здатного сам визначати напрямок руху.

Психологічно це можна описати як зіткнення лінійного героїчного часу (часу завдань, цілей, подорожі) з циклічним материнсько-земним часом (часом вагітності, визрівання, народження). Герой змушений увійти в цей інший час, він більше не «перемагає» чудовисько й не рухається далі, а чекає, живе, стає батьком.

На глибинному рівні це конфлікт між героїчним Его, що прагне прямої траєкторії (завдання-подвиг-наступне завдання) та хтонічною Матір'ю, що вимагає визнання власної суверенності (не можна пройти далі, не «заплативши» землею і тілом).



Конфлікту розв’язується в тому, що Геракл не руйнує Ехідну, не силоміць забирає коней, не тікає від ситуації, а входить у контракт, приймає її умови, вступає в тілесний і родовий зв’язок із місцевою богинею та демонічною істотою, дарує їй трьох синів і лише після цього продовжує свій шлях. Коні повертаються, але ціною вплетення героя у генеалогію степів. Він розв’язує конфлікт не шляхом деструкції, а шляхом інституалізації, вводить закон випробування – лук і пояс – і створює нову легітимну династію (Скіфа), яка живе за героїчним (лук) і дисциплінарним (пояс) кодексом.

Тут ми маємо дещо відхилитися від теми та пояснити поняття «хтонічне». Етимологічна й семантична основа терміну chthonic походить від грец. χθών (chthōn) – «земля», але не земля як поверхня (gaia), а земля як глибина, темна утробність, підземна основа буття. У класичних дослідженнях *Вальтера Буркерта*, Яна Бреммера, Жан-П’єр Вернана увага акцентується на тому, що «хтонічне» – це «підземне», як те, що пов'язане з предками, первинними силами, смертю, родовою пам’яттю, долею та несвідомою природою світу.

Хтонічне є тим, що корениться в засновках життя, але не підконтрольне світовому порядку, тому відноситься онтологічного рівню буття, а не дійсності рівню буття суб’єктів, акторів, дієвих осіб.

У дослідженнях *Вальтера Буркерта*, хтонічне описане як буттєвий рівень, що існує поруч із олімпійським, але має іншу логіку *(Burkert, 1987)*. Так Олімпійське має значення світло, порядок, закон (nomos), вертикальна ієрархія, а Хтонічне – це темрява, кров, земля, корені роду (genos), коло народження–смерті, горизонтальна й неконтрольована сила. Олімпійські боги – це інтегровані символи культури. Хтонічні – це сили, що передують культурі, «підвалина, яка тримає все».

На основі досліджень Яна Бреммера (*Greek Religion*), Сари Айліс Джонстон (*Restless Dead*), Жан-П’єр Вернана (*Myth and Thought among the Greeks*), Карла Кереньї (*The Gods of the Greeks*) *(Bremmer, 1994; Johnston, 2013; Vernant, 2006; Kerenyi, 1951, 1959)*:

Хтонічне в грецькій релігії та міфології характеризується такими ознаками:

1) Зв’язок з підземним світом і смертю, разом з тим, із переходом, міжбуттям, іншим стороною присутності. Хтонічні істоти (Ехідна, Тифон, Горгони, Кареї) – скоріше не монстри, а носії первинної матеріальності та до-культурної сили.

2) Родова пам’ять, кров, генеалогія. Хтонічне є генеалогічним корінням героя. Геракл і Ехідна народжують скіфських царів – це класичний мотив «хтонічної легітимації».

3) Амбівалентність (подвійність). Хтонічні істоти страшні і родючі, руйнують і народжують. Ця ідея «ambivalence of the sacred» («амбівалентність священного») належить Мірче Еліаде, в роботі «Patterns in Comparative Religion» *(Eliade, 1958/2022)*,.



4) Контакт через кров або обітницю. У хтонічних культах дари не підносять вгору, а кладуть у землю або в ями (bothroi). Це символ «повороту до глибин».

5) Зв'язок із просторами кордону (liminal spaces). Ехідна живе в печері; печера – класичний limen, поріг між світами *(Detienne, 1994)*. Хтонічне – це завжди простір переходу: печери, могили, яри, степові ущелини, береги лиманів, гірські гроти, підземні озера.

Хтонічне як психологічна категорія на основі К. Юнга, Дж. Хиллмана *(Hillman, 2004)*, Е. Нойманна *(Neumann, 2015)*, позначає архетип несвідомої земної глибини, «материнської темряви», що зберігає пам'ять роду, формує основу архетипів, є джерелом інстинктивних реакцій, має амбівалентний характер (життя та смерть).

Як пише Юнг: «Хтонічне – це материнський ґрунт психіки, інстинктивна та архаїчна основа свідомості.». (Jung, 1968, Collected Works, vol. 9/1)

Хтонічне відповідає за тілесність, інстинкти, ерос, страх, несвідому пам'ять, архетипну родову тінь. Хтонічне також має політичний вимір («полісну хтонію») *(Parker, 1996; Vernant, 2006; Burkert, 1987)* – роди починаються з хтонічних предків, поліси будувалися на геройських могилах, хтонічні культи гарантували легітимність влади.

Грецькі міста, включно з Афінами, Спартою, Фівами, мали героїчні гробниці як підвалину міської ідентичності. Геракл – один із таких фундаментальних героїв.

Хтонічне у Геракловому циклі згідно з Herodotus IV, Apollodorus II, Diodorus IV, можливо підкреслювати, що Ехідна – напівжінка-напівзмія – це концентрований архетип хтонічності. Тут є символи хтонічності печера як межовий простір, зміїність як інстинктивна мудрість та небезпека, сексуальний союз як обмін влади, народження царів як легітимація через землю. Геракл не бореться з нею, він вступає в дипломатію з хтонічним світом. Епізод з Ехідною відбувається на транзитному степовому шляху, який науковці Анрі Франкфорт *(Frankfort, 1948)*, Мартін Лічфілд Вест *(West, 1997)*, Микола Трубецькой *(Trubetzkoy, 2001)*, інтерпретують як символ переходу між цивілізаціями.

У хтонічному способі мислення Микола Трубецькой (Trubetzkoy, 2001), Марсель Детінн *(Detienne, 1994)*, Вальтер Буркерт *(Burkert, 1985)*, Жан-П'єр Вернан *(Vernant, 2006)* як моделі світу, причинність не є лінійною, час не завжди прогресивний, порядок не має сталості та фіксованості, конфлікт не завжди негативний, а смерть є етапом і частиною циклічного відновлення. Це світ, де події несуть залишкову силу предків, а рішення визначаються коренями землі і на додачу волею людини.

Хтонічне є надзвичайно важливим в аналітичній психології героїчного міфу, оскільки Герой без хтонічного лише поверхневий діяч. Герой, який не входить у хтонічну зону (печеру, море, темряву, утробу), не може пройти повної індивідуації. Хтонічне виступає матрицею Тіні, за К.Г. Юнгом, Тінь завжди хтонічна. Хтонічне як глибинне створює передумови мудрості. У Героя виникає



сила, не відокремлена від землі (earth-rooted strength). До того ж Хтонічне дає досвід поза-культурної сили, там герой вчиться тому, що не дають поліси гармонії з інстинктами, витривалості і контактності з Іншим.

Хтонічне – це архетип глибинної земної сили, що поєднує смерть і народження, інстинкт і родову пам'ять, темряву і витоки життя. Це рівень буття, який не підкоряється культурі, але формує її фундамент. У міфології Геракла хтонічне – це Ехідна, печера, степовий шлях, родовий союз і глибинна трансформація героя, що робить його онтологічно укоріненим героєм.

У цьому міфі є і полісно-топологічний вимір, який особливо близький авторам монографії від Гілеї до Зміїної печери на Хортиці. Геродот локалізує цей сюжет у Скіфії, в землі Гілея – лісостеповій зоні біля Понту Евксинського, тобто десь у нижньому Подніпров'ї та Причорномор'ї. «У пустельній країні», Геракл, за версією греків Понта, зустрів Ехідну й став «скіфським батьком».

У сучасних українських інтерпретаціях цей міф топологічно пов'язують із островом Хортиця та його околицями. На півночі острова, біля урочища Чорна скеля, під урвищем, яке називають «Вища голова», розташована Зміїна печера – найбільша відома печера Хортиці, тріщина в гранітній скелі. Місцеві легенди й популярні реконструкції пов'язують її якраз із міфом про Геракла, Ехідну і народження Скіфа. Скіфи використовували цей міф для доведення своєї цивілізаційної ролі походження від Давньогрецького Героя (Lincoln, 2014).

Ця топологія дуже промовиста для аналітичної психології, печера у скелі над Дніпром – ніби матеріальне втілення тієї самої хтонічної утроби, де герой потрапляє у полон жіночої змієної сили й з якої виходить грек, як прабатько степових царів. До того ж Хортиця є стратегічний пункт шляху «із варяг у греки». Історично острів Хортиця лежить на одному з ключових відтинків шляху «із варяг у греки» – системи водно-сухопутних комунікацій, що з'єднувала Балтику й Чорне море, Північну Європу та Візантію. Контроль над Хортицею означав контроль над вузьким дніпровським переходом серед порогів, фактично – над стратегічним вузлом транзиту.

У цьому контексті міф про Геракла й Ехідну, який «зупиняється» в печері, потрапляє у полон обов'язків, а тоді залишає на цих землях свій військово-царський знак (лук і пояс), може читатися як архаїчна міфологічна передумова «європеїзації» степу. Герой із середземноморського світу входить у союз із хтонічною богинею степу. З їхнього союзу народжується цар, що легітимно володіє територією. Ці терени з часом стають коридором між Північчю та Півднем, варягами й греками. Топологічно це та «печера», яка є вузлом цивілізаційної мережі, де з'єднуються міф, географія, торгівля, влада.

Ехідна як хтонічна Аніма-Матір, напівжінкао напівзмія є земляною та підземною богинею, що не належить полісній культурі й законам, не має форми «доброї» чи «поганої» жінки – вона поза моральністю, не вимагає кохання, а вимагає насіння й нащадків, є не стільки партнеркою, скільки утробою для нового народу.



У психобіографії Геракла це етап, коли герой залишає простір грецького поліса (де вже вибудувана система подвигів і культів) і входить у доцивілізаційне поле степу й земної богині. Геракл приймає умову, яка робить його «героєм греків» й архетипічним предком варварів. Він повертається у свій героїчний маршрут уже іншою фігурою – не тільки сином Зевса, а й батьком Скіфа.

На відміну від Мегари, Ехідна не походить із поліса і не репрезентує його закон. Її «походження» радше психотопологічне, ніж родове, це істота на межі людського й нелюдського, жіноча постать доцивілізаційного простору, яка локалізується в Гілеї – степово-лісостеповій зоні Північного Причорномор'я, у версії, зафіксованій у грецькій традиції про Скіфію. Тут не діє «великий дім» і не працює полісний шлюб; тут працює печера як архетипна форма простору: вхід у підземне, у материнське, у те, що не моралізується, а вимагає визнання своєї суверенності. У цьому просторі Ехідна виступає як володарка ресурсу (коней) і як суб'єкт умов, вона не «просить», а формулює контракт.

Дипломатична сила Ехідни – у здатності зупинити героїчну прямолінійність і перевести конфлікт із логіки силового повернення в логіку інституалізації. Герой не руйнує її і не відбирає силоміць; він входить у переговори, приймає умову, визнає її право на обмін. У психологічній оптиці це момент, коли інстинкт і стихія не «переможені», а легітимовані: герой мусить заплатити тілом і часом, щоб пройти далі. Результат такого «мирного контракту» – народження трьох синів і заснування династичної легітимації, царем стає той, хто витримає випробування луком і поясом. Це ключовий жест, оскільки герой вводить закон, але робить це не в полісі, а в степу, отже, цивілізаційний порядок тут виникає як угода між героїчним кодексом і хтонічною землею.

Соціальне походження Ехідни в цьому смислі – «походження від території»: вона є не індивідуальним характером, а територіальним архетипом. Її перевага як переговорниці – радикальна ясність: вона не маскує влади, не просить любові, не входить у ревнощі; вона працює як Матір-суверен, що конституює народ. Її уразливість – у несумісності з полісною етикою - те, що для поліса могло би виглядати як «полон», тут є формою гостинності-заручництва. Для героя ця взаємодія не має девальваційного фіналу; навпаки, вона дає структурну інтеграцію рівня інстинкту: Тінь не знищується, а включається в генеалогію. Психотопологія Ехідни – це не якась «ще одна печера», а вузол, де з'єднуються міф, географія, торгівля, влада і цивілізаційна пам'ять.

Ехідна в степовій традиції змієногої праматері, драконіди – це не спрощена «монструозна жінка», а територіальний суб'єкт, що володіє ресурсом і правом на правила. Її психотопологія – печера й земля як материнська суверенність: герой входить у простір, який не підлягає полісному праву, але вимагає договору. У варіанті, пов'язаному зі скіфською генеалогією, ключовим є мотив коней/кобил, які стають предметом обміну й засобом примусу: «повернення» можливе лише через союз. Ця логіка добре узгоджується з описами скіфської праматері як «змієногої богині», пов'язаної з землею, підземним і кіньми – тобто з ресурсами мобільної степової цивілізації.



Дипломатично Ехідна – архетип найдавнішої «міжнародної» угоди, контракт на чужій території, де сторони не мають спільного права і тому мусять виробити форму взаємного визнання. Її сила як переговорниці – в абсолютний ясності умов і в здатності примусити до договору без прямого знищення. Вона не просить і не підлещується; вона пропонує обмін, де ставка є екзистенційною, свобода переміщення (коні) в обмін на включення героя в генеалогію місця. У юнгіанській перспективі це Велика Мати іншої землі, яка не дає «пройти повз», а змушує визнати його як фундамент влади. Тут не відбувається девальвації жіночого, герой не «перемагає» Ехідну, а визнає її суверенність і входить у зв'язок, який породжує новий політичний порядок (династичну легітимацію).

Умови успішності цього типу дипломатії – готовність героя не знищувати чужий світ і не підміняти договір колонізацією; наявність взаємної вигоди й предмета обміну; здатність витримати втрату контролю над правилами гри. Діапазон можливостей – створення нових ліній родоводу, розширення впливу в інші географії, формування цивілізаційної «шви» між грецьким і степовим. Обмеження – висока непередбачуваність, ризик «поглинання» героя територіальним архетипом, небезпека того, що угода перетвориться на заручництво. Парадокс Ехідни як дипломатки проявляється в тому, що вона дає найбільший масштаб миру (міжцивілізаційний), але водночас підводить героя до найвищої ціни визнання Іншого.

Меда – дипломатка стратегічного союзу та легітимації роду.

Ім'я Меда (дав.-гр. Μήδα, Mēda) має грецьке походження і, ймовірно, походить від того ж кореня, що й ім'я відомої чарівниці Медеї (Mēdeia). Воно може походити від грецького дієслова medesthai (μέδεσθαι), що означає «обдумувати», «планувати», «задумувати» або «бути хитрим/мудрим». Ім'я асоціюється з інтелектом, хитрістю або плануванням. Цікаво, що, хоча Меда в контексті матері Антіоха не має розгорнутих міфів, які б підтверджували ці риси, її ім'я вказує на певні характеристики, що цінувалися в давньогрецькій культурі. Меда народила від Геракла сина на ім'я Антіох (Antiochus). Антіох став епонімним героєм афінської філи (племені) Антіохіда, що пов'язувало афінські роди з великим пан-еллінським героєм Гераклом.

У юнгіанській моделі Аніми та героїчного розвитку ми можемо розглядати Меду як стратегічно «втаємничену» дружину, яку Геракл не виставляє на поверхню міфу, не вводить у драматичні вузли долі, і навіть ніби охороняє від своїх трагедій.

Ця гіпотеза не художній домисел, вона психологічно точно відповідає структурі її архетипу та місцю в житті героя. Одже, розглянемо гіпотезу про те, що Меда є «втаємничена Аніма». У К.Г. Юнга про «глибинні рівні» Аніми визначено кілька шарів, від 1) первинної материнської, 2) романтичної, 3) еротичної, до 4) образу «мудрої жінки».

Меда належить до четвертого рівня – Аніми поміркованого розуму, «та, що думає» (mētis). Цей тип Аніми має декілька ознак: не руйнує героя, не кидає його

у тінь, не викликає катастроф, не провокує архетипну інфляцію, не є об'єктом заздрості чи гніву богів.

Тому вона не виступає явно в міфах, як трагічні чи хтонічні жінки. Це є ознакою «втаємниченої Аніми». Меда – «непідвладна силі Тіні», і має суттєві відмінності від інших жінок Геракла, від Мегари (фундаментальна травма), Єхідни (хтонічний союз), Омфали (інверсія влади), конфліктів із Герою і майбутнього фатального вузла з Деянірою,

Геракл має природне бажання відшукати жінку, яка не буде втягнута в його колізію з долею. І Меда є такою. Вона не порушує космічного порядку, не кидає виклик Гері, не втягує Геракла в конфлікт богів або царів, не створює драматичної незалежної сюжетної осі, не стає символом трансформації (тому її не «переслідує» доля). І тому дуже великою є вірогідність того, що після цих жіночих конфліктів і політичних драм, Геракл міг обережно приховувати стратегічну, плануальну Аніму від політичних колізій. І таких випадків достатньо в політичній історії. Меда для Геракла неінфляційна, психічно безпечна, внутрішньо нейтральна у міфологічній структурі. Вона є тією Анімою, яка не вступає в конфлікт із комплексами героя.

Меда – «внутрішня Аніма» (inner anima), К.Г. Юнг описував так жінок, які не мають «міфічної сили», але утримуються «на периферії свідомості» героя, як Аніма внутрішньої стабілізації, яка дозволяє Я героя не розвалитися під тиском долі. І Меда виконує роль стабілізатора, буденної мудрості, жінки, з якою герой може бути спокійним, фігури, що не потребує драматизації. Такі жінки в юнгіанському аналізі часто є «втаємниченими» – тобто важливими для особистої інтеграції, але не включеними в наратив великих архетипних випробувань.

Психологічні підстави «приховування» Меди.

1. Геракл знає, що доля б'є по тим, хто для нього найдорожчий. Мегара загинула через Геру. Омфала стала інверсією його влади, коли він став рабом. І навіть подальші події стали загрозою для нього і його дружини, Деяніра стане фатальним вузлом смерті. Тому психіка Героя формує захисний механізм, сховати ту жінку, яка не повинна бути втягнена в космічний конфлікт. Це – класична стратегія «проєкції безпеки».
2. Меда – жінка без архетипного конфлікту. Вона не цариця (не становить загрози Зевсу), не хтонічна сутність (Гера не ревнуватиме), не амазонка (не порушує патріархальний порядок), не фатальна (як Деяніра), не символ сорому (як Омфала). З точки зору міфу – вона безпечна. З точки зору психіки героя – вона стабільна.
3. Меда маніфестує в житті Геракла, союз без драми, інакше кажучи союз без уваги богів. У міфології - все, що стабільне – невидиме, а все, що драматичне стає міфом. Меда стабільна, тому її історія завжди розташована на межі міфу та прози, у «тіні епосу».

Ці положення доводять аргументи, чому Геракл міг її приховувати. Він як Герой міг її приховувати задля захисти позитивної Аніми. Герой може приховувати ту жінку, яка репрезентує внутрішню мудрість (mētis), внутрішній

порядок, неагресивну жіночу опору, стратегічний баланс. Його життя доводить, що внутрішню Аніму потрібно берегти від архетипного шторму. Він після його досвіду трагедій мав уникнати симетричної війни Аніми як опори. Для нього Меда не є симетричним суперником (Іполіта), носієм емоційної катастрофи (Деяніра), панівною владою (Омфала). Отже, герой не вступає з нею у конфлікт, а отже не провокує космічних сил.

До того ж Меда – партнерка, яка не запускає нарцисичну пастку. Геракл має сильну грандіозність, а тому і сильну вразливість через тих кого він любить. Меда не загрожує його Я, не викликає сорому, не знижує самооцінку, не втягує конфлікт, не паразитує на його силі. Тому вона – «безпечна для его».

Підтвердженням нашої гіпотези є і відповідь на питання: «Чому їхній син Антіох став епонімом філи (територіально-адміністративної і родової частини Афін? Антіоха офіційно визнали в Афінах як сина Геракла. При цьому він політично значуща ідентифікація афінського поліса, тому що він не народився з жінки, пов’язаної з трагедією (як діти Деяніри), не народився з жінки, пов’язаної з соромом (Омфала), не народився з хтонічної сутності (Ехідна), не народився з жінки, яку Геракл уб’є або втратить. Тобто він – чистий для політичної пам’яті. Поліси вибирали епонімів за принципом - герой, чия біографія не містить прокляття. Й Антіох відповідає цьому принципу.

Тому, на нашу думку, в юнгіанській моделі можна й треба трактувати Меду як «втаємничену дружину», жінку-стабілізаторку, жінку-поміркованість, жінку-стратегію, яку Геракл не виводить на арену долі, бо вона – його внутрішній баланс, який він інстинктивно охороняє.

Її союз з Гераклом безпечний, недраматичний, непомітний богам, чистий для політичної пам’яті, і «захований» у психологічному смислі, але верифікований полісною пам’яттю.

Меда належить до іншого типу жіночого походження - вона жінка «середнього статусу», пов’язана з локальним родом і політичним інструментарієм поліса. Її ім’я (Μήδα) у наративі набуває ваги завдяки етимології: корінь, споріднений із medesthai – «думати, радити, планувати», і з μήτις як хитро-практичною, стратегічною мудрістю. «Чому mêtis з'являється таким чином, як множинний (pantóie), багатобарвний (poikila) зсув (aiole)? Тому що його сфера застосування - це світ руху, множинності та двозначності. Це стоїть на плавних ситуаціях, які постійно змінюються і які в будь-який момент поєднують протилежні риси та сили, які протистоять одна одній. Для того, щоб захопити швидкоплинний кайрос, метіс повинен був зробити себе ще швидшим, ніж останній. Для того, щоб домінувати в мінливій ситуації, повній контрастів, вона повинна стати ще більш гнучкою, ще більш мінливою, більш поліморфною, ніж потік часу: вона повинна постійно адаптуватися до подій, оскільки вони слідують один одному, і бути достатньо гнучкою, щоб пристосуватися до несподіваного, щоб реалізувати план у свідомості більш успішно. Таким чином, керманич протиставляє свою хитрість вітру, щоб безпечно доставити корабель до гавані, незважаючи на це. Для греків подібне може вплинути лише на подібне.

Перемогу над мінливою реальністю, безперервні метаморфози якої роблять її майже неможливою для розуміння, може бути здобута лише завдяки ще більшому ступеню мобільності, ще більшій силі трансформації. (Detienne & Vernant, 1978, p.20). Тут Аніма постає не як стихія і не як фатум, а як раціонально-інтегративний принцип, близький до афінського ідеалу поєднання сили і розсудливості. У грецькій культурі mētis – це розсудлива стратегія, практичний розум, жіноча форма мудрості не інтелектуальної, а хитро-планувальної.

Її географія і «психотопологія» є полісними: вона не переносить героя в інший космос, а вводить його в механізм політичної пам'яті. Її син Антіох стає епонімом афінської філи Антіохіди, і ця обставина читається як цілком раціональна політична технологія: місто потребує символічного мосту між демами, а також – героїчної легітимації через зв'язок із панеллінським авторитетом Геракла. Меда як переговорниця тут працює не на рівні любовної драми, а на рівні інституцій: вона забезпечує «чисте» походження, придатне для героїчної політики, без прокляття і без руйнівного сюжету. Її сила – у непомітності: стратегічна Аніма не провокує афекту, не розгойдує Тінь, не запускає цикл ідеалізації/девальвації, а стабілізує і вшиває героя в політичну тканину.

У дипломатично-миротворчій рамці Меда є моделлю «м'якої сили» поліса: не перемога і не підкорення, а інкорпорація через родовід, символ і пам'ять. Її уразливість полягає в тому, що така дипломатія потребує часу і стабільного контексту; вона малоефективна там, де домінують афекти й силові розриви. Проте вона принципова в траєкторії героя, після досвіду катастрофи й інверсії влади виникає можливість іншого зв'язку – не магічного і не хтонічного, а політико-раціонального.

Мед (Meda) була другорядною фігурою в міфології, дочкою Філаса. Вона не була однією з головних і найвідоміших дружин Геракла, якими були Мегара, Омфала чи Деяніра. Після втрати Мегари Геракл виконував свої Дванадцять Подвигів (або у англомовній літературі – праць або робіт). Протягом цього періоду або невдовзі після нього відбувалися його численні стосунки з іншими жінками, зокрема з лідійською царицею Омфалою, якій він служив рабом. У цей загальний період, до його останнього шлюбу, зазвичай поміщають зв'язок із Медою. Таким чином, Меда займає місце серед менш відомих зв'язків Геракла, які не були повноцінними шлюбами в традиційному розумінні, і хронологічно знаходиться десь у середині його міфічного життя, після трагедії з Мегарою, але до шлюбу з Деянірою.

Її основна функція – політична легітимація, а не перевиховання. Меда дарує Гераклу сина Антіоха, який стає епонімом афінської філи Антіохіди (Pausanias, Description of Greece, 1.5.3). Це – класична політична технологія того часу- герой, який має шлюб, з якого народжується дитина, це є легітимація роду і політична тяглість.



До речі така технологія була і відносно його племінника Тесея (який був прихований від політичних інтриг задля виживання).

Тобто Меду можна назвати дипломаткою родової безпеки та політичного спадку. Вона працює не через симетричний конфлікт і не через асиметрію влади, а через консенсусну комплементарність того, що герой дає силу і захист, а вона дає рід. Меда – це поміркована, інтегруюча Аніма, необхідна для стабілізації Я.

Умови успішності її дипломатії полягають у чітких політичних інтересах роду батька Меди (Філаса), готовність Геракла прийняти локальний союз. А може і просто кохання, яке не має вийти під удари політичних обставин. До того ж здатність Меди породити спадкоємця є ключем геополітичної та політичної цінності, оскільки тут відсутній суперконфлікту між Гераклом і місцевими царями та лідерами політичної боротьби за владу. На відміну від Омфали, де умова – смирення, Меда вимагає помірності та стратегічної розсудливості. Так позначається діапазон можливостей такої дипломатії. По-перше, легітимація Геракла в новому політичному просторі через народження героя Антіоха. По-друге, продовження роду Героя в різних регіонах – один з ключових мотивів його пан-еллінської ролі. По-третє, посилення ідентичності місцевих племен, в яких Антіох стає епонімом філи, територіальної частини і устрою полісу – це є політичний акт колективної пам’яті.

Тут відбувається зв’язування різних культур героїчними лініями, а Меда – механізм героїчної дипломатії родів. Разом з тим відсутність високого статусу Меди – вона не формує сильного «жіночого політичного центру» (на відміну від Омфали), але виживання нащадків важливіше.

Її союз можливо короткочасний і точно втаємничений, він не має сакрального або трагічного фундаменту. Герой проходить повз неї – вона не трансформує його глибинно (не працює з Тінню).

Її вплив – переважно через дитину і планування, а не через психіку драми. Її технології переговорів має декілька значень - шлюб як політичний контракт – класична архаїчна технологія укладання міжродових союзів, народження епонімного героя – інструмент створення нових політичних спільнот., та м’яка стратегічна інтеграція – Медина дипломатія не руйнує структуру героя, а доповнює її.

Її переговори входять в значення Афін – це розумова дипломатія (mēdeia, «мислення») – ім'я вка зує на психологічну функцію Меди, цесила мислення, а не сила примусу. Тому Меда – дипломатка розуму, планування і родової інтеграції, вона не перевертає героя (як Омфала), не ранить (як Деяніра), не рятує (як Мегара), не спокушає (як Іола). Вона робить інше: - включає Героя у структуру політичної пам’яті. Це – архетип жінки, яка створює спільність, а не драму; стабілізує, а не загострює; проводить переговори через рід, а не через владу або емоції.



Деяніра - калідонська принцеса як дипломатія вразливості, подарунка і фатального «непрямого повідомлення»

Деяніра – «руйнівниця чоловіків», трагедія ревнощів і фатальної любові. Деяніра (Δηϊάνειρα або Δηάνειρα), калідонська принцеса, дружина Геракла. Кохає Геракла, але боїться втратити через його інтерес до Іоли. Наївно вірячи словам кентавра Несса, вона передає Гераклу «любовний засіб (сорочка з кров'ю Несса)», який виявляється отрутою, що спричинює його болісну смерть. Зрозумівши, що вчинила, вона накладає на себе руки.

Її ім'я означає буквально «руйнівниця чоловіка», «та, що нищить свого чоловіка». Архетип Деяніри – травматична Аніма, жінка, яка любить так сильно, що водночас несвідомо вбиває. Її дія не є злим наміром, але так працюють ревнощі й страх втрати. Це спроба «забезпечити любов» через магічний контроль, що перетворюється на радикальне руйнування стосунків. Це «темна Аніма», як прояв страху покинутості, тіньової еротики, руйнівної прив'язаності, це доленосна «виборена катастрофа», герой притягує жінку, яка повторює його травму – смерть з рук близьких. Разом з тим, це структура нестійкої прив'язаності, ідеалізація і водночас страх втрати, що приводить до катастрофічного жесту. Символіка архетипного сюжету це про любов як отруту, про сорочку Несса як одяг смерті, про роль жінки як дзеркала, в якому герой бачить власну вразливість.

Вона репрезентує ту частину родинного несвідомого, яка «обирає» партнерів, що повторюють фатальний сценарій чоловік із надлишковою силою, жінка зі страхом покинутості, і як наслідок – насильницький фінал. Прояв конфлікту обумовлений архетипом Деяніри, яка не може витримати між власною цінністю, молодою суперницею (Іолою), величчю героя. Стосунки Геракла й Деяніри мають структуру нестабільної, амбівалентної прив'язаності, він чергує ідеалізацію й знецінення, вона не може витримати конкуренції з молодою Іолою. «Любовний дар» – відчайдушна спроба втримати об'єкт, не витримуючи його автономії. Наслідок смерть Геракла і руйнація й самогубство Деяніри (Carawan, 2000).

Деяніра походить із Калідона, тобто з простору, в якому родова етика, мисливська культура й пам'ять про конфлікт є майже антропологічним ґрунтом. На відміну від Меди, вона не є «полісною технологією»; на відміну від Омфали, не є суверенною владою; на відміну від Єхідни, не є територіальною богинею. Вона – смертна жінка, що любить героя і боїться його втратити. «Звичайність» і робить її архетип небезпечним, тут конфлікт розгортається не між державами і не між цивілізаціями, а в серці сімейної дипломатії, де ставка – не територія, а прихильність, не закон, а довіра. Її ім'я – «руйнівниця чоловіка», в етимології закладені трагічна програма любові, яка не витримує автономії іншого.

Ключовий механізм Деяніри – подарункова дипломатія як символічне послання. Вона не говорить прямо: «я боюся», «мені боляче», «я втрачаю ґрунт»; натомість вона діє через річ – сорочку, «любовний засіб», який має закріпити вірність. У термінах комунікативної теорії це є метаповідомлення, втілене у

вчинку, тобто послання, що обходить діалог і тому легко стає патологічним: річ не несе узгодженого сенсу, вона нав'язує наслідок. Помилка Деяніри – не в намірі, а в способі регуляції невизначеності: замість переговорів вона обирає магічний контроль. Стихія страху перемагає раціональність; Тінь ревнощів маскується під «любовний дар»; а спроба інтеграції завершується девальвацією і катастрофою, бо символічний об'єкт виявляється отрутою.

У психодинаміці Деяніра репрезентує Аніму, яка не здатна бути контейнером для напруги, вона не витримує конкуренції з образом молодості, не витримує грандіозності героя, не витримує власної залежності – й тому переходить до «дії замість мови». Її сила як дипломатки – потенційна, оскільки вона могла б здійснити глибоке примирення, якби канал емпатії був відкритий, а ревнощі – проговорені. Її слабкість – у схильності до непрямих актів і до магічного мислення, які підміняють переговори контролем. Результат взаємодії з героєм двозначний: на рівні життя – руйнація; на рівні долі – парадоксальна трансформація, бо через цю смерть герой переходить межу людського і входить у інший онтологічний статус.

Деяніра – дипломатка емоційної вразливості: стратегія непрямої комунікації, подарунка й фатального «повідомлення дією». Деяніра входить у траєкторію Геракла як фігура, чия «дипломатія» виникає не з політичного ресурсу, а з глибинної психологічної потреби зберегти зв'язок. Її соціальне походження – царська донька (калідонська принцеса, у Софокла – «донька Ойнея»), отже вона не є безправною: її статус достатній, щоб бути партнеркою героя, а не тінню при ньому (Sophocles, Trachiniae). Її психотопологічне походження – не «світ чужини», як у Єхідни, і не «центр монархічної інверсії», як у Омфали, а простір дому в ситуації очікування, невизначеності й страху втрати: це оїкос, у якому відсутній чоловік, але присутня загроза конкуренції, а отже – постійне напруження афекту (Sophocles, Trachiniae).

Софокл вкладає Деянірі в перших реченнях таку думку: «Серед людей існує приказка, поширена здавна, що не можна правильно судити, добра чи зла доля смертного, поки він не помре. Але я, ще до того, як перейшла у світ смерті, добре знаю, що моє життя сумне й гірке; я, яка в домі мого батька Енея, коли ще жила в Плевроні, мала такий страх перед весіллями, який ніколи не турбував жодної дівчини Етолії. Бо моїм залицяльником був річковий бог Ахелой, який у трьох образах завжди просив мене від мого батька, приходячи то як бик у тілесній подобі, то як змій з блискучими кільцями, то з тулубом людини та передньою частиною бика, а з кошлатої бороди лилися струмки фонтанної води. Зі страхом перед таким залицяльником перед моїми очима я завжди молилася у своєму нещасті, щоб померти або коли-небудь наблизитися до такого ложа. Але нарешті, на мою радість, з'явився славний син Зевса та Алкмени; він переміг його в бою та врятував мене. Як точилася ця битва, я не можу чітко сказати, я не знаю; якщо є хтось, хто спостерігав за цим видовищем без жаху, такий міг би сказати: я, сидячи там, була охоплена жахом, щоб краса не принесла мені горя врешті-решт. Але зрештою Зевс битв влаштував все добре, - якщо це справді добре: бо

відколи я поєдналася з Гераклом як його обрана наречена, страх за страхом переслідує мене через нього; одна ніч приносить біду, а наступна ніч, у свою чергу, виганяє її. І тоді в нас народилися діти; яких він бачив лише так, як хлібороб бачить своє далеке поле, яке він відвідує під час сівби, а потім знову під час жнив. Таке було життя, яке змушувало його мандрувати туди-сюди, служачи певному господареві.» (Sophocles, Trachiniae , n.d.).

Етимологічний смисл її імені («руйнівниця чоловіка») в цьому контексті не є характеристикою наміру, а характеристикою структури, любов, що не витримує невизначеності, здатна перетворитися на руйнівний контроль. Деяніра демонструє, як дипломатія вразливості вироджується в дипломатію маніпуляції тоді, коли прямий діалог неможливий або психологічно заборонений. Її базова стратегія – не конфронтація з Іолою і не бунт проти героя, а спроба «повернути любов» через символічний акт: подарункову дипломатію, де річ замінює розмову, а «послання» надсилається не словами, а матеріальним носієм – плащем/хітоном, просоченим кров'ю Несса, який подається як любовний засіб (Sophocles, Trachiniae; Ovid, Metamorphoses, Book IX). Як за Овідієм, геракл звертався до Богів: «О Боги, ваш страх за нього тішить мене, і я охоче вітаю себе всім серцем з тим, що мене називають батьком і правителем розумного роду, і що моє потомство також захищене вашою ласкою. Хоча ця данина віддається його великим діянням, я також зобов'язаний вам. Але не дозволяйте своїм вірним серцям відчувати безпідставні страхи. Забудьте про полум'я Оети! Той, хто переміг усе, переможе вогні, які ви бачите, і не відчує сили Вулкана, хіба що в тій смертній частині, якою він завдячує своїй матері Алкмені. Те, що він має від мене, безсмертне, вічна і невмируща сила: і це жодне полум'я не може знищити. Коли це буде зроблено з землею, я прийму її в небесні простори, і я вірю, що мій вчинок сподобається всім богам». «Але якщо є хтось, взагалі хтось, хто незадоволений обожнюванням Геракла і не бажає дарувати цей дар, він чи вона повинні знати, що він був даний за заслуги, і повинні схвалити його, хоча й неохоче» (Ovid. (n.d.). Metamorphoses, Book IX)

Дипломатичний потенціал Деяніри – надзвичайно високий, вона мислить не у категоріях сили, а у категоріях зв'язку, а отже, за сприятливих умов могла б здійснити те, чого не робить жодна «силова» фігура поруч із Гераклом, – перетворити кризу на глибоке примирення. Її сильні сторони як переговорниці – емпатійна чутливість, здатність відчитувати зміни статусу, уважність до символів і ритуалів, готовність діяти на випередження. Але тут відкривається головна вразливість: невміння витримувати страх втрати й сором залежності призводить до того, що переговорна мова замінюється магічним контролем. Кров Несса стає не «даром», а технологією примусу; її послання не допускає уточнення й зворотного зв'язку, а тому в комунікативній логіці перетворюється на патологічне «повідомлення дією», де зміст не узгоджується, а нав'язується наслідком (Watzlawick et al., 1967).

У юнгіанській перспективі Деяніра репрезентує фатальну Аніму в моменті розщеплення: вона одночасно любить і руйнує, тому що тіньова енергія ревнощів

не інтегрована у свідомий діалог. Її «Тінь» – не ненависть, а страх і приниження; її «інстинкт» – утримати об'єкт любові будь-якою ціною; її «стихія» – афект, що перекриває раціональність; її «раціональність» проявляється як техніка, але техніка отруєна хибною передумовою. Результат взаємодії Деяніри з героєм у долеаналізі має дві площини: на рівні життя – девальваційна катастрофа, де невірно обрана переговорна технологія породжує смерть і самогубство; на рівні долі – парадоксальна інтеграція, бо через цей злам герой входить у завершальний перехід (Apollodorus, 2.7.7).

Умови успішності дипломатії Деяніри (якби система не зірвалася в трагедію) – це здатність героя до емпатійної присутності, відкритий канал проговорення страхів, ясність статусів, мінімізація «третьої сторони» (чутки, посередників, маніпуляторів), а також відмова від магічного мислення як заміни взаєморозуміння. Її діапазон можливостей – тонкі форми примирення й стабілізації союзу через ритуал, символ, м'яке підтвердження значущості. Її межа – те, що символ легко стає зброєю, якщо він не спирається на прозору метакомунікацію.

Її дія – це відчайдушна спроба зберегти любов, що перетворюється в смерть. У цьому конфлікті немає повного розв'язання. Її смерть – жахливий акт самоусвідомлення, любов не терпить магічного контролю (Rowland, 2017). Сам Геракл через цю трагедію досягає обожествлення – смерть стає входом в інший вимір.

Іола - «фіалка» Ойхалії як дипломатка мовчання: стратегія неприсутності, екран проєкцій і «третій полюс» конфлікту

Іола – юна «фіалка» як тригер смерті. Іола (Ἰόλη) – донька Евріта, царя Ойхалії, юна красуня, яку Геракл бере після зруйнування її міста. Через її присутність виникають ревнощі Деяніри. Іола – не злоякісна сила, але триггер фіналу. Ім'я означає «фіалка» або «фіалкова квітка» Етимологія імені походить від Ἰόλη від ἴον – «фіалка» - окраса, ніжність, юність, аромат весни.

Іола – архетип вічно-юної Аніми, що приваблює героя тінню молодості, але не створює глибоких стосунків, це puer aeternus, спокуса вічної юності, небезпечний вибір молодої жінки, який запускає трагедію, об'єкт ідеалізації, що викликає руйнування старого зв'язку. Символіка архетипу Іоли нагадує про незавершеність героя, репрезентує еротичну частину, яку герой не може втримати в межах стабільності, провокує руйнування старого союзу.

Тому архетип Іоли – це Кора або Персефона (за Джін Шинода Болен – вона близька до архетипу Персефони - Діви та майбутньої цариці підземного світу, чуйної жінки та дочки матері (Bolen, 1984, p. 197), це образ юної, свіжої, «весняної» жіночності, яка загрожує старому союзу. Вона уособлює неможливість героя розлучитися з вічною молодістю й завжди обирати «новий об'єкт». Це спокуса «вічної юності» (puer aeternus) у маскулінній психіці, замість інтеграції зрілої Аніми – нескінченне переслідування молодих тіней. Її присутність активує страх Деяніри та нездатність Геракла бути в межах одного стосунку. Це конфлікт старої любові та нової, старіння та юності.

Іола сама конфлікту не розв’язує – вона існує як символ. Розв’язання приходить через смерть Геракла і очищення героя шляхом болю.

У динаміці стосунків Іола фактично стає інструментом, через який виявляється невилікуваний травматичний сценарій, ревнощі Деяніри, сорочка Нессуса, смерть героя. Вона не головна акторка трагедії, але без неї не спрацьовує фатальний механізм.

Іола походить з Ойхалії як донька царя Евріта; її поява пов’язана з руйнуванням міста і взяттям її як здобичі, що одразу створює міждержавний і культурний фон Вона є знаком перемоги, але водночас – знаком порушення меж. Її ім’я, виведене від ἴον – «фіалка», несе образ весни, юності, аромату, тобто тієї самої «оновлювальної» сили, яку зрілий союз часто переживає як загрозу. «Евріт, цар Ойхалії та друг Геракла, запропонував своїй дочці Іолі одружитися з лучником, який міг би перемогти його та його чотирьох синів у змагальній грі. Оскільки Геракла було неважко перемогти в цьому змаганні. Евріт вважав цей результат дуже неприємним, коли дізнався про те, що Геракл у нападі божевілля вбив Мегару – його колишню дружину – та їхніх дітей, через що він відмовився віддати йому руку своєї дочки. Цар Евріт придушив змагання, образив Геракла, назвавши його розбійником, принизив його, нагадавши про його соціальне становище раба Еврісфея, та порушив обов'язок гостинності, вигнавши його з палацу (Chakraborty, 2016, p.41-42.).

Архетипно Іола – вічно-юна Аніма, психодинамічно – об’єкт ідеалізації, який майже не має голосу і тому стає екраном для проєкцій. Її дипломатична функція набуває особливої строгості, вона майже не діє, але її присутність перебудовує поле комунікації, тому що мовчання створює простір для фантазій, страхів і конкуренції.

Сила Іоли як «переговорниці» – парадоксальна і пасивна - вона не переконує, не торгується, не укладає контрактів; вона створює топос можливості, у якому інші сторони самі радикалізують свої позиції. У стабільній системі така «тиха присутність» могла б бути нейтральною зоною і навіть шансом на нові домовленості статусів; у нестабільній – вона стає каталізатором. Її уразливість – у тому, що вона не контролює наслідків власної символічної ролі. Вона не є агентом трагедії, але без неї трагедійний механізм не запускається. Іола виконує функцію «спускового гачка»: вона не є причиною трагедії в моральному сенсі, але є причиною в структурному сенсі – вона робить видимим те, що було не витримано Деянірою і не контейнеризовано героєм. Показово, що в Апполодора Геракл перед смертю наказує Гіллу одружитися з Іолою, цей наказ фіксує фінальну інверсію, коли «джерело ревнощів» стає інституційним рішенням, а сімейна катастрофа переводиться в порядок спадкоємності (Apollodorus, 2.7.7). Тут Іола виявляється як тіньовою стороною юності, так і політико-родовою фігурою - її включення в дім після смерті героя є спробою «зняти прокляття» через легалізацію того, що було принесене як трофей. Її інтеграція приходить через смерть Геракла як людини, очищення героя шляхом болю.



Геба як олімпійська юність як трансцендентна інтеграція і дипломатка гармонії

Геба – богиня юності, божественне оновлення, завершення шляху й остаточна інтеграція долі Геракла. Геба (Ἥβη) – богиня юності, дочка Зевса й Гери, чий шлюб з Гераклом відбувається вже на Олімпі. Після смерті Геракла на Етні Зевс переносить його на Олімп, де той одружується з Гебою – вже як бог.

Її ім'я буквально означає «юність» або «розквіт життя», «час сили». Це ідеальна сутність, тому Геба – трансцендентна Аніма, божественна форма жіночності, яка не знає ревнощів, страхів, болю. Вона є символом Самості, інтегрованого Я, виходу із циклу долі; подолання повторних фатумів, ідеалізований об'єкт у здоровому смислі - стабільний, не руйнівний. Символіка архетипу остаточне примирення маскулінного й фемінного, знак завершення попередніх конфліктів, божественна інтеграція, оновлення та безсмертя.

Архетипічний сюжет шлюбу із Гебою – це вже не людський союз, а символічне подружжя з божественною Юністю, не з «юною дівчиною», як Іола, а самою сутністю вічного оновлення. Геба – перша жінка в житті Геракла, з якою не пов'язаний земний конфлікт. Це жінка, що приходить лише після смерті, в момент трансформації. Одруження з Гебою – це сакральний кінець завершення подвигів, завершення страждання, завершення стосункових драм. Геба – відповідь космосу на довгий шлях героя. Це вже не нарцисичне заперечення старості, а включення героя в ритм божественного часу. Тут є вихід за межі фамільної долі, герой, який не зміг побудувати стабільний людський дім (Мегара, Деяніра), отримує місце в безсмертному роду богів. Ми бачимо фантазійне ідеальне «лікування» травми шляхом грандіозної компенсації, замість реалістичних стосунків – союз із ідеалізованим, недосяжним об'єктом. Але в міфологічній логіці це також означає завершення шляху індивідуації, Его, яке пройшло через Тінь, Аніму, смерть, тепер символічно поєднується з Самістю.

Геба походить не з людської географії, а з олімпійської генеалогії, вона – богиня юності, донька Зевса й Гери, та, що на Олімпі наливає богам нектар. Її поява в траєкторії героя можлива лише після смерті, коли тілесне страждання завершило свою роботу, а герой пройшов крізь вогонь як крізь останню межу. У психотопології це зміна простору: від землі, дому, степу, царського двору і сімейної катастрофи – до вертикалі, де конфлікт більше не розв'язується інструментами контролю. Геба є не «ще однією жінкою героя», вона є завершальною формою Аніми: трансцендентною, не ревнивою, не травматичною, не інверсійною, не хтонічною, а інтегративною.

У дипломатично-миротворчій рамці Геба – це модель миру, що настає не через компроміс інтересів, а через трансформацію суб'єкта, після покути, після смерті старого Я, після інтеграції Тіні. Її сильна сторона – абсолютна нефатальність, це жіноча фігура, з якою не пов'язаний жодний міфічний конфліктконфлікт. Її «слабкість» – лише те, що вона недосяжна як земна техніка: вона не інструмент у переговорній кімнаті, а горизонт смислу, до якого доходять, коли вже вичерпані всі земні способи контролю.



Геба з’являється у траєкторії Геракла там, де земна дипломатія вже вичерпала свій ресурс. Її походження принципово інше- вона не царська донька, не полонянка, не хтонічна мати, а олімпійська богиня юності. Вона - донька Гери – тієї самої сили, що переслідувала героя. Така генеалогія робить Гебу найглибшим примиренням – у Апполодора наголошено, що після апофеозу Геракл «примирився з Герою» і одружився з Гебою, а від цього шлюбу народилися Алексіар і Анікет (Apollodorus, 2.7.7).

Психотопологічно Геба належить не конфлікту і простору після конфлікту. Вона знаходиться на Олімпі як вертикалі, де сила більше не доводиться, а стає «прийнятою». Геба є фінальною Анімою, яка не розщеплює і не провокує Тінь, бо Тінь уже пройдена через вогонь. Її архетипіка – не юність як спокуса, а юність як принцип цілісності, не «нова дівчина», що руйнує старий союз, а «оновлення як стан», у якому союз стає можливим без боротьби. Дипломатична функція Геби – онтологічна - це не переговори інтересів, а «договір існувань», де смертний герой отримує місце в божественному порядку, а ворожа материнська сила (Гера) трансформується в прийняття. Перевага Геби як дипломатки – абсолютна прозорість: у цьому союзі зникає потреба в непрямих повідомленнях, магічних засобах, інверсійних приниженнях і хтонічних примусах. Якщо Деяніра демонструє, як символ може стати отрутою, то Геба демонструє, як символ стає чистою формою єдності. У мистецьких і літературних репрезентаціях весілля Геракла й Геби – це процесія легітимації, де присутні Афіна й Гера, тобто і мудрість, і колишня ворожість, перетворена на порядок.

Умови успішності дипломатії Геби – суто психобіографічні, герой повинен пройти шлях так, щоб витримати цілісність об’єкта, не розщеплюючи його на «добре чи погане», не потребуючи або домінувати, або тікати. Її діапазон можливостей – завершення індивідуації як здатності бути в мирі без зовнішньої війни і без внутрішнього божевілля. Її обмеження – те, що вона не є «методом» для кризового побуту: вона доступна як горизонт завершення, як модель того, чим стає дипломатія, коли вона перестає бути технікою й перетворюється на форму буття.

Жіноча дипломатія як метафізичний горизонт сили

Геракл традиційно читається як герой надсили, переможець чудовиськ, переможна коаліція маскулінності й божественного походження. Проте антична традиція показує іншу, часто не помічену лінію про те, що жінки – це його справжні вчителі комунікації, вони задають правила дипломатії, межі сили, стратегії стримування, компромісу й інверсії влади.

Кожна з них утілює архетип дипломатичного типу, тобто той символічний спосіб розв’язання конфліктів, який герой не може освоїти силою палиці чи луком:

- Алкмена – материнська дипломатія турботи і міри.
- Мегара – домашньої дипломатії емоційного середовища.
- Лань навчає м’якості, чутливості, терпіння, уваги й утримання удару.
- Іполіта – переговорів рівних сторін.



– Ехідна – договору з Іншим простором, іншим народом.
– Меда – дипломатка стратегічного союзу та легітимації роду.
– Омфала – дипломатії підкорення та інверсії силових ролей.
– Деяніра – комунікації невимовного, вразливості і страху втрати.
– Іола – дипломатії мовчання й недомовленості.
– Геба – божественної гармонізації та остаточної інтеграції конфліктів.

Ця схема показує, що шлях Героя – це поєднання перемоги над зовнішнім, а й поступове освоєння жіночих переговорних стратегій, прийняття не тільки Анімусу, а й своєї Аніми, без єдності сили і переговорів жоден герой не здатен стати онтологічно зрілим.

Геракл, як архетип є повторенням шляху Героя і такого етапу як смерть, воскресіння, долання людських трагедій, отримання Божественної гармонії. Схожій мотив був у Осіріса, першого царя Єгипту, якого вбив його заздрісний брат Сет, який розчленував його тіло на багато частин і розкидав їх по всьому Єгипту. Дружина Осіріса, богиня Ісіда, за допомогою своєї сестри Нефтиди та бога Анубіса зібрала всі частини тіла (крім однієї), забальзамувала його, створивши першу мумію, і за допомогою магії повернула чоловіка до життя. Після воскресіння Осіріс став правителем підземного світу та суддею мертвих, а його син Гор помстився за батька, переміг Сета. Тут є протилежний міф воскресіння через магію і Божественне правління підземним світом. Геракл був піднятий у світлу, духовну частину психокосмосу. Схожим до Геракла є біблейські сюжети про Мойсея та Ісуса.

Завершення цих відносин Геракла, позначені архетипом Геби як божественної Аніми й інтеграція після смерті і воскресіння. Після смерті Геракла його частина, очищена у вогні, підноситься на Олімп, і він одружується з Гебою. Це остаточна інтеграція Аніми, всі попередні жіночі фігури були варіаціями, частковими віддзеркаленнями його несвідомого:

– Мегара – домашнє щастя, яке він не втримав;
– Іполіта – рівна сила, з якою не вдалося побудувати союз;
– Ехідна – земля, через яку він став прабатьком варварів;
– Меда – земна полісна жінка, як легітимації роду, без міфічної драми союзу.
– Омфала – пані, що зламала його грандіозність;
– Деяніра – любов, що стала отрутою;
– Іола – майже-поновлення, яке не здійснилося.

Геба – яка стала сублімативним підсумком, божественною жіночою фігурою, яка немає ні ревнощів, ні приниження, ні фатальної магії. Це символ того, що герой пройшов усі рівні конфлікту з жіночим – від Тіні до духовної форми. Його стосунок із Анімою більше не руйнує його, а підтверджує його нову ідентичність (як бога, а не героя). Тут репрезентована можливість цілісного, не розщепленого об’єкта, Геба не «або ідеал, або загроза», вона – інтегрована фігура, що не викликає катастрофічного спротиву.



Міфічна історія стосунків Геракла з жінками говорить про чоловічу психіку Героя. Неможливість «простого дому» без роботи з Тінню, Мегара показує, якщо агресія й травма не інтегровані, стосунки руйнуються незалежно від того, наскільки вони «правильні» зовні.

Для Героя жіноче виступає як виклик не силі, а здатності до тонкості. Лань і Іполіта вимагають не стільки мужності, скільки здатності бачити й визнавати іншу суб'єктність. Викликом є прийняття земної жіночості, це рівень земного, хтонічного жіночого, який не можна ні ідеалізувати, ні демонізувати. Ехідна – досвід контакту з первісною жіночою матерією, з якою не борються, а домовляються й вступають у союз. Це про здатність чоловічого витримати жіноче як стихію, а не як об'єкт контролю. Виклик для Героя гендерної інверсії виступає як терапія маскулінної грандіозності. Омфала показує, що служіння жіночій владі може бути етапом дозрівання, а не приниженням. Це «школа залежності» для того, хто звик бути лише суб'єктом.

Фатальна любов і магічні спроби контролю Героя, виступають в наслідок відсутності відкритих відносин та комунікації, коли Герой не чутливий до партнерки, а партнерка нездатна витримати його розщепленість, через страх бути кинутою. Деяніра ілюструє, як страх покинутості й недовіра до власної цінності трансформуються в несвідому агресію проти того, кого любиш. Викликом для Героя стала і Юна Аніма, що не встигла стати стосунком. Іола – це метафора усіх тих шансів на оновлення, які приходять несвоєчасно, коли внутрішній ресурс уже вичерпаний.

Висновок для Героя, який або проходить воскресіння та гармонізацією з жіночою Анімою, або інтеграція можлива, але не завжди в межах «одного життя». Геба з'являється вже після смерті та воскресіння, як натяк, що повне примирення чоловічого й жіночого часто мислиться не у площині біографії, а в площині міфу, трансценденції, духовного виміру.

Таким чином, Геракл, син Зевса й Алкмени, народжується в напруженому трикутнику між божественним, героїчним і людським. Його поява – результат божественного обману, через який Зевс вступає в союз із Алкменою, прийнявши вигляд її чоловіка Амфітріона. Уже в момент зачаття герой стає осереддям боротьби між небесною волею та людським порядком.

Гера, ревнує Зевса до Алкмени, затримує народження героя, і прагне позбавити його божественного дару. З цієї першої сцени ми бачимо, що доля Геракла – боротьба за власний статус, який завжди перебуває під загрозою.

Геракл рано проявляє силу (задушує зміїв, посланих Герою), зростає у віхах випробувань, навчається у муз, кентаврів, героїв. Але його «перші трагедії» стаються вже в молодості – запал гніву і вбивство вчителя музики, божевілля, наслане Герою, змушує його вбити власну дружину Мегару та дітей. З цього починається шлях покути та 12 подвигів, які він отримує від Еврісфея. Кожен подвиг – виступає роботою, понадзавданням, міфологічним коридором трансформації, який відкриває новий рівень контакту зі світами: тваринним, людським, героїчним, божественним, підземним. Кінець його життя також



міфологічно подвійний, отруєна сорочка Несса спалює його до кісток, але потім воскресіння і вознесіння, Зевс переносить героя на Олімп, там він стає безсмертним і одружується з Гебою – богинею юності. Міфологічна біографія Геракла – це чотирикутник, а саме: народження через обман, життя через подвиги, смерть через зраду, безсмертя через очищення.

Геракл виступає як архетип Сили і Тіні. У психобіографічному смислі Геракл – втілення архетипу Героя-Сили, що водночас несе в собі потужну архетипічну Тінь. Його агресія первісна, інстинктивна, часто вибухова, вона не спрямована на зло, але виходить із незрілої частини психіки, яку він лише навчається опановувати. Він вчиться окультурити силу і інстинкти, подолати паранояльну проєктивність, комунікувати з іншими без застосування сили або застосуванні для збереження паростків життя і живого. Геракл – це Его, що переживає масові зіткнення з Тінню в зовнішніх образах чудовиськ, які насправді є проекціями внутрішніх інстинктів: лев – неприборкана тілесна агресія; гідра – повторюваний симптом; вепр – вибуховий афект; птахи – токсичні думки; бик – сексуальність, що вийшла з ритуалу; Цербер – страх смерті.

Кожен зовнішній ворог – це внутрішній бар'єр, який герой повинен пройти, щоб знайти себе. Геракл знаходиться в оберті долі як повторення травми, зцілення і інтеграції.

Гераклова трагедія будується як «фатальний вибір», не героїчні рішення визначають його, а несвідомі імпульси, що прагнуть повторення старих родових криз, вбивство сім'ї та вбивство ворожих царств, служіння для Омфали потім служіння Еврісфею, отрута Несса, як очищення у вогні. Це серія кармічних повторів, які свідчать про боротьбу героя з родовою долею насильства. Геракл має нарцисичний розрив, як конфлікт величі і провини, з одного боку – він син Зевса, сильніший за всіх, з іншого – постійно під контролем інших та долі. Це створює конфлікт між грандіозним Я і караючим Супер-Его. Покарання через подвиги – це фактично його курс психічної інтеграції.

Шлях Геракла відбувається від патологічних відносин до структурованої психічної цілісності. Геракл у молодості реагує на світ через «відносини дії» (удар, сила, руйнування). Подвиги вчать його інших способів відносин і комунікацій, з ланню – довга взаємодія, терпіння, зі стайнями – зміна системи, не симптомів, з вепрем – використання «охолодження середовища», з биком – через опанування сили інстинктів, з амазонками – дипломатія (в ідеальному м'якому варіанті), з Аїдом – переговори, з Атлантом – співпраця.

Так герой переходить від «одновимірної сили» до багатовимірної взаємодії. У полісно-топологічній біографії та комеморація Геракла, герой міфу – він герой поліса, уособлення грекоцентричної моделі мужності, доблесті, фізичної досконалості та політичного порядку. У топологія місць, Геракл – герой простору. Він створює географію мужності - Немейська долина – початок очищення, Лерна – зона хтонічних страхів, Крит – осередок стихійної політичної сили, Фракія – територія тиранії, Іберія – межа світу, Гераклові стовпи – межа цивілізації. Геракл є архітектором освоєного космосу, символічного простору, де



кожен подвиг «відкриває» нову землю. У комеморації Геракла можна виділити культові святилища, практики вшанування і передача пам'яті через скульптури і зображення. Геракла вшановували у Фівах – як героя-захисника, у Олімпії – як атлетичного взірця, у Ямбулі – як очищувача, у Геракліях (численних містах, названих на його честь) як орієнтира грецької культури. Йому будували святилища як героїчному предку й охоронцю поліса.

Важливою полісною пам'яттю про нього були спортивні ігри Геракла. Геракл пов'язаний з формуванням атлетичних змагань: Олімпійські ігри (у деяких версіях – їх відродження) формували культури підготовки тіла і духа, переведення конкуренції у змагання через славу переможця через освячення подвигів. Агони, змагання фіксували у колективній памяті подолання девальвації культурної психіки, перебудову в інтеграцію поліса. Тому ігри, що заснував Геракл були пов'язані перемогою над монстрами - Немейські ігри засновані після перемоги над Немейським левом, Істмійські освячують здолання морських чудовиськ, Піфійські позначають контекст очищення Дельфів.

Геракл як атлет – взірець гармонії тіла і духу, калокагатії. Нагадаю калокагатія (від дав.-гр. καλὸς καὶ ἀγαθός – прекрасний і хороший) є поняттям давньогрецької естетики, що виражає гармонійне поєднання фізичних і моральних якостей людини. Це ідеал досконалості людської особистості, що поєднує зовнішню красу та внутрішню, духовну досконаліть. Його як ідеал брали на озброєння людиноцентрічного розвитку в Епоху Відродження.

Геракл у політичній культурі грецького поліса уособлював шлях служіння громаді (подвиги заради людей), боротьбу з тиранією (Діомед, Геріон), подолання хаосу (гідра, вепр), справедливе приборкання сили (критський бик), очищення поліса (Авгієві стайні – політична метафора). Геракл – це праобраз громадянського героя, який здобуває повагу не кров'ю, а очищенням і порядком. Разом з тим, його служіння було збільшення та освоєння ойкумени, він є Героєм експансивного розв'язання конфліктів, про це свідчить наш спатіа-аналіз міфологічної географії, про що буде йтися у наступній монографії, метод якого зараз тестують автори цієї роботи.

Спробуємо узагальнити конфлікти та їх розв'язання як шлях індивідуації Геракла. Шлях Геракла – це драматична послідовність конфліктів, кожен із яких відкриває нову фазу психічного та духовного зростання.

Нижче ми подаємо узагальнення за чотирма рівнями конфлікту.

1. У конфліктах із Тілесним Інстинктом (лев, вепр) герой навчається опановувати первинну агресію, він має навчитися не знищенню, а інтеграція (шкура лева – «нова шкіра»).

2. У конфліктах із Симптомом (гідра, птахи) його противниками є повторювані страхи, тривоги, думки, він має навчитися розв'язувати ці конфлікти через зміну механізму (припікання), не повторення удару, виявлення симптомів (брязкальця Афіни) і стріли (розщеплення з страхів у дисоціації – на відстані).



3. У конфліктах із Жінкою-Анімою (лань, Іполіта, Ехідна, Омфала, Деяніра, Іола) він має виклики від ніжності, підкорення до фатальної любові, ці конфлікти він розв'язав лише . лише частково– остаточна інтеграція приходить через Гебу після смерті.

4. У конфлікт із Полісом (Еврісфей) герой вчиться дисципліні, межам, законам, вчиться робити неможливе, його подвиги ініціація як форма політичної соціалізації.

5. У конфлікті із Несвідомим (Аїд, Цербер) він вчиться зустрічі зі смертю без зброї, він має прийняти межі смерті і повернутися у світ з новою внутрішньою свободою

6. У конфлікті із Трансцендентним (яблука Гесперид, битви з Кікном сином Ареса, Аресом) Геракл шукає смисл і дотик до божественного. Герой торкається безсмертя, але не привласнює його – він проходить поріг, але не переходить межу, це торкання у довірі і співпраці при утриманні всіх тягот неба.

7. Фінальний конфлікт, як смерть, відродження і безсмертя (апофеоз) загибель через сліпу любов через обман сорочки Несса – це символ фатальної любові, довіри, що стала отрутою, помилки, яка відкриває шлях до очищення. Геракл спалює себе, переходить у вогонь – це ритуал трансформації, який завершує його індивідуацію, це не про суїцид, Геракл втратив життя в наслідок вбивства і інтриги, це воля героя завершити життя гідно. У символіці смерті Тіло згорає всередині від отрути і зовні через вогонь очищення, Душа сходить на Олімп, Аніма втілюється в Гебі – досконалій формі жіночого. За міфом це не смерть, а перемога над смертю, останній подвиг героя, його безсмертя.

Геракл, як Герой – це міфологічна модель розвитку людини, яка народжується в конфлікті, стикається з власними інстинктами, бореться з психологічними симптомами, зустрічає тінь у жіночому, чоловічому й політичному світі, проєктує страхи на чудовиськ, повертає до себе власні витіснені частини, входить у смерть і виходить із неї оновленим.

Геракл – це психологічний маршрут від хаосу до космосу, від інстинкту до мудрості, від людського болю до божественної форми.

Жінки Геракла як дев'ять моделей дипломатії з надмірною силою Героя.

Психобіографія Геракла репрезентує якісно інший рівень конфлікту порівняно з архетипом Персея. Якщо у Персея джерело загрози локалізоване поза суб'єктом, то у Геракла конфлікт народжується зсередини – з надлишку сили буття, яка не має вродженої міри. Його сила є не інструментом, а станом, не ресурсом, а стихією, що випереджає будь-яку норму, закон чи соціальний порядок. Конфлікти Геракла є неминучими наслідками надмірної потужності, яка не інтегрована у структуру відповідальності.

Центральний конфлікт Геракла – це конфлікт між силою і мірою. Його психічна структура формується в умовах постійної загрози руйнації, сила, не обмежена внутрішнім законом, призводить до катастрофи, що яскраво проявляється у вбивстві власної родини. Цей акт стає точкою неповернення,



після якої перемога більше не може бути миттєвою або героїчною у простому смислі. Вона трансформується у тривалий процес спокути, дисциплінування та підпорядкування сили зовнішньому порядку.

Стратегія Геракла принципово відрізняється від стратегії Персея. Якщо Персей уникає прямого зіткнення, то Геракл змушений входити у конфлікт повністю, тілесно і беззастережно. Його подвиги – це не разові перемоги, а серія випробувань, у яких сила поступово втрачає стихійність і набуває функціональності. Конфлікти, з якими стикається Геракл, часто мають хаотичний, до-цивілізаційний характер - чудовиська, неконтрольовані природні сили, порушені межі між світом людей і світом природи. Перемога тут означає очищення простору і полісно-космічну інженерію топології буття. але ще не його впорядкування.

У соціально-політичному вимірі Геракл є фігурою передполісного типу. Його геройство необхідне для знищення первісних загроз, але недостатнє для створення стабільного порядку. Він відкриває можливість поліса, але сам не може бути його носієм. Геракл постійно перебуває у служінні – його сила має бути спрямована, підпорядкована і використана іншими, але через міру, і цінності грецького психокосмосу. Перемога Геракла завжди має ціну, і цією ціною є втрата автономії та постійна необхідність виправдовувати власне існування через працю.

У психоаналітичному сенсі Геракл уособлює архетип надлишкової енергії, яка потребує зовнішньої структури для виживання, а також онтологічного Героя, який будує онтологію простору.

Перемога Геракла – це не торжество і тріумф, це історія про процес навчання міри через страждання і повторювану працю з виконання «неможливого», у поступовій інтеграції і масштубування її в полісний, цивілізаційний і космічний простір.

Узагальнена психобіографія Геракла фіксує критично важливий етап у розвитку архетипу Героя - перехід від первинної перемоги над зовнішнім жахом до складної внутрішньої роботи з власною силою, і далі рух до просторової організації онтології, людського буття на різних рівнях. Його досвід демонструє, що без окультурення надлишку буття неможливі ані стратегія, ані поліс, ані цивілізація, ані космос, які є нестійкими, рухливими, але прагнуть тривалої перемоги. Геракл не завершує шлях Героя, але дає взірець незламності наступним Героям.

Аналіз дванадцяти подвигів Геракла в аполлодорівській традиції засвідчує, що вони становлять не випадкову низку героїчних епізодів, а цілісну ініціаційну програму, в якій кожна група подвигів відповідає окремому етапу психічної, просторової, політичної та культурної трансформації. У цій програмі психогенез Героя є первинною умовою будь-якого впорядкування світу: доки внутрішній хаос не інтегрований, можливе лише очищення простору, але не його структурне перетворення.

Таблиця 3.8 – Архетипи жінки

Жінка / архетип	Модель дипломатії	Психологічний архетип	Чому це важливо Герою?
Алкмена	Дипломатія народження та легітимації.	Материнська Аніма-Світло, Правова Матір.	Дає онтологічне право на існування, місце в роді Персея і Зевса; встановлює моральну та правову рамку героя
Мегара	Дипломатія дому та емоційної стабільності	Стабілізуюча Аніма	Навчає емоційної рівноваги, мирного співбуття, безпечного простору «оікосу», навчає миру і довіри
Лань Керинейська	Дипломатія ненасильства та стримування	Недосяжна Аніма-Інтуїція	Навчає стримувати силу, діяти без руйнування, опановувати терпіння
Іполіта	Дипломатія рівних і партнерства	Воїнська Аніма-Амазонка	Формує модель переговорів «рівний з рівним», показує можливість симетрії та поваги. Дає досвід партнерства
Ехідна	Міжцивілізаційні переговори та союз з Іншим	Аніма-Матір Хтонічна	Навчає союзу з чужим світом, міжкультурного контракту, прийняття «Іншої землі». Навчає союзу з Іншим
Меда	Дипломатія родової інтеграції	Аніма Стратегії / Mētis	Стабілізує героя через помірність і народження сина Антіоха – політична легітимація в Афінах
Омфала	Дипломатія підкорення та інверсії влади. Панівна Аніма	Панівна Аніма, Центр (ὀμφαλός)	Навчає смирення, руйнує грандіозність героя, вводить урок меж і залежності. Лікує нарцисизм, смирення
Деяніра	Дипломатія емоційного болю та символічних жестів	Фатальна Аніма-Трагічна	Дає урок емпатії та необхідності слів; показує небезпеку невербального «болючого дару». Навчає емпатії.
Іола	Дипломатія мовчання та потенціалу	Юна Аніма-Puella Aeterna	Демонструє силу невисловленого, тіньові бажання, потенційні можливості, які викликають ревнощі. Виявляє тіньові бажання
Геба	Дипломатія гармонії та остаточної інтеграції	Божественна Аніма-Цілісний Об’єкт	Завершує індивідуацію героя: інтегрує всі попередні архетипи та відкриває шлях до безсмертя. Інтегрує завершений шлях героя

Таблиця 3.9 – Матриця дипломатичних архетипів жінок Геракла

Архетип (жінка)	Модель дипломатії	Умови успіху	Можливості (діапазон дії)	Обмеження (коли не працює)	Ключові технології переговорів
Алкмена	Дипломатія народження і легітимації	Моральна чистота, захист роду, підтримка богів. Спокій, божественний захист	Легітимація героя, інтеграція земного і божественного, правовий порядок. Онтологічна легітимація	Безсилля перед прямою божественною агресією, відсутність силового ресурсу. Безсилля проти богів	Правовий жест, моральна висота і чистота, прийняття долі, інтеграція двох світів.
Мегара	Дипломатія дому і емоційної стабільності	Спокій, довіра, низька конфліктність. Емоційна довіра	Внутрішній емоційний мир, стабілізація героя	Ламкість перед Тінню, зовнішніми атаками (Гера). Крихкість	Валідація, регуляція афекту, створення «безпечного простору», низька конфліктність
Лань Керинейська	Дипломатія ненасильства і стримування	Терпіння, готовність не атакувати	Уникнення бою, збереження сакрального порядку	Агресія суПротивника, тиск часу. Небезпека атаки.	Стримування, стратегічне терпіння, екологія рухів
Іполіта	Дипломатія симетрії і рівності	Рівний статус сторін, прозорість намірів. Симетрія.	Партнерство, взаємна вигода, рівноправний договір. Спільний договір	Легке руйнування третіми силами (втручання Гери)	Пряма комунікація, симетричний обмін, добровільна поступка.
Ехідна	Міжцивілізаційна дипломатія чужого світу	Прийняття Іншого, взаємна вигода, об’єкт обміну	Династичні союзи, міжкультурне посередництво, розширення географії	Хаос, непередбачуваність, втрата контролю	Примус гостинністю, контракт на чужій території, натуральний обмін владою
Меда	Дипломатія родової інтеграції	Помірність сторін, політичний інтерес, відсутність конфлікту	Народження Антіоха, легітимація Геракла в Афінах, розширення роду	Невисокий статус Меди; союз короткий; вплив через дитину	Шлюб як контракт; народження епоніма, м’яка стратегічна інтеграція (mētis)
Омфала	Дипломатія інверсії влади й підкорення	Готовність героя до смирення, визнання ієрархії.	Перевиховання героя, зняття грандіозності, стабільна асиметрія	Залежність, ризик кризи ідентичності	Ролева інверсія, комплементарна асиметрія, символічний

		Прийняття слабкої позиції			обмін статусами. Інверсія ролей - сором як терапія.
Деяніра	Дипломатія емоційної вразливості і символічних жестів. Дипломатія болю.	Емпатія, чесний діалог, безпека стосунків	Глибока інтимність, відновлення союзу. Глибина почуттів.	Непорозуміння, магічне мислення, страх втрати. Фатальність	Символічні дари, невербальні повідомлення, емотивні переговори
Іола	Дипломатія мовчання і потенційності	Прозорість статусів, контроль ревнощів	Створення простору можливостей, непроявлена перспектива. Потенційність.	Тригери ревнощів, проєкції героя і Деяніри. Ревнощі.	Невербальність, стратегічна тиша, латентний вплив.
Геба	Дипломатія гармонії та остаточної інтеграції	Зрілість героя, завершена індивідуація	Онтологічна єдність, інтеграція всіх архетипів, вічний союз	Неможлива до духовної трансформації героя. Поза-життєвий статус	Договір існувань, повна прозорість наміру, символічна інтеграція



Послідовність подвигів демонструє закономірний перехід від локального усунення хтонічних аномалій до інженерного перепроєктування середовища, від контролю потоків – до формування політичних інституцій і, зрештою, до встановлення культурних та онтологічних меж. Просторогенез, полісогенез і культурогенез не розгортаються одночасно: вони актуалізуються лише тоді, коли Герой набуває здатності утримувати порядок у собі, визнавати межу, відповідальність і втрату. Тому поліси, держави, кордони ойкумени та символічні структури культури з'являються лише в середині й наприкінці циклу.

Міф показує принципову відмінність гераклової моделі від логіки тиранічного насильства: політичний і культурний порядок постає не як пряме продовження сили, а як механізм її дисципліни та символічного опрацювання. Інстинктивна стихія не знищується, а інтегрується; іншість не ліквідовується, а частково асимілюється; межі не стираються, а визнаються й фіксуються. Установлення кордонів ойкумени та подальший перехід у вертикальну, онтологічну топологію засвідчують найвищий рівень влади – здатність визначати те, що підлягає включенню, як і те, що має залишатися поза межами впорядкованого світу.

Подвиги Геракла постають як архетипна модель міфічної геополітики, у якій внутрішня структура Героя, простір, політичні форми й культура перебувають у відношенні взаємного відображення. Це міфологічна географія, як універсальна схема переходу від сили до структури, від насильства до закону, від інстинкту до цивілізаційного проєктування. Гераклівський цикл зберігає аналітичну цінність як модель мислення про державу, кордони, культуру й межі людського світу далеко за рубіжжям античного контексту.



Розділ VIII
Тесей. Архетип полісного Героя. Перемога як встановлення порядку

У найдавніших глибинах грецької пам'яті існують щонайменше два типи героїв. Перші – народжені у світлі, сини ясного неба, діти впорядкованого космосу, що приходять на землю зі зрілим логосом у серці. Другі – ті, кого породила межа, народжені у сутінках подвійного походження, між землею й морем, між людиною і морським богом, між соціальним законом і природною силою. У цьому типі є покордонні герої між землею та небом.

Тесей належить до другого типу – героя, чия присутність у світі є відповіддю на давній заклик хаосу. Це герой-перехідник, герой-перетворювач, герой, який стоїть на межі світів, на нервовій межі самої особистості: між бажанням і обов'язком, між індивідуальним і державним, між Темною Тінню і світлим поривом до справедливості. У Плутарха вся біографія Тесея – це повільне розгортання архетипу Самості через болючі зіткнення з власними внутрішніми силами – Тінню (усе витіснене, хижо-руйнівне, «дубиноносці» та «прокрусти» власної психіки); Анімусом та Анімою (чоловічі й жіночі внутрішні образи, здатні і вести до визволення, і до загибелі); Самістю (центральний архетип, що є віссю міфічного становлення, невидимий центр тяжіння шляху героя); комплексом Батька (Егей і Посейдон – як соціальне й стихійне начала влади:); комплексом Матері (Етра – берегиня таємниці і долі).

Тесей як Герой має подвійність покликання.

У грецькому слові Theseus дослідники вбачають корінь τίθημι – «класти, встановлювати», натяк на того, хто встановлює порядок, хто «ставить» світ на місце, хто зміцнює хаотичну матерію законами. Тож навіть ім'я героя несе в собі напругу, він – водночас дитина невпорядкованості й архітектор космосу.

Подвійність є ознакою архетипу Героя як носія конфлікту між свідомим і несвідомим. Герой народжується там, де світ потребує нового балансу, і Тесей з'являється в такий період – Аттика розірвана між дрібними громадами, шлях до Афін повний розбійників, сама династія царя Егея хитка і позбавлена спадкоємця.

Така біографія є прикладом «фатичного вибору» (Schicksalwahl), в якій герой ніби обирає не шлях, а власну долю, яка через покоління визрівала у родовій пам'яті Пелопідів. Фатум, який тягнеться за героями його роду – від Гіпподамії до Пелопа, від носіїв мудрості до носіїв насильства – формує каркас Тесеєвої «втягнутості» в події.

Водночас Тесей – це суб'єкт із сильним нарцисичним ядром, який прагне інтеграції, але постійно зісковзує назад у розщеплення, його подвиги – це проект зібрання самого себе, а його любовні історії – проекції неінтегрованої Аніми. Тесей – це герой, який намагається змінити власну життєву систему відносин,

перейти від реактивного існування до активного, від «бути дією інших» до «бути власним автором».



Тесей і Мінотавр, бл. 440–430 рр. до н.е.
Аттичний червонофігурний *kylix*. British Museum, Лондон. Сцена перемоги Тесея над Мінотавром (навколо цикл подвигів героя).

Рис.36

Міф і психобіографія Тесея, вихованця Афіни і медіатора стратегічного порядку.

Тесей – афінський герой, чиє життя розгортається як шлях інтеграції полісу та подолання хаосу, – легендарний цар Афін, герой, який «очищує» простір Аттики від монстрів і розбійників і водночас стає фігурою політичної інтеграції, синойкізму. Він «втілив багато якостей, які афіняни вважали важливими для свого міста. Очевидно, походячи без особливих аттичних зв'язків, він, можливо, злився з місцевим героєм... Бій з Мінотавром, єдина історія про Тесея, яку регулярно зображують в архаїчному мистецтві, є однією з найпопулярніших сцен, що продовжує існувати до імперських часів у багатьох засобах масової

інформації» (Hornblower, Spawforth, & Eidinow, 2012). Словники звертають увагу на статус царя, героя і подію битви з Мінотавром.

За аттичною традицією він – син афінського царя Егея й Трізенської принцеси Ефри (Ефра або Етра) з Трізена, доньки Пітфея, яку її батько Пітфей віддав Егеєві. В інших версіях батьком Тесея називають Посейдона – тобто герой стоїть між людським царським та божественним морським походженням.

Передісторія народження Тесея пов'язана з пророцтвом Егея і змовою долі.

Сюжет події такий. Цар Афін Егей не має спадкоємця. Він іде до Дельф (центр світу) по раду Аполлона. Оракул дає темне пророцтво, застерігаючи його від поспішного зачаття. Егей, сам не розуміючи слів бога, звертається до Пітфея в Трізені. Той, «надзвичайно мудрий», тлумачить пророцтво у власних інтересах: напуває Егея вином, зводить його з Етрою. За іншою лінією, тієї ж ночі Етра переходить море й з'єднується з Посейдоном. Народжується Тесей – син царя Афін (і для поліса бога моря).

На цьому етапі навколо події народження в міфі визначаються такі архетипи богів і фігур. Аполлон через заснований ним храм Дельфи) виступає як опосередкований архетип центрального Логосу, пророцтва, смислу, який людина не до кінця розуміє.

Посейдон емблемний батько Тесея є архетипом океанічного несвідомого, стихії, ризику, потягів. Пітфей, цар і дід Тесея є архетипом Мудреця та тлумача Логоса, «режисер долі», що уособлює інтелект, який працює не тільки на істину, а й на власний інтерес. Егей, той хто запитує пророцтва, цар і архетип земного Батька, Закону, але з тінню страху й нерішучості. Етра є архетипом Великої Матері, що приймає в собі й людське, й божественне сім'я. Сам факт звернення до оракула й темне формулювання пророцтва створюють (у термінології Ліпота Сонді Schicksalsfeld) – поле долі. Егей намагається уникнути небезпеки (страху перед нащадком, який може його усунути), але його вибір, інтерпретація Пітфея й ніч із Етрою й запускають самоздійснюваний фатум, спроба обійти долю – і є механізм її реалізації.

Конфлікти народження як міфічна рекогносцировка народження Тесея є такими: зовнішній конфлікт між невизначеним пророцтвом Аполлона й прагненням Егея контролювати власне майбутнє, внутрішній конфлікт для Егея, полягає між бажанням мати сина й страхом перед тим, що цей син змінить схему влади, внутрішній конфлікт, ще для ненародженого Тесея, полягає в тому, що він уже вписаний у конфлікт божественного й людського батьківства, у протиставлення Логосу Аполлона й стихії Посейдона. Ці конфлікти вже потенційно визначають силу і слабкість героя. Його потенційна сила у подвійному батьківстві, що він має доступ до Закону (Егей) і стихії (Посейдон). Водночас це і його потенційна слабкість, оскільки це розщеплення батьківського образу, внутрішня нестійкість ідентичності.

Топологія цього етапу позначає місця міфу. Дельфи – центральна вертикаль світу, точка, де в життя Тесея вписується архетип пафосу й фатуму.



Трезена – периферійна, затишна, «материнська» територія, де герой народиться й виросте. Шлях Егея пролягає з храму Дельфи через Трізену у Афіни.

Народжений у Трізені, Тесей спочатку зростає далеко від Афін, не знаючи свого царського походження. Егей залишає в Трізені меч і сандалі під важким каменем з інструкцією: коли хлопець виросте достатньо сильним, щоб підняти камінь, нехай забере ці знаки й вирушає до Афін як законний спадкоємець. До часу «ініціації» Тесей виховується при дворі Пітфея в атмосфері напів-патріархального, напів-героїчного оточення.

Його дитинство в Трізені позначається як материнський простір і тінь відсутнього Батька. Тесей за сюжетом Тесей зростає в Трізені, поруч із матір'ю Етрою та дідом Пітфеєм. Егей повертається до Афін і про нього не згадають Тесею, але потенційно під каменем (вже підготовлене випробування) його чекають меч і сандалі. Вже вімкнули час очікування зростання сили Героя, часу, коли він змужніє й зможе підняти камінь , як старт нового етапу шляху до батька.

Цей етап має Архетипи: Етри – доброї Мати, що дає тепло, але зберігає таємницю, Пітфей, Старця-Мудреця, хранитель історії дня народження, носій знання про батьків,

Доля Тесея розгортається як відкладена істина, з самого початку він має не стільки реального батька, скільки обіцянку батьківства, замкнену під каменем. Це «відкладання долі» до моменту, коли суб'єкт сам фізично й психічно готовий її прийняти.

Тесей формується з внутрішнім конфліктом між відчуттям любові та невідомістю власного походження, і зовнішнім, поки приглушеним конфліктом Егея й афінської політики ще не входять у життя хлопця. Він зростає в стабільному материнському просторі, де є турбота й опіка, а також нестача ясного батьківського образу, що вимагає майбутньої компенсації героїзмом.

Топологія його дитинства – це провінційне узбережжя, де море ще не загрожує, а просто обрамлює горизонт, це простір зростання і інфантильної безпеки до моменту зустрічі з каменем.

За сюжетом вхід у долю починається з підняття каменя. Коли Тесей змужнів, Етра підводить його до каменя й відкриває таємницю. Він легко піднімає камінь, знаходить меч і сандалі, розуміє: його шлях – до Афін, до батька.

Ця подія має свої ознаки і архетипи. Камінь – архетип несвідомого тягаря роду, твердого пласта долі. Меч – Логос, воля, право на дію. Сандалі – Шлях, відкритий вперед. Це сцена ініціації Его через символи Самості. Тут Тесей уперше здійснює свідомий вибір долі: замість залишитися в безпечній Трізені, він приймає виклик родової історії. Герой переходить від пасивного носія фатуму до активного співтворця своєї долі.

Його рухають конфлікти. Внутрішній конфлікт між зачарованою безпекою дитинства, знайомим, і тривогою дорослого шляху, невизначеністю майбутнього. Викликом є і зовнішній конфлікт між бажанням матері й діда (зберегти його) і його власним рішенням іти.



Тут вперше він демонструє сила Героя - рішучість, фізичну й духовну силу. Але вже тут проявляється схильність до максималізму, без напівтонів.

Топологія етапу проявляється як межа - камінь як пороговий елемент між двома світами: дитячим та героїчним, під ним – «портал» у простір дороги, ризику, політики.

Коли він піднімає камінь, бере меч і сандалі й свідомо обирає не безпечний морський шлях, а «героїчний маршрут» суходолом – через усю Аттику, щоб очистити її від «перевернутих» фігур насильства (Періфет, Сініс, кромміонська свиня, Скірон, Керкіон, Прокруст). Сюжет раннього життєвого шляху Тесея – це ініціаційна дорога молодого аристократа, що обирає шлях Героя.

Вибір сухопутного шляху означає, що Герой проти безпеки, він демонструє готовність і рішучість прокладати власний шлях. Мати й дід умовляють Тесея плисти морем – так безпечніше. Він обирає дорогу суходолом, знаючи про розбійників і чудовиськ. Мотивує це бажанням наслідувати Геракла й не ганьбити свого роду. Архетипами цього етапу є Геракл – архетип Старшого Героя, мірило героїчності, Дорога – архетип шляху індивідуації, лінія між двома полюсами і опосередковано Посейдон – через прихований потяг до ризику й меж. Герой вступає в режим свідомо обраного ризику (Gefährdungstrieb- концепт Л. Сонді) . Фатум тут даний ззовні, але прийнятий і підсилюється самим героєм, який обирає найнебезпечнішу можливу конфігурацію.

Конфлікти, як рушійні сили його вибору полягають між слухняністю Мудрецю і Матері і власним героїчним імпульсом, з потенційною зустріччю з розбійніками і логікою «безпеки», нав’язаною близькими.

Він обирає рішучість, відмова від «тепличного» шляху. Але рішучість має ознаку інфляції Его – потреба довести, що він не гірший за Геракла. Дорога суходолом є топологією серія порогових місць, ліси, ущелини, кручі, переправи, де зосереджені Тіні.

Подвиги на шляху до Афін

Подвиги на шляху до Афін – це ініціація як зустріч із своєю Тінню.

На дорозі Тесей убиває Періфета-Дубиноносця й привласнює його дубину, карає Синида, який гнув сосни й розривав подорожніх, знищує кромміонську Свінию, скидає в море Скирона, що змушував мандрівників мити йому ноги, перемагає борця Керкіона, страчує Прокруста його ж способом. Кожен супротивник – це персоніфікація Тіні. Періфет – сліпа брутальна сила, Синид – садистична маніпуляція природою, Скирон – нарцисична гординя, приниження інших, Керкіон – одержимий фанатизм змагання,Прокруст – тоталітарний контроль, насильницьке «вирівнювання».

Божественні і геройські архетипи тут діють радше як фон. Геракл – як попередній героїчний код, Афіна – як невидимий принцип справедливості, що схвалює «міру за міру». Тесей не стає жертвою садистських сценаріїв, а й не засвоює їх як свій стиль. Він формує третю позицію – героя, що карає насильство симетрично, але не перетворюється на розбійника. Разом з тим, Тесей знаходиться в конфліктному напруженні протистояння з носіями насильства, і

між спокусою «стати як вони» (бо це дає владу) й потребою утвердити інший закон. Він проявив силу Героя, уміння інтегрувати агресію, використовуючи її як знаряддя справедливості. Небезпекою для Героя стаж потенційне поступове звикання до насильства як «нормальної мови» світу. Усі подвиги відбуваються в топології межі, на дорогах, кручах, прибережних зонах. Це типова топологія «переходів» між безпекою і смертю.

На шляху до Афін він долає низку чудовиськ і розбійників. Ми далі розглянемо символічний смисл кожного випробування. Кожен епізод – це є подія, як фізичний подвиг, а також символічне очищення дороги до полісу. Герой перетворює «дикий простір» між полісами на безпечний простір для людей. Цей етап – своєрідна «аналітична» робота з тінню грецького ландшафту, Тесей структурує хаос периферії. Його подорож - це переформатування простору під норму полісного права.

Окремо розглянемо шлях долання розбійників суходолом

На відміну від традиційного шляху морем, Тесей свідомо обрав суходільний маршрут із Трізену до Афін, щоб довести власну гідність і випробувати себе в серії конфліктів із хтонічними силами та розбійниками, що уособлювали хаос, свавілля і «варварську стихію» до-полісного світу. Афіна – як патронеса порядку, стратегії та цивілізаційного мислення – ніби супроводжувала його невидимо, адже цей шлях був випробуванням «героя розуму» проти інстинктивного насильства. На наш погляд, долання розбійників, криміналу шляхів, в аналітичній психології є ще долання та висвятлення власних особистих конфліктів .

Періфет («довбешконосець») був убивцею-пастухом із залізною палицею. Це майже класичний образ авелізованого Каїна у Ліпота Сонді, який має розщеплений характер. Пастух сам по собі є характеристикою значно пізнішого архетипа Авеля, слухняного водія безмовної отари, а Каїн мав потяг до агресії та вбивства, тому таке поєднання вбивці пастуха є прикриття вбивства Персоною доброзичливості і безпеки на дорозі. Тесей долає його силою, але символічно – приборкує грубу тваринну жорстокість, перетворюючи зброю хаосу на символ справедливості. Тут проявляється конфлікт насильство долається у справедливий порядок., прихований вбивця засуджується в самозахисті.

Далі був Сініда (Пітіокампа), той, хто гнув сосни й розривав мандрівників. Тесей карає його його ж методом, вводячи «закон симетрії», що стане фундаментом афінської ідеї справедливості. Конфлікт полягає в протистоянні деструктивній стихії і дикій силі вбивств, тому Тесей стає уособленням відновлення рівноваги.

Наступним монстром була кромміонська свиня Фея у канонічній традиції постає як хтонічна загроза, що спустошувала околиці Кромміона й уособлювала не соціально організоване насильство, а дику, неконтрольовану тілесність, люту силу до-полісного світу. У різних версіях це або гігантська дика свиня, або демонізована постать жінки-розбійниці на прізвисько Фея, проте в обох випадках ідеться про одну й ту саму символічну функцію – надлишок життєвості,



плодючості та фізичної сили, що виходить за межі людської міри. Свиня в грецькому символічному коді означає не «зло» як моральну категорію, а стихійний профіцит природи, хаос без наміру, який руйнує тому, що не знає меж. Психоаналітично ця фігура репрезентує інстинктивну тілесність, неконтрольовані потяги та «материнсько-хтонічну» стихію, здатну поглинути суб'єкта, якщо її не впорядкувати. Тому перемога Тесея над Феєю не є актом каральної справедливості чи морального осуду, а означає встановлення *μέτρον* – принципу міри, що підпорядковує природний надлишок розумному порядку; тут невидима присутність Афіни, архетипу стратегічного розуму і космічної пропорції, спрямовує героя не до знищення природи, а до її цивілізаційного опанування, перетворюючи сліпу життєву силу на складову впорядкованого світу полісу. Тесей долає її, приборкуючи тваринний хаос. Конфлікт у цьому сюжеті відбувався проти звірячого варварство у застосування цивілізаторської дисципліни.

Наступною небезпекою шляху був Скірон, який кидав подорожніх з обриву, змушуючи їх мити йому ноги. Розбійник, що діяв на прибережних скелях між Мегарою та Аттикою й уособлював соціально викривлену форму насильства – тиранію приниження, замасковану під звичай дороги. Скірон примушував мандрівників мити йому ноги, вводячи їх у ритуал добровільного підкорення, після чого скидав зі скелі в море, де, за окремими версіями, жертв пожирала морська потвора. Таким чином, насильство тут здійснюється не прямою силою, а через нав'язування ролі раба, що сам схиляється перед фальшивою владою. Символічно Скірон репрезентує тіньову сторону соціального порядку – владу, яка тримається на приниженні іншого і перетворює ритуал служіння на інструмент знищення гідності. У психоаналітичному вимірі це конфлікт між Я, що зберігає внутрішню вертикаль, і Я, яке погоджується на самознецінення заради виживання. Перемога Тесея над Скіроном, здійснена шляхом симетричного покарання, означає радикальний розрив із внутрішньою згодою на приниження та руйнування архетипу тирана-паразита Тут невидима присутність Афіни утверджує принцип закону і людської гідності як межу будь-якої влади, демонструючи, що справжній порядок полісу несумісний із владою, побудованою на знеціненні та рабському підкоренні. Тесей відплачує йому тією ж смертю. Це перемога над приниженням і рабським підкоренням. Тут Тесей розв'язував конфлікт між рабством і гідністю.

На шляху Героя наступним став Керкіо, який викликав на смертельні поєдинки в боротьбі. Керкіон у канонічній традиції (Плутарх, Theseus; Павсаній) постає як елевсінський розбійник-борець, що викликав подорожніх на смертельні поєдинки, покладаючись на грубу тілесну силу й відсутність будь-яких правил, тим самим уособлюючи хаотичну агресію до-полісного світу. На відміну від попередніх антагоністів, де Тесей застосовує принцип симетричної відплати, тут вирішальним стає не стільки інтенсивність сили, скільки її форма. Герой перемагає Керкіона завдяки техніці, положенню тіла, контролю руху й ритму, тобто через перетворення неоформленої фізичності на впорядковане

мистецтво боротьби. У символічному вимірі цей епізод фіксує переломний момент ініціаційного шляху, коли насильство перестає бути стихійним викидом енергії й підпорядковується логосу, стаючи керованою дієї. Психоаналітично це означає сублімацію агресії, інтеграцію тілесного імпульсу в структуру Я та формування здатності діяти стратегічно, а не реактивно. Вплив Афіни як невидимої менторки проявляється найвиразніше - вона репрезентує принцип техне (τέχνη) і фронезіс (φρόνησις), завдяки яким сила набуває дисципліни, а конфлікт між хаотичною агресією і впорядкованою стратегією розв'язується на користь цивілізаційного порядку, що згодом стане підвалиною політичної й правової ролі Тесея в Афінах. Ми маємо пояснити ці смисли в психокосмі Героя. Τέχνη (техне) в античному грецькому мисленні означає «уміння» та «техніку» як здатність свідомо надавати форму матеріалу, дії або силі відповідно до раціонального принципу. Тут відсутній утілітарний лише інструментальний смисл. Це знання як робити, але не механічно, а з розумінням структури процесу, тому техне завжди передбачає міру, порядок, повторюваність і навчуваність. На відміну від сліпої сили Біа (βία), техне трансформує енергію у впорядковану дію – так, як грубий рух стає прийомом, а фізичний імпульс – керованою формою. У міфологічно-психоаналітичному контексті перемоги над Керкіоном техне означає момент, коли тілесна агресія перестає бути вибухом і стає оформленою практикою, тобто силою, що підкоряється формі. Це є ключовою умовою цивілізації. Натомість φρόνησις (фронезис) – це практична мудрість, здатність бачити, що доречно зробити в конкретній ситуації, з урахуванням мети, меж і наслідків. На відміну від теоретичного знання епістеме (ἐπιστήμη), фронезис не дає універсальних формул, а працює як ситуативний розум, що поєднує досвід, етичне чуття і стратегічне бачення. Це здатність володіти технікою, застосувати її вчасно, адекватно і з правильним наміром. У психоаналітичному смислі фронезис відповідає зрілому Я, яке не реагує імпульсивно, а обирає дію, здатну зберегти цілісність суб'єкта і ситуації. Для Тесея фронезис – це внутрішній компас, що дозволяє перемагати правильно, не перетворюючись на дзеркальне відображення хаосу, який він долає.

Тесей перемагає його силою і технікою, перетворюючи грубу фізичність на мистецтво (в дусі Афіни). Тут Тесей розв'язує конфлікт у протистоянні хаотичної агресії дисциплінованій стратегії.

Найбільш відомою небезпекою був Прокруст (Дамаст), мучитель, який силоміць підганяв подорожніх під розмір свого ложа (розтягував або відрубував кінцівки). Прокруст постає як кульмінаційна загроза суходільного шляху Тесея, адже репрезентує не стихійний хаос і не відверту агресію, а насильницьку уніфікацію, замасковану під порядок. Його ложе, до якого він силоміць «пристосовував» подорожніх – розтягуючи або відрубуючи кінцівки, – є символом нормативної матриці, що проголошує себе мірою для всіх і тим самим калічить індивідуальність. На відміну від попередніх конфліктів, де Тесей упорядковує силу або приборкує приниження, тут ідеться про принципово іншу небезпеку. Порядок без міри, закон без справедливості, форма без урахування



живої різниці. Застосовуючи «симетричне покарання», Тесей здійснює викриття самого механізму тиранічної норми – показує її абсурдність і руйнівність, коли вона звертається проти свого творця. Психоаналітично цей епізод означає подолання внутрішнього примусу до самокалічення заради відповідності зовнішнім стандартам, розрив із над-Я, що вимагає «вміститися» будь-якою ціною; у цивілізаційному ж вимірі перемога над Прокрустом фіксує утвердження принципу μέτρον як живої, контекстуальної міри, а не жорсткого шаблону. Афінський логос – через невидиму присутність Афіни – остаточно перемагає тиранію уніфікації, відкриваючи шлях до порядку, що зберігає свободу і визнає різноманіття як умову справедливості. Тесей знову застосовує «симетричне покарання», убиваючи злодія його власним методом. Це дуже важливе вирішення конфлікту між насильницькою уніфікацією та свободою і мірою.

Шлях Героя починається з периферії до столиці, від втаємниченою юності до батьківського царського визнання. Тесей проходить перший шлях Героя – як психоаналітичну карту конфліктів. Усі ці епізоди можна розглядати як психоаналітичну драму вихованця Афіни.

Афіна – архетип розуму, стратегії та верховного закону Зевса, його «головна дитина», народжена з голови, є аттрактором – центром тяжіння – як столиця, поліс і топологія визнання Героя, тому супроводжує Тесея як невидима «менторка». Тесей як герой проходить шлях ініціації через подолання хаосу (Посейдонівські стихії суходолу, символічно споріднені з морським безмежжям), вчиться трансформувати силу насильства у принцип рівноваги. Його шлях конфліктів це послідовність Перемог.

Перемога над Періфетом визначає приборкання батьківської «каральної сили». Покарання Сініди символізує засвоєння принципу рівності й симетрії. Знищення Скíрона відбиває звільнення від принизливого рабства інстинкту. Перемога над Керкіоном виступає як інтеграція дисципліни у фізичну форму (сублімація агресії). Перемога над Прокрустом віддзеркалює як Героя боротьби з насильницькою уніфікацією, що руйнує індивідуальність.

Таким чином, Тесей стає сином Афіни у символічному смислі, адже її стратегічний розум, а не сила Посейдона, відкриває шлях до влади й цивілізації.

Тесей – архетипний «герой Афіни», він також є медіатором у політичному сенсі (наприклад, у справі поховання заколотників проти Фів, де він діє як стратег миру і закріплює обов'язок присягою Афіні), і психоаналітичним героєм, що перетворює агресію й насильство на справедливість, закон і рівновагу. Його шлях суходолом – це символічний «шлях свідомості», на якому він навчається мистецтву упорядкування хаосу, готуючи себе до ролі законодавця Афін.

На небезпечні дорозі в Афіни Тесей зустрічає гостинність і ритуал очищення Фіталідів, як перший Дім дороги. Біля річки Кефіс Тесея вперше приймають як гостя, рід Фіталідів очищує його від крові, приносить жертви на його честь, надає притулок.

Таблиця 3.10 – Тесей у психоаналітичній системі вихованців Афіни

Етап / Антагоніст	Тип конфлікту	Символічний зміст	Психоаналітичне трактування	Афіна (роль стратега/менторки)
Перипет (розбійник-гігант, що піднімав і кидав людей)	Фізичне насильство і перевернутий порядок	Примітивна агресія, тваринний інстинкт руйнування	Подолання архаїчного страху; інтеграція сили без жорстокості	Афіна скеровує до раціонального балансу сили й розуму
Сінідас (викручував сосни і розривав жертв)	Природна стихія в образі садизму	Загроза хаотичної сили природи	Герой приборкує руйнівну енергію природи як першу цивілізаційну перемогу	Афіна – гарантія модерації стихій у межах космосу
Кромміонська свиня (Фея)	Хтонічна загроза родючості й безпеці шляхів	Дика плодюча стихія, що виходить з-під людського контролю	Інтеграція до-соціальної тілесності; приборкання «надлишкової життєвості», що руйнує межі	Афіна спрямовує до міри й контролю над інстинктивним надлишком
Скірон (примушував мандрівців мити ноги й кидав у море)	Приниження + ницість влади	Тіньова сторона влади, садистичний контроль	Герой ламає архетип тиранії приниження	Афіна закріплює перемогу як урок гідності і самоповаги
Керкіон (примушував до смертельної боротьби)	Хаотична агресія прямого зіткнення	Неконтрольована тілесна сила без правил	Сублімація агресії: перехід від грубої сили до техніки і форми	Афіна навчає перетворювати силу на техне і дисципліну
Прокруст (розтягував або відрубував кінцівки)	Деспотична уніфікація	Символ насильницького порядку, що калічить індивідуальність	Подолання колективного тиску й деструктивної норми	Афіна веде до ідеї гармонії міри та індивідуального порядку
Боротьба з биком (Марафонський бик)	Титанічна стихія приручення	Бик як символ хаосу й Діонісійської енергії	Герой приборкує і скеровує хаос	Афіна забезпечує раціональне опанування інстинктів
Амазономахія (зіткнення з Антіопою/Іполітою)	Конфлікт з жіночим воїнством	Боротьба/союз з архетипом войовничої жіночності	Спроба інтегрувати «інше» жіноче начало в полісі	Афіна як посередниця між чоловічим і жіночим принципом
Мінотавр (лабіринт Криту)	Подолання чудовиська-гібриду	Внутрішня тінь і колективне несвідоме	Перемога над архетипом хаосу й підсвідомого страху	Афіна (через Аріадну як посередницю) дає нитку логосу
Медіація при похованні полеглих (після Семеро проти Фів)	Конфлікт пам’яті й шанування мертвих	Визнання прав поразки	Герой стає медіатором ритуальної справедливості	Афіна закріплює присягою – вища стратегія миру через закон



Дім Фіталідів – архетип сакрального дому, де герой не вбиває, а входить у ритуальний порядок заради очищення. Тут є архетип ініціації в соціально-сакральний простір.

Це перший момент, де доля героя долає хаос і вбудовується в культовий порядок. Тесей переходить від голої боротьби за життя до долі покровителя, об'єкта жертвоприношень.

Тут перший раз він замислюється над конфліктом між образом себе як «меча» й новим образом «гостя, якого шанують», він вперше на шляху бачить островок миру. Ця зустріч, цей прийом вчить його здатності прийняти очищення й ритуал, тобто включитися в порядок. І має ризик повірити у свою винятковість через сакралізацію.

Топологія гостинності має берег річки, дім – антипод дороги. Це перша зупинка, де герой «відчуває», що колись створить свій, великий політичний дім – Афіни.

Прибуття в Афіни – етап інтриги Медеї при дворі Егея.

Тесей прибуває в Афіни, але не відкриває відразу, хто він. Медея, котра живе з Егеєм, розуміє його походження й намагається його знищити, підмовляючи Егея отруїти юнака. Під час бенкету Егей впізнає меч, розуміє, що перед ним син, вибиває чашу з отрутою. Медея тікає. В Афінах він проходить кризу визнання, його мачуха Медея (дружина Егея) бачить у ньому загрозу для свого становища своєму сину і намагається його знищити, отруїти. У момент, коли Тесей пізнається через меч, отрута відкидається, і син «повертається» батькові. Егой впізнає меч, і правда про походження відкривається. У цьому сюжеті подія відбувається в колі архетипів, в якому Медея – Тіньова Аніма, отрута, магія, руйнівна жіночність, Егей – Батько, який прозріває, архетип визнання, Меч – символ правди про походження і опосередковано Афіна – як патронка Афін і справедливості, що «переважує» отруту Медеї. Тут розв'язується перший великий вузел долі: «Чи буде Тесей інтегрований у батьківський ряд, чи загине від інтриг?». Доля обирає перше, але через мінімальний «зазор» – один жест Егея.

У цьому сюжеті динаміка визначена конфліктами (Тесей як чужинець проти придворної інтриги, між бажанням бути впізнаним і небезпекою відкритості).

Сила Тесея полягає в тому, що він не нав'язується, не кричить, хто він, приходить як гість, як герой, що пройшов шлях. Його слабкість в тому, що він знову залежить від чужого розпізнання, від волі іншого (Егея).

Топологія сюжету – це Палац Егея, трапеза – простір подвійної комунікації, під виглядом гостинності приховується замах. Це вже не дорога, а серце поліса, де тінь і світло змішані.

Поява Тесея суттєво змінює внутрішньополітичний стан полісу. Родичі Егея, Паллантиди, які сподівалися стати нащадками влади Егея, готують змову проти Тесея, частина виступає відкрито, інша засідає в тилу. Тесей дізнається про план і вбиває загін, що сидів у засідці.



Сюжет має архетипи Паллантидів, як архетип родової Тіні, близькі, які не приймають героя, архетип Арес – як тіньового бога внутрішньої війни між родичами. Доля Тесея входить у фазу внутрішньої політики, він є тим, хто звільнює і очищує дорогу-маршрут, як фігура, що визначає розподіл влади. У термінології Л. Сонді, це прояв потягу до влади (Herrschertrieb), що може бути й творчим, і руйнівним. Сюжет рухає напруження між спадкоємцем та родичами-претендентами, трансформації Тесея від «героя дороги» до «героя влади», в якій є небезпека втрати первісної чистоти мотивів.

Тесей проявляє здатності схвальні архетипом Афіни, – силу стратегічного мислення, випередження змови, рішучість. Але він мав утриматися від поступового зміщення до логіки девальвації «або я – або вони». Топологія сюжету – це близький до міста поля бою простір між периметром поліса й внутрішнім ядром, де вирішується, хто «має право» бути центром.

Після розв'язання внутрішньо політичного конфлікту Тесей демонструє перемогу над стихією всередині поліса, над марафонським биком. Тесей ловить марафонського бика, жах для околиць, приводить його в Афіни й приносить у жертву.

Бик нагадуємо архетип інстинктивної, сексуальної й агресивної сили (Посейдон, Зевс-бик, Мінотавровий сюжет). Тут Героя підтримують Артеміда та Афіна, богині, які на стороні впорядкування стихії. Тесей показує, що здатен не тільки вбивати чудовиськ «на периферії», а й упорядковувати стихію, що загрожує самому полісу.

Це демонстрація вирішення конфлікту інстинкт та культура як в полісі, так і в самому Тесеї, він не підкоряється тваринній силі, а підпорядковує її ритуалу. Перемогу він ритуалізує, він проявляє окультурену силу та насильство, він робить з жаху жертву полісу й Афіні. Але він має ще один крок у закріпленні паттерну, все складне вирішується силою.

За топологією Марафонська рівнина – простір відкритого бою, «поле», яке згодом стане місцем історичних битв.

Далі – головний полісний сценарій, знаменитий критський епізод. Афіни змушені платити данину Криту, посилаючи юнаків і дівчат на смерть у Лабіринті. Тесей добровільно йде разом з ними, з метою знищити Мінотавра. На Криті Аріадна закохується в нього, дає нитку й меч. Тесей входить у Лабіринт, убиває Мінотавра, знаходить вихід завдяки нитці, забирає Аріадну, але згодом покидає її на Наксосі.

Архетипи богів і фігур на цьому етапі: Мінос – архетип тиранічного Короля, влади без милосердя, Мінотавр – колективна Тінь, монстр-плід порушень (шлюб, клятва, жертви), як садистичний інструмент Міноса, Лабіринт – несвідоме, заплутане, без ясного виходу, Аріадна – Аніма-Софія, що дає нитку шляху, Діоніс (у деяких версіях він врятовує і забирає Аріадну з Наксоса), він є архетипом екстатичного божества, що приймає покинуту Аніму. Це центральна точка долісної драми Тесея. Він стає посередником між містом-жертвою й чудовиськом, здійснює найризикованіший крок – спуск у Лабіринт, обирає долю

не тільки для себе, а й для всього поліса. Вибір загостреного ризику (Герой-Доля), де йдеться про трансформацію з простору виживання до радикальної зміни фатуму міста. Разом з тим він кидає Аріадну, архетип Аніми, що виводить з хаосу, він втрачає можливість інтеграції з Анімою провідником. Сюжет рухається конфліктами – міжнародним між Афінам і Критом (з Міносом і Мінотавром), між устроєм життя полісним і тиранічним, між внутрішнім страхом перед несвідомим (Лабіринт) і волею «очистити» його, між вдячністю Анімі (Аріадна) й неспроможністю утримати близькість.



Тесей убиває Мінотавра, 1843.
Антуан-Луї Барі. Бронза.
The Metropolitan Museum of Art, Нью Йорк.
Сцена перемоги героя над напівлюдиною - напівбиком Мінотавром.

Рис.37

Тесей в цій подіє проявляє силу найвищого героїчного акт у перемоги над чудовиськом у самому центрі хаосу. Також він проявляє розщепленість, як

найгіршу слабкість, покинення Аріадни – невирішеність любовного виміру, розрив із тією частиною душі, яка дала йому нитку.

Топологія сюжету складається з простору Моря (дорога до Криту), відкритого простору переходу між полісами, лабіринтом – вертикальна глибина несвідомого, і Наксоса – острова покинутої Аніми, проміжна територія між героїзмом і домом.

Перемога над Мінотавром у лабіринті за допомогою нитки Аріадни відкриває сюжет героя як упорядника хаотичної, травматичної данини Афін Критові.

Повернення – трагедія пам'яті, особистісний драматичний сюжет, Тесей забуває змінити чорні вітрила на білі, як обіцяв батькові. Егей, побачивши «знак загибелі», кидається в море (Егейське море) й гине.

Повсякденний знак чорних вітрил став кріптологією і механізмом фатуму загибелі Егея. Перед відплиттям Тесей обіцяє, якщо повернеться живим, замінить чорні паруси на білі. Після перемоги забуває це зробити. Егей, побачивши чорні паруси з Акрополя, вирішує, що син загинув, і кидається з кручі в море.

Архетипи сюжету – це Акрополь – вершина міста, місце споглядання долі, Вітрила – керування стихією вітру, а також помітний знак, символ, що помилково інтерпретується. Море (Егейське) – простір, що приймає жертву Батька.

Другий великий самоздійснюваний фатум через домовленість про знак мав забезпечити контроль над невідомістю, забуття деталі зводить на ніщо всі подвиги, батько гине через помилку у комунікації. Доля роду забирає старше покоління через дії молодшого – навіть без прямого умислу. Тут проявляється конфлікт, який в долі Тесея буде погіршуватися, конфлікт між героїчною величчю (перемога над Мінотавром) і буденною відповідальністю (пам'ять про обіцянку) і уваги до родини. Відсутність в розумності і присутності у бутті, як моменті події стає трагедією, але наслідком стає зміна влади.

Сила Героя, його у подоланні неможливого у поверненні, що піднімає престиж міста. Невміння утримати увагу до «малої обіцянки» є слабкістю, тіню інфляції Его.

Топологія події - це Акрополь – спостережний пункт, де суб'єкт (Егей) читає знаки, Скеля – поріг між життям і смертю, Море – приймає нового «жертовного Батька», створюючи Егейське море.

Фатальна помилка прискорює перехід воїна-Тесея до позиції Тесея-царя, який здійснює синойкізм, встановлює реформи й інститути. Отримавши владу, Тесей об'єднує розрізнені громади Аттики в єдиний поліс (синойкізм), скасовує окремі пританеї, переносить свята до Афін, вводить Панафінеї, ділить населення на стани (евпатриди, геомори, демиурги) тощо.

Він освоює новий статус і роль, але тут діють архетипи царя, центральної Самості, що інтегрує частини в ціле, і Афіни – богині міста, мудрості, політичного порядку (Тесей діє в її полі. Це пік конструктивної долі, герой стає

не винищувачем хаосу, а й творцем нового порядку. Це за термінологією Л. Сонді реалізація Herrschertrieb у позитивній формі – влада як впорядкування. Тесей протистоїть опору місцевих еліт, які втрачають окремі центри. Він здійснює перехід від образу «одинака-героя» до образу «короля серед інших».

Його сила на цьому етапі у здатності мислити структурами, інституціями, а не тільки подвигами. Але він отримує небезпека втрати живого контакту з народом, що згодом і станеться (падіння популярності, Менестей). У цій топології вся Аттика стає єдиним «простором Самості», з центром в Афінах – вертикальна модель політичної психіки.

Герой стає царем Афін, проводить синойкізм – об'єднання демів Аттики, приписуваний йому в пізнішій традиції і виступає успішним медіатором в міжнародних справах, створює окремий територіальний округ в Афінах – тесеєву філу, ставить свою статую у Дельфах.

Подальше життя Тесея

Подальше життя Тесея позначене амбівалентні вчинки, викрадення Аріадни, потім викрадення Амазонки Антіопи (або Іполіти) – цариці амазонок, участь у війні з амазонками, дружба з Піріфоєм, участь у сумнівних підприємствах разом з ним, наприклад, катабасис до Аїда за Персефоною (спроба викрасти Персефону з царства Аїда, яка стала його царицею), це завершуються ганьбою й падінням.

Амазономахія стає одним з центральних конфліктів для афінського полісу, як конфлікт з Іншим устроєм, з іншою гендерною владою, для Тесея це ще союз з Антиопою й народження сина Іпполіта. Тесей викрадає або приймає від Геракла амазонку Антиопу (іноді в інших версіях - Іпполіту). Амазонки нападають на Афіни, відбувається велика битва – амазономахія. Від Антиопи народжується син Тесея - Іпполіт.

Архетипи цього сюжету - Амазонки – архетип колективної Аніми-воїтельки, Антиопа – особиста Аніма-воїн, партнерка в силі, Артеміда – богиня, близька до Іпполіта як мисливця-аскета. Це фаза, де Тесей намагається інтегрувати жіноче начало сили, але результат – війна, кров, смерть Антиопи (в деяких версіях). Тут доля знову повторює схему «кохання - війна - смерть». Ця війна конфлікт між Афіною та амазонками, між патріархальною та матріархальною моделями устрою, між Анімусом і Анімою, між конкуренцією рівних сил, між бажанням мати сильну партнерку й неспроможністю уникнути війни з її народом. Тесей проявляє силу у захисті міста, військовій доблесті, а слабкість – у неможливість гармонізувати любов і політику, силу й мир.

У топології події бій доходить до стін Афін – Тінь (амазонки) входить у центр поліса, показуючи його вразливість.

Одним з пікових та найсвітліших етапів життя є медіація Тесея у війні «Сім проти Фів» як відновленні справедливості і мудрості Афіни. Цей міф поданий у трагедії Евріпіда «Благальниці» (Ἱκέτιδες).

Після невдалого походу «Семи проти Фів» (Амфіарай, Капаней, Тідей, Полінік та інші) полеглі вожді аргосців лежать непоховані під муром Фів. Для



греків це – військова поразка, і радикальна образа космічного й людського порядку, мертві без поховання не можуть увійти до царства Аїда, їх душі блукають, місто, яке не дає поховати ворога, накликає на себе прокляття.

Тесея приходить цар Адраст разом із матерями загиблих. Вони як благальниці сидять біля вівтаря Деметри в Елевсіні. Мати Тесея стає посередницею між ними та сином. Вона переконує його вислухати жінок, нагадує про честь Афін, про обов'язок сильного захищати слабкого й про те, що справедливість не закінчується на кордонах поліса. Спочатку Тесей вагатиметься, він не хоче втягувати Афіни в чужу війну, не вважає честь Аргоса автоматично своєю справою. Але поступово, через аргументи матері й самих благальниць, він доходить висновку що, якщо Афіни претендують бути містом справедливості, вони не можуть залишатися байдужими до порушення божественно-людського закону навіть поза своїми межами. Тесей погоджується, але у «демократичній» логіці, він обіцяє діяти лише, якщо громадяни Афін схваллять це рішення, і повертається до міста, щоб винести питання на обговорення.

Після згоди афінян Тесей веде військо до Фів, надсилає гонця з вимогою видати тіла. Коли фіванці відмовляються, відбувається бій. Тесей перемагає, але не руйнує Фів і не грабує (не бере помилки і гріхи конфлікту на Афіни), а лише забирає тіла й повертає їх для поховання. Він організовує поховання і відновлення космічного порядку. У фіналі з'являється Афіна й установлює рамки миру й майбутньої помсти (епігони), але вже в іншій конфігурації, у формі відкладеного, структурованого конфлікту, а не хаотичної різанини.

У цьому сюжеті, на наш погляд. Є один з перших прикладів медіації (див. Лепський М. Соціологія медіації та миротворення»). Дієвими в сюжеті є архетип Мати, Афіна і Тесея як медіатора і міжнародного лідера.

Етра (мати Тесея) у цьому сюжеті виступає як Велика Мати етичного закону – не тільки біологічна, а й моральна матір, що нагадує синові, сила без співчуття перетворюється на насильство (репрезентація богині Деметра), як Аніма-Софія – той жіночий голос у Тесеї, який здатен бачити як політичний інтерес, так і страждання інших, посередниця між чужим горем (матері загиблих) і владою Афін.

Через неї Тесей чує аргументи, й емоційно їх переживає, вона фактично проводить із ним внутрішню «медіацію», у які, одна сторона, його раціональний цар і воїн («не встрявати у чужі війни»), інша – його лідер, справедливий правитель і люблячий син (зв'язок з його Анімою-Мати), що апелює до співчуття й честі. Мати переводить Тесея з режиму чисто патріархального его («моє місто, мої інтереси») у режим архетипної Самості, яка бачить ширший порядок справедливості.

Афіна в цій історії – богиня-покровителька Афін, архетип космічного й полісного закону, який санкціонує втручання Тесея, наприкінці виступає як третя інстанція над обома сторонами конфлікту (Аргос і Фіви), вводить структуровані рамки миру й майбутнього конфлікту (епігони як наступне покоління, яке



матиме право на свій похід, але це буде вже інша війна, в інших умовах). Афіна – фігура, що переводить конфлікт із рівня «симптоматичної війни» (емоційний вибух) на рівень метакомунікації, вона проговорює правила, часові межі й умови, в яких ворожнеча може проявитися, не руйнуючи порядок остаточно. Афіна – це внутрішній Анімус-Логос, структурована мудрість, яка в Тесеї (через його королівську й воїнську ідентичність) набуває історичної форми.

У цьому епізоді Тесей перестає бути лише «героєм-нападаючим» і стає гарантом справедливості між полісами, медіатором між богами, мертвими й живими, бо його втручання відновлює порушений ритуальний порядок поховання, адвокатом тих, хто не має голосу (мертві воїни, їхні матері, слабший у конкретному політичному моменті Аргос).

Його архетипна функція зміщується від Героя-воїна, що нищить ворогів до мудрого царя, лідера і мага, що відновлює рівновагу. Структурно ми бачимо, як у Тесеї «дозріває» медіативний Анімус, він «виграє битви» військовою силою, і також приймає на себе тягар арбітражу між чужими правами й чужими провинами. Цей епізод можна прочитати як перехід від особисто-родинної долі (фатуми батька, подвигів, любовних трагедій) до долі колективу як суб'єкта. Раніше доля Тесея була пов'язана з його власним родом, Афінами, Критом, у «Семи проти Фів» він стає фігурою, через яку доля Аргоса й Фів входить у коридор справедливості, і заперечує спіраль помсти. Тут реалізується потяг до справедливості й захисту слабших як нова форма його Herrschertrieb, він править не тільки «своїми», а й чужими травмами.

У цьому сюжеті успішно і переможно розв'язуються силою і мудрістю Тесея конфлікти між Аргосом і Фівами (по суті, між правом полеглих на поховання й правом переможців диктувати умови), між Афінами як потенційним нейтралом і очікуванням, що вони стануть моральним арбітром. Разом з тим в медіації Тесея вирішуються його внутрішні конфлікти між реалістичною політикою («не втручатися, не ризикувати військом заради чужих») і етичною політикою («якщо ми справді Афіни, ми не можемо дозволити, щоб тіла полеглих не були поховані»),. Важливо наголосити і зауважити медіаторську функцію матері, яка розв'язала конфлікт між бажанням уберегти сина від нових війн і неможливістю залишитися байдужою до страждання інших матерів.

Це піковий момент, коли его-герой навчається діяти з огляду на Самість, а не тільки на інтерес.

У цьому епізоді сила Тесея є мистецтвом переговорів. Він слухає – не відразу бере меч, а вислуховує благальниць, матір, аргументи. Він приймає непопулярне, але етично обґрунтоване рішення. Він діє, вступає в бій не як агресор, а як виконавець божественного закону, що наказує ховати мертвих.

Втручання Афін в освячення договору, закріплює святенність зобов'язань Аргоса і Фів відносно лідерства Афін, як компенсація потенційної появи нових ворожнеч й боргів.



Слабкість рішення Тесея полягає в тому, що воно хоч і справедливе, але ще глибше закріплює за Афінами роль «моральної поліційної сили» Греції, що в майбутньому може викликати ревнощі й протидію інших полісів. Однак у структурі біографії Тесея цей епізод – один із найсвітліших: тут його Король і Маг переважають тінь Воїна.

Топологія цього сюжету Елевсін (храм Деметри і Персефони), Афіни, Фіви – трикутник священного, політичного і травматичного. Елевсін є простором містерій Деметри, материнського культу, де з'являються благальниці, це «материнська земля», де починається моральний вимір конфлікту.

«§ 1 ΕΤΡΑ О Деметро, хранителько цієї Елевсінської землі, і ви, слуги богині, що відвідуєте її храми, даруйте щастя мені та моєму синові Тесею, місту Афінам та країні Пітфей , де мій батько виховав мене, Етру, у щасливому домі та видав мене заміж за Егея, сина Пандіона, згідно з оракулом Локсія. Цю молитву я складаю, коли бачу цих старих дам, які, покинувши свої домівки в Аргосі, тепер кидаються з благальними гілками до моїх колін у своїй жахливій біді; бо біля воріт Кадма вони втратили своїх сімох благородних синів, яких одного дня привів туди Адраст, цар Аргосу, прагнучи забезпечити вигнаному Полініку, своєму зятю, частку спадщини Оїдіпа; тож тепер їхні матері хотіли б поховати в могилі мертвих, яких убив спис, але переможці перешкоджають їм і не дозволяють їм підняти трупи, зневажаючи закони небес. Ось лежить Адрастна землі зі сльозами на очах, розділяючи з ними тягар їхньої молитви до мене, і оплакуючи спустошення меча та жалюгідну долю воїнів, яких він вивів з їхніх домівок». (Euripides, n.d., Suppliant women, § 1).

Афіни – центр політичної суб'єктності, де Тесей приймає рішення й збирає військо, архетип Логосу, структури, інституції. Фіви – травмований простір, де міська влада опирається вимогам поховання, архетип міста, захопленого власною Тінню (Гармати, Сфінкс, прокляття Лабдакідів, участь у братовбивчій війні Етеокла і Полініка). Тесей мандрує між цими трьома точками як медіатор священного, політичного й травматичного: від материнського плачу (Елевсін), через політичне рішення (Афіни), до військового втручання й ритуального відновлення (Фіви).

У «Благальницях» Тесей проходить дуже тонку внутрішню вісь раціональне відмежування. Він чітко формулює: похід «Семи» був безбожним, нерозумним і необачним, здійсненим без поради богів і мудрих людей. Він не ідеалізує Адраста.

Він чітко позиціонує себе у відмові бути «найманим воїном». Спершу він відмовляється «розгрібати чужу дурість» - брати на себе гріхи і участь у помилковій долі учасників заколоту. Це важливий крок, герой, який звик кидатися в бій, вчиться казати «ні» агресивному сценарію. Разом з тим він слухає і чує аргументи. Через це, через діалог з матір'ю він змінює позицію. Етра не заперечує його аргументи, але переформатовує питання– це не про підтримку безглуздого походу, це про захист загальногрецького закону поховання і про честь Афін як міста, що стоїть на сторожі справедливості.



Це чистий «рефреймінг» - зміна рамки інтерпретації конфлікту. Те, що було «чужою війною», стає випробуванням афінської ідентичності. Тесей впроваджує демократичне посередництво, він не діє як самовладний цар. Він повертається до Афін, задля винесення питання на обговорення і отримання підтримки громади.

Тесей як лідер медіації доводить обмеження війни як інструмент справедливості. Коли посольство й аргументи не спрацьовують, Тесей йде війною, але – і це принципово – не руйнує Фів, не влаштовує різанини, обмежується поверненням тіл

Таким чином, епізод «Семи проти Фів» доповнює образ Тесея, героя-руйнівника чудовиськ, у зрілий образ лідера-медіатора, він акцентує роль матері як внутрішнього морального компаса й Аніми-Софії, підкреслює роль Афіни як архетипу структурованої справедливості, що переводить війну в площину закону й ритуалу. Це медіація особливого типу: використання сили як мінімально необхідного інструменту для відновлення порушеного космічного порядку (права мертвих на поховання). Тут проявляється зріла Самість. Після перемоги над амазонками та укладення миру через шлюб із Антиопою, коли Афіни нарешті відчули гармонію після довгих потрясінь, Тесей вступає у свою зрілу, світлу фазу царювання, де сила підпорядкована етиці.

Це також підготовка до трагедії з Федрою та Іполітом, перед тим як втратити здатність чути свою Аніму, він переживає найвищий момент її присутності – Етра як моральний компас. Потім ця чутливість зникне, і трагедія стане можливою.

Тесей одружується з Федрою – сестрою Аріадни. Вона закохується в Іполіта, отримує відмову, звинувачує його перед Тесеєм. Тесей, не слухаючи пояснень сина, проклинає його Посейдоном. Того вбиває морське чудовисько або перелякані коні. Федра накладає на себе руки. В архетипічному колі сюжету Федра є фатальною Анімою, руйнівною еротичною жіночністю, Іполіт – Анімус-аскет, орієнтований на Артеміду, а не на Афродіту, а Посейдон знову проявляє себе як бог-інструмент фатуму.

Для Тесея загибель сина це головний провал у сфері любові й батьківства. Тесей повторює модель руйнівного рішення без достовірної інформації (як Егей із парусами). Доля розігрується через міжпоколіннєвий конфлікт, де вмирає син. Доля роду, в якій Ерос і смерть нерозривно пов’язані, досягає кульмінації. Героя в сюжеті розриває рольовий конфлікт між Тесеєм як батьком і Тесеєм як ревнивим чоловіком, та архетипіка конфлікту між світом Афродіти (Федра) і світом Артеміди (Іполіт).

У цьому етапі і сюжеті Тесей проявляє максимум слабкості, імпульсивність, довіра наклепу, відсутність розсудливості, закритість до інформації і нездатність вислухати сина. Наслідком стає глибока провина, яка не отримує повного виправлення.



Все це відбувається в топології простору дому, дворів, дороги, де гине Іпполіт – домашній лабіринт, де розгортається трагедія без участі чудовиськ, тільки через людські пристрасті.

Ця провина смерті сина, що підсилила провину смерті батька Егея, запускає механізм інфляції Героя, з подальшім падінням в підземний світ.

Він обирає у супутника в пригоди Пейріфоя, який не стримує Тесея в його зухвалих витівках, а бери лише активну участь.

Тесей дружить із Пейріфоєм. Разом вони викрадають юну Єлену, потім вирішують викрасти Персефону з Аїду. Персефона, дочка Деметри, дівчинка – кора, вже стала царицею і дружиною Аіда, і перебуває пять місяців у світлі, інший час в просторі Аіда. Вона стає для Аіда містком з реальністю. Герою намагаються втрутитися у божественний світ зі своїм баченням ситуації. Вони спускаються до підземного світу, але залишаються назавжди Пейріфой – прикований, Тесей – приклеєний до «крісла забуття». Лише Геракл згодом знімає Тесея, але не може врятувати Пейріфоя. Цей етап життя Тесея визначений тяжінням до Єлени, престижною Аніми, краси як трофея, до Персефони, глибинної божественною Аніми, яку неможливо присвоїти. Яка є психопомпом реального і підземного, тіньового світів. Аїд, божественний цар, батько підземного світу, як несвідоме найнижчого рівня, царство смерті, виступає як рука долі. Геракл виступає як архетип спасаючого Героя, Старший Герой, що витягає Тесея з безодні.

Тут Тесей переступає межу не тільки закону, а й міфологічної можливості, викрадення Персефони – посягання на те, що належить богам, не людям. Це форма фатальної інфляції – герой, що вважав собі дозволеним усе, опиняється в буквальному стані «нерухомості», паралічу. Його конфлікти смертельних родових провин запускає конфлікти між «мені дозволено все» проти «є межі, яких навіть герой не може перейти». Люди (Тесей, Пейріфой) виступають проти структури божественного порядку (Аїд, Персефона).

Це сюжет про падіння Героя, про слабкість і переповнення. Тут є позитивний момент, він усе ж таки приймає руку, допомогу Геракла і внутрішньо визнає, що не може сам себе врятувати. Падіння і конфлікти, що розривають Тесея мають свою топологію - Підземний світ – глибинне несвідоме, нижче Лабіринту, крісло Лети як забуття, символ застиглої інфляції, де герой «застрягає», доки не втрутиться інший старший архетипний Герой.

Після численних пригод, втрати популярності й тиску, пов’язаного з Менестеєм, противником Героя в полісній політиці, Тесей залишає Афіни, проклинає місто й відпливає на Скірос. Там, за однією версією, його вбиває цар Ликомед, скинувши зі скелі.

На останньому етапі сюжет розгортається навколо таких архетипів і топології фіналу, як Менестей – архетип переслідувача, який набирає популярність за рахунок знищення репутації Героя, архетип натовпу, як стихії Посейдона, як а не прощає інфляцію Герою, Ликомед – тіньовий «інший цар»,

що боїться суперника Тесея, .скеля – межа між світом живих і морською безоднею.

Доля Тесея завершується як доля вигнанця, герой, який об'єднав Аттику, помирає не в центрі, а на периферії, у чужому владному полі. Логіка фатуму роду проявляють себе як зради, убивства, падіння з висоти – продовжується й тут. Він падає зі скелі як батько Егей, але не за своєю волею, а через зраду і вбивство. Зовнішнє сюжет має конфлікт між старим героєм і новою політичною конфігурацією, що не хоче його. Внутрішній конфлікт у Тесея між потребою визнання й відчуттям, що колектив зрадив його. Він ще має силу, у ньому ще є потенціал авторитету, але він уже не функціонує. Його слабкість у повній втраті політичної опори, екзистенційному відчаю.

Топологія фінального етапу життя Тесея, це острів Скірос – простір ізоляції, скелиста висота – останній поріг, море – остаточна стихія Посейдона, що приймає героя назад. Наприкінці життя він втрачає політичну підтримку, зазнає вигнання своїми ж співгромадянами і гине на Скіросі, «випадково» скинутий зі скелі, що підкреслює «обвал» героя, який не впорався із власним гібрисом і тінню.

Але історія Тесея символічно повертається в Афіни через пошук його кісток і заснування полісного культу Тесея, як Героя-Заступника. Через століття оракул велить афінянам знайти й повернути кістки Тесея. Кімон відшукує їх на Скіросі, привозить до Афін, де на честь Тесея будують святиню (геройон). Дуже цікаво як можливо їх було знайти у морі, але для міфу це не так важливо. Відтоді Тесей стає заступником скривджених, рабів, переслідуваних, місце його культу – притулок для тих, кому завдано кривди.

Архетипи символічного повернення Тесея – архетип героя-покровителя, чиєї особистої травми й несправедливості трансформовано в колективний захист та Кімон – архетип політика-пам'яті, що актуалізує минулого героя для сучасності поліса. Це фаза постіндивідуальної долі особиста біографія завершена трагічно, але колективне несвідоме «переписує» її, надаючи їй героїчний, очищений смисл.

Доля індивіда продовжується у долі колективу, де його історія стає архетипом для інших.

Попередні конфлікти перегруються в символічній формі, тепер Тесей не переслідує, а захищає вигнанців, рабів, жертв. Це ніби компенсація за власні помилки (Іпполіт, вигнання, смерть на Скіросі). Його сила викристалізувана і очищена у полісній паняті, Тесей виступає як символ справедливості. Людський Тесей уже не може нічого змінити, діє лише його образ. Топологія цього етапу меморації - це Геройон Тесея в Афінах – новий «центр» для маргіналізованих, простір, куди може втекти скривджений, де герой, що сам знав вигнання, стає вічним патроном вигнанців.

Лінія психобіографії Тесея

До початку життя Героя його майбутній батько Егей отримує фатальне пророцтво, до народження Тесей уже в полі самоздійснюваної долі. Початок



біографії Тесея затінений таємницею, що підсвічує пророче слово, яке діє як невидимий сценарій. Егеєві в Дельфах дають загадковий оракул, попереджаючи його «не розв'язувати нижній кінець бурдюка вина» до повернення в Афіни. Він не розуміє, але Пітфей – «надзвичайно мудрий» – розуміє надто добре й інтерпретує пророцтво так, щоб спровокувати народження дитини, пригощає царя вином, спрямовує до Етри, а та, за іншою лінією міфу, тієї ж ночі з'єднується і з Посейдоном.

Так починається діяльність механізму самоздійснюваної долі. У термінах долеаналізу Ліпота Сонді пророцтво запускає Schicksalsfeld, поле долі. Нагадаю у концепції психіатра Ліпота Сонді, «Schicksalsfeld» (з німецької – «поле долі») – це одне з центральних понять в його теорії долеаналізу (судьбоаналізу або фаталізм-аналізу), яке позначає простір або сферу, де реалізуються успадковані схильності та можливості людини. Він припускав, що життя і вибір людини не є повністю випадковими або виключно результатом її свідомих рішень. Натомість, вони значною мірою залежать від генетичної спадковості, яка формує певний «простір можливостей» або «поле долі». Ключовими аспекти концепції «поля долі» є родинне несвідоме, спадкові схильності, примус долі, свобода вибору.

Сонді вважав, що між особистим несвідомим (за З. Фройдом) і колективним несвідомим (за К.Юнгом) існує третій рівень – родинне несвідоме (familial unconscious). Це сховище архетипових образів предків та їхніх доль. «Поле долі» визначається спадковими схильностями, латентними (прихованими) рецесивними генами, успадкованими від предків. Ці гени впливають на фізичні риси, і, можливо разом з фенотипами, на психологічні схильності, моделі поведінки, вибір професії, друзів, партнерів, типів хвороб і навіть спосіб смерті. Ці успадковані схильності створюють своєрідний «примус долі» (Ananke-compulsion), який підсвідомо змушує людину обирати певні життєві шляхи, що резонують з долями її предків. Незважаючи на цей примус, Сонді наголошував, що людина має можливість вільного вибору. Долеаналіз полягає в усвідомленні цих успадкованих схильностей, що дозволяє людині активувати потенціал для кращого життя і вийти за межі детермінованої долі. Тому «Schicksalsfeld» (поле долі) – це гіпотетичний психічний простір або динамічна система успадкованих потенціалів та схильностей, що походять із родинного несвідомого і визначають діапазон можливих життєвих виборів та подій людини, направляючи її долю певним, генетично зумовленим шляхом.

Страх Егея перед небажаним нащадком призводить до дій, які створюють цього нащадка. Оракул працює як самоздійснюваний прогноз, намагання уникнути небезпечного потомства виводить у світ найбільш потужного й небезпечного, в доброму й трагічному смислі, сина – Тесея. У психологічному плані це означає те, що ще до народження герой уже вписаний у конфліктну матрицю. Його буття буде постійним розв'язуванням напруги між волею богів і людським страхом, забороною й підпільним її порушенням, прихованим батьківством і відкритою політичною відповідальністю.



Архетип Героя тут уже «пробуджений» самим фактом оракула. Дитина ще не народилась, а на неї вже спрямований погляд долі. Тесей стає носієм родового конфлікту між владою, страхом, еротикою та легітимністю. Топологічно пророцтво звучить у Дельфах – сакралізованому центрі грецького космосу, до речі там знаходиться Омфалос («пуп землі»). Це точка, де говорить Аполлон, там де знаходиться «ось світу» Логосу, із цього центру в життя Егея й Тесея входить незворотний сценарій. Вже тут задається осьова структура міфу - від центру (Дельфи) до периферії (Трізена), далі до Афін, Криту, Скіроса – герой все життя рухається по колу (хоч на топологічній мапі – це трикутник), розгорнутому навколо першого пророчого слова.

Тесей народжується в тіні таємниці, і отримує внутрішній конфлікт безбатьківства. Етра народжує Тесея в Трізені, далеко від Афін. Еней не поспішає визнати сина відкрито, меч і сандалі ховаються під каменем, а дитині не кажуть, хто його батько. Плутарх прямо підкреслює, що Етра «довго приховувала від Тесея його справжнє походження».

Це створює внутрішній конфлікт первинної ідентичності, герой зростає в материнському просторі, де є тепло, але немає ясного образу Батька. Архетип Батька діє у формі відсутності, мовчання, таємниці, натомість є архетип діда, мудрого царя, несвідома порожнеча притягує архетипний матеріал – подвійне батьківство (Егей і Посейдон), сюжет «дитини двох світів».

У термінах Є. Еріксона це роздвоює першу стадію «довіра і недовіра», Тесей довіряє матері, але світ загалом – неоднозначний, прихований. Він від самого початку прописаний у напрузі, що сприяє героїчному шляху, але водночас – вкорінює почуття нестабільності. Така конфігурація – класична для долі героїв роду Пелопідів, незавершеність батьківської лінії завжди призводить до вибору ризикованого сценарію. Тут можна побачити нарцисичний дефіцит, Его не має стабільного, доброго, присутнього Батька – значить, пізніше воно створюватиме величне «Я-герой» як компенсаторну конструкцію. Топологічно дитинство Тесея – це простір провінції (Трізена), периферія щодо Афін. Він росте не в центрі влади, а «на краю», і це «краєве» положення задано формує героїчний архетип, герой завжди має пройти шлях із периферії до центру.

Архетипна сцена народження свідомості як готовності діяти були позначені каменем, мечем, і сандаліями. Етра приводить змужнілого Тесея до каменя й відкриває йому таємницю, якщо він зможе підняти камінь, значить, готовий узяти свою долю. Під каменем – меч і сандалі Егея. Це архетипна ініціація, де кожен елемент має свою символіку: камінь – важкий пласт несвідомого, тягар роду, непрояснений матеріал долі, меч – Логос, закон, мужність, спроможність розрізняти й діяти, сандалі – шлях, доля як процес, життєва траєкторія. Тут Его бере на себе контакт із Самістю, піднімає завісу над архетипом Батька, герой тут здійснює свідомий вибір долі, активуючи латентний сценарій роду. Камінь більше не «лежить» – він був піднятий, а отже, доля включена. Тут проявляється внутрішній конфлікт між тим, щоб залишитися в безпеці, у материнському просторі, і тим, щоб піти назустріч ризику, в місто, де

на нього чекають інтриги, смерть, слава. Топологічно ця сцена відбувається поза Афінами, на «межі», в малій локальній топографії. Герой виходить із «локального каменя» до глобальної карти: шлях від Трезени до Афін, від приватної долі до політичної.

Тесей робить доленосний вибір ризику, рухатись сухопутним шляхом, він вибирає конфлікт із безпекою та демонструє потяг до ризику. Його дід, родичі й мати переконують Тесея плисти морем – це безпечніше й швидше. Але юнак принципово обирає шлях суходолом, знаючи, що він сповнений розбійників. Плутарх наголошує, що він був «рад скоріше наслідувати Геракла» і що небезпека тільки підсилювала його рішення. Це ключовий момент самоздійснюваного пророчого сценарію, доля вже накреслила його як героя, тепер сам герой підсилює цей сценарій, свідомо входячи в простір найбільшого ризику.

У Ліпота Сонді є термін «Gefährdungstrieb», який українською мовою можна перекласти як «потяг до ризику» або «потяг до небезпеки». Цей термін використовується в контексті його теорії долєаналізу (Schicksalsanalyse). «Потяг до ризику» є однією з ключових складових вектора Сексу (S-Vector) у його структурній моделі потягів (Triebe). Цей потяг пов'язаний зі схильністю до домінування, агресії та дій, що можуть бути руйнівними, як для інших, так і для самої людини. Патологічними проявами є параноя та пов'язані з нею стани. Як і інші потяги, «Gefährdungstrieb» є частиною успадкованих генетичних схильностей, що зберігаються в родинному несвідомому (familial unconscious). Ці схильності формують «поле долі» (Schicksalsfeld), впливаючи на життєвий вибір людини, наприклад, у виборі професії чи партнерів. Сонді вважав, що цей потенційно небезпечний потяг може бути соціалізований або сублімований у соціально прийнятні форми, наприклад, у професіях, де потрібна сміливість, рішучість або навіть жорсткість (наприклад, у критиці, управлінні чи спорті).

Отже, «Gefährdungstrieb» – це бажання ризику, глибоко вкорінена успадкована схильність, яка має значний вплив на формування характеру та долі людини в рамках долєаналізу.

Водночас - це крок у поле Тіні, герой відмовляється від майже безпечної, «морської» дороги (символічно гладкої, контрольованої) й обирає простір хаотичної землі, ущелин, ярів, переходів, де мешкають внутрішні монстри. Тут виникає й перший великий внутрішній конфлікт, між архетипом Героя (який вимагає подвигів) та архетипом Дитини (яка могла б залишитися в безпечному просторі). Тесей остаточно відмовляється від дитячої позиції.

Топологічно сухопутний шлях – це дорога як архетипна ось, від одного полюса (Трезена) до іншого (Афіни), але насичена ущільненими «точками Тіні» – місцями, де він зустріне розбійників. Дорога стає просторовою моделлю індивідуації.

Цикл розбійників як конфлікт із Тінню і народження внутрішнього закону.



На шляху до Афін Тесей розправляється з фігурами, кожна з яких є персоніфікацією Тіні: Періфет-Дубиноносець, Синид-«Сгибатель сосен», Кромміонська Фея, Скирон, Керкіон, Дамаст-Прокруст.

Зовнішній конфлікт – із розбійниками; внутрішній – між потенціалом стати таким самим і прагненням утвердити інший, справедливий закон.

Плутарх підкреслює, що Тесей карає їх «їхньою ж мірою». Того, хто бив людей дубиною, він сам убиває дубиною. Того, хто розтягував або рубав мандрівників, підганяючи під ложе, він сам піддає такому ж покаранню. Що важливо – те, що герой не відмовляється від насильства, він не «м'який» і «добрий», але його насильство набуває характеру символічної відплати, міри. Тут він здійснює інтеграцію агресії. Герой визнає, що агресія існує, але підпорядковує її внутрішньому Суперего – зародку Самості. Тесей не обирає пасивну жертву, але й не ідентифікується повністю з садистським сценарієм розбійників. Він створює третю позицію – позицію героя, що приборкує садизм законом. Це є процесом формування структурованого Суперего, оскільки насильство дозволене лише як відповідь злочинцеві, ще немає гіпокритичного «подвійного стандарту».

Топологічно всі ці події відбуваються на межах, берегах, перевалах, дорогах (у гайку, біля кручі над морем (Скирон), у горах, на дорозі, що йде до міста).

Це топологія порогу, де герой кожного разу стоїть на межі між життям і смертю, між варварством і законом, між Тінню і Самістю.

У домі Фіталідів біля Кефісу Тесей уперше зустрічає справжню гостинність, його очищують від убивств, приймають за столом, здійснюють обрядові жертви. До цього «ніхто» по дорозі не давав йому притулку. Перша гостинність мала справжнє враження на Тесея, але герой усвідомив і конфлікт між «мечем» і «домом».

Це тонкий, але критичний момент внутрішній конфлікт між «бути лише мечем» і «бути частиною дому». Тут герой вперше торкається архетипу Дому як місця інтеграції, а не поля дорослішання або місце бою. Якщо Тінь – це розбійники, то дім Фіталідів – прототип майбутнього поліса, упорядкованого світу. Це момент, коли доля героїчного насильства врівноважується долею приналежності – герой стає не тільки тим, хто вбиває, а й тим, кого приймають. Змінюється комунікативна позиція Тесея – він перестає бути суто загрозою, стає адресатом турботи, перестає бути «лише функцією сили». Топологічно – це вже не край дороги, а простір дому, де є вогонь, жертівник, стіл. Це маленька модель того, що Тесей пізніше зробить із усією Аттикою, перетворить простір розбійників на простір громадянського дому.

Вхід до Афін, це новий топос, в якому палац є простором внутрішнього сімейного конфлікту. Коли Тесей приходить в Афіни, він входить не в ідеальний центр, а в палац, роз'їдений конфліктами між старим царем Егеєм, мачухою-чаклункою Медеєю, політична напругою навколо спадкоємця, недовірою до незнайомця.



Медея – тут тіньова Аніма системи, вона знає, перед ким стоїть, і намагається усунути Тесея, намовляючи Егея отруїти гостя на банкеті. Внутрішній конфлікт Тесея полягав в тому, що він щойно став сильним героєм зовнішнього світу, але всередині дому він – ніхто, анонімний чужинець. Його ідентичність ще не проголошена.

Кульмінацією стає мить, коли Егей пізнає меч у руках Тесея й розуміє, що перед ним його син. Меч, що був першим символом героїчної суб'єктивності, стає мостом між поколіннями. Це інтеграція архетипу Батька в свідомість героя й навпаки – визнання Его з боку Батька. Це часткове розв'язання родової долі – зникнення статусу «дитини невідомого батька» і повернення долі А також ключова подія для стабілізації нарцисичної структури – «Я» отримує підтвердження від того, хто уособлює закон. Змінюється а соціальна, політична комунікативної ролі – з чужинця Тесей стає принцом і спадкоємцем.

Топологічно палац Аґея – центр вертикалі влади. Дорога, що йшла через хаотичну землю, впирається в архітектурну вершину міста, у простір, де конфлікти вже не фізичні, а символічні, політичні, сімейні.

Після кримінального очищення дороги і визнання Тесей потрапляє в: політичний конфлікт з Паллантидами і демонструє темний бік героїзму. Родичі Егея – Паллантиди – не хочуть миритися з появою законного спадкоємця й готують змову. Частина з них іде на Афіни з відкритим військом, інша готує засаду. Тесей, дізнавшись про план, нападає першим і знищує загін, що сидів у засідці. Тут Тесей проявляє ризикованість і рішучість у зовнішньому політичному конфлікті – в боротьбі за трон. Це є і внутрішнім конфліктом між героєм-захисником і героєм-загарбником. Це перший крок, за яким Тесей із очищувача дороги перетворюється на актора внутрішньополітичного насильства.

Герой, який занадто глибоко входить у гру влади, ризикує стати носієм Тіні для інших – символом того насильства, проти якого він колись виступив.

Водночас - це прояв Herrschertrieb – потягу до влади, в якому є й творча, і руйнівна складові. Тут зростає небезпека нарцисичної ворожості – «або я, або вони», без можливості компромісу.

Топологічно поле бою з Паллантидами – вже не анонімна дорога, а простір поблизу міста, де кров проливається за право визначати центр. Герой стає функцією акрополя – тягар влади входить у його психіку.

Розв'язання конфліктів кримінальної небезпеки на шляху до Афін і внутрішньополітичної спроби перевороту визначили наступний конфлікт з дикою стихією.

Такою подією стає приборкання марафонського бика, що позначає конфлікт зі стихією й трансформація агресії. Тесей іде проти марафонського бика, чудовиська, яке пов'язане з попередніми міфами. Він ловить його живим, проводить через місто і приносить у жертву.

Цей конфлікт має топологічний зовнішній вимір, як протистояння міста проти дикої стихії. Внутрішній символічний зміст маніфестує структуроване Его



– проти власної тваринної сили. Бик виступає як образ інстинктивної енергії, лібідо. Тесей не вбиває, а каналізує цю енергію через захоплення бика, контроль, демонстрацію у публічному просторі, принесення у жертву богові. За змістом - це модель перетворення агресії й сексуальної сили в культурний акт. Топологічно марафонська рівнина – це відкрите поле, протилежність вузьких доріг і ущелин. Тут конфлікт уже не партизанський, а публічний, «видимий для всіх», і Тесей показує місту свою силу як захисника.

Наступний конфлікт, що часто розглядаються як апофеоз міфу – як події на Криті в лабіринті, з Мінотавром. Цей конфлікт можливо розглядати як зовнішньо політичний та конфлікт в топології несвідомого, конфлікт із найглибшою Тінню.

Коли постає питання данини Мінотаврові, Тесей бере на себе роль одного з юнаків-жертв, але насправді – роль того, хто розв'яже цей конфлікт назавжди. Він відпливає на Крит, входить у лабіринт, убиває Мінотавра і виходить, ведений ниткою Аріадни.

Тут з'являється вершина архетипної топології. Лабіринт постає як образ несвідомого, заплутаного, темного, без очевидного виходу. Мінотавр – це монструозне поєднання людського й тваринного, радикальна Тінь, неінтегрованого в культурі. Аріадна – це Аніма-навігаторка, внутрішня жіноча функція душі, що дає нитку шляху. Це ініціація героя в глибинну структуру психіки. Тесей вперше по-справжньому опановує інфралюдську Тінь, використовуючи зв'язок з Анімою. Термін «інфралюдський» буквально означає «нижче людського» або «менш ніж людське». У цьому контексті він вказує на ті частини нашого єства, які сприймаються як примітивні, тваринні або «нецивілізовані» і які свідомість відмовляється визнавати своїми. Інфралюдська Тінь (infrahuman shadow) – це концепція в психоаналізі, особливо пов'язана з ідеями Жака Лакана, який в реальному (The Real) розглядає невиражене і те, що вислизає від символічного. Ця концепція розвивається протягом багатьох семінарів, зокрема в «Семінарі VII: Етика психоаналізу» та «Семінарі XI: Чотири фундаментальні поняття психоаналізу», яка стосується тих аспектів людського досвіду та психіки, що залишаються непредставленими або невираженими в мові та символічному порядку. Нагадаю «Семінари» (Séminaires) – багатотомна серія стенограм його щотижневих лекцій, які він читав протягом десятиліть. Вона виходить за рамки традиційного юнгіанського розуміння Тіні як просто пригнічених рис особистості.



Тесей і Ариадна біля Критського лабіринту, бл. 1460–1470 рр. Гравюра на папері. Флорентійська школа. British Museum, Лондон (інв. № 1845,0825.487). Сцена міфу про втечу Тесея з лабіринту та покинуту Ариадну.

Рис. 38

Інфралюдська Тінь включає первинні потяги, тілесні відчуття та досвід, який неможливо повністю раціоналізувати чи висловити словами.

До того ж Тесей обирає найризикованіший сценарій з можливих – зіткнення з ядром фатичної чудовищності. Внутрішній конфлікт тут не між добром і злом на поверхні, а між страхом перед безоднею і волею спуститися в неї.

Топологія події визначає простір руху із відкритого моря – в закритий кам'яний лабіринт, з простору лінійної дороги – в простір циркуляції, тупиків, повторів. Це мандрівка вглиб, структурно аналогічна юнгіанській мандрівці в глибини несвідомого.

Аріадна як Аніма-навігаторка після події була покинута Аріадна, це конфлікт із Анімою й невирішена близькість. Повернувшись із лабіринту, Тесей



не приводить Аріадну в Афіни. За однією версією, залишає її сплячою на Наксосі, за іншою – вона помирає, за третьою – її врятовує на острові Діоніс. У будь-якому разі Аніма, яка допомогла йому вижити, не інтегрується в його подальше життя. Це трагічна точка неповного шляху. Герой опанував Тінь, але не витримав глибини близькості з Анімою. Невирішена близькість повернеться фантомами – в образах Егли, Федри, амазонки, Єлени. Доля, яка вивела його до границі перемоги над Чудовиськом, не дозволяє йому завершити сюжет гармонійним союзом, еротичний сценарій буде постійно повторюватися в конфліктному режимі.

Він не зміг розв'язати внутрішній конфлікт між потребою в опорі Аніми й страхом перед втратою автономії. Топологічно Наксос, як острів покинутої Аріадни, стає островом незавершеної любові, проміжний простір між лабіринтом і домівкою. Герой лишає на ньому важливу частину власної душі.

Ця несправедливість Тесея послідовно приводить до трагедії і повернення фатуму долі, як самоздійснюваного фатуму і вини.

Тесей забуває змінити чорні паруси на білі, як домовлявся з батьком, чорні мали означати загибель, білі – порятунок. Егей бачить чорні паруси з Акрополя й кидається з кручі в море, яке відтоді зветься Егейським.

Тут фатум повертається в структурі помилкового знаку. Пророцтва й домовленості, які мали забезпечити бачення майбутнього, стають причиною трагедії. це другий великий самоздійснюваний прогноз. Домовленість про знак (паруси) перетворюється на механізм смерті, намагання контролювати долю через знаки лишається незавершеним.

Тут доля формує внутрішній конфлікт – між героїчною величчю (перемога над Мінотавром) і повсякденною відповідальністю (пам'ять, турбота про батька). Тесей виграв у лабіринті, але програв у побутовому «ритуалі згадки», і це програш із найтяжчими наслідками. Це приклад юнгіановського концепту інфляції Его, в якому герой, що пізнав глибини несвідомого, не втримує рівноваги в дрібному, буденному. Інфляції Его виступає як стан, коли Его ідентифікує себе з архетипом або перебирає на себе занадто багато енергії з несвідомого, що призводить до роздутого відчуття власної важливості або всемогутності. У Тесея це відбувається навіть в повсякденному, тому буденне стає місцем дії долі. Інша рука долі - сценарії роду, пов'язаного з убивством, жертвами, кров'ю, знову забирає життя батька через опосередковану участь сина.

Топологічно ця сцена відбувається між. морем (простір невідомого, небезпеки, подвигу), кручею або скелею (край землі, поріг між життям і смертю), та акрополем (верхівка міської свідомості). Знак (паруси) рухається по морю; батько читає його з висоти і його смерть відбувається на межі землі й води. Уся топологія знову зводиться до межі.

Наступній етап розвитку Героя – це становлення Тесея як реформатора, і тут є конфлікт інтеграції і майбутній розпад. Взявши владу, Тесей об'єднує



Аттику (συνοικισμός), скасовує окремі пританеї, засновує Панафінеї, ділить населення на стани.

Тут зовнішній конфлікт цілісності між розрізненими громадами, і внутрішній конфлікт між героєм-воїном і героєм-законодавцем. Це фаза, де герой максимально наближається до архетипу Самості, формує центр, навколо якого об'єднується колективне. Ту відбувається реалізація його потягу або інстинкту панування в конструктивній формі – влада як упорядкування долі інших, а не як домінування. Топологічно Афіни стають центром концентричних кіл із периферії доріг, ущелин, островів герой переносить свою діяльність у центр політичної карти. Але центр згодом стане місцем, де його влада буде підважена.

У Тесея при його полісному героїзмі важко формувалися відносини з Анімою. Тому розглянемо любовні конфлікти з амазонками, Федрою й Іполітом, в яких проявляється Аніма, що розпадається.

У пізніших епізодах (амазонська війна й союз із Антиопою або Іполітою, шлюб із Федрою, її закоханість в Іполіта і трагедія помсти, викрадення Єлени й участь у пригодах Пейріфоя) проходить безперервна низка конфліктів з Анімою.

Тесей протистоїть Антиопі, Анімі-воїтельці, яка для нього дзеркало його власного Анімусу, Потім він одружується з Федрою, фатальною Анімою, що розриває сімейний простір; потім він реалізовує нарцисічне прагнення у захопленні Єлени, Аніми-престижу, яка веде до великої війни.

Тесей живе у внутрішньому конфлікті, нездатності інтегрувати жіноче начало в стабільний союз. Тесей то привласнює, то втрачає, то руйнує стосунки. Тінь, яку він приборкав у розбійниках і Мінотаврі, повертається в зоні еротики та сім'ї. Топологічно ці конфлікти розгортаються у домі (Федра – Іполіт), на кордоні з амазонками, у викраденнях (мандрівка за Єленою).

Простір дому, кордонів і викрадення щоразу стає ареною невирішеної Аніми. Фінальний конфлікт героя з власною долею відбувався через вигнання, Скірос, смерть.

Зрештою афіняни, невдоволені Тесеєм, схиляються до його Противника Менестея, герой втрачає підтримку, відходить, проклинає місто й відпливає на Скірос. Там, у надії на гостинність Ликомеда, він стає жертвою зради, його скидають зі скелі.

На фінальному етапі ми бачимо зовнішній конфлікт, поліс виступає проти свого героя, і внутрішній конфлікт Тесея, у якого Самість не витримала власної тіні, герой, який був центром інтеграції, завершив життя у вигнанні. Доля роду Тесея, пронизаного зрадами, повертається в найпростішій формі – загибель від того, кому він довірився. Герой здійснює останній перехід за межу, смерть зі скелі – це падіння з вершини, з краю світу в інший вимір. У топологія Скіроса як простору фіналу є острів – ізоляція, відрізаність від світу, скеля – край, де закінчується земля, море – символ несвідомого, куди герой падає. Після цього Тесей стає героєм-культовою постаттю Афін – його кістки повертають і

шанують. Це вже постіндивідуальна Самість, герой фіксується як архетип у колективному несвідомому, що переживає власну біографію як міф.

Етимологія імені, походження, виховання, покровителі і супротивники

Етимологічно ім'я Theseus пов'язують з грецьким thesis (θέσις) – «покладання, встановлення», «заснування». Схоже етимологічне значення імені Θησεύς коли його пов'язують з коренем τίθημι – «класти, встановлювати», тобто «той, хто встановлює (порядок, закони)». Це добре відповідає його ролі як законодавця й організатора синойкізму. Його матір Етра/Ефра виховує його в Трезені, під опікою діда Пітфея – мудрого царя, що виконує функцію «компенсаторного батька», доки справжній батько відсутній.

Тесей виступає як «той, хто встановлює» порядок, закони, інститути. У пізніших традиціях йому приписують об'єднання Аттики (синакойзм) – перетворення розрізнених поселень на єдиний політичний організм Афін.

Його батьки – це Егей – земний цар, уособлення політичного порядку полісу, Посейдон – глибинна стихія моря, непередбачуваність, динамізм, «підсвідомий» рівень природи. Подвійне батьківство виражає напругу між цивілізаційною структурою і стихійною силою, яка надає героєві харизми. Вихователем і опікуном був його дід Пітфей у Трізені, мудрий старий цар, який виступає фігурою соціального посередника, що утримує хлопчика в безпечному, але й «затишно-застійному» просторі дитинства, доки той не дозріє. Його мати Треценськоа принцеса Ефра виступає голосом знедолений батьків (мати загиблих прийшли до неї), які не можуть поховати синів, які загинули під час після заколоту сімох проти Фів. Його мати захищала сина і допомагала Тесею йому підняти авторитет в Афінах і об'єднати Аттику. Її батько Пітфей виступає як мудрий цар, дідусь і вихователь Тесея.

Розглянемо архетипи батьків та родинну структуру Тесея.

Його мати Етра має значення Великої Мати, хранительки таємниці й матриця Аніми. У тексті Плутарха Етра з'являється не як абстрактна «мати героя», а як активна співучасниця долі. Вона – дочка мудрого царя Пітфея, жінка, за посередництвом якої з'єднуються і людський Егей, і божественний Посейдон. За Плутархом, Пітфей «розпустив слух», ніби Етра народила дитину від Посейдона, а Посейдон є особливо шанованим богом Трезени. Етра втілює архетип Великої Матері в його світлій, але амбівалентній формі: вона дає життя, вона ж зберігає таємницю походження, формуючи навколо Тесея «туман невідомого батька». Вона ініціює переходи, веде сина до каменя, наказує взяти меч і сандалі, радить плисти морем, а він протестує., вона переконує Тесея стати міжнародним медіатором.

Етра – це материнський простір, з якого герой стартує, але який уже не може його втримати. Материнська лінія тут виступає носієм первинної фатичної матриці, через Етру в долю Тесея вплітається Пелопів рід, з усім його тягарем честолюбства, насильства й влади.

Для Тесея Етра – перша фігура Аніми зовнішньою, вона втілює теплу, захищаючу жіночність, але також і жіночність, що не дає повного знання,

утримує від нього істину до часу. Етра – материнська оболонка Самості, «перше небо», з якого герой має вийти, щоб стати собою. Топологічно Етра пов'язана з Трезеною, невеликим приморським простором, віддаленим від центру Афін. Це не випадково, Трезена – периферія щодо політичного центру і простір, де концентруються внутрішні стани (родина, дитинство, таємниця), а не зовнішні битви. З цього жіночого, «домашнього» простору Тесей починає рух до «чоловічого» центру – Афін.

У внутрішньому конфлікті героя Етра є полюсом захисту та прив'язаності, коли дід і мати просять його їхати морем, вони репрезентують імпульс збереження, безпечної траєкторії, але Тесей обирає рух проти цього захисту. Так формується один із найглибших його внутрішніх конфліктів між вірністю материнському голосу і покликом долі, що веде в небезпеку.

Його втаємничений батько Егей, це архетип Земного Батька, закону, страху і самоздійснюваного пророцтва, голосу долі. Егей – цар Афін, який приходить у Дельфи в пошуку відповіді, як здобути потомство, й отримує загадкове пророцтво. Він боїться хибної інтерпретації, не поспішає розгадувати його сам, дозволяє Пітфею «інтерпретувати» оракул – і той спрямовує події до нічної зустрічі з Етрою. У такому Батькові присутня двозначність його фігури. З одного боку, Егей є земним носієм Закону, Логосу, царської влади, а з іншого – він слабкий у прямому контакті з власною долею, віддає право тлумачити її іншому (Пітфею), схильний до страху, ухиляння, відкладання рішень.

Його акт – сховати меч і сандалі під каменем і залишити Трезену, і залишив наказ, якщо в хлопця вистачить сили підняти камінь, нехай іде до Афін, – це символічне перенесення відповідальності на майбутнє «Я» сина. Егей, намагаючись уникнути небажаного сценарію (хибного потомства), залучає самоздійснюваний фатум. Але тут є його страх перед дитиною, яка може щось змінити, його нерішучість, його звернення до оракулу й змішане виконання пророцтва. Усе це створює героя, що і змінить усе радикально.

Внутрішній конфлікт Егея – між потребою в спадкоємцеві й страхом перед наслідками його появи. Цей страх проходить через усю їхню взаємодію й завершиться на Акрополі трагічною сценою з чорними парусами, батько, який усе життя боявся долі сина, умирає від неправильного знаку, що його стосується.

Топологія Егея в міфі – це Дельфи – місце пророцтва, Афіни, палац, Акрополь – простір влади й інтерпретації знаків, скеля над морем, з якої він кидається вниз, – край, де закон відходить, а доля говорить останнім словом.

У психіці Тесея Егей – це образ зовнішнього Закону, якого спочатку нема, потім він раптово з'являється (пізнання меча) і, нарешті, зникає трагічно. Архетип Батька ледь встигає інтегруватися, як тут же втрачається, залишаючи Тесея один-на-один із власною Самістю й провиною.

Його божественний батько Посейдон є архетипом океанічного несвідомого й потяг до ризику, цей архетип вже знаходиться з архетипом Афіни, полісним культурним психічним центром. За Плутархом, Пітфей «розпустив слух», ніби Етра народила від Посейдона, трезенці шанують його особливо, посвячують

йому початки плодів, а на їхніх монетах вибито тризуб. Посейдон у психобіографії Тесея – це особливий батько, архетип океанічного несвідомого, стихія моря, глибина, хвиля, безодня, непередбачувані рухи, землетруси, шторми. Тут формується у Тесея посейдонівський принцип як глибинний пласт лібідо, темний, потужний, неструктурований, але творчий у своїй основі. І тут відбувається двоїстість і розщепленість образа Батька. Егей уособлює закон, міський Логос і державну структуру, Посейдон – інстинкт, пристрасну безодню. Ця подвійність батьківських фігур у Тесеєвому житті відбивається в його потязі до ризику. Він обирає небезпечний сухопутний шлях, а не безпечне море, хоча море – простір Посейдона, але все його життя, по суті, – експеримент з межею, від дороги, повної розбійників, до лабіринту, до чорних парусів, до скелі Скіроса. У Тесея в родовій структурі, за термвінологією Ліпота Сонді, діють два потяги - Herrschertrieb (влада, Егей) і Gefährdungstrieb (ризик, Посейдон). Ці потяги не протилежні, а взаємно підсилюють одне одного, герой керує, входячи в ризик.

Топологічно Посейдон присутній усюди, де межа переходить у воду, море між Пелопоннесом і Аттикою, Егейське море, в яке кидається Егей, Крит і морська дорога до лабіринту, Скірос як острів – земля, оточена водою. У стосунках із Тінню й Анімою посейдонівський вплив проявляється як схильність героя до емоційної крайності, до пристрасті, яка згодом виллється у конфлікти з Федрою, амазонками, Єленою.

Його вихователь, дід, цар Пітфей виступає як архетип Мудреця-інтерпретатора, архетип Старця і режисера долі. Пітфей – одна з найцікавіших фігур у Плутарха, мудрий цар Трезени, який розуміє двозначний дельфійський оракул краще за самого Егея. Це він спрямовує царя до Етри. Це він «пускає слух» про божественне батьківство Посейдона. І він виховує малого Тесея, описує йому всіх розбійників, переконує їхати морем.

У Пітфеї розкривається для Тесея архетип Мудреця або Старця, того, хто розуміє мову богів і оракулів, стоїть «над» подіями, вміє інтерпретувати знаки і по суті, режисує поле долі, але сам не вступає в битву.

Для Тесея Пітфей є внутрішнім голосом раціонального Анімуса. Він попереджає про небезпеку сухопутного шляху, показує розбійників не як міфічних монстрів, а як конкретних носіїв насильства, з точки зору логіки, пропонує «правильне рішення» – безпечну дорогу, море. Пітфей проявляється як каталізатор родової долі, він поєднує Егея й Етру, і дає старт ланцюгу подій.

Внутрішній конфлікт Тесея у стосунку до Пітфея – це конфлікт між слухняністю до Мудреця (інтелектуальна, «обережна» лінія) і героїчним поривом, який не погоджується на обережність. Топологічно Пітфей – фігура, міцно вкорінена в Трізені, він не рухається, він – точка опори. Якщо Етра – емоційна материнська матриця, то Пітфей – структурний центр того простору, де зростає Тесей. У відношенні до Самості Пітфей виступає як ранній зовнішній образ внутрішнього мудрого принципу, який герой поки що не інтегрує, він чує, але йде проти поради.



У образі мачухи, дружини Егея виступає Медея, архетип Тіньової Аніми, магії, отрути й конфлікту у домі Батька. Коли Тесей приходить до Афін, у палаці Егея вже живе Медея. Вона дізнається, хто такий юнак, раніше, ніж сам Егей, і переконує царя отруїти гостя під час бенкету. Розпізнавання меча зупиняє злочин буквально в останню мить і Медея рятується втечею.

Медея – це архетип Тіньової Аніми у найчистішому вигляді, жінка-чаклунка, що володіє знанням (магія, зілля), але знанням руйнівним, чужинка в домі батька, носійка іншої традиції, іншого Логосу, сила, яка намагається перервати лінію спадкоємства, випередити долю. Фігура негативної Аніми загрожує процесу індивідуації Тесея. Вона намагається зруйнувати Героя ще до того, як він буде пізнаний, її отрута – це символ токсичної емоційності, здатної зупинити розвиток. Медея є репрезентантом фатичного руйнування, там, де народжується новий герой, завжди є сила, що прагне вбити його «в зародку». До того ж Медея – це фігура злоякісного нарцисизму, яка маніпулює Егеєм, подає себе як «захисницю» його влади, водночас розгортає сценарій повного знищення потенційного спадкоємця. Топологічно Медея пов’язана із внутрішнім простором палацу, особливо – з бенкетом, де змішуються видима радість і невидима смертельна небезпека в чаші.

Це простір подвійних відносин на рівні слів – гостинностіі, на рівні дії – небезпека і замах. Для психології Тесея Медея – перший сильний образ руйнівної жіночності, яка пізніше буде повторюватися в різних формах у його взаєминах із жінками (Егля, Федра), «солодка присутність» може приховувати смертельну отруту.

Родова мережа як доля крові (Пелоп, Гіпподамія, Лисидіка, Алкмена, Геракл) визначають родові сценарії Тесея. Плутарх чітко вказує, що Тесея й Геракла «зв’язувало родинність за кров’ю». Етра була дочкою Пітфея, Алкмена – Лисидаки, Лисидика й Пітфей були братом і сестрою, дітьми Гіпподамії й Пелопа. Ця генеалогія – набагато більше, ніж «родова генеологія», як перелік імен. Пелоп і Гіпподамія – це фігури, пов’язані з перегонами, хитрістю, вбивством і благословенням на владу, їхній рід – один із найнасиченіших драмами й злочинами в грецькій міфології. Від них походять і Геракл (через Алкмену), і Тесей (через Етру й Пітфея).

За теорією Л. Сонді на таких прикладах демонструється ідею родового фатуму. У межах одного роду повторюються схеми насильства, амбіцій, влади, жертвоприношень, нащадки наче несуть «код» рішень своїх предків. Цей рід – жива матриця архетипових сюжетів, від Пелопа до Тесея – це безперервна лінія історій про перемогу й гібріс (втрату міри), винагороду й розплату.

Для Тесея ця родова мережа означає, що він із самого початку вбудований у поле подвійних героїв, Геракл – як один полюс, він сам – як інший. І цей висновок підтверджено топологія психокосмос. Геракл був ідеалом Героя для Тесея, він був дзеркалом, старшим дядьком, архетипом і моделлю Анімуса, поведінки чоловіка, сили, гідності, мужності.



Плутарх говорить, що Тесея «слава подвигів Геракла, що його запалювало», що він «благоговів перед ним», слухав розповіді про нього з особливою жадібністю, а подвиги Геракла не давали йому спати, як лаври Мільтіада – Фемістоклу. Більше того, їх поєднувало родове наслідування і кровне споріднення – через Пітфея й Лисидаку. Тому формально Геракл може вважатись двоюрідним дядьком Тесея, а Тесей – двоюрідним племінником Геракла.

У грецьких джерелах (Плутарх, Діодор, Апполодор) Геракл був старшим героєм, майже міфологічним «попередником», Тесей – молодшим герой Афін, що багато в чому наслідує архетип Геракла. Тому навіть у художніх текстах Тесей описується як «друг і молодший товариш Геракла». Геракл для Тесея – архетип старшого героя-попередника, приклад сили, який Тесей намагається інтегрувати. Тесей переживає «героїчну ідентифікацію» з фігурою, яка уособлює завершене проходження подвигів, боротьбу з Тінню, інтеграцію маскулінних архетипів. Тому Геракл – це попередня стадія шляху, до якої Тесей прагне.

Ґрунтуючись на Плутархові вони точно знали друг друга, коли Геракл визволив Тесея з царства Аїда. Тесей ставився до Геракла як до вчителя. Геракл визнавав у Тесеї «другого себе» – рівного майбутнього героя.

Геракл уособлював «героїчний пошук батька» як духовного шляху. Геракл – двоюрідний дядько (старше покоління) Тесея. Їхній зв’язок – родовий, політичний, архетипний і символічний, професійний, героїчний. Гераклі для Тесея є фігурою старшого архетипного Героя, а також яскравий образ Анімуса як дійової, активної сили, які потрібно наслідувати. Геракл уже «очищав» землю й море від розбійників, потім, коли він зникає зі сцени, простір знову заповнюється злочинцями, і Тесей ніби підхоплює естафету.

У психіці Тесея Геракл стає ідеалом, дзеркалом і викликом. Якщо Геракл – «пангерой» усієї Греції, то Тесей – «герой Аттики», якщо Геракл – син Зевса, силовий архетип, то Тесей – син Егея і Посейдона, архетип героя-реформатора, героя-політика. Геракл для Тесея виступає як родовий прецедент, з яким він несвідомо змагається. Разом з тим вони взаємопідтримували один одного. Тесей, підтримав дядька, коли Геракл був у божевіллі і вбив родину. Геракл витягнув Тесея з царства Аїда.

Тесею було «соромно й ганебно», що Геракл очищає світи, а він міг би обрати легкий шлях морем, не використавши нагоду для подвигу. Цей сором і ревнощі є потужним психічним мотиваційним двигуном. Вони перетворюють пасивну долю (сина царя) на активний проект самотворення. Внутрішній конфлікт «я менший від Геракла» запускає надкомпенсацію героїзмом.

Топологічно Геракл для Тесея присутній скрізь на його шляху - дубина Періфета стає для Тесея тим самим, чим для Геракла – лев’яча шкура, він носить її, мов символ, що він «переміг» попереднього її власника й тепер сам є непереможним. Пізніше, коли Тесей потрапляє в полон до Аїда разом із Пейріфоєм, Геракл випрошує для нього звільнення й повертає його до світу живих.



У стосунку до Самості Геракл – це горизонт, до якого Тесей прагне, але не досягає, у стосунку до Тіні – мірило героїчності, яке постійно підсилює його потяг до ризику, у стосунку до Анімуса – ідеал дії, що формує його внутрішній кодекс, «не ображати першим, але карати нападника».

Жінки Тесея як його архетипна Аніма, архетипи дипломатії душі Героя.

Жінки Тесея, якщо їх розглядати з позиції психобіографії і аналітичної психології Героя, мають віддзеркалення його психіки, хронології стосунків, конфліктів та дипломатичні ролі Аніми героя на шляху особистої і політичної ідентичності. У Тесея немає «випадкових» жінок. Кожна з них в міфі є архетипом, функцією, дзеркалом, переговорницею і медіаторкою Героя і його світу. Тесей – герой поліса, а його жінки – жіноча дипломатія поліса, голоси, які раз за разом формують його вибір, обмежують його силу або руйнують його гординю. Біографія Тесея – це біографія його Аніми у чотирьох стадіях: Ерос рятівниці, Ерос воїнки, Ерос політики, Ерос руйнування, Ерос недосяжності. За долею любовних виборів, Тесей щоразу опиняється у магнітному полі різних домінант роду й несвідомих тяжінь до ризику, влади або втечі. Це його постійні коливання між ідеалізацією й девальвацією, нездатність надовго утримати цілісний об'єкт, і тому – циклічний розрив любовних відносин, у рецедивній циклічності нарцисичного характеру.

З виміру дипломатії поліса кожна жінка стає для Тесея медіаторкою між світами, між домами, між містами і між внутрішніми частинами його самого. Цей процес розгортається як послідовна активізація різних ролей Аніма героя, яка проявляється не в одній жінці, а в циклі жіночих образів, кожен із яких виконує свою архетипну функцію: спокуса, захисниця, провокація, шляхознавиця, муза, руйнівниця, посвячуюча, тіньова.

Жінки Тесея впливають на його долю – вони є дзеркалами його внутрішніх станів, проєкціями несвідомого, «внутрішніми богинями», що формують і руйнують його шлях. Плутарх прямо вказує на ці епізоди, але лише аналітична психологія дозволяє прочитати їх як структурну драму індивідуації.

Спробуємо розглянути хронологічну послідовність жінок Тесея, їх жіночих архетипів, із конфліктами, розв'язанням і дипломатичними ролями.

Першою важливою жінкою в житті Тесея є Етра, його мати, що має Архетип Велика Аніма Совісті, Перша Дипломатка. Її роль у житті Тесея важко переоцінити, вона ініціює його до шляху (підказує, де камінь і зброя Егея), є першим «послом» між двома батьківствами – людським і божественним, у «Благальницях» здійснює найпотужнішу миротворчу медіацію, переконуючи сина втрутитися у конфлікт Аргоса й Фів.

Вона виступає медіаторкою розв'язання конфлікту між гординею героя і моральним законом. Етра рефреймує ситуацію, в переговорах, вона не робить лише допомогу царю Адрасту і матерям, які хочуть поховати тіла своїх дітей, вона стає на захист прав матерів і захист права мертвих, як культурного закону Аттіки. Тут вона – дипломатка, яка переводить емоції у законність. Її архетипна

функція полягає в тому, що Аніма-Мати є совістю героя як сумління «жіночого полісу», закону предків.

Етра є тим «першим джерелом світла», з якого постає образ Тесея. У психологічній топології вона – матриця совісті, тиха інстанція внутрішнього суду героя, той жіночий голос, що не підштовхує його до подвигу, а дає право на подвиг. Її постава – не романтична, а політико-антропологічна, вона є внутрішнім сенатом, в якому вирішується, чи узгоджує герой свою дію з універсальним законом.

У сцені «Благальниць» Етра нібито посилає сина на війну, але метаконтекст в тому, що вона перекладає закон предків у моральну дію, демонструючи високий рівень «жіночої дипломатії», де сила слова дорівнює силі армії. Жінки Аргоса приходять до неї не випадково в Елевсіні, храмі матері Деметри, у світі античності мати героя володіє правом інтерпретувати закон настільки, наскільки він торкається життя і смерті. Етра формує у Тесея здатність гармонізувати героїчну імпульсивність з державною відповідальністю, і тому вона є уособленням архетипу Матері-Провидиці.

Її дипломатія м’яка, але обов’язкова, емоційна, але структурно логічна, апелює не до вигоди, а до вселенського порядку. Етра як Аніма морального закону, формує відповідність внутрішнього масштабу героя і зовнішнього авторитету. Етра – це той архетип Аніми, який виховує і калібрує героя. Через неї Тесей інтегрує здатність зупиняти імпульс, відчувати вину, бачити чужий біль, перетворювати справедливість на дію.

Її дипломатія – не переконання, а відкриття смислу, зміна рамки. У сцені з «Благальницями» Етра активує в ньому етичну автономію, перетворюючи потенційний его-акт на державний вчинок. І Тесей успішно засвоює внутрішній закон – перший рівень інтеграції Аніми.

Етра є архетип Аніми-совісті інтегрує в авторитет сина здатність осмислювати дію на противагу імпульсивності, переосмислювати афект, слухати моральні аргументи, бачити страждання інших, розв’язувати складні конфлікти. Коли Етра говорить із ним у «Благальницях», вона не наказує, а створює інший «логос», іншу рамку реальності, рефреймінг як змін у оптики розгляду, зміну смисла, що веде до зміни дії. Тесей починає діяти не як воїн, а як правитель, не як син Егея, а як представник Афін. Аніма тут входить у героя як етична міра.

Тому в архетипі Етри відбувається втілення архетипів Аніми-Матері, Домінанта совісті роду, стабільної цілісної опори, переговорниця зміни рамки, рефреймінгу. Вона виконує функцію менторки-Афіни і задає рамку моралі в житті Тесея.

Вона виступає як менторка вирішення конфлікту між героїчним его і загальногрецьким законом. між тією частиною Тесея, яка хоче діяти як Воїн, і тією, що має стати Королем. У «Благальницях» вона переводить проблему з площини «чужої війни» у площину священного обов’язку поховання.

Її функції дипломатії мають свою топологію як медіація між політичними суб’єктами (Аргос – Афіни), як переклад емоцій у законність (від сліз матерів до

нормативної дії поліса) через створення рефреймінгу ситуації для Тесея (не війна, а захист норм) задля підняття морального авторитету Афін і Тесея як лідера поліса. Умовами успішності Аніми-Матері у переговорах є висока емпатія, повага до закону предків, здатність бачити наслідки рішень, відсутність гордині, сила слова та морального авторитету. Її дипломатичні можливості знаходяться у діапазоні від м'якого впливу до імперативного морального тиску, у здатності змінити рішення героя, у можливості впливати на політичне рішення без формальної влади.

У Етри, як Аніми-Матері, є свій комплекс технології переговорів, в який входить 1) Емоційний резонанс («поглянь на цих матерів і подумай, що було б зі мною і з тобою»), 2) Моральний аргумент («це закон греків»), 3) Делегування («вирішиш це через народ»), 4) Рефреймування (переклад хаосу на мову закону). 4)Активація більш зрілої частини героя.

Перігуна, Лісова Аніма, перша ініціація та тінь материнського архетипу.

Після перемоги над Синидом Тесей зустрічає Перігуну – дівчину, що ховається в густих заростях, благаючи гілки очерету захистити її. Вона боїться героя, який убив її батька-розбійника, але потім стає матір'ю його першого сина, Меланіфа. Перігуна – це Лісова Аніма, що стоїть на межі між природою і людським світом. У ній зібрані риси наївності та страху, дитячої залежності, тілесності без культури, первісної жіночності, що ще не перейшла межу цивілізованого простору.

Це аніма першого рівня – «Ева», природна, елементарна, інстинктивна. Це «інстинктивний вибір долі», герой зіткнувшись й убив першого розбійника (Синидом), Тесей не вбиває жінку цього простору, а трансформує насильство в плідність (народження сина). Відносини з цією Анімою обумовлені зовнішнім конфліктом між розбійником і героєм, і внутрішнім конфліктом між жорстокістю дії (вбивство Синида) та потребою в емоційній близькості. Аніма Перігуни показує Тесей здатен не тільки вбивати, а й милувати, опікувати, творити життя. Топологія сюжету лісовий простір, очерети, хащі – місце первісної жіночності. Герой у ненадовго входить у «материнський ліс» – символ повернення до інстинктів. Це короткий відступ від дороги, але важливий для розуміння тілесного начала в його житті.

Гекала, Старша Аніма, хранителька домашнього вогню, проєкція Мудрості. Гекала – бідна старенька жінка, яка прихистила Тесея, коли він ішов приборкувати марафонського бика. Вона обіцяла богам принести жертву, якщо юнак повернеться живим, але померла до його повернення. Тесей встановлює на її честь свято «Гекалії».

Гекала – це Аніма Старості або «добра бабуся», образ, який у юнгіанській традиції часто проявляється як мудрість, турбота без еротичного підтексту, передання тепла вогнища, символ побутової стабільності. У процесі індивідуації ця Аніма вчить героя прощенню, вдячності, смиренності.



Гекала містить важливу внутрішню суперечність, герой, спраглий до подвигу, зупиняється в домі старої жінки – наче стикається з тією частиною себе, яка прагне не боротьби, а спокою. Він повертається до неї як до дому, але дім уже не може його зустріти. Це – типова для героїв неможливість повернення в первісну добрість. Топологія сюжету з Анімою Старості – це скромний дім старої жінки, маленький вогонь, хатня бідність. Це антипод лабіринту - простір відкритості, простоти, домашності.

Аріадна, як Аніма-Навігаторка, духовна провідниця й втрачена цілісність.

Аріадна – дочка Міноса, яка закохується в Тесея й дає йому нитку, що допомагає вийти з лабіринту. Він бере її з собою, але згодом залишає на Наксосі. Аріадна – найвища форма Аніми в структурі юнгіанського шляху, оскільки вона Аніма-Софія, мудра, інтуїтивна, що дає герою нитку шляху – символ орієнтації в несвідомому. Аніма завжди є та, що дає шлях крізь темний ліс чи лабіринт. Аріадна – Аніма рятування Героя, «вибір любові», що змінює все поле долі героя.

Трагедія Тесея полягає в тому, що він здатен прийняти допомогу Аніми, коли він стоїть перед чудовиськом, але не здатен взяти відповідальність за близькість. Її покинутость – це символ розриву зі своєю внутрішньою жіночністю, він убив Мінотавра, але не інтегрував Аніму. Це матриця всіх подальших його любовних трагедій.

Топологія цієї події лабіринт – Внутрішній Несвідомий Світ, і Наксос – Острів Покинутої Аніми, проміжний простір, де герой втрачає частину свого «Я». Аріадна як Перша Любов. Архетип Рятівниці, Психопомпа, Провідниці в Лабіринті, яка походить з Криту й рятує Тесея. Вона має важливу роль у рятуванні житті Тесея - дає нитку як шлях у хаос. Вона стає ключем до перемоги над Мінотавром, відкриває горизонт кохання й порятунку. Її дипломатична функція вона – переговорниця з Тінню, провідник в лабіринті хаосу. Через неї Тесей входить у Лабіринт не як воїн, а як ініційований маг.

Конфлікт сюжету після перемоги на Криті перед Тесеєм постає дилема любов чи політичний обов'язок. Розв'язання демонструє падіння Тесея – він покидає її на Наксосі (її рятує Діоніс). Психологічно – Тесей не готовий до інтеграції глибинної Аніми, він неготовий і до міжнародної політики – союз із Критом йому не потрібний після перемоги.

Архетипна функція Аніми-Рятівниці – це ініціація, як шлях до королівської Самості. Аріадна, як Аніма-Інтуїція є провідником шляху у Лабіринті й перше занурення в Тінь. Аріадна – це архетип Аніми, яка проводить героя через глибину і простір страху та хаосу. Нитка – її дипломатія, структура серед безструктурності. Тесей отримує від неї здатність довіряти інтуїції, бачити шлях у складній ситуації, входити у хаос без руйнації, перетворювати внутрішні страхи на перемогу.

Її покидання – це психологічний індикатор того, що герой ще не здатен прийняти внутрішню інтуїтивну частину себе. У сюжеті ініціація Тесея відбулася, але інтеграція – відбулася лише частково. Аріадна як Аніма-Мудрості



є інтуїтивним світлом і провідниця через хаос. Аріадна є першою глибокою зустріччю Тесея з інтуїтивною Анімою. Через неї він набуває здатність структурувати страх, мислити образами, вірити інтуїції, бачити шлях у хаосі. Аріадна дає йому нитку – символ психічної інтеграції, трансформації хаосу в смисл. Але Тесей не здатний утримати цей архетип. Покидаючи її, він покидає частину своєї інтуїції. Тому шлях Аніми залишається незавершеним, і це створює внутрішню порожнечу, яку пізніше займе Федра, але вже не Аніма-Мудрості, а Фатальна Аніма. Інтеграція неповна, Тесей стає дорослим героєм, але ще не зрілим чоловіком.

Аріадна як архетип дипломатки несвідомого є не «коханою Тесея», а психопомп у жіночому вигляді. Вона веде героя в Лабіринт, який є топографією несвідомого в юнгіанському смислі і проводить його у земний світ через хаос. Її дипломатія полягає у здатності встановити міст між людиною і страхом, що не має форми, між героєм і чудовиськом, яке є його ж Тінню. Нитка Аріадни аналітичному психологічному смислі – це не матеріальний інструмент, а духовна технологія, у якій міститься жіночий принцип структурування невпорядкованого світу. Конфлікт, який вона допомагає Тесею розв'язати, – це не війна між Афінами і Кносом, а боротьба героя з власним глибинним жахом.

У цьому смислі Аріадна – архетип далекоглядної Аніми, яка знає шлях раніше, ніж сам герой. Але її доля демонструє, що Тесей не здатний утримати цей архетип Посередниці між Лабіринтом і Свідомістю, Аріадна покидається. Герой ще не готовий до глибинної інтимності – ні емоційної, ні духовної. Аріадна дороговказом розв'язує внутрішній конфлікт Тесея зі страхом, хаосом і Мінотавром і зовнішній конфлікт Афін і Криту. Її функції дипломатії – це медіація між Тесеєм і Мінотавром (його Тінню), політичне послаблення влади Міноса через допомогу афінському герою, стратегічний союз між жіночою мудрістю й чоловічою силою. Умови успішності її дипломатії полягає у повній довірі, знанні структури Лабіринту, здатності бачити «невидимі виходи» (інтуїція) і брати на себе ризик зради свого дому.

Її дипломатія має свій діапазон можливостей від тактичної підтримки до пошуку шляхів у хаосі, від емоційного супроводу до стратегічного планування. Її технології переговорів вражають – це технологія нитки – створення структури хаосу, секретного союзу – дипломатії таємниці, психологічна підтримка героя перед битвою з Тінню, синтез жіночої мудрості й чоловічої дії. Але це не інтегровано і кинуто Тесеєм.

Антіопа, як Воїнська Аніма, рівна сила й початок великої війни.

Тесей бере в дружини амазонку Антіопу (інша версія – Іпполіту). Вона народжує Тесею сина Іпполіта, що пізніше стає вузлом трагедії у майбутньому конфлікті з Федрою. Амазонки влаштовують для звільнення лідерки навалу на Афіни – «амазономахію», один з фундаментальних полісних конфліктів для Афін. Антіопа – Аніма-воїтелька, має архетип Афіни-Паллади як сила, дисципліна рівноправність, честь.



Вона відповідає внутрішньому Анімусові Тесея, його енергії воїна. Їхній союз – це не стільки про любов, скільки про партнерство у силі, «шлюб двох бойових психік». Разом з цим шлюб активує конфлікти з іншими амазонками (зовнішній), з афінським суспільством (культурний), у самому серці Тесея (внутрішній) як питання «чи може воїн мати дім?». Антіопа є Анімою, яка не несе ніжності, а навпаки – загострює героїчну ідентичність. Топологія сюжету відбиває те, що Афіни стають полем битви з амазонками. Битва переходить у центр міста, архетипно це означає проникнення Тіні Іншого в серце цивілізації.

Антіопа як Архетип Союзниця з країни амазонок грає суттєву роль у житті Тесея через союз-мир-шлюб, народження Іпполіта – спадкоємця, завершення амазономахії.

ЇЇ дипломатична роль через шлюб-союз, як міжнародна дипломатія політичного союзу Афін і амазонок. Антіопа стає переговорницею між матріархатом і патріархатом, між полісом та іншим устроєм, між Анімою і Анімусом. Конфлікт має стійку пам'ять у полісній меморації як амазономахія, війна амазонок проти Афін (коли частина амазонок не приймає цього союзу). Розв’язання цього конфлікту мир через смерть Антіопи і народженні спадкоємця або через завершення конфлікту (у різних версіях). Функція Аніми-Воїнки – це рівноправний союз сили. Вона єдина жінка, з якою Тесей співпрацює, а не домінує.

Тому архетип Антіопа - це Аніма-партнерство, рівність сил і перший зрілий союз. Антіопа проявляє себе в міфі як архетип Аніми, що відповідає за політичну зрілість і рівноправність. Це єдиний союз Тесея, який базується не на страху (як у Лабіринті), не на пристрасті (як із Федрою), не на ідеалізації (як із Єленою), а на взаємній силі і чесності.

Від Антіопи герой засвоює мистецтво союзу, дипломатію честі, повагу до сили іншого, баланс між владою і партнерством. Її смерть – це катастрофа особиста й антропологічна - герой втрачає найзрілішу форму Аніми. Психобіографічний смислі – це пік зрілості – і перший великий внутрішній розрив. Антіопа як Аніма-рівність та інтеграція сили через союз архетип зрілої Аніми, стоїть поруч, а не нижче і не напроти героя. Через неї Тесей інтегрує повагу до сили іншого, партнерство, здатність домовлятися без домінування, політичну рівність. Антиопа вчить його, що любов і союз – це не слабкість, а дипломатична перевага. Її смерть – це травма Тесея, після якої він втрачає найзріліший зв’язок з Анімою. Інтеграція з цією Анімою у Тесея висока, але зруйнована долею. Тесей після цього стає жорсткішим, менш емоційно стабільним. Антіопа уособлює як Архетип Воїнки політичну дипломатію сили і рівності.

Антиопа як жінка не веде Тесея в несвідоме, а веде його в політичний світ. Її архетип – це жіноча форма Ареса, але не руйнівна, а творча воїнки, що вступає у союз замість того, щоб проливати кров. Шлюб з Антіопою – не любовна інтрига, а перший в історії Афін шлюб як повноправний міжнародний договір. Вона – втілення дипломатії честі, амазонки визнають силу Тесея, а Тесей визнає



силу амазонок. Її функція – перетворити конфлікт цивілізацій (патриархат – матріархат) у союз через взаємну повагу.

Властивості переговорниці Антіопи проявлені як прямота, відсутність маніпуляцій, рівність сторін, чесність як основний інструмент, готовність до власної жертви заради миру. Тому Антіопа – найстійкіша з Анім Тесея, вона не залежить від його емоційних коливань і не руйнує його зсередини. Її присутність підсилює геройський порядок, а її смерть оголює його крихкість. Антіопа розв'язує конфлікт між Афінами й амазонками, цивілізаційний конфлікт між матріархальною і патріархальною логікою. Функції її дипломатії у створенні політичного шлюбу як союзу цивілізацій, у об'єднанні двох військових традицій у спільне майбутнє Іпполіта, у трансформації ворожнечі в альянс.

Умови успішності дипломатії Аніми-Воїнки полягають у взаємній повазі сили, рівності партнерів, розумінні воїнської честі, любові до свободи і відсутність підкорення. Її діапазон можливостей знаходиться в інтервалі від міждержавного миротворення до спільного виховання спадкоємця. У технологічному арсеналі переговорів Антіопи є переговори честі (визнання сили іншого), символічний обмін (шлюб або союз дорівнює миру), воїнська чесність (відкрита, некривлена пряма мова), неритуальна довіра. Після смерті Антіопа відбувається прискорення внутрішня девальвації Тесея, яка ще не проявлена але стрімко розгортається.

Федра проявляє себе як Темна Аніма, як Ерос-отрута, як руйнація дому й Тіні жіночності.

Федра, друга дружина Тесея й сестра Аріадни, закохується в свого пасинка Іпполіта, не отримує взаємності, накликає провину на юнака, і Тесей проклинає власного сина. Це призводить до смерті Іпполіта, трагедії і смерті Федри.

Федра виступає в житті Тесея як Аніма-Тінь, деструктивна еротична жіночність, що має характеристики фатальності, маніпулятивності, руйнівниці для дому, яка здатна отруювати любов і сім'ю. Це Аніма третього рівня - еротична, небезпечна, спокушаюча, що веде до катастрофи. Її обрання Тесеєм - це фатичний повтор родових сценаріїв, де еротика і смерть з'єднані. Федра – це вершина внутрішнього конфлікту Тесея, між любов'ю й владою, між довірою й ревністю, між роллю батька й роллю судді, між правосуддям і сліпим гнівом.

Тесей вбив сина, Іпполіта (через прокляття Посейдону), герой убиває частину себе – свою надію на продовження роду. Топологія трагедії царський дім, подружня спальня, простір між батьком і сином – це уже не зовнішній лабіринт, але психічний лабіринт провини і помилки.

Федра виступає як деструкція забитої перемоги, оскільки вона з переможеного Криту, дочка Міноса й Пасіфе. Її архетип – це Фатальна Аніма, Руйнування, Політична Вразливість. Вона відіграє трагічну роль у житті Тесея – це другий шлюб після смерті Антіопи, це крихке політичне зміцнення союзу з Кносом, це загибель нащадка Тесея – Іпполіта. Одруження з Федрою мав дипломатичний смисл спроба відновити крито-афінські зв'язки після падіння Мінотавра, народження нащадків для Криту та Афін.



Її любов до Іпполіта - це омана, що веде до брехливого звинувачення у зраді батька, що призводе до прокляття Тесея і смерті сина Іпполіта і до самогубства Федри. Суть Федри проявляє Аніму-Тінь. Тесей не здатний відрізнити фальшиве від істинного, не здатний побачити власну проєкцію. Він не пройшов повну інтеграцію з Анімою-Мудрості з Анімою Аріадни. Його прокляття – результат втрати розуміння жіночої душі.

Це один з найдраматичніших моментів «чорної Самості» Тесея, де він руйнує найдорожче і починає шлях руйнівної інфляції Его. Федра виступає як Аніма-Руйнівниця, як міст між коханням і фатумом. Її роль Аніми-Тінь віддзеркалює афект і невміння витримувати емоцію – як процес руйнації дома і лідера поліса. Федра активує у Тесея пограничну частину психіки – його страх втрати, неінтегровану вину, імпульсивність. Її дипломатія – це не розмова, а афект, що веде до катастрофи. Федра – це зовнішня форма внутрішньої хаотичної частини героя.

Через цю зустріч Тесей дізнається, що емоція може бути сильнішою за меч, що інформація – це не завжди правда і потребує перевірки, що тіньова Аніма небезпечніша за Мінотавра. У психобіографічному смислі герой робить трагічний крок по відношенню до свого сина – він руйнує зовнішній світ через внутрішній хаос. Федра є архетип руйнівної Аніми, здійснює катастрофічну трансформацію, в якій пристрасть перетворюється на вину, бажання – на гріх, емоція – на маніпуляцію.

Це регресивна, нестабільна, погранична Аніма, яка запускає руйнівний цикл спокуси, вини, фальшивого наративу, катастрофа. Такої може бути геніальна дипломатія шпигунки-диверсанта. Але для нас важливим є аналітико психологічний вимір.

Тесей, уражений її історією, діє імпульсивно, не перевіряючи фактів. Це свідчить про відсутність інтегрованого внутрішнього жіночого голосу – голосу, що міг би сказати: «Перевіряй. Поглянь. Послухай. Не суди поспіхом».

У цьому сюжеті дезінтеграція сім'ї Тесея руйнування через травму. Це зустріч з власною Тінню, що розриває героя всередині. Федра – це та ж сама критська кров, що і Пасіфе, мати Мінотавра. Вона – архетип жінки-тіні, де любов перетворюється на пристрасть, а пристрасть – на брехню, хворобу й смерть. Її поява – кармічне повернення того критського хаосу, який Тесей не завершив інтегрувати після Лабіринту. Федра – дипломатка емоційної маніпуляції, у якій немає місця закону, логосу чи рівності. Це архетип небезпечний, тому що її сила зростає там, де слабшає здатність героя розрізняти істину. У Федрі працює технологія переговорів як інверсії наративу, вона переносить провину з себе на Іпполіта, що стає смертельним механізмом. Її архетип доводить, що герой, який не інтегрував Тінь, приречений повторювати помилки.

Федра як Фатальна Аніма, дипломатка пристрасті і кризових ситуацій, створює конфлікт між бажанням і забороною, між правдою і брехнею, між батьком і сином, між містом і царем. Федра не «розв'язує» конфлікти – вона створює і експонує їх. Вона має суттєву дипломатична роль через оголення

слабких місць героя (неспроможність розрізнити істину й наклеп), через прояви вразливості політичного союзу між Афінами й Критом, в демонстрації руйнівної сили жіночої Аніми, якщо її не інтегрувати.

Умови успішності долання цієї руйнівної дипломатії (яких не було) входять відкритість у розмові, психічна стабільність, присутність третьої інстанції (Афіни, мудрих жінок). Усі ці умови були відсутні, а тому відбулася трагедія. Діапазон можливостей темної Аніми від сімейного руйнування до руйнування політичних лідерів. Деструктивні технології переговорів Федри, які важливі для аналітики - маніпулятивний заклик до жалю, емоційний шантаж (замовчування істини), підміна наративу («він мене спокушував»), ілюзорне самообожнення (нарцисизм бажання).

Після руйнівної Аніми розглянемо роль Єлени.

Єлена виступає як престижна Аніма, тому вона викликає викрадення, нарцисичну спокусу й політичний міф. Тесей і Пейріфой викрадають маленьку Єлену, майбутню дружину Менелая і причину Троянської війни. Потім її повертають братам-близнюкам Діоскурам. Єлена виступає як Аніма-Слава, жіночність як престиж, краса, символ трофея. Це образ, що активує в Тесеї нарцисичний компонент Аніми, тому він прагне досконалої краси і мати те, чим володіють боги. Він виходить за межі дозволеного. Це образ «віддзеркаленої» Аніми – не жінка як партнерка, а жінка як символічний об’єкт, як дзеркало нарцисічного престижу. У конфліктному вимірі Єлена вчить Тесея, що володіння красою приносить не радість, а проблеми, престижна Аніма не належить одному героєві, амбітне викрадення може зруйнувати політичний баланс. Це фаза інфляції, коли герой думає, що йому під силу все.

Топологія сюжету має міжнародний смисл – це Спарта і Афіни, шлях викрадення – це шлях порушення меж і кордонів. Єлена вже в цьому сюжеті виступає як тіньове передвістя майбутньої Трої. Єлена має походження зі Спарти, як – примара Юності, архетип Нарцисичної Аніми, як естетична одержимість. Тесей зі своїм асистентом викрадають юну Єлену, поміщають її під опіку Етри, і цим запускають низки драматичних міжнародних відносин. Те, що робить Тесей, не має дипломатичної функції - це егоцентрична, юнацька авантюра, гра з долею, спроба привласнити красу світу. Єлена – ще дитина, Тесей – дорослий герой. Цей вчинок створює політичні ризики для Афін. Розв’язання конфлікту відбулося братами Єлени – Діоскурами, вони повертають її силою.

Елена навіть дитиною має архетипну функцію Аніми-Примарності, недосяжниого ідеалу. Вона не дає любові – вона дає дзеркало порожності. Її функція Аніми-Ідеалу, як образу, що провокує конфлікт. Єлена для Героя – це зустріч Тесея з ідеалізованою Анімою, де бажання не має змісту, а лише форму. Вона є архетипом проєкції, дзеркалом естетичного бажання, яке герой сприймає як реальність. Через неї Тесей інтегрує межу між бажанням і реальністю, стриманість перед образом, дисципліну інстинкту.

Психобіографічний смисл цієї інтеграції в тому, щоб герой навчився відрізняти реальну жінку від образу, створеного уявою. Тому Єлена виступає як



Аніма-образ і інтеграція бажання та меж, вона – архетип естетичної Аніми, чистого образу, ідеалу, який приваблює, надихає, спокушає, але нічого не дає у відповідь. Вона – дзеркало проєкцій героя. Через Єлену Тесей має інтегрувати межу бажання, самоконтроль, реалістичність, відмову від ідеалізації. І це дуже важко для нарцисічного складу Тесея, що має етапами сприйняття ідеалізацію, критику та знецінення. Її архетип вчить Тесея тому, що образ не може стати союзом. Його інтеграція дуже помірна, після Фатальної Аніми він переключився на ідеальну Естетичну Аніму. Тесей вчиться стриманості та межам, але пізно – після втрати Антиопи і кризи з Федрою.

Пізніше під час троянської війни Єлена повністю розкриває архетип нарцисичної Аніми, як тригер політичних війн. Єлена для Тесея – не кохана і не партнерка, а дзеркало його незавершеної юності. Вона є «Аніма-образ», чистий ідеал краси, що не містить у собі ні мудрості, ні морального змісту. Її дипломатична сила – пасивна краса, яка викликає активну кризу. Її викрадення – це конфлікт, який створює Тесей сам собі, порушуючи всі можливі правила міжполісної взаємодії. Єлена демонструє, що естетична одержимість у політичному світогляді героя може привести до катастрофи, яку пізніше спіткає весь грецький світ у Троянській війні. Архетип Єлени наочно показує, що дипломатія краси – це влада без відповідальності, що стає небезпечнішою за меч. Тому ми можемо розглядати Єлена як нарцисичну Аніму і дипломатію Естетичної Сили. Це архетип має суттєві ознаки - Аніми-Ідеалу, краси як влада, і тяжіння нарцисичної дипломатії.

У цьому сюжеті є свої конфлікти. Викрадення Єлени створює політичний конфлікт між Спартою і Афінами, до того ж Тесей має конфлікт між своїм его і реальністю. Функції естетичної дипломаті Елени – це викриття дипломатичної наївності Тесея, створення політичної напруги як передвісника конфліктів еллінського світу, демонстрація краси як політичної сили. Це дипломатія лише запускає конфлікт та міжнародну кризу, вона не має успішності, стосунки з Єленою – це помилка Героя, в нашому сюжеті Тесея.

Діапазон можливостей такої дипломатії тільки один - створення політичної кризи. Технології переговорів Єлени складаються з пасивної краси як сила впливу, іміджування привабливості, невербальної дипломатії (вигляд, привабливість) і абсолютної недосяжності, що провокує конфлікти. Після авантюри з Еленою Тесей стрімко посилює девальвації полісного авторитету й свого его. Розплатою за це стає полон його матусі – Аніми мудрості, совісті і межі – Етри.

За цим створеним конфліктом – актом «адреналінової дії» і втрати авторитету слідує наступна дія, що має за результат ще більшу девальвацію Героя.

«Викрадання Персефони» в аналітико психологічному смислі означає спуск у смерть і провал індивідуації, і тяжіння до образи дівчинки (кори). Сюжет Періфоя пов’язаний із жіночністю як архетипом. Періфой – дзеркальна постать чоловічого друга, з яким герой доходить до межі, до Аїду. Тесей разом із другом,

після викрадення Елени і руйнівних наслідків цих дій, тепер вирушає до Аїда викрасти його дружину Персефону, яку колись викрав Аїд і яку довго шукала Деметра і розв'язання цього конфлікту було здійснено лише Зевсом. Тому викрадення Тесеєм та Періфоєм Персефони – це була спроба виправити на їх думку помилки богів, як Аїда – архетипа батька, царя підземного світу і Зевса, архетипа вищої влади, божественного батька який владарює землею і небесами. За це і Тесей і Періфой мали назавжди залишитися у підземному світі під владою архетипу царства Тіні. Періфой за це назавжди залишився прикутий, Тесей застрягає на «кріслі Лети» й лише Геракл визволяє його. Це глибинний архетипний провал. Персефона – богиня, що не належить жодному чоловікові. Спроба викрасти її символізує крайню інфляцію героя, спробу привласнити Самість, небезпечне посягання на божественну жіночність. «Хто хоче володіти Персефоною, мусить пройти смерть» – Тесей доходить межі смерті. Топологія сюжету – це підземний світ, крісло Лети (забуття), зачарований трон – символ несвідомого, в якому герой застрягає, оскільки увійшов занадто глибоко без провідниці (Аріадни вже немає). Тут Аніма відсутня. Герой спускається в несвідоме без жіночого начала, без нитки провідника.

Це закінчується катастрофою індивідуації поверненням лише завдяки Гераклу, але зламом, який витягує з катабасиса. Катабаасис – це термін походить від грецького слова, яке означає «сходження вниз» або «спуск». У міфології це подорож героя до підземного світу або країни мертвих. Це символізує зустріч зі смертю або моральне падіння, після якого часто відбувається відродження чи здобуття мудрості. У Тесея відродження не відбулося – його рятує старший Герой – Геракл. До речі з терміну катабосис походить жартівливий термін «котовасія», хаос, падіння, безлад, метушня.

Персефона – це міфічний мотив у катабасисі, падінні Тесея. Архетип Персефони в цьому сюжеті - Богиня порога, Аніма Несвідомого, Врата смерті, психопомп переходу між реальним і підземним світами. Тому цей вчинок спроби викрасти Персефону Тесеєм разом із Періфоєм у катабасисі - це акт безумства і гібрису.

Ту вже конфлікт не зі смертю, а з самим порядком буття. Розв'язання такого конфлікту це покарання і застрягання на Камінні Забуття. З якого звільнити здатен тільки онтологічний Герой - Геракл. Зустріч з Персефоною, з Анімою-Вратами Підземного Світу є небезпечною зустріччю із глибинною Тінню, це заборонений перехід. Персефона виступає як психопомп, як Трансцендентна Аніма, космічний кордон і урок неможливого. Персефона – архетип Аніми, яка не входить у людський діалог. Це – «космічна межа», абсолютний закон, який не підлягає ні любові, ні хитрості, ні силі. Спроба викрасти Персефону – це спроба героя переступити межу людського, отримати те, що не належить смертному, порушити структуру космосу.

Покарання забуття, врятування лише повернення на землю, але із відбитком досвіду межі, яку не можна перейти. Психобіографічний смисл в тому, що герой пізнає, що навіть велика сміливість повинна мати міру. Персефона як



Аніма-поріг обумовлює інтеграція меж людського. Персефона – не жінка, а космічний закон, нижня межа, яку герой не має права переступати. Тесей намагається отримати те, що людині не належить, – доступ до сакрального жіночого принципу смерті-родючості. Це викликає приреченість, сакральний арешт, колапс героя у потойбіччі. Це спроба інтегрувати архетип Аніми надто раннього рівня, глибше, ніж дозволяє розвиток психіки. Його інтеграція нульова, його дезінтеграція Его крайня, межова. Ми ту маємо урок меж і урок неможливого.

Персефона в цьому сюжеті виступає як Архетип межі і дипломатія підземного закону. Персефона – це не жінка, це космічний принцип. Вона є «Аніма-поріг», яка ніколи не відповідає на любов або переговори. У спробі викрасти Персефону Тесей торкається забороненої межі, якої не перетинають навіть боги без призначення. Її «дипломатія» – це дипломатія мовчання. Вона уособлює той закон, який не обговорюється, а просто є – незмінний, холодний, невідступний. Її роль у житті Тесея – навчитись різниці між геройською сміливістю і сакральним блюзнірством. Персефона як психопомп межа Світів, визначає дипломатію Підземного Закону, архетип Богиня межі та смертності, космічна дипломатія.

Тесей і Періфой намагалися викрасти Персефону – це конфлікт з усім порядком буття, не з людиною чи містом. Функції дипломатії Персефони в тому, що вона – недоступна. Її роль – показати межу, за яку переговори неможливі, а лише закон (космічний) може працювати. Тому Персефона не веде переговорів. Але вона формує неприпустиму межу, без якої дипломатія героїв буде самовбивчою. Тому в арсеналі Персефони мовчання, що стає законом, недоступність, що стає мораллю, порушення межі стає забуттям, безумством та смертю.

Жінки в житті Тесея – це дзеркала його внутрішніх станів, архетипні портали, вузли долі, сигнали топології його шляху. Чим далі в міфі – тим темнішою стає Аніма, тим менше герой здатен інтегрувати її в цілісність, тим глибші конфлікти розгортаються – аж до загибелі і вигнання на Скірос.

Жіноча дипломатія на шляху Тесея як політична психограма полісного Героя. Кожна жінка Тесея – додає в його долі частину Аніми Героя, які в його долі, інтеграції і цілісності або дезінтеграції та руйнуванні цілісності доповнюють і визначають вибори Героя і дієвості його Анімусу. Так жінки стають у психограмі Тесея вузлами доля через Етру – як моральний закон, через Аріадну як інтелектуальний ключ і дороговказ, через Антиопу гармонізацію політичної рівностість сил і гідності, через Федру як криза й тінь, через Єлену як спокуса і політична вразливість, через Персефону розуміння меж гармонії і сакрального порядку.

Через кожну з них Тесей навчається окремого дипломатичного мистецтва, і жінки формують його як полісного героя, а не міфічного варвара. Вони – не прикраса, а структура його Самості.



Таблиця 3.11 – Жінки Тесея – архетипи, моделі дипломатії та психологічні функції

Жінка	Архетип (міфологічний та юнгіанський виміри)	Модель дипломатії / переговорів	Чому це важливо Герою? (Психологічна та політична функція)
Етра	Велика Мати; Аніма-Совість; Закон роду	Дипломатія моральної аргументації, рефреймінгу, емпатичного переконання	Дає герою етичний компас, яким він вирівнює свою силу. Формує здатність служити полісу, а не власному его.
Аріадна	Рятівниця; Психопомп; Аніма-Ініціаторка	Дипломатія несвідомого: ведення в хаос, надання структури (нитка), тактичний союз	Дозволяє Тесею вступити в Лабіринт без втрати себе. Це ініціація, що перетворює юнака на героя.
Антиопа (Іпполіта)	Воїнка; Союзниця; Аніма-Рівність	Воїнська дипломатія честі: мир через рівність, шлюб як політичний контракт	Учит рівноправному союзу, силі партнерства та повазі. Дає легітимність як царю і засновнику поліса.
Федра	Фатальна Аніма; Анімус-Тінь; Ерос руйнівної пристрасті	Дипломатія маніпуляції, афекту, деструктивного наративу	Виявляє тендітність героя: слабкість перед емоційною тінню. Дає урок самоконтролю і відповідальності.
Єлена	Аніма-Ідеал; Нарцисична тінь; Образ Краси	Дипломатія естетичної сили, пасивний вплив, тригер конфлікту	Показує небезпеку одержимості образом, а не реальністю. Формує політичну стриманість.
Персефона	Аніма-Поріг; Богиня межі; Трансцендентна Тінь	Дипломатія мовчання, межі, сакральної заборони	Вчить героя розрізняти сміливість і святотатство, дає досвід меж людського вчинку.

Підсумуємо ролі жінок – архетипів як дипломаток.

Етра як дипломатія морального порядку втілює архетип Великої Матері, але не як захисниця дитинства, а як охоронниця політичної міри. Її дипломатія полягає в тому, щоб переводити емоцію у закон, а потребу у справедливості – в державне рішення. Вона встановлює внутрішній закон, без якого герой стає варваром, а не засновником поліса. Етра є дипломатією морального порядку й базової міри Етра є першою дипломаткою у житті Тесея, але її дипломатія – не політична, а онтологічна. Вона навчає героя не перемагати ворога, а перемагати власну гординю, що є первинною вимогою для полісного діяча.

Її сила полягає в умінні звертати рішення до етичного центру, стабілізувати афект героя, утримувати його у межах закону.



Топологія подвигів Тесея. Автори карти: **Лепський М.А., Лепська Н.В.** (на основі Google Earth). Просторово-аналітична реконструкція героїчного циклу як системи полісного Героя просторових зон у структурі міфологічної геополітики античного світу.

Рис.39.

Це – юнгівська Велика Мати, що формує моральну Самість героя, закладаючи канон служіння не собі, а полісу та Діке (справедливості). У переговорах коли Тесей чує багальниць Аргоса, він спершу відмовляється, але Етра змінює рамку, змінює фрейм: «Це не приватна справа, а справа честі Афін».Так працює її дипломатія: вона не переконує – вона відкриває очі.

Разом з тим Етра опиняється після викрадення Єлени у полоні в Спарті як рабиня Єлени, її звільняють онуки.

Аріадна як дипломатія несвідомого є це «Аніма-провідником та дороговказом». Вона не веде переговорів з царями чи народами, а веде переговори з хаосом у душі героя. Її нитка – це найвища технологія жіночої мудрості, структуризація простору лабіринту. Тесей здобуває головний ресурс героя – внутрішній шлях. Без Аріадни він би або загинув у Лабіринті, або повернувся тим самим юнаком, яким увійшов. Аріадна виконує роль дипломатії несвідомого і підсвічення структури лабіринту. Вона – єдина з жінок Тесея, яка діє не в полі соціального, а в полі архетипного глибинного простору. Її дипломатія – це дипломатія проведення через хаос, тобто роль психопомпа. Аріадна є образ Аніми, яка знає шлях у темряві героя, бо сама походить від глибин Лабіринту – архетипу несвідомого.

Умови успіху її дипломатії довіра, готовність слухати інтуїцію, відкрита душа. Діапазон її можливостей включає подолання страху, структурування хаосу

(нитка – символ логосу), створення шляху виходу. Обмеження її дипломатії проявляються в ситуації, в якій герой діє, але емоційно не дозрів – він покине Аріадну, покинувши і власну інтеграцію. Таким чином, її дипломатія – це ініціація в мужність і Самість, але тільки герой формує, наскільки глибоко він її засвоїв.



Топологія Аніми Тесея: просторовоархетипна конфігурація жіночих ініціаційних вузлів героїчного маршруту.
Автори карти: Лепський М.А., Лепська Н.В. (на основі Google Earth).

Рис.40.

Антіопа як дипломатія рівності і сили пропонує не «допомогу», а рівноправний союз, що є найскладнішим форматом переговорів. Це дипломатія амазонок, переговори можна вести лише з тим, хто визнає твою силу. Тесей вчиться політичній повазі, силу можна як здобувати, так і ділити. Це основа афінської демократії – принцип рівності перед законом. Антіопа – це зразок дипломатії честі, сили і рівноправного миру. Антіопа представляє найскладнішу архетипну форму переговорів - дипломатію рівних. Вона – жінка-войовниця, яка вступає в союз лише з тим, хто визнає її силу.

Це перший у грецькому світі політичний шлюб як міждержавний договір і інститут миру, союз цивілізацій. Антіопа як Аніма-Рівності не веде героя в хаос (як Аріадна) і не руйнує його (як Федра), а зміцнює його як політичну постать. Можливості дипломатії амазонок у стабілізація відносин, зміцнення влади, формування політичного спадкоємця, легітимація царювання. Разом з тим у цій дипломатії є обмеження і вразливість, будь-яка брехня або нерівність руйнує союз. Її дипломатія – це урок того, що справжній правитель не той, кого бояться, а той, кого визнають рівним.



Федра як дипломатія темної Аніми уособлює емоцію, яка виходить з-під контролю, і створює диспозицію помилкового наративу, коли герой діє, не перевіривши факти. Її дипломатія є дипломатією руйнації, де кожна фраза перетворюється на зброю. Тесей вперше стикається з внутрішньою небезпекою, що сильніша за зовнішніх ворогів. Це урок про владу афекту й ціну нерозсудливості. Федра як дипломатія афекту, використовує почуття – емоційний шантаж, інверсію наративу, драматизацію. Її сила – не реальна, а психічна. Вона впливає на героя через афект, а не через розум. Це зустріч героя зі своєю неінтегрованою Тінню. Він помиляється, бо реагує на слова, а не на істину. Федра відкриває герою тип конфлікту, який не переможеш мечем, не врятуєш логікою, не зупиниш силою. Обмеження Федриної дипломатії полягають у тому, що вона не працює з зрілим героєм, не діє при наявності мудрої третьої інстанції (Афіни чи синедріону). Це урок про небезпеку емоційної імпульсивності у політиці.

Єлена як дипломатія образу є пасивною Анімою, яка створює конфлікти без участі у них. Це дипломатія краси, у якій сила діє через бажання і проєкцію, а не через діалог. Герой розуміє, що краса може бути політичним ризиком. Відносини з Єленою – це тренінг стійкості перед спокусою. Єлена як дипломатія образу і пасивної краси не говорить, але впливає. Її дипломатія – це дипломатія престижу і спокуси, того образу, в якому краса є політичним фактором. Єлена – нарцисична Аніма, яка не має змісту, але має силу. Її присутність демонструє амбівалентність бажання, небезпеку естетичного вибору, ризик політичних катастроф через захоплення образом. Можливості такої дипломатії в тому, що вона здатна надихати, провокувати, запускати конфлікт. Обмеження такої дипломатії в тому, що якщо герой має зрілу Самість і не реагує на ідеалізацію, її влада зникає.

Персефона виступає як дипломатія межі. Вона не веде переговорів. Її архетип – це антропологічна межа, яку не перетинають. Взаємодія з нею – це зіткнення з космічним законом, а не з людськими емоціями. Герой усвідомлює власні обмеження і те, що не все можна взяти силою чи хитрістю. Це фундаментальна навичка державного діяча, знати, де світ каже «ні». Персефона як дипломатія космічної межі є найбільш трансцендентним архетипом -що дозволяє побачити зверху нижню межу, екстремальну межу переходу у темний світ, світ забуття та смерті. Вона не жінка, а закон світу, межа між життям і смертю, між людиною і богами. Її дипломатія – це дипломатія мовчання, яка не допускає жодної зміни. Тесей, намагаючись викрасти її, упирається в трансцендентну «червону лінію».

Можливості цієї трансцедентної дипломатії навчити героя смиренню, відновити космічний порядок, зупинити гібрис (гординю). Цей архетип не реагує на прохання, докази чи геройство. Це урок про те, що існують закони, що не підлягають переговорам.

Жінки Тесея виступають як архетипи дипломаток й як дипломатична топографія Героя. Кожна жінка – це не стільки любовний об’єкт, скільки

дипломатична інстанція, що формує нового тип героя – переможця, полісного діяча, здатного чути аргументи, переводити хаос у закон, укладати союзи, відмовлятися від небезпечних бажань, визнавати межі, контролювати власну тінь. Це нібито переговорні компетентності, які має засвоїти Герой і якщо він їх не засвоює відбувається трагедія або девальвація цілісності і дієздатності Героя. Герой досягає своєї дипломатичної та управлінської некомпетентності, а тому і визначається пік його геройського шляху – акме.

Акме – це вершина, найвищий ступінь розвитку людини, що характеризується зрілістю, досягненням найвищих показників у діяльності та творчості. Вищій пік Героя це критський епізод ризику і готовності до самопожертви заради Афін, а вищим дипломатичним піком є медіація в ситуації благальниць в наслідок заколоту «Семеро проти Фів».

Завдяки взаємодії з цими жіночими архетипами Тесей стає засновником політичного Афінського етосу, де героїзм – це не сила, а здатність жити у межах міри, логосу і справедливості.

Жінки Тесея у цій топології є картою дипломатичних світів античної психіки з лідерами і героями полісу. Кожна жінка Тесея – це окрема дипломатична система, що відповідає за різні частини його душі та політичної ролі:

Етра – етика і моральна міра.

Аріадна – інтуїтивний інтелект і структура несвідомого.

Антиопа – сила, союз і політична рівність.

Федра – тінь, афект і небезпека нерозсудливості.

Єлена – образ, спокуса і політичні наслідки естетики.

Персефона – межа, закон і космічний порядок.

Разом вони створюють архетипну школу дипломатії, у якій герой навчається: стриманості, логосу, інтеграції Тіні, відповідальності за слово, мистецтва рівності, розрізнення бажання і долі, відчуття меж між людським і божественним.

Синтетичний архетип спадщини Героя – діти Тесея.

Розглянемо аналітико психологічно спадок Тесея - його дітей, які позначалися у різних міфах та історичних джерелах. І почнемо з найбільш відомих і згадуваних в полісі синів.

Найзначущими для поліса Афіни були сини Тесея Акамант і Демофонт.

Акамант (Ἀκάμας) етимологія імені походить від грецького ἀ-κάματος – «невтомний», «не зломлений», «той, хто не знає втоми». Корінь κάματος означає «виснаження», «виснажлива праця». Отже Акамант – це «той, кого неможливо виснажити». Ім’я Акамант (ἀκάματος) містить у собі етимологічну формулу витривалості - той, хто не знає втоми, хто не згасає, хто не піддається виснаженню. Етимологічний код його імені - «той, кого не зломити».

Таблиця 3.12 – Жінки Тесея: архетипи, дипломатія, межі, можливості

Архетип (Жінка)	Модель дипломатії	Умови успіху	Можливості (діапазон дії)	Обмеження (коли не працює)	Ключові технології переговорів
Етра (мати)	Моральна дипломатія, закон традиції, рефреймінг	Довіра, авторитет, етичний порядок, відкритість до моральної аргументації	Переорієнтувати героя; припиняти ескалацію; легітимізувати політичне рішення; формувати полісний закон	Не працює при гордині героя, афекті або втраті моральної міри	Апеляція до честі; емпатичний резонанс; моральний імператив; нагадування про ритуал і обов'язок
Аріадна	Дипломатія несвідомого, структуризація хаосу, ініціація героя	Інтимна довіра, готовність героя слухати інтуїцію, глибинна емоційна взаємність	Навігація хаосу; подолання страху; створення шляху; тактичний союз; доступ до Тіні	Не працює, коли герой не готовий прийняти підтримку; при втраті психологічної відкритості	«Нитка» як інструмент структури; інтуїтивне ведення; психопомпічний супровід
Антиопа	Воїнська дипломатія честі, рівність сил, політичний шлюб	Взаємне визнання; рівноправність; прозорі наміри; кодекс честі	Мир між сторонами; стабілізація конфліктів; формування союзів; народження спадкоємця	Не працює при нерівності чи обмані; зникає при порушенні честі	Пряма мова; символічний обмін; відкритий намір; партнерство сил
Федра	Дипломатія афекту, маніпуляції й руйнування	Психічна стабільність; емоційний контроль; присутність третьої інстанції	Може розвалити родину; створити політичну кризу; вплинути на рішення царя	Не працює з героєм, який інтегрував Тінь; не діє при зрілій Автономії Самості	Емоційний шантаж; інверсія наративу; драматизація; психологічний тиск
Єлена	Дипломатія краси, пасивний вплив, естетична провокація	Зріла самооцінка героя; чіткі межі бажання; реалістичне сприйняття	Провокація конфлікту; мотивація дії; запуск міжполісних криз	Не працює, коли герой імунний до образу; коли пріоритет – закон, не естетика	Візуальний вплив; мовчазна спокуса; навіювання; образ як інструмент
Персефона	Дипломатія сакральної межі, тиші й недосяжності	Усвідомлення межі; відмова від забороненого; смиренність перед космічним законом	Формує смирення; коригує гординю; показує абсолютни обмеження	Будь-які переговори приречені; вона не входить у контакт із героєм	Непорушна тиша; абсолютний закон; недоступність; «червона межа»



Це – ім’я як «установка долі» - це програма незламності, що вмикається у ситуаціях війни, переселення, руйнування, падіння Трої. У міфологічному смисл ім’я передає витривалість, незламність, здатність діяти у тривалих кризах, що й визначає його роль у Троянському циклі.

Акамант як «невтомний і незламний» є Архетипом Перехідного Героя. «Лімінальний герой» як архетип, який знаходиться на порозі, в перехідному стані, між двома світами, ідентичностями чи соціальними статусами – є вкрай динамічним. Він має свої атрибуції, такі як: перебуванні на кордоні, на межі, у динаміці соціального статусу, в трансформації і посередництві, і починає з аутсайдерства.

1. Перебування «між» – це про динаміку, за якою Герой вже залишає свій попередній стан, він на шляху, але ще не має завершення етапу, як досягнення нового.
2. Соціальна невизначеність у лімінального Героя – це історія про те, що Герой є структурно або соціально невизначеним, а іноді невидимим (цей ефект знають аутсайдери – на яких люди бояться наводити очі, нібито вони невидимки) лімінальний Герой не вписується в жодну зі встановлених соціальних категорій. Це точно про Акаманта – як соціально визначали сина і лідера поліса, якого вигнали з поліса і скинули зі скелі.
3. Лімінальний Герой перебуває у трансформації та змінах, інакше він залишеться аутсайдером, він має невтомно працювати і діяти. Цей період невизначеності – це час глибоких змін, навчання та самопізнання, що часто включає випробування.
4. Він має навчитися бути посередником і перетинати соціальні, моральні чи правові пороги, діючи в проміжній зоні між добром і злом, законністю та злочинністю, разом з тим він має бути поінформованим про ці зони, інакше трансформація буде випадковою та фатальною.
5. Він має починати як аутсайдер. Зазвичай це одинак, чужинець, який не підкоряється загальноприйнятим правилам і має подвійну природу, що виділяє його з натовпу. Акамант мав таку подвійну природу він син великого захисника поліса і його великого падіння, він син Антиопи – чужинки амазонки, вільної та рівної за силою Аніми (за іншими версіями Федри – фатальної Аніми). У будь-якому разі – його початок без вбитої матері і вбитого батька.

Архетип героя-витривалості проходить там, де інші падають, тримає рід у часи руїни, витримує смерть батька, падіння Афінського дому, війну і повернення. Це архетип незламної волі і стратегічного виживання, що стабілізує світ після катастрофи Тесея. Акамант – символ афінського опору. Афіни через нього заявляють: «Навіть якщо герой упав, його нащадки витримають». І такими нащадками є Аксмант і Демофонт.

Як Архетип спадщини він Герой Витривалого Охоронця Роду, оскільки він виправляє помилки батька і продовжує те, що Тесей почав у хаосі Лабіринту - вміння пройти через темряву і не зламатися. Акамант як Герой Перехідного Покоління жив між епохами і мав повернути честь роду.



Він - син Антіопи (або Федри – у пізніших варіантах), вихований у традиції афінського полісу та амазонського кодексу честі, постійно перебуває «на межі» між батьківською силою, материнською відвагою. І мудрістю бабусі Етри. Його головні риси - витривалість, стратегічне мислення, вміння діяти поза межами рідної території.

Акамант відіграв значну роль у Троянському циклі міфології, ставши одним із афінських героїв, що разом з Демофонтом відпливає під Трою, рятує Етру з полону (важливий сюжет) і допомагає у переговорах, коли Троя вже падає.

У соціально-політичному вимірі Акамант – це модель сина-захисника, який продовжує справу Тесея, захищає родину, представляє Афіни у великій міждержавній війні. Він – архетип «витривалого спадкоємця», що несе полісний обов'язок. У його долі трансформація через установки домінації виживання і акценту на вітальну, воїнську та захисну сфери – його справжнє ім'я - «витримати, коли всі руйнуються». Він перезавантажує і активує свій род через повернення Аніми мудрості роду, повернення бабусі Етри, з рабства в Елени, через участь у Троянському поході, повернення після руїни. Він має архетип Героя-мандрівника (Wayfarer Archetype), який вміє діяти у переходах, війнах, кризах. Його функція включає «чоловічу тінь» у конструктивний напрям – захист, рятування. Лімінальна роль вимагає висока емпатія і стратегічність, вміння вести за собою, мати розвинуту екстравертну інтуїцію – бачить сценарії наперед. Невиснаженість визначає структура характеру, як міцну, інтегровану Я-структуру, схильність брати відповідальність у кризу, низька імпульсивність і високу стійкість. Відомих біографічних дії небагато. Він разом з братом бере участь у Троянській війні, визволяє Етру з полону – архетип «права родини», бере участь у відновленні рівноваги після падіння Трої.

Акамант втілює архетип Перехідного Героя, що не «проходить подвиг», а стабілізує світ після подвигу батька, він має свій особистий подвиг незламності і відновлення. Це герой, який не бореться з чудовиськами, а з руїною, хаосом і наслідками помилок попереднього покоління. Він трансформує життя, щоб не було руїн, хаосу і попередніх помилок. У термінах долєаналізу Акамант репрезентує вітальну програму роду, він обирає шлях виживання, витримки, відповідальності. Це – «позитивна доля», яка інтегрує родову травму. Акамант працює як рівноважник системи, що переводить родову драму у дію на краще. Він – фігура комунікаційної стабільності: «Не змінюй реальність, поки не врівноважив її», або «Змінюй її без вагань на гармонізацію». Цей Архетип структурної міцності Его має низьку імпульсивність, стратегічне бачення як інтегровану Я-структуру у середовище дії та здатність тримати афекти під контролем у кризі. Він є синтетичним архетипом спадку через витривалість, реалістичну мудрість, опору у хаосі. Але не менш важливим є те, що він працює в парі з братом Демофонтом.

Брат Акаманта Демофонт має етимологічне від δῆμος – «народ», «громада», та φῶν або φαίνω – «той, хто світиться», «той, хто з'являється», «той, хто приносить явлення». Δημο-φῶνc кладається з δῆμος – народ, та φῶν (від



φαίνω) – світитися, з'являтися, відкриватися. Звідси справжнє ім'я Демофонта(Δημοφῶν) - «той, хто проявляється перед народом», «той, хто з'являється як світло для громади», або буквально (–той, «який дає появу для народу») – «той, хто проявляється для народу».

Демофонт – це Архетип Полісного Царя, царя-медіатора, його етимологічний код, «той, хто проявляється для народу», свідчить про постановку цілей полісних важливіших за особисті, як активацію світлу задля цілей народу. Демофонт несе ім'я, яке визначає його долю, як явлення перед демосом, дія в інтересах громади, служіння як спосіб існування. Це ім'я – полісна програма поведінки. Він – архетип Правителя-Посередника, який говорить мовою громади, не панує, а врівноважує; представляє Афіни у період, коли потрібен не герой, а дипломат. Це повна протилежність Тесеєвій імпульсивності. У символічному значенні для поліса він суттєво відрізняється від батька замість подвигів для нього важливим є порядок і служіння полісу, замість дії у хаосі – формування переговорів і гармонізація рівноваги. Вони з братом ідеальна стратегічна пара, тому що Акамант архетип Трансформації і витривалості і Демофонт – архетип дипломатії і впорядкування.

Його архетип спадщини – це Архетип Світлого Правителя, що приносить мир після бурі. Він уособлює спадщину Тесея як реформатора й творця поліса. У міфологічному смислі ім'я означає героя-посередника між народом та владою, воїна, що діє в ім'я поліса. Демофонт як Герой полісного порядку і засновник інституцій має важливі профільні характеристики дипломатичний, розважливий, відкритий до союзів, наслідує батькову роль як політичний діяч, уособлює зрілу форму Аніма-світла (здатність виявити справжній смисл в конфлікті).

Його біографічних дій відомо не багато, але вони мають великий масштаб. Він після смерті Тесея і після перемоги над опонентами стає царем Афін, керує Афінами у важкі роки і регулює повернення ахейців із Трої, встановлює рівновагу між аттичними демами й укладає міжполісні угоди, бере участь у ритуалах очищення після війни, вшановує пам'ять Тесея, адже це легітимізує його власну владу, допомагає Етрі в старості, встановлює політичну рівновагу між регіонами Аттики. Демофонт – це правитель-посередник, чия функція – продовжити афінську логіку міри і справедливості, започатковану Тесеєм.

Його доленосна установка – це прагнення служити колективу, він архетип «демократичного правителя», його рішення здійснюються через баланс, а не жорсткість. Архетип Правителя-Посередника інтегрує Аніму як «ясність», світло у рішенні. Він має високу чутливість до людей, вміння «читати поліс» як систему емоцій, дипломатичність, гнучкість, творче мислення. За характером він скоріш за все мав м'яку структуру Я, але стабільну, інакше не можлива ефективна комунікація з полісом. Він не є руйнівним, і не є тіньовим архетипом – він «світлий» для народу. Його орієнтація на інтеграцію, а не боротьбу. Він – образ «правителя не силою, а ясністю». Це рідкісний архетип у грецькій міфології. Він є міст між міфом і демократією. Його ім'я буквально означає, «влада – це те, що

проявляється для народу». Він завершує травму дому Тесея і його правління – епоха відновлення.

Демофонт як Архетип Посередника-Правителя, Долі Громади проявляє себе як дипломат і комунікатор рівноваги і зрілий соціальний інтегратор. Демофонт – архетип Медіатора-Короля, який приймає не силу Тесея, а його реформаторську сторону. Він інтегрує Аніму як ясність і здатність бачити «цілісний поліс». Його доленосна програма «для демосу (народу)». Він уособлює долю служіння, а не слави. Це архетип комунікативного архітектора, він не руйнує, а створює соціальні рамки, працює з парадоксами політичної комунікації (повернення ахейців, вирішення конфліктів демів). Його характер – зрілий, інтегрований, емпатичний, орієнтований на баланс, а не боротьбу. Його синтетичний архетип спадку - миротворчість поліса, ясність царювання, толерантність.

Важливим для дослідження полісної психіки Героїв є питання чому Акамант став полісним Героєм і монументом на агорі. Монумент на афінській агорі (традиційно асоційований з Акамонтом) постає не випадково. У Плутарха згадується, що Акамант і Демофонт супроводжували повернення полеглих під Фівами, брали участь у Троянській війні як представники Тесеєвого дому, звільнили Етру з полону Трої – акт, який підняв їхній статус.

Акамант як герой монументу є символом незламності Афін після падіння Тесея. Афіни мали продемонструвати, що спадкоємці героя життєздатні. Він – учасник Троянського циклу. Афіни потребували героїчного наративу, який би долучав місто до великої панеллінської епопеї. Є версії, що Акамант був одним з загону «спецпризначення» в одиссеєвому троянському коні, який стратегічно змінив перебіг Троянської війни. Він також є рятівником Етри, звільнення своєї бабусі – це архетипний жест поваги до роду та моралі. Для афінян це був священний жест «перемоги над долею».

Він є уособленням нового покоління, яке переходить від міфічної доби Тесея до героїчної доби Трої. Тому монумент – це жест політичної легітимації роду Героїв, тесеєвої філи. Він символізував, що династія Тесея залишається дієвою навіть у посттесейський період. Він став символом незламності роду Тесея. Коли Тесей помер ганебно і в забутті, Акамант зміг повернути честь дому.

Його архетип відповідав образу громадянського героя як витривалості і сила, відповідальності, що сильніше за імпульс, важливості захисту, що краще за авантюрний напад. Це те, що Афіни хотіли бачити у громадянах.

Як ми бачимо особливе значення має подія повернення Етри з полону. Це один із найтонших і найсумніших сюжетів афінської міфології. Причина полону Етри стало викрадення Єлени Тесеєм і Пейріфоєм. Коли Тесей викрав Єлену ще дівчинкою і тримав її в Афінах, Етра була її вихователькою і доглядальницею. Коли брати Єлени, Діоскури (Кастор і Полідевк), прийшли мститися, вони забрали сестру, спалили частину Афін і вивезли Етру в полон, щоб покарати рід Тесея. Діоскури приходять повернути Єлену, але карають не Тесея, а Етру, бо вона була її доглядальницею, символічно уособлює родовий гріх, втілює



відповідальність за хибне рішення героя. У Спарті Етра стає рабинею при Єлені і так залишалося до Троянської війни.

Це глибоко символічно – моральна інстанція дому Тесея стає рабинею краси і бажання, це стає символічним покаранням Аніми Мудрості за гібрис її сина. Етра прожила десятки років як рабиня, служницею Єлени, символом приниження афінського роду. Водночас вона була таємним символом незламності Тесея, джерелом пам'яті про його подвиги, моральним ядром, яке не зламав навіть полон. Етра живе у стані приниження, але не ламається, це – архетип Великої Матері, яка не знищена долею, приклад моральної Самості, що витримує темряву. У деяких версіях вона виховувала навіть доньку Єлени – Герміону. Вона супроводжувала Спартанську царицю до Трої.

Після падіння Трої Акамант і Демофонт, згідно з «Кіпрією» та Плутархом, вступають у перемовини з Менелаєм. Сини Тесея знаходять Етру серед полонянок–виснажену, але горду, піднімають її з землі, визнають її як матріархиню роду, вступають у переговори з Менелаєм і отримують її свободу. Цей сюжет – одна з найбільш гуманних сцен Троянського циклу. Їх визволення – акт родового обов'язку, морального відновлення (дике), політичної честі, символічного повернення афінського порядку, і просто повернення бабусі.

Менелай дозволяє відпустити Етру, оскільки її страждання вважаються достатньою відплатою, її онуки – союзники ахейського війська, а доля Єлени зробила полон рабинь надмірно трагічним. Етра не була винуватцем викрадення Єлени. Героїзм онуків компенсував провину Тесея, й Єлена, ймовірно, сама просила за неї. Акамант і Демофонт везуть свою бабусю додому, і це один із найбільш зворушливих моментів у всій афінській традиції.

Визволення і присутність Етри – це завершення драми дому Тесея і повернення архетипу Великої Матері, яка породжує героя, супроводжує його у моральних рішеннях, страждає за його помилки і все ж таки повертається через онуків. Етра – рана дому, що повертається додому з честю. Звільнення бабусі – це очищення роду від тіні, повернення морального принципу, відновлення міфологічної рівноваги, завершення циклу помилки Тесея. Це той сюжет, який афінська агора мусила пам'ятати. Оскільки Акамант – витривалість, незламність, герой переходів. Його брат Демофонт – світло народу, дипломат, цар після Тесея. Їхня бабуся Етра – моральний центр роду, поневолений, але не зламаний.

Їхні біографії формують міст між добою політичних реформ Тесея, епохою Троянської війни і після неї. Монумент Акамонту на агорі, на наш погляд, є історією про фіксацію у геройстві нагадування про обов'язок перед родом, полісом і справедливістю. У міфологічному космосі Тесея його сини – Акамант і Демофонт постають як продовжувачі роду, і перехідні фігури повернення честі, що закріплюють афінську ідентичність між добою Тесея та добою Трої. Їхнє існування – це відповідь на ключові питання міфу: «Що думає поліс про героїзм після смерті героя? Як родова доля передається через покоління? Як інтегрується архетип героя у політичну традицію?».



У цьому смислі Акамант і Демофонт – це особистості тесеєвої спадщини, архетипні функції, закріплені в колективній пам'яті Афін. Акамант і Демофонт розглядаються як полісні нащадки кращого від Героя, вони є синами героя, як психологічні й політичні спадкоємці, що інтегрують доблесть, витривалість, дипломатію, повагу до роду, нове розуміння поліса. Етра – моральний стрижень династії, яка зазнала приниження, але повернулась завдяки героям нового покоління. Так Афіни підкреслювали стійкість, чистоту роду, перемогу етики над хаосом і центральність сімейної честі для поліса. Акамант і Демофонт - ці два сини Тесея, головні і безсумнівні спадкоємці роду Тесея у Плутарха, Гомера, «Кіпрії» та пізнішій традиції.

Розглянемо інших дітей Тесея. Серед них безсумнівно відомим є Іпполіт.

Іпполіт як Архетип Втраченої Чистоти

Його мати Антиопа (амазонка). Він є відомим завдяки трагедії Евріпіда «Іпполіт». Його інколи не називають «сином Тесея» у широкому смислі (через окрему лінію міфу), але за сюжетом він – кровний син Тесея. Чому його інколи не включають у «політичну генеалогію» Тесея? Тому що у полісному вимірі він не засновує лінії афінських царів, його історія – антидинастична трагедія, пов'язана з прокляттям Посейдона, до і після смерті в міфі він не продовжує рід. Проте антропологічно він – прямий син героя.

За етимологічним походженням Іпполіт (Ἱππόλυτος - Ἱππό-λυτος) складається з ἵππος – кінь (інстинкт, сила), та λυτός – розв'язаний, вільний. Іпполіт – це «той, хто розв'язує коней» є архетипом Сина-Амазонки і жертвою Тіні. Ім'я означає - «той, хто дає волю інстинкту» або «той, хто вільний від нижчих бажань». У Евріпіда він – аскет, посвячений Артеміді. Іпполіт є архетипом Тіні Тесея, він має всі ті чесноти, яких бракує батькові, а саме: стриманість, чистоту, відмову від гібрису (гордині), дистанцію до пристрасті, аскезу, прихильність Артеміді.. Він – антитесей, відзеркалення недоліків героя. У символічному значенні для поліса його смерть – це нагадування полісу про небезпеку афекту (через Федру), застереження проти імпульсивної влади, моральний урок про відповідальність правителя.

Як Архетип спадщини він є Архетипом Втраченої Чистоти. Поліс пам'ятає про жертву, яка нагадує, що героїчна сила без моральної зрілості приводить до трагедії. Архетип Святої Тіні, що нагадує політичному світу Афін про моральний закон, а тому його доля – аскетизм. Він обирає шлях, протилежний волі роду (еротика, сила, боротьба) – тому стає жертвою родового конфлікту. Іпполіт – жертва парадоксальної комунікації Федри: «Я люблю тебе – отже, ти винен».

Його історія – драматичний урок неправильних комунікацій у родині влади. Його Его – крихке, вразливе, його перфекціоністська структура легко руйнується афектом (прокляття Посейдона та брехня Федри). Його архетип спадку є моральним дзеркалом дому як попередження про небезпеку афектів.

Є згадки і про іншого сина Тесея, про Меланіппея.

Меланіппей (або Меланіпп) як архетип Темної Сили Роду



Зустрічається в декількох пізніх джерелах як син від амазонки Меланіппи, яку Тесей нібито викрав або переміг у бою. Версія менш популярна, але існує, як ехо традиції «амазонських синів» – символ підкорення матріархату. Етимологія його імені походить від Μέλας – чорний, темний, ἵππος – кінь. Меланіппей ім'я, яке позначає «чорний кінь», «той, хто народжений із темної сили», це архетип Амазонського Спадкоємця, як невизначенності наслідків. Це дитина від амазонки Меланіппи, тобто архетип темного союзу, син конфлікту між чоловічим і жіночим царством, носій войовничого матріархального коду. Для поліса він уособлює пам'ять про Амазономахію, інтеграцію жіночої війовничої енергії у афінську міфологію.

В архетипі спадщини він архетип Темної Сили Роду, яку Тесей здобув у війні. Меланіппей – архетип воїнської Аніми-Матері, доля конфлікту, комунікатор меж, Его сили-інстинкту. Син від амазонки Меланіппи як архетип Воїнської Аніми, інтегрованої у чоловічу лінію. Це – чоловік з жіночою силою, син матріархального світу. Його доля – конфлікт між двома системами (Афіни – Амазонки). Це дитина двох світів, не повністю прийнятий жодним. Він архетип провідника межових комунікацій - він завжди існує «між», виконує роль перекладача двох культур. Структура його Его потужна, інстинктивна, з великою силою, можлива агресивність без соціалізації (бо материнська культура не полісна, а племінна). У синтетичному архетипі спадку – це сила інстинкту у цивілізованій формі, пам'ять про війну з Амазонками.

Наступним є син Тесея – Сон.

Сон як морська лінія роду

У деяких аттичних локальних генеалогіях згадується Сон, син Тесея від невідомої жінки. Ім'я Сон (Σῶν) пов'язують із мисом Сунія (Σούνιον), де стоїть храм Посейдона. Тут міфологічна логіка така – Тесей, син Посейдона, Сон герой Сонійського мису культа Посейдона, це місцевий культ «закріпляє» присутність Тесея на мисі. Це культовий син, він важливий локально, майже невідомий в загальноеллінській традиції. Сон – архетип Морського Сина, архетипічний смисл продовження героїчної родової божественної лінії - Сон – син Тесея як сина Посейдона. Це – морська лінія роду, страж південних рубежів Аттики.

Він має символічне значення для поліса, тому що відповідає за торгівлю, морську безпеку, культ Посейдона на Сонії. Як архетип спадщини – це архетип Морського Патрона, що пов'язує Тесея з морською силою Афін і здійснює патронат над морською силою полісу.

Сон як архетип Морського Сина відбиває долю посейдонічної лінії роду, комунікатору горизонту, Его морської енергії. Сон має спадок Тесейової морської ідентичності і приналежний до стихії переходів, мандрів, торгівлі. Його доля – морський код роду, тобто рух, зміна простору, служіння рубежам. Його архетип – це бути комунікатором зовнішнього світу, тим, хто пов'язує Афіни з Егейською мережею островів. Психологічно він є динамічним, соціально рухливим типом, він вже тяжіє до експансії через можливе «розмиття меж»,

властиве дітям моря. У синтетичному архетипі спадку він - Горизонт Афін, вихід у світ, Посейдонічний код дому.

Онамест та Євєн як легітимація локальних гілок роду

Іноді пригадують також Онаместа (Ὀναμής або Ὀνομάστης) та Євєна (Εὔγηνος або Eugenos) як синів Тесея, вони згадується у пізніх міфографів. Ймовірно вони культово пізній додаток, що мав легітимізувати локальні роди. У пізньоримських компіляціях з'являються ще «сини», але їх вважають або алегоричними (персоніфікація чеснот), або генеалогічними вигадками місцевих родів. До міфологічно достовірних вони не належать.

Окрім синів Тесея у спадщині його роду є дочки, яких у патріархальній традиції полісу не так часто згадують. Відомі дочки – *Меланіппа й Іфіаніра,* архетипи Сакральної стійкості, як Доля Ритуалу і комунікатори Глибинної Культури, Его ритуальної ідентичності. Це – жіночі та культові нащадки Тесея, архетипи Жриці, Сакральної Доньки, Хранительки Роду. Вони інтегрують жіночу частину спадщини. Їх доля – ритуальна, вони включають рід Тесея в культ Артеміди, Афіни, Посейдона і локальних демів. Вони комунікатори символічного порядку, які пов'язують міф героя з ритуалами громади. Їх Его інтегроване в сакральний порядок, вони стабільні, не конфліктні, ритуальні.

У синтетичному архетипі спадку вони маніфестують ритуальну пам'ять і жіночий баланс у героїчній тривалості тяглості.

Меланіппа як воїтелька-жриця

Меланіппа, її ім'я збігається з ім'ям амазонки, це можливо донька від Антиопи або іншої жінки. Зустрічається в переказах про Тесея як посвята храмам Артеміди. Вона є архетипом Посвяченої Артеміді. Як й ім'я амазонки Меланіппи вона має значення «чорного коня», як символ інстинкта і темної сили. У жіночій формі це – архетип воїнки-жриці, посвяченої Артеміді. У символічному значенні для поліса вона виконує роль посередниці між Тесеєвою мужністю, жіночою силою натхнення, ритуальною чистотою Артеміди. В архетипі спадщини вона є архетипом Жриці-Спадкоємиці, що інституціалізує жіночу сторону сили геройського роду Тесея.

Іфіаніра або Іфіанісса як сакрально-жіноча лінія роду.

Про неї є пізня аттична згадка, її функція – сакрально-жіноча лінія роду, тобто участь у ритуалах Афін.

У цілому серед дітей Тесея безсумнівними є Іпполіт, Акамант, Демофонт, ймовірними, локальними, але міфологічно обґрунтованими є Маланіппей, Сон, Меланіппа (донька). Пізні ритуально-культові або римські повідомлення згадають Онамеса, Євєна, Іфіаніру. Міфічно пізні діти (Онамес, Євєн, Іфіаніри) є Архетипом Культурної Легітимації. Їхні імена не мають важливого міфу, але мають важливу політичну функцію, установити ритуальну та культурну присутність роду Тесея у різних демах Аттики. Це культові діти, що виконують функції легітимації родів, заснування культів, з'єднання локальних демів із афінським центром.



Архетипи спадщини можливо розглядати як виміри, або архетипи Ритуальних Ниток, що тримають поліс разом. Багато дітей Тесея «випали» з канону через те, що Афіни створювали ідеологічний наратив, де важливо було залишити одну головну спадкову лінію – Акамант і Демофонт, не розпорошувати політичний міф, підкреслити перехід влади після смерті героя, показати стабільність, а не хаос родини. Тому у міфі другорядні для поліса діти винесені на периферію або забуті.

У Тесея як лімінального героя є багато дітей, оскільки вони символізують різні горизонти впливу, різні союзи та конфлікти, різні архетипні аспекти Аніми та Анімуса, розгалуження соціального й сакрального порядку. Це – психологічна та політична множинність, відбиток його експансивної, космополітичної природи. Архетип Спадщини Дому Тесея – це множинна архетипна система, де кожна дитина втілює окремий аспект його героїчної природи: Акамант – витривалість і захист роду, Демофонт – політична ясність і посередництво, Іпполіт – чистоту й тіньову компенсацію, Меланіппей – темну силу войовничого союзу, Сон – морську силу і посейдонічний код, доньки – сакральні жіночі лінії, культові діти – ритуальна інтеграція поліса. Це створює багатошарову модель спадщини героя, де кожен нащадок є не «біологічною фігурою», а архетипним модулем політичної та духовної енергії Афін.

Головний синтетичний архетип спадщини – «діти дома Тесея» - це Архетип Полісного Множинного Героя. Він складається з таких елементів: стійкість і витривалість (Акамант), ясність і справедливість (Демофонт), чистота, моральне дзеркало і тіньова компенсація (Іпполіт), військово-жіночий баланс вірогідно кримінальний вимір (Меланіппей), морська сила Аттики (Сон), сакральна жіноча лінія Воїнки-жриці (Меланіппа), ритуальна інтеграція демів (Іфіаніри, Онамес, Євєн). Разом вони формують архетипну географію, через яку Афіни будують власну ідентичність.

У синтетичному Архетипі Спадщини усі діти Тесея разом створюють єдиний мультиархетип, який несе афінську ідентичність. Архетип Спадщини Тесея має архетипи Героя, Правителя, Дипломата, Тіні, Інстинкту, Моря, Ритуалу. Це – повна карта психологічної географії дому героя, де кожен нащадок втілює окремий «орган» великого архетипного тіла Афін. Це – повна психологічна й політична топологія становлення Тесея як засновника Афінського поліса.

Божественні покровителі Тесея віддзеркалюються не так рельєфно, як у Геракла, однак Афіна (богиня мудрості та поліса) концептуально близька йому як патронка Афін і стратегічної кмітливості, вона виступає його ментором в укладанні угоди після силової медіації. Противниками є не стільки конкретні боги, скільки «пережитки» хаотичного й чудовиського – розбійники, Мінотавр, амазонки в їх образі «іншого» порядку. У політичному плані його противниками стають внутрішні опоненти в Афінах, котрі уособлюють іншу аристократичну лінію, що не погоджується з новим порядком. Тесей – герой, що досягає



громадянської величі, але має «дефіцит інтеграції» на етапі ідентичності та близькості: він засновує порядок, але не вповні інтегрує власну тінь.

Для нас цікавим у аналітичному розгляді Героя в психоаналітична карті Тесея є розгляд складових, які можливо розглядати в прикладному значенні. Архетипічний шлях - як Тесей проходить трансформацію від героя-самостійного мандрівника (подолання розбійників) до медіатора поліса (поховання заколотників). Конфлікти на його шляху – як зустріч із насильством, хаосом, тиранією, жорсткою нормою, природною стихією та жіночим воїнством. Рішення, в яких Тесей не долає, а інтегрує ці сили, перетворюючи хаос на порядок, варварство на цивілізацію. Роль стратегії і мудрості Афіни - вона завжди виступає менторкою стратегічного порядку, спрямовує героя до гармонії між індивідуальним і колективним, силою й законом, хаосом і космосом.

Заключна точка - перемога визначає Тесея як героя-медіатора, уособлення політичного й цивілізаційного архетипу Афін, вихованця самої богині мудрості, але який має і поразку – коли його гординя та інфляція Его нарцисічної особистості – притягує до драм і до забуття у підземному світі Аїда і в зраді і вбивстві після вигнання з Афін. Наприклад, Плутарх показує нам Тесея не як готового героя, а як юнака, що відчуває у собі тягар прихованої істини. Мати не відкриває йому імені батька – і тим самим формує порожнечу, «отвір для архетипу». Тільки герой готовий витримати напругу невідомого батьківства. І Тесей її витримує.

Камінь – перший символ шляху. Це «камінь долі», «камінь невідомого». Його підняття – це підняття тягаря роду, підняття свого імені, віднаходження зв’язку зі світом предків. У Плутарха це виглядає просто, юнак піднімає камінь і знаходить меч та сандалі. Але в юнгіанському ключі – це момент повернення батьківського архетипу у свідомість. Меч – символ активного принципу, Логосу, Закону. Сандалії – символ дороги й долі (грец. hodós – «шлях», «дорога»). Герой уперше торкається до матеріалу своєї Самості. Він активує родовий «потяг до влади» (Herrschertrieb), закодований у лінії Пелопідів. Тут формується «ідеальний батько всередині Я», на якого герой буде рівнятися.

Вже з перших кроків дорослого життя Героя, він є містком між стихією та законом. Тесей має двох батьків – людського царя Егея і божественного Посейдона. Але така подвійність у міфі ніколи не є просто дублікатом. Це – два способи існування Егей – закон, порядок, міський Логос, Посейдон – глибинна прото-сила, несвідоме, стихія, хвиля, пристрасть. Тесей уособлює конфлікт між цими двома світами. Він цивілізатор, але його вдача сповнена імпульсу океанічної безодні. Він реформатор Афін, але його життя – низка пристрасних учинків. Він носій справедливості, але не уникає актів насильства, які сам засуджує в інших. Це дуалістичний героїчний комплекс є природною фазою індивідуації, герой має пройти між Сциллою Тіні й Харибдою надмірного морального ідеалізму. Герой несе в собі два родових коди, два доленосні потяги. Один – до полісної влади й упорядкування (Егей), другий – до ризику й

глибинної пристрасті (Посейдон). Така подвійність – джерело його внутрішніх розщеплень і криз.

Тесей залишається в пам'яті поліса як державотворець, як герой, що створює порядок. Справжній герой античності – не той, хто лише перемагає чудовиськ. Справжній герой – той, хто здатен «дати місту новий Логос». Тесей у Плутарха, який намагався прибрати міфічну основу, мандрівник, переможець, той, хто об'єднав Аттику (συνοικισμός), заклав Панафінеї, і створив міфологічну та політичну карту Афін. Тут його архетип переходить із рівня «воїна Тіні» в рівень короля-посередника, структуру, яку можливо позначити як символ царя як носія Самості для цілого колективу. У психологічному плані це – стадія інтеграції. Відносно полісу - це зміна структури взаємодії у громаді.

Героїчна трагедія Тесея пов'язана з тим, що Самість розкладається зсередини. Міф визначає, що герой не може «жити щасливо». Міф ніколи не дозволяє герою залишитися у стані спокою. Герой має навчитися гармонізувати свої стани, інакше після кульмінації і максимального напруження сил, має бути відновлення, але може бути і розпад, після індивідуації, має бути зцілення, а може бути тіньовий відкат, після створення держави, має бути розвиток, а може бути руйнація власної особистості.

Любовні історії, війни з амазонками, смерть Егея, згубна історія Федри й Іпполита, викрадення Єлени, полон у Аїда, вигнання, смерть на Скіросі – це поетапний демонтаж Самості героя, повернення тіні, повернення хаосу. Це означає, що Герой не зміг повністю інтегрувати Самість. Він не зміг вирватися з родових сценаріїв долі, його не відпустили сценарії роду Пелопіда. Герой з нарцисичною структурою має змінюватися, розвиватися відповідально до реальності, але нарцисізм може руйнувати, і герой може не витримати тиску реальності, втратити міру, стати тираном, або руйнувати себе в запереченні проблем реальності. Це також означає, що герой не зміг змінити власну систему відносин і комунікацій в сім'ї, хоча змінив її у державі.

Тому його життя переходить у культ героя – колективне несвідоме Афін.

Яка рекогносцировка Героя серед інших Героїв? І чому Тесей часто розглядається як головний герой архетипної Греції? Спробуємо лише позначити значення героїв. Персей маніфестується як фатумний і династійний герой, він – герой удачі й богів. Геракл представ як онтологічний герой, герой сили, і син Бога. Ахілл представ як майстерний і невразливий воїн, – герой битви. Одіссей, улюбленіць Афіни, є героєм стратегії, хитрості і розуму.

Тесей в цьому ряду є героєм полісу-держави, він– герой становлення. Він – той герой, чия біографія накладається і нерозривно пов'язана з шляхом поліса, держави, колективної психіки. Його життя – це довга тінь Афін. Його смерть, за межею полісу, це ранена межа світу. Його культ – пам'ять про те, що герой завжди народжується там, де земля й море втрачають свої обриси і Герой має бути на боці полісу. У цьому вся глибинна, аналітично-психологічна сила його міфу, Тесей – це людина, яка бореться зі своєю долею, і доля робить його героєм.



Лінія психобіографії Тесея.

Аналіз Героя Тесея дає і психоаналітичну систему конфліктів і їх зв'язок з Афіною).

1. Конфлікт народження і походження - Тесей народжений від подвійного батьківства (Егея та, за іншою версією, Посейдона). Це закладає архетипічний розрив між морським й земним, хаотичним й впорядкованим. Роздвоєна ідентичність є процесом пошуку власного «Я» через ініціаційні випробування. Богиня Афіна уособлює гармонізацію й підпорядкування хаосу порядку – стає образом суперего, що стримує тінь Посейдона.

2. Конфлікти шлях Тесея суходолом і розбійники демонструють долання єдності зовнішніх і внутрішніх конфліктів як ініціація Героя. Тому ту важливими є Противники Тесея. Періфойт (той, що вбивав палицею) – це символ садистичного батька (страх фізичного насилля). Сініс (той, що розривав сосни) – символ роздвоєння та проекції тіні. Скірон (той, що кидав у море) – страх деструкції, приниження. Керкіон (борець) – боротьба з примітивною тілесністю. Прокруст (ложе) – символ тоталітарного закону, нав'язування норм. Цей процес є серією конфліктів із «тінню», де Тесей проходить конфлікти, які знецінюють Героя, так звані кастраційні й садистичні архетипи. Афіна тут як центр тяжіння руху - як менторка-стратег підтримує асиміляцію тіні – Тесей долає монстрів їхніми ж методами, інтегруючи агресію в порядок.

3. Конфлікт з Мінотавром і Лабіринтом – це сюжет зіткнення Героя зі Звірем несвідомого – плодом інцесту Пасіфаї й бика. Психоаналітичний смисл процесу полягає у подоланні Едіпового комплексу через інтеграцію сексуальності й інтелекту (нитка Аріадни як символ «логосу»). Афіни спрямовує Тесея діяти стратегічно, не покладатися лише на силу. Це її виховання – розум сильніший за хаос бажання. Рятує ситуацію Аріадна - архетип стратегічного дороговказу.

4. Конфлікт поховання загиблих заколотників (Семеро проти Фів) є історією про порушення сакрального порядку, оскільки герої Фівської війни лишаються без поховання. Це – конфлікт між законами держави і законами богів (Атланта Антігони).

Психоаналітично цей процес: розгортається як інтеграція суперего (шанування предків, культ смерті). Афіни через мудрість матері Тесея впливає на Героя, він бере на себе місію посередництва й закріплює це присягою Афіні. Це вже функція героя як медіатора між поколіннями.

Існує і закономірність інтеграції Аніми і Анімусу Героя в Самість, відсутність якої призводить до падіння Героя і необхідність і виклик нащадкам відновити гідність роду.

Таким чином, архетип Тесея фіксує принциповий перелом у логіці героїчного конфлікту, де боротьба виходить за межі індивідуального подвигу і набуває чітко вираженого соціально-політичного виміру. Психобіографія Тесея – це історія переходу від стихійного або надлишкового героїзму до відповідальності за простір спільного життя. Якщо Геракл, його старший Герой,



очищує світ від первісних загроз, то Тесей уперше стикається з проблемою впорядкування вже очищеного, але хаотичного простору.

Центральним образом конфлікту в Тесея є лабіринт, архітектурна пастка, топологія безладу, де відсутні прозорі межі, орієнтири й правила. Мінотавр у цьому контексті постає не стільки чудовиськом, скільки симптомом неправильно організованого простору влади, жертви та страху. Тесей вступає у конфлікт не з ворогом, а з системою, що продукує хаос. Його перемога не може бути досягнута лише силою – вона потребує стратегічного мислення, пам'яті й здатності повертатися.

Ключовим стратегічним інструментом Тесея стає нитка Аріадни, яка символізує не допоміжний засіб, а сам принцип полісної стратегії. Нитка – це зв'язок, маршрут, відповідальність за повернення, тобто те, що відрізняє політичну дію від героїчного імпульсу. Перемога Тесея полягає не в знищенні Мінотавра як такого, а у створенні можливості виходу з лабіринту – для себе і для поліса. Важливим є повернення до полісу. Це якісно нове розуміння перемоги як відновлення керованості простору.

У соціальному вимірі Тесей є архетипом героя-засновника, який переводить конфлікт із площини насильства у площину порядку. Його психобіографія включає перемоги, за якими знаходяться важкі етичні вибори, що демонструють ціну політичної відповідальності. Відмова від Аріадни, конфлікти з родичами, внутрішні суперечності – все це вказує на те, що полісний герой змушений жертвувати особистими зв'язками заради стабільності спільного.

З точки зору конфліктології, Тесей репрезентує модель розв'язання конфліктів через інституалізацію. Він не усуває всі загрози остаточно, але створює правила, межі та процедури, що дозволяють конфліктам не руйнувати спільноту. Його перемога є тривалою, але крихкою, вона потребує постійного підтримання і може бути втрачена у разі порушення балансу між владою і відповідальністю.

У психоаналітичному смислі Тесей уособлює інтеграцію героїчного Я з колективним виміром. Його шлях показує, що зрілість суб'єкта визначається не здатністю перемагати, а здатністю відповідати за наслідки перемоги. Перемога як встановлення порядку – це не кінець конфлікту, а початок політичної роботи з ним.

Психобіографія Тесея фіксує перехід до нової стадії архетипу Героя: від сили і спокути – до стратегії і відповідальності. Так і тут народжується поліс як форма колективної перемоги над хаосом, а герой уперше стає переможцем, як хранителем порядку.

Розділ IX
Беллерофонт. Архетип Героя тактичної досконалості. Перемога як ризик гібрису

Беллерофонт (Βελλεροφόντης), герой коринфського циклу, постає як один із найяскравіших зразків високого, але трагічного героїзму, поруч із такими фігурами, як Геракл і Тесей. Його історія не зводиться ані до перемоги над Химерою, ані до польоту на Пегасі. Перед нами – складний міфологічний наратив про випробування невинності, про божественний дар і гібрис, про піднесення й падіння, а головне – про конфлікт героя не стільки з чудовиськами, скільки з людськими інтригами, політичною підозрою та власною амбіцією. Беллерофонт є архетипом героя, який перемагає зовнішніх монстрів, але зазнає поразки у внутрішній боротьбі з власною гординею.



Беллерофонт, що бореться з Химерою, бл. 575–550 рр. до н.е.
Аттична чорнолакова чаша (*Siana cup*).Musée du Louvre, Париж (інв. A 478). Сцена подвигу героя на Пегасі в боротьбі з чудовиськом Химера

Рис.41

Міф і психобіографія Беллерофонта

Етимологічне походження імені Беллерофонта є предметом тривалих дискусій; нижче подано лише ті основні позиції, які мають значення для подальшого аналітико-психологічного аналізу.

Класична форма імені героя – Βελλεροφόντης (Bellerophóntēs). Уже в античності її осмислювали як єдність двох складових. Другий елемент, -φόντης / -φοντης, означає «убивця», «той, хто вбиває», і походить від phoneúō – «убивати». Ця морфологічна модель використовується, наприклад, у знаменитому епітеті Гермеса Ἀργειφόντης – «убивця Аргоса».

Перший компонент імені – Bel(l)er- – має кілька версій тлумачення. За однією з них, він пов’язується з архаїчним коренем, спорідненим із belos або bélemnon – «дротик», «метальна зброя». У такій реконструкції Belleros як окремий персонаж не є необхідним: ім’я могло первісно означати «той, хто метає дротики» або «той, хто володіє метальною зброєю». Друга версія виводить ім’я від імені міфічного Belleros – особи, яку герой нібито вбив, після чого отримав ім’я Bellerophontes. Проте сам Belleros як персонаж засвідчений лише у схоліях до Гомера та пізніх візантійських коментарях – радше як пояснення вже існуючого імені, ніж як елемент автентичної міфологічної традиції. У найкращому разі він постає як тінь коринфського тирана або місцевого даймона, «жертви» героя до початку його великої історії. З позицій суворої філологічної науки це радше етимологічний конструкт, характерний для пізньоантичного прагнення зробити героїчні імена «прозорими» за моделлю Арг(е)і-phontes – «убивця Аргоса». Його статус – не історичний персонаж, а пояснювальна фігура.



Беллерофонт, верхи на Пегасі, женеться за Химерою, бл. IV ст. до н. е.
Червоно-лакове блюдо (фотографія з виставки «Monsters...», Palazzo Massimo alle Terme, Рим). Фото: Carole Raddato (CC BY-SA 2.0)

Рис.42



Інша лінія інтерпретації пропонує розглядати Беллерофонта як Bane-slayer, «убивцю зла» або «змієборця». Р. Карпентер та низка індоєвропеїстів пов'язують перший елемент імені з рідкісним словом ἔλλερον – «шкода», «лихо», яке граматики тлумачили як «зло». В такому прочитанні Bellerophontes означає «той, хто вбиває зло» або «той, хто знищує чудовиськ», що вписує героя в ширший індоєвропейський ряд драконоборців – від Індри та Врітри до Тора й Мідґард-змія. У цьому сенсі Беллерофонт може вважатися одним із найранніших змієборців грецької міфології в структурному і сюжетному значенні.

У деяких джерелах повідомляється, що Беллерофонт випадково вбив людину, іноді названу його братом Деліадом. Цей мотив мимовільного злочину відкриває лінію очищення та вигнання. Герой прямує до царя Прета в Тірінфі, аби бути очищеним, і вже тут постає як фігура амбівалентна: він одночасно сильний і благородний, але позначений тінню вини, що не залишає його від самого початку.

Беллерофонт народився в Коринфі. Його батьком за однією з версій був Главк, син Сізіфа, за іншою – сам Посейдон. Мати героя називається Евридікою або Перімедою залежно від локальної традиції. Главк Коринфський (іноді Глаукій), син Сізіфа, був царем Ефіри – давньої назви Коринфа – і носієм складного родового сценарію. Відомою є його трагічна доля: за окремим міфом, він розгнівав богиню Афродіту, годував своїх коней людським м'ясом або забороняв їм спаровуватися, прагнучи зробити їх швидшими. Під час похоронних ігор на честь Пелія коні збожеволіли, скинули Главка з колісниці та розірвали його на частини. У символічному вимірі коні як атрибути Посейдона та інстинктивної сили, що пожирає людину, означають неінтегрованість інстинктивного начала у Самість. Стихія руху, позбавлена міри, знищує вершника, який намагається керувати нею в екстремальних умовах.

Ім'я Главк (Γλαῦκος, Glaukos) походить від прикметника зі значеннями «блискучий», «світлий», «сіро-блакитний», «зеленувато-блакитний» – кольору моря або очей. Воно асоціюється з морем і з жорсткою, блискучою природою. Походження Беллерофонта від Главка пов'язує його з Коринфом і родом Сізіфа, відомим своєю хитрістю та покаранням. У цій лінії закладається тема гібрису: як дід, так і батько, а згодом і сам Беллерофонт гнівлять богів – Сізіф своїм обманом, Главк через зневагу до богині, Беллерофонт – спробою злетіти на Олімп. Це символізує людську схильність до зухвальства та саморуйнівної гордині, пов'язаної з неінтегрованістю Аніми, Анімуса Посейдона та стихії інстинктів у Самість.

За альтернативною, почеснішою версією, справжнім батьком Беллерофонта був Посейдон. Як і багато інших героїв, він постає напівбогом, напівлюдиною – носієм нарцистичної розщепленості архетипу. Посейдон, бог морів, землетрусів і коней, спокусив матір Беллерофонта, чим легітимізував його зв'язок із Пегасом – крилатим конем, також сином Посейдона (від Медузи Горгони). Це походження пояснює як майстерність Беллерофонта у поводженні з кіньми, так і його здатність приборкати Пегаса. Божественне походження

вносить у постать героя елемент хаосу, неконтрольованої природної сили та величі. Воно наділяє його надлюдськими якостями, але водночас закладає внутрішній конфлікт між смертною природою та божественним даром, що і становить ядро його трагедії.

Міф про походження Беллерофонта вибудовується у напрузі між двома світами: з одного боку – смертний рід Главка й Сізіфа, що символізує людський гібрис і небезпеку зазіхання на божественне; з іншого – божественний рід Посейдона, який маніфестує надлюдську силу, зв'язок із природною стихією та велич. Беллерофонт є героєм, розірваним між цими началами, що зрештою призводить до його падіння, коли він намагається стерти межу між людиною і богом.



Беллерофонт і Химера, бл. 300–270 рр. до н. е.
Антична мозаїка з Родоса.
Palazzo Massimo alle Terme, Рим.
Сцена подвигу героя, що вражає Химеру верхи на Пегасі.

Рис.43

Беллерофонт – це герой, розірваний між цими двома началами, що зрештою призводить до його падіння, коли він намагається стерти межу між людиною і богом. Посейдон – можлива божественна реінтерпретація, що дає



Беллерофонту сакральну силу. Посейдон як справжній батько – джерело стихійної сили, кінної та морської енергії (Пегас – також «морський» кінь, народжений з моря, коли Посейдон і Медуза надали йому і його брату народження).

Главк як людський батько – цар, пов'язаний з конями, силою, воєнними чеснотами і жахливою смертю як «попередженням» Беллерофонту щодо злиття з кінською, інстинктивною силою без міри, силою без контролю (Homer, n.d., Book 6, lines 180-295). У Гомера є вказівки на його надзвичайну красу (kallos) і воїнські чесноти – це «герой, якого люблять боги».

Міфологічна фігура Беллерофонта розгортається у структурі подвоєного батьківського архетипу – одного законного, іншого сакрального, що створює внутрішній конфлікт між «соціально дозволеним» та «стихійним» шляхами самореалізації. Інстинктивні та розщеплені родові сценарії частково врівноважуються лінією матері – Евріноми. Мати Беллерофонта, Еврінома, донька Ніса, навчена Афіною ремеслу й мудрості, уособлює архетип законної, освяченої богинею-опікункою матері. Її ім'я пов'язане з «широким законом» або «простором міри» (eurys + nomos), і вона вносить у родову конфігурацію потенціал розвитку в режимі мудрого самообмеження.

Втім сюжет Беллерофонта майже не розігрує цю можливість. Герой значно більше тяжіє до неінтегрованого шляху батьківської стихії, ніж до материнської міри. Афінська лінія присутня радше символічно – через золоту вуздечку Афіни, яка керує творчістю, крилатим конем Пегасом, владою та правлінням, але не через повноцінну внутрішню інтеграцію принципу міри.

Діти й онуки Беллерофонта символізують продовження долі, і згодом ця лінія потребує окремого докладного аналізу. Від Філонойї Беллерофонт мав трьох дітей – Ісандра (Пейсандра), Гіпполоха і Лаодамію. Гіпполох став батьком Главкаса, який воює під Троєю і розповідає Діомеду історію діда; таким чином міф перетворюється на матрицю дружби й дипломатії просто на полі бою. Лаодамія стала коханкою Зевса і матір'ю Сарпедона, якого також чекала героїчна смерть у Троянській війні. Родова програма продовжується у фігурах героїчних, але фатально приречених воїнів, пов'язаних із богами, проте не захищених від трагедії. У цій родовій структурі чітко проступають чотири лінії:

перша – лінія Сізіфа, що несе матрицю хитрості, порушення меж і покарання, постійної боротьби з богами та спроб обдурити смерть;

друга – лінія божественного батька Посейдона, що втілює стихійність, імпульсивність, морську глибину й несвідому агресію;

третя – лінія соціального батька Главка, пов'язана з легітимною владою, полісною відповідальністю, агресивністю, кіньми й війною, зневагою до людського життя;

четверта – лінія матері Евріноми, тобто архетип Афіни – стратегії, мудрості, міри та закону.



Поява божественного батька у долі Беллерофонта означає не заперечення соціального батька Главка, а збереження правонаступності без внутрішнього примирення цих начал через материнською лінією.

У родовому сценарії Беллерофонта конфігурується потужний сексуально-агресивний і параноїдно-владний вектори профілю, схильність до героїчних ризиків, убивств, але й до фатальних помилок, пов'язаних із гібрисом – надмірною самовпевненістю та порушенням міри.

Про пайдейю Беллерофонта – його виховання – збереглося небагато даних. Однак із комплексу його вмінь – володіння зброєю, об'їзд Пегаса, блискуча стратегічна вправність – можна зробити висновок, що він отримав аристократичне виховання: умів керувати конем, володів списом і дротиком, мав харизму й красу, що робило його подобою молодого Геракла.

У цій інтерпретації Беллерофонт постає як герой архаїчного епосу, як складна аналітико-психологічна фігура, а сам міф – історія подвигів, за якою знаходиться ретельно сконструйоване попередження про межі героїзму, небезпеки гібрису, незрілість роботи з власною Тінню та Анімою, а також про те, як війна, дипломатія й пам'ять роду переплітаються в одному життєвому сценарії.

Лінія психобіографії Беллерофонта: між родовою програмою і гібрисом.

Перший міфічний сюжет – народження Беллерофонта від Евріноми та Посейдона в домі Главка, його навчання й виховання у царському домі, а згодом убивство родича Деліада як несвідомий прорив Тіні та втеча до Прета по очищення – визначає загальну психобіографічну логіку героя. Сюжетний смисл цього ланцюга полягає в тому, що герой вступає на шлях через первинну вину: у термінах Джозефа Кемпбелла це «поклик до пригод», обумовлений гріхом і вигнанням.

На гашу думку, аналіз має починатися з родового контексту, адже біографія героя завжди «пишеться» в межах динаміки роду. Беллерофонт – онук Сізіфа, «найхитрішого з людей», який неодноразово намагався обдурити богів і смерть і за це був приречений на нескінченне виснажливе покарання. Ця лінія – лінія порушення меж, конфлікту з божественним порядком, гри з Трансцендентним, що неминуче завершується катастрофою.

Його соціальним батьком є Главк – цар і вершник, пов'язаний із силою коней та воєнною доблестю. В ряді традицій наголошується, що справжнім біологічним батьком Беллерофонта був Посейдон – бог моря, стихійності й глибин, а матір'ю – Еврінома, донька Ніса, пов'язана з мудрістю та ремеслом, навчена Афіною.

Родове самосвідчення Беллерофонта в «Іліаді»: міф як дипломатія пам'яті

Ключовим джерелом для реконструкції родового наративу Беллерофонта залишається VI пісня «Іліади», де його онук Глаук розповідає Діомеду історію свого діда. Цей епізод має генеалогічне і глибоке символічне та комунікативне значення, міф тут функціонує як форма дипломатії пам'яті, як спосіб упізнавання

й взаємного визнання між ворогами на полі бою (Homer, n.d.; Homer, 1924; White, 1982).

Цитата з Гомера, подана нижче, фіксує у переліку родових імен цілісну модель мислення, у якій біографія героя постає як частина космічного та морального порядку:

Главк про свій род. Гомер «Іліада»

««Хоробрий Діомеде, – відповів син Гіпполоха, – навіщо питати про мій рід? Як покоління листя, так і покоління людей. Вітер дме, і однорічне листя розкидається по землі, але дерева пускають бруньки, і свіже листя розпускається, коли знову приходить весна. Так народжується одне покоління людей, коли інше помирає. Однак, якщо ти хочеш знати мій рід, уважно послухай, що вже знають інші. Є місто під назвою Ефіра в кутку Аргосу, кінного пасовища, і жив там чоловік на ім'я Сізіф , найхитріший з людей, син Еола. У нього був син на ім'я Главк , а Главк був батьком незрівнянного Беллерофонта , якому боги дали красу та всю чоловічу грацію. Але Зевс підпорядкував його царю Проту , який був сильнішим, і задумав проти нього змову, і вигнав його з аргоських земель. Дружина Проета, прекрасна Антея, шалено прагнула Беллерефонта і благала його таємно переспати з нею, але мудрий Беллерефонт був праведною людиною і не піддався вмовам. Тож вона сплела павутиння обману і сказала цареві Проету: «Убий цього Беллерефонта, який намагався захопити мене силою, або помри, роблячи це». Цар розгнівався на її слова. Він не хотів убивати Беллерефонта, бо його серце стиснулося від убивства, але відправив його до Лікії і, видряпавши багато смертельних знаків на складеній табличці, дав йому цей фатальний знак і наказав передати його лікійському цареві, своєму тестеві, щоб таким чином спланувати його смерть. Беллерефонт вирушив до Лікії в супроводі незрівнянних богів, і коли він досяг потоків Ксанфа, цар великої Лікії зустрів його з почестями, приймаючи його дев'ять днів і приносячи в жертву дев'ять волів. Але коли рожевоперста Зоря засяяла десятий день, господар розпитав його, і запитав, який знак він приніс йому від свого зятя Прета.

Розшифрувавши фатальне послання, він наказав Беллерефонту вбити жахливу Химеру, породжену богами, а не людьми, яка мала левову голову, козяче тіло та зміїний хвіст, і дихала смертоносними пострілами палючого вогню. Але Беллерефонт убив її, керований богами. Далі його послали проти сумнозвісних Солімів, і він бився, як він сказав, у наймогутнішій битві, в якій він коли-небудь брав участь. Потім, по-третє, він вирізав амазонок, жінок, рівних чоловікам. Цар задумав смертельну хитрість для свого повернення, влаштувавши засідку з добірних лікійських воїнів. Але жоден з них не повернувся: неперевершений Беллерефонт убив їх усіх. Тоді цар зрозумів, що він справжній син богів, і запропонував йому свою дочку та половину свого царства, щоб він залишився. Лікійці також виділили для нього маєток першого рангу з ділянками фруктових садів та ріллі для його розваги.

Пані народила Беллерефонту, цьому войовничому чоловікові, трьох дітей: Ісандра, Гіпполоха та Лаодамію. Зевс-радник спав з Лаодамією, і вона народила божественного Сарпедона, який тепер був воїном у бронзовому одязі. Але настав час, коли Беллерефонта також зненавиділи боги, і він самотньо блукав Алейською рівниною, роз'їдаючи своє серце та цураючись людських шляхів. Арес, не втомлений війною, убив свого сина Ісандра, борючись зі славними Солімами; а Лаодамію в гніві вбила Артеміда з Золотих Візків. Гіпполох залишився і став моїм батьком, і від нього я визнаю свій рід. Він послав мене сюди, до Трої, і наполегливо наказав мені бути найкращим і найхоробрішим, і не ганьбити моїх предків, найкращих людей в Ефірі та всій широкій Лікії. Такий мій рід, від цієї крові я походжу (Homer, 2009, Book VI).

Homer. (2009). The Iliad: Book VI (A. S. Kline, Trans.). Poetry in Translation. Retrieved January 12, 2026, from https://www.poetryintranslation.com/PITBR/Greek/Iliad6.php



У цьому тексті міф виконує функцію своєрідного «родового паспорта», що легітимує героя як воїна, а як носія певної космічної ролі. Символіка листя, що народжується й опадає, вбудовує людину в цикл природного часу, але водночас не знімає персональної відповідальності за вибір і вчинок. У цьому місці Беллерофонт постає як герой, «якого люблять боги», але якому водночас судилося бути небезпечним для самого космосу – мотив, який пізніше стане ключовим у долі героя (White, 1982; Lowry, 2019).

У такій конфігурації родового дерева чітко проступає «фатальна структура вибору», герой отримує у спадок одночасно декілька несумісних векторів. Від Сізіфа – спокусу випробовувати межі, хитрувати, домагатися більшого, ніж «належить смертним». Від Посейдона – невичерпну енергію, імпульсивність, стихійність, пов'язаність з кіньми й морем, тобто зі стихією несвідомого. Від Ґлавка – легітимність царської влади та воїнську компетентність. Від Евріноми – потенціал мудрої міри, «широкого закону», де свобода має бути врівноважена формою. Беллерофонт із самого початку описується як «прекрасний» і «наділений усіма чоловічими чеснотами», дарованими богами. Це класична ситуація героїчного нарцисизму як ідеалізованого образу себе як «кращого серед людей», очікування особливого ставлення від богів і людей; слабких кордонів між реальністю й фантазією (що завершиться спробою злетіти на Олімп). Така структура, схильна до розщеплення: «я – або бездоганний герой, або жалюгідний вигнанець».

Однак юнацький епізод убивства родича руйнує цю потенційну гармонію. Вбивство близького – класична сцена прориву Тіні, герой, обдарований усіма чеснотами, раптом здійснює акт, який не вписується ні в раціональну логіку, ні в моральні норми. Це – витіснена агресія, яка проривається назовні в момент, коли Его ще не здатне її інтегрувати. Це реалізація родової програми насильства й порушення табу – так доля «замикається» на ньому.

Це ключова сцена «первинної вини» в психобіографічному смислі - тіньова дія, коли герой не усвідомлює власної деструктивності і виносить її «назовні» в образ убитого. Це акт фатального повторення родової програми (насильство, порушення табу), яке запускає кар'єру вигнанця. Також ця рання сцена сприяє формуванню нарцисичної й агресивної організації характеру, почуття грандіозності переплітається з глибокою, витісненою провиною. У долі Беллерофонта активна проявляється нарцистична траєкторія. Фінал його життя (самотність, блукання на Алеянській рівнині) – це, власне, колапс нарцисичної конструкції.

Мотив вигнання після злочину створює фундаментальний екзистенційний контексте - Беллерофонт вступає в доросле життя не як «нормальний» спадкоємець царського дому, а як вигнанець, що шукає очищення. Цей воїн є носієм «зіпсованої» родової лінії, який вимушений шукати новий патронат – спершу у Прета, згодом у Іобата.

Прет приймає Беллерофонта, очищує його, а Сфенебоя закохується. І намагається його спокусити. Відмова Беллерофонта є «триггером» для

фальшивого звинувачення в спробі зґвалтування. Це один із найраніших міфологічних мотивів фальшивого звинувачення (схожий на біблійну історію Юсупа і дружини Потифара). Прет не може вбити гостя через закон гостинності, тому відправляє Беллерофонта з листом смерті до свого тестя – царя Лікії. У листі написано наказ убити Беллерофонта.

Гомерівський текст також фіксує фундаментальний мотив несправедливого звинувачення й «листа смерті», переданого Беллерофонту як носієві власного вироку. У термінах теорії комунікації це є класичним прикладом парадоксального послання: герой формально зберігає статус гостя, але водночас стає об'єктом прихованого вироку (Watzlawick et al., 1967). Тут виникає перша складна структура подвійної лояльності: Беллерофонт мусить служити тим, хто прагне його знищити.

У цьому вузлі – між законом гостинності та прихованим наказом на смерть – міф Беллерофонта набуває чітко політичного виміру. Як показує дослідження I. Shear (1998), мотив «табличок смерті» має глибоке коріння ще в мікенській традиції, що дозволяє інтерпретувати історію Беллерофонта не в контексті літературного сюжету, а через оптику культурної пам'яті про ранні форми політичної маніпуляції та делегованого насильства.

Епізод із Претом і листом до Іобата фіксує не моральну драму, а структурну модель влади, в якій насильство здійснюється через символічні та комунікативні канали, а не через фізичну силу. Беллерофонт стає фігурою, через яку проступає логіка «чистих рук» влади: цар не вбиває сам, але конструює ситуацію, де смерть стає нібито неминучим наслідком чужого рішення.

Таким чином починається цикл випробувань героя через людську зраду, а не через волю богів. Прет, не наважившись убити гостя, відправляє його до Іобата з листом смерті: «Будь ласка, заберіть носія з цього світу; він намагався зґвалтувати мою дружину, вашу дочку» (Shear, 1998). Тут ми маємо подвійне послання – герой формально шанований як гість, але реально приречений.

Психологічно сцена з фальшивим звинуваченням і листом смерті репрезентує класичний сценарій проєкції Тіні: Аніма Сфенебої (Антеї), не витримуючи відмови, виносить власну деструктивність назовні, маркуючи героя як «злочинця». Тут реалізується механізм, який пізніше Кернберг опише як характерний для патологічного нарцисизму – перенесення провини та агресії на іншого з метою збереження ідеалізованого образу себе (Kernberg, 1975).

Невдала зустріч з Еротичною Анімою, яка проєктує власну Тінь на героя, стає фатальним партнерським вибором, що «запускає» лінію переслідування. Далі прямує сюжет з «листом смерті». Беллерофонт прибуває до Іобата, як до чергового патрона. Іобат читає лист, але не вбиває гостя прямо – вибирає непрямі «смертельні завдання».

Беллерофонт же, приймаючи цей лист і не читаючи його, діє як фігура радикальної довіри до символічного порядку, що вже містить у собі насіння його подальшого краху: герой вірить у сакральність соціальної форми навіть тоді, коли вона використовується проти нього.



Герой потрапляє в структуру подвійної лояльності, з одного боку, він мусить служити царю, який потенційно ворог, з іншого – його виживання залежить від успішного виконання завдань. Це нагадує ситуацію пограничних об'єктних відносин, в яких фігура «патрона» у пошуку духовного батька, Іобата одночасно «добра» (гостинність) і «зла» (смертельні завдання).

У цьому контексті Беллерофонт виявляється героєм, і водночас об'єктом політичного експерименту – перевіркою меж між особистою доблестю, сакральною легітимністю та інструменталізацією людського життя в ім'я збереження формального порядку.

Після сцени вигнання й прихованого засудження Беллерофонт входить у фазу, яку цілком правомірно інтерпретувати як ініціаційну. Центральною подією цього переходу стає приборкання Пегаса – крилатого коня, що походить від крові Медузи Горгони та є сином Посейдона. Пегас у цій структурі не є лише зооміфічним образом, а функціонує як архетипічний «підсилювач суб'єктності», який розширює межі людської дії та свідомості (Jung, 1969).

У більшості версій міфу Пегас не належав Беллерофонту від народження: він був диким, невловним, недоступним простому героїчному зусиллю. Герой звертається до богів – і тут вирішальною постає фігура Афіни. Вона з'являється Беллерофонту у сні або під час молитви та дарує йому золоту вуздечку - інструмент керування конем, символ принципово нового типу влади: влади не над тілом, а над силою, що перевищує людську міру. Афіна, як богиня стратегії, техне і розумної війни, вводить у міф принцип міри, який не скасовує стихію, але підпорядковує її формі (Jung, 1969; Buxton, 2007).

Особливого значення набуває простір, у якому відбувається ця зустріч: Коринф і джерело Пейрена. Коринф у грецькому міфологічному ландшафті постає як географічний пункт, символ Его та Свідомості. Його положення на перешийку між материковою Грецією та Пелопоннесом робить його топосом контролю над сухопутними й морськими шляхами, центром торгівлі, багатства та культурного обміну. У міфологічній топології Коринф репрезентує світ порядку, соціальних норм і встановлених правил, включно із законом гостинності, який Прет не може порушити навіть щодо Беллерофонта (Ziskowski, 2014; Woodard, 2007).

Коринф є «домашньою територією» героя, його вихідною точкою – Центром Его, від якого починається шлях індивідуації. Беллерофонт стикається з першими моральними дилемами – випадковим убивством, вигнанням, потребою очищення – які запускають процес його внутрішньої індивідуації.

Джерело Пейрена, навпаки, уособлює лімінальний простір переходу. У грецькій традиції джерела є сакральними місцями, присвяченими німфам, музам або богам, і виступають як точки контакту між світами. Пейрена у Коринфі була знаним культовим місцем, і тут Беллерофонт вперше зустрічає та приборкує Пегаса за допомогою золотої вуздечки Афіни.

Топологічно Пейрена функціонує як простір між свідомим і несвідомим. Вода в аналітичній психології традиційно асоціюється з емоціями, інтуїцією та

глибинними шарами психіки. Пегас, що п’є з цього джерела, постає як втілення інтуїтивного й духовного пориву, який живиться безпосередньо з Несвідомого (Jung, 1969). Приборкання Пегаса біля джерела означає, що Беллерофонт отримує магічний артефакт, і здійснює принципово нову операцію, він інтегрує інтуїцію та стихійну силу у структуру свідомого керування.



Беллерофонт уражає Химеру, бл. 1655. Абрахам ван Діпенбек. Гравюра з *Temple des Muses*. The British Museum, Лондон. Герой на Пегасі перемагає чудовисько Химеру.

Рис 44.

Місто є місцем, світом, який потребує інтеграції, де відбуваються соціальні взаємодії, і де герой має довести свою зрілість. Він має віднайти засіб (Пегаса), щоб вийти за межі звичайного людського існування і вирішити проблеми, які звичайні люди (царі) вирішити не можуть. Джерело Пейрена топологічно символізує місце ініціації та зв'язку з Несвідомим. У грецькій міфології джерела часто були священними місцями, присвяченими німфам, музам або богам.



Джерело Пейрена в Коринфі було відомим і шанованим. Це критичне місце, де Беллерофонт вперше зустрічає і приборкує Пегаса за допомогою золотої вуздечки Афіни. Джерело виступає місцем Переходу, Ліміноідальним простором. Джерело символізує точку контакту між свідомим і Несвідомим. Вода у психології традиційно асоціюється з емоціями, інтуїцією, глибинними шарами психіки та Несвідомим. Пегас, який п'є з цього джерела, є втіленням інтуїтивного, духовного пориву. Приборкання Пегаса біля джерела Пейрена означає, що Беллерофонт зміг свідомо інтегрувати інтуїцію (дар Афіни) зі своїми глибинними емоційними та інстинктивними силами, які живляться з «джерела» психіки.

Це місце ініціації, де герой набуває свій головний міфічний «інструмент» – не як дар сили, а як дар міри. Без цього підключення до вищого, інтуїтивного виміру Беллерофонт був би приречений на поразку в боротьбі з Химерою: перемогти чудовисько можливо лише піднявшись над ним у повітря, тобто змінивши перспективу свідомості. У цьому сенсі перемога над Химерою є не фізичною, а насамперед когнітивною і духовною операцією (Ogden, 2013; Zanon, 2019).

Коринф символізує структуроване, але обмежене Его, тоді як джерело Пейрена постає порталом до Несвідомого та інтуїтивних сил. Зустріч і приборкання Пегаса в цьому просторі означає, що герой здобуває засіб для подвигу, також він проходить глибоку внутрішню трансформацію, навчаючись використовувати власні психічні ресурси для виконання свого призначення. Пегас з'явився у Беллерофонта як божественний дар і інструмент, необхідний для виконання неможливого завдання – перемоги над Химерою.

Далі він переходить до випробувань, до трьох завдань неможливого, завдань смерті (перемогою над Химерою, битва з Солімами та Амазонками).

Цар Лікії Протей, не бажаючи порушувати закони гостинності (Теоса), що забороняли йому вбити гостя власноруч, відправляє Беллерофонта на вірну смерть, дає неможливе завдання – знищити Химеру.

Перше й фундаментальне випробування Беллерофонта – знищення Химери – визначає його статус як переможного героя, а також структуру всієї подальшої траєкторії. Цар Лікії, не бажаючи порушувати закон гостинності, що забороняв йому вбити гостя власноруч, відправляє Беллерофонта на вірну смерть, доручаючи йому, по суті, неможливе завдання – знищити Химеру, вогнедишне чудовисько з трьома частинами тіла: лева, кози та змії (Hard, 2008; Buxton, 2007).

Гесіод подає канонічний опис цієї істоти:

«Химера, що дихала непереможним вогнем, жахлива, велика, швидконога та могутня. У неї було три голови: одна була лева з лютими очима, одна кози одна зміїна, одна могутнього дракона» (Hesiod, n.d., Theogony, 319–324)

Ця дивна гібридна істота виводиться з роду Тифона та Єхідни – хтонічних фігур, що уособлюють доолімпійський, неупорядкований рівень буття. У різних традиціях її також пов’язують з вихованням Амісодара, зокрема про це йдеться



в «*Іліаді*» Гомера. Це також вказує на локальні варіанти міфу та його глибоку вкоріненість у колективній уяві (Ogden, 2013; Woodard, 2007).

Її батьки також вражають - Тифона, чудовисько зі 100 вогнедишними головами, яке видавало всі звуки тваринного світу, та Єхідна, напівзмії-напівжінки, чудовиська, яка також народила Цербера, триголового пса, що охороняв ворота Аїда.

У військово-технічному сенсі Беллерофонт перемагає Химеру завдяки принципово новій стратегії: він не вступає з нею у фронтальний двобій, а підіймається над нею, атакуючи зверху, з повітря, використовуючи Пегаса як інструмент зміни позиції свідомості. У деяких версіях він вражає її стрілами або списом, а остаточно знищує, застосувавши свинець, який плавиться у горлі чудовиська від її ж власного вогню (Cartwright, 2020). Цей мотив має виразно алхімічну символіку: руйнівний вогонь Химери знищує її саму, перетворюючись на засіб самонейтралізації хаосу (Cartwright, 2020,).

У психологічному вимірі Химера постає як класичний архетип Тіні – несвідомого аспекту психіки, який Его не визнає або витісняє (Jung, 1969). Її гібридна природа, що поєднує лева, козла та змію – істот, які у природі несумісні, – символізує розпад внутрішніх кордонів і змішання несумісних потягів у єдиній руйнівній структурі. У цьому сенсі Химера є образом внутрішнього колапсу цілісності особистості, де різні імпульси більше не узгоджуються між собою, а керують тілом як єдиною, але хаотичною машиною.

Перемога над Химерою визначає Інтеграцію Тіні та Первинних Інстинктів. Битва з Химерою – це випробування інтеграція Тіні через Пегаса.

«У Піндара Беллерофонт згадується двічі, кожного разу у зв'язку з Пегасом. В *«Олімпійській»* 13.60 і далі. Афіна уповноважує Беллерофонта запрягти Пегаса, який потім нападає на амазонок і вбиває Химеру та Солімію, ті самі три подвиги, про які згадує Главк в *«Іліаді»* 6.178 і далі. Піндар завершує свою історію про Беллерофонта незрозумілим посиланням на його долю: (91–92) Я мовчатиму про його долю, але коня приймають старі стійла Зевса на Олімпі» (Lowry, 2012).

Химера – символ хаотичної, гібридної Тіні (змішання трьох тварин, вогонь), Пегас – духовна піднесеність, натхнення, «над-Я», що дає дистанцію від хаосу, перемога над Химерою – тимчасова інтеграція Тіні завдяки вертикальному підйому свідомості (герой дивиться на чудовисько зверху й убиває його). Але це інтеграція «через насильство», а не трансформацію – Тінь знищується, не асимілюється. Химера це дитина хтонічної Аніми – Єхідни, напівзмії, напівдеви. Але її дитина Химера немає жодної людської ознаки, ще й має три голови.

«Вона [Єхидна] була матір'ю Химери, що дихала шаленим вогнем, істоти страшної, великої, швидконогої та сильної, яка мала три голови: одну – похмурого лева, іншу – козла, а ще одну – змії, лютого дракона; спереду вона була левицею, задом – драконом, а посередині – козлом, що дихала страшним вибухом палаючого вогню» (Hesiod, 1914/2000, Theogony, lines 319–324).



У класичній античності гібридність Химери інтерпретувалася як щось неприродне і загрозливе, як порушення космічного порядку. В античності монстра з гібридним тілом, що складається з різних тварин, здається, інтерпретували як алегорію зла та руйнування. У «Державі» Платона Химера, здається, отримує політичне значення, оскільки вона пов'язана з тиранією, дегенеративним прикладом правління. Схоже вона представлена в «Енеїді» Вергілія, де алегорія стосується анархії та хаосу, що виникають внаслідок громадянських війн. Образ Химери виходить далеко за межі суто міфологічної істоти і перетворюється на модель розпаду порядку – як психічного, так і соціального (Buxton, 2007; Woodard, 2007).

Химера як потужний архетип колективного несвідомого, що символізує внутрішні конфлікти, неінтегровані аспекти психіки та руйнівні, хаотичні сили, які людина або суспільство має подолати. Цей архетип є символ хаосу та порушення порядку. У класичній античності гібридна природа Химери, що поєднує лева, козла та змію (істот, які в природі не сумісні), розглядалася як щось неприродне і загрозливе. До того ж три голови визначали три різних не сумісних потягів керування одним руйнівним тілом. У психологічному смислі це уособлює колапс внутрішніх кордонів, змішання різних, неузгоджених частин особистості, що призводить до внутрішнього хаосу та деструктивної поведінки. Це внутрішній хаос або нездатність людини впоратися зі своїми деструктивними імпульсами може проєктуватися на зовнішній світ, викликаючи соціальні конфлікти та руйнування у стосунках.

У психоаналітичному сенсі Химера є символом неінтегрованих аспектів психіки, які, не будучи усвідомленими, проєктуються назовні як загроза. Агресія (лев), страх і жертовність (козел), руйнівні імпульси й самообман (змія) поєднуються в єдиному вогнедихаючому монстрі, який загрожує цілісності як індивіда, так і спільноти. Перемога над Химерою в міфі Беллерофонта символізує, з одного боку, фізичне знищення чудовиська, з іншого боку, тимчасову перемогу свідомості над внутрішнім хаосом.

Однак принципово важливо, що ця перемога здійснюється не шляхом трансформації Тіні, а шляхом її знищення. Беллерофонт не інтегрує Химеру, а ліквідує її. Це означає, що Тінь не асимілюється, не включається в структуру Самості, а лише витісняється силою. І тут закладається трагічний парадокс його долі: герой демонструє блискучу здатність перемагати хаос, але не здатність жити з ним у внутрішньо врівноваженій формі (Jung, 1969; Byrne, 2000).

Детальніше розглянемо поєднання трьох тваринних архетипів у Химері.

Лев - це архетип символізує силу, владу, лідерство та свідоме «Я» (Его). У контексті Химери, це може бути здоровий аспект амбіцій та самоствердження, але в гібридній формі він перетворюється на неконтрольовану, руйнівну силу, що спустошує землі, замість того, щоб керувати ними мудро. Це сила без морального компаса чи інтеграції.

Козел як архетип відбиває жертву, Цапа-відбувайло, примітивних бажань. У багатьох культурах козел асоціюється з жертовністю (цап-відбувайло) або ж із

примітивними, тілесними інстинктами та бажаннями (як у постаті Пана чи сатирів). У Химері, голова козла, що виступає з її спини та дихає вогнем, може символізувати приховані, пригнічені або «жертовні» частини психіки, які свідомість відкидає, але які, прориваючись, стають джерелом небезпечного, хаотичного «вогню» – неконтрольованих емоцій або пристрастей.

Змія – багатогранний архетип, що може символізувати мудрість, вічність, зцілення, так і обман, зло, смерть чи підпорядкування (як хвіст, що слідує за тілом). У Химері хвіст-змія уособлює підступну, приховану загрозу або ж ілюзію (самообман), яка тягнеться за монстром. Це можуть бути аспекти особистості, що діють з-під тишка, або відчуття власної нездатності керувати ситуацією (підпорядкування хаосу).

Поєднання цих трьох елементів у єдиному вогнедихаючому монстрі символізує »психологічну химеру» – небезпечний стан психіки, коли ці архетипічні енергії не інтегровані в здорову, функціональну цілісність. Натомість вони існують у хаотичному, конфліктному поєднанні, створюючи внутрішній розлад, який проявляється як руйнівна сила (вогонь) у зовнішньому світі. У філософському та психологічному аналізі Химера є надзвичайно потужною алегорією і архетип Брехні, оскільки вона втілює ключові характеристики обману - гібридну природу, ілюзорну цілісність, внутрішню суперечливість та руйнівний потенціал.

Брехня, як і Химера, є гібридною конструкцією – вона поєднує елементи правди та вигадки, створюючи оманливе враження цілісності, нападу під прикриттям палкої жертовності з прихованою зміїною отрутою.. Ця «чудернацька» (химерна) суміш є неприродною, штучно зібраною з різних, не співмірних частин.

Химера створює ілюзію існування єдиного, могутнього монстра, хоча насправді вона є лише поєднанням трьох різних тварин. Так само і брехня створює фальшиву, оманливу картину реальності, яка видає себе за істину.

Химера асоціюється з анархією та хаосом. Брехня за своєю суттю є внутрішньо суперечливою, вона вимагає постійних додаткових вигадок для підтримки своєї видимості, що зрештою призводить до розпаду істини і викриття. Сама брехня є хаотичною дезорієнтацією і дезінтеграцією.

Брехня має величезну руйнівну силу, «вогнедихаюче чудовисько» – як отруйний ресентимент, людей, що відчувають себе жертвами честі і гідності справжніх людей, яких вони намагаються оббрехати, знецінити, інформаційно зруйнувати. Брехня і плітки знищують довіру, стосунки та соціальний порядок. «Вогонь», яким дихає Химера, ідеально символізує деструктивні наслідки поширення неправди.

У Химери є небезпека маскування. Химера може видавати себе за щось інше, ніж є насправді. Брехня часто маскується під «шляхетну брехню» або політичну необхідність, як це обговорюється Платоном, але її основа – це обман і маніпуляція.



Міф про перемогу героя Беллерофонта над Химерою символізує перемогу свідомості та порядку над несвідомими, хаотичними силами та розщепленістю між левом - інстинктом влади, козлом – жертвою, інстинктом страху, і змією – інстинктом саморуйнування. Протистояння цим інстинктам є архетипічним шляхом індивідуації – процесом розвитку цілісної особистості через подолання внутрішніх викликів та інтеграцію роз'єднаних частин «Я».

Отже, Химера – це символ внутрішньої розділеності, примітивних, руйнівних сил та необхідності героїчної боротьби для відновлення внутрішнього балансу та цілісності особистості. Аналітико-психологічний аналіз значення Химери, як поєднання архетипів лева (влади і сили), козла (жертви - цапа-відбувайла) та змії (підпорядкування, вічності, обману), розкриває складний внутрішній конфлікт і тіньові аспекти психіки.

Перемога героя Беллерофонта над Химерою, таким чином, є алегорією успішної індивідуації, герой використовує свідомість і допомогу вищих сил (Пегас, Афіна), щоб підпорядкувати та інтегрувати ці потужні, але розрізнені енергії, перетворюючи хаос на порядок. Для Героя ця перемога символ правди – чесно бачити свої Химери і їх руйнувати, зверху – у дисоціації з позиції творчості (крилатого Пегаса) за управлінням стратегії та мудрості – вуздечок Афіни.

Беллерофонт осідлав Пегаса (за допомогою Афіни та магічного золотого вуздечка), підлетів і пробив чудовисько списом, або (в іншій версії) – використав свинець, який розплавився у її горлі.

У сюжеті поруч з Героєм є важливі архетипи. Хімера як Архетип Тіні і Брехні є тією частиною психіки, яку свідомість відкидає, пригнічує або вважає неприйнятною. Вона поєднує різні, часто суперечливі, первісні інстинкти (агресія лева, плодючість кози, підступність змії) в одну руйнівну силу. Перемога над нею – це не знищення інстинктів, а їхня трансформація та інтеграція.

Другим архетипом є Пегас як Символ Духовного Пориву та Інтуїції. Щоб перемогти цю внутрішню монструозність, герою потрібна допомога вищих сил. Афіна (богиня мудрості та стратегії) дарує Беллерофонту магічну золоту вуздечку для Пегаса – крилатого коня, народженого з крові Медузи Горгони. Пегас символізує піднесену інтуїцію, духовну свободу та здатність піднятися над земними, матеріальними обмеженнями.

Архетип Методу Перемоги – спис і свинець. Спис був зброєю Афіни – бити монструозність не голими руками – як Геракл задушив невразливого лева, а списом зброєю середньої дистанції ближнього бою, що зручно у кінному бою. Використання свинцю, що плавиться в горлі чудовиська, символізує алхімічний процес трансформації. Герой використовує елемент землі, свинець, для нейтралізації вогню, руйнівної пристрасті, Химери. Це метафора використання свідомої стратегії і мудрості Афіни для приборкання некерованих інстинктів.

У цьому смислі перемога над Химерою є межею інтеграції, а не її завершенням. Герой підіймається над хаосом, але не входить у нього для внутрішньої роботи. Це піднесення через дистанцію, а не через трансформацію.



Тому згодом його шлях не завершиться гармонією, а впаде у гібрис – спробу остаточного перевищення людської міри.

Після перемоги над Химерою, яка символізує подолання внутрішнього хаосу на рівні індивідуальної Тіні, Беллерофонт вступає у фазу випробувань, що виходять за межі приватної психодинаміки й розгортаються в полі соціального та політичного. Битви із солімями та амазонками не є простим повторенням мотиву «перемоги над чудовиськом», а репрезентують принципово інші типи конфліктів – зі спільнотами, формами життя й організації, які кидають виклик не фізичній силі героя, а й самому порядку, у межах якого він діє (Zanon, 2019; Woodard, 2007).

Солімії, дикий і войовничий народ Лікії, у міфологічному просторі функціонують як уособлення первісної, доцивілізаційної агресії. Якщо Химера репрезентувала хтонічний хаос і внутрішню дезінтеграцію, то солімії постають як зовнішня, соціалізована форма руйнівності – агресія, що вже набуває вигляду колективної сили. Перемога Беллерофонта над ними символізує здатність героя ствердити порядок над нецивілізованою стихією, інтегруючи зовнішню загрозу у сферу контрольованого соціального простору.

У психологічному сенсі ця битва може бути інтерпретована як проєкція власної агресії на «інших». Беллерофонт, знищуючи солімійв, фактично розширює сферу контролю царя Іобата – того самого правителя, який прагнув його смерті. Тут виникає парадоксальна структура: герой, не усвідомлюючи цього, працює на стабілізацію порядку, який його ж і загрожував знищити. Така конфігурація цілком відповідає логіці пограничних об’єктних відносин, у яких фігура патрона є одночасно джерелом визнання й загрози (Kernberg, 1975).

Це ускладнення комунікативної структури - герой виконує накази потенційного ворога, але щоразу підтверджує свою незамінність.

Якщо Химера була чудовиськом, хтонічної первісною сили, дитини Аніми Матері-Землі, підземної агресії, представляють зовнішню, нецивілізовану агресію, як проєкцію варварських руйнівних інстинктів і несвідомого. У психологічному смислі це може символізувати боротьбу героя із соціальним хаосом, племінними конфліктами або ж із власною неконтрольованою імпульсивністю, яка проектується на зовнішній світ.

Перемігший Химеру, індивідуальну тінь або індивідуально орієнтовану зовнішню Тінь Брехні, Беллерофонт мусить навчитися керувати конфліктами в соціумі, соціальними конфліктами. Він утверджує своє місце серед людей як силою, так і справедливістю та стратегією. Він долає «дикість», Солімів і встановлює порядок.

Якщо ж солімії уособлюють зовнішню, «чоловічу» агресію, то битва з амазонками відкриває принципово інший вимір – випробування, пов’язане з Анімою та гендерною інверсією соціального порядку. Амазонки, як войовниче плем’я жінок, що живуть незалежно від чоловіків, у грецькій уяві являли собою радикальний виклик патріархальному космосу, повну «інверсією соціального порядку». Вони порушують військовий і символічний порядок, у якому жіноче



начало має бути підпорядковане або інтегроване у структуру чоловічого панування (Buxton, 2007; Hard, 2008).

Для чоловічої психіки амазонки є потужною проєкцією Аніми – несвідомого жіночого аспекту особистості. Вони сильні, автономні, не потребують легітимації з боку чоловічого світу, і тому становлять загрозу для героїчного Его Беллерофонта. Його перемога над амазонками символізує воєнний тріумф, як спробу відновити порушений порядок, у якому чоловіче «Я» знову стає центром символічної ієрархії. Взагалі ми бачимо бажання Геракла, Тесея і Беллерофонта перемагати амазонок, Аніму рівної жіночої сили і честі. Беллерофонт перемагає амазонок, що символізує подолання інверсії соціального порядку, але це не інтеграція, а війна з Анімою жіночої сили і рівності.

Втім у психологічному сенсі ця перемога є вкрай амбівалентною. Якщо інтерпретувати її не як придушення, а як потенційну інтеграцію Аніми, то герой мав би визнати й асимілювати якості, традиційно асоційовані з «жіночим» – інтуїцію, емпатію, сприйнятливість, чутливість до меж і міри. Проте міфологічний наратив не демонструє такої інтеграції: Беллерофонт не вступає в діалог із жіночою силою, а знищує її як загрозу. Це означає, що конфлікт із Анімою розв’язується шляхом насильства, а не трансформації (Jung, 1969; Byrne, 2000).

Перемога над «інверсією соціального порядку» – це відновлення внутрішнього психічного балансу між маскулінним (Логос, свідомість) та фемінним (Ерос, несвідоме) началами.

Міф про Беллерофонта – це класична розповідь про героя, вигнаного з дому за випадкове вбивство, який мусить довести свою цінність, виконуючи, здавалося б, неможливі завдання, що символізують зіткнення Его (свідомості) з потужними силами Несвідомого.

Психобіографія Беллерофонта – це мандрівка, яка починається з вигнання як відчуження від себе, він проходить через низку ініціацій – через зустріч із внутрішнім хаосом і брехнею, Химерою, зіткнення із зовнішньою агресією дикунів Солімами та примирення з внутрішнім протилежним полюсом Амазонками з рівною жіночою силою Аніми. Виконавши ці завдання, він повертається до царя Протея визнаним героєм, досягає зрілості та цілісності.

Перемоги над соліміями та амазонками розкривають фундаментальний вектор долі Беллерофонта: він уміє перемагати зовнішні форми хаосу – хтонічні, соціальні й гендерні, – але не вміє вступати з ними у внутрішню роботу інтеграції. Його шлях є шляхом експансії та підпорядкування, а не шляхом діалогу та синтезу. Це готує ґрунт для його фінального гібрису – спроби остаточного перевищення людської міри.

Наступним завданням було «було перемогти Беллерофонта над бандою карійських піратів на чолі з Хірмарром» (Cartwright, 2020), а після цього цар Лікії, побачивши, що герой пережив усі завдання, влаштовує засідку з найкращих воїнів. Беллерофонт убиває їх усіх. «Беллерофонт відправив жереб, якому допоміг його батько Посейдон, який затопив Ксанфську рівнину.



Зрештою, цар, побачивши, що цей юнак справді благословенний богами, і тепер повіривши в його версію справи Сфенебої, пом'якшав (Cartwright, 2020). Після цього цар розуміє, що герой – улюбленець богів. Він повертає йому честь. Іобат показує лист, визнає, що мав намір убити Беллерофонта, віддає йому доньку й половину царства.

Зовнішній конфлікт формально розв’язаний - Персона героя досягає максимуму – він герой, зять царя, володар, але внутрішній конфлікт (Тінь, вина, нарцисизм) лишається остаточно нерозв’язаним.

Так завершується цикл зовнішніх геройських випробувань.

Переживши все, герой вирішує піднятися на Пегасі на сам Олімп, щоб стати рівним богам. Це найважливіший момент міфу. Згодом Зевс, обурений, посилає ґедзя або овода, що атакує Пегаса. Кінь скидає Беллерофонта. Існує дві традиції завершення цього міфу. За класичною версією Беллерофонт падає, калічиться, живе самотньо, страждає і помирає без слави. І пізніша версія, у якій Пегас долітає до богів і стає небесним конем Зевса, а Беллерофонт стає самотнім мандрівником, що загубив благовоління. У другій версії мандрівник – це пошук шляху до дому. Беллерофонт був великим героєм, мав надзвичайну удачу та прихильність богів, адже літав на крилатому коні Пегасі. Однак успіх і легкість, з якою йому все давалося, призвели до гордині (гібрис). Беллерофонт втратив почуття міри між смертною людиною та безсмертним богом.

Розлючений Зевс таким зухвалим наміром смертного не вдарив його блискавкою, а з достатнім гумором наслав на Пегаса звичайного, маленького ґедзя (або овода). Комаха боляче вжалила священного коня під хвіст або в інше чутливе місце. Блискавка була б занадто «героїчним» кінцем для Беллерофонта, Зевс використав дріб'язковий, але ефективний засіб. Пегас, відчувши різкий біль і переляк, почав брикатися і скинув Беллерофонта зі своєї спини. Укус змушував коня скинути вершника, караючи його за зухвалість і нагадуючи про межі між смертними та безсмертними.

Цей інцидент був падінням, символічним покаранням за гординю. Беллерофонт впав із небес на землю. Пегас же продовжив політ і дістався Олімпу, де став конем Зевса. Беллерофонт вижив, але став калікою. Він провів решту свого життя як сліпий, самотній волоцюга, зневажений людьми та покинутий богами.

Отже, ґедзь у цьому міфі є маленьким, але вирішальним інструментом долі, який нагадує, що навіть найбільший герой залишається смертним, і його амбіції можуть бути зруйновані найменшою перешкодою, посланою божественною волею. Це кульмінація гібрису – спроби «обминути» шлях внутрішньої трансформації й одразу ототожнити себе з богами, невдала спроба досягнення Самості через зовнішній акт, без внутрішньої роботи, колапс грандіозного нарцисичного «я», після якого настає стан соціальної й внутрішньої дезінтеграції.

Падіння Беллерофонта – архетип «зламаного героя», який переміг зовнішні чудовиська, але програв внутрішньому чудовиську – гібрису, гордині.

Архетипна символіка сюжету має центральним інструментом міри, закону та влади – Зевса овода або ґедзя з позиції метафізичної та інформаційної атаки, спрямованої на подолання гібрису (надмірної гордині), сягає корінням античної Греції і є потужною алегорією критичного мислення та незручної правди.

У грецькій міфології ґедзь став виступати як інструмент божественного покарання за гібрис.

З точки зору інформаційної атаки, «ґедзь» – це агент-провокатор істини. Ця провокація тримається на постійному подразненні, пробудженні свідомості і використання. Як укус ґедзя є болючим і постійним подразненням, так і інформаційна атака у формі «ґедзя» полягає в безперервному, точковому викритті слабкостей, суперечностей або ілюзій об'єкта (людини, організації чи ідеології), що страждає на гібрис. Метою такої «атаки» є не руйнування і не знищення, а «пробудження» або «приведення до тями». Вона спрямована на те, щоб проколоти «бульбашку самоважливості або пихатості», в якій процвітає гібрис, і змусити об'єкт зіткнутися з реальністю та власними недоліками.

На відміну від дезінформації, від Химери, «атака ґедзя» використовує незручні запитання та факти (критику), які важко ігнорувати або спростувати. Вона вимагає від цілі відповісти на критику і захистити свої позиції, що може оголити слабкість їхніх аргументів. Таким чином, символіка ґедзя в контексті метафізичної та інформаційної атаки на гібрис – це образ невеликої, але нестримної сили, яка використовує точні, дратівливі укуси правди для того, щоб підірвати зарозумілість і відновити рівновагу або жорстко покарати за порушення цілісного метафізичного порядку через неправду, ілюзії і гординю.

Пізніше цей образ ми зустрічаємо у Платона у діалозі «Апологія Сократа» - як образ «ґедзя Афін» (Plato, 1997, Apology, 29d – 31a). Сократ говорить, що бог «прикріпив його до держави». Сократ порівнював себе з ґедзем, а афінську державу – з «великим і благородним конем, який став дещо млявим через свій розмір і потребує стимулу». Сократова місія – постійно «жалити», турбувати, пробуджувати, дорікати і переконувати, не дозволяючи полісу впасти в самозаспокоєність. «Жалити як ґедзь» - це постійними запитаннями та критикою тримати в інтелектуальному тонусі громадян і владу, пробуджуючи їх від інтелектуальної та моральної дрімоти, змушуючи замислюватися над поняттями істини, справедливості та чесноти (Plato, 1997, p. 17–36).

Ця метафора є центральним елементом Сократової апології громадянської місії. Образ ґедзя пов’язує філософію з публічною відповідальністю, критику – з формою служіння полісу, дискомфорт – з умовою морального життя.

У грецькій уяві сила або керована – й тоді стає культурою, політикою, техне, або некерована – й тоді стає стихією, гібрисом, катастрофою. У ключових сюжетах грецької традиції повторюється одна й та сама архетипна конфігурація, кінь як носій сили, вершник як суб’єкт волі, ґедзь як провокаційний агент болю, і – принципово – вуздечка як технологія міри. Ця схема здатна одночасно описати метафізичну драму Беллерофонта, де провокація приходить як



божественний коректор межі, і політичну драму Сократа, де провокація постає як етична й інтелектуальна атака, спрямована на пробудження поліса.

Золота вуздечка Афіни тут не вторинний реквізит, а центральний символ - це матеріалізована форма того, що в аналітичній психології називається функцією міри, здатністю Его керувати енергією, не ототожнюючись із нею. Архетипна схема у повному вигляді має архетипні елементи кінь – вершник – вуздечка – ґедзь – рух, які утворюють завершений цикл. Кінь символізує енергію, потенціал, носія сили (інстинкт, харизма, колективна міць, натхнення). Вершник віддзеркалює Его й волю, центр рішення, намір, здатність брати відповідальність. Золота вуздечка відображає технологію міри, як причетність до стратегії і мудрості, символ свідомого керування, дисципліни, метакомунікації, «правил гри». Ґедзь відбиває провокацію й атаку, малий агент болю, який змінює стан системи через її вразливість. Рух виступає як процес і результат трансформації, якщо елементи інтегровані, або катастрофи, якщо ні.

Вуздечка Афіни робить можливим керування конем без насильницького зламу, ґедзь з'являється там, де вуздечка не інтегрована – або відсутня, або знехтувана, якщо керування має гібрис і гординя, замість мудрості і стратегії.

Архетип Беллерофонта має золоту вуздечку як дар міри і ґедзь як метафізична атака згори його гібрису. Беллерофонт уособлює героїчне Его, яке отримало надлишкову енергію (його «посейдонівська» стихія), але потребує форми, щоб ця енергія не перетворилася на руйнацію. Пегас – ідеальний образ такої сили, чиста вертикаль, натхнення, надможливість, «конденсований прорив» над людськими межами. Осідлати Пегаса – означає увійти в контакт із силою творчості, яка не належить людині за замовчуванням. Афіна входить не як «жінка-спокуса», а як принцип розуму й міри, як божество метісу і техне. Вона дає героєві золоту вуздечку, чарівний засіб, предмет, який одночасно є технологією й символом. Це дар не сили, а керованості сили, символ метарівня та внутрішнього закону управління інстинктами і стихією. Архетипно вуздечка означає - керувати силою можна лише тоді, коли існує щось, що «вище за силу», але «не сильнішою силою». Це й є метарівень. У психіці – це здатність Его інтегрувати інстинкт, не розчиняючись у ньому, в цілісність раціонального, ірраціонального і інстинктивного. У полісі – це інтеграція права, процедур і смисла, що спрямовують колективну міць. У культурі – це зміст, техніка і форма, що роблять натхнення повторюваним і передаваним мистецтвом. Золото тут не випадкове - воно маркує «вищу цінність» і цілісність міри. Афіна ніби говорить героєві, найбільший дар – не Пегас, а здатність його тримати.

У Беллерофонта як архетипа Героя - подвиг виступає як правильний союз вершника, коня і вуздечки – як пік інтеграції. Коли Беллерофонт перемагає Химеру, ми бачимо ідеально інтегровану схему - кінь Пегас дає надможливість, вершник Беллерофонт дає волю й сміливість, вуздечка Афіни дає міру і керованість, рух стає творчим, хаос як Химеру зупинено, порядок відновлено. На цьому етапі ґедзь не потрібен, система працює, оскільки міра вже присутня всередині. Ґедзь не потрібен в війні з дикою агресією та інверсією соціального



порядку. Ґедзь виникає коли гібрис з'являється на метарівні, пихатість і гординя починає формувати автократичну тотальність, претензію на Супер-Его, як тоталітарність власної думку, претензія на роль Бога.

Ось проти тоталітаризму і диктатури автократії, або будь-якої диктатури, потрібний ґедзь, овод правди.

Беллерофонт мав нарцисічний зрив, він як вершник вирішив привласнити вуздечку Афіни як доказ божественності. Трагедія Беллерофонта починається, коли він плутає керованість із правом на необмеженість. Вуздечка, призначена для того, щоб утримувати межу, у гібрисному прочитанні стає «доказом», що меж немає. Его робить типову помилку інфляції, якщо я керую Пегасом, я маю право їхати туди, куди веде вертикаль – аж до Олімпу. У цей момент вуздечка вже не інтегрує, а маскує інфляцію. Міра перетворюється на інструмент гордині.

Ґедзь Зевса виступає як метафізична атака як примусова корекція межі, лікування гібрису. Важливо те, що він жалить не вершника напряму, а коня – опору його піднесення. Це архетипно точна логіка метафізичної атаки, коли Его не може відмовитися від інструмента грандіозності, Самість (у міфологічній формі – це Зевс) руйнує сам канал інфляції.

Ґедзь тут – не «дискусія» і не «запитання», це удар по умовах можливості порушення межі. Провокація тут не інтелектуальна, а онтологічна, вона відновлює космічну ієрархію.

Наслідком є падіння, ізоляція, «пустеля після гібрису». Беллерофонт виявляється героєм, який отримав вуздечку як дар міри, але не став її носієм як внутрішнього закону.

Якщо Беллерофонт показує провокацію згори, що карає інфляцію героя, то Сократ показує провокацію знизу, що лікує інерцію поліса. Перехід між цими двома сюжетами – це перехід між двома регістрами одного архетипу. У Беллерофонта ґедзь приходить як зовнішній закон, бо внутрішня вуздечка втратила функцію міри. У Сократа ґедзь є живою внутрішньою вуздечкою поліса – але поліс відмовляється її прийняти.

Таким чином, один і той самий образ описує різні стани системи, інфляцію як надмір руху вгору, коли для гордині потрібна зупинка; і інерцію, відсутність руху або спрямованого руху розвитку, коли потрібним є пробудження.

У Платоновій «Апології» Сократ описує Афіни як великого благородного коня, що став млявим. Тут кінь – це колективна сила (інституції, звичаї, престиж, культура, риторика). Але ця сила сонна або анімічна, вона не рефлексує власних підстав, підмінює істину авторитетом, чесноту – публічною роллю. Це ситуація, в якій потрібна не божественна кара, а актуалізована метафізична і інформаційна провокація. Тому Сократ виступає як ґедз і атакує Персону, маски поліса. Сократ «жалить» питаннями. Його удар спрямований на те, що можна назвати Персоною поліса – на уявлення Афін про самих себе, «ми мудрі», «ми справедливі», «ми знаємо, що таке добро». Сократ руйнує ці формули не силою, а логікою, парадоксом, уточненням, виведенням суперечності на світло. Це провокація метакомунікаційна - Сократ змінює не тему, а правила, за якими тема вважається



«зрозумілою». Він пропонує полісу внутрішню вуздечку – принцип самоперевірки.

У сократичній сцені вуздечка мудрості постає як неприйнятий дар. Її не дає бог у вигляді предмета; її пропонує філософ у вигляді методу, еленхусу (як суворої, систематичної процедуру дослідження та випробування ідей і переконань співрозмовника), у дисципліні мислення, чесності щодо незнання, і підпорядкування думки істині.

Хочу нагадати смисл й основну мету еленхуса, вони полягають в тому, щоб не повчати чи давати готові відповіді, а привести людину до усвідомлення її власного незнання та внутрішніх суперечностей у її поглядах. Сократ застосовував еленхус у діалогах (які дійшли до нас завдяки записам Платона) зазвичай як послідовність етапів і кроків. Етапами ми позначимо стадію еленхусу, а кроками – майевтики.

Першим етапом еленхусу є теза співрозмовника. Співрозмовник Сократа робить певне твердження або визначає якесь поняття, часто етичне (наприклад, «Що таке справедливість?», «Що таке благочестя?» або «Що таке мужність?»). другим етапом йде перехресний допит або еленхус. Сократ починає ставити низку додаткових, здавалося б, простих та очевидних питань. Співрозмовник погоджується з цими новими твердженнями, вважаючи їх істинними. На третьому етапі відбувається виявлення суперечності та спростування. Шляхом логічних висновків Сократ демонструє, що початкова теза співрозмовника логічно суперечить тим твердженням, з якими той щойно погодився. Це викриває непослідовність або хибність вихідного переконання. Наступним етапом є апорія та усвідомлення Незнання. Результатом цього етапу є стан апорії, безвиході і збентеження, коли співрозмовник розуміє, що його знання було поверховим або помилковим.

Основне значення еленхуса має, що найменше три важливих значення. По-перше, це руйнування догматизму. Еленхус «будить людей від їхнього догматичного сну» та хибного почуття впевненості у своїх знаннях. По-друге, стимулює критичне мислення. Метод спонукає до самоаналізу, саморефлексії та пошуку точних, обґрунтованих визначень. По третє, це підготовка ґрунту для істини, до маєвтики. Спростування хибних знань – це перший крок. За ним слідує маєвтика (мистецтво повітухи, «народження істини»). Сократ допомагає співрозмовнику знайти справжнє знання вже всередині себе.

Отже, еленхус (методу спростування) – це потужний діалектичний інструмент, який використовує логіку та послідовний допит для перевірки істинності переконань, що зрештою веде до самопізнання та філософської мудрості.

Якщо еленхус руйнує ілюзії знання і приводить до апорії (усвідомлення незнання), то маєвтика допомагає «народити» справжню істину, яка вже прихована в душі людини. Сократ порівнював свою діяльність із роботою повитухи (акушерки), він сам не народжує дитину, не дає готове знання, але допомагає іншим зробити це.



У методі Сократа маєвтика відбувається лише після того, як співрозмовник визнав своє початкове незнання (стан апорії), що створює готовність шукати істину. Потім він робить перший крок створення «бажання» Істини та пошук Нового визначення. Після того як початкова теза була спростована, співрозмовник відчуває інтелектуальну порожнечу та збентеження. Сократ використовує це, щоб стимулювати бажання знайти більш надійне, несуперечливе визначення обговорюваного поняття (наприклад, що таке справжня справедливість?). це заохочення до нового мисленнєвого зусилля. «Добре, ми не знаємо, що таке мужність. Але що, якщо ми спробуємо подивитися на це інакше?». Другим кроком є наведення прикладів, як ми би зараз казали б «кейсів» та індукція (народження початкової ідеї). Сократ просить співрозмовника навести конкретні приклади, які, на його думку, відповідають поняттю, що досліджується. Через аналіз цих окремих випадків (індуктивний метод) він намагається допомогти співрозмовнику сформулювати нову, кращу гіпотезу або визначення. Наприклад, якщо тема – «справедливість», співрозмовник може сказати: «Справедливість – це повертати борги».

Третім кроком є систематичний аналіз та «перевірка життєздатності» ідеї. Процес стає схожим на роботу повитухі, яка перевіряє здоров'я новонародженого. Сократ піддає нове визначення ретельному аналізу та перехресному допиту (повторно застосовує елементи еленхуса), але тепер із більш конструктивною метою. Він ставить питання, щоб перевірити нову тезу на логічну стійкість: Чи це визначення універсальне? Чи існують контрприклади, де це визначення не працює? Наприклад, Сократ запитує: «А якщо друг позичив тобі зброю при здоровому глузді, а потім збожеволів і вимагає її назад? Чи буде справедливим повернути її йому тоді?» (Співрозмовник погоджується, що ні).

Четвертим кроком є утилізація нежиттєздатної ідеї та повторення циклу. Якщо нове визначення виявляється хибним або суперечливим (як у прикладі вище), Сократ «відкидає» його як «мертвонароджену» ідею. Це не засудження, а необхідний етап очищення думки. Цикл повторюється: повернення до першого кроку, пошук нового, більш точного визначення.

П’ятим кроком є досягнення ясного, обґрунтованого знання (Істини). Процес триває до тих пір, поки шляхом послідовного виключення помилкових визначень не буде досягнуто істинного, логічно стійкого та універсального поняття. Універсального, як того, що поєднує інваріанти прикладів і осмислень. Людина відчуває, що вона не отримала знання ззовні (від Сократа), а відкрила його самостійно у власній душі. Сократ лише допоміг «народити» це знання.

Це афінний дар у суто політичній формі і метафізичній формі - вуздечка для колективної сили. Але Афіни не хочуть її одягнути. Їм приємніше думати, що вони й так «керують», що їхня сила і є правом. Тому відносно Сократа поліс, який керується тиранами, убиває «ґедзя», бо не витримує власної вуздечки. Тут провокація не завершується пробудженням, бо для пробудження потрібен вершник: суб’єкт, здатний узяти відповідальність за зміну. Сократ свідомо не стає вершником у політичному сенсі – він не захоплює владу, не веде партію, не

керує конем. Він лише «жалить», пропонуючи вуздечку як внутрішній закон. Поліс відповідає захистом - усуває подразник. Це психологічно точний жест колективного Его - зберегти Персону ціною знищення того, хто примушує до правди. Що потім зруйнує вершника – владу поліса.

Одже один архетип атаки ґедзя має два типи провокації.

Метафізична атака проти гордині Беллерофонта має коло архетипічних елементів, Кінь, надлюдська енергія (Пегас), Вершник, героїчне Его, схильне до інфляції, Вуздечка, афінний дар міри, який спершу інтегрує силу, але потім привласнюється гібрисом, Ґедзь і зовнішній коректор Зевс зупиняють порушення межі, Рух, падіння як примусове повернення в людську міру.

Інформаційна атака Сократа проти гордині поліса або тиранії, має архетипні елементи, а саме: Кінь, поліс як колективна міць і інерція, Вершник, влада як колективний суб'єкт, який не сформував внутрішньої відповідальності, тяжіє до тиранії, Вуздечка Афіни, як метод мислення і чеснота самоперевірки (афінний принцип), запропонований Сократом, Ґедзь як Сократ як провокатор істини, Рух, якщо прагнення до мудрості – отримання знання та істини, якщо прагнення до тиранії, то замість пробудження – усунення ґедзя (страта), тобто перемога захисту над мірою. Вуздечка міри – це найцінніший дар, бо вона робить силу керованою, а піднесення – легітимним. Афіна дає інструмент для коня, як символ внутрішнього закону, не кожен, хто може, має право; не кожен, хто летить, має міру.

Таким чином, шлях від Беллерофонта до Сократа є шляхом одного архетипу провокації крізь два світи - космічний і політичний. У першому провокація відновлює межу через падіння; у другому – намагається відновити чесноту через питання. У обох випадках провокація є болем, без якого немає ні істини, ні міри: вона або зупиняє гібрис, або зриває маску самозаспокоєності.

Сюжетні етапи як аналітико-психологічні вузли психобіографії Беллерофонта.

Початковий етап – народження в царському домі, виховання, рання слава – створює враження ідеальної біографії. Але вже раннє вбивство родича запускає траєкторію вигнання. Це перший великий вузол долі - герой відокремлюється від рідного поліса, позбавляється очікуваної лінійної кар'єри й входить у простір непевності.

Герой з дитинства був оточений похвалою, визнанням як «найкращий» серед смертних, потенційний улюбленець богів. Але внутрішньо він несе тяжкий тягар провини і несвідомого страху покарання. Звідси характерне розщеплення - або повне самозвеличення («я – найвеличніший»), або повна саморуйнація («я – вигнанець і проклятий»). Обидві полярності будуть супроводжувати його аж до фінальної катастрофи – спроби злетіти на Олімп і падіння в самотність.

Другий вузол – прийом у Прета й спокуса Сфенебої – переносить конфлікт з внутрішньо родинного рівня на рівень великої політики. Тут приватна еротична ситуація перетворюється на політичну драму, влада вимушена реагувати, не маючи розумного, ідеального, та навіть «чесного та чистого» рішення. Прет не

може публічно поставити під сумнів честь дружини, але не може й прямо порушити священний статус гостя. В результаті він винаходить непрямий спосіб насильства – відправляє Беллерофонта до Іобата з листом смерті.

Цей лист – надзвичайно яскравий приклад зміни рівня комунікації. На явному рівні Прет залишається гостинним і благочестивим царем, який нібито відправляє героя з дорученням. На прихованому – це смертний вирок, зашифрований у письмовій інструкції. Герой, що не читає листа, стає заручником подвійної комунікативної реальності.

У Лікії Беллерофонт потрапляє в третій вузол, в якому цар, який прочитав лист, теж не наважується на пряме вбивство. Він створює серію завдань, активуючи всі ресурси героя. Битва з Химерою – кульмінація конфлікту Тіні й піднесення. Пегас, який дозволяє атакувати чудовисько зверху, символізує елемент духовного підйому, натхнення, естетичної дистанції. Герой більше не бореться з хаосом «на рівні землі», він піднімається над ним. Але навіть ця «повітряна» перемога не перетворюється на глибоку інтеграцію Тіні, чудовисько вбите, а не осмислене.

Подальші війни із Солімами, амазонками, лікійськими змовниками повторюють цей сценарій - Беллерофонт, як універсальна зброя, знешкоджує всіх, кого йому вказують, не ставлячи під сумнів справедливість завдань. Це герой, який не аналізує, а виконує. Його внутрішній голос, який міг би запитати: «Чи не використовую я свою силу на користь тих, хто спершу хотів мене вбити?» – у міфі не звучить.

Шлюб і визнання в Лікії формують четвертий вузол, в якому зовнішній конфлікт виглядає розв’язаним. Герой отримав усе, що може прагнути воїн - жінку, дітей, царство, славу. Це момент максимальної Персони. Але коли світ наче повністю визнає його, глибинна нарцисична структура дає про себе знати найсильніше.

Спроба злетіти на Олімп верхи на Пегасі – п’ятий, останній і фатальний вузол. Це уже не політичний, а метафізичний жест. Герой ніби каже: «Моя доблесть така велика, що я маю право бути серед богів». Це спроба прискореної, насильницької індивідуації, яка не не витримала внутрішньої роботи з Тінню, Анімою й родовою провиною, він намагається увійти в простір Самості через зовнішній акт. Відповідь богів – жорстка, падіння, каліцтво, самотність.

Фінальна фаза міфу Беллерофонта – його спроба злетіти на Олімп – становить сюжет покарання за зухвальство, кульмінацію всієї логіки його життєвого шляху. Те, що на попередніх етапах виявлялося як здатність підійматися над хаосом, поступово трансформується у прагнення остаточно стерти межу між людиною і богом. Герой остаточно переступає рубіж, який у грецькій культурі означував міру людського буття (Hard, 2008; Buxton, 2007).

У термінах античної етики гібрис Беллерофонта полягає через спробу досягти Олімпу змінити статус власної суб’єктності – герой більше не приймає себе як смертного, навіть якщо він наділений божественним даром. Він прагне бути не «улюбленцем богів», а рівним богам. У цьому жесті міститься

принциповий злам символічного порядку, у якому людина може бути обрана, але не може бути тотожною богам.

З аналітико-психологічного погляду цей момент є класичним прикладом нарцисичної інфляції – стану, коли Его ототожнює себе з архетипом Самості або з божественною повнотою, втрачаючи межі між психічними рівнями (Jung, 1969). Те, що раніше було піднесенням свідомості над хаосом, перетворюється на спробу абсолютного самопіднесення – без здатності до внутрішньої міри.

Очевидним стає те, що всі попередні перемоги Беллерофонта мали спільну структурну рису, вони були досягнуті шляхом дистанції, піднесення, вертикального домінування, але не через внутрішню трансформацію. Він не навчився жити з Тінню, не інтегрував Аніму, не прийняв обмеження власної смертності як частину цілісності. Тому політ на Олімп є не випадковою помилкою, а логічним наслідком його психобіографії.

Антична традиція передає падіння Беллерофонта у різних варіантах: або Зевс скидає його, або посилає ґедзя, що жалить Пегаса, змушуючи того скинути вершника. В обох випадках вирішальною є не сила зовнішнього покарання, а сам факт втрати підтримки тієї самої вертикалі, яка раніше давала героєві перевагу. Те, що підносило, тепер стає джерелом падіння.

Особливо промовистою є гомерівська згадка про подальшу долю Беллерофонта:

«…але настав час, коли Беллерефонта зненавиділи боги, і він самотньо блукав Алейською рівниною, роз'їдаючи своє серце та цураючись людських шляхів…» (Homer, Book VI)

Цей образ не є лише покаранням, а символічною формою екзистенційного колапсу. Герой, що прагнув божественної висоти, завершує шлях у просторі радикальної самотності, втрати соціального й космічного місця. Як показує аналіз White (1982) та Lowry (2019), мотив блукання й, можливо, сліпоти Беллерофонта є не випадковим: він втілює втрату орієнтації у світі, відрив від Самості, розпад внутрішнього компаса. У психоаналітичному ключі це відповідає фінальній фазі нарцисичної траєкторії: колапсу грандіозного Я, за яким настає не інтеграція, а ізоляція, депресивне вигнання, втрата здатності бути в символічному обміні зі світом (Kernberg, 1975).

Важливо, що падіння Беллерофонта не повертає його до звичайного людського життя. Він не стає «мудрим старцем», не перетворюється на засновника культу чи законодавця. Його фінал – це не трансформація, а виключення з порядку. Таким чином міф демонструє принципову відмінність між героєм, який долає хаос і повертається до людей (як Геракл або Тесей), і героєм, який прагне злетіти над самим порядком буття – і тому втрачає будь-яку форму буття в ньому.

Архетипи Персони, Тіні, Аніми, Самості, Анімусу у Беллерофонта.

Персона – це обличчя героя перед соціумом, полісом і царями. Його статусно-рольові характеристики – він є ідеальним воїном і вершником, чемним гостем у Прета й Іобата, «очищеним» від вини за вбивство та прийнятий дворами

як достойний герой. Персона Беллерофонта – це «маски» бездоганного чемпіона, який щоразу підтверджує свою цінність новими подвигами.

Він чемний гість, бездоганний воїн, майстер кінної їзди та зброї, прекрасно володіє списом і метає дротики, він визволитель краю від чудовиськ і ворогів. На публічному рівні він – «козир» поліса, «демонстраційний ресурс», якого можна показати союзникам і ворогам. Вона працює як дипломатична «візитівка» – образ воїна, що гарантує безпеку союзникам і загрозу ворогам. Ця Персона працює бездоганно доти, доки світ відповідає йому взаємною похвалою й нагородами.

Однак за Персоною стоїть потужна Тінь.

Тінь Героя складається з трьох складових: чудовиськ, кривавого насильства й гібрису. Тінь Беллерофонта тінь можливо розглядати не тільки за цими складовими, а й в чотирьох вимірах. Родова тінь, яка проявляється у лінії Сізіфа, який мав завзятість і хитрість, але був за це покараний, лінії батька Главка – сильний вершник, але правитель знецінення життя – за що був вбитий своїми конями, лінії божественного батька Посейдона як нестійкою інстинктивно-афективною Стихією. Особиста Тінь проявляється як раннє вбивство родича, латентна готовність до насильства, схильність до рішучих, смертельно небезпечних дій, потреба знову й знову доводити свою невинність і гідність. Проєкованою Тінню є чудовиська, яких він вбиває, Химера – гібридний монстр з левиною головою, козячим тулубом і зміїним хвостом, що дихає вогнем; войовничі Соліми й амазонки – «чужі» народи, які втілюють загрозу порядку.

Він має Колективна Тінь – страх царів убити героя власноруч, натомість вони маніпулюють ним, надсилаючи на вірну смерть – це проекція їхнього власного страху й агресії. Всі вони уособлюють те, що поліс не може прийняти всередину - хаос, варварство, непокору, гібридність. Беллерофонт, стаючи зброєю проти них, фактично працює як «екзекуційне Я» поліса. Він здійснює насильство замість багатьох, легалізуючи його як справедливий героїчний акт. І разом з тим – що важливо для юнгіанської перспективи – він не інтегрує ці тіньові аспекти, а знищує їх назовні. Так, боротьба Беллерофонта з монстрами – це переміщення внутрішньої Тіні в зовнішні образи, а не її інтеграція. І тому він не досягає повноцінної Самості.

Його Аніма – це жінки і відносини з ними як дзеркала душі. До жіночих фігур повернемося детально в окремому розділі, але вже тут зафіксуємо його коло Аніми. Аніма Беллерофонта представлена в кількох шарах. Матір, Еврінома, уособлює архетип мудрої, легітимної, структурованої Аніми, пов’язаної з Афіною і ремеслом. Це потенціал внутрішньої міри, здатності мислити не через силу, а через розум, лад, дисципліну. Цей потенціал, однак, у міфі майже не розгортається, ми чуємо про нього радше як про фон, ніж як про активну лінію розвитку героя. Він має підтримку і альтернативу родовій Тіні у Мудрій Софії, матері Евріномі, яка зв’язує його з архетипом Стратегії та Мудрості з Афіною – у отриманні «чарівного засобу» боротьби – Пегаса, але ця лінія лишається незавершеною



Натомість на сцену виходять інші жіночі постаті. Сфенебоя (Антея) уособлює руйнівну, еротично-демонічну Аніму. Вона закохується в героя, не витримує відмови, звертає свою пристрасть у ненависть і звинувачує його в замаху на честь. Цей сюжет – класичний приклад того, як невідпрацьовані еротичні енергії перетворюються на джерело смертельно небезпечних обвинувачень. Беллерофонт не проходить тут вдалу ініціацію - замість усвідомлення двозначності жіночої фігури (Ерос і Танатос разом) він обирає «чисту» позицію відмови, що не має власного дискурсивного захисту. У термінах типології Аніми він має конфлікт з еротичною Анімою – Сфенебоєю.

Донька Іобата – у різних варіантах Філонойя, Алкімедуса, Антіклея – уособлює інший тип Аніми - шлюбний, стабілізувальний, інтегративний. Це та жінка, через яку герой отримує місце в новому полісі, продовжує рід, легітимізує свій статус не як гостя, а як частини династії. Вона – та Аніма, що відкриває шлях до любові, і до влади. Він має визнання і продовження роду у домашньо-материнській Анімі – Філонойї.

Самість у міфі про Беллерофонта з'являється як потужний, але небезпечний горизонт. Спокуса злетіти на Олімп на Пегасі – фантазія про новий подвиг як свавільна символічна спроба з'єднати людське й божественне в одному героїчному акті, здійснити те, що в юнгіанській термінології відповідає кон'юнкції протилежностей. Беллерофонт намагається досягти рівня Самості, він вирішує злетіти на Олімп верхи на Пегасі. Але боги карають його, Зевс посилає ґедзя, Пегас скидає героя, і той залишається калікою, який блукає в самоті. Однак герой входить у цю сферу, не завершивши попередньої роботи - Тінь не інтегрована, Аніма не пройдена в усіх стадіях, родова провина не переосмислена. Це – невдала кон'юнкція протилежностей, герой хоче актуалізувати архетип Самості силою волі й нарцисичним гібрисом, але він не пройшов повної інтеграції Тіні й Аніми, в результаті він має протилежне, «анти-індивідуацію» – замість мудрого старця, замість Самості він отримує крах – падіння, каліцтво, самотність. Самість, таким чином, залишається не досягнутим ідеалом, «відкладеною» можливістю, яка показує ціну поспішного ототожнення себе з богами.

Постаті Анімусу в єдиному психічному «оркестрі» мають цікаву конфігурацію в міфі про Беллерофонта. Посейдон виступає як глибинний, стихійний Анімус, що дає силу й гібрис, здатність проривати межі. Афіна й Зевс мають значення надособистісного Анімусу міри й порядку, що задає структуру, межу, закон. Прет і Іобат зустрічаються як зовнішня проєкція покровителя – політичного Анімусу влади, який користується силою героя, але боїться дивитися в очі власній Тіні. Глаукас, Сарпедон, Діомед є Анімусом спадкоємності й воїнського миру, здатний зупинити війну на одну мить заради честі й пам'яті.

Всередині Беллерофонта всі ці вектори діють одночасно. Але траєкторія його життя показує, який із них виявився домінантним. Він живе й діє переважно в логіці Посейдона й політичного Анімуса (силовий прорив та

інструменталізація владою). Він отримує від Афіни й Зевса шанс на міру, але не інтегрує її як внутрішній закон. Також він стає джерелом Анімуса миру й спадкоємності – але вже в наступних поколіннях, не в собі самому.

У цьому й полягає його трагічна велич. Беллерофонт – герой, який блискуче реалізує стихійні й політичні можливості Анімуса, але не встигає дорости до його мирної та мудрої модифікації. Його життя – це розіграна до кінця драма: що відбувається з воїном, коли сила, влада й героїчна слава випереджають здатність до внутрішньої дипломатії – і з Анімою, і з Анімусом.

Розглянемо докладніше ці архетипи і почнемо з Анімусу.

Божественним архетипом виступає Посейдон - стихійний Анімус, що дає силу, але не дає міри. У більшості традицій Беллерофонт – син Посейдона й Евріноми, яка формально є дружиною царя Ґлавка. Це означає, що від самого початку його поява в світі – результат прихованої зустрічі стихії й порядку. Посейдон приходить до жінки з царського дому, порушуючи шлюбні кордони, але не руйнуючи їх відкрито, Еврінома приймає в собі цю силу, не руйнуючи родовий статус.

Умови цієї зустрічі суто посейдонівські - ніч, потаємний прихід, відсутність свідків, відсутність інституційного оформлення. Сама глибина моря, його безодня, тут набуває людської форми: бог, який звик трясти землі й здіймати шторми, занурюється в тілесний контакт із жінкою, вплетеною у тканину полісу. Наслідок цієї зустрічі – дитина між двома світами, яка з погляду полісу числиться сином Ґлавка, а з погляду глибинного міфу – сином Посейдона. Він виховується у світі закону, традиції, династії, але «носить у крові» морську стихію.

Далі в сюжеті ця подвійність виявляється через його спорідненість із кіньми й Пегасом (Посейдон – творець коня), його здатністю витримувати те, що інші не витримують, його гібрисі – спробі злетіти на Олімп. Посейдонівський Анімус дає Беллерофонтові надлишкову енергію, здатність проривати обмеження. Але так само він програмує й схильність до порушення «вертикальних» кордонів, якщо бог може увійти в дім царя, чому син не може злетіти до дому богів? Нагадаємо як Анімус, Посейдон – стихійна, глибинна, несвідома сила. Він уособлює потужний, майже фізіологічний імпульс до дії, здатність піднятися над страхом, сумнівом, здоровим глуздом, байдужість до формальних кордонів (закон, шлюб, межі дозволеного). У цьому його сильна сторона архетипу, він робить можливим героїзм, якого не поясниш раціонально. Без Посейдона Беллерофонт був би просто здібним царевичем, з Посейдоном – він стає тим, хто реально може сісти на Пегаса й полетіти назустріч Химері.

Але це ж і його слабка сторона, відсутність внутрішніх кордонів. Посейдон не знає міри – ні в своїй любові до жінок, ні в своїх гнівах, ні в своїх ударах тризубом. Якщо в психіці героя цей Анімус не буде дисциплінований Афінною мірою, він неминуче приведе до гібрису – до ривка за межі людського, що закінчується падінням. Афіна й Зевс постають у божественному зв’язку як



надособистісний Анімус міри й порядку. Афіна виступає як посередник, Зевс - як межа.

Стосунки Беллерофонта з Афіною починаються в момент, коли йому потрібно сила й інструмент для структурування сили. У деяких версіях міфу Афіна дає йому золоту вуздечку, завдяки якій він приборкує Пегаса. Ця сцена відбувається на межі двох світів: герой стоїть на землі, кінь – над ним, Афіна – між ними.

Зевс у цьому вузлі присутній не так явно, але структурно, він є центром прагнень, до нього Беллерофонт згодом намагається злетіти, бажаючи «стати на рівні богів». Афіна і Зевс разом утворюють надособистісний Анімус порядку, це не один персонаж, а ціла ієрархія Неба, до якої герой або входить через міру, або влітає з гібрисом і випадає назад.

Послідовність подій тут принципова. Беллерофонт отримує від Афіни вуздечку – технологію керування стихією. З її допомогою він приборкує Пегаса, злітає над Химерою й перемагає її – зразковий союз сили й мудрості. Потім ідуть інші подвиги, шлюб, влада – герой досягає вершини людської слави. Далі виникає спокуса: «А що, якщо піднятися ще вище – до самого Зевса?» – і Беллерофонт летить на Олімп. У відповідь Зевс посилає овода, гадзя, який жалить Пегаса і той скидає вершника, герой падає й доживає в самотності, осліплий або покалічений.

Умови першої зустрічі з Афіною – криза, де мудрість потрібна для виживання. Умови «зустрічі» з Зевсом – уже не криза, а надлишок - Беллерофонт хоче не порятунку, а підтвердження власної божественності.

Афіна дає йому шанс на індивідуацію – шлях, де сила керується мірою. Зевс ставить межу його нарцисизму – показує, що герой, який не визнає меж, не може жити серед богів. Як Анімус, Афіна й Зевс уособлюють принцип «досі – й не далі». Їхня сила – здатність задати структуру міри, кому що дозволено, в яких межах може рухатись герой, як розподіляються ролі між людьми й богами. Вони стабілізують космос. Їхня слабкість – у сприйнятті героя, для нарцисичної частини Беллерофонта вони виглядають як ті, що «не дають вийти за межі», як інстанція, яка «заздрить» його силі. Парадокс полягає в тому, що те, що герой переживає як фрустрацію («мені не дозволяють стати рівним богам»), насправді є гарантією цілісності світу. Якщо кожен Беллерофонт міг би безкарно сісти на Пегаса й оселитися на Олімпі, сам космос втратив би структуру.

Людський прояв Анімусу представлений Претом і Іобатом, які проявляються як проєктивний політичний Анімус, що боїться власної Тіні

Прет - це цар, який делегує вбивство. Зустріч Беллерофонта з Претом відбувається вже після того, як герой змушений покинути колишню батьківщину (за однією з версій – через ненавмисне вбивство родича). Він приходить як вигнанець, шукач очищення й прихистку. Умови його перебування при дворі Прета – гостинність, але й підозра - чужинець завжди потенційно небезпечний. Коли Сфенебоя обвинувачує Беллерофонта в замаху на її честь, Прет опиняється в ситуації політичної й особистої Тіні. Якщо він повірить гостю – це означатиме

поставити під сумнів честь власної дружини й власну владу. Якщо він повірить дружині – доведеться вбити гостя, порушивши закони гостинності й накликавши гнів богів. Тому Прет обирає третій шлях – делегувати вбивство. Він, цар Аргосу та Тіринфу – фігура владного Анімуса, який боїться відкритої конфронтації. Він не вбиває Беллерофонта сам (через сакральність гостинності), але відправляє його з листом смерті до Іобата. Це класичний комунікативний політичний парадокс, з одного боку, відкритий рівень: «я шаную тебе як гостя», з іншого боку, є прихований рівень - «будь знищений моїм тестем». Прет, що спершу виступає як ідеальний патрон – він очищує героя, приймає як гостя, визнає його цінність – виявляється неспроможним витримати конфлікт між шаною до гостинності й ревнощами своєї дружини, і вирішує ситуацію делегованим вбивством – «листом смерті». Цей образ демонструє одну з форм «деформованого Анімуса», влада, яка боїться власної тіні, не здатна на пряме рішення, і вдається до опосередкованої агресії.

Він відправляє Беллерофонта до свого тестя, лікійського царя Іобата, з «листом смерті», де наданий наказ убити носія. Цей жест – класичний прояв політичного Анімуса, який «боїться власної Тіні», він не здатний прямо зіткнутися з наслідками власного вибору, тому перекладає його на іншого.

Іобат виступає як архетип Анімусу, царя, що ховає Тінь у випробуваннях. Іобат приймає Беллерофонта як почесного гостя, влаштовує бенкет – і тільки після цього читає лист Прета. Він опиняється в схожій ситуації - вбити гостя прямо – порушити священний закон гостинності, не вбити – порушити союз із Претом, знехтувати проханням родича і честю дочки. Його рішення – серія смертельних випробувань. Він не каже: «Я тебе вб’ю», він каже: «Іди, зроби неможливе – і доля сама вирішить, чи маєш ти жити». Іобат (цар Лікії) – це інший тип Анімуса, він теж не наважується вбити гостя, але випробовує його смертельними завданнями.

Іобат, у свою чергу, демонструє інший варіант чоловічої влади. Він також не готовий порушити сакральний статус гостя, однак випробовує Беллерофонта смертельними завданнями, сподіваючись, що чудовиська та вороги зроблять те, чого він не може зробити власноруч. У цьому виявляється подвійність: з одного боку – боязкість і хитрість, з іншого – відкритість до перегляду рішень. Коли герой, раз за разом, повертається живим і переможцем, Іобат визнає в ньому не загрозу, а ресурс і включає до власної династії. Зрештою, визнає велич Беллерофонта, дає йому доньку й частину царства.

Химера, Соліми, амазонки, засідка з найкращих лікійських воїнів – це політично завуальована форма смертного вироку. Прет і Іобат як політичний Анімус – це влада, яка вміє використати героя, але боїться стати з ним у пряме зіткнення. Їхня сильна сторона – це вміння мобілізувати Беллерофонта для вирішення реальних загроз (Химера, ворожі племена) та здатність перетворити приватну кризу, обвинувачення Сфенебої, на політичну дію, корисну для царства. Їхня слабкість в ухиленні від прямої відповідальності – вони ховаються за листами, завданнями, процедурами, а також у нездатності відверто вести



комунікацію та визнати свої страхи, бажання й мотиви. У підсумку така модель Анімуса створює для героя атмосферу латентної небезпеки, формально його шанують, але реально – використовують як витратний матеріал. Він потрібен їм як меч, але його суб'єктність як людини не береться до уваги.

З точки зору аналітичної психології, Беллерофонт, опинившись між цими двома царями, стикається з політичним Анімусом, який є функціональним для системи, але токсичним для індивіда. Це важливий урок - у світі влади герої здебільшого сприймаються як інструменти, а не як суб'єкти. Це моделює амбівалентний політичний чоловічий світ, де перебувають чоловік-влада, який боїться конкурента - Прет, і чоловік-влада, який зрештою приймає героя й інтегрує його в систему - Іобат. Царі Прет та Іобат – це політичний Анімус, влада, яка має приймати рішення, але боїться взяти на себе повну відповідальність.

Анімус Беллерофонта має і вимір спадщини. Після шлюбного союзу з донькою Іобата Беллерофонт стає родоначальником лікійської династії. Його син Главк та онук Сарпедон виходять на сцену вже в іншому епосі – в «Іліаді».

Сарпедон – союзник троянців, герой, якого оплакує Зевс. Главк – лікійський воїн, що б'ється на боці Трої й є носієм пам'яті про свого діда. Через них Беллерофонт «повертається» в колективну свідомість як предок, а не як актуальний персонаж. Це Анімус спадкоємності - сила героя, його амбіції, його подвиги трансформуються в бойову енергію наступних поколінь.

На полі бою під Троєю постать Беллерофонта повертається як тіньова, але дієва сила через Главка (Глаукаса) – його онука – та Діомеда. Їхня знаменита зустріч, під час якої вони з'ясували взаємні родові зв'язки, і як наслідок, воїни відмовляються від двобою і обмінюються зброєю, демонструє інший рівень дії архетипу. Діомед згадує, що його дід Ойней приймав у себе Беллерофонта. Главк згадує про той же союз і про подарунки, якими обмінялися їхні предки.

З'ясовується, що між їхніми родами колись був укладений зв'язок гостинності й дружби. Умови теперішньої зустрічі – формальна воєнна ворожість, обставини – поле битви, але пам'ять про минуле створює іншу логіку - вони визнають один одного «гостями» навіть в умовах війни.

Беллерофонт, який за життя був втіленням сили меча, після смерті перетворюється на символічний міст між ворогами. Його шлях стає аргументом на користь того, що навіть у серці війни можна знайти точку миру, якщо пригадати коди родової дружби.

Тому Главк і Діомед – це героїчне «післяжиття» Беллерофонта. Ця сцена показує Анімус Беллерофонта трансформується з фігури воїна-вбивці в фігуру воїна-дипломата, пам'ять про героя стає ресурсом для миру посеред війни, подвиги діда перетворюються на символічний капітал, що дозволяє зупинити кровопролиття принаймні між двома воїнами. Це один із рідкісних моментів, коли Анімус воїна розвертається до миру, не через страх чи слабкість, а через пам'ять і честь.

Через Глаукаса, Сарпедона й Діомеда Беллерофонт включається в мирну дієздатність Анімуса. Сильна сторона цього Анімуса – здатність пам'ятати старі

союзи й ставити їх вище за ситуативну ворожість. Це уміння зупинити меч, не зрадивши при цьому воїнського етосу. Слабка сторона – локальність, двоє героїв можуть укласти ситуативний мікро-мир, але загальна логіка війни від цього не змінюється. Після їхнього жесту битва триває, інші воїни гинуть, Троя все одно буде зруйнована.

Для аналітичної психології ця сцена важлива тим, що показує як навіть у структурі суцільного конфлікту є острівці Анімуса, здатного до рефлексії, самозупинки й символічного визнання Іншого. І це той Анімус, до якого Беллерофонт сам не дожив - він не мав можливості чи здатності сказати «стоп» власному гібрису. Його нащадки роблять цей крок хоча б на рівні одного епізоду.

Є також символічний вимір архетипа Анімусу Беллерофонта як потенційний вплив на Ахілла. Прямий текстовий зв'язок між Беллерофонтом і Ахіллом обмежений, але типологічно - обидва – надзвичайні воїни, улюбленці богів, обидва стоять перед спокусою перейти межу людського - Ахілл – через гнів і відмову від соціальних норм, Беллерофонт – через спробу злетіти на Олімп, обидва входять в імпульсивну стихію Посейдона, їхні історії – попередження про ціну гібрису для воїна. У цьому сенсі Беллерофонт – «архетип попередніка» Ахілла, його падіння є тлом для розуміння, що божественна сила окремого героя не гарантує щасливої долі.

Беллерофонт як модель героїзму без міри.

Постать Беллерофонта у грецькій міфології являє собою один із варіантів героїчного архетипу, таку граничну форму героїзму, що виявляє силу, відвагу й здатність до подвигу, а також внутрішні обмеження самого героїчного принципу. Його міф не є тріумфальною історією перемог, а структурно продуманою драмою межі: межі між людиною і богом, між владою над хаосом і спокусою стати самим принципом порядку.

На відміну від Геракла чи Тесея, чий шлях веде від хаосу до впорядкованого світу людей, Беллерофонт не повертається в соціум у ролі законодавця, царя чи культурного героя. Він залишається героєм, який не витримав напруги між божественним даром і людською мірою. У цьому сенсі Беллерофонт є моделлю не стільки героїзму, скільки героїчного перевищення – ситуації, коли сила, що мала служити впорядкуванню світу, обертається на руйнівний фактор для самого суб'єкта.

Його шлях демонструє фундаментальний парадокс: герой здатен перемагати Тінь, хаос, зовнішні та внутрішні чудовиська, але не здатен інтегрувати саму умову власної смертності як позитивний елемент цілісності. Перемога над Химерою, соліміями та амазонками є, по суті, перемогою над формами інакшості, але не перемогою над власною спокусою абсолютності. Беллерофонт не помиляється у виборі цілей – він помиляється у виборі статусу, з якого ці цілі мають бути досягнуті.

У термінах аналітичної психології Беллерофонт постає як герой, який не витримує напруги між Его та Самістю, між людським Я і архетипічною повнотою. Він ототожнює себе не з тим, хто виконує волю богів, а з тим, хто



може її замінити. Його політ на Олімп є гібрисом, структурною помилкою суб'єктності – помилкою, у якій Его привласнює собі статус трансцендентного принципу (Jung, 1969; Byrne, 2000).

З психоаналітичного погляду цей сюжет ілюструє класичну траєкторію нарцисичної інфляції, де початкове переживання обраності та величі не врівноважується досвідом обмеження, залежності та прийняття іншого. Беллерофонт не вчиться бути серед людей – він вчиться бути над ними, і це робить його фатально вразливим (Kernberg, 1975).

У політичному та культурному вимірі міф Беллерофонта є надзвичайно актуальним. Він показує, що загроза для порядку походить не від хаосу, а від надмірного прагнення до абсолютного порядку, яке більше не визнає власних меж. Герой, що бажає стати богом, перестає бути героєм культури і стає загрозою для самої структури світу, яку колись захищав.

Таким чином, Беллерофонт постає як герой без міри – фігура, у якій героїзм виявляє свою внутрішню небезпеку. Його трагедія полягає не в поразці від зовнішнього ворога, а в нездатності інтегрувати сам принцип обмеження як умову цілісності. Беллерофонтов міф не є міфом про перемогу, більш точним є визначення його як міф про ціну, яку доводиться платити за прагнення бути більшим, ніж дозволяє людська форма.

У цьому сенсі Беллерофонт є героєм античності, як архетипічним попередженням для будь-якої культури, що прагне абсолютності – у владі, знанні, техніці чи суб'єктності. Його образ нагадує, що не будь-яка висота є сходженням, і не кожен політ є шляхом до світла.

Жінки як Аніма і дипломатки долі Беллерофонта.

Жіночі постаті в біографії Беллерофонта не є ані випадковими, ані декоративними елементами героїчного наративу. Кожна з них функціонує як особлива модель комунікації між героєм, родом, полісом і богами, тобто як специфічна форма «дипломатії долі». Вони не «жінки при героєві», а канали, через які до нього надходять благословення чи покарання, можливість інтеграції або імпульс до катастрофи. Через них розгортаються юнгіанські стадії Аніми, родові програми у сенсі Л. Сонді, парадоксальні комунікативні структури у дусі П. Вацлавіка та напруга нарцисичних відносин, описана О. Кернбергом.

Таким чином, жіночі фігури у міфі Беллерофонта є персонажами, а також режимами психополітичної та символічної дипломатії

Еврінома: материнська й софійна Аніма, яка не була по-справжньому почута

Еврінома – мати Беллерофонта – є фігурою, без якої неможливо зрозуміти ні структуру його психобіографії, ні трагізм його подальшої долі. У міфологічному наративі вона не займає такого драматичного місця, як Сфенебоя або Афіна, що становить архетипічний фундамент, на якому збудована вся подальша логіка життя героя. Її присутність у міфі мінімалістична, але концептуально насичена: через неї в долю Беллерофонта входять одночасно порядок і стихія, закон і порушення межі, міра і надмір.



Етимологія імені Εὐρυνόμη (Eurynómē) – від eurys («широкий») та nomos («закон», «звичай», «міра») – вказує на фундаментальний смисл цієї постаті. Вона є матір'ю, втіленням широкого закону, тобто такого порядку, що не редукується до формального правила, а охоплює саму структуру буття як гармонію між різними началами (Buxton, 2007; Hard, 2008). Уже на рівні імені Еврінома постає не приватною жінкою, а носійкою метафізичної функції. Це дуже точний маркер її архетипу, вона репрезентує широку, міру, яка обіймає і не діє через заборони, а через тонкий баланс. У міфологічних традиціях вона подається як донька Ніса, царя Мегари, дружина Главка Коринфського і водночас кохана Посейдона, від якого народжується Беллерофонт, герой-бастард. Важлива деталь - вона – улюбленица Афіни, яка навчає її мудрості й усіх жіночих ремесел. Це означає, що вона в житті Беллерофонта є «мати», яка ініційована богинею мудрості.

Як Аніма Еврінома – материнсько-софійний тип. Вона втілює мудру, стриману, ремісничу жіночність, навчану Афіною. Її дипломатія – це мінімально видимі, максимально ефективні домовленості, приховане батьківство Посейдона, легітимація сина в домі Ґлавка, уникнення скандалу. Її сильні сторони – стабільність, уміння тримати суперечності разом, не доводячи їх до вибуху. Слабка – те, що вона надто тиха, її голос не стає для сина внутрішнім законом. Він успадковує її «широкість», але не закон.

Аналітико-психологічно Еврінома є репрезентацією материнсько-софійної Аніми – не еротичної, не руйнівної, а такої, що вводить суб'єкта у світ через форму, через дозування, через внутрішній закон. У термінах К. Г. Юнга, це не Аніма спокуси чи проєкції, а Аніма четвертої стадії як структура цілісності, близька до образу Софії – жіночого принципу, що не зваблює, а навчає дозованості, міри, ремесла, тобто структурує стихію (Jung, 1969). В окремих традиціях Еврінома пов'язується з Афіною – богинею розуму, стратегії та техне, що лише підкреслює її функцію як «внутрішнього закону» жіночого начала. Ми бачимо невикористаний потенціал Софійної Аніми – мудрості, що структуровано веде героя, надихає на героїзм. Беллерофонт, однак, обирає шлях сили й слави, а не шлях внутрішньої рефлексії, отже, його стосунки з цією Софійною Анімою залишаються напівусвідомленими.

Важливо, що в біографії Беллерофонта Еврінома майже не діє сюжетно, але діє структурно. Вона не супроводжує його в подвигах, не застерігає від гібрису, не втручається у його падіння, але вона визначає початкову форму його суб'єктності: бути одночасно людиною й носієм божественного. Вона надає йому не силу, а умову сили – можливість поєднати в собі несумісні начала. Проблема полягає в тому, що Беллерофонт успадковує від неї широту, але не засвоює nomos – внутрішній закон міри.

З психогенетичного погляду це означає, що архетипічна материнська міра присутня у структурі його психіки, але не переходить у форму Его-ідеалу. Вона залишається фоновим принципом, а не свідомим нормативом. Тому герой здатен діяти в просторі надможливого, але не здатен зупинитися в межах можливого.



Він не відкидає міру – але він її не інтегрує. І тут закладено фундамент його подальшого гібрису.

З позицій теорії родових сценаріїв Л. Сонді, Еврінома є фігурою, що закладає потенціал альтернативного розвитку, який не реалізується. Вона відкриває можливість життєвої траєкторії, в якій герой міг би стати і переможцем чудовиськ, і носієм закону, засновником міри, але цей шлях залишається латентним, неактуалізованим (Kiss, 2010). Беллерофонт обирає не шлях Софії, а шлях експансії.

Партнерський вибір Евріноми – союз із богом, але життя з царем – це програмує Беллерофонта на двоїсту приналежність – до світу людей і до світу богів. Його родова доля наперед «розтягується» між двома порядками. Мати як Аніма тут пропонує модель інтеграції, ти можеш бути сином моря й сином поліса одночасно, якщо навчишся міри. Але герой цю пропозицію не засвоює в повноті.

Соціально-політично Еврінома репрезентує тип жіночої влади, що не править і не наказує, але структурує порядок через родову легітимацію. Вона забезпечує включення Беллерофонта в дім Главка, а отже – у політичну та символічну структуру Коринфа. Завдяки їй він не постає як вигнанець-бастард, а як повноправний спадкоємець, носій легітимної суб'єктності. У цьому сенсі її влада не є суверенною, але є фундаментальною: без неї не існувало б ні героя, ні трагедії.

Як дипломатка, Еврінома – це жінка, яка, по суті, врівноважує два світи – царський дім Ґлавка й стихійну, божественну природу Посейдона. Вона тримає в собі скандальну правду про походження сина, але водночас забезпечує йому легітимний статус спадкоємця. Це дуже тонка «внутрішньосімейна дипломатія», мовчазний договір між смертним чоловіком і богом, у якому жінка – центральний медіатор.

Стосунки до матері формують у Беллерофонта нарцисичний фундамент, він із дитинства дізнається (хай не вербально, але структурно), що він «особливий», «напівбожественний», «бажаний богом». Разом з тим сама мати живе в режимі високої адаптації, дисципліни, ремісничої й життєвої мудрості. Це два полюси, які герой ніколи повністю не інтегрує: він бере грандіозність, але не бере міру. Еврінома, таким чином, – Аніма, яка могла би стати софійним провідником до Самості, але лишається фоном, не реалізованою можливістю.

У дипломатичній метафориці Еврінома – це дипломатка внутрішньої рівноваги: вона не воює, не інтригує, не шантажує, але її існування тримає баланс між богами й полісом, між незаконним і легітимним, між стихією і порядком. Для героя це модель тієї «тихої дипломатії», якої йому завжди бракуватиме – уміння залишатися в межах і тримати два світи одночасно, не руйнуючи жоден з них.

Еврінома – одна з тих фігур, без яких біографія героя взагалі не стала б можливою, але які залишаються майже безголосими в наративі. Її постать – це точка, де перетинаються три виміри: жіночий, родовий і політичний. Як донька царя Ніса, вона належить до структурованого світу поліса; як та, кого навчає

Афіна, – до простору мудрості, ремесла й дисципліни; як кохана Посейдона – до стихії, порушення меж і божественної еротичної сили.

Через неї розігрується перша, фундаментальна дипломатія, яку Беллерофонт успадковує, навіть без усвідомлення, дипломатія між морським богом і царським домом. Еврінома погоджується бути дружиною Ґлавка, водночас народжуючи від Посейдона. Вона утримує цей баланс завдяки мовчанню й мудрості, світ не руйнується, хоча в самій структурі сім'ї закладена напруга.

Вона – архетип Великої Матері, але не в її «пожиральному» варіанті, а в тонкій, «софійній» варіації. Вона не привласнює сина, а дає йому можливість стати спадкоємцем царя й одночасно носієм божественної крові. Для Беллерофонта це означає, що його «я» з самого початку розміщене між двома світами – людським і божественним, порядку й стихії.

Як дипломатка Еврінома працює «за кадром», вона не веде відкритих переговорів, але її життєва стратегія – суцільний компроміс високого рівня. Вона примирює чоловіка й бога, рід і порушення табу, материнську турботу й необхідність віддати сина в руки воїнської культури. Вона ніколи не артикулює це словами – її дипломатія тілесна й біографічна, а не риторична.

Психологічно для Беллерофонта ця фігура критично важлива, вона могла б стати внутрішнім образом міри. Мати, яка знає, як уживаються разом право, ремесло й еротична сила, могла б перетворитися на внутрішню Аніму-радницю, що вчить героя обмежувати власну силу. Однак міф показує, що цей потенціал залишається недорозгорнутим, Еврінома майже не присутня у подальшому сюжеті, її голос не звучить, а отже – її мудрість не переводиться у свідомість героя. Він бере від неї «особливість», але не бере «міру».

У цьому смислі Еврінома – архетип дипломатії, який Беллерофонт успадковує, але не рефлексує. Вона – несвідома основа, материнська матриця, де було знайдено баланс між Посейдоном і полісом. У житті сина цей баланс уже розсипається: Посейдонівська стихія іде вперед, Афінна міра відсунута на периферію, а полісний порядок то приймає, то вигонить героя.

Еврінома втілює той тип жіночого архетипу, який працює не на поверхні політичної сцени, а в самій «архітектурі» роду. Її модель дипломатії – це не гучні промови й не публічні жести, а внутрішньосімейна та міжсвітова домовленість.

Умови успіху цієї дипломатії – готовність усіх сторін прийняти подвійність як факт. Посейдон не вимагати відкритого визнання свого батьківства. Ґлавк, ймовірно, «не ставити зайвих запитань». Рід має приймати дитину як законного спадкоємця. У такій конфігурації мовчання стає не слабкістю, а технологією збереження цілості.

Можливості і діапазон дії Евріноми величезні, вона забезпечує Беллерофонтові одночасно божественний ресурс і полісну легітимність. Герой отримує право на героїчну суб'єктність у двох регістрах – як напівбог і як законний спадкоємець царського роду. Таке подвійне коріння дозволяє йому в

майбутньому претендувати на вищий статус серед людей і звертатися до богів як до близьких.

Обмеження її дипломатії очевидні, щойно хтось із учасників наполягає на «чистій істині» без компромісів – конструкція руйнується. Як тільки Посейдонівська стихія в синові переходить у гібрис, а полісні норми вимагають покарання, м'яка материнська дипломатія більше не може утримати баланс. У момент, коли Беллерофонт вбиває родича й стає вигнанцем, стає ясно, архетип материнської Софії не був інтегрований ним як внутрішній закон; він лишився тлом, а не формою його вчинків.

Ключові технології переговорів Евріноми визначені спосібом життя, повсякденністю. Вона застосовує мовчання як покривало для потенційного скандалу, використовує традицію («так прийнято», «так годиться») як легітимацію подвійності, тримає лояльність одночасно до чоловіка, бога й дитини. Її дипломатія – це мистецтво не доводити конфлікт до активної фази, регулювати його в «напівсвідомій» зоні, де всі «знають», але не артикулюють до кінця. Для психіки героя ця стратегія могла би стати моделлю, як поводитися зі своїми власними суперечностями; але він воліє не тонкий баланс, а жорсткі рішення мечем.

Показово, що жіночі фігури у міфі Беллерофонта репрезентують різні типи влади та комунікації: Сфенебоя – владу інтриги, Філонойя – владу союзу, Афіна – владу техне й міри, Лаодамія – владу трансгенераційної історії. Але лише Еврінома уособлює владу форми, тобто здатність не керувати, а формувати умови можливого. Така влада є найменш видимою і водночас найглибшою.

У цьому контексті стає зрозумілим, що трагедія Беллерофонта полягає в його гібрисі й у втраті контакту з архетипом материнської міри, який був йому доступний від самого початку. Його падіння є покаранням за зухвалість, наслідком незасвоєного принципу Евріноми (бути широким, але не безмежним; сильним, але не безмірним; піднесеним, але не самобожественним).

Таким чином, Еврінома постає не як другорядна постать, а як онтологічна матриця всієї долі Беллерофонта. Вона є тією фігурою, через яку міф говорить про героїзм і про закон буття, не кожна сила, що виходить за межі людського, стає божественною, і не кожне народження від бога гарантує божественну мудрість. Між силою і мірою лежить простір, який може бути заповнений або Софією, або катастрофою.

Сфенебоя (Антея) як демонічно-еротична Аніма й дипломатія інтриги й обмови.

Сфенебоя, відома також під ім'ям Антея, дружина царя Прета, посідає у міфі Беллерофонта особливе, принципово напружене місце. Якщо Еврінома репрезентує архетип материнської міри та онтологічної дипломатії, то Сфенебоя постає як її радикальна протилежність: жіночість не врівноважена, а афективно перенапружена, не структурна, а вибухова. Через неї у міф входить не принцип форми, а принцип руйнування форми зсередини.



Етимологічно ім’я Stheneboea пов’язується з коренями sthenos («сила») та boē («крик», «голос», «рик»), що дозволяє прочитувати його як «та, що володіє силою голосу», або «та, що кричить силою», «гучна сила», «криклива потуга». Уже в імені закладено образ афекту, який не відчувається, а нав’язується, проривається у простір соціального як неконтрольований імпульс (Hard, 2008; Buxton, 2007).

Це архетип Аніми як афекту, вона сильна, але невпорядкована, гучна, але не рефлексивна. Це жінка-сила, жінка-пристрасть, жінка-афект. Вона закохується в Беллерофонта, не отримує взаємності, і ця відмова не витримується психічно – любов миттєво перетворюється на ненависть, спокуса на обвинувачення. Вона – «фатальна жінка», поєднання Еросу й руйнування, тому як Аніма Сфенебоя – фатальна, еротична, демонічна. Це тип Аніми (ранні стадії Єви або Єлени), який спокушає, але не витримує відмови, тому через владу перетворює еротичний конфлікт на смертельне звинувачення.

У сюжеті вона закохується в Беллерофонта, коли той перебуває при дворі Прета як гість і вигнанець. Його краса, шляхетність і героїчний потенціал викликають у ній не еротичний потяг, а нарцисичну ідентифікацію: герой стає для неї об’єктом, через який вона хоче підтвердити власну винятковість. Коли ж Беллерофонт відкидає її залицяння, ситуація радикально змінюється: еротична залежність миттєво перетворюється на ненависть, а бажання – на проєкцію провини.

У цьому пункті Сфенебоя входить у логіку патологічного нарцисизму: вона не витримує досвіду відмови, бо відмова руйнує її грандіозний образ себе як жінки, гідної будь-якого чоловіка. Тому вона свою образу визначає як закон, вона криміналізує об’єкт, що її не прийняв. У термінах О. Кернберга, тут реалізується типовий механізм нарцисичної люті, коли фрустрація грандіозного Я веде до агресивної деформації реальності та спроб знищити джерело фрустрації (Kernberg, 1975).

Сфенебоя звинувачує Беллерофонта в спробі її зґвалтувати – тобто переводить власне бажання в категорію насильства з боку іншого. Цей жест є класичним прикладом проєкції Тіні, коли витіснене бажання й агресія переносяться на об’єкт, який стає «злочинцем» не тому, що діяв, а тому, що не прийняв. Як показує аналітична психологія, такі механізми особливо характерні для структур, де Его не здатне витримувати внутрішні суперечності та потребує зовнішнього ворога для збереження цілісності самосприйняття (Jung, 1969).

Однак принципово важливо, що Сфенебоя не вбиває Беллерофонта безпосередньо і навіть не закликає до відкритого насильства. Її дія – це дипломатія інтриги, а не фізичного знищення. Вона звертається до Прета, використовуючи не силу, а символічний капітал честі, сорому та соціального табу. Таким чином приватний афект перетворюється на публічний вирок, а еротична фрустрація – на політичний акт.

Ключовий вимір її постає в тому, що Сфенебоя функціонує і проявляє механізм комунікативної деформації, у якому інформація, що циркулює між

суб'єктами, стає інструментом насильства. У термінах П. Вацлавіка, вона створює парадоксальну комунікативну пастку, де будь-яка реакція Беллерофонта – мовчання, заперечення чи втеча – може бути інтерпретована проти нього (Watzlawick et al., 1967).

Прет, не бажаючи порушити закон гостинності, не вбиває героя сам, але передає його з листом смерті до Іобата. Таким чином Сфенебоя стає ініціаторкою делегованого насильства, що не залишає на руках формальної крові, але запускає ланцюг смертельних випробувань. Її дія намагається зруйнувати життя Беллерофонта, а як наслідок трансформує весь його життєвий шлях, із вигнанця він стає героєм, але героєм, народженим із обмови.

Її дипломатія – інтимно-інтригова, оскільки вона намагається вирішити внутрішній конфлікт (невдоволене бажання) через зовнішній (знищення небажаного об'єкта). Сильні сторони її впливу – висока швидкість і радикальність, один емоційний жест, одне обвинувачення – і доля героя перевернута. Слабкість її впливу у повній відсутності стійкості й конструктивності, вона може запустити ланцюг переслідувань, але не здатна створити жодної форми позитивної інтеграції. Для Беллерофонта це «урок» про те, що витіснена еротика завжди повертається як політична загроза.

Дипломатія Аніми - це «дипломатія обмови й інтриг» – використання сексуальної теми як політичної зброї, Беллерофонт не вміє з цим працювати комунікативно, він не розпізнає патерн парадоксального повідомлення й не створює захисного наративу. Сфенебоя активує категорію вибору партнера як фатальний вузол, відмова від неї означає включення родової програми вигнання й переслідування. Сфенебоя, як еротично-руйнівна Аніма, використовує любов і бажання як політичну зброю. Її обвинувачення – це особиста помста, через перетворення приватного афекту на публічний процес. Вона запускає механізм, який змушує Прета вибирати між честю гостинності та честю родини. Її послання Беллерофонту можна розглядати як типовий приклад парадоксальної комунікації: «Будь моїм коханцем і при цьому лишайся невинним», а у відповідь – відмова, яка не має «мови», здатної описати й захистити його позицію. Сфенебоя – майстерка парадоксальних послань. Її любов – це безмовне повідомлення: «Прийми мене, але так, щоб це залишилося честю для всіх». Її обвинувачення – інверсія цього послання: «Якщо ти не приймаєш мене, я зроблю тебе винним». В обох випадках Беллерофонт потрапляє в комунікативну пастку, оскільки будь-яка його реакція інтерпретується проти нього. Його «ні» не має захисного дискурсу –тому він змушений тікати від наслідків, а не обговорювати їх.

Суспільство традиційно більше довіряє владі й її найближчому оточенню, ніж гостю; чужинцю, тому Беллерофонт виявляється втягненим у сценарій, де фактично немає місця його голосу. Сфенебоя відповідає раннім стадіям Аніми за К.Г. Юнгом – Еві або Єлені, вона тілесна, чуттєва, амбівалентна, її еротика не врівноважена ні материнською турботою, ні мудрістю. Вона не стільки любить героя, скільки хоче володіти ним як об'єктом бажання. Відмова руйнує її образ



себе й запускає захисний механізм проекції: «це не я згрішила бажанням, це він напав».

Така фігура – класична точка фатального вибору партнера. Беллерофонт, не «купуючись» на Сфенебою, начебто обирає морально правильне – відмовити чужій дружині. Але відмова запускає ланцюг переслідувань, Прет не може вбити гостя сам, Іобат отримує лист смерті, герой вступає в серію смертельних випробувань. Тобто спроба «чистого» вибору, який ігнорує психологічну реальність, стає вузлом долі.

Сфенебоя – фігура, яка активує в героя нарцисичну вразливість. Вона спершу конструює його як об'єкт обожнювання (нарцисичне підкріплення: «я настільки прекрасний, що в мене закохується дружина царя»), а потім – як об'єкт приниження й криміналізації («я такий небезпечний, що мене таврують як насильника»). Це різке розщеплення образу «я» – типовий пограничний патерн у нарцисичних стосунках.

Як дипломатка інтриги, Сфенебоя не веде відкриті переговори, не намагається домовитися, її інструмент – маніпуляція чоловічою владою через приватний афект. Вона перетворює особисту образу на політичний акт, за її словами Прет запускає механізм, який змінює долю героя й цілої Лікії. У такому форматі Аніми дипломатія – це не пошук балансу, а використання символічного капіталу статі й статусу для деструктивного переформатування ситуації.

Психоаналітично Сфенебоя активує в Беллерофонті його нарцисичну вразливість. Він звик бути обожнюваним, але не звик до того, що обожнювання може обернутися демономізацією. Вона розщеплює його образ - у своїх очах він має залишатися героєм, у її оповіді – він стає ледь не насильником. Розрив між цими двома образами змушує його втікати в подвиги: щоб «відмити» себе, він мусить знову і знову доводити свою героїчність.

Як дипломатка Сфенебоя показує темний бік жіночого впливу при дворі. Її стратегія – перетворення приватного афекту на публічну кризу. Вона вводить у гру символічний капітал своєї честі як дружини царя; удар по цій честі інтерпретується як удар по самому політичному порядку. Таким чином еротична драма перетворюється на політичну подію - герой, який не відповів на її бажання, підлягає вигнанню й смерті.

Для Беллерофонта ця постать – архетип попередження, так виглядає Аніма, якщо її не інтегрувати, а лише відкидати. Вона не зникає – вона повертається у вигляді зовнішньої загрози, що змушує героя міняти міста, царства, континенти.

Сфенебоя являє собою різкий, афективно заряджений полюс Аніми. Її модель дипломатії – інтимно-інтригова, вона веде переговори не на рівні законів, а на рівні пристрасті, ревнощів і сорому. Її комунікативний код простий і жорсткий - «або ти відповідаєш на моє бажання, або ти стаєш моїм ворогом». У цій логіці відмови не існує як нейтрального варіанту – вона автоматично інтегрується в поле образи.

Умови успіху цієї дипломатії – слабкі інституції й сильна залежність правителя від честі своєї дружини. Прет не має процедур, щоб незалежно

перевірити її слова - він живе у світі, де честь родини й статус царя нерозривні, а отже, будь-який сумнів щодо правдивості дружини означає сумнів у самому собі. Сфенебоя «грає» на цьому, вона переводить приватну драму в публічну площину, де її слова мають силу політичного факту.

Можливості дії цього архетипу значні, вона здатна буквально перенаправити біографію героя. Зі статусу почесного гостя Беллерофонт за одну мить стає небезпекою, яку треба усунути. Вона запускає каскад - Прет не вбиває героя сам, але пише до Іобата лист із наказом убити, той – влаштовує йому смертельні випробування. Один жіночий афект, помножений на довіру влади, перетворюється на структуровану систему переслідування.

Обмеження цієї дипломатії проявляються там, де з'являється прозорий публічний простір – суд, доказ, слухання обох сторін. В умовах розвиненого поліса з інституціями Сфенебої було б важче «перевести» свою образу в смертний вирок без розгляду. Так само вона втрачає силу, коли герой не приймає нав'язуваний йому образ, а виходить у відкриту комунікацію з третіми сторонами. У випадку Беллерофонта цього не стається, він не має голосу в системі комунікації між Претом і його двором.

Ключові технології переговорів Сфенебої – спокуса, обіцянка еротичного союзу, а потім – демонстративна образа, сльози, апеляція до «поруганої честі». Вона не доводить позицію, вона створює емоційний тиск, у якому цар бачить лише один шлях збереження симетрії, покарати того, хто начебто загрожує цій честі. Психологічно це модель Аніми, яка не приймає відмови й не вміє говорити про свої бажання; натомість вона «дограє» сценарій до тих пір, поки світ не буде змушений зробити за неї брудну роботу – вигнати або вбити героя.

Психологічно Сфенебоя є архетипом деструктивної Аніми, не інтегрованої у структуру суб'єктності, не врівноваженої Софією чи материнською мірою. Вона репрезентує ту форму жіночого начала, яка не веде до трансформації, а штовхає до катастрофи – не через відкриту агресію, а через спотворення символічного порядку.

Соціально-політично вона уособлює небезпечну форму влади, що не легітимізується ні законом, ні силою, а діє через контроль над наративом. У цьому смислі Сфенебоя є раннім міфологічним образом того, що в сучасних термінах можна назвати «інформаційною зброєю» або «маніпуляцією дискурсом»: не той сильний, хто вбиває, а той, хто визначає, кого вважатимуть злочинцем.

Важливо також, що її постать має чітко виражений гендерно-політичний вимір. У патріархальному світі грецького поліса жіноча сексуальність, не вписана в інститути шлюбу та родової легітимації, сприймається як загроза порядку. Сфенебоя порушує мораль – вона демонструє, як еротичний конфлікт може бути перетворений на кризу політичної легітимності. Її образ набуває в античній традиції характеру застереження проти жінки-спокусниці, а також проти неконтрольованої сили афекту в політичному просторі (Buxton, 2007; Ogden, 2013).



Для самого Беллерофонта Сфенебоя стає першою фігурою Аніми, з якою він вступає у справжній конфлікт. Якщо Еврінома була фоном, а Афіна – принципом, то Сфенебоя є досвідом руйнівного зіткнення з жіночим началом як таким. Вона формує у ньому не інтеграцію Аніми, а її витіснення: після неї жіночість у його житті більше не стає простором довіри, а лише ресурсом або загрозою.

У цьому смислі Сфенебоя антагоністка, структурний вузол, через який Беллерофонт остаточно входить у траєкторію героїзму без міри. Її інтрига запускає механізм, у якому герой, рятуючись від несправедливого вироку, мусить постійно перевершувати людську міру, аби вижити. І з цього моменту його шлях уже не є шляхом дозрівання, а шляхом екстремального перевищення.

Філонойя як шлюбна й інтегративна Аніма, дипломатія союзу

На протилежному полюсі Аніми в житті Беллерофонта – донька Іобата, відома під різними іменами: Філонойя, Алкімедуса, Антіклея, Пасандра, Кассандра. Філонойя, донька царя Іобата Лікійського, посідає у психобіографії Беллерофонта принципово відмінне місце порівняно зі Сфенебоєю та Евріномою. Якщо перша постає як фігура руйнівної афективної Аніми, а друга – як архетип материнської міри, то Філонойя репрезентує **шлюбно-інтегративний тип Аніми**, тобто таку форму жіночого начала, через яку герой не розриває порядок, а входить у нього. Вона не є каталізатором трагедії і не є джерелом надприродної сили; її роль полягає в тому, щоб зробити можливим перехід Беллерофонта з режиму виживання у режим політичної та соціальної стабілізації.

Ім’я *Φιλονόη* (Philonóē), яке традиційно тлумачать як «та, що любить розум», «та, що прихильна до мислення» або «та, що прихильна до порядку», надзвичайно показове. У ньому поєднуються *philo-* («любити») та *noē* («мислення», «розуміння»), що дозволяє інтерпретувати її не як шлюбну партію, а як жіночий архетип, зорієнтований не на афект, а на інтеграцію через сенс і порядок (Hard, 2008; Buxton, 2007). Уже на рівні імені Філонойя постає як антипод Сфенебої – там, де одна діє через крик і інтригу, інша входить у структуру логосу. Це прозорий натяк, що вона уособлює Аніму, що любить героя, його здатність мислити, діяти розумно, бути опорою царству. Вона представлена як дружина Беллерофонта, мати його синів Ісандра, Іпполоха та доньки Лаодамії.

Як Аніма Філонойя – шлюбно-інтегративний тип, архетип мудрої, люблячої дружини. Її дипломатія – династичний союз, через неї герой стає частиною нового роду, отримує статус, владу, дітей. Сильні сторони цієї дипломатії – довгостроковість, стабільність, переведення особистої сили в інституційну. Слабкі – залежність від внутрішньої структури героя, якщо він не витримує межі, шлюб не здатен компенсувати його гібрис. Беллерофонт, по суті, отримує від неї шанс стати «героєм-державником», але обирає шлях «героя-бога».



Філонойя представляє зовсім інакшу дипломатію. Тут Аніма не руйнує, а інтегрує. Вона стає каналом переходу героя з позиції небажаного, небезпечного гостя до позиції законного члена династії. Через шлюб із нею Беллерофонт отримує любов і родину, простір для політичної діяльності, владу, продовження роду. Ця дипломатія Аніми – союз, домовленість, стабілізація. Тут дипломатія Беллерофонта працю,: він інтегрується в інший поліс через шлюб – класична політична функція шлюбу як альянсу.

Вона Аніма третьої стадії за К.Г. Юнгом – Марійна, домашньо-материнська, з переходом до Софійної. Її любов до героя структурована умовами, вона не дарується одразу, а стає нагородою за серію подвигів. Вона не руйнує порядок, а вписує героя у нього – через шлюб, дітей, передачу частини царства.

Філонойя з'являється у житті Беллерофонта після того, як він здійснив низку «неможливих» подвигів – переміг Химеру, солімійв, амазонок. Вона не є фігурою випробування, а фігурою визнання. Через шлюб із нею герой отримує жінку, що гармонізує легітимність, землю, статус, політичну суб'єктність. Якщо Сфенебоя виштовхує його з поліса, то Філонойя повертає йому місце у політичному космосі, але вже не як вигнанцю, а як співволодарю.

Соціально-політично шлюб із Філонойєю є класичним античним механізмом інтеграції героя в локальний порядок. Беллерофонт перестає бути лише інструментом чужої волі та стає частиною суверенного політичного тіла. У цьому сенсі Філонойя функціонує як дипломатка союзу, через яку приватний герой перетворюється на публічного суб'єкта. Вона трансформує його статус із «того, хто виконує накази» у «того, хто має право володіти й управляти» (Woodard, 2007; Ogden, 2013).

Однак принципово важливо, що Філонойя не є ані активною інтриганкою, ані політичною маніпуляторкою. Її дипломатія не агресивна і не руйнівна, а структурна і стабілізаційна. Вона не втручається у рішення, не провокує конфлікти, не ставить героя перед етичними пастками. Вона створює умову, за якої герой *міг би* припинити нескінченну експансію і трансформувати свою силу в форму тривалого порядку.

Психологічно Філонойя репрезентує стадію Аніми, близьку до Марійної, з переходом до Софійної, у юнгіанській типології: жіночість, що більше не зводиться до об'єкта бажання чи страху, а стає партнерством у сенсі буття (Jung, 1969). У ній немає еротичної крайності, але є здатність бути носійкою тривалості, повторюваності, стабільності. Через таку Аніму можливе перетворення героя на правителя, воїна – на законодавця, сили – на порядок.

Союз із Філонойєю – це протилежний за знаком партнерський вибір порівняно з Сфенебоєю. Якщо Сфенебоя вела до переслідування, вигнання й смертельних випробувань, то Філонойя – до інтеграції, стабілізації, успадкування. Через неї Беллерофонт отримує можливість стати не чужим гостем, а своїм – зятем царя, співволодарем Лікії, родоначальником нової гілки. Фатальна програма роду тут начебто пом'якшується, насилля й вигнання

трансформуються в владний статус і сімейну лінію, яка триває аж до Троянської війни.

Шлюб із Філонойєю – це зміна «пунктуації реальності», той самий герой, який був носієм загрози, раптом стає опорою легітимності. Іобат, що бачив у ньому інструмент небажаного вбивства, визнає в ньому союзника й спадкоємця. Мова дипломатії змінюється - від листа смерті – до шлюбного контракту, від наказів – до обміну дарами, від підозри – до довіри.

Філонойя дає Беллерофонту шанс на більш зрілі стосунки. Вона не просить його знищити поліс чи порушити табу, вона приходить тоді, коли він уже довів свою цінність як захисник. Їхній союз – це не чистий нарцисичний «обмін ідеальностями», а радше спроба перетворити героїчну силу на інституційну. Але тут знову проявляється структурна проблема героя, навіть отримавши таку Аніму, він не зупиняється, а йде далі – до гібрису польоту на Олімп.

Як дипломатка, Філонойя уособлює дипломатію союзу й інтеграції. Вона є каналом, через який ворожі й підозрілі сторони (вигнанець-герой і царство Лікії) стають єдиною політичною й родовою структурою. Її сильні сторони – стабілізація, довготривалий мир, народження спадкоємців, укорінення героя у новому ґрунті. Її слабкість – залежність від того, чи здатен сам герой витримати цю інтеграцію. Випадок Беллерофонта показує, що дипломатія Аніми може бути ідеальною, але якщо герой нарцисично тягнеться до вищого, ніж пропонує реальність, ця інтеграція не рятує від катастрофи.

Як дипломатка Філонойя втілює класичну для античного світу шлюбну дипломатію. Її особисті почуття важливі, але ще важливіший політичний результат, через неї змикаються два доми, два царства, два ряди богів-покровителів. Її діти – нащадки героя, живі договори між Лікією, Еолідами й божественними силами.

Для Беллерофонта цей союз – найкраща можливість вийти з циклу «вигнання – подвиг – нове вигнання». Але тут стає видно глибинну проблему його особистості, навіть отримавши все – жінку, владу, визнання, дім – він не спиняється. Шлюбна дипломатія Аніми стабілізувала б його шлях, якби в ньому працював внутрішній Афінний цензор. Але без Афінної міри шлюбна Аніма лишається зовнішнім ресурсом, а не внутрішнім балансом.

Її модель дипломатії – династична, вона укріплює зв’язки між родами й полісами через шлюб, перетворюючи особисті стосунки на політичний договір. На відміну від Сфенебої, тут еротика вписана в структуру, а не протиставлена їй. Умови успіху такої дипломатії – взаємна зацікавленість сторін у стабільності. Іобат, вичерпавши всі способи позбутися «небажаного гостя» через смертельні завдання й переконавшись у його героїчності, визнає Беллерофонта цінністю, а не загрозою. Герой, своєю чергою, приймає пропозицію стати трансформуватися з архетипа воїна на архетип в царській родині, – а це означає, хоч на певний час, погодитися на роль «осілого» володаря, а не вічного вигнанця.

Можливості дії цієї Аніми максимальні на рівні політичної структури, вона перетворює чужинця на «свого», гарантує йому любов, спадкоємців, територію,

законну владу. Через неї історія Беллерофонта стає родовою історією - з'являються діти, далі – Главк, Лаодамія, Сарпедон, які входять у великий наратив Троянської війни.

Обмеження шлюбної дипломатії проявляються тоді, коли герой не здатен внутрішньо прийняти межі, які вона пропонує. Шлюб передбачає кінець нескінченної мобільності, згоду на співвідповідальність перед родом і полісом. Якщо ж нарцисична структура героя вимагає постійно перевищувати доступні межі, така Аніма не в змозі його втримати. Беллерофонт отримав все – жінку, владу, славу, і він усе одно робить крок далі, намагаючись злетіти на Олімп. Шлюбний союз не інтегрує його гібрис.

Ключові технології переговорів інтегративної Аніми – шлюбні угоди, придане, ритуали визнання, спільні діти як жива «застава» союзу. Навколо цієї Аніми будується цілий комплекс символічних практик - весільні жертви, розподіл земель, участь героя в управлінні. На психічному рівні це технології переведення дикої героїчної енергії в плодоносне, родинно-політичне русло. Донька Іобата, як архетип, говорить героєві: «Твоя сила може жити не тільки через подвиг, а й через тривалі зв'язки». Інша річ, що Беллерофонт приймає цю можливість лише частково.

Втім, трагедія Беллерофонта полягає в тому, що, отримавши цей ресурс, він не здійснює внутрішньої трансформації. Він **приймає Філонойю як ресурс**, але не як принцип. Він використовує її для легітимації, але не дозволяє їй стати внутрішнім обмеженням його власного пориву до безмежності. Шлюб із Філонойєю не завершує його шлях, а лише тимчасово стабілізує його, не змінюючи фундаментальної логіки руху до гібрису.

У цьому контексті Філонойя постає як **втрачена можливість індивідуації**. Вона репрезентує той сценарій, у якому Беллерофонт міг би зупинитися, прийняти власну смертність, перевести свою надлюдську силу в форму людського правління. Але герой обирає інший шлях: не шлях обмеження, а шлях остаточного перевищення.

Особливо показовим є те, що від Філонойї походять діти Беллерофонта – Ісандр (Пейсандр), Гіпполох і Лаодамія. Через неї рід Беллерофонта входить у структуру історії, і, безумовно, міфу. Гіпполох стає батьком Главка, що з'являється у VI пісні «Іліади» як воїн Троянської війни і носій пам'яті про діда (Homer, Book VI). Таким чином Філонойя інтегрує героя в політичний порядок Лікії, і забезпечує трансгенераційну легітимність його імені.

Психоісторично це означає, що Філонойя виконує функцію переходу від індивідуального героїчного міфу до колективного історичного наративу. Через неї Беллерофонт перестає бути лише героєм подвигу і стає предком, родоначальником, елементом тривалої пам'яті. Проте і тут його доля залишається амбівалентною: рід продовжується, але не несе в собі стабільної гармонії, а входить у простір воєн і жертв.

У підсумку Філонойя є дружиною героя, а архетипом тієї межі, на якій сила могла б перетворитися на порядок, а героїзм – на відповідальність. Вона є однією



з найтрагічніших жіночих фігур міфу, не через руйнування, а через невикористаний шанс.

Афіна як надособиста, софійна Аніма як неназвана дипломатка між героєм і Самістю

Афіна в міфі Беллерофонта постає не як епізодичне божество, а як принциповий архетип, що визначає спосіб, у який герой взаємодіє з власною силою. Якщо Еврінома є фігурою родової міри, Сфенебоя – афективного розриву, а Філонойя – соціальної інтеграції, то Афіна репрезентує рівень, що перевищує приватне, родове й політичне: вона є жіночим принципом свідомості, техне та стратегічного розуму, тобто тією формою Аніми, яка не персоніфікується в жінці, а існує як внутрішня структура мислення та дії.

У традиції грецького міфу Афіна є богинею, передусім *розумної війни* – не стихійної агресії, а такої, що підпорядковується логосу, формі, проєктуванню. Вона допомагає Беллерофонту, вводить у його долю принцип керованості сили, на відміну від Посейдонівської стихійності, яку герой успадковує за походженням (Buxton, 2007; Hard, 2008).

Ключовим епізодом є дар Афіни – золота вуздечка для Пегаса. Цей жест, на перший погляд, має технічний характер: богиня надає інструмент, що дозволяє приборкати крилатого коня. Але в глибинному аналітичному вимірі вуздечка є архетипом форми, що структурує силу, не знищуючи її. Засіб управління не є зброєю і інструмент руйнування, він є механізмом дозування. У цьому полягає фундаментальна відмінність Афіни від усіх інших фігур у долі Беллерофонта, вона не дає йому сили, а дає йому *міру сили* (Jung, 1969). Вона функціонує як вища, трансцендентна Аніма – архетип Софії. Афіна допомагає Беллерофонту приборкати Пегаса, дарує йому вуздечку, завдяки якій він може керувати крилатим конем.

Пегас – символ натхнення, вертикального підйому, поетичного й військового генію. Пегас, як син Посейдона і Медузи, є істотою гібридною: він походить із хтонічного, з тілесно-жахливого, але трансформується у чисту, небесну енергію. Афіна, яка «вкладає» Пегаса в руки героя, є тією силою, що перетворює чисту стихійну енергію (Посейдонівсько-медузячу) на керовану силу духу. Афіна ж вводить у цей прорив принцип форми, завдяки чому інтуїція стає не вибухом, а інструментом. У термінах аналітичної психології Афіна тут постає як Софійна Аніма, тобто жіночий принцип, що не спокушає, не заспокоює і не лякає, а структурує внутрішній світ суб'єкта (Jung, 1969; Byrne, 2000). Це момент, коли Аніма вчить техніці взаємодії зі своїми власними глибинними енергіями.

На відміну від Евріноми, що формує передумови міри на рівні родового сценарію, Афіна вводить міру на рівні дії та мислення. Її дипломатія – не соціальна і не родова, а метадипломатія, тобто регуляція відносин між суб'єктом і силою як такою. Вона не домовляється між людьми чи родами, а встановлює правила взаємодії між людським і надлюдським, між можливим і допустимим.



Через Афіну Беллерофонт здійснює свої «неможливі» подвиги: без неї він не міг би перемогти Химеру, бо не міг би змінити позицію – піднятися над хаосом, а не вступити з ним у пряме зіткнення. У цьому сенсі Афіна є архетипом когнітивного перевищення, але не онтологічного гібрису: вона дозволяє змінити перспективу, але не статус буття.

Її дипломатія – дипломатія міри й техніки. Вона ніби каже героєві: «Я не воюватиму за тебе, але дам тобі спосіб воювати інакше». Вуздечка Пегаса – це концентрований образ цієї дипломатії: сила Посейдона, Пегаса, Медузиної крові зібрана в керований інструмент. Сильні сторони Афінної дипломатії – здатність виводити героїчну силу на новий рівень, це не історія про те, що не бити, а про те, що б бити мудро. Слабкі сторони – це її ненав'язливість, якщо герой не хоче слухати, вона не змушує. Беллерофонт бере її дар, але не її міру.

Як дипломатка Афіна діє між трьома полюсами: богами, героєм і чудовиськом. Вона не знищує Химеру, не воює замість Беллерофонта, але дає йому інструмент, щоб піднятися над монстром і вразити його з висоти. Це ідеальна модель софійної дипломатії - не «зробити за», а «зробити можливим».

У присутності Афіни Беллерофонт отримує шанс на модуль більш зрілої регуляції власної грандіозності. Вона не каже йому: «Ти бог», радше: «Ось інструмент, яким ти можеш керувати силою, що наближає до богів». Ця сцена – концентрований образ правильного стосунку зі стихією. Пегас, народжений з крові Медузи й моря Посейдона, – чиста сила, позбавлена форми. У руках Беллерофонта без Афіни він легко став би знаряддям безмежного гібрису. Втручання богині додає до цієї сили форми, техніки, технології. Золота вуздечка – це символ того, що сила має бути оволодяна через інструмент, дисципліну, знання. Проте герой надалі вирішує інтерпретувати це як підтвердження власної напівбожественності й робить останній крок – політ на Олімп, уже без Афіни як внутрішньої міри. Софійна Аніма пропонує дипломатію міри, герой обирає надмір.

Однак у біографії Беллерофонта Афіна – радше одноразова наставниця, ніж постійний супутник. На відміну від Одіссея чи Діомеда, яких вона веде крізь серію подій, тут її поява – короткий, хоч і надзвичайно важливий епізод. Вона відчиняє двері до нової можливості (перемога над Химерою), але не супроводжує геройський нарцисизм у його подальшій еволюції.

Як дипломатка Афіна стоїть між героєм і Пегасом, між Полісом і Стихією. Вона уособлює ту інстанцію, яка в грецькій уяві перемогла Посейдона в конкурсі за Афіни: олива проти моря, закон проти стихії, міра проти розриву. Для Беллерофонта це шанс внутрішньо повторити вибір полісу, поставити Афінну міру вище за Посейдонівську стихію в собі самому.

Те, що він цього не робить, і є нервом його трагедії. Отримавши дар Софії, він користується ним як інструментом для ще одного подвигу, а не як принципом реорганізації власного «я». Пегас перетворюється на ліфт до слави, а не на дисциплінований канал духовної роботи. У фіналі Беллерофонт летить до

Олімпу вже без Афінної корекції, вуздечка є, але немає голосу, що скаже «досить».

Афіна – архетип вищого, софійного рівня жіночого. Її модель дипломатії принципово відрізняється від усіх попередніх: це не дипломатія між людьми, а мета-дипломатія між героєм і його власною силою. Умови успіху тут набагато суворіші, герой повинен бути здатний визнати, що гола сила недостатня, що без техніки, знання й самообмеження його енергія може зруйнувати і його самого, і світ. Афіна працює лише там, де є хоч мінімальна готовність до дисципліни. Для Персея, Одіссея, Діомеда така готовність стала осердям їхніх шляхів. Для Беллерофонта – лише епізодом.

Можливості дії Афіни колосальні, завдяки її втручанню Беллерофонт перемагає Химеру, і він робить це в принципово новому режимі – з повітря, на спині крилатого коня, керованого вуздечкою. Це образ того, як духовний, мисленнєвий рівень, Пегас–натхнення, стає керованим через техніку, золоті вуздечка, і дозволяє впоратися з глибинною Тінню - Химерою. Це вершина його героїчного шляху – момент, коли сила й мудрість хоча б раз працюють разом.

Обмеження Афінної дипломатії проявляються, коли герой перестає слухати міру. Беллерофонт готовий прийняти дар техніки, але не готовий прийняти її як постійний внутрішній закон. Коли він вирішує летіти на Олімп, Афіна ніде не фігурує, це вже чистий Посейдонівсько-нарцисичний жест. Той самий Пегас, приборканий завдяки вуздечці, перетворюється на інструмент гібрису. Тут і виявляється межа софійної Аніми - вона не насильницька, не примушує – якщо герой не хоче міри, богиня відступає.

Ключові технології переговорів Афіни – порада, навчання, демонстрація кращого способу дії. Вона не кричить, не шантажує, вона показує, як можна зробити неможливе – убити чудовисько, не загинувши самому. Її дипломатія – це дипломатія розуму з інстинктом, форма діалогу між свідомістю й несвідомою силою. Беллерофонт приймає її лише частково і в цьому проявляється трагічний нерв його міфу.

Однак трагедія Беллерофонта полягає в тому, що він приймає Афіну як зовнішній принцип, а не як внутрішній закон. Він використовує техне, але не інтегрує Софію. Його взаємодія з Афіною є епізодичною, а не постійною. На відміну від Одіссея або Персея, для яких Афіна стає менторкою і супутницею, Беллерофонт не формує з нею тривалого символічного союзу. Вона з’являється, надає інструмент – і зникає з його подальшої історії.

Ця відсутність тривалого зв’язку з Софійною Анімою є принциповою. Вона пояснює, чому Беллерофонт, маючи у своєму розпорядженні інструмент міри, зрештою переступає межу міри. Він навчився керувати Пегасом, але не навчився керувати власним прагненням до абсолютності. Він навчився підніматися над хаосом, але не навчився зупинятися перед трансцендентним.

У цьому сенсі Афіна у долі Беллерофонта є образом не реалізованого внутрішнього закону. Вона вказує шлях, але не стає частиною його Самості. Її принцип залишається на рівні інструменту, а не трансформації. Фінальний політ



Беллерофонта на Олімп відбувається вже поза її впливом: це чистий Посейдонівський жест, позбавлений Афінівської корекції.

Психологічно це означає, що Беллерофонт не здійснює повноцінної інтеграції Аніми на софійному рівні. Його Аніма не стає внутрішнім принципом мислення, а залишається або зовнішнім ресурсом (Афіна), або джерелом афекту (Сфенебоя), або структурою легітимації (Філонойя), або родовою умовою (Еврінома). Його шлях не завершується індивідуацією, а переходить у гібрис.

З політико-філософської перспективи Афіна репрезентує принцип, без якого жодна сила не може стати владою у справжньому сенсі слова: принцип розумної міри, що робить можливим перемогу, і після неї тривале управління. Беллерофонт оволодіває перемогою, але не оволодіває владою у повному значенні, бо не інтегрує Афіну як внутрішній закон.

У підсумку Афіна у міфі Беллерофонта постає як архетип утраченої мудрості, не в сенсі браку інтелекту, а в сенсі нездійсненого переходу від сили до міри. Вона є тією фігурою, через яку міф говорить не про те, що герой не мав розуму, а про те, що він не зробив розум принципом власного

Лаодамія як пророчо-жертовна Аніма і трансгенераційна дипломатія долі

Лаодамія займає в міфологічній структурі його життя особливе місце, яке не може бути зрозуміле лише в межах біографії героя. Вона у міфології продовжує жіночу лінію роду. Вона виносить жіночий архетип за межі особистісного та політичного, переводячи його у простір **історії та жертви**, де індивідуальна доля остаточно розчиняється у долі колективній. Якщо Еврінома формує передумови буття, Сфенебоя запускає траєкторію катастрофи, Філонойя стабілізує політичний порядок, а Афіна пропонує принцип міри, то Лаодамія постає як та фігура, через яку всі неінтегровані конфлікти Беллерофонта входять у горизонт майбутнього.

Лаодамія є дочкою Філонойї та Беллерофонта, тобто народжується вже в умовах інтеграції героя в політичний порядок Лікії. Вона є дитиною стабілізації, але через неї стабілізація виявляється лише тимчасовою. У міфологічній традиції Лаодамія стає коханкою Зевса і матір'ю Сарпедона – одного з ключових троянських героїв, якому судилося загинути від руки Патрокла (Homer, Iliad XVI). Таким чином, через Лаодамію рід Беллерофонта входить у Троянський епос – у простір великої історичної трагедії, де героїзм уже не є приватною справою, а стає долею цивілізацій. За окремими версіями гине раптово, вражена стрілою Артеміди.

Ім'я Лаодамія можна інтерпретувати як «та, що пов'язана з народом і людьми» (laos – народ, damia – пов'язана з демом, землею, розподілом). Це жіночий архетип, який з'єднує родову й загальнолюдську долю. У цьому сенсі Лаодамія функціонує як трансгенераційний міст між міфом Беллерофонта і колективною пам'яттю грецького світу. Вона продовжує рід і змінює рівень його існування, від локального героїчного міфу до панеллінської історичної драми. Її



жіночість не інтегрує і не стабілізує, а перекладає родову долю у горизонт жертви та війни.

Її дипломатія – трансгенераційна - через союз із Зевсом і народження Сарпедона вона виводить рід Беллерофонта в простір пан-еллінської історії. Сильні сторони – здатність перетворити приватну історію на частину великого наративу, зміцнити позиції роду через героїчну присутність у Трої. Слабкі – високий рівень трагізму - ця дипломатія майже завжди пов'язана з жертвами й смертю.

Аналітико-психологічно Лаодамія репрезентує пророчо-жертовну Аніму – таку форму жіночого начала, що не працює з внутрішньою цілісністю суб'єкта, а функціонує як канал історичної необхідності. Вона не трансформує Беллерофонта, але завершує його психобіографію, виносячи її за межі його життя. Стає зрозуміло, що неінтегровані конфлікти Аніми не зникають зі смертю героя, а передаються далі, стаючи частиною колективної долі.

З погляду теорії родових сценаріїв Л. Сонді, Лаодамія втілює фазу фаталізації родової програми: те, що не було інтегроване на рівні суб'єкта, реалізується як доля роду. Беллерофонт не інтегрував принцип міри, не примирив силу з законом, не здійснив повної індивідуації – і тому його рід входить у простір, де героїзм і жертва більше не розрізняються (Kiss, 2010).

Соціально-міфологічно союз Лаодамії із Зевсом є надзвичайно промовистим. Якщо союз Евріноми з Посейдоном був приватним, родовим і структурно прихованим, то союз Лаодамії із Зевсом є публічним і історично значущим. Це означає, що рід Беллерофонта остаточно виходить із локального контексту та входить у сферу верховної божественної гри, де долі людей стають інструментами розгортання космічного порядку.

Як Аніма, Лаодамія – це присутність жіночого архетипу вже не в внутрішньому світі Беллерофонта, а в його потомстві. Вона показує, що невирішені конфлікти й потенціали Аніми не зникають разом із героєм, а передаються далі – як здатність до союзу з богами, але й як ризик раптової, «безпричинної» смерті. Це виглядає як продовження родової програми: зв'язок із богами, героїзм, трагічні смерті.

Дипломатично Лаодамія «переналаштовує» зв'язок роду з богами. Якщо в історії Беллерофонта спроба прилучитися до Зевса завершується падінням, то в історії його доньки союз із Зевсом завершився народженням Сарпедона – героя, включеного в найбільший конфлікт епохи. Тут ми бачимо переміщення Анімної дипломатії на рівень наступного покоління, жіноча фігура стає каналом, через який рід входить у нові історичні події.

Лаодамія як Аніма, яка виходить за межі життя героя, її жіночий архетип і дипломатія переходять у наступну історичну фазу – Троянську війну. Її союз із Зевсом і народження Сарпедона показують, що «історія Беллерофонта» не закінчується його падінням - вона продовжується в іншому театрі, на іншому полі бою. Лаодамія як архетип пророчої й жертовної Аніми поєднує в собі любов до бога й материнство героя, якому уготована героїчна смерть. Її власна доля –



часто передчасна загибель – резонує з долею батька: і там, і там ми бачимо зв'язок з богами, героїчний статус, але й незахищеність перед катастрофою. Її Аніма стає каналом, яким родова лінія включається в великий конфлікт, де вирішуються долі царств, богів і людей. Через неї сімейна історія стає частиною історії цивілізації.

Для аналітичної психології тут важливо, що жіночий архетип не обмежується життєвим циклом одного героя. Невирішені конфлікти, неінтегровані тіні й нереалізовані потенціали Аніми не зникають – вони передаються далі. Лаодамія – свідчення того, що дипломатія між родом і богами не завершується на особистому краху Беллерофонта; вона триває, але вже іншими засобами й в інших образах.

Умови успіху тут – прийняття роду богами й готовність наступного покоління нести героїчну й трагічну роль. Сарпедон, онук Беллерофонта, в «Іліаді» постає як один із видатних лікійських воїнів, загибель якого оплакує сам Зевс. Таким чином, дипломатія Лаодамії забезпечує роду славу і неминучу жертву.

Можливості і діапазон дії цього архетипу масштабні - через Лаодамію окрема біографія Беллерофонта перетворюється на частину колективної міфо-історичної пам'яті. Рід, який починався зі скандального союзу Евріноми й Посейдона, продовжується в герої, вигнанцеві й переможцеві Химери, а відтак – у воїнах Трої. Лаодамія – вузол, де жіноче стає каналом передачі традицій роду і крові, а також родової долі.

Обмеження цієї дипломатії проявляються в тому, що вона майже не керована зсередини. Ні Беллерофонт, ні Лаодамія не можуть змінити фундаментальних законів грецького героїчного етосу, союз із богами майже завжди означає втягнення в сценарій славної, але трагічної смерті. Якщо спільнота не вміє рефлексувати жертву, якщо вона лише споживає героїзм як видовище, архетип пророчо-жертовної Аніми може перетворитися на нескінченну фабрику травми.

Ключові технології переговорів Лаодамії – союз із богом, народження героя-наступника, ритуали пам'яті. Вона говорить мовою не аргументу, а факту - народжується Сарпедон, з'являється нова фігура на шахівниці війни, міфологічна сцена розширюється. Її дипломатія – це дипломатія переходу від особистого до колективного, від приватної родової історії до епосу.

Проте цей вихід не означає спасіння – навпаки, він означає включення в структуру великої трагедії. Сарпедон, син Лаодамії, є героєм, якого любить Зевс, але якого той не рятує. Глибинне значення Лаодамії як Аніми проявляєтьсяв тому, що вона не приносить героєві або його нащадкам гармонію, а вводить їх у логіку, де любов богів не скасовує жертви, а лише підкреслює її неминучість (Homer, Iliad XVI; Hard, 2008).

Психоісторично Лаодамія постає як фігура, що демонструє: те, що не було вирішене на рівні суб'єкта, повертається на рівні історії. Її жіночість не є ні руйнівною, ні інтегративною – вона є **есхатологічною**, спрямованою не на

збереження, а на завершення певного циклу. Беллерофонт через неї перестає бути лише героєм власної долі й стає предком героїв, приречених на загибель у великій війні.

У цьому сенсі Лаодамія завершує архітектоніку Аніми Беллерофонта. Вона не відкриває нової можливості, як Еврінома, не руйнує, як Сфенебоя, не стабілізує, як Філонойя, і не пропонує принципу міри, як Афіна. Вона замикає траєкторію, переводячи приватну трагедію в історичну необхідність.

Таким чином, Лаодамія є дочкою героя і фігурою завершення міфу Беллерофонта, його переходу з простору індивідуальної психодрами у простір історичної драми еллінського світу. Через неї міф говорить про силу, гібрис чи мудрість, разом з тим в міфі проявлена закономірність того, що невирішені внутрішні конфлікти неминуче стають матеріалом історії.

Разом ці жіночі фігури створюють повний спектр Аніми – від материнської й софійної до демонічно-еротичної, шлюбної й пророчої. І кожна з них пропонує свою дипломатію – від мовчазного балансу до руйнівної інтриги, від стабільного союзу до метафізичного підйому й трансгенераційної жертви. Беллерофонт зустрічається з усіма цими можливостями, але щоразу інтегрує лише їхній ресурс, а не їхню міру. Жіночі постаті в житті Беллерофонта – це не тільки фон для героїчних подвигів, а цілі комунікативні режими, свого роду «дипломатії Аніми». Якщо звести до єдиного поля всі жіночі фігури Беллерофонта, отримаємо своєрідну матрицю Аніми й дипломатій.

Еврінома – материнська та софійна Аніма, дипломатія внутрішнього балансу й тихої легітимації. Вона тримає в рівновазі стихію (Посейдон) і порядок (поліс), навчаючи потенційній мірі, яку герой так і не засвоює.

Сфенебоя – демонічно-еротична Аніма, дипломатія інтриги, обмови й парадоксальних послань. Вона показує, як неправильно оброблена еротика перетворюється на зброю, що запускає ланцюг переслідувань і смертельних випробувань.

Філонойя – це шлюбна, інтегративна Аніма, дипломатія союзу, шлюбної політики та стабілізації. Вона вписує героя в новий політичний простір, перетворюючи вигнанця на частину династії.

Афіна – надособиста, софійна Аніма, дипломатія міри й техніки. Вона дає інструмент для опанування власної сили (Пегас), але не може змусити героя не переходити межу.

Лаодамія – тіньове продовження Аніми у потомстві, дипломатія між родом і богами на рівні наступного покоління, де повторюються ті самі патерни союзу й трагедії.

З точки зору аналітичної психології, жінки в житті Беллерофонта – це і фігури сюжету, і послідовні спроби психіки вийти на контакт із жіночим началом – від Матері до Софії. Але герой щоразу бере щось одне й відкидає інше: від Евріноми – грандіозність, але не міру; від Сфенебої – загострену чутливість до жіночого бажання, але не здатність його комунікувати; від Філонойї – статус і родину, але не готовність зупинитися; від Афіни – техніку, але не мудрість меж.



Як дипломатки, ці жінки моделюють усі основні режими комунікації у світі героїв: внутрішньосімейну й міжсвітову дипломатію (Еврінома), інтриганську, руйнівну дипломатію афекту (Сфенебоя), раціональну дипломатію союзу й шлюбу (Філонойя), метадипломатію міри між богами, героями й чудовиськами (Афіна), трансгенераційну дипломатію роду з богами й історією (Лаодамія).

Через них міф показує, що доля героя визначається тим, із ким він воює, і тим, як він зустрічається зі своєю Анімою – з матір'ю, спокусницею, дружиною, богинею, донькою. Розгляд сукупності всіх «дипломаток» Беллерофонта разом демонструє, що його шлях – це послідовність зустрічей із різними модусами Аніми й різними моделями дипломатії: Еврінома представляє мовчазну інтеграцію – мати, яка примирює стихію й поліс. Сфенебоя – руйнівну інтригу, де приватний афект підриває політичний порядок. Його дружина, донька Іобата – шлюбний союз, що здатен стабілізувати й укорінити героя. Афіна – Софіїну міру, яка пропонує перетворити силу на керовану потугу. Лаодамія – трансгенераційну пророчість, де жіноче стає каналом великої історії.

Усі ці фігури дають Беллерофонтові різні види дипломатії – сімейну, еротичну, династичну, технічну, історичну. Але герой, маючи доступ до цього багатого репертуару, знову і знову обирає один і той самий режим – героїчну силу, підсилену нарцисичним гібрисом. Він приймає подарунки, але не вчиться у тих, хто їх дає. Він використовує дипломатію Аніми як ресурс, але не інтегрує її як внутрішній принцип.

Тому історія Беллерофонта постає як епос про подвиги, в яких є етичне попередження, без внутрішньої дипломатії з жіночим – материнським, еротичним, шлюбним, мудрим, пророчим – жодна зовнішня дипломатія з царями, богами чи чудовиськами не може завершитися справжньою індивідуацією. Герой може виграти всі битви й програти власну долю. І в цьому сенсі Беллерофонт – одна з найтонших постатей грецького психокосму, він переможець Химери, але і той, хто показав, як далеко може завести сила без Софії.

Якщо вписати всі ці архетипи в єдине аналітичне поле, стає видно, що життєвий сценарій Беллерофонта – це траєкторія подвигів, в якому розгортається послідовний тест на здатність вести внутрішню дипломатію з різними обличчями Аніми. Це є комплекс уроків для Героя від жіночої Аніми. Еврінома пропонує йому модель тонкого балансу між богом і полісом. Сфенебоя – урок про небезпеку витісненої еротики й непроговорених бажань. Донька Іобата – шанс перетворити силу на інституційну стабільність. Афіна – ключ до інтеграції стихії через техніку й міру. Лаодамія – вихід його історії в ширший горизонт колективної пам'яті.

Для Беллерофонта це зустріч, у якій дипломатія Аніми всередині нього виявляється слабшою за гібрис його героїчного «я». Історія тому закінчується не тріумфом мудрості, а тріумфом попередження, так виглядає шлях, коли сила й слава випереджають внутрішню роботу з жінками як дзеркалами душі.



Матір і Афіна як потенційна Софійна Аніма фігурують радше імпліцитно, але в цій лінії прихована можливість іншого життєвого сценарію. Якби Беллерофонт обрав шлях не сили, а й шлях розуму, міри, вміння зупинятися, його героїзм міг би стати не виключно військовим, а й політичним, управлінським, мудрим. Але міф показує, що цей потенціал залишається недорозгорнутим, герой, наділений надзвичайною енергією, не знаходить внутрішнього балансу, щоб використати цих жінок як провідників до Самості.

У цьому смислі Беллерофонт – ідеальний персонаж для аналітичної психології, він показує, як могутня героїчна енергія без глибинної роботи з Анімою неминуче закінчується не тріумфом, а падінням. Жіночі постаті у міфі Беллерофонта утворюють складну структуру психо-дипломатичних вузлів, через які герой вступає у відносини з власною силою, родом, політичним порядком, богами і, зрештою, з історією. У сукупності вони формують архітектоніку Аніми Беллерофонта – не як внутрішнього психологічного образу в абстрактному сенсі, а як динамічну систему відносин, у якій жіноче начало виступає не об'єктом, а суб'єктом трансформації долі.

Цей цикл не можна редукувати ні до еротичної біографії героя, ні до декоративного мотиву «жінок при герої». Кожна з фігур виконує принципово відмінну функцію у просторі його життя, і в сукупності вони дозволяють побачити, що трагедія Беллерофонта полягає в гібрисі, у незавершеній роботі з жіночим принципом як таким.

Еврінома, як архетип родової міри, вводить Беллерофонта у світ через форму, через «широкий закон», що поєднує божественне і людське без руйнування соціального порядку (Buxton, 2007; Hard, 2008). Вона не діє драматично, але задає структуру можливого. Вона є тією точкою, з якої герой міг би розпочати шлях індивідуації – шлях узгодження сили з мірою.

Сфенебоя радикально порушує цей порядок. Вона не пропонує інтеграції, а втягує героя у простір афективної катастрофи, де еротика перетворюється на політичне звинувачення, а приватне бажання – на смертельний вирок. Вона відкриває іншу логіку Аніми: не як принцип внутрішньої цілісності, а як механізм руйнування символічного порядку через маніпуляцію наративом і честю (Jung, 1969; Kernberg, 1975; Watzlawick et al., 1967).

Філонойя, навпаки, повертає героя у простір інтеграції, пропонуючи йому союз, статус, тривалість, родову легітимацію. Через неї Беллерофонт отримує шанс трансформувати надлюдську силу в людський порядок. Проте він приймає її як ресурс, але не як внутрішній закон. Виникає ключовий парадокс – можливість індивідуації з'являється, але не реалізується.

Афіна виносить проблему Аніми на рівень принципу. Вона не є жінкою в біографічному сенсі, але стає жіночим началом мислення і дії, що пропонує героєві не союз, не спокусу, не легітимацію, а міру як техне. Її золота вуздечка є образом того, що силу можна і мати, і формувати. Проте Беллерофонт не інтегрує Афіну як внутрішній закон – він користується нею як інструментом.



Лаодамія замикає цикл, виносячи всі неінтегровані конфлікти Аніми за межі життя героя, у простір історії та жертви. Через неї міф Беллерофонта перестає бути лише приватною трагедією і стає частиною колективної пам'яті еллінського світу, входячи у Троянський епос через постать Сарпедона (Homer, Iliad XVI).

Принципово важливо, що в усіх цих фігурах жіноче начало не зводиться до еротики або сімейних ролей. Навпаки, жіноче у міфі Беллерофонта є простором влади, але не суверенної, а структурної. Жінки тут не правлять полісом, не ведуть війни, не формулюють законів, але через них:

легітимується походження героя,
запускаються смертельні випробування,
формується політична суб'єктність,
задається принцип дії,
здійснюється перехід у простір історії.

Таким чином, жіноче постає не як периферія влади, а як архітектура влади, що визначає, якою буде сила: руйнівною, інтегративною, керованою чи жертвенною.

Психо-дипломатія як структура міфу.

Усі жіночі постаті Беллерофонта можна описати як різні форми психо-дипломатії – тобто способи, у які герой вступає у відносини з межами власного буття.

Еврінома здійснює дипломатію між богом і полісом,
Сфенебоя – між афектом і політикою,
Філонойя – між героїзмом і владою,
Афіна – між силою і мірою,
Лаодамія – між життям героя і долею роду.

Ця дипломатія не є зовнішньою – вона не відбувається між державами або арміями, але вона визначає, чи стане герой культурним героєм, чи трагічною фігурою.

У світлі всієї архітектоніки жіночих фігур стає зрозуміло, що трагедія Беллерофонта полягає у його гібрисі, як спробі злетіти на Олімп, але за цим фасадом його справжня трагедія проявляється у нездатності інтегрувати жіноче як принцип міри, а не як ресурс.

Він:

не приймає материнську міру Евріноми як внутрішній закон,
не трансформує афективний конфлікт зі Сфенебоєю в рефлексію,
не зупиняється на інтегративному потенціалі Філонойї,
не інтерналізує Афіну як принцип мислення,
передає конфлікт Лаодамії як родову долю.

Таким чином, Аніма Беллерофонта не стає шляхом індивідуації, а залишається траєкторією переходу від міри до жертви.

У ширшій перспективі архітектоніка жіночих фігур у міфі Беллерофонта дозволяє побачити його як героя античності, що відбиває модель цивілізаційної

помилки, помилки культури, яка здатна продукувати силу, але не завжди здатна інтерналізувати міру; яка підносить героїв, але не завжди формує мудрість.

У цьому сенсі міф Беллерофонта є історією про людину, що захотіла стати богом, а також історією про те, що відбувається з культурою, яка не навчається слухати Софію – жіночий принцип межі, закону і сенсу.

Якщо читати Біографію Беллерофонта не як архаїчний міф про чудовисько й героя, а як аналітико-психологічний кейс, то перед нами – складна фігура, в якій переплетені архетип героя-воїна, невдала індивідуація, конфлікт між Афіною й Посейдоном усередині однієї психіки, а також ціла галерея Аніми й Анімуса у вигляді жінок, богів, царів і нащадків. Це історія про те, як людина з величезним потенціалом для війни, миру й поліса не встигає перетворити свою силу на справжню мудрість – і тим самим стає попередженням для інших.

Стосунки Афіна як архетипу Стратегії і Мудрості з Беллерофонтом у порівнянні з іншими Героями.

Ми вже розглянули відносини з Афіною як внутрішньою Анімою Героя, але не менш цікавим в нашій науковій розвідці розгляд Архетипу Афіни в грецькому психокосмі, як «богиня мудрості і стратегії». У грецькому психокосмі вона концентрує кілька шарів: Стратегічний Нус - розум як здатність бачити структуру битви, міста, закону, Техне як ремесло, техніка, технологія – від ткацтва до військових хитрощів. Мудрість, метіс, - як розумну інтеграцію Героя в Самість через міру, без крайнощів неінтегрованості. Право і міра – вона є богинею, яка вписує силу у форму (поліс, закон, суд, рада). Дівочість (парфенос) у цього архетипу ерос відсунений, тут є емоційна дистанція, що дозволяє мислити холодно й стратегічно. Вона є посередницею між богами й людьми - Афіна часто «перекладає» волю Зевса в конкретні поради героєві.

Як архетип Аніми Афіна – це софійний жіночий принцип, не еротична, а розумна жінка-богиня, яка вчить, як поводитись із власною силою, агресією, талантом.

У Афіни з Беллерофонтом відносини «інструментальної Софії». Афіна дарує Беллерофонту золоту вуздечку, завдяки якій він може приборкати Пегаса. Її допомога тут дуже показова. Вона не бореться за нього, не супроводжує постійно, як Одіссея. Вона не веде за руку, як Персея, якому дає щит-дзеркало й чіткі інструкції. Вона дає інструмент керування стихією – Пегасом, народженим із морської, посейдонівської глибини.

Це стосунок типу: «Ось технологія, як ти можеш керувати своєю силою. Далі – відповідальність твоя». Афіна тут – внутрішній голос технічного, стратегічного розуму, який коротко й точно втручається, щоб зробити можливим неможливе (вбити Химеру з повітря). Але цей голос не стає стабільним внутрішнім супутником. У Беллерофонта Афіна – одноразовий, хоч і ключовий, контакт з Софією. Далі він живе, спираючись більше на героїчну силу (Посейдонівську стихію), ніж на міру Афіни.

Для того, шо б зрозуміти відносини з Беллерофонтом ми маємо порівняти відносини Афіни й інших героїв, через з’ясування контрасту їх шляхів.



Персею Афіна дає щит-дзеркало (бачити Медузу опосередковано) і наставництво, як вчинити дії. Це класична ініціація героя розумом - Персей вчиться не прямій силі, а опосередкованій техніці, обхідному маневру. У Персея Афіна – майже повноцінна педагогиня і ментор вона формує стиль мислення героя.

Гераклу Афіна допомагає епізодично - дає поради, накази, зброю, підтримку у випробуваннях. Але Геракл – герой грубої сили й витривалості, тому Афіна тут виступає як «радниця при силі», а не головний режисер. Він робить подвиги, спираючись на тіло, Афіна лише коригує. Афіна скоріше виконує роль навігатора сили.

Тесей – герой, тісно пов'язаний з полісною ідентичністю (Афіни, Аттика), тому Афіна в його світі – фігурантка міського, політичного порядку, а герой стає реформатором, інтегратором Аттики в єдину державу. Тут Афіна – не «богиня при героєві», а символ того порядку, до якого належить його шлях.

Одіссей – це улюбленець Афіни. Вона супроводжує його майже в кожному ключовому моменті «Одіссеї». Вона не дає йому чарівної зброї – вона дає хитрість, психологічну гру, маскування, дипломатію. У нього Афіна – майже внутрішній голос: «думай», «терпи», «прикидайся», «говори так, щоб вижити». Це вже повністю інтегрована Софійна Аніма.

Відносно Ахілла Афіна втручається в момент, коли Ахілл готовий зарізати Агамемнона (перша пісня «Іліади») і хапає його за волосся, Афіна зупиняє, змушує стримати гнів і говорити, а не бити. Вона не супутниця його життя, але раз по разі нагадує: «Спочатку думай, потім бий». Для Ахілла Афіна – сила, що ставить межу гніву, як зовнішній запобіжник гніву. Він приймає її неохоче, але визнає.

З Діомедом у Афіни зовсім інші відносини. У п'ятій пісні «Іліади» Афіна буквально «зливається» з Діомедом і дає йому надлюдську силу, дозволяє навіть уражати богів на полі бою (Ареса, Афродіту). Вона керує його зором («відрізняй богів від людей»), тактикою, дає прямі інструкції. У Діомеда Афіна – максимально інтегрована Софія, яка робить його сильним, як холодно-раціональним «хірургом» битви.

Відмінність відносин Афіни з Беллерофонтом має неінтегрований характер. На цьому тлі Беллерофонт виглядає як герой, який отримав від Афіни один вирішальний технічний ключ (вуздечка для Пегаса), але не увімкнув її як постійну внутрішню програму – міру, самоконтроль, стратегічну самообмеженість.

Якщо Персей, Одіссей, Діомед – це герої, які стають «синами Афіни» у стилі мислення, то Беллерофонт радше є «гостем Афіни», що взяв інструмент і пішов далі у стихію Посейдона.

Як ми вказували, що для полісної культури основним є конфлікт між Афіною й Посейдоном, для Беллерофонта це внутрішній конфлікт. Беллерофонт – син Посейдона, який у вирішальний момент життя приймає допомогу Афіни (вуздечка Пегаса). Він тілом і походженням є Посейдонівський (стихія, кінь,



море, глибина, несвідома сила), технікою та інструментом перемоги над Химерою – Афінний (вуздечка, керування, стратегічний політ).

У ньому обидва архетипи співіснують без остаточної інтеграції Афіна дала йому техніку, а Посейдон – енергію й гібрис.

Коли він вирішує летіти на Олімп, він фактично робить Посейдонівський крок проти Афінної міри, сила без меж, підйом без дозволу, героїчний нарцисизм без стратегічної самокритики. Він обирає не модель Афіни (олива, поліс, межа), а модель Посейдона (удар тризубом у небо).

Таблиця 3.13 – Дипломатії та «дипломатки» на шляху Беллерофонта

Дипломатка (жінка / богиня)	**Архетип (ролева фігура для героя)**	**Модель дипломатії**	**Ключовий сюжет / ефект для Беллерофонта**
Еврінома (мати)	Велика Мати, «софійна» материнська Аніма, посередниця між богом і полісом	Внутрішньосімейна й міжсвітова дипломатія: примирення Посейдона й Ґлавка, легітимація напівбожественного сина	Дає Беллерофонту одночасно божественне походження і полісну легітимність; закладає матрицю подвійної приналежності героя.
Сфенебоя / Антея	Демонічно-еротична Аніма, фатальна жінка при дворі царя	Інтимно-інтригова дипломатія: перетворення еротичного афекту на політичну обмову й смертельний вирок	Її відмова й обвинувачення запускають ланцюг вигнання, «листа смерті» до Іобата й смертельних випробувань героя.
Донька Іобата (Філонойя / ін.)	Шлюбна, інтегративна Аніма, «царська донька-союзниця»	Династична дипломатія: шлюб як союз, інтеграція вигнанця в новий поліс і династію	Через шлюб Беллерофонт стає зятем царя, співволодарем Лікії й родоначальником лінії до Глаукаса й Сарпедона.
Афіна	Софійна богиня-Аніма, стратегічний Нус і Техне	Мета-дипломатія міри: дарування інструменту (вуздечка для Пегаса), навчання техніці керування стихією	Дає йому можливість перемогти Химеру з повітря, перетворити Посейдонівську стихію на керовану силу; пропонує міру, яку герой не засвоює.
Лаодамія (донька)	Пророчо-жертовна жіноча фігура, «Аніма в наступному поколінні»	Трансгенераційна дипломатія: зв’язок роду з богами й великою війною через нащадків	Її союз із Зевсом і народження Сарпедона втягують рід Беллерофонта в простір Троянської війни, продовжуючи героїчну, але трагічну долю.



У Троянській війні Афіна й Посейдон формально на боці греків, але в глибині вони уособлюють різні типи сили. Посейдон – стихійна підтримка греків як «володар моря» і землетрусів; він може зруйнувати стіни, викликати паніку, але не дає стратегії. Афіна – стратегічне покровительство героям, які мислять (Одіссей, Діомед, частково Ахілл), стратегією, тактикою, хитрістю, дипломатіяєю, обмеженням гніву.

Міф про Беллерофонта можна читати як пролог до цього конфлікту архетипів: герой, що несе в собі кров Посейдона, отримує ключ від Афіни, але в кінці стає жертвою Посейдонівської логіки надміру. Там, де Одіссей уміє довго терпіти й думати під керівництвом Афіни, Беллерофонт – не вміє.

Беллерофонт як герой війни, як ресурс миру і як фігура поліса.

Беллерофонт постає в грецькій міфології як зразок досконалого воїна-тактика, який знищує чудовисько, що тероризує країну, перемагає ворогів царства – солімів, амазонок, лікійських змовників – і тим самим символізує здатність поліса перетворювати хаос на порядок за допомогою індивідуальної доблесті (Hard, 2008; Buxton, 2007). Його фігура репрезентує той тип героїчного суб'єкта, який здатен діяти там, де інституції безсилі, і брати на себе ризики, які не може взяти на себе жоден колективний орган влади.

Для воїнів, зокрема для постатей Троянської війни, його історія є еталоном героїзму, але водночас і застереженням: надмірна слава може призвести до втрати благовоління богів. Уже в архаїчній традиції Беллерофонт фіксується як переможець, як герой, чия доля демонструє межу допустимого перевищення, за якою сила перестає бути благословенням і стає загрозою самому космічному порядку (Gantz, 1993; Ogden, 2013).

Попри те, що Беллерофонт є передусім воїном, його символічна присутність у сцені Глаукас–Діомед в «Іліаді» трансформується у ресурс миру. Завдяки пам'яті про дружбу Беллерофонта з Ойнеєм (дідом Діомеда) сучасні воїни відмовляються від двобою (Homer, Iliad VI). Тут Беллерофонт стає архетипом дипломатії родових зв'язків: навіть у війні існує простір для угод, побудованих на минулих альянсах і моральній пам'яті.

Цей мотив може бути прочитаний як перепунктуація комунікації, у якій символічний рівень (родова дружба) змінює значення поточної ситуації (вороги на полі бою). Як показує теорія комунікації, такі зміни рамки інтерпретації дозволяють трансформувати конфлікт без застосування сили, змінюючи не дії, а смисли (Watzlawick et al., 1967).

Як дипломатичний архетип Беллерофонт уособлює амбівалентну модель, що має як сильні, так і слабкі сторони. Його сильна сторона зумовлена здатністю вирішувати «нерозв'язні» проблеми (чудовиська, небезпечні вороги), готовністю брати на себе смертельні ризики замість царів, вірністю слову честі й гостинству навіть тоді, коли системи навколо нього нечесні. У цьому сенсі Беллерофонт репрезентує тип героя, що стає «інструментом кризи», мобілізованим у моменти екзистенційної загрози для поліса.



Слабкі сторони цього архетипу проявляються як нездатність працювати з інтригами й фальшивими обвинуваченнями (історія зі Сфенебоєю), відсутність тонкої комунікативної дипломатії, нарцисичний гібрис – спокуса «стрибнути» прямо до рівня богів замість вибудовування довготривалих зв'язків, а також схильність перетворювати будь-яку складну ситуацію на поле битви. Це зумовлює можливість бути «дипломатом-воїном», який захищає мир через демонстрацію сили, але водночас визначає його обмеження: він не вміє перекладати силу мовою договорів, його ресурс – більше для кризових, ніж для стабілізаційних фаз (Kernberg, 1975; Jung, 1969).

Для війни Беллерофонт є взірцем тактичного й стратегічного героїзму, який знищує «несумісні з полісом» загрози. Його історія навчала воїнів, що слава і сила – це шлях, але шлях, сповнений небезпеки гібрису. Для воїнів античності Беллерофонт постає як майже ідеальний боєць: він робить те, чого не можуть зробити царі і полісні інституції, – знищує неймовірну загрозу, чудовисько, яке порушує саму структуру космосу. Він випробуваний у боях проти найнебезпечніших ворогів, виходить переможцем із численних засідок і майже завжди залишається неушкодженим.

Особливо показовою є перемога над Химерою – гібридним чудовиськом, яке символізує хаос, переплетіння несумісних частин, «нормалізацію» Тіні. Беллерофонт долає солімів, амазонок, змовних лікійських воїнів – усіх тих, кого колективне «ми» визначає як радикальну загрозу порядку. Для воїнів його історія є міфологізованим сценарієм максимальної воєнної ефективності, абсолютної сміливості, технічної майстерності, здатності виживати там, де будь-хто інший загинув би. На цьому рівні його історія – це утвердження ідеалу воїнської доблесті, де поєднуються технічна майстерність, фізична сила і відвага.

Для війська та воїнського етосу Беллерофонт має цінність у двох вимірах. По-перше, як взірець особистої доблесті він демонструє, що неможливі завдання можуть бути виконані, якщо поєднати силу, винахідливість (Пегас, Афіна) і готовність до ризику (Hard, 2008). По-друге, як символ того, що воїн може тимчасово «переписати» свою фатальну долю: вигнанець і вбивця родича стає рятівником царств, почесним зятем, володарем. Військова культура бачить у ньому модель реабілітації через подвиг.

Для миру його значення проявляється через покоління, оскільки пам'ять про нього дає можливість зупинити кровопролиття (Глаукас–Діомед). Показово, що пам'ять про Беллерофонта в мирному вимірі працює трансгенераційно. Епізод зустрічі Діомеда і Глаукаса в «Іліаді», коли вони відмовляються від двобою, з'ясувавши, що їхні діди були зв'язані узами дружби, є класичним прикладом того, як «герой війни» постфактум стає ресурсом миру (Homer, Iliad VI). Постать Беллерофонта перетворюється на символічний аргумент проти зайвого кровопролиття: ми не можемо вбити один одного, бо наші роди уклали союз за його часів.

Міф показує, що родова і символічна дипломатія може бути сильнішою за моментальну ворожнечу. У розпал Троянської війни двоє воїнів, які мають усі



підстави вбити один одного, призупиняють двобій, коли усвідомлюють, що їхні роди поєднані давньою дружбою. Сама згадка про Беллерофонта стає аргументом на користь миру – хай навіть локального і тимчасового. Міф тут демонструє, що героїчний ресурс може бути переорієнтований: герої надихають на подвиги і водночас змушують зупинитися, коли пам'ять про минуле зобов'язує.

Для миру і поліса цінність Беллерофонта є більш амбівалентною. З одного боку, без таких героїв поліс гине: жоден закон і жодна рада не здатні вбити Химеру. Герой є «гострим інструментом» поліса, мобілізованим у кризові моменти. З іншого боку, його гібрис – спроба злетіти на Олімп – показує межу: якщо поліс не вміє інтегрувати героя, врівноважити його славу й задати йому межі, цей інструмент стає небезпечним для самого порядку.

Для поліса історія Беллерофонта є наративом про баланс між індивідуальною доблестю й інституційним порядком. Герой необхідний, але не може замінити собою богів і закони. Без нього поліс беззахисний перед монстрами й ворогами; з ним, якщо він перестає визнавати обмеження, поліс опиняється під загрозою не меншою, ніж від чудовиськ.

Отже, для війни Беллерофонт є натхненням і моделлю радикальної воєнної ефективності; для миру – прикладом того, як минулі союзи і постаті можуть обмежити нинішню агресію; для поліса – необхідним злом і необхідним благом одночасно: без нього не обійтися в кризі, але з ним небезпечно жити у «нормальному» часі.

У спробі осмислення Беллерофонта як моделі дипломатії доцільно говорити про характерний тип «героїчної дипломатії меча». Вона з'являється там, де всі інші засоби вичерпані; її присутність – аргумент, що говорить мовою сили. Вона може забезпечити мир через демонстративну перемогу над загрозою, але не здатна інституціоналізувати цей мир, перевести його в режим стабільного договору. У цьому сенсі її ефективність блискуча в кризові моменти, але вкрай уразлива в довгій перспективі.

Героїчна дипломатія меча – це не дипломатія текстів, рад і компромісів, а дипломатія дій: Беллерофонт говорить світові мовою подвигів. Кожна його битва – це варіант переговорів. З Химерою він «переговорює» чудовисько, використовуючи новий формат комунікації – вертикальну війну з повітря (Пегас і атака згори). Із солімами й амазонками він говорить мовою масованої сили: відповіді на аргументи їхньої воєнної суб'єктності немає – вона просто «скасовується» через перемогу. З лікійськими змовниками він розв'язує «колективну змову» через знищення самих змовників. Смисл цієї дипломатії – створення факту, а не пошук формули згоди. Беллерофонт не торгується і не обговорює умови; його переговорна позиція проста: «Я існую як аргумент».

Сильні сторони такого типу дипломатії очевидні. Вона працює там, де інші засоби вже вичерпані, де на кону – виживання поліса, де проти тебе – нераціональний, монструозний противник. Беллерофонт може зробити те, чого



не здатні інституції: взяти на себе ризик, стати живим щитом, вирішити кризу «одним ударом».

Але слабкі сторони також радикальні. Його дипломатія не створює інституцій, не випрацьовує процедур, не лишає по собі структурованого миру. Після знищення Химери Лікія залишається без чудовиська, але з тим самим царем і тією самою політичною культурою, яка щойно намагалася руками монстра вбити героя. Битви Беллерофонта не змінюють логіки влади – вони лише тимчасово усувають загрози.

Можливості цього типу дипломатії максимальні в умовах екзистенційної загрози. Він – ідеальний «переговірник» із чудовиськами, бунтівними родами, зовнішніми ворогами, коли мова вже не йде. Його обмеження – майже повна безсилість там, де потрібні складні багатосторонні домовленості, тривалі компроміси, повільна зміна структур. У світі, де править закон і процедура, Беллерофонт виглядав би анахронізмом; у світі, де править хаос, він постає як блискучі, але тимчасові ліки.

Якщо інтегрувати наші висновки вимальовується досить цілісний образ. Беллерофонт – герой, що несе в собі потужну родову програму порушення меж, конфлікту з богами й насильства (Сізіф, Посейдон), але водночас народжується в структурі законної влади і потенційної мудрості (Главк, Еврінома, Афіна). Його життєвий шлях – це низка спроб «виправдати» цю амбівалентність через подвиги, він ніби постійно доказує, що гідний свого героїчного статусу, надії богів і людей.

Він має шлях невдалої індивідуації. Тінь опрацьовується через знищення зовнішніх чудовиськ, а не через внутрішню асиміляцію. Аніма переживається в крайніх полюсах – руйнівної спокусниці й стабілізувальної дружини – але не доходить до рівня Мудрості. Самість лишається недосяжним горизонтом, спроба прямого входження до якого завершується падінням.

Це людина, чий вибір щораз підтверджує фатальну програму роду - насильство, вигнання, служіння небезпечній владі, героїзм, що переходить у гібрис, і – зрештою – ізоляція. В ньому є фігура, яка втягнуту в мережу парадоксальних комунікацій, де явне й приховане смислові поля постійно не збігаються - гість, якого шанують, але прирікають; герой, якого винагороджують, але він сам собі готує найстрашніше покарання.

Беллерофонт постає прикладом воїна з грандіозною нарцисичною організацією, яка тримається на постійних перемогах і зовнішньому визнанні. Допоки світ підтверджує його велич, структура працює. Як тільки він робить крок за межу дозволеного – намагається буквально піднятися до богів – нарцисичний каркас руйнується. Залишається те, від чого він утікав з самого початку - самотнє, травмоване, позбавлене підтримки «я», що блукає на периферії людського й божественного світів.

Таким чином, міф про Беллерофонта – це історія про блискучі перемоги і жахливе покарання. Це глибокий аналіз того, як сильно може піднятися людина, коли в неї є талант, доля й історичний момент, і наскільки руйнівними можуть

бути наслідки, якщо цей підйом не супроводжується внутрішньою роботою над Тінню, Анімою, родовою провиною й межами власної влади.

Для війни ця історія дає модель героїчного воїна, який здатен вирішити «неможливі» завдання. Для миру – нагадування, що навіть найкривавіші конфлікти можуть бути призупинені через пам'ять про давні союзи й героїчні постаті. Для поліса – урок того, що герої потрібні, але герої без міри становлять не меншу загрозу, ніж чудовиська, яких вони долають.

У підсумку Беллерофонт – це герой драконоборець, що вбив чудовисько. Це психологічне дзеркало, в яке можуть дивитися воїни, поліси, дипломати й аналітики. Для війни його шлях показує, наскільки далеко може зайти індивідуальна доблесть, якщо її не обмежити, перемоги над чудовиськами можуть привести до гіюрісу, безмірності й до падіння в самотність.

Для воїнів він – взірець сили, але також попередження, без внутрішньої роботи з Анімою й Анімусом слава легко перетворюється на прокляття.

Для миру й поліса його історія – нагадування - герої потрібні, але герої мають бути вписані в структуру, інакше їхній гібрис продовжить руйнувати те, що вони колись захищали. Для дипломатії він – модель «переговорів мечем», які блискучі в кризі, але безсилі як довгострокова стратегія.

Жінки як Аніма й дипломатки показують весь спектр можливих внутрішніх і зовнішніх відносин – від тихого балансу до руйнівної інтриги, від шлюбного союзу до софійної міри й пророчої жертви. Інші герої й боги як Анімус демонструють, що сила може бути стихійною (Посейдон), структурованою (Афіна, Зевс), політично хиткою (Прет, Іобат) або здатною до миру (Глаукас, Діомед).

У цьому складному вузлі Беллерофонт так і не стає героєм, який інтегрує всі ці рівні. Він блискучий як воїн, корисний як тимчасовий дипломат меча, небезпечний як потенційний «майже бог» – і трагічний як людина, яка так і не змогла перетворити свою зустріч з Афіною, з жінками й з іншими героями на завершену, зрілу індивідуацію. Це підкреслює його важливість для аналітичної психології, у ньому видно не висоту героїзму, а й глибину прірви, яка чекає на того, хто не встигає навчитися дипломатії із власною душею.

Для повноти розгляду спробуємо розглянути нарис психобіографії дітей і нащадків, як архетип Спадщини Героя.

Психобіографія дітей і роду Беллерофонта - сінтетичний архетип Спадщини Героя.

Рід Беллерофонта є родовим продовженням біографії героя, психоісторичним простором, у якому індивідуальні рішення, неінтегровані конфлікти та гібрис набувають форми колективної долі. У міфологічній перспективі діти Беллерофонта перетворюють його особисту трагедію на історичний сюжет, у якому героїзм і жертва більше не можуть бути чітко розмежовані.

Від шлюбу з Філонойєю Беллерофонт має трьох дітей: Ісандра (Пейсандра), Гіпполоха та Лаодамію. Кожен із них репрезентує окрему



траєкторію трансгенераційного розгортання батьківського архетипу – траєкторію, у якій сила, не врівноважена мірою, знаходить різні способи прояву.

Ісандр (Пейсандр): героїзм без повернення

Ісандр предстає як архетип Сина-удару, сина свого батька, як повторення воєнного етосу батька. Він, за більшістю традицій, гине молодим у бою з солімами або під час інших воєнних кампаній. Його образ майже позбавлений індивідуальної психологічної деталізації – і це симптоматично. Він постає як чиста функція війни, як продовження батьківської воєнної суб'єктності без можливості трансформації.

Ім'я Ісандр (Пісандр) часто пов'язують із коренем anēr -andros – «чоловік, воїн», та префіксом, що натякає на силу, натиск. У ньому втілений чистий воїнський аспект Беллерофонта, без пом'якшень і компромісів. Сюжетно про нього відомо небагато, але ключове – він гине в битвах проти Солімів або інших ворогів Лікії. Тобто він повторює воєнну траєкторію батька, але без амбівалентності героя-вигнанця, він не вбиває родича, не стає об'єктом інтриг при дворі, а просто гине «як належить герою».

Психологічно Ісандр – це повтор воєнної частини Беллерофонта, очищений від політико-моральних ускладнень. Він ніби отримує від батька енергію стихійного Посейдонівського Анімуса, але не встигає пройти жодного серйозного етапу інтеграції чи кризи. Його сильна сторона – беззастережна відданість воєнному етосу, готовність загинути за поліс, рід, царя. Слабка його сторона – це відсутність «іншої частини», ми не бачимо в ньому політичного, шлюбного чи духовного профілю. Це «чистий воїн», який підтверджує те, що лінія Беллерофонта генетично схильна до воєнної жертовності.

Ісандр – фігура, через яку рід «допрацьовує» архетип Героя-Воїна, без мороку вигнання та гібрису, але й без шансів на індивідуацію. Психоісторично Ісандр уособлює той варіант родового сценарію, у якому героїзм не переходить у владу, не перетворюється на порядок, а замикається в циклі «подвиг – смерть». Це модель, у якій сила не знаходить ні соціальної інституціоналізації, ні символічного завершення. Такий тип продовження роду характерний для архетипів, де батьківська фігура надмірно героїзована, а тому не може бути перевершена або переосмислена нащадками (Jung, 1969).

Ісандр не створює власної історії – він продовжує батьківську до її природної межі. У цьому сенсі він є «тінню Беллерофонта», в якій батьківська траєкторія проявляється без корекції мірою.

Гіпполох: інституціоналізація пам'яті

Гіпполóх як «той, хто веде коней» – архетип управителя сили й посередник родової пам'яті. Ім'я Гіпполóхос походить від hippos – кінь і lochós – загін, спрямування, «ведення». Це дуже прозорий символічний ключ, в якому є по-перше, пряма алюзія на «кінний» вимір роду – Пегас, посейдонівські коні, по-друге, натяк на керований загін, дисципліновану силу, на відміну від хаотичного пориву. Про Гіпполооха ми знаємо передусім із «Іліади», через слова його сина Главка (Глаукаса). Сам Гіпполох – не центральний герой битв, а посередник

пам’яті, він передає синові історію Беллерофонта й чіткий моральний код – не ганьбити рід, бути достойним своїх предків.

Як психобіографічний тип він уособлює в роду Беллерофонта перехід від чистої сили до керування силою: Якщо Ісандр – той, хто просто воює й гине, то Гіпполóх – той, хто організовує воїнську енергію, вписує її в ритм поколінь. На відміну від Ісандра, Гіпполох не гине в героїчному забутті. Він стає батьком Глаука – того самого воїна, який у VI пісні «Іліади» розповідає Діомеду історію Беллерофонта (Homer, Iliad VI). Героїзм Беллерофонта через Гіпполоха перетворюється на пам’ять, а пам’ять – на дипломатичний ресурс.

Це вже крок у бік Анімуса впорядкованої воєнної суб’єктності, не одиночний герой-вибух, а командир загону, батько, вихователь. Його сильна сторона – здатність утримати пам’ять роду, задавати моральну рамку наступникові Главку: «будь кращим за інших, але не гіршим за нас». Слабка його сторона – це відсутність радикальної проривної духовної лінії, він не ставить питання про межі героїзму як такого, не рефлексує трагедію діда, а радше її «канонізує».

Гіпполох у цьому сенсі виконує функцію інституціоналізації родової легенди. Він, з одного боку, біологічно продовжує рід, з іншого боку, передає нащадкам структурований наратив про діда, не як про безмежного героя, а як про фігуру, чия велич поєднана з трагедією. Через нього Беллерофонт стає не персонажем міфу й елементом моральної та політичної традиції.

Психологічно це означає перехід від нарцисичної ідентифікації («бути як батько») до символічної спадковості («пам’ятати батька»). У термінах аналітичної психології, Гіпполох здійснює часткову десакралізацію батьківського образу, що є необхідною умовою індивідуації наступного покоління (Jung, 1969; Byrne, 2000).

Психологічно Гіпполóх – це архетип батька-вихователя, який стабілізує героїчний заряд роду, переводить його з площини індивідуальної драми в площину родового обов’язку. Через Гіпполоха й Глаукаса постать Беллерофонта стає ресурсом миру: пам’ять про родову дружбу з Ойнеєм змушує Діомеда й Глаукаса відмовитися від двобою (Homer, Iliad VI). Таким чином, родовий архетип, що народився у війні, починає працювати на мир – але не через силу, а через символічне зобов’язання.

Лаодамія: жертва як мова історії

Про Лаодамію як жіночу фігуру Аніми ми вже говорили у відповідному розділі; тут же важливо зафіксувати її місце в родовій психобіографії. Через союз із Зевсом і народження Сарпедона рід Беллерофонта входить у Троянський епос – у простір, де особисті долі стають матеріалом історії (Hard, 2008).

У низці версій міфу Лаодамія стає коханою Зевса й народжує від нього Сарпедона. Цей сюжет структурно повторює початкову історію самого Беллерофонта. Як Еврінома була смертною жінкою, до якої приходить Посейдон, так Лаодамія – смертна, до якої приходить Зевс. Це означає, що матриця «смертна – бог – герой-дитина» відтворюється в роду як фрактал.

Лаодамія – своєрідний «жіночий резонатор» долі Беллерофонта, вона відтворює зв’язок із богами, але вже без того земного драматизму (вбивство родича, вигнання). Її любов – відразу вмонтована в пантеонічний сюжет.

Сарпедон – герой, якого любить Зевс, але не рятує. У цьому парадоксі концентрується трансгенераційний смисл роду Беллерофонта: навіть божественне заступництво не скасовує жертви. Психоісторично це означає, що родова програма, не врівноважена мірою, реалізується не в гармонії, а в героїчній жертві, яка легітимує війну як простір ссмислу (Ogden, 2013).

Лаодамія тут постає як канал, через який незавершені конфлікти батьківської суб’єктності переходять у форму колективного призначення. Якщо Беллерофонт прагнув злетіти до богів, то його нащадок гине як улюбленець бога – але в межах людської війни. Це і є глибинний зсув: від індивідуального гібрису до історичної жертви.



Сон і Смерть переносять Сарпедона, Джон Флаксман. 1793–1795. Гравюра з циклу Flaxman’s Iliad., кн. XVI, ряд. 84: божественне перенесення загиблого героя.

Рис.45.



Син Лаодамії Сарпедон стає одним із найбільш шанованих героїв, смерть якого оплакує сам Зевс. Її сильна сторона – здатність пов'язати рід Беллерофонта з космічним порядком, зробити цю лінію частиною великої культурної пам'яті. Її слабка сторона – висока «ціна її лінії», «ціна квитка» у великий епос. Її дипломатія майже завжди пов'язана з жертовністю (Сарпедон приречений на славну смерть). На психічному рівні Лаодамія втілює в роду Беллерофонта готовність жертвувати наступним поколінням заради величі й смислу – класичний мотив героїчного етосу.

Главк як той, хто пам'ятає – є носієм етичної пам'яті й воїнського миру.

Главк (Глаукас) – онук Беллерофонта, син Гіпполоха, – один із найбільш психологічно цікавих персонажів. Його ім'я пов'язане з «блиском», «світлом, що відбивається», але головне не в етимології, а в тій сцені, де він вступає в діалог із Діомедом. Обставини зустрічі це поле битви під Троєю, два воїни – грек Діомед і лікієць Главкас – сходяться для двобою. За всіма законами воєнного етосу вони мають битися до загибелі одного з них. Перед битвою Діомед запитує: «Хто ти?» – і вимагає родової історії. Главк розповідає про свій рід, доходить до Беллерофонта і згадує, що колись його дід був гостем у діда Діомеда (Ойнея). Діомед відповідає своєю родовою історією й підтверджує союз гостинності. Вони визнають, що є не ворогами на полі бою, а спадкоємцями давнього союзу між домами. Вирішують не битися, обмінюються зброєю – золотими й бронзовими обладунками – й розходяться як друзі. Главкас тут – жива пам'ять про Беллерофонта, але не про його гібрис, а про момент, коли він ще був героєм гостинності, союзником і другом. Він не воює в дусі діда, він знає історію діда і вміє використати її як аргумент за мир.

Психологічно Главкас – архетип Анімуса, здатного до рефлексії й самозупинки, його сила – здатність поставити честь роду й старий союз вище за миттєву вигоду битви, його слабкість – локальність. Цей жест не зупиняє війну загалом, він лише створює острівець миру між двома людьми. Це те, чого Беллерофонт сам так і не зробив, він ніколи не сказав «досить» власній тягу до перевищення; його внук робить це хоча б у маленькому епізоді.

Сарпедон онук Беллерофонта є героїчною спадщиною як гідний воїн і лідер, який має загинути, стає героєм, якого оплакує Зевс. Він – один із найяскравіших героїв Троянської війни, союзник троянців, лікійський царевич. У міфологічній традиції він часто подається як син Зевса й Лаодамії, доньки Беллерофонта. Це означає, що в ньому сходиться божественна вертикаль Зевса, героїчна, але трагічна лінія Беллерофонта, воєнний етос Лікії.

Міф про Сарпедона – це важливий епізод грецької міфології, який найповніше розкривається в епічній поемі Гомера «Іліада». Він розповідає про долю одного з найблагородніших союзників троянців, царя Лікії, та підкреслює теми героїзму, долі, дружби між богами і людьми, а також трагічну неминучість смерті. Сарпедон був сином самого Зевса, царя богів, й Лаодамії, дочки Беллерофонта. Він був царем багатої країни Лікії, регіон у сучасній Туреччині, і

привів значні війська на допомогу Трої під час Троянської війни, ставши одним із наймогутніших і найшанованіших вождів троянського війська. Міф про Сарпедона досягає своєї кульмінації в XVI пісні «Іліади», під час запеклих боїв навколо грецьких кораблів. Сарпедон зображений як зразковий герой - він відважний, шляхетний і завжди попереду своїх військ. Коли троянці починають перемагати і загрожують спалити грецькі кораблі, на бій виходить Патрокл, друг Ахілла, одягнений у його обладунки. Сарпедон і Патрокл сходяться в смертельному двобої.

Тут ми зустрічаємо дилему Зевса. Унікальність міфу полягає в тому, що Зевс спостерігає за поєдинком з Олімпу і бачить, що його улюблений син Сарпедон ось-ось загине від руки смертного Патрокла. Зевс охоплений горем і хоче втрутитися: він бажає врятувати свого сина від неминучої долі (Мойри).

Тут відбувається ключовий філософський момент міфу. Дружина Зевса, богиня Гера, зупиняє його. Вона нагадує Зевсу, що Сарпедону призначено померти. Якщо Зевс врятує свого сина всупереч долі, це зруйнує встановлений світовий порядок, і інші боги вимагатимуть рятувати своїх дітей, які також беруть участь у війні. Зевс змушений підкоритися вищим законам долі. Він може лише висловити своє горе. Гомер описує, як Зевс проливає кривавий дощ на землю Лікії, оплакуючи загибель сина.

Сарпедон гине від списа Патрокла. Перед смертю він закликає свого соратника Главка (Главкоса) захистити його тіло від греків, щоб його не збезчестили (греки і троянці часто боролися за тіла загиблих героїв). Після смерті Сарпедона Зевс, хоч і не міг врятувати його від смерті, зміг вшанувати його пам'ять. Він наказує богам – Аполлону очистити тіло Сарпедона від крові та бруду. Гіпносу (Сну) і Танатосу (Смерті) забрати його тіло з поля бою і перенести назад до рідної Лікії. Там Сарпедон був похований з усіма почестями, як великий герой і син бога. Міф про Сарпедона полягає в демонстрації того, що навіть головний бог Зевс не може змінити визначену долю (Мойру). Це трагічна історія про прийняття неминучості смерті та про те, що справжній героїзм полягає не в уникненні смерті, а в гідній зустрічі з нею на полі бою заради слави та свого народу.

Сюжетно Сарпедон – один із найхоробріших воїнів на боці Трої, і його смерть стає одним із емоційних піків «Іліади». Психобіографічно Сарпедон – кульмінація героїчної програми роду Беллерофонта - від Посейдона – шалена воєнна енергія, від Беллерофонта – здатність бути «героєм на межі», в центрі великого конфлікту, від Зевса – статус улюбленця й одночасно жертви космічного порядку. Його сильною стороною є абсолютна героїчність, яка визнається навіть богами. Він не «випадає» з порядку, як Беллерофонт, а вписується в нього - гине «як належить герою», у великій війні, за великий смисл. Його слабка сторона відсутність простору для індивідуації, він від самого початку приречений бути ідеальним воїном, а не людиною, яка шукає свою міру. Це «герой без біографічної альтернативи». У Сарпедоні рід Беллерофонта ніби

реалізує свою героїчну програму максимально чисто – ціною абсолютної жертовності.

Тепер фіналізуємо все це в один синтетичний архетипічний образ того, що таке «спадщина Беллерофонта» як архетип, який працює в колективній та індивідуальній психіці. Його спадщина – це фрактал героїзму як повторення структури на різних рівнях. У роді Беллерофонта один і той самий сценарій повторюється на різних рівнях, але з варіаціями. Беллерофонт – герой, який знищує чудовисько, стає володарем, але через гібрис випадає з порядку й закінчує в самотності. Ісандр – «чистий воїн», який повторює воєнну частину без політико-екзистенційного краху. Гіпполоох – організатор сили, батько, який робить героїзм роду нормою, а не аномалією. Лаодамія – жіноча ланка, яка знову пов’язує рід із богами. Сарпедон – вершина героїчної чистоти, герой, який гине в «цивілізаційній» війні й оплакується богами. Глаукас – модифікація воїна, здатного до миру через пам’ять.

Архетип Спадщини Беллерофонта – це фрактал героїзму, де кожне покоління повторює базову структуру, але інакше розподіляє акценти між силою, мірою, жертвою й пам’яттю.

Можемо виділити кілька головних Архетипічних осей Спадщини:

По-перше, це ось Сила і Міра. Сила представлена символами Посейдона, Пегаса, Химери, воєнних подвигів. Міра демонструється як Афіна, Зевс, пам’ять, шлюбні і родові зв’язки. У Беллерофонта сила переважає над мірою, у Сарпедона й Глаукаса міра з’являється як зовнішній закон (доля, честь, союзи).

По-друге, троїста ось Особисте - Родове – Космічне. Особисте представлено як трагедія самого Беллерофонта, його гібрис, падіння. Родове визначене як воєнна культура дітей, виховна позиція Гіпполооха, шлюбна дипломатія, етос і внутрішні коди честі. Космічне маніфестоване як участь Сарпедона в Троянській війні, реакція Зевса, включеність роду в «Іліаду».

Архетип спадщини показує, як особистий збій (невдала індивідуація Беллерофонта) трансформується в колективний ресурс – чудовиська й надалі будуть знищуватися героями, але система пам’яті знатиме, чим закінчується гібрис.

По-третє, ось Війна і Мир. Війна як основне поле реалізації спадщини - всі ключові фігури роду – воїни. Мир виступає як тонка, локальна можливість, як сцена Діомеда і Глаукаса, для людей честі, для яких мають значення шлюбні союзи, пам’ять про друзів і старі договори. Архетип не романтизує мир, але показує те, що навіть у найжорсткішій воєнній структурі лишається місце для точкових актів примирення, які не змінюють всю систему, але зберігають людяність у її межах.

Для аналітичної психології архетип Спадщини Беллерофонта – це модель того, як доля одного героя стає навчальним полем для кількох поколінь. Його особистий провал – нездатність інтегрувати Афінну міру, приборкати гібрис – не знищує рід, а задає йому непросту програму, кожне наступне покоління має або повторювати силу, або потроху вчитися міри.



Діти й онуки втілюють різні спроби «зняти прокляття гібрису» - хтось – через чисту воєнну смерть, хтось – через організацію сили, хтось – через жертовний героїзм, хтось – через пам’ять і мирний жест. Архетип Спадщини тут не солодкий і не примирливий. Це не історія «успішної інтеграції», а радше історія про те, як психіка (родова, колективна) працює з наслідками невдалої індивідуації. Вона не скасовує трагічну енергію, але розподіляє її між поколіннями, кожному даючи шанс проявити якийсь аспект того, що Беллерофонт не встиг завершити сам.

Тому Спадщина Беллерофонта як архетип – це спадщина незавершеного героїзму, який змушує нащадків знову і знову повертатися до питання - де межа між силою й гібрисом, між славою й саморуйнуванням, між воєнною доблестю й правом на мир, між героєм як мечем і героєм як пам’яттю.

У цій напрузі його рід стає дзеркалом для будь-якої спільноти, яка живе між війною й миром, між героїзацією насильства й спробами оформити його в лад, закон, культуру пам’яті.

Архетип Беллерофонта як Героя – це силует Героя-воїна, який убив Химеру й осідлав Пегаса. Це фігура на межі між людиною і напівбогом, між воїном і дипломатичним інструментом поліса, між рятівником і загрозою для космосу. У цьому архетипі сконцентровані всі блиски і всі тріщини героїчного етосу - він показує, як далеко може дійти сила без остаточно інтегрованої міри, і як доля одного героя розсіюється в долях його роду, богів і міст.

Передусім Беллерофонт – це герой порогів. Він народжений на стику світів - син Посейдона, але вихованець царського дому, результат таємного божественного вторгнення у людський порядок. Його поява в світі – перший жест порушення межі, бог входить у дім царя, а дитина від цього союзу стає «іншим серед своїх». Це архетипна матриця - Беллерофонт із самого початку не вписаний повністю ні в людську, ні в божественну норму – він завжди між.

Ця міжсвітність породжує головну якість його героїзму - надлишкову, посейдонівську силу. Він відчайдух, сміливий воїн, але він здатен зробити те, чого не можуть інші, приборкати Пегаса, піднятися над полем бою, знищити істоту, яка сама є уособленням гнучкого, гібридного хаосу – Химеру. У цьому – чиста суть архетипу Героя, він – той, хто бере на себе зіткнення з тим, що лежить за межами звичайної людської потуги.

Але Беллерофонт – герой «сили» і герой способу дії. Його тріумф над Химерою не є брутальним пересиленням, він є конфігурацією, союзом натхнення (Пегас), мудрості й техніки (вуздечка Афіни) та особистої відваги. У цій сцені ми бачимо ідеальний, але скороминущий момент інтеграції, під час якої Посейдонівська стихія, афінна міра й людська рішучість утворюють цілісний акт. Архетип Беллерофонта тут сягає піку - герой стає провідником космічного порядку, який знищує монструозну Тінь – Химеру – не знищуючи при цьому самого себе.

Однак цей пік містить у собі й зерно катастрофи. Беллерофонт не вміє зупинитися. Архетип Героя в його особі не знає слова «досить». Він не



задовольняється роллю того, хто повертає порядок, він прагне бути тим, хто стоїть над порядком. Політ на Олімп – це не випадкова забаганка, а структурно закладений крок, якщо ти вже вмієш літати, перемагати чудовиськ, одружуватися з царськими доньками й сидіти за одним столом із володарями, чому б не спробувати стати одним із богів?

Тут архетип Беллерофонта розкривається у своїй тіньовій стороні. Він – герой гібрису, герой, який йде наслідком логіки власних досягнень до крайньої точки, де сила перестає бути служінням порядку й перетворюється на виклик самому порядку. Кара Зевса, падіння з Пегаса, сліпота, самотнє блукання – це не про «покарання за гординю», а про символічний фінал типу героя, який не інтегрував у себе Афінну міру. Він опинився «вище, ніж дозволено людині», і за це втратив право на Олімп і право на нормальну людську присутність у полісі.

Важливо, що Беллерофонт – засновник лінії, чий архетип продовжується в дітях і внуках. Через Ісандра, Гіпполóха, Лаодамію, Сарпедона, Глаукаса він перетворюється на фрактал, який повторює ті ж конфлікти на інших рівнях.

Так архетип Беллерофонта показує, що героїзм не зникає з падінням героя, він розщеплюється на риси, мотиви, патерни, які розгортаються в поколіннях. Шлях Беллерофонта стає навчальним матеріалом для людей й для богів: Зевс вагається, чи рятувати Сарпедона; Діомед і Глаукас відмовляються від двобою, пам’ятаючи союз їхніх предків. Колись герой, якого поліси використали як меч, перетворюється в пам’яті на аргумент проти зайвого насильства.

Архетип Беллерофонта як Героя – це також архетип інструменталізованого героя. Прет і Іобат не приймають і шанують його, вони делегують йому свою Тінь, замість того, щоб самім прямо вирішувати, кого вбивати, кого милувати, яку справедливість відновлювати, вони «вмонтовують» героя в механіку власних страхів і сумнівів. Він для них – ідеальний «інструмент ризику» - якщо загине – проблема вирішиться сама, якщо виживе – стане ще кориснішим. У цьому Беллерофонт – архетип героя, якого одночасно й обожнюють, і розглядають як витратний матеріал. Це дуже тонка модель того, як спільноти, держави, імперії поводяться з тими, кого називають «рятівниками».

І, нарешті, Беллерофонт – це архетип Героя як дзеркала для війни й миру. Він потрібен війні, тому що без такого ступеня особистої сміливості й готовності до ризику поліс гине. Він одночасно небезпечний для миру, для полісу той самий ресурс, що рятує від Химери, може спричинити політ на Олімп. У ньому немає тієї внутрішньої дипломатії з Анімою й Анімусом, яка дозволяє Персеєві, Одіссею чи Діомеду більш органічно вписуватися в межі людського й божественного порядку.

Тому синтетично архетип Беллерофонта можна сформулювати так - це архетип героїчної сили на межі надлюдського, яка здатна знищити крайній хаос, але не встигає стати мудрістю; архетип порогового воїна, що служить полісу й одночасно загрожує космосу; засновника лінії, чия незавершена індивідуація розгортається у долях нащадків; героя, який демонструє не тільки велич подвигу, а й ціну гібрису.



У цьому образі античний світ ставить питання, актуальне й сьогодні, що робити з силою, яка справді потрібна в момент катастрофи, але небезпечна, коли катастрофа відступає? Беллерофонт відповідає не словами, а власною долею. Він показує, наскільки блискучим і наскільки руйнівним може бути життя, якщо герой встигає засвоїти техніку, але не встигає засвоїти міру. Беллерофонт стає символом кінного змієборця, який списом поражає монстра, цей образ було продовжено в іконографії Святого Георгія (Святого Юра), до речі кінь якого вже не має крил для «динаміки на Олімп», для гібрісу змеєборця.

Таким чином, психобіографія Беллерофонта репрезентує кульмінаційний момент героїчного шляху, на якому технічна, тактична та операційна досконалість досягає найвищої ефективності, але водночас стає джерелом нового, більш небезпечного конфлікту. Якщо в попередніх архетипах конфлікт був або зовнішнім (Персей), або внутрішнім у формі надлишку сили (Геракл), або структурним і політичним (Тесей), то у Беллерофонта він зміщується у площину межі дозволеного – межі між можливістю і правом.

Беллерофонт входить у конфлікт як герой бездоганної тактики. Його перемоги ґрунтуються не на сліпій силі, а на майстерності, точності, технологічній перевазі та союзі з надлюдським – Пегасом, творчістю. Архетип героя з’являється, як сукупне володіння силою, стратегією і інструментальною досконалістю. Його конфлікти вирішуються ефективно, швидко і результативно, він демонструє, що складні загрози можуть бути нейтралізовані за допомогою правильної комбінації засобів, позицій і моменту.

Однак ця досконалість створює новий тип конфлікту – конфлікт із мірою. Психобіографія Беллерофонта показує, як повторювані успіхи поступово руйнують внутрішній компас обмеження. Перемога перестає бути відповіддю на виклик і починає сприйматися як доказ особливого статусу. Тут зароджується гібрис – не як миттєва помилка, а як повзучий процес зміщення самоідентифікації героя від «того, хто може» до «того, хто має право».

У стратегічному смислі Беллерофонт демонструє межу тактичної логіки. Його поразка не є наслідком браку навичок чи помилки у виконанні; вона є результатом відсутності етичної та онтологічної рамки, яка б утримувала тактичну досконалість у межах легітимності. Конфлікт, що завершує його шлях, уже не має зовнішнього ворога – це конфлікт із самим порядком буття, з вертикаллю, яка визначає, кому і за яких умов дозволено підніматися.

У соціально-політичному вимірі архетип Беллерофонта є надзвичайно показовим для аналізу ситуацій, у яких технічна або військова перевага випереджає політичну й моральну зрілість. Його психобіографія застерігає про те, що перемога, яка не вбудована у систему міри, неминуче руйнує суб’єкта, який її здобув. Це особливо актуально для стратегічних еліт, які ототожнюють успіх із правом на безмежну експансію.

У психоаналітичному плані Беллерофонт уособлює тіньовий бік героїчного Я, яке не витримує власної висоти. Його падіння – це не кара, а логічний наслідок втрати внутрішньої межі. Перемога тут обертається поразкою,



тому що вона перестає бути відношенням до Іншого і стає самодостатнім підтвердженням власної винятковості. У сукупності діти Беллерофонта репрезентують три ключові способи трансгенераційного розгортання архетипу:

Сила без трансформації (Ісандр) – героїзм, що не стає порядком.

Пам’ять як інституція (Гіпполох і Глаукас) – героїзм, що стає моральним ресурсом.

Жертва як історія (Лаодамія і Сарпедон) – героїзм, що стає матеріалом великого наративу.

Ця тріада демонструє, що рід Беллерофонта не зникає разом із падінням героя, а перетворюється на матрицю цивілізаційного смислу: воєнного, дипломатичного та історичного.

Психобіографія роду Беллерофонта дозволяє побачити його як героя міфу, і як психоісторичний архетип, у якому поєднуються:

героїзм без міри,

пам’ять як ресурс миру,

жертва як мова історії.

Цей архетип є надзвичайно плідним для сучасних досліджень війни, миру та колективної пам’яті, оскільки демонструє, як індивідуальні психологічні конфлікти, не інтегровані в межах одного життя, неминуче стають матеріалом історії.

У цьому смислі Беллерофонт і його рід – це модель трансформації психічного в політичне, а політичного – в історичне.

Таким чином, узагальнена психобіографія Беллерофонта фіксує критично важливий момент у теорії конфлікту і перемоги - тактична досконалість без стратегічної міри є саморуйнівною. Його архетип позначає межу, за якою герой або інтегрує перемогу в масштабний порядок, або стає її жертвою.



Розділ X
Одіссей. Архетип Героя як улюбленця Стратегії і Мудрості. Перемога як повернення до дому

Одіссей – цар Ітаки, герой «Іліади» й особливо «Одіссеї», уособлення метис – розумної хитрості, стійкості й здатності виживати в умовах радикальної невизначеності. Його життєвий шлях розгортається між двома полюсами, між борговою участю в панахейському воєнному підприємстві (Троянська війна) і прагненням повернутися додому (νόστος) до сім'ї й власного маленького поліса-острова.

Міф та психобіографія Одіссея.

Етимологія імені Одіссей (Ὀδυσσεύς) пов'язується з дієсловом ὀδύσσομαι – «гніватись, ненавидіти, страждати», тому ім'я може означати «той, кого ненавидять, хто страждає» – герой ображений богами й водночас здатний на «злопам'ятність» у доброму сенсі – непоступливість. Герой, який одночасно захоплює й провокує гнів богів (насамперед Посейдона після осліплення Поліфема).

За Гомером, він – син Лаерта й Антіклеї, чоловік Пенелопи і батько Телемаха. Виховання Одіссея – поєднання «сільського» й придворного досвіду Ітаки. Він не напівбог, а повністю людський, але «обраний» своєю розумністю. Виховання Одіссея відбувається в локальному контексті невеликого острова, де важливими є не стільки масштаби, скільки стійкість і гнучкість.

Значно пізніше Альбер Камю у «Бунті проти абсурду» доводив цінності Ітаки: «Вони обирають, і ми пропонуємо як приклад, єдине первісне правило життя сьогодні: навчитися жити і вмирати, і щоб бути людиною, відмовитися бути богом. У цей полудень роздумів бунтівник таким чином заперечує божественність, щоб брати участь у боротьбі та долі всіх людей. Ми оберемо Ітаку, вірну землю, ощадливі та сміливі думки, безглузді дії, щедрість людини, яка розуміє. У світлі земля залишається нашою першою та останньою любов'ю. Наші брати дихають під одним небом; справедливість – це жива істота. Зараз народжується та дивна радість, яка допомагає жити і помирати, і від якої ми ніколи більше не відмовимося на потім. На скорботній землі це невгамовна колючка, гірка їжа, різкий вітер з моря, давній світанок, назавжди оновлений. З цією радістю, через довгу боротьбу, ми переробимо душу минулого часу та Європу, яка нічого не виключатиме» (Camus, 1951, p. 269-270)

Одіссей не напівбог, як Ахілл чи Геракл, а «людський герой» із надзвичайним інтелектом. До війни він одружений із Пенелопою, у них народжується син Телемах. Одіссей намагається уникнути участі в поході на Трою, прикидаючись божевільним (орючи поле з волом і віслюком), але його викривають, коли він не наважується переїхати плугами власного немовляти. Це



перший важливий момент, він не може порушити етику батьківства, навіть щоб уникнути глобального конфлікту.

У Троянській війні Одіссей – не найсильніший фізично, але ключовий стратег: він переконує Ахілла приєднатися до походу, розробляє план дерев'яного коня, виступає миротворцем між Агаменоном та Ахіллом. В «Іліаді» він – майстер дипломатії й нічних рейдів (разом з Діомедом), в «Одіссеї» – герой повернення, чия десять років тривала ностос-подорож стає архетипом «довгого шляху додому». Сюжет «Іліади» подає його як стратегічного радника, майстра дипломатії й хитрощів (ідейний автор «троянського коня»). Сюжет «Одіссеї» – тривалий шлях повернення до дому через пригоди та перепони - циклоп Поліфем, чари Кірки, спокуси сирен, Сцілла й Харибда, острів сонливих лотофагів, небезпека острова Геліоса, де його супутники вбивають священних биків. Кожен епізод – випробування як сили, так і передусім стратегії, самоконтролю й здатності до довгострокової перспективи.

Його мандрівка – це серія зустрічей з альтернативними формами буття: країна лотофагів (спокуса забути), печера Поліфема (зіткнення з «одноокою» силою без культури), острів Еола (керування вітрами – спроба контролювати хаос), людожерські лістригони, чарівниця Кірка (перетворення людей на тварин), подорож у Аїд (зустріч із тінями й тінню власної слави), Сірени (зваба знанням без дії), Сцілла й Харибда (неможливість уникнути втрат), бика Геліоса, нарешті – острів Каліпсо, де він отримує шанс безсмертя й вічної юності, але відмовляється заради повернення як смертний чоловік і батько. Повернення в Ітаку завершується випробуванням у домі: герой приходить у вигляді жебрака, тестує вірність Пенелопи й лояльність слуг, а потім разом із Телемахом карає женихів.

Повернувшись додому після двадцяти років відсутності (10 років війни та 10 років мандрів), він змушений відвоювати дім: Пенелопу оточили женихи, що розкрадають його майно й зневажають його «відсутність». Одіссей повертається під виглядом жебрака, здійснює розвідку, об'єднується з сином і невеликою групою вірних слуг, а потім улаштовує криваву розправу над женихами. Завершення – відновлення політичного й сімейного порядку, але через насилля, яке вимагає втручання богів, щоб запобігти подальшій помсті.

Його покровителька – Афіна, що уособлює мудрість, техне й політичну розсудливість. Покровителька – Афіна, яка супроводжує його у війні, подорожі й особливо в Ітаці, де з'являється як Ментор. Антагоніст – Посейдон, розгніваний осліпленням Поліфема, що уособлює стихійну, несвідому сторону природи й власної агресії героя.

Його союзниками виступають Афіна (мудрість і стратегія), Діомед воїн стратегі і топологічний інженер), вірні супутники (але більшість гине через власну недисциплінованість), Пенелопа як «домашня Афіна», Телемах (син як продовження лінії), що поступово дорослішає й стає партнером, сином-нащадком, вірні слуги (Евриклея, Евмеюс), деякі боги (Гермес як посередник). Противниками Одіссея є Посейдон, Поліфем, циклоп і син Посейдона (циклоп



як символ «одновимірної» свідомості, не цивілізованої логосом), женихи, спокуси «островів» - Кірка й Каліпсо як фігури спокуси вічного задоволення (застрягання в архетиповому «острові насолоди»), сирени (спокуса знання без відповідальності), Посейдон як глибинна ворожість стихій до людської хитрості, женихи.

Показовими є його символи й речі:

Корабель як його «розширене Я», як символ здатності керувати колективом і рухатися між світами.

Лук Одіссея, який може натягнути лише він, – символ унікальної ідентичності й «правдивої сили», яку не можуть привласнити женихи. поєднання сили й техніки, яку не можна делегувати. Це метафора персональної «психічної структури», яку не можна підмінити.

Троянський кінь (у ширшій традиції): втілення колективного несвідомого, що містить «подарунок» – руйнівний потенціал усередині міста. Це теж хитрість, що працює через несвідоме довір'я.

Маскування як жебрака – символ «соціальної інверсії», тимчасової втрати статусу, що дає героєві можливість бачити справжні мотиви людей. Маски й перевдягання (жебрак, чужинець) демонструє архетип «трікстера», що переходить межі, змінює ролі, але зберігає ядро. У психоаналітичній перспективі – це гнучке Его, здатне до ідентифікацій без втрати центру.

Ми починали дослідження Одиссея як Героя зі звичних стереотипів, славетного стратега, відомого своєю хитрістю та розумом, улюбленця Афіни, але чим більше занурювалися у аналітико психологічну інтерпретацію і психобіографію Героя, тим більше виявлялося не вивченого. Так, завжди «Ілліада» і «Одіссея» Гомера представлялися як два різних твори, де мандри Героя і його пригоди були сіквелом до «Ілліади», де Одисей виявляється не завжди головним Героєм, але у «Одіссеї» він безсумнівно головний Герой.

Але в психобіографічному дослідженні виявилося – і для нас це було відкриттям, що в психобіографії Одіссея їх потрібно читати разом у співставлення. Що «ілліада» є відносно Одісея є не тільки про його участь у Троянській війні і становлення Героя як стратегі, але і про зворотню сторону процеса – це друге відкриття про військову травму Одіссея. Все це призвело до третього відкриття відносно Героя Одіссея, що цей твір Гомера про пригоди Героя в протистоянні Посейдону і можливості фатальним помилок Героя, є перед усім *міф про подолання військової травми психіки як «повернення до дому».* Це стало для нас наступним відкриттям відносно психобіографії Одіссея в грецькій міфології. Якщо читати «Іліаду» і «Одіссею» через психобіографію, то ми бачимо не «два різні» Одіссеї, а один і той самий процес, щоразу, коли зростає його стратегічна ефективність під менторством Афіни, зростає і глибина психічної ціни, яку він платить. І це є вже в «Іліаді», яка закладає основи «Одіссеї».

Психоаналітично Одіссей – герой Его, який вміє домовлятися із потягами й страхами, відтерміновувати задоволення заради мети. Проте в його образі є й



тінь, схильність до обману, маніпуляції, жорстокості (розправа над женихами), яка віддзеркалює амбівалентність зрілої особистості, здатної як до гуманності, так і до жорсткого насильства.

Тому ми спробуємо ще в «Іллііаді» прослідкувати дві лінії становлення Героя за етапами. У кожному етапі будемо розглядати дві лінії:

1) Психобіографію стратегічної перемоги (як формується його genius metis, як працює Афіна, як будуються переможні ходи).

2) Психобіографію травми (які зовнішні й внутрішні конфлікти запускає кожен епізод, як вони врізаються в індивідуацію героя – інтегруючи й водночас дезінтегруючи його).

Пізніше в «Одіссеї» ми також розглянемо дві лінії: 1) Психобіографії травми як основи повернення до дому. «) Психобіографію Одіссея як зцілення військової травму в пригодах повернення до дому.

Кожний раз ми будемо намагатися розглядати двоєдність лінії «становлення Стратега війни і його травмування війною», та послідовну двоєдність «травмованість війною Героя і зцілення в поверненні до дому». Ця міфічна сюжетна послідовність двоєдиної лінії розвитку Героя є відкриттям, оскільки аналітико психологічно описує дві фази розвитку Героя – «від миру до війни» та «від війни до миру».

Почнемо з фази від миру до війни, як становлення Героя як стратега і травмування його війною.

«Іліада» як становлення Героя-Стратега і травмування війною.

Фаза психобіографії Одіссея від миру до війни, становлення архетипу Героя-Стратега і травмування війною.

Боротьба Одіссея почалася проти втягування у грандіозну війну, яка загрожує його дому. Він не хотів кидати свій дім, тому удає божевілля, щоб уникнути походу, його викрили, коли він орав землю биком і ослом, та відмовився переїжджати Телемаха. Це класичні етапи шляху Героя Дж. Кемпбелла, коли Герой намагається «втекти від покликання Героя», але Мати й Дитя стають кордоном, він не може пожертвувати сином, щоб уникнути долі. Це момент, де долеаналіз показує невдачу спроби втечі від родової й колективної долі: герою доведеться її відпрацьовувати.

Одіссей як «мозок війська» - стартовий стан. Після того як Одіссею не вдалося через вдавання безумства не брати участь у війні, він почав лінію стратегічної перемоги. Ще до драматичних епізодів Одіссей у таборі ахеїв – він виступає як радник Агамемнона, людина Афіни, фігура, до якої апелюють щоразу, коли треба не фізично битися, а думати.

Афіна в гомерівському світі – богиня розумної, хитрої, обережної сили (метис), і Одіссей – її улюблений вихованець. Вона підштовхує його до рішень, дає внутрішнє відчуття «як правильно», зміцнює його віру в те, що розум – це теж зброя. Стратегічно тут закладається у Героя вміння бачити поле бою як систему, а не як хаос, готовність брати на себе відповідальність, коли інші

губляться, звичка бути мостом між богами й людьми (їхня воля «перекладається» в його тактичні ходи).

Разом з тим непомітно і паралельно бере старт і формується інший пласт міфічного сюжету - лінія травми. Одіссей постійно перебуває в епіцентрі чужих афектів – гніву Ахілла, амбіцій Агамемнона, паніки війська, він змушений весь час бути «нормалізатором» порядку в хаосі. Це класична передумова професійного вигорання, ти не маєш права зламатися, бо ти – функція утримання всього.

Індивідуація на цьому етапі відбувається в тому, що Персона Одіссея - це «стратег, на якому все тримається». Його інтеграція в тому, що формується роль, місія, зв'язок із Афіною. Але починається і дезінтеграція - власні почуття відсуваються «на потім» – перший пласт витіснення.

Важливою для Героя-Стратега є придушення бунту війська й побиття Ферсіта, яка символізує перемогу над хаосом – і травма морального насильства. Побиття Ферсіта (кн. II) є також травму насильства, здійсненого «заради порядку»

Першою ареною становлення Одіссея як стратега стає епізод паніки війська (кн. II). Агамемнон випробовує військо, закликаючи «повертатися додому». Ахейська армія, почувши «помилковий сон» Агамемнона, зривається до втечі. Це не про хаос – це про колективне повернення до Тіні, до страху, що воїн намагається від себе приховати. Ахейці зриваються до втечі. Одіссей, підтриманий Афіною, йде рядами: когось переконує словами, когось б'є жезлом, особливо жорстко принижує потворного демагога Ферсіта, який виступає проти царів

Ферсіт – кульгавий, незугарний демагог – виступає проти Агамемнона. Одіссей б'є його посохом. Всі сміються. Це один із найтемніших епізодів, Одіссей уперше застосовує насильство не проти ворога, а проти слабкого свого. У травмування він бачить себе як інструмент системи воєнної сили, як наглядача, як виконавця каральної функції. Він бачить не велич воїнів, а страх, масове середньостатистичне «втомлене людське», готовність до хаосу, безлад структури.

Це психологічний удар - герой, що вірив у честь війська, бачить натовп у стані неврозу. Колективна Тінь проривається, армія – це не хор доблесті, а амбівалентна маса. Одіссей мусить виконувати роль «батьківської фігури», яка тримає групу від психозу. Тут стартує зародження травматичного патерну: війна – це не про героїв, а про контроль над хаосом.

Це травма «моральної інверсії». Щоб зберегти порядок, герой мусить бути жорстоким. Тінь переходить у поведінку Его. Персона воїна зміщується в Персону «наглядача». Одіссей вперше діє як військовий соціальний технолог, він знає, як поводитися з різними характеротипами (агресивними, істеричними, циклоїдними, пасивними). Це переживається як «нарцисична вина», я роблю зло в ім'я добра. Як результат перший результат насильства, моральна травма, в якій він не міг вступати в довгу дискусію – що зруйнувало б дисципліну, але вже тут



з’являються перші «шрами совісті», які колись завадять йому повернутися до дому без внутрішньої відплати.

Це чистий тріумф Одіссея-стратега й менеджера війська. Він зупиняє втечу і повертає людей до дисципліни. Він відновлює вертикаль командування і фактично зриває колективну дезертирську хвилю. Він проявляє себе як кризовий менеджер війська у стратегії утримання фронту. Одіссей реагує блискавично: він рухається рядами, відновлює порядок через диференційоване управління: знатних він шикує словом, простих – жорстким ударом жезла. Його дії є багаторівневими -він приборкує натовп і повертає війську архетип Персони війни, він обмежує вплив демагога Ферсіта, перетворюючи його на негативний приклад (перемога в інформаційній війні паніки), він використовує сором як політичний інструмент – старанно дозуючи публічність кожної репліки.

Стратегічно він домагається успіху, армія повертається на фронт. Психологічно ж цей момент закладає у ньому тіньову тріщину: його перша перемога здобута через приниження іншого. Це важлива складова психобіографії –напруга згодом проросте в «Одіссеї» як потреба морального очищення. В управління він переходить від публічного покарання демагога до влади над масами. Побиття Ферсіта – не тільки епізод жорстокості, а політичний жест, без якого армія могла б розвалитися. Одіссей тут усвідомлює ключове правило стратегічної логіки - у критичний момент лідер мусить бути дзеркалом для натовпу, а дзеркало не може здригатися. У цьому епізоді формуються дві базові навички стратега - уміння швидко відновити вертикаль влади, коли вона руйнується, уміння виконати неприємне, залишаючись внутрішньо зібраним. Це етап, де герой зустрічає Тінь владної жорстокості, але мусить її інтегрувати, щоб не стати ані тираном, ані жертвою хаосу. Це реактивація примусового фактора, герой використовує силу не через бажання, а через необхідність. Такий епізод робить Одіссея не романтичним мудрецем, а керівником у кризі, здатним зберегти армію там, де красномовство марне.

У цьому зовнішньому конфлікті він виступив організатором порядку і сили, в протистоянні опору, що руйнує, армію, її керованість, виконання наказів, як хаосу руйнування військової ієрархії. Він застосував дії як розв’язання конфлікту, жорсткі, але ефективні. Для Афіни це перемога: логос і жезл тримають порядок. До речі в подальшому великі полководці нагороджувалися жезлами.

За лінією травми, психологічно – це момент, де Одіссей бачить військо як налякану, втомлену масу, а не героїв, він застосовує наочність насильства проти слабшого Ферсіта заради «вищого блага». Він сам стає сам стає інструментом дисципліни через приниження і каральну владу.

У його внутрішньому конфлікті має бути парадокс: «Я мушу бути жорстоким, щоб врятувати спільну справу. Але чи не перетворююсь я на того, проти кого мав би боротися?». На рівні індивідуації інтегрується його воїнсько-адміністративна роль (він спроможний керувати натовпом) і дезінтегрується



самопереживання як «просто людини» – він стає функцією системи, а його Тінь (насильство, приниження) виправдовується в ім'я порядку.

Посольство до Ахілла виступає як сюжет стратегії розуму і водночас травма безсилля логосу, виклик мірі.

За сюжетом Одіссея, Аякса й Фенікса посилають до Ахілла умовити його повернутися в бій. Вони говорять, просять, апелюють до слави, честі, до батька й друга Патрокла (у різних версіях), але Ахілл відмовляється. На рівні розвитку стратегії Одіссея - це спроба врятувати кампанію дипломатичним ходом, повернення головного воїна. Місія до Ахілла (кн. IX) – вершина політичної майстерності Одіссея. Це дипломатія межі, коли одна стратегічна помилка чи невірно сформульоване слово може зруйнувати цілісний фронт. Одіссей говорить спершу. Його промова – це структурна модель античної дипломатії: апеляція до чеснот, визнання образи, перелік дарів як компенсація, вибачення Агамемнона навіювання перспективи слави, конструкція спільності («ми всі – ахейці»). Одіссей логічно, раціонально й дуже тонко шикує аргументи. Це найвища форма «логосу стратегічних переговорів». Він переживає фундаментальну поразку - Ахілл лишається непохитним. Це вершина його дипломатичного Анімуса - логос максимально мобілізований, Афіна тут – як внутрішній радник політичного мислення. І він отримує одну з найглибших травм, вперше в «Іліаді» логос виявляється безсилим у війні. Ахілл, травмований власною нарцисичною образою, недосяжний для аргументів. Це спроба Одіссея домовитися з Героїчним Архетипом (Ахілл), який живе за логікою «або все, або нічого». Тут відбулося зіткнення різних рівнів реальності – Ахілл у простій, симетричній логіці образи, а Одіссей – у складній комунікації, де зміна рамки (пам'ять, слава, майбутнє) мала б модифікувати рішення. Це не зовсім вдається – показуючи обмеженість навіть найкращого Его, коли архетипічна образа надто сильна. Але зернятка були посаджені – значно пізніше Ахілл повернувся.

Для Одіссея у зовнішньому конфлікті є суперечка між політичною необхідністю й особистою образою Ахілла. У внутрішній конфлікт постає питання, якщо логіка не працює, що тоді лишається у дипломатії. Для Героя-Стратегії - це досвід руйнування віри в те, що розум завжди переконує, відчуття внутрішнього безсилля: ти зробив усе правильно – і програв.

На рівні індивідуації інтегрується усвідомлення обмеженості власної сили, оскільки він не Бог, його слово не магія. Але одночасно дезінтегрується фундаментальна довіра до мовлення як інструмента мирного впливу, переконання. Цей розкол пізніше пояснить його схильність до маскування, обману, непрямих ходів у «Одіссеї», прямі слова вже колись не спрацювали.

Ця поразка стає народженням нового виміру архетипу стратега. Одіссей відкриває межу раціональності: є сфери, де логос безсилий перед глибиною травми.

З цього моменту він зростає з дипломата до психолога війни, він бачить, що людина не зобов'язана бути переконаною, навіть якщо всі аргументи – за. Цей досвід стане ключовим у «Одіссеї», він розумітиме, чому його команда не



слухає наказів, чому довіряти не можна нікому без резервного плану, чому переговори з богами, чудовиськами й жінками мають різну природу.

Події бою, порятунку товаришів, опір Гектору процес формування у Героя стратегія витримки, контролю й травма перевантаження.

Різні книги «Іліади» показують Одіссея як того, хто у найгірші моменти рятує поранених (Аякса, Діомеда), прикриває відступ, зупиняє відступ, як того, хто стоїть проти Гектора, коли інші коливаються, підбадьорює союзників, «стає» у ті місця, де фронт ламається. Він постійно з'являється в кадрі там, де найбільший хаос. Це тактика «нерва фронту», дії в межових епізодах. На полі бою Одіссей діє не як герой-одинак, а як нерв і структура фронту.

Він здійснює розвідувально-диверсійний нічний рейд із Діомедом (Homer, n.d.. *The Iliad, B. X*). У топології цієї події ніч, табір ворога, межа між життям і смертю. Одіссей разом із Діомедом убиває сплячих троянців, шпигуна Долона, краде колісниці. Це спуск Его в нічну Тінь, герой сам стає близьким до фігур, яких потім буде ненавидіти – убивця, грабіжник. У юнгіанському смислі – це контрольований контакт із кримінальною частиною психіки. Він не розчиняється в цьому, але й не відмовляється від насильства як інструменту. Це приклад зріло організованої, але високої агресії, яка служить такої меті як «перемога».

Подія дисциплінування Аякса й Діомеда (Homer, n.d.. *The Iliad, B.*. XIV) демонструє висоту і травму командної відповідальності. У критичній ситуації Одіссей намагається витягнути пораненого Аякса, закликає Діомеда продовжувати битву. Він бере на себе повну командну відповідальність.

Це момент виснаження, він рятує товаришів, керує, змушує, мотивує, івін бере на себе чужий біль. Травма тут подвійна через перевантаження ролями і через страх втратити друзів. Одіссей стає і фронтовим офіцером, і психологом, і санітаром, і стратегом. Це «емоційний пік», де немає людського резерву. Він рятує героїв, але бачить у них смертність.

Тут активуються страх, союз, сублімація. Це етап «змішаної дії» між рятуванням і бажанням втекти. Формується патерн «я відповідаю за всіх», який у «Одіссеї» буде руйнувати його зсередини, він буде рятувати людей, яких не здатен рятувати.

У події рятування корпусу воїнів, що біжать (**Homer,** n.d.. *The Iliad, B.* XI, B. XVI) вже проявляється травма втоми. Одіссей кілька разів зупиняє відступ війська. Його роль – бути «нервом армії». Це класичне «комбатне вигорання», в якому герой виснажений, війська втомлені, страх домінує, структура армії тріщить по швах. Одіссей перетворюється на механічного стабілізатора, що замінює собою моральний стрижень війська. Травма хронічного виснаження: людина відчуває, що вона не має права впасти, бо все впаде разом із нею. Персона «командира» поглинає Его. Замість індивідуальності проявляється рольова машина. Це підґрунтя для глибинної кризи в «Одіссеї» - герой не вміє «не бути героєм».

У протистоянні Гектору (Homer, n.d.. *The Iliad, B.* XI) Одіссей виявляє травму отрути сили. Коли Гектор проривається до кораблів, Одіссей опиняється



майже в оточенні. Він б'ється до кінця, не тікає. Епізод короткий, але показовий, герой стоїть «як скеля». Це момент «бойової інверсії», страх переходить у гнів, а гнів – у надсилу, що межує з самозабуттям. Одіссей бачить, що всередині нього живе звір війни, здатний на надлюдську витривалість. Це момент прихованої Тіні. Тут зароджується «комбатна грандіозність» – відчуття, що в бою ти інший, сильніший, а поза боєм ти слабкий. Тінь виходить зі сховку й пропонує герою себе як нову частину. Одіссей приймає її – він починає довіряти своєму «темному ядру». Тінь стає частиною його структури – це пояснить жорсткість з женихами в «Одіссеї».

Усі ці епізоди – це прояв стратегічної логіки, герой не покладається на натхнення, а діє як офіцер, що знає ціну кожній хвилині. Тут формується навичка оперативної стратегії: діяти швидко, діяти точно, діяти там, де найгірше, бачити поле бою як систему. Це момент, коли Персона стратега витісняє Аніму – внутрішні почуття не мають значення, важить тільки функція. У лінії стратегічної перемоги він перемагає в кожному епізоді - це лінія по-перше, тактичних мікроперемог, як утримати рубіж, вивести пораненого, підняти дух, зібрати тих, хто вже біжить, по-друге, польового командування, він мудро радить, він стоїть поруч із воїнами, сам б'ється, сам ризикує. Афіна тут – як невидима «над-Я», вона посилює його мужність, додає йому «холоду в голові» посеред катастрофи, робить із нього опору війська. Стратегічно це формує образ: «Якщо все валиться – шукай Одіссея. Він тримає фронт».

У лінії травми презентується перманентне перевантаження, Одіссей одночасно командир, психотерапевт, санітар, символ, кожен момент вимагає від нього надлюдської стійкості, його власний страх, відчай, втому він змушений витісняти, бо війська дивляться на нього.

Він розв'язує зовнішній конфлікт ахейців проти троянців, порядку проти розвалу фронту. Разом з тим з тим має бути і внутрішній конфлікт, як питання - «Доки я маю право вимагати від себе бути сильним? Де межа цієї сили?». На рівні індивідуації в його інтеграціїя формується міцний, робочий анімус – здатний витримувати жах, гнів, поранення, втому, не втрачаючи функції. Поступово відбувається дезінтеграція, як зникнення : контакту із власною вразливістю, з Анімою, з внутрішньою дитиною. Він стає майже чистою функцією – «той, хто повинен триматися».

Ця втрата права на слабкість – прямий місток до майбутніх блукань - у «Одіссеї» йому доведеться вчитися бути не тільки сильним, а й визнати свою пораненість і вразливість.

У «Одіссеї» ця властивість дозволить Одіссею вижити у зустрічі з Поліфемом, Скіллою, Сиренами, разом з тим, вона, ця властивість, зробить його нездатним зберегти команду, він видає наказ, а люди виконують лише коли хочуть.

Як Герой-Стратег він демонструє мистецтво керувати коаліцією. Одіссей – єдиний герой, який здатний однаково легко говорити з Агамемноном, Аяксом, Нестором і простою піхотою. Це рідкісний стратегічний дар - уміння тримати



колектив різнорівневих лідерів. У сценах рад і нарад він виступає як модератор, як той, що формулює смисли, як психологічний балансир, як інженером рішень. Це не героїчна слава, але основа перемоги. Без цієї невидимої роботи коаліція ахейців не проіснувала б і року.

Цей етап формує у ньому здатність «тримати систему», вміння працювати з честолюбством інших, навички м'якої дипломатії, стратегічне терпіння. На рівні архетипу – це розширення образу Героя, він особливий воїн, оскільки він є організатором великого простору, адміністратором війни.

Піком архетипу Героя-Стратегі є Троянський кінь, як вершина стратегічної інженерії. Одіссей стає творцем рішення, яке перевищує саму війну, він пропонує спецоперацію, яка поєднує інженерію, психологію, релігійну символіку і глибоке знання ворога. Тут стратегія досягає вершини і має важливі складові - просторовий план (вивести кораблі за горизонт), символічний план (кінь як «дар богам»), тактичний план (загін у нутрощах коня), інформаційний план (дезінформація через нібито перебіжчика - Сінона), темпоральний план (нічний штурм у момент свята).

Архетип Героя-стратега тут трансформується у Героя-інженера, який мислить не мечем, а конструкцією – «театром війни», де ворог сам стає виконавцем власної поразки. Моральна ціна велика - Троя знищена, жінки поневолені, Аякс гине через суперечку за спадщину Ахілла. Одіссей уперше бачить, що стратегічна перемога не обов'язково приносить внутрішнє полегшення.

У «Іліаді» Одіссея немає при смерті Ахілла, іноді це розглядається як травма «відсутнього свідка», коли Герой хоче бути невидимкою, він безсилий виправити події. Гомер не описує смерті Ахілла. Але традиція передбачає, що Одіссей був десь поруч, але не встиг. Він бачить, що герой, який сильніший за всіх, помирає. І він не може нічого вдіяти. Травма свідка – «я не врятував друга, якого поважав, смерть не можна переконати».

Цей досвід – підготовка до епізоду в Аїді, де він зустрінеться з тінню Ахілла.

Важливою подією суд над зброєю Ахілла як травма «несправедливості» й тріщина з Аяксом. У давній традиції (не в самому тексті Іліади, але в каноні епосу) зброю Ахілла дають Одіссею. Суд над зброєю Ахілла предстає як офіційне народження архетипу стратега. Коли Одіссей отримує зброю Ахілла, він стає символом перемоги розуму над силою. Це момент визнання того, що винахідливість, управління коаліцією, переговори, інженерна хитрість, стратегічне бачення – мають таку ж цінність, як сила й відвага. Архетип Героя-стратега тут завершений, він водночас функціонально сильний і символічно легітимований.

Але цей тріумф має тінь. Аякс, який прагнув отримати зброю Ахілла -а її отримав Одіссей, вважає це зрадою. Це спричиняє його безумство і смерть. Це травма, що стане психологічним прологом «Одіссеї». Для Одіссея це важка подія, він отримує нагороду за розум, але ціною життя товариша. Травмування



відбувається як «вина за успіх», я роблю добре, але хтось помирає, я перемагаю – хтось божеволіє. Це ядро його подальшої провини в «Одіссеї».

Війна виступає для Героя-Стратегії як школа Тіні, для якої героїзм і жорстокість як дві сторони одного меча. Хоч «Іліада» не деталізує всіх насильницьких епізодів Одіссея, контекст очевидний, він бере участь у пограбуваннях (які розглядалися як отримання призу війни), добиванні ворогів, безжальній логіці війни.

З погляду стратегії і перемоги він діє в логіці тотальної війни, в якій грабунки розглядаються в якості ресурсу, знищення ворога як умова майбутньої безпеки, відсутність сентиментальності як «закон» фронту.

Тут формуються навички, які згодом дозволять йому мислити жорстко, але холодно, не плутати особисте співчуття з рішенням, правильним для війська. Він мислить в стилі реал-політик. За лінією травми, у нього формуються моральні тріщини, кожен акт насильства, навіть «легітимний», залишає слід, напад на беззахисних, грабунок мирних земель – це вже вихід за межу «чистої оборони», це входження Тіні в тіло героя. Навіть якщо цей конфлікт приховується він є як відчуття амбівалентності - «Я герой чи мародер? Де закінчується доблесть і починається злочин?»

Офіційно – він герой. Підсвідомо – він накопичує моральний осад, який у «Одіссеї» проявиться як постійне відчуття провини за загибель товаришів, потреба в очищенні через страждання й поневіряння, глибинна готовність прийняти удари богів як «заслужені». Його індивідуація має інтеграцію, як усвідомлення, що він здатен на темні вчинки – і це частина його реальної сили, але є і дезінтеграція, розрив між Персоною (герой) і Тінню (насильник) наростає, готуючи ґрунт для подальшого кризового шляху.

Важливо розглянути постать Афіни в «Ілліаді» відносно Одіссея, вона є менторкою перемоги, а також спокійним свідком його військової травми. У «Іліаді» Афіна регулярно втручається в події, вона дає Одіссею мужність, підказує слова, направляє його в потрібний момент і коригує його рішення. Афіна як архетип Стратегії та Мудрості формує в ньому стратегічний розум, уміння бачити не тільки теперішній бій, а й наслідки; вміння комбінувати силу й хитрість; готовність слухати «надособистий голос» (порядок, закон, долю).

Без Афіни Одіссей був би лише хитрим воїном. З Афіною він стає носієм цілого ментального стилю війни- діяти і перемагати за рахунок розуму. Але Афіна як менторка не забирає з нього травми – вона допомагає ефективно функціонувати попри травму. Це тонкий момент - вона не зупиняє насильства, якщо воно «стратегічно доцільне»; не рятує його від моральних дилем, лише допомагає виграти; не зменшує ваги його провини, а лише ставить її в рамку божественного плану.

Психологічно це створює подвійну феноменологію, зовні – він улюбленець богині, герой, що діє «з волі згори», всередині – він все одно відчуває людську відповідальність за те, що зробив. На рівні індивідуації також існує ця подвійність, в інтеграції є внутрішній союз із принципом вищого порядку



(Самість у юнгіанському смислі знаходить собі образ у фігурі Афіни), в дезінтеграції, через цей союз він дозволяє собі радикальніші рішення – бо «так хоче богиня», а частина особистої відповідальності наче перекладається на неї, але в глибині це не знімає відчуття провини, а відтягує його в майбутнє.

В «Іліаді» Одісей сформований як архетип Стратега, але ситуація змінюється війна завершується. Тому у нього виникає проблема осмислення межі між війною і миром, звідси і починається «Одіссеєя». Після завершення війну Одіссей переходить у простір моря – в топологію невизначеності, де воєнні навички не дають автоматичної переваги. Тут він намагається застосувати старі алгоритми: накази, дисципліну, логістику, суворість, заборони.

Але море – це інша логіка. Команда не слухається. Ситуації неможливо контролювати. Боги втручаються у найменшу дію. Це – крах прямої стратегії. І водночас початок нового типу стратега - стратега, який мусить домовлятися не з ворогами, а з долею. На цій межі народжується герой «Одіссеї» – не войовник, а тактик виживання, стратег внутрішньої роботи, майстер індивідуації, викликом для Героя є усвідомлення стратегії як форми душі

Одіссей в «Іліаді» має трансформуватися з Героя війни і військової стратегії до Героя Стратегії як у війні. так і в мирі, що найменше на шляху до миру, додому. У нього вже пройшла кристалізацію у війні модель стратегічного розуму, який утримує фронт, керує масами, веде переговори, інженерить перемогу, враховує психологію ворога, знає межі логосу, перетворює хаос на порядок. Усе це – етапи становлення архетипу Героя-Стратега, який у «Одіссеї» вже мусить пройти інший шлях – шлях перетворення переможця війни на переможця себе без війни. Він має перейти за межу «Іліади», в якій є стратегічний тріумф і відкладена психічна розплата. Троянський кінь і суд над зброєю Ахілла не описані в канонічному тексті «Іліади», для грецької уяви це – логічний фінал тріумф Одіссея-воїна, він має стратегічну перемогу, його хитрість вирішує війну, він отримує символічну нагороду, зброю Ахілла й визнання його першості у мудрості.

Це вершина психобіографії стратегічної перемоги, він, людина Афіни, доводить, що розум сильніший за грубу силу і стає гарантом того, що війна не була марною. Травматична лінія тут робить різкий злам - війна виграна, але психіка перевантажена, тіла друзів у землі, ворог убитий, міста спалені, роль «героя» виконана – а от що робити з людиною всередині героя, ніхто не вчив. Умовно кажучи, «Іліада» залишає Одіссея на вершині зовнішнього шляху – й одночасно на краю внутрішнього обриву.

У його Індивідуації на виході з війни результатом є те, що, з одного боку, інтегровано - стратегічний розум, союз із Афіною, досвід керування хаосом, здатність рішення в екстремальних умовах, з іншого боку, дезінтегровано, це контакт із власною вразливістю, прямо пережита вина, зв’язок з Анімою (домом, жіночим, ніжним), і відчуття «я – людина, а не функція».

Таблиця 3.14 – Травми війни Одіссея

Тип травми	Епізод в «Іліаді»	Архетип)	Психологічний наслідок	Подальший вплив у «Одіссеї»
1. Травма невдачі дипломатії	Посольство до Ахілла (кн. IX), де Ахілл відмовляється	Анімус-безсилля, Тінь Ахілла; Сонді: збій у комунікації «S-S»	Втрата віри в силу прямого логосу; загострена вразливість до чужої образи; формування переконання, що логіка безсила проти глибокої травми	Домінування хитрості над прямим словом; потреба маскуватися (жебрак в Ітаці); непрямі методи переговорів (з Кіркою, Поліфемом, Навсікаєю)
2. Травма морального насильства	Придушення бунту, побиття Ферсіта (кн. II)	Тінь, агресор; Сонді: фактор «P» (примус, покарання)	Розрив Персони: «герой» діє як «каральний інструмент». Почуття прихованої провини, що не може бути озвучене	Готовність до жорстоких рішень (Скілла/Харибда), жорстка розправа з женихами; потреба «очищення» через страждання (Аїд, Каліпсо)
3. Травма колективного хаосу	Паніка війська, втеча до кораблів (кн. II)	Архетип героя-стабілізатора; Сонді: фактор «S» (рятування групи)	Формування «гіпервідповідальності»: він мусить тримати всіх; витіснення власних страхів	У «Одіссеї» він завжди рятує команду, навіть без шансів (лотосоїди, бики Геліоса), аж поки не лишається один
4. Травма подвійного обов’язку	Рятування поранених, витягування Аякса і Діомеда (кн. XIV)	Анімус-опіка; Сонді: «S-O» (жертовність)	Виснаження, «емоційний борг» за всіх; формування патерну «я не маю права впасти»	Затяжне перенапруження в морському поході; хронічний патерн рятівника, який веде до катастрофи з командою
5. Травма зустрічі з тотальною силою	Сутичка з Гектором, коли він майже один протистоїть (кн. XI)	Тінь-герой; Сонді: «D» (драйв дії до межі)	Побачення власної «темної сили», яка може вбивати без сумніву; відчуття зміненого стану в бою	У «Одіссеї» ця темна сила активується під час убивства женихів та в критичних рішеннях (Скілла, Поліфем)
6. Травма виснаження	Підтримка фронту, коли всі відступають (кн. XI, XVI)	Персона-воїн; Сонді: «M» (вимушена витривалість)	Деформація афективного центру: почуття не мають значення, важлива тільки функція	Здатність витримувати роки мандрів; але емоційна змертвілість - криза з Каліпсо та бажання померти (плач на березі)
7. Травма моральної амбівалентності	Грабування, добивання ворогів, практика тотальної війни	Тінь-войовник; Сонді: «P-D» (насильство під маскою обов’язку)	Нарощення внутрішньої провини, яка не усвідомлена; розрив між героїчною Персоною і реальною поведінкою	Потреба у покуті: спуск у Аїд, обіцянка Посейдонові, страждання через втрату команди

8. Травма відповідальності без нагороди	Безсонні чергування, нескінченні обов'язки, моральне навантаження (вся поема)	«Суперего Афіни» як тиск; Сонді: «S»	Хронічний обов'язок без визнання; почуття, що ніхто не розуміє його тягаря	В «Одіссеї» він не вимагає нагороди; працює в тіні (жебрак); очікує справедливості не від людей, а зсередини
9. Травма втрати і провини за товаришів	Загибель друзів, невдачі загонів	Аніма відсутня; Тінь провини	Самозвинувачення: «Я недодивився / недослухав / недозаборонив»	Болюча реакція в Аїді, сльози при згадці про матір; відчай після загибелі всіх на острові Геліоса
10. Травма безсилля перед долею	Неможливість переконати Ахілла повернутися; смерть Патрокла; хаос війни	Архетип Фатуму; Сонді: «D-S»	Виникає світогляд: сила не гарантує результату; доля може перебити стратегію	У «Одіссеї» він не сперечається з долею; приймає пророцтва Тіресія, не чинить бунту проти необхідності страждання
11. Травма втрати друга (Ахілл/Аякс)	Недомовлена, але важлива в традиції смерть Ахілла й божевілля Аякса	Аніма-грусть; Сонді: «S-M» (горе - заціпеніння)	Фіксація у внутрішньому болі, відчуття неможливості «врятувати тих, хто має загинути»	Тіньова реакція в Аїді: він плаче перед тінню Ахілла; уникає контактів із тінню Аякса (немає примирення)
12. Травма несправедливості та вина за нагороду	Суд над зброєю Ахілла (традиція: Зброя - Одіссею, Аякс божеволіє)	Архетип Суду; Сонді: «P» (засудження)	Почуття: «я не хотів чужої загибелі, але моє визнання стало чиєюсь трагедією»	У «Одіссеї» він боїться «показного тріумфу»; ховає свою велич (прибуття в Ітаку під маскою жебрака)
13. Травма функціональності людини	Війна вимагає від нього бути механізмом – стратегом, виконавцем, переконувачем, бійцем	Персона-машина; Юнг: часткове «залипання в ролі»	Втрата контакту з власними потребами; перетворення на функцію системи	Потрібна довга «реабілітація» Аніми: Кірка, Сирени, Навсікая, Пенелопа
14. Метатравма: війна знищує його людський ритм	Десять років постійної мобілізації	Самість розщеплена	Порушення внутрішнього хронометру; він не може «жити» – лише «виживати»	В «Одіссеї» час стає фрагментованим: він не знає, скільки років минуло на Огігії; життя стає суцільним «після» війни

Таблиця 3.15 – Одіссей-герой-стратег: стратегія, тактика, технології, архетип

Етап	Сюжет і топологія	Стратегія перемоги Героя	Тактика дій	Технології переговорів / комунікації	Технології війни / організації	Задум Героя (свідомий план)	Результат (включно з побічними)	Етап становлення архетипу Героя-стратега і навички
1. Придушення паніки війська (Іліада, кн. II)	Табір ахеїв, прибережна лінія, війська біжать до кораблів	Зберегти армію в полі бою, не допустити розвалу кампанії	Швидке переміщення рядами, диференційована поведінка: для знаті – переконання, для простих воїнів – жорсткий примус, побиття жезлом	Вербальна комунікація, апеляція до честі, сорому, страху ганьби; робота з натовпом; публічне приниження демагога (Ферсіта) як сигнал	Відновлення ієрархії; «ручне керування» натовпом; відновлення дисципліни; демонстративний каральний акт	Зупинити колективну втечу, утримати логістику й фронт; показати царям і простим, що владна вертикаль працює	Армія повертається на позиції; порядок відновлено, але закладена травма страху й приниження у воїнів і самого Одіссея	Формується навичка антикризового менеджера війська; архетип Героя-організатора: він вміє керувати масою, але ціною співучасті в насильстві
2. Побиття Ферсіта	Та ж топологія, відкрите зборище війська	Захистити легітимність командування, «зберегти фронт від внутрішнього розкладу»	Фізичне покарання, жорсткі слова, публічне приниження опозиційного голосу	Маніпуляція соромом і сміхом натовпу; використання колективного осуду як інструмента	Каральна демонстрація: показати всім «що буває з тими, хто порушує порядок»	Закрити «вентиль» критики у війська, стабілізувати вертикаль влади в момент небезпеки	Порядок зміцнюється; але в психіці Героя фіксується досвід – перемоги через приниження слабшого	Відповідно до архетипу – це перехід від «героя честі» до «героя системи»: він засвоює технології владної репресії як частину стратегічного набору

3. Посольство до Ахілла (Іліада, кн. IX)	Шатро Ахілла, межа між фронтом і приватним простором героя	Повернути головного воїна, забезпечити стратегічну перевагу ахеїв	Вибір делегації (Одіссей, Аякс, Фенікс); чітка структура промови: користь, слава, подарунки, примирення	Високорівнева дипломатія: апеляція до честі, слави, пам'яті батька, дружби; вміння слухати відповіді Ахілла	Використання «м'якої сили» замість штурму; спроба змінити стратегічний баланс війни через особисті переговори	Переконати Ахілла раціональними та емоційними аргументами; зшити розкол між ним і Агамемноном	Місія провалюється; стратегічно – війна затягується; психологічно – Одіссей бачить межу логосу	Формується навичка реалістичного політичного мислення: він розуміє, що не все піддається переконанню. Архетип Героя-стратега отримує вимір трагічної обмеженості
4. Тактичні епізоди на полі бою: рятування, контратаки, опір Гектору	Поле бою, біля кораблів, критичні ділянки фронту	Утримати ключові позиції, не дати троянцям спалити кораблі; зберегти ядро війська	Особистий бій у найважчих ділянках, прикриття відступу, рятування поранених, мобілізація союзників; готовність «стояти, коли всі біжать»	Короткі накази, командний голос, «мовчазний авторитет»; комунікація в умовах шуму й страху	Мала тактична війна: мікроротації, героїчні «затички» проривів, персональне лідерство під час хаосу	Виграти час; не допустити катастрофи; показати, що фронт живий і керований	Фронт втримано, кораблі врятовано (в комплексі з діями інших); ціною – виснаження Героя, посилення залежності війська від його особистої присутності	Архетип Героя-стратега доповнюється ролью «нерва фронту»: тактичний інстинкт, рішучість, здатність діяти в хаосі. Формуються навички «антикризового офіцера»
5. Організація	Табір, наради,	Зберегти керованість,	Участь у радах,	Переговори між	Неформальна система	Не допустити	Коаліція в цілому	Навички коаліційного

«внутрішнього порядку» війська	поділ обов'язків, розподіл слави	не допустити розпаду війська через конфлікти між вождями й заздрість між воїнами	формулювання пропозицій, модерація конфліктів, іноді – погоджувальні рішення	вождями, балансування честі й інтересів, мова «спільного блага»; елементи медіації	управління: через авторитет, через мережу союзів, через виважену підтримку одних і стримування інших	розколу серед ахейських лідерів, утримати коаліцію до кінця війни	зберігаєтьс я; але виникає кумулятивний ефект напруги (Ахілл, Аякс та ін.)	менеджменту, «тіньового» лідерства; архетип стратега виходить за межі поля бою - він стає архітектором військово-політичної структури
6. Троянський кінь (епічний цикл поза текстом Іліади, але в традиції)	Троя, міський простір, ніч, зміна топології: від облоги до проникнення всередину	Завершити війну без фронтального штурму, за рахунок обману й стратегічної інженерії	Пропозиція плану: уявний «дар» богам, спорудження коня, відплиття військ на видиму відстань, залишення обраного загону всередині, використання темряви й ефекту свята	Міфо-символічна комунікація: ввести ворога в оману через мову релігії й ритуалу; використати його віру й гординю проти нього самого	Стратегічна спецоперація: поєднання інженерії, психології ворога, нічного штурму і внутрішнього диверсійного загону	Покласти край війні, зламавши Трою зсередини, не втрачаючи тисяч воїнів на стінах	Війна виграна; але результат – повне руйнування міста, масова загибель, рабство; моральна ціна колосальна	Архетип Героя-стратега досягає вершини: стратег-політтехнолог + інженер. Формуються навички «сценарного мислення» та «воєнного театру»
7. Суд над зброєю Ахілла (пізніший епізод традиції)	Табір ахеїв після смерті Ахілла; простір символічної	Закріпити стратегічну роль розуму в системі цінностей війська (зброя героя - тому,	Участь у риторичній боротьбі за визнання; демонстрація своїх заслуг; опосередкова	Переконання суддів (або богів) через наратив про внесок у війну; конструюва	Символічна політика: перерозподіл статусу між «героями сили» і	Отримати зброю Ахілла як знак вищості ментальної сили;	Одіссей отримує зброю; Аякс божеволіє й гине; на стратегічно	Етап сакралізації архетипу стратега: тепер він функційно ефективний,

	боротьби за спадщину	хто «переміг мудрістю»)	не підкреслення цінності стратегії над силою	ння «офіційної історії перемоги»	«героєм розуму»	закріпити модель «перемоги розуму»	му рівні – тріумф розуму, на людському – витіснена вина й конфлікт	а й офіційно визнаний як «той, хто виграє війни»; але додається тіньова навичка – уміння жити з тим, що твій успіх комусь коштував розуму й життя
8. Перехід до «Одіссеї»: фронтовий стратег - стратег виживання	Межа: руїни Трої – море; умовна «топологія виходу»	Застосувати воєнні навички в умовах миру/повернення: забезпечити безпечне повернення, розподіл здобичі, нову логістику	Планування маршруту, домовленості з союзниками, управління флотом, спроби контролювати поведінку команди	Переговори з царями, й із природою, богами, власною командою; спроби перенести схеми військової організації в «мирний» простір	Військова логіка (наказ – виконання) переносяться в інші середовища; спроба керувати людьми так само, як на війні	Безпечне повернення як ціль; перенесення воєнного порядку на шлях додому	Фактичний результат – затяжна «одіссея»: бунти, непослух, руйнування, втрати; воєнні моделі управління не працюють у нових умовах	Завершальний етап становлення архетипу: Герой-стратег мусить стати Героєм-переговорником із долею. Тут починається інший рівень навичок – екзистенційна стратегія, що вже виходить за межі «Іліади»



У цьому смислі «Одіссея» починається там, де психобіографія травми «Іліади» вже не витримує тиску. Морські блукання під тиском і переслідуванням гніва Посейдона, це розгорнута у міф космічного масштабу внутрішня криза людини, яка виграла війну й майже втратила себе. «Іліада» – це частина великого наративу, у ній Одіссей ще не мандрівник, не волоцюга між світом живих і мертвих, а офіцер великої армії, захоплений у вир «механіки війни». У «Іліаді» він переживає кілька ключових подій, кожна з яких – мікротравма, що згодом стане психологічною передумовою всієї «Одіссеї».

У загальному висновку в «Іліаді» формується архетип Героя-Стратега, але події «Іліади» ламали йому психіку.

Усіх епізодів достатньо, для розуміння, що Одіссей приходить до кінця війни з військовою травмою з такими ознаками як:

перевантажений відповідальністю,
пошкоджений обов'язком бити слабших,
зворожений колективною панікою,
познайомлений із власною жорстокістю,
свідок смерті друзів і вбивця ворогів,
обтяжений провиною за те, що не зміг врятувати всіх,
втомлений боротьбою з хаосом,
розчарований у силі логосу,
зі шрамом від того, що дипломатія не діє на біль сильніших,
із внутрішньою Тінню, яка вже не повернеться назад.

Він не є банальним «героєм, що вирушає додому». Він є тією людиною, яку війна зробила занадто сильною для миру.

Усі травми війни мають двоєдині наслідки, які вибухають у наступній поемі, в «Одіссеї». З одного боку, події війни створили Одіссея як Героя-Стратега, що може перемогти будь-кого, навіть мертвих (на основі підтримки Афіни, досвід переможних битв і війни, і надлюдською компетентністю). З іншого боку, вони зруйнували його як людину, яка може просто жити. Він не вміє бути в мирі, довіряти, відпочивати, відчувати без страждання, мислити поза «режимом виживання».

Тому «Одіссея» – це не наратив про пригоди і мандри, це історія про лікування військової травми Героя-Стратегі, що повертається до дому, Кожна зустріч із жінкою, чудовиськом, богом – це психічний модуль відновлення того, що «Іліада» розбила в прах.

У цій таблиці як цілісному психостратегічному сценарії ми маємо:

1. Вертикаль – від першого до останнього рядка – показує, як Одіссей з локального кризового менеджера виростає в архетипного стратега-інженера війни (Троянський кінь, суд над зброєю Ахілла).

2. Кожен етап поєднує стратегію перемоги (що він хотів і як планував) та приховану ціну (моральну, психологічну, екзистенційну).



3. В останньому етапі видно головне - воєнні технології організації, насильства й обману не працюють напряму в просторі повернення додому –тому «Одіссея» стає не продовженням війни, а терапією стратега.

Психобіографія Одиссея - життєвий маршрут як «біографія Его» післявійни

Міфічний життєпис Одіссея можна читати як послідовний розвиток зрілого Героя-Стратега.

Він має декілька важливих фаз формування психобіографії. Першою фазою є звичайний світ, домашня повсякденність. Одіссея ми зустрічаємо у міфі як царя невеликої Ітаки, чоловіка Пенелопи, батька немовляти Телемаха. Тут він уже не юнак, а сформований дорослий, вмонтований у структуру oikos та polis («домашнє господарство» та «місто-держава» або «дім» і «місто», або «приватне життя» та «публічну, громадянську діяльність»). Його перша велика криза – спроба уникнути Троянської війни. Він удає з себе «божевільного» орача, який, однак, не здатен переїхати плугом власне дитя. Він не жертвує базовими етичними межами заради уникнення великих ігор влади.

Текст «Одіссеї» починається вже після Трої, але постійно натякає на довоєнну Ітаку. Там Одіссей – законний чоловік Пенелопи, батько Телемаха, спадкоємець Лаерта. Цей невидимий початок важливий, він задає образ Самості, до якої герой буде повертатися. Антіклея, мати Одіссея, у сцені в Аїді пояснює, що померла «від туги за ним» – традиція тлумачить це як смерть не від хвороби, а від виснажливої скорботи. Це означає, що материнська Аніма закарбовує в герої уявлення про дім як моральний обов'язок, як своє місце.

На цьому «нульовому» етапі психічна топологія і Его Одіссея ще не відрізнено від дому, бути собою означає бути в Ітаці. Аніма представлена Антіклеєю й Пенеелопою як образом турботи, стабільності, спокою. Анімус (чоловічий принцип дії) ще не має великої сцени – він розкриється у війні. Ми маємо цілісність без усвідомлення герой ще не знає, наскільки цей стан крихкий.

Ми маємо дві фази війна та повернення з війни до миру. Троянська війна – фаза Одіссея як становлення Героя-Стратегі, що засвоює мислення і дії стратега. У «Іліаді» він – не найсильніший тілом та майстерністю фехтування мечем. Він є вправним лучником, що завжди позначало раціональність і цілеспрямованість Аполлона, архетипом світлого, далекоглядного, раціонального Бога-сина, який був покровителем мореходів. Одіссей є найсильнішим у метісі, у розумній хитрості (улюбленцем Афіни), дипломатією, здатністю працювати з конфліктами між Ахіллом та Агамемноном, з «масами воїнів» (сцена, де він повертає військо з хаотичної втечі) тощо. Троя для Одіссея виступає як тріумф Анімуса й блокада Аніми. У Троянській війні Одіссей набуває репутації політес метіс – хитромудрого, винахідливого стратега. У цьому значенні цей термін позначає «Стратегічна Ввічливість» або «Етичну стратегію», як Ідею про те, що справжня мудрість (Metis) проявляється через ввічливість (Politet) та етикет, або що ввічливість сама по собі є тонкою, хитрою стратегією для досягнення цілей. Як «мудрість етики» - що розкриває смисл того, що дотримання належного



етикету є ознакою глибокого внутрішнього розуміння соціальних взаємодій та порядку. В цьому понятті є й аспект «врівноваженого підходу - поєднання зовнішньої форми (Politet) та внутрішнього змісту інтелекту (Metis). Це поняття в давній Греції було схожим на сучасне «етичне лідерство». Стратегія розглядається в контексті окультуреного мистецтва війни.

Одіссей пропонує і реалізує план із дерев'яним конем. Класична традиція стабільно підкреслює його роль як інтелектуального ядра ахейського війська. На етапі троянської війни Одіссей має максимум інтегрований Анімус, раціональність, рішучість, стратегію, волю до перемоги – все працює як годинник, але війна практично блокує Аніму, немає місця для смутку, емпатії, сумніву. Його Персона – герой-військовий і дипломат, який вміє переконати Ахілла, приборкати військо, підлаштуватися до гордих царів. Психологічно це фаза, коли зовнішній успіх маскує внутрішню однобічність. Війна робить його «чистим Анімусом» – суб'єктом дії без роботи з власною Тінню. Але він все ж таки збереає ядро ідентичності.

Далі найвідомішою фазою є його мандрівка (νόστος), після якої всі пригодницькі і цікаві мандри стали називати «одіссеями». Він десять років рухається морем до дому, і – це вже не військова, а екзистенційна війна, не проти конкретного ворога, а проти хаосу, забуття, спокуси розчинитися в насолоді або відчаї. Останньою фазою стає повернення й різанина женихів – це є кульмінація для Его Одіссея, яке пройшло море несвідомого, повертається в «дім-психіку», виконуючи жорстку restitutio ordinis (відновлення порядку») свого світу.

Це шлях Героя, який не здобуває славу, а інтегрує різні частини психіки: Тінь (жорстокість, брехня, помста), Аніму (через зустрічі жінок і визначення стосунків з ними), Анімус (через відносини з побратимами, ворогами, війною, здобутками, втратами і кризами), стосунки з богами як уособлення архетипів, і врешті наближається до Самості (Ітака як центр, Афіна як внутрішній Порадник). Одіссея можна розглядати як героя з інтегрованою особистісною організацією. Він утримує стабільну ідентичність попри десятки ролей (брехливі біографії феакам, маска жебрака, коханець німфи, вождь, гість). Це не розпад, а контрольована «рольова поліфонія». Він здатний на амбівалентність, може любити й ненавидіти, не руйнуючи об'єкт. Він не руйнує образ Пенелопи, хоч живе з Каліпсо й Кіркою, не розколює жінок на «святих» і «повій» – кожна виконує свою функцію. Він вміє регулювати агресію, масове вбивство женихів – жорстке, але структуроване насильство. Він карає тих, хто порушив xenia (який захищає Зевс як поняття гостинності, «гостьової дружби» або «ритуалізованої дружби») і структуру дому, він щадить співця Фемія й глашатая Медонта – ознака селективності, не тотальної деструкції. Це зрілий, хоча й жорсткий Герой, ніж «погранична» чи психопатична фігура. У нього є вина, рефлексія, здатність страждати, а не насолоджуватися домінацією.

Одіссея виступає як Герой-Стратег. Він постійно працює з стратегічною метакомунікацією, не завжди про те, «що сказати», а частіше про те, «як це зчитають». Епізод із «Ніхто» для Поліфема – класичний приклад гри зі

значенням і контекстом. Він уміє запускати зміни другого порядку. Так Троянський кінь – стратегічний прийом іа зміна рамки війни, місто гине не від військовго «штурму» ззовні, а зсередини через помилку інтерпретації дару. Повернення Одіссея в Ітаку як жебрака – це також зміна структури взаємодії, він з царя перетворюється на «невидимого», щоб продіагностувати систему.

Його шлюб з Пенелопою побудований на симетричному знанні і «секреті ліжка», що вкорінене в оливі, це знання стає комунікативним тестом істинності – хто знає структуру дому, той справжній. Отже, психобіографія Одіссея – історія Героя-стратега, який виріс із родової програми хитрості й провини, що навчився комунікувати з хаосом. Ми дійшли до висновку, що психобіографії Одіссея військові травми в «Іліаді» стають фундаментом «Одіссеї». У свою чергу, Одіссея стає шляхом зцілення травми, через ресоціалізацію, повернення додому і до миру. Одіссей – герой античного епосу, для якого війна не закінчується після падіння Трої. Війна живе в ньому – у його пам'яті, рефлексах, мові дій, навіть у тому, як він дивиться на світ. «Іліада» формує в ньому архетип стратега, але разом із тим – цілий спектр травм, які не випаровуються після перемоги і не зникають у трофейному блиску.

«Одіссея» Гомера – це історія про повернення додому іншим, після проходження шляху від стратега війни до стратега душі. Це лікування, де кожен епізод – терапевтичний модуль, кожен острів – психічна зона, а кожна зустріч – інтервенція, спрямована на відновлення його Самості й життєлюбства. Так формується найдавніший у європейській традиції наратив про посттравматичну індивідуацію, де герой мусить відновити внутрішню єдність, щоб знову мати право називатися людиною. Разом з цим це «одіссея» стає прототипом пригод, випробувань експедиції – як шляху до дому.

Війна виступила як агрегаторт розлому психіки Героя. Одіссей у «Іліаді» постає як стратег, дипломат, модернізатор війни, антикризовий лідер. Але разом із цими функціями він несе на собі кумулятивний тягар бойового досвіду, який у психологічних термінах відповідає комплексній травмі, що вражає Аніму (емоційний центр, здатність відчувати), Анімус (раціональне ядро, логічна структура поведінки), Персону (соціально-рольовий образ героя), Тінь (як внутрішня агресія, вина, витіснені імпульси), також вражається Самість (цілісний образ Я). В «Іліаді» Одіссей ще не знає, що головна битва – не за стіни Трої, а за власну цілісність. Але вся поема створює психологічний передтекст, який виплеснеться повною силою в «Одіссеї».

Його психіка формує двоїсту систему - Стратегічне Я, готове діяти будь-якою ціною, і Травмоване Я, яке пізніше шукатиме зцілення. «Одіссея» – це подорож додому, але це і повернення до себе, яке неможливе без проходження всіх «терапевтичних станцій» – Кірки, Сирен, Посейдона, Навсікаї, Пенелопи.

Спочатку коротко підсумуємо військові травми «Іліади» як матрицю майбутнього зламу. В «Іліаді» Одіссей проходить через ряд подій, кожна з яких залишає структурну тріщину в його особистості, але водночас формує «історію хвороби», яка стане основою терапевтичного шляху «Одіссеї».

По-перше, це травма відповідальності без межі в умовах паніки війська, кризи командування. Одіссей змушений брати на себе більше, ніж може нести одна людина. Він «зшиває» армію, коли вона розтікається в безформний натовп. Він відчуває, що якщо він впаде, упаде все. Психічним наслідком є формування не тільки видатного самоконтролю, але й потенційна загроза патологічного гіперконтролю. У «Одіссеї» він робить спроби контролювати команду, навіть там, де це неможливо (епізод із вітрами Еола).



Одіссей і Поліфем.
Джон Флаксман молодший, бл. 1810. Ілюстрація до Одіссеї (у виданні перекладу Луїса Сегала і Естальєлья), бл. 1810. Сцена засліплення циклопа Поліфема у печері.

Рис. 46

Травма відповідальності є гіперконтролем та розривом міри, після Трої вона має продовження в епізоді з Лотофагами В «Іліаді» Одіссей не міг дозволити собі сумніву, армія стояла на ним як тягар. Паніка війська, криза командування, необхідність карати Ферсіта – усе це формує внутрішнє переконання: «якщо я не тримаю всіх, світ розвалиться».

У «Одіссеї» ця внутрішня установка вперше руйнується на землі Лотофагів. Команда поринає в забуття, у безвольність, у солодку втечу від реальності. Герой бачить, що надмірний контроль так само руйнівний, як його відсутність - люди не механізми війни, і не всі готові жити у стані мобілізації, який став його природним ритмом. Топологія Лотофагів – це географічна форма втрати міри, а терапія цього етапу полягає у вмінні відпустити, але не зникнути. Це перша тріщина у його гіперконтролі – і перший крок до зрілості.



Одіссей і засліплення Поліфема. Гравюра Теодоора ван Тулдена, бл. 1633 р. Гравюра з серії *Les travaux d'Ulysse*, Школа французька, після Приматіччо й Нікколо дель Аббате. Національна бібліотека Франції (BnF, Gallica). Сцена покарання циклопа Поліфема у печері.

Рис. 47

По-друге, травма примусу та насильства, фізичне насильство проти інформаційного хаосу - побиття Ферсіта. Одіссей змушений застосувати силу проти свого ж воїна. Це насильство не бажання, а обов'язок – але обов'язок руйнує його внутрішню гармонію. Психічним наслідком стає виникнення почуття «брудних рук», вина, за яку ніхто не дає прощення. У «Одіссеї» він вбиває женихів, які забруднювали і руйнували його приватний світ oikos, але

само вбивство це луна цього епізоду. Він уже знає, що інколи зло доводиться робити заради порядку.

Травма внутрішнього насильства (Ферсіт) має своє ехо в епізоді з Кіркою. Побиття Ферсіта – епізод моральної рани, яку Одіссей приховує навіть від себе. У жорсткості була необхідність, але не було правди. Це насильство – тінь війни, що закріпилася в ньому. Кірка – перша, хто «зчитує» його Тінь. Перетворюючи людей на тварин, вона показує, що травма робить людину тваринною, війна знімає шкіру людяності легко, майже непомітно.



Паром у Мессіну, Сицилія, з Вілла-Сан-Джованні, Калабрія. Фото Лепського М.А. 02.09.2019.
Експедиція. За міфами простір між Сціллою та Харібдою.

Рис. 48

А повернення людяності через її чари – це магія трансформації, метафора терапії людського стану. З Кіркою Одіссей вперше приймає, що його темна енергія не є прокляттям, її треба інтегрувати, а не витісняти. Це – оновлення тієї частини Самості, яку він боявся торкнутися після війни.



По-третє, це травма дипломатичної поразки, яка розкрита в епізоді місія до Ахілла. Він робить усе правильно. Абсолютно все. Але Ахілл не піддається. Це момент, коли Одіссей розуміє - логос має межу. Психічним наслідком є недовіра до раціональності, формування «подвійної стратегії» (і логос, і хитрість). У «Одіссеї» його дипломатія завжди подвійна, як стратегічна двозначність, він говорить одне, а робить інше (Навсікая, Алкіной, Пенелопа).

Ця травма безсилля логосу, яка сталася у переговорах з Ахіллом, проходить трансформацію у печері Поліфема. Поразка переговорів з Ахіллом в «Іліаді» – переломний момент, у ньому народжується гірке знання, переконувати можна лише тих, хто хоче чути.

Печера Поліфема – прямий еквівалент цього досвіду. Поліфем не веде переговорів, не визнає логосу, не дозволяє описати себе мовою людини. Він – уособлення чистої сили, яка ігнорує культуру, мораль, порядок.

Одіссей перемагає не переконанням і не силою, а відмовою від Я – ім'ям «Ніхто». Це апогей його стратегічної зрілості, стратег не завжди той, хто говорить, а той, хто мовчанням виграє більше, ніж промовою. Але назва свого імені Одіссеєм перетворює перемогу у нарцисічну помилку і визначає шлях переслідування Посейдона. Тут є глибинна інтеграція Анімуса - логос більше не панує, а служить, а також є рецидив, повторення нарцисичності, за який доведеться розплачуватися далі.

По-четверте, це травма зустрічі з тотальною силою під час зіткнення з Гектором. Гектор – межа архетипу воїна. Одіссей бачить, що навіть він може бути знищений. Але він відчуває силу своєї Тіні і стійкості. Разом з тим як психічним наслідком є постійна тривога, тому і реакція «виживання через хитрість». У «Одіссеї» він завжди використовує стратегічну хитрість, а не силу, для подолання противників Поліфема, Сцілли, Сирен.

Травма зустрічі з непереможною силою (Гектор) має відлуння у сюжеті зі Сціллою та Поліфемом і Сиренами. Перед Гектором Одіссей розуміє, що навіть найкращий стратег може загинути. Гектор – символ межі людської сили.

У вузькій проточині між Сціллою і Харибдою ця межа стає знову відчутною - не всі можуть вижити, не всі мають шанс, не все залежить від стратега. Сцілла – це божество війни, аморальна і голодна, і її перемогти неможливо. Одіссей уперше приймає, інколи правильна стратегія – пожертвувати частиною, щоб врятувати ціле. Це етап дезінтеграції ілюзії всемогутності – і формування зрілості, в якій герой перестає бути «всім» і починає бути собою.

По-п'яте, травма виснаження і змертвіння емоцій має витоки у битві біля кораблів. Десять років війни значно руйнують у ньому здатність до спонтанності. Психічний наслідок проявляється у емоційній вичерпаності, відчуженні. У «Одіссеї» продовженням є сцена на острові Каліпсо – він просто сидить на березі й плаче. Він не воїн – він зламаний чоловік. Травма виснаження і змертвіння емоцій (битви біля кораблів) продовжується в епізоді з Каліпсо як терапією

депресії. Каліпсо – не спокусниця, а фігура депресивної тиші, у якій Одіссей стирається, наче хвилею.



Одіссей і Каліпсо, Жерар де Лерес. бл. 1680 р. Олія на полотні. Рейхсмузеум, Амстердам. Сцена перебування Одіссея на острові німфи Каліпсо.

Рис.49

Там, де під Троєю він діяв із перенапруження, у Каліпсо він впадає у ступор. Плач на березі – це не героїчна емоція, а втрата життєвого імпульсу, що є типовим симптомом ПТСР. Каліпсо повертає йому не кохання, а час, у якому



він знову відчуває волю жити. Це момент, коли життєлюбство з’являється не з перемоги, а з тиші.

Гомер розповідає, як героїчний воїн Одіссей знайшов притулок на острові німфи Каліпсо. Троянська війна закінчилася: Амор, бог кохання, тепер дражливо одягає бойовий шолом на голову Каліпсо. Одіссей і Каліпсо миттєво закохуються одне в одного. Ця картина висіла в мисливському будиночку Соестдейк, у квартирі Марії Стюарт, дружини Вільгельма III.

По-шосте, це травма провини перед друзями, яких він не зміг врятувати – це смерть Аякса, Патрокла, Ахілла, а також падіння Трої. Одіссей живе в культурі, де смерть друга – не «доля», а твоя недоглянутість. Це має психічний наслідок - хронічне самозвинувачення. У «Одіссеї» тому виникає бурхлива реакція в Аїді, плач перед тінню Ахілла, уникання тіні Аякса. Травма провини за померлих (Аякс, Патрокл) має свою лінію в царстві Аїда як топологія пам’яті. У Аїді Одіссей переживає кульмінацію провини. Зворотній зв'язок - це погляд у Ахілла світлий, але холодний, у Аякса темний і непрощаючий. Він бачить дві форми того, що війна «забрала» назавжди, друзів, частину себе. Це не катарсис, а визнання неповерненості і незворотності, яке необхідне для індивідуації. Пам'ять перестає бути тягарем, якщо перестає бути втечею.

Сьомою є травма несправедливого визнання (зброя Ахілла) з продовженням в сюжеті з Навсікаяю та Феакійцями в терапія соціальності. Феакійці повертають йому те, що забрала війна – соціальну довіру. Навсікая приймає його не як героя, а як людину. Арета слухає його не як воїна, а як гостя. Алкіной відновлює його право на слово. Це перша спільнота, де Одіссей відчуває: «я можу бути частиною світу, де не панує насильство». Це етап ресоціалізації як інтеграції Персони не як маски війни, а як людської форми, який готує Героя для повернення додому.

Восьмою є травма втрати дому з поверненням до Пенелопи як Архетип Самості. Повернення до Пенелопи – кульмінація і точка інтеграції. Вона очікуваний і омріяний фінал шляху. Вона – його смисл і відповідальність, Пенелопа – це повернення новим і відбудова свого дому, тому вона персонаж, який не спокушає його, не лікує його, не рятує його, не випробовує його насильством.

Вона випробовує його довірою, і вона є дзеркалом Аніми, розумнішої за егоцентризм, яка залишається стійкою і терплячою поза межі людських сил, стратегічної у спосіб, якого він ніколи не осягне мечем. Коли він впізнає її – він впізнає Самість. Коли вона впізнає його – він повертається в існування. Життєлюбство повертається не від пригод, а від любові, яку він нарешті може витримати.

У «Одіссеї» ми бачимо індивідуацію через морську топологію, Одіссей проходить дезінтеграцію (війна), розпад (море), зупинку (Каліпсо), пам’ять (Аїд), соціальність (Феакійці), повернення любові (Пенелопа), інтеграцію Самості (Ітака). Його путь – найдавніша модель того, що сучасна психологія називає ресоціалізацією, подоланням ПТСР, реконструкцією Я, інтеграцією тіні,

відновленням життєлюбства. «Іліада» творить героя війни. «Одіссея» зцілює людину після війни, тому Одіссей є тим героєм у європейській культурі, який перемагає не Трою війною, а власну травму, і повертає собі не трон, а цілісність. «Одіссею» ми будемо розглядати як міф-терапію, зцілення травми через мандри і зустрічі. Для нас у «Одіссеї» Одіссей проходить не географічний, а терапевтичний маршрут, де кожна станція – це форма психологічної роботи. Це подорож додому як ресоціалізація з війни до миру. Зробимо короткий нарис як рекогносцировку маршруту, а потім зануремося в кожний етап.



Цірцея пропонує чашу Одісею, Джон Вільям Вотергауз. 1891. Oldham Art Gallery, Велика Британія. Сцена спокуси Одіссея чарівницею Цирцеєю. **Рис.50**

На етапі зустрічі з Кіконцями та лотофагами, він проходить терапію хаосу і спокуси забуття. Одіссей вчиться боротися з хаосом команди (і своїм гіперконтролем), протистояти спокусі «забутися» (лотофаги – архетип відмови від життя). Це терапія відповідальності, яка вчить його не тікати від своєї долі.

На етапі зустрічі з Поліфемом Одіссей проходить терапію сили і тіні. Тут Одіссей бачить тотальну людожерську силу, непідвладну моралі. Його перемога – хитрість, а не меч. Це терапія власної тіні, щоб вижити, він мусить діяти темно, але розумно.

На етапі обставин Еола і вітрів, Одіссей проходить терапію контролю. Він втрачає все через нестачу контролю над людьми. Герой усвідомлює, що не все, що ти розрахував, працює так, як задумано. Це терапія відпускання.

На етапі маршруту з Лестригонами, і між Сціллою і Харібдою доля дає Одіссею терапію втрати. Він бачить загибель майже всіх. Це резонанс «Іліади», де він уже бачив смерть друзів. Тут народжується вміння приймати неминучість.

Зустріч з Кіркою, як етап, є терапією тваринних імпульсів і інтеграції Аніми. Кірка – перша жінка, яка «лікує» Одіссея. Вона не спокушає, вона трансформує. Вона повертає його людям форму – буквально. Це терапія Аніми, повернення здатності відчувати.



Одіссей і сирени, Джон Вільям Вотергауз. 1891. Олія на полотні. Національна галерея Вікторії, Мельбурн. Сцена проходження корабля Одіссея повз спів сирен.

Рис.51

Далі йде етап Сирен, це терапія межі між знанням і загибеллю. Він хоче почути їхній спів – це спокуса тотального знання, яка веде до смерті. Він вчиться, іноді треба слухати і водночас бути зв’язаним. Це терапія самообмеження.

На етапі зустрічі з Каліпсо Одіссей має терапію депресії. Він плаче на березі щодня. Вона – богиня спокуси, але й богиня терапії. Він вчиться, що вічне

життя без дому – не життя. Він повертає собі бажання повернутися. Він сам починає будувати плот повернення.

Далі йде етап зустрічі з Феакійцями та Навсікаєю – це вже терапія соціального повернення. Тут він вперше взаємодіє з суспільством після війни. Його поважають, приймають, дають слово. Це терапія ресоціалізації – повернення до соціуму, до діалогу, до людської мови.

І апогеєм є повернення до дому і зустріч з Пенелопою – тут є терапія довіри. Повернення до Пенелопи, це кульмінація терапії травми війни.

Вона – його дзеркало, його Аніма, його тиша і його логос. Поки він не витримає фінального випробування довіри, повернення не відбудеться.

Повернення додому виступає як як архетип миру - це інтеграція Тіні (вбивство женихів як акт очищення), інтеграція Аніми (Пенелопа як відновлення емоційності), інтеграція Анімуса (мудрість і стратегія вже не інструмент, а частина цілісності), інтеграція Персони (життя як героя, так й як батькао і чоловік), повернення до Самості (завершення шляху, відновлення повноти Я), також це повернення архетипу Спадщини - дія повернення дому разом з сином Телемахом.

«Одиссея» – як шлях зцілення військової травми Героя

У «Одіссеї» відбувається деградація факторів агресії і здійснюється перехід до факторів любові, простору, миру. Це зміна «логіки світу» - з логіки сили на логіку взаємодії. Також це перехід від «захисної агресії» до «зрілої об’єктної любові». Тут відбувається фазовий перехід і зміна світоглядної парадигми з війни через подорож до миру. У першому наближенні ми робимо висновок про те, що «Одіссея» є міфічною універсальною моделлю зцілення Героя-Стратега. Одіссей проходить шлях, який сьогодні ми описали б як ПТСР, терапію травми, ресоціалізацію, реконструкцію ідентичності, повернення до функціонального життя. Він повертається додому не тому, що переміг богів чи чудовиськ, він повертається тому, що 1) визнав свою травму, 2) пройшов усі «терапевтичні острови», 3) інтегрував усі частини своєї психіки, 4) навчився жити з тінню, 5) повернув у своє життя любов, що єднає, а не руйнує.

«Одіссея» – це найдавніша модель психологічної реабілітації воїна, яка існує в літературі. Зануримося в аналітико психологічний смисл кожного етапу.

Етап 1. Після Трої відбувається сюжет з кіконами й лотофагами – інерція травми війни і розпад героїчності в криміналізації.

Після падіння Трої Одіссей з людьми грабує землю кіконів, за що зазнає контрудару й втрачає частину загону (кн. 9) (Homer, *Odyssey*, Book IX). Це повторення воєнної тіні – фінальний «вибух» агресії, небажання вийти з логіки війни (Jung, 1969).

Потім вони потрапляють до лотофагів, де воїни, скуштувавши лотоса, забувають про дім і хочуть залишитися. Одіссей силоміць відтягує їх на корабель (Homer, *Odyssey*, Book IX).

Тут Одіссей функціонує як архетип Героя-переможця, що не встиг перейти з режиму війни в режим миру (Byrne, 2000). Самість (як глибинний образ Ітаки)



ще не актуалізована, «Я» діє як воїн, а не як мандрівник, котрий повертається додому. Його Самість як потенціал Ітаки, поки що витіснений славою війни. Це «посттравматична» фаза, де герой працює інерцією Трої (Jung, 1969). Його Анімус (чоловічий принцип дії) – гіпертрофований, він знає стратегію і тактику війни і застосовує її в кримінальних діях – в грабунках, насильстві, впевненості у безкарності (Kernberg, 1975).

Одіссей починає відчувати відповідальність, але ще діє в старому режимі – силою відриває людей від забуття. Він не дозволяє застрягти в амнезії (Watzlawick et al., 1967). Його Анімус (чоловічий принцип дії) – гіпертрофований, він знає стратегію і тактику війни і застосовує її в кримінальних діях - в грабунках, насильстві, впевненості у безкарності. Тут проявляється травматична дезінтеграція, Анімус від'єднаний від етики – тут сила діє без міри. Випадок з лотофагами демонструє перший «ремонт», Одіссей силоміць інтегрує людей назад на шлях – перший крок до відповідального лідерства. На цьому етапі Аніма практично відсутня, немає жіночої фігури, немає архетипу, який би нагадував про дім, про материнську чи подружню присутність. Це показова дезактивація Аніми - війна «відрізає» героя від жіночого. Персона як соціально-рольовий статус демонструє девальвацію і падіння з Героя-Стратегі відбувається трансформація до ватажка грабіжників. Зміна статусу з Героя, але вже не в умовах і не в межах легітимної війни, відбувається в бік керівника мародерів. Соціально він ще лідер, але внутрішньо його Его починає тріщати, перші великі втрати – ще не від богів, а від власної гібрисної дії.

Перед Героєм-Стратегом постає конфлікт між інерцією війни та обов'язком повернутися. Він використовує пряме розв'язання конфлікта, груба сила проти лотосного забуття – Одіссей буквально тягне людей на корабель, демонструючи перший рух до Самості. На етапі розвитку Героя, він уперше відчуває, що його рішення мають ціну життів. Це ще не глибоке усвідомлення, але вже тріщина в героїчному нарцисизмі. Це перший момент, в якому Тінь війни (жадоба, грабунок, короткозорість) починає руйнувати його загін, а колективне Его команди демонструє готовність просто «забутися» – рання метафора посттравматичної втечі в залежність (лотос як архетип наркотичного забуття). Тут запускається процес дезінтеграції однобічного Анімуса, архетип переможного Героя раптом виявляється джерелом реальних смертей своїх людей. Руйнує колектив воїнів архетип регресу в безчасову насолоду, бажання забути травму війни.

Одіссей починає відчувати відповідальність, але ще діє в старому режимі – силою відриває людей від забуття. Він не дозволяє застрягти в амнезії.

Етап 2. Зустріч з Поліфемом як нарцисична помилка й ворожнеча з морем - терапія сили і тіні.

Одіссей із загоном заходить до печери циклопа Поліфема, який порушує норми гостинності й Одіссей з товаришами потрапляють в пастку. Епізод із циклопом Поліфемом добре відомий: порушення правил гостинності,

людоїдство циклопа, хитрий план з ім'ям «Ніхто», осліплення Поліфема та втеча під черевами вівець (Homer, *Odyssey*, Book IX). Більшість сюжетних викладів підкреслюють кульмінацію в демонстрації «хитрості» Одіссея.

Це зустріч з одноокою Тінню, імпульсивним людожером Поліфем – втілення чистої інстинктивної сили без розуму (Jung, 1969). Одіссей, навпаки, – чистий метис, розум без «очей» до наслідків. Топологія сюжету – це печера, острів, варварський простір без «xenia», без гостинності (Ogden, 2013).

Противник Одіссея Поліфем – це Тінь, одноока без бінокулярності дикість, одновимірна свідомість, що не бачить Іншого, тіньова сторона культури. Цей антигерой – циклоп-людожер, що живе без законів, не шанує богів (Ogden, 2013). Одіссей тут – трікстер-герой, Стратег, який хитрістю долає простір дикості, але його нарцисична потреба визнання як переможця – назвати своє ім'я – запускає гнів Посейдона (Kernberg, 1975).

Тут Самість дає перше попередження: за всевидючим оком Тіні стоїть бог моря (Jung, 1969). Анімус у інтеграції Героя як стратегія працює блискуче – винахідливість, самоконтроль, планування. Але є і дезінтеграція: після успіху включається гібрис (гординя), потреба «підписати шедевр» своїм ім'ям.

«Підпис» запускає ворожнечу з Посейдоном і космічний конфлікт зі стихією моря. У термінах Сонді – повторення родового сценарію Сізіфа: хитрість проти божественної сили, покарання у вигляді нескінченної подорожі (Kiss, 2010).

Уже на відстані, в безпеці, він кричить справжнє ім'я, засвідчуючи свою славу, й Поліфем молиться Посейдону, аби той покарав Одіссея. Тому не стратегія втечі, яка блискуча, а крик назад - ключовий момент сюжети. Крик Одіссей про істинне ім'я - це класичний акт гібрису, нарцисічна помилка, яка запускає низку напружених подій. У термінах Сонді – повторення родового сценарію Сізіфа, хитрість проти божественної сили, покарання у вигляді нескінченної подорожі. Подальші морські блукання – це довгий відгук одного крику, затяжна фаза «виховання нарцисизму героя» (Lowry, 2019).

Жіночого архетипу тут немає, і це показово: коли чоловік повністю «відрізає» свою Аніму, він стає сліпим до відлуння власних дій (Jung, 1969).

У психобіографічному вимірі Одіссей відмовляється залишатися анонімним перед обличчям Тіні – й одразу отримує відповідь від архетипу стихії (Посейдон). Самість уперше проявляється як суворий закон, світ не терпить такої «додаткової» гордині. Подальші морські блукання – це, по суті, довгий відгук одного крику, затяжна фаза «виховання нарцисизму героя».

Жіночого архетипу тут немає, і це показово, коли чоловік повністю «відрізає» свою Аніму, він стає сліпим до відлуння власних дій. Немає жіночого дзеркала, яке надало цілісне відображення. Лише чоловіча команда, яка мовчить або боїться суперечити.

Персона в цьому епізоді блискуча, це трікстер, тріумфальний герой-обманщик. Статус Героя-Стратега - він сам себе позиціонує як «той, хто переміг циклопа», але всесвіт бачить його як того, хто сам викликав проти себе море,



стихію. У цьому сюжеті у Одіссея конфлікт між потребою у визнанні (підтримання архетипу Героя-Стратега) та необхідністю скромності перед богами. Конфлікт розв'язаний амбівалентно - зовні – це успіх, глибинно – початок космічної кризи протистояння з архетипом Посейдона.

Результатом розвитку сюжету є те, що герой отримує довготривалий урок, море як Тінь, яку він сам роздратував. Надалі всі його блукання – продовження цього одного крику.

Етап 3. Еол, Лестригони – розпад колективного Его.

Епізод з Еолом – модель зірваного шансу (Homer, *Odyssey*, Book X). Еол, «володар вітрів», дає Одіссею мішок зі вітрами, щоб допомогти дістатися Ітаки. Але команда, підозрюючи золото, розв'язує мішок у момент, коли батьківщина вже близько; буря відносить корабель назад. Еол, зрозумівши, що боги проти цього мандрівника, відмовляється допомагати вдруге. Далі слідує катастрофа з людожерами-лестригонами, які знищують майже всі кораблі, залишаючи лише один. У архетипічному вимірі це етап розвалу соціальної оболонки травми. Одіссей стикається з тим, що не може контролювати жадібність і недовіру команди, навіть за наявності божественного дару (Watzlawick et al., 1967). Тут породжується дисоціація між лідером і колективом. Тут породжується дисоціація між лідером і колективом. Анімус Героя-Стратега працює – він планує маршрут, тримає курс. Анімус команди – хаотичний, керований заздрістю й страхом (Kernberg, 1975).

На цьому етапі жіночого архетипу Аніми немає.

На цьому етапі жіночого архетипу Аніми немає. Команда діє без «жіночого посередництва» – без емпатії, без довіри, лише через проєкцію – «він щось сховав від нас» (Jung, 1969).

Персона Одіссея має формальний статус – ватажок, а фактично – чоловік, якому не довіряють, тобто це статус лідера без легітимності всередині групи. Персона Одіссея як лідера різко втрачає легітимність, він не може контролювати жадібність, страх і дезорганізацію підлеглих. Колективна психіка експедиції демонструє повну недовіру - подарунок божества сприймається як прихований приватний скарб.

Одіссей має осмислити конфлікт між божественною допомогою (мішок вітрів) і людською недовірою. У розв'язанні конфлікту боги відступають, Еол відмовляється допомагати, більшість кораблів гине. Одіссей вчиться, що влада без довіри не працює, йому доведеться стати і стратегом, і психологом, він має інтегрувати Анімус Героя-Стратега і відрізану Аніму. Тут видно кризу нарцисично-об'єктних стосунків, лідер і група перестають бачити один одного як «об'єкти довіри», натомість бачать лише загрозу й ресурс. Це глибока дестабілізація Персони команди, «воїни героя» перетворюються на небезпечну масу. Сам Одіссей отримує урок, без довіри колективу Анімус лідера безсилий, як би добре він не стратегував і думав.

Це образ тотальної катастрофи, коли соціальна структура (флот, команда) руйнується, залишаючи героя з купою людей. Психологічно – це фаза, в якій

герой вчиться тому, що не можливо контролювати все, інші суб'єкти мають власні потяги і фатальні дії.

Етап 4. Кірка та Аїд – ініціація в несвідоме.

Кірка частину воїнів перетворює на свиней, їхні тіла стали свинячими, але розум лишився людським. Це влучна метафора інфляції інстинктів, коли поведінка тваринна, але внутрішня свідомість ще зберігає сором. Одиссею бог Гермес дає протиотруту, він витримує чари, примушує Кірку повернути людям форму й стає її союзником і коханцем. Потім за порадою Кірки він спускається в Аїд (Homer, 2004, B. 11), де отримує пророцтва Тіресія і зустрічає тінь матері Антіклеї, яка каже, що померла від туги за ним – класичні коментатори стабільно відзначають мотив «смерті від туги» як ключовий у цій сцені.

Важливою є архетипічна розстановка. Кірка – Аніма-магічний провідник, яка спочатку загрожує, потім навчає. Аїд – простір колективного несвідомого, тут Самість мовить через Тіресія й через образ матері. Одіссей вперше системно входить у власну Тінь, зустрічається з мертвими, з провиною, з майбутньою долею. В інтеграції Анімус проходить випробування (не піддатися перетворенню), вступає в угоду з Кіркою і приймає роль учня. Це важливий злам - від «я всіх перехитрю» до «я слухаю інструкції». Анімус вперше приймає позицію учня, а не стратегічного генія. Самість вперше окреслюється як система меж і застережень, герой уже знає, які табу не можна порушувати. Це справжня ініціація - від «героя війни» до суб'єкта, здатного слухати голос глибин.

В Аїді Анімус на якийсь час замовкає, герой більше слухає, ніж діє. Спуск у Аїд – це класичний юнгіанський мотив занурення в колективне несвідоме. Герой зустрічається зі своєю родовою лінією – матер'ю, з колишніми союзниками й ворогами (Ахіллом, Агаменноном, як колективне несвідоме, де герой стикається з наслідками війни, з власною славою й смертністю), з фігурою мудреця і пророка - Тіресієм, який окреслює межі майбутнього але й ставить умову - не чіпати биків Геліоса, принести жертви Посейдонові). Тут Самість (через Тіресія) дає керівництво.

На цьому етапі є дві сильні жіночі фігури Аніми. Це Кірка – архетип Аніми-ініціаторки, яка спускає його в глибини Тіні, переводить енергію потягів у знання (Jung, 1969). Кірка – спершу загроза деградації (люди-тварини), потім – провідниця. Вона відправляє Одіссея до Аїду – аналітична сесія з предками й тінями (Homer, *Odyssey*, Book XI). Кірка як Аніма-ініціаторка переводить героя в режим навчання, з небезпечної чарівниці вона перетворюється на вчительку, що дає точні інструкції щодо Аїду, Сирен, Скілли й Харибди. Вона втілює архетип Аніми, яка не спокушає, а й структурує шлях. І це Антіклея – архетип Материнської Аніми, як поклик повернення до дому, її смерть «від скорботи» за сином – верифікований момент у тексті (Jung, 1969), вона каже, що «серце з'їла туга за тобою» (переказ змісту кн. 11). Аніма (Кірка і Антіклея) стає центральним посередником між героєм і глибинною правдою про себе. Тут Аніма вперше стає центральним вектором розвитку, жіноче не спокушає, а структурує шлях відновлення.

Персона Одіссея на острові Кірки проходить шлях змін - спершу жертва, потім союзник, коханець, учень. В Аїді він вже не герой, а співрозмовник мертвих. Персона з героїчної стає «слухачем», «паломником у царство мертвих».

Конфлікт є викликом для Одіссея, він має прийняти темну сторону (інстинкти, смерть, втрати) чи втекти. Одіссей обирає перше, він входить в Аїд, вислуховує пророцтва, приймає факт смерті матері, та все одно повертається до світу живих. У розвитку Героя він отримує мета-знання (про биків Геліоса, про шлях додому), вчиться дивитися на себе «очима мертвих». Його Самість набуває більш чіткого змісту, тепер вона включає пам'ять про провину і про межі.

Етап 5. Сирени, Сціла і Харібда, бики Геліоса як прийняття трагічних виборів.



Ілюстрація до *Одіссеї*. Лінійний малюнок Джона Флаксмана (1810). Сцена міфу: морське чудовисько Сцилла у протилежність до Харибди, що загрожують судну Одіссея.

Рис.52

Після Кірки Одіссей вступає в низку випробувань, де кожне – це психічний урок. Кірка попереджає про Сирен, Сціллу й Харибду, а також про острів Геліоса. Сирени символізують чисту спокусу знання й слави: вони обіцяють розповісти «все, що сталося на світі», в тому числі й про нього самого. У кн. 12 Одіссей обирає парадоксальну стратегію - наказує залити вуха товаришам воском, а себе прив’язати до щогли. Він чує, але не має можливості діяти. Це



блискуча модель, в якій Аніма-голос допускається в свідомість, але Его вводить самодисциплінуючий бар'єр, Герой уперше дозволяє собі пережити спокусу без саморуйнування, це не витіснення, а контрольоване проживання.

Сцілла й Харибда уособлюють ситуацію, де немає безжертвного виходу - або загинути всі, або втратити частину людей. Кірка чесно каже: ти мусиш обрати менше зло. Це вже не юнацька етика «я врятую всіх», а дорослий трагічний вибір. Потім, пропливаючи між Сціллою й Харибдою, він втрачає частину людей; нарешті, попри застереження, команда їсть священних биків сонячного бога, і всі гинуть, лишається один Одіссей. Нарешті, острів Геліоса – випробування послухом табу, не чіпати священних биків. Герой це знає, але команда, керована страхом і голодом, порушує заборону. Кара Геліоса й Зевса знищує всіх, крім самого Одіссея. В архетипічному сюжеті Одіссей входить у фазу зрілого, трагічного лідера. Сирени маніфестуються як архетип Аніми-Голосу, інтелектуальної та нарцисичної спокуси (Jung, 1969). Сцілла й Харибда – архетип двох фатальних альтернатив (Ogden, 2013). Бики Геліоса – архетип священної межі (Hard, 2004), яку не можна порушувати.

Самість тепер включає невідворотність втрат, оскільки неможливо пройти шлях без жертв. При Сиренах – Анімус добровільно «зв'язаний», герой розуміє, що одного розуму мало, потрібні зовнішні обмежувачі. При Сціллі й Харибді – Анімус приймає рішення пожертвувати частиною людей, щоб врятувати інших, етично болісна, але зріла позиція реал політик. При биках Геліоса – Анімус героя слабший за колективні потяги команди, його застереження ігнорують, табу порушене. Анімус Одіссея вдосконалюється, він приймає невідворотність жертв, здатен обмежити себе, але ще безсилий проти колективної Тіні (команди).

Аніма тут радше безтілесний голос (Сирени), знак, а не тіло. Сирени як Аніма-Голос, обіцяє знання про все, що було й буде, це «чиста мова» без плоті. Він слухає, але не йде – перша інтеграція спокуси. Тут немає тілесної жіночої фігури, але Аніма діє як голос космосу, як випробування для розуму. На тлі цих подій Персона Одіссея – капітан у трагічному світі, де не існує безжертовних рішень. Скілла й Харибда – дві крайності, монстр, що забирає частину людей, і вир, який може поглинути всіх. Це модель трагічного вибору, коли втрати неминучі. Юнгіанськи – герой усвідомлює, що повної безпеки не існує; індивідуація передбачає прийняття обмежень і втрат.

Наступне випробування Бики Геліоса як порушене попередження, люди їдять священних тварин. Це колективний акт порушення табу, за який гинуть усі, крім Одіссея. Персона героя більше не вірить у казкові розв'язки. Одіссей структурує ризик слухає, але не діє, доводить знання, але залишає вибір долі іншим, він вже не використовує насилля для доведення правоти. Але товариші роблять фатальний вибір. Після загибелі товаришів він стає «останнім мандрівником», соціально повністю самотній.

Це кульмінація його навчання: він втрачає усіх зовнішніх свідків своєї слави, лишаючись один – з Самістю й пам'яттю про дім. Одіссей має розв'язати конфлікти між знаннями та безпекою (Сирени), між частковою жертвою та

повним знищенням (Сцілла та Харибда), між послухом богам та голодом і страхом людей (Геліос).

Його розв'язання конфліктів - він обирає чути, але не йти (Сирени), жертвувати декількома, рятуючи корабель (Сцілла), йому не вдається стримати команду (бики) і це призводить до катастрофа. У своєму розвитку герой проходить через повну втрату зовнішньої підтримки. Це вже не лідер загону, а людина, яку тримає лише внутрішня вірність Ітаці й Пенелопі.

Етап 6. Каліпсо – спокуса вічністю й остаточне дорослішання

Після загибелі товаришів Одіссея дев'ять днів носить морем, і в десятий боги викидають його на Огігію – острів німфи Каліпсо. Вона тримає його в себе сім років, пропонуючи стати її чоловіком і і обіцяючи безсмертя. У дослівному тексті Гомера підкреслюється, що вона готова зробити його «вічно молодим», тоді як він щодня плаче на березі, дивлячись у море, «сльози його не висихали», бо він прагне додому. У сучасних наукових й енциклопедичних викладах це стабільно описується як епізод, де богиня затримує героя силоміць і прямо обіцяє йому безсмертя серед насолод.

Психологічно Каліпсо втілює архетип Аніми-утроби, вона дає тілесну насолоду, безпеку, відсутність старіння – але ціною виходу з історії. Це не «сексуальна спокуса», а спокуса вічним дитинством, де ніколи не треба відповідати за наслідки. Одіссей, який уже бачить себе «останнім уцілілим», міг би погодитися – але не погоджується. Його сльози на березі – це видима ознака того, що Самість (Ітака, Пенелопа, дім) вже важить більше за тілесне безсмертя. Зевс за клопотанням Афіни посилає Гермеса з наказом відпустити героя. Каліпсо мусить погодитися й допомагає йому будувати пліт, забезпечує харчами й одягом.

Цей етап критичний. Анімус знову стає активним, він приймає рішення, за яким сам будує реальний засіб повернення (пліт). Аніма в образі Каліпсо показує свою амбівалентність, вона і рятівниця, і тюремниця. Герой свідомо відмовляється від вічного життя, це кульмінація його дорослішання.

Острів Каліпсо – це топологія простору, в якому Герой залишається один, «прибитий» до острова безсмертної німфи. Це точка екстремальної самотності й спокуси відмовитися від шляху. Це кульмінація долі, усі інші лінії роду-війська гинуть, залишається лише носій долі – сам Одіссей. Зрештою, за наказом Зевса через Гермеса, Каліпсо дозволяє йому відплисти.

В архетипіці сюжету Каліпсо втілює архетип Аніми-утроби, що пропонує вічну молодість і відмову від історії (Homer, *Odyssey*, Book V; Jung, 1969). Вона пропонує зафіксувати героя в райському стані, зняти напругу трагічних виборів. Самість тут говорить через біль, справжній центр «Я» Героя не на острові, а в Ітаці, і навіть безсмертя не перекриває поклик Самості. Вона, Самість, остаточно переважає інстинкт виживання (Byrne, 2000). Спершу Анімус виснажений, він не діє, він терпить. Потім, коли з'являється шанс (через волю богів), Анімус оживає, Одіссей активно готує пліт, приймає ризик нового плавання.



Одіссей і Каліпсо. Гравюра Теодоора ван Тулдена, бл. 1633 р. Гравюра з серії *Les travaux d'Ulysse*, Школа французька, після Приматіччо й Нікколо дель Аббате. British Museum, Лондон (інв. № W,3.81).

Рис. 53

Каліпсо як Аніма має дві сторони, у позитивній - вона рятує його від смерті, доглядає, любить, у негативній - вона хоче його володіти назавжди Одіссеєм, не як героєм, а як «вічним коханцем», відрізаним від історії. Це вища стадія спокуси самозбереження, не ризикувати, не старіти, не відповідати. Персона Одіссея перетворюється на коханця богині, але він не суб'єкт, а об'єкт. Його статус - він нібито привілейований, але насправді – полонений.



Жерар де Лерес. Меркурій наказує Каліпсо відпустити Одіссея, бл. 1676–1682. Олія на полотні. Рейхсмузеум, Амстердам. Сцена божественного наказу звільнити Одіссея з острова Каліпсо.

Рис.54

Конфлікт, що рухає Одіссеєм – це вибір між вічним життям без дому та смертним життям з домом. Він обирає смертність, Ітаку, старіння, небезпеку. І в цьому розвиток Героя - це кульмінаційний момент дорослішання, він добровільно відмовляється від «дитячого раю». Вперше Самість чітко переважає інстинкт виживання й бажання насолоди.

Етап 7. Навсікая, Феаки, повернення в Ітаку: соціальна реабілітація й інтеграція Самості як зустріч з Пенелопою.



Одісей при дворі Алкіноя, Франческо Хайєс. 1815.
Сцена прийняття Одіссея у дворі царя феаків Алкіноя.

Рис. 55

Феакія й Навсікая (кн. 6–8) виступають в ролі соціальної реабілітації. Після шторму, викликаного Посейдоном, Одіссей опиняється нагим і змученим на березі країни феаків. Після підказки у сні Афіни його знаходить принцеса Навсікая, яка разом із подругами прала одяг. Вона не тікає від нього, а дає одяг і, дотримуючись протоколу гостинності, Навсікая організовує прийом героя (Homer, Odyssey, Book VI) у палаці Алкіноя. Там Одіссей уперше повністю розповідає свою історію, виступаючи як оповідач власного шляху.

Феаки відправляють його кораблем до Ітаки. Ітака (кн. 13–24) – виступає як розв'язка повернення до дому. Афіна маскує Одіссея, він об'єднується з Телемахом, повертається в дім як жебрак, спостерігає за женихами, проходить випробування лука й разом із сином убиває женихів, після чого проходить останній тест – розпізнавання через таємницю ліжка з оливи з Пенеелопою.



Епізод про Навсікая й Феакію - це ключ до соціальної реконструкції Персони Героя-Стратега. У Феакії Одіссей стає оповідачем власної біографії (Woodard, 2007), він конструює свою біографію як цілісний наратив, наближуючись до Самості через мову-переказ. Феаки кажуть, що він розповідає «як співець» і що він не схожий на брехуна.

В Ітаці він проходить етап інтеграції всіх ролей - жебрак, воїн, чоловік, батько, цар. Самість тут зцілюється в єдності Ітаки, Пенеелопи, Телемаха й очищеного дому. У Навсікаї й феаків Анімус відмовляється від агресії, переходить до комунікації, він не воює – він говорить, домовляється, відкривається. В Ітаці Анімус діє стратегічно, але з уже іншими межами, він здатен чекати (терпіти приниження як жебрак), планує вибіркове насильство (проти женихів), не влаштовує хаотичну бійню, а проводить «хірургічну операцію» очищення дому.

У цьому сюжеті діють три жіночі постаті Аніми. Навсікая – Аніма-юність, чистий, неупереджений і неволодіючий погляд, її роль – дати герою соціальну реабілітацію, повернути його в людський простір, де є сміх, гостинність, діалог, яка розпізнає в ньому людину.

Феаки – модель ідеального слухача, вони дають йому простір, у якому він може назвати свій шлях, а тим самим – інтегрувати досвід. Тут змінюється комунікативна рамка - Одіссей перестає бути лише персонажем власних пригод – він стає автором наративу про них. Це радикальний терапевтичний акт, історія, яку не розказано, керує з тіні; історія, розказана, стає частиною Самості.

Афіна – мудра Аніма Стратегії і Самість, діє через супровід і кооперація на рівні богів. Пенелопа виступає як фінальна Аніма-Софія, її ткацтво – дипломатія часу, її випробування ліжком з оливи – найвищий тест на автентичність, тільки той, хто є справжнім Одіссеєм, знає, що ліжко врубано в корінь дерева й незрушне.

У Феакії Персона має статус і роль наратора, гостя, почесного чужинця. В Ітаці Одіссей доводить стратегічний комплекс Персони – жебрак, потім месник, і на останок цар. Примітно, що він не повертається простим «героєм» – він повертається через маску слабкості, що дає йому можливість побачити істинні обличчя своєї спільноти. Перед Одіссеєм стояли конфлікти: Чи може герой повернутися додому не як «примара минулого»? Чи впізнає його дружина? Чи може він відновити порядок, не зруйнувавши дім остаточно?

Одіссей розв’язує конфлікти через стратегію маскування (допомога Афіни), через терпляче спостереження, через точкове насильство над женихами, через інтимний тест з ліжком – останній «переговорний акт» між ним і Пенеелопою. Повернувшись в Ітаку завдяки допомозі феаків, Одіссей ще не «повернувся» у повному сенсі. Афіна маскує його під жебрака, він зустрічається з Телемахом, організовує спільну стратегію й входить у власний дім як чужинець. Це кульмінаційна фаза, де всі попередні уроки збираються в одне, він терпить приниження від женихів, спостерігає, хто з рабів зберіг вірність, а хто

зрадив, вичікує момент, коли зможе відкрити себе Телемаху й небагатьом вірним.



Теодор ван Тулден. Мінерва показує Ітаку Одіссею, 1632–1633. Олія на полотні. Рейхсмузеум, Амстердам. Сцена повернення Одіссея на батьківщину під проводом богині Афіни.

Рис. 56

Тут Персона «героя» добровільно відкладена, він грає роль «нікого» вдруге, але тепер – усвідомлено й стратегічно, без нарцисичної помилки, яку зробив із Поліфемом.

Пенелопа в цей час провадить свою дипломатію часу й ткацтва, вдень тче полотнище, вночі розпускає, відтерміновуючи одруження з кимось із женихів. Її опис стабільно інтерпретують як символ мудрості, терпіння й хитрості, що зберігає дім. Фінальний вузол – сцена ліжка з оливи – фундаментальний знак

подружньої сталості (Rose, 1958; Leeming, 2013). Коли Одіссей, уже вбивши женихів, називає себе, Пенелопа не поспішає вірити, вона каже принести їхнє подружнє ліжко. Одіссей обурюється, ліжко невіддільне від оливи, в стовбур якої він його врубав - його неможливо перенести. Знання стає для Пенелопи остаточним «знаком». Сучасні дослідження небезпідставно називають це ліжко «фундаментальним знаком» подружньої сталості, вкоріненим і в землю, і в символічний порядок.



Одіссей і Пенелопа обіймаються (Той, хто після багатьох обхідних шляхів досягає своєї мети). Теодор ван Тулден, 1633.Гравюра. Рейхсмузеум, Амстердам. Сцена остаточного возз'єднання подружжя після повернення Одіссея.

Рис. 57

Таблиця 3.16 – Травми війни Одиссея: етапи зцілення в «Одіссеї» (стратег, архетип, людина)

Травма війни в «Іліаді»	**Архетип (Юнг/Сонді)**	**Етап «Одіссеї» (епізод)**	**Сюжет і конфлікт**	**Топологія (простір)**	**Зцілення / ресоціалізація (психофункція)**	**Інтеграція / дезінтеграція Самості**	**Відновлення життєлюбства (етап)**
1. Гіпер-контроль і відповідальність, що народилась під Троєю	Архетип Анімуса-гегемона; Сонді: «S-P» (відповідальність - примус)	Лотофаги	Команда тікає до забуття; загроза втратити людей не в бою, а через безвольність	Край землі, простір туману і забуття	Терапія контролю: герой вчиться виживати без тотального домінування	Часткова дезінтеграція контролю - поява довіри	Зародження здатності оберігати не через силу, а через ведення
2. Травма насильства (Ферсіт), внутрішня провина	Тінь карача; Сонді: «P»	Кірка	Люди перетворюються на тварин; загроза втратити людяність	Ліс, дім-чарівниця – простір Тіні	Кірка повертає їм форму; лікування Тіні, повернення людяності	Інтеграція агресії без сорому: агресія стає функціональною	Відновлення тілесності, бажання жити й відчувати
3. Травма дипломатичної поразки перед Ахіллом	Анімус-травма логосу; Сонді: «D-S»	Поліфем	Прямі слова не працюють; сила не працює; працює тільки хитрість	Печера-утроба; топологія безвиході	Терапія межі логосу: стратегія стає мудрою, а не гордою	Інтеграція логосу: він обирає ім'я «Ніхто» - гнучкість Самості	Відновлення розумної сміливості, а не сліпої
4. Травма зустрічі з тотальною силою (Гектор)	Тінь страху; Сонді: «D»	Лестригони / Скілла	Непереможна сила знищує людей, як Гектор троянців	Скелі, вузький прохід; простір неможливих рішень	Терапія страху: прийняття, що не все залежить від Героя	Дезінтеграція ілюзії всемогутності - зрілість	Життєлюбство стає тихим: бажання берегти хоча б себе

5. Виснаження війною, емоційна спустошеність	Виснажена Аніма; Сонді: «M-S»	Каліпсо	Герой плаче, не хоче жити, але не може померти	Острів-вічність, замкнений рай, де час стоїть	Терапія депресії: проживання втрати, повернення волі	Повільна інтеграція Аніми: він знову хоче додому	Зародження справжнього бажання жити (не виживати)
6. Травма провини за друзів (Аякс, Патрокл)	Архетип горя; Сонді: «S-M»	Аїд	Зустріч із мертвими, неможливість примирення з Аяксом	Підземний світ – топологія пам’яті й вини	Терапія пам’яті: прийняття невиліковності деяких втрат	Інтеграція страждання: він більше не тікає від болю	Життєлюбство народжується з трагедії, не з заперечення
7. Травма несправедливого визнання (зброя Ахілла)	Тінь провини; Сонді: «P-S»	Навсікая и Феакійці	Він потрапляє до простору доброти, де його слухають	Берег, палац, соціум, де нема війни	Терапія соціальності: повернення в людське середовище	Реінтеграція Персони: він знову людина серед людей	Життєлюбство як довіра до людей, і до себе
8. Травма втрати сенсу після війни	Розкол Самості	Сирени	Спокуса знання, яке може знищити	Море – простір інтелектуальної небезпеки	Терапія межі: бажання знати не може бути безкарним	Інтеграція інтелекту: знання підпорядковується життю	Життєлюбство як міра: «чути, але не загинути»
9. Травма втрати дому	Аніма-відсутність; Сонді: «S»	Пенелопа	Фінальний конфлікт – відновити порядок у домі	Дім – топологія Самості	Терапія любові, впізнавання, повернення цілісності	Повна інтеграція Самості: особистість цілісна	Життєлюбство як повернення любові, дому, сенсу



Одіссей завершує процес індивідуації, він інтегрує Тінь (досвід смерті, провини, втрат), інтегрує Аніму (мать, Кірку, Каліпсо, Навсікаю, Пенелопу). Він фіналізує інтеграцію з Пенеелопою як синтез з мудрою жіночностю. Його Анімус стає не тільки хитрим, мудрим і сильним, а й етично структурованим, здатним чекати, слухати, не завжди говорити останнє слово.

На цьому етапі Аніма, Анімус, Самість інтегровані. Аніма в образі Пенелопи – це кохана жінка, разом з тим вона Софія (Мудрість) дому, що перевіряє справжність суб'єкта через спільну історію (олива, ліжко, робота рук). Анімус Одіссея – зрілий, здатний планувати насильство як хірургічну процедуру очищення, але також здатний прийняти аргументи дружини й не вимагати безумовної віри. Самість реалізується як відновлений, очищений, але вже інший дім, це не повернення «вчора», а поява нового стану цілісності, який пройшов через море, смерть, спокуси та час.

Ми маємо завершення процесу індивідуації - Тінь (війна, провина, жорстокість, втрати) – не витіснена, а інтегрована, Аніма (Антіклея, Кірка, Сирени, Каліпсо, Навсікая, Пенелопа) – пройдена як ряд стадій і завершена в фігурі мудрого подружжя, Анімус – від однобічної військової хитрості переходить до внутрішньо обмеженої, етично відповідальної сили, Самість – більше не абстрактний «дім», а конкретна конфігурація - Ітака як простір, де узгоджені минуле й майбутнє героя.

Таблиця 3.16 показує, що кожна військова травма Одиссея має терапевтичний відповідник у «Одіссеї». Його подорож – це не пригоди, а глибока програма реабілітації воїна: Тінь лікує Кірка, Логос лікують Сирени, страх лікує Поліфем, депресію лікує Каліпсо, вину лікує Аїд, самотність лікують Навсікая й Арета, цілісність повертає Пенелопа.

«Одіссея» – це найраніша у світі модель військової психологічної реабілітації і ресоціалізації, а сам Одіссей – архетип Героя, що перемагає, ця перемога означає одуження. «Одіссея», на нашу думку, є картою психічної реабілітації. Якщо зібрати всі етапи в одну лінію, ми бачимо за мандрами дуже точну послідовність психічних операцій:

1) від цілісності, якої не усвідомлюють (Ітака до війни),

2) через однобічний тріумф Анімуса (Троя),

3) через розпад колективного Его й зіткнення з Тінню (Кікони, Поліфем, Еол, лестригони),

4) через ініціацію в несвідоме (Кірка, Аїд),

5) через уроки трагічного вибору й втрат (Сирени, Скілла/Харибда, Геліос),

6) через спокусу вічним дитинством (Каліпсо),

7) через соціальну реабілітацію (Навсікая, феаки),

до остаточної інтеграції Самості (Пенелопа, Ітака).

Те, що здається «ланцюгом пригод», у психобіографічному дослідженні стає послідовним тренінгом Самості, кожний епізод вирішує конкретний конфлікт між силою й відповідальністю, знанням і гординею, насолодою й обов'язком, безсмертям і смертною гідністю. Тому «Одіссею» можна прочитати



як архетипічний сценарій реабілітації героя після війни - герой має пройти крізь власну Тінь; навчитися слухати жіночі архетипи не як спокусу, а як джерело структури й мудрості; прийняти смертність і обмеження як умову справжнього дому; повернутися не минулу повсякденність – в той самий дім, а повернутися іншим – цілісніше, хоч і травмованим.

Саме ця епічна поема так легко перетворюється на психологічну карту роботи з травмою, нарцисизмом, владою й любов'ю – і тому її варто і необхідно читати як текст, в якому архетип давнього царя Ітаки, демонструє процес зцілення людини, що намагається знайти дім після великої бурі.

Одіссей в «Іліаді» – це не мандрівник, а професійний стратег війни. Та ж сама війна, яка робить його мотором стратегічної перемоги ахейців, паралельно крок за кроком травмує й розщеплює його психіку.

Жінки Одіссея як терапевтичні архетипи зцілення травми

Одиссеєвий шлях – це шлях героя, який ніколи не стоїть. Його рух – це спосіб мислення. Його мислення – це спосіб виживання. А виживання залежить від того, як він відноситься до жінок, що трапляються на його дорозі. У Гомера – жінки Одіссея - це архетипи, носіїні енергій, переговорниці між світом хаосу та світом сонця, між морем і суходолом, між людським і надлюдським. Все просте тільки здається простим, а за кожною звичайною зустріччю стоїть точна, складна, болюча структура психіки, міфу й долі.

Дослідження жінок Одіссея – це уважний розгляд психобіографічної динаміки Аніми, відрізаною війною, у Героя-Стратегі у повоєнному світі. Зустріч з жінкою стає простором зцілення, випробування і дзеркала Я. У «Одіссеї» жінки – це архетипи як структурні сили, що представляють різні стани Аніми Героя, різні «драйви долі», різні патерни відносин терапії, і різні рівні інтеграції емоційності та об'єктних стосунків.

Усі вони стають архетипічними етапами реабілітації воїна, який повертається з війни зі зруйнованою внутрішньою цілісністю: травмованою Анімою, відчуженим тілом, розірваним ритмом часу, порушеною здатністю довіряти, надлишковим контролем і підсвідомою агресією, болючою провиною, втомленим Анімусом і логосом, який виснажився у війні. Тому жінки – не рольові фігури, а модулі зцілення, кожна з яких відновлює окремий сегмент психіки Одіссея. У такому ракурсі і розглянемо їх архетипи на шляху Героя.

Його мати ***Антіклея – це материнська основа Аніми Героя***, люблячої матері, яка переживає, сумує за сином. Антіклея – первинний прообраз внутрішньої жінки. Вона – матір, що чекає й страждає, не руйнує сина прокльонами. У зустрічі в Аїді Одіссей навчається бачити біль того, хто його любить, любові матері - це етап, де Аніма постає як стражденна фігура, що вимагає відповідальності, а не героїзму. Вона нагадує в просторі пам'яті про дім, про повернення у свій світ. Це ранній «тип Аніми» – сумна, прив'язана до дому, що тримає його у зв'язку з витоками.

Антіклея, як архетип Матері сформувала у Одіссея внутрішній «компас провини» - совісті. Антіклея створює для Одіссея внутрішню систему координат,



де дім – не географія, а етична вертикаль, вітчизни. Зустріч у Аїді (коли він бачить, що вона померла від туги) перетворює почуття «я герой» на почуття «я винен і зобов'язаний». Результатом її «дипломатії» є рефреймінг. Герой більше не може розглядати свою подорож як суто особистий подвиг. Кожен крок тепер звіряється з тінню матері, її питанням: «Чи варті всі ці відтерміновані повернення моєї смерті?». Це формує стійкий, хоч і болючий, моральний компас. Він не відміняє помилок, але змушує героя повертатися, а не тонути в спокусах безпам'ятства.

Антіклея є дипломатією коренів, вона нічого не нав'язує. Вона не купує героя ласкою і не шантажує сльозами. Вона просто помирає від туги – і ця смерть стає його першим моральним законом. Умовам її дипломатії полягає в тому, що герой має серце, що здатне відчувати. Вона здатна змусити його повернутися не тому, що треба, а тому, що кому-небудь боляче. Така дипломатія має обмеження, це відсутність Логосу совісті, у випадках коли чоловік стає садистом і заливає кров'ю все, що бачить, не чує голосу матері. Така дипломатія працює і стає можливою після пережитих втрат.

Ключові технології такої дипломатії пам'ять, провина, розповідь у Аїді, де слова важать більше, ніж життя. Саметаку пам'ять виконують меморіали про геноцид, холокост, концентраційні табори, але сучасна історія доводить, що «Ніколи знову» не спрацьовує в тиранії і автократії завжди залишається можливість переходу до крайніх форм. Результатом дипломатії коренів є внутрішній компас героя, який тяжіє до повернення до дому, до Самості, стрілка шляху задає маршрут і вирівнюється в бік дому.

У соціальному вимірі Антіклея виступає як материнський Архетип «Внутрішньої Батьківщини» її функція коріння, туга, родинний берег – її тип Аніми - Мати-Софія. Вона презентує конфлікт для Героя - це вина перед тими, хто любить, але не захищений. Її дипломатична роль бути посередницею між живим і мертвим (через зустріч в Аїді), посередництво пам'яті. Антіклея мовчить половину «Одіссеї» – і це мовчання найгучніше. Мати, яка померла не від хвороби, а від нестачі сина. Це архетип Матері, яка не сварить, не вимагає, не проклинає - вона просто тихо зникає. Вона – як тихий берег, що стирається хвилями.

Вона перша Аніма і має динаміку образ дому - ідея безпеки - претензія провини - тягар відповідальності. Коли Одисей бачить її тінь у Аїді, він вперше усвідомлює масштаб свого шляху. Це внутрішня дипломатія - Мати веде переговори між його жорстким Его та його вразливістю. Вона змінює рамку героїчної комунікації - перемога вже не виглядає перемогою, якщо вона забирає тих, хто чекає.

Кірка, як архетип Аніми-Алхіміка, здійснює терапію Тіні, тілесності та тваринних імпульсів. Як Архетип Аніми-Магії вона є жінкою-трансформаторкою психічного стану Героя, в зміні факторів від спокуси до лікувального впливу задля інтеграція тілесної агресії без психічного розпаду. Кірка – це не спокусниця. Це алхімічна терапевтка, яка працює з тією частиною



Одіссея, де війна залишила найглибшу тріщину – з його Тінню. Вона як руйнівна й ініціальна Аніма перетворює його людей на свиней, демонструючи, що тваринний початок не є ганебним, що людина може втратити форму під впливом травми, що повернення до людяності – дія свідомості.

Спершу вона є devouring anima (пожираюча або поглинаюча аніма), внутрішню жіночність, душу або несвідомий жіночий початок, що поглинає і може знищити, часто поглинання емоціями, страхами або руйнівними силами. Поглинаюча Аніма загрожує розчиненням у потягах, перетворенням у «інстинктивну» істоту. Після того, як Одіссей витримує випробування (з допомогою Гермеса), вона стає ініціаторкою, дає поради щодо Аїду, сирен, Сцілли й Харибди. Це тип Аніми, яка проходить шлях від фатальної спокусниці до мудрої наставниці – модель трансформації еротичної енергії в пізнавальну й екзистенційну.

Дипломатія Кірки має за результат перехід від «інстинкту» до «ініціації». Кірка спочатку показує найгірший сценарій, люди Одіссея стають свинями – метафора повної капітуляції перед потягами. Коли Одисей не ламається й отримує допомогу Гермеса, ситуація змінюється. Те, що починалося як пастка, стає школою. Результат її дипломатії вражає. Герой не виживає й отримує комплексне знання про структуру майбутніх небезпек (Аїд, Сирени, Скілла, Харибда). Він проходить через еротичний, тілесний зв'язок, але не розчиняється в ньому. Психологічно це перехід від «мене ведуть потяги» до «я використовую потяги як енергію для руху». Кірка конвертує хаос у структуру, а травму – у метис. Кірка – це дипломатія ініціації. Кірка випробовує героя і тіло, і дух. Спочатку перетворює людей на тварин – показує, ким стають ті, хто не контролює інстинкти. Одисей витримує. І тоді вона переходить до іншого формату переговорів – передання знань.

Умови успіху цієї дипломатії — герой повинен мати зріле Его, що не падає перед страхом та інстинктом. Можливості — вона дає карту майбутніх небезпек, відкриває двері в Аїд. Обмеженнями її дипломатії полягають в тому, що не може навчити того, хто не готовий стати суб'єктом. Ключові технології дипломатії міфу еротичний союз як ритуал, сублімація в тінь як інструкція щодо навігації, пророцтва, що працюють як стратегічні алгоритми. Результатом є те, що Герой з хаосу отримує структуру.

Кірка – перша жінка, яка повертає Одіссею тілесність (вміння відчувати тіло, не винятково в ситуації переможної биттви), міру (вміння відновити людську форму), відповідальність за людей (він мусить просити за них), уповільнення (рік на острові – рік реабілітації). Кірка переходить з контейнерської функції к функціям – Архетипу ініціаційної «Жінки-Магії». Вона терапевтує у переході до глибин несвідомого, в трансформація інстинкту, зміни Типу Аніми з Фатальної до Мудрої. Вона розв'язує конфлікт між тваринністю та людяністю, її дипломатія має процеси, навчання, обмін знанням, перехід до Аїду. Кірка стоїть між двома полюсами спокуси і знаннями. Вона перетворює людей на тварин – це символ інстинктів, які беруть гору, коли Его втомлене, голодне,

нецільове. Одисей витримує магію, отримує стихійне підсилення від Гермеса – і Кірка здається. Це момент зміни парадигми від хаосу й страху до знання й структури. Це зміна другого порядку – коли «ворог» стає наставницею.

Для психобіографії Одиссея Кірка – це та, хто веде його в Аїд, до материнської тіні, до Тіресія, до архетипів смерті. У жіночій дипломатії вона – ініціаторка, яка вчить навігації в темних водах психіки. Це етап, де герой вчиться не жити війною.

Каліпсо виступає як Аніма Елісії та Райського острову, що має функції топології простору раю і депресії, вона захищає від зовнішнього світу в обмеженому просторі забуття і пропозиції вічності. «Жінка з Елізіуму» або «жінка з раю блаженних островів», має смисл від Елізіуму у класичній міфології – це місце останнього спочинку душ героїчних та чистих людей, рай або царство мертвих для блаженних, крім того, Елісія також може бути варіантом імені Алесія, що означає «захисниця». Її терапія – це переживання втрати, горя та безнадії) як перехід до дії самоусвідомлення і самоврятування.

Вона архетип Жінки-Вічності, жінки-Статики – як чинника трансформації від застрягання до повернення до життя і подолання нарцисичної втоми. Каліпсо тримає Одіссея на острові Огігії сім років. Це не полон – це кататонія душі (від грец. katatonos – «напружений») синдром, який проявляється порушеннями рухової активності, в ступорі, іноді безцільного, хаотичного та неконтрольованого рухового збудження, в нігілізмі або мутизмі, як відмови від спілкування або виконання інструкцій.

Одіссей плаче на березі – щодня. Це не геройський плач. Це депресивний плач, де час не рухається, надія тане, тіло не хоче діяти, душа застрягає у «вічності без дому».

Дипломатія Каліпсо має результатом відмову від «райської інфантильності». Каліпсо дозволяє Одиссею прожити спокусу вічної утроби до кінця. Він отримує ідеальний острів, кохання богині, пропозицію безсмертя – усе, що міг би захотіти втомлений воїн. Коли він усвідомлено відмовляється, наслідок її дипломатії парадоксальний. Вона програє як утримувачка, але виграє як лоцман етапу дозрівання героя. Він перестає бути тим, хто «шукає, де легше», і стає тим, хто свідомо обирає шлях болю, старіння, відповідальності.

Результат – глибинне дорослішання, він приймає смертність як умову справжнього дому. Без проєкту Каліпсо його вибір Пенелопи був би емоційно менш усвідомленим. Як ми вже розглядали Каліпсо – дипломатія спокуси безсмертям. Каліпсо грає найвищими ставками – раєм. Її стратегія – не переконувати, а дати те, що хоче виснажений чоловік: тепло, тіло, безчасовість. Умови успіху такого ескапізму від життя в тому, що герой має відчути виснаження значніше за обов'язок. Можливості такої дипломатії ескапізму, спинити героя на роки, стерти пам'ять про війну й біди, відмовитись від своєї історії.

Обмеження цієї дипломатії в тому, що її влада зникає, коли чоловік обирає історію замість безсмертя. Ключові технології - еротична залежність, ізоляція від



світу, обіцянка «ніколи не старіти». Результат цієї дипломатії – повернення до дієздатності, герой, який відмовляється від вічного життя, стає дорослим остаточно і будує свій плот повернення до дому.

Каліпсо – архетип стагнації, але через неї Одіссей проходить глибоке проживання горя, відновлення бажання жити, повернення до свободи не як права, а як внутрішньої потреби. Каліпсо як спокуса вічної юності «тримає» Одіссея роками. Вона пропонує безсмертя і вічну молодість, тобто регресивну безчасову фантазію. Як Аніма – це образ вічної коханки, яка опікає як мати, яка не пускає, оскільки хоче володіти. Відмова Одіссея від неї – акт прийняття смертності й зрілої любові, а не нескінченної еротичної гри. Це ключовий момент - герой обирає шлях до Самості (Ітаки), а не «заморожений рай». Вона дає йому можливість зрозуміти, що вічність без дому – не життя, а смерть, розтягнута у часу.

Каліпсо як Архетип Безсмертної спокуси, «Зупинки часу» обгортає Одіссея стагнацією, регресом, безчасовістю. Її тип Аніми – це Аніма Коханки як Матірі. Для Одіссея це стає конфліктом між безсмертям як регресом і смертне покликання дії. Дипломатія Каліпсо – це переговори про свободу через втручання богів, через втручання архетипу Гермеса. Каліпсо – має свою топологію – обмеженого простору. острову, інкубатору безсмертя, і як Аніма-утроба або контейнер, яка хоче зберегти героя «назавжди». Герой ніби опиняється в материнському лоні другого народження. Каліпсо пропонує зупинити історію. Але герой – це історія. Каліпсо є тотальною об’єктивацією, яка прагне поглинути Героя. Її дипломатія – примусова, краса як аргумент, безсмертя як ультиматум. Повернення можливе лише через інтервенцію Зевса та Гермеса – символів Самості й трансцендентного Суду. Дипломатія Каліпсо – це не переговори, а здача позицій перед законом долі.

Сирени як архетип Жінки-Знання стають небезпечною терапією логосу, в якому визначаються межі і самоконтроль. Сирени є Архетипом амбівалентних Жінок-Мудрості та Жінок-Руйнівниць (двоякий образ Аніми), вони визначають трансформацію від драйву дії до самозбереження, і це боротьба з грандіозністю Я. Сирени – це терапевтична сцена, де Одіссей стикається з темною стороною власного інтелекту. Це не спокуса плоті – це спокуса всемогутнього знання. І Одіссей знає, цей спів вбиває тих, хто прагне знати більше, ніж дозволяє людська міра. Це архетипічне випробування Анімуса, який під час війни став надмірним: занадто впевненим, контролюючим, амбітним, розумним. Він хоче почути Сирен, але дозволяє себе зв’язати. Він – стратег, який добровільно віддає себе у кайдани. Це найглибший урок самообмеження, без якого неможлива доросла психіка.

Сирени у дипломатичному вимірі мають за результат інтеграцію спокуси знання без саморуйнування. Завдяки сиренам Одіссей отримує унікальний досвід, слухати те, що ніби не можна чути, і не померти. Він чує пісню, але в зв’язках. Їхнья «переговорна спроба» та відповідь Героя мають значний результат. Одіссей знайомиться зі своєю інтелектуальною Тінню, бажанням

знати все, бути в центрі всіх історій, але не дозволяє цьому бажанню керувати поведінкою. Команда, яка не чує співу, стає колективним Его, що утримує героя в реальності. Після сирен він краще розуміє межі, є знання, які можна мати тільки «прив'язаним». Це дуже сучасний урок, не кожна інформація та, навіть, не кожне знання має безпосередньо переходити в дію. Архетип Сирен – це дипломатія чистого голосу. Сирени – це історія про владу знання. Вони говорять те, що герой хоче чути про себе, – і це вища форма маніпуляції. Умови успіху такої дипломатії в тому, що герой має цікавість, жагу знання й слабкість до слави. Можливості такої дипломатії в повному переписуванні його волі, її маніпулятивного спрямування. Обмеження цієї дипломатії полягає в тому, що вони працюють тільки при відсутності зовнішніх бар'єрів. Технології цієї дипломатія, які можуть розглядатися ключевими, – це голос актуальної інформації, персоналізована інформація, апеляція до самолюбства. Результатом стає те, що герой навчається слухати спокусу, не виконуючи її наказів.

Сирени виступають голосом Аніми як знання без відповідальності - це чистий голос, без тіла, без дії. Вони обіцяють знання всього на світі, але ціною смерті. Одіссей застосовує метод контролю над Анімою, вуха команди залиті воском, сам він прив'язаний до щогли. Він слухає, але не діє. Це образ інтегрованої фантазії, він дозволяє собі бути захопленим на рівні уяви, але Его й колективна структура (команда, мотузки) не дають йому загинути. Інтелектуалізована Аніма, що не знає меж, інтенсивність без стосунків – це «фатальний голос», який грає на родовій лінії провини.

Одисей слухає їх «у зв'язках». Це ключ, він допускає архетип у психіку, але через бар'єр Его. Його дипломатичний жест в тому, що він дозволяє збагнути небезпеку, не занурившись у неї. Він опрацьовує конфлікт спокуси абсолютного знання. Сирени виступають як дипломатія маніпуляцією, захоплення психіки інформацією. Сирени – це Ніщо й Усе. Вони не торкаються, не годують, не обіцяють безсмертя. Вони дають лише знання, але знання, яке не витримує плоть і життя. Це випробування особливо актуальним стає для Героїв інформаційної та цифрової епохи зі своїми Сиренами. Це великий образ для цих процесів.

Навсікая як архетип Аніми-Соціуму, Психея і Молодості здійснює терапію ***повернення у людське середовище***. Вона визначає трансформацію у безпечний соціальний простір, як гармонійний чинник любові і відновлення довіри до іншої людини. Це архетип юної жінки, яка повертає Героя у простір миру. Це перша жінка, з якою Одіссей говорить у «мирному» коді, без маніпуляції, без хитрості, без сексуального підтексту, без політичної вигоди. Вона слухає його, допомагає і піклується. Архетип Навсікаї відкривається як дівчина-поріг входу в мирне соціальне середовище. Навсікая – юна феакська принцеса, підліток, ще не «серйозна» Аніма, вона характеризується чистотою і юною гостинністю. Їхні стосунки гуманістичні, не еротичні – як потенціал «якщо», варіант «альтернативного життя», яке він міг би прожити без війни серед людей. Вона допомагає йому інтегрувати образ чужинця, що стає гостем, – це



перехід між світами. Це етап, в якому Аніма уособлює новий початок, але герой уже надто зрілий, щоб піти цим шляхом.

Для травмованого воїна це – терапія стосунку, те, чого він не мав з часів Ітаки. Її образ – дзеркало того, яким він може бути знову, людиною, а не механізмом виживання. Архетип Навсікаї – це Аніма Чистого Погляду, що трансформує Героя через соціальне перевтілення. Одіссей має розв'язати конфлікт між можливістю нового життя та обов'язком повернення.

Дипломатія Навсікаї спрямована на інший результат, на повернення до соціальності, до людського виміру. Навсікая дає Одиссею те, чого немає ні в Каліпсо, ні в Кірки, прозоре, легке, ненав'язливе людське прийняття без претензії на володіння. Результат її дипломатії ресоціалізація. Герой проходить «соціальну реанімацію», із напівдикого, обдертого, травмованого моряка і мандрівника, він стає знову співрозмовником, гостем, оповідачем. Він знову набуває мови комунікації і соціальні відносини, від здатен говорити, домовлятися, представляти себе перед спільнотою.

Навсікая не забирає його до себе і не стає його дружиною – і тому її фігура зберегає чистий, не травмуючий образ жіночого Іншого. Вона нагадує йому, що «людські стосунки» можливі й поза магією, безсмертям та насильством. Навсікая демонструє дипломатію людяності. Навсікая не торгується, не спокушає, не погрожує. Вона просто бачить людину там, де інші бачать бруд, страх і мовчання. Умови успіху цієї дипломатії – це готовність героя поводиться як людина, а не як тільки воїн. Можливості такої дипломатії - повернути мову, порядок, честь - зробити героя «гостем», а не втікачем.

Обмеження дипломатії Навсікаї в тому, що вона не працює, якщо протокол гостинності зруйновано. Ключовими технологіями дипломатії «чистого погляду» є ритуали гостинності (xenia), делікатна дистанція, м'яка легітимація героя перед громадою. Результатом є ресоціалізація, соціальне воскресіння героя.

Дипломатія Навсікаї визначена переходом із статусу «чужинець» у статус «гостя». Навсікая – це архетип юної чистоти, Аніма-пролог, яка не вимагає, не завойовує, не терпить. Вона – не про кохання, вона про соціальний порядок. У ній – весь Феакський дім, чистота берегів, відкритість, доброзичливість. Вона повертає Одисея до мови комунікації і довіри. Якщо Каліпсо та Кірка – жінки «природної влади», то Навсікая – жінка суспільного договору. Її дипломатія – тиха й точна, вона вводить героя в протокол гостинності, де розмова і правда важливіші, ніж сила. Вона ще потенційна Аніма, але не реалізована. Для Героя - це вибір розуміння і з'ясування, що могло б бути, але не буде.

Арета феакійців в цьому сюжеті виступає як Архетип Аніми-Порядку працює з Анімою Чистого погляду в процесі терапії соціальної структури. Арета, матір Навсікаї і цариця феакійців, є архетипом соціальної Аніми, втілення порядку, дому, гостинності. Присутність Арети – це повернення до соціального контракту, відновлення внутрішньої етики миру, навчання знову бути



громадянином, визнання цінності колективу без війни. Феакійці стають для Одіссея первинною соціальною групою реінтеграції, повернення до дому.

Пенелопа, як архетип Жінки-Самості має фіналізований процес інтеграції всієї особистості. Для Героя – це Архетип Великої Аніми, повна інтеграція жіночого начала, як остаточного чиннику любові і долі повернення до дому. Пенелопа – кульмінація терапії зрілої любові. Вона – його Аніма в повній цілісності - мудра, терпляча, стратегічна, сильна, незламна, вірна, здатна до гри, до любові, до самостійного рішення.

Вона є єдиною, хто рівний йому інтелектом і проходить з ним його шлях - не як спогад, а як живий виклик. Пенелопа є зрілою мудрою Анімою-Софії, вона головна жіноча фігура. Вона красива, але її головна риса – розум і витримка, хитрість із килимом, продумане випробування женихів, тест з луком. У юнгіанській типології Аніми це рівень Софії – мудрої, розважливої жінки, яка надихає й підтримує структуру життя. Вона – домашня «Афіна», відповідає Афіні на земному рівні.

Дипломатія Пенелопи орієнтована на результат відновлення цілісності «Я-дім». Пенелопа – фіналізована і тому головна дипломатка. Вона переживає дев'ятнадцятирічну війну на своєму фронті - фронті часу й тиску інших задля привласнення її світу і влади, відсторонення спадку її сина. Результат її дипломатії стійкість та витримка. Дім не впав, не був розділений, не був перетворений на трофей женихів. Легітимність Одіссея, хоч і формальна, збережена до моменту повернення. Завдяки її стратегії він повертається не в порожню руїну, а в структуру, яку можна очистити й перебудувати.

«Тест ліжка» завершує переговори. Вона отримує доказ, що перед нею не чергова маска, а справжній чоловік. Він отримує доказ, що дім і жінка не розчинилися в хаосі. Разом вони формують фінальну інтеграцію. Одіссей перестає бути лише морським героєм – він знову стає чоловіком, царем, суб'єктом полісного порядку.

Дипломатія Пенелопи можна позначити як дипломатію часу та ткацтва. Ткацтво завжди було сферою стратегії (міф про Арахну за участю Афіни) і стратегічною метафорою мислення. Пенелопа не воює, вона відкладає війну. Час у її руках стає зброєю. Умови успіху цієї дипломатії в тому, що суспільство хоча б формально визнає відсутнього чоловіка. Можливості цієї дипломатії — тримати дім цілісним роками і створити можливість повернення.

Обмеження такої дипломатії в тому, що вона не працює в повному розпаді норм, у терорі, силовому захопленні. Її дипломатичні ключові технології – це нескінченне тканння і розпускання подій, словесні ухиляння, тест лука, тест ліжка (перевірка ідентичності). Як результат ii дипломатії - Одіссей повертається не в руїну, а в дім, який зміг вижити.

Пенелопа у грецькому психокосмі – це Архетип Софії-Дому, Жінки Ітаки її функція динамічна фінальна структура, ідентичність, повернення. Це тип Аніми - Мудра Жінка, Дружина-Стратег, резонанс Героя-Стратега. Її конфлікт між вірністю і виживанням, між жінкою і полісом. Її дипломатія - затягування



часу, стратегічне терпіння, ткацтво як протокол переговорів до приходу вирішального моменту.

Пенелопа – центр гравітації всього шляху Героя. Вона тримає дім так, як тримає державу. Її ткацтво – не ремесло, це дипломатія затягнутого часу, протокол, який дозволяє уникнути руїни. Пенелопа – приклад зрілої любові, яка не руйнується ревністю, відсутністю, роками мовчання. Це Аніма-Софія – жінка, що є коханням, і водночас інституцією дому. Символічно тільки вона знає таємницю ліжка з оливи. Це код аутентичності, хто знає корінь дому – той є дім.

Для психобіографії Одіссея Пенелопа – орієнтир Самості, заради неї й дому він відмовляється від безсмертя Каліпсо. Вона – Аніма, що якорить його в смертності, конкретності, історії. Тільки коли він доводить, що здатний поважати її логос – не лише силу – він повертається до себе самого. Пенелопа виступає дзеркалом його Самості. І тільки через неї він входить у стан інтегрованого героя, який може жити в мирі.

Афіна для Одіссея – це Архетип Внутрішнього Порадника і небесної Самості. Вона керує метисом, стратегією, ясністю. ЇЇ тип Аніми - Мудра, Воїнська, Софійна. ЇЇ конфлікт між героєм-людиною та героєм, який хоче бути більшим за людину. Дипломатія Афіни за результат має стратегічно структурований шлях і мінімізацію фатальних помилок. Афіна не раз «переписує сценарій» навколо Одіссея. Вона не скасовує його свободу, але постійно додає йому ще одну опцію, ще одну маску, ще один шлях обходу. Результат її дипломатії має трансцедентний характер. Багато смертельно небезпечних ситуацій (гнів богів, повернення в Ітаку, боротьба з женихами) відбуваються в контрольованій рамці, де шанси на виживання більші. Одіссей поступово звикає мислити не в контексті «що я хочу», а в контексті «як це вписується у вищий порядок», у волю Зевса, у структуру міста, у долю роду тобто в логіці розв'язання завдань.

Вона формує в ньому метарівень мислення, те, що можливо описати як наближення до Самості, як зміну порядку реальності, герой починає змінювати не окремі події, а рамки подій. Центральним для «Одіссеї» для Героя є архетип Афіни як дипломатія Самості. Афіна не заманює – вона спрямовує та оптимізує шлях. Вона перемикає ролі, коригує рішення, домовляється з богами там, де сам герой нічого зробити не може. Умовами успіху її дипломатії те, що герой відкритий до вищого порядку й не діє лише на афекті. Її можливості у зміні змісту і форми ситуації, з відкритої війни в приховане маскування. Обмеженнями такої дипломатії є гординя героя, яка руйнує тонкі конструкції Афіни.

Її дипломатичні технології мають стратегічний характер - маскування, зміна рамки мислення, стратегічний супровід, точкове втручання в ключові моменти прийняття рішень. Як результат цієї дипломатії в тому, що герой виживає там, де мав загинути.

Дипломатія Афіни – це управління силовими і комунікаційними рамками шляху. Афіна як Архетип Стратегії і Мудрості є богинею і внутрішньою інтелектуальною системою мудрого вибору Героя. Вона не спокушає – вона

направляє, не затримує – а штовхає вперед. Афіна – це жіноча фігура, що не прагне привласнення Одисея. Її дипломатія – державна, стратегічна, вона веде переговори з іншими богами, з людьми, з самим морем. У психобіографії героя вона – найвищий тип Аніми-Софії, що веде до Самості, вона є ядром парадигми, яку герой не змінює – на відміну від інших жінок, що змінюють фази його шляху.

Одже, архетип Аніми, жінки, віддзеркалює процес терапії після війни. Уся «Одіссея» – це лікування Одіссея у поверненні до дому – це відбувається як повернення цілісності, відрублений від Аніми війною Анімус, дух чоловіка Героя-Стратега, прагне до сцілення, як андрогіни, що розділені богами навпіл шукали свою половину. Тому жінки для Героя стають терапевтами повернення до дому, але не тому, що вони «дають ласку», а тому, що вони дають смисл, форму, міру, час, плекання, соціальність, знання межі, знання про себе, повернення до дому, зцілення до Самості. На цьому шляху Героя вони лікують Тінь (Кірка), Анімус (Сирени), депресію та втрату (Каліпсо), соціальність (Навсікая, Арета), любов (Пенелопа), ідентичність (вся «Одіссея»). Усі жінки Одиссея у психобіографі Героя в переході від війни до миру – це динамічний ряд архетипів, які формують конструкцію його психіки.

Перерахуємо етапи цього ряду. Антіклея дає початок і провину. Кірка – знання про тінь. Каліпсо – спокусу безсмертям. Сирени – спокусу абсолютним розумом. Навсікая – альтернативний соціальний сценарій. Афіна – напрямок Самості. Пенелопа – завершення, фінальну цілісність. Це не жінки-образи. Це жінки-парадигми. Жінки-структури. Жінки-комунікації і стосунки. Жінки-договори. Жінки, що ведуть переговори з героєм, Богами, Долею і Морською Тінню.

Кожна з них – дипломатка певної сфери: морської, земної, психічної, соціальної, інтелектуальної. І шлях Одиссея – це шлях чоловіка, який вчиться розуміти жіноче як архітектоніку світу, а не як перешкоду чи трофей.

Інтерпретація шляху Героя-Стратега може мати багато вимірів, на наш погляд, основними для фази переходу від війни до миру є процеси відновлення та ресоціалізація Героя війни як терапія, так і визначення зцілення як миротворення у відносинах у психічному світі Героя-Стратега. Якщо війна, конкуренція і протистояння – це царина Анімусу, то мир і гармонізація – це царина Аніми. Тому ми маємо розглянути окремо миротворчий вимір жінок а Одіссеї.

Війна, що зробила Одіссея – Героєм-Стратегом, зруйнувала його цілісність. Архетипи Аніми, жінок терапевтів та дипломаток миру її відновили. Кожний архетип Аніми, кожна жінка на шляху Одіссея – це концентратор певної дипломатичної технології. Антіклея стала дипломатією укоріннення і емоційної правди. Каліпсо впливає дипломатією спокуси, рая як утробного безсмертя інфантільності. Кірка демонструє дипломатію трансформації, ініціаційного знання інтеграції з Тінню і пам’яттю. Навсікая демонструє дипломатію безпечного середовища і соціальної легітимності. Сирени виступає як інтелектуальна спокуса надмірної інформації і небезпечного знання. Афіна



демонструє дипломатію мудрості, метиса і стратегії. Пенелопа дипломатично фіналізує мир як дипломатію структури і часу.

Разом вони створюють цілу державу жіночих дипломатій, кожна з яких вступає у переговори з героєм у свій момент його шляху, а він – у свій. І лише той, хто пройде їх усіх і витримає переговори з кожною – не гине в морі, не лишається в раю, не тоне в знанні, не розчиняється у пристрасті – стає тим, хто може повернутися додому, живим, зціленим і цілісним.

Цілісність важлива для Самості як повернення до дому, повернення з війни в мир. Тому ми маємо розглянути не тільки вплив Аніми на шлях Героя, а і сам шлях Одіссея як суб'єкта, персоналізованого архетипа Героя-Стратега, який не здається і рухається до дому і формує мир. Ми це розглядаємо як інженерію мира.

Одіссей як інженер миру: зцілення як технологія дипломатії і повернення до миру.

Одіссей – це герой війни, який мусить навчитися жити в мирі. Його шлях з війни до миру визначає його як мандрівника, не «хитромудрого» царя, а першого у світовій літературі героя, який засвоює принципи миротворення в умовах поствоєнної травми. Його шлях – це лабораторія того, як воїн, що пережив насильство, втрату, провину і виснаження, може вбудувати себе в мирний світ, не знищивши його власними тінями.

«Одіссея» – це динамічна технологія миру, де кожний епізод є психологічним модулем, кожна жінка – дипломатичним архетипом, кожен острів – переговорною платформою, кожна поразка – навчанням діяти без насильства, кожна перемога – перемогою над собою. Мир у світі Гомера не «стається» – його потрібно збудувати. І Одіссей будує його із уламків власної воєнної психіки. На цьому шляху ми бачемо архетипічні закони дипломатії миру, які спробуємо сформулювати у нашій роботі.

Перший закон дипломатії - втримання міри. Миротворення починається з того, що воїн має навчитися жити не крайнощами. У «Іліаді» він живе на межі між панікою і наказом, між відповідальністю і насильством, між необхідністю і провиною. Він має перейти до діалектичного мислення без абсолютизації крайнощів і протиріч.

В «Одіссеї» перше дипломатичне випробування – лотофаги. Це «острів забуття», де міра розчиняється. Одіссей рятує своїх людей не мечем, а рішучістю не дозволити власному колективу впасти в аморфний антимир.

Це перша технологія дипломатії миру. Мир починається там, де ми відмовляємось від спокуси забуття і беремось за відповідальність не силою, а ясністю намірів.

Другий закон дипломатії - інтеграція Тіні як техніка ненасильницького впливу і робота з пам'яттю - втратами царства Аїда (урок Кірки). Кірка – одна з найбільш вишуканих стратегічних сцен античної думки. Одіссей входить у простір насильства і магії, у простір, де люди перетворюються на тварин – тобто



у простір, де війна продовжується іншим способом. Але він не застосовує насильство. Він не ламає двері, не кидається на ворога. Він – переговорник.

І через це досягає найвищого успіху, Кірка стає союзницею, а не переможеною. Це перша велика дипломатична технологія - інтегруй Тінь противника – і ти інтегруєш власну.

Мир не забезпечується придушенням противника. Мир виникає з того, що тіньова частина системи визнається, отримує ім'я та місце. Він рятує своїх людей не силою, а мудрістю розмови, пояснення, обміну дарів, спільної трапези. Це технологія Самості як єдності Гермеса і Гестії, комунікацій і теплого клімату повсякденності – що ефективно використовувалося у переговорах в Осло у 1993 році. Це фундаментальна формула миротворення.

Третім законом дипломатії миру є урок Поліфема, як переговори з тотальною силою. У печері Поліфема одноокого велетня людожера, неможливо домовитись - це простір чистої сили, позбавлений логосу. Це діалектика воєнної травми, каже не мова, каже той, хто сильніший.

Одіссей тут робить геніальний дипломатичний крок. Він не підвищує ставки, не шукає союзників, не намагається говорити мовою моралі, він адаптує свою ідентичність. Тут народжується культове ім'я «Ніхто». Це технологія переговорів у ситуації абсолютної нерівності, коли тебе можуть знищити, головне – не довести, що ти той, хто загрожує. Ударом має бути осліплення агресора, без ідентифікації противника. Це дипломатія виживання, а не дипломатія сили. Він виходить із печери не тому, що переміг, а тому, що навчився перемагати не претендуючи на перемогу. Нарцисічною помилкою з довгостроковими наслідками є гординя, виголосити противнику своє ім'я.

Четвертий закон дипломатії миру визначення межі знання, урок Сирен як школа стратегічного самоконтролю. Сирени – найделікатніша дипломатична ситуація. Вони говорять мовою, яку Одіссей не може не почути. Вони – метафора нестримної спокуси інформації і знання, що знищує кожного, хто намагається осягнути все. Одіссей знаходить формулу миру між знанням і життям, він чує голос Сирен, але не йде до них, він залишається живим, бо дозволяє себе зв'язати. Це вершина політики самообмеження.

Мир потребує здатності чути й не піддаватися. Потребує слуху без занурення. Потребує знання без руйнування. Це стратегія, яку не може застосувати жоден ахейський герой окрім нього.

П'ятий закон дипломатії миру – вихід з депресія як політичного стану, як урок Каліпсо і технологія повернення волі. Каліпсо – це не ворог. Це – загроза стагнації, безкінечного миру без розвитку. Вона пропонує Одіссею безсмертя – абсолютний мир без ризику, консервацію інфантільності. Але мир без ризику, без дії, без шляху – це смерть.

Одіссей плаче на березі. Це стан, знайомий кожному ветерану, кожному, хто повернувся з війни, ти врятувався, але не живеш, ти вдома, але не в собі, ти маєш спокій, але не маєш смислу. Дипломатія Каліпсо – це дипломатія



всепрощення. Одіссей відповідає їй дипломатією повернення. Мир – не там, де тихо. Мир – там, де є шлях додому. Обираючи Ітаку, він обирає життя.

Шостий закон дипломатії миру - ресоціалізація, урок Феакійців, школа соціального миру. Феакійці – єдина спільнота в античній літературі, де мир не потребує меча. Їхня топологія – це топологія спільного добробуту, а їхня соціальна поведінка – прообраз демократичного гостинного міста. Тут Одіссей уперше після Трої говорить від серця, сміється щиро, приймає допомогу, дозволяє собі слабкість.

Це – комунікативна соціальна реінтеграція і ресоціалізація. Ми тут вперше зустрічаємо технологію ескалації довіри. Він повертається з мови війни до мови соціуму. Це найбільш сучасний епізод «Одіссеї», це про те, як суспільство підтримує ветерана, не роблячи з нього загрозу.

Сьомий закон дипломатії миру як урок Пенелопи, дипломатія інтимного миру. Пенелопа – це дружина, що чекає на повернення чоловіка, це мир у людському вимірі - сім'ї. Вона – все, чого бракувало Одіссею як вірність без фанатизму, мудрість без насильства, стратегія без жорстокості, терпіння без покірності, любов без вимоги.

Її дипломатія – це дипломатія взаємного впізнавання. Ніхто не впізнає його, але вона впізнає. Він прикидається чужим, але вона пробує його істину так само, як він – її незламність. У цій сцені народжується найбільший мир - мир із тим, кого любиш, і мир із тим, ким ти є.

Це – повна інтеграція Самості, війна позаду, герой всередині цілісний, світ упорядкований любов'ю, а не мечем.

Таблиця 3.17 – Велика хронологія жінок Одиссея (архетипи й дипломатії)

Жінка	Сфера (море/суша)	Архетип	Функція	Конфлікт	Дипломатія
Антіклея	суходіл (Аїд)	Мати-Софія	коріння, туга	вина за відсутність	зв'язок із домом
Каліпсо	море	Нескінченна Коханка	стагнація, безсмертя	герой vs безчасовість	ультиматум безсмертя
Кірка	море / суходіл	Магічна Аніма	трансформація	інстинкт vs людськість	ініціація, навчання
Навсікая	суходіл	Юна Аніма	соціальне впізнавання	нова можливість vs обов'язок	протокол гостинності
Сирени	море	Голос Аніми	інтелект, спокуса знання	знання vs смерть	вокальна маніпуляція
Афіна	обидва	Софія-Стратег	керування метисом	герой vs самовпевненість	стратегічна рамка
Пенелопа	суходіл	Дім-Софія	фінальна ідентичність	виживання дому	ткацька дипломатія

Ці принципи дипломатії миру мають і архетипні технології миру як технологія цілісності.

Таблиця 3.18 – Архетипи жінок Одіссея як дипломаток

Архетип (Жінка)	Модель дипломатії	Умови успіху	Можливості (діапазон дії)	Обмеження (коли не працює)	Ключові технології переговорів
Антіклея (мати)	Дипломатія коренів і провини: м'який емоційний тиск через любов, пам'ять і втрату	Герой ще здатен відчувати сором, провину й прив'язаність до дому	Формує у героя відчуття відповідальності, утримує його «орбіту» навколо Ітаки, задає етичну вертикаль	Не працює, коли Его повністю зосереджене на славі й війні; коли герой «забронюваний» від почуттів	Апеляція до минулого («як було вдома»), спогади дитинства, образ туги матері, зустріч у Аїді як «емоційний трибунал»
Каліпсо	Дипломатія утроби і безсмертя: спроба прив'язати героя обіцянкою вічної насолоди й молодості	Герой емоційно виснажений, травмований війною і втратами, потребує прихистку	Може надовго зупинити рух героя, створити «острівний рай», де він не старіє і не воює	Не працює, коли герой усвідомлює ціну – втрату дому, історії, смертної гідності; коли включається архетип шляху й Самості	Обіцянка безсмертя, еротична прив'язаність, ізоляція від зовнішнього світу, контроль інформації (герой майже нічого не знає про те, що сталося поза островом)
Кірка	Ініціаційна магічна дипломатія: спочатку підкорення, потім – союз і навчання	Герой здатен протистояти первинній спокусі (перетворенню на «тварину») і показує силу волі й розуму	Може трансформувати загрозу в союз; відкриває дорогу в Аїд, надає знання про майбутні небезпеки	Не працює з героями, які або повністю піддаються інстинктам, або відмовляються від контакту з Тінню; вимагає певного рівня зрілості Его	Ініціаційний бенкет, еротична близькість як перехідний ритуал, передача знань (інструкції щодо Аїду, Сирен, Скілли й Харибди), «укладення угоди» після випробування
Навсікая	Дипломатія гостинності й репутації: перетворення «голого чужинця» на почесного гостя	Герой готовий прийняти соціальні правила, говорити правду (хоч і селективну), поважати протокол	Відновлює соціальний статус, повертає до мови, комунікації, довіри; створює для героя «вікно» в нормальний світ	Не працює, якщо герой агресивний, грубить, не визнає правил; якщо громада не готова прийняти Іншого	Ритуали гостинності (xenia), публічне представлення чужинця, делікатна дистанція (потенційне, але не реалізоване кохання),

					апеляція до честі батька й громади
Сирени	Дипломатія голосу: спокуса абсолютним знанням без відповідальності	Герой має інтелектуальну допитливість і слабкість до слави / історій про себе	Можуть повністю заволодіти психікою, «від'єднати» її від тілесності й обов'язків; руйнують волю до повернення	Не працює, якщо введені зовнішні обмеження (мотузки, віск у вухах), якщо колектив (команда) не співучасний спокусі героя	Мовний гіпноз, обіцянка знання всього, що сталося й станеться, персоналізація меседжу («ми знаємо тебе»), використання слави героя як «гачка»
Афіна	Стратегічно-політична дипломатія Самості: управління шляху й метисом героя	Герой визнає надособистісний порядок (волю богів, полісний закон), готовий слухати, а потім діяти	Може переформатовувати ситуації, ініціювати маскування, змінювати ролі; здатна домовлятися з іншими богами й людьми	Не працює, коли герой повністю захоплений нарцисичною гординею (як у сцені з Поліфемом), коли він «забуває» про межі	Маскування (жебрак в Ітаці), поради в ключових моментах, перемовини з Зевсом та іншими богами, тонке коригування планів героя, символічні знаки й сновидіння
Пенелопа	Дипломатія часу й ткацтва: затягування рішень, збереження структури дому до повернення героя	Суспільство ще визнає хоча б формально легітимність відсутнього чоловіка; є простір для маневру (ніч/день, приватне/публічне)	Може утримувати дім від розпаду, функціонувати як «регент»; зберігає й матеріальний, і символічний капітал Одіссея	Не працює при грубому силовому захопленні влади, якщо женихи перейшли б до відвертого терору; залежить від мінімальної поваги до правил	Стратегія нескінченного ткання/розпускання, вербальні ухиляння, тестування женихів, фінальне випробування з луком, «тест ліжка» як технологія розпізнавання справжнього суб'єкта

Таблиця 3.19 - Жінки Одіссея як архетипи-дипломатки

Архетип (Жінка)	Модель дипломатії	Умови успіху	Можливості (діапазон дії)	Обмеження (коли не працює)	Ключові технології переговорів
Антіклея (мати)	Дипломатія коренів і пам'яті	Наявність у героя емоційної чутливості, не повністю закритого серця	Формування етичної вертикалі; підтримка ідентичності через тугу та любов	Не працює при героїчній гіперкомпенсації, коли герой повністю бронює емоції	Апеляція до минулого; образ дому; зустріч у Аїді як «емоційний суд»
Каліпсо	Дипломатія безсмертя та утробної ізоляції	Втома, травма, потреба героя у притулку й еротичному заспокоєнні	Може зупинити рух героя на роки; дає «рай без історії»	Руйнується, коли герой обирає смертність, шлях і соціальну місію	Пропозиція безсмертя; еротична залежність; інформаційна ізоляція
Кірка	Дипломатія ініціації: підкорення - союз - навчання	Герой здатен стримати інстинкти, показати волю проти пере-творення на «тварину»	Надання знання про глибинні небезпеки; трансформація хаосу в структуру	Не працює з героями, що повністю піддаються інстинктам; вимагає зрілого Его	Ерос як перехідний ритуал; інструкції; передача знань; угода після випробування
Навсікая	Дипломатія гостинності й соціального відновлення	Герой приймає правила спільноти й не поводиться агресивно	Відновлення мови, соціального статусу, легітимності; старт мирних переговорів	Не працює, якщо герой або громада не визнають xenia; при агресивному входженні	Ритуали гостинності; публічне введення в громаду; дистанційна ніжність
Сирени	Дипломатія голосу: спокуса знанням	Герой має слабкість до слави й цікавості	Можуть пере-програмувати пси-хіку, захопити увагу, знищити волю до дії	Не працює при зовнішніх обмеженнях (віск, мотузки), або коли колектив рятує героя від нього самого	Голос як гіпноз; персоналізована обіцянка знання; апеляція до честолюбства
Афіна	Стратегічна дипломатія Самості та метису	Герой визнає надособистісний порядок і слухає поради	Управління ролями (маски), стратегічні рішення, перемовини з богами	Не працює при гордині (як у Поліфема), коли герой ігнорує знаки	Маскування; поради; зміна рамки ситуації; знаки; втручання в ключові моменти
Пенелопа	Дипломатія часу й ткацтва (відкладення рішень для збереження дому)	Мінімальна легітимність відсутнього чоловіка; наявність соціальних правил	Збереження дому, бюджету, статусу; контроль над ситуацією, що розвалюється	Не працює при повному руйнуванні норм або спробі силового перевороту	Нескінченне ткання/розпускання; словесні ухиляння; випробування женихів; тест ліжка



Шлях Одіссея – це шлях трансформації в дихотоміях фазовому переході від війни до миру в змінні аттракторів, тяжіння до основних координат війни до атткракторів миру. Тому просто перерахуємо ці дихотомії аттракторів, як переходу від мислення вона до мислення миротворці. Це така трансформація:

Від військової раціональності до екзистенційної мудрості,

Від контролю над людьми до контролю над собою,

Від насильства до переговорів,

Від претензії знання до міри,

Від глибокої травми до життєлюбства,

Від воєнної ідентичності до людської.

Мир у «Одіссеї» – не стан як бажав Іммануїл Кант «вічного миру», архетипічне значення миру це динаміка трансформації, яка може бути а технологіями - Міри (лотофаги), Інтеграції Тіні (Кірка), Асиметричної дипломатії (Поліфем), Самообмеження дії на основі інформації, а не знання (Сирени), Виходу із депресії (Каліпсо), Соціальної реінтеграції (Феакійці), Інтимної дипломатії довіри (Пенелопа), Відновлення Самості (Ітака). Це – цілісний алгоритм архетипу миротворення, де герой відновлює мир у світі, й у собі.

З аналітико психологічного фокусу розгляду шляху Одіссея ми можемо його розглядати як найдавніша інструкція миру. Гомеровська «Одіссія» – це найдавніший міфічний педагогічний текст, де мир не є даністю, а розуміється як процес, що вимагає психологічної чутливості, дипломатичної мудрості, самоконтролю, гнучкості ідентичності, інтеграції тіні, відкритості до соціуму, здатності любити.

Одіссей – герой, який показує, що мир – це не кінець війни, а складна взаємодія внутрішніх і зовнішніх сил, що формує людину, спільноту і цивілізацію.

Уся «Одіссія» у архетипічному розгляді – це покрокова програма технологій миру, де війна трансформується в дипломатію, а сила – у мудрість. Кожний етап і смисл має свою функцію: 1) Міра утримує від крайнощів. 2) Інтеграція Тіні дає владу над власною агресією. 3)Гнучкість логосу дозволяє перемагати без бою. 4) Прийняття меж запобігає руйнації. 5) Самообмеження захищає від внутрішніх спокус. 6) Емоційне зцілення повертає смисл і волю. 6) Соціальна реінтеграція повертає героя в людство. 7) Пам’ять і втрата роблять мир реальним, а не декларативним. 8) Довіра стає основою інтимного миру. 9) Відновлення порядку завершує шлях індивідуації.

Технології миру Одіссея: аналітико-психологічна модель дипломатії й зцілення.

Ці технологія миру Одіссея мають свою модельні властивості. Перша модельна властивість, *мир є інтелектуальна роботою, волею і шляхом після війни.* У гомерівському світі війна є нормою, а мир – викликом. Богинею мудрості є Афіна, але богинею миру немає: мир – це не божественний дар, а результат людської вправності, стратегічної точності і психологічної зрілості.

Таблиця 3.20 – Технології миру Одиссея

Епізод / Сюжет	Технологія миру (ядро)	Дипломатична модель	Психологічна функція (Юнг / Сонді)	Конфлікт (внутрішній / зовнішній)	Як працює технологія миру	Результат (етап індивідуації)
1. Лотофаги	Відновлення міри	Дипломатія утримання меж	Аніма - повернення волі	Втеча у забуття, колективна апатія	Повернення людей дією без насильства; ведення, а не примус	Перший крок до саморегуляції; зняття гіперконтролю
2. Кірка	Інтеграція Тіні	Переговори через визнання темної сторони	Тінь - інтеграція; Сонді: D/S	Тваринізація людей; загроза втрати людяності	Діалог замість бою; обмін; спільна трапеза; перетворення ворога на союзника	Глибинна інтеграція агресії; початок психічного зцілення
3. Поліфем	Асиметрична дипломатія	Стратегія виживання без рівності	Анімус - гнучкість логосу	Абсолютна сила ворога; нульова переговорність	Відмова від власної ідентичності, ім’я «Ніхто»; мінімізація загрози	Інтеграція гнучкого логосу; відмова від гордині
4. Лестригони / Скілла	Прийняття обмежень	Дипломатія неможливого вибору	Тінь - страх; Сонді: D	Непереможність суПротивника	Раціональне рішення: пожертвувати частиною задля цілого	Дозрівання: прийняття меж власної могутності
5. Сирени	Самообмеження знання	Дипломатія слухання без дії	Анімус - межа логосу	Спокуса смертельного знання	Самозв’язування; контроль над імпульсом	Інтеграція мудрості: чути небезпеку без руйнування
6. Каліпсо	Відновлення волі до життя	Дипломатія виходу з депресії	Аніма - повернення життєлюбства	Емоційне змертвіння, втрата сенсу	Визнання втрати; повернення до шляху; свобода волі	Повернення життєвого імпульсу, емоційна реанімація
7. Навсікая й Феакійці	Соціальна реінтеграція	Дипломатія гостинності	Персона - соціальність	Недовіра, ізоляція після війни	Прийняття у спільноту без насильства; підтримка і слухання	Відновлення довіри до людей, нова соціальна ідентичність
8. Аїд	Прийняття втрат	Дипломатія пам’яті	Самість - тіньова інтеграція	Непрощення Аякса; біль втрат	Візуалізація травм; прийняття невідворотності	Інтеграція минулого, зняття частини провини

9. Кінець Сирт / Сон Геліоса	Технологія колективної відповідальності	Дипломатія дисципліни	Его - відповідальність	Порушення заборони; смерть товаришів	Визнання, що колективність потребує меж	Зріла відповідальність без тотального контролю
10. Пенелопа	Інтимний мир	Дипломатія довіри	Аніма - завершена інтеграція	Потреба у впізнаванні; страх втратити дім	Взаємне тестування істини; вірність через мудрість	Повна інтеграція Самості; відновлення цілісності
11. Повернення в Ітаку	Відновлення порядку	Дипломатія справедливості	Самість - порядок світу	Хаос у домі; загроза знищення	Відновлення міри, покарання без жорстокості	Герой стає гарантом миру, що його здобув

Одіссей – це Герой-Стратег на шляху від війни до миру, поступово стає інженером миру, який не отримує спокій, а вибудовує його крок за кроком. На відміну від Ахілла, мир для якого – це пауза між битвами, і на відміну від Аякса, для якого мир неможливий у принципі, Одіссей мислить мир як процес взаємодії сил, бажань, пам'яті й меж.



Топологія мандрів Одиссея. Автори карти: **Лепський М.А., Лепська Н.В.** (на основі Google Earth). Просторово-аналітична реконструкція героїчного циклу як системи стратегічного Героя просторових зон у структурі міфологічної геополітики античного світу.

Рис.58.

У цьому смислі «Одіссея» є найдавнішою європейською інструкцією того, що сучасна дипломатія називає конфліктною компетентністю, комунікативною деескалацією, інтеграцією Тіні, посттравматичною адаптацією, соціогуманітарним миротворенням. Одіссей стає першим, хто вчиться не перемагати мечем, а створювати порядок там, де панує хаос – у світі, в душі, в домі.

Друга модельна властивість технології миру Одіссея, *поступова трансформація від міри до мудрості як перший закон технологій миру*.

Найдавніший принцип еллінської думки – міра. У давньогрецькій мові є два значення міри. Міра позначалася словом μέτρον (métron). Це слово означає «міра», «розмір», «стандарт» або «межа». Проте у Дельфах, було філософське значення міри, на вході до храму Аполлона, мудреці розмістили слово «міра», той моральний імператив, що містився в цьому понятті. Найвідоміший вислів, який закликав до дотримання міри, звучав так - «Μηδὲν ἄγαν» (Meden agan) – що означає «Нічого понад міру» або «Нічого зайвого». У динаміці міра – не стримування, а орієнтація на баланс, без якого мир неможливий.



Одіссей проходить урок міри першим – у землі Лотофагів. Це простір не насильства, а розпаду волі, який є такою ж загрозою миру, як надмірне насильство. Він рятує людей без битви, без моралізування, без наказів – лише рішучістю утримати колектив від розпаду. Це перша технологія миру. Утримати межу спільноти там, де розмивається воля – це перша форма миротворення. Так Одіссей навчається, що лідерство після війни – не сила насилля, а сила міри.

Третя модельна властивість дипломатії миру – *це інтеграція Тіні як інструмент миру*, дипломатія з Кіркою. Кірка запропонувала Одіссею найскладніший тест, увійти в простір, де все перетворює людину на тварину. Тінь у юнгіанському смислі – це енергія агресії, страху, інстинкту, які війна робить надмірно активними. Якщо їх не інтегрувати, вони руйнують мир.

Одіссей робить те, що військовий лідер не вміє. Він не атакує, не захищається, не тікає, а вступає в переговори. Він визнає силу Кірки так само, як свою. Це робить її союзницею і стає ключовою технологією миру: Тінь, визнана у Противнику, перестає бути ворогом, Тінь, інтегрована в собі, перестає руйнувати. Це стратегічна емпатія – фундамент дипломатії.

Четверта модельна властивість технології дипломатії миру - *асиметрична дипломатія* як урок печери Поліфема.

Поліфем – не людина, а точка абсолютної сили, людожерської сили, для якої Логос не працює. Його печера – це топологія війни і полону в чистому вигляді як замкненість, безвихідь, дегуманізація. Одіссей виграє не силою й не переконанням, а переозначенням власної ідентичності, він стає «Ніхто». Це – шедевр дипломатії у світі нерівності: коли неможливо перемогти, зменшуй образ загрози через конкретні прості дії виходу з ситуації – виходу з печери, замкнутого куту на простір, коли неможливо домовитись, змінюй рамку, коли неможливо стати сильнішим, стань непомітним. Ти можеш засліпити око тваринної імпульсивної агресії, але не роби нарцисічну помилку – гордині, не давай ворогу знання свого імені.

Це технологія виживання, яка рятує життя, принаймні намагається, і зберігає майбутній мир – бо мир можливий тільки для тих, хто вижив.

П’ята модельна властивість дипломатії миру - *межі інформації і знанн*я, і технологія самообмеження дії на неперевіреному анонімному голосі – урок Сирени.

Сирени – це не сексуальна спокуса, а інтелектуальна прірва, яка маніпулює прагненням бути поінформованим у всьому і знати те, що людині може знати обмежено, ми трактуємо цей принцип технології як не приймати рішення на основі обмеженої раціональності (лише на тому обсязі інформацій і знання, яке є почутим, нехай і вкрай цікавим і актуальним). Обмежена раціональність в смислі, який надав у свій час Герберт Сайман.

Жага знання без міри – руйнує мир. Одіссей придумує технологію, яка поєднує досвід, безпеку і самообмеження.

Він чує Сирен, але не йде до них. Це унікальний випадок, коли герой переживає небезпеку, не підкоряючись їй. Це важлива технологія миру: чути не

означає виконувати, усвідомлювати не означає піддаватися. Знання без міри і достатнього обсягу– руйнує.

Шоста модельна властивість – це урок Каліпсо і повернення волі, якщо депресія є політичним викликом.

На острові Каліпсо Одіссей переживає те, що сучасна психологія називає екзистенційною депресією. Після війни мир може бути настільки тихим, що викликає відчай. Каліпсо пропонує йому тіло, безсмертя, інфантильність, спокій, безбольову вічність. Але мир без шляху – це смерть у повільній формі, мир як статика не можливий – це іллюзія. Одіссей плаче, бо хоче додому. Це найлюдяніший момент епосу, він не хоче трону, він хоче смислу. Технологія миру тут дуже проста і дуже важка - повернути собі бажання мати майбутнє. Це – терапія волі.

Сьомою модельною властивістю дипломатії миру є розуміння втрат у рішеннях ризику, як дії стратегічної неможливості. Це є дилема Сцілли і Харибди, в ситуаціях, коли втрати неминучі. Значно пізніше це було сформульовано у фантазійному всесвіті Star Track – як «принцип Кабаясі-мару», що в ситуації неминучих втрат потрібно змінювати правила ситуації, трансцедентно входити з повною віддачею у сферу неможливого для раціонального, як це робив капітан Кіркю

Восьмою модельною властивістю є *гостинність і соціальна реінтеграція* як урок Феакійців.

Феакійці – найбільш мирна спільнота античності. Вони доводять, що мир – це соціальний дизайн, а не відсутність насильства. Навсікая, Арета, Алкіной – троє дипломатів трьох рівнів: щирого чистого сприйняття (Навсікая), домашньої мудрості (Арета), політичної підтримки (Алкіной). Через них Одіссей повертається у простір людей. Це технологія соціальної реінтеграції - мир можливий там, де воїна не бояться, а підтримують.

Дев'ята модельна властивість дипломатії миру – це *урок пам'яті і втрат, урок світу Аїда* як школа миротворця. У Аїді миротворець стикається з тим, без чого мир неможливий – із втратою. Там немає перемог, там лише наслідки. Втрата друзів, конфлікт з Аяксом, мовчання мертвих – це все уроки, які вчать пам'ятати, визнавати незворотність, не будувати мир на забутті. Це технологія пам'яті - мир неможливий без правди про те, що було втрачено.

Десята модельна властивість – *мир дому як урок дипломатії* Пенелопи. Сюжет з поверненням до дому і дипломатія Пенелопи – це завершальна й найглибша технологія миру. Її мудрість – не пасивність. Її вірність – не жертва. Її тиша – не слабкість.

Пенелопа вміє тримати межу, вести переговори без сили, розуміти час, розпізнавати істину, чекати без зла. Її дипломатія – найважча - мир у стосунках двох людей, які пережили війну кожен по-своєму.

Повернення Одіссея до Пенелопи – це не тріумф, а інтеграція Самості, коли герой здатен бути впізнаним і самим впізнавати іншого.



В якості висновку шляху Героя-Стратега як репрезентації архетипічних технологій миру виступає формування архітектури людської зрілості. Одіссей проходить усі рівні технологій миру: 1.Міри як захист від розпаду. 2. Інтеграції Тіні як контроль агресії. 3. Асиметричної дипломатії як перемога без сили. 4. Самообмеження як відповідальної свободи. 5. Емоційного зцілення як відновлення смислу. 6. Соціальної реінтеграції як повернення до спільноти. 7. Ділема вибору втрат і рішень сфери неможливого. 8. Пам'ять і правда про втрати як морального фундаменту миру. 9. Повернення і очищення миру вдома – любов як цілісність. 10. Повернення порядку дома – внутрішня і зовнішня гармонія.

Це не міф про мандри. Це – покрокова архітектура миру, створена з воєнної травми, людської мудрості й дипломатичної тонкості героя, який уміє перемагати не мечем, а розумом і серцем.

Телемах як Спадок Одіссея.

Телемах – син Одіссея й Пенелопи, герой перших чотирьох пісень «Одіссеї» («Телемахія»). Ім'я Телемах Τηλέμαχος означає «той, хто б'ється/бореться здалеку» (tēle τῆλε – «далеко», machē μάχομαι – «боротися»). Це дуже точно: він «бореться на відстані», «той, хто бореться здалеку» або «чия битва – далеко» з відсутністю батька, з образами минулої слави, з тиском женихів, перш ніж отримує шанс на реальну битву. Це ім'я містить у собі парадокс: герой, чий батько воює далеко, сам спершу бореться «на відстані» – через внутрішню боротьбу зі страхом, через вербальні опори, а не в полі бою.

Його батьки – Одіссей і Пенелопа. Телемах виховується в атмосфері відсутнього батька, під тиском женихів, які зневажають його слабкість. Його «анти-покровителями» є женихи, що намагаються витіснити його як спадкоємця. Мати, хоча й зберігає вірність, не може передати йому повноти політичної ролі.

Богиня-покровителька – Афіна, яка з'являється у вигляді Ментору (буквально як фігура наставника і «менторства») і, як і в випадку з Одіссеєм, виступає наставницею-вчителем інших персонажів, спонукаючи Телемаха вийти зі стану пасивності й вирушити в подорож. Союзники підкреслюють його простір сім'ї - Пенелопа (емоційний центр дому й носій традиції), Евмей (вірний свинар), Афіна – ментор, у якої улюбленець серед Героїв його батько, і зрештою союзник у ініціації дорослішання – сам Одіссей. Противниками є женихи, які втілюють «узурпаторів» батьківського місця, а також внутрішній страх Телемаха бути «вічним підлітком».

Коли ми його бачимо вперше, він – юнак, який живе в домі, окупованому настирливими женихами, й відчуває, що не має ні влади, ні голосу. Дитинство Телемаха – символічно відмічене епізодом, коли Паламед перевіряє симуляцію божевілля Одіссея і кладе немовля перед плугом, і Одіссей, рятуючи сина, викриває себе. Телемах ж героєм переходу від дитячої залежності до юнацької суб'єктності. Його сюжет – «друга вісь» «Одіссеї», поки батько блукає, Телемах дорослішає у домі, окупованому женихами. Він починає як безсилий юнак, що не здатен контролювати власний дім, і поступово стає партнером батька в відновленні порядку.



У перших спів («Те-ле-ма-хія») він пасивний, але Афіна, з'явившись під виглядом Ментора, спонукає його вирушити в подорож до Пілоса й Спарти, щоб дізнатися про долю батька. Його основна сюжетна лінія Телемаха – пошук батька, він розмовляє з Нестором і Менелаєм, зіштовхується з різними моделями батьківської й царської влади. Ця мандрівка – ініціація в світ дорослих чоловіків, царів і воїнів (Нестор, Менелай), де Телемах знайомиться з моделями мужності, лідерства й пам'яті про минуле. Повернувшись, він знаходить Одіссея вже в домі, але спочатку – під маскою жебрака. Він бере участь у змові з Одіссеєм, розподіляє ролі, захищає матір, допомагає в розправі над женихами. Це важливий момент – пізнання батька й спільної помсти женихам як захисту сім'ї та дому, це «ініціація» Телемаха в чоловічу й політичну суб'єктність.

Пізні традиції додають, що після Одіссеєвої смерті Телемах одружується (варіанти – на Кірці, Навсікаї, Полікасті) й засновує міста в Італії чи Етрурії, стаючи «перехідною» фігурою між грецьким італійським простором.

Його життєвий сценарій – перехід від «сина відсутнього батька» до «співносія» родової й політичної відповідальності.

Архетипчними символи є подорож, лук батька і сцени, де він знаходить власний голос. Подорож до Пілоса і Спарти – ритуал ініціації, вихід з дому, де він лише «син Одіссея», у простір, де він мусить проявити власну суб'єктність.

Лук Одіссея, який натягує лише батько (як тест на дорослість), Телемах ще не досягає рівня батька, але розуміє, що його сила – не в трівіальному наслідуванні, а в партнерстві. Сцени, де він мовчить або виступає перед жіноцтвом і женихами, – це символічні епізоди формування голосу, він переходить від мовчазного терпіння до публічної артикуляції.

Телемах – живе в ситуації структурної невизначеності – батько відсутній, мати не заміжня, влада не належить йому, а суспільство терпить це. Афіна, яка штовхає його до подорожі, виконує роль «соціального агента», що допомагає йому перейти від пасивного невдоволення до активного пошуку. Подорож – це розширення горизонту, формування власних уявлень про те, «яким бути чоловіком і царем». У спільній розправі над женихами він здобуває право на союз (з батьком, зі спільнотою, з майбутньою дружиною). У психоаналітичному ключі Телемах – фігура сина, який не знищує батька, а приймає його повернення, інтегруючи «старий» героїзм у власну дорослість.

Психоаналітично Телемах – класичний «син відсутнього батька», для якого ризик – або залишитися у вічній інфантильності, або стати агресивним «анти-батьком» (деспотом). Афіна як наставниця й Одіссей як повернений батько дозволяють йому вибудувати «третій шлях» – партнерську мужність.

Таким чином, психобіографія Одіссея фіксує перехід героїчного архетипу до зрілої, рефлексивної форми, у якій конфлікт перестає бути подією з чітким початком і кінцем та розгортається як тривалий процес у часі, просторі й ідентичності. На відміну від Беллерофонта, для якого вирішальним був момент тактичної досконалості, Одіссей діє в умовах постійної нестабільності, де жодна перемога не є остаточною, а кожне рішення має відкладені наслідки. Його



конфлікти не локалізуються в одному ворогові; вони множинні, змінні й часто безособові – стихії, спокуси, пастки, забуття.

Ключовою особливістю стратегії Одіссея є її адаптивність. Він не має надлишкову силу Геракла і не прагне бездоганної тактики Беллерофонта; натомість його головним ресурсом стає здатність мислити, пам'ятати й маскуватися. Конфлікти Одіссея вирішуються не через знищення загрози, а через маневрування між нею, відтермінування зіткнення або зміщення поля гри. У цьому смислі він є улюбленцем Стратегії і Мудрості, бо розуміє конфлікт як систему взаємозалежностей, а не як дуель.

Перемога Одіссея принципово відрізняється від усіх попередніх форм перемоги. Вона не тріумфальна і не миттєва, її критерієм є не розширення влади, а здатність повернутися. Дім у цьому контексті є не географічною точкою, а символом відновленої ідентичності, впорядкованого світу і пам'яті про себе. Пам'ять стає ключовим елементом психобіографії Одіссея - забуття означало б остаточну поразку, втрату Я у нескінченному конфлікті.

У соціально-політичному вимірі Одіссей репрезентує модель післяконфліктної суб'єктності, фазу від війни до миру. Його шлях ставить питання, яке не ставили попередні герої: що робити з перемогою після війни? Як інтегрувати досвід насильства у мирне життя? Його повернення супроводжується новим конфліктом – відновленням порядку у власному домі, де вороги вже не зовнішні, а соціальні й моральні. Тут стратегія Одіссея поєднує прихованість, терпіння і точкове застосування сили, демонструючи, що зріла перемога потребує стриманості.

У психоаналітичному смислі Одіссей уособлює архетип Его, здатного витримувати множинність ролей, не втрачаючи цілісності. Його маски не є втечею від себе, а інструментами виживання у складних конфліктних системах. Це герой, який приймає власну обмеженість і працює з нею, а не намагається її подолати.

Одіссей фіксує новий стандарт перемоги. Перемогти – означає повернутися, зберігши себе і відновивши порядок. Це архетип стратегічної зрілості, що готує ґрунт для наступних форм героїчного становлення, де конфлікт зміщується з поля битви у простір ідентичності та спадкоємності.



Розділ XI
Ахілл. Архетип Героя-Стихії. Перемога як вразливість Супергероя



Тетіда занурює Ахілла в річку Стикс, Томас Бенкс. бл. 1777–1780. Мармурова скульптура. Tate Britain, Лондон. Міфологічна сцена надання Ахіллесу невразливості через купіль у Стиксі.

Рис.59.



Ахілл – центральний герой Гомерівської традиції, уособлення воїнської доблесті (aretē), честі (timē) і долі (moira). Його життєпис – це історія про війну, це оповідь про людське прагнення безсмертя або невразливості, про вибір між довгим життям і великою славою, про конфлікт між гнівом і обов'язком, між любов'ю й честю. Етимологія «Akhilleus» має можливі значення - «той, хто несе народові горе» (akhos-laos) - це центральна тема «Іліади» або «темний герой» (від семітського кореня khill) або індоєвропейський епітет «той, хто швидко біжить». Смисл імені Ахілла завжди пов'язаний із скорботою, гнівом, трагічністю, Тінню.

Міф і психобіографія Ахілла

Його батьки - Пелей – цар мірмідонян, земний герой, і Фетіда – нереїда (морська богиня), дочка морського старця Нерея. Шлюб Пелея та Фетіди був організований Зевсом, щоб запобігти народженню від Фетіди сина, який би перевершив силу самого Зевса. Це відображає індоєвропейський архетип боротьби богів із можливим суперником.

Фетіда, мати і провісниця, знає долю Ахілла і робить спробу зробити Ахілла безсмертним і невразливим, це нібито опалення «смертності сина». Існує 3 версії її дій. Версія 1 – вона тримала за п'яту й занурювала у вогонь. Версія 2 - вона вмазувала амброзією, обпалюючи немовля над полум'ям. Версія 3 - вона купала в Стіксі, ця версія більш поширена і має архетипічну логіку Стікс відповідає за клятви і їх виконання, а Ахілл є уособленням абсолютної честі. Усі варіанти мають одну суть - матір намагається очистити дитину від людської природи. Пелей, наляканий, припинив ритуал. Так у тілі героя залишилася одна смертна точка – п'ята (архетип «залишку людяності» в напівбозі).

Ахілла виховує мудрий кентавр Хірон, учитель Асклепія, Ясона, Геракла. У Хірона Ахілл осягає медицину, музичну гармонію, відчуття ритму битви, вправність у бігу й списі, знання трав, стійкість до болю, основи військової честі.

Це класична ініціаційна школа героя, в якій тіло, дух і розум зливаються в єдиний шлях.

Чинником долі були пророцтва. Про долю Ахілла було передбачено довге життя без слави або коротке, але вічне ім'я слави. Ахілл сам обрав смерть заради слави, що робить його найчистішим архетипом воїнської ідентичності. Другим пророцтвом було, що троянську війну ахейцям не виграти без Ахілла.

Фетіда, щоб урятувати сина від війни, переховує його на острові Скірос серед дочок царя Лікомеда. Ахілл живе під жіночим ім'ям Пірра («вогняна»).Одіссей розкриває його, підклавши серед жіночих прикрас зброю, на яку Ахілл несвідомо відгукнувся. Це мотив несвідомої воїнськості, що не може бути прихована.

Початок Троянської війни Ахілл очолює мірмідонян, привізши 50 кораблів (за Гомером), легендарного коня Ксант, друга та «двійника душі» – Патрокла.

Гомер починає епос словами: «Мусо, оспівай гнів Пелієвого сина Ахілла…» Гнів Ахілла – є центральною віссю «Іліади». Агамемнон забрав Брісеїду, полонянку Ахілла. Богині Афіна і Гера підтримують гнів Ахілла як форму честі й справедливості. Ахілл відмовився воювати і це катастрофа для

греків. Це «наймогутніша пауза» в історії героїзму, герой стає загрозою для своїх.

Патрокл одягає обладунок Ахілла, щоб підтримати греків. Його вбиває Гектор і забирає обладунок Ахілла. Загибель Гектора стає центральною емоційною катастрофою життя Ахілла. Скорбота і гнів перетворюються на колосальний вибух. Ахілл повертається у бій у гніві. Він отримує від Гефеста нові броні, мчить на поле бою, як уособлення смерті, вбиває Гектора, волочить його тіло навколо Трої, уперше стає схожим на «героя-надлюдину», що переходить межі людськості. Ця помста є трансформацією героя в тіньову форму війни. Старий троянський цар приходить до Ахілла вночі. Ахілл плаче разом з ним. Це перший момент людяності після страшного гніву. Мир Ахілла з Пріамом – одна з найглибших гуманістичних сцен античної літератури. Ахілла вбиває Паріс за допомогою стріли Аполлона, що влучила в п'яту. Це символ вразливого місця всієї структури величі, «людського залишку» в напівбозі. Його тіло віднесено морськими нереїдами. Ахілл отримує посмертну славу.

Божественними покровителями Ахілла є Фетида (мати, особиста богиня-наставниця), Афіна (у частині стратегій стримування), Гефест (технологічної досконалості, він кував зброю). Противники серед богів – це Аполлон (головний вбивця Ахілла, світлий бог, цілеспрямованості і раціональності), Скамандр (ріка) – атакував його за надмірність у вбивствах.

Його союзники – це Патрокл – друг-двійник, Автоматон і Алкімос – воїни, Фенікс – вихователь, мірмідоняни – елітні воїни. Противникам Ахілла були Гектор – рівний за рангом, тіньовий брат, Еней – рятується від Ахілла за волею богів, Мемнон, Пентесілея.

Ахілл мав легендарну зброя, обладунок і значну її символіку. Спис Ахілла (Пелейовий спис) - не міг підняти ніхто, крім Ахілла. Символізує вроджену божественну силу, яку неможливо передати. Броня Гефеста і кований щит Ахілла, який був унікальною космогонічною мапою світу, описаною Гомером. Там були сцени миру, сцени війни, небесні тіла, річки, міста, землеробство, закони. Це міфологічний космос, накладений на тіло героя.

Ахілл мав божественних коней, що говорять - Ксанфа і Баллія. Ксанф пророкує Ахіллові смерть. Ахілл – архетип Воїна в його крайньому, чистому стані. Його гнів – не емоція, а космічний принцип (у Гомера це mênis, священний гнів богів).

Він є сином морської богині Фетіди, що передбачає, захищає, домовляється з богами, приховує від війни, приймає його вибір, постійно намагається врятувати, оплакує. Це архетипічний конфлікт між надмірною материнською турботою та героїчним покликом. Ахілл досягає цілісності в момент прийняття власної смерті. Гекторова смерть і примирення з Пріамом завершують цикл. Ахілл стає архетипом Героя честі, надлюдської майстерності й фатальної вразливості.

Психобіографія Ахілла: доля, гнів і крихкість Самості



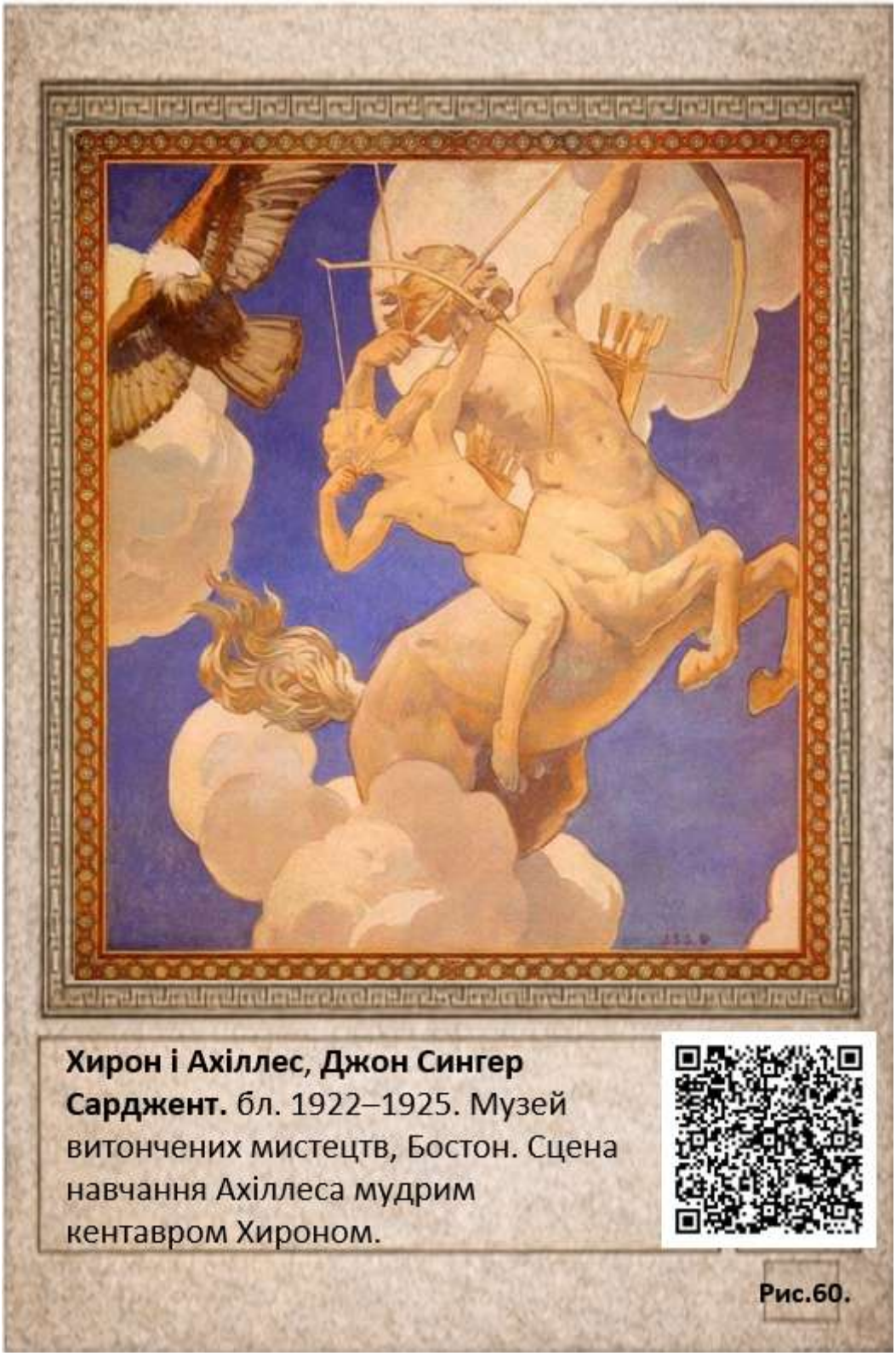
Ахілл у грецькому психокосмосі – це концентрована фігура героїчної, фатальної обраності й прихованою вразливостю. Це герой, у якому Его надзвичайно збільшене енергією архетипу Героя, але ще не інтегроване з Самістю, він – високоорганізований, але дуже крихкий і часто нарцисичний, схильний до афективних вибухів. Він є носієм родової фатичної програми, де насильство, провина й смерть є майже неминучими. Він є лідером у війн й активним учасником комунікаційних патернів, які постійно ескалують конфлікт і не допускають «другого порядку змін», стають рукою долі.

Ахілл народжується від морської німфи Фетіди й смертного царя Пелея. За деякими варіантами міфу, Зевс і Посейдон претендували на руку Фетіди, але пророкувалося, що її син перевершить свого батька. Боги відступили, віддавши її смертному. Уже тут, у термінах долеаналізу Сонді, ми бачимо родовий сценарій: дитина, яка повинна перевершити покоління батьків і водночас має принести катастрофу.

У міфологічної концепції ніхто, навіть великі герої та напівбоги, не застрахований від трагічних наслідків своїх вчинків та гніву богів, нехай і ненавмисних. Особлива старанна у цьому Гера, яка переслідувала багатьох нащадків Зевса. Центральним злочином, який визначив подальшу долю братів, було вбивство їхнього зведеного брата Фока. Пелей і Теламон (сини Еака та Ендеїди) із заздрощів до атлетичної майстерності свого зведеного брата Фока (сина Еака та нереїди Псамати) вбили його. За однією версією – це сталося випадково, за іншою Теламон кинув диск, а Пелей міг добити брата мечем. До того ж мотив заздрощів і приховування тіла вказує на злий умисел. Еак, дізнавшись про злочин, вигнав синів зі своєї батьківщини, острова Егіна. Це вигнання стало початком їхніх мандрів і подальших випробувань. Тут класичний сюжет братовбивства як протистояння Авеля і Каїна. У Авеля небесний батько прийняв дари, у Каїна – ні, до того ж заздрощі на ґрунті сексуальної конкуренції призводить до вбивства

Пелей, майбутній батько Ахілла, після вигнання зіткнувся з низкою подальших трагедій, які вимагали ритуального очищення від ще одного вбивства - Еврітіона. Знайшовши притулок у Фтії, Пелей отримав очищення від царя Еврітіона, одружився з його донькою Антигоною та отримав третину царства. Пізніше, під час калідонського полювання на вепра, Пелей випадково вбив Еврітіона своїм списом. Це знову змусило його тікати.

Потім була трагедія з Акастом. Пелей знайшов притулок в Іолку, де його очистив цар Акаст. Дружина Акаста, Астідія (або Гіпполіта), закохалася в Пелея, але була знехтувана ним. У помсту вона обмовила його перед чоловіком і донькою Пелея Антигоною (повідомивши, що Пелей одружується з донькою Акаста), що призвело до самогубства Антигони. Пізніше Акаст на полюванні покинув беззбройного Пелея на горі Пеліон, де на нього напали кентаври, але Пелея врятував (Хірон або Гермес). Зрештою Пелей помстився, захопив Іолк і вбив Акаста та Астідію.



Хирон і Ахіллес, Джон Сингер Сарджент. бл. 1922–1925. Музей витончених мистецтв, Бостон. Сцена навчання Ахіллеса мудрим кентавром Хироном.

Рис.60.

Еак, дід Ахілла був суддею. Він був відомий своєю справедливістю і після смерті став одним із трьох суддів у підземному світі, що підкреслює моральну вагу його роду, незважаючи на вчинки його синів. Його непохитна моральність контрастує з гріхами його нащадків. Ці родові сценарії стали спадщиною Ахілла. Ці сімейні міфи створюють основу для трагічної долі Ахілла. Він народився від союзу Пелея з морською німфою Фетідою, шлюб якої був організований богами,



щоб уникнути пророцтва про сина, який перевершить свого батька (Зевса). Навіть на весіллі його батьків яблуко розбрату Еріди заклало основу для Троянської війни, яка принесла Ахіллу славу, але й неминучу загибель.

Таким чином, «сюжети родичів Ахілла» полягають у низці випадкових чи навмисних вбивств, вигнань, обманів та помсти, що ілюструють тягар героїчного існування в грецькій міфології, як родового сценарію, в якому слава часто сусідить із трагедією та спокутою за гріхи, що передаються з покоління в покоління. Клан Еака (Еак – дід Ахілла) – це рід, пов'язаний із провинами, карами, прокляттями й тяжкими моральними дилемами (Еак – суддя в підземному світі; Теламон і Пелей замішані в убивствах). Родова «матриця» містить у собі одночасно вину й покликання до справедливості.

Фетіда намагається зробити сина безсмертним (обпалювання у вогні, помазання амброзією або занурення в Стікс), щоб зберегти його від фатумної смерті, від родового сценарію. Це – материнська спроба «зняти» з дитини родову фатальність. Це компенсаторна стратегія Великої Матері, яка намагається вберегти Самість дитини від травми світу. Але повної безсмертності немає, залишається вразлива п’ята. Спроба зробити невразливим, нагадує нарцисичну «броню» з маленькими, але фатальними зонами вразливості, які визначають усю подальшу долю.

Далі йде пророцтво, Ахілл або проживе довге непомітне життя, або коротке, але славне. Він обирає славу як активний вибір фатуму, за яким суб’єкт не пасивно несе родову програму, а ідентифікується з нею й «підкручує» її до максимуму. У аналітико психологічному смислі - це вибір шляху Героя - індивідуація через зіткнення зі смертю, а не через безконфліктну інтеграцію з колективом.

Його виховує кентавр Хірон, як архетип поєднання інстинктивної сили і людської мудрості. Хірон – це вчитель Героїв, це воїн, лікар і музикант, який здійснює воєнне і громадянське виховання. Виховання в Хірона (кентавр-учитель) задає подвійну структуру Я, це війна і музика, зцілення і руйнування. Ахілл – воїн, але він ще й лікар і співак. Це потенціал до інтегрованого Я-ідеалу, він міг би стати не «машиною гніву», а й цілителем, мудрим лідером. Проте сюжет Троянської війни запускає іншу траєкторію, воїнська частина Его підсилюється, а «м’які» і інтегруючі аспекти витісняються в тінь.

За психоструктурою Ахілл - Герой, син Великої Матері (Фетіди), з гіпертрофованим Его, що ототожнює себе з героїчною функцією й честю. Тінь – неусвідомлена жорстокість, садизм, наруга над тілами ворогів, а також страх власної смертності. Самість проявиться тільки в сценах з Патроклом і Пріамом. Він має сильний фактор агресії, героїчного насильства, долі, садистично-героїчного потягу із потенціалом переходу в «рятівника», зцілення, захист друзів. Його вибір долі – максимально ризикований варіант роду.

Ахілл живе у світі ескалаційних патернів комунікації - приниження з боку Агамемнона, мовчазна підтримка богів, непочуті попередження. Він реагує

радикальним «виходом із системи» (відмова воювати) – це спроба другого порядку змін, але в контексті війни вона стає лише ще одним кроком ескалації.



***Тетіс, яку втішає Ахіллес*, Джованні Баттіста Тьєполо. бл. 1757.** Villa Valmarana ai Nani, Віченца, Італія. Сцена символізує підтримку героя Ахіллеса перед трагедією свою матір Тетіс.

Рис.61.

У нього є нарцисична організація характеру, що поєднано з архетипом Героя межі динаміці ідеалізація–знецінення, тотального гніву, неможливості опрацювати втрату без актів помсти, а потім проривом емпатії (Пріам) як

можливості входу в «депресивну позицію», усвідомлення амбівалентності об'єктів.

Чи є в Ахілла божественний батько? Строго за міфами – ні. Його батько Пелей – смертний цар мірмідонів. Але сама структура міфу (Зевс і Посейдон, які відмовляються від Фетіди через пророцтво) створює відчуття «недоотриманого» божественного батька. Це психологічно важливо - в глибині Ахілла живе тіньова фантазія, що він міг би бути сином Зевса, але боги «передали» його смертному. Це дає почуття і винятковості, і образи.

Фетіда (мати) - Аніма-Велика Мати, материнський фатум. морська німфа, Нереїда, пов'язана з глибинами, рідиною, трансформаціями. Вона змінює подоби, утікає від Пелея, поки він не стримає її. Велика Мати в амбівалентній формі, як захисниця й провісниця смерті. Вона рятує сина, намагається зробити безсмертним, знає його фатум і не приховує, а лише супроводжує. Вона втілює родовий голос долі, не забороняє Ахіллу війни, не відвертає його від вибору слави, але й не ідеалізує наслідки. Материнський об'єкт для Ахілла одночасно консолідуючий і фруструючий, вона любить, але не може зняти фатум. Це потенційне джерело глибинної нарцисичної образи: світ (і навіть богиня-мати) не дає гарантії повної безпеки.

Пелей (батько) - образ смертного закону, цар мірмідонів, герой, який отримав у дружини німфу. Пелей – архетип Батька-Законодавця, як це буває з вбивцями, що спокутують своєю діяльністю вбивство (Evzonas, 2018). Як архетип Батька-Законодавця він знаходиться в тіні величі богів. Він символізує реальний, обмежений порядок смертних на противагу безмежним претензіям героя (Schein, 1984). Він представник роду з історією насильства – співучасть у вбивстві Фока (Janko, 1992). За термінами Ліпота Сонді це Каїн, який прагне у людському світі сформувати людську справедливість, який би прагне, але не дотягує до шляху Мойсея, духовної справедливості і духовної держави, як компенсації минулого вбивства (Evzonas, 2018). Родова вина переходить до Ахілла як невидимий тягар (Clarke, 2004).

Для Ахілла батьківська фігура слабша за материнську й за власну героїчну ідентичність. Це сприяє гіпертрофії нарцисичного Я, батька не потрібно перевершувати, він уже «менший». Тому пошук духовного батька відбувався в Наставнику, в Хіроні, в кентаврі, архетипі Мудрого Наставника і Супер-Его, що не інтегрувалося (Lament, 2014). Хірон є кентавром, він – напівкінь–напівлюдина, мудрий учитель героїв (і не лише Ахілла) (Nagler, 1974). Він є поєднанням інстинкту й духу (Clarke, 2004). Хірон – архетип внутрішнього Аналітика, хто навчає героя мистецтву бою, медицині, музиці (нагадаю цифрі у часі – ритмам, темпам, паузам, гармонії) і мисливству (Nagler, 1974). Це фігура, яка могла б стати ядром інтегрованої Самості, як цілісності героя, що вміє лікувати, мислити, творити (Evzonas, 2018). Але сюжет Трої не обирає цю лінію. Хірон вводить Ахілла в комунікаційний код героїв – мова честі, слави, відплати (Schein, 1984). Це система, де конфлікти не розв'язуються, а переносяться в іншу площину (жертви, покарання, «виправлення честі»). Хірон як ментор, тренер і



наставник, є потенційним внутрішнім супервізором для нарцисичної особистості, він здатен «заземлити» грандіозні імпульси (Evzonas, 2018). Але Ахілл не повністю інтегрує його голос – в кризові моменти «перемагають» афекти гніву (Lament, 2014).

У Ахілла є й інші родичі в клановій мережі і родовому сценарії. Еак (дід) – праведник і суддя у підземному світі, архетип кармічного суду (Clarke, 2004). Через нього в психобіографію Ахілла входить мотив неминучого суду над насильством, навіть якщо воно героїчне (Schein, 1984). Родичами є також Теламон і Аякс. Аякс – це «тіньовий близнюк» Ахілла, теж герой, але не обраний як головний. У міфі – це подвоєння Героя, розщеплення: Ахілл – емоційний, вибуховий і майстерний, Аякс – «грубо-силовий». Тіньові аспекти воїнської мужності (без рефлексії) частково винесено в образ Аякса (Lament, 2014).

У пізніших інтерпретаціях міфу родовий сценарій продовжується у долі сина Ахілла – Неоптолема (Пірра). Він стає продовженням фатуму. У пізніших міфах він жорстокий при взятті Трої. Це показує, що неспроможність Ахілла інтегрувати тінь і провину передається далі як міжпоколіннєва травма (Clarke, 2004).

Інші герої, які мають відносини з Ахіллом, є своєрідними дзеркалами Анімуса Героя, його маскулінного Я, варіантами маскулінного принципу, з якими Ахілл сперечається, ідентифікується або розщеплює себе (Evzonas, 2018).

Так, Агамемнон є архетипом деформованого Батька-Лідера. Його роль у тому, що він верховний вождь ахейців, який забирає у Ахілла Брісеїду (Clay, 2022). Він є фігурою фрагментарно інтегрованого Архетипу Правителя, Короля (Schein, 1984). Він не є справжньою Самістю, він є носієм титулу. Ахілл відчуває, що його гідність не визнають. Відносини побудовані за схемою нарцисичного співіснування, потім приниження з наступним знеціненням (Evzonas, 2018). Знецінюючи Агамемнона, Ахілл «рятує» власне грандіозне Я. Конфлікт між ними – приклад комунікативного тупика, обидва наполягають на своїй версії «реальності» честі, не маючи метакомунікації (Nagler, 1974) (здатності говорити про саму взаємодію).

Патрокл є важливою фігурою, через яку розгортається сюжет долі. Патрокл – це архетип внутрішнього Друга, Серце й сумління (Lament, 2014). Його роль – найрідніший друг, «друге Я» Героя (Evzonas, 2018). Патрокл є позитивним аспектом Анімуса Героя, Я-ідеалу Ахілла. Він має характеристики – лагідніший, співчутливий, здатний стримувати гнів (Lament, 2014). Вони утворюють діаду Самості – Сили і Серця, де Ахілл – сила, Патрокл – внутрішнє людське ядро (Clarke, 2004).

Ідеалізація Патрокла гігантська. Його втрата не витримується психікою – вона переходить у вседозволеність агресії (вбивство Гектора, наруга над тілом) . Смерть Патрокла активує латентну фатичну програму: «той, хто любить героя, гине» (Evzonas, 2018). Це посилює почуття приреченості.

Гектор виступає архетипом благородного Ворога, тіньового брата. Він головний лідер противника, головний захисник Трої (Schein, 1984). Гектор –

зовнішня Тінь Ахілла, але не в смислі «суцільно негативний», він показує іншу, інтегровану модель маскулінності – воїн, батько, чоловік (Clarke, 2004). Вони – дзеркальні двійники по різні боки стіни (Nagler, 1974). Убивство Гектора й наруга над тілом – це акт тотальної девальвації і проєктивної ідентифікації. Зустріч із Пріамом і повернення тіла Гектора – момент, коли Ахілл починає інтегрувати Тінь, він визнає людяність ворога (Schein, 1984).

Герої, які воїнська спільнота визнала близькими до Ахілла, настільки, що довірила їм вести переговори про повернення Ахілла – це Одіссей, Аякс, Нестор (іноді Фенікс).

Одіссей – архетип Героя-Стратега, уособлення мисленнєвої, стратегічної маскулінності, якої бракує Ахіллу (Nagler, 1974). У зустрічах з ним ми бачимо, чого Ахілл не хоче у своєму Я: хитрощів, компромісів, дипломатії.

Аякс виступає як архетип Героя-Грубої сили, це «силова» Тінь, він демонструє крайній варіант воїнської грубої сили без афективної рефлексії (Lament, 2014).

Нестор як архетип Старшого Героя – це «старший Я», архетип Учителя-Батька, який апелює до дитячого образу Ахілла («я виховував тебе») (Schein, 1984). Його слова – спроба інтегрувати минулий досвід Хірона, але герой відмовляється (Evzonas, 2018).

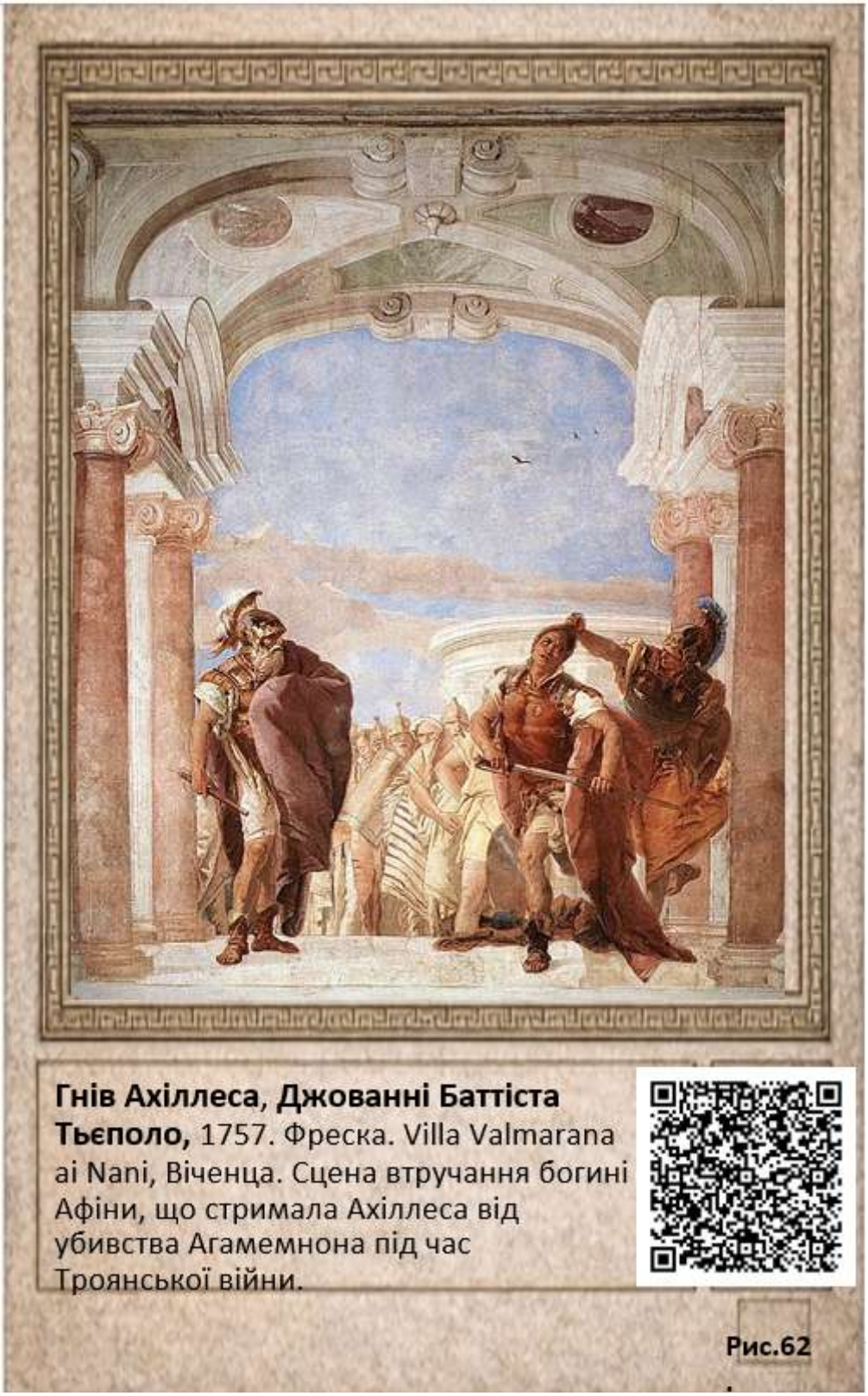
Ахіллів шлях у «Іліаді» можна прочитати як цілісну аналітико-психологічну драму, в якій поет у символічній формі розігрує напружені стосунки між інстинктом і раціональністю (Посейдон – Афіна), між Анімою й Анімусом, Персоною й Тінню, Его й Самістю (Evzonas, 2018; Schein, 1984; Clarke, 2004). Кожен епізод у такому прочитанні перетворюється на етап внутрішньої аналітичної подорожі Героя-Війни (Lament, 2014).

Розглянемо сюжети з Героєм-Війни Ахіллом в «Іліаді».

Поворотним пунктом в «Іліаді» стає сюжет з гнівом і відмова від бою, як сюжет народження Тіні й кризи його Персони. Сцена конфлікту Ахілла з Агамемноном через Брісеїду – це сюжет і про образу честі, і про момент руйнування його Персони. До сварки Ахілл має чітку соціальну маску і статус, він – головний воїн, «найкращий серед ахейців», уособлення героїчної ролі, яку визнають усі. Приниження від Агамемнона означає публічний обвал цього статусу і авторитету, Персона Героя-Війни тріскається, і назовні вивергається його Тінь як концентрований, неінтегрований гнів, почуття приниження, фантазії знищення. Це й є нарцисична травма - ідеалізоване Я («я – найвеличніший герой») раптово зустрічається з жорсткою девальвацією з боку фігури Правителя, Короля. Агамемнон як архетип Короля тут поданий у негативній формі, він не тримає баланс між владою й справедливістю, він не захищає порядок, а демонструє свавільність. На рівні колективної психіки це Король, що втрачає легітимність, але ще тримає формальну владу.

У цій сцені особливо помітна роль Афіни. Вона з’являється, щоби стримати Ахілла (за волосся), коли той уже майже вихопив меч, аби вбити Агамемнона. Афіна відтворює полюс божественної раціональності, стратегії,

внутрішньої міри, вона торкається його волосся, говорить йому вухо, апелює до довготривалих наслідків, а не до миттєвої розрядки.



Гнів Ахіллеса, Джованні Баттіста Тьєполо, 1757. Фреска. Villa Valmarana ai Nani, Віченца. Сцена втручання богині Афіни, що стримала Ахіллеса від убивства Агамемнона під час Троянської війни.

Рис.62

Якщо Посейдон у грецькому космосі – це глибинний інстинкт, хвиля, що може перевернути все, то Афіна – це принцип смислу, стратегії і тактики, у психіці – раціональний, рефлексивний компонент Анімуса. Ахілл у цю мить розривається між двома тенденціями - посейдонівським інстинктивним вибухом

(руйнування всього одразу) й афінською раціональністю (пауза, відстрочка, використання слова замість меча). Він підкоряється Афіні – але робить це особливим чином, не інтегруючи її як власну внутрішню функцію, а ніби поступаючись зовнішньому авторитетові. Це ще не «внутрішня Афіна» (інтегрований Логос), а лише зовнішня богиня, яка тимчасово зупиняє руйнівний жест.

Тому в результаті гнів не трансформується, а лише переводиться в іншу форму. Ахілл замість того, щоб убити Агамемнона, символічно «вбиває» союз із ним – відмовляється воювати. Це й є точка біфуркації комунікативної системи, замість переходу до метарівня («що ми робимо один з одним?») відбувається радикальний розрив. Персона зруйнована, Тінь активована, Самість ще далеко. Ахілл у тіні має регрес до Матері й віддаленої Самості.

Після сцени приниження Ахілл опиняється на березі моря – в проміжній топології між табором (колективним соціальним полем) і стихією (несвідомим). Він сидить осторонь битви і просить свою матір Фетіду звернутися до Зевса, щоб той дав троянцям перевагу. Зовні це виглядає як політична маніпуляція балансом сил, але психологічно це регрес до дитячої позиції. Тут Ахілл діє як дитина, що скаржиться Матері на несправедливого Батька: «Вони мене не цінують – доведи їм, що без мене вони загинуть». Фетіда як Аніма-Велика Мати виконує роль Посередниці між героєм і трансцендентним законом (Зевсом, Самістю). Вона не є раціональною Афіною, яка формує міру й стратегію, її функція – емпатичне підтвердження, співстраждання, «проштовхування» прохання сина в божественну сферу.

Зевс у цій сцені – віддалена Самість, він не вступає в пряму терапевтичну взаємодію з Ахіллом, не пояснює йому структури долі, а просто, з огляду на баланс космічної справедливості, на певний час «перекидає» перевагу на бік троянців. Це «відповідь» не на прохання дорослого суб'єкта, що готовий узяти відповідальність, а на крик дитини, про яку Мати не може не подбати.

Відносини Посейдона і Афіни (як основного конфлікту психокосму) тут поки що діють радше як фоновий архетипічний контрапункт. Афіна вже проявилася як стримувальна раціональність, але її голос Ахілл відклав у бік. Він не вступає в діалог із власною «внутрішньою Афіною», натомість тоне в материнській опіці Фетіди. Посейдон як архетип глибинного інстинкту ще не вийшов на передній план, але потенційно він уже «чекає» на момент, коли чисті стихії (морська, землетрусова сила) увійдуть у гру.

Дипломатія Одіссея означає архетипний сюжет, в якому нібито Афіна звертається до Посейдона, що захопив раціональність Героя – інстинктом і афектом.

Посольство до Ахілла – Одіссей, Аякс і Нестор – формально влаштоване як політична місія, але психологічно це спроба колективної психіки «заговорити» з власним розлюченим архетипом. Ахілл у цей момент не воїн, він – уособлення сконденсованого гніву Героєвої Персони, що тріснула від

нарцисичної травми. Його відмова від бою означає військову кризу і розрив комунікаційної тканини спільноти.

Одіссей постає в цьому епізоді не як «молодший брат» Ахілла, а як антитеза. Для Ахілла він – не стільки герой, скільки раціональність, форма втілення розуму Афіни в людській постаті. Його зброя – не спис, а слово, він не «прорізає простір» ударом, а повільно «переплітає» його аргументами, апелюючи до честі, до винагород, до майбутньої слави. З погляду Ахілла, вихованого у логіці миттєвого, смертельного збігу слова й дії, така дипломатія здається майже зрадою самої ідеї честі. Там, де Ахілл мислить категоріями «або я або він» (абсолютна лояльність – або повний розрив), Одіссей пропонує діалектичне «і разом з і» (образа – і все одно союз, приниження – і все одно спільна війна).

Нестор у посольстві привносить батьківський вимір Анімуса. Він не переконує, а нагадує Ахіллові дитинство, Пелея, перші уроки моральної міри. Це спроба конфронтувати героя не як рівного, а як дорослий – дитину, покликати його до внутрішнього Батька, якого той ще не має. Аякс, навпаки, говорить мало - він є «німим дзеркалом» воїнської сили, тіньовим двійником Ахілла, який утілює глуху, майже безмовну мужність без надмірної рефлексії.

Разом вони презентують три обличчя Анімуса: раціонально-стратегічне (Одіссей), батьківсько-виховне (Фенікс) і силове, безпосереднє (Аякс). Але Ахілл у своїй психічній конфігурації ще не здатен інтегрувати жодного з цих голосів як внутрішній. Афіна, що вже колись зупинила його меч перед Агамемноном, так і не стала його власною внутрішньою функцією, вона не інтегрована Героєм у Самість, залишилася зовнішнім авторитетним «гальмом». Тому дипломатія, яку несе Одіссей, прочитується Ахіллом як загроза його грандіозному Я, компроміс для нього означає не складний баланс, а поразку. Дипломатія тут постає як травматичне вторгнення в цілісність воїнської Персони, як спроба переформатувати Героя в політика – а отже, як те, що має бути відкинуте.

Таким чином, посольство Одіссея функціонує як спроба Афіни звернутися до Посейдонівської стихії, яка захопила Ахілла зсередини. Та ця спроба провалюється, інстинкт відмовляється слухати логос. Система відносин, замість переходу до метарівня (рефлексії над конфліктом), розривається.

Зростання катастрофи без Ахілла проявляється як інфляція Его і латентна провина. Коли Ахілл відмовляється воювати, троянці починають наступати, ахейці терплять поразки. На рівні зовнішнього сюжету це очевидна військова криза. На психічному рівні це реалізація несвідомого бажання героя: «Без мене ви нічого не варті». Світ ніби підтверджує йому його грандіозне переконання, щойно він забирає з війська свою силу, система руйнується.

Це є типовою спробою змінити систему «виходом», яка провокує ескалацію, а не розв’язання. Ахілл хоче покарати колектив, утвердити свою незамінність – і система дійсно починає розвалюватися. Але разом із цим у глибині психіки накопичується провина, невисловлена, невизначена, але дедалі



важча. Герой ще не називає її словами, але його Самість уже «знає» - загибель друзів і побратимів пов'язана з його гнівом і відмовою.

У цій фазі тіньові аспекти Посейдона проступають сильніше, колективний конфлікт набуває форми стихійної катастрофи. Троянський натиск – це не стільки продумана стратегія, скільки хвиля, що накочується. Афіна як раціональний принцип тут, навпаки, відступає - ахейський бік тимчасово позбавлений її повної підтримки, оскільки Герой, який міг би стати носієм її логосу, зачинився в образі. Баланс інстинкт – раціональність перекошується в бік стихії.

Внутрішній Анімус Ахілла – структурований мужній принцип, здатний поєднати силу й порядок – залишається розірваним, частина його виноситься на фігури інших, але всередині самого Ахілла ця функція паралізована. Його Аніма проходить через Фетіду як Мати-болільницю, а не через образ жінки, яка могла б структуровано віддзеркалити йому його тінь (такої фігури в «Іліаді» майже немає). Патрокл у броні Ахілла визначає фатальну заміну Я і смерть «добрішої» Самості.

Епізод, де Патрокл одягає обладунки Ахілла й виходить у бій, – це центральна сцена розігрування внутрішнього конфлікту Героя. Патрокл – і друг, й альтер-его, «добрішій» полюс Самості Ахілла. Він здатен співчувати, стримувати, впрошувати, пропонувати компроміс. Коли він одягає обладунок Ахілла, ми бачимо символічний жест, «м'яка» частина Я бере на себе роль «твердої» частини, щоби тимчасово її замінити. Це майже лабораторний експеримент Самості, це питання про те, «яка частина Я візьме на себе фатум?». Его Ахілла відмовляється від участі в битві, але архетип Героя не може просто зникнути – його місце має бути заповнене. Патрокл вступає у цю порожнечу як тимчасовий носій героїчної функції. Його смерть від руки Гектора – це смерть «добрішої частини» Самості Ахілла, того внутрішнього голосу, який ще міг тримати рівновагу між гнівом і емпатією.

Втрата ідеалізованого частини відносин, Патрокла, викликає катастрофічну дезінтеграцію регулювання афекту. Нарцисична структура Ахілла не витримує цієї втрати, світ, у якому він міг бути і воїном, і другом, який любить і захищає, і це руйнується. Тінь отримує повну владу. Ахілл надалі діє вже не як цілісне Я, а як фрагментований суб'єкт, що розірваний між болем і ненавистю.

На тлі цього загострюється ось Посейдон – Афіна. Посейдонівський полюс (стихійна, глибинна, «тектонічна» агресія) починає домінувати, Ахілл готовий не перемагати, а винищувати. Афінівський полюс (міра, стратегія, раціональне розрізнення) на якийсь час майже зникає з його внутрішнього поля. Аніма (Фетіда, пам'ять про жінок, про Брісеїду) відступає перед суцільною маскулінною люттю, Анімус перетворюється на «чисту зброю» без віддзеркалення.

Повернення Ахілла, щит Гефеста й поєдинок з Енеєм, сюжет про те, як Самість Героя знаходиться у руках Тіні.



Коли Ахілл повертається в бій, Гефест кує йому новий щит, на якому зображено весь світ – поля, міста, шлюб, суд, війну й мир, працю й свято, танець, океан. Це класична мандала Самості, структурована повнота буття, всі полюси людського існування. Гефест як деміург виступає тут як архетип майстра, який витягає із хаосу форму, з несвідомого – образ цілості.

Однак Ахілл бере цю мандалу не як карту для внутрішньої інтеграції, а як зброю. Він буквально носить Самість на руці, але не живе в ній. У цьому – глибинний парадокс, герой має перед очима всю палітру життя, але його психіка налаштована лише на один регістр – насильницьку розрядку гніву. Самість, таким чином, опиняється захопленою Тінню й використаною в її інтересах.

У цьому стані відбувається його зустріч з Енеєм у ХХ пісні. Сутичка Ахілла й Енея – це зіткнення двох онтологій героїзму. Ахілл – архетип миттєвої досконалості честі й насильства, Герой піку, що існує лише в режимі «зараз або ніколи». Еней – архетип носія історичної тривалості, Герой обов'язку і майбутнього, носій «довгого часу», пов'язаного з родом, міграцією, заснуванням нового міста. Пробитий щит Енея символізує неможливість його Его витримати пряме зіткнення з чистим архетипом руйнівної сили, структура «героя історії» виявляється слабшою у прямому бою з «героєм миттєвої слави».

Але тут у гру входить Посейдон, як бог глибинних стихій і як хранитель тривалості долі, він не дозволяє, щоби рід Дардана зник. Посейдон у цій точці – архетип інстинкту, як глибинного історичного часу, який не підлягає руйнуванню одним актом насильства. Він рятує Енея, перериваючи цикл чистої посейдонівської агресії, і тим самим піднімається над власною стихією: інстинкт тут працює як охоронець долі, а не як її руйнівник. Посейдон створює туман, в якому скривається Еней від неминучої загибелі.

Афродіта, мати Енея, постає як поранена Аніма, її любов не здатна зупинити війну силою, але здатна рятувати життя через покров, туман, втечу. Вона уособлює жіночий принцип, травмований війною, але не знищений, у психіці Енея це формує образ Аніми як тихої, але стійкої захисниці. Ахілл перемагає Енея фізично, але програє символічно, майбутнє належатиме не героїці моменту, а героїці історії, де Еней стане носієм нової Самості – вже не грецької, а римської.

У цій сцені Афіна й Посейдон показані в специфічній напрузі. Афіна, як раціональність, пов'язана радше з ахейським боком, з мисленням, стратегією, містом. Посейдон має відображення глибин, моря, стихійного руху племен, міграції. Ахілл опирається на посейдонівську силу (хоча формально він син Фетіди), тоді як Еней у перспективі «Енеїди» буде дедалі більше співналаштовуватися з афінівською раціональністю і державотворенням. Тут ми бачимо, як ось інстинкт – раціональність розгортається не тільки всередині однієї психіки, а й між двома героїчними лініями.

Вбивство Гектора й наруга над тілом відбиває тріумф Тіні над Персоною. Поєдинок із Гектором – кульмінація тотальної втрати міри. Ахілл убиває не ворога, а свого зовнішнього подвійника, Героя Війни і Захисту поліса - Гектора



– це тіньовий брат, герой іншого боку стіни, воїн, який поєднує мужність із батьківством, зі щоденною відповідальністю за місто. Вбивство Гектора й наруга над його тілом (волочіння навколо мурів) – це спроба Ахілла знищити ворожого героя, і разом з тим, ту можливу версію героїзму, яку він сам так і не зміг втілити, героїзму, що включає в себе сім'ю, місто, тривалість.

Це класичний випадок примітивної ідеалізації–знецінення й розрядки через садизм, біль від втрати Патрокла й наростаюча провина не витримуються й переносяться на тіло ворога. Тіло Гектора стає контейнером для ненависті, у яку Ахілл викидає всі нестерпні афекти. Тут панує повний тріумф Тіні, інстанція Самості витісняється: немає жодної межі, жодного образу, який би міг зупинити це насильство.

Афіна й Посейдон у цій фазі ніби відступають у тінь, раціональний голос Афіни не чути, глибинний, але обмежувальний голос Посейдона (який рятував Енея) тут не втручається, оскільки Гектор не є носієм майбутньої історичної лінії. Герой відданий власній інфляції, Персона воїна честі зруйнована, натомість з'являється «антиперсона» – маска Демона, який, не соромлячись, демонструє свою жорстокість як силу.

Нічна зустріч із Пріамом – це зворушлива сцена повернення Героя до Самості й інтеграція Тіні. Зустріч Ахілла з Пріамом уночі – це, можливо, найближчий до аналітичної сцени момент в усьому епосі. Намет Ахілла стає тимчасовим «кабінетом», де двоє ворогів залишаються сам на сам. Пріам, старий цар, входить до простору Героя без зброї, із проханням і сльозами. Він апелює до його Аніми (згадкою про батька Пелея), до його Самості (загальнолюдський біль втрати сина), а не до його Его («поверни тіло, бо так вимагає звичай»).

Ахілл раптом бачить у Пріамі образ свого батька, а в Гекторі – самого себе. Відбувається акт глибинної емпатії, він плаче разом із ворогом, визнає його страждання не меншим за своє. Це – перехід із позиції «я страждаю, а ви лише обставини» до позиції «ми всі смертні, ми всі втрачаємо». Це момент наближення до Самості, герой уперше переживає не свою правду, а істину більшого порядку, в якій його болі й болі іншого входять у спільне поле. Тут доля проговорена вголос. Амбівалентність слави й страждання, перемоги й втрати, життя й смерті усвідомлюється. Ланцюг фатуму, який до цього діяв ніби сліпо, раптом опиняється в полі рефлексії. Ахілл може визнати, що й його батько одного дня буде так само плакати, що й він сам не поза законом втрати. Це – перший справжній крок до інтеграції Тіні, не заперечити її, не знищити, а побачити її місце в цілісності життя.

На осі Посейдон – Афіна знову встановлюється баланс. Афіна як раціональний, але вже не холодний Логос, а мудрість, що включає співчуття, повертається. Посейдонівська глибина перестає бути лише стихійною руйнівною силою й перетворюється на глибину переживання, океан сліз, у якому народжується нове розуміння. Аніма, витіснена війною й гнівом, повертається через фігуру старого батька й плач обох чоловіків, це вже не жіночий образ, а внутрішня спроможність до вразливості.



У цій сцені Персона Ахілла – Героя честі – вперше знову з'являється, але вже не як броня, а як прозора форма, крізь яку видно живу людину. Він повертає тіло Гектора, визнаючи, що навіть ворог має право на гідність і поховання. Самість не повністю інтегрована – шлях героя лишається трагічним, його смерть попереду й поза «Іліадою» – але в цьому акті з'являється обрис того, ким він міг би бути в іншій логіці світу, не воїном вразливої п'яти й гніву, а й дорослим суб'єктом, здатним до співчуття, межі й діалогу з Іншим.

Загибель Ахілла є визнанням вразливості архетипа Героя-Війни, ахіллова п'ята - це вразливість, через яку стріла досягає точки контакту з землею. Смерть Ахілла не описана в самій «Іліаді», вона відома з пізнішої традиції, як сюжет, в якому стріла Паріса, спрямована Аполлоном, уражає героя в п'яту. У символічному плані це майже демонстративно прозора сцена. П'ята – найменш «героїчна» частина тіла, це не рука, яка завдає удару, не груди, що приймають спис, а точка опори на землю, контакт із ґрунтом, із простим, повсякденним, смертним буттям.

Гине не стільки «надлюдська сила», скільки зв'язок із людським. Ахілл, який у житті відмовлявся від довгого, «звичайного» існування, обравши коротку славу, у смерті отримує дзеркальну відповідь Самости - його не вбиває «рівний герой» у чесному двобої. Його досягає стріла, випущена тим, кого він не сприймав як загрозу. Паріс – фігура, яку можна прочитати як персоніфікацію знеціненої Ахіллом частини психіки – еротичної, чуттєвої, зв'язаної з бажанням, а не з честю. Той, хто став причиною Троянської війни через вибір між богинями, через красу, а не через доблесть і гідність, стає знаряддям смерті героя честі.

Ще промовистішою є роль Аполлона. Він – бог міри, ясності, лінії, відстані, раціональності. Аполлон скеровує стрілу, завершуючи таким чином фатум Ахілла. Якщо впродовж усього життя герой відмовлявся інтегрувати міру й межу як внутрішні принципи, то Самість – аполлонійний закон – реалізується через смерть. Те, що не було прийняте свідомо, приходить як зовнішня грань, яку неможливо обійти. Смерть Ахілла – це момент, коли Персона надлюдського Героя руйнується одним точковим ударом, а Герой, який майже став «над людським», супергероєм, повертається до своєї смертної основи.

Сюжет зустріч Одіссея з Ахіллом в Аїді маніфестує Самість, яка говорить без маски. Коли Одіссей спускається до Аїда в одинадцятій пісні «Одіссеї», він зустрічає тінь Ахілла. Тут відбувається радикальний переворот всієї героїчної формули. Ахілл, який у житті обрав коротку славу замість довгого життя, у смерті промовляє:

«Не звеличуй моєї смерті, хитромудрий Одіссею. Я волів би бути наймитом у бідного хлібороба, ніж царем над усіма тінями». Ця репліка – одна з ключових точок античної психіки. Вона руйнує весь фасад героїчної Персони, яка будувалася навколо ідеї прекрасної смерті. Там, де живий Ахілл мислив категоріями «слава чи життя», мертвий Ахілл говорить мовою чистої Самости, жодна, навіть найнеминучіша слава не здатна компенсувати втрату реального, хоч би й приниженого життя. Ідеться не про риторику покори, а про прозріння -



героїчний архетип, доведений до піку, виявляється порожнім, якщо його не пов'язано з тривалістю, з буденною, земною, «негероїчною» екзистенцією.

Одіссей, який стоїть перед Ахіллом у Аїді, сам є втіленням іншої логіки – логіки Афіни, хитрості, дипломатії, виживання, повернення. Те, що Ахілл колись відкидав як зраду честі, тепер у смерті постає як мудріший шлях. Життя Одіссея – повне обманів, відстрочок, компромісів – раптом виявляється більш «людяним», ніж блискучий, але короткий шлях Ахілла. У підземному світі, де інстинкт більше нічого не вирішує, Афінівський Логос остаточно торжествує над посейдонівською стихією сили.

Зустріч в Аїді можна інтерпретувати як останній, «метапсихологічний» аналіз архетипу Героя. За життя Ахілл відмовлявся визнати будь-яку істину, окрім істини честі й палаючого «тепер». У смерті ж, позбавлений Персони, він говорить правду Самости, що навіть найнижчий, найменш почесний спосіб існування «тут» – у світі живих – вищий, ніж влада над тінями, якою б героїчною не була її історія. Ця фраза – ніби вердикт над усім героїчним кодексом - кодексом, який підносить смерть над життям, пікову славу – над тривалою повсякденності життя.

У цій сцені остаточно змінюється співвідношення Афіни й Посейдона в структурі героїчного. Стихія сили, яка вела Ахілла в бій, більше не має смислу. Раціональність, стратегія, здатність до довгого шляху, які втілює Одіссей, виявляються тим, що має ціну в перспективі Самости. Ахілл уже не змагається з Одіссеєм – він не просить повернути собі зброю, не прагне реваншу. Він констатує те, що розумів як «зраду героїзму», насправді було формою більш зрілої, більш людяної мужності.

Так «послідовність появи Ахілла» в «Іліаді» розгортається як внутрішня драма взаємодії інстинкту й раціональності (Посейдон – Афіна), Аніми й Анімуса, Персони й Тіні, Его й Самості. Кожен епізод – це крок у психобіографії архетипу Героя честі, надлюдської майстерності й фатальної вразливості.

Спочатку Герой відкидає Логос і дипломатію як слабкість, потім гине від того, що здавалось йому негідним суперником, і, нарешті, у посмертному знанні визнає життя, навіть принижене й незначне, є вищою цінністю, ніж будь-яка героїчна Персона. Так Самість, яку ахіллівський архетип не зумів інтегрувати за життя, промовляє уже без маски – і цим завершує його психобіографію.

Ахілл як шлях Героя, воєнно-дипломатична фігура та носій фрагментованої Аніми

Шлях Ахілла у гомерівському епосі не є історією найсильнішого воїна, вона є архетипною моделлю граничної участі індивіда у війні, політичному порядку та долі спільноти. Він постає як Герой не в поміркованому, державницькому смислі, а як носій надлишкової сили, що завжди перевищує рамки функціональної користі. Тому його цінність для війни, воїнів, миру й поліса є водночас максимальною й небезпечною.

У війні Ахілл є тим, кого можна назвати екзистенційним каталізатором насильства. Його присутність підсилює і масштабує енергію війська – вона



перетворює війну з раціонального протистояння у священний драматичний простір, де кожен удар має тактичний, і головне – символічний сенс. Коли Ахілл виходить на поле бою, війна перестає бути справою стратегій і ресурсів, вона стає подією долі. Він незамінний для війська - не як командир, не як стратег, а як жива точка абсолюту, навколо якої кристалізується героїчна мотивація інших воїнів. У його присутності воюють інакше – не за перемогу, а за причетність до міфу, до історії події.

Проте ця ж надмірність сили визначає і його фундаментальну обмеженість як політичного суб'єкта. Поліс існує завдяки мірам, процедурам, відносинам, розподілу ролей та символічному перенесенню конфлікту у сферу слова й закону. Ахілл же живе у режимі винятку, а не норми. Він не може бути громадянином у повному смислі, оскільки його присутність завжди руйнує баланс. Поліс потребує його як захисника, але не може зробити його принципом власного устрою. У цьому – політична трагедія ахіллової фігури, держава, що спирається на надлюдську силу, неминуче стає її заручником.

Для воїнів Ахілл є не стільки начальником, скільки втіленням етичного абсолюту честі. Він не навчає дисципліні, але формує середовище, у якому воїн перестає бути просто солдатом і стає учасником великої гри життя і смерті. Його етика максимально редукована: честь або смерть, вірність або відмова, слава або небуття. Ця радикальна простота робить його харизматичним центром тяжіння, але водночас позбавляє здатності працювати з проміжними станами – з тривалими союзами, із суперечливими лояльностями, з повільною політичною логікою.

У цьому контексті постає парадокс - Ахілл як дипломат. Якщо розуміти дипломатію не як мистецтво угод, а як мистецтво впливу на конфліктне поле, то Ахілл є її особливим, крайнім типом. Його дипломатія не працює через слово – вона працює через відмову (як радикальне повідомлення союзникам), повернення у вигляді стихії (як ультимативний сигнал ворогам), гіперболізоване насильство (як форма нав'язування нових умов), жест милості після абсолютної перемоги (як акт пізнього, трагедійного примирення).

Це дипломатія межі, а не компромісу та співробітництва. Вона надзвичайно сильна у створенні психологічного зламу, у ламанні фронтів, у демонстрації абсолютної позиції. Але вона принципово нездатна до політичного завершення конфлікту. Ахілл не вміє домовлятися про мир – він вміє лише змінювати саму конфігурацію можливого через надлишок сили. Його дипломатія ефективна як шок, але безсила як тривалий порядок.

Битви й переговори в його житті є різними формами комунікації. Зі прибічниками він спілкується через присутність або відсутність, разом з ним система воює інакше, без нього система руйнується. З ворогами він комунікує через знищення або милість. З богами – лише опосередковано, через материнську фігуру Фетіди, тобто через Аніму. Ахілл не веде діалогу – він перепрошиває комунікативне поле війни самою своєю позицією, як і перепрошиває поле можливих смислів. Його битва є актом комунікації без мови. Його відмова є



мовою відсутності, мовою без тіла. Повернення Ахілла стає перформативним жестом, який радикально перебудовує всю систему конфлікту.

Герой Ахілл не переконує, не торгується, не шукає компромісу. Він створює такі умови, за яких компроміс або неможливий, або неминучий. Його дипломатія діє не в просторі аргументів, а в просторі меж: життя – смерть, честь – безчестя, присутність – катастрофа відсутності. Сильна сторона цієї моделі – абсолютна ясність позиції, тотальний психологічний тиск, швидкий злам ситуацій. Але він має і слабкість – це руйнування довіри, неможливість довготривалих союзів, ескалація без механізмів гальмування. Його прихід завжди покращує ситуацію війська і веде до радикального перелому війни. Його обмеження – це повна непридатність для політичного завершення конфлікту, яке він вважає негідною честі.

У цій структурі особливого значення набуває тема Аніми. На відміну від героїв, у яких Аніма інтегрується через шлюб, родину, побут, у психобіографії Ахілла вона розщеплена на кілька фрагментів, кожен із яких виконує власну «дипломатичну» функцію між його інстинктивною силою і людяністю.

Шлях Ахілла постає як архетип героїзму граничної інтенсивності, який має максимальну цінність для війни, надзвичайну харизму для воїнів, фатальну небезпеку для політичного порядку і принципову непридатність для тривалого миру. Його дипломатія – це дипломатія крайності, його комунікація – комунікація через присутність і смерть, його Аніма – множинна й травматична, а Самість – усвідомлена лише після загибелі. Ахілл залишається в культурі не як герой держави, а як герой війни і трагедії, у якому людство впізнає межу між силою, честю й неможливістю жити всередині цих категорій без руйнування самого життя, якщо не інтегровані Анімус, Аніма, Самість і Персона.

Архетип Ахілла віддзеркалює надсильнійшого, наймайстернішого і найбільшого воїна, він є втіленням граничної форми конфлікту між героїчною честю, політичним порядком і людською вразливістю. Його шлях – це не розвиток у напрямі соціальної зрілості, а рух до піку екзистенційної інтенсивності, у якому війна стає формою буття, дипломатія – формою відмови, а мир можливий лише як прозріння після катастрофи. У Ахілла як архетипа є своє значення, цінність для війни, для воїнів і для поліса. Розглянемо їх окремо.

Цінність Ахілла для війни

Для війни Ахілл є не один воїн серед інших, він є екзистенційним множником сили. Його присутність підвищує боєздатність – вона переводить війну в інший онтологічний регістр, де кожен удар стає не тактичним, а символічно-фатальним. Він уособлює той тип сили, який діє ще до фізичного контакту, ворог знає про його харізму, відчуває його енергію, страх, що паралізує, і захват, який примушує йти на загибель.

Ахілл є вищою формою «дипломатії через загрозу», він переговорює з ворогом ще до бою, створюючи таку асиметрію страху, за якої рішення ухвалюються не за столом переговорів, а на рівні підсвідомості. Проте ця ж сила

є небезпечною для самої логіки війни як інструменту політики, вона не знає міри, не здатна зупинятися, не може бути повністю керованою.

Цінність Ахілла для воїнів.

Для воїнів Ахілл є не командиром, а моральним абсолютом честі. Він не вибудовує дисципліну через наказ – він формує її через приклад граничної самопожертви й граничної вимогливості до самого себе. Його етика проста й безжальна, або абсолютна вірність честі, або повний вихід з гри.

Сила цієї позиції полягає у прозорості, воїн поруч з Ахіллом не сумнівається де добро і де зло з погляду героїчного кодексу. Але слабкість цієї ж позиції – в нездатності працювати з проміжними станами: страхом, втомою, суперечливими лояльностями, політичною доцільністю. Те, що підтримує армію в довгій війні, для Ахілла є ознакою слабкості.

Цінність і небезпека для поліса.

Для поліса Ахілл є захисником-винятком, але водночас і загрозою порядку. Поліс живе законом, процедурою, розподілом ролей, тоді як Ахілл живе винятком. Він потрібний у момент крайньої небезпеки, але він небезпечний як прецедент, держава, що спирається на одного надлюдського воїна, стає заручницею його афектів і має відповідати його кодексу честі. Цей кодекс честі лякає більшість політиків.

Тому конфлікт Ахілла з Агамемноном трансформується з особистої образи на кризу політичного порядку, герой честі відмовляється підкорятися логіці ієрархії, бо для нього єдиною легітимною владою є слава й правда сили.

Жінки й Патрокл як архетипи Аніми як внутрішня дипломатія Ахілла

Загалом, жінки в житті Ахілла не стають повноцінним полем інтеграції Аніми. Вони радше підкреслюють його роздвоєння між материнським фатумом, воїнським насильством і неможливістю прожити стабільну любовну історію. Аніма Ахілла не інтегрується в єдину стабільну форму. Вона проявляється фрагментами, кожен із яких здійснює власну «внутрішню дипломатію» між гнівом, честю й людяністю.

Фетіда – Аніма-Мати

Фетіда, мати Ахілла, - це первинна Аніма, океанічна, захисна, регресивна. Її архетип Великої Матері є турботою і опікою Героя. Вона – первинна жіноча фігура, що визначає образ жінки в несвідомому Ахілла, всесильна й безсила одночасно. Вона може впливати на Зевса, але не може відвернути смерть сина. Така Аніма дає відчуття обраності, одночасно сіє глибокий страх, оскільки ніхто не врятує від долі.

Вона не вчить Ахілла відповідальності, а домовляється зі світом замість нього. Її дипломатія є дипломатією опіки, вона забезпечує йому божественний захист, але водночас фіксує його у дитячій позиції, де доля переживається як щось зовнішнє, з чим не потрібно домовлятися особисто. Її дипломатія не змінює героя внутрішньо, а змінює баланс сил зовні. Її сила – в божественному захисті. Її слабкість – у фіксації Ахілла в дитячій позиції. Її межа – повна нездатність скасувати долю.

Фетіда проявляє себе як материнська інтерцесія. Інтерцессія (від латинського intercessio, що означає «втручання», «заступництво» або «посередництво») – це поняття про втручання від імені іншої сторони, як дипломатія відтермінування долі. Часто це характеристика матусь, які розчиняються в житті свого сина, як в океані. Фетіда втілює Аніму-Мати в її первинному, океанічному смислі. Її дипломатія – не психологічна і не політична, а сакрально-посередницька. Вона не переконує Ахілла змінити внутрішню позицію, не вступає з ним у діалог про міру чи відповідальність. Вона переносить переговори на вищий рівень – до Зевса і Гефеста, буквально «виносячи» конфлікт Героя зі сфери людського рішення у сферу божественного перерозподілу сил.



Ахілл, виявлений серед дочок Лікомеда, Пітер Пауль Рубенс та майстерня. 1630–1635. Museo Nacional del Prado, Мадрид. Сцена, де Одіссей і Діомед викривають Ахілла серед дочок Лікомеда перед його відправленням до Трої.

Рис.64.

Умовою успіху цієї моделі є інфантильна залежність Ахілла від материнського захисту та винятковий доступ Фетіди до олімпійської влади. Її

можливості максимальні у вертикалі, вона може змінювати баланс війни, випрошувати поразки або перемоги, дарувати надлюдську зброю, навіть тимчасово відсовувати смерть. Проте її обмеження фундаментальні, вона не змінює внутрішню структуру Героя й не може скасувати фатум – лише відтермінувати його прояв. Її переговорна технологія – це інтерцесія, сльоза як сакральний аргумент, апеляція до вищого закону, а не до свідомості суб'єкта.

Фетіда тому є найпотужнішою дипломаткою у зовнішньому світі й водночас найслабшою у справі внутрішньої трансформації Ахілла. Далі, нам не так багато нам відомо про Деїдамію.

Деїдамія як перше кохання

Деїдамія – це жінка, архетип першого еротичного досвіду, романтичного ідеалізованого кохання, прихована еротична Аніма Ахілла. На Скіросі Ахілл, переодягнений у жіноче вбрання, ховається серед дочок царя Лікомеда і має зв'язок із Деїдамією, від якої народжується його син, Неоптолем. Це період андрогінного, «прихованого» стану героя – він ще не повністю увійшов у світ війни. Деїдамія – Аніма раннього, «домашнього» еротичного досвіду, пов'язаного не з битвою, а з прихистком. Ця лінія створює ізольовану гілку долі роду, Неоптолем як носій фатуму, яка згодом повернеться в руйнуванні Трої.

Наступною серед жіночих архетипів є Брісеїда.

Брісеїда – Аніма-Полонянка.

Брісеїда (дав.-гр. Βρισηίς, буквально «донька Бріса», також відома під іменем Гіпподамія) виступає як архетип Перехідної Аніми - полонянки як дзеркала людяності. Брісеїда була принцесою міста Лірнесс (неподалік від Трої), дочкою жерця Бріса. Вона була одружена з царем Мінесом. Під час Троянської війни Ахілл захопив Лірнесс, убив її чоловіка, трьох братів та всю її родину, а її саму взяв у полон як найціннішій військовий трофей (герас – почесний дар, що підкреслює доблесть воїна). Деякі джерела вказують, що Ахілл ставився до неї з повагою, а Брісеїда, незважаючи на те, що він убив її сім'ю, закохалася в нього і сподівалася вийти за нього заміж після війни. Єдина розгорнута промова Брісеїди в «Іліаді» – це плач над тілом Патрокла, який був добрий до неї і обіцяв, що Ахілл зробить її своєю законною дружиною. Після загибелі Ахілла її доля в різних версіях міфів згадується по-різному. За однією з версій, її віддали як наложницю синові Ахілла – Неоптолему.

У «Іліаді» Брісеїда – полонянка, «нагорода», яку забирає Агамемнон і тим принижує Ахілла. Вона не всемогутня богиня-матір і не прихований еротичний об'єкт, а жінка-в-структурі-насильства. Її втрата болить Ахіллу як втрата «власності», і як приниження його здатності любити й захищати, як знецінення статусу Героя. Тут спрацьовує механізм нарцисичної травми, не те, що забрали «річ» або «людину», а те, що знецінили стосунок, в якому він переживав себе як люблячого й захищаючого.

Брісеїда як Аніма-Полонянка є травматичною, мовчазною, уразливою. Вона не говорить і не діє активно, але через неї Ахілл уперше доторкається до досвіду втрати не як втрати слави, а як втрати близької бажаної людини. Її



дипломатія – це дипломатія вразливості, яка працює не через аргументи, а через біль. Через Брісеїду Ахілл торкається досвіду вразливості й втрати. Вона не говорить – вона мовчки присутня як жива емпатія. Її «дипломатія» – це дипломатія болю, яка не аргументує, але підточує жорсткість. Її сила – пробудження співчуття, слабкість – повна беззахисність. Вона має можливість – зробити героя здатним до жалю. Межа такої дипломатії – абсолютна залежність від зовнішньої влади.

Брісеїда виступає як дипломатія мовчазної вразливості, позбавленої голосу своєї долі. Її дипломатія діє не через аргумент, а через сам факт страждання. Вона не веде переговори, не формулює позицій, не артикулює вимог. Її вплив через дипломатію безмовного болю, умовою її часткового успіху є наявність у Ахіллі ще не зруйнованої емпатійної здатності. Вона відкриває його до першого досвіду не честі й гніву, а втрати як екзистенційного болю, а не як військової поразки. Можливості Брісеїди обмежені сферою гуманізації, вона може зробити героя більш людяним, але не здатна впливати на його стратегічні рішення. У режимі нарцисичної травми й афекту помсти її модель перестає працювати повністю. Головні «технології переговорів» такої дипломатії – невербальний вплив, стратегія жертви, моральне дзеркало. Брісеїда тому й важлива, що вона утримує в Ахіллі залишок можливості співчуття – до того моменту, коли ця можливість остаточно руйнується. Але в архетипічному сюжеті мова не йде про її власну долю, вона є тригером міфічного сюжету, що запускає низку подій і наслідків.

Поліксена – Аніма-Смерті

Поліксену пов’язують з у пізнішою традицією, вона виступає як Аніма смерті. У деяких пізніх міфах Ахілл закохується в троянську принцесу Поліксену й гине, коли його вбивають біля храму. Смерть Ахілла не описана в «Іліаді» Гомера, але пізніші епічні поеми та легенди вказують, що це сталося біля Скейських воріт Трої, або, найчастіше, біля святилища чи храму Аполлона Тімбрейського, розташованого неподалік від міста. За пізніми легендами Ахілл був убитий у храмі під час або невдовзі після спроби одружитися з троянською царівною Поліксеною, сестрою Паріса та Гектора, що відбувалося як частина мирних переговорів. Тут Аніма стає провідницею в смерть. Це архетип танатичної Аніми, яка з’єднує кохання й смерть в одному акті. Ахілл йде не за славою воїна, а й за обіцянкою інтимності й миру («одруження», перемовини) – це приводить його до загибелі. У пізнішій традиції Поліксена постає як Аніма-Смерті, еротично-танатична фігура, яка поєднує спокусу й загибель, як форма чарівної межі, де любов і смерть збігаються. Тут дипломатія відбувається вже не між людьми, а між життям і смертю. Ахілл входить у пастку не через силу, а через довіру до образу жіночої близькості. Її дипломатія не у слові і не спрямована на збереження життя – вона спрямована на ініціацію переходу між світами. Через неї герой входить у пастку власної долі.

Тому Поліксена виступає як відплата, що має лімінальний, межовий характер. Після падіння Трої, Греки збираються відплисти, але з’являється тінь загиблого Ахілла. Вона вимагає жертви – Поліксени – на його могилі. Греки

погодилися і Поліксену привели на жертвоприношення. Вона не чинила опору, не просила пощади, сама відкрила груди для смертельного удару. Її приносить у жертву Неоптолем – син Ахілла. Ахілл уже мертвий, але він «з того боку» ініціює смерть Поліксени. Тут діє модель, у якій спокуса, краса й обіцянка любові стають формою м'якого входження у фатум.

Умовою ефективності цієї дипломатії є екзистенційна втома Героя на завершення війни та його готовність повірити в можливість любовного завершення конфлікту. Її можливості не політичні й не етичні, а ритуально-дольові - вона запускає фінальний сценарій, не змінюючи його результату. Її обмеження очевидні вона не працює проти холодної раціональності, не конвертується у мир, не зупиняє насильство – вона лише визначає форму смерті. Її переговорні технології – еротичне відволікання, принада, пастка довіри.



Двобій Ахілла з Гектором, Берлінський маляр. бл. 490–480 до н. е. Волютний кратер, аттичний червонофігурний вазопис. British Museum, Лондон. Кульмінаційний поєдинок героїв Троянської війни (Іліада, кн. XXII).

Рис.65.

Патрокл – Аніма-Двійник

Особливе місце у архетипічному сюжеті займає Патрокл – чоловіча Аніма, м'яка, гуманна частина Самості Ахілла, винесена в окрему постать, назовні.

Патрокл є його внутрішнім дипломатом, посередником між гнівом і милістю, між війною і співчуттям, між смертю і сенсом. Його загибель означає втрату друга і втрату внутрішнього регулятора, після чого Ахілл залишається сам на сам із чистою стихією Тіні.

У Патрокла, як співчутливої частини Самості Ахілла, дипломатія є внутрішньою, він утримує рівновагу між війною і жалем, між люттю і милістю. Його сила – у збереженні людяності Ахілла. Його слабкість – у надмірній вразливості. Його межа – загибель, яка вивільняє чисту стихію Тіні.

Патрокл як внутрішня Аніма-Двійник є єдиною фігурою, що втілює гуманістичну Аніму Ахілла. Це не зовнішня жінка, а жіночий принцип усередині Героя, здатність до співчуття, емпатії, морального утримування. Його дипломатія – внутрішня регуляція афекту, стримування гніву не страхом, а любов'ю. Умовою її ефективності є жива емоційна прив'язаність і спільність досвіду. Можливості цієї моделі найглибші, вона підтримує людяність Ахілла, зберігає його здатність до співчуття, не дозволяє Тіні повністю захопити психіку. Але її межа трагічна, вона не витримує зовнішнього фатального удару. Смерть Патрокла вивільняє чисту стихію руйнівного афекту й знищує останній внутрішній бар'єр. Його «технології переговорів» – емоційне дзеркало, замісне представництво, моральна інтерпозиція між героєм і його Тінню.

Афродіта як емпатійно-еротична дипломатія

Афродіта грає у цьому міфі другорядну але важливу роль. Афродіта є універсальною Анімою-Життям, архетипом тілесності, продовження, еротичної прив'язаності, чуттєвого захисту. Її дипломатія – емпатійно-еротична: вона не переконує розум і не стримує гнів, а створює купол захисту навколо життя як такого. Умовою її успіху є пріоритет тілесного буття над честю й славою. Вона рятує Енея, але програє перед Ахіллом. Її можливості – відтермінування смерті, пом'якшення удару, захист через любов. Її межа – абсолютна безсилість перед архетипом честі, що з'єднаний з Танатосом. Її технологія – тіло як аргумент, близькість як щит, чуттєвість як демобілізація насильства. В поєдинку з Ахіллом Афродіта зазнає поразки символічно: любов у його світі не може зупинити війну.

Матір-Земля і тілесно-дольова «дипломатія» смертності, Аніма вразливості супергероя.

Образ п'яти Ахілла як точки його вразливості є формою неперсоніфікованої Аніми-Тілесності. Це не жінка як персона, а жінка як земля, матерія, смертна основа життя. Її «дипломатія» не ведеться через слова, спокусу чи захист. Вона діє через удар у точку контакту з реальністю. Умовою її дії є повне заперечення тілесності самим Героєм. Тут відбувається остаточне припинення життя героя як міфу й повернення його до людської міри. Аніми Матері-Землі не впливає на свідомість, вона діє лише як онтологічна межа, переходи з буття в небуття. Її переговорна «технологія» – це руйнування ілюзії безсмертя через вразливу точку.

Уся жіноча дипломатія на шляху Ахілла – від Фетіди до Поліксени, від Брісеїди до Афродіти, від Матері-Землі до внутрішньої Аніми Патрокла – не

вибудовує миротворчої траєкторії. Вона відтерміновує долю (Фетіда, Афродіта), гуманізує війну (Брісеїда, Патрокл), або запускає фінальний перехід (Поліксена, п’ята).



Ахіллес, що перемагає Гектора, За Пітером Паулем Рубенсом, бл. 1724. Гравюра з серії History of Achilles. British Museum, Лондон. Кульмінаційний момент загибелі Гектора у двобої з Ахіллесом.

Рис.66.

Жодна з цих моделей не здатна інтегрувати в Ахіллі Афіну як внутрішню міру. Жіноча дипломатія не переводить його шлях у шлях миру, а лише надає війні екзистенційну глибину і форму долі. У підсумку жіночі архетипи на шляху Ахілла не є «переговорниками миру». Вони є архітекторами межі між життям, честю і смертю. І в цьому – їхня справжня, трагічна дипломатична сила.

Через усі ці постаті розгортається одна й та сама структура, Ахілл здатен на контакт із людяністю, але не здатен на її тривалу інтеграцію. Його Аніма



щоразу або захищає, або раниться, або веде до смерті, або гине поруч із ним. Жодна з цих форм не стає стабільною основою життя. Тому після його фізичної смерті Самість говорить уже без Персони – в Аїді, устами тіні Ахілла, яка визнає, що навіть найменш почесне життя серед живих цінніше за царювання над тінями.

Жоден дипломатичний тип не здатен інтегрувати Ахілла – усі або тимчасово стримують (Афіна), пом'якшують і захищають (Фетіда), переконують без успіху (Одіссей), або лише зупиняють уже після катастрофи (Пріам). Найефективніша дипломатія відносно архетипа Ахілла – не політична, а екзистенційна, це епізод з Пріамом. Вона працює не з честю, а з батьківською ідентифікацією і смертністю. Архетип Ахілла є «недипломатичним Героєм». Він не веде переговори, він примушує систему перебудовуватись через крайні стани.

Справжній «дипломат» його долі – не є людиною, а архетип і бог Межі – Аполлон, який спрямовує руку зі стрілою бити на відстані у вразливу «п'яту»). Там, де не подіяла жодна форма комунікації, подіяла онтологічна межа смерті.

Ахілл в міфі є архетипом, що завжди знаходиться на межі, це його доля, він знаходиться між війною і миром. Для миру Ахілл майже непридатний як діючий суб'єкт, бо мир потребує довготривалості, терплячості, політичної складності, прийняття незавершеності.

Для Ахілла ж прийнятною формою істини є або апогей, або небуття. Тому справжній смисл миру відкривається йому лише після смерті, у зустрічі з Одіссеєм у Аїді, там, де Персона героя розпадається, а Самість промовляє без маски, визнаючи перевагу навіть найскромнішого життя над царюванням над тінями.

Ахілл є героєм, чия абсолютна цінність для війни, воїнів і поліса водночас є його абсолютною межею для миру. Його дипломатія – це дипломатія крайності й апогею, а не прагнення миру. Його Аніма розірвана між Матір'ю, Полонянкою, Смертю та Другом-Двійником, і жодна з цих форм не встигає стати повною інтеграцією людяності. Тому шлях Ахілла є шляхом максимального напруження буття, у якому мир можливий лише як пізнє, посмертне прозріння.

Ахілл у грецькому психокосмі постає як архетип межі, як найінтенсивніший конфлікт Афіни й Посейдона – що є радикальною відмінністю його Шляху Героя.

Образ Ахілла в «Іліаді» є фігурою Героя-Майстерного Воїна і водночас Героя-Честі. Він нібито є психоаналітичним експериментом грецької культури над самою межею людського існування – межею між честю і життям, між інстинктом і мірою, між воїном і громадянином. У структурі грецького психокосму Ахілл виступає не як герой інтеграції, а як герой граничного загострення, той, у кому конфлікт архетипів не врівноважується, а доходить до максимальної напруги.

У Ахілла складні відносини з Афіною як архетип міри і Стратегії, він приймає її як зовнішній авторитет, але не приймає і інтегрує її у внутрішньому світі. Афіна у грецькому психокосмі уособлює логос форми, стратегічну свідомість, міру, ремесло війни, контроль над афектом. Це архетип не вибуху, а

структури, не люті, а спрямованості, не стихії, а поліса. У психоаналітичних категоріях Афіна є образом інтегрованого раціонального Анімуса, здатного втримувати імпульс у межах смислу.



Ахілл при дворі Лікомеда, сер. III ст. н. е. Реставрація авторів з використанням ШІ і оригінал (знизу ліворуч)
Мармуровий рельєф (фрагмент саркофага). Лувр, Париж. Сцена приховування Ахілла серед дочок Лікомеда на острові Скірос.

Рис.67.

Ахілл вступає у зв'язок з Афіною лише одного разу – у момент, коли вона фізично стримує його руку від убивства Агамемнона. Але ця зустріч має принципово зовнішній характер, Афіна для Ахілла не стає внутрішньою інстанцією свідомості, не перетворюється на його власну здатність до самоконтролю й стратегічної дистанції. Вона залишається екстреним голосом ззовні, а не сформованою структурою особистості.

Подальший шлях Ахілла не розгортається в логіці Афіни. Він не вчиться утримувати гнів у формі стратегії, не переводить афект у політичну дію, не інтегрує міру як цінність. Його честь не поєднується з тактикою – вона протиставляється їй. У цій точці формується його принципова відмінність від

більшості героїв грецької традиції. Ахілл відмовляється від Афіни як внутрішнього принципу, зберігаючи її лише як зовнішній заборонний знак.

Його відносини з Посейдоном також не є простими, Посейдон постає як архетип глибинної стихії і внутрішня тяжіння Ахілла. Але повне занурення Ахілла в стихію Посейдона робить з нього монстра, демона війни.

Посейдон у грецькому психокосмі постає як архетип доформальної сили, глибинного інстинкту, тектонічного зрушення, океанічної люті, що не знає міри. Це не сила поліса, а сила безодні, не стратегія, а вибух, не порядок, а зсув. Психоаналітичний профіль Ахілла безпосередньо співпадає з цією посейдонівською логікою. Його гнів – не тактичний, а стихійний, його помста – не раціональна, а океанічна, його рішення – не виведені з розрахунку, а виринають як катастрофічна хвиля. Він воює не як стратег, а як землетрус або цунамі серед людей.

При цьому Ахілл не є прямим втіленням Посейдона – він не бог і не хаотичний демон. Він є людською фігурою, всередині якої посейдонівський архетип прориває без посередництва Афіни. Його сила така руйнівна, тому що вона не врівноважена формою. Там, де інші герої поєднують інстинкт із мірою, Ахілл дозволяє інстинкту стати законом. Ахілл – це особливий шлях Героя в конфлікті Афіни й Посейдона в Троянській війні.

Троянська війна в гомерівському наративі на поверхні є конфліктом ріхних культур і міст, за поверхнею - й полем конфлікту богів як архетипів психіки. Афіна стоїть за ахейський лад, за організовану війну, за дисциплінований інтелект. Посейдон же втручається не як стратег, а як коректор глибинної історичної долі, рятуючи Енея, носія майбутнього.

Ахілл у цьому конфлікті займає парадоксальну позицію розриву. Він формально належить до боку Афіни, але психологічно діє за логікою Посейдона. Він слухається Афіни лише у формі разової заборони, але живе за імперативом стихії. У його постаті Афіна й Посейдон не синтезуються – вони розходяться у вигляді смертельної напруги, яка й визначає траєкторію його долі.

Остаточну крапку його життя ставить не Посейдон і не Афіна, а Аполлон – архетип міри смерті, холодної межі, яка відсікає надлишок стихії. Те, що не було прийнято як внутрішня міра, з’являється як зовнішня межа у формі смерті. Існує радикальна відмінність шляху Ахілла від шляху інших Героїв.

Шлях Ахілла з принципових підстав не збігається з траєкторіями інших ключових героїв грецького міфу. Персей є героєм чистої стратегії Афіни і доброї удачі, він дивиться в дзеркало, аби не зустрітися з жахом безпосередньо. Він перемагає, не даючи афекту торкнутися себе. Ахілл же дивиться на жах прямо – і дозволяє йому увійти в себе. Геракл проходить шлях інтеграції Тіні через спокуту, його лють очищується подвигами, його насильство структурується через провину. Ахілл же не очищує Тінь – він дозволяє їй царювати. Тесей є героєм інституційної перемоги над хаосом, лабіринт стає законом, чудовисько – підставою для державності. Ахілл же принципово залишається поза інституцією, необхідний для поліса лише як виняток.



Оплакування Ахілла, сер. VI ст. до н. е.
Гідрія, коринфський чорнофігурний вазопис. Лувр, Париж.
Тетіда і нерейди оплакують загиблого Ахілла після подій Троянської війни.

Рис.68.

Одіссей уособлює героя Афіни у чистому вигляді, дипломатія, затримка, виживання, відстрочка смерті. Там, де Одіссей відкладає загибель, Ахілл іде їй назустріч. Діомед навіть у битвах з богами зберігає холодну ясність і контроль. Ахілл же в момент найбільшої сили втрачає контроль. Беллерофонт гине від гібрису – бажання стати богом. Ахілл не прагне стати богом, але прагне жити так, ніби житиме лише як міф.

Таким чином, усі інші герої в тій чи іншій формі проходять шлях від стихії до форми, тоді як Ахілл проходить шлях від можливості форми до добровільно прийнятої стихії. У структурі грецького психокосму Ахілл є архетипом межі, а не архетипом інтеграції. Він уособлює не перехід від хаосу до закону, а максимальну інтенсифікацію одного полюса психіки – афекту честі, гніву, смертельної вірності вибору.

Архетип Спадщини Ахілла – його син Неоптолем (Пірр).

У строгому міфічному «канонічному» смислі антично-грецької традиції Ахілл має одного сина. Неоптолем (Пірр) – син Ахілла і царівни Деїдамії з Скіроса. Неоптолем послідовно називається «сином Ахілла й Деїдамії, вихованим при дворі Лікомеда на Скіросі, який прибуває до Трої вже після смерті батька. Інші «діти» в деяких пізніх або місцевих версіях радше належать до розгалуження роду Неоптолема (царі Епіру, молоські династії тощо), ніж до

прямої лінії сім'ї Ахілла. Отже, коли ми говоримо про «родову лінію Ахілла» в аналітико-психологічному смислі, то йдеться насамперед про Неоптолема як єдиного міфологічно стабільного сина й носія спадку батька. Психобіографію Неоптолема можливо позначити як кристалізацію батьківської Тіні.

Епічний цикл (особливо втрачена «Кіпрія») та пізніші джерела описують епізод переховування Ахілла на Скіросі, де, перевдягнений у дівчину, він живе при дворі Лікомеда. Він зачинає сина від Деїдамії «Звичайне життя протилежить героїчному, а приватне/нормальне життя, включаючи шлюб і сімейне життя, подається як спокуса для героя перед прийняттям смерті (див. також нижче); в *«Іліаді»* Ахіллес відмовляється від неможливого приватного життя, погоджувавшись повернутися на поле бою; як відмова від буття в *Іліаді* (*Іліада*, 19.328–333). Він, здається, відмовився від можливості побачити сина знову задовго до смерті Патрокла, коли вперше погодився поїхати до Трої і померти там: надзвичайно важливо, що Ахіллес одночасно згадує Неоптолема і свій болісний життєвий вибір (війну); прощання з сином символізує перше прийняття долі Ахіллесом і відмову від особистого життя, тому важливо, що це згадується у важливій книзі 19 *«Іліади»*, коли герой повертається на поле бою. Автор вважає, що коли Одіссей викрив Ахілла серед жінок, в той час Неоптолему мало бути 7-8 років, оскільки він на останньому році Троянської війни там з'являється 18 річним (Verzina, 2014).

Сюжет про народження Неоптолема – це міф переховування Ахілла на острові Скірос. Цей міф є одним із найвідоміших епізодів його юності, який передує його участі в Троянській війні. Цей міф підкреслює дві ключові теми: неминучість долі та вимушене дорослішання героя. У циклічній історії його ранніх років відмова від юнацького шлюбу з Дейдамеєю для Ахілла означає «болісну втрату (невинності, знайомої ідентичності), що супроводжує процес зрілого протистояння з реальним життям» (Sowa, 2005, p.96).

Неминучість долі відоме як пророцтво про те, що Ахілл може прожити довге, спокійне, але безславне життя, або ж він загине молодим під Троєю, але здобуде вічну славу. Фетіда, як мати, прагнула захистити сина від загибелі. Вона вже намагалася зробити його невразливим, занурюючи в священні води Стікса (утримуючи за п'яту), але цього було недостатньо. Так ось вона вирішила приховати Ахілла «від призова». Коли ахейські (грецькі) вожді почали збирати війська для походу на Трою, вони згадали пророцтво іншого віщуна, Калхаса, який сказав, що Трою неможливо взяти без участі Ахілла. Одіссей та інші герої вирушили на його пошуки. Щоб приховати сина від призову і, зрештою, від його фатальної долі, Фетіда розробила план. Вона відправила Ахілла на віддалений острів Скірос до двору царя Лікомеда. Щоб Ахілла не впізнали серед царської челяді, його перевдягли в одяг дівчини. Йому дали жіноче ім'я – найчастіше згадують Пірра, що означає «вогняна», «руда», ймовірно, через колір його волосся. Ахілл (як Пірра) жив серед дочок Лікомеда. Він мав зв'язок з однією з них, Деїдамією, і від цього зв'язку у нього народився син Неоптолем (Пірр), який пізніше також брав участь у війні.

Таблиця 3.21 – Дипломатії та «дипломати» на шляху Ахілла

№	Дипломат / Посередник	Тип дипломатії	Кого представляє	Мета впливу	Психоаналітичний архетип	Результат	Сила моделі	Слабкість і межі
1	Афіна	Стримувальна, раціональна	Закон, міру, поліс	Зупинити афективне вбивство Агамемнона	Інтегрований Анімус, Логос	Тимчасове стримування	Миттєвий контроль афекту	Не стає внутрішньою функцією Ахілла
2	Фетіда	Материнсько-посередницька	Особисту долю Ахілла	Випросити божественну підтримку	Аніма-Мати	Посилення троянців, кування щита	Абсолютний доступ до богів	Фіксує інфантильну позицію
3	Одіссей	Раціонально-переконувальна	Поліс, коаліцію	Повернути Ахілла до війни	Афінівський Анімус	Провал	Системність, логіка, аргумент	Не працює з нарцисичною травмою
4	Аякс	Силова мовчазна	Воїнське братство	Апеляція до честі без слів	Тіньовий двійник	Частковий емоційний вплив	Пряма мужність	Не володіє мовою смислів
5	Фенікс	Виховно-батьківська	Традицію, Пелея	Активувати моральний закон	Архетип Батька	Неінтегрований	Моральна глибина	Ахілл ще не має внутрішнього Батька
6	Патрокл	Внутрішня медіація	Гуманну Самість	Усунути Ахілла без втрати честі	Аніма-Двійник	Катастрофічна поразка	Збереження людяності	Надмірна жертовність
7	Посейдон	Дольово-коригувальна	Історичну тривалість	Урятувати Енея	Архетип Глибинного Часу	Успіх (Еней врятований)	Захист майбутнього	Не впливає на Ахілла безпосередньо
8	Афродіта	Емпатійно-еротична	Життя, любов	Захистити Енея	Поранена Аніма	Частковий успіх	Збереження життя	Безсила перед чистою силою
9	Пріам	Екзистенційно-батьківська	Батьківство, скорботу	Повернути тіло Гектора	Архетип Старого Батька	Повний успіх	Абсолютна емпатія	Працює лише після катастрофи

10	Аполлон	Фатально-завершальна	Закон міри	Завершити шлях Ахілла	Самість як Межа	Смерть Ахілла	Непорушність долі	Не залишає простору для корекції

Таблиця 3.22 – Жінки Ахілла як архетипи Аніми та моделі дипломатії

Жінка / архетип	Модель дипломатії	Психологічний архетип	Чому це важливо Герою?
Фетіда	Материнсько-божественна дипломатія: не переконує Ахілла змінитися, а домовляється зі світом замість нього (через Зевса, Гефеста)	Аніма-Мати (Регресивна, океанічна): захист, злиття, уникнення відповідальності	Закріплює віру Ахілла у власну винятковість і безкарність; формує залежність від зовнішнього «покрову» замість внутрішньої міри
Брісеїда	Дипломатія вразливості: не говорить, а діє своєю беззахисністю та стражданням	Аніма-Полонянка (Травматична): біль, емпатія, залежність	Через її втрату Ахілл уперше переживає втрату не як поразку, а як людський біль, що є передумовою його емпатії
Поліксена	Еротично-танатична дипломатія: принада як пастка переходу між життям і смертю	Аніма-Смерті (Фатальна, ініціаційна)	Дає Ахіллові ілюзію любовного завершення війни, але фактично веде його до реалізації фатуму
Афродіта	Емпатійно-еротична дипломатія: захищає через купол любові й чуттєвості	Універсальна Аніма-Життя: сексуальність, тілесність, продовження роду	Її поразка перед Ахіллом символізує: у ньому любов не здатна зупинити війну
Образ Матері-Землі (неперсоніфікований)	Тілесно-дольова дипломатія: через п’яту як точку контакту з землею	Архетип Смертної Аніми	Вказує Ахіллу, що навіть надлюдський герой залишається тілесно вразливим
Патрокл як «внутрішня жіноча частина»	Внутрішня гуманістична дипломатія: стримує гнів через співчуття	Аніма-Двійник (чоловіча Аніма): ніжність, емпатія, емоційна регуляція	Його смерть вивільняє чисту Тінь Ахілла; до цього моменту Патрокл зберігає в ньому людяність

Таблиця 3.23 – Архетипи (жінка) та їхня дипломатія на шляху Ахілла

Архетип (жінка)	Модель дипломатії	Умови успіху	Можливості (діапазон дії)	Обмеження (коли не працює)	Ключові технології переговорів
Фетіда – Аніма-Мати	Материнсько-посередницька дипломатія: вона	Залежність Ахілла від материнського захисту; доступ	Божественний рівень впливу; зміна балансу війни; забезпечення	Не здатна змінити внутрішню позицію Ахілла; не скасовує	Апеляція до вищої інстанції; інтерцесія; сльоза як політичний

	домовляється зі світом замість Героя	Фетіди до Зевса й Гефеста	зброї, захисту, відтермінування смерті	долю; не працює після моменту фатального вибору	аргумент; сакральний тиск
Брісеїда – Аніма-Полонянка	Дипломатія вразливості й мовчазного страждання	Наявність у Героя ще не зруйнованої емпатії; контакт через втрату	Пробудження жалю; гуманізація воїна; тимчасове зниження рівня жорстокості	Повністю безсила перед нарцисичною травмою; не діє в режимі афекту помсти	Невербальний вплив; моральне дзеркало; стратегія жертви
Поліксена – Аніма-Смерті	Еротично-танатична дипломатія: спокуса як шлях до фатуму	Афективна втома Героя; відкритість до ілюзії любові після війни	Запуск фінального сценарію долі; ініціювання переходу між життям і смертю	Не працює проти холодної раціональності; не змінює результату, лише форму смерті	Спокуса; принада; еротичне відволікання; пастка емоцій
Афродіта – Універсальна Аніма-Життя	Емпатійно-еротична дипломатія: захист через тілесність, любов і ніжність	Перевага життя над честю; наявність у суб'єкта цінності тілесного буття	Збереження життя (як у випадку Енея); пом'якшення насильства; відтермінування смерті	Безсила проти тотального героїчного гніву; програє архетипу честі й Танатосу	Тіло як аргумент; купол любові; емоційна демобілізація
Матір-Земля (образ п'яти) – Аніма-Тілесність	Тілесно-дольова «дипломатія»: нагадування про смертність	Контакт Героя з власною тілесною обмеженістю	Припинення героїчного абсолютизму; повернення в людську міру	Не працює, доки Герой заперечує тілесність; діє лише через смерть	Удар у вразливу точку; демонтаж ілюзії безсмертя
Патрокл як внутрішня Аніма-Двійник	Внутрішня гуманістична дипломатія: стримування гніву зсередини	Жива емоційна прив'язаність; ще не знищена Самість	Регуляція афекту; збереження людяності; опосередковане повернення до спільноти	Повністю зникає після смерті Патрокла; не витримує зовнішнього фатального удару	Емоційне дзеркало; замісне представництво; моральна інтерпозиція



Ахейці на чолі з хитромудрим Одіссеєм (часто в супроводі Діомеда або Нестора або Фенікса) зрештою дізналися, де переховується Ахілл. Вони прибули на Скірос, але цар Лікомед заперечував присутність героя.

Тоді Одіссей вдався до хитрощів, щоб викрити Ахілла. Одіссей, переодягнений у купця, приніс до палацу скриню з різними товарами: вишуканими тканинами, прикрасами, дзеркалами, а також – зброєю (меч, спис, щит). Усі дівчата Лікомеда кинулися розглядати коштовності та прикраси. Лише одна «дівчина», а це був Ахілл, що проявив інтерес до зброї. Фінальним тестом, або альтернативною перевіркою була інша хитрість Одіссея. Герой Ітаки наказав своїм супутникам раптово засурмити в бойову трубу і забрязкати зброєю, імітуючи напад. Усі дівчата в паніці розбіглися, а Ахілл інстинктивно схопив зброю і зайняв бойову позицію, видавши себе. Таким чином, Ахілла було викрито. Він не опирався, адже слава воїна була для нього важливішою за довге життя. Він приєднався до грецького війська і вирушив під Трою, де й зустрів свою долю.

Сам Неоптолем, який пізніше мав прозвіско Пірр – «рудий, вогненний», отримує ім’я «новий воїн» (Neo - ptolemos), що прямо маркує його як продовження воєнної функції Ахілла.

За низкою джерел (епічний цикл, «Мала Іліада», «Іліу персіс», пізніші компіляції,), греки отримують пророцтво, що Трою зможуть узяти лише за участі сина Ахілла, і Одіссей із Феніксом привозять Неоптолема до війська.

Тут він проявляє себе як надзвичайно жорстокий і ефективний воїн. Він бере участь у вирішальних боях, під час штурму Трої вбиває царя Пріама біля вівтаря Зевса, що джерела підкреслюють як акт святотатства і крайньої жорстокості. У низці версій він причетний до вбивства Астіанакса, сина Гектора (скидання з мурів), хоч трагіки (Евріпід) іноді цю деталь пом’якшують. (Euripides, 2012)

Як пише Рут Скодел (Ruth Scodel) у Вступі до Евріпіда «Андромаха, Гекуба, троянські жінки»: «У цьому випадку Андромаха розповідає, як вона бачила, як її чоловіка Гектора вбили, а сина Астіанакса скинули з веж Трої (але, очевидно, не Неоптолемом). Потім її повернули до Фтії (де живе Неоптолем, хоча його дід Пелей продовжує правити) як наложницю Неоптолема, і вона народила йому сина. Потім Неоптолем одружився з Герміоною, дочкою Єлени Троянської та царя Менелая Спарти, але шлюб не був щасливим чи плідним. Хоча Андромаха каже, що її сексуальні стосунки з Неоптолемом закінчилися, Герміона вважає, що Андромаха використала магію, щоб зробити її безплідною та непривабливою для чоловіка. Неоптолем вирушив до Дельф, щоб вибачитися за свою попередню скаргу на Аполлона за вбивство Ахіллеса (ця друга подорож та її мотив, ймовірно, є вигадкою Евріпіда)» (Euripides, 2012, p.xiii).

Сучасні дослідники підкреслюють, що в образі Неоптолема сакральна межа, яку Ахілл не переступив у сцені з Пріамом, порушується вдруге і вже без каяття. «Таким чином, оскільки благання Пріама та зв'язки ξενία (сакральної гостинності) між Пріамом та Ахіллесом не пов'язують троянців та ахейців на

міжобщинному рівні, а лише Пріама та Ахіллеса на міжособистісному рівні, проте, впливаючи на хід війни, вони можуть лише натякати на певну спільноту, яка залишається нерозвиненою. Вона залишається нерозвиненою, оскільки після перемир'я ахейці та троянці продовжуватимуть боротьбу, і глядачі, знаючи традицію, добре знають, що війна призведе до повного знищення Трої, а також до вбивства Пріама над вівтарем Зевса сином Ахіллеса (Неоптолемом), осквернення святилищ та вбивства Астіанакса» (Pesmatzoglou, 2020, p.174).

Після падіння Трої у Евріпід «Гекуба» зображена сцену, де тінь Ахілла з'являється над своєю могилою й вимагає принесення в жертву Поліксени, молодшої доньки Пріама й Гекуби. Неоптолем, як син, виконує це жертвоприношення (Euripides, 2015).

Античні та сучасні коментатори фіксують, що Поліксена приноситься в жертву на могилі Ахілла. Виконавцем виступає Неоптолем. Ця сцена має чітко ритуальний характер і «місток» між війною і поверненням греків додому (жертва – для забезпечення щасливого відплиття, умиротворення тіні Ахілла) (Euripides, 2015, p.16). Після Трої Неоптолем отримує в полон Андромаху, оселяється в Епірі, стає родоначальником молоських царів (лінії, з якою пізніше буде пов'язувати себе Пірр Епірський). Його смерть у Дельфах – він убитий Орестом або жерцем Аполлона, ця подія інтерпретується античними авторами як відплата за святотатства під час падіння Трої, за убивство Пріама біля вівтаря та інші надмірні жорстокості.

Отже, традиція фіксує за Неоптолемом екстремальну жорстокість, пов'язану з кульмінацією війни, участь у ритуальній жертві Поліксени на могилі Ахілла, подальшу політичну інституалізацію (династія в Епірі). Він є архетипом продовження родового фатуму батька Ахілла і архетипом Воїна, що переступає межу. Тому як архетип спадщини Ахілла, його син, Неоптолем, стає незавершеної Тіні батька, «екстерналізованою Тінню» Ахілла.

Контраст Ахілл і Неоптолема полягає в тому, що Ахілл – це архетип Героя на межі, а Неоптолем – архетип Героя, що переступає межу. Ахілл, попри свою лють, приймає Пріама, плаче з ним, віддає тіло Гектора й вступає у тимчасове перемир'я, і тут з'являється «можливість наднідивідуальної спільноти» людей, що перебувають в ситуації втрати Ахілла в наслідок загибелі Патрокла, Пріама, що втратив сина. Це зв'язок перемир'я проростає з емпатії і ксенії, гостинності між ворогами. Син Ахілла вбиває Пріама на вівтарі, порушуючи освячений простір, – тобто, якщо батько частково долає свою Тінь, то син уже діє по той бік цієї межі. Неоптолем, як архетип Спадщини стає більш жорстоким, в ньому активується те, що Ахілл частково зупинив у сцені з Пріамом.

У ритуалі вбивства Поліксени як Аніми Фатальної смерті і «еротично-танатичного переходу» – він заперечує еротичну складову – його цікавить сам перехід і помста, як смерть, як Танатос. Антична й сучасна дослідницька традиція розглядає сцену жертви Поліксени як вищу форму «героїчної» жіночої смерті, де вона йде на страту гідно, свідомо, інколи – «як воїн». «у Гекубі, хоча Поліксена діє з чоловічою самовизначеністю, це дає місце для фіксації посланця

на її красі як еротичному видовищі, яке має спостерігати грецька армія. Таким чином,вплив трагедії зберігся на способах, якими стародавні розмірковували та конструювали свої моральні та релігійні ідеали» (Friesen, 2016, p.645).

Евріпід та пізніші автори наголошують: ця жертва потрібна, щоб умиротворити тінь Ахілла й забезпечити повернення греків. Але тінь Ахілла – це Анімус Неоптолема, який проявляє надмірну жорстокість і втрачає архетип Героя-Честі батька. Для Неоптолема помста Поліксені і її загибель є танатичною дипломатією переходу як мосту між війною і поверненням до дому, між світом живих і світом героя-мерця.

Ахілл як межовий герой: психіка честі, антиполісний радикал і трагедія приниження.

Шлях Ахілла як архетипічний сюжет є радикальним експериментом античної культури над граничними формами людської суб'єктності. Це експеримент над тим, що стається з людиною, коли честь стає вищою за життя, афект – вищим за міру, а індивідуальна слава – вищою за спільне благо. У цьому смислі Ахілл не стільки персонаж епосу, скільки антропологічна модель екстремуму. Підсумуємо аналітико-психологічний смисл архетипу Героя-Війни – Ахілла.

По-перше, *це герой без інтегрованої Самості*. Психічна структура Ахілла вибудовується не як шлях інтеграції, а як траєкторія максимального загострення одного домінантного полюса. Його Персона – «найкращий з ахейців», абсолют військової досконалості – не врівноважується внутрішньою роботою з Тінню. Навпаки, Тінь має вибухову формі гніву, деструктивного афекту, несамовитої помсти, це не вдається інтегрувати і цей розрив послідовно посилюється і зрештою підпорядковує собі всю психіку.

Аніма в Ахілла не знаходить стабільного образу в жіночих фігурах зовнішнього світу. Вона реально функціонує лише у формі Патрокла – внутрішнього двійника, носія емпатії, ніжності, морального стримування. Смерть Патрокла є сюжетна катастрофа, руйнування останнього внутрішнього регулятора афекту. Після цього Ахілл стає не людиною, яка переживає гнів, а самим гнівом як стихією. Самість у цьому психічному ландшафті не формується як синтетичний центр. Вона проявляється лише у вигляді короткочасного прориву – в нічній зустрічі з Пріамом, коли образ старого батька примушує Ахілла вперше побачити універсальність страждання. Але цей прорив запізнілий, він не стає новим способом життя, а лише миттєвим екзистенційним просвітленням перед смертю.

Отже, аналітико-психологічний смисл шляху Ахілла полягає не в становленні зрілої Самості, а в демонстрації того, що відбувається з людиною, коли пікова сила досягається раніше, ніж формується внутрішня міра. Це модель Героя, який стає заручником власної досконалості.

По-друге, *архетип Ахілла є антиполісним радикалом*.

У політичному вимірі Ахілл постає як принципово антиполісний герой. Його конфлікт з Агамемноном є не особистою сваркою, а зіткненням двох

несумісних логік. З одного боку, логіки інституційної влади, що ґрунтується на ієрархії, розподілі, підпорядкуванні приватного загальному. Це в обличчі Агамемнона є в крайній автократичній формі, який звик використовувати інституційну сили для досягнення бажаного. І логіки індивідуального абсолюту честі, який не визнає нічого вищого за себе, як руки сили і честі.

Ахілл потрібен полісу як військовий абсолют, але поліс як система компромісів, норм і процедур є для нього внутрішньо неприйнятним. Коли він відмовляється від участі в бою, спільнота формально продовжує існувати, але втрачає стратегічну ефективність. Коли він повертається, поліс здобуває перемогу, але ціною етичної деградації і культу крайнього насильства.

Тут розкривається фундаментальний політичний урок «Іліади» - чистий герой честі не може бути підвалиною державності. Поліс будується не на пікових станах, а на мірі, процедурі, взаємному обмеженні. Історична еволюція грецької політичної уяви піде не за ахілловою, а за одиссеєво-тесейською лінією, де переважають стратегія, хитрість, інституція, договір.

По-третє, архетип Ахілла має абсолютизований етичний смисл, честь як абсолют і її катастрофічне приниження. Тут формується лінія справедливого насилля над автократичною державою, що втратила міру. Що виникає у всіх сюжетах протистояння людей честі проти криміналізованої, за межею справедливості, держави, що експлуатує силу інституцій для автократії. І екстремальна готовність Героя честі бути на межі дає шанс відновлення справедливості. Етика Ахілла є радикальною етикою честі. Для нього честь – це знак рівності до самого існування, втрата честі є онтологічним знищенням, приниження гірше за фізичну смерть., а яскраве життя честі важливіше за довге життя.

Епізод із Брісеїдою демонструє не приватну образу а символічну кастрацію статусу, є публічною демонстрацією того, що герой є замінним. Для психіки ахіллового типу це історія не про соціальний конфлікт, а про удар по самому фундаменту Я. У відповідь запускається не компроміс, а катастрофічна стратегія: «Якщо мою честь заперечують – нехай програє весь світ». Вибір між довгим життям без слави й коротким життям зі смертною славою є тут не романтичною дилемою, а жорсткою логікою максималізму честі. Ахілл є прямим і послідовним, якщо життя не гарантує честі, воно втрачає цінність. У цьому полягає його велич і його трагедія водночас. Етика честі в ахілловому варіанті демонструє свою крайню межу, коли честь стає вищою за життя, вона неминуче починає вимагати щораз нових жертв – спочатку ворогів, потім друзів (Патрокла), а зрештою й самого носія цієї честі. Але проявлена крайність є драйвером війни за справедливість і за перемогу, яку набути в троянській війні без Ахілла неможливо.

У троянській війні важливим є порівняльний фокус – головних Героїв, на наш погляд, це Ахілл, Гектор, Одіссей.

У цій структурі показово співвідноситься три типи воїнської етики:



1) Гектор уособлює полісну етику обов’язку, він воює не за славу, а за місто, родину, історичну тяглість.

2) Одіссей репрезентує етику збереження життя й стратегічного виживання, де честь не руйнує можливість повернення.

3) Ахілл же втілює етику героїчного піку, яка не знає післяслів’я, не будує спадковості, не здатна до тривалості.

У фіналі епічної традиції Одіссей повертається додому, Гектор залишається в пам’яті Трої як захисник, а Ахілл – як величний, Герой-Війни, як людина спалаху катастрофи ворогів.

Аналітико-психологічно Ахілл демонструє архетип людини, яка не встигає вибудувати внутрішній центр до моменту досягнення пікової сили. Полісно він уособлює героя, життєво необхідного для війни, але небезпечного для держави. Етично він репрезентує честь, доведену до такого абсолюту, що вона починає працювати як механізм самознищення. У цьому і полягає глибинний смисл ахіллового міфу для європейської культури - він окреслює межу героїзму, ту точку, де герой перестає бути опорою порядку і стає його загрозою. Ахілл потрібен світові для того, щоб ця межа була назавжди побачена і більше не могла бути невинно обожненою. Разом з тим, Ахілл є архетипом Воїна-Честі як можливості перемоги у справедливій війні.

У статті «Achilles revolutionary?» Дж. Клей (J. S. Clay) показує «революційність» позиції Ахілла, що сцена з пісні I (виступ Ахілла проти Агамемнона) є безпрецедентною для гомерівського світу. Тут відбувається те, чого не дозволяє жодна традиційна модель героїчної ієрархії, індивідуальний воїн публічно кидає виклик верховному воєначальнику як політичному інституту. Революційність полягає не в емоціях, а в самому факті розриву нормативної вертикалі. Агамемнон уособлює розподільчу владу (нагорода, честі, статус). Ахілл руйнує логіку, честь більше не гарантована через інституцію – вона стає абсолютно особистою (Clay, 2022).

Це радикально - у традиційній героїчній культурі герой формується через визнання вождем, у Ахілла ж виникає модель, за якою вождь більше не є джерелом легітимності честі. Саме це Клей і називає «революційним» - Ахілл вперше від’єднує героїчну суб’єктність від політичної влади.

Не менш радикальним підходом є дослідження М. Маррен, який інтерпретує Ахілла як внутрішнього критика воєнної ідеології самої «Іліади». Цей сюжет на його думку є внутрішньою критикою мілітаристського етосу, йдеться не про пацифізм, а про те, що Ахілл є абсолютом військової досконалості але водночас демонструє катастрофічну ціну цієї досконалості. Для М. Маррена Ахілл – це герой, чия поведінка логічно доводить мілітаристський етос до абсурду і морального банкрутства.

Він показує, що війна руйнує як ворога, так і самого носія «ідеальної» воїнської честі.



Для автора сцени загибелі Патрокла, наруги над тілом Гектора, і зустрічі з Пріамо - утворюють ланцюг внутрішнього викриття воєнної логіки, «слави через насильство» завершується абсолютним руйнуванням людяності.

Отже, Ахілл є не банальною «машиною війни», а фігурою самодеструкції воєнної ідеології зсередини.

У аналітико психологічному фокусі Персона Ахілла, як «найкращого з ахейців», стає нормативним образом воїна-ідеала. Агамемнон намагається трактувати цю Персону як службову функцію системи. Революція Ахілла в тому, що він відмовляється бути Персоною інституції і проголошує право на Персону як суверенне Я.

Це перший у європейському епосі жест – не втому, що не «служу, оскільки я герой», а в тому, що «я герой, але я не ваша функція».

Агамемнон у психоаналітичному сенсі – це зовнішній Анімус влади (закон, наказ, примус), що не має етики та емпатії. Ахілл же здійснює відокремлення внутрішнього Анімуса. Він більше не визнає політичну вертикаль як джерело смислу, він переносить закон у власну суб'єктивність.

Але тут і трагедія його Анімус не стає Афіною (логос, міра), він стає абсолютом честі, не врівноваженим розумом. Революція відбулася, але інтеграції не сталося.

Аніма Героя Ахілла проходить від живої гуманності до катастрофи. Сам Ахілл приховується матерью серед дівчат, коли він став символом війни – ще була жива внутрішня Аніма, Патрокл. Після смерті Патрокла Ахілл ще здатен стримуватися, а його революційна позиція ще не стає тотально руйнівною. Цей механізм особливо виразно відкривається через динаміку Аніми. Поки жива внутрішня Аніма Ахілла – Патрокл – герой ще здатен на стримування, на емпатію, на відкладену агресію. Але смерть Патрокла означає остаточне руйнування внутрішнього гуманістичного посередника. Після цього революція честі переходить у стадію тотальної Тіні, війна більше не є засобом, вона стає самодостатнім процесом руйнування. Тут Ахілл уже не критикує війну – він перетворюється на її найстрашніший доказ, на живе викриття того, що відбувається, коли честь стає вищою за життя.

Смерть Патрокла означає зникнення внутрішнього медіатора, перехід революції честі в чисту деструктивність. Тут його критика війни стає тілесною - він вже не «критикує» війну – він перетворюється на її найстрашніший доказ.

Сцена з Пріамом – єдина мить Самості, під час якої герой бачить себе як людину, бачить батька, бачить спільну смертність, людську спільність у втратах.

Це психологічно момент потенційної інтеграції революції в гуманістичну форму.

Але він не повертає його до поліса, не створює нову етику, лише олюднює фінал.

Тобто Самість з'являється надто пізно.

Ахілл не «вибирає» свою позицію, він реалізує родову програму героїчного радикалізму. Його етична революційність не випадковий бунт, а фатальна



реалізація сценарію «честь або знищення» продовження родового сценарію батька, який після вбивства брата шукав етики справедливості, у Ахілла вбивство друга, духовного брата, побратима веде к стихії вбивства як помсти за несправедливість, що буде продовжено у Неоптолема – помста через крайню форму насилля і смерті як повернення до дому.

Це пояснює, чому компроміс для нього психологічно неможливий, честь може відстоюватися і через регрес, лють і самознищення, які складаються в єдиний ланцюг. У ескалації насилля Фрідріха Глазла – це етап «разом у прірву». Але всі етапи ескалації Ахілл проходить миттєво як цунамі.

Революційність Ахілла полягає в тому, що він уперше в героїчній традиції відриває честь від інституції, Персону – від поліса, Анімус – від владної вертикалі.

Але, не інтегрувавши Афіну як міру, він перетворює цей революційний жест не на нову етику, а на абсолют афекту честі, який зрештою викриває воєнний етос як механізм саморуйнування.

Він має значення політичного й антропологічного зламу, герой уперше в епосі проголошує, що його честь не походить від інституції, не є даром влади, не є функцією розподілу трофеїв. Вона належить йому як онтологічна власність суб'єкта.

У цьому й полягає історична «революційність» позиції Ахілла, яку відкрив Дж. Клей . У традиційній героїчній культурі воїн існує як визнана роль: Персона формується через рішення вождя, через розподіл нагород, через інституційне підтвердження. Ахілл же руйнує цей механізм: він демонструє, що Персона може бути від'єднана від політичної вертикалі і поставлена в радикально автономну позицію. Це перший у європейському епосі жест, у якому індивідуальне Я постає вищим за сакралізовану владу.

Проте цей революційний злам не веде до нової гармонійної етики. Психоаналітично він означає не інтеграцію, а розрив між Персоною і внутрішнім законом. Зовнішній Анімус – влада, наказ, інституційний порядок – відкинутий. Але внутрішній Анімус не набуває форми Афіни, тобто не перетворюється на принцип міри, логосу і стратегічного самоконтролю. Він залишається Анімусом честі як абсолюту, не обмеженого ні політичною, ні етичною раціональністю. У цьому смислі революція Ахілла є негативною свободою, він звільняється від влади, але не набуває внутрішнього закону, здатного замінити цю владу.

Його революційна позиція парадоксально трансформується у внутрішню критику самого мілітаристського етосу, що влучно визначає М. Маррен, але не у формі рефлексії, а у формі самодеструктивної демонстрації його межі. Ахілл втілює воїнський ідеал у його максимальній чистоті, абсолютна майстерність, абсолютна рішучість, абсолютна безстрашність. І через цю граничну чистоту воєнний етос починає викривати сам себе. Його логіка доводиться до такого ступеня напруги, що перестає бути функціональною для життя й поліса.

У фазі втрати внутрішньої Аніми, як архетипа Патрокла критика мілітаристського етосу здійснюється не мовою моралі, а мовою катастрофи,



через наругу над тілом Гектора, через втрату здатності бачити в противнику людину, через власне самознищення як логічний фінал воєнного абсолютизму. Війна більше не виглядає шляхом до слави – вона постає як механізм виробництва люті і порожнечі.

Єдиний момент, у якому відбувається справжній прорив до Самості, – це нічна зустріч Ахілла з Пріамом. Тут революційна суб'єктність, звільнена від поліса, зненацька зустрічається з універсальною смертністю і емпатією втрат, з образом батька, з досвідом загальної втрати. Це єдина мить, коли революція честі могла б бути перетворена на нову гуманістичну етику. Але цей момент з'являється занадто пізно: він не стає новим життєвим принципом, а лише просвітленням перед кінцем.

У перспективі долеаналізу ця революційність не є випадковою. Ахілл не «обирає» шлях бунту проти влади – він реалізує фатальну програму героїчного радикалізму, у якій компроміс психологічно неможливий. Його доля розгортається як послідовний ланцюг: приниження - регрес до Матері - лють - втрата Аніми - абсолют Тіні - запізніла Самість - смерть. Революція тут є не політичним проєктом, а екзистенційною необхідністю розряду, у якій суб'єкт не може зупинитися, не зруйнувавши самого себе.

Таким чином, у триєдиній перспективі – політичній, психоаналітичній та долеаналітичній – Ахілл постає як революціонер честі, що не здатен стати законодавцем миру. У логіці Ліпота Сонді з нього виривається родовий Каїн після смерті внутрішнього брата – він вбиває Гектора – тінньового брата, але перетворитися на законодавця Моїсея (за поняттями Л.Сонді) він не може. Він руйнує сакралізовану владу, але не створює нової норми, він викриває мілітаристський етос, але ціною власної катастрофи, він відокремлює Я від ролі, але не інтегрує Самість як стійкий центр.

Революційність Ахілла полягає в тому, що він уперше в європейському епосі від'єднує честь від інституції, Персону – від поліса, Анімус – від владної вертикалі. Але, не інтегрувавши Афіну як внутрішню міру, він перетворює цей революційний жест не на нову етику, а на абсолют афекту честі, який викриває війну як саморуйнівний принцип буття. Для Ахілла війна стає абсолютом буття й катастрофою для миру. Для нього війна не є інструментом політики, не є продовженням дипломатії іншими засобами, не є вимушеною необхідністю, не захистом міста і не шляхом до стабільності. Він не входить у війну, він входить в буття війни, у ній він тотожно присутній. Його сила не має посередників, не знає відтермінування, не терпить міри.

Війна є онтологічною формою його буття. Він не «веде війну» – він є війною як такою. Його технологія війни – це пікова, негайна, фронтальна сила, спрямована не на довготривалий результат, не на тривалу зміну історії, а на миттєву тотальну перевагу.

У психологічному смислі війна для Ахілла – це простір реалізації Персони абсолютного воїна, де не допускається жодна форма знецінення. Приниження честі (епізод із Брісеїдою) означає не втрату статусу, а знищення смислу самого

існування в межах війни. Конфлікт із Агамемноном не є адміністративним чи побутовим – він стає екзистенційним розривом, бути у війні без абсолютної честі для Ахілла означає не бути взагалі. Тому його «відмова від бою» є не пацифістським жестом, а екстремальним страйком честі, який паралізує колективну воєнну машину. Його відмова від бою – це не жест пацифізму, а екстремальна форма воєнного ультиматуму, спрямованого проти самої системи війни як інституції.

Мир в ахілловому світі структурно неможливий як політичний стан. Він може існувати лише у двох формах: до війни - як ще-не-війна (перед славою) або як після-війна (після смерті). Ахілл не здатен жити в повоєнному часі, бо його ідентичність не має протяжності – вона існує лише в моменті піку. Тому він уособлює технологію війни без технології миру, чисту машину фронтальної сили, яка здатна зламати будь-який опір, але нездатна збудувати жоден порядок. Він потрібен для перемоги, але він структурно непридатний для поствоєнного порядку. У цьому його антиполісний і антидипломатичний вимір.

Іншою моделлю героя є Гектор, для якого війна це обов'язок і трагічний захист миру – це протилежний полюс Героя. Для нього війна ніколи не є самодостатньою цінністю. Для Гектора війна не є ані справою слави, ані формою самоствердження. Вона постає як вимушений інструмент захисту життя – дому, батьків, дружини, дитини, міста, традиції, тяглості поколінь, міста як організму. Його сила не пікова, а утримувальна. Він не прагне тотального знищення ворога – він прагне відстрочити катастрофу власного світу. Його воєнна технологія – це оборонна, утримувальна сила, спрямована не на знищення світу ворога, а на збереження власного світу.

Гектор воює так, ніби кожен його удар – це відстрочення катастрофи, а не шлях до тріумфу. Він психологічно найбільш інтегрований у полісну структуру, його Персона, Анімус і Самість узгоджені в єдиній етиці обов'язку і відповідальності. Він знає, що Троя приречена, але все одно виходить на бій, бо для нього відмова означала б зраду самого принципу захищати життя, навіть коли воно приречене. Його війна – це війна не за славу, а за відкладений мир, який, можливо, вже неможливий, але без якого людське життя втрачає смисл.

Мир у гекторівській логіці не є абстрактною метою. Це завжди конкретні обличчя, стіни, вулиці, дитячий голос. Його загибель означає не поразку воїна, а смерть самої можливості мирної безперервності для Трої. Війна Гектора – це водночас і трагічна технологія миру, що ведеться до останнього подиху, навіть коли її стратегічний шанс дорівнює нулю, заради миру, який уже приречений.

Зовсім іншим є архетип Героя – Одіссея, для нього війна є стратегією, а мир є відновленням життя, поверненням до дому. Одіссей радикально змінює саму логіку війни, тип воєнної раціональності. Для нього війна – це не простір честі й не простір самопожертви, а простір задач, які потребують розуму, гнучкості, перевтілення. Його головна сила не в ударі, а в переналаштуванні ситуації, у зміні правил гри, у здатності діяти непрямо. Його головна технологія



– не фізична сила, а хитрість, маніпуляція, тестування, дезінформація, переговори, маскування.

Таблиця 3.24 – Війна, мир, технології війни і дипломатії

Критерій	Ахілл	Гектор	Одіссей
Смисл війни	Абсолют честі, простір самоствердження	Обов'язок захисту дому і міста	Стратегічне завдання
Ставлення до миру	Мир можливий лише як смерть	Мир як тяглість життя, яку треба втримати	Мир як повернення і відновлення
Тип війни	Наступальна, пікова, фронтальна	Оборонна, утримувальна	Гібридна, асиметрична
Технологія війни	Пряма сила, поєдинок, швидке знищення	Стримування, захисні бої, організація оборони	Обман, маневр, інформаційні операції
Ставлення до переговорів	Переговори як приниження	Переговори як шанс урятувати місто	Переговори як інструмент стратегії
Тип дипломатії	Відсутня (ультиматум сили)	Трагічна дипломатія прохання	Активна стратегічна дипломатія
Архетипний центр	Честь, Тінь, пікова Персона	Обов'язок, Самість, поліс	Логос, множинна Аніма, адаптивне Я
Відношення до противника	Ворог як об'єкт знищення	Ворог як фатальний інший	Ворог як суб'єкт маніпуляції
Антропологічний тип	Герой піку	Герой відповідальності	Герой переходу
Спадщина для культури	Межа героїзму	Трагічна пам'ять про втрачений світ	Модель виживання після катастрофи

Троянський кінь – це стратегічний військовий прийом, це архетип воєнної комунікації через обман, де перемога досягається не через знищення ворога у відкритому бою, а через зміну, переналаштування його картини реальності. Це принципово інша технологія війни – гібридна, символічна, інформаційна і досягається не знищенням противника у відкритому бою, а його картини реальності.

Мир для Одіссея є не метафізичним горизонтом, не абстрактним ідеалом і не трагічною мрією, а конкретною екзистенційною метою повернення до дому, до подружжя, до сина, до влади, до ідентичності після війни, до ресоціалізації, до свого місця у світі. Його дипломатія – це мистецтво збереження себе через зміну форм, через переговори, маскування, тимчасове підпорядкування, поступку, обхід. Там, де Ахілл зберігає себе лише через загибель, а Гектор – через жертву, Одіссей зберігає себе через тривалу стратегію життя.



У цій триєдиній моделі античний світ уперше формує повну карту війни й миру як екзистенційного досвіду людства. Ахілл демонструє, як війна стає абсолютом буття і знищує можливість миру. Гектор свідчить, як війна може бути трагічним засобом збереження миру, навіть тоді, коли шансів уже немає. Одіссей відкриває війну як задачу, яку потрібно розв'язати так, щоб після неї можна було жити.

Одіссей, а не Ахілл, стає архетипом післявоєнної цивілізації, тоді як Ахілл залишається архетипом піку катастрофи і межі героїзму, де сила переходить у самознищення. Гектор – архетипом трагічної оборони світу, що гине, символом трагічного обов'язку, що захищає світ до останнього. Одіссей є символом можливості повернення після катастрофи

Ахілл навчає, як виграють битви. Гектор навчає, заради чого їх ведуть. Одіссей навчає, як після них знову жити. Три обличчя війни й три горизонти миру в грецькому психокосмі – це архетипи Героїв війни - Ахілла, Гектора і Одіссея.

Античний епос, сконцентрований передусім у Іліаді, не зводить війну до однієї універсальної логіки. Навпаки, він вибудовує складну триєдину антропологію воєнного буття, де війна постає то як абсолют честі, то як обов'язок захисту, то як стратегічна задача виживання і перемоги. У цій тріаді Ахілл, Гектор та Одіссей репрезентують різні архетипи і характери, а також три несумісні онтології війни й три різні типи миру.

Таким чином, Ахілла репрезентує граничну форму героїчного архетипу, у якій конфлікт, стратегія і перемога зливаються в єдину стихійну конфігурацію. Ахілл – це герой не міри і не тривалості, а абсолютної інтенсивності. Його присутність у конфлікті не організує простір і не впорядковує час, а радше розриває їх, створюючи зону максимальної напруги, де кожне рішення має екзистенційну ціну. Конфлікт Ахілла не є локальним або ситуативним – він тотальний і охоплює всю структуру його буття.

На відміну від Одіссея, який діє в логіці стратегії і відтермінування, Ахілл функціонує в логіці миттєвої абсолютної дії. Його конфлікт із ворогом завжди водночас є конфліктом із власною смертністю. Центральною віссю психобіографії Ахілла є напруження між граничною силою і граничною вразливістю. Його тілесна майже невразливість лише підкреслює екзистенційну крихкість – смерть присутня в його житті не як можливість, а як усвідомлений вибір.

Стратегія Ахілла є парадоксальною. Формально він є неперевершеним воїном, але стратегічно – нестабільним суб'єктом. Його відмова брати участь у війні, його гнів, його повернення на поле бою після загибелі Патрокла демонструють, що його стратегія визначається не раціональним розрахунком, а етикою честі й афектом. Конфлікт для Ахілла – це простір, у якому або зберігається абсолютна гідність, або втрачається сам сенс життя. У цьому смислі перемога для нього не відокремлена від втрати – кожен тріумф наближає кінець.



У соціально-політичному вимірі архетип Ахілла є глибоко проблематичним. Він необхідний у момент максимальної загрози, коли потрібна стихійна сила, здатна зламати опір ворога, але водночас він несумісний із тривалим порядком. Ахілл не може бути носієм стабільної стратегії війни чи миру; його присутність у конфлікті завжди є винятком, а не правилом. Поліс не може бути побудований на ахіллесовій логіці, але не може й вижити без неї в критичний момент.

У психоаналітичному смислі Ахілл уособлює архетип чистого Лібідо і Танатосу в їх нероздільності. Його гнів – це прояв абсолюту честі і способу буття, у якому Я ототожнює себе з принципом абсолютної дії. Вразливість Ахілла – не слабкість, а структурна умова його сили, знання власної смертності робить його рішення остаточними і незворотними. Перемога в такій конфігурації не може бути безпечною – вона завжди травматична і для переможця.

Психобіографія Ахілла фіксує вибір Героєм честі і межу героїчного як такого. Він демонструє, що абсолютна сила без інтеграції в міру і відповідальність перетворює перемогу на форму самопожертви. Ахілл – це герой кульмінації, після якого неможливо повернутися до наївних форм героїзму. Його досвід вимагає переходу до іншого типу суб'єктності – більш холодного, стратегічно зрілого і топологічно впорядкованого, який і буде репрезентований наступним архетипом Діомеда.



Розділ XII
Діомед. Архетип Героя стратегічної трансформації. Перемога як топологія нового світу

Етимологічне походження імені Діомед Diomēdēs зазвичай пов'язують зі смислом «той, хто має думку / пораду Зевса» (dios – «божественний / Зевсів», mēd- – «думати, радити»). Він відомий як цар Аргоса, один із провідних ахейських командирів Троянської війни. Це підкреслює зв'язок між розумом, стратегією й божественною санкцією у його героїчній функції, Діомед – не сильніший, але він правильно мислить у воєнних та політичних ситуаціях (Griffiths, 2015).

Ім'я одразу вказує на поєднання влади і сили (Зевс) і здатності до розумної ради (mēd-). На юнгіанській мові – це обіцянка того, що архетип Героя буде від самого початку вписаний у поле архетипу Влади, Розуму і Сили. Психологічно «він той, хто має доступ до божественної думки» – базовий нарцисичний ресурс, але в Діомеда він не перетворюється на грандіозність Ахілла, а стає фоном спокійної впевненості.

У гомерівській традиції він посідає позицію нібито «другого Ахілла», але з іншим профілем. Він є не напівбогом, а смертним героєм, який поєднує силу, розсудливість, дисципліну й політичну лояльність. У «Іліаді» він – наймолодший з ахейських царів, але один із найефективніших воїнів і радників. У V пісні його арістея досягає вершини – він ранить Афродіту й Ареса, а його взаємодія з Афіною стає ключем до розуміння межі між людським і божественним. Нагадаємо арістея (від ἄριστος – «найкращість», «досконалість», «майстерність»), це той епізод героїки, у якому окремий воїн досягає піку бойової доблесті, демонструючи виняткову силу, майстерність і моральну перевагу над супротивниками.

Тут ми маємо дещо пояснити відносно арістеї і уявлення про неї у грецькій інтелектуальній культурі. Так дослідниця наводить пік концептуалізації цього терміну у Арістотеля. «Уявлення про те, хто такий аристос (відмінний у бою) і яким має бути друг, як те, що надає честь людині, знаходяться в центрі творів Арістотеля. На його думку, більшість людей через філотімію, їхню любов до честі, воліють бути коханими, ніж любити, що він вважає неприйнятним: «більшість людей вважають, що з любові до честі вони радше будуть коханими, ніж любові». (Aristotle, 2012, 1159a.10), … Раніше… він звертає увагу на очікування людей з ким вони можуть дружити: «це очевидно також, коли йдеться про царів: ні люди, які значно нижчі за них (тобто за соціальним становищем), не очікують бути їхніми друзями; ні люди без заслуг не очікують дружби тих, хто володіє хоробрістю та мудрістю» (id. 1159a.1)… люди не можуть дружити з богами; маючи на увазі, що царська влада, хоробрість (aristeia) та мудрість є такими ж перешкодами для людей, які їх не мають, у здобуття дружби з тими, хто ними володіє, як безсмертя є перешкодою для смертних. На завершення, чи



хотів би хтось, щоб його друг став богом, царем, аристосом (удостоєним нагороди героєм) чи філософом, якби це заважало видатній людині бути його другом?» (Russell, 2018).

В Іліаді арістеї представлені для різних Героїв у різних частинах- арістея Діомеда (V пісня), арістея Агамемнона (XI пісня), арістея Патрокла (XVI пісня), арістея Ахілла (XX–XXII пісні). Арістея розглядалася як винагорода за мужність у бою.

Геродот використовує цей термін у своїх «Історіях» (Herodotus, 1920, Book IX, 72) для опису актів виняткової мужності під час конфліктів, підкреслюючи честь, яку воїнам надавали за їхні видатні подвиги. Тау він описує Каллікрата при Платеях, героя, який демонструє своє особисте прагнення до прояву доблесті, навіть у найкритичніші моменти (Herodotus, 1920). Аналогічно, Фукідід описує приклади видатної бойової майстерності, наприклад, дії Брасидаса під Пілосом (Thucydides, 1972, Book 4.11.3), які сучасні вчені тлумачать як відтворення концепції aristeia або «призу за відвагу», хоча конкретний грецький термін не використовується.

«Фукідід створює розширену *арестію* для Брасідаса у своїй розповіді, переказуючи його історію у славних епізодах, які можна порівняти з епічними за акцентом на подвигах героїчної особистості. Історик визнає Брасідаса за його мужність, військові досягнення, мудрі поради та лідерство. У цій статті розглядається образ, створений Фукідідом, і намагається зрозуміти його в історичному та літературному контексті. Адже Фукідід писав після визнання Брасида героєм спочатку в Амфіполі у Фракії, а потім у релігійному центрі грецького світу – Дельфах… саме героїчний портрет Фукідіда найбільше свідчить про престиж, створений визнанням його героєм за життя Фукідіда, а також про наслідки цього визнання для спроби Фукідіда переглянути власну репутацію в Афінах» (Plant, 2023, p. 11).

Ці вживання підкреслюють аристею як маркер особистої досконалості в історичних оповідях про конфлікти, відмінний від її пізніших літературних конотацій.

Разом з тим, ми побачимо пізніше що справжньої арістеєю Діомеда стане топологічна діяльність нового світу. Позагомерівська традиція розширює його образ, Діомед виступає як епігон (учасник другого походу проти Фів), а також герой-колонізатор Південної Італії й Адріатики, засновник міст і власник «островів Діомеда», де розвивається його геройський культ.

Психобіографія Діомеда – це архетип Героя «серединного шляху»

Якщо Ахілл у «Іліаді» – це крайність героїчного гніву, а Одіссей – крайність стратегічної хитрої рефлексивності, то Діомед постає як герой «середнього шляху»: у ньому відносно гармонійно поєднані сила, розум, дисципліна й лояльність до спільноти.

Його базова біографічна дуга на міфологічному рівні складається з таких біографічних атрибуцій, що є статусно-рольовими фіксаціями його Персони, а саме: він син Тідея і Деїпіли, онук Ойнея; епігон, який завершує незавершену

справу батьківського покоління (другий, успішний похід проти Фів); цар Аргоса, інтегрований у мережу союзів (через Адраста); провідний, хоч і наймолодший, цар серед ахейців під Троєю; герой арістеї V пісні, який доходить до поранення богів; співучасник нічного рейду з Одіссеєм; викрадач Паладія, як позбавлення підтримки стратегії троянців; вигнанець, колонізатор Південної Італії й герой «островів Діомеда».



Діомед і Одіссей з трофеями після нападу на Реса, Джон Флексман 1793–1795. Лінійна гравюра. Королівська академія мистецтв, Лондон. Герої після нічного нападу на табір фракійського царя Реса і зустрічають переговорників.

Рис.69

Діомед – варіант архетипу Героя-Воїна, у якому агресія значною мірою інтегрована Его й пов’язана з архетипом Мудрої Діви і Богині-Розуму – Афіна. Він не розчиняється в героїчному екстазі стихії як Ахілл, а воює «в парі з логосом»: Афіна постійно обмежує його пориви, дає здатність бачити богів і одночасно нагадує про межі. Це герой із відносно інтегрованою ідентичністю. Він здатний бачити і себе, і інших амбівалентно (Агамемнон одночасно і помиляється, і залишається легітимним вождем, Одіссей одночасно хитрий і надійний партнер). Його агресія організована й спрямована – не хаотична, не садистична заради самої деструкції, цілеспрямована на розв’язання завдання. У нього немає масивного «розщеплення» на суцільно добрих та суцільно злих об’єктів, характерного для прикордонних структур.



Діомед – класичний носій «родинної долі», він буквально живе в полі «фамільного несвідомого», де доля батька (Тідея – учасника невдалого походу на Фіви, фігури надлишкової, майже канібалістичної агресії) визначає сценарій сина – повернутися до Фів як епігон і «правильно» завершити справу. Це компульсивний повтор із корекцією – типова ситуація, де вибір (епігон, а потім ахейський керманич) одночасно і свобода, і внутрішній примус роду. Стиль Діомеда у взаємодії – це переважно симетрична взаємодія, пом'якшена доповнювальністю, він говорить з Агамемноном майже на рівних, але визнає ієрархію. Його висловлювання в радах – це одночасно «змістові» меседжі (що робити у війні) й метакомунікація щодо стосунків («я – вірний, але не мовчазний підлеглий»).

Психобіографічно це герой, у якого Его достатньо сильне, щоб витримувати агресію й фрустрації, а Самість ще не до кінця інтегрована (конфлікти з богами, сліпота до еротичної сфери), але вектор іде не до руйнування, а до розширення світу – від Фів до Трої, потім до Італії.

Міфологічний сюжет психобіографії Діомеда

Діомед – син Тідея та Деїпіли, онук етолійського царя Ойнея.

Батько Тідей – фігура з довгою тінню, лютістю, відвагою, але й має певний надлишок насильства (епізод із поїданням мозку ворога у фіванському циклі). Діомед постійно порівнюється з ним на полі бою в «Іліаді». У IV пісні «Іліади» Агамемнон принижує Діомеда, порівнюючи його з Тідеєм, це запускає внутрішній мотив психологічної відповідальності перед батьком, прагнення перевершити його, але в більш дисциплінованій формі.

Дженніфер Вінтер підкресліє важливість цього епізоду. У першій сцені «Діомеда» Агамемнон обходить військо та звинувачує Діомеда в тому, що він «крався» та «шпигував», і був менш вправним воїном, ніж його батько (Homer, 2011, IV.365-421). Діомед нічого не каже «в благоговійному страху» на докір, і коли Сфенел розповідає історію епігонів, Діомед захищає спробу Агамемнона підбурити людей до битви і сам отримує стимул до битви (Homer, 2011, IV.411-21). Багато головних тем Діомеда представлені в цій сцені: Діомед як син Тідея; стосунки між батьком і сином; його роль як одного з епігонів; те, як він проти «крадеться» та «шпигунствує»; його майстерність красномовства; прихильність, допомога богів та важливість їхньої покори; і навіть його бронзові обладунки (Winter, 2010, p. 2).

Батько Тідей у долі Діомеда виступає як архетип Тіні і радикального Анімусу. Тідей у фіванському циклі – фігура дикої войовничості, аж до знаменитого епізоду поїдання мозку ворога. Це майже повна Тінь-агресор з характеристиками архаїчності, доцивілізаційності, близької до «воїна-психопата». Для Діомеда Тідей – первинний батьківський комплекс: з одного боку, джерело сили й відваги, з другого – приклад надмірної, проклятої агресії, яку син мусить «перетравити» і трансформувати.

Тідей – це «фамільний полюс агресивного потягу», переданий генеалогічно. Доля сина – не повторити саморуйнування батька, а перевести ту

саму енергію в дисципліноване воїнство (арістея з божественним контролем, нічний рейд як стратегія, а не хаос). Тідей – це ранній внутрішній суб'єкт, насичений конфліктом агресієї. У Діомеда ми бачимо не розщеплення («батько – лише демон»), а інтегровану амбівалентність: він прагне перевершити батька, але не відмовляється від нього. Агамемнонова образа («ти не рівня Тідею») у IV пісні активує не руйнівну, а мобілізаційну реакцію – Діомед відповідає вчинками, а не фрагментацією Его. Тідей – один із легендарних «Семеро проти Фів», учасник першого, невдалого походу проти фіванців. Це задля їх тіл медіатором був Тесей. У багатьох джерелах Діомед належить до Епігонів – покоління синів загиблих героїв, яке вдруге й вже успішно штурмує Фіви, відновлюючи честь батьків (Griffiths, 2015).

У давньогрецькій міфології Епігони (грец. Ἐπίγονοι, що буквально означає «нащадки» або «народжені опісля») – це сини героїв, які брали участь у невдалому поході проти міста Фіви (так званий похід «Семи проти Фів»). Сюжет про Епігонів є продовженням трагічного фіванського міфічного циклу, який розпочався з історії царя Едіпа та його синів. Передісторія має свій початок у Першому поході проти Фів. Сини Едіпа, Етеокл і Полінік, домовилися правити Фівами по черзі, змінюючи один одного щороку. Однак Етеокл відмовився поступитися троном після закінчення свого терміну. Ображений Полінік втік і зібрав військо з шістьма іншими героями (так звані «Сім проти Фів»), щоб силою захопити місто. Цей похід був катастрофічним, усі семеро вождів, крім одного (Адраста), загинули під стінами Фів, а брати Етеокл і Полінік убили один одного в двобої.

Похід Епігонів – це Другий похід проти Фів, він був організований і проведений через десять років після цієї невдачі сини загиблих героїв, які отримали назву Епігони, вирішили помститися за своїх батьків і завершити їхню справу.

На чолі походу були Алкмеон (син Амфіарая) – головний лідер походу, Діомед (син Тідея) – майбутній герой Троянської війни, Сфенел (син Капанея), Евріал (син Мекестея), Трасандр (або Ферсандр, син Полініка), Промах (син Партенопея), Егіалей (син Адраста).

На відміну від своїх батьків, Епігони діяли більш успішно. Перед початком походу вони також звернулися до Дельфійського оракула, який провістив їм перемогу, якщо похід очолить Алкмеон. Під час облоги відбулася битва, в якій загинув єдиний із Епігонів – Егіалей, син Адраста. Фіванці зазнали поразки. Вони знову звернулися до оракула, який порадив їм залишити місто. Фіванці послухалися поради, втекли вночі, і Епігони без опору захопили Фіви. Місто було зруйноване (або змушене здатися). Епігони передали владу над Фівами Ферсандру, синові Полініка.

Тому епігонський статус і роль Діомеда – це про родовий сценарій виправлення помилок батьків, з ретельною підготовкою і витримкою синів. Мати Діомеда – Деїпіла, дочка царя Адраста. І через неї Діомед пов'язаний з родиною вождів, які уособлюють політичну раціональність та союзницькі мережі.



Адраст був одним з успішних організаторів медіації Тесея, задля поховання тіл заколотників. Тому мати Деїпіла та дід Адраст є для Діомеду архетипами Материнського й Політичного порядку. Через рід матері Деїпіли, дочка Адраста, царя Аргосу, Діомед вбудований у мережу союзів, радше політичну, ніж чисто воїнську. Адраст – архетип «політичного батька», носія структури, мереж, дипломатії.

З боку матері й діда родина приносить анімічний компонент безпосередності, родової турботи, але в корпусі міфів він не розгорнутий, і полісний сценарій, в якому герой є «сином воїна», а також сином дому, що уособлює колективну відповідальність і союзницьку політику. Це друга гілка фамільного несвідомого, яка пом'якшує радикальну лінію Тідея, до деструктивної агресії додається потяг до легітимності, закріплення, заснування міст – те, що пізніше проявиться в італійських колонізаційних сюжетах.

На відміну від Ахілла (син богині) чи Енея (син Афродіти), Діомед – цілком смертний, але його ім'я і патронат Афіни створюють ефект «опосередкованого божественного батьківства». Цей патронат символізують – Зевс – як символ верховного Логосу, чия «порада» відбита в імені, й Афіна – як богиня, що функціонує майже як психологічний батько-ментор, а не тільки як покровителька. Це синтез батьківського Логосу й жіночого начала, така собі «агентка Самості», що тримає Героя в руслі індивідуації, а не саморуйнування.

Афіна є його головною покровителькою. На відміну від Ахілла (з сильною материнсько-морською лінією Фетіди) Діомед має ясного божественного патрона – Афіну. Вона дає йому особливе сяйво й силу, дарує здатність розрізняти богів серед воїнів, керує його діями в арістеї V пісні, стримує його, коли він заходить надто далеко. Таким чином, геройська функція Діомеда – це поєднання військової потуги й «афінської» раціональності, що робить його важливою ланкою між світом людей і богів.

Разом з тим Діомед – це Герой-Воїн, який знаходиться в конфлікті з богами і, навіть, доводить їх вразливість – через поранення богів.

Головний конфлікт у нього із Афродітою – він поранив її в руку, коли вона своєю покровою захищала Енея, побічно у нього конфлікт з Аресом, якого він ранить у бою за допомоги Афіни.

Пізніші міфи про переслідування Діомеда внаслідок його святотатства (крадіжка Паладія і образа Афродіти) – це похідне розгортання того самого мотиву, смертний герой, що надто близько підійшов до божественних сфер, змушений «сплатити ціну» через вигнання, родинні трагедії й перенесення своєї влади на периферію грецького світу.

Окрім наближення до Богів у своєї воїнській та політичній діяльності, важливим родовим сценарієм ж його роль епігона.

Як епігон Діомед є архетипом «покоління синів». Епігони (сини загиблих героїв першого походу на Фіви) – це колективне Я-ми покоління, яке живе в тіні трагічних батьків. Уже тут закладений сценарій спадкоємності й надолуження. Він не герой сам по собі, а той, що мусить виправити й завершити незавершену



справу батька. Згодом у Троянській війні ця логіка повторюється, він стає тим, хто «підхоплює» героїчну функцію в моменти, коли Ахілл відмовляється воювати.

У Діомеда це стає матрицею компульсивного повторення (знову похід на Фіви, потім на Трою) і підвищеного почуття обов'язку перед родом (герой не має «права» на приватний гнів у стилі Ахілла, він занадто вбудований у родові сценарії).

У перспективі Ахілла Діомед – «другий герой» (за силою), але перший приклад того, як можна бути героєм без саморуйнування. Його образ – постійний немов би заочний виклик Ахіллові, можна воювати, не руйнуючи спільноту, можна бути молодим царем без дитячого нарцисизму.

Після подій Епігонів Діомед опиняється в Аргосі й стає царем, найімовірніше через шлюб із дочкою царя Адраста (частіше названою Егіалеєю). Таким чином він укорінюється в політичній мережі ахейських царств, етолійське походження, фіванська традиція й аргоська влада поєднуються в одному родовому сценарії (Létoublon, 2024).

У Гомера ми лише фрагментарно бачимо минуле Діомеда, але вже з контексту його мови, стосунків з Нестором та Одіссеєм видно він отримав повноцінну аристократичну пайдейю – вміння говорити, поради давати, битися, керувати військом. Його героїчний стиль формується як поєднання етолійської войовничості з аргоською політичною культурою. Сімейна історія Діомеда – це історія руху між полісами (Етолія – Фіви – Аргос – Італія). В ній є сюжет дитини епігона, що повторює, але перевершує батька, сюжет зради та кризи шлюбу з Егіалеєю після Трої, сюжет політичного переселення та заснування нових центрів. Ці мотиви дозволяють читати міф Діомеда як символ мобільності еліт та колонізаційних процесів архаїчної Греції.

Це важливо Діомед – герой «перехідної» ідентичності, що зшиває різні регіони грецького світу (Етолія, Аргос, Фіви) й виступає модельним «містком» у міжполісних конфігураціях влади.

Розглянемо його союзників і помічників, противників і їх союзників.

Союзники представлені видатними постатями ахейців. Якщо читати інших героїв як зовнішні проєкції різних модусів Анімуса, то Діомед у полі взаємодій оточений «віддзеркаленнями» власних можливих позицій. Ахілл проявляється як радикальний воїнський Анімус, стихія війни. Ахілл – це «чистий воїн», це максимальна сила і майстерність, максимальна честь, максимальний нарцисизм і глибока нарцисична рана. Порівняно з ним, Діомед показує інший спосіб бути воїном – без тотального гніву проти свого ж вождя. Він демонструє, як агресія може залишатися під контролем розуму й колективного обов'язку. Ахілл – це полюс екстремального Анімуса, Діомед – «середня конфігурація» Анімуса, який визнає, Тінь, але не зливається з нею. Для психобіографії Ахілла Діомед – жива альтернатива, «так теж можна було б».

Одіссей є стратегічним партнером, з яким Діомед утворює «двійний» архетип героя (хитрість та сила, стратегія і тактика). Одіссей виступає як Анімус-



Логос, трікстерський полюс для срединного Героя Діомеда. Одіссей – це Анімус-Стратега, Анімус-хитрість, стратегічне мислення, здатність до перевтілень. У парі з ним (нічний рейд X пісні) Діомед створює композитну фігуру «ідеального героя», рука тактики – Діомед, і голова стратегі – Одіссей. Їхня взаємодія – це високий рівень метакомунікації. Вони читають невербальні сигнали ворога, ведуть допит Долона як комунікативну гру, синхронізують ролі без конфлікту за лідерство – рідкісний випадок симетричної співпраці без ескалації. Для внутрішньої структури Діомеда це момент, коли його воїнський Анімус визнає цінність інтелектуального, трікстерського Анімуса й інтегрує його.

Нестор – є старшим радником, архетип старшого Героя, який часто підтримує Діомеда, підсилюючи його становище в радах. Нестор є архетипом Мудрого Старого, внутрішній Суперего-Самості. Нестор – літній цар, чия роль у стосунках із Діомедом дуже близька до архетипу Мудрого Старця, він підсилює легітимність молодого царя й одночасно нагадує про пам'ять батьків, традицію, межі. Для Діомеда Нестор – внутрішня фігура структурованого Супер-Его, яка не руйнує, а підтримує його воїнську суб'єктивність; це не караючий батько, а керований, символічний Закон.

Агамемнон є формально старшим керманичем, із яким Діомед здатний сперечатися, але якому не відмовляє у легітимності. Діомеда Агамемнон – це архетип проблемного Батько-Вождя, деформованого Анімуса влади. Агамемнон у стосунках з Діомедом – амбівалентний, він принижує його (коли сумнівається в доблесті), але й визнає, звертається до нього як до одного з ключових лідерів. Їхня взаємодія іде по лінії симетричних ескалацій, які Діомед переводить у доповнювальність, він відповідає не зустрічною образою, а внутрішнім рішенням «довести ділом». Це динаміка зрілого Анімуса, який не впадає в «подвійні зв'язки» і тотальні комунікативні парадокси, а розрізняє рівень стосунку й рівень дії.

Противниками, Анімусом Тіні, виступають троянці. Еней, який майже загинув від руки Діомеда, був врятований Афродітою й Аполлоном. Він виступає як тінньовий брат Діомеда у протиставленні двох типів героїзму (ахейського й троянського). До того ж Еней засновник Риму в Італії і Діомед займався активною колонізаційною політикою на італійському півострові.

Троянці загалом, є архетипом колективного Противника, але без персонального «антагоніста» рівня Гектора для Ахілла – це важлива деталь, конфлікти Діомеда менш персоналізовані, більш структурні, він бореться «за порядок», а не за особисту драму.

Символікою героя є зброя, обладунок, коні. На відміну від Персея чи Геракла, Діомед не має «однієї» культової чарівної речі (типу голови Медузи чи немейської шкури). Його образ – комплекс «звичайного» героя, у якому важливі такі. Батьківське ім'я (Тідід), через яке кожне звернення до Діомеда, як до «сина Тідея», нагадує про тягар родової легенди й необхідність підтвердити свою гідність. Колісниця й коні – символ воїнської мобільності й соціального статусу, мобільність є основною ознакою тактики і дієздатності. Обладунок в епізоді з

Глауком у нього був медним, але після ефективних переговорів з ним – вони обмінялися обладунками і він отримав золоту броню.

Важливим аналітико психологічним символом є поранення стопи – психоаналітично це маркер символічного «заземлення», герой мусить визнати, що, попри афінський патронат і тимчасову здатність поранити богів, він все ж смертний, залежний від тіла. «Поранення Діомеда як з діахронічної точки зору – символічних асоціацій ран на ногах, так і з синхронного розгортання поранення на ногах і смертності в Іліаді» (Christensen, 2016, p.17). Ця сцена демонструє боягузтво Паріса, який б'є на відстані, і різницю між майже невразливим Ахіллом і земним Діомедом.

У статтях про «поранення стопи» в гомерівському корпусі показано, що нижня кінцівка часто символізує зв'язок із землею, родючістю, смертністю й жіночим початком (як «опора» життя). Для Діомеда це – нагадування про те, що навіть герой «із порадою Зевса» не може розірвати зв'язок із людською умовністю. Діомед – єдиний герой «Іліади», який отримує поранення у стопу (нижню частину ноги) і виживає (на відміну від Ахілла), мотив, який антична традиція часто пов'язувала з «вразливим місцем» та символікою земної обмеженості (аналог, але не копія «ахіллесової п'яти») (Christensen, 2016, p.17-18).

У деяких інтерпретаціях це позначає момент, коли герой змушений «зупинитися», його вертикальний рух (вгору до богів) ламається через травму опори. Психоаналітично це можна трактувати як «корекцію» героїчної гіпертрофії, Діомед мусить визнати власну смертність і прийняти обмеження. З точки зору юнгіанської традиції Діомед є типом лімінального і разом з тим помірного або «серединного героя», він не настільки монолітний, як Ахілл, не настільки трансформативно-хитрий, як Одіссей, але найбільш «збалансований» між силою, розумом і дисципліною. Він спокійно сприймає докори офіційного керівництва несправедливого Агамемнона, він слухає Нестора, він взаємодії з Одіссеєм. Його арістея у V пісні показує максимум воїнської сили, але завжди під контролем Афіни – це архетип героя, що воює в союзі з розумом, а не проти нього. Він не має трагічного надлому Ахілла, і тому в деяких дослідників постає як «менш драматичний»; проте ця «недраматичність» робить його важливим для розуміння героїзму як норми, а не як винятку.

Діомед, як Персона є модель «функціонального аристократичного лідера», він бере участь у рішеннях, прислухається до старших, діє в команді, виконує небезпечні завдання (нічний рейд, напад на богів), але робить це в межах колективних цілей, а не з приватної образи.

Його виступи в радах – це голос тверезого раціонального героїзму. У кількох важливих моментах «Іліади» Діомед виступає в раді царів, опонуючи імпульсивній зневірі Агамемнона, надмірній покірності деяких вождів, хаотичним настроям у війську (De Simone, 2022). Він говорить спокійно, без пафосу, апелює до обов'язку й пам'яті про батьків, не соромиться нагадати Агамемнону його минулі образи (коли той сумнівався в доблесті Діомеда в IV

пісні). Таким чином, Діомед – не «другий меч» Ахілла, а й молодий політик, який уже мислить у координатах колективного блага.

Аналітико-психологічний життєпис появи Діомеда в «Іліаді» та інших міфах: послідовність, конфлікти, символіка.

Етап 1. Епігони (доілліадичний шар)

Епігони: син, що повертається до травми батьків

До того, як він увійде в «Іліаду», міф уже знає Діомеда як епігона – сина покоління, що загинуло під Фівами. Тідей, його батько, належить до «Семи проти Фів» – покоління надмірної, майже демонічної агресії. У пізнішій традиції Тідей у нападі люті шматує й поїдає мозок ворога – сцена радикальної Тіні, де воїнська сила перетворюється на психотичне руйнування.

Похід Епігонів – це, в юнгіанському сенсі, повторення травми з надією на інший фінал. Сини загиблих героїв (Епігони), серед них Діомед, здійснюють другий похід проти Фів і здобувають місто там, де батьки загинули. Ми бачимо класичну конфігурацію, фамільна доля примушує до повторення, але суб'єкт (покоління синів) намагається в цей повтор внести корекцію. Діомед, як один із Епігонів, починає свій шлях не з власної ініціації, а з «переписування» батьківського провалу.

Тідей – ранній внутрішній об'єкт, насичений неконтрольованою агресією. Похід Епігонів стає «тестовим майданчиком» для того, що з цією агресією зробить син: чи відтворить він канібалістичний екстаз батька, чи інтегрує його у більш цивілізовану воєнну дисципліну. Перемога під Фівами означає, що агресія в ньому підпорядкована цілі, а не чистому потягові до руйнування – перша ознака відносно інтегрованої ідентичності.

Проти чого бореться Діомед – проти долі батьківського провалу, проти хаосу історії роду (вбивства, невдачі, прокляття). На цьому етапі топологія подій – це Фіви – місто як травма батьківського покоління, повторний похід – спроба переписати простір. У цьому просторі визначними є архетипи Тіні батьків (Тідей та інші) і колективна Самість роду, що вимагає відновлення честі. Перемога Епігонів – перша велика інтеграція родової Тіні, тут агресія батьків не повторена, а перекодована і перебудована в успіх.

Етап 2. Початок «Іліади» - молодий цар у колі старших.

Діомед на початку «Іліади» виступає як молодий цар у полі батьківських фігур. На початку поеми Гомер вводить Діомеда як наймолодшого з ахейських царів, але одного з найсильніших, він командує 80 кораблями і вважається серед найкращих воїнів після Ахілла й Аякса.

У таборі ахейців він стоїть між кількома «батьківськими» фігурами: Агамемноном (верховний вождь, але сумнівний як моральний авторитет), Нестором (мудрий старець, голос традиції), тінню власного батька Тідея, якого Агамемнон згадує, щоб дорікнути Діомедові. Ця сцена – класична ситуація, коли архетип Законного Батька принижує сина, порівнюючи з «ідеалізованим» (або демонизованим) іншим батьком. На комунікативному рівні – Агамемнон намагається встановити симетричну конкуренцію («чи ти рівний батькові?») там,

де за посадою має бути доповнювальна ієрархія («я – вождь, ти – союзний цар»). Відповідь Діомеда не вербальна, а сюжетна – він не входить у симетричну ескалацію, не влаштовує «страйку», як Ахілл, а відповідає арістеєю в V пісні. Це реакція зрілої структури Его, агресія, викликана приниженням, переводиться не у руйнацію системи, а у посилену діяльність в її межах. На початку поеми Діомед фігурує як один із царів, «наймолодший, але сильний»; його військо вражає розміром, він посідає помітне місце в радах, але ще не в центрі подій.

Він активно бореться проти меншовартості «молодшого», дискримінації за віком, і проти можливого нарцисічного знецінення – Агамемнонової критики.

Топологія подій – це табір ахейців, простір ієрархії, де кожен має свій шатер, корабель, ранг. У архетипічному сюжеті тут є Анімус-воїн у стадії становлення, Батько-Вождь (Агамемнон) як виклик, Мудрий Старий (Нестор) як підтримка.

Діомед відповідає не словами, а майбутньою арістеєю, яка відновлює йому статус.

Троянської війни він молодий, але повноправний цар. Діомед – наймолодший із ахейських царів, і не соромиться опонувати Агамемнону, коли вважає його рішення хибними.

На відміну від Ахілла, чий гнів руйнує внутрішню єдність ахейців, Діомед – фігура дисциплінованої лояльності, він вміє критикувати, але не розколює колектив. Це «герой середнього шляху» – між крайньою радикальністю Ахілла та хитрою дипломатією Одіссея.

Етап 3. Арістея V пісні архетип Срединного Героя-Воїна у дії – поранення людей і богів

П’ята книга показує першу повну *аристею «Іліади»*, коли Афіна підтримує знищення Діомедом троянських ліній і його протидію богам. Афіна наділяє Діомеда силою в бою, «щоб воїн засяяв і здобув собі велику славу, він виходить на поле і починає «косити» троянців. Діомед і Афінел протистоять Енею та Пандару. Пандар поранює його в плече, але герой молиться Афіні, і богиня вдруге посилює його: дає здатність бачити богів на полі бою й розрізняти, де людина, а де безсмертний. Вона попереджає: не піднімай руку на всіх богів – лише на Афродіту. Він б’ється з Енеєм – у першому з двох значних випробувань Енея в «Іліаді» – і Діомед перемагає, до того ж він ранить Афродіту, коли вона з’являється, щоб врятувати свого сина Енея.

«Діомед із гучним бойовим кличем знову кинувся на Енея, якого добре знав, що Аполлон захищає, не дбаючи про великого бога і прагнучи вбити Енея та зняти з нього блискучу броню. Тричі він стрибав на нього загрозливо, тричі, Аполлон відбивав його блискучий щит. Але коли він, як демон, кинувся на нього вчетверте, далекобійний Аполлон видав страшний крик: «Подумай, сину Тідея, і відступи! Не думай, що ти рівний богам: безсмертні належать до іншої раси, ніж ті, хто ходить по землі.» Діомед трохи поступився, перш ніж завдати гніву Аполлона, а бог виніс Енея далеко від поля до його храму на священному Пергамі. Там, у великому святилищі, Лето і Артеміда, мисливиця, зцілили його і

зробили ще славнішим, а Аполлон, володар Срібного лука, утворив примару в образі Енея, озброєного, як він, навколо якого троянці та благородні греки рубали щити з шкіри бика, що захищали груди один одного, великі круглі щити і легші щити.



Венера рятує Енея від Діомеда, 1710.
Бернар Пікар. Гравюра на міді. Rijksmuseum, Амстердам (RP-P-OB-51.304).
Сцена з V книги «Іліади»: втручання Афродіти у бій Діомеда з Енеєм.

Рис.70.

Тоді Феб Аполлон покликав Ареса: «Ти, руйнівник людей і кривавий грабіжник міст, Аресе, вступай у бій і вижени цього сина Тідея, який хотів битися

з самим отцем Зевсом. Він поранив зап’ястя Афродіти, а потім кинувся на мене, як демон!» (Homer, 2009, Iliad 5.431–518).

Арістея V пісні – досвід майже-божественної сили і кульмінація індивідуальної бойової слави Діомеда. Юнґівською мовою, це момент, коли Его героя наближається до поля Самості: Афіна – уособлення керованого Логосу, «мудрої богині», яка як внутрішня фігура структурує його воїнський драйв. Вона розширює потенціал (надлюдська сила, «бачення богів») і одночасно встановлює межі. Іншими словами, Самість відкривається, але вбудовує запобіжники проти гібрису.

Поранення Афродіти – момент фундаментальний. Коли вона намагається вивести з бою пораненого Енея, Діомед ранить її в зап’ясток, змушуючи богиню кохання відлетіти на Олімп. Тут ми бачимо насильство над Анімою. Юнг описує Аніму як «персоніфікацію всіх жіночих психологічних тенденцій у психіці чоловіка» – чуттєвості, здатності до інтимності, до стосунку. У символічній площині герой, чия внутрішня жіноча функція представлена раціональною Афіною, відкидає й ранить «еротичну» Аніму Афродіти. Це не сцена хоробрості – це акт жорсткого пріоритету Логосу над Еросом.



Битва Діомеда і Енея, бл. 1530–1540.
Майоліка, італійський розпис історіато. The Metropolitan Museum of Art, Нью-Йорк. Сцена поєдинку героїв Троянської війни з циклу історії Ахіллеса.

Рис.71

Ще радикальніший крок – напад на Ареса. Під проводом Афіни Діомед вдаряє бога війни, той реве й летить на Олімп скаржитися Зевсу. Тут воїнська Тінь (Арес як некерована агресія) стає об’єктом удару керованої агресії героя. Це момент, коли суб’єкт з інтегрованою агресією атакує сам принцип деструктивної агресії як такої. Але голос Аполлона («цей шаленний Діомед, він би й проти

самого Зевса пішов!») нагадує межі Самості не можна повністю скасувати. Комунікативний рівень між богами й людиною деформується, герой говорить з богами майже на симетричному рівні, і система змушена його «відкотити».

У підсумку арістея – це досвід майже-омніпотенції, яку герой переживає і не руйнується. Омніпотенція є здатністю мати необмежену силу або владу, можливість здійснювати будь-яку дію без зовнішніх обмежень, але вона стверджується як сила, узгоджена з благом і логосом, знанням і пронизливістю розуміння. Афіна й Аполлон відтягують його назад у людські межі – Самість відкрита, але не поглинає Его. Омніпотенція (відчуття всемогутності), як віра людини в те, що вона має необмежену владу або здатність контролювати події, інших людей або навіть реальність за допомогою однієї лише думки чи бажання, має бути обмежена раціональністю – у міфі раціональністю архетипів Аполлона і архетипу Афіни. Омніпотенція може легко перейти в гібріс або у нарцисічне або біполярне захворювання навіть якщо воно є психологічним захисним механізмом. Тому Афіна наділяє Діомеда надлюдською силою й здатністю бачити богів, він перемагає троянців, ранить Енея, Афродіту, Ареса; Аполлон обмежує його натиск. Діомед бореться проти хаосу війни як стихії – він стає «майстром поля бою», проти надмірної влади богів над людською долею – сміє поранити їх.



Діомед і Афіна ранять Ареса, Джон Флаксман. 1793–1795.
Гравюра з циклу Flaxman's Iliad. Цей епізод позначає арістею, вершину бойової ініціації героя. Сцена поєдинку смертного героя з богом війни (Іліада, кн. V, ряд. 402).

Рис.72.

Топологія сюжету полягає у тому, що у відкритому бойовому просторі межа між людським і божественним стає прозорою.



Архетипичне коло сюжету – Герой, що торкається Самості (божественного поля), Афіна як проводир Самості, Афродіта й Арес – як полюси Ерота й Танатоса, які герой тимчасово підпорядковує собі. Утручання Аполлона й Афіни повертають його «назад у людське» - це момент юнацького тесту меж – він доходить до краю, але не гине від гібрису. Діомед стає людською фігурою, що тимчасово перетинає межу між смертністю й божественністю, але при цьому постійно отримує нагадування від Афіни й Аполлона, де проходить «червона лінія» (на Афродіту він нападає з дозволу Афіни, але Аполлон зупиняє його, коли той намагається піти далі). Цей епізод формує глибинну аналітичну тему, герой, який знає межі. Діомед залишається серединним Героєм Воїном – доходить до краю, але не переходить його.

Етап 4. Зустріч із Глауком і ксенія, як гостинність що сильніша за війну (VI пісня).

У VI пісні, одразу після богоборчого екстазу, Гомер показує іншу сторону Діомеда. На нейтральній смузі він зустрічає троянського союзника Глаука. Герой запитує його походження, бо боїться напасти на когось із богів, як це зробив Лікург, покараний сліпотою. Глаук відповідає знаменитим образом: люди – «як покоління листя… одне приходить до життя, інше відмирає» – і розповідає історію свого предка Беллерофонта. Коли Діомед розуміє, що його дід Ойней колись приймав Беллерофонта як гостя, він зупиняє бій, пропонує дружбу, і вони обмінюються бронею – причому Глаук віддає золоту зброю за мідну.

Психологічно тут відбувається кілька моментів. Тінь відступає перед пам’яттю, замість анонімного ворога Діомед бачить людину з історією, впізнає «родинну» (через ксенію) спорідненість. Его героя тимчасово виходить з логіки «або я – або він» і включає третє – символічний обмін (броня).

Це момент, коли Самість нагадує про глибинну спорідненість людей понад війною. Колективне несвідоме (міцніша за індивідуальний конфлікт традиція гостинності) прориває крізь броню воїна. Це показник зрілих відносин – ворог може бути одночасно й носієм небезпеки, і носієм пам’яті, і партнером у ритуалі. Немає розщеплення на «абсолютно поганого» об’єкта. Ця сцена цікава тим, що бойова симетрія («двоє воїнів один проти одного») раптово переходить у доповнювальність – ксенія піднімається над симетричною логікою війни. Комунікативний контракт, укладений ще попереднім поколінням (гостинність дідів), сильніший за миттєву ситуацію. Діомед готовий битися з Глауком, але, з’ясувавши, що їхні діди були гостинними друзями, припиняє боротьбу, обмінюється з ним зброєю (отримуючи «золото за бронзу»).

Тут Діомед бореться проти анонімної ворожнечі, де ворог – лише «інший», проти повного забуття людських зв’язків у війні. Топологія сюжету демонструє поле бою, яке на мить перетворюється на простір пам’яті й ритуалу.

Архетипи у сюжеті – це Герой, який визнає архетип Гостя і Друга, Самість як поле, де ворожі лінії перетинаються в глибинній спорідненості. Конфлікт вирішується символічним актом обміну, це момент, коли агресія піддається символізації, а не лише розрядці.

Етап 5. Нічний рейд із Одіссеєм (X пісня) як спуск у нічну Тінь

У X пісні ми бачимо Діомеда в іншому вимірі – ночі. Коли ахейці вагаються, Агамемнон шукає розвідників, і Діомед добровільно викликається піти в темряву; він обирає собі у супутники Одіссея – трікстера, майстра хитрощів.



Діомед. Реконструйований іконографічний портрет (по центру та праворуч зверху. Реставраційна реконструкція і композиція: **Лепський М.А., Лепська Н.В.** З використанням ШІ.
Основа: античний мармуровий портрет (Glyptothek, Munich) – знизу ліворуч. Порівняльні джерела: W. Hollar, *Aeneas and Diomedes*; *Achilles and Hector – Iliad stories retold…* (1903); *Diomedes (Tripota) – зверху ліворуч*.

Рис.73

Сюжет розгортається як вихід Его в простір несвідомого. Вони захоплюють у темряві Долона, троянського розвідника, і піддають його допиту. Долон, сподіваючись врятувати життя, розповідає про розташування троянського табору й про фракійців Реса з чудовими кіньми. Після допиту Діомед убиває його – перший жест «очищення простору», не лишаючи «свідка» в Тіні. Далі вони уриваються в табір фракійців, убивають сплячих воїнів і самого царя Реса, забирають коней і тікають назад до табору ахейців. Нічний рейд – це керований спуск у Тінь. Убивство сплячих – образ деструкції несвідомих частин



«Я» противника. Одіссей як трікстер приносить у цей спуск елемент хитрощів, що долають силу. Афіна, яка застерігає Діомеда не затримуватись, коли він хоче вбити ще більше, знову виконує функцію регулятора глибини занурення в Тінь. Герою дозволено опуститися до певного рівня жорстокості, але не до абсолютної втрати міри.

Тут вражає, що навіть у піку деструктивної поведінки реальність не втрачається. Діомед не впадає в психотичну екзальтацію, він чітко розуміє завдання (вбити ключових ворогів, захопити коней, повернутися) і слухає «голос реальності» (Афіна), відмовляючись від надмірної агресії. Це поведінка суб'єкта з доброю тестовою здатністю до реальності, а не прикордонна розщеплена структура. Їхній допит Долона – шедевр військової комунікативної гри. Одіссей сміється, коментує, використовує обіцянку милості як мета повідомлення, а потім погоджується на вбивство Долона, коли інформацію отримано. Комунікація тут – інструмент контролю над несвідомим (ворожим табором), а не взаєморозуміння.

Цей епізод показує Діомеда як героя, що здатен до «темної» тактики (нічний напад, убивство сплячих), але робить це в рамках воєнної логіки й колективної стратегії. Одіссей приносить хитрість, Діомед – фізичну силу й рішучість, разом вони створюють композитну пару, фігуру «ідеального» героя війни. Вони виступають проти невизначеності й темряви війни – ніч як метафора несвідомого, проти ворожого планування – знищуючи Реса до того, як він увійде в битву.

У топології події є ніч, табір ворога, зона між своїм і чужим – простір, де межі розмиваються. Герой у «нічній» фазі –це спуск у Тінь. Одіссей виступає як перехідна фігура, як трікстер. Долон – як фігура «жертви-тіньової інформації».

Нічний рейд – це кероване використання Тіні, вбивство сплячих – етично проблематичне, але тут воно вписане в колективну воєнну раціональність. Діомед проходить «нічний» етап без переходу в неконтрольовану жорстокість, що означає збереження реалістичного випробування дійсності навіть у піку агресії.

Етап 6. Поранення ноги Діомеда: повернення до меж тіла (XI пісня)

Після богоборчих епізодів і нічних рейдів Діомед не залишається недоторканним. У XI пісні Паріс ранить його стрілою в стопу, герой продовжує бій, але змушений відступити, лікувати рану.

Символіка стопи очевидна – тіло, що опирається на землю, виявляє свою вразливість. Після фази, де він, здається, вже дорівнює богам, герой відчуває свою смертність буквально «через контакт із землею». Це корекція гібрису, момент, коли Самість «нагадує» Его, що людина – не безсмертна. У цьому епізоді нарцисичний ресурс (досвід майже всесильності) обмежується реальністю, але без нарцисичного краху. Діомед не впадає в депресивну бездіяльність, не трансформує рану в право на образу, як Ахілл з образою честі. Його структура досить стійка, щоб витримати поразку без розвалу ідентичності.



Діомед поранений в стопу стрілою Паріса, він продовжує битися, але змушений відійти.

Діомед бореться проти власної вразливості й смертності, проти ілюзії невразливості, набутій у V пісні. Топологія сюжету маніфестує поле бою, де герой, що недавно поранив богів, раптом сам стає тілесно обмеженим.

Архетипами сюжету є Тіло як обмеження і Земля (стопа) як символ прив'язаності до смертного. Це корекція гібрису - агресивно-героїчний комплекс зіштовхується з тілесною реальністю. У сюжеті відбувається крок до більш скромної, «заземленої» позиції Его щодо Самості.

Етап 7. Кінець «Іліади» й посттроянські міфи

Після арістеї й ключових епізодів Діомед у поемі відходить в тісторичну тінь, але позагомерівська традиція продовжує його шлях. Розглянемо відомі сюжети міфів. Першою є крадіжка Паладія з Одіссеєм – верхній етап героїчного «сакрального злочину», проникнення в серце Трої, викрадення статуї Афіни. Поза власне Гомерівським текстом, але в межах троянського циклу, Діомед стає співучасником однієї з найсильніших сакральних операцій – крадіжки Паладія, священної статуї Афіни (Паладій), без якого, за пророцтвом, місто не могло встояти і без якої Троя не могла впасти. До речі Палладій, вивезений з Іліума (Трої) Діомедом і Одіссеєм і довірений Демофонту, був побудований з кісток Пелопса, як Зевс Олімпійський з кісток слона (Meliadò, 2015, p. 1073). Ця крадіжка – гра не з богами на полі бою, а з основами божественного порядку. Крадіжка Паладія є сакральним злочином як крайнім тестом.

Вони потай проникають до Трої. За пізнішою традицією, Одіссей переодягається жебраком, входить у місто, а Діомед перелазить через стіну, разом вони вбивають вартових і священнослужителів і «кривавими руками» виносять статую. Якщо поранення Афродіти й Ареса було бунтом проти персоніфікованих богів, то крадіжка Паладія – замах на саму структуру божественного порядку міста. Тут Діомед переходить від індивідуальної арістеї до рівня «міфічного саботажу» – він торкається самого центру сакруму. Герой на мить присвоюють собі символ Самості спільноти (Афінська статуя як осердя полісної Самості Трої). Це, однак, не інтеграція, а крадіжка – Самість не опрацьована, а винесена силоміць. У долеаналітичній перспективі такий акт неминуче запускає ланцюг наслідків долі – і ми справді бачимо далі довгу низку нещасть, пов'язаних із гнівом богів через святотатства ахейців у Трої.

Після повернення Діомеда

Етап 8. Ностос – зрада Егіалеї та зміна сцени життя.

У Давній Греції важливим поняттям є ностос (дав.-гр. νόστος, nostos; множина – nostoi) у яке означає повернення епічного героя додому, зазвичай морем, після довгої відсутності, спричиненої війною чи пригодами. Це слово походить від дієслова néomai («повернутися» або «досягти») і є коренем сучасного слова «ностальгія» (у поєднанні з algos, що означає «біль» або «страждання»). Повернення з Трої у різних героїв стає випробуванням не меншим, ніж сама війна. Для Діомеда традиція зберегла кілька варіантів, але



центральний мотив повторюється – дім більше не приймає героя. У низці джерел дружина Егіалея, дочка Адраста, зраджує його з кількома коханцями, інші версії пов'язують її перелюб із інтригами Навплія, батька Паламеда, або прямою помстою Афродіти, яка не забула рану від аргоського списа. У будь-якому разі Діомед або не може увійти до Аргоса, або мусить шукати притулку в храмі й уночі тікати. Це друга велика поразка Аніми. Якщо поранення Афродіти було насильством героя над архетипом кохання, то тепер Аніма «відповідає» – домашній жіночий об'єкт (дружина) руйнує його статус і приналежність до рідного поліса. Любовний простір стає джерелом травми й вигнання. Архетип Афродіти мстить Діомедові (за поранення) тим, що підбурює його дружину Егіалею до зради (Griffiths, 2015).

Згідно з класичною формулою, «Аніма, не інтегрована, мститься», а також це фатум еротичної дезінтеграції дому. Ми бачимо ще одну важливу особливість Діомеда, навіть за такої тотальної нарцисичної травми він не руйнує себе й не руйнує інших у приступі сліпої помсти, натомість переводить конфлікт у просторовий вимір – еміграцію. Вигнання й італійські заснування – це перехід від руйнівної до «генеративної» фази, герой переносить свою енергію на створення нових міст, героїчних культів, «островів Діомеда». Діомед покидає Аргос, мандрує до Південної Італії. (Winter, 2010).

Італія стає місцем героїчного культу архетипа Серединного Воїна від воїна до засновника й покровителя.

Після вигнання Діомед опиняється в Італії. Пізня традиція приписує йому заснування цілої низки міст у Апулії та на Адріатиці (Аргіріппа/Арпі, Венузія, Беневент тощо); він стає героєм, якого шанують у храмах, а на островах Діомеда – покровителем мореплавства.

Тут доля героя проходить останню трансформацію. Це є перехід від долі руйнівника й богоборця до долі засновника й охоронця. Та сама воїнська енергія, яка раніше пробивала броні троянців і ранила богів, тепер перенаправляється на будівництво міст, на захист морських шляхів, на культове забезпечення безпеки інших.

До речі вже в Італії Діомед повертає статую Афіни, Палладій Енею. «Як пояснення, деякі автори розповідають про те, як його передали між Діомедом та Енеєм. Силій Італік описує, як Дасій намагався переконати Ганнібала не нападати на Рим, оскільки в ньому знаходиться Палладій, викрадений Діомедом, а Одіссей був його супутником. Він розповідає, як Діомед почувається винним за крадіжку Палладію, коли засновує Аргіріппу в Італії, і тому намагається задобрити Афіну та троянських богів. Афіна каже, що храм, який він будує для неї, недостатньо хороший, і що він повинен піти до Лація та віддати Палладій Енею. Він робить це, обіцяючи мир та звинувачуючи богів і долю (*Punica* 13.30–78). Ідея про те, що Афіна наказує це, здається досить малоймовірною, враховуючи її підтримку Діомеда та опозицію до троянців (включаючи Енея), тому, можливо, ми бачимо дещо безладне поєднання грецької та римської історій. Прокопій пише, що Діомед зустрів Енея в Беневенті та передав йому

Паладій (викрадений разом з Одіссеєм), підкоряючись оракулу, який він отримав, коли захворів, який говорив, що для одужання він повинен віддати Паладій троянцю ((Procopius, *Gothic Wars*, 5.15.8–14).» (Winter, 2010, p.21-22).

У цьому сюжеті віддзеркалюється пізня фаза індивідуації, де Герой перестає бути лише фігурою битви і стає фігурою колективної Самості, його щит несуть у процесіях, його ім'ям називають острови, йому приносять жертви за щасливе плавання, він передає символ стратегії, мудрості і перемоги засновнику Риму. Сам він у деяких традиціях навіть отримує частку безсмертя, стаючи героєм-божеством.

Цікаво, що у Вергілія Діомед, до якого звертаються по допомогу проти Енея, відмовляється ще раз воювати з троянцями й радить укласти мир. Для психоісторії героя це потужний жест: той, хто колись поранив Афродіту й переслідував Енея, тепер не хоче повторювати травму. Тінь, хоч і не повністю інтегрована, більше не диктує йому долі. До речі топологічно простір Діомеда маже симетричний топології Риму, що заснований Енеєм.

Зібрання всіх цих сюжетів в одну «психобіографію Діомеда» демонструє його послідовний рух трансформації: по-перше, від сина в тіні батьківської агресії (Тідей, Фіви) – до воїна, який робить ту саму агресію керованою; по-друге, від молодого царя серед сильної групи батьківських фігур – до героя, що з богів робить об'єкти власної дії, а потім навчається знову приймати їхню межу; по-третє, від богоборчого екстазу арістеї – до визнання тілесних і сакральних меж (поранення, обмеження Афіни, рани Аніми); по-четверте, від нічного рейду в Тінь – до вміння повертатися з Тіні без психічного колапсу; по-п'яте, від катастрофи в сфері Аніми (зрада дружини) – до переформатування життя в зовсім іншій географії й ролі (засновник, покровитель, герой культу).

Ця психобіографія безумовно не повна, але надає дуже виразну траєкторію індивідуації воїна, який спочатку заперечує еротичну Аніму й поклоняється лише логосній Афіні, а згодом, через низку травм, вчиться жити з обмеженнями власного тіла, долі й Еросу, не втрачаючи ядра Я. Це історія людини, яку родова й божественна доля штовхає до повторення агресії, але яка щоразу переводить цей повтор у більш структуровані форми, від епігонів до арістеї, від арістеї до сакральної операції з Паладієм, від вигнання – до заснування нових міст і культів.

В усіх ключових сценах (конфлікт з Агамемноном, зустріч з Глауком, допит Долона, союз з Одіссеєм) Діомед вміє не потрапляти в пастки парадоксальної комунікації, він не застряє в деструктивній симетрії, а змінює «рівень гри», переводячи конфлікт у дію, ритуал або відхід. Нарешті, перед нами – герой із відносно зрілою організацією особистості – агресія сильна, але інтегрована; Персони (батько, вождь, ворог, союзник, жінка) сприймаються амбівалентно, а не розщеплено, нарцисичні удари не руйнують його, а лише змінюють сцену життя.

Діомед у гомерівському й постгомерівському космосі – він не «другий за силою» після Ахілла, а, можливо, перший за психічною стійкістю. Він проходить через богів, кров, ніч і вигнання, зберігаючи себе настільки, щоб стати не воїном,



а засновником, покровителем моря й героєм, чий культ живе століттями після того, як меч уже давно схований. Діомед у гомерівському епосі – це молодий герой і «бойова рука Одіссея», він маніфестує унікальний ракурс, крізь який можна прочитати саму логіку дипломатії в архаїчному світі: дипломатії сили, дипломатії хитрощів, дипломатії пам'яті й травми.

Якщо Одіссей втілює радикальний трікстерський спосіб домовлятися, а Ахілл – бунт проти будь-якого компромісу, то Діомед постає як внутрішній спостерігач і учасник, чия позиція дозволяє порівняти всі ці модуси й сформулювати власний, відмінний тип дипломатії.

Дипломатії Діомеда

Розглянемо характеристики дипломатії Діомеда.

6. Позиція Діомеда – оптика «сили, що мислить».

Почати варто з того, яка оптика точки зору, звідки дивиться Діомед. Його суб'єктність – це не чистий гнів Ахілла й не текуча багатоликість Одіссея. Він цар, що вже переписав травму батьківського покоління (епігон, який здобув Фіви), має легітимну владу в Аргосі та досвід колективної відповідальності, пережив арістею, де торкається богів, але був повернутий Афіною до людського масштабу.

Він є не «розірваним» героєм, а є інтегрованим Анімусом Воїна, який вже пройшов етапи конфронтації з Тінню (Тідей, Арес) і зустрічі із Самістю (Афіна як внутрішній провідник). Його Его не розчинене в екстазі, а напружено збирає досвід у структуру.

Діомед демонструє організацію особистості ближчу до «нормальної» в крайньому випадку «невротичної» особистості, ніж до прикордонної. Він здатний утримувати амбівалентні образи (Агамемнон і як несправедливий, і як легітимний; Одіссей і як хитрий, і як надійний союзник). Він не руйнує систему, коли його принижують, а переводить агресію у функціональну дію (арістея як відповідь, а не саботаж).

Діомед – людина, яка не може і не хоче вийти з поля фамільної долі. Він - син Тідея, епігон, воїн ахейського союзу. Але він постійно пробує переписати цю долю в бік більшої впорядкованості, не заперечуючи ні батька, ні богів, а ніби вчиться «жити з ними».

Комунікативно Діомед – це суб'єкт, який уникає руйнівних симетричних ескалацій.

Це виглядає як зміна лінії долі: від «воєнної» до «засновницько-культової», але під тиском спадкових і божественних факторів (поранена Афродіта, біографія Тідея).

Кінцевий результат – інтеграція в колективну пам'ять, оскільки Діомед стає фігурою, чий образ живе далі в географії й культі. Позагомерівська епічна традиція (особливо Кіпрії, Мала Іліада, пізні автори) розширює сюжет Діомеда. І акцентує увагу на топологічному вимірі – на острови Діомеда й геройському культі, у прибережній зоні Адріатики формуються святилища, де шанують

Діомеда як героя й напівбога, опис «островів Діомеда» і пізня рецепція його культу стають предметом сучасних досліджень (Egeler, 2015).

Таким чином, його життєпис завершується не «чистою» смертю, а переходом у статус локального героя-засновника за межами Греції, що відображає реальні процеси колонізації та проєкції міфу на нові території. Як дипломат він має свої переваги і свої «мертві зони», свої сильні сторони і свої слабкості. Спочатку розглянемо його сили і переваги.

По-перше, Діомед постає в Іліаді як архетип інтегрованої, керованої агресії. Його арістея не є сліпим вибухом руйнівної сили, а радше демонструє здатність до насильства, вписаного в чітку воєнну логіку та нормативні межі. Діомед убиває, ранить, здійснює навіть зухвалі напади на богів, проте ніколи не виходить за рамки дозволеного стратегічного поля. Вирішальним тут є постійна присутність Афіна, яка функціонує як зовнішня покровителька, й як внутрішній принцип супервізії – інстанція розуму, що каналізує агресію й перетворює її з деструктивного імпульсу на інструмент осмисленої дії. Діомедова сила не руйнує порядку війни, а, навпаки, тимчасово його стабілізує.

По-друге, Діомед вирізняється здатністю до колективної лояльності та командної дії. На відміну від Ахілл, чия героїчна ідентичність вибудовується через радикальне протиставлення власного «я» спільноті, Діомед не ставить особисту честь вище колективного проєкту. Його конфлікти з Агамемноном не переростають у паралізуючий розкол, а трансформуються у форму внутрішньої мобілізації війська. У цьому сенсі Діомед репрезентує не соліпсистську, а інституційно вписану модель героїзму, де індивідуальна доблесть функціонує як ресурс спільноти.

По-третє, героїчна постать Діомеда позначена здатністю до символізації та амбівалентного сприйняття Іншого. Ключові епізоди – зустріч із Глауком, нічний рейд, прийняття власного поранення – засвідчують, що він не редукує супротивника до «чистого ворога». Навпаки, у цих сценах ворог постає водночас як колишній гість, потенційний союзник, носій пам’яті чи інформації. Така здатність утримувати множинність значень в умовах війни є рідкісною для епічної поетики і вказує на високий рівень героїчної рефлексивності.

По-четверте, Діомед вирізняється генеративним виміром своєї героїчної траєкторії. Його посттроянська доля – заснування міст, культів, нових політичних і сакральних осередків – переводить його за межі суто воєнної функції. Він постає як агент руйнування, разом з тим як фігура, що творить простір політичного й культурного порядку. У цьому сенсі Діомед є героєм переходу від епічної війни до постконфліктної організації світу.

Поряд із виразними перевагами, архетип Діомед містить і низку структурних обмежень, які принципово важливі для розуміння його місця в гомерівській архетипіці Героїв.

По-перше, однією з ключових уразливостей цього архетипу є сліпота до еротичної сфери. Поранення Афродіта у V пісні Іліади є зухвалим воєнним жестом, і символічним актом витіснення Еросу з поля героїчної суб’єктності.



Любов, тілесна вразливість, інтимний зв’язок – усе це не інтегрується в психічну економіку Діомеда. Він постає як воїн, що блискуче оперує Логосом, тактикою й раціональним контролем, але виявляється майже беззахисним у сфері афекту й близькості. У цьому сенсі його героїзм є функціонально повним у війні, проте неповним у житті поза війною.

По-друге, Діомед залишається глибоко вписаним у родову й божественну детермінацію і межу. Попри високий рівень особистої доблесті, він не здійснює радикального розриву з наперед заданими сценаріями долі. Його життєва траєкторія – епігон, «другий герой» поряд з Ахіллом, вигнанець і засновник – розгортається в межах моделей, запропонованих фамільним і міфологічним несвідомим. Свобода Діомеда полягає не у виборі альтернативного шляху, а у стилі виконання ролі: він досконало реалізує заданий сценарій, але не переписує його.

По-третє, для цього архетипу характерна постійна робота на межі дозволеного. Діомед систематично тестує граничні лінії між людським і божественним порядком. Арістея V пісні, з її пораненням богів, і пізніший епізод із викраденням Паладія є двома кульмінаційними моментами, в яких герой заходить надто далеко у конфронтації з сакральним. Хоча його Его витримує ці випробування й не руйнується безпосередньо, такі дії запускають довгі ланцюги доленосних наслідків, що розгортаються вже за межами Іліади. Героїзм тут межує з трансгресією, а стабільність – з прихованим ризиком.

У психоаналітичному вимірі Діомед постає як герой з відносно інтегрованою структурою особистості, здатний витримувати інтенсивні афекти –агресію, втрати, зради –без психічного колапсу. На відміну від героїв із фрагментованою або крайово напруженою організацією, Діомед демонструє стійкість Его та здатність до тривалої адаптації в умовах екстремального насильства. Його героїзм не ґрунтується на маніакальному запереченні вразливості, а на здатності переробляти травматичний досвід у дію.

Ця стійкість значною мірою пов’язана з його постійною взаємодією з Афіна, яка в психоаналітичному прочитанні функціонує як проєкція афінського Логосу – принципу розуму, контролю та стратегічної символізації. Діомед тісно співпрацює з цим логосом, що дозволяє йому організовувати агресію, підпорядковувати імпульс структурі та переводити внутрішні конфлікти у форму цілеспрямованої дії. Водночас ця інтеграція не є повною: Самость залишається незавершеною, оскільки сфери Еросу та долі залишаються лише частково пропрацьованими. Інтимність і любов не входять до ядра його суб’єктності, а фатальна зумовленість життя не долається, а радше приймається.

Показово, що значно пізніше – вже в погомеровській традиції – Діомед трансформується у фігуру «інженера миру», який працює не стільки з війною, скільки з формуванням топологічного простору порядку. Його шлюб і наявність дітей символізують запізнілу, але важливу інтеграцію генеративного виміру, що був відсутній у гомерівській фазі. Тут герой перестає бути лише воєнним агентом і починає функціонувати як засновник і стабілізатор соціального простору.



Водночас Діомед залишається суб'єктом, який творчо, але болісно реалізує фамільний сценарій. Він не руйнує спадкову матрицю, а перетворює батьківські провали на власні успіхи, однак ціна цього перетворення – вигнання й постійне перебування на периферії політичного центру. Його доля не є трагедією у строгому сенсі, але не є й повністю гармонійною: це шлях відповідального прийняття наслідків.

Нарешті, Діомед виступає як комунікатор конфліктів, герой, який не дозволяє напруженням у системі переростати в руйнівні парадокси. Він не витісняє конфлікт і не ідеалізує його, а переводить суперечності в площину дії, рішень і структур. Це прояв здатності робить його фігуру показовою і з точки зору психоаналітичної типології Діомед має достатньо зрілу ідентичність, відносно стабільні об'єктні відносини й організовану агресію, що радикально відрізняє його від прикордонних або психотичних форм героїчної суб'єктності.

Там, де Ахілл відповідає Агамемнонові симетричним нарцисичним ударом («ти забрав мою нагороду – я заберу у тебе свою силу»), Діомед, хоча і зачеплений, не включається в таку гру. Він «відкладає» відповідь у поле дії. Це і є фундамент його дипломатичного погляду, домовлятися можна лише тоді, коли ти не залежиш цілком від миттєвої образи. Він «бачить» дипломатію інших через таку внутрішню позицію.

2. Дипломатія Одіссея крізь погляд Діомеда

Одіссей, якого пізніша традиція зробить головним героєм дипломатичної і стратегічної хитрості, для Діомеда – партнер і тіньова альтернатива. Вони разом здійснюють нічний рейд, разом крадуть коней Реса, разом (у пізніших версіях) беруть Паладій із Трої. Але їхні внутрішні принципи різні. Одіссей має поліформну особистість, оскільки він є людиною багатьох масок, «політропос», «багатоходовий». Він здатен говорити як цар і як жебрак, удавати дурня й водночас будувати складні комбінації, переконувати, обманюючи, і обманювати, начебто переконуючи.

Одіссей у гомерівському корпусі може бути описаний як трикстерський Анімус – фігура, що принципово уникає прямої конфронтації й натомість прагне розхитувати структури противника зсередини. Його стратегія полягає не в лобовому зіткненні, а в грі з формами, ролями та смисловими рамками. Центральним інструментом цієї стратегії є розвинена функція інтелектуального Персонажа – зовнішньої маски, що легко модифікується залежно від ситуації, адресата й контексту.

З перспективи Діомед, чия суб'єктність укорінена в етиці єдності сили й міри, така дипломатія викликає амбівалентну оцінку. З одного боку, Діомед не може не визнавати її ефективності: без Одіссея не відбувся б успішний нічний рейд, не з'явився б Троянський кінь, не були б реалізовані численні «м'які» рішення, що зменшують прямі втрати. У цьому сенсі Одіссей є незамінним оператором асиметричних стратегій.

З іншого боку, постійна змінність ролей, притаманна Одіссеєві, підточує для Діомеда фундаментальну воїнську аксіому: слово має бути максимально

наближене до дії. Там, де Одіссей дозволяє собі розрив між сказаним і зробленим, Діомед прагне їх збігу. Для нього мова – це продовження наміру, а не автономна сфера маніпуляції.

У комунікативному вимірі Одіссей діє переважно на рівні метаповідомлень – важливішим за буквальний зміст стає те, як він говорить, яку рамку створює, яку ідентичність інсценує. Його мовлення – це інструмент впливу на поле смислів. Для Діомеда ж комунікація функціонує як прямий канал між наміром і вчинком, а не як гра з рамками. Він не заперечує ефективності риторики, але не приймає її автономізації.

Ця різниця особливо виразно проявляється у ставленні до брехні. Одіссей майже не розрізняє «легітимну» брехню та «ціннісний» обман, для нього будь-яка форма неправди може бути виправданою, якщо вона слугує виживанню або стратегічному успіху. Переконати троянців у безпеці коня, обманути Поліфема, вигадати собі іншу біографію – усе це складові єдиної дипломатичної логіки, де істина підпорядковується результату.

У психіці Діомеда брехня, навпаки, не є нормою, а винятком, який потребує внутрішнього виправдання й подальшого «відшкодування». У спільному нічному рейді з Одіссеєм він погоджується на хитрощі – допит Долона, обманні обіцянки, – але ці дії завжди жорстко прив'язані до чітко окресленої воєнної мети. Брехня тут не стиль існування, а інструмент операції. Інакше кажучи, для Діомеда обман допустимий лише в межах фронту, як підмножина війни, а не як універсальна форма взаємодії зі світом. Він не здатний уявити себе в тій множинності масок, у якій органічно живе Одіссей. Там, де Одіссей розчиняє ідентичність у грі ролей, Діомед зберігає її як осердя дії.

3. Дипломатія Нестора крізь погляд Діомеда

Нестор, старий цар Пілоса, у Іліаді функціонує як голос пам'яті, досвіду й традиції. Його мовлення майже завжди звернене до минулого: до попередніх воєн, до героїв інших поколінь, до вже засвоєних – і часто забутих – уроків. Нестор не пропонує радикальних рішень і не нав'язує волі; він нагадує про тяглість часу, в якому кожна теперішня дія має свою передісторію й наслідки.

Для Діомед Нестор не є ані конкурентом, ані опонентом. Його позиція значно тонша: Нестор постає як м'яке внутрішнє Супер-Его, голос, що не обмежує дію, а легітимує силу, вписуючи її в ширший горизонт традиції. Коли Нестор нагадує, що він «уже бачив, як гинули найкращі, і жоден з них не зневажав ради», Діомед сприймає ці слова не як докір, а як орієнтир. Це не застереження проти дії, а нагадування про дисципліну пам'яті: ти не маєш права діяти так, ніби до тебе нічого не було.

У термінах аналітичної психології Нестор втілює архетип Мудрого Старця – фігури, що не підказує Его, «що вигідно» в конкретній ситуації, а радше вказує, що відповідає структурі світу. Його дипломатія не є дипломатією угоди чи маніпуляції; це дипломатія поваги до форми, до усталених правил, до колективного досвіду, який передує будь-якому індивідуальному героїчному жесту.



З позиції Діомеда така дипломатія має чітко усвідомлені межі. Вона не здатна сама по собі зупинити Ахілл, не може примусити Агамемнон змінити волю, не є інструментом прямого впливу. Проте її сила полягає в іншому: вона створює фон легітимності, на якому воїнська дія Діомеда набуває виправданості й внутрішньої впорядкованості. Це тло не вирішує конфлікт, але робить можливим відповідальне рішення.

Діомед слухає Нестора не як тактика, що шукає корисної поради, а як моральний компас, який не підміняє вибір, але структурує його. Пам'ять у цій моделі не є гальмом дії; вона є її внутрішнім обмежувачем і водночас умовою її осмисленості. Через Нестора епос нагадує, що героїзм, позбавлений пам'яті, легко перетворюється на сваволю, тоді як сила, вписана в традицію, здатна зберігати форму навіть у хаосі війни.

У взаємодії Діомеда й Нестора гомерівський текст вибудовує модель героїзму, що слухає пам'ять. Це не героїзм послуху й не героїзм компромісу, а героїзм, який визнає, те, що дія має бути як ефективною, так і співмірною з досвідом поколінь. Нормативна глибина фігури Нестора полягає в особливій цінності тяглости, психоаналітичного та антропологічного читання досвіду в Іліаді.

4. Дипломатія Агамемнона крізь погляд Діомеда

Агамемнон у Іліаді постає не стільки як дипломат, скільки як носій грубої, титульної влади, що намагається вирішувати конфлікти самою вагою свого статусу. Його стиль управління не ґрунтується на взаємності чи символічному обміні, а радше на примусі: вимагати, відбирати, принижувати, а вже потім – у разі системної кризи – намагатися «залагодити» наслідки матеріальними дарами. Це не стратегія діалогу, а логіка постфактум-компенсації.

Для Діомеда, чия воїнська етика сформована навколо родової честі, визнання заслуг і принципу взаємності, така форма дипломатії виглядає небезпечним спотворенням влади. Влада, що не визнає іншого як суб'єкта, а лише як ресурс, руйнує самі підвалини союзницького порядку. У цьому полягає ключова помилка Агамемнона у взаємодії з Ахіллом, він звертається до нього не як до рівного носія честі, а як до власності, якою можна розпоряджатися. Цей жест і запускає катастрофічний конфлікт, наслідки якого виявляються фатальними для всього ахейського війська.

Комунікативний стиль Агамемнона продукує парадоксальні контексти та суперечливі повідомлення. Він здатен одночасно проголошувати: «ти – найкращий» і «я можу забрати в тебе все, що робить тебе найкращим». Така риторика створює класичну «подвійну зв'язку», у якій суб'єкт позбавлений можливості зберегти і гідність, і лояльність. Для Ахілла це стає тригером нарцисичного бунту; для системи – точкою внутрішнього розлому.

Діомед чітко бачить деструктивний потенціал цієї «дипломатії» й усвідомлює, що вона руйнує систему зсередини. Водночас його відповідь принципово відрізняється від реакції Ахілла. Він не влаштовує власного демаршу і не переводить конфлікт у площину особистої образи, але й не приймає

внутрішньо логіку Агамемнона. Його реакція структурно інша: арістея, послідовні успіхи на полі бою, підтримка воєнного порядку всупереч помилкам верховного вождя. Це форма мовчазної корекції системи через дію, а не через розрив.

У психоаналітичних термінах Агамемнон репрезентує дефектне Супер-Его – інстанцію влади без міри, що апелює до авторитету, але не здатна до саморегуляції. Діомед, натомість, уособлює Его, яке намагається втримати структуру, не вступаючи в руйнівний союз із цим дефектом. Він не «зливається» з Агамемноном і не легітимує його помилки, але й не перетворює його на особистого ворога. Дистанційна, працездатна, структурно відповідальна позиція дозволяє Діомедові залишатися функціональним героєм у системі, що перебуває в кризі лідерства.

Взаємодія Діомеда з Агамемноном демонструє ще одну ключову рису цього архетипу: здатність діяти в умовах дефектної влади, не переймаючи її патологій. Там, де Ахілл обирає вихід із системи, а Агамемнон – тиск і компенсацію, Діомед обирає третій шлях: підтримку порядку через власну дію. У цій позиції виявляється його роль як внутрішнього стабілізатора епічного світу – героя, що утримує форму навіть тоді, коли вершина ієрархії її втрачає.

5. Дипломатія Менелая крізь погляд Діомеда

Менелай, цар Спарти й чоловік Єлена, у гомерівському наративі виступає формальним «приводом» Троянської війни. Проте за цією формулою приховується глибша структура: Менелай є не стільки стратегом великої коаліції, скільки дипломатом особистої образи та сімейної травми. Його війна мотивована не імперським проєктом і не колективною візією нового порядку, а прагненням відновити порушену приватну рівновагу.

Менелай воює як чоловік, у якого відібрали дружину, а не як політичний архітектор тривалого конфлікту. Його переговори й ініціативи зводяться до спроби «повернути честь через повернення власності», а не до конструювання стабільної післявоєнної реальності. Він схильний до дуелі з Парісом, до разового, символічного вирішення конфлікту, яке мало б зняти напругу одним актом. Довга війна, складна стратегія й багаторівнева дипломатія залишаються для нього чужими.

З перспективи Діомед така позиція виглядає формою емоційної дипломатії, у якій приватний афект без належної психічної обробки виводиться на рівень міжнародного конфлікту. Аніма Менелая – образ зрадженої дружини – не інтегрується в його внутрішній світ, а радше екстерналізується й проектується на політичну сцену. Там, де Діомед здатний відділити воїнську функцію від особистих почуттів, Менелай, навпаки, змішує приватне й політичне, перетворюючи власний біль на колективне зобов’язання.

Унаслідок цього його приниження стає приниженням усіх ахейців, а його особиста образа – приводом для чужих царів воювати й помирати. Менелай постає як герой, у якого Аніма не інтегрується в цілісну особистісну структуру, а розщеплюється між образом Єлени та образом війни. Розщепленість визначає

тон його дипломатії, вона емоційно насичена, але стратегічно нестабільна, здатна запалювати конфлікт, проте не здатна його врегулювати.

Важливо, що Діомед, попри власний досвід переплетення сімейних і політичних ролей (згадаймо Егіалею та подальше вигнання), навряд чи засуджує Менелая беззастережно. Він радше розпізнає небезпеку цього типу переговорів. Там, де дипломатія перебуває під диктатом ревнощів і невідрефлексованої втрати, вона неминуче стає вибухонебезпечною: будь-яка невдача сприймається як повторна зрада, а будь-який компроміс – як приниження.

Фігура Менелая демонструє, як приватна травма, не інтегрована в суб'єктність, здатна захопити політичний простір. На тлі Діомеда він постає як герой, що не володіє механізмами відокремлення особистого болю від колективної дії. Його дипломатія не створює порядку, а лише підтримує конфлікт у стані емоційної напруги. У гомерівській палітрі героїчних стратегій Менелай є застереженням: війна, розпочата з приватної образи, рідко здатна завершитися справедливим і стабільним миром.

6. Унікальна дипломатія Діомеда – кейс зустрічі із Глауком

Сцена з Глауком – класичний епізод, де Діомед вперше виступає не тільки як воїн, а й як самостійний дипломат. На нейтральній смузі він зустрічає ворога і… ставить запитання: ти хто? Далі розгортається знаменита розмова про покоління людей, «що як листя» – одні народжуються, інші гинуть. Але ключове тут інше – через наратив родової пам'яті (Глаук згадує Беллерофонта, Діомед – Ойнея) обидва герої раптом усвідомлюють, що їхні доми пов'язані честю гостинності. І ось у полі, де все диктує логіка «свій – чужий», виникає третій код: «гостинний – приятель». Діомед пропонує не битися одне з одним, обмінятися зброєю, визнати один одного «філоі» – друзями в межах війни.

Це не дипломатія вигоди (формально ахейці скоріше програють – Глаук віддає золоту броню за мідну, що Гомер іронічно підкреслює) – це дипломатія архетипічної пам'яті.

Це момент, коли Самість прориває через полярність «наш – їх» і нагадує, що є глибший рівень спорідненості, закріплений у символічному полі (домовленості дідів, ритуал ксенії). Тут відбувається різка зміна рамки комунікації – з симетричної конфронтації («ми – воїни, значить, маємо битися») у доповнювальний ритуал («ми – нащадки гостей, отже, маємо підтримати зв'язок»). В цьому є зріле вміння утримувати амбівалентність іншого суб'єкта, інший одночасно і ворог, і друг, і носій небезпеки, і носій символічного капіталу. Діомед не руйнується від такої суперечливості, він приймає її як норму.

Цей епізод – концентрована формула дипломатії Діомеда: не все, що вороже, має бути знищене; не все, що «своє», має бути збережене; те, що вписано в глибшу символічну структуру, має перевагу над моментом.

Типологічна характеристика дипломатії Діомеда від зворотного, чим вона не є.

Діомед – це НЕ: Одіссей, який робить дипломатію грою масок і маніпуляцій; Нестор, який робить дипломатію голосом минулого без власної

сили; Агамемнон, який робить дипломатію шантажем і приниженням; Менелай, який робить дипломатію продовженням особистої образи.

Його тип зовсім інший. Він демонструє дипломатія сили, що визнає закон.

Головна формула дипломатії Діомеда – сила має право говорити, але зобов'язана самовільно обмежувати себе законом.

Цей дипломатичний підхід видно в кількох вимірах: 1) у відношення до богів. Він ранить Афродіту й Ареса, але зупиняється перед Аполлоном і слухає Афіну. Тобто він не визнає абсолютної недоторканості божественного, але визнає об'єктивний порядок, який не можна безкарно зруйнувати. 2) У відношенні до ворога. Він убиває без вагань у бою й під час нічного рейду, але зупиняється перед Глауком, коли включається глибший закон – ксенію, гостеприймства. Це не гуманістичне «миролюбство», а ієрархія норм – воєнна норма дозволяє вбивати Противника; родова і сакральна норма іноді зобов'язує не вбивати.

Діомед здатний побачити, коли друга норма сильніша за першу. 3) У відношенні до союзників і вождя. Він бачить недоліки Агамемнона, але не руйнує союз. Його дипломатія тут – підтримувати структуру, зберігаючи власне судження, а не повторити бунт Ахілла й зламати всю систему. 4) У відношенні до самого себе. Поранення, поразки, вигнання – все це він приймає як частину долі, не переводячи в руйнівний ресентимент. Це внутрішня дипломатія Его з власною долею, де не все сприймається як несправедливість, що дає право на руйнування, а як матеріал для зміни сцени життя.

Серед обмеженнь дипломатії Діомеда проявляються такі: 1) Сліпота до еротичної дипломатії. Він не вміє домовлятися через любов, шлюб, жіночу суб'єктність: ранить Афродіту, відкидає еротичну Аніму; не може втримати Егіалею; його ностос руйнується в площині Аніми. Там, де потрібні тонкі символічні й чуттєві переговори, Діомед залишається воїном, а не коханцем, і платить за це ціною вигнання. 2) Обмежена тривалість стратегічного планування. Він досконало працює в межах конкретної воєнної операції (битва, рейд, епізод), але не мислить настільки довгими комбінаторними побудовами, як Одіссей (Троянський кінь, інсценовані біографії). Його дипломатія – ближча до того, що сьогодні назвали б оперативної або оперативного рівні дипломатією, а не «великою стратегією» хитрощів. 3) Він людина честі. Хоча він не такий нарцисично вразливий, як Ахілл, але все ж глибоко вкорінений у етос честі. Тому деякі типи домовленостей (де потрібно «зберегти обличчя» ціною внутрішнього компромісу) для нього майже неприйнятні.

Місце Діомеда серед античних моделей дипломатії як серединного Героя війни і миру.

Якщо умовно оглянути весь ахейський табір як «пантеон дипломатів», ми отримаємо своєрідну типологію. Одіссей – дипломатія стратегії, масок і обману. Нестор – дипломатія пам'яті й традиції. Агамемнон – дипломатія влади й шантажу. Менелай – дипломатія особистої образи. Діомед – дипломатія керованої сили і добровільного самообмеження законом.



У цьому пантеоні Діомед виявляється, можливо, найменш яскравим для популярної уяви, але психологічно – найбільш стабільним і придатним до наслідування.

Його дипломатія не вражає «фантастичною хитрістю», але вражає здатністю не ламати структуру, коли вона дає тріщину. Він не генерує блискучих трюків, але забезпечує, щоб ці трюки існували в полі хоч якоїсь міри й порядку. Він не має мистецтва слова як Одіссей, але має мистецтво паузи й межі, коли потрібно не вдарити, не продовжити симетричну ескалацію, не зробити з ворога абсолютного «іншого».

Якщо переносити це в сучасну мову переговорів, Діомед був би не стільки «великим інтриганом» чи «генієм медіації», скільки етичним силовим переговірником – тим, хто має ресурс примусу, але усвідомлено ним не зловживає, бачить за поточною конфронтацією глибший порядок спорідненості й закону, і будує домовленості так, щоб ні війна, ні мир не руйнували структуру світу остаточно.

Діомед як шлях і архетип Героя: цінність його для війни, воїнів, миру і полісу.

У корпусі гомерівського епосу, передусім в Іліаді, Діомед ніколи не виходить у центр трагедії, як Ахілл, і не займає порожнину хитрощів, як Одіссей. Його місце – простір структурної стабільності війни. Діомед не є ані абсолютним героєм екстремуму, ані підривником правил; він є тим, хто робить війну керованою, а героїзм – придатним до тривалого існування в межах поліса.

Його шлях починається не з особистої образи, як у Ахілла, і не з безпосереднього примусу долі, як у багатьох інших героїв, а з епігонського обов’язку – виправити катастрофу батьків. Уже ця вихідна позиція задає головний вектор його життєвого сценарію: це не революція і не розрив зі світом, а ремонт порядку після катастрофи. Діомед створює новий світ враховуючі досвід зламаного старого світу. Його дипломатія ґрунтується на соціальній цінності.

Цінність архетипу Діомеда для війни

Для війни Діомед є ідеальним носієм організованої агресії. Він не руйнує командну структуру, не підміняє воєнну логіку приватною драмою і не перетворює силу на самоціль. Його арістея у V пісні Іліади є моментом максимального напруження сили без розпаду контролю. Він ранить навіть богів, але зупиняється там, де Афіна встановлює межу. Це зразок того, як сила може залишатися частиною космічного порядку, не скочуючись у гібрис.

Цінність архетипу Діомеда для воїнів

Для воїнів Діомед є прикладом героїзму без істероїдності, без позерства й презирства. Він не театралізує хоробрість і не демонструє екзальтованого самознищення. Його герой – не метафізичний вибух, а тривала витривалість у межах структури. Він показує, як воювати довго і стійко, як не ламатися після поразки, як залишатися функціональним після поранення, приниження й навіть вигнання.



Цінність архетипу Діомеда для миру

Парадокс Діомеда полягає в тому, що він є одним із найнебезпечніших бійців війни, але з нього формується модель майбутнього миру. Він уміє зупинятися, визнавати вищі за війну норми – ксенію, родову пам'ять, символічні зв'язки. Сцена з Глаук є тут ключовою: війна припиняється не через страх, а через перехід між смисловими рівнями реальності.

Показово, що пізніша традиція приписує Діомедові навіть відмову воювати проти Еней. Це надзвичайно важлива психологічна деталь: той, хто поранив богів, відмовляється продовжувати війну. Сила, яка здатна зупинитися, стає основою миру.

Цінність архетипу Діомеда для поліса

У грецькій свідомості поліс – це простір влади, міри, закону й пам'яті. Діомед – герой, який після вигнання не розчиняється у відчаї й не стає проклятим маргіналом, а перетворюється на засновника міст і культів. Його життєвий шлях демонструє перехід від руйнівної сили до генеративної. Це архетип перетворення війни в політичну форму миру.

Таблиця 3.25 – Дипломатія на шляху Діомеда

Суб'єкт	Тип дипломатії	Психологічний архетип	Смисл	Результат
Ахілл	Дипломатія честі	Нарцисичний Герой	«Або вся честь, або нічого»	Параліч союзу
Одіссей	Трикстерська	Трикстер	Маніпуляція реальністю	Перемога через обман
Нестор	Традиційна	Мудрий Старець	Пам'ять поколінь	Легітимація
Агамемнон	Владна	Тінь Влади	Примус	Руйнування довіри
Діомед	Дипломатія міри	Інтегрований Анімус	Закон сили	Стабілізація

В цілому Діомед виступає як дипломат і модель керованої сили. Якщо досліджувати Діомеда не як воїна, а як тип дипломатії, постає рідкісна модель – дипломатія керованої сили, яка добровільно підкоряється закону. У цій логіці і переговори, і битви є формами комунікації. Для Діомеда битва – це також мова – удар є аргументом, відхід – сигналом межі, поранення – знаком самоперевищення, а зупинка бою – найвищим метакомунікативним актом.

Сцена з Глауком демонструє цю логіку в чистому вигляді: спочатку активується код «ворог–ворог», потім – «рід–рід», і війна припиняється не через зовнішній примус, а через зміну смислової рамки.

Сильні сторони дипломатії Діомеда полягають у високій довірі союзників (оскільки слово не відокремлене від дії), відсутності маніпулятивного обману, здатності діяти жорстко без моральної деградації та вмінні утримувати межу сили. Її слабкості – у неспроможності до тривалих багатошарових переговорів, що потребують стратегічної удаваності (тут переважає Одіссей), у труднощах із

«жіночою дипломатією» Еросу, шлюбу й емоційних союзів, а також у неефективності там, де відсутнє уявлення про закон.

Можливості архетипу Діомеда – це стабілізація після катастроф, відновлення довіри через честь і побудова вертикалі правил у хаосі. Його обмеження – нездатність діяти в умовах повного нігілізму, неможливість довготривало торгувати власним обличчям і неспроможність до «любовної дипломатії». Діомед є не героєм винятку, він є героєм нормативної сили – фігурою, без якої війна стає некерованою, а мир – неможливим.

Жінки Діомеда як архетипи Аніми і їх дипломатія.

Його жіночі фігури – це різні конфігурації Аніми, які формують різні типи дипломатії на шляху Героя Діомеда. Кожний раз для нього – це перехід від сфери війни і політики до сфери почуттів, чутливості, вразливості, еротичних і сімейних відносин, дипломатії і політики. З кожним жіночим архетипом, з кожною зустріччю з Анімою, яку притягує його Анімус він визначається в інтеграції чи дезінтеграції.

У нього напружені відносини з божественним архетипом Афродіти, Анімою тілесності й Еросу. Діомед її ранить, тому він відкидає еротичну дипломатію. Наслідеом стає після повернення зруйнований дім, зруйновані сімейні відносини з дружиною. Архетип Афродити наносить зворотній удар по Діомеду через його дружину Егіалею, шлюбна Аніма невірності. Вона зраджує, його дипломатія не працює в приватному просторі. Але Діомед не влаштовує через це війну як спартанський цар Менелай, для нього зрада знецінює Егіалею і він не повертає її за будь-яку ціну.

Справжньою опорою для Діомеда є архетип Афіни – Аніма-Логоу. Вона стає єдиною стабільною жіночою внутрішньою силою. Отже, це його модель, лише любов не стає ресурсом дипломатії, має бути ще спільність розуміння і осмислення, раціональна спільність переважає у його почуттях і закон честі стає її ядром.

Розглядаючи архетип Діомед у психоаналітичній перспективі, особливо продуктивним є аналіз його взаємодії з Анімою – як у формі вдалих, так і невдалих сценаріїв. Ключовим негативним кейсом тут постає фігура Егіалея, чия роль у позагомерівській традиції фіксує глибинну травму посттроянського періоду.

Егіалея постає як Аніма-зради і дипломатка розриву між воєнною і домашньою сферами буття.

Егіалея, дочка Адраст, дружина царя Аргосу і водночас молодша тітка Діомеда (сестра його матері), у до-троянському контексті репрезентує Аніму інтеграції. Їхній шлюб функціонує як символ політичного та родового союзу, включення героя в полісну мережу зобов’язань, спадковості та взаємної лояльності. У цій фазі Аніма підтримує Его, забезпечуючи стабільний міст між воєнною роллю та мирним порядком.

Проте в посттроянській традиції відбувається різкий злам. Егіалея зраджує Діомедові після його повернення з війни – за різними версіями, з одним або

кількома коханцями; нерідко з прямим натяком на втручання Афродіта, яка підбурює її як помсту за поранення у V пісні Іліади. У цій версії міфу еротична сфера постає як простір відплати: любов не лікує воїна, а карає його.

Таким чином, Егіалея постає одночасно як Аніма-Спокушниця і Аніма-Зрадниця. Те, що раніше було знаком інтеграції, перетворюється на втілення розколу між війною й домом. Воїн повертається з фронту, але дім більше не є місцем прийняття. У психоаналітичних термінах це ситуація глибокої нарцисичної травми в інтимній сфері: об'єкт, який мав бути стабільно добрим і підтримувальним, раптово виявляється знецінювальним і ворожим.

Показово, що Діомед не зазнає психічного колапсу. Його Его витримує удар без регресії та без тотального розщеплення об'єктів на «суцільне добро» і «суцільне зло». Натомість конфлікт переводиться в просторовий і екзистенційний вимір: вигнання, заснування нових міст, формування геройського культу. Це типовий для Діомеда спосіб переробки травми – не через афективну помсту й не через заперечення, а через трансформацію простору життя.

У цьому смислі історія Егіалеї може бути прочитана як фамільна розплата за поранення богині любові герой отримує фатум еротичної дезінтеграції дому. Зрада дружини стає доленосним вибором іншої конфігурації Аніми – такої, що не вписується у воїнську матрицю Діомеда і не може бути інтегрована без радикальної зміни життєвого сценарію.

Кейс Егіалеї демонструє межу інтегративних можливостей архетипу Діомеда: він здатний витримати втрату дому, але не здатний перетворити еротичну сферу на простір зцілення після війни. Там, де він успішно ремонтує світ поліса, він зазнає поразки у світі інтимності. Ця асиметрія – сила в структурі й вразливість в Еросі – є ключем до розуміння його трагічно-незавершеної Самості.

Афродіта як поранена богиня і негативний полюс Аніми

Поранення Афродіта у V пісні Іліади становить унікальний для гомерівського епосу епізод прямого насильства героя над богинею любові. Цей акт не може бути зведений до воєнного випадку чи риторичного перебільшення: він має чітко окреслений символічний і психоаналітичний сенс. Герой – Діомед – ранить божество, сакральну інстанцію, що репрезентує чуттєвість, тілесність і здатність до зв'язку. У термінах аналітичної психології це означає радикальне відсторонення від «м'якої» еротичної Аніми на користь «твердої» логосної функції, персоніфікованої Афіна.

Поранення Афродіти є актом десакралізації Еросу. Герой дозволяє собі ранити божество, яке уособлює відносинну, примирювальну й генеративну сторону життя. Це не про вибір воєнної раціональності над чуттєвістю, а про порушення фундаментальної заборони – у космічному порядку гомерівського світу любов не повинна ставати об'єктом прямої агресії. Епізод поранення Афродіти фіксує момент перевищення порогу, за яким неминуче настає фатальна відповідь долі.



У психоаналітичній перспективі поранена Афродіта постає як негативний полюс Аніми – не інтегрований, відкинутий аспект жіночого начала, що не зникає, а повертається у формі санкції. Відмова від еротичної Аніми не веде до нейтральності; вона запускає компенсаторний механізм, у якому порушення сакральної рівноваги відтворюється в іншій площині. Стає зрозумілою доленосна послідовність подій, зафіксована в позагомерівській традиції.

Схема «поранення Афродіти – дезідентифікація Аніми – зрада дружини – вигнання» вибудовується як класичний ланцюг долеаналізу. Первинний акт насильства в сакральній еротичній сфері тягне за собою руйнацію інтимного простору героя. Те, що було відкинуте на рівні богів, повертається на рівні дому: зрада дружини стає земним відлунням поранення богині любові. Доля не карає героя безпосередньо; вона перекладає конфлікт у площину, де він є найбільш вразливим. Поранена Афродіта є не випадковим епізодом арістеї, а структурним вузлом психоміфологічної логіки. Вона позначає межу, за якою воєнна раціональність, відокремлена від Еросу, перестає бути цілісною. Діомед здатний витримати цей розрив без психічного краху, але ціною стає втрата дому й необхідність шукати нові форми інтеграції – вже поза межами старого еротичного порядку.

Афіна як богиня-контейнер Анімуса і Аніма стратегії і мудрості

Афіна інтегрована у середені психіки Діомеда як ментор і тому на символічному рівні вона постає його головною внутрішньою жіночою фігурою. Через Афіну Діомед отримує доступ до сили, здатність «бачити» богів, а головне – до механізму контролю й спрямування власної агресії. Вона не підсилює героя, а й обмежує його, дозволяє діяти рішуче, але не хаотично, забороняючи безрозбірливий напад на божественний порядок.

У психоаналітичній перспективі Афіна функціонує як логосна Аніма – Аніма Стратегії, Мудрості й Форми. Це не еротична, а інтелектуально-стратегічна жіночність, жіночий Логос, що втілює дисципліну, правило, місто і закон. Через Афіну внутрішня жіноча функція Діомеда розвивається не як чуттєва любов чи злиття, а як розумна дистанція, здатність мислити межами, ієрархіями та структурою. Вона є тим символічним контейнером, у якому агресія не розчиняється і не вибухає, а набуває форми дії, підпорядкованої сенсу.

Афіна водночас виступає і як контейнер Анімуса, вона каналізує воїнську енергію, перетворюючи її на цілеспрямовану силу, що служить порядку, а не особистому афекту. Завдяки цьому Діомед здатний поєднати жорсткість і підпорядкування закону – рідкісну конфігурацію в гомерівському світі.

Контраст із Ахілл тут особливо промовистий. Афіна зупиняє Ахілла в момент гніву проти Агамемнона, проте його психобіографічний центр залишається пов’язаним із Фетіда – материнською фігурою, що захищає, але не структурує. Ахілл живе в полі емоційного абсолюту й екзистенційної честі. Натомість у Діомеда домінує Афіна як фігура, що структурує і каналізує агресію, не дозволяючи їй розірвати суб’єкта зсередини.



Показово, що Діомед є героєм, який ранить Афродіту і Ареса, але при цьому повністю підпорядковується Афіні. У символічному конфлікті Афіни й Посейдон – конфлікті міста і стихії – Діомед стоїть на боці форми, сенсу й закону, а не природи, хаосу чи безмежної сили. Він постає не стихійним, а політичним героєм.

У порівняльній перспективі це дозволяє чітко окреслити його місце серед інших героїчних архетипів:

Персей є героєм віддзеркалення і тіні;

Геракл – героєм перевантаженої онтологічної сили;

Тесей – героєм політичної інтеграції;

Одіссей – героєм трікстерської й стратегічної дипломатії;

Ахілл – героєм екзистенційної честі;

Беллерофонт – героєм, що не витримав божественного рівня.

На цьому тлі Діомед постає як герой міри – суб'єкт, у якому Анімус і Аніма частково інтегровані через Афіну як внутрішній принцип закону, що робить силу можливою у своєї придатності для життя в полісі.

Евіппа як Аніма інтеграції і дипломатка нового політичного простору

Разом з тим у післягомерівській традиції Діомед усе ж знаходить свою Афіну в «земній жінці». У фазі вигнання й посттроянської дезінтеграції Евіппа стає для нього опорою, що дозволяє вижити і повторно зібрати життєвий сценарій. Її психобіографія заслуговує на окремий і уважний розгляд.

У пізній грецько-римській традиції Евіппа (Εὐίππη, Euíppē) згадується як дочка Даун, володаря частини Південної Італії (Даунії). Даун віддає її Діомеду в дружини після прибуття героя до Італії – як форму дипломатичного шлюбу, що має стабілізувати статус вигнанця. Евіппа стає матір'ю двох його синів – Діомеда Молодшого й Амфінома, тим самим закріплюючи італійську фазу долі героя як фазу продовження, а не розпаду роду.

Окремі версії міфу вводять мотив любовного трикутника: Евіппу кохає Алаен (Alaenus), зведений брат Діомеда, який у конфлікті між Діомедом і Дауном виступає суддею та схиляється на бік царя через пристрасть до неї (Tzetzes, Ad Lycophronem, §592). Цей сюжет додає важливий психологічний вимір: Евіппа є не пасивним трофеєм, а фігурою бажання, суперництва і вибору, навколо якої формується політичне рішення.

Уже ці штрихи окреслюють кілька ключових пластів її архетипу. Евіппа – царівна прикордонної землі; дочка батька-вигнанця; об'єкт дипломатичного шлюбу для вигнаного грецького героя; центр любовного трикутника; мати нового покоління. Усі ці ролі сходяться в одній функції – інтеграції рухомого, травмованого героя в новий простір.

Етимологія її імені (Εὐίππη – eu «добрий, благий» + hippos «кінь») є тут особливо промовистою. «Добра кобила» або «благородний кінь» у грецькому символізмі означає воєнну потугу, швидкість переходу, здатність бути посередником між просторами. У юнгіанській традиції кінь часто репрезентує сферу інстинкту і пристрасті, яка не знищується, а осідлується і стає вірним

помічником Его. Таким чином, уже в імені Евіппи закодована її функція: вона є «добрим конем», що переносить Діомеда в новий світ не як хаотичну силу, а як супутниця, опора і носійка витривалості.

Психобіографія Евіппи послідовно вибудовується в логіці «доньки вигнанця» і «дружини вигнанця». Згідно з традицією, сам Даун був змушений утікати з Іллірії й оселитися в Апулії, заснувавши новий політичний простір; від його імені земля отримала назву Даунія. Отже, дитинство Евіппи минає в тіні міграції та нестабільної легітимності: її царство ще не є «старим», воно потребує постійного підтвердження права на існування.

Психологічно це означає формування в культурі пам'яті про втрату батьківщини, де переселення, адаптація і політичне виживання є базовим досвідом. Евіппа зростає як царівна лімінального простору – між старою землею і новою, між пам'яттю про Іллірію та реальністю Апулії. Вона здатна прийняти Діомеда не як зруйнованого героя, а як того, хто ще може заснувати новий порядок.

У цій конфігурації Евіппа постає як земна Афіна Діомеда – не богиня війни, а Аніма стабілізації, переходу й повторної інституціалізації життя. Якщо Афіна в Іліаді каналізує його агресію у війні, то Евіппа каналізує його долю в мирі. Вона не еротична спокуса і не катастрофа, а партнерка з витривалістю, яка дозволяє героєві завершити шлях не розпадом, а трансформацією.

Евіппа є фігурою Аніми, що працює не через пристрасть, а через перенесення, витримування і заснування. Вона не зцілює травму Діомеда миттєво, але робить можливим життя після катастрофи. Її поява в післягомерівській традиції є не випадковим доповненням, а логічним завершенням архетипу героя міри: там, де Афродіта була поранена, а Афіна залишалася трансцендентною, Евіппа стає людською формою інтегрованої Аніми.

Шлюб з Діомедом можливо позначити як союз двох вигнанців.

Діомед прибуває в Італію після руйнівної поразки свого домашнього світу. Дружина Егіалея зрадила йому, навіть намагалася вбити. Політична опора в Аргосі зруйнована, на нього продовжує тиснути «борг» перед Афродітою й богами. Даун (Даунус) приймає його, дає притулок і, за частиною версій, свою дочку Евіппу – в дружини. Психологічному смислі Герой вигнанець (Діомед) входить у спільноту, засновану іншим вигнанцем (Даун). Евіппа стає мостом між двома лініями вигнання – іллірійською (Даун) і ахейською (Діомед). Вона –є тим типом Аніми, що допомагає завершити старий цикл і включитися в новий простір Самості. На відміну від Егіалеї (яка розриває з ним зв'язок), Евіппа не знищує його, а приймає в якості чоловіка, укорінює його в новий полісний контекст через дітей, землю, міста.

В окремих варіантах міфу говориться про любовний трикутник як вузол комунікації до одруження. Зведений брат Діомеда – Алаен – закоханий в Евіппу. Під час конфлікту між Діомедом і Дауном щодо обіцяної винагороди (частини царства за військову допомогу), Алаен виступає суддею між ними. Він вирішує



суперечку проти Діомеда – через своє почуття до Евіппи. Ця сцена – майже готовий кейс для дослідження вузла сюжетної комунікації. На маніфестному рівні – в конфлікті відбувається судова і політична суперечка – про те, кому належить земля. На латентному рівні ми бачимо еротичну конкуренцію за Евіппу між родичами.

Для Евіппи це означає, що вона – центр конфлікту між батьком, чоловіком і закоханим-суддею. Її фігура несвідомо викривлює комунікацію - юридичне рішення стає маскою еротичного вибору. Вона виявляється в ситуації потрійної лояльності до батька (Даун – її рід і закон), до чоловіка (Діомед – її новий рід, батько її дітей), до не висловленої прямо, але сильної пристрасті Алаена (Іноді згадується як син Агамнемона або просто місцевий сильний вождь, залежно від версії міфу). Міфічний сюжет розгортався таким чином.

Після вигнання з Греції Діомед прибув до Італії з вірними супутниками. Він шукав притулку та нових земель для поселення. Він зустрівся з царем Давном, який гостинно прийняв його. Давн потребував військової підтримки Діомеда для боротьби зі своїми сусідами – мессапами. В обмін на допомогу та частку землі Давн пообіцяв Діомеду руку своєї дочки Евіппи. Алаен був (за деякими версіями) іншим залицяльником Евіппи або просто могутнім місцевим вождем, який був незадоволений тим, що іноземець Діомед отримає і принцесу, і землю, і владу.

Діомед виконав свою частину угоди - він очолив війська Давна і розгромив мессапів, демонструючи свою видатну військову доблесть. Однак, коли настав час виконувати обіцянку про шлюб з Евіппою та надання земель, виникли проблеми. Алаен, спонукуваний ревнощами або прагненням влади, виступив проти шлюбу. Він або спробував напасти на Діомеда, або переконав Давна порушити слово.

Діомед, як великий грецький герой, не мав проблем із черговим супротивником. У сутичці (яка іноді описується як поєдинок, іноді як битва) Діомед переміг Алаена.

Конфлікт завершився утвердженням влади Діомеда в регіоні. Діомед одружився з Евіппою і отримав обіцяні землі. Він став царем на цих землях і заснував кілька міст (зокрема, Аргіріппу, сучасну Арпі, та Бріндізі). Алаен загинув у цьому конфлікті. Згідно з римським поетом Вергілієм в «Енеїді», Алаен був вірним соратником царя Турна і загинув пізніше, воюючи вже проти Енея (іншого троянського героя, який прибув до Італії). Зрештою, Діомед зміг інтегруватися з місцевим населенням і навіть, за деякими версіями міфу, помирився з троянцями на італійській землі та був обожнений після смерті.

У цьому міфі Евіппа – Аніма-фокус, оскільки через неї виявляються невирішені тіні чоловічої спільноти (заздрість братів, ревнощі, страх втрати влади). Це ситуація високого ризику розщеплення - образ батька, чоловіка і зведеного брата легко впадає в полярності «ідеальний – поганий», а жінка між ними може сама стати «або ідеальною, або зрадливою» фігурою в їхніх фантазіях.



Джерела мовчать про активну позицію Евіппи – але як Аніма вона організує простір цього конфлікту.

У системі Анім Діомеда (Афродіта – тілесна, Егіалея – шлюбна грецька, Афіна – логосна) Евіппа займає особливе місце - вона – Аніма політичного нового світу, синтез Еросу, дому й політичної легітимації. Її ключові риси еротичність, її ім'я «добра кобила» підкреслює тілесність, жвавість, сили життя, кінь – також воїнський і інстинктивний, а не тільки мирний символ. Вона стає засновницею дома Діомеда і стає матір'ю його законних синів у новій землі, перетворює діадичний союз «вигнанець – цар» на родинну мережу. Вона має значення дома та родини Діомеда. Є і політична функція – її шлюб з Діомедом, інтегрує героя в даунійський політичний простір, робить його співзасновником (через дітей) нової династії, перетворює його з «гостя» на «родича царя».

Отже, Евіппа постає як Аніма інтеграції, що поєднує воїнську силу героя з домом, родом і новою територією. В аналітико-психологічному сенсі вона є тією жіночою фігурою, через яку розірваний після Трої життєвий сценарій Діомед отримує можливість повторної інституціалізації.

Як «дипломатка» – у межах вибудуваної вами системи жіночих архетипів як моделей дипломатії – Евіппа репрезентує шлюбно-політичну дипломатію другого ступеня. Якщо Егіалея уособлює грецьку «домову дипломатію», спрямовану на цементування старих ахейських союзів, то Евіппа втілює італійську перехідну дипломатію. Її функція полягає не у збереженні минулого порядку, а в нейтралізації наслідків катастрофи Троянської війни, легітимації чужинця в новому політичному просторі та народженні покоління з гібридною ідентичністю – наполовину грецькою, наполовину даунійською.

Умови успіху цієї дипломатії є структурно чіткими. По-перше, це відкриті й довірчі відносини з батьком – Даун. Він сам є вигнанцем і засновником нового політичного простору, тому визнає шлюб доньки з Діомедом як повноцінний політичний союз. По-друге, сам Діомед здатний прийняти нову землю як не менш «свою», ніж Грецію, – що принципово відрізняє його від героїв, застряглих у ностальгії. По-третє, конфлікти з Алаен, який через заздрощі й еротичну пристрасть випробовує легітимацію і Діомеда, і Дауна, розв'язуються у межах воїнської етики, не руйнуючи базової довіри до Евіппи як інтегративної фігури.

Водночас дипломатія Евіппи має свої межі. Вона не здатна нейтралізувати внутрішню психологічну «війну» Діомеда з власною долею: переслідування Афродіти, пам'ять про Трою, тінь зради Егіалеї не зникають повністю. Її позиція вразлива й до чоловічих суперництв – між Алаеном і Дауном, – у яких вона часто постає радше об'єктом гри, ніж її активною суб'єкткою. Якщо Афродіта для Діомеда є відкинутою тілесною Анімою, а Афіна – логосною Анімою, що керує його силою, то Евіппа є Анімою нового дому і нової політичної інтеграції.

В аналітико-психологічному плані Евіппа може бути визначена як Аніма переходу: дочка першого вигнанця (Дауна) і дружина другого вигнанця (Діомеда), яка через шлюб і народження дітей трансформує травми переселення в основу нового політичного й культурного порядку.

Таблиця 3.26 – Жінки Діомеда як архетипи і моделі дипломатії

Жінка / образ	Архетип Аніми / богині	Модель дипломатії	Психологічний архетип	Чому це важливо Діомеду?
Афродіта	Ерос-Аніма, богиня любові	Тілесна, еротична дипломатія: союз через потяг, красу, приваблення	Чуттєва, м'яка, стихійна жіночність	Вона втілює можливість вирішувати конфлікти через любов, милосердя, тілесну близькість. Діомед її ранить – відмовляється від цього шляху, і як наслідок отримує «відповідь» у вигляді руйнації свого дому (Егіалея)
Егіалея	Домашня, шлюбна Аніма (грецький поліс)	Дипломатія дому й роду в Аргосі: шлюб, що цементує старі ахейські союзи	Жінка-посередник між родами Адраста й Діомеда	Через неї він вписаний у грецький політичний порядок. Її зрада й змова проти нього означають крах старої шлюбної дипломатії й розрив із первісним полісом
Афіна	Логос-Аніма, богиня мудрості й міської війни	Раціональна, стратегічна дипломатія: закон, межа, рада, міська рада	Жіночий Логос, внутрішній голос Самості, що дисциплінує агресію	Вона робить його силу осмисленою, стримує гібрис, дає йому бачити богів, але й ставить межі. Без неї він перетворився б на руйнівну Тінь, із нею – стає героєм міри
Евіппа (Евіппе)	Перехідна, політична Аніма нового світу (Даунія)	Шлюбна-політична дипломатія нового простору: інтеграція вигнанця в італійський поліс	Жінка-міст між двома землями й двома законами; «добра кобила», що переносить героя	Вона дає йому новий дім, дітей і легітимність у Даунії. Її шлюб конвертує воєнну славу й досвід вигнання у статус засновника міст і предка нової лінії
(Фігура Фетіди як фон через Ахілла)	Материнська океанічна Аніма (непряма, через контраст)	Дипломатія опіки й жертви заради сина	Велика Мати, яка рятує індивіда ціною руйнування структури	На фоні Фетіди видно, чого немає в житті Діомеда: материнського «парасольки». Він сам змушений інтегрувати закон (через Афіну й Евіппу), а не ховатися за материнською жертвою

Таблиця 3.27 – Архетипи жінка у дипломатії та переговорах

Архетип (жінка)	Модель дипломатії	Умови успіху	Можливості (діапазон дії)	Обмеження (коли не працює)	Ключові «технології» переговорів
Ерос-Афродіта	Тілесна, еротична дипломатія (кохання, спокуса, чарівність)	Обидві сторони визнають цінність бажання, краси, чуттєвості; немає жорсткого табу на Ерос	Створення союзів через кохання, шлюб із пристрастю, пом'якшення агресії через еротичну прив'язаність	Не працює з героями, які свідомо відмовляються від Еросу (як Діомед у момент ранення богині), або там, де тілесність сприймається як загроза контролю	Спокуса, тілесна близькість, еротичні подарунки, естетична привабливість
Шлюбна / домова (Егіалея)	Дипломатія дому, роду, грецького поліса	Є базова вірність шлюбному союзу, повага до домової честі; політичні інтереси збігаються	Стабілізація еліти, легітимізація влади, передання трону, укріплення союзів через родинні зв'язки	Руйнується, якщо Аніма героя травмована (рана Афродіти) й якщо богиня любові «мстить» через зраду; не працює при глибокому розриві довіри	Шлюбні договори, взаємні клятви, дім як місце політичного союзу
Логос-Афіна	Дипломатія закону, стратегії, інституцій	Є повага до розуму й правил, готовність підкоряти силу спільним нормам; існують інститути (ради, збори, клятви)	Створення союзів на основі правил, міських законів, стратегічної угоди; можливість обмежувати війну	Не працює там, де панує чиста стихія, фанатизм, повний нігілізм; погано діє без мінімального рівня довіри між сторонами	Аргументація, стратегічне планування, кодифікація правил, клятви богам, ритуалізовані угоди
Перехідна політична Аніма (Евіппа)	Дипломатія нової батьківщини й змішаного роду (шлюб вигнанця з	Цар (Даун) готовий включити чужинця в родину; герой (Діомед) готовий прийняти новий	Інтеграція вигнанця; створення нового покоління, яке поєднує дві культури;	Не працює, якщо: а) батько/цар зраджує чи вбиває зятя; б) еротичні й родинні суперництва (як Алаен) підривають	Шлюб як політичний акт, народження дітей-»синтезів», участь героя в захисті нової землі, розподіл

	дочкою місцевого царя)	простір; конфлікти з місцевими елітами не руйнують союз	перетворення воєнного авторитету в політичну легітимність	довіру; в) герой не здатен «відпустити» стару батьківщину	земель/міст як частина весільної «контракти»
Материнська опікунська (тип Фетіди)	Дипломатія жертви й захисту одного героя	Є син, якого треба рятувати, і «верхній» рівень богів, до яких можна апелювати	Захист індивіда ціною зміни ходу подій (як з Ахіллом); створення «особливих умов» для одного героя	Не працює для колективного миру: рятує одну фігуру ціною загострення конфлікту; може руйнувати структуру (підрив авторитету царя, правил)	Сльози, прохання до богів, обітниці, самопожертви, «витягання» героя з гри

У цій логіці вона є чіткою антитезою Егіалеї. Там, де Егіалея руйнує старий дім і позбавляє Діомеда династичної перспективи в Аргосі (після його вигнання владу перебирає Кіаніпп, нащадок лінії Адраста), Евіппа засновує новий дім і відкриває для героя перспективу власної династії.

Евіппа водночас частково компенсує травму Афродіти, приймаючи вигнанця, але не скасовує її повністю: любовний трикутник з Алаеном і мотив можливого вбивства Діомеда Дауном у деяких версіях міфу нагадують, що новий світ не є ідеальним і не позбавлений конфліктів. Проте через Евіппу стають можливими Діомед Молодший і Амфіном – діти синтезу, носії посттроянської ідентичності.

З цієї точки починається італійський, умовно «евіппівський» етап індивідуації Діомеда. Після вигнання з Аргоса він прибуває в Даунію як герой без дому, але з максимальним символічним капіталом війни. Через Евіппу цей капітал конвертується не в руйнацію, а в новий родовід засновників. Тут Аніма остаточно перестає бути деструктивною і стає інтегративною: вона не відводить героя від його покликання, а переводить його в іншу форму Самості – форму засновника, як трансформацію воїна.

Як дипломатка Евіппа діє не через слова чи угоди, а через шлюб, народження дітей і тілесне укорінення героя в італійській землі. Це дипломатія тілесної й родової легітимації чужинця. Через неї Діомед перестає бути виключно героєм Троянської війни й стає засновником нового політичного простору – символічним батьком поствоєнного світу, героєм не руйнування, а й упорядкування.

Архетип Спадщини Діодема – діти Героя.

Діомед Молодший: син-тезка як архетип символічного продовження

У «класичному» гомерівському корпусі – Іліаді та Одіссеї – діти Діомед не фігурують. Посттроянські наративи, пов’язані з його шлюбом і нащадками, розгортаються вже в пізнішій грецькій та римській традиції – у схоліастів, міфографів, а також у таких авторів, як Овідій і Сервій. Ці джерела повідомляють, що в Італії Діомед одружується з Евіппа, дочкою даунійського царя Дауна, і має від неї двох синів – Діомеда (Молодшого) й Амфінома.

Особливу аналітичну увагу привертає Діомед Молодший, перший син, який отримує ім’я батька. Етимологічно ім’я Diomēdēs означає «рада Зевса», «божественно впорядкована думка». Повторення імені в межах одного роду ніколи не є нейтральним жестом - у міфопоетичному й психоаналітичному смислах це завжди спроба стабілізувати ідентичність і закріпити її в часі.

В аналітико-психологічній перспективі син-тезка функціонує як компенсація втрати спадкоємності в Аргосі. Після зради Егіалеї та вигнання з полісного простору Діомед утрачає і дім, і династичну перспективу. Називаючи сина власним ім’ям у новій землі, він ніби переносить свою героїчну Самість у наступне покоління, створюючи можливість символічного відновлення перерваної лінії.



Водночас показово, що міф майже не розгортає діяльності цього сина. Про Діомеда Молодшого ми практично нічого не знаємо: він не має окремих подвигів, політичних рішень чи власного наративу. У текстах він залишається тінню батька, “ім’ям без біографії”. Це дозволяє зробити важливий висновок: перед нами не повноцінний герой у гомерівському чи післягомерівському сенсі, а радше архетип продовження, ніж історично або міфологічно реалізована постать.

Син-тезка часто символізує не нову індивідуацію, а спробу Его законсервувати вже сформований образ. Називаючи сина своїм ім’ям, батько ніби звертається до світу з посланням: «Я не зникну, я повторюся». У випадку Діомеда цей жест особливо промовистий після травми дому: зруйнований шлюб, втрата політичного статусу в Аргосі, вимушена еміграція до Італії. Діомед Молодший стає своєрідним дзеркалом імені, у якому герой намагається втримати власну ідентичність від розчинення.

У символічному плані син у Даунії є спробою “переписати долю роду”. Те, що не вдалося закріпити в Аргосі – лінію Тідея–Діомеда, – герой прагне відновити в новій конфігурації: Даун – Діомед – Діомед Молодший. Це жест засновника, який хоче перетворити сценарій вигнання й розриву на сценарій нового початку та спадкоємності. Однак відсутність активного міфу про діяння цього сина свідчить, що перед нами радше символічне, а не реальне продовження героїчного шляху.

Таким чином, Діомед Молодший виконує передусім комунікативну й психологічну функцію. Для внутрішнього світу героя він є засобом стабілізації самооцінки після поразок і втрат; для нового політичного середовища – повідомленням: «Моя лінія триває, я тут не тимчасовий вигнанець, а засновник, у якого є майбутнє». Він укорінює батька в новому світі навіть тоді, коли сам залишається майже невидимим у текстах.

Отже, Діомед Молодший є архетипом продовження Я, знаком спадковості, що фіксує перехід від воєнного героїзму до засновницького буття. Він не відкриває нового геройського шляху, але дозволяє Діомеду завершити власний – не розчиненням у вигнанні, а символічним закріпленням Самості в новому політичному просторі.

Амфіном: дитина подвійності, міри й переходу

Другий син Діомед – Амфіном – уже самим ім’ям виводить нас у простір символічної багатозначності. Ім’я Amphínomos походить від amphi- («навколо», «з обох боків») і nomos («закон», «звичай», але також «пасовище», «територія проживання»). У буквальному сенсі воно означає «той, хто живе між законами» або «той, хто належить одразу кільком порядкам».

Ця семантика ідеально відповідає італійському становищу Діомеда – героя, який після Трої опиняється між світами: між грецьким і італійським просторами, між війною й заснуванням, між зруйнованим родовим минулим і новою політичною перспективою. Амфіном у цьому сенсі постає не як продовження



воєнного героїзму, а як архетип дитини миру, народженої вже після катастрофи, а не всередині неї.

Показово, що, як і у випадку з Діомедом Молодшим, міф майже не розгортає біографії Амфінома. Він не має власних подвигів, не фігурує в епічних конфліктах і залишається радше іменем-символом, ніж персонажем з індивідуалізованою історією. Така відсутність наративної деталізації є змістовною: мирний синтез у післятроянській традиції постає не як завершений факт, а як можливість, що ще не отримала повної міфологічної форми.

Амфіном є дитиною лімінального простору. Його ім’я працює як психологічний індикатор стану батька – «між законами», «між землями», «між ідентичностями». Якщо Діомед Молодший символізує спробу закріплення імені та відновлення перерваної спадковості, то Амфіном уособлює рухливу, перехідну форму спадкоємності, відкриту до поєднання різних норм і порядків.

Тут проступає кілька принципово важливих моментів.

По-перше, Амфіном репрезентує спробу інтеграції подвійності. Діомед, який ще нещодавно був одним із головних героїв ахейського табору, тепер живе в Даунії, укладає шлюб із Евіппа, засновує міста, а за порадою оракула навіть повертає Палладій Еней, намагаючись зупинити переслідування долі. Амфіном у цьому контексті – дитина, яка мала би органічно поєднати колишні полюси: грецький і троянський світи, старий і новий закони, пам’ять війни й практику миру.

По-друге, ім’я Амфінома несе потенціал миротворчого архетипу. Корінь nomos привносить у його фігуру ідею закону, норми, узаконення простору. Якби його образ був розгорнутий у повному міфі, Амфіном міг би стати героєм нового типу – не воїном, а навігатором між порядками, тим, хто живе «навколо закону», але не поза ним. У цьому він типологічно перегукується з пам’яттю Діомеда про союз із Одіссей, де один герой був силою дії, а інший – силою розуму.

По-третє, відсутність розгорнутої історії Амфінома є симптоматичною. Вона вказує на те, що миротворча інтеграція так і залишається незавершеним проектом. Сам Діомед у деяких версіях міфу продовжує бути переслідуваним – птахами, що були його товаришами, знаками невідпущеного троянського боргу. Його несвідоме не до кінця відпускає війну, і ця незавершеність відбивається в долі сина, який не отримує власного міфу.

Таким чином, Амфіном постає як «син синтезу», потенційний носій примирення, покликаний розірвати або пом’якшити ланцюг родових руйнацій, що тягнеться від злочинів Ойнейової й Тідеєвої лінії. Проте міф не повідомляє, чи була ця місія реалізована. Психоаналітичне читання тут фіксує не результат, а можливість, не завершений сценарій, а напрямок індивідуації.

Нарешті, показовим є сам факт, що названі й легітимні діти з’являються вже в Італії – у шлюбі з Евіппою, дочкою Даун. Законне потомство Діомеда виявляється емігрантським: його психіка не може розгорнути сценарій батьківства в просторі первинної травми Аргоса й зради Егіалеї, але робить це в



новому топосі. Тут воєнна слава конвертується не в продовження війни, а в заснування міст і можливість нового порядку.

У цьому смислі Амфіном є не стільки героєм, скільки знаком майбутнього, яке ще не стало історією. Він уособлює міру, перехід і відкритість – ті якості, без яких поствоєнний світ не може бути стабільним, але які в міфі залишаються радше на горизонті, ніж у центрі подій.

Власне «законне» потомство виявляється емігрантським, психіка героя не може розгорнути сценарій батьківства в просторі первинної травми (Аргосу й Аргос-Егіалеї), але робить це в новому топосі, де воєнна слава конвертується вже у заснування міст, а не в продовження війни.

Символічні «діти» Евіппи - міста як продовження Аніми

У даунійській традиції Діомед стає засновником міст (Аргіриппа / Арпі, Канузій та ін.), а його культ поширюється серед місцевих племен. Це вже не біологічне, а символічне батьківство.

Таблиця 3.28 – Діти Діомеда й їх архетипи

Дитина	Походження	Ім’я – етимологія	Архетипічний сенс	Психологічне значення для Діомеда
Діомед Молодший	Син Діомеда та Евіппи, в Італії	Dios + mēdomai: «рада/мислення Зевса», «той, хто мислить по-божественному»	Подвоєння Я: син-дзеркало, спроба стабілізувати героїчний образ у новому світі	Компенсація втрати династичної лінії в Аргосі; фіксація власної ідентичності через нащадка з тим самим ім’ям
Амфіном	Син Діомеда та Евіппи, в Італії	amphi + nomos: «той, хто навколо закону», «той, хто між законами»	Дитина переходу: потенційний синтез двох земель, двох законів, двох світів (Греції й Італії; війни й миру)	Символ можливого примирення та інтеграції, миротворчий потенціал, який існує радше як можливість, ніж як розіграний міф
(Не названі/відсутні діти від Егіалеї)	Грецький шлюб; генеалогічно логічні, але міфологічно «відсутні»	–	Порожнеча роду в Аргосі: відсутність законних спадкоємців	Симптом травми еротичної й шлюбної Аніми (рана Афродіти, зрада Егіалеї, вигнання); неможливість реалізувати батьківство в первинному полісі



З аналітико-психологічного погляду Евіппа закріплює його в землі, діти продовжують рід, а міста стають матеріалізованою Самістю героя.

Це класичний фінал шляху культурного героя - від руйнування – до створення простору для життя інших.

Джерела про післятроянське життя Діомеда наголошують, що в Італії він засновує низку міст (Аргіріппа/Арпі, Канузій, інші центри Іапігії), віддає Палладій Енеєві, щоб припинити переслідування, стає об’єктом культу як героїзований засновник. Передача Палладія Енею -має важливий легітимний жест повернення Афіни в Нову Трою – в Рим, яле Рим не називають Новою Троєю, щоб не сформувати спадковий сценарій його руйнування, як це було з Троєю. Разом з тим тут відбувається легітимація спадку величі та Стратегічного Логосу, Афіни у нащадків Трої і нової держави. А те, що Енею це передає Діомед – свідчить, що рим є продовжувачем двох великих традицій Героїв захисту і Героїв захоплення, експансії.

Повертаючись до спадку Діомеда, то «дітьми» Діомеда стають і сини від Евіппи, і створені ним міста і культи. В Аргосі обірвана біологічна і спадкова лінія Діомеда, тому він компенсує це символічною генеративністю – створенням нових соціальних форм (міст, храмів, ігор). Це відповідає переходу від героя-воїна до героя-засновника і культурного героя. Діомед перестає бути лише тим, хто руйнує мури, і стає тим, хто їх будує.

Спадком Діомеда стають не тільки його діти, а також новий світ, у який він вкладає свій архетип силової, але впорядкованої дипломатії.

Таблиця 3.29 – Символічна спадщина Діомеда

«Дитина»	Тип	Архетип	Психологічний сенс
Засновані міста в Іапігії (Аргіріппа, ін.)	Політичне й культурне потомство	Герой-засновник, цивілізатор	Перенесення агресивної енергії в конструктивне творення простору, перехід від руйнації до впорядкування
Героїчний культ Діомеда	Ритуальне й релігійне потомство	Обожнений предок	Інтеріоризація героя як фігури Самості для місцевих громад; трансформація особистого шляху в колективний архетип

Узагальнений архетип спадщини Діомеда, як його дітей, показує не так повну «родинну хроніку», як структуру компенсованої й трансформованої долі. У Греції його батьківська лінія переривається, шлюб із Егіалеєю не дає стабільного, названого в джерелах спадкоємця, трон переходить до іншої гілки. У Італії з’являються сини – Діомед Молодший і Амфіном – як архетипічні фігури продовження і синтезу, але їхні історії не розгортаються, вони залишаються радше знаками, ніж повноцінними героями. «Дітьми» Діомеда стають також міста й культи, у яких його воїнський етос перетворюється на політичний і культурний порядок. Діти Діомеда – це різні модуси того, як його Самість пробує завершити шлях – від вигнанця й героя війни – до батька нового простору й символічного предка.



Міста як спадщина Діомеда

Першим питанням в цьому ракурсі дослідження постає: «Що ми взагалі знаємо? Які є застереження й джерела?»

Античні автори (передусім Страбон, пізні компілятори, схоліасти) приписують Діомедові «десять і більше» заснувань міст в Італії, але з наукової точки зору надійно пов'язати з його міфічним іменем можна насамперед: Аргіріппу (Аргос Гіппіон, Арпі), Канузій (Канузіум), Сіпус (Сіпонт, Сіпонтум), «Острів(и) Діомеда» в Адріатиці (пізніше пов'язані з Треміті та/або Палагружою). Страбон прямо каже, що панування Діомеда на адріатичному узбережжі доводять Ізоли Діомедее, традиції про даунів і місто Аргос-Гіппіон (Аргіріппа - Арпі), а також те, що він заснував «Аргіріппу, Канузій і Сіп» (Σῖπος) й навіть намагався прорити канал до моря.

Страбон пише, що деякі греки, які пережили Троянську війну, були змушені звернутися до піратства через сором за те, що не повернулися з великою здобиччю, і називає Діомеда одним із них (*Geography* 3.2.13), показуючи, що вони також зазнали труднощів, хоча Афродіта не згадується. Страбон говорить про Тімавум, храм Діомеда, і каже, що рівнина Діомеда, острови Діомеда, вотивні жертви в храмі Афіни та переказ про Даунііів та Аргос-Гіппіум доводять, що Діомед правив у цьому районі. Він каже, що Аргіріппа спочатку називалася Аргос-Гіппіум, а зрештою була названа Арпі, і що Діомед заснував це місто, Канузій та Сіп, де він, можливо, намагався прокласти канал аж до моря, але не закінчив його, оскільки був «покликаний додому» і там помер. Однак, можливо, він помер у Сіпі або на землі венетів, які називають це його апофеозом і приносять йому в жертву білого коня. Можливо, він також зник на одному з островів, названих на його честь, де його супутники перетворилися на птахів, які є ручними серед шанованих людей, але тікають від лихих, на відміну від Псевдо-Арістотеля, який наказував їм нападати на варварів (*Geography* 5.1.8-9; 6.3.9). Елемент піратства є новим, і ми бачимо тут підвищений інтерес до місць, які заснував Діомед, і почестей, які йому віддали, а також збільшення їхньої кількості, хоча це, можливо, тому, що Страбон цікавився географією. (Winter, 2010, p. 33).

Тепер розглянемо їх по черзі. Разом з тим спробуємо розібратися з топологією Діомедового простору. І позначити основні вузли «топології Діомеда» на сучасній мапі. При описі просторових об'єктів позначимо ті точки, де антична традиція прямо чи опосередковано прив'язує Діомеда (заснування, культ, святилища, мис/порт, острівний культ). Для геолокації ми спираємось на Pleiades, Digital Atlas of the Roman Empire, спеціалізовані топографічні сайти та сучасні довідники.

Формат координат – десяткові градуси (WGS-84), які потім ми використаємо у застосунку можна просто вставити в пошук Google Earth Pro.

1. Даунія (Апулія) - «земля вовка» як сцена діомедового заснування.

Даунія – північна частина сучасної Апулії (Puglia), рівнина на захід від масиву Гаргано, приблизно територія сучасної провінції Фоджа (Foggia) й

навколишніх міст, узбережжя адріатичної затоки навпроти Ізол Діомедеє. Це простора рівнина на захід від масиву Гаргано, зона між Апеннінами та Адріатичним морем, територія стародавнього племені даунів.

У культурно-символічний контекст етнонім Даунія виводять із кореня, пов'язаного з «вовком». (Daunos – «вовк, задушник»). Етнонім Daunii пов'язують із архаїчними образами вовка – тотемної тварини прикордоння, а в джерелах фіксується культ вовка як тотемної тварини. Тут ми можемо повернутися і ло розгляду архетипу вовків, який ми зробили у другій частині роботи. Даунія – це, з одного боку, «земля вовків», з іншого – рівнина коней і овець. Страбон підкреслює, що ця частина узбережжя «надзвичайно придатна для коней і овець, із м'яким, чашоподібно захищеним кліматом» – і тут згадуються Ізоли Діомеда. У архетипічній символіці - вовк є архетипом дикої сили, небезпеки, прикордонності, Тіні .Вовк у символічній логіці означає дику, неінституалізовану агресію, життя на межі закону, здатність жити між світами. Кінь – архетип інстинкту, воїнської енергії, швидкості, руху, мобільності, переходу. Діомед, воїн і «керований Афіною» Герой, приходить у простір, де його власна войовничість (кінь) має бути інтегрована з колективною тінню (вовка). Даунія – це «тіньовий двійник» Аргоса, не центр «офіційної» грецької цивілізації, а прикордоння між еллінським, італійським і варварським світами. Нагадаємо в родині Діомеда, дружина в імені має значення «коня», а молодший син «життя навколо закону».

Отже, Даунія формує первинну психотопологічну матрицю для Діомеда: вовк – його Тінь після Трої, агресія без батьківщини; кінь – його керована сила, воїн Афіни.

Його воїнський архетип отримує тут можливість трансформації, а не повторення війни.

2 Аргіріппа (Аргос Гіппіон, Арпі, Фоджа).

Страбон згадує Argos Hippion («Кінний Аргос»), також званий Argyrippa, пізніше Arpi, як місто, пов'язане з Діомедом. Стародавня Арпі локалізується у даунійській рівнині, на північ від сучасного міста Фоджа, приблизно між Фоджею й Лукерою, біля місця, відомого як Cupola (località Arpi). Археологічні розкопки підтвердили тут значний даунійський центр.

У символіці назви Argos Hippion – «Кінний Аргос» – пряме зіставлення з Аргосом у Греції, де Діомед був царем, плюс акцент на конях. Argyrippa (Argyrippos) інколи пов'язують з argyros («срібло») чи argos («білий, сяючий»), але в будь-якому разі це «сполучення Аргоса з конем».

Тут важливо, що Діомед із Аргоса (метрополія) переносить ім'я свого поліса в Даунію, але додає компонент hippion – кінь як маркер локальної рівнини, що славиться кіньми, і його власної воїнської ідентичності, нагадаємо і про його дружину.

Арпі – це «новий Аргос» у чужій землі, інтеграція героя-вершника в культури, де і кінь (воїнська сила), і вовк (тінь) вже присутні як локальні тотеми. Це проекція Самості – створення зовнішнього простору, який фіксує внутрішню

тотожність героя: я – той самий, але в іншій землі. Назва «Кінний Аргос» зшиває минуле (Аргос у Греції), теперішнє (кінна рівнина Даунії), героїчне Я (воїн на колісниці, друг Афіни). Діомед ніби каже простору: «Це знову Аргос – але вже інший, воїнський, прикордонний». Арпі – це перша стабілізація Героя після вигнання, точка, де його ідентичність більше не є суто воєнною, локус, де афінівська стратегія перетворюється на полісну норму. У юнгіанській логіці це – первинка Самості після розпаду Персони героя війни.

Одже, Аргос Гіппіон / Арпі (Argos Hippion, Arpi, Argyrippa):

Сучасна назва: археологічна зона Арпі, північніше м. Фоджа, Апулія (Італія).

Антична назва: Ἄργος Ἵππιον, Argos Hippium / Argyrippa.

Координати: приблизно 41.53706° N, 15.57242° E (Pleiades / Digital Atlas).

Роль у топології Діомеда – це даунський центр, пізніше грецько-романський поліс, який традиція пов'язує з присутністю/заснуванням Діомеда як «Аргоса кінного» в Даунії; внутрішній вузол, який фіксує перенесення аргоської ідентичності на італійський ґрунт.

3. Канузій (Canosa di Puglia)

Канузій (Canusium) – ще одне місто, яке Страбон та інші автори пов'язують із Діомедом. Це велике даунійське місто розташоване на річці Офанто, на відстані від морського узбережжя. У римську добу – ключовий стратегічний вузол. Сьогодні це Canosa di Puglia (провінція Барі - Барлетта-Андрія-Трані, Апулія), на річці Офанто, за 20–30 км від узбережжя. У римський період Канузій був важливим центром, але в основі – даунійське місто, тісно пов'язане з колами діомедової легенди (монети, культові традиції). У культурно-символічному значенні Канузій – це вже глибше в материк, не узбережжя, а «друга лінія» простору. Якщо Арпі – «вітрина» даунійської рівнини на вістрі колонізаційного фронту, то Канузій – «внутрішній вузол» мережі. Аналітично в топології - це рух Діомеда із прибережного прикордоння в глиб території, перехід від чисто воїнсько-морських сюжетів до аграрно-політичних (землеробство і виноградарство, контроль над шляхами, інтеграція з внутрішніми племенами).

У психотопології героя це – рух від лінії фронту до «органів управління» простором. Якщо Арпі – це «форпост нової ідентичності», то Канузій – «інфраструктура нової державності». Тут ми бачимо символіку «внутрішнього центру». Якщо Арпі – це вітрина нового Аргоса на рівнині, то Канузій – це адміністративний і аграрний центр, топос переходу від героїчного до інституційного, простір, де сила перестає бути демонстративною і стає регулятивною.

Аналітико-психологічному вимірі це означає, що Діомед освоює роль внутрішнього законодавця, але без втрати ролі воєначальника. Його афінівська функція переходить у форму політичної раціональності.

Одже, Канузій / Каноса-ді-Пулія (Canusium, Canosa di Puglia):

Сучасна назва: Canosa di Puglia (BT), Апулія.

Антична назва: Canusium.



Координати: 41.22036° N, 16.06515° E.

Роль у топології Діомеда – це місто, яке антична традиція пов'язує з Діомедом як з легендарним засновником/героєм, внутрішній опорний центр на р. Офанто (давн. Aufidus) – перехід від прибережної зони до внутрішньої аграрної мережі.

4. Сіпус (Сіпонтум, Манфредонія, Sipus, Sipontum, Siponto)

Страбон згадує, що Діомед заснував і Сіпус, місто на узбережжі. Сьогодні це район Сіпонто (Siponto), на південь від сучасної Манфредонії (Manfredonia), у тій самій провінції Фоджа, біля південного підніжжя масиву Гаргано. Сіпонтум – портовий вихід даунійського простору - він дивиться на Адріатику, напроти нього – зона Ізол Діомеда, далі – східно-адріатичні береги (Далмація, Палагружа, Пунта, Плоћа – promunturium Diomedis).

Психологічно це – «ворота» між світами, між суходолом і морем, між Італією й Балканами, між полісом і морським шляхом, між пам'яттю Трої й новою даунійською реальністю. Через нього проходять торгові шляхи, підтримується зв'язок зі східним Адріатичним узбережжям, тут зберігається пам'ять про троянські маршрути. Сіпонтум як «місто Діомеда» фіксує його роль посередника між західним і східним побережжями Адріатики, між старою війною й новими торговими та міграційними маршрутами.

Аналітико психологічно Сіпонт є топосом межі між пам'яттю війни та інфраструктурою миру. Тут Діомед як воїн моря більше не знищує кораблі, а організовує їхні шляхи.

Одже, Сіпонт (Сіпонто, Sipontum, Siponto – фраціоне Манфредонії)

Сучасна назва: археологічна зона Siponto, фраціоне м. Manfredonia (FG), Апулія.

Антична назва: Sipontum.

Координати (руїни римського Сіпонта): близько 41.60848° N, 15.88977° E.

Його роль – це давньогрецький/даунський порт, заснування якого античні джерела відносять до Діомеда, морський вихід даунсько-діомедівського простору до Адріатики.

5. Ізоли Діомедеє (Tremiti, Tremiti, Tremiti Islands, Isole Tremiti, Isole Diomedee Palagruža) – «острови блаженних»

Сучасні Острови Діомеда – архіпелаг із п'яти невеликих островів у Адріатиці: приблизно 16 км на північ від півострова Гаргано, адміністративно – комуна в провінції Фоджа, Апулія, часто прямо називаються Isole Diomedee («острови Діомеда»).

Легенди кажуть, що Діомед помер тут, Афродіта (чи Венера в латинських версіях) перетворила його товаришів на птахів (діомедеїв), що сторожать його могилу і виявляють прихильність до греків і ворожість до варварів, інший варіант – острови виникли з каменів, які він привіз із Трої й кинув у море. Архетипічно міф про птахів означає повну сублімацію воїнської агресії у сакральну форму пам'яті.



Архіпелаг Isole Tremiti у сучасній Апулії традиційно ототожнюється з Insulae Diomedeae – «Островами Діомеда». Археологічно Tremiti дають грецький матеріал, але прямих слідів культу Діомеда мало, тому частина дослідників вважає, що літературні «Ізоли Діомедеє» краще співвіднести з островом Палагружа (Palagruža) у хорватській частині Адріатики, де справді знайдено святилище Діомеда.

Сучасні дослідження інтерпретують «острів Діомеда» як частину міфології «островів блаженних», як лімінальний простір між світом живих і світом героїзованих мертвих; на ньому ростуть платани, які у джерелах пов'язують із «естетикою островів щасливих» (plane trees як маркер «райського ландшафту»). Для діомедової біографії острови – це замкнутий рубець шляху героя – місце смерті і обожнення, морський «меморіал» між Грецією й Італією, сакралізований маяк для мореплавців – недарма археологія показує, що святилища Діомеда відвідували передусім екіпажі торгових кораблів.

Юнгіанськи це – острів Самості, тут воїнський шлях завершується й перетворюється на культ, тут Тінь (війна) трансформується в образ благословенного предка.

Одже, Острови Діомеда / Треміті (Insulae Diomedeae, Tremiti Islands)

Сучасна назва - Isole Tremiti, провінція Foggia, Апулія.

Антична назва - Insulae Diomedeae – острови, де за міфом був похований або шанувався Діомед.

Координати (середнє положення архіпелагу):

– офіційно: 42.117° N, 15.500° E

– альтернативно (точка вебкамери): 42.11236° N, 15.47636° E.

Його роль: в тому, що він є сакральним острівним вузлом пам'яті, місцем, де війна і геройський шлях Діомеда перетворюються на культ та оберігання морських маршрутів.

6. Північний полюс простору: Тимавум, святилища й «мис Діомеда»

Поза Апулією просторове поле Діомеда простягається вздовж Адріатики до Тимавума (Timavum) - район сучасного Трієста, Промунтаріума Діомеда (Promunturium Diomedis) - мис Пунта Плоћа, Хорватія. Античні джерела згадують святилище Тимавум (Timavum) біля річки Тимаво – приблизно сучасний район Сан Джованні ді Дуйно (Монфальконе у Фріулі-Венеція-Джулія, біля Трієстської затоки; мис Діомеда (promunturium Diomedis) на східно-адріатичному узбережжі (сучасний мис Плоћа, Punta Planka у Хорватії).

На Тимаво, за джерелами, жертвували білого коня Діомеду, а культ був пов'язаний із переходом між внутрішнім і зовнішнім Адріатичним морем. Жертва білого коня замикає символічне коло - кінь як бойова сила, кінь як жертва, кінь як сакралізована енергія.

Ці північні точки закріплюють північну межу «діомедового моря» і разом з Даунією й островами створюють цілу смугу сакральної присутності героя від Південної Апулії до Північного Адріатика.



Миси «Діомеда» на східній Адріатиці є протягнутими морськими «маяками» його міфу.

Антична традиція локалізує мис Діомеда (promunturium Diomedis) на далматинському узбережжі, Пліній старший згадує мис, присвячений Діомеду, на так званому півострові Гілліс (Hyllis), вірогідно має походження від Гілл (Hyllus), син Геракла і Деяніри, який очолив Гераклідів у їхній спробі повернутися на Пелопоннес.

Одже мис Діомеда, тепер це район Cape Ploča / Punta Planka в Хорватії.

Сучасна назва: Rt Ploča / Cape Planka, поблизу Rogoznica, Šibenik–Knin, Хорватія.

Орієнтовні координати для мису Planka:

– скеля Planka біля мису: 43°29′36″ N, 15°58′08″ E ≈ 43.4933° N, 15.9689° E.

Йрго топологічна роль - це східний «маяк» діомедівського простору, орієнтир для мореплавців, фіксує розтягнення діомедівського міфу на всю центральну Адріатику.

Додатковий можливий «острівний» вузол – Палаґружа (Palagruža / Pelagosa), також асоційований з героїчними й культовими маршрутами в середній Адріатиці:

Координати Palagruža: приблизно 42.3331° N, 16.3331° E.

Тимавум (Timavus, Timavo) – північний рубіж

Античні автори згадують храм і святилище Діомеда (Timavum) біля гирла р. Timavus (Timavo) у північній Адріатиці.

Сучасний орієнтир: район San Giovanni al Timavo / Bocche del Timavo, муніципалітет Duino-Aurisina (TS), Фріулі–Венеція-Джулія.

Координати для зони «Bocche del Timavo» (рекомендована точка): – близько 45.78824° N, 13.59142° E.

Його топологічна роль – це північний полюс діомедівського сакрального простору, місце, де культ героя вбудовується в систему римської релігії, навігації й прикордонної інфраструктури.

Спробуємо зробити основні значення топології символічного простору заснування Діомеда.

Якщо зібрати всі мотиви в одну карту, ми отримаємо як набір міст, так і цілісний архетипічний ландшафт.

Горизонталь має протяжність від Аргоса до Даунії.

Аргос (Греція) – вихідна точка, це простір героїчного воїнського етосу, внутрішньогрецькі конфлікти, війна під Троєю.

Даунія (Апулія) – простір, де цей етос вбудовується в землю вовка (тінь, дикість), адаптується до іншої етнічної реальності, використовує шлюбну дипломатію (Евіппа) як інструмент укорінення.

Тут відбувається перехід від героя-придержувача норм у війні до героя-засновника норм у мирі.



Горизонтальна вісь (Захід – Схід) – це Аргос (Греція) потім Даунія потім Адріатика потім Іллірія. Це вісь має простір від полісної класики, через прикордоння, до нової трансадріатичної ідентичності.

Вертикаль має простір від рівнини – через міста – до острова Самості.

Рівнини Даунії (символи коня і вовка) – базовий архетип ландшафт, як сила, рух, але й тінь.

Арпі (Аргос-Гіппіон) – «новий Аргос», проекція ідентичності героя в новий простір; кінь в назві підкреслює воїнську складову, але вже вписану в поліс.

Канузій – це внутрішня організація, як аграрний і політичний центр, де війна конвертується в управління.

Сіпонтум є воротами до моря, як контроль над торгівлею, шляхами, морськими перетинами, топос, де воїн стає посередником між берегами.

Ізоли Діомедеє, Палагружа – це острів Самості, місце, де геройська суб'єктивність переходить у культ, а індивідуальний шлях – у колективний архетип для мореплавців і мешканців узбережжя.

Окрім топологічно-символічних тут є *архетипічно символічні осі*

Вісь «кінь – вовк – птах».

Має символікутрьох тваринних архетипів. Кінь – рівнини Даунії, Аргос-Гіппіон, кінні жертви на Тимаво. Вовк – тотем даунів, «земля вовка» як фон, Тінь. Птахи-діомедеї – перетворені товариші героя на островах.

Це – трансформація воїнської енергії - кінь (земна, бойова, динамічна сила, швидкість, інстинкт), вовк (тіньова, прикордонна, потенційно руйнівна сила), птах (сфера небес перетворена, дистанційована, уже сакралізована, прояв духа без обмежень).

Таблиця 3.30 – Осі трансформації образів

Вовк	Кінь	Птах
Тінь	Керована сила	Сакральна форма
Війна	Заснування	Пам'ять

Це повний цикл юнгіанської індивідуації в міфопросторі.

Вісь «поліс – море – острів»

Символіка має і іншу вісь полісів, моря, островів. Поліси (Арпі, Канузій, Сіпус) – це є відображенням людського порядку, Море – пам'ять про Трою, рух, торгівлю, ризик, Острів Діомеда – точка, де море «згортає» шлях і створює острів блаженних і героїчний некрополь.

Аналітично це – шлях індивідуації, від колективного героя війни до індивіда, що засновує власні простори, і далі до символічної фігури, яка живе в колективному несвідомому як топос Самості.

Те, що зазвичай «не досліджують», але що тут у топологічному аналізі принципово важливо.

Діомед не створює єдину імперію – він створює мережу локусів. Це топологія формування держави, а не імперії. Його простір фрактальний поліс –

порт – острів повторюють одну логіку перетворення сили. Він не знищує Тінь (вовка), а вбудовує її в ландшафт – через культ, через сакральні острови. Його заснування – це античний прототип «поствоєнної реконструкції», не за рахунок повернення старого, а через створення принципово нових топосів ідентичності.

Таблиця 3.31 – Вертикальна вісь (Поліс – Море – Острів)

Рівень	Локус	Психологічна функція
Поліс	Арпі, Канузій	Інституалізація Героя
Море	Сіпонт	Перехід пам'яті війни в торгівлю
Острів	Tremiti / Palagruža	Самість, культ, сакралізація

Для чого це все нам як соціальним і політичним дослідникам, що застосовують аналітичну психологію до міфу. По-перше, топологія діяльності як середовище визначає напрям діяльності, символи і смисли, географія стає мовою несвідомого і колективного несвідомого. Кожен поліс і острів у цьому ланцюзі – це і топонім, і частина соціально-психічної культури, «буква» в письмі несвідомого, що описує, як воїнський етос переходить у політичний і культовий.

По-друге, це дослідження відносин війни і миру і їх фазових переходів, це археологія знань і соціально-психічного в архетипах як парадигма «після війни». Даунія – це поствоєнний простір - не місце битви, а місце, де колишні герої і колишні вороги (греки, італіки, можливо троянські лінії через Енея) вибудовують нову нормальність. Де тіньові брати Діомед і Еней находять легітимацію Афіни (Діомед Палладій, золоту статую Афіни, що він з Одіссеєм викрав з Трої, передає Енею, засновнику Рима – і легітимує раціональність, стратегію і мудрість Риму).

По-третє, нас цікавлять архетіпичні Міфи про заснування як сценарії миру. Заснування міст Діомедом – це міфологічний прецедент, де герой фронту стає архітектором миру. Він змінює лояльності, приймає шлюб з місцевою царівною, розтягує свій культ вздовж узбережжя як мережу «символічних безпекових точок».

По-четверте, ми розглядаємо архетипічну тополого-психологічна модель для сучасних кейсів. Цей «діомедівський простір» можна використовувати як матрицю для аналізу поствоєнних та постконфліктних регіонів, в яких є «новий Аргос» (центр переозначення ідентичності), створюються «Сіпонтум» (ворота ззовні), і є де «острови Діомеда» (місця пам'яті та сакралізації травми).

Топологія заснування Діомеда як трансформація від Героя війни до Архітектора простору миру.

Посттроянський шлях Діомеда є унікальним серед ахейських героїв, який позначає трансформацію від воїнської траєкторії до просторової Самості. Якщо для Ахілла шлях завершується смертю на піку воєнної слави, а для Одіссея – поверненням до омріяного дому, то для Діомеда фіналом стає перехід від війни до заснування, від руйнування – до просторового впорядкування. Міф приписує йому не один поліс, а цілу мережу міських і сакральних пунктів у Південній Адріатиці. Ці топоніми можливо розглянути як розгорнутий архетипічний

ландшафт індивідуації Героя. Аналітичко психологічно цей перехід означає, що Діомед перестає бути лише агентом Афіни у війні й переключає стратегію і мудрість в топологію простору і стає агентом Самості у просторі миру.

Територіальний простір, пов'язаний із Діомедом у Південній Італії, є комплексним, а не випадковим набором міфічних міст. Це архетипічна карта трансформації героя, де Даунія є полем Тіні й сили, Арпі – дзеркалом втраченої батьківщини, Канузій символізує внутрішній центр регуляції, Сіпонт позначає морський портал між війною і миром, між морем і суходолом, Острови Діомеда символізують сакральну Самістю.

У сукупності це утворює аналітико-психологічний простір переходу від героя війни до героя миру через географію як форму пам'яті та індивідуації. Розглянемо їх управлінсько-топологічний і символічно- аналітико-психологічний смисли.

*По-перше, це рівнина, мис, гори, узбережжя - рельєф як «граматика» влад*и

1. Тут Даунійська рівнина (Апулія) постає як поле контролю. Сучасна північна Апулія (Даунія) – переважно широка рівнина, перервана лише масивом Гаргано й плато Мурдже. Для античної політики це означало три речі- військові, економічні, політико-полісні, і світоглядно-психічні (або психолого-сивмолічні). Військово - рівнина дозволяла швидко перекидати війська, будувати табори, розгортати фаланги й кінноту, під час Самнітських воєн та ранньої римської експансії вона стає коридором для руху легіонів між Кампанією, внутрішньою Італією й Адріатикою. Економічно - це була зона зернового хліборобства й пастирства, а згодом – оливкових гаїв та винограду, Апулія стає важливим постачальником зерна й оливкової олії для Риму. Політично-полісно - на цій рівнині виникає мережа міст (Арпі, Канузій, Лукерія тощо), які в римський період трансформуються в муніципії – елементи «федерації міст» Римської імперії.

Психологічно рівнина Даунії – це простір розгортання сили, тут сила не ховається в горах, а розкривається, стає видимою, контрольованою. Для міфічного Діомеда це «полотно», на якому його воїнська енергія вписується в нову полісну структуру.

2. Це «вартова вежа». Масив Гаргано (гора-мис) виступає як «шип» і «вартова вежа». Гаргано – гірський масив, який різко виступає в Адріатику, формуючи характерний «шпиль» чобота Італії. Він радикально відрізняється від решти рівнинної Апулії. Геополітично - Гаргано природний маяк і сторожовий пункт. Контролює прибережні маршрути, прикриває затоки, створює невеликі захищені гавані (Sipontum), а також дає огляд на далекі морські шляхи.

Військово - це опорна точка для захисту рівнини з моря, природна «фортеця», яку складно взяти прямим ударом.

Політико- полісно – це кордон вежа, яка є форпостом подій, з якого чекаю звісток.



Психологічно-символічно - гора-мис – це архетип межі, що стримить у море. Якщо рівнина – образ відкритості, то Гаргано – образ сторожового Его, яке контролює контакт з «океаном» зовнішнього світу.

У легендах про Діомеда масив Гаргано й прилеглі міста (Сіпонт) становлять опорний вузол його заснувань. Він реорганізує цей «шип» із дикого рубежу в структурований прикордонний простір.

3. Це узбережжя й бухти, як лінія контакту. Північна Апулія має загалом низьке, пологе узбережжя, перерване Гаргано й невеликими мисами. Уздовж цього узбережжя формуються порти Сіпонтум (Sipontum) і далі – Брундизій (Brundisium), проходять морські траси між Італією та Балканами, вибудовуються вузли морської торгівлі (зерно, олія, вино, раби, метал).

У топології влади узбережжя – це «лінія нервових закінчень» - тут держава (а пізніше імперія) відчуває зовнішні впливи (торгівлю, піратів, ворогів, союзників), тут же вона може регулювати потоки (портові податки, військово-морські бази).

Для «діомедового» простору це – зона перетворення воєнного моря в море торгівлі.

4. Острів і мис на півночі Адріатики. На іншому кінці Адріатики, біля голови затоки (район Трієста й словенського Шкоцянського карсту), Страбон описує Тімавум – храм Діомеда при річці Тимаво, з гаванню та сімома джерелами, що одразу впадають у море.

Це північний полюс його простору, тут з'єднуються альпійські рудники, внутрішні ринки, іллірійські племена й римська морська система. Мис Діомеда (Promunturium Diomedis) на далматинському узбережжі (сучасний мис Плоћа та Punta Planka) виконував роль «навісної точки» між східним і західним берегами Адріатики, важливої для мореплавців і торгівців.

Топологія Острів -мис- храм визначає архетип сакральної навігаційної точки, місце, де море перетинається з культом, де просторовий страх компенсується ритуалом.

По-друге, морські й суходільні структури - дороги як «нейрони» держави (пізніше імперії)

1. Римські магістралі Via Appia і Via Traiana - сухопутні осі. Римляни «прошивають» Апулію двома головними магістралями. Via Appia, збудована з 312 до н.е. як військовий шлях для швидкого перекидання військ на південь (самнітські війни), переходить через Кампанію й далі до Брундизія.

Via Traiana, прокладена Траяном у 109 р. н.е., є коротшою й зручнішою варіацією траси від Беневентума до Брундизія через Канузій та інші апулійські міста, вона спеціально обирає м'якший рельєф і обходить важкі гірські ділянки.

Геополітично – ці дороги від'єднують Апулію від статусу «периферійного краю» й вбудовують її в ось Рим – Схід (Балкани, Греція, Мала Азія), а через Брундизій і ці дороги Рим тримає коридор до Балкан і східного Середземномор'я – критичний у Пунічних війнах та подальшій експансії.



Безумовна ці дорогим як логістика держави має економічне, торгівельно, політичне та інформаційне значення. Разом з тим є аналітико-психологічне значення - дороги – це нейронні волокна імперії, що проводять імпульси (війська, податки, інформацію) між «мозком» (Римом) і «кінцівками» (провінціями). Той факт, що Via Traiana проходить через Канузій, Арпі тощо, закріплює «діомедівський простір» як стратегічну частину тілесності імперії, а не периферійний край.

2. Порти й морські коридори як морські нервові осі. Портові точки – Сіпонт (Sipontum), далі Брундізій (Brundisium) – виконують функцію морських вузлів, які забезпечують зв'язок із Іллірією, Грецією, потім провінціями на сході, дають вихід для експорту зерна, масла, вина з Апулії, дозволяють Риму в разі необхідності швидко перекидати війська морем.

Адріатика, за сучасними дослідженнями, була «з'єднувальним морем», яке ще з доісторичних часів через торгівлю й контакти між островами й берегами будували мережу взаємозалежностей.

Аналітико-психологічно морський коридор – це простір ризику й взаємності, тут герой-воїн (Діомед) стає не завойовником, а посередником.

По-третє, геополітичний, військовий і економічний вимір цих територій.

1. Римська експансія й контроль над Апулією.

У IV–III ст. до н.е. Рим створює колонії у Лукерії, Беневентумі тощо. Даунійська рівнина стає сценою битв із самнітами та союзниками Карфагена. Контроль над Апулією означає контроль над шляхами до Брундизія й далі до Балкан.

Під час Другої Пунічної війни південна Італія й Апулія стають ключовим театром військових дій, на якому Ганнибал намагається розколоти італійські громади, а Рим – втримати контрольно-інфраструктурну мережу.

У геополітичний висновку ми маємо, що той, хто контролює рівнину й дороги Апулії – той контролює не тільки Південь Італії, а й «двері» в Адріатику й далі до Сходу.

2. Економіка – стратегічний пояс для Риму - зерно, олива, вино. Кожне велике місто має забезпечуватися харчами та задовольняти інші потреби. Тому кожне велике місто має свій відбиток на периферії, з територій, з яких швидко поставляються свіжі продукти споживання і здалеку (товари довгого зберігання). Надалі Апулія стає однією з «комор» Італії, оскільки мають значні площі під зерновими, розбудовані оливкові гаї і виноградники мають традиції від античності до середньовіччя, що добре зафіксовано археоботанічними даними й залишками пресів, амфор, гончарних майстерень.

Це означає постійні потоки олії й зерна до Рима та інших міських центрів, розвиток портів і доріг як частини економічної інфраструктури, формування стійких міських громад (муніципіїв), які живуть не з війни, а з аграрно-торговельного циклу.

3. Стратегічні пункти на півночі Адріатики. На північному кінці цього дугового простору знаходяться Тімавум (Timavum) з храмом Діомеда й гаванню,

що контролює вихід з Адріатики й під'їзди до Аквілеї – ключового торговельно-військового вузла для зв'язку з Альпами, Дунаєм, внутрішнім варварським світом. Тут же ритуально фіксується культ Діомеда з жертвуванням білого коня – жест, який поєднує воєнну символіку (кінь), з правильною справою (справою честі) – білий, з морською й прикордонною функціями.

Це показує, як міфічний герой стає символічним патроном геополітичної «артерії»: римляни, інтегруючи грецькі сюжети, підсвідомо кодують свій контроль над коридором Адріатики через культ Діомеда.

4. Аналітико-психологічне прочитання топології як структура колективної психіки.

Якщо перекласти цю «географію» на мову аналітичної психології, то тут ми маємо таку топологію психіки. Рівнина Даунії – сфера Его, яке вчиться керувати силою, тут воїн стає законодавцем, поля – ареною впорядкованої діяльності. Гаргано й мисові точки – архетип вершини і сторожової вежі - місце спостереження, раннього попередження, контакту із «вищою» інстанцією (богами, культами), витривалості і стратегічного далекобачення. Порти й узбережжя – це проекція тілесної комунікації, тут імперія відчуває, як її «тіло» «дихає зовнішнім світом». Острови й Тімавум – архетип Самості, місця, де індивідуальна історія (Діомеда) стає колективною пам'яттю.

У цій оптиці «геополітичний простір Діомеда» в Римській Італії – це схема, за якою травматичний досвід війни (Троя, Самнітські війни, Пунічні війни) трансформується в розгалужену мережу міст, доріг, портів і культів, що забезпечують довгострокову стійкість Італії.

5. Вплив на історію Римської імперії та Італії.

Ранній Рим отримує в Апулії спочатку партнера, потім стратегічний плацдарм для контролю Півдня та виходу на Схід. Римська імперія перетворює цей простір на стабільну сільськогосподарську провінцію й транспортний вузол, що живить метрополію зерном, оливковою олією, людьми й податками.

Символічно – через культи Діомеда в Даунії й на Тимаво – римляни «перепрошивають» еллінські міфи, використовуючи їх для легітимації свого контролю над Адріатикою.

Також вони легітимують передачу від Трої, Діомеда до Енея (засновника Риму) золоту статую Афіни – символ Логосу, Мудрості, Стратегії і вихователькі Героїв і Перемоги. Для подальшої історії Італії цей простір залишається важливим аграрним, морським і паломницьким коридором (згадаємо пізніші культові маршрути по Гаргано, розвиток портів Адріатики, шляхів на Схід). Рельєфні елементи «простору Діомеда» (рівнина, гора, мис, узбережжя, острів, шлях/дорога) розглядаються як єдина топологічна й символічна система – з геополітичними, військовими, економічними та аналітико-психологічними ссмислами.

Топологічні архетипи – колективно несвідоме геополітики.

Розглянемо кожний елемент як топологічні архетипи.

1. Рівнина як архетип відкритої сили - даунійський простір Апулії.



Рівнина Північної Апулії (історична Даунія) – це вихідна поверхня, на якій розгортається дія «пізнього» Діомеда. Для античної політики рівнина означала, передусім, можливість маневру й контролю. Тут легко рухаються війська, тут будуються прямі дороги, тут виникають міста, здатні тримати зв'язок і між собою, і з узбережжям. Пізніше ця рівнина стане одним з ключових зернових, оливкових і виноробних регіонів Італії, тобто – матеріальною базою імперського міста Риму.

Але рівнина – це історія про економіка, а також в аналітико-психологічному смислі вона пояснює простір розкритої сили. На відміну від гірського ландшафту, де енергія захована, фрагментована, «засідкова», рівнина змушує силу бути видимою, структурованою, оголеною. Армія на рівнині – це не натовп, а впорядкована фаланга, легіон, бойовий порядок. Місто на рівнині – не прихований акрополь, а відкритий поліс із радіальною або сітчастою структурою. Радіальна структура характеризується наявністю центральної точки або ядра, від якого елементи розходяться назовні, подібно до спиць колеса або променів сонця.

Вона має центричність - існує чіткий, домінуючий центр, ієрархічність - рух зазвичай спрямований до центру або від центру, ефективність для центру - доступ до центральної точки з периферії прямий та ефективний.

Сітчаста або мережева структура складається з пересічних горизонтальних і вертикальних ліній (або доріг та зв'язків), які утворюють рівномірну сітку. Вона не має єдиного центрального ядра. Вона має децентралізованість, оскільки немає єдиної домінуючої точки, їх може бути декілька або безліч, всі перехрестя (вузли) потенційно однаково важливі; рівномірність – оскільки забезпечує рівномірний розподіл доступу та потоків по всій системі; надійність (надмірність), якщо один шлях заблоковано, існує безліч альтернативних маршрутів для досягнення пункту призначення.

Тому для Діомеда, що виходить із травми війни та вигнання, Даунія – це своєрідна аналітична сцена, де його воїнська енергія більше не ховається в сюжетах під мурами Трої, а переходить у форми полісного порядку. Міста Арпі (Аргос Гіппіон), Канузій, інші центри даунів – це вже не місця суцільного руйнування, а вузли розподілу, адміністрації, аграрної організації, в яких етос воїна трансформується в етос керівника, законодавця, землевласника.

Рівнина Даунії – це поле Его, що вчиться керувати Тінню. Тут агресивна, бойова частина психіки (досвід Трої) переводиться в режим «контрольованої сили», воїнська енергія стає ресурсом для будівництва доріг, заснування міст, регулювання потоків людей та товарів.

2. Гора й масив як сторожова вежа - Гаргано як архетип межі.

На тлі цієї відкритої рівнини масив Гаргано – різкий, майже дисонансний елемент. Він виступає в море як скелястий «шип», різко відрізняється від довколишніх пласких ландшафтів, водночас є частиною суші і маркером моря. Гори – це також ресурс для будівництва міст, в яких видобуваються матеріали для кам'яних стін, і будівель.



Геополітично Гаргано – природна вежа спостереження й «природна фортеця» - з його висот видно морські маршрути. Він прикриває затоки й прибережні рівнини (Сіпонтум, пізніше Манфредонія). Він ускладнює висадку ворога з моря й дає вигідні позиції для оборони.

Якщо рівнина – це арена розгортання сил, то гора-мис – це орган сприйняття й контролю, щось на кшталт «ока» території. У психічній метафориці це відповідає функції спостережливого Его і надбудови, близької до Супер-Его - Гаргано «дивиться» в море, відстежує ризики, завчасно сигналізує про небезпеку.

В аналітиці простору Діомеда Гаргано – це той пункт, де воєнна пильність ще не знята, але вже вбудована в мирний ландшафт. Воїн, який звик бачити обрій битви, тепер «підсаджує» свій погляд на вершину, робить його структурним елементом території. Це не фортеця як тимчасовий табір, а фортеця як частина географії.

3. Мис як концентрована межа - край суші, що говорить з морем.

Мис (promunturium) – це особливий тип рельєфу, точка, де суша максимально заглиблюється в море, а водночас – де море найглибше «вгризається» в континент. Він є фізичним втіленням межі й переходу.

У адріатичному просторі, пов’язаному з Діомедом, мисові точки (як на Гаргано, так і на островах Діомеда на східному узбережжі) виконують одразу кілька функцій: навігаційну (орієнтир для мореплавців, природний маяк); військову (контроль над проходом кораблів, потенційна база флоту/піратів); символічну (місце, де ставлять храми, вівтарі, вотивні знаки).

Для аналітичної психології мис – це архетип концентрованої межі, «ріг» суші, що торкається «тіла» моря й перетворює хаотичний простір води на більш передбачуваний шлях. Сам факт, що античні автори пов’язують з іменем Діомеда мис і святилище на півночі Адріатики, означає, що цей герой перетворюється на символ того, хто «знає межі моря», хто здатен провести межу між безоднею й безпекою.

У геополітичному плані такі миси стають опорними пунктами контролю над морськими коридорами. У військовому – це місця, де стоять гарнізони й сигнальні пости. В економічному – точки захисту торгових маршрутів. Психологічно – це «тверді» точки у «рідкому» світі Адріатики, ті місця, де страх перед водою компенсується каменем, ритуалом, присутністю героя.

4. Узбережжя і бухти - лінія нервових закінчень імперії.

Узбережжя – це смуга між сушею й морем, у символічному значенні це лінія нервових закінчень політичного тіла. Держава (а потім імперія) у цьому просторі «відчуває» удари (пірати, контрабандисти, вороги, вторгнення), отримує ресурси (товари, зерно, рабів, срібло), вступає у взаємодію із зовнішнім світом (торгівля, посольства, обміни).

Бухти й природні гавані, як у районі Сіпонта, забезпечують можливість прихистити флот від бурі, накопичити вантажі, зробити берег придатним для регулярного мореплавства.



У психотопології героїв, пов’язаних із морем, узбережжя – це зона контакту між внутрішнім і зовнішнім, між «своїм» і «чужим». Для Діомеда, що перейшов від облоги Трої до заснування міст на адріатичному узбережжі, це відображає перехід від односторонньої агресії до взаємної комунікації.

Якщо війна – це радикальне «закриття» каналу (блокада, спалення кораблів, руйнування портів), то мирні порти Апулії – це відкриття цього каналу, та ж сама морська лінія, але тепер як шлях зерна, вина, оливкової олії, людей, ідей. У геополітичному смислі контроль над таким узбережжям дає Риму можливість регулювати інтенсивність і характер зв’язків між Італією та Сходом, а в аналітичному – це образ того, як психіка переходить від «облоги» до «обміну».

5. Острів як простір Самості - Ізоли Діомедеє та Палагружа.

Острів – найвиразніший лімінальний артефакт, він «і суша, і не суша», він відокремлений, але видимий, досяжний, але не повністю інтегрований у материк. У міфології Адріатики острови, пов’язані з Діомедом, стають місцем його смерті або обожнення, перетворення його товаришів на птахів, що охороняють його могилу, культу, до якого звертаються мореплавці.

Острів, в якому герой переходить із статусу живого воїна в статус героя-культу, – це топос Самості. Тут лінійний час його особистої біографії «згортається» в символічну присутність, він уже не діє як персонаж, але присутній як центр орієнтації для інших.

Геополітично острів Діомеда виконує роль навігаційного орієнтира, перевалочного пункту,, схованки, сакралізованого маяка, що організує морську карту, «священного кордону», через який проходять торгові й військові маршрути.

Економічно це місце мало значення радше як культовий пункт у мережі мореплавства, ніж як великий торгівельний центр, але така культова функція забезпечувала стійкість маршруту - ритуал додавав довіри до небезпечного шляху. У психологічних термінах це – спосіб «домашнього приборкання» моря, воно вже не чистий хаос, бо в ньому є сакральний «опорний камінь».

6. Дорога як логістика нервової системи держави - Via Appia, Via Traiana та інші шляхи.

Дороги – це логістика, невидима кровоносна та нервова система імперії. Рим спочатку проводить Via Appia, а потім Via Traiana через Апулію, через це він фактично робить те, що в сучасних термінах можна назвати інфраструктурною інтерналізацією периферії, далека земля стає «подовженням» центрального тіла.

Військово - шлях забезпечує швидкий рух легіонів між Римом, Кампанією, Апулією, Брундизієм і далі – Балканами, дозволяє як завоювати територію, так й утримувати її, оперативно реагуючи на бунти, вторгнення чи зовнішні загрози.

Економічно - дороги забезпечують постійний, передбачуваний рух зерна, вина, олії, худоби до ринків, інтегрують місцеві міста (Арпі, Канузій) в єдину мережу постачання.



Аналітично дорога – це канал циркуляції психічної енергії. Якщо рівнина – «тіло», гора – «око», узбережжя – «шкіра», острів – «центр смислу і пам'яті», то дорога – «нервовий зв'язок», за яким рухаються імпульси. Те, що «діомедовий простір» перетинають головні імперські шляхи, означає - воїнська історія цієї території трансформована в коридор стійкої циркуляції, у структурований потік, а не хаотичні рейди.

7. Синтетична матриця рельєфу й смислів.

Якщо спробувати синтезувати і описати «матрицю» відповідностей, отримаємо таку систему:

Рівнина (Даунія) – геополітично - арена контролю й аграрної експансії; військово - простір розгортання армій; економічно – зерновий, оливковий та інший ресурс; психологічно - поле відкритої сили, в якому агресія підпорядковується нормі.

Гора і горний масив (Гаргано) – геополітично – це сторожовий пункт і фортеця, військово - висота для спостереження й оборони, економічно – ресурс для побудови міст, психологічно - вертикаль межі й пильності, «око території».

Мис – геополітично - це точка контролю над рухом уздовж берега; військово - це база флоту й берегової охорони; економічно – орієнтир для торгових суден; психологічно - концентрована межа між небезпекою й захищеністю, «ріг суші» як символ відваги.

Узбережжя й бухти – геополітично - лінія контакту імперії зі світом; військово - зона вторгнення або виводу флоту; економічно - пояс торгівлі; психологічно - шкіра, через яку відчуваються зовнішні впливи.

Острів (Ізоли Діомедеє) – геополітично - сакралізована точка контролю морських маршрутів; військово - маяк і, потенційно, база; психологічно - це топос Самості, де індивідуальна біографія героя перетворюється на колективний міф.

Дороги – геополітично - осі інтеграції провінцій; військово - нерви для мобілізації сил; економічно - мережа постачання; психологічно - канали циркуляції енергії між центром і периферією.

Уся ця система в історії Римської імперії працює як фрактальна структура, патерни, які вироблені в «діомедовому просторі» (поєднання рівнини, порту, дороги, сакральної точки), повторюються в інших регіонах. Апулія в цьому сенсі – одна із ранніх лабораторій імперської топології, де міфологічний досвід героя війни «переписаний» у вигляді інфраструктури, культів, міських мереж.

8. Вплив на довгу історію Італії й імперії

«Геополітичні території простору Діомеда» - в історичному розвитку Риму й Італії має кілька довгострокових ефектів.

1. Він виконує функція коридору. Апулія й адріатичне узбережжя стали головним коридором Риму до Сходу – військовим (експансія, війни, колонізація) і торговим (зерно, вино, промисли).

2. Простір має функція комори. Аграрний потенціал Даунії забезпечував продовольчу стабільність центральної Італії, а отже – соціальну та політичну стабільність.

3. Важливою є функція пам'яті. Культові точки (острови, миси, святилища) закріплювали в колективній уяві образ героя, який після війни надає перевагу заснуванню, покровительству, охороні шляхів.



Топологія Діомеда: просторовоархетипна конфігурація інженерії простору та ініціаційних вузлів у структурі міфологічної геополітики Західного Середземномор'я. Авторська карта: Лепський М.А., Лепська Н.В. (на основі Google Earth).

Рис.74.

4. Простір Діомеда здійснював функції фракталу - модель «рівнина – порт – дорога – сакральна точка» повторилася в багатьох інших регіонах (Галлія, Іспанія, Балкани), задаючи довготермінову структуру європейського простору.

З аналітико-психологічної перспективи можна сказати, що рельєф південної Італії став мовою, якою Рим «проговорив» свою колективну травму війни й перетворив її на структуру миру. Міф про Діомеда – один із ключів до читання цієї мови трансформації від Героя, що руйнує Трою, до Героя, чий простір стає стрижнем адріатичної геополітики, економіки й пам'яті.

Розглянемо смисл «діомедівського сценарію» поствоєнної реконструкції простору, а Діомеда як інженера миру.

Діомед як топологічний інженер миру і архетип виходу з війни.



Інженерії миру архетипа Героя-Воїна важливим є поворотний пункт, коли відбулася зміна героїчного сценарію на архітекторно-топосний сценарій, під час якої відбулася трансформація від Героя руйнації до Архітектора простору.

У грецькому епосі герой війни зазвичай живе в лінійному сценарії «подвиг - перемога - загибель або повернення». Ахілл завершує шлях апофеозом смерті, Одіссей – поверненням до свого дому, Аякс – самознищенням. Діомед принципово виходить за межі цього архетипу. Після Трої його шлях не завершується, а переходить у нову фазу: замість боротьби – заснування, замість меча – топологічне проєктування простору. Це означає, що його шлях не замикається в циклі Герой - Тінь - Смерть, а переходить у фазу Герой - Самість - Простір. Герой більше не є фігурою моменту битви – він стає фігурою тривалості, відповідальною за конфігурацію майбутнього.

Тут виникає феномен, який можна позначити в архетипі Діомеда як топологічного інженеру миру.

Це не метафора, а антропологічний і геополітичний архетип, у якому воїнська енергія не знищується, а перепрошивається в інфраструктуру життя.

Значущим для дослідження цієї теми є визначення топологічне мислення як форма поствоєнної етики. Те, що робить Діомеда унікальним серед ахейських героїв, – це перехід від подієвої логіки до просторової логіки. І це його суттєво відрізняє від інших архетипів Героїв. Ахілл мислить категоріями честі та миттєвого вибору. Одіссей – категоріями маршруту та повернення. Діомед після Трої починає мислити категоріями ландшафту, вузлів, коридорів, сакральних точок, меж, переходів. Це й є топологічне мислення – мислення не подіями, а конфігураціями можливостей, логістик тяжінь та відштовхувань.

У філософсько-психологічному смислі це означає перехід від етики подвигу до етики просторової відповідальності життя.

Герой більше не запитує: «Кого перемогти?». Він запитує: «Який простір зробити можливим для життя?». Це мислення ґрунтується на інтеграції свого внутрішнього психічного простору, зовнішнього простору дієздатності і інфраструктурної символічної логіки тяжіння людей і задоволення їх проблем. Зовнішній простір стає відображенням закономірності архітектурної творчості Героя, його організаційних, військових дипломатичних, економічних упорядкувань

Структура «діомедівського сценарію» поствоєнної реконструкції має свою логіку. На матеріалі Південної Італії (історичної Апулії, Даунії) ми бачимо не хаотичну активність міфічного вигнанця, а чітку структурну послідовність, яка повторюється майже як алгоритм реконструкції. Захопливим виявляється дослідження цієї реконструції і її етапів.

Етап 1 – Контакт із Тінню простору.

Діомед не повертається в «чистий» еллінський світ. Він входить у землю вовка (Даунія), прикордоння між еллінами й італіками, зону залишкової воєнної небезпеки.

Це відповідає юнгіанському принципу: зцілення неможливе без прямого входження в Тінь.

У військово-політичному смислі це означає: не ізоляцію від конфліктного регіону, а входження в нього зі структурною відповідальністю. Участь і лідерство у розв'язанні конфліктів і формування захищенності простору, діями, силою і іменем Героя-Воїна, стабілізації простору у одруженні як легітимації і прийняття нового дому.

Етап 2 – Проєкція ідентичності в новому просторі (Новий Аргос)

Заснування Аргоса Гіппіона (Арпі) – це топологічний акт відновлення суб'єктності після вигнання. Але Новий Аргос є інтеграцією пам'яті (Аргос – як місце походження) і нової території, яка позначена символом простору коней, інстинктів, військової сили, швидкості і відкритості і дружини.

Герой втратив дім, але створює новий дім у чужій землі.

Але не як копію, а як трансформований образ - грецький Аргос трансформується Аргос кінний, рівнинний, прикордонний. Полісна доля перебудовується і синтезується з новими можливостями і новим простором. Це ключовий принцип діомедівського сценарію -

поствоєнна реконструкція – це не відбудова старого, а проєктування нового образу ідентичності.

Етап 3 – Внутрішня стабілізація (Канузій)

Після «символічного відновлення дому» відбувається перехід у глиб території, концентрація аграрного, адміністративного, правового життя, формування внутрішньої стабільності.

Це відповідає фазі, яку в психології розвитку можна назвати - перехід від посттравматичної мобілізації до повсякденної регульованої стабільності і ресурсності. Формуються глибинні ресурси нового простору. Без цього жоден мир не є тривалим.

Етап 4 – Відкриття миру до світу (Сіпонт, порти).

Війна закриває порти. Мир їх відкриває. Сіпонт – це порт і брама нових можливостей в економіці, торгівлі, зв'язках, обміну. Це вузол локальної або світової економіки, зона культурного обміну, канал міграцій (поповнення людського капіталу омріяного нового простору), простір переходу від страху до довіри.

Діомедівський мир – це не мир ізоляції, а мир взаємопроникнення, відносин і обміну..

Етап 5 – Сакралізація пам'яті (Острови).

Будь-який мир руйнується, якщо війна не символізована. Острови Діомеда виконують функцію фіксації пам'яті про славетного Героя, в цьому просторі живе його спадщина і нащадки. Але ця символіка має резонувати як зовнішній несвідомий простір пам'яті, де травма війни перетворюється на культ, смерть – на охорону маршруту, а перемога на авторитет миру.

Це відповідає глибинному принципу: війна повинна бути винесена за межі повсякденного життя, інакше вона повертається.



Сам Діомед є архетипом поствоєнного суб'єкта. Якщо перекласти цей сценарій на мову соціальної антропології і соціології, Діомед постає як не «герой перемоги», а герой інституціоналізації миру. Його психологічний профіль має інтегровану Тінь (не знищена, а вбудована), сильний Логос (Афіна), переформатована Аніма (через Евіппу), спрямованість не на подію, а на структуру. Це профіль особистості, яка здатна утримувати інтегровану агресію без її розщепленняі переводити її в конструктивний контроль. Ця інтеграція стала успішною у топологічній побудові держави, а геополітична проєкція діомедівського сценарію відбулася в історії Риму.

Римська імперія фактично відтворює діомедівський алгоритм у масштабі всієї Ойкумени. Вхід у зону Тіні – це війна. Проєкція нової ідентичності – колонія. Внутрішня стабілізація відбувається через технології аграрної й правової інфраструктура. Відкриття портів є формуванням порталів торгівля й комунікацій. Сакралізація пам'яті – культ, право, міф є основою ідентичності і самобутності римського укладу.

Території Апулії, де закріплюється діомедівський міф, стають транспортним коридором на Схід, аграрною опорою, вузлом між Італією та Балканами. Міф передує політиці. Архетип готує геополітику. Діомедівський сценарій є універсальною моделлю поствоєнної реконструкції простору розвитку і миру.

У сучасному стратегічному аналізі «діомедівський сценарій» можна описати як п'ятифазну модель: 1. Прийняття травми й входження в Тінь, а не втеча від неї. 2. Проєктування нового образу дому, а не реставрація старого. 3. Стабілізація внутрішніх структур (економіка, право, аграрна мережа). 4.Відкриття до глобальних потоків (порти, логістика, торгівля). 5. Сакралізація пам'яті (в сучасних термінах – політика пам'яті) як захист від рецидиву війни. Це і міф, і універсальна топологія відновлення після катастрофи.

Діомед – це єдиний ахейський герой, який після війни не повертається в минуле і не гине в апофеозі, а створює майбутнє як просторову структуру. Він засновує міста. Він перепрошиває архетип війни в архітектуру миру. Тому з повним правом можна говорити про Діомеда як топологічного інженера миру і діомедівський сценарій як архетип поствоєнної реконструкції цивілізації.

Розглянемо трьох великих воїнів «Іліади» і їх шляхи виходу з війни.

Першим архетипом Героя-Воїна є Ахілл, який уособлює есхатологічна модель виходу – смерть як межа й гарантія смислу.

Ахілл, у логіці аналізу, – це герой, який не виходить з війни, а зливається з нею до кінця. Його шлях – це послідовність травми приниження (сварка з Агамемноном),радикальний відхід від спільноти, повернення в бій після смерті Патрокла, кульмінація насилля над тілом Гектора, злам через зустріч із Пріамом, смерть (за межами «Іліади»). Це історія героя, який глибоко входить у конфлікт Его й Тіні (гнів, гібрис, зневага до норми), торкається виміру Самості у сцені з Пріамом (емпатія, співчуття, усвідомлення спільної смертності), але не встигає інтегрувати це в полісний, мирний порядок.

Таблиця 3.32 – Порівняльна матриця: Ахілл – Одіссей – Діомед

Вимір / Герой	Ахілл	Одіссей	Діомед
Базовий архетип	Герой-воїн абсолютної честі, «швидконогий» носій чистого воєнного етосу	Хитромудрий мандрівник, «політропос», герой шляху й наративу	Воїн-стратег, «керований Афіною», герой міри та інженер простору
Тип виходу з війни	Смерть на піку битви (есхатологічне завершення)	Повернення додому після довгих мандрів (ностос)	Переміщення і заснування нового простору (поствоєнна реконструкція)
Ставлення до дому	Дім (Фтія) – міфічне «інше місце», де він не встигає постаріти; важливіше ім'я й слава	Дім (Ітака) – центр тяжіння й сенс усіх мандрів, мета всього шляху	Старий дім зруйновано (Аргос); новий дім створюється в Даунії через поліси, шлюб, дітей
Статус після війни	Загиблий герой, культова фігура (острів Левка, шанування воїнами)	Відновлений цар дому, але травматично змінений, його влада потребує ритуального очищення	Вигнанець, який стає засновником міст, культовим патроном акваторії, «інженером миру»
Модель Аніми	Фетіда (материнська опіка), Брісеїда (ерос як трофей); Афродіта тут радше фон, ніж партнер	Пенелопа (вірна Аніма дому), Кирка, Каліпсо, Навсікая (спокуси й альтернативи дому)	Афродіта (відкинута тілесна Аніма), Егіалея (провалена шлюбна Аніма), Афіна (логосна Аніма), Евіппа (перехідна політична Аніма нового світу)
Тінь	Несамовитий гнів, гібрис, жорстка дихотомія «честь/безчестя»	Цинізм, брехливість, маніпуляція, схильність до затяжного насильства (бійня женихів)	Рана Афродіти, травма від зради Егіалеї, потенціал жорстокості, спрямований на богів і людей, але інтегрований і перенаправлений у простір
Рівень індивідуації	Герой зупинений у фазі конфлікту Его й Тіні – Самість реалізується через смерть	Герой, що проходить повний коло шляху, торкається Самості, але повертається в Его-дом, несучи шрами	Герой, який проходить фазу війни й вигнання, входить у конфлікт із богами, але переходить у фазу Самості через творення нової топології
Динаміка долі	Родова програма героїчного самопожертвування, «фатум короткого, але славного життя»	Родова програма хитрості, виживання, пристосування, збереження дому ціною затяжних ризиків	Родова програма вигнання й переселення, перетворена на програму заснування й інтеграції (через Дауна, Евіппу, дітей)

Відносини і комунікація	Чорно-біла, парадоксальна: «або честь, або зрада», комунікація через радикальний жест (відмова воювати, потім – повернення в бій)	Багаторівнева, метафорична, маніпулятивна; майстер гри з контекстами й статусами	Комунікація воєнна (боєць), політична (союзи), шлюбна (Евіппа), інфраструктурна (міста, дороги, культ) – перехід від чистого бою до багатоканальної дипломатії простору
Особистісна організація	Небезпека розщеплення: або ідеальний герой, або руйнівний гнів, мало інтеграції амбівалентності	Більш інтегрована структура, здатна тримати амбівалентність (герой/брехун, чоловік/зрадник), але з ризиком цинізму	Висока здатність до інтеграції агресії: він ранить богиню, переживає зраду дружини, але не розвалюється, а перекодовує агресію в нові форми (поліси, дорожні й морські вузли)
Архетип виходу з війни	Есхатологічний - спасіння світу через смерть героя	Носталічний – ресоціалізація і реінтеграція, спасіння героя через повернення додому	Топологічний і реконструктивний - спасіння світу через будову та перебудову простору після війни



Його вихід з війни – через смерть, а не через реконструкцію світу. Соціально - це модель есхатологічного героя-честі, який стає заставою пам'яті про війну, але не її долання. Ахілл – необхідний для заснування символічної константи, є межа, після якої герой має померти, щоб не перетворитися на тирана. Але в логіці поствоєнної реконструкції він не дає перспективи, як жити далі.

Другим архетипом Героя-Воїна-Стратега - є Одіссей, як модель ностосу - героїчного повернення до дому й травматична нормалізація через ресоціалізацію і реінтеграцію. Одіссей – це герой шляху, у якого війна перетікає в мандрівку, а мандрівка – в нескінченну серію випробувань (циклопи, сирени, чаклунки, богині, потопи, острівні спокуси).

Його вихід із війни – це повернення додому, але додому, який уже змінений (женихи, загроза родині, розлад порядку) і потребує очищення і впорядкування, додому, де мир доводиться відновлювати через нове насильство (масове вбивство женихів, покарання невірних служниць). Психологічно Одіссей інтегрує в собі більше амбівалентності, ніж Ахілл: він і герой, і трікстер, і дипломат, і вбивця. Він вміє адаптуватися до змінних контекстів, змінює маски (жебрак, воїн, коханець, блукач). Його модель виходу з війни – ностос, не зруйнувати світ, а повернутися в нього й заново зайняти своє місце і відновити свій дім, свою сім'ю, свою владу, свою Ітаку.

Однак цей ностос не є «солодким», це скоріше його повернення до травматизованого дому, який треба «очистити кров'ю». У сучасній мові постконфліктних суспільств це було би повернення ветерана додому, в якому йому доводиться знову застосовувати насильство, щоб відновити нормальність. Одіссей не проєктує нову топологію світу – він ресоціалізується і реінтегрується, це не реставрація старого світу – це не можливо, змінилася Ітака, дружина, виріс син – але це приведення дому до універсальних цінностей стратегії, мудрості, сім'ї. Це сильна, але обмежена модель - вона прив'язана до сцентризму дома як абсолютної цінності, а Герой має прокласти до нього через випробування маршрут.

Третім архетипом Героя-Воїна є Діомед, як персоналізація топологічного і реконструктивного сценарію – інженер миру й архітектор простору

Серед Героїв, ментором яких виступає Афіна, Діомед – єдиний, хто не вмирає як Ахілл, не повертається і успішно впорядковує дім, як Одіссей, він проходить через повну руйнацію дому (зрада Егіалеї, політична вразливість в Аргосі) і вибудовує новий дім і новий простір..

Його програма після вигнання - розрив зі старим домом. Цей розрив – не випадок, а структурний вибір після руйнування шлюбної Аніми Егіалеї і відплати архетипу Афродіти за рану. Після цього він входить у новий простір Тіні – Даунію – землю вовка, прикордоння між світом греків і італіків, зону ще не ствердженого політичного порядку. Потім він вступає у шлюб із Евіппою, дочкою Дауна– це інтеграція двох ліній вигнання (Іллірія – Даун, Аргос –

Діомед) у новий родовід,і народження спадкоємців - Діомеда Молодшого й Амфінома.

Після створення нового дому він активно займається заснуванням і переозначенням міст – Арпі (Аргос Гіппіон), Канузій, Сіпонт, включенням території в адріатичний простір шляхів, культів, портів. Він формує сакралізацію присутності через острови й святилища – острови Діомеда, Тимавум тощо. Тут герой працює не в часовій, а в просторовій логіці -він не «переживая війну», він переписує карту миру.

Це означає, що індивідуація Діомеда досягає просторового рівня Самості, його внутрішній конфлікт (Афродіта – Афіна – Егіалея – Евіппа) отримує відповідь не в одній сцені, а в формі нового ландшафту життя інших людей.

Міф нам дає три архетипи виходу з війни для сучасної думки. Якщо перевести ці три античні архетипи у мову сучасної соціальної філософії та конфліктології, отримаємо три моделі поствоєнної долі. Ахілл є моделлю есхатологічного виходу. Смерть героя закриває цикл, створюється культ, але нема моделі для повсякденного миру - це актуально там, де суспільство конструює жертвений міф, але не має інституцій реконструкції. Одіссей – це ресоціалізований і реінтегрований вихід з війни, як пошук маршруту шляху до дому. Він проходить етапи інтеграції Самості під час повернення до омріяного дому. Він має очистити простору від «зайвих» експансіоністів на домашній простір і відносити після великої перерви сімейного життя без нього. Це сильна лінія стратегії і мудрості повернення, але вона має схильністю до репресивної нормалізації й повторного насильства.

Діомед це сценарій– топологічного і реконструктивного виходу з війни до миру. Через визнання, що старий дім зруйновано, творення нової ідентичності на іншій території або в іншій конфігурації, це інтеграція воєнного досвіду в інженерію мирного простору. Для філософії миру і стратегічного планування діомедівський сценарій найбільш цікавий і вражаючий. Він не заперечує жертву Ахілла (есхатологічний вимір зберігається в культі) і не скасовує досвід Одіссея (ностос як глибинне бажання повернення), але пропонує третій шлях – серединний шлях -це не «культ» і не «реставрацію», а проектування нового світу.

Чому важливо мислити в «діомедівському ключі» сьогодні?

У контексті сучасних воєн і поствоєнних сценаріїв Ахілл – це образ героїзму фронту й жертвенности, але не програми відбудови, Одіссей – це образ ветерана, що повертається і намагається відновити правовий (але може бути старий) порядок, часто через нове насильство. Діомед – це образ команди, що після фронту стає «інженером простору» – урбаністами, соціологами, архітекторами, планувальниками, дипломатами, медіаторами, які не мріють повернути «як було», а створюють нову топологію життя.

У нашій концепції соціальної фрактальності війни й миру Діомед дає прототип сценарної лінії, в якій травма війни не витісняється й не канонізується лише в жертві, а переводиться у мову міст, доріг, просторів співжиття, де

воїнська суб'єктність не зникає, а трансформується в суб'єктність засновника й інженера.

1. Матриця «діомедівських вузлів» (вузол – функція – сучасні аналоги – ризики – можливості)

Якщо спробувати представити архетипічні смисли як «Діомедівська топологія поствоєнної реконструкції» через соціальну інженерію, то ми отримуємо структурований алгоритм, який можна прямо використовувати концептуальної рамки програми повоєнної реконструкції. Він побудований як 12 кроків, що відображають діомедівський сценарій.

Фаза 0. Вихід з війни як визнання неможливості «повернути все, як було».

Діагностика зруйнованого дому - визнати, що «старий Аргос» (старий порядок, довоєнна конфігурація міст, кордонів, економіки) не може бути відновлений у тому ж вигляді. Це не поразка, а передумова реалістичної реконструкції.

Аналіз архетипів виходу - усвідомити, де домінує ахіллівський сценарій (культ жертви і героїзму без плану майбутнього), а де – одіссейський (ностальгія за «домом, як було») і де вже визрівають елементи діомедівського (прагнення створювати нові конфігурації простору).

Фаза I. Просторове картування як виділення «діомедівських вузлів». Ідентифікація «Тімавум»-вузлів.

Визначити ключові прикордонні й транзитні хаби (порти, ж/д вузли, автошляхи), які можуть стати «брамами до союзів».

Для кожного такого вузла маємо визначити - Яку функцію він може виконувати в системі міжнародних зв'язків? Які інституції треба для цього (митниця, прикордонна поліція, спільні центри безпеки, дипмісії)?

Виявлення «Планка»-зон ризику. Локалізувати найбільш нестабільні сегменти кордону, прибережжя, транзиту, де стикаються конфліктні потоки. Для кожної зони маємо відповісти на питання: «Які ризики (контрабанда, агресія, радикалізація, конкуренція)? Які «маяки» потрібні (системи контролю, спільні патрулі, інформаційна прозорість, міжнародні угоди)?».

Пошук потенційних «Палагружа» - платформ. На яких територіях можливі нейтральні або спільні простори для колишніх/потенційних противників? (індустріальні парки, хаби досліджень, транскордонні агломерації). Як забезпечити юридичну й політичну рамку нейтральності?

Фаза II. Пам'ять і травма як спеціалізація «островів пам'яті»

Проєктування «Треміті»-просторів.

Визначити, де й як формувати концентричні осередки пам'яті (музеї, меморіальні парки, освітні центри). Головне– не розмазувати пам'ять тонким шаром по всьому простору (тоді все стає некрополем), а створити виразні «острови пам'яті», які працюють із травмою професійно – через освіту, дослідження, мистецтво.

Таблиця 3.33 – Топологічні вузли діомедівського простору

Вузол (топологічний архетип)	Функція в діомедівській топології	Можливі сучасні просторові аналоги	Основні ризики	Можливості / стратегічний потенціал
Timavum (гирло Тимаво, «північна брама»)	Північний полюс простору; точка стику внутрішніх сухопутних маршрутів і зовнішнього морського коридору; святилище Діомеда як символ інтеграції регіону в ширший світ.	Великі прикордонні транспортно-логістичні вузли: порти + сухопутні коридори + вузли міжнародних трас (авто, залізниця); хаби на перетині кордонів і міжнародних коридорів.	Перетворення на «чорну діру» (корупція на кордоні, кримінальні потоки, залежність від зовнішньої кон'юнктури); надмірна військова логіка («суцільний плацдарм»).	Формування «брами до союзу»: інтеграція в міжнародні безпекові й економічні структури; створення інституційних майданчиків для транскордонної співпраці; баланс між контролем і відкритістю.
Promunturium Diomedis (мис Planka, «східний маяк»)	Край суші на небезпечному відтинку моря; архетип контрольованого хаосу; точка, що дисциплінує морські маршрути і пов'язана з культом героя.	Нестабільні ділянки морського/сухопутного кордону: райони з високими ризиками (контрабанда, нелегальна міграція, загроза агресії), але стратегічно важливі для транзиту.	Мілітаризація без інституцій; перетворення на зону постійної напруги; криміналізація; «сіра зона», де правила заміщені силою.	Створення «інфраструктурних маяків»: систем моніторингу, берегової охорони, міжнародних угод про режим кордонів; спеціальні програми спільної безпеки й екологічного контролю; «освітлення» Тіні кордону через прозорість.
Palagruža (центральний острів, «острів медіації»)	Плаваючий вузол у центрі моря; нейтральний/напівнейтральний простір зустрічі; місце, де шляхи не належать одній стороні.	Нейтральні або спеціально створені простори: спільні логістичні хаби, індустріальні парки, міжнародні дослідницькі станції, демілітаризовані «зони	Захоплення однією стороною; перетворення на прикриття для нелегальних операцій;	Побудова «островів спільної дії»: місць, де колишні/потенційні Противники виконують третю задачу (екологія, рятувальні операції,

		співпраці», транскордонні агломерації.	формалізація без реальної спільної практики («декоративна нейтральність»).	наука, транспорт); формування довіри через практику, а не декларації.
Isole Tremiti (Insulae Diomedeae, «острівна пам'ять»)	Сакральний острівний вузол; місце, де особиста історія героя стає колективним культом; перетворення воєнної травми на ритуал пам'яті.	Комплекси пам'яті й музеї війни/геноциду/репресій, які розташовані в окремих просторах (острови, пагорби, спеціальні меморіальні парки), а не розпорошені хаотично.	Культ травми без виходу в етику; перетворення на інструмент політичного шантажу; заморожений реваншизм; туризм без рефлексії (кров як «атракція»).	Створення «островів рефлексивної пам'яті»: освітні, дослідницькі, діалогові центри; музеї, що акцентують не жертву, а й осмислення, відповідальність, гідність; профілактика повтору насильства через знання, а не через страх.
Sipontum (порт, «морські ворота»)	Ворота даунійської рівнини в Адріатику; перетворення воєнних шляхів на торгові; ключовий перехід від війни до економіки.	Великі морські/річкові порти й сухопутні логістичні хаби, які були воєнно-стратегічними і тепер мають бути реконфігуровані в економічні (зерно, метал, енергоресурси, IT-інфраструктура).	Фіксація воєнної логіки (порт як база флоту, «бункер»); корупція, монополізація торгових потоків, інфраструктурна вразливість до атак.	Конверсія воєнної логістики в мирну: порти як центри експорту/імпорту, «морські ворота» інновацій; створення прозорих ланцюгів вартості; зміна символіки – з «військового щита» на «економічний мост».
Arpi (Argos Hippion, «новий Аргос»)	Складений центр нової ідентичності: перенесення «Аргоса» в Дауню; політичний і культурний поліс, який перезаписує родову травму.	Нові або реконфігуровані центральні міста: політичні, культурні й академічні хаби, які беруть на себе роль «нового ядра» ідентичності замість зруйнованих/травматизованих старих центрів.	Надмірна централізація; «косметична модернізація» без зміни змісту; перетворення на вітрину без глибоких реформ; репліка	Створення «нового дому»: поліцентричної мережі міст із сильною символічною, освітньою, культурною функцією; переосмислення канону (міфи, пам'ять, герої) у

			старого порядку під новою оболонкою.	напрямі майбутнього, а не минулого.
Canusium (Canosa, «внутрішній якор»)	Внутрішній аграрно-адміністративний центр; стабілізація повсякденного життя; простір, де війна стає історією, а не щоденною реальністю.	«Звичайні» середні міста й сільські райони, які треба відбудувати і модернізувати, це є освіта, медицина, місцеве самоврядування, малі й середні бізнеси, аграрна інфраструктура.	Забуття внутрішніх територій; концентрація ресурсів лише в «порталах» і «столицях»; збереження бідності й патріархальних відносин як «нормального стану».	Нормалізація як стратегія: інвестиція в тихий, але критичний рівень – школи, лікарні, дороги, цифрові сервіси, кооперативи; внутрішня стійкість, що робить державу менш вразливою до зовнішніх шоків.



Вбудовування пам’яті у маршрути. Так само, як Треміті включалися у маршрути мореплавців, сучасні «острови пам’яті» мають бути включені в освітні, туристичні, культурні маршрути, а не стояти ізольовано. Пам’ять має ставати ресурсом відповідальності, а не фетишем помсти.

Фаза III. Економічна конверсія - перетворення війни на логістику розвитку.

Реконфігурація «Сіпонто» -портів.

Всі важливі воєнно-логістичні вузли (порти, великі склади, транспортні хаби) мають отримати другу ідентичність – від перевезення зброї – до інфраструктури зерна, промислових товарів, цифрових сервісів.

Потрібні інвестиційні програми, чесні регуляції, антикорупційні запобіжники (щоб не повторити логіку «сірих схем»).

Мережевий підхід до «Сіпонто» -вузлів. Важливо мислити не одним портом чи хабом, а мережею, якою вони пов’язані з внутрішніми «Канузіум»-територіями? Чи не перетворюються вони на «труби», що відкачують ресурси, а не наповнюють регіон?

Фаза IV. Нова ідентичність – «Нові Аргоси» і нормальна повсякденність

Вибудова «Arpi» – нових центрів ідентичності.

Визначити міста і агломерації, які мають стати носіями оновленого символічного ядра - університети, культурні кластери, інноваційні центри, простори публічних дебатів про майбутнє. Це мають бути «Арпі», а не «відновлені старі Аргоси», це про новий зміст, а не про нові декорації.

Підсилення «Канусіум Canusium» – тихої інфраструктури миру.Закласти програму системної нормалізації внутрішніх територій: дороги, школи, лікарні, місцеве управління, цифрові сервіси, малий бізнес. Зробити звичайне життя стратегічним пріоритетом, а не «додатком до великої політики».

Фаза V. Інтеграція в довгу перспективу.

Інституційне закріплення діомедівської топології.

Всі вузли (Тімавум, Планка, Палагружа, Тріміті, Сіпонто, Arpi, Канусіум) мають не існувати як окремі проєкти, а бути вписаними в національні стратегії розвитку, міжнародні договори, освітні й наукові програми.

Ключова ідея - простір після війни має бути задуманий як цілісна «мережа Діомеда» – де кожен вузол виконує свою роль у довгому мирі.

Психобіографія Діомеда доводить унікальний для грецької традиції тип героїчного архетипу – героя стратегічної трансформації, для якого конфлікт перестає бути лише подією боротьби і стає інструментом перебудови самого світу. Якщо попередні герої долають жах, окультурюють силу, встановлюють порядок або переживають трагедію абсолюту, то Діомед входить у конфлікт із принципово іншим горизонтом - він діє не заради перемоги як факту, а заради зміни конфігурації реальності, у якій ця перемога стає можливою і стабільною.

Конфлікт у Діомеда має трансформаційний характер. Він не є ані стихійним, як у Ахілла, ані технічно обмеженим, як у Беллерофонта, ані суто стратегічно-рефлексивним, як у Одіссея. Це конфлікт переходу між світами –



між старим порядком героїчного епосу і новим порядком раціоналізованої, структурованої війни та політики. Діомед воює з ворогами і з самими умовами війни, змінюючи баланс сил, допустимість дій і статус учасників конфлікту.

Стратегія Діомеда полягає у здатності діяти на межі дозволеного, не руйнуючи цю межу. Його знамениті зіткнення з богами є принципово важливими - він не скидає богів і не заперечує сакрального, але змінює топологію їхньої присутності у війні. Боги більше не є недоторканними абсолютами, вони стають елементами стратегічного простору, з якими необхідно рахуватися, але яких можна поранити, зупинити, відтиснути. У цьому полягає радикальна новизна Діомеда - він не руйнує космос, а переформатовує його.

Перемога для Діомеда – це не кульмінаційний момент і не тріумф, а нова конфігурація простору дії. Цілком доречно її визначати як топологію нового світу. Після дій Діомеда світ уже не може залишатися колишнім - змінюються межі між людським і божественним, між героїчним екстазом і стратегічною доцільністю, між війною як долею і війною як керованим процесом. Це не перемога над супротивником – це перемога над застарілими правилами гри.

У соціально-політичному вимірі Діомед є архетипом героя, який готує перехід від грецького епосу до імперської раціональності. Його дії не сакралізуються як у Ахілла і не романтизуються як у Одіссея, вони аналізуються, наслідуються, відтворюються. Це герой, який створює передумови для технологізації війни, політики і влади. Він стає містком до римського тріумфу, де перемога остаточно інституціоналізується.

У психоаналітичному смислі Діомед уособлює суб’єктність, здатну витримувати радикальні зміни без втрати ідентичності. Його Его не розчиняється у стихії і не ховається за масками, воно працює з трансформацією як з процесом. Агресія у нього перестає бути афектом і стає інструментом перекроювання реальності. Це герой не реакції, а конструювання.

Психобіографія Діомеда має фінальну формулу грецької моделі перемоги. Перемога – це не кінець конфлікту, а початок нового світу, з іншою топологією сил, меж і відповідальності. Діомед завершує грецький цикл, переводячи героїзм із міфу у стратегічну історію, і відкриває шлях до тієї логіки, в якій перемога стає не долею, а проєктом.

Таблиця 3.34 – Герої під опікою Афіни: конфлікти, сюжети та архетипи

Герой / вихованець Афіни	Основний сюжет	Конфлікт героя (психоаналітичний вимір)	Роль Афіни (архетип / функція)
Тесей	Об'єднання Аттаки, перемога над Мінотавром, посередництво у похованні полеглих Семеро проти Фів.	Конфлікт між синівською вірністю (матері) й царською владою; напруга між героїчним індивідуалізмом і обов'язком перед полісом.	Афіна як богиня порядку та права спрямовує Тесея: він виступає медіатором між містами та закріплює мир присягою їй.
Одіссей	Мандри після Троянської війни, хитрість з Троянським конем, зустрічі з чудовиськами.	Конфлікт між героїчною мужністю й спокусами підсвідомості (Кірка, Каліпсо); боротьба за ідентичність і повернення додому.	Афіна як покровителька розуму; допомагає Одіссею в його ментальних битвах, підтримує його хитрість і стратегічність.
Телемах (син Одіссея)	Подорож у пошуках батька, становлення дорослим.	Конфлікт юнацької залежності й прагнення самостійності; потреба знайти власний голос у світі.	Афіна в образі Ментора стає архетипом внутрішнього Наставника – голос зрілої совісті, що веде юнака до дорослішання.
Персей	Перемога над Медузою, визволення Андромеди.	Конфлікт між страхом перед чудовиськом і потребою подолати материнський жах (образ Медузи як «поглинаючої матері»).	Афіна дарує дзеркальний щит – інструмент сублімації страху: герой перемагає, не дивлячись напряму, а опосередковано.
Геракл (епізодично)	Виконання подвигів, очищення від злочину.	Конфлікт між надмірною силою і необхідністю раціонального спрямування; внутрішня вина за вбивство.	Афіна як порадниця врівноважує імпульсивність Геракла, допомагає у тактичних рішеннях (наприклад, у битвах з чудовиськами).
Діомед	Троянська війна, напад на богів (поранення Афродіти й Ареса).	Конфлікт між військовою лютістю та розумним воїнством; спокуса перевищити людські межі.	Афіна надає силу й спрямовує руку Діомеда: архетип воїнського розуму, який приборкує хаос битви.
Ахілл (частково)	Троянська війна, гнів Ахілла.	Конфлікт між афективною лютістю та вірністю союзникам; боротьба між честю й руйнівною пристрастю.	Афіна стримує його від убивства Агамемнона – архетип супер-его, що приборкує інстинкт.

Беллерофонт	Перемога над Химерою.	Конфлікт між гординею та моральною місією; небезпека втрати межі людського й божественного.	Афіна дарує золоті вузди для Пегаса – контроль над несвідомим потягом сили.

Таблиця 3.35 – Таксономічна матриця конфліктів і розв'язань

Кластер конфлікту	**Ядро проблеми (психодинаміка)**	**Міфо-образ (топос/символ)**	**Герой(ї)**	**Інструмент Афіни (механізм розв'язання)**	**Результат (зріла форма)**	**Ризик зриву (якщо панує Посейдон)**
1. Інстинкт насильства	Неконтрольована агресія, примітивна сила	Розбійники суходолу (Періфойт, Сініс, Скірон, Прокруст)	Тесей	Симетрична справедливість, «міра»; перетворення сили на право	Інтеріоризація закону; політична суб'єктність	Цикл відплати, варварство, тиранія
2. Інстинкт сексуальний/хтонічний	Звір у лабіринті бажання, інцестуальні тривоги	Лабіринт і Мінотавр	Тесей	«Нитка логосу» (стратегія, план), межі та орієнтація	Інтеграція лібідо; творчий порядок	Розщеплення, компульсії, втрата Я
3. Несвідоме-жах (індивідуальна травма)	Фіксація на травматичному образі, заціпеніння	Медуза (кам'яний погляд)	Персей	Дзеркальний щит: рефлексія, опосередкований погляд, символізація	Трансформація жаху в знання (сублімація)	Флешбеки, панічні атаки, заціпеніння
4. Страх і паніка (тривожні конфлікти)	Афективні шторми, коливання між крайностями	Сирени, Скілла і Харібда	Одіссей	Самообмеження й ритуал контролю (прив'язування до щогли; правила)	Витримка, толерантність до афекту	Імпульсивні рішення, афективні зриви
5. Гнів/афект	Руйнувальна лють, зневага до норм	«Гнів Ахілла»	Ахілл	Афіна як супер-его (стримування, відведення руки)	Аффект-менеджмент, честолюбство - честь	Саморуйнування, ізоляція
6. Надлишок сили (потенціал без форми)	Сила без каналу - руйнація	Подвиги, гідра, стайні	Геракл	Каналізація сили в ритуал/служіння;	Очищення через працю,	Рецидиви насильства,

				тактичні інструкції	моральне зростання	провина, самоосуд
7. Військова агресія і межі людського	Ейфорія всеможливості, спокуса перейти межу	Поранення богів, нічні вилазки	Діомед	«Воїнський розум»: дисципліна, облік ризику	Точність, розрахунок, повага до меж	Гібрис, сакральне порушення - відплата
8. Гординя/гібрис	Самообожествлення, заперечення міри	Політ на Пегасі, Химера	Беллерофонт	«Золоті вузди»: керування даром, не дар керує	Скромність як форма сили	Манія, падіння з висоти
9. Соціальна травма (колективна вина/сором)	Непоховані мертві, розрив спільноти	Поховання «Семи проти Фів»	Тесей	Медіація, право на ритуал, присяга Афіні	Трансляція травми в пам’ять; перехід до закону	Мізантропія, міжміський ресентимент
10. Конфлікт культурних моделей	Гендерна/соціальна інверсія ролей	Амазономахія	Тесей (+ Афіни)	Інтеграція «Іншого» через міру й союз	Баланс сил, кооперація	Демонізація «іншого», війна статей
11. Колективне несвідоме (хаос землі)	Стихійний бунт проти порядку	Гігантомахія	Пантеон (Афіна – ключова)	Коаліція/союз раціональностей; закон як спільний знаменник	Підтвердження космічного ладу	Регрес у варварство
12. Поколіннєвий розрив	Старий порядок vs новий закон	Титаномахія	Зевсова система (народження Афіни)	Заснування Закону Батька; «народження розуму»	Космічний порядок	Повернення до хаосу стихій
13. Конфлікт стихії й стратегії	Море/кінь vs олива (короткий здобуток vs довга тяглість)	Спір Посейдона й Афіни за місто	Поліс Афін	Вибір оливи: економіка, право, стабільність	Довгострокове процвітання	Культ сили, рейдова економіка
14. Конфлікт становлення Его	Дитина між двома батьками/покровителями	Телемах і «Ментор»	Телемах	Наставництво (менторство): інтеріоризація провідника	Автономія, голос, суб’єктність	Залежність, інфантилізація



Розділ XIII
Полісні епонімні Герої як інституційна архітектура афінської демократії

Але не тільки Герої міфічного психокосму основних грецьких конфліктів визначають смисли, значення і символіку Стратегії Перемоги і Героя. В Афінах були зібрані «внутрішні Герої», які поіменували соціально-територіальні частини полісу у різних контекстах - які називали філи. Територіальний устрій за філами формували систему управління, мобілізації у війні податків і так далі. І кожний дистрікт, район частина міста як спільнота та громада мали у своїй назві того, чи іншого Героя. Тому цей полісний вимір смислу Героїв має для нас важливий науковий інтерес. Ці Герої були символічно зібрані в одному пам'ятнику – епонімних Героїв. Епонімні герої (від грец. Eponymos – «той, що дає ім'я») – це легендарні або міфічні постаті, іменами яких у Стародавній Греції називали міста, цілі народи або адміністративні одиниці. В Афінах ф він є найбільш відомим пам'ятником є десять героїв-епонімів, на честь яких законодавець Клісфен у 508–507 рр. до н. е. назвав десять нових територіальних одиниць (філ) Афін. Ці герої мали важливе політичне та релігійне значення: Вони були символом єдності, оскільки пов'язували громадян кожної філи через спільну ідентичність та міфічне походження.



Вид з Парфенону на агору. Автор фото: Грушева Т.В., 2018. Фото передано автором для монографії. Панорама з сакрального центру Афін на сакральний, діловий і публічний простір.

Рис.. 75.

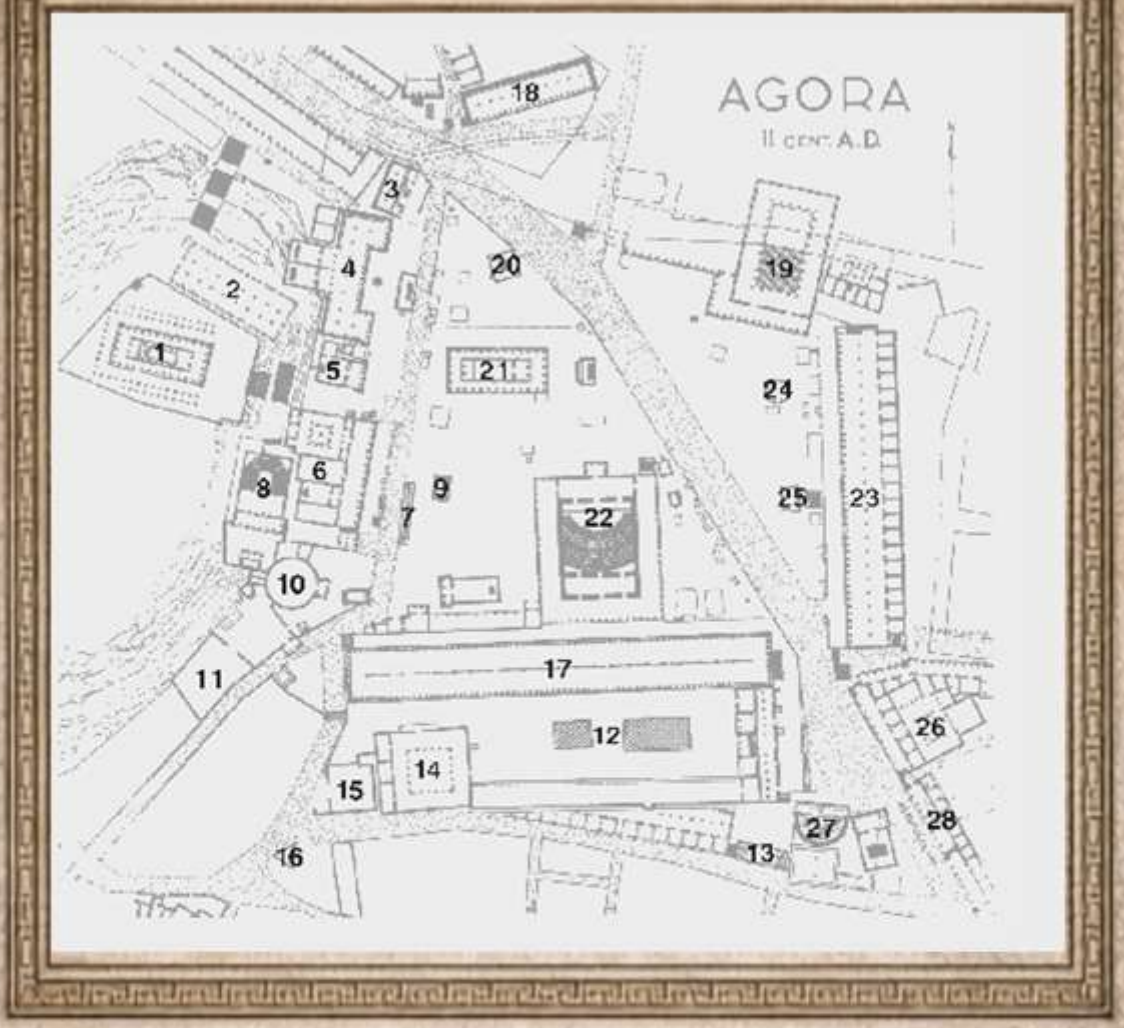


Пам'ятник однойменним героям являв собою постамент приблизно шістнадцять метрів завдовжки, оточений кам'яними стовпами, з'єднаними один з одним трьома дерев'яними балками. На ньому були розміщені бронзові статуї міфічних героїв кожного з десяти афінських племен, на які з адміністративних та політичних причин Клісфен у 508 році до н. е. організував громадян Афін. Коливання кількості племен протягом багатьох років вимагали видалення або додавання статуй. З боків висіли дерев'яні дошки з оголошеннями, призначеними для громадян, призваних до армії, про громадянські почесні відзнаки, майбутні судові процеси. Спочатку пам'ятник, найімовірніше, знаходився десь в іншому місці на агорі, ймовірно, на західному кінці Середньої Стої.

Десятеро героїв були; Ерехтей, Егей (батько Тесея), Пандіон (зазвичай вважається одним із двох легендарних царів Афін, Пандіон I або Пандіон II), Лев, Акамас (син Тесея), Ойней, Кекропс II, Гіппотун, Айас (Аякс), Антіох (син Геракла).

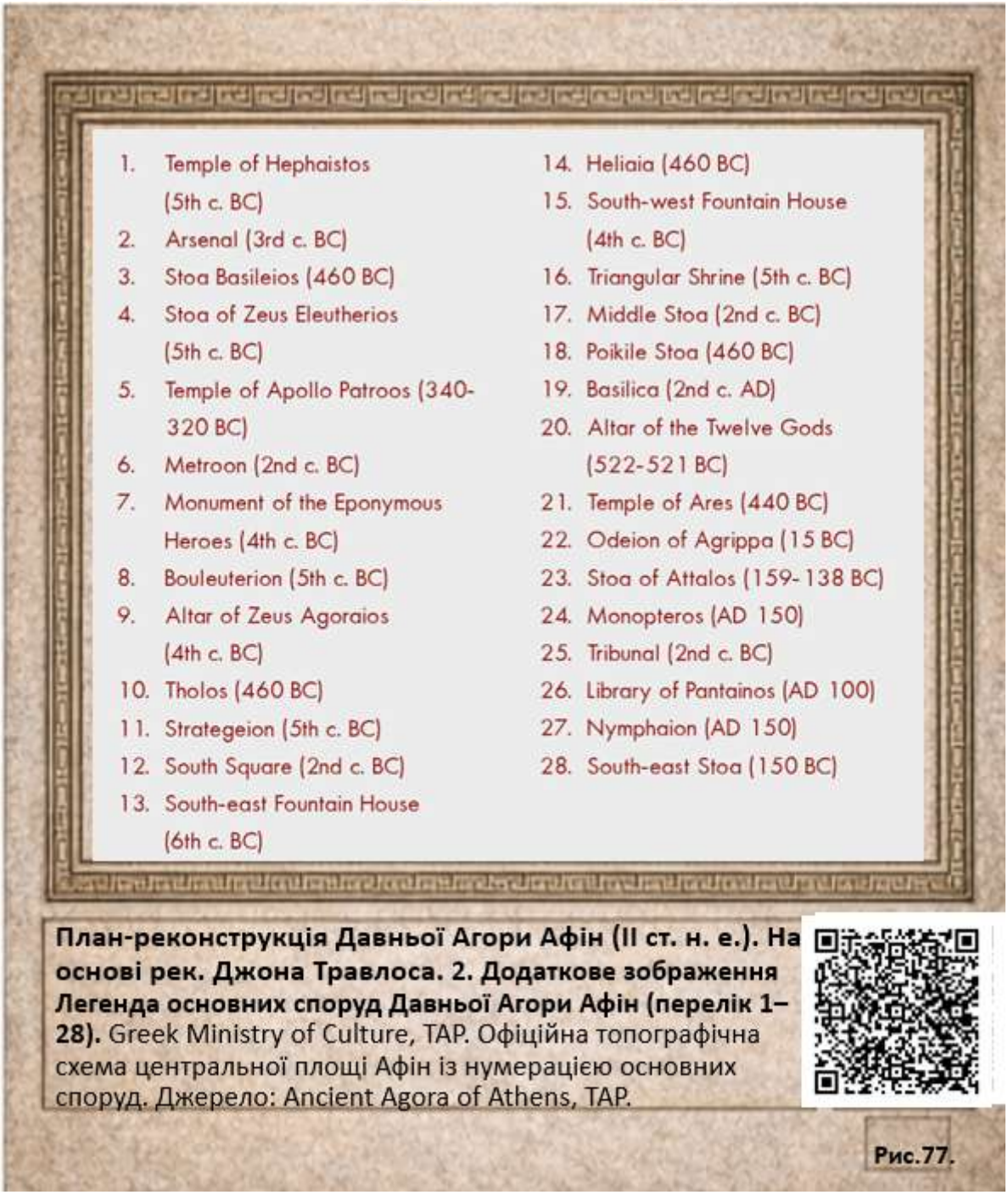
Опис археолога пам’ятника епонімних Героїв.

Через дорогу від Метроона (Архіва) знаходяться залишки Монумента однойменних героїв (**рис**.). Коли Клісфен створив демократію у 508/7 році до н. е., він розподілив усіх афінян на десять новостворених племен; потім він відправив 100 імен афінських героїв до Дельф, де оракул Аполлона обрав десятьох, на честь яких були названі племена. Громадянство залежало від належності до племені, армія була організована за племінними контингентами, кожен служив у були як член свого племені, а свята проводилися на честь свого племінного героя; племінний лад був основою, на якій була побудована нова афінська демократія. Монумент мав форму довгої основи для десяти бронзових статуй, що представляли десяти однойменних героїв племен (**рис**. 22). Він служив публічною дошкою оголошень, а оголошення щодо громадян вивішувалися на лицьовій стороні високого постаменту під відповідною племінною статуєю. На ній відображалися військовий набір, громадські почесті, майбутні юридичні події та запропоновані законодавчі акти. У часи до появи радіо, телебачення, газет і телефону пам'ятник був важливим для поширення офіційної інформації. Збереглися лише частини кам'яного підвіконня та огорожі навколо нього, а також п'ять вапнякових блоків від самої основи та два мармурові блоки від корони. Літературні посилання свідчать про те, що епонімів було встановлено ще в 425 році до нашої ери, хоча залишки тут датуються не раніше приблизно 330 року до нашої ери. Вирізи в підвіконні показують, що пам'ятник кілька разів відновлювався після цього, і ці коригування цілком можуть відповідати змінам у самій племінній системі. Час від часу створювалися нові племена та додавались нові герої, щоб підлеститися могутнім правителям в елліністичний та римський періоди; кількість племен, а отже, і героїв, коливалася від десяти до тринадцяти. Рисунок 22. Відновлені малюнки епонімних героїв, друга половина IV століття до нашої ери.» (Camp, 2003, p. .17)



План-реконструкція Давньої Агори Афін (II ст. н. е.). На основі рек. Джона Травлоса. 1. Археологічний план-реконструкція, топографічна схема. Greek Ministry of Culture, Офіційна топографічна схема центральної площі Афін із нумерацією основних споруд. Джерело: Ancient Agora of Athens, TAP.

Рис.76.



План-реконструкція Давньої Агори Афін (II ст. н. е.). На основі рек. Джона Травлоса. 2. Додаткове зображення Легенда основних споруд Давньої Агори Афін (перелік 1–28). Greek Ministry of Culture, TAP. Офіційна топографічна схема центральної площі Афін із нумерацією основних споруд. Джерело: Ancient Agora of Athens, TAP.

Рис.77.

Таблиця 3.36 – Споруди Афін

№	Назва будівлі/об'єкта	Опис
1	Храм Гефеста (Temple of Hephaistos)	Добре збережений доричний храм V ст. до н.е., розташований на пагорбі Агорайос Колонос у західній частині.
3	Басилієва стоя (Stoa Basileios/Royal Stoa)	"Царська стоя", де засідав архонт-басилей.
4	Стоя Зевса Елевтерія (Stoa of Zeus Eleutherios)	Стоя, присвячена Зевсу Визволителю.
5	Храм Аполлона Патрооса (Temple of Apollo Patroos)	Храм IV ст. до н.е., присвячений Аполлону як "батькові" іонійців.
6	Метроон (Metroon)	Державний архів та святилище Матері богів, датований II ст. до н.е..
7	Монумент Епонімних героїв (Monument of the Eponymous Heroes)	Статуї десяти героїв-засновників афінських філ (племен), які слугували публічною дошкою оголошень.
8	Булевтерій (Bouleuterion)	Будівля Ради п'ятисот (Буле).
10	Толос (Tholos)	Кругла будівля, де постійно перебували члени виконавчого комітету (притани) Ради, харчуючись за державний кошт.
12	Південна площа (South Square) / Айякейон (Aiakeion)	Район, що включав різні споруди, зокрема суди та зерносховище.
17	Середня стоя (Middle Stoa)	Велика стоя, що розділяла Агору на дві частини у II ст. до н.е..
18	Пістрява стоя (Stoa Poikile/Painted Stoa)	Північна стоя, відома своїми розписами.
19	Базиліка (Basilica)	Велика громадська будівля римського періоду (II ст. н.е.).
20	Вівтар Дванадцяти Богів (Altar of the Twelve Gods)	Географічний центр Афін.
22	Одеон Агріппи (Odeion of Agrippa)	Великий концертний зал, побудований в кінці I ст. до н.е..
23	Стоя Аттала (Stoa of Attalos)	Двоповерхова стоя, реконструйована у XX столітті, де зараз знаходиться Музей Агори.
26	Бібліотека Пантена (Library of Pantainos)	Побудована близько 100 р. н.е..
27	Німфейон (Nymphaion)	Фонтан римського періоду (бл. 150 р. н.е.).
Номер	**Англійська назва**	**Український переклад**
1.	Temple of Hephaistos (5th c. BC)	Храм Гефеста (V ст. до н.е.)
2.	Arsenal (3rd c. BC)	Арсенал (III ст. до н.е.)
3.	Stoa Basileios (460 BC)	Басилієва стоя / Царська стоя (460 р. до н.е.)
4.	Stoa of Zeus Eleutherios (5th c. BC)	Стоя Зевса Елевтерія / Визволителя (V ст. до н.е.)

5.	Temple of Apollo Patroos (340-320 BC)	Храм Аполлона Патрооса (340-320 рр. до н.е.)
6.	Metroon (2nd c. BC)	Метроон (II ст. до н.е.)
7.	Monument of the Eponymous Heroes (4th c. BC)	Монумент Епонімних героїв (IV ст. до н.е.)
8.	Bouleuterion (5th c. BC)	Булевтерій (V ст. до н.е.)
9.	Altar of Zeus Agoraios (4th c. BC)	Вівтар Зевса Агорайського (IV ст. до н.е.)
10.	Tholos (460 BC)	Толос (460 р. до н.е.)
11.	Strategeion (5th c. BC)	Стратегейон (V ст. до н.е.)
12.	South Square (2nd c. BC)	Південна площа (II ст. до н.е.)
13.	South-east Fountain House (6th c. BC)	Південно-східний фонтан / Дім фонтанів (VI ст. до н.е.)
14.	Heliaia (460 BC)	Геліея (460 р. до н.е.)
15.	South-west Fountain House (4th c. BC)	Південно-західний фонтан / Дім фонтанів (IV ст. до н.е.)
16.	Triangular Shrine (5th c. BC)	Трикутне святилище (V ст. до н.е.)
17.	Middle Stoa (2nd c. BC)	Середня стоя (II ст. до н.е.)
18.	Poikile Stoa (460 BC)	Пістрява стоя / Стоя Пойкіле (460 р. до н.е.)
19.	Basilica (2nd c. AD)	Базиліка (II ст. н.е.)
20.	Altar of the Twelve Gods (522-521 BC)	Вівтар Дванадцяти Богів (522-521 рр. до н.е.)
21.	Temple of Ares (440 BC)	Храм Ареса (440 р. до н.е.)
22.	Odeion of Agrippa (15 BC)	Одеон Агріппи (15 р. до н.е.)
23.	Stoa of Attalos (159-138 BC)	Стоя Аттала (159-138 рр. до н.е.)
24.	Monopteros (AD 150)	Моноптер (150 р. н.е.)
25.	Tribunal (2nd c. BC)	Трибунал / Суд (II ст. до н.е.)
26.	Library of Pantainos (AD 100)	Бібліотека Пантена (100 р. н.е.)
27.	Nymphaion (AD 150)	Німфейон (150 р. н.е.)
28.	South-east Stoa (150 BC)	Південно-східна стоя (150 р. до н.е.)



Давня Агора Афін. Монумент Епонімних героїв 1. Цифрова археологічна реконструкція та довідковий огляд. Madain Project (онлайн-публікація). Комплексний опис топографії, забудови й функцій центральної площі Афін.

Рис.78.

Монумент епонімних героїв на агорі Афіни був не декоративним акцентом міського простору і не суто меморіальною композицією. Його слід розуміти як матеріалізовану інституцію – вузол, у якому зійшлися політична реформа, колективна пам’ять, просторове мислення поліса та символічна економіка міфу. Розташований у безпосередній близькості до Афінська агора, поблизу Метроона (архіву) та стоїв, монумент функціонував як публічний інтерфейс демократії: тут вивішувалися офіційні оголошення про військові набори, судові слухання, почесні відзнаки та законодавчі ініціативи, адресовані громадянам через їхню належність до філи. Така «адресність» у поєднання простору, імені героя та громадянської функції – робить монумент ключем до розуміння афінської політичної уяви.

Реформа Клісфен у 508-507 рр. до н. е. перерозподілила громадян за новими племінними одиницями, і перекодувала соціальну реальність, оскільки кровно-родові зв’язки було замінено територіально-символічними, а політичну суб’єктність – вписано в топологію Аттики. Вибір епонімних героїв через дельфійський оракул означав принципову відмову від випадковості чи приватного патронату: ім’я героя ставало загальнополісним знаком,

санкціонованим сакральним авторитетом і водночас придатним для адміністративного вжитку. Відтак філа – це округ-символ, синтез міфу, простору і права.

У цьому смислі монумент епонімних героїв є зразком інституціоналізованої пам'яті. Він не зберігає минуле пасивно, а працює з ним, перетворюючи героїчні наративи на операційні схеми громадянської дії. Кожен герой виконує чітку символічну функцію: автохтонність (Ерехтей), трагічний перехід влади (Егей), травма вигнання і повернення (Пандіон), прикордонна оборона (Лев), стабілізована спадкоємність (Акамас), ритуально-аграрна відповідальність (Ойней), інституційний порядок (Кекропс II), дисциплінована сила еліт (Гіппотун), межі честі й гібрису (Айас), каналізована надсила експансії (Антіох). Разом вони утворюють пантеон не подвигів, а функцій, у якому міфологічні фігури стають носіями політичних ролей.

Ключовим є і просторовий вимір цієї системи. Афінська демократія мислить себе не абстрактно, а топологічно: центр (Акрополь), межі (пригранічні деми), коридори руху (шляхи між регіонами), острівні простори (Саламін), рівнини кінноти, аграрні ландшафти культу. Епонімні герої «якорять» ці простори в символічному порядку, перетворюючи географію на карту політичної суб'єктності. Зміни кількості філ у елліністичний та римський періоди супроводжувалися додаванням або вилученням героїв вилученням або додаванням статуй, що поіменовували філи. Інституція була гнучкою і реагувала на трансформації влади, зберігаючи свою функціональність.

Античні автори – насамперед Павсаній та Аристотель – фіксують цей механізм не як курйоз, а як норму політичного життя. Сучасна археологія агори, зокрема дослідження Дж. М. Кемпа, підтверджує: монумент був відновлюваним, адаптивним і тривало експлуатованим, що вказує на його системну роль у комунікації між владою та громадянами. У докомунікаційну добу він виконував функцію «офіційного каналу», де політичне рішення ставало видимим і адресним. Тому це місце мало притягувати з періодичністю громадян, щоб бути в курсі новин, ставало публічним інформаційним центром полісу.

Отже, подальший аналіз кожного героя в цій монографії виходитиме з принципу: епонім – це не персонаж міфу, а інституційний архетип. Мета – показати, як через цих героїв Афіни сконструювали цілісну модель поліса, здатного інтегрувати травму і перемогу, центр і периферію, еліту і демос, локальне й панеллінське. Така перспектива дозволяє прочитати епонімних героїв як семантичну карту демократії, де пам'ять не консервує минуле, а забезпечує керованість майбутнього.

Ерехтей – архетип автохтонного центру (філа Erechtheis)

Ерехтей посідає у пантеоні епонімних героїв Афін позицію онтологічного якоря поліса. Його образ не належить до логіки героїчного руху чи завоювання; навпаки, він фіксує буття-в-місці як основу політичної легітимності. У міфологічній традиції Ерехтей постає автохтонним царем, «народженим із землі Аттики», невіддільним від культу Афіна (стратегії і мудрості) та сакрального

комплексу Ерехтейона на Акрополі (Pausanias, 1.5.1). Ця нерозривність міфу, землі та культу робить Ерехтея героєм не події, а тривалості. Ця філа мала тяжіння до мудрості і формування стратегії.

У політичній символіці Афін автохтонність виконувала принципову функцію. Демократичний лад, запроваджений Клісфеном, вимагав джерела легітимності, яке не ґрунтувалося б на аристократичному родоводі. Апеляція до Ерехтея як «сина землі» дозволяла перенести основу громадянства з крові на територію: афінянин – це той, хто вкорінений у землю поліса, а не той, хто походить із привілейованого роду (Aristotle, 1963, Ath. Res., 21). Таким чином, Ерехтей репрезентує архетип колективного Я Афін, у якому громадянська ідентичність мислиться як спільна онтологічна належність.

«21. Коли Клісфен таким чином організував демократію, він запровадив такі реформи. Спочатку він розділив усіх громадян на десять племен замість чотирьох, як раніше, бажаючи змішати їх усі, щоб більша кількість могла брати участь в управлінні; звідси й вислів «Не розрізняйте племен», який звернений до тих, хто хоче досліджувати родоводи людей. Далі він зробив Раду складеною з п'ятисот членів замість чотирьохсот, по п'ятдесят від кожного племені; тоді як раніше кожне плем'я вносило сто. І він не розподілив деми по племенах за їхніми околицями, щоб громадяни не могли утворювати партії за своїми місцевими зв'язками, а розподілив їх так, щоб змішати мешканців міста, узбережжя та внутрішніх районів. Він також розподілив деми між племенами за жеребом, щоб окремих осіб можна було називати не на честь батьків, а за іменами їхніх демів; і тому афіняни називають себе іменами своїх демів. Він також запровадив закон про остракізм, який був прийнятий через підозру, що відчувалася до тих, хто перебував при владі, оскільки Пісістрат зробив себе тираном, будучи народним лідером і полководцем. Такими були реформи Клісфена, і вони заклали основу демократії» (Aristotle, 1963, Ath. Res., 21).

Міфологічний корпус Ерехтея концентрується довкола теми жертви заради цілого. Найбільш показовим є мотив самопожертви його дочок для спасіння поліса у війні з Елевсіном. У психоаналітичній перспективі це не про трагічний епізод, а про модель політичної суб’єктності, де приватне підпорядковується публічному, а життя окремих – тривалості поліса. Ерехтей тут постає не як герой-переможець, а як носій межі, що визначає ціну існування політичного порядку (Kearns, 1989).

Топологічно архетип Ерехтея безпосередньо пов’язаний із центром. Акрополь у цьому контексті є не географічною висотою, а віссю, де збігаються сакральне, юридичне й політичне. Ерехтейон, з його складною структурою та множинністю культів, матеріалізує цю багатошаровість: тут одночасно вшановуються Афіна Поліада, Посейдон-Ерехтей, автохтонні царі та героїчні предки. Така поліфонія культу відображає афінське розуміння центру як місця інтеграції, а не уніфікації (Camp, 2001, p.93-94).

Соціально філа Erechtheis була пов’язана з ядром міського простору (asty) і включала деми, що тяжіли до Акрополя та релігійно-адміністративного центру.



Її склад формували роди, пов’язані з культовими функціями, жрецтвом і збереженням сакральної пам’яті; економічно це означало контроль над храмовими ресурсами, святковими циклами та ритуальною економікою, а не над торгівлею чи ремеслом (Camp, 2010). Таким чином, Erechtheis репрезентувала інституційну пам’ять поліса – шар, без якого демократичні інновації втратили б історичну глибину.

Політична функція Ерехтея як епоніма полягала у стабілізації новизни. Демократія, за своєю природою, руйнує усталені ієрархії; автохтонний герой дозволяв «вшити» цю новизну в найдавніший шар колективної уяви. Внаслідок цього реформа не виглядала розривом, а прочитувалася як повернення до глибинного порядку, що нібито завжди був притаманний Афінам (Rhodes, 2014).

Отже, Ерехтей – це архетип Автохтонного Центру: герой, який не веде за собою, а утримує форму; не засновує рух, а гарантує тяглість; не персоніфікує владу, а розчиняє її в сакральній географії поліса. Його присутність у системі епонімних героїв створює точку відліку для всієї подальшої символічної архітектури афінської демократії, забезпечуючи їй онтологічну глибину та культурну легітимність.

Егей – архетип трагічного батька-переходу (філа Aigeis)

Егей посідає в системі епонімних героїв позицію перехідної влади, яка вже не здатна утримувати форму поліса, але ще необхідна для народження нового порядку. На відміну від Ерехтея, чия автохтонність стабілізує центр, Егей функціонує як фігура межі – між старою царською моделлю та реформаторською логікою політичної суб’єктності, розв’язання поколінського конфлікту в еволюції влади. Його міфологічний образ тісно пов’язаний із темами очікування, помилки розпізнавання і самознищення, що в античній уяві становили канон трагічного батьківства (Plutarch, Theseus, 22).

Міф про народження Тесея та забуті чорні вітрила є центральним для розуміння ролі Егея. Батько, який чекає спадкоємця як носія оновлення, гине в момент, коли це оновлення здійснюється. Самогубство Егея, що кидається зі скелі у море, яке відтоді носить його ім’я – Егейське море – є міфічним поясненням топоніма, і глибокою політичною метафорою – стара влада не переживає власної трансформації. Вона здатна підготувати ґрунт, але не здатна функціонувати в новому режимі.

У психоаналітичному вимірі Егей репрезентує архетип Трагічного Батька, чия ідентичність повністю прив’язана до вертикалі спадкоємності. Його страх – не поразка, а втрата смислу після передачі функції. Помилка з вітрилами – це не випадковість, а симптом структурного розриву між поколіннями: батько не може «прочитати» знак, яким син повідомляє про перемогу. У цій нездатності до інтерпретації закладена причина краху (Kearns, 1989).

Топологічно Егей пов’язаний із прибережною межею – лінією між сушею й морем. Якщо Ерехтей укорінений у центрі, то Егей існує на краю стабільного простору, звернений до стихії непередбачуваності. Море в цьому контексті – символ відкритості, ризику й майбутнього, яке не може бути повністю



контрольоване старими інститутами. Стрибок Егея в море фіксує момент, коли політична суб'єктність остаточно переходить від монархічної фігури до колективної форми поліса (Pausanias, 1.22.5).

Соціально філа Aigeis локалізувалася переважно у внутрішніх, аграрних демах Аттики (mesogeia), що формували демографічну основу афінської громади (Traill, 1975). Ці громади не були центрами морської торгівлі чи ремесла, але забезпечували матеріальну стабільність поліса. У політичному смислі вони потребували нової форми влади, здатної замінити персоніфіковане царювання на інституційний порядок (Aristotle, Ath. Pol., 21).

Політична функція Егея як епоніма полягає в інституціоналізації травми переходу. Його фігура дозволяла афінській демократії визнати факт розриву з минулим, не заперечуючи його значущості. Егей не демонізується і не висміюється; навпаки, його трагедія стає необхідним етапом у становленні нового ладу. Таким чином, філа Aigeis символічно вбирає досвід втрати, який робить можливим народження реформаторського героя – Тесея – і подальшу політичну модернізацію (Rhodes, 2014).

У системі епонімних героїв Егей виконує роль медіатора між автохтонністю та реформою. Він з'єднує сакральний центр Ерехтея з динамікою Тесеєвого проекту, але сам не переходить цю межу. Його смерть фіксує завершення епохи персональної влади і відкриває простір для політичної суб'єктності демосу. Тому Егей є незамінним у символічній архітектурі афінської демократії: без фігури трагічного батька перехід виглядав би насильницьким; з ним – він набуває форми історично необхідного жертвеного акту.

Пандіон – архетип вигнання й повернення (філа Pandionis)

Пандіон у системі епонімних героїв репрезентує політичну травму, що не зникає, а переробляється інституційно. На відміну від Ерехтея, який утримує центр, і Егея, що гине на межі переходу, Пандіон існує в логіці розщеплення та відкладеного відновлення. Антична традиція зберегла двох царів із цим ім'ям – Пандіона I та Пандіона II, – і ця двоїстість є симптоматичною, вона вказує на повторюваність досвіду вигнання, династичного конфлікту та повернення влади через нащадків (Kearns, 1989).

Міфологічний корпус Пандіона насичений мотивами втрати легітимності. Обидва Пандіони зазнають вигнання, їхня влада руйнується внутрішнім конфліктом, а відновлення можливе лише опосередковано – через синів і наступні покоління. У політичній семантиці Афін це означає визнання факту, що порядок може бути перерваний, але не обов'язково знищений. Влада, втрачена сьогодні, може бути реконструйована завтра – за умови інституційної пам'яті (Pausanias, 1.5.3).

Психоаналітично Пандіон уособлює архетип Вигнанця, чия ідентичність не зводиться до поразки. Його суб'єктність розтягнута в часі: він не повертається сам, але повертається через дітей. Така структура відповідає логіці міжпоколіннєвої переробки травми, коли непрожитий конфлікт одного

покоління стає політичним завданням наступного. Для афінського поліса це був критично важливий образ, оскільки демократичний лад постав не з гармонії, а з серії внутрішніх напружень і компромісів (Rhodes, 2014).

Топологічно архетип Пандіона пов'язаний із розірваним простором. Його траєкторія не фіксується ані в центрі, ані на стабільній межі; вона проходить через переміщення між Аттикою та периферійними територіями, а потім – символічне повернення до центру через нащадків. Цей просторовий розрив відображає політичну реальність Афін архаїчного та ранньокласичного періодів, де громадянська єдність формувалася шляхом реінтеграції конфліктів, а не їх заперечення.

Соціально філа Pandionis охоплювала деми східної Аттики, частково пов'язані з узбережжям (paralia), що зумовлювало її змішаний характер – аграрно-морський, внутрішньо напружений, але стратегічно важливий (Traill, 1975). Такі території були найбільш чутливими до політичних зрушень і водночас найбільш зацікавленими в механізмах стабілізації після конфлікту. Філа Пандіоніда репрезентувала соціальні групи, для яких пам'ять про втрату влади була не абстрактною, а пережитою.

Політична функція Пандіона як епоніма полягала у нормалізації конфлікту. Його присутність у пантеоні епонімних героїв дозволяла афінській демократії включити досвід вигнання, громадянського протистояння й реставрації в легітимний наратив поліса. Це був спосіб показати, що розкол не є кінцем політичного життя, а може стати джерелом інституційного розвитку – за умови, що він буде символічно опрацьований і вписаний у спільну пам'ять (Aristotle, Ath. Pol., 13).

У символічній архітектурі демократії Пандіон виконує роль фігури історичної глибини. Він нагадує, що афінська політична суб'єктність сформувалася не одномоментно і не шляхом чистого заснування, а через повторювані кризи та їх поступове «заліковування». Тому архетип вигнання й повернення є фундаментальним для розуміння афінського досвіду: він робить демократію не утопією злагоди, а режимом керованої пам'яті про конфлікт

Лев – архетип чистого воїна межі (філа Leontis)

Лев посідає в системі епонімних героїв особливе місце завдяки мінімальній міфографічній розгорнутості та максимальній функціональній чіткості. Якщо Ерехтей і Егей репрезентують складні вузли пам'яті й переходу, а Пандіон – тривалу роботу з травмою, то Лев уособлює героя-функцію, зведеного до ролі захисту. «Бідність сюжету» є принциповою, Лев не несе на собі династичних конфліктів, не пов'язаний із реформами чи трагедіями спадкування, а концентрується на завданні утримання межі (Kearns, 1989).

Антична традиція фіксує Лева як локального аттичного героя, чия слава ґрунтується не на панеллінських походах, а на військовій доблесті в обороні поліса. У цьому смислі він принципово відрізняється від героїв епічного масштабу: його значущість не в екстраординарності, а в повторюваності. Лев –

це герой, чий подвиг не унікальний, а типовий; не виняток, а норма громадянської доблесті (Pausanias, n.d., 1.5.2).

Психоаналітично Лев репрезентує архетип Чистого Воїна, в якому агресія повністю підпорядкована функції захисту. У його образі відсутній гібрис честі, притаманний Аяксу, і відсутня трагедія переходу, характерна для Егея. Це герой без внутрішнього розламу, чия ідентичність формується на межі між порядком і хаосом. Лев не потребує розлогої біографії, його психічна структура стабільна і завершена.

Топологічно архетип Лева пов'язаний із прикордонним простором. Філа Leontis включала деми північно-східної Аттики, розташовані поблизу зон потенційного зовнішнього тиску (Traill, 1975). Ці території не були сакральним центром і не мали економічної привілеї морських регіонів; їхня цінність визначалася здатністю першими прийняти удар. Таким чином, простір філи формував тип громадянина, для якого війна була не епізодом, а структурною умовою життя.

Соціально Leontis репрезентувала спільноти дрібних землевласників і воїнів-гоплітів, чия економічна самодостатність поєднувалася з постійною військовою готовністю. У політичному смислі це була мобілізаційна база демократії: громадяни, які не претендували на провідні ролі в управлінні, але забезпечували фізичне виживання поліса (Aristotle, Ath. Con., 7). Філи робили можливим баланс між демосом і елітами.

Політична функція Лева як епоніма полягає в нормалізації насильства в межах закону. Афінська демократія не заперечувала необхідності війни; натомість вона прагнула підпорядкувати її колективному контролю. Лев як герой без особистих амбіцій і без династичних претензій символізував ідеал громадянина-воїна, чия сила не загрожує політичному порядку, а підтримує його (Camp, 2001).

У символічній архітектурі епонімних героїв Лев виконує роль резерву стійкості. Він не задає напрямку розвитку, але гарантує, що розвиток не буде перерваний зовнішнім руйнуванням. Якщо Ерехтей утримує центр, Егей відкриває перехід, а Пандіон зберігає пам'ять про розкол, то Лев забезпечує фізичну межу, за якою ці процеси можуть відбуватися. Архетип чистого воїна є незамінним для демократичного поліса, без нього свобода перетворюється на вразливість, а політичний експеримент – на короткочасний епізод.

Акамас – архетип спадкоємця стабільності (філа Akamantis)

Акамас у пантеоні епонімних героїв займає позицію післяреформенного героя – фігури, чия значущість полягає не в заснуванні нового порядку, а в його утриманні та нормалізації. Як син Тесей, Акамас належить до другого покоління афінського героїчного циклу: він не переживає екзистенційної напруги батька і не повторює його радикальних жестів. Його героїзм – це героїзм тривалості, життя «після подвигу», коли політична форма вже створена і потребує щоденного відтворення (Apollodorus, Epitome, 6.16).



Міфологічно Акамас відомий передусім участю у Троянській війні, де він фігурує як афінський воїн без трагедійного надлому. На відміну від Аякса чи Ахілла, його образ не пов'язаний із конфліктом честі, божевіллям або ранньою смертю. В античній нарації це означає принципову річ: Акамас – герой без катастрофи, що є рідкісним і симптоматичним типом у грецькому міфі. Відсутність руйнівного сюжету робить його ідеальним епонімом для філи, орієнтованої на стабільність (Kearns, 1989).

Психоаналітично Акамас репрезентує архетип Спадкоємця, який не бореться з батьком і не прагне перевершити його, а приймає форму, вже створену попереднім поколінням. Це фігура інтегрованої суб'єктності, де конфлікт між старим і новим знятий. Такий архетип критично важливий для демократії: без нього будь-яка реформа залишалася б одноразовим вибухом, а не тривалим режимом політичного життя (Rhodes, 2014).

Топологічно Акамас пов'язаний із перехідним простором – коридорами між центром і периферією. Філа Akamantis локалізувалася у західній Аттиці, на шляхах, що з'єднували Афіни з Мегаридою та іншими регіонами (Traill, 1975). Це були території не сакрального ядра і не віддаленого кордону, а зон руху, обміну й повсякденної комунікації. Політичний порядок проявляється тут не як ідея, а як практика.

Соціально філа Akamantis включала ремісничі та торговельні деми, а також громади, залучені до локальної адміністрації та охорони шляхів. Економічно це був простір помірної мобільності, де стабільність поліса забезпечувалася не ритуалом чи війною, а регулярністю обміну та виконанням інституційних функцій (Camp, 2001). У такому контексті Акамас символізував можливість «нормального життя» після героїчної епохи.

Політична функція Акамаса як епоніма полягає в легітимації буденності. Афінська демократія потребувала не тільки засновників і захисників, а й героїв, які показували, що політичний порядок може існувати без постійної кризи. Акамас уособлює ідеал громадянина, чия доблесть полягає не в екстраординарному вчинку, а в стійкому виконанні ролі в межах уже встановлених інститутів (Aristotle, Ath. Pol., 21).

У символічній архітектурі епонімних героїв Акамас виконує функцію амортизатора історії. Він пом'якшує напругу між героїчним заснуванням і повсякденним функціонуванням поліса, перетворюючи революційний жест на тривалу форму життя. Завдяки таким фігурам афінська демократія могла мислити себе не як виняткову подію, а як режим стабільної політичної нормальності, здатний пережити власних герої

Ойней – архетип ритуального господаря та аграрної відповідальності (філа Oineis)

Ойней у системі епонімних героїв представляє критичну для поліса зону ритуально-економічної вразливості. На відміну від Акамаса, який уособлює стабільність після реформи, Ойней фіксує межу, де стабільність може бути зруйнована однією помилкою культу. Його міф не є афінським за походженням



– Ойней був еолійським царем Калідона, – і це «чужинське» походження робить його показовим для афінської символіки: він уособлює досвід, який Афіни інтегрують як універсальний урок політичної відповідальності (Kearns, 1989).

Центральний міф Ойнея пов’язаний із порушенням жертвопринесення Артеміді, що спричинило появу Калідонського вепра – катастрофи, яка спустошує землю і потребує колективної мобілізації героїв для її подолання (Apollodorus, 1.8.1). У грецькій релігійній уяві така помилка не є дрібною: вона означає розрив між господарським циклом і сакральним порядком, унаслідок чого економіка стає джерелом небезпеки. Таким чином, Ойней постає не як «поганий цар», а як фігура ритуального ризику, притаманного будь-якій аграрній спільноті.

Психоаналітично Ойней репрезентує архетип Господаря, відповідального за рівновагу між людською працею та божественним визнанням. Його провина не є злочином наміру; це помилка уваги, забуття, що в політичному вимірі набуває системного значення. Афінська демократія, інтегруючи такого героя, визнавала: навіть правильно організований поліс залишається вразливим до ритуальних і моральних збоїв, які не можна виправити лише адміністративними засобами (Rhodes, 2014).

Топологічно архетип Ойнея пов’язаний з аграрним ландшафтом – простором циклів, сезонності та залежності від сил, що виходять за межі людського контролю. Філа Oineis охоплювала південні та внутрішні райони Аттики, традиційно пов’язані з виноробством і сільським господарством (Traill, 1975). Політична стабільність безпосередньо залежала від законів чи війська, і, також, що важливо, від правильності ритуалу.

Соціально Oineis репрезентувала громади землеробів і виноградарів, для яких економічний добробут був нерозривно пов’язаний із культовими практиками. У цьому смислі філа виконувала роль нагадування центру: продовольча база поліса є сакрально вразливою, і її не можна зводити до технічного ресурсу (Camp, 2001). Інтеграція Ойнея як епоніма робила аграрний цикл частиною загальної політичної уяви.

Політична функція Ойнея полягає в інституціоналізації ритуальної відповідальності. Його міф вчить, що катастрофи виникають як через ворогів чи тиранію, так і через порушення символічного контракту між полісом і божественним порядком. Для демократії це було принципово: влада демосу не скасовує необхідності культу, а навпаки – вимагає його точного дотримання як умови спільного добробуту (Aristotle, Ath. Pol., 55).

У символічній архітектурі епонімних героїв Ойней виконує роль запобіжника економічного гібрису. Він нагадує, що виробництво, розподіл і святковий календар утворюють єдину систему, порушення якої веде до колективних втрат. Через цього афінська демократія могла мислити себе як політичну, так і ритуально відповідальну спільноту, здатну підтримувати баланс між працею, вірою та владою.



Кекропс II – архетип інституційного засновника та стабілізованого порядку (філа Kekropis)

Кекропс II у пантеоні епонімних героїв уособлює перехід від міфічного початку до інституційної тривалості. Якщо первісний Кекропс – напівлюдина-напівзмій – фіксує момент заснування та первинної диференціації сакрального і профанного, то Кекропс II репрезентує другу ітерацію початку: початок, який уже не вибухає хаосом, а відтворюється як порядок. «Друга фаза» робить його принципово політичним героєм (Kearns, 1989).

Міфологічно Кекропс II не має яскравого наративу подвигів. Його значущість полягає не в діях, а в успадкованій функції – збереженні структури, започаткованої раніше. В античній традиції це означає перехід від героїчного часу до часу управління, де влада мислиться як підтримка порядку, а не як заснування нового світу (Pausanias, n.d., 1.2.6). Для афінської політичної уяви такий тип героя був необхідний, оскільки демократія вимагала міфу про походження, і міфу про стабільність інституцій.

Психоаналітично Кекропс II репрезентує архетип Інституційного Батька – фігури, яка не творить норму з нуля, а гарантує її дотримання. На відміну від Егея, чия батьківська роль завершується трагедією, Кекропс II уособлює батьківство без кризи: спокійну передачу правил і процедур. Це архетип «нормальної влади», у якій сила полягає не в харизмі, а в регулярності (Rhodes, 2014).

Топологічно архетип Кекропса II пов’язаний зі структурованим центром – містом як впорядкованим простором. Якщо Ерехтей закорінює центр сакрально, то Кекропс II робить його адміністративно читабельним. Так виникає уявлення про місто як сукупність функцій, зон і правил, в якому є і сакральна висота. У цьому смислі філа Kekropis репрезентує перехід від міфічної географії до інституційної топографії (Camp, 2001).

Соціально філа Kekropis була пов’язана з центральними демами Аттики, де концентрувалися управлінські, юридичні та облікові функції поліса. Тут формувався прошарок громадян, відповідальних за адміністрування, судочинство й контроль ресурсів, а не за їх безпосереднє виробництво (Traill, 1975). Економічно це означало домінування регулятивних практик над продуктивними.

Політична функція Кекропса II як епоніма полягає в легітимації правил. Афінська демократія не могла спиратися лише на харизму героїв-засновників; їй була потрібна символічна фігура, що уособлювала неперервність закону, процедури та відповідальності. Кекропс II виконував цю роль, фіксуючи ідею, що порядок поліса тримається не на виняткових постатях, а на повторюваності інституційних дій (Aristotle, Ath. Res., 3).

У символічній архітектурі епонімних героїв Кекропс II є опорою тривалості. Він знімає напругу між сакральним початком Ерехтея і динамічними фігурами переходу та війни, вводячи вимір стабільного управління. Такий герой



надавав афінській демократії усвідомлення себе як низку подій, за якими є стійка форма політичного життя, що здатна відтворюватися покоління за поколінням.

Гіппотун – архетип дисциплінованої сили та інтегрованої еліти (філа Hippothontis)

Гіппотун у пантеоні епонімних героїв репрезентує контрольовану потугу, тобто силу, яка не руйнує політичний порядок, а вбудовується в нього. Якщо Лев уособлює масову гоплітську оборону межі, то Гіппотун фіксує інший, більш складний вимір військової суб'єктності – аристократичну мобільність, підпорядковану спільному закону. Його образ є принциповим для демократії, яка мусила інтегрувати елітні групи, не дозволивши їм перетворитися на автономний центр влади (Aristotle, Ath. Res., 7).

Міфологічна традиція про Гіппотуна не розгортається в епічні наративи, і ця стриманість є симптоматичною. Значущість героя визначається не подвигами, а соціальною функцією, закодованою вже в самому імені: Гіппотун – «той, що пов'язаний з конем». У грецькій культурі кінь є маркером статусу, багатства та військової спеціалізації; водночас він символізує потенційно неконтрольовану силу руху, яку необхідно дисциплінувати (Kearns, 1989).

Психоаналітично Гіппотун уособлює архетип Дисциплінованого Інстинкту. Це не агресія Лева і не сакральна сила Антіоха, а енергія, що проходить через процедури навчання, ієрархії та підпорядкування. У цьому архетипі важливо, що інстинкт не пригнічується, а структурується. Така модель була прийнятною для афінської демократії, яка визнавала різницю майнових класів, але прагнула включити їх у єдину політичну рамку (Rhodes, 2014).

Топологічно архетип Гіппотуна пов'язаний із рівниною – простором маневру, відкритості та швидкого пересування. Філа Hippothontis локалізувалася в районах Аттики, придатних для утримання кінноти, що вимагало як економічних ресурсів, так і просторової свободи (Traill, 1975). На відміну від прикордонної межі чи сакрального центру, рівнина є простором потенційної домінації, яку необхідно політично врівноважувати.

Соціально Hippothontis була пов'язана з майновим класом hippeis – громадян, здатних утримувати бойового коня. Це була військово-економічна еліта, чия автономна сила могла становити загрозу демократичному ладу, якщо залишалася неконтрольованою. Інтеграція Гіппотуна як епоніма виконувала символічну функцію включення еліти в спільний порядок, де її сила визнається, але регламентується (Camp, 2001).

Політична функція Гіппотуна полягає в нейтралізації олігархічного потенціалу без його знищення. Афінська демократія не ліквідовувала еліти фізично чи символічно; вона перетворювала їх на частину публічного механізму. Гіппотун як герой без гібрису демонструє, що сила може служити полісу, не претендуючи на окрему владу (Aristotle, Ath. Con., 26).

У символічній архітектурі епонімних героїв Гіппотун виконує роль балансувального елемента між масовою військовою потугою та сакральною легітимністю. Він показує, що демократія можлива лише за умови, що різні типи

сили – аграрна, воїнська, елітна – будуть інституційно зведені в єдину систему. Архетип дисциплінованої сили тут є необхідним, без нього свобода демосу ризикує бути зруйнованою або ззовні, або зсередини.

Аякс – архетип честі та руйнівного гібрису (філа Aiantis)

У цьому розділі використовується найбільш усталене в академічній традиції ім'я – Аякс (лат. Ajax), яке відповідає як класичним перекладам, так і сучасній науковій літературі.

Аякс у системі епонімних героїв репрезентує межу героїчної етики, за якою честь перестає бути підґрунтям політичної доброчесності й перетворюється на руйнівний гібрис. На відміну від Гіппотуна, чия сила дисциплінована інституціями, Аякс уособлює максимально індивідуалізовану доблесть, що не здатна бути інтегрованою в колективний порядок без втрат. Включення такого героя до пантеону епонімів є водночас легітимацією й застереженням.

Міфологічний корпус Аякса формується навколо подій Троянської війни: він постає як наймогутніший захисник ахейського війська після Ахілла, взірець фізичної сили та воїнської надійності (Homer, Iliad, 7; 11). Кульмінаційним моментом є суперечка за зброю Ахілла, яку Аякс програє Одіссеєві не через слабкість, а через поразку в символічному змаганні. І ця поразка запускає трагедійний ланцюг – божевілля, масове знищення худоби та самогубство (Sophocles, Ajax).

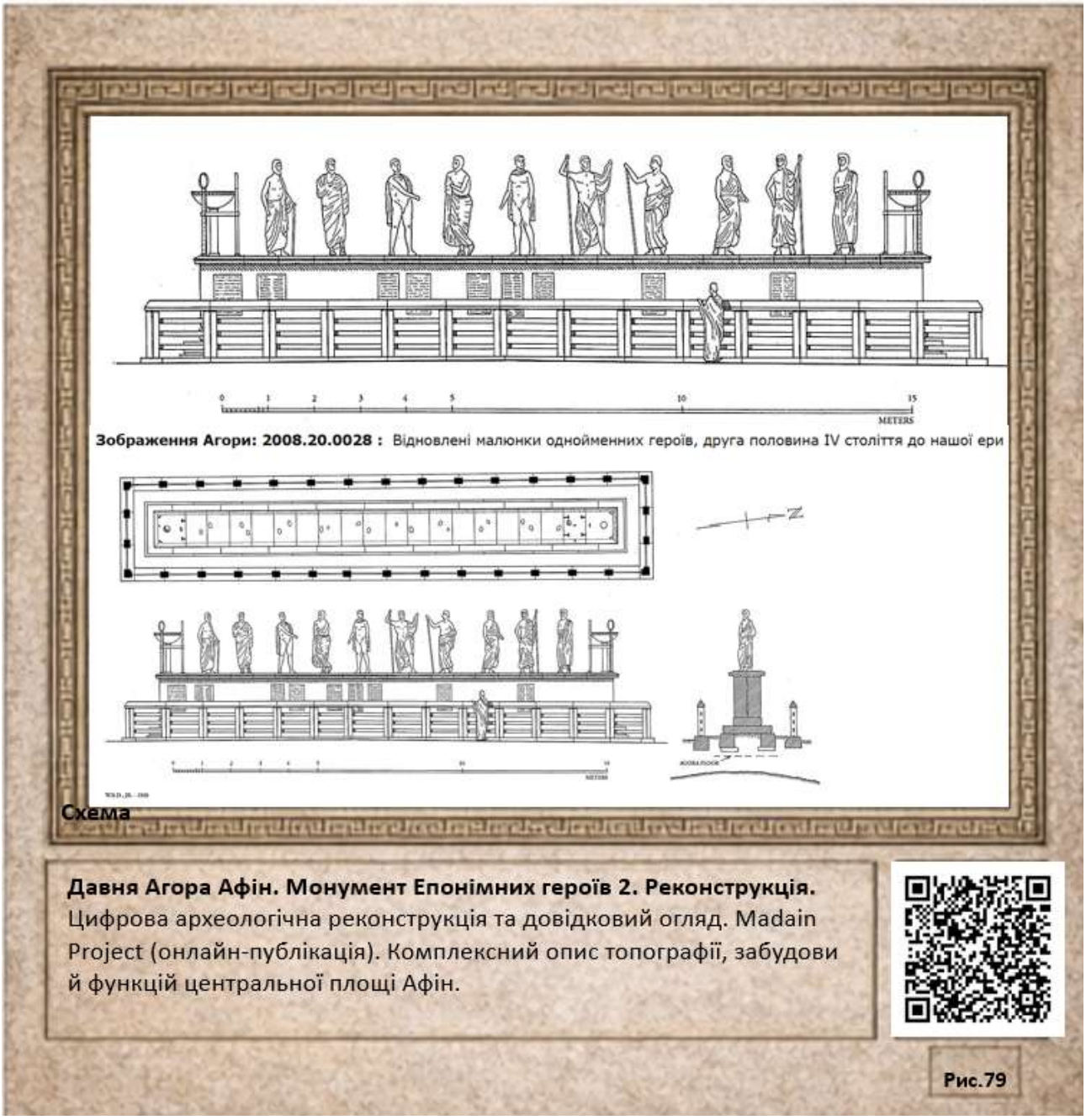
Психоаналітично Аякс репрезентує архетип Честі без посередника. Його Я цілком ототожнене з воїнською функцією; будь-яке знецінення цієї функції сприймається як онтологічна катастрофа. На відміну від демократичної логіки, де визнання є процедурним і розподіленим, етика Аякса є абсолютною й неділимою. Він не здатен пережити рішення колективу, навіть якщо це рішення формально справедливе (Kearns, 1989).

Топологічно архетип Аякса пов'язаний з островом – замкненим простором честі. Філа Aiantis включала Саламін та західне узбережжя Аттики, регіон із потужною морською та військовою ідентичністю (Traill, 1975). Острів у цьому контексті є географічною формою, що символізує ізоляцію суб'єкта, замкненого у власному кодексі. Замкненість робить Аякса водночас героєм і небезпекою.

Соціально філа Aiantis була тісно пов'язана з морською експансією, флотом і контролем над стратегічно важливими водними шляхами. Політично включення Аякса як епоніма легітимувало афінське володіння Саламіном, але водночас вводило в символічний порядок нагадування про межі індивідуальної доблесті в колективному ладі (Camp, 2001). Це була пам'ять і про силу,і про її потенційну деструктивність.

Політична функція Аякса полягає в інституціоналізації трагедії честі. Афінська демократія визнавала героїв аристократичного кодексу, але водночас показувала, що такий кодекс не може бути абсолютним. Колективне рішення, процедура, мова – усе те, що уособлює Одіссей, – поступово витісняє етику безпосередньої сили. Аякс у цьому сенсі стає контргероєм демократії, необхідним для усвідомлення її власних меж (Rhodes, 2014).

У символічній архітектурі епонімних героїв Аякс виконує роль попередження. Він показує, що не всяка доблесть сумісна з політичною спільнотою, і що гібрис може виникнути з надмірної влади і з надмірної чесноти. Аякс не виключається з пантеону, а зберігається в ньому як трагедійний полюс, без якого демократичний порядок був би сліпим до власних ризиків.



Антіох – архетип каналізованої надсили та політичної експансії (філа Antiochis)

Антіох завершує систему епонімних героїв як фігура впорядкованої надлюдської сили, тобто сили, що більше не перебуває в стані героїчного вибуху, а включена в політичний механізм поліса. Як син Геракла, Антіох несе на собі гераклідську спадщину – потенціал надмірної, руйнівної потуги. Однак на відміну від батька, чия біографія є послідовністю криз, очищень і ексцесів,

Антіох репрезентує постгероїчну фазу цієї сили: фазу її підпорядкування закону (Diodorus Siculus, 4.37).

Міфологічний статус Антіоха менш насичений драматичними епізодами, і ця «бідність сюжету» є принциповою. В античній політичній уяві сини героїв, а не самі герої, стають носіями нормалізованої влади. Антіох – не той, хто здійснює подвиги, а той, хто успадковує силу без катастрофи, перетворюючи її на ресурс держави. Він є ідеальним епонімом для філи, пов'язаної з експансією та мобільністю.

Психоаналітично Антіох уособлює архетип Каналізованої Потуги. Якщо Геракл – це сила, що постійно виходить за межі, то Антіох – сила, що приймає форму. Тут надлюдський імпульс не знищується, а проходить через інституційний «фільтр», стаючи керованим. Для демократії це було принципово: Афіни прагнули бути полісом, здатним використовувати надлишкову енергію – військову, колонізаційну, демографічну – без саморуйнування (Rhodes, 2014).



Давня Агора Афін. Монумент Епонімних героїв 3. Реконструкція. Цифрова археологічна реконструкція та довідковий огляд. Madain Project (онлайн-публікація). Комплексний опис топографії, забудови й функцій центральної площі Афін.

Рис.80.



Топологічно архетип Антіоха пов’язаний з відкритим простором руху – дорогою, узбережжям, колоніальним напрямком. Філа Antiochis розташовувалася у південно-східній Аттиці та активно залучалася до військових походів і заснування колоній (Traill, 1975). На відміну від острова Аякса чи рівнини Гіппотуна, цей простір не є ані замкненим, ані стабільним: він орієнтований на вихід за межі поліса.

Соціально Antiochis включала мобільні групи громадян – воїнів, мореплавців, колоністів, для яких Афіни були домом і метрополією. У політичному смислі це був прошарок, здатний розширювати вплив поліса, але водночас схильний до відриву від центру. Інтеграція Антіоха як епоніма дозволяла символічно прив’язати експансію до закону, зробивши її частиною легітимного порядку, а не авантюрою (Camp, 2001).

Політична функція Антіоха полягає в інституціоналізації експансії. Афінська демократія не обмежувалася захистом власних меж; вона активно виходила назовні – військово, економічно, культурно. Антіох як гераклід без гібрису показує, що навіть надмірна сила може бути корисною, якщо вона вписана в систему колективних рішень і підзвітності демосу (Aristotle, Ath. Con., 23).

У символічній архітектурі епонімних героїв Антіох виконує роль динамічного завершення. Він замикає коло від автохтонного центру Ерехтея до відкритого простору експансії, демонструючи, що афінська демократія мислила себе не як замкнену громаду, а як структурно рухливу політичну форму. Через включення Антіоха система епонімів перестає бути лише моделлю внутрішнього балансу й перетворюється на карту керованого розширення, де сила не загрожує полісу, а працює на нього.

Поліс як цілісна архітектура розвитку: функції, простір, пам’ять і суб’єктність.

У класичних дослідженнях античних міст-держав поліс зазвичай постає або як політико-правова форма, або як просторово-урбаністичний феномен, або як економічний та воєнний актор. Кожен із цих підходів фіксує важливу, але ізольовану грань. У результаті місто розкладається на набір секторів, тоді як сама його життєздатність полягала не в сумі функцій, а в здатності тримати їх у цілісності. Афінський досвід особливо показовий у цьому смислі: він демонструє, що розвиток можливий лише там, де сила, економіка, пам’ять, простір і колективна психіка співіснують, і головне, вони взаємно організують одна одну.

Запропонована в цій монографії модель виходить з принципово іншого методологічного припущення. Поліс розглядається не як об’єкт управління, а як живий організм, у якому розвиток є функцією внутрішньої архітектури. Центральним механізмом цієї архітектури виступають філи – не як адміністративні одиниці, а як структурні носії функцій, архетипів і топологічних ролей. Через них місто розподіляє безпеку, мобільність, виробництво, експансію, інституційну форму й сенс.



Місто як багатовимірний організм

Поліс існує одночасно в кількох вимірах, які не зводяться один до одного. Він є урбаністичною формою, бо вписаний у простір і топографію. Він є геополітичним актором, бо взаємодіє з іншими полісами, регіонами й мережами. Він є світ-економічним вузлом, оскільки включений у потоки виробництва, обміну та логістики. Він є психокосмом, адже колективна уява, страхи, травми й очікування визначають його рішення не меншою мірою, ніж раціональні розрахунки. Нарешті, він є інформаційно-когнітивною системою, яка безперервно продукує смисли, інтерпретації та легітимації.

Жоден із цих вимірів не є самодостатнім. Без безпеки економіка втрачає основу, але без економіки безпека перетворюється на порожній контроль. Без інституцій сила деградує в насильство, але без сили інституції стають формальними. Без пам'яті розвиток втрачає напрям, але без розвитку пам'ять перетворюється на тягар. Ключовим питанням стає не те, яка функція головна, а те, як місто утримує баланс між ними.

Філи як архітектура міського розуму

У цій логіці філи постають як архітектура міського розуму. Кожна з них концентрує певний тип простору, певний режим дії та певний архетип колективної поведінки. Центр не географічний, він онтологічний - через нього місто визнає саме себе. Межа має оборонне і психічне значення, вона формує відчуття загрози й межі можливого. Шлях позначає зв'язаність, логістичну і транспортну, він є соціальною зв'язаністю, через нього відтворюється повсякденність. Острів є територіальним і символічним, він показує крайні форми честі та ізоляції. Колоніальний маршрут спочатку є економічним, але він є й екзистенційним, оскільки він визначає, чи здатне місто виходити за власні межі, не втрачаючи себе.

Епонімні герої в цій системі виконують не декоративну, а когнітивну функцію. Вони перетворюють абстрактні процеси на зрозумілі образи, через які місто мислить власний розвиток. Автохтонний герой кодує легітимність, трагічний батько – перехід, вигнанець – пам'ять про розкол, воїн межі – тілесну безпеку, спадкоємець – тривалість, господар землі – ритуальну відповідальність, засновник інституцій – форму, мобільний герой – швидкість, герой честі – межу сили, а герой експансії – кероване розширення. Разом вони утворюють семантичну карту міста, у якій жоден елемент не є зайвим.

Домінантний двигун розвитку

Ключовий теоретичний висновок полягає в тому, що розвиток поліса не визначається жодною окремою функцією. Ні економіка, ні війна, ні безпека, ні навіть демократія не можуть бути самодостатнім двигуном. Домінантним двигуном є здатність політичної форми інтегрувати всі ці функції, не дозволяючи жодній із них узурпувати систему.

У класичних Афінах цю роль виконувала демократія не як ідеологія, а як механізм інтеграції. Вона перетворювала силу на рішення, пам'ять на аргумент, економіку на публічний інтерес, експансію на контрольований процес. Так

афінський поліс міг одночасно бути воєнно активним, економічно відкритим, культурно впливовим і відносно стабільним. Кожного разу, коли одна з функцій починала домінувати – воєнна, економічна чи імперська, – система входила в кризу. І кожного разу вихід полягав не в посиленні цієї функції, а в поверненні до інтеграції.

Поліс як модель для сучасного аналізу

Значення цієї моделі не обмежується античністю. Вона пропонує універсальний аналітичний інструмент для розуміння сучасних міст і держав. Будь-яке сучасне місто так само має центр легітимності, межі безпеки, зони виробництва, канали мобільності, простори пам'яті та механізми експансії. Будь-яка держава так само стикається з ризиком функціональної домінації, коли економіка, безпека або інформація починають витісняти політичну інтеграцію.

У цьому смислі античний поліс постає не архаїчною формою, а прототипом складної системи, у якій розвиток можливий лише за умови збереження внутрішньої архітектури. І вона, архітектура, а не окремі успіхи чи поразки, визначає довготривалу життєздатність міста.

Завершуючи, можна стверджувати, що поліс є простором життя, а тому і формою мислення. Він мислить через простір, через героїв, через інституції, через пам'ять і через ризик. Філи в цій системі виконують роль когнітивних модулів, які дозволяють місту одночасно пам'ятати, діяти й змінюватися.

Розвиток у такій системі не є прямолінійним прогресом. Це постійний процес балансування між стабільністю й рухом, між центром і периферією, між силою й формою, між пам'яттю й майбутнім. Здатність утримувати цей баланс і становить головний урок поліса – урок, який залишається актуальним для будь-якої складної урбаністичної та геополітичної системи.

Філи як героїчні стратегії формування суб'єктності поліса

Ерехтей: стратегія легітимності та онтологічної перемоги

Філа Ерехтея формує такий тип суб'єктності, у якому соціальна належність не потребує зовнішнього підтвердження і не залежить від успіху чи поразки в конкретних діях. Громадянин, сформований цією стратегією, відчуває себе частиною поліса не через контракт або вигоду, а через сам факт буття в ньому. Ссоціальна структура, яка пов'язана з Ерехтеєм, відзначається глибинною довірою між поколіннями та стійкістю базових ієрархій пам'яті.

У безпековому сенсі ця філа не виробляє реактивних механізмів захисту, а створює передумову безпеки як такої: центр поліса сприймається як непорушний, а загроза – як щось вторинне щодо самого порядку. Військова складова тут не зводиться до техніки чи маневру, а набуває характеру моральної витримки, здатності тримати форму навіть за відсутності негайної перемоги. Економічно Ерехтей кодує довіру до власної землі та власного порядку господарювання, де ресурс не є лише об'єктом експлуатації, а частиною сакралізованого середовища.

У психічному вимірі ця стратегія забезпечує базову стабільність Я, яке не розщеплюється між страхом втрати та потребою доведення власної значущості.

Культурно-освітній ефект полягає у вихованні громадянина, який мислить поліс як природний і самоочевидний порядок. Онтологічна перемога Ерехтея полягає не в розширенні, а в утриманні смислового центру.

Егей: стратегія переходу та перемоги через жертву

Філа Егея формує суб'єктність, здатну жити в умовах завершення і переходу. Соціально це означає вміння визнавати втрату легітимності старих форм влади без руйнування самої спільноти. Громадянин, вихований у цій стратегії, не сприймає зміну як катастрофу, а розуміє її як неминучий етап історичного часу.

У безпековому вимірі Егей навчає не ілюзії абсолютного контролю, а визнанню крихкості порядку. Це дозволяє уникати паніки та надмірної мілітаризації у моменти системної нестабільності. Військова логіка тут полягає не в утриманні застарілих моделей сили, а в готовності відмовитися від них, якщо вони більше не забезпечують захист. В економічному сислі ця філа відкриває можливість структурних реформ, зняття неефективних обмежень і перерозподілу ресурсів без сакралізації минулих схем.

Психічно Егей формує здатність проходити через траур без руйнівної фіксації на втраті. У культурно-освітньому вимірі він створює модель, у якій смерть старого порядку не витісняється, а осмислюється як умова нового. Його перемога – це перемога часу над застиганням, перемога процесу над ілюзією вічності.

Пандіон: стратегія відновлення після розколу

Пандіон формує тип суб'єктності, здатний жити з досвідом розпаду і повертатися після нього. Соціально ця стратегія працює як механізм реінтеграції, що дозволяє включати вигнаних, маргіналізованих і травмованих назад у політичне тіло без заперечення конфлікту, який їх породив.

У безпековому вимірі це означає фокус на внутрішніх загрозах – не у формі репресії, а у формі довготривалої роботи з причинами розколу. Військово Пандіон кодує стриманість у громадянських конфліктах і небажання переводити внутрішню напругу в тотальне насильство. Економічно ця філа забезпечує відновлення після втрат, відбудову зруйнованих структур і повернення обірваних потоків обміну.

Логістично Пандіон означає відновлення зв'язків – як матеріальних, так і символічних. У психічному смислі він навчає інтегрувати травму, а не витісняти її. Культурно-освітня функція полягає у формуванні історичної свідомості, яка визнає розкол частиною досвіду поліса. Перемога Пандіона – це перемога пам'яті над амнезією.

Лев: стратегія тілесної безпеки і витривалості

Філа Лева формує суб'єктність, укорінену в тілесному вимірі поліса. Соціально це створює солідарність ґрунту – відчуття спільної відповідальності за землю, межу і фізичну присутність. Безпекова логіка Лева полягає в постійному контролі території та готовності до оборони без ілюзій щодо миру як природного стану.



Військово ця стратегія кодує дисциплінована оборону, де витривалість і порядок важливіші за імпульсивний героїзм. Економічно Лев означає захист ресурсів і мінімізацію втрат, а логістично – стабільність ліній постачання. У психічному вимірі ця філа формує здатність витримувати тривалий тиск без втрати ідентичності. Культурно вона закладає етику служіння, у якій оборона сприймається не як виняток, а як форма відповідальності. Це перемога тіла над страхом.

Акамас: стратегія тривалості та повсякденної перемоги

Акамас формує суб'єктність, для якої поліс існує не в моменті подвигу, а в тривалості повсякденного життя. Соціально ця стратегія підтримує горизонтальні зв'язки довіри між громадянами. Економічно вона ґрунтується на ремеслі, обміні й стабільній праці, що не потребує постійної мобілізації.

Логістично Акамас забезпечує функціонування шляхів і ринків, через які поліс дихає щодня. У безпековому смислі це стабільний тил, який дозволяє витримувати кризи. Психічно ця філа формує відчуття нормальності та передбачуваності. Культурно-освітній ефект полягає в навчанні через практику, а не через героїчні наративи. Перемога Акамаса – це перемога часу через рутину.

Ойней: стратегія відповідальної економіки

Ойней формує суб'єктність господаря, відповідального за цикл виробництва і відновлення. Соціально ця стратегія об'єднує громаду виробників у спільному ритмі праці. Економічно вона створює аграрну базу, що не відривається від екологічних і моральних обмежень. У безпековому вимірі це забезпечує продовольчу автономію, а в логістичному – сезонну організацію потоків.

Психічно Ойней формує почуття міри, стримуючи гібрис надлишку. Культурно ця філа працює через календар, ритуал і свято, які впорядковують час. Перемога Ойнея полягає в утвердженні порядку над хаотичним зростанням.

Кекропс II: стратегія форми і правила

Кекропс формує суб'єктність громадянина інституції. Соціально це означає довіру до правил як до спільної мови. У безпековому вимірі інституційна форма створює передбачуваність, що знижує рівень насильства. Військово ця стратегія підпорядковує силу закону, а економічно – робить контракт основою обміну.

Психічно Кекропс формує відчуття справедливості як стабільної структури, а не випадкового рішення. Культурно-освітній ефект полягає у формуванні правової грамотності. Це перемога форми над сваволею.

Гіппотун: стратегія мобільної переваги

Гіппотун формує суб'єктність, здатну діяти в умовах швидкої зміни ситуацій. Соціально це елітна відповідальність за рух і рішення між зонами. У безпековому вимірі ця стратегія забезпечує кризове реагування. Військово вона ґрунтується на маневрі, а логістично – на кур'єрських і комунікаційних мережах.



Психічно Гіппотун формує контроль імпульсу, а культурно-освітньо – підготовку стратегів, здатних мислити процесуально. Це перемога руху над інерцією.

Аякс: стратегія межі сили

Аякс формує суб'єктність воїна честі, який демонструє межу допустимого. Соціально це створює напругу між індивідуальною доблестю та колективним порядком. У військовому вимірі ця філа є крайнім резервом, а в психічному – місцем трагедії гібрису. Культурно Аякс виконує функцію катарсису, показуючи ціну сили без міри. Це перемога усвідомлення над сліпою силою.

Антіох: стратегія керованої експансії

Антіох формує суб'єктність поліса, здатного виходити за власні межі без втрати форми. Соціально це означає створення мереж і колоніальних зв'язків. Економічно – роботу з надлишком, логістично – розбудову маршрутів, безпеково – контроль периферії.

Психічно ця стратегія долає замкненість, а культурно-освітньо забезпечує трансляцію зразків. Перемога Антіоха полягає у розширенні без імперського саморуйнування.

«Стратегії перемоги» епонімних героїв – це стратегія цілісності і сукупності, тільки ті, хто прибуває у місто – мандрівники і чужинці будуть здивовані міфологічними епізодами і декоративною символікою інституцій. Для психокосма поліса тут йдеться про **канонічні модулі формування суб'єктності**, які дозволяють полісу одночасно виживати, розвиватися, входити у мережі світу і зберігати внутрішню цілісність. Тут Афіни під час розподілу населення на філи, розподіляють **функції розвитку** і «прошивають» їх архетипами, створюючи багатошарову модель міста-держави як системи.

Стратегії перемоги поліса: макросоціологічні, геополітичні, психічні та генетичні виміри. Поліс як система диференціації суб'єктності (макросоціологічний вимір).

Ключовий макросоціологічний висновок, що випливає з аналізу героїчних філ, полягає в тому, що поліс перемагає не завдяки концентрації сили, а завдяки структурній диференціації суб'єктності. Афінська модель принципово відмовляється від ідеї єдиного універсального носія перемоги. Жоден герой не репрезентує поліса «загалом» і не дублює іншого. Кожен з них кодує окремий тип соціальної ролі, моральної компетентності та меж відповідальності. Множинність і різноманітність є джерелами стійкості.

У макросоціологічному смислі це означає, що перемога поліса полягає у здатності рознести ключові соціальні функції між різними носіями, не допускаючи їх злиття в одну тотальну домінанту. Сакральна легітимність, повсякденне відтворення, воєнна витривалість, мобільна швидкість, економічна міра, інституційна форма та експансійний масштаб не концентруються в одній групі чи одному архетипі. Завдяки цьому жодна з них не перетворюється на самодостатню і не підпорядковує собі весь соціум.



Другий макросоціологічний висновок полягає в тому, що філи виконують функцію інклюзивної інтеграції соціальної різниці. Аграрна база, ремісничa повсякденність, мобільна еліта, крайні форми воєнної сили та інституційна влада не ліквідовуються і не маскуються. Навпаки, вони виводяться в символічно означений простір і стають керованими. Перемога в цьому вимірі полягає у перетворенні потенційної конфліктності між соціальними групами на взаємодоповнюваність у межах єдиного порядку.

Третій макросоціологічний висновок демонструє, що стійкий розвиток не зводиться до накопичення ресурсів. Він залежить від здатності суспільства утримувати баланс між відтворенням і трансформацією. Повсякденна тривалість, яку забезпечують Акамас і Ойней, не скасовує необхідності переходу, відновлення та експансії, які репрезентують Егей, Пандіон і Антіох. Водночас ці процеси не руйнують форму, оскільки їх стримує інституційний принцип, утілений Кекропсом. Соціальною формулою перемоги стає рівновага.

Геополітичний вимір: перемога як контроль мереж, меж і масштабу

У геополітичному вимірі «перемога героїв» розкривається не як максимізація території, а як контроль масштабу і режимів дії. Поліс перемагає не тоді, коли безперервно розширюється, а тоді, коли здатний перемикатися між різними режимами: між захистом і експансією, між мобілізацією і нормалізацією, між морською відкритістю і сухопутною стійкістю.

Особливу роль у цій логіці відіграє узгодженість трьох топологічних вимірів: сухопутного, морського і серединного, швидкісного. Геополітичну раціональність поліса формує їхній баланс. Лев кодує межу та територіальну витривалість; Аякс фіксує крайній поріг воєнної сили; Гіппотун забезпечує маневр і кризове реагування; Антіох перетворює надлишок у мережеву експансію і зовнішній вплив. Геополітична перемога Афін полягає у перевазі в логістиці та мобільності, але ця перевага підпорядкована формі, щоб імперська надекспансія не зруйнувала центр.

Звідси випливає принциповий геополітичний урок: найбільшою загрозою є не зовнішній ворог, а відсутність міри, надлишок або нестата міри, деформована домінанта. Домінування морської торгівлі породжує імперську перенапругу; домінування війни – мілітаризацію; домінування швидкісної еліти – узурпацію; домінування сакрального центру – застиглість. Перемога в геополітиці постає не як стан, а як динамічний баланс.

Полісний вимір: демократія як метафункція інтеграції

У власне полісному вимірі головний висновок полягає в тому, що демократія не зводиться до процедури голосування. Вона функціонує як метафункція інтеграції, здатна поєднувати різні типи сили, економіки, пам’яті та простору в єдиному політичному рішенні. Філи в цьому смислі виконують роль операційної системи демократії, яка переводить енергію соціуму в керовані канали.

Звідси випливає фундаментальний принцип стратегії перемоги: поліс перемагає в умовах, коли сила може бути перекладена у форму. Кекропс задає



норму, Ерехтей – легітимність, Акамас і Ойней – відтворення, Пандіон – відновлення, Гіппотун – мобільність, Антіох – зовнішній масштаб. Усе це замикається у здатності поліса ухвалювати колективні рішення, не скочуючись у хаос або узурпацію.

Психічний вимір: герої як психотехніка колективної стійкості

Психічний вимір аналізу дозволяє побачити, що герої функціонують як психотехнічні моделі регуляції колективних афектів. Ерехтей стабілізує базову довіру до світу; Егей легітимує траур і досвід переходу; Пандіон навчає інтеграції травми; Лев формує витривалість і контроль страху; Акамас утверджує нормальність і рутину; Ойней виховує почуття міри; Кекропс інтеріоризує закон; Гіппотун формує контроль імпульсу в ситуаціях швидкого рішення; Аякс демонструє небезпеку ідентичності, зведеної до честі; Антіох відкриває здатність мислити масштабом.

Звідси випливає принциповий психологічний висновок: стійкість поліса полягає у наявності культурних механізмів перетворення конфлікту і травми в інституційну форму виживання, життя і розвитку. Поліс перемагає там, де афект не витісняється, а інституціоналізується – у формі трагедії, трауру, пам’яті про розкол або дисципліни витривалості.

Генезодіяльність і множинні генезиси

У вимірі генетичної діяльності герої постають не як описи станів, а як моделі становлення. Перемога в цій перспективі є не результатом, а процесом формування суб’єкта. Кожна філа задає окремий режим генезодіяльності – від центру й переходу до відновлення, оборони, відтворення, міри, форми, маневру, межі та експансії. Разом вони утворюють повний цикл становлення поліса як дієвого цілого.

Таблиця 3.37 – «Мандала битв» Афін (узагальнений огляд)

Рівень	Приклади «махій» і битв	Архетип конфлікту	Ключ Афіни	Результат
Космос	Титаномахія	Покоління ↔ Закон	Коаліція богів, логос	Легітимація порядку
Земля	Гігантомахія	Тінь ґрунту ↔ Форма	Стратегія, міра	Стабілізована домінанта космосу
Інстинкт	Кентавромахія	Порив ↔ Норма	Дисципліна потягу	Культура тілесності
Інше	Амазономахія	Альтернативний лад ↔ Поліс	Інтеграція ролей	Кооперація замість війни
Героїчна коаліція	Троя, Фіви	Війна честі/закону	Хитрість, медіація	Перемога конструкції
Афінський канон	Марафон, Саламіна, Платеї	Імперія ↔ Громадянство	Геометрія бою, союз	Політичний етос міри

Антропогенетично поліс формує людину як множинну істоту, здатну перемикатися між ролями. Соціогенетично він вибудовує суспільство як структуру відмінностей, зведених й інтегрованих у форму соціальних відносин у



полісі. Культурогенетично герої стають мовою смислу, що дозволяє осмислювати норми, травми, межі та перемоги. Полісогенетично місто-держава перетворює простір у порядок, силу – у рішення, економіку – у тривалість, пам'ять – у легітимність, експансію – у керований масштаб.

Психогенетично поліс виробляє громадянина з внутрішнім законом, де процедура, міра, легітимність і контроль імпульсу стають внутрішніми структурами Я. Космогенетично ж поліс постає моделлю впорядкованого космосу, у якому центр і периферія не знищують одне одного, а взаємно підтримуються.

Топосогенез: простір як активний чинник перемоги

Завершальним елементом цієї архітектури є топосогенез – становлення простору як активного агента дії, пам'яті та перемоги. У цій перспективі філи є соціальними і топосогенетичними модулями, кожен з яких формує окремий тип дієвого простору. Центр, поріг, межа, шлях, цикл, форма, рух, ізоляція й мережа стають не декорацією, а умовою можливості дії.

Перемога поліса тут полягає в тому, що простір не є нейтральним тлом, а включений у стратегію. Поліс перемагає тоді, коли центр залишається центром, межа не руйнується, перехід не стає катастрофою, повсякденність відтворюється, цикл не зривається, форма стримує силу, рух не переходить у хаос, а експансія не знищує ідентичність.

Отже, поліс перемагає тоді, коли антропо-, соціо-, культуро-, полісо-, психо-, космо- і топосогенез зведені в єдину архітектуру, де простір, людина, пам'ять і дія взаємно породжують одне одного. У цій архітектурі герої є не персонажами минулого, а операторами світу, які роблять його придатним для життя, дії та розвитку.



Післямова.
Психокосм Акрополю або як формується топологія міфічної свідомості Давньої Греції

ПІСЛЯМОВА. ПСИХОКОСМ АКРОПОЛЮ АБО ЯК ФОРМУЄТЬСЯ ТОПОЛОГІЯ МІФІЧНОЇ СВІДОМОСТІ ДАВНЬОЇ ГРЕЦІЇ

Акрополь у давньогрецькому світогляді ніколи не був архітектурною будівлею заради прикраси або сакральним пагорбом. Він поставав і постає як складна психокосмічна конструкція – просторово організована модель світу, в якій людське, божественне, політичне й екзистенційне зведені в єдину топологію смислів. Ми спробували проаналізувати Акрополь не очима археолога і історика, а з позиції аналітичної психології, соціології, політології та соціальної філософії, тому для нас є очевидним, що це не скільки центр міста, скільки центр психіки поліса, міфологічного світогляду.

Психокосм Акрополю формується як вертикаль порядку. Внизу – повсякденність, торгівля, хаотичний рух афектів і інтересів. Угорі знаходиться сакральна ясність, форма, міра. Сам підйом на Акрополь уже є психічною дією. Він відокремлює буденне від значущого, шум від смислу, профанне від сакрального, випадковість від закону. Тут простір працює як інструмент мислення. Тут розміщуються храми Афіни – богині не сили, а Мудрості, Стратегії і розумної організації конфлікту.

Акрополь є матеріалізованою моделлю того, що можливо назвати упорядкованою Самістю поліса. Це простір, який навчає в сакральному полі розв'язанню конфліктів, це простір, у якому конфлікт має форму, межі й допустимість. Важливо підкреслити те, що греки не прагнули усунути конфлікт із життя. Навпаки, вони вбудовували його в структуру світу, роблячи керованим і символічно осмисленим. Психокосм Акрополю – це космос, який не боїться напруги, але боїться безформності.

Ключовим принципом цього психокосму є топологічне мислення. Конфлікт тут завжди має місце – буквально і метафорично. Є місця для суду, місця для війни, місця для молитви, місця для вигнання. Це означає, що психіка поліса мислиться не як абстрактна моральна система, а як карта допустимих переходів між станами - від гніву до примирення, від війни до миру, від хаосу до порядку. Акрополь у цьому смислі є символом можливості переходу без руйнування цілого.

Тут виникає фундаментальне спрямування грецького мислення, яке і сьогодні залишається актуальне порядок не є відсутністю конфлікту, порядок – це правильно організований конфлікт. Афіна, як центральна фігура Акрополю, не знищує Ареса, а стримує його, не заперечує силу, а підпорядковує її розуму. У психокосмі Акрополю сила без мислення – небезпечна, але мислення без сили – безплідне.

Важливо також, що Акрополь формує колективну психічну перспективу. Це місце, з якого поліс дивиться на себе. Тут приймаються рішення, що виходять за межі приватного інтересу. Як наслідок конфлікти, які доходять до рівня Акрополю, перестають бути особистими – вони стають політичними, екзистенційними, доленосними. Це простір, в якому індивідуальна психіка героя зустрічається з психікою спільноти.

Отже, психокосм Акрополю – це не застигла сакральна модель, а динамічна система орієнтації в конфліктному світі. Він навчає не уникати напруги, а жити з нею, не руйнуючи цілісності. З цієї топології згодом народжуються грецькі герої, стратегії, типи перемоги і, зрештою, грецьке розуміння цивілізації як мистецтва утримання міри між хаосом і тиранією.

Жоден космос не існує без тіні. У цьому полягає одна з найглибших інтуїцій давньогрецького мислення, яка рідко проговорюється прямо, але послідовно реалізується в символіці простору. Якщо Акрополь є вершиною ясності, міри й упорядкованого смислу, то вовча-гора – його необхідний антипод, зона напівмороку, де зосереджено те, що не може бути повністю інституалізоване, але не може бути й знищене без катастрофічних наслідків. Це не «зло» в моральному смислі, а Тінь у юнґіанському значенні – витіснений, але енергетично потужний шар психокосму. Це те, що в міфології Афіна мала добудувати в Акрополі, але через кризу кинула гору, недобудував її в Акрополь. Кожний Герой сам має добудувати, інтегрувати Тінь у свою і полісну Самість.

Вовк у грецькій символіці – істота межі. Він не є ані домашньою твариною, ані чистою потворою - він живе поряд із полісом, але не в ньому. Вовча-гора стає просторовим втіленням тих сил, які поліс визнає, але не приймає повністю, а саме: автономної агресії, нічного мислення, несанкціонованої справедливості, дикої солідарності зграї. Це простір, де конфлікт не врегульований законом, а переживається як екзистенційний факт.

Необхідність інтеграції Тіні в Самість визначає дуже радікальний висновок про те, що поліс, який не має вовчої гори, неопрацьовує свою Тінь, приречений або на лицемірство, або на вибух. Давні греки це розуміли інтуїтивно. Вовк не знищується як символ – він витісняється в особливу топологічну зону. Вовча-гора стає місцем ініціації, вигнання, випробування, тимчасового виходу за межі норми. Це простір, де герой може зустрітися з власною агресією, не зруйнувавши поліс.

У психоаналітичному смислі вовча-гора функціонує як колективна Тінь поліса. Тут зосереджуються ті імпульси, які неможливо інтегрувати безпосередньо в нормативний порядок Акрополю. Це може бути прагнення помсти, надмірної автономії, екстатичної сили. Якщо ці імпульси не мають власного простору, вони прориваються в центр, руйнуючи структуру. Сакралізація Тіні тут є не слабкістю, а формою мудрості.

Вовча-гора також відіграє вирішальну роль у формуванні героїв. Жоден герой не народжується на Акрополі. Він приходить звідти вже після зустрічі з Тінню. Геракл, Тесей, Ахілл, навіть Одіссей – усі вони в певний момент опиняються в зоні вовчої гори, де закон ще не діє, а сила вже небезпечна. Це простір, де герой або інтегрує Тінь, або стає її заручником. Беллерофонт, наприклад, не витримує цієї зустрічі: його гібрис – це Тінь, яка не отримала власної топології і прорвалася вгору.

Соціально-політично вовча-гора виконує функцію запобіжника. Вона дозволяє полісу залишатися цілісним, визнаючи власну неідеальність. Це зона, де конфлікт не розв’язується, а утримується. І в цьому полягає її стратегічне

значення - не кожен конфлікт потребує негайного рішення; деякі з них потребують простору для визрівання або трансформації.

Таким чином, тінь Акрополю – не його заперечення, а умова його існування. Вовча-гора утримує те, що не може бути підняте на вершину, але без чого вершина втратила б смисл. Це нагадування про те, що порядок без тіні стає тиранією, а світло без темряви – сліпучим і небезпечним. Давньогрецький психокосм у цьому смислі вражає своєю зрілістю, він не намагається бути чистим – він намагається бути цілісним.

Однією з найменш очевидних, але найглибших рис давньогрецького світогляду є те, що конфлікт у ньому не сприймається як патологія соціального життя. Навпаки, конфлікт сакралізується – не в смислі обожнення насильства, а в смислі визнання його фундаментальної ролі у впорядкуванні світу. Давні греки не ставили питання «як уникнути конфлікту», натомість вони ставили інше, значно складніше питання: «як зробити конфлікт таким, щоб він не зруйнував космос, а допоміг йому оновитися?».

Сакралізація конфлікту означає його включення в символічний і ритуальний порядок. Війна, суд, агон, змагання, суперечка – усе це не випадкові форми напруги, а соціально дозволені й культурно опосередковані способи зустрічі з протиріччям. У грецькому психокосмі конфлікт завжди має форму, він відбувається у визначеному місці, за певними правилами, з чітко окресленими межами. Це стосується і війни між полісами, і внутрішніх конфліктів, і навіть екзистенційних драм окремого героя.

Ключовий напрям грецького мислення полягає в тому, що перемога не знищує конфлікт, а переводить його на інший рівень. Перемога – це не кінець напруги, а зміна її топології. У давньо грецькій традиції відсутня ідея остаточного миру як стану без протиріч. Мир – це лише інша конфігурація конфлікту, у якій агресія, суперництво і амбіції знаходять нові канали вираження. Якщо топологія конфлікту мала бути відбита у значенні архітектури, то час конфлікту і його значення у меморації сакральності, в сюжеті міфу. У сакральності і сюжеті міфу відображалися загальні, особливі і одиничні, конкретні сюжети конфлікту, які надали нам ключі до типології конфлікту і суб'єктів їх розв'язання Богів, Героїв і людей. У центрі нашого дослідження знаходяться Герої, які так чи інакше пов'язані з богинею Стратегії та Мудрості – Афіною.

Типологія конфліктів у давньогрецькому психокосмі є багаторівневою. На базовому рівні – екзистенційні конфлікти, в яких герой стикається з власною смертністю, честю і смислом життя, як наприклад Ахілл. На наступному – онтологічні конфлікти сили, пов'язані з надлишком енергії та необхідністю її окультурення, як Геракл. Далі – структурні й полісні конфлікти, де йдеться вже не про виживання, а про порядок, закон і відповідальність, тут ми маємо яскраві постаті Тесея, Беллерофонта і Діомеда. Окрему групу становлять тактичні конфлікти техне, у яких вирішальну роль відіграє майстерність, інструментальність і точність, Беллерофонт і Ахілл. Нарешті, з'являються стратегічні конфлікти метіс, де головним ресурсом стає мудрість, пам'ять і

здатність діяти в умовах невизначеності (Одіссей), а також трансформаційні конфлікти, що змінюють саму структуру світу, прикладом є Діомед.

Відповідно до типу конфлікту змінюється і стратегія його розв'язання. Там, де домінує техне, успіх досягається через інструментальну досконалість; там, де вирішальною є метіс, перемога залежить від гнучкості, хитрості та здатності працювати з часом. Давні греки чітко розрізняли ці типи раціональності і не зводили стратегію до єдиного принципу. Одна з причин їхньої інтелектуальної живучості полягає в тому, що вони не шукали універсального рецепту перемоги, вони шукали гнучку психічну модель образного сприйняття конфлікту через сюжети і значення Героїв.

Перемога в сакралізованому конфлікті завжди має наслідки. Вона змінює статус переможця, перерозподіляє символічний капітал, створює нові зобов'язання і нові ризики. Герой, який перемагає, стає небезпечним для самого поліса, якщо не інтегрує результат перемоги у спільний порядок. Перемога в грецькому світогляді потребує подальшої роботи – ритуальної, політичної, психологічної.

Тому сакралізація конфлікту в Давній Греції формує унікальну модель стратегічного мислення, у якій напруга не усувається, а перетворюється. Конфлікт стає механізмом індивідуації, інституціоналізації і трансформації світу. І ця модель, а не абстрактний ідеал гармонії, лежить в основі грецького розуміння перемоги як відповідальної зміни космосу, а не як його знищення. Тільки після Перемоги, як цілісної індивідуації, інституціоналізації та трансформації, наступає можливість гармонії, яка буде випробуватися новими конфліктами.

Архетипи Героїв у давньогрецькому психокосмі не є набором міфологічних персонажів або варіацій на тему доблесті. Вони утворюють типологічну шкалу індивідуації, де кожен герой репрезентує окремий спосіб зустрічі з конфліктом, окрему стратегію його розв'язання і окрему міру інтеграції Самості. Якщо розглядати грецьких героїв у цій перспективі, стає зрозуміло, що війна і мир для них не є окремими історичні обставини, а режими існування психіки.

І в цих режимах існування психіки за цією типологією ми розуміємо, що не кожен герой здатен пережити мир. Це стає не можливим якщо Герой не здатен до трансформації, до змін себе. Деякі архетипи функціонують лише в умовах максимальної напруги, і це визначає їхню трагічність. Ахілл, наприклад, є героєм війни у чистому вигляді, його індивідуація відбувається через абсолютну ідентифікацію з честю і силою. У мирному контексті такий герой може втратити смисл існування, тому альтернативою для нього в пророкування була повсякденне життя без слави. Його Самість досягає піку інтенсивності, але не стабільності.

На протилежному полюсі знаходиться Одіссей – герой, чия індивідуація базується не на піковому напруженні, а на здатності витримувати тривалість. Його Самість інтегрована, але не екстатична, вона тримається на пам'яті, рефлексії та гнучкості. Одіссей – це герой миру після війни, герой відновлення.

Його конфлікти не зникають, але змінюють форму, і в цьому полягає його стратегічна перевага – він здатен трансформуватися і повернутися до дому.

Між цими полюсами розташовується вся палітра героїчних архетипів. Персей репрезентує мінімальну індивідуацію - його завдання – не трансформація світу, а збереження Я у момент першого зіткнення з жахом. Геракл, навпаки, демонструє індивідуацію через надмір – його Самість формується через страждання, спокуту і повторювану працю з власною силою. Це герой очищення, але не стабільності.

Тесей вводить принципово новий вимір Героя полісної індивідуації. Його Самість більше не є суто індивідуальною, вона переплітається з відповідальністю за спільний порядок. У війні Тесей – стратег і організатор, у мирі – законодавець і хранитель структури. Його геройство полягає не в інтенсивності, а в тривалості порядку.

Беллерофонт займає особливе місце в цій типології як приклад зірваної індивідуації. Його конфлікти вирішуються бездоганно з точки зору техне, але без внутрішньої межі. Його Самість не витримує власного піднесення, і його перемога трансформується у поразку. Це герой, який виграв війну, але програв мир із самим собою.

Діомед завершує типологію як герой стратегічної трансформації. Його індивідуація не пікова і не трагічна, вона топологічна. Він здатен діяти в умовах війни, не розчиняючись у ній, і в умовах миру, не втрачаючи ефективності. Його Самість інтегрує агресію, розрахунок і відповідальність у єдину структуру. Діомед є героєм переходу до нового світу, де конфлікт стає інструментом проєктування майбутнього.

Таким чином, типологія архетипів Героїв у давньогрецькому психокосмі демонструє, що індивідуація Самості має різні інтенсивності, ритми і межі. Герой у війні і герой у мирі – не завжди одна і та сама фігура. Глибока мудрість грецької традиції полягає у відсутності ідеалізації героїзму, вона показує його межі, ціну і умови життєздатності.

Якщо грецький психокосм має центр, то цим центром є не сила і не влада, а відношення. Через відносини, насамперед із Афіною, формується послідовність становлення Героя. Афіна в цій моделі не є богинею-покровителькою в наївному смислі, вона не захищає героя від поразки і не гарантує йому перемоги. Її функція значно тонша і суворіша - Афіна коригує траєкторію, втручається в моменті, коли герой ризикує зруйнувати власну Самість або космічний порядок. Шлях Героя під опікою Афіни можна розглядати як алгоритм стратегічної індивідуації.

Перший крок цього алгоритму – навчитися не дивитися в обличчя жаху напряму. Афіна з’являється поруч із Персеєм не тоді, коли він готовий до бою, а тоді, коли прямий погляд означав би смерть. Дзеркальний щит є не зброєю, а когнітивною технологією, він вчить героя працювати з небезпекою опосередковано. Це фундаментальна умова подальшого розвитку – без здатності до дистанції герой не може рухатися далі.

Другий крок – дисциплінування сили. У випадку Геракла Афіна не зменшує його міць і не рятує від наслідків. Вона дозволяє силі вичерпати себе в праці, у повторюваних подвигах, у служінні. Тут формується навичка витримки і прийняття обмежень. Афіна діє як принцип міри, що не знищує енергію, але не дозволяє їй стати самодостатньою.

Третій крок – впорядкування простору. У шляху Тесея Афіна присутня не як рятівниця, а як логіка маршруту. Нитка Аріадни – це матеріалізований жест Афіни, символ пам'яті й зв'язку. Герой уперше навчається думати про перемогу і про повернення, про дію і про наслідки. Індивідуація тут стає полісною, Самість героя починає співвідноситися з цілісністю спільноти.

Четвертий крок – контроль техне. Беллерофонт демонструє, що без Афіни технічна досконаліть стає пасткою. Його поразка – це негативний урок алгоритму - якщо герой не інтегрує техне в широку і масштабну стратегію мудрості, він втрачає орієнтири. Афіна тут відсутня не випадково – її відсутність і є попередженням.

П'ятий крок – стратегічна рефлексія і тривалість. У відносинах з Одіссеєм Афіна проявляє себе як богиня часу. Вона підтримує не силу і не хитрість самі по собі, а здатність чекати, маскуватися, пам'ятати. Герой навчається жити з конфліктом, не згораючи в ньому. Це принципово новий рівень: конфлікт більше не є подією, він стає середовищем.

Шостий крок – прийняття граничності. Афіна не рятує Ахілла від його вибору. Вона визнає право героя на абсолют, але не робить його універсальним. Це момент, коли алгоритм доходить до межи, оскільки не кожен шлях веде до стабільності, але кожен має бути усвідомленим.

Нарешті, сьомий крок – стратегічна трансформація світу. У Діомеда Афіна діє як принцип перекроювання реальності. Герой більше не знаходиться в рамці реагування на конфлікт – він змінює його топологію. Це фінальна форма відносин, в яких Афіна більше не коригує окремі дії, вона присутня як внутрішня структура мислення.

Для нашого дослідження послідовність становлення Героя під опікою Афіни – це не міфологічний сюжет, а алгоритм розвитку стратегічної суб'єктності. Він показує, що перемога можлива лише там, де сила, розум і відповідальність з'єднані в єдину траєкторію. І такий цей алгоритм робить грецьку модель конфлікту дивовижно сучасною.

На особистому рівні давньогрецький конфлікт розгортається не як приватна психологічна криза, а як внутрішній космос напруг, у якому формуються межі Самості. Психокосм Героя – це не «внутрішній світ» у сучасному індивідуалістичному сенсі, а публічно значуща структура, де особисте, родове, полісне і божественне переплетені в єдину топологію. Особисті конфлікти Героїв завжди мають онтологічний резонанс, вони відлунюють у спільноті, в історії роду і в порядку космосу.

Базовим ядром особистого конфлікту є напруга Самості – між тим, ким суб'єкт є, ким він може стати і ким йому дозволено бути психокосмом, психічною організацією Героя і відносин навколо нього. Ця напруга ніколи не є

абстрактною, вона конкретизується у серії фундаментальних протистоянь, в розгортанні міфологічного сюжету, в динаміці конфліктів.

Передусім це конфлікт Самості й Тіні. Тінь у грецькому психокосмі не редукується до «поганих рис», оскільки це весь витіснений потенціал – агресія, гнів, надмірна сила, прагнення до абсолюту. Герой, який не зустрічається з власною Тінню, або стає жертвою гібрису, або перетворюється на порожню маску. Тому ініціація завжди включає занурення у зону небезпеки, Тінь не знищується, а інтегрується як джерело енергії.

Другий вимір відбиває конфлікт інстинкту і міри. Інстинкт у грецькій антропології не є злом, він є силою буття, основою поведінки. Але без міри він руйнує форму. Тут виникає напруга між тілесністю і логосом, між бажанням і законом. Подвиг Героя полягає не в запереченні інстинкту, а в його трансформації – у здатності перевести біологічну енергію в етичну дію. Тут формується різниця між Гераклом і Беллерофонтом, один навчається витримувати міру, інший – втрачає її.

Третій пласт віддзекалює конфлікт Персони і Самості. Герой у грецькому світі завжди є видимим, і підсвітленим в полісі, його ім’я, слава, образ циркулюють у політичному і міфологічному просторі. Персона для нього необхідна, як бажаний авторитет, як статусно-рольовий ансамбль позицій, але Персона небезпечна. Коли Персона відривається від Самості, герой починає жити заради образу, а не заради смислу. Це момент, коли перемога перестає бути внутрішньо легітимною. Так виникають трагедії слави без дому, честі без повернення, імені без цілісності.

Окремий і надзвичайно важливий рівень – це конфлікти Аніми й Анімусу. У грецькому психокосмі жіноче і чоловіче не зводяться до біології, вони є способами відношення до світу. Аніма репрезентує зв’язок, пам’ять, здатність до повернення, Анімус – дію, розрив, прорив. Дисбаланс між ними породжує або імпульсивний героїзм без відповідальності, або рефлексію без здатності діяти. Гармонізація цих полюсів є однією з умов зрілої індивідуації.

Наступний вимір закладений в наше дослідження Героїв – це родовий сценарій. Герой ніколи не починає з нуля. Він народжується в полі напруг, боргів, проклять, пророкувань і очікувань. Особистий конфлікт часто є продовженням незавершених конфліктів роду. Подвиг у цьому смислі – це перемога над зовнішнім ворогом, а спроба перервати або трансформувати спадковий сценарій. Перемога Героя має трансгенераційне значення.

Усе це відбувається в межах комунікативної та метафізичної структури особистості. Герой діє в ситуаціях «неможливого для інших», разом з тим він говорить з богами, з містом, з пам’яттю. Його внутрішні конфлікти організовані як діалог між рівнями буття. Особистість у грецькому психокосмі – це вузол комунікацій, а не замкнена психіка. Ініціація завершується подвигом, але подвиг – це не фінал, а форма тимчасової рівноваги. Справжня Перемога має кілька вимірів а саме: особистісний рівень – це про інтеграцію Самості, родовий рівень, виникає коли домінує процес зняття або трансформація спадкового конфлікту,

полісний рівень проявляється у відновленні або встановленні порядку і інституцій, божественний рівень визначає узгодження з космічним ладом.

Тому особистий рівень архетипів Героїв у грецькому психокосмі є матрицею всіх інших конфліктів. Тут вирішується, чи стане сила руйнівною, чи творчою, чи буде перемога благословенням, чи прокляттям. Герой не виступає винятком із людського, а є його граничним оголенням. І тому особистий конфлікт у Давній Греції ніколи не був «приватною справою» - він завжди був справою світу.

На рівні поліса конфлікт остаточно виходить за межі внутрішньої психіки й перетворюється на структурну напругу спільноти, вписану в інститути, простір, ритуали й пам'ять міста. Поліс живе і переживає конфлікти, а також він їх успадковує, транслює, перекодовує і трансформує. Особисті й родові драми тут кристалізуються у перевороти, революції, міжродові війни та поколінські протистояння, набуваючи політичної і символічної форми.

Фіванський цикл – історія Лабдакідів – демонструє класичний поколінський сценарій влади, у якому конфлікт передається як спадщина. Влада тут не очищується автоматично зі зміною покоління, навпаки, вона несе з собою борг, прокляття і незавершеність. Війна епігонів є не стільки прагненням перемоги, скільки спробою завершити зламану історію батьків. Поліс у такій ситуації стає місцем, де час згортається, минуле наполягає на присутності в теперішньому.

Полісний конфлікт завжди балансує між тиранією і анархією. Тиранія постає як спроба силового завершення конфлікту, анархія – як наслідок втрати легітимності влади. Тому ключовим питанням поліса стає контроль над насильством, легітимація права говорити і вирішувати від імені спільноти. Дипломатія стає не другорядною, а центральною технологією виживання.

Дипломатія влади в грецькому полісі – це мистецтво утримання балансу між силою і законом. Вона включає переговори між родами, перерозподіл повноважень, ротацію посад, символічні акти примирення. Її завдання – не усунути конфлікт, а вписати його в інституційну форму, де він не руйнує цілісність поліса. Реформи, клятви, амністії, вигнання й ритуальні угоди, у цьому смислі, є політичними жестами високої напруги.

Окрему й надзвичайно тонку роль відіграє гостинна дипломатія. Ксенія – це не етикет, а міжполісна система довіри, що працює поперек війни. Відомий епізод із Главком і Діомедом, які відмовляються від поєдинку через давній гостьовий зв'язок їхніх родів, демонструє, як пам'ять і обов'язок можуть зупинити логіку насильства. Гостинна дипломатія перетворює особисту честь на інструмент миру й показує, що не всі конфлікти мають вирішуватися силою.

Поряд із цим існує воїнська дипломатія – форма переговорів, що здійснюється мовою сили, але не зводиться до битви. Обміни тілами загиблих, тимчасові перемир'я, поєдинки замість масового бою – усе це способи обмежити насильство, не знімаючи конфлікт повністю. Воїнська дипломатія визнає реальність війни, але намагається зберегти її в межах честі й правил.

Нарешті, особливе місце займає жіноча дипломатія – форма впливу, що діє через шлюб, материнство, поколінську трансгенерацію, пам’ять і моральний авторитет. Жінки в грецькому полісі часто не мають формальної влади, але володіють владою зв’язування і відносин. Шлюбна дипломатія об’єднує роди і створює нові лінії лояльності. Водночас вона є джерелом нових конфліктів, оскільки інтеграція Іншого ніколи не є нейтральною. Через жіночі фігури поліс намагається перевести війну в родинну, а родинну – в політичну форму.

Надзвичайно важливим виміром полісного конфлікту є топологія міста. Місто будується як карта пам’яті і влади. Акрополь, агора, некрополь, житлові квартали, сакральні маршрути процесій – усе це топологічні елементи, за допомогою яких будуються просторові технології управління конфліктом. Акрополь концентрує сакральну легітимність, агора – простір політичної суперечки, некрополь – нагадування про ціну розбрату. Повсякденне життя, полісна політика і міфічний психокосм співіснують у єдиній міській структурі.

Місто, таким чином, є архітектурою миру і війни. Його простір організований так, щоб конфлікт мав місце, але не руйнував цілісність. Сакральні межі стримують насильство; публічні простори дозволяють артикулювати напругу, ритуали вписують пам’ять про війну в символічний порядок. Поліс не заперечує конфлікт – він його локалізує і перетворює.

Можна сказати, що полісний рівень конфлікту є рівнем, в якому індивідуальні й родові напруги стають історією. Тут конфлікт набуває тривалості, спадковості і просторової форми. На цьому рівні вирішується, чи стане війна нескінченним повторенням, чи перетвориться на засіб оновлення порядку. Поліс – це не простір без конфлікту, а простір, здатний його витримати.

Усі ці дипломатичні форми закріплюються в топології міста. Акрополь концентрує сакральну легітимність; агора – простір публічної суперечки і діалогу, житлові квартали – повсякденне відтворення миру і відносин, святилища і процесійні шляхи – пам’ять про війну і мир, про цілісність громади. Місто виступає як просторова дипломатія, що розводить конфлікти за рівнями і не дозволяє їм зійтися в єдиному руйнівному вибуху.

Полісний рівень конфлікту – це рівень, де війна і мир перестають бути станами і стають технологіями управління спільнотою. Через дипломатію влади, гостинні зв’язки, воїнські кодекси й жіночі стратегії поліс навчається жити з конфліктом, не знищуючи себе. Поліс – це не простір без війни, а простір, де війна може бути обмежена, відкладена, перекодована і пам’ятована.

На полісному рівні конфлікт набуває об’єктивованої, структурної форми, закріпленої у владі, родових ієрархіях і поколінській динаміці. Конфлікт стає тут історією – не подією, а тривалою боротьбою за право визначати порядок, закон і майбутнє. Поліс у цьому смислі є простором співжиття і машиною спадкування конфлікту. Конфлікт влади в грецькому полісі завжди пов’язаний із питанням легітимності. Влада не є самодостатньою, вона повинна бути визнаною – богами, родами, громадою. Тому полісні конфлікти часто виникають не через брак сили, а через надлишок претензій на владу. Тиранія постає як спроба насильницьки

завершити конфлікт, тоді як олігархія й демократія – як різні способи його інституціоналізації.

Структурно конфлікти влади мають три фази: розмивання авторитету старого порядку, боротьба за право говорити від імені поліса, або стабілізація нового режиму, або новий виток насильства. У цьому смислі перевороти й революції є не аномаліями, а механізмами переформатування легітимності.

Родовий вимір полісного конфлікту полягає в тому, що влада і вина передаються разом. У грецькому психокосмі рід – це як біологічна лінія, так і морально-політичний суб'єкт, носій пам'яті, честі і прокляття. Конфлікти між родами є конфліктами альтернативних версій порядку. Фіванський цикл демонструє, що родовий конфлікт не розв'язується усуненням одного правителя. Він відтворюється як структурна незавершеність, де кожне покоління успадковує і трон, і невирішену провину. У цьому смислі поліс стає ареною, на якої роди змагаються не тільки за владу, а за право на інтерпретацію минулого. Поколінський конфлікт є особливою формою полісної напруги, якій є протистоянням людей, але і протистоянням часових горизонтів. Батьки уособлюють порядок, що вже не працює, діти – спробу завершити або зруйнувати цей порядок. Війна епігонів є архетипом такого конфлікту - нове покоління вступає у війну не зі старими ворогами, а з незавершеністю батьківської поразки.

Поколінські конфлікти небезпечні тим, що вони легко радикалізуються - майбутнє прагне знищити минуле замість його трансформації. Поліс у таких умовах балансує між катастрофою і оновленням.

Для пом'якшення й перенаправлення владних, родових і поколінських конфліктів поліс розвиває різні форми дипломатії. Так, дипломатія влади інституціоналізує конфлікт, переводячи його у процедури, ради, закони. Гостинна дипломатія (ксенія) створює міжродові й міжполісні мережі довіри, які можуть зупиняти насильство навіть у момент війни, і мати у межах полісу і громади авторитетних медіаторів. Воїнська дипломатія обмежує конфлікт через кодекс честі, поєдинки, перемир'я, обміни загиблими. Жіноча дипломатія працює з родовими і поколінськими конфліктами через шлюб, материнство, пам'ять і моральний тиск, переводячи війну у форму спорідненості.

Усі ці конфлікти закарбовуються в топології міста. Акрополь концентрує символічну владу, агора – боротьбу інтерпретацій, родові квартали – пам'ять конфліктів, некрополі – ціну влади. Місто стає картою конфліктів, де кожен простір відповідає певному типу напруги.

Полісний рівень є рівнем, де конфлікти влади, родів і поколінь переплітаються, утворюючи тривалу історичну напругу. Поліс не ліквідовує ці конфлікти – він навчається жити з ними, переводячи їх у дипломатію, архітектуру, ритуал і пам'ять. Так вирішується, чи стане конфлікт руйнівною війною, чи перетвориться на механізм історичного оновлення.

Ми розглядаємо чотиривісну модель полісного конфлікту, через категорії: першої осі «влада–рід–покоління», другої осі – «дипломатія–війна–мир»,

третьої осі - «топологія–темпоральність», четвертої осі - «інтеграція–трансформація»

Полісний конфлікт у давньогрецькому психокосмі має властивість, яка робить його одночасно прозорим і невловимим, він ніколи не зводиться до однієї причини. Там, де сучасний опис шукає «винуватця» або «тригер», грецька структура мислить конфлікт як вузол – перетин кількох вимірів, які живлять один одного. У цьому полягає принципова відмінність. Конфлікт у полісі – це не епізод, а режим організації спільноти, спосіб, у який спільнота перетравлює владу, пам'ять і майбутнє.

Запропонована чотиривісна модель – влада–рід–покоління– (вісь 1), дипломатія–війна–мир (вісь 2,) топологія–темпоральність (вісь 3), інтеграція в домі / інтеграція в приймаючому світі / трансформація і створення нового світу (вісь 4) – є не «схемою для таблиці», а метатеоретичним інструментом. Вона дозволяє обґрунтовано розрізняти, що саме у конфлікті є політичним, процесним, просторово-часовим та цивілізаційно-трансформаційним результатом.

Ця модель відповідає грецькій інтуїції: конфлікт не стільки «виникає», скільки вмикається, коли збігаються умови чотирьох осей. Перша вісь « влада – рід – покоління» має визначити зміст конфлікту у протиріччі надособистими більш масштабними суб'єктами, які залучають особистостей і роблять виклик архетипу Героя в них. На полісному рівні влада є передусім питанням і конфліктом легітимності, а не техніки управління. Поліс не терпить «голого управління» - він вимагає пояснення, чому ця сила має право бути законом. І тут конфлікт розгортається у двох площинах: хто є носієм легітимності (рід, демос, старійшини, харизма вождя), яка форма легітимності вважається допустимою (сакральна, правова, процедурна, воїнська). У цьому смислі перевороти й революції – боротьба за ресурси і за мову влади. Поліс конфліктує не тільки через те, «що буде», а через те, «хто має право сказати, що буде».

Рід у грецькій політичній антропології – це не приватна сім'я, а інститут пам'яті, де конфлікт закріплюється як борг і спадщина. Родові війни – це війни людей, їх ідентичностей й інтерпретацій, хто має право на честь, хто на землю, хто на трон, хто на «правильну» версію минулого. Родова ворожнеча тримається довго, її живить не так матеріальний інтерес, як символічний обов'язок. Тут поліс входить у зону, яку можна назвати політичною трансгенераційністю - якщо конфлікт не отримав розв'язання, він починає відтворюватися «сам», через механізм спадкування ролей і образ.

Поколінська структура конфлікту додає третій компонент, темпоральний двигун конфлікту, конфлікт стає боротьбою часів, в якому майбутнє прагне виправити минуле або звільнитися від нього. Покоління «дітей» вступає у конфлікт не тільки з конкретними ворогами, а з незавершеністю батьків. Це робить поколінські війни і перевороти такими жорсткими, вони завжди мають патос «останнього вирішення», яке майже ніколи не є останнім.

Друга вісь «дипломатія – війна – мир» визначає режим регуляції конфлікта і легітимації результатів його розв'язання. Дипломатія виступає як міст між

режимами фазових переходів - від війни до миру і назад. У цій осі принципово важливо, що дипломатія, війна і мир не є трьома різними «темами» - це три режими регуляції конфлікту. Дипломатія тут – не «додаток» до політики, а техніка перекодування конфлікту - зробити його керованим, обмеженим, переносним у часі. Тому дипломатія влади працює над угодами еліт, погодженням режимів, розподілом посад, клятвами, амністіями, ритуальними жестами очищення і примирення. Її функція – зробити конфлікт процедурним. Гостинна дипломатія (ксенія) має суттєве горизонтальне значення як мережа довіри, яка працює поперек війни. І навіть інтриги влади, як це було з Беллерофонтом, бояться втрати горизонтальної довіри і легітимності. Вона «вбудовує» чужого у власний моральний світ так, що навіть конфлікт мусить рахуватися з пам'яттю зв'язку. Воїнська дипломатія є суттєвим напрямом обмеження насильства через кодекс (поєдинки, перемир'я, обміни тілами, правила бою). Це спосіб не завершити війну, а не дозволити їй стати безмежною. Жіноча дипломатія має також дієвий інструментарій - шлюбні союзи, материнські стратегії, моральний авторитет, робота з пам'яттю та символічним примиренням. Її сила – у здатності зв'язувати те, що чоловічий порядок часто тільки розтинає.

У грецькому психокосмі мир не отримує значення «нуля конфлікту» або «нульової війни», навпаки, мир - це вдало організований конфлікт. Війна проявляється не як насильство (воно тут безумовно є), а радикальний спосіб перезібрати легітимність, коли дипломатія вже не спрацьовує.

Третя вісь цього конфлікту – це топологія і темпоральність. Грецький поліс мислить конфлікт просторово як політичну пам'ять. Місто тут не є фоном чи середовищем, це є простір як інструмент. Акрополь, агора, святилища, некрополі, процесійні маршрути – це топологія, що розводить конфлікт по «кишенях» або «складенках», не даючи йому зійтися в єдиному руйнівному центрі. Так, сакральні вершини утримують легітимність і «високий» порядок, публічні площі утримують суперечку як політичний діалог, межі й брами є місцями переключення між війною і миром, дороги і маршрути задають сценарії мобілізації та повернення. Це й є місто як технологія миру і війни, це не є декорацією, це є системою каналів, якими тече напруга.

Цей вимір фіксує, де живе конфлікт. Поліс мислить війну і мир топологічно через Акрополь, агору, межі, брами, дороги, святилища, некрополі, процесії. Місто є не тлом, а машиною розведення напруги. У топології поліса закладено механізм - сакральне утримує легітимність, публічне дає форму суперечці, маршрути організують мобілізацію й повернення, межі задають пороги між війною й миром.

Топологія і темпоральність у грецькому психокосмі нерозривні - мир – це не тільки угода, а нова карта рухів, нова організація центрів і периферій. Війна ж є руйнуванням старої карти – маршрути змінюються, межі стираються, центри падають, периферії стають фронтиром.

Час виступає через динаміку середовища і відносин в конфлікті, тому темпоральність на полісному рівні має два виміри. Першим є внутрішній

(поколінський), в ньому конфлікт існує як незавершена справа батьків, як борг, який треба «закрити». Тут час працює як тиск - кожне покоління прискорює конфлікт, бо не хоче жити в тіні поразки. Другим є зовнішній (вигнання–міграція–повернення), це той конфлікт, що рве людину або групу з дому і змушує освоювати чужий простір. Вигнання є радикальною політичною технологією, остракізм вважався страшним покаранням. Вигнання прибирає таким чином опонента, що ламає його топологію ідентичності. Міграція в «чужий дім» – це випробування здатності інтегруватися. Повернення – найскладніший акт, бо повертається не той, хто пішов, а повертається суб'єкт, який набув іншого досвіду, а отже – провокує новий конфлікт уже всередині дому.

У цьому смислі Одіссеєва логіка – не сюжет, а матриця - час і простір здатні перетворити навіть перемогу на поразку, якщо шлях назад не має форми. Існує час пам'яті і часу забуття - поліси існують між необхідністю пам'ятати (щоб не повторювати) і спокусою забути (щоб вижити). Мир завжди має темпоральну ціну - або надмір пам'яті, або її ризикована втрата.

Ця вісь пояснює, чому античний конфлікт не завершується «після перемоги», перемога змінює тільки фазу часу, але не знімає його напруги.

Все це доводить, що четверта вісь «інтеграція у своєму домі - інтеграція у приймаючому світі - створення нового світу» виступає як терапія ідентичності після конфлікту.

Перший сценарій – інтеграція у своєму домі – означає, що поліс здатен перетравити конфлікт і повернутися до відновленого порядку. Тут ключовими є механізми - амністія, ритуальне очищення та примирення, перерозподіл влади, відновлення легітимності. Але інтеграція не означає забуття, пам'ять є частиною стабільності. Мир без пам'яті в грецькому психокосмі виглядав би як підготовка до нового вибуху.

Другий сценарій – інтеграція у приймаючому світі – є складнішим, суб'єкт стає частиною іншого поліса, іншої норми, іншого порядку. Тут конфлікт зміщується з політичної площини в культурну - ким ти є в чужому домі? Яка частина твоєї ідентичності є переносною, а яка – ні? Це матриця «Іншого», що перегукується з амазономахійним мотивом - приймаючий світ або інтегрує, або відторгає.

Третій сценарій – створення нового світу – виникає тоді, коли конфлікт не може бути інтегрований ні в старому домі, ні в приймаючому. Тут конфлікт стає трансформаційним - він породжує заснування нового порядку, нового поліса, нової топології життя. Це найрідкісніший і найрадикальніший результат - перемога означає не «заволодіти», а побудувати краще.

Цей вимір відповідає на питання, що стається після конфлікту. Грецький психокосм бачить три базові сценарії: 1) Інтеграція у власному домі – відновлення порядку з пам'яттю, де мир є результатом процедур, ритуалів і перерозподілу легітимності. 2) Інтеграція в приймаючому світі – життя в чужому домі, де суб'єкт та спільнота вчиться бути «своїм-іншим», не втрачаючи ядра ідентичності. 3) Створення нового світу – найрадикальніша відповідь, коли старі топології й часові режими більше не працюють. Тут перемога означає не тріумф,

а проєктування нового порядку, нової міри, нових кордонів і нових форм співжиття.

Ця вісь є ключем до розуміння перемоги як стратегічного явища: перемога – це не «виграти бій», а зробити світ придатним для життя після конфлікту.

Діомедівський горизонт проявляється як перемога-топологія нового світу. Вона не є тріумфом в одну мить, вона є проєктом, у якому війна перетворюється на архітектуру миру.

Реальний полісний конфлікт у грецькому психокосмі виникає і розвивається як перетин соціальної боротьби за легітимність (вісь 1) і (вісь2), просторово-часової організації пам'яті, вигнання і повернення (вісь 3), цивілізаційного результату у вигляді інтеграції або нового світу (вісь 4).

Найважливіший практичний висновок цієї моделі звучить суворо - неможливо «вирішити» конфлікт, не визначивши, на якій осі він зараз є вирішальним. Конфлікт влади не лікується тільки ритуалом. Конфлікт вигнання не знімається тільки законом. Конфлікт нового світу не завершується тільки перемогою в битві.

Грецький поліс живе не мрією про безконфліктність, а мистецтвом керувати переходами - між війною і миром, між домом і чужим домом, між старим порядком і новою топологією світу.

Міждержавний рівень визначає конфлікти з Іншим як систему меж, ескалацій і інтеграцій. Він у грецькому психокосмі є особливою формою напруги, у якій поліс стикається не з ворогом, а з Іншим як альтернативним способом буття. На цьому рівні війна перестає бути продовженням внутрішньополісної боротьби й набуває екзистенційного виміру - через Іншого спільнота перевіряє власні межі, ідентичність і здатність до тривалого існування. Міждержавні конфлікти кодуються міфологічно – як Амазономахія і Кентавромахія, – бо лише міф дозволяє утримати одночасно зовнішню і внутрішню логіку цього зіткнення.

На відміну від внутрішніх конфліктів, в яких можливе повернення до спільного порядку, міждержавний рівень завжди містить ризик онтологічного розриву - Інший може бути знищений, асимільований або визнаний рівним, або перемогти (що екзістенційно не визнається). У цьому смислі грецький світ не знає нейтральної зовнішньої політики – кожен контакт із чужим несе потенціал трансформації.

Першу вісь міждержавного конфлікту можна описати як ескалаційно-інтегративну. Вона фіксує не події, а способи мислення Іншого, які послідовно змінюють характер взаємодії.

На крайньому полюсі цієї осі перебуває геноцид – масове насильство, як радикальне заперечення права Іншого на існування. У грецькому психокосмі це крайній і небезпечний стан, коли Інший мислиться як несумісний із самим космосом поліса. Такий режим не залишає простору ні для договору, ні для пам'яті, ні для майбутнього - він руйнує не Іншого, а того, хто його здійснює, бо стирає межу між законом і насильством.

Наступним рівнем є війна – форма визнання Іншого як суб'єкта, але лише у статусі ворога. Тут Інший існує для того, щоб бути переможеним. Війна вже передбачає правила, межі, дипломатію, але все ще тримається на логіці протистояння та вбивства.

Далі виникає інтеграція через договір або союз. У цій точці Інший визнається партнером, з яким можливі спільні інтереси. Союз не ліквідовує відмінність, але переводить конфлікт у форму взаємної вигоди і обмеженого довір'я.

Ще глибшим рівнем є шлюбно-поколінський союз, в якому інтеграція відбувається через народження спільних дітей. Тут конфлікт переноситься з простору війни у простір часу - майбутнє покоління стає гарантом миру. Цей механізм дозволяє грецькому світу мислити мир не як паузу, а як довготривалий процес споріднення.

Завершальним полюсом є мир – не як відсутність напруги, а як стан, у якому Інший більше не сприймається як загроза існуванню поліса. Мир означає стабілізовану різницю.

Паралельно з ескалаційною логікою діє вісь ставлення до Іншого – афективно-когнітивний вимір, що визначає емоційно-пізнавальний режим взаємодії з чужим. На її початку стоїть агресія до Іншого – форма проєкції страху, у якій чужий редукується до загрози. Далі йде недовіра, коли Інший визнається, але не приймається. Це стан холодного спостереження, у якому контакт можливий, але крихкий. Наступним рівнем є обережність до знайомого, як досвід взаємодії вже є, але ще не перетворився на довіру. Тут виникають тимчасові союзи, пробні договори, взаємні перевірки. Вищим рівнем стає союз і побратимство – між родами, полісами, спільнотами зі спільним минулим. Спільні війни, спільні жертви і пам'ять формують горизонт солідарності, у якому Інший починає мислитися як серед інших «свій» або «свій-інший». Нарешті, шлюбно-сімейна інтеграція ліквідує саму категорію чужості: один рід – одна сім'я. Тут різниця не зникає, але вбудовується у структуру спорідненості.

У цій багатовісній системі Амазономахія і Кентавромахія виконують роль інтелектуальних моделей як матриці міждержавних конфліктів. Амазономахія репрезентує конфлікт альтернативних соціальних і владних моделей. Амазонки – це образ політичної і гендерної інакшості, що загрожує не силою, а самим фактом свого існування. Тут можливі всі сценарії осі ескалації - від знищення до часткової інтеграції через союз і шлюб. Амазонки залишаються у пам'яті навіть після поразки, бо символізують інший можливий світ. Кентавромахія уособлює конфлікт із тілесною, інстинктивною стихією. Кентавр – не інший поліс, а інша антропологія. Повна асиміляція тут неможлива, але й тотальне знищення є саморуйнівним. Єдиний вихід – сублімація, як вбудування інстинкту в культуру, ритуал, мистецтво.

Обґрунтування грецької моделі міждержавного конфлікту зводиться до одного принципу, міра і межа є активними технологіям, є ключовою стратегією міждержавного миру. Межа не означає ізоляцію, вона означає керований перехід між агресією, союзом і спорідненістю. Міра визначає якісну поміркованість,

розумність і мудрість у прийнятті рішень. Через межі і міру поліс здатен стримувати геноцидні імпульси, обмежувати війну, інституціоналізувати союзи і переводити конфлікт у поколінський мир.

Міждержавний конфлікт у грецькому психокосмі постає як багатовісний процес, у якому поєднуються: логіка ескалації й інтеграції (від геноциду до миру), афективно-когнітивне ставлення до Іншого (від агресії до спорідненості), міфологічні матриці осмислення різниці (Амазономахія і Кентавромахія).

Справжня перемога на цьому рівні полягає не в знищенні Іншого, а в здатності жити з різницею, у багатоманітності, не втрачаючи власної форми і ідентичності. Міждержавний конфлікт стає для поліса випробуванням сили і школою політичної зрілості та довготривалого миру.

Вищий рівень – холістичний, це цілісний грецький психокосм війни і миру як багатовісна темпорально-топологічна система Грецьке мислення війни і миру принципово не зводить конфлікт до аномалії. Навпаки, конфлікт розуміється як структурна умова космосу, поліса і психіки, а війна й мир – як процеси, що розгортаються одночасно на кількох рівнях реальності. А античний психокосм не обіцяє «кінця війни» і не романтизує «кінця конфліктів» з лозунгом «ніколи знову», він шукає міру – здатність світового порядку витримувати напругу, не розпадаючись і не кам'яніючи.

Ця міра виникає не як моральна порада, а як архітектура взаємопов'язаних осей, кожна з яких фіксує окремий вимір конфлікту. Лише їхній перетин формує цілісну модель грецького психокосму війни і миру.

Цей вимір – космічний – показує, що війна і мир не є винаходами людей. Вони вписані в саму структуру буття. Титаномахія є конфліктом поколінь і народженням Закону - перетворення сили на міру, розподіл і відповідальність в космосі, в онтології. Гігантомахія є конфліктом структури з хтонічною Тінню - підйом несвідомого, яке не можна просто знищити без втрати життєвої енергії.

Космічна логіка принципова - космос виникає не там, де конфлікт стертий, а там, де він обмежений, інтегрований і перетворений на порядок. Космічний конфлікт є «онтологічною пам'яттю», що змінює форми на рівнях героя, поліса і держави, але не зникає.

Це комплекс, усі перелічені осі «прошиває» головна процесуальна вісь: війна і мир як багаторівневий процес буття, який розгортається:

По-перше, метафізично як засвоєння принципу міри в космосі, який сам є безмежністю сили та порядок міри. По-друге, екзистенційно, як міри існування як досвід вибору між життям (та смертю) і смислом, між честю (та її втратою) й виживанням. По-третє, трансцендентно - як вихід за межі Я (особи, спільноти, полісу, держави), як жертва заради цілого, сакральна легітимація. По-четверте, трансформаційно - як зміна форми світу, демонтаж старих структур і проектування нових. По-п'яте, трансгенераційно - як спадщина пам'яті, травми, терапії, технологій їх обмежень.

І тут принципово важливо додати ще два компоненти, по-шосте, темпоральний (у найширшому смислі) – як здатність війни й миру бути формами часу - війна прискорює, руйнує послідовність, розриває тяглість; мир

уповільнює, відновлює ритми, повертає повторюваність і можливість планування. Топологія – формує простори і канали напруги і її зняття, як єдність різноманітних просторів на одній території, що формують різні середовища особистості, полісу, держави, космосу. Топологічний рівень визначає війну і мир як зміна маршрутів, меж, центрів і периферій. Мир – це нова карта; війна – руйнування старої карти й насильницька зміна траєкторій життя.

Окрім явних осей, грецький психокосм містить фундаментальні імпліцитні рівні, що роблять війну і мир тотальними процесами. Це епістемічний рівень - війна і мир як режими пізнання (міф та логос, афект та розум). Війна радикалізує міф і підсилює афект, мир відкриває простір для логосу, але не усуває міф як носій смислу. Ритуальний рівень відображає війну і мир як цикли очищення, жертви, відновлення. Ритуал переводить насильство у символічний порядок, не дозволяючи йому зруйнувати космос поліса, часто ритуал є ілюзією безпеки. Тілесний рівень демонструє те, що війна і мир є режимами мобілізації і відновлення. Тіло пам’ятає війну довше за угоди, тому «тілесний мир» завжди запізнюється і вимагає окремих практик повернення.

Грецький психокосм війни і миру постає як багатовісна темпорально-топологічна система, де конфлікт є структурною умовою буття, а війна й мир – багаторівневими процесами, що охоплюють метафізику, екзистенцію, трансценденцію, трансформацію, трансгенераційну пам’ять, темпоральність і топологічність, і приховані режими пізнання, ритуалу, тілесності.

Жодна вісь не працює автономно. Конфлікт влади неможливо «вилікувати» лише законом без пам’яті й часу; конфлікт з Іншим не знімається лише перемогою без меж співіснування; космічна Тінь не долається лише знищенням без інтеграції. Грецька модель не пропонує утопії миру. Вона пропонує міру – мистецтво обмежувати, інтегрувати й перетворювати напругу на форму життя, здатну витримувати себе в часі.

Цікавим дослідженням для нас стало дослідження понятійного ядра, в яке входять смисли стратегії, метісу, техне, тактики

Стратегія (στρατηγία) виступає як форма міри в часі та просторі. У грецькій логіці стратегія – це не «план» і не «ресурсна оптимізація». Це організація конфлікту в часі (коли діяти, коли чекати, коли перевести фазу) та в просторі (в якому просторі поставити межу, створити коридор, відкрити союз). Стратегія мислиться як міра (μέτρον) - здатність утримати різноспрямовані сили так, щоб вони не розірвали ні героя, ні поліс, ні космос. Афіна уособлює стратегічну міру, яка є не «слабкістю», а дисципліною можливого. Стратегічний критерій успіху означає, що конфлікт не зникає, але стає керованим і продуктивним (переходить у право, інститути, пам’ять, майбутнє).

Метіс (μῆτις) маніфестує інтелект непрямої дії. В цьому питанні ми прихильники ідей Сера Безіла Генрі Ліддел Гарта і его «стратегії непрямих дій».

Метіс – це хитрість розуму, здатність діяти непрямо, через обхід, дзеркало, пастку, символ, інструмент, інтервал. Метіс працює там, де прямий удар небезпечний або безплідний - Медуза не долається прямим поглядом, Сирени не

мають «перемоги над спокусою», а мають конструкцію стримування, лабіринт не «пробивається», а структурується орієнтацією.

Метіс-ефект полягає в тому, що відбувається перетворення смертельної загрози на керований об'єкт (через опосередкування).

Техне (τέχνη) є майстерністю інституціоналізації. Техне Афіни – це ремесло, а також це технологія відтворюваного порядку як правила, процедури, інструменти, ритуали, інститути, економіка, мистецтво, пам'ять. Якщо метіс рятує «в моменті», то техне робить так, щоб перемога працювала після перемоги.

Техне-критерій визначає, що рішення можна повторити, навчити інших, вбудувати в поліс.

Тактика відбиває як мистецтво локального маневру. Тактика – це оперативний вибір у конкретному епізоді, як зв'язати себе до щогли, як розставити сторожу, як обрати шлях між Сціллою й Харибдою. Вона належить до «тут-і-тепер». Її ризик – перемогти локально й програти структурно (тактичний успіх без стратегічної міри веде до гібрису). Тактичний критерій доводить, що потрібно мінімізувати втрати і зберегти ресурс для наступної фази.

Не менш важливими для міфічного психокосму є «чарівні дари» Афіни.

«Чарівні» сакральні засоби Афіни репрезентують інструменти стратегії. Афіна ніколи не «замінює» дію героя дивом. Її чарівні засоби не скасовують конфлікт, а змінюють його форму, переводячи небезпеку з рівня прямого знищення на рівень керованої напруги. Кожен дар Афіни є інструментом переходу: від афекту до міри, від хаосу до структури, від смертельного ризику до стратегічної гри.

Шолом Аіда, який передається Персею, в стратегії Афіни позначає невидимість як стратегічну дистанцію. Шолом, що дарує невидимість (зокрема Персею), не означає втечу чи боягузтво. У психокосмі Афіни невидимість є правом на паузу, можливістю вийти з поля прямої агресії. Шолом був викуваний Циклопами як подарунок Аїду, володарю Підземного світу, на знак подяки за звільнення їх Зевсом та його братами з Тартару. Аїд використовував цей шолом під час війни з Титанами (Титаномахії), щоб проникати в їхні ряди непоміченим і сіяти хаос, що допомогло Олімпійцям здобути перемогу. Персей не володів шоломом постійно, він отримав його у тимчасове користування від бога Гермеса або богині Афіни, щоб виконати завдання – вбити Горгону Медузу. Шолом дозволив Персею підкрастися до сплячих горгон непоміченим і втекти від двох безсмертних сестер Медузи (Стхено і Евріали) після того, як він відрубав Медузі голову.

Після завершення свого героїчного завдання та порятунку Андромеди Персей, як і з іншими божественними дарами, повернув шолом Аїду. Шолом залишався і залишається постійним атрибутом Аїда, символізуючи його панування над прихованим і невидимим царством мертвих. Його також позичали інші боги, наприклад, Афіна під час Троянської війни, позичав Гермес. Шолом Аїда був критично важливим інструментом для перемоги Персея, але він не залишився у героя назавжди, а повернувся до свого законного власника в Підземний світ.

Стратегічний смисл невидимістю є здатністю не бути втягнутим у чужий сценарій конфлікту. Психологічний еквівалент проявляється як тимчасове зняття Персони, збереження Самості від перевантаження. Запобіжником є те, що невидимість не може бути постійною – герой має повернутися у видимий простір відповідальності.

Дзеркальний щит – у світ Афіни – це інструмент опосередкованого бачення. Щит Персея, в якому відбивається Медуза, є одним з найглибших інструментів метіса. Щит не був особистою власністю Персея - його позичила йому богиня мудрості та військової стратегії Афіна. Вона дала герою свій відполірований до дзеркального блиску бронзовий щит, який пізніше стали називати егідою, для того, щоб він міг безпечно битися з Медузою. Головна особливість щита полягала в його здатності ідеально відбивати зображення. Це дозволило Персею дивитися на Медузу через її відображення, уникаючи її прямого погляду, який перетворював усе живе на камінь.

Завдяки цій хитрості та допомозі інших божественних предметів (крилатих сандалій Гермеса, шолома-невидимки Аїда та вигнутого меча), Персей зміг підібратися до сплячої Медузи та відтяти їй голову. Після успішного завершення завдання Персей повернув щит Афіні. Богиня прикріпила голову Медузи до центру свого щита, і він став одним із найстрашніших предметів у всій міфології, зберігаючи свою здатність перетворювати ворогів на камінь.

Отже, цей щит був і зброєю, і інструментом божественної мудрості та стратегії, що зробив можливим перемогу над невразливим чудовиськом.

Він уможливлює погляд без прямого контакту. Стратегічний смисл грандіозний, оскільки жах долається не силою, а структурою сприйняття. Епістемічна функція цього стратегічного інструменту - перехід від афекту до символу, від паралічу до знання. Психотерапевтичним еквівалентом є робота з травмою через образ, мову, ритуал, а не через повторну травматизацію.

Спис Афіни розглядається як спрямована, а не розряджена сила. Спис Афіни відрізняється від стихійної зброї Посейдона. Це вектор, а не вибух. Спис Афіни – це один із її основних атрибутів, який символізує її роль як богині стратегії, тактики та мудрості. Спис у руках Афіни уособлює хоробрість, військову майстерність і, що найважливіше, використання інтелекту та стратегії як ключа до перемоги в битві. Вона використовувала свою зброю виключно заради справедливої справи та для захисту героїв і міст, зокрема Афін. Афіна з'явилася на світ із голови Зевса вже повністю дорослою і в бойовому обладунку, включаючи свій спис. Під час змагання за право бути покровителем міста Афіни, Посейдон вдарив своїм тризубцем, а Афіна встромила свій спис у землю, і з цього місця виросло перше оливкове дерево. Це символізувало її дар місту – мир і процвітання, на відміну від солоного джерела Посейдона. Афіна використовувала свій спис для поранення гігантів і перемоги над чудовиськами.

Стратегічний смисл в тому, що сила має напрям, мету і межу. Політичний еквівалент в тому, що насильство легітимне тоді, коли воно вписане в право і захист порядку. Запобіжником є те що у світі Афіни спис не має ставати символом панування - він – інструмент міри. Ми маємо пригадати і інші частини

обладунку і символіки Афіни. Шолом Афіни є також символ війни та стратегії. Афіна є богинею справедливої війни, військової стратегії та тактики. Її шолом уособлює цю войовничу іпостась, постійну готовність до захисту та перемоги через розум. На багатьох зображеннях і монетах Афіна носить шолом коринфського типу, часто прикрашений високим гребнем. В античному мистецтві шолом часто зображували піднятим над чолом або зміщеним на потилицю, щоб було видно обличчя богині. Це дозволяло легко відрізнити її від інших богинь, таких як Гера чи Афродіта, і підкреслювало її мудрість та інтелект, які не ховаються за обладунками.

Супутницею і звірячим архетипом Афіни є сова, символ мудрості та знання. :Сова (маленька сова, Athene noctua) є священною твариною Афіни і у західній культурі стала універсальним символом мудрості, знання, ерудиції, проникливості. Здатність сови бачити та чути в темряві символізувала проникливість богині, її вміння бачити приховані істини та передбачати події, які є невидимими для інших. Через цей зв'язок із богинею сова стала важливим символом міста Афіни і навіть карбувалася на стародавніх афінських монетах, що підсилювало асоціацію міста з мудрістю та знаннями.

Нитка Аріадни (за посередництвом Афіни) позначає орієнтацію в лабіринті. Хоч нитку формально дарує Аріадна, у структурі психокосму це афінівський дар орієнтації. Нитка є символом не тільки порятунку, але й жіночої інтуїції та кмітливості. Аріадна знала лабіринт краще за будь-кого іншого, і її рішення дати нитку було актом стратегічного мислення, що забезпечило вихід із, здавалося б, безвихідної ситуації. Нитка Аріадни у психології використовується як метафора для процесу пошуку рішення складної внутрішньої проблеми або методу самопізнання, який допомагає «розплутати» власну свідомість. У науці «Ниткою Аріадни» можуть називати відкриття або метод, який дозволяє вченим або інженерам розв'язувати надскладні завдання, знаходячи шлях через великий обсяг даних.

Нитка – не зброя, а технологія повернення. Її стратегічний смисл полягає в тому, що будь-який вхід у хаос має включати шлях виходу. Її онтологічна функція є втому, що хаос визнається, але не обожнюється. Запобіжником у цьому інструменті є те, що орієнтація не замінює рішення – герой сам проходить шлях.

Егіда Афіни має символічний смисл - це жах як контрольований ресурс. У міфологічному значенні егіда – це різновид щита або накидки та панцира, що має магічні властивості. Егіда маж суттєві відмінності від звичайного щита. Оскільки має божественне походження, оскільки зроблена богом Гефестом та має частину міфічної істоти голова Медузи Горгони, яку Афіна прикріпила до центру. Магічна сила Егіди в тому, що вона мала здатність наводити жах на ворогів, викликати бурі, грім і блискавку, а також забезпечувати абсолютний захист своєму власнику (Зевсу або Афіні). Вона виступала як потужний символ влади, заступництва та непереможності.

Отже, егіда – це надприродний, божественний щит, який слугував не тільки для фізичного захисту, але й для психологічного та містичного впливу в давньогрецькій міфології. Егіда є архетипічним символом захисту, заступництва

та божественної сили. Вона має символіку влади та захисту, уособлює непереможну силу богів, яка забезпечує захист тим, хто перебуває під її «егідою» (під патронатом). Це відображає уявлення стародавніх греків про необхідність божественного втручання та підтримки у військових конфліктах чи важливих справах. В «Іліаді» Гомера Афіна використовує егіду як елемент військової доблесті, що надихає грецьких героїв і деморалізує ворогів. Це можна розглядати як метафору психологічного впливу символів влади та захисту на моральний дух військ.

У сучасному значенні вислів «під егідою» означає перебувати під керівництвом, патронажем або під надійним захистом. Це демонструє, як міфологічні образи трансформувалися в стійкі фразеологізми, що використовуються і сьогодні.

Те, що Егіда Афіни, прикрашена головою Медузи, є парадоксальним засобом - жах інтегровано в порядок. Її стратегічний смисл в тому, що те, що паралізувало, тепер захищає. Психологічний смисл в тому, що тут інтегрована Тінь стає ресурсом Самості. Політичний аспект відображає те, що пам’ять про війну захищає мир, якщо вона структурована.

Важливим чарівним подарунком для Телемаха стає менторство і метаморфоза в ментора Афіни як голос внутрішнього Закону. Афіна часто діє через перевтілення, але Ментор у «Одіссеї» має особливе значення. Це не обман, а педагогічна стратегія. Вона формує внутрішню міру, як «внутрішній Закон», як етичний або моральний кодекс людини, її совість, внутрішні принципи та усвідомлення того, що є правильним, незалежно від зовнішніх правил. Це також є метафорою для раціонального, мудрого внутрішнього голосу, який керує вчинками. Стратегічний смисл менторства і глибокої трансформації полягає в тому, що справжня перемога – інтеріоризація провідника і формування внутрішнього стратегічного Я. Разом з тим, учень має перевершити форму Наставника, а не застрягти в ній.

Олива Афіни відображає магію тривалості. Олива – найменш «героїчний», але найглибший дар Афіни. За покровительство над містом Афіна подарувала людям перше оливкове дерево. Люди визнали цей дар більш цінним, ніж солоне джерело Посейдона, оскільки олива давала їжу, олію для приготування їжі, освітлення, медицину та торгівлю. Оливкова гілка здавна є міжнародним символом миру та переможців в змаганнях, як окультуреної агресії. Оливкові дерева живуть століттями і є дуже стійкими, що символізує довголіття та стійкість. Її стратегічний смисл в тому, що перемога повинна жити в економіці, ремеслах, праві, пам’яті. Її темпоральна функція в тому, що олива працює повільно, але довго – як справжній мир. Запобіжником є усвідомлення того, що не потрібно знецінювати повільні процеси на користь миттєвого тріумфу.

Таблиця 4.1 – Чарівні (сакральні) засоби Афіни як стратегічні інструменти керування конфліктом

Чарівний засіб Афіни	**Архетипна функція**	**Тип конфлікту / бар'єру**	**Рівень дії (психокосм)**	**Стратегічний механізм (метіс / техне / тактика)**	**Результат (Перемога як процес)**	**Ризики і запобіжники**
Шолом невидимості (κράνος)	Дистанція, пауза, вихід з прямого зіткнення	Афективна ескалація, нав'язаний сценарій конфлікту	Психіка героя / міжособистісний / тактичний	Метіс: непряма дія, уникнення захоплення афектом	Збереження суб'єктності, контроль часу входу в конфлікт	Ризик втечі від відповідальності – повернення у видимий простір рішення
Дзеркальний щит (ἀσπίς)	Опосередковане бачення	Травма, жах, параліч (Медуза)	Психіка / епістемічний рівень	Метіс: образ – символ – знання	Інтеграція травми без ретравматизації	Ризик холодної дисоціації – збереження зв'язку з тілом і сенсом
Спис Афіни	Спрямована сила	Хаотичне насильство, гібрис	Війна / поліс / право	Тактика + стратегія: вектор замість вибуху	Легітимоване застосування сили	Ризик мілітаризації норми – підпорядкування праву
Нитка Аріадни (афінівська логіка)	Орієнтація і повернення	Хаос несвідомого, лабіринт	Психіка / ініціація	Метіс + техне: карта, маршрут	Контроль входу і виходу з небезпечних зон	Ризик залежності від інструмента – розвиток внутрішньої карти
Егіда (αἰγίς) з головою Медузи	Інтегрована Тінь	Колективний жах, пам'ять війни	Поліс / космос / символічний	Техне: інституціоналізація страху	Жах стає захистом, а не руйнацією	Ризик сакралізації страху – ритуальне обмеження
Метаморфози Афіни (Ментор)	Педагогічна непрямість	Незрілість суб'єкта (Телемах)	Темпоральний / поколінський	Метіс: навчання через приклад і роль	Інтеріоризація стратегічного Я	Ризик залежності від Наставника – автономізація учня
Олива Афіни	Тривалість, відтворюваність	Конфлікт Афіна–Посейдон	Поліс / цивілізація / час	Техне: інститути, ремесла, право	Мир як повільний, але стійкий процес	Ризик знецінення повільних форм –

		(економіка vs стихія)				стратегічна терплячість
Рада і збори (афінівський логос)	Колективне мислення	Полісні конфлікти влади	Поліс / політичний	Техне: процедура, дебат, закон	Переклад конфлікту в мову і рішення	Ризик демагогії – правила і межі дискурсу
Ритуал поховання і пам’яті	Перехід від помсти до права	Травма війни, загибель	Поліс / трансгенераційний	Техне: ритуал, пам’ять	Формування «спільного ми»	Ризик культу помсти – етика завершення
Шлюбно-поколінський союз	Перенесення миру в майбутнє	Міждержавні конфлікти з Іншим	Міждержавний / темпоральний	Стратегія: інтеграція через покоління	Мир як спадщина, а не	



Чарівні засоби Афіни – це не дива, а матеріалізована символічна стратегія. Вони навчають героя головному принципу грецького психокосму: «конфлікт не усувається, а оформлюється», «жах не знищується, а інтегрується»; «сила не розряджається, а спрямовується»; «перемога не завершується, а триває». Афіна є архетипом не війни, а керованої можливості миру, який витримує час, Іншого і власну Тінь. ЇЇ стратегія виступає як система керованих переходів від зіткнення до цивілізації.

У грецькому психокосмі стратегія не є окремою технікою дії і не зводиться до військового мистецтва. Вона постає як система переходів, у якій конфлікт не усувається, а переводиться з одного рівня буття на інший, зберігаючи енергію, але змінює форму і конфігурацію напруження. У такій логіці Афіна поєднує стратегію (міру і фазовість), метіс (непряму інтелектуальну дію), техне (інституціоналізацію) і тактику (локальний маневр), матеріалізуючи їх у своїх сакральних засобах.

Кожен дар Афіни – це не диво, а інструмент переходу, що дозволяє герою не загинути в конфлікті, а винести з нього форму життя. Викликом для Героя на шляху є перехід від прямого зіткнення до опосередкування. Підсумуємо ці переходи.

Початковий стан конфлікту, часто-густо, це пряме зіткнення, у якому сила зустрічає силу, а суб'єкт ризикує бути знищеним або поглинутим афектом. Стратегія Афіни тут здійснює перший принциповий зсув - вона забороняє прямоту як головний спосіб дії. Метіс стає провідним інструментом цього переходу. Дзеркальний щит Персея, шолом невидимості, нитка орієнтації в лабіринті – усі ці засоби реалізують одну й ту саму логіку - не входити в контакт без посередника. Опосередкування створює дистанцію між суб'єктом і загрозою, де з'являється простір мислення, вибору і контролю. Як тут не пригадати роль ментора і медіатора в конфлікті – але на першому етапі, а не на етапі глухого куту.

Психологічно це означає перехід від імпульсивної реакції до рефлексії; стратегічно – від втягування в чужий сценарій до формування власної гри. Тактика тут лише обслуговує метіс, а стратегія визначає момент входу і виходу з конфлікту. Запобіжником є вимога повернення - опосередкування не повинно перетворюватися на втечу від відповідальності.

Другий перехід визначає спрямування процесу розв'язання конфлікту від афекту до структури. Цей перехід стосується афекту – гніву, страху, спокуси, жаги слави. У прямому режимі афект керує дією, руйнуючи суб'єкта і спільноту. Афіна не пригнічує афект, а структурує його. Тут вступає в дію поєднання метіса і техне. Прив'язування Одіссея до щогли, правила проходження небезпечних зон, дисципліна стримування руки Ахілла – це не моральні заборони, а технічні конструкції, які дозволяють афекту бути присутнім, але не домінувати. Афект зберігає енергію, але втрачає владу. Це тренування самодисципліни і стратегічного розуміння ситуації, її темпоральності та простору, того, коли

потрібно діяти без зволікань, а коли маємо пригальмувати, щоб залишити місце для розуму і стратегії.

Цей перехід є ключовим для індивідуації. Самість формується не через відсутність пристрастей, а через здатність утримувати їх у формі. Запобіжник тут очевидний - структура не повинна стати жорсткою оболонкою, інакше витіснений афект повернеться у вигляді Тіні.

Третім переходом Героя на шляху розв'язання конфлікту є трансформація від сили до права. У цьому стратегічному переході Герой має перевести конфлікт із площини сили у площину права. Сила у грецькому психокосмі не є злом, вона є небезпечною, коли не обмежена. Афіна трансформує силу, надаючи їй напрям, межу і легітимність.

Спис Афіни, на відміну від стихійної зброї Посейдона, є вектором - сила не вибухає, а спрямовується. Техне тут полягає в інституціоналізації – правилах, законах, процедурах, ритуалах. Перемога більше не належить тому, хто сильніший, а тому, хто здатен перекласти силу в норму. Завжди пригадую слова, які вперше почув від свого діда: «Не знаєш як діяти – роби по закону».

Політично це означає перехід від насильства до влади; психологічно – від імпульсу до відповідальності. Запобіжник цього етапу – небезпека мілітаризації або тоталітарізації права - закон не повинен ставати маскою для насильства.

Четвертим переходом для Героя є процес, що спрямований від перемоги-події до перемоги-процесу. Четвертий перехід руйнує героїчну ілюзію, ніби перемога є одноразовим актом. Афіна послідовно переводить перемогу в процес, який має тривалість, повторюваність і спадковість. Олива Афіни – центральний символ цього переходу. Вона росте повільно, потребує догляду, але забезпечує довготривале життя. Це метафора техне миру, як економіка, ремесла, право, пам'ять. Перемога перестає бути тріумфом і стає режимом відтворення порядку. Темпорально цей перехід означає, що стратегія мислить не «після бою», а «через покоління». Запобіжником є спокуса знецінити повільні форми на користь швидких результатів.

П'ятим переходом Героя на стратегічному шляху вирішення конфліктів є перехід від героїчного вчинку до цивілізаційної норми.

Фінальний перехід завершує афінівський алгоритм - те, що було винятковим героїчним актом, має стати загальною нормою життя. Стратегія досягає своєї найвищої форми. Афіна діє як Ментор, передаючи не конкретні прийоми, а здатність мислити стратегічно. Герой інтеріоризує провідника і сам стає носієм міри. Тактика і метіс відходять на другий план, а техне культури – школи, традиції, інститути – виходить на перший.

Цивілізація в грецькому сенсі – це не відсутність конфлікту, а універсалізація навичок його керування. Запобіжником є осмислення проти догматизації, норма має залишатися відкритою до нових форм конфлікту.

Стратегія Афіни є єдиною системою переходів, у якій пряме зіткнення замінюється опосередкуванням, афект – структурою, сила – правом, перемога-подія – перемогою-процесом, героїчний вчинок – цивілізаційною нормою.



Метіс забезпечує інтелект непрямої дії, тактика – локальну реалізацію, техне – тривалість і відтворюваність, а волшебні засоби Афіни матеріалізують ці принципи в символах, інструментах і інститутах.

У цьому полягає головний урок грецького психокосму - справжня перемога – це та, що здатна пережити свого героя і стати формою життя для інших.

Напрямом наших конфліктологічний студій психокосму давніх греків стало дослідження послідовності, алгоритму стратегії Героя під опікою Афіни ми визначили 10 кроків, у логіки кожного напряму кроку як мікромоделі, що включає (а) конфлікт і бар'єр, (б) процес подолання (метіс-техне -тактика-стратегія), (в) результат, (г) запобіжники.

В цьому смислі Стратегія Афіни має метіс, техне і алгоритм героя як форму керованої перемоги.

У грецькому психокосмі стратегія ніколи не зводиться до тактики перемоги або ефективності дії. Вона є формою онтологічної міри, що дозволяє силі не перетворитися на хаос, а конфлікту – не зруйнувати носія. Афіна в цьому смислі є не «богинею війни», а архетипом стратегічного розуму, який організує напругу, трансформує афект і переводить перемогу в тривку форму життя. Її стратегія поєднує метіс (інтелект непрямої дії), техне (технологію інституціоналізації) і тактику (локальний маневр), але завжди підпорядковує їх алгоритму міри.

Перший крок у афінській стратегії Героя – це «Виклик і полярність».

Початковий момент стратегії – усвідомлення полярності базового конфлікту Афіни і Посейдону. Це не конфлікт «розуму і сили», а конфлікт міри і стихії, стратегії і пориву. Герой входить у поле напруги, в якому інстинкт вимагає негайної розрядки, а норма – стримування. Психологічно це роздвоєність між афектом і відповідальністю, політично – це напруга між мобілізаційною енергією і стабільним порядком.

Стратегічний смисл цього кроку полягає в називанні і визнанні конфлікту – герой визнає, що стихія не є «ворогом», але безмежна сила є небезпечною. Афіна не заперечує Посейдона – вона обмежує його. Це перший бар'єр - без визнання полярності будь-яка дія скочується або в імпульсивне насильство, або в параліч.

Другим кроком в афінській стратегії є долання Порогів інстинкту.

Другий етап – серія локальних конфліктів, де інстинкт випробовується на міру. Суходільні подвиги Тесея є моделлю цього процесу, герой стикається з насильством, яке виправдовує себе «природним правом сильного». Тактична перемога тут можлива, але стратегічно важливим є інше – переведення сили в рамку симетричної справедливості.

На цьому етапі формується первинна техне - правило, що сила не має права бути свавільною. Інстинкт не знищується, а дисциплінується. Запобіжником виступає заборона на насолоду насильством - перемога не повинна стати джерелом гібрису.

Третій крок афінської стратегії Героя – це організація несвідомого.

Лабіринт Мінотавра є класичною метафорою неорганізованого несвідомого. Герой тут гине не від браку сили, а від втрати орієнтації. Афіна надає не меч, а нитку – інструмент метісу. Це принциповий зсув - бажання і страх більше не керують рухом, ними керує структура.

Логіка процесу полягає в переході від симптому (заблуканість, імпульсивність) до структури (карта, маршрут, повернення). Результатом є здатність входити в небезпечні зони психіки й повертатися без втрати ідентичності. Запобіжник – не плутати інструмент з метою - нитка як маршрут, працює лише в дисципліні.

Четвертий крок афінської стратегії Героя проявляє опрацювання травми.

Медуза Горгона уособлює травму, яка паралізує прямим поглядом. Стратегія Афіни тут радикально антигероїчна - це не прямий контакт, а опосередкування. Дзеркальний щит є символом рефлексивного мислення, в якому жах переводиться в образ, символ і знання.

Цей крок демонструє логіку метісу як переходу від афекту до структури. Травма перестає бути смертельною, коли між суб'єктом і об'єктом з'являється дистанція. Запобіжником є застереження від холодної дисоціації - опосередкування має інтегрувати досвід, а не витісняти його.

П'ятий крок Героя в стратегії Афіни - це афект-менеджмент.

Сирени, Скілла і Харібда, гнів Ахілла – це школа афектів. Афіна не вимагає «перемогти спокусу», вона навчає конструювати стримування - прив'язування до щогли, правила, обмеження доступу, відкладене рішення. Тут тактика є конкретною, але стратегія – у збереженні суб'єкта для тривалості.

Результатом є здатність жити з афектом, не стаючи його заручником. Запобіжником є напрям, що нагадує «не перетворити стримування на пригнічення», оскільки пригнічений афект повертається у формі руйнівної Тіні.

Шостий крок афінської стратегії для Героя побудова каналів сили, як конструктивного мислення.

Гераклівська надмірна сила і діомедівська дисципліна війни демонструють, що енергія без соціальної функції руйнує. Афіна навчає як формувати канали сили, що працює як очищення, захист, відновлення, а не як самоствердження. Як у Геракла – очищення авгієвих стайней.

Тут поєднуються метіс (економія насильства) і техне (дисципліна повторюваних дій). Запобіжником є постійна перевірка міри, оскільки каналізована сила завжди може зірватися в стихію.

Сьомий крок Героя – це трансляція у право і пам'ять. Ключовий стратегічний зсув – це переведення травми у право, ритуал і пам'ять. Поховання ворогів, медіація, спільні обряди – це техне миру. Конфлікт перестає жити як помста і починає існувати як інституціоналізований досвід.

Результатом є формування «спільного ми». Запобіжником виступає небезпека сакралізації помсти, оскільки пам'ять повинна захищати майбутнє, а не цементувати війну.



Восьмим кроком афінської стратегії Героя є культурна інтеграція Іншого.

Амазономахія у стратегії Афіни означає не знищення, а інтеграцію через межу. Інший визнається як відмінний, але не як такий, що «не має права бути». Найвищою формою цієї інтеграції є шлюбно-поколінський союз, де мир переноситься в майбутнє. Запобіжником є настанова не плутати інтеграцію з асиміляцією, межа має зберігати різницю.

Дев'ятим кроком Героя в стратегії Афіни є фіксація стратегічної норми.

Конфлікт Афіни і Посейдона завершується вибором оливи – символу економіки, ремесел, права. Це акт інституціоналізації стратегії. Перемога стає режимом, а не подією. Запобіжником має стати уникнення мертвого нормативізму - норма має залишатися гнучкою заради мудрості.

Десятим кроком є повернення і навчання наступного покоління. Завершення алгоритму – інтеріоризація Афіни як внутрішнього ментора. Герой стає здатним навчати інших. Стратегія перетворюється на культуру, передається поколінням і вбудовується в темпоральність поліса.

Стратегія Афіни є універсальним алгоритмом керованої перемоги: від інстинкту до міри, від афекту до структури, від сили до права, від конфлікту до пам'яті. Вона не усуває війну, але робить її підконтрольною часу, простору і спільноті. Проте Афіна є не богинею війни, а богинею можливості миру, який витримує себе в історії.

Афіна символізує архетип інтелекту, стратегічного планування та майстерності, а її зв'язок із богинею Перемоги (Нікою) підкреслює ідею, що справжній успіх досягається не на основі грубої сили, а завдяки розуму.

Афіна уособлює вищий, раціональний аспект людського розуму. Метіс означає «хитрий розум» або «практичну мудрість». Це той вид інтелекту, який дозволяє адаптуватися до мінливих ситуацій, планувати заздалегідь і перехитрити противника, що має перевагу в силі або є невразливим. Зевс проковтнув матір Афіни, богиню Метіс, побоюючись, що її дитина перевершить його і таким чином, Афіна народилася з його голови, ввібравши в себе цей хитрий і глибокий розум.

Техне означає «мистецтво», «ремесло» або «навичку». Афіна була покровителькою гончарства, ткацтва та інших ремесел. Це символізує ідею, що мудрість не є абстрактною, а втілюється в практичних навичках, творчості та здатності створювати корисні речі. І часто засвоєння мистецтва – це є шлях до Стратегії та Мудрості.

На відміну від Ареса, бога хаосу та кровопролиття, Афіна уособлює війну, що ведеться заради справедливості, захисту та з використанням інтелекту й дисципліни. Її вихованка Ніка, богиня перемоги, часто зображувалася як супутниця або навіть аспект Афіни. Присутність Ніки поруч із Афіною символізує віру стародавніх греків у те, що справжній тріумф є не випадковим, а досягається завдяки поєднанню інтелекту, навичок і сили.

У мистецтві Ніка часто зображується крилатою, що символізує швидкість перемоги. Її асоціація з Афіною (наприклад, у храмі Афіни Ніки на Афінському

акрополі) підкреслює, що стратегічне мислення та планування є ключем до успішного результату як у війні, так і в змаганнях. Ніка – це втілення динамічного результату – у застосування Афініних якостей, таких як мудрість і стратегія, що ведуть до перемоги. Афіна залишається архетипом розумного і раціонального підходу до життя, в якому продумані дії та майстерність призводять до неминучого тріумфу Героя, уособленого Нікою.

Саме тому герої Афіни – переможці і засновники міри порядку.



Глосарій

ГЛОСАРІЙ

А

Агон (ἀγών) – принцип змагальності як фундаментальний механізм грецької (і ширше – цивілізаційної) організації соціального світу, у якому конфлікт не просто «трапляється», а інституціоналізується у формі публічного випробування сили, честі, компетентності та права на визнання. Агон є культурною технологією переведення руйнівної ворожнечі в продуктивне суперництво: там, де агон діє, конфлікт набуває правил, арени, критеріїв оцінки та соціально прийнятних меж. У політичному вимірі агон структурно зближений з поняттям поліса: він створює умови, за яких суперечності можуть бути «прожиті» без розпаду спільноти, адже статус, репутація й влада здобуваються не тільки узаконеним насильством, а й визнаною процедурою. У психологічному вимірі агон корелює з принципом індивідуації, він є способом, у який суб'єкт зустрічається з опором, межами та власною Тінню, перетворюючи енергію напруги на форму майстерності й міри. Відтак агон – це не синонім агресії, а форма її дисциплінування, в якому енергія стає змаганням, змагання – критерієм доблесті, а доблесть – ресурсом легітимності.

Агора – центральний відкритий простір поліса, що виконує функцію ринку чи місця зібрання, і насамперед символічної арени публічності, де соціальна взаємодія переходить у політичну форму. Агора є топосом появи громадянина як суб'єкта слова і дії: тут здійснюється перехід від приватного існування до спільної справи, від біологічного життя до життя політичного (bios politikos). У структурі культурної антропології агора уособлює просторову інституалізацію агону –змагання думок, рішень і авторитетів тут набуває регламентованого характеру, що перетворює конфлікт на механізм творення спільного порядку.

Агресія – первинний енергетичний компонент конфлікту, що належить до базових потягів і водночас є матеріалом культурного формотворення. Агресія стає руйнівною, коли залишається «сліпою» і не вміщена у межі смислу, закону та відповідальності; натомість вона може бути конструктивно перетворена в соціально-легітимні форми дії – оборону, судження, працю, інституційну дисципліну. В академічній оптиці агресія є не «злом», а енергією, яка потребує символічного й правового опосередкування, щоб не провалювати суб'єкта і спільноту в нескінченне повторення насильства.

Акрополь – піднесений сакрально-політичний центр поліса, що втілює вертикальний вимір культури – спрямування до вищого сенсу, божественного порядку та трансцендентної легітимації людських установлень. Акрополь організує символічну ієрархію простору: якщо агора репрезентує горизонталь взаємодії, то акрополь – вісь смислового піднесення, що нагадує про залежність людського закону від вищої міри. У геополітичній метафориці акрополь є образом нормативного центру, без якого горизонтальні мережі втрачають орієнтир і розпадаються на множину несумірних інтересів.

Аніма – архетипічний принцип Еросу як здатності до зв'язку, співпереживання, інтуїтивного осягнення смислу та відчуття міри. Аніма є внутрішнім органом «живого розуміння», вона дозволяє суб'єкту знати і відчувати межу – те, що можна, і те, що руйнує. У стратегічному вимірі Аніма забезпечує контакт із реальністю людського: з уразливістю, довірою, стражданням і відновленням, тим самим зберігаючи здатність до довготривалого порядку.

Аніма (чотири рівні) – модель розвитку внутрішнього принципу зв'язку від елементарної природної залежності до мудрості інтеграції: Єва (біологічний рівень; зв'язок як виживання), Олена (естетичний рівень; зв'язок як краса, привабливість і образ), Марія (етико-духовний рівень; зв'язок як моральне служіння й відповідальність), Софія (інтегральний рівень; зв'язок як мудрість і провідництво до цілісності).

Анімус – архетипічний принцип Логосу як внутрішньої структури судження, нормативності та дії. Анімус формує здатність обґрунтовувати, тримати форму, вибудовувати порядок і нести відповідальність за наслідки. Патологізований Анімус проявляється як жорсткість, догматизм і холодний контроль; зрілий Анімус – як внутрішній закон, що вміє бути точним без насильства і сильним без гібрису.

Анімус (чотири рівні) – схема розвитку внутрішнього принципу дії від сили до смислу: Тарзан/Атлет (фізична сила як перша форма дієвості), Казанова/Людина дії (ініціатива, соціальний вплив і досягнення), Проповідник/Логос (влада слова, ідей, моральних норм), Гермес/Гід (символічне посередництво, здатність вести між рівнями смислу та інтегрувати суперечності).

Арістея – кульмінаційний акт героїчної доблесті, який виявляється як «пік» бойової майстерності та водночас як соціально визнаний знак винятковості. Арістея означає не хоробрість, а винесену у видимість і пам'ять суспільства «міру подвигу», що конвертується в честь, репутацію і право на символічний статус. Арістея є категорією, де індивідуальне зусилля стає частиною колективного порядку через визнання.

Арістея втрачена – ситуація, у якій героїчна кульмінація не переходить у тривкий результат і не народжує структурного наслідку – культурного, політичного або онтологічного. «Втрата» означає: подвиг лишається подією, що не вбудовується у систему пам'яті, інституції та простору, а тому не завершує конфлікт і не конституює нового порядку. Втрачена арістея є критерієм відмінності між ефектною перемогою і результативним заснуванням.

Арістос – «найкращий», тобто фігура винятковості, удостоєна нагороди та символічного піднесення. Арістос репрезентує парадокс соціальної величі: те, що надає авторитет і захоплення, водночас породжує дистанцію і ускладнює симетричну близькість, адже винятковість стає бар'єром для рівного зв'язку.

Аристократія – модель легітимації влади й статусу через походження, родовід і спадковий привілей. Вона інституалізує «право найкращих» як право крові, традиції та символічної переваги. На рівні політичної антропології аристократія

задає специфічний тип конфлікту - змагання за честь і ієрархію, де боротьба за владу невіддільна від боротьби за статус.

Архетип – первинна символічна матриця колективного досвіду, що організує повторювані структури поведінки, конфлікту й уявлення про порядок. Архетип діє як глибинна форма: він не зводиться до конкретного образу, але проявляється в образах, ритуалах, політичних моделях, міфах і психологічних сценаріях, задаючи їхню впізнавану закономірність. **Архетипи** – вроджені психічні структури або моделі досвіду, що становлять формотворчі схеми сприйняття, переживання і дії. Архетипи не є конкретними образами, а радше потенційними матрицями, які забезпечують спадкоємність людського досвіду, створюючи повторювані форми реагування на фундаментальні ситуації – народження, боротьбу, владу, втрату, смерть, відновлення. Як інстинкт значущі для тіла, так архетипи виступають значущими для психіки.

Б

Батько-закон – архетипічна формула легітимації порядку, де хаотична сила підпорядковується принципу норми, межі та структурної відповідальності. Батько-закон не означає «жорсткість»; він означає встановлення рамки, яка робить можливим співжиття, передбачуваність і довготривалість людського світу.

Біографічний підхід – спосіб аналізу, за яким соціальні та культурні процеси розкриваються через траєкторії особистих рішень, криз і трансформацій. Біографічний підхід працює як метод «переводу масштабу»: він показує, як внутрішні структури суб'єкта віддзеркалюються у структурах поліса, а суспільні конфлікти – у психологічних конфліктах.

В

Варварство – режим неінтегрованої стихії, де інстинкт не дисциплінований нормою, мірою та символічним опосередкуванням. Варварство в цій логіці не є етнічною характеристикою; це форма дії без внутрішнього закону, яка руйнує простір довіри, породжує надмір насильства і робить неможливою інституційну тривалість.

Війна – крайній спосіб розв'язання конфлікту, у якому насильство набуває статусу легітимованого засобу встановлення або захисту порядку. Війна є не тільки подією, а режимом: вона змінює етику, час, структуру зв'язків і форми пам'яті, перетворюючи спільноту на систему мобілізації та межової ставки.

Г

Геополітика – логіка взаємодії влади й простору, у якій територія виступає ресурсом і смисловим полем - місцем кордонів, ризиків, пам'яті, легітимації та ідентичності. Геополітика в архетипному ключі описує не тільки «боротьбу держав», а й культурну геометрію порядку - як простір стає людським і що робить його вразливим до конфлікту.

Генотропізм – несвідома тенденція людини обирати партнерів, соціальні ролі або життєві середовища, які резонують із її спадковими психічними структурами. Генотропізм пояснює повторюваність життєвих сценаріїв як результат внутрішньої спрямованості до знайомих форм досвіду.

Гібрис – принцип перевищення міри, коли успіх і перемога породжують самозвеличення, втрату критичної дистанції й руйнування внутрішньої рівноваги. Гібрис небезпечний тим, що маскується під «велич»: він робить суб'єкта нечутливим до меж реальності, до вартості наслідків і до етики довготривалості.

Гігантомахія – архетипічна війна «на землі», яка означає боротьбу за простір цивілізації, за межу між людським порядком і варварською стихією. Її смисл полягає у перемозі, як у стабілізації культурної домінанти, де порядок потребує не тільки влади, а й здатності інтегрувати тінь ґрунту, страх, інстинкт, без чого цивілізація лишається крихкою.

Гостинність (ксенія) – культурний механізм упорядкування контакту з Іншим, що створює горизонтальні мережі довіри і тим самим знижує ризики ескалації. Ксенія є формою «м'якої легітимації»: вона захищає спільноту не стінами, а репутаційним порядком, взаємними обов'язками та символічною дисципліною взаємності.

Д

Девальвація – механізм психологічного знецінення значущого об'єкта, цінності або досвіду як спосіб захистити Его від болю залежності, сорому або внутрішньої суперечності. Девальвація небезпечна тим, що руйнує реалістичний зв'язок зі світом - те, що потребує інтеграції й відповідальності, оголошується «нікчемним», а отже – не підлягає роботі смислу.

Дипломатія – техніка перекодування конфлікту у процедуру, вона переводить зіткнення сил у систему угод, гарантій, правил, ритуалів і символічних актів, які обмежують насильство і роблять взаємодію передбачуваною. Дипломатія є формою стратегічної міри: вона не заперечує конфлікт, а керує ним, щоб зберегти можливість спільного майбутнього.

Долеаналіз – напрям глибинної психології, що досліджує, як успадковані схильності та несвідомі потяги впливають на життєві вибори людини, формуючи повторювані сценарії поведінки, стосунків і професійної реалізації. Долеаналіз розглядає долю не як фатальність, а як структуру потенціалів, яка може бути усвідомлена і трансформована через відповідальне рішення.

Е

Его – центр свідомості, що організує досвід і забезпечує відчуття ідентичності, безперервності та здатності до орієнтації у світі. Его виконує функцію посередника між внутрішніми імпульсами і зовнішньою реальністю, намагаючись зберегти рівновагу між вимогами несвідомого, соціальними

нормами та особистими рішеннями. Воно не є тотожним цілісній особистості, а лише її функціональним ядром, яке може як сприяти інтеграції, так і чинити опір глибинним змінам.

Его-інфляція (Інфляція Его) – стан, у якому свідоме Я ототожнює себе з архетипічною силою або символічним змістом, що перевищує його реальні можливості, внаслідок чого виникає відчуття надмірної значущості, всемогутності або виняткової місії. Інфляція Его є психологічним ризиком будь-якого героїчного чи владного досвіду, оскільки руйнує відчуття міри й здатність до самокритики, перетворюючи символічний ресурс на джерело деструкції.

Екстраверсія – спрямованість психічної енергії до зовнішнього світу подій, контактів і діяльності; вона організує стиль взаємодії, спосіб ухвалення рішень і форму соціальної присутності. У типологічних моделях екстраверсія визначає, як суб'єкт «живиться» середовищем і як реагує на невизначеність.

Ерос – принцип зв'язку та життєвої причетності, що створює тканину довіри, співналаштованості й здатності до кооперації. Ерос є культурною енергією інтеграції: він дозволяє конфлікту не руйнувати, а перетворювати відмінність на взаємодоповнення.

Ж

Жах – колективний афект, який може або паралізувати спільноту, або бути перетвореним у символічний ресурс захисту. Жах, інтегрований у культурну форму, перестає бути хаосом і стає інструментом обмеження: він «пам'ятає» межу, нагадує про ціну війни і тим самим стримує повтор катастрофи.

З

Заснування – акт перетворення перемоги з події на структуру: у заснуванні конфлікт виводиться з режиму чистої сили і переходить у простір інституції, пам'яті, закону й топології. Заснування є стратегічним завершенням конфлікту: воно фіксує межі, формує порядок і задає тривалість майбутнього.

Зцілення – процес реінтеграції травматичного досвіду в цілісність суб'єкта або спільноти. Зцілення не означає стирання болю; воно означає перетворення болю на знання, на нову етику і на здатність діяти без повторення руйнівного сценарію.

І

Індивідуація – становлення психічної цілісності через інтеграцію витісненого, суперечливого і «тіньового» в структуру Самості. Індивідуація є внутрішньою формою миротворення: вона навчає витримувати напругу без розколу, перетворюючи конфлікт на ресурс зрілості.

Ініціація – пороговий перехід, у якому стара ідентичність втрачає чинність, а нова ще не стабілізована; цей стан відкриває можливість радикальної трансформації. Ініціація формує право на відповідальність: не шляхом декларації, а шляхом випробування.

Іринологія – науковий підхід до миру як процесу, що має власні механізми, інституції та технології. Іринологія досліджує, як конфлікт перетворюється на співпрацю: через довіру, справедливість, процедури примирення й довготривалі архітектури безпеки.

К

Кайрос (Kairos) – якісний, «сповнений» момент часу, в якому історія відкривається до радикального сенсового повороту. Кайрос означає не слушну нагоду, а прорив трансцендентного значення в історичну ситуацію – мить, коли можливе рішення, що змінює саму структуру буття спільноти. Кайрос є часом відповідальності: він не повторюється механічно і вимагає розпізнавання, мужності та духовної готовності діяти.

Кватерність – принцип чотиричленної цілісності, який символізує повноту та психічний баланс. Кватерність задає критерій інтеграції: цілісність досягається не домінуванням одного виміру, а узгодженням чотирьох основних функцій і способів відношення до світу.

Кентавромахія – цивілізаційна «махія», що моделює конфлікт між інстинктом і нормою: порив тіла протистоїть дисципліні культурної форми. Її антропологічний смисл полягає у вивченні того, як суспільство «вчить» інстинкт бути людським – не шляхом знищення, а шляхом структурування.

Конфлікт – фундаментальна форма взаємодії відмінностей, яка проявляється як напруга інтересів, смислів і форм життя. Конфлікт є не винятком, а закономірністю: він відкриває межі, виявляє дефіцити порядку і примушує культуру створювати нові механізми регуляції.

Космополітика – перехід від геополітики як логіки простору до онтологічної перевірки буття, де стійкість порядку залежить від здатності інтегрувати смерть, межу і небуття без руйнування психічної структури. Космополітика означає «політику рівнів існування»: уміння переходити між ними, не втрачаючи форми людського світу.

Культурогенез – становлення культури як системи, що оформлює енергію конфлікту у символічні та інституційні форми. Культурогенез завершує стихійність, переводячи її у право, ритуал, освіту, етику й мову – у все, що робить порядок відтворюваним у часі.

Л

Легітимація – процес визнання норми, влади або інституції як належної й справедливої. Легітимація поєднує смисл (чому це правильно), процедуру (як це встановлено) і пам’ять (на чому це ґрунтується); без цієї триєдності порядок залишається крихким і конфліктогенним.

Лімінальність – стан порогу, коли система вже вийшла зі старої форми, але ще не увійшла в нову; це зона підвищеної невизначеності, де зростають ризики хаосу, але водночас відкривається можливість творення нового порядку.

Логос – принцип раціонального формотворення, який надає досвіду структуру закону, поняття та аргументу. Логос потрібен, щоб перетворювати афект і силу на відповідальну дію; без Логосу культура не може утримувати тривалість.

Логосна геополітика – раціонально-нормативний вимір просторової політики, у якому територія й кордони мисляться як продукти порядку, що має бути обґрунтований, описаний і відтворений через закон (номос), аргумент (логос), інституцію та процедурну легітимацію. Логосна геополітика відрізняється від хтонічної не тим, що «заперечує» глибину землі, пам'ять і страх, а тим, що прагне надати їм форму, зробити їх керованими і співмірними: замість культу й стихійної помсти – право; замість сакралізації межі – договір; замість невизначеного «свого» і «чужого» – юридично визначені режими належності та громадянства. У цій оптиці простір стає політичним не тоді, коли його «захоплено», а тоді, коли він інституційно оформлений, символічно описаний і підпорядкований процедурі. Водночас логосна геополітика є вразливою до власної однобічності: якщо раціональна форма витісняє Ерос (зв'язок) і хтонічне (глибинну пам'ять), вона може породжувати холодну дисоціацію та легітимність «без живої тканини», що зрештою знижує стійкість порядку. Тому зрілий логосний підхід передбачає не заперечення глибини, а її інтеграцію, оскільки кордони мають бути як позначені, так і прийняті як справедливі; простір має бути керований і водночас «населений смислом».

М

Махія – тип міфологічної війни великого масштабу, що моделює фундаментальні конфлікти становлення порядку. «Махії» є сюжетами, матрицями, що показують, як космос, земля, інстинкт і Інше вибудовуються в структуру цивілізації.

Метіс – інтелект непрямої дії, стратегічна кмітливість, що діє через маневр, обхід, форму і час. Метіс протистоїть прямолінійній силі: він перетворює конфлікт на керований процес, де перемагає не той, хто сильніший, а той, хто точніше мислить траєкторію.

Міра – принцип відповідності дії ситуації, що утримує рівновагу між можливим і руйнівним. Міра є етичним ядром стратегії: вона не «обмежує» силу, а робить її людською.

Міфічна геополітика – система, у якій психічна структура героя і структура простору взаємно відображаються: психогенез визначає можливості простору, простір задає форму поліса, поліс формує державні відносини, держава потребує кордонів ойкумени.

Мнемосина (пам'ять) – принцип культурної тривалості, що утримує досвід ідентичності у формах символу, ритуалу та оповіді. Пам'ять не лише зберігає минуле, вона визначає, яке майбутнє є можливим без повторення катастрофи.

Н

Нарцисизм – форма організації Я, у якій визнання й самоцінність залежать від дзеркального підтвердження; Інший перетворюється на інструмент самопідкріплення. У політичному вимірі нарцисизм продукує інфляцію величі, нетерпимість до критики та схильність до девальвації як відповіді на відмову або обмеження.

Номос – закон як встановлена форма співжиття, що переводить конфлікт із режиму сили в режим правила. Номос є кристалізацією історичного досвіду: він «пам'ятає» конфлікти, які його народили, і тому має бути підтриманий легітимацією.

Норма – соціально визнаний стандарт, який стабілізує взаємодію та знижує ентропію конфлікту. Норма не є нейтральною: вона завжди є підсумком боротьби за форму порядку, а тому вимагає постійного відновлення довіри.

О

Онтологічний вимір порядку – рівень, на якому стійкість держави, кордонів і культури залежить від здатності інтегрувати граничні реальності – смерть, небуття, тінь – без руйнування структури. Цей вимір означає, що найвищі випробування порядку є не територіальними, а екзистенційними.

Ойкумена – освоєний людський світ, що має межі, кордони й символічне окреслення. Ойкумена є результатом просторогенезу, політичної організації та культурної роботи пам'яті.

Опосередкування – механізм, який замінює пряме зіткнення структурою переговору, права, ритуалу або символу. Опосередкування є умовою цивілізації, оскільки дозволяє конфлікту не знищувати середовище, в якому можливе співжиття.

П

Полемос – війна як тривалий стан історичного протистояння, відмінний від типологізованих «махій»; полемос означає довготривалу напругу честі, закону та влади, що здатна виснажувати спільноти і змінювати їхню етику.

Полемологія – наукове знання про війну, її закономірності, структури й механізми ескалації та завершення. Полемологія у межах цього глосарію є дисциплінарним мостом між міфологічними моделями війни та сучасним аналізом конфліктів.

Поліс – інституційна форма співжиття, де конфлікт набуває мови права, процедур і громадянського порядку. Поліс – це не відсутність агону, а його впорядкування: змагання переводиться з руйнівної форми в продуктивну, в організоване місто.

Полісогенез – процес формування політичних інституцій і громадянської тканини як структури, здатної утримувати конфлікт у межах закону.

Потяг до панування (Herrschertrieb) – один із проявів вектору Его-потягів, що виражає прагнення до контролю, керування і встановлення порядку. У зрілій формі він реалізується як відповідальне лідерство; у деформованій – як домінування, авторитарність і потреба в підпорядкуванні інших.

Пропілеї – архітектурно та символічно оформлений поріг, що позначає перехід між профанним і сакральним простором, між повсякденною діяльністю та сферою смислової концентрації. Пропілеї виконують функцію просторової ініціації, вони відкривають шлях до акрополя і структурно «переводять» людину з одного режиму буття в інший. У культурній семіотиці це архетипічна форма лімінальності – моменту, коли дія ще належить старому порядку, але вже підпорядковується новій орієнтації.

Просторогенез – перетворення простору з хаотичного або прикордонного в організований, безпечний і символічно окреслений людський світ; просторогенез залежить від інтеграції «хтонічного» в психічній структурі.

Психогенез – розвиток внутрішньої структури суб'єкта, який визначає, чи здатна людина (або архетип героя) або спільнота утримувати наслідки власної сили, діяти в міру та будувати порядок замість нескінченної ескалації.

Психопомп – архетипічний провідник між станами та рівнями - між свідомим і несвідомим, життям і смертю, хаосом і формою. Психопомп означає принцип переходу, без якого неможливо ні зцілення, ні інституційна трансформація конфлікту.

С

Самість – центр психічної цілісності, що інтегрує протилежності і забезпечує внутрішню стійкість. Самість є «великою формою» психіки, яка робить можливим союз протилежностей і баланс функцій.

Сімейне несвідоме – рівень психічної спадковості, що поєднує індивідуальний досвід із генеалогічною пам'яттю роду. Воно містить моделі реагування, травми, вибори та потенціали предків, які передаються наступним поколінням культурно і психодинамічно, прагне до символічної реалізації.

Стратегія – мистецтво організовувати дію, час і простір так, щоб конфлікт завершувався тривалим порядком. Стратегія є практикою переходів: від сили до норми, від події до інституції, від перемоги до заснування.

Символ – образна форма, що переносить граничний досвід у спільний смисл. Символ виконує функцію культурної «пам'яті»: він дозволяє утримувати те, що інакше руйнує або витісняється.

Система потягів (у концепції Л. Сонді) – модель, що описує людську поведінку як взаємодію кількох базових векторів потягів, які можуть реалізовуватися конструктивно або патологічно залежно від ступеня їх усвідомлення та інтеграції. Ці вектори задають динамічну структуру особистості, в якій напруга між полюсами стає джерелом розвитку.

Соціальна інтеграція – процес включення відмінностей у спільну структуру без їхнього знищення; інтеграція означає створення правил, інституцій і довіри, здатних витримувати напругу та конфліктність як норму життя.

Справедливість – етичний вимір легітимності, який забезпечує прийнятність норм і рішень для спільноти; без справедливості порядок може бути ефективним, але лишається нестабільним.

Т

Темпоральність – спосіб переживання й організації часу в культурі та свідомості, що визначає, як спільнота співвідносить минуле, теперішнє й майбутнє. Темпоральність не зводиться до хронології; вона є структурою смислу, яка задає ритми пам'яті, очікування і дії. У різних цивілізаційних моделях темпоральність може бути циклічною, лінійною або подієвою, формуючи відповідні уявлення про розвиток, кризу та відновлення.

Тест Сонді – проективний метод психологічної діагностики, побудований на припущенні, що вибір людиною певних образів або облич відображає її приховані потяги та ідентифікації. Метод спрямований не на класифікацію патологій, а на виявлення глибинної динаміки вибору та внутрішніх тенденцій.

Тінь – сукупність витіснених, неприйнятих або неусвідомлених аспектів особистості, що містять як деструктивні імпульси, так і нереалізовані потенціали. Тінь не є лише «темним боком», а становить необхідну частину психічної цілісності, яка потребує інтеграції, а не заперечення. Її усвідомлення відкриває можливість трансформації конфлікту з внутрішнього розколу на джерело розвитку.

Титаномахія – космогонічна війна «вгорі», у якій встановлюється світопорядок як перемога закону та структури над первісною стихією; вона закріплює архетип батька-закону і принцип легітимації порядку.

Топос – осмислений простір, наділений культурною, політичною та символічною визначеністю; це місце, яке включене в мережу значень, пам'яті та дії. Топос виникає там, де простір переживається як належний людині, структурований через межі, назви, інституції та наративи. У стратегічному аналізі топос є одиницею просторового мислення: він поєднує географію з ідентичністю, перетворюючи територію на середовище відповідальності.

Тропізм – спрямованість внутрішньої енергії або поведінкової тенденції до певного об'єкта, середовища чи типу взаємодії, що виявляється як стійка, часто неусвідомлювана орієнтація вибору. У біологічному значенні тропізм описує реакцію живого організму на зовнішній стимул (світло, тяжіння, тепло), однак у психологічній та соціально-антропологічній інтерпретації цей термін набуває ширшого змісту: він позначає закономірну «тяглість» людини до певних смислів, ролей, стосунків або форм діяльності. Тропізм виражає не випадковість поведінки, а її глибинну векторність – приховану налаштованість психіки, сформовану поєднанням досвіду, архетипічних структур і культурного

середовища. У цій оптиці тропізм є одним із механізмів, через які несвідомі потенціали переходять у конкретні життєві рішення, визначаючи повторюваність виборів і тяжіння до певних типів ситуацій, людей або просторово-часових контекстів.

Тропізм (у концепції Л. Сонді) – несвідома спрямованість потягів, що зумовлює вибір людиною певних об'єктів, стосунків, ролей і життєвих ситуацій відповідно до її спадкових психодинамічних структур. У теорії Сонді тропізм означає не загальну «схильність»", а конкретний вектор тяжіння, через який родові, генетично та психічно успадковані потенціали прагнуть до актуалізації в біографії індивіда. Людина, за цією логікою, не випадково обирає партнерів, професійні середовища, друзів, хворобу і смерть, цей вибір зумовлений внутрішнім резонансом із тими формами життя, що відповідають структурі її потягів. Тропізм виступає механізмом реалізації так званого сімейного несвідомого через нього в індивідуальній долі повторюються або трансформуються латентні моделі предків. Тому Сонді пов'язував тропізм із поняттям генотропізму – тяжінням до людей або ситуацій зі спорідненою психічною конфігурацією. У практиці долеаналізу виявлення тропізмів дає змогу перейти від несвідомого повторення до усвідомленого вибору, тобто перетворити «фатальну» зумовленість на сферу свободи й відповідальності.

Троянський полемос – модель довготривалої війни честі й закону, де конфлікт організований силою через коди репутації, присяги, легітимності та символічного боргу.

Ф

Фронезис – практична мудрість дії в конкретній ситуації, що поєднує досвід, етичне чуття й розсудливість; фронезис визначає, як діяти «в міру», коли універсальні правила недостатні, а помилка має високу ціну.

Х

Хронос (Chronos) – кількісний, послідовний, вимірюваний час, що організує тривалість, порядок подій і історичну протяжність. Хронос є часом адміністрації, інституцій, планування і відтворюваності; він створює можливість передбачення і стабільності, але водночас може редукувати подію до «черговості», позбавляючи її екзистенційної ваги.

Хронотоп – єдність простору і часу як взаємопов'язаних координат культурного досвіду; поняття, що описує, як історичні події вкорінюються у конкретних місцях, а простори набувають смислу через пережиті в них часи. Хронотоп відображає нерозривність топосу і темпоральності: жоден простір не існує поза історією, і жодна історія – поза просторовою формою. У стратегічному мисленні хронотоп дозволяє аналізувати «де» відбувається дія і «в якому історичному ритмі» вона має значення.

Хтонічне – глибинний «земний» шар символічної реальності, пов’язаний із печерами, болотами, лісами, тілесністю, страхом і пам’яттю роду; хтонічне є джерелом інстинктивних імпульсів і тіньових сил, які потребують інтеграції, інакше вони відтворюють прикордонний хаос.

Хтонічна геополітика – спосіб мислення про простір, у якому земля, межі та підземні смисли (пам’ять, смерть, предки) виступають підвалиною політичної легітимації; кордони стають стійкими лише тоді, коли спільнота інтегрує «темну» глибину існування як частину власної структури.



Література

Література

Список використаної літератури до 1 розділу.

Лепський М. А. (2024). Профайлінг злочинця та політика: монографія. Запоріжжя: ЦНСД, 400 с.

Лепський М. А. (2025). Біографічний метод: конструктор дизайну методології дослідження. Запоріжжя : ЦНСД. 374 с.

Foucault, M. (1977). *Discipline and punish: The birth of the prison* (A. Sheridan, Trans.). New York, NY: Pantheon Books.

Foucault, M. (1986). Of other spaces. *Diacritics, 16*(1), 22–27. https://doi.org/10.2307/464648

Jung, C. G. (1948). *Psychological reflections*. New York, NY: Pantheon Books.

Jung, C. G. (1968). *The archetypes and the collective unconscious* (2nd ed., Vol. 9, Part 1). Princeton, NJ: Princeton University Press.

Jung, C. G. (2014). *The collected works of C. G. Jung* (Vol. 8: *The structure and dynamics of the psyche*). Princeton, NJ: Princeton University Press.

Jung, C. G. (2014). *The collected works of C. G. Jung* (Vol. 9, Part 1: *Archetypes and the collective unconscious*). Princeton, NJ: Princeton University Press.

Kernberg, O. F. (1992). *Aggression in personality disorders and perversions*. New Haven, CT: Yale University Press.

Lefebvre, H. (1991). *The production of space* (D. Nicholson-Smith, Trans.). Oxford, UK: Blackwell.

Moscovici, S. (1993). *The invention of society: Psychological explanations for social phenomena*. Polity Press. ISBN 0-7456-0814-0. https://archive.org/details/inventionofsocie0000mosc_q3k0

Moscovici, S. (2014). The new magical thinking. *Public Understanding of Science*, *23*(7), 759-779. https://doi.org/10.1177/0963662514537584

Moscovici, S. (2000). *Social representations: Explorations in social psychology*. Cambridge, UK: Polity Press.

Samuels, A., Shorter, B., & Plaut, F. (1986). *A critical dictionary of Jungian analysis*. London, UK: Routledge & Kegan Paul.

Soja, E. W. (1996). *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and other real-and-imagined places*. Oxford, UK: Blackwell.

Szondi, L. (1954). *Schicksalsanalyse*. Bern, Switzerland: Hans Huber.

Szondi, L. (1973). *Lehrbuch der experimentellen Triebdiagnostik* (4. Aufl.). Bern, Switzerland: Hans Huber.

Tuan, Y.-F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Watzlawick, P., Beavin, J. H., & Jackson, D. D. (1967). Pragmatics of Human Communication: A Study of Interactional Patterns, Pathologies and Paradoxes. New York, NY: W. W. Norton.

Афонін, Е. А. (1994). *Соціально-психологічні механізми демократизації Збройних Сил України*. Київ: Інститут соціології НАН України.

Афонін, Е. А. (2008). *Соцієтальна архетипіка: теорія, методологія, практика*. Київ: Інститут соціології НАН України.

Афонін, Е. А., & Балакірєва, О. М. (2014). Соцієтальні архетипи в трансформаційних процесах українського суспільства. *Соціологія: теорія, методи, маркетинг*, (3), 5–25.

Донченко, О. А. (1994). *Соцієтальна психіка як предмет соціологічного аналізу*. Київ: Інститут соціології НАН України.

Соціальна психологія в Україні: довідник (2019). За ред. М. М. Слюсаревського; упоряд. І. І. Ревера, С. Є. Фіськович. 2-ге вид., перероб. і допов. Київ: Талком.

Сушій, О. (2012). *Психосоціальна культура державного управління*. Київ: Світогляд.

Сушій, О. В. (2016). Теоретичні засади соціальної архетипіки. *Публічне урядування*, (3), 168–180.

Теурунг. (2005–2024). Бібліотека аналітичних та феноменологічних досліджень. https://teurung.org/category/library/

Список використаної літератури до 2 розділу

Beard, M. (2004). *The Parthenon* London. Profile Books.

Bolen, J. S. (1989). *Gods in everyman: A new psychology of men's lives and loves*. Harper & Row.

Bolen, J. S. (1984). *Goddesses in everywoman: A new psychology of women*. Harper & Row.

Bolen, J. S. (2009). *Goddesses in everywoman: A new psychology of women* (Reprint edition). HarperCollins.

Bolen, J. S. (2009). *Gods in everyman: Archetypes that shape men's lives*. HarperOne.

Pausanias. (n.d.). Description of Greece: Attica (W. H. S. Jones, Trans.). Theoi Classical Texts Library. https://www.theoi.com/Text/Pausanias1B.html

Vidal-Naquet, P. (1986). *The black hunter: Forms of thought and forms of society in the Greek world* (A. Szegedy-Maszak, Trans.). Johns Hopkins University Press. https://jhupbooks.press.jhu.edu/title/black-hunter

Vernant, J.-P., & Vidal-Naquet, P. (1988). *Myth and tragedy in ancient Greece* (J. Lloyd, Trans.). Zone Books. https://mitpress.mit.edu/9780942299320/myth-and-tragedy-in-ancient-greece/

Словник античної мітології (2006.). Упоряд. Козовик І.Я., Пономарів О.Д. Тернопіль: Навчальна книга-Богдан, 312 с.

Список використаної літератури до 3 розділу

Antigonus of Carystus (n.d.). *Compilation of Marvellous Accounts* (1–77), translated by R. Hardiman. ToposText. Retrieved December 25, 2025, from https://topostext.org/work/667

Becker, M. S., Garrott, R. A., White, P. J., Gower, C. N., Bergman, E. J., & Jaffe, R. (2008). *Chapter 16 Wolf Prey Selection in an Elk-Bison System: Choice or Circumstance?,* Editor(s): Robert A. Garrott, P.J. White, Fred G.R. Watson, Terrestrial

Ecology, Elsevier, Volume 3, 2008, pp.305-337, ISSN 1936-7961, ISBN 9780123741745, https://doi.org/10.1016/S1936-7961(08)00216-9.

Brown, V. (2024). *Comparative study of social hierarchies in wolves and domestic dogs*. Journal of Animal Health and Behavioural Science, 8(2), Article 246. https://doi.org/10.37421/2952-8097.2024.8.246

Ciucci, P., Boitani, L., Francisci, F., & Andreoli, G. (1997). Home range, activity and movements of a wolf pack in central Italy. *Journal of Zoology, 243*(4), p. 803–819. https://doi.org/10.1111/j.1469-7998.1997.tb01977.x

Cordoni, G., & Palagi, E. (2019). *Back to the future: A glance over wolf social behavior to understand dog–human relationship*. Animals, 9(11), 991. https://doi.org/10.3390/ani9110991

Daniel R. MacNulty, Douglas W. Smith, L. David Mech, John A. Vucetich, Craig Packer, Nonlinear effects of group size on the success of wolves hunting elk, *Behavioral Ecology*, Volume 23, Issue 1, January-February 2012, Pages 75–82, https://doi.org/10.1093/beheco/arr159

Escobedo R, Muro C, Spector L, Coppinger RP. (2014) Group size, individual role differentiation and effectiveness of cooperation in a homogeneous group of hunters. J R Soc Interface. 2014 Apr 2;11(95):20140204. doi: 10.1098/rsif.2014.0204.

Gurarie, E., Bracis, C., Brilliantova, A., Kojola, I., Suutarinen, J., Ovaskainen, O., Potluri, S., & Fagan, W. F. (2022). *Spatial memory drives foraging strategies of wolves, but in highly individual ways*. Frontiers in Ecology and Evolution, 10, Article 768478. https://doi.org/10.3389/fevo.2022.768478

Hyginus. (n.d.). *Fabulae 166a*. In *Lingua Latina: Latin Texts*. Retrieved December 27, 2025, from https://lingualatina.github.io/texts/browsable/hyginus/166a/

MacNulty, D. R., Smith, D. W., Mech, L. D., Vucetich, J. A., & Packer, C. (2012). Nonlinear effects of group size on the success of wolves hunting elk, *Behavioral Ecology*, Volume 23, Issue 1, January-February 2012, Pages 75–82, https://doi.org/10.1093/beheco/arr159

MacNulty, D. R., Tallian, A., Stahler, D. R., & Smith, D. W. (2014). Influence of group size on the success of wolves hunting bison. PLoS ONE, 9(11), e112884. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0112884

MacNulty, D. R. (2015). *Wolves on the hunt: The behavior of wolves hunting wild prey*. University of Chicago Press.208 p. https://press.uchicago.edu/ucp/books/book/chicago/W/bo20556260.html

Matthew S. Becker, Robert A. Garrott, P.J. White, Claire N. Gower, Eric J. Bergman, Rosemary Jaffe, Chapter 16 Wolf Prey Selection in an Elk-Bison System: Choice or Circumstance?, Editor(s): Robert A. Garrott, P.J. White, Fred G.R. Watson, Terrestrial Ecology, Elsevier, Volume 3, 2008, pp.305-337, ISSN 1936-7961, ISBN 9780123741745, https://doi.org/10.1016/S1936-7961(08)00216-9. (https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1936796108002169)

Mech, L. D. (1999). Alpha status, dominance, and division of labor in wolf packs. *Canadian Journal of Zoology, 77*(8), p.1196–1203. https://doi.org/10.1139/z99-099

Mech, L. D. (2007). *Possible use of foresight, understanding, and planning by wolves hunting muskoxen*. Arctic, 60(2), 145–149. https://doi.org/10.14430/arctic220

Mech, D., Boitani L. (2003) Wolves: Behavior, Ecology, and Conservation. Chicago: University of Chicago Press, ISBN 0-226-63763-8. 448 p.

Mech, L. D., Smith, D. W., & MacNulty, D. R. (2015). *Wolves on the hunt: The behavior of wolves hunting wild prey*. University of Chicago Press. 208p. https://press.uchicago.edu/ucp/books/book/chicago/W/bo20556260.html

Mencej, M. (2001). *The Christian and pre-Christian conception of the master of the wolves*. Studia Mythologica Slavica, 4, p. 187–208. https://etno.pmf.ukim.mk/index.php/eaz/article/download/252/227

Moore, K. R. (2016). *Pythagoras and the (were)wolf*. *Athens Journal of History, 2*(4), 227–238. https://doi.org/10.30958/ajhis.2-4-1

Muro, C., Escobedo, R., Spector, L., & Coppinger, R. P. (2011). Wolf-pack (Canis lupus) hunting strategies emerge from simple rules in computational simulations. Behavioural Processes, Volume 88, Issue 3, p.192-197, ISSN 0376-6357, https://doi.org/10.1016/j.beproc.2011.09.006.

Saint George (Sviatyi Yurii). (1993). In *Internet Encyclopedia of Ukraine*. Canadian Institute of Ukrainian Studies. Retrieved December 25, 2025, from https://www.encyclopediaofukraine.com/display.asp?linkpath=pages%5CS%5CA%5CSaintGeorge.htm

Smyth, L. (2021, April 22). *Agios Georgios on Mount Lycabettus*. HistoryHit. Retrieved December 25, 2025, from https://www.historyhit.com/locations/agios-georgios-on-mount-lycabettus/

Smith, D. W., Stahler, D. R., MacNulty, D. R., & Goodall, J. (2020). *Yellowstone wolves: Science and discovery in the world's first national park*. University of Chicago Press. https://doi.org/10.7208/chicago/9780226728483.001.0001

Tacitus. (n.d.). De origine et situ Germanorum (Germania). The Latin Library. https://www.thelatinlibrary.com/tacitus/tac.ger.shtml

ThisIsAthens. (n.d.). *Agios Georgios Lycabettus Church*. This is Athens. Retrieved December 25, 2025, from https://www.thisisathens.org/attractions/agios-georgios-lycabettus-church

Torretta, E., Caviglia, L., Serafini, M., & Meriggi, A. (2017). Erratum to: Wolf predation on wild ungulates: How slope and habitat cover influence the localization of kill sites. *Current Zoology, 67*(3), p. 355. https://doi.org/10.1093/cz/zox033

Список використаної літератури до 4 розділу

Apollodorus. (1921). *The Library*. (J. G. Frazer, Trans.). Theoi Classical Texts Library. www.theoi.com (Original work published ca. 1st–2nd century C.E.)

Blok, J. H. (1994). *The early Amazons: Modern and ancient perspectives on a persistent myth* (P. Mason, Trans.). Brill. 516 p.

Castriota, D. (1992). *Myth, ethos, and actuality: Official art in fifth-century B.C. Athens*. University of Wisconsin Press. 320p.

Hesiod. (1914). *Theogony*. (H. G. Evelyn-White, Trans.). // Hesiod, Homeric Hymns, Epic Cycle, Homerica. Translated by Evelyn-White, H G. Loeb Classical Library Volume 57. London: William Heinemann, 1914. Theoi Classical Texts Library. https://www.theoi.com/Text/HesiodTheogony.html#11 (Original work published ca. 700 B.C.E.) https://www.theoi.com/Text/HesiodTheogony.html#11

Quintus of Smyrna. (1996). *The fall of Troy* (A. S. Way, Trans.). Project Gutenberg. Retrieved January 1, 2026, from https://www.gutenberg.org/ebooks/658

Pausanias. (n.d.). Description of Greece: Attica (W. H. S. Jones, Trans.). Theoi Classical Texts Library. https://www.theoi.com/Text/Pausanias1B.html

Список використаної літератури до 5 розділу

Beard, M. (2004). *The Parthenon* London. Profile Books.

Bolen, J. S. (2009). *Goddesses in everywoman: A new psychology of women* (Reprint edition). HarperCollins.

Campbell, J. (1949/2008). *The hero with a thousand faces* (3rd ed.). Princeton University Press.

Vogler, C. (2007). *The writer's journey: Mythic structure for storytellers and screenwriters* (3rd ed.). Michael Wiese Productions.

Список використаної літератури до 6 розділу

Britannica Editors. (2025). Perseus: Greek mythology. Encyclopaedia Britannica. Retrieved January 1, 2026, from https://www.britannica.com/topic/Perseus-Greek-mythology

Bolen, J. S. (2009). Goddesses in everywoman: A new psychology of women (Reprint edition). HarperCollins.

Cartwright, M. (2012). Perseus. In World History Encyclopedia. https://www.worldhistory.org/Perseus/

Hesiod. (1914).Theogony. (H. G. Evelyn-White, Trans.). Loeb Classical Library. (Original work published ca. 700 B.C.E.)

Hesiod. (2007). Theogony. (G. W. Most, Ed. & Trans.). Harvard University Press. DOI: 10.4159/DLCL.hesiod-theogony.2007 https://www.loebclassics.com/view/hesiod-theogony/2007/pb_LCL057.25.xml

Jung, C. G. (1959). The archetypes and the collective unconscious (R. F. C. Hull, Trans.). Bollingen Series XX. https://ia801406.us.archive.org/9/items/in.ernet.dli.2015.185498/2015.185498.The-Archetypes-And-Collective-Unconscious_text.pdf

Список використаної літератури до 7 розділу

Apollodorus. (1921). *The Library* (J. G. Frazer, Trans.; Vol. 2). Harvard University Press; William Heinemann Ltd. Retrieved January 2, 2026, from https://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.01.0022%3Atext%3DLibrary%3Abook%3D2%3Achapter%3D5%3Asection%3D1

Apollodorus. (n.d.). The Library (Book 2). Theoi Classical Texts Library. https://www.theoi.com/Text/Apollodorus2.html

Babiloni, T. E. V. (2016). Madness as psychosocial function in the ancient myth of Heracles. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities, 8*(1), 38–46. https://rupkatha.com/ancient-myth-heracles/

Beekes, R. (2010). Etymological Dictionary of Greek. Brill.

Bolen, J. S. (1984). Goddesses in everywoman: A new psychology of women. Harper & Row.

Bremmer, J. N. (1994). *Greek Religion*. Cambridge: Cambridge University Press. 111 p.

Burkert, W. (1987). *Greek Religion*. Cambridge, MA: Harvard University Press. ISBN 9780674362819. 512 p.

Chakraborty, A. (2016). Heracles: A postmodern hero? Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities, 8(1), 29–37. https://rupkatha.com/V8/n1/04_Heracles.pdf

Carawan, E. (2000). Deianira's Guilt. *Transactions of the American Philological Association (1974-)*, *130*, 189–237. http://www.jstor.org/stable/284310

Detienne, M. (1994). *The Gardens of Adonis: Spices in Greek Mythology* (2nd ed.). Translated by Janet Lloyd. Princeton: Princeton University Press. 256p.

Detienne, M., & Vernant, J.-P. (1978). *Cunning intelligence in Greek culture and society* (J. Lloyd, Trans.). University of Chicago Press. Retrieved from https://xenopraxis.net/readings/detienne_cunning.pdf

Diodorus Siculus. (n.d.). Library of History (Book 4). Theoi Classical Texts Library. https://www.theoi.com/Text/DiodorusSiculus4B.html

Eliade, M. (1958/ 2022). *Patterns in Comparative Religion*. Translated by Rosemary Sheed. London: Sheed & Ward. Reprint edition: University of Nebraska Press, 2022. 484 p.

Enenkel, K. A. E. (2019). *Introduction: The relevance of the myth of Hercules and Omphale for the history of emotions*. In *Theatre of sexual attraction and psychological destruction* (pp. 1–16). Brill.

Euripides. (n.d.). *Heracles* (E. P. Coleridge, Trans.). The Internet Classics Archive. Retrieved January 6, 2026, from https://classics.mit.edu/Euripides/heracles.html

Harper, D. (n.d.). Megara. In Online etymology dictionary. Retrieved January 3, 2026, from https://www.etymonline.com/word/Megara

Herodotus. (n.d.). *The History of Herodotus* (Book IV, Melpomene). Translated by G. C. Macaulay. The Internet Classics Archive. Retrieved January 4, 2026, from http://classics.mit.edu/Herodotus/history.4.iv.html

Hesiod. (n.d.). *Shield of Heracles* [translated excerpt]. In *Theoi Classical Texts Library*. Retrieved January 2, 2026, from https://www.theoi.com/Text/HesiodShield.html

Hillman, J. (2004). *Archetypal Psychology*. Spring Publications. 198 p.

Kapach, A. (2023, March 22). *Echidna*. In *Mythopedia*. Retrieved January 4, 2026, from https://mythopedia.com/topics/echidna/

Kerenyi, K. (1951/2016). *The Gods of the Greeks*. Hauraki Publishing, 2016.275p.

Kerényi, K. (1959). Heroes of the Greeks. Thames & Hudson.

Kernberg, O. F. (1985). Borderline conditions and pathological narcissism. Rowman & Littlefield.

Kernberg, O. F. (1993). Severe personality disorders: Psychotherapeutic strategies. Yale University Press.

Kernberg, O. F. (1976). *Object-relations theory and clinical psychoanalysis*. J. Aronson. Retrieved January 2, 2026, from https://archive.org/details/objectrelationst0000kern

Kernberg, O. F. (2008). The destruction of time in pathological narcissism. *The International Journal of Psychoanalysis, 89*(2), 299–312. https://doi.org/10.1111/j.1745-8315.2008.00023.x

Kiss, E. (2010). Personality and the familial unconscious in Szondi's fate-analysis. Empirical Text and Culture Research, 4, 70–80. https://www.ram-verlag.eu/wp-content/uploads/2012/09/etc4zeit.pdf

Lincoln, B. (2014). Once again "the Scythian" myth of origins (Herodotus 4.5–10). *Nordlit*, (33), 19–34. https://doi.org/10.7557/13.3188

Neumann, E. (2015). *The Great Mother: An Analysis of the Archetype*. (R. Manheim, Trans.; M. Liebscher, Foreword). Princeton University Press. 624 p.

Frankfort, H. (1948/ 1978). Kingship and the Gods: A Study of Ancient Near Eastern Religion as the Integration of Society and Nature. Chicago: University of Chicago Press. 444 p.

Johnston, S. I. (2013). Restless Dead: Encounters Between the Living and the Dead in Ancient Greece. Berkeley: University of California Press. 329p

Jung, C. G**.** (1968/2018). The archetypes and the collective unconscious (Vol. 9, Part 1) [PDF]. Princeton University Press. https://www.jungiananalysts.org.uk/wp-content/uploads/2018/07/C.-G.-Jung-Collected-Works-Volume-9i_-The-Archetypes-of-the-Collective-Unconscious.pdf

Ovid. (n.d.). *Metamorphoses* (Book IX) (A. S. Kline, Trans.). Poetry in Translation. Retrieved January 4, 2026, from https://www.poetryintranslation.com/PITBR/Latin/Metamorph9.php#anchor_Toc64106559

Panoussi, V. (2016). Spinning Hercules: Gender, Religion, and Geography in Propertius 4.9. *The Classical World*, *109*(2), 179–194. http://www.jstor.org/stable/24699985

Parker, R. (1996). *Miasma: Pollution and Purification in Early Greek Religion*. Oxford: Clarendon Press. **432 p**.

Pausanias. (1918). Description of Greece (W. H. S. Jones & H. A. Ormerod, Trans.). Harvard University Press. https://www.theoi.com/Text/Pausanias1A.html

Rowland, R. (2017). *Killing Hercules: Deianira and the politics of domestic violence, from Sophocles to the War on Terror* (1st ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315591087

Sophocles. (n.d.). *The Trachiniae* (R. C. Jebb, Trans.). The Internet Classics Archive. classics.mit.edu (Original work written ca. 430 B.C.E.) https://classics.mit.edu/Sophocles/trachinae.html

Trubetzkoy, N. S. (2001). *Studies in General Linguistics and Language Structure*. Edited and translated by A. Liberman & M. Taylor. Durham: Duke University Press. Retrieved January 4, 2026, from Google Books

Theoi Classical Texts Library. (n.d.). Elaphos Kerynitis (Cerynitian Hind). https://www.theoi.com/Ther/ElaphosKerynitis.html

Theoi Greek Mythology. (n.d.). *Scythian Dracaena (Drakaina Skythia) – Serpent-Nymph of Greek Mythology*. Theoi Project. Retrieved January 4, 2026, from https://www.theoi.com/Ther/DrakainaSkythia.html

Vernant, J.-P. (2006). *Myth and Thought among the Greeks*. Princeton: Princeton University Press. 512p.

Watzlawick, P., Beavin, J. H., & Jackson, D. D. (1967). Pragmatics of human communication: A study of interactional patterns, pathologies, and paradoxes. W. W. Norton. https://archive.org/details/pragmaticsofhum000watz

West, M. L. (1997). *Kingship and the Gods: West Asiatic Elements in Greek Poetry and Myth*. Oxford: Clarendon Press. Retrieved January 4, 2026, from Google Books

Список використаної літератури до 8 розділу

Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society* (2nd ed.). W. W. Norton.

Euripides. (n.d.). *Suppliant women* (E. P. Coleridge, Trans.). ToposText. topostext.org (Original work published ca. 420 B.C.E.). https://topostext.org/work/39

Gantz, T. (1993). *Early Greek myth: A guide to literary and artistic sources* (Vol. 1–2). Johns Hopkins University Press.

Greene, A. (2009). Theseus: Hero of Athens. *The Metropolitan Museum of Art Bulletin*. Retrieved from https://www.metmuseum.org/essays/theseus-hero-of-athens

Hornblower, S., Spawforth, A., & Eidinow, E. (Eds.). (2012). *Theseus*. In *The Oxford Classical Dictionary* (4th ed.). Oxford University Press. https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/acref/9780199545568.001.0001/acref-9780199545568-e-6390

Kearns, E., & Arafat, K. W. (2012). Theseus. In S. Hornblower, A. Spawforth, & E. Kearns (Eds.), *The Oxford Classical Dictionary* (3rd rev. ed.). Oxford University Press.
https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199545568.001.0001/acref-9780199545568-e-6390

Osborne, R. (2009). *Greece in the Making, 1200-479 BC*. Routledge.

Plutarch. (1914). *Life of Theseus* (B. Perrin, Trans.). In *Plutarch's Lives* (Vol. 1). Harvard University Press; William Heinemann Ltd. Retrieved from https://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Plutarch/Lives/Theseus*.html

Список використаної літератури до 9 розділу

Apollodorus. (1921). The Library (J. G. Frazer, Trans.). G. P. Putnam's Sons. Текст і переклад: https://www.theoi.com/Text/Apollodorus1.html

Byrne, M. L. (2000). Heroes and Jungians. *The San Francisco Jung Institute Library Journal*, *18*(3), 13–37. https://doi.org/10.1525/jung.1.2000.18.3.13

Buxton, R. (2007). The complete world of Greek mythology. Thames & Hudson.

Cartwright, M. (2020). *Bellerophon*. World History Encyclopedia. Retrieved December 25, 2025, from https://www.worldhistory.org/Bellerophon/

Gantz, T. (1993). *Early Greek myth: A guide to literary and artistic sources* (Vol. 1–2). Johns Hopkins University Press.

Hard, R. (2008). Chapter Three. The Rise of Zeus and Revolts Against his Rule. *The Routledge handbook of Greek mythology*. Routledge. Pp.66-97.

Hesiod. (n.d.). *Theogony and Works and Days* (H. G. Evelyn-White, Trans.). *Perseus Digital Library*. Retrieved January 12, 2026, from https://scaife.perseus.org/reader/urn:cts:greekLit:tlg0020.tlg002.perseus-eng2:1-145/

Hesiod. (1914/2000). *Theogony* (H. G. Evelyn-White, Trans.). *Sacred-Texts*. https://www.sacred-texts.com/cla/hesiod/theogony.htm

Homer. (2011). The Iliad (R. Lattimore, Trans.). University of Chicago Press.

Homer. (n.d.). *Iliad: Book 6* (I. Johnston, Trans.). JohnstoniA Texts. Retrieved January 12, 2026, from https://johnstoniatexts.x10host.com/homer/iliad6html.html

Homer. (1924). The Iliad (A. T. Murray, Trans.). Harvard University Press. (Orig. work ca. 8th c. BCE).https://www.theoi.com/Text/HomerIliad6.html

Jung, C. G. (1969). The Archetypes and the Collective Unconscious (R. F. C. Hull, Trans.; 2nd ed.). Princeton University Press.

Kernberg, O. F. (1975). Borderline Conditions and Pathological Narcissism. Jason Aronson.

Kiss, E. G. (2010). Personality and the familial unconscious in Szondi's fate-analysis. *Empirical Text and Culture Research*, (4), 70–80.

Lowry, E. (2012). *Iliad 6.201: Did Bellerophon wander blindly?* Centre for Hellenic Studies, Harvard University. Retrieved January 12, 2026, from https://chs.harvard.edu/edward-lowry-iliad-6-201-did-bellerophon-wander-blindly/

Ogden, D. (2013). Drakōn: Dragon Myth and Serpent Cult in the Greek and Roman Worlds. Oxford University Press.

Plato. (1997). Apology. In J. M. Cooper (Ed.), Plato: Complete works (G. M. A. Grube, Trans., rev. C. D. C. Reeve). Hackett Publishing.

Shear, I. M. (1998). Bellerophon tablets from the Mycenaean world? A tale of seven bronze hinges. Journal of Hellenic Studies, 118, 187–189. https://doi.org/10.2307/632241

Watzlawick, P., Beavin, J. H., & Jackson, D. D. (1967). Pragmatics of Human Communication: A Study of Interactional Patterns, Pathologies and Paradoxes. W. W. Norton.

White, J. A. (1982). Bellerophon in the «Land of Nod»: Some notes on Iliad 6.153–211. *American Journal of Philology* 103:119-127.

Woodard, R. D. (2007). The Cambridge Companion to Greek Mythology. Cambridge University Press.

Zanon, C. A. (2019). Fantastic creatures and where to find them in the Iliad. Classica – Revista Brasileira de Estudos Clássicos, 32(2), 235–252. https://doi.org/10.24277/classica.v32i2.880

Ziskowski, A. (2014). The Bellerophon myth in early Corinthian history and art. Hesperia, The Journal of the American School of Classical Studies at Athens, 83(1), 81–102. https://doi.org/10.2972/hesperia.83.1.0081

Список використаної літератури до 10 розділу

Allan, A. (2010). The authority of Telemachus. Classical Antiquity, 29(2), 279–313.

Camus, A. (1951). *The rebel*. Penguin Books. https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.507721

Erikson, E. H. (1964). Insight and responsibility. New York, W.W. Norton & Company Inc .

Felson, N. (1994). Regarding Penelope: From character to poetics. Princeton University Press.

Finkelberg, M. (1995). Odysseus and the Genus ‘Hero.’ *Greece and Rome*. 1995;42(1):1-14. doi:10.1017/S0017383500025183

Homer. (n.d.). *The Iliad, Book X (Doloneia)* (E. B. Leaf, Trans., Samuel Butler, Ed.). Perseus Digital Library, Tufts University. https://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Hom.+Il.+10

Homer. (1994-2009). *The Odyssey* (S. Butler, Trans.). Internet Classics Archive, MIT. http://classics.mit.edu/Homer/odyssey.html

Homer. (1778/2002.). *The Odyssey* (E. V. Rieu & S. Butler, Trans. Alexander Pope). Project Gutenberg. https://www.gutenberg.org/ebooks/3160

Homer. (2004). *The Odyssey* (modern English translation. Translated by A. S. Kline). Poetry in Translation. https://www.poetryintranslation.com/PITBR/Greek/Odhome.php

Roy G. Odysseus. (2025). In Encyclopedia Britannica. https://www.britannica.com/topic/Odysseus

Stanford, W. B. (1968). The Ulysses theme: A study in the adaptability of a traditional hero. University of Michigan Press

Telemachus. (2025, September 22). In Encyclopaedia Britannica. https://www.britannica.com/topic/Telemachus-Greek-mythological-character

Список використаної літератури до 11 розділу.

Clay, J. S. (2022). Achilles revolutionary? Homer, *Iliad* 1.191. *The Classical Quarterly, 72*(2), 934–939. https://doi.org/10.1017/S0009838822000520

Clarke, M. (2004). *Achilles beside Gilgamesh: Mortality and wisdom in early epic poetry*. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511482376

Euripides. (2012). *Andromache, Hecuba, Trojan women* (D. Arnson Svarlien, Trans.; R. Scodel, Intro. & notes). Hackett Publishing Company.

Evzonas, N. (2018). Achilles: A Homeric hero enamoured with the absolute. *The International Journal of Psychoanalysis, 99*(5), 1165–1185. https://doi.org/10.1111/1745-8315.12692

Friesen, C. J. P. (2016). Dying like a woman: Euripides’ Polyxena as exemplum between Philo and Clement of Alexandria. *Greek, Roman, and Byzantine Studies, 56*(4), 623–645. https://grbs.library.duke.edu/index.php/grbs/article/view/15695/6891

Janko, R. (1992). *The Iliad: A commentary* (Vol. 4). Cambridge University Press.

Lament, C. (2014). The transformation of Achilles in the *Iliad*: A reading from the views of sibling narratives and nonlinear growth. *The Psychoanalytic Study of the Child, 68*(1), 251–263. https://doi.org/10.1080/00797308.2015.11785517

Nagler, M. N. (1974). *Spontaneity and tradition: A study in the oral art of Homer*. University of California Press.

Pesmatzoglou, A. (2020). *Emotional politics in the Iliad* (Doctoral dissertation, The University of Edinburgh). Edinburgh Research Archive. https://era.ed.ac.uk/bitstream/handle/1842/38724/Emotional_Politics_in_the_Iliad_Pesmatzoglou_Angeliki_2020.pdf

Schein, S. L. (1984). *The mortal hero: An introduction to Homer's Iliad*. University of California Press.

Sowa, C. A. (2005). *Traditional themes and the Homeric hymns* (2nd ed.). Wauconda. (Original work published 1984)

Verzina, P. (2014, June 19). Achilles at Scyros and the Cypria: Tradition and myth in the Epic Cycle. *Classics@ Journal*. Center for Hellenic Studies. https://classics-at.chs.harvard.edu/achilles-at-scyros-and-the-cypria-tradition-and-myth-in-the-epic-cycle

Список використаної літератури до 12 розділу.

Apollodorus. (1921). *The library* (J. G. Frazer, Trans.; Vol. 2). Harvard University Press; William Heinemann Ltd.

Aristotle. (2012). *Aristotle's Nicomachean ethics* (R. C. Bartlett & S. D. Collins, Trans.). University of Chicago Press.

Čače, S. (1998). Archaeological evidence for the cult of Diomedes in the Adriatic. *Hesperia, 9*, 63–110.

Christensen, J. (2016). Diomedes' foot wound and Homeric reception of myth. In J. M. González (Ed.), *Diachrony: Diachronic studies of ancient Greek literature and culture* (pp. 17–42). De Gruyter. https://doi.org/10.1515/9783110422962-003

Egeler, M. (2015). The plane trees of Diomedes: Staging the Islands of the Blessed in the Adriatic Sea. *Numen: International Review for the History of Religions, 62*(5–6), 495–518. https://doi.org/10.1163/15685276-12341389

Gantz, T. (1993). *Early Greek myth: A guide to literary and artistic sources* (Vols. 1–2). Johns Hopkins University Press.

Griffiths, A. (2015). Diomedes. *Oxford Classical Dictionary*. Retrieved January 20, 2026, from https://oxfordre.com/classics/view/10.1093/acrefore/9780199381135.001.0001/acrefore-9780199381135-e-2205

Grimal, P. (1912/1996). *The dictionary of classical mythology*. Blackwell.

Groot, J. (1998). Archaeological evidence for the cult of Diomedes in the Adriatic. *Hesperia, 9*, 63–110.

Herodotus. (1920). *The histories* (G. C. Macaulay, Trans.). Project Gutenberg.

Homer. (1996). *Odyssey* (R. Fitzgerald, Trans.). Farrar, Straus and Giroux.

Homer. (2011). The Iliad (R. Lattimore, Trans.). University of Chicago Press.

Homer. (2009). *The Iliad: Book V* (A. S. Kline, Trans.). *Poetry in Translation*. Retrieved

Čače, S. (1998). Archaeological evidence for the cult of Diomedes in the Adriatic. *Hesperia, 9*, 63–110.

Jung, C. G. (1968). *The archetypes and the collective unconscious* (2nd ed., Vol. 9, Part 1). Princeton University Press.

Kernberg, O. F. (1993). *Severe personality disorders: Psychotherapeutic strategies*. Yale University Press.

Létoublon, F. (2024). Wounding the gods: Diomedes' aristeia in *Iliad* 5 and Homer's anthropology. In M. Christopoulos & M. Païzi-Apostolopoulou (Eds.), *Human and non human in Homeric and archaic epic: Proceedings of the 14th International Symposium on the Odyssey (webinars, October 2021–March 2022)* (pp. 25–55). Institut du Livre–Kardamits. https://hal.science/hal-04911507

Meliadò, C. (2015). Mythography. In *Brill's companion to ancient Greek scholarship* (Vol. 2, pp. 1057–1089). Brill. https://doi.org/10.1163/9789004281929_023

Miate, L. (2022). Diomedes. In *World History Encyclopedia*. https://www.worldhistory.org/Diomedes/

Plant, I. (2023). Brasidas and Thucydides: Hero and his historian. *Dialogues d'histoire ancienne, 49*(2), 11–36. https://doi.org/10.3917/dha.492.0011

Procopius. (1919–1928). *History of the wars, Vols. III–V: The Gothic War* (H. B. Dewing, Trans.). Harvard University Press. (Loeb Classical Library).

Russell, E. (2018). Aristeia and philotimia: Two key concepts of the ancient Greek world. *Ancient World Magazine*. https://www.ancientworldmagazine.com/articles/aristeia-philotimia-two-key-concepts-ancient-greek-world/

Sgarbi, M. (2020). Wounding the gods: Diomedes' aristeia in *Iliad* 5 and Homer's anthropology. In *Mortals and immortals in early Greek epic* (pp. 45–72). De Gruyter. https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783110422962-003/html

Silius Italicus. (1934–1937). *Punica* (Vols. 1–3; J. D. Duff, Trans.). Harvard University Press. (Loeb Classical Library).

Strabo. (1917–1932). *The geography of Strabo* (Vols. 1–8; H. L. Jones, Trans.). Harvard University Press. (Loeb Classical Library).

Strabo. (2014). *Geography* (D. W. Roller, Trans.). Harvard University Press.

Szondi, L. (1954). *Schicksalsanalyse*. Bern, Switzerland: Hans Huber.

Štrmelj, D. (2015). The East Adriatic in Pseudo-Aristotle's *De mirabilibus auscultationibus*. *Electryone, 3*(2), 51–74. https://www.electryone.gr/wp-content/uploads/4.-D.-%C5%A0trmelj-2015-3.2.-pp.-51-74.pdf

Thucydides. (1972). *History of the Peloponnesian War* (C. F. Smith, Trans.; Loeb Classical Library 108). Harvard University Press.

Tzetzes, J. (1811). *Scholia eis Lycophrona* (I. Müller, Ed.). F. C. G. Vogelii. https://archive.org/details/isaakioukaiiann00mlgoog

Vergil. (2006). *Aeneid* (R. Fagles, Trans.). Viking. Penguin Classics.

Watzlawick, P., Beavin, J. H., & Jackson, D. D. (1967). *Pragmatics of human communication: A study of interactional patterns, pathologies and paradoxes*. NY: W. W. Norton.

Winter, J. (2010). *The literary tradition of Diomedes outside of the "Iliad"* (Unpublished MA thesis, University of Reading).

Список використаної літератури до 13 розділу

Apollodorus. (1921). The library (J. G. Frazer, Trans.). Harvard University Press; William Heinemann. (Loeb Classical Library).

Aristotle. (1963). Atheniensium respublica (F. G. Kenyon, Ed.). Oxford University Press.

Aristotle. (1984). The Athenian constitution (P. J. Rhodes, Trans.). Penguin Classics.

Beekes, R. (2010). Etymological dictionary of Greek (with the assistance of Lucien van Bee). Brill.

Camp, J. M. (2001). The archaeology of Athens. Yale University Press.

Camp, J. M. (2003). The Athenian Agora: A short guide to the excavations (Rev. ed.). American School of Classical Studies at Athens.

Diodorus Siculus. (n.d.). Library of History (Book 4). Theoi Classical Texts Library. https://www.theoi.com/Text/DiodorusSiculus4B.html

Kearns, E. (1989). The heroes of Attica. University of London, Institute of Classical Studies.

Pausanias. (1918). Description of Greece (Vol. 1; W. H. S. Jones & H. A. Ormerod, Trans.). Harvard University Press; William Heinemann.

Pausanias. (1918). Description of Greece. Harvard University Press. https://www.loebclassics.com/view/LCL093/1918/volume.xml

Pausanias. (n.d.). Description of Greece: Attica (W. H. S. Jones, Trans.). Theoi Classical Texts Library. https://www.theoi.com/Text/Pausanias1B.html

Plutarch. (1914). Life of Theseus (B. Perrin, Trans.). In Plutarch's Lives (Vol. 1). Harvard University Press; William Heinemann Ltd. https://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Plutarch/Lives/Theseus*.html

Rhodes, P. J. (2011). A history of the classical Greek world, 478–323 BC (2nd ed.). Wiley-Blackwell.

Rhodes, P. J. (2014). A short history of ancient Greece (2nd ed.). Wiley-Blackwell.

Shear, T. L., Jr. (1970). The monument of the Eponymous Heroes in the Athenian Agora. Hesperia, 39(3), 145–222. http://www.jstor.org/stable/147592

Traill, J. S. (1975). The political organization of Attica: A study of the demes, trittyes, and phylai, and their representation in the Athenian Council. Princeton, N.J., American School of Classical Studies at Athens.

Список ілюстрацій та джерел зображень

Рис.	Назва	Дже-рело	Автор фото	Ліцензія	URL
1	Ніка Самофракійська	Louvre Museum	Louvre Museum	Public Domain	https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010252531 **ПОВНИЙ ВАРІАНТ (академічний опис)** **Ніка Самофракійська (Victoire de Samothrace / Winged Victory of Samothrace).**Стародавня грецька скульптура з білого парійського мармуру, бл. 200–190 р. до н.е., що зображує богиню Перемоги Ніку, яка злітає на корабельній протоці; відсутні голова та руки, зберігся фрагментарний тулуб і крила. Знайдена 1863 р. на грецькому острові Самофракія, де була встановлена як присвята перемозі на морі. Видатний зразок елліністичної скульптури з динамічною композицією й реалістичною обробкою драпірування. Матеріал: мармур. Місце збереження: Лувр (Paris, Musée du Louvre), Denon wing, Salle 703, Daru staircase. Інв. № MA 2369. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ (для рамки під ілюстрацією)** **Ніка Самофракійська, бл. 200–190 рр. до н.е. Реставрація авторів з використанням ШІ і оригінал (знизу – зліва)** Лувр, Париж (Musée du Louvre, Denon wing, Salle 703). Древньогрецька мармурова скульптура богині Перемоги Ніки на корабельній протоці (елліністична динамічна композиція).
2	Ніка Пеонія, Олімпія	Wikimedia Commons	Unknown	Public Domain	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nike_of_Paionios_-_Archaeological_Museum_of_Olympia_by_Joy_of_Museums_-_3.jpg **ПОВНИЙ ВАРІАНТ (академічний опис)** **Ніка Пеонія (Nike of Paionios / Νίκη τοῦ Παιωνίου).**

					Давньогрецька мармурова скульптура богині Перемоги, яку створив скульптор Паіоній із Менде (бл. 425–420 рр. до н.е.). Виготовлена з парійського мармуру, постать зображує богиню, що спускається з небес із розкритими крилами та розпущеною драпіровкою, яка відповідає рухові вітру. Із початкового ансамблю втрачено голову, руки та частину крил і драпіровки, але динамічний поворот тіла й розкрита композиція збереглися як зразок високої класики грецької скульптури. Цю статую присвячено Олімпійському Зевсу як пам'ятку перемоги мешенців і наупактійців після військового успіху під час Пелопоннеської війни. Матеріал: парійський мармур. Місце знахідки: священний пагорб Олімпії (Еліда), бл. 1875–1876 рр. Тепер експонується: Археологічний музей Олімпії, Греція. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ (для рамки під ілюстрацією)** **Ніка Пеонія (бл. 425–420 рр. до н.е.).** Археологічний музей Олімпії, Греція. Мармурова скульптура богині Перемоги (богиня Nike), динамічна постать зі слідами первісних крил і роздутим драпіруванням.
3.	**Вид з Парфенону на місто та Егейське море.**	**Грушева Т.В..**	**Грушева Т.В..**	Особисто передане автору.	**Вид з Парфенону на місто та Егейське море.** **Автор фото: Грушева Т.В..** Фото передано автором для монографії**.** Панорама з сакрального центру Афін.
4.	**Храм Ніки.**	**Грушева Т.В..**	**Грушева Т.В..**	Особисто передане автору.	**Храм Ніки. Автор фото: Грушева Т.В., 2018. Фото передано автором для монографії. Пропілеї пройдені.**
5	Ніка, що поправляє сандалю (парапет храму Афіни Ніки)	Acropolis Museum	Acropolis Museum	Public Domain	https://www.theacropolismuseum.gr/en/athena-nike-temple-parapet-south-slab-sandalbinder **ПОВНИЙ ВАРІАНТ (академічний опис, перевірений)** **Nike, що поправляє сандал (Nike Adjusting Her Sandal / "Sandalbinder").** Мармуровий рельєф з південної плити парапету храму Афіни Ніки на Афінському Акрополі, бл. 410 р. до н.е. (класична епоха). Скульптура зображує богиню Перемоги Ніку, яка спирається на ліву ногу та нахиляється, щоб поправити або зняти сандал із правої ноги –жест, що у давнину символізував входження на священну територію храму.

					Рельєф носить традиційну назву *“Sandalbinder”* і є правою частиною більшої кам’яної плити, прикрашеної фігурами Nikai, що оточували парапет. Матеріал: пентелійський мармур. Техніка: високий рельєф.Походження: Афінський Акрополь, храм Афіни Ніки. Місце збереження: Acropolis Museum, Афіни, інв. № 973. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ (для рамки під ілюстрацією)** **Ніка, що поправляє сандал (бл. 410 р. до н.е.).** Рельєф південної плити парапету храму Афіни Ніки, Афінський Акрополь. Acropolis Museum, Афіни.
6.	**Схема Акрополя**	**Beard, M.**	**Beard, M.**	Цитування з монографії.	**Схема Акрополя.** **та інтерпретацією Mary Beard. Реконструкція за: Beard, M., *The Parthenon* / Acropolis Museum, Athens.**
7.	Вид на Акрополь і Парфенон з боку Храму Олімпійського Зевса	**George Rex** (Лондон, Велика Британія), фото **2014 р**	Wikimedia Commons (завантажено з Flickr, серія *Images George Rex*)	**CC BY-SA 2.0** (Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0)	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Acropolis_-_from_Temple_of_Zeus_(13309584094).jpg Вид на Акрополь і Парфенон з боку Храму Олімпійського Зевса (*View towards the Acropolis and its Parthenon from beside the columns of the Temple of Olympian Zeus*) Цифрова фотографія, пейзажна архітектурна зйомка **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Вид на Акрополь і Парфенон з боку Храму Олімпійського Зевса (*View towards the Acropolis and its Parthenon from beside the columns of the Temple of Olympian Zeus*)** – панорамна фотографія британського фотографа **George Rex**, виконана у **2014 р.** Зображення поширюється через колекцію **Wikimedia Commons** за ліцензією **Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0**. Композиція фіксує класичний візуальний коридор афінського сакрального простору: у передньому плані – колони **Храму Зевса Олімпійського**, в глибині – пагорб **Акрополя** з домінуючою спорудою **Парфенону**. Просторове зіставлення двох культових ансамблів репрезентує структуру політичного й релігійного центру класичних Афін, де культ верховного божества та культ полісної богині Афіни формують символічну вісь міського простору. У топологічному вимірі образ поєднує два ключові полюси афінської сакральної географії: **вертикаль Акрополя** як осердя політичної ідентичності та **відкритий простір Олімпієйону** як знак імперського масштабу й елліністично-римської спадщини.
					

					Фотографія слугує сучасною візуальною репрезентацією класичного міфо-політичного ландшафту, у якому архітектура виступає матеріалізованою формою колективної пам'яті. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Вид на Акрополь і Парфенон з боку Храму Олімпійського Зевса.** Фото: George Rex, 2014. Wikimedia Commons (CC BY-SA 2.0). Панорама сакрального центру Афін із колонад храму Зевса Олімпійського.
8	**Схема Афінського Акрополя**	Acropolis Museum	Acropolis Museum	Public Domain	**ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Схема Афінського Акрополя з основними сакральними та репрезентативними спорудами класичного періоду.** План просторової організації верхнього плато Акрополя із зазначенням ключових архітектурних комплексів: Парфенона (1), Ерехтейона (2), храму Афіни Ніки (8), Пропілеїв (9), давніх святилищ, скарбниць та допоміжних культових споруд. Схема відображає сакрально-політичну структуру центру афінської державності, де просторове розташування храмів і процесійних маршрутів формує ієрархію культів, ритуальних практик і символіки влади класичних Афін. Реконструкція за археологічними планами Акрополя. Джерело: навчальна схема / Public Domain. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Схема Афінського Акрополя.** План розташування головних сакральних споруд класичного періоду: Парфенон, Ерехтейон, Пропілеї, храм Афіни Ніки.
9.	**Афінський Парфенон центр Акрополя**	**Грушева Т.В..**	**Грушева Т.В..**	Особисто передане автору.	**Афінський Парфенон центр Акрополя. Автор фото: Грушева Т.В., 2018.** Фото передано автором для монографії**.** Сонце реконструкції.
10.	**Схема Парфенона і статуя Афіни.**	Mary Beard	Mary Beard		**ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Схема Парфенона як сакрально-репрезентативного центру Афінського Акрополя.** План архітектурної організації храму за археологічними матеріалами Acropolis Museum та інтерпретацією Mary Beard. Реконструкція за: Beard, M., *The Parthenon* / Acropolis Museum, Athens.

					СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ Схема Парфенона. За: Mary Beard; Acropolis Museum, Афіни.
11.	Афіна Парфенос з Нікою (реконструкція Фідія у 1990 році **Аланом ЛеКуайрою)**	The Met Museum	Metropolitan Museum of Art	Open Access (CC0)	**https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Athena_Parthenos_LeQuire.jpg** **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Афіна Парфенос (реконструкція Алана ЛеКуайра, 1990).** Повнорозмірна сучасна реконструкція легендарної хрисоелефантинної статуї Афіни Парфенос, спроектованої Фідієм бл. 447–438 рр. до н.е., що оригінально прикрашала целлу Парфенону в Афінах. Рекреація виконана американським скульптором **Alan LeQuire** із сучасних матеріалів і розміщена в точній копії Парфенону (Centennial Park, Нешвілл, Теннессі, США); це одна з найбільших внутрішніх скульптур у Західному світі. Фігуру доповнює мала постать богині Перемоги Ніки в правій руці. Матеріал реконструкції: сучасні матеріали (метал/гіпс/інше). Сучасне місце: копія Парфенону, Nashville, Tennessee, США. Фото: Dean Dixon. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Афіна Парфенос, реконструкція Алана ЛеКуайра (1990).** Centennial Park, Нешвілл, Теннессі, США. Сучасна повнорозмірна реконструкція хрисоелефантинної статуї Афіни Парфенос (оригінал 5-те ст. до н.е.), з Нікою у правій руці.
12	Храм Афіни Ніки на Акрополі (*Temple of Athena Nike*)	Dimboukas, 2010 р.	Wikimedia Commons – файл: *Temple of athena nike 2010*	Public Domain (зображення у вільному доступі)	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Temple_of_athena_nike_2010.jpg **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Вид на Храм Афіни Ніки на Акрополі**, 2010. Dimboukas, 2010 р .Цифрова фотографія (Public Domain). Wikimedia Commons. Архітектурний вигляд іонічного храму, збудованого між 426–421 до н. е. **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Вид на Храм Афіни Ніки (*Temple of Athena Nike*)** – цифрова фотографія архітектури, завантажена на Wikimedia Commons у 2010 р. (Public Domain). Зображення демонструє класичний фасад іонічного храму Афіни Ніки на Акрополі в Афінах – споруди, зведеної

					між 426 і 421 рр. до н. е. як частина періклеївської будівельної програми. **Арх. Каллікрат. Іонічний храм. Афіни.** Храм стоїть на невеликому бастіоні, що контролює підступи до Акрополя, і є одним із найранніших зразків іонічної архітектури в контексті афінської сакральної топографії. На фото чітко читається пропорційність колон і їхній капітельний декор, що репрезентує естетику класичного Ордену, а також взаємодію споруди з навколишнім простором політичного та релігійного центру Афін. У топології афінського сакрального ландшафту цей храм виступає як портальний маркер перемоги й божественного патронажу, що формує перше смислове поле перед входом на Парфенон і до серця поліса. Фото може служити у Вашій монографії як візуальна репрезентація просторової яйцевої осі культових споруд класичних Афін.
13.	**Лікавіт – «вовча гора» в тіні Акрополя.**	**Грушева Т.В..**	**Грушева Т.В..**	Особисто передане автору.	**Лікавіт – «вовча гора» в тіні Акрополя. Автор фото: Грушева Т.В., 2018.** Фото передано автором для монографії**.**
14/	Пагорб Лікавіт (Λυκαβηττός) – вид із Акрополя, Афіни.	**Автор** Yair Haklai, 2008.	Wikimedia Commons	**Public Domain / CC0**	**https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f2/View_of_Lycabettus_Hill_from_the_Acropolis_in_Athens.jpg** **ПОВНИЙ АКАДЕМІЧНИЙ ПІДПИС ПІД ІЛЮСТРАЦІЮ** Пагорб Лікавіт (Λυκαβηττός) –вид із Акрополя, Афіни. Yair Haklai, 20 October 2008, 14:29:14 Фотографія, що ілюструє вид на природну домінанту Афінського міського ландшафту – пагорб Лікавіт –із верхньої частини Акрополя. Лікавіт є однією з найвищих точок у місті, що відіграє важливу роль у топографічній структурі Афін від античності до сучасності, служачи природним орієнтиром і місцем культових та публічних функцій у міській пам’яті.

					Фото: *View of Lycabettus Hill from the Acropolis in Athens*. Wikimedia Commons (Public Domain). **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Пагорб Лікавіт (Λυκαβηττός) –вид із Акрополя, Афіни.** Yair Haklai, 2008. Wikimedia Commons (Public Domain).
15.	Behavior of wolves hunting bison	**MacNulty et al.,**			**MacNulty et al., “Influence of Group Size on the Success of Wolves Hunting Bison”** Figure 1. Behavior of wolves hunting bison: (a) approach, (b) attack-individual, (c, d) capture **Поведінкові фази полювання вовків на бізона.** Серія зображень, що ілюструє послідовні етапи колективного полювання: (a) фаза зближення (approach), (b) індивідуальна атака (attack-individual), (c–d) фаза захоплення здобичі (capture). За: MacNulty, D. R., Tallian, A., Stahler, D. R., Smith, D. W., *Influence of Group Size on the Success of Wolves Hunting Bison*, Fig. 1.
16.	Behavior of wolves hunting bison	**MacNulty et al.,**			**Вплив чисельності зграї на ймовірність атаки та захоплення бізона вовками.** (a) атака, (b) захоплення. За: MacNulty, D. R., Tallian, A., Stahler, D. R., Smith, D. W., *Influence of Group Size on the Success of Wolves Hunting Bison*, Fig. 2.
17	Греки та амазонки. Фриз з храму Аполлона в Бассах (420–400 до н.е.)	World History Encyclopedia	Carol Raddato / Mark Cartwright	CC BY-NC-SA 4.0	https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1815-1020-23?selectedImageId=98258001 **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Фриз храму Аполлона Епікурія в Бассах (Phigaleian Frieze). Фрагмент амазономахії.** Різьблений мармуровий рельєф з суцільного внутрішнього фриза целли храму Аполлона Епікурія в Бассах (Аркадія), бл. 420–400 рр. до н.е. Класичний період. Зображено епізод міфологічної битви між греками та амазонками: поранені воїни з обох сторін, сцени підтримки та підготовки до удару. Фриз належить до циклу східної та південної сторін інтер’єрного фриза храму. Матеріал: мармур. Техніка: рельєф. Місце збереження: Британський музей, Лондон. Інв. № 1815,1020.23.

					СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ **Фриз з храму Аполлона Епікурія в Бассах, бл. 420–400 рр. до н.е.** Аркадія, Бассай. Британський музей (фриз з целли храму). Сцена міфологічної битви між греками та амазонками (амазономахія).
18	Афіна і Алкіоней. Пергамський вівтар	Pergamon Museum	Staatliche Museen zu Berlin	Public Domain	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Athena_%26_Nike,_East_Frieze,_Gigantomachy_Frieze,_Pergamon_Altar,_Pergamon_Museum,_Berlin_(5912953449).jpg **Афіна та Ніка –фрагмент східного фриза "гігантомахії" Пергамського вівтаря (Gigantomachy).** Мармуровий високий рельєф зі східної частини фриза великого Пергамського вівтаря – масштабного елліністичного монументу бл. 180–160 рр. до н.е., що був споруджений у Пергамі (сучасна Туреччина) під правління Атталідів та прикрашав культовий алтар до Зевса й Афіни. У сцені зображено богиню Афіну, яка бореться з велетом (Алкіонеєм), відриваючи його від землі, що символізує перемогу богів над Геєю та велетнями; тут також присутня Ніка як персонаж підтримки перемоги у кампанії богині. Ця композиція є частиною циклу фриза, що оперізував основу вівтаря та оповідає про космічну битву богів і велетнів –*гігантомахію*. Матеріал: мармур. Походження: Великий Пергамський вівтар. Місце збереження: Pergamonmuseum, Антекінсгамлунг, Берлін, Німеччина. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ (для рамки під ілюстрацією)**
19.	Зевс у гігантомахії. Пергамський вівтар	Pergamon Museum	Staatliche Museen zu Berlin	Public Domain	**ПОВНИЙ ВАРІАНТ (академічний опис)** **Зевс у гігантомахії –фрагмент східного фриза Великого Пергамського вівтаря (Gigantomachy).** Фрагмент високого мармурового рельєфу з *Великого Пергамського вівтаря*, монументальної пам'ятки елліністичного періоду, присвяченої Зевсу й Афіні, побудованої бл. 180–160 рр. до н. е. у Пергамі (сучасна Туреччина). Рельєфна сцена зображує головного бога Зевса, який у космічній битві *гігантомахії* протистоїть велету Порфіріону, відображаючи міфологічну перемогу олімпійських богів над дітьми Геї – символами хаосу та первісних сил. Ця кампанія богів проти велетнів була популярним сюжетним циклом у давньогрецькому мистецтві та становить центральну частину великого фриза, що оперізував основу вівтаря.

					Матеріал: мармур. Походження: Пергамський вівтар. Місце збереження: Pergamonmuseum, Берлін, Німеччина. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ (для рамки під ілюстрацією)** **Зевс у гігантомахії, бл. 180–160 рр. до н. е.** Фрагмент східного фриза Великого Пергамського вівтаря (Gigantomachy), Pergamonmuseum, Берлін –Зевс у битві з велетом Порфіріоном, символ перемоги богів над велетнями.
20	**Гігантомахія. Фрагмент рельєфу зі скарбниці сифнійців, бл. 525 р. до н. е.**	Археологічний музей Дельф.	Wikimedia Commons	CC BY-SA 4.0	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/25/Relief_from_Treasury_of_Siphnians%2C_525_BC%2C_AM_Delphi%2C_201332.jpg **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Гігантомахія. Фрагмент рельєфу зі скарбниці сифнійців у Дельфах, бл. 525 р. до н. е.** Мармировий рельєф із північного фризу **Скарбниці сифнійців** (Θησαυρός Σιφνίων) у святилищі Аполлона в Дельфах –однієї з найранніших повністю мармурових споруд у Греції, датованої приблизно **525 р. до н. е.**. Сцена гігантомахії зображує битву богів-олімпійців із велетнями (гігантами) –міфологічний мотив, що символізує перемогу космічного та політичного порядку над хтонічними силами хаосу. У композиції на фризі великі фігури богів та воїнів діють у тісному драматичному ритмі, що є характерною рисою архаїчної скульптури того часу. Фрагменти цієї багатофігурної програми зберігаються сьогодні в **Археологічному музеї Дельф**, де вони виставлені як яскраві зразки іонійського архітектурного декору архаїчного періоду. Джерело зображення: *Relief from Treasury of Siphnians, 525 BC, AM Delphi* (Wikimedia Commons, CC BY-SA 4.0). **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Гігантомахія. Фрагмент рельєфу зі скарбниці сифнійців, бл. 525 р. до н. е.** Архаїчний мармуровий фриз, Археологічний музей Дельф. Джерело: Wikimedia Commons (CC BY-SA 4.0).
21	**Фрагмент фризу Амазономахії з**	Галікарнас (Карія,	The British Museum,	The Trustees of the British Museum	https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1865-0723-1. **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** Фрагмент фризу Амазономахії з Мавзолею в Галікарнасі. **Мармуровий рельєф, створений близько 350 р. до н. е., що належав до архітектурного декору** Мавзолею в Галікарнасі –уславленої усипальниці карійського правителя Мавсола,

	Мавзолею в Галікарнасі	Мала Азія) **Походження:** Мавзолей у Галікарнасі (одне з Семи чудес античного світу)	Лондон	(CC BY-NC-SA 4.0)	одного з Семи чудес античного світу. Сцена репрезентує епізод амазономахії – міфологічної битви греків з амазонками, традиційного алегоричного мотиву перемоги цивілізаційного, патріархального й політично впорядкованого світу над “іншим” – жіночим, варварським і хаотичним началом. Композиція відзначається високим рівнем пластичної експресії, складною взаємодією фігур і драматичною напругою, характерними для пізньокласичної скульптури IV ст. до н. е. Іконографічна програма фризу інтерпретується як символічне утвердження влади правителя Карії та його включення в панеллінський політичний і культурний простір через мову героїчного міфу. Матеріал: мармур. Техніка: рельєф. Дата: бл. 350 р. до н. е. Походження: Мавзолей у Галікарнасі. Сюжет: амазономахія –битва греків з амазонками. Місце збереження: The British Museum, Лондон (інв. GR 1865,0723.1). Джерело зображення: The British Museum, колекція онлайн (CC BY-NC-SA 4.0). **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Амазономахія. Фрагмент фризу Мавзолею в Галікарнасі**, бл. 350 р. до н. е.Мармуровий рельєф. The British Museum, Лондон (GR 1865,0723.1). Сцена битви греків з амазонками.
22.	**Амазономахія (Ахілл і Пентесілея) – мармуровий рельєф на римськ**	Wikimedia Commons / Musei Vaticani – Museo Pio-	Daderot (відповідно до сторінки файлу)	CC0 1.0 Universal Public Domain Dedication	**https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3AAmazonomachy_sarcophagus_-_Museo_Pio-Clementino_-_Vatican_Museums_-_DSC00973.jpg?utm_source=chatgpt.com** **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Амазономахія (Ахілл і Пентесілея)** –мармуровий рельєф на римському саркофазі, створений у межах римської імперської пластичної традиції близько 230–250 рр. н. е. Пам’ятка належить до пізньоантичної серії саркофагів із батальними міфологічними сценами, що активно відтворювали мотиви грецького героїчного епосу в римському поховальному мистецтві. Саркофаг походить, ймовірно, з Риму і нині зберігається у Музеях Ватикану, в Музеї Пія-Климента, Октагональний двір (інв. № 933).

	ому саркофазі бл. 230–250 рр. н. е.	Clementino, Octagonal Court, Vatican Museums			Іконографічно композиція репрезентує **амазономахію** –міфологічну битву між грецькими героями та амазонками, у центрі якої розміщено кульмінаційний епізод поєдинку Ахілла з царицею амазонок Пентесілеєю. Мить смертельного удару поєднана з мотивом раптового закохання героя у переможену супротивницю, що надає сцені драматичної подвійності між героїчним тріумфом і трагічним співчуттям. У римському поховальному контексті амазономахія інтерпретується як алегорія перемоги порядку над хаосом, цивілізації над варварством і мужності над смертю, водночас відсилаючи до елліністичної традиції героїчного пафосу. Таким чином, міфологічний сюжет набуває меморіального значення, перетворюючись на символ доблесті, воїнської честі та безсмертя героя в імперській ідеології. Джерело цифрової репродукції: музейні та відкриті колекційні каталоги Ватиканських музеїв. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Амазономахія (Ахілл і Пентесілея), бл. 230–250 рр. н. е**. Мармуровий саркофаг з рельєфом. Музеї Ватикану, Музей Пія-Климента, Октагональний двір (інв. № 933). Сцена кульмінаційного поєдинку Ахілла з царицею амазонок Пентесілеєю –алегорія героїчної перемоги й трагічного співчуття в римському поховальному мистецтві.
23	Ахілл убиває Пентесілею (Achilles killing Penthesilea) Аттична чорнолакова амфора	Exekias (Ексекій), гончар і вазописець бл. 540–530 рр. до н. е.	The Trustees of the British Museum	The Trustees of the British Museum (CC BY-NC-SA 4.0)	https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1836-0224-127 **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Exekias, Ахілл убиває Пентесілею.** Аттична чорнолакова амфора, бл. **540–530 рр. до н. е.**, Афіни. Кераміка, техніка чорнолакового вазопису. Сцена амазономахії з Троянського епічного циклу: герой **Ахілл** у момент смертельного удару вражає амазонську царицю **Пентесілею**, з якою, за пізньоантичною традицією, його поєднує миттєве любовне співчуття в саму мить убивства. Композиція, створена майстром **Ексекієм**, належить до вершин архаїчного вазопису й поєднує героїчний пафос із тонкою психологічною драмою: погляди персонажів перетинаються в кульмінаційній точці, перетворюючи сцену перемоги на трагедію фатального пізнання. Іконографія амазономахії тут функціонує як алегорія зіткнення цивілізаційного порядку з “іншим” –жіночим, варварським і хтонічним началом. Походження: знайдена у Вульчі (Етрурія).

					Місце збереження: **The British Museum, Лондон** (інв. 1836,0224.127). Джерело зображення: The British Museum, колекція онлайн (CC BY-NC-SA 4.0). **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Ахілл убиває Пентесілею, бл. 540–530 рр. до н. е.** Exekias. Аттична чорнолакова амфора. The British Museum, Лондон (1836,0224.127).
24.	**Персей з головою Медузи. Бенвенуто Челліні. 1545–1554 рр.**	Wikimedia Commons	**Лоджія деї Ланці** на **площі Синьорії** у Флоренції	Public Domain	**https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Firenze.Loggia.Perseus01.JPG** **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Персей з головою Медузи** (*Perseus with the Head of Medusa*) –монументальна бронзова скульптура італійського майстра-маньєриста **Бенвенуто Челліні** (1500–1571), виконана у **1545–1554 рр.** і встановлена **під арками Лоджії деї Ланці** на **площі Синьйорії** у Флоренції. Твір був **замовлений герцогом Козімо I де' Медічі** як репрезентативний публічний монумент із чітко прочитуваною політичною програмою, пов'язаною з візуальною «полемікою» з іншими скульптурами площі та легітимацією нової форми влади.
					Іконографічно Челліні фіксує кульмінацію міфу: Персей тріумфально піднімає відтяту голову Медузи, а її тіло лежить під ногами героя; композиція підкреслює перемогу над чудовиськом, але і є демонстративним жестом публічного ствердження сили. У публічному просторі Флоренції цей образ прочитувався як **алегорія політичної перемоги**: Персей постає знаком суверенної влади герцога, тоді як Медуза інтерпретується як уособлення республіканської «непевності/розбрату» й загроз старого ладу; таким чином, міфологема перетворюється на програмний символ контролю Медічі над містом. Джерело цифрової репродукції (відкрите): Wikimedia Commons (див. сторінку файлу з умовами ліцензії). **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Бенвенуто Челліні. Персей з головою Медузи, 1545–1554.** Бронза. Лоджія деї Ланці, площа Синьйорії, Флоренція. Замовник: **Козімо I де' Медічі**. Алегорія утвердження герцогської влади над республіканським ладом.
25	*Hydria,* (водний посуд	British	British Museum	CC BY-NC-SA 4.0	https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1873-0820-352 **ПОВНИЙ ВАРІАНТ**

	Персей відтинає голову Медузі	Museum			**Персей, що тікає після обезголовлення Медузи –червонофігурна аттична гідрія.** Червонофігурний вазопис на *hydria* (водний посуд) середини V ст. до н.е., в якому зображено ключову сцену грецького міфу: після того як герой **Персей обезголовив Медузу**, він тікає, несучи її голову у кібісі (мішку), а обезголовлена фігура Медузи у вигляді крилатої істоти ще зображена на вазі з ознаками потоку крові. Композиція відображає міф про Персея, що переміг одну з трьох Горгон і використав її голову як захисний символ, що продовжував працювати після смерті створіння (може повертати в камінь). Матеріал: теракота. Техніка: червонофігурний вазопис (Attic red-figure) Походження: Аттика (Греція), знайдено в Кампуї (південь Італії). Місце збереження: **British Museum, Лондон** (Inv. No. **1873,0820.352**). **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Персей після обезголовлення Медузи, середина V ст. до н.е.** Аттична червонофігурна гідрія (British Museum, Inv. 1873,0820.352). Сцена з міфу про Персея –герой тікає, несучи голову Медузи.
26.	Медуза (Medusa)	Wikimedia Commons / The Art Project – публічна репродукція твору	**Автор фото:** Ismoon / DcoetzeeBot (за даними файлу)	Public Domain (твір належить до суспільного надбання)	https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3ACaravaggio_-_Medusa_-_Google_Art_Project.jpg **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Медуза (Medusa)** –картина Мікеланджело Мерізі да Караваджо (1571–1610), виконана олією на полотні, натягнутому на опуклий дерев'яний щит, близько 1597 р. Замовлена кардиналом Франческо Марія дель Монте як парадна таріль-щит для подарунку великому герцогу Фердинандо I де' Медічі; твір увійшов до колекції Медічі у Флоренції. Композиція зосереджена на миті decapitazione Медузи –гіркої миті напруги між життям і смертю, коли погляд Горгони ще ширяє в страху, а її убита голова, обвиті зміями, випромінює вираз жаху. Ця робота стає свідченням революційної барокової манери Караваджо, котрий поєднує *chiaroscuro* та психологічну інтенсивність, а також впроваджує потенційний автопортрет у вигляді особи Медузи. Нині твір виставлений у **Галереї Уффіці, Флоренція** (в експозиції 17-го століття). **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ**

					***Медуза*, Мікеланджело Мерізі да Караваджо**. бл. 1597.Олія на полотні, натягнутому на опуклий дерев'яний щит. Галерея Уффіці, Флоренція. Зображено голову Медузи Горгони в момент відсікання Персеєм.
27.	Прапор автономного регіону Сицилія з емблемою Тринакрії	Wikimedia Commons	Vectorization: User:Sailko (на основі офіційного зразка) / Anonymous	Public Domain	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flag_of_Sicily.svg **Емблема Тринакрії на прапорі автономного регіону Сицилія.** Голова Медузи Горгони з крилами й колоссям у поєднанні з трискеліоном – символ трьох мисів острова та апотропеїчного захисту території.
28.	Паоло Веронезе. *Персей звільняє Андромеду* (*Perseus Freeing Andromeda*)	Wikimedia Commons	Fabien220447	Public Domain	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Veronese-pers%C3%A9e-rennes.jpg **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Персей звільняє Андромеду (*Perseus Freeing Andromeda*)** –олійний твір італійського живописця Паоло Веронезе (1528–1588), виконаний у 1576–1578 рр., що репрезентує пізньоренесансний маньєристський живопис. Полотно ілюструє кульмінаційний епізод давньогрецького міфу: Персей, повернувшись після перемоги над Горгою Медузою, звільняє Прикріплену до скелі Андромеду від морської потвори. Веронезе фокусується на героїчному жесті визволення і драматичній пластичній енергії фігур, поєднуючи велику колористичну гамму з монументальною композиційною структурою.

					Нині твір зберігається у **Музеї образотворчого мистецтва Ренна** (*Musée des Beaux-Arts de Rennes*), Франція, і вважається одним із ключових прикладів італійського живопису XVI ст. **СКОРОЧЕНИЙ ПІДПИС** **Паоло Веронезе. *Персей звільняє Андромеду*,** 1576–1578. Олія на полотні. Музей образотворчого мистецтва Ренна, Франція. Композиція відтворює міфологічний момент порятунку Андромеди героєм Персеєм.
29.	**Аннібале Каррачі. Доменікіно. *Персей і Фіней* (*Perseus and Phineas*)**	Wikimedia Commons / Wikipedia	Kirtap	Public Domain	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Perseus_and_Phineas_-_Annibale_Carracci_and_Domenichino_-_1597_-_Farnese_Gallery,_Rome.jpg **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** Персей і Фіней (*Perseus and Phineas*) – монументальна фрескова композиція зі циклу міфологічних сцен, створених італійським художником Аннібале Карраччі (1560–1609) спільно з учнями (зокрема, Домінікіно) у 1597–1608 рр. для Галереї Фарнезе в Палаццо Фарнезе (Рим). Сцена ілюструє один із епізодів грецького міфу про Персея: після визволення Андромеди герой змушений зіткнутися з Фінеєм –колишнім претендентом на руку Андромеди, що спричинює конфлікт між двома персонажами. Карраччі поєднує класичну пластичність фігур зі скрупульозною увагою до просторових і світлотіньових ефектів, характерних для плинного переходу від маньєризму до раннього бароко. Фреска є частиною великого циклу «Любові богів», що прикрашає стіни Галереї, і вважається одним з ключових творів ранньобарокового монументального живопису в Римі. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Аннібале Карраччі. *Персей і Фіней*, 1597–1608.** Фреска. Галерея Фарнезе, Палаццо Фарнезе, Рим. Композиція репрезентує конфлікт між Персеєм та Фінеєм у контексті міфу про визволення Андромеди.
30..	**Геркулес Фарнезе** (*Farnese Hercules*).	Wikimedia Commons	**Museo Archeologico Nazionale, Naples**	Public Domain	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Herakles_Farnese_MAN_Napoli_Inv6001_n01.jpg **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Геркулес Фарнезе** (*Farnese Hercules*). Велика антична мармурова скульптура героя Геракла, створена у **1-3 ст. н. е.** як римська копія з відомого грецького оригіналу доби Лісіппа (IV ст. до н. е.). Робота приписується грецькому скульпторові **Глікону з Афін**, який, ймовірно, працював у Римі; римський

					мармурний варіант зберігся до наших часів із деякими доповненнями реставраторів (ліва передпліччя відновлена в гіпсі). Скульптура зображує Геракла у стані відпочинку після виконання подвигів: він спирається на свою дубину, вкриту шкурою немейського лева, а за спиною у правій руці тримає яблука Гесперид –символ одного з його дванадцяти подвигів. Форма фігури підкреслює масивність мускулатури та класичний «героїчний настрій» античної скульптури. Об'єкт входив до знаменитої **Фарнезької колекції**, сформованої родиною Фарнезе в Римі, а після спадщини був перевезений до **Національного археологічного музею у Неаполі (Museo Archeologico Nazionale, Naples)**, де й експонується нині (Inv. 6001). Матеріал: мармур. Техніка: скульптура в повний зріст. Висота: приблизно 3,17 м. Походження: знайдена у термах Каракалли в Римі під час розкопок 1546 р. Ця скульптура стала одним з найвідоміших уявлень образу Геракла в західноєвропейському мистецтві та надихала художників і скульпторів доби Відродження й бароко. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Геркулес Фарнезе, 1-3 ст. н. е.** Мармурова римська копія після грецького оригіналу Лісіппа. Museo Archeologico Nazionale, Неаполь (Inv. 6001). Геракл у відпочинку після подвигів, опирається на дубину, тримає яблука Гесперид.
31.	**Hercules overwint de hydra van Lerna.** гравюра в **Cornelis Cort**, **1563 р.,** дизайном **Frans Floris**	Rijksmuseum, Амстердам	Rijksmuseum, Амстердам. RP-P-1905-3926	Public Domain / CC0 (Open Access	https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/object/Hercules-overwint-de-hydra-van-Lerna--2f45f7160c49eddba1faeaa990d06b4c **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Геракл перемагає Лернейську Гідру** (*Hercules overwint de hydra van Lerna*). Гравюра на папері, виконана у **1563 р.** фламандським майстром **Корнелісом Кортом (Cornelis Cort, 1533–1578)** за композиційним зразком художника-маньєриста **Франса Флоріса (Frans Floris I, 1519–1570)**. Твір належить до серії графічних аркушів, присвячених **подвигам Геракла**, і ілюструє другий подвиг героя –перемогу над багатоголовою Лернейською Гідрою. Композиція відтворює кульмінаційний момент бою: Геракл у динамічній позі завдає ударів чудовиську, тоді як його супутник **Іолай** припікає відрубані шиї, перешкоджаючи їх повторному відростанню; біля ніг героя зображено велику краба, насланого богинею Герою для допомоги Гідрі. Сцена поєднує елементи античної іконографії з

					маньєристичною експресією руху, наголошуючи на героїчній напрузі, тілесній силі та драматичному характері міфологічного двобою. Матеріал: папір. Техніка: гравюра (engraving). Розміри: бл. 232 × 287 мм. Дата створення: 1563 р. Місце збереження: **Rijksmuseum, Амстердам** (Rijksprentenkabinet, inv. **RP-P-1905-3926**). Сюжет ґрунтується на античній традиції про другий подвиг Геракла, викладений у творах Аполлодора та інших античних авторів. Джерело цифрової репродукції: Rijksmuseum Open Access / Public Domain. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Геракл перемагає Лернейську Гідру, 1563.** Корнеліс Корт за Франсом Флорісом. Гравюра. Rijksmuseum, Амстердам (RP-P-1905-3926). Сцена другого подвигу Геракла –боротьба з багатоголовою Гідрою за участю Іолая.
32,	**Геракл відганяє стадо Герія, 1531–1576. Giulio Bonasone.** Гравюра та офорт.	The Metropolitan Museum of Art	The Metropolitan Museum of Art (Inv. 59.595.11).	Open Access / Public Domain CC0	https://images.metmuseum.org/CRDImages/dp/original/DP812774.jpg **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Геракл відганяє стадо Герія; праворуч –німфи Гесперид** (*Hercules driving off the cattle of Geryon, at the right are the nymphs of Hesperides*). Гравюра та офорт, автор –італійський художник і гравер **Джуліо Бонасоне (Giulio Bonasone, †після 1576)**, створена близько **1531–1576 рр.** Мотив належить до циклу **Дванадцяти подвигів Геракла** й ілюструє дев'ятий подвиг: Геракл захоплює стадо червоних биків Герія –гіганта з трьома тілами –і супроводжується появою німф Гесперид у правій частині композиції як символів місцевої природи та божественного спостереження. Формат: гравюра та офорт на папері. Розмір: 29.5 × 44.2 см (лист). Колекція: **The Metropolitan Museum of Art, Нью-Йорк, США** Інвентарний номер: **59.595.11** Джерело зображення: Wikimedia Commons, надано у рамках політики **Open Access / Public Domain CC0**; можна копіювати, цитувати, публікувати без обмежень. Сюжет належить до грецької міфології: Геракл отримує завдання заволодіти стадом чудовиська Герія як один із своїх подвигів; у композиції автор підкреслює роботу м'язів, напругу ритму та динаміку руху героя, який відганяє тварин, тоді як німфи у правому плані спостерігають за подією. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ**

					Геракл відганяє стадо Герія, 1531–1576. Giulio Bonasone. Гравюра та офорт. The Metropolitan Museum of Art (Inv. 59.595.11). Композиція з циклу «Дванадцять подвигів Геракла»: герой відганяє стадо Герія; справа –німфи Гесперид.
33	**Топологія дванадцяти подвигів Геракла**	Лепський М.А. Лепська Н.В.			**ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Топологія дванадцяти подвигів Геракла** –аналітична картографічна схема, що відтворює просторову послідовність міфологічних маршрутів героя відповідно до канонічної традиції про дванадцять подвигів. Лінії руху охоплюють Арголіду, Пелопоннес, Крит, Малу Азію, Фракію, Понт Евксинський, Північну Африку та Атлантичну околицю (Гадес –Геріон –Сад Гесперид), формуючи географію героїчного циклу як модель експансії, очищення простору і символічного впорядкування ойкумени. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Топологія дванадцяти подвигів Геракла.** Просторово-аналітична реконструкція героїчного циклу як системи експансивних, лімінальних і хаотичних зон у структурі міфологічної геополітики античного світу.
34	**Топологія Аніми Геракла**	Лепський М.А. Лепська Н.В.			**ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Топологія Аніми Геракла** –аналітична картографічна схема, що відтворює просторову конфігурацію локусів, пов'язаних із жіночими фігурами героїчного циклу (Іола, Деяніра, Алкмена, Геба, Іполіта та ін.) і ключовими лімінальними зонами ініціації, випробування та трансформації героя. Маршрути формують символічний трикутник Балкани –Мала Азія –Понт Евксинський, репрезентуючи «аніма-траєкторію» як архетипну вісь внутрішнього становлення та інтеграції в структурі подвигів Геракла. СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ (якщо акцент на юнгіанській і просторово-архетипній методології). **Топологія Аніми Геракла.** Просторово-архетипна модель «аніма-траєкторії» героя: мережа жіночих локусів і лімінальних переходів як структура внутрішньої ініціації та психологічної трансформації в героїчному циклі.
35.	*Геркулес і Омфала* (*Hercules and Omphale*).	Wikimedia Commons / Wikipedia	Farnese Gallery, Rome	Public Domain	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hercules_and_Iole_-_Annibale_Carracci_-_1597_-_Farnese_Gallery,_Rome.jpg *(в Назві файлу посилка -фактична сторінка містить назву Hercules and Omphale –використайте цю сторінку)* **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Геркулес і Омфала (*Hercules and Omphale*)** –фрескова композиція з циклу міфологічних сцен, створена італійським майстром **Аннібале Карраччі (1560–1609)** для **Галереї Фарнезе в Римі** у 1597–1608 рр.

	Аннібале Карраччі.	(репродукція фрески)			Сюжет репрезентує епізод грецької міфології, у якому герой **Геракл** після завершення подвигів проводить певний час у підпорядкуванні цариці **Омфалі**, виконуючи жіночі обов'язки за наказом царя Лідії Єврітея. Ця сцена розкриває тему тимчасової трансформації соціальних ролей і ритуального «обміну влади» як аспекту героїчної долі. Композиція Карраччі вирізняється монументальною пластикою фігур, сценічною просторістю й психологічною напругою взаємодії персонажів, характерними для переходу від маньєризму до раннього бароко. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** ***Геркулес і Омфала*, Аннібале Карраччі.** 1597–1608. Фреска. Галерея Фарнезе, Палаццо Фарнезе, Рим. Сцена ілюструє міф про службу Геракла під владою цариці Лідії Омфали.
					
36.	Тесей і Мінотавр. Аттичний вазопис	British Museum	British Museum	CC BY-NC-SA 4.0	**https://www.britishmuseum.org/collection/image/79665001** **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Тесей і Мінотавр –аттичний червонофігурний вазопис (kylix).** Red-figured *kylix* з центральним мотивом Тесея, що витягує тіла пораненого Мінотавра з лабіринту; навколо –сцени подвигів Тесея (битва зі Свинею Кроммійською, протистояння з іншими ворогами). Створено в Аттиці, бл. 440–430 рр. до н.е., ймовірно в ательє Кодóра (*Codrus Painter*). Матеріал: теракота, техніка: червонофігурний вазопис. Місце збереження: British Museum, Лондон. Інв. 1850,0302.3. Ілюстрація: сцена перемоги Тесея над Мінотавром і події його подвигів. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Тесей і Мінотавр, бл. 440–430 рр. до н.е.** Аттичний червонофігурний *kylix*. British Museum, Лондон. Сцена перемоги Тесея над Мінотавром (навколо цикл подвигів героя).
					
38.	**Тесей убиває Мінотавра** (*Theseus Slaying the*	*The Metropolitan Museum of Art*	*The Metropolitan Museum of Art*	**CC0 – Public Domain Dedication**	**https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Theseus_Slaying_the_Minotaur_MET_22390.jpg** **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Тесей убиває Мінотавра** (*Theseus Slaying the Minotaur*). Групова бронзова скульптура французького майстра **Антуана-Луї Барі (Antoine-Louis Barye, 1795–1875)**, створена у **1843 р.** і належить до колекції **The Metropolitan Museum of Art, Нью-Йорк** (European Sculpture and Decorative Arts, Inv. 14.58.131).

	Minotaur) **Антуан-Луї Барі (Antoine-Louis Barye, 1843 р.**				Об’єкт репрезентує ключову сцену давньогрецького міфу про героїчного героя **Тесея** – момент перемоги над напівлюдиною-напівбиком **Мінотавром** у лабіринті Кносса. У композиції Тесей постає у динамічній позиції, завдаючи удару чудовиську, що символізує перемогу розуму та цивілізованої мужності над хаосом і хтонічними силами. Скульптура вирізняється емоційністю, рухомістю форм та майстерною передачею анатомії фігур. Матеріал: бронза. Дата створення: 1843. Розміри: близько 45,7 × 29,2 см (18 × 11 1/2 дюймів). Місце збереження: **The Metropolitan Museum of Art, Нью-Йорк, США** (Inv. 14.58.131). Джерело цифрової репродукції: Wikimedia Commons (CC0). **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Тесей убиває Мінотавра, 1843.** Антуан-Луї Барі. Бронза. The Metropolitan Museum of Art, Нью-Йорк (Inv. 14.58.131). Сцена перемоги героя над напівлюдиною-напівбиком Мінотавром.
38.	Тесей і Ариадна біля Критського лабіринту	British Museum – Prints and Drawings	British Museum Images	Public Domain або відповідно до умов використання British Museum	https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1845-0825-487 **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Тесей і Ариадна біля Критського лабіринту** –гравюра флорентійської школи, традиційно приписувана майстерні Баччо Бальдіні або його колу, виконана близько 1460–1470 рр. у техніці різьбленої гравюри на папері. Твір належить до ранньоренесансної іконографічної традиції і нині зберігається у колекції **British Museum, Лондон** (інв. № 1845,0825.487). Композиція ілюструє складний цикл подій із міфу про Тесея та Ариадну. У центрі зображено героїв поблизу Критського лабіринту після перемоги над Мінотавром; на задньому плані розгортається подальша доля Ариадни –її покинення на острові та піднесення Зевсом (Юпітером) на небо, а також трагічний епізод загибелі Егея, батька Тесея, що кидається в море. Таким чином, аркуш поєднує в єдиній візуальній схемі кілька фаз міфологічного наративу –вихід із лабіринту, зраду, апофеоз і трагедію, репрезентуючи лабіринт як центральний топос переходу, випробування і втрати в героїчному циклі Тесея. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Тесей і Ариадна біля Критського лабіринту**, бл. 1460–1470 рр. Гравюра на папері. Флорентійська школа. British Museum, Лондон (інв. № 1845,0825.487).

					Сцена міфу про втечу Тесея з лабіринту та покинуту Ариадну.
39	**Топологія подвигів Тесея.**	Автор карти: **Лепський М.А., Лепська Н.В. (**на основі Google Earth).	Автор карти: **Лепський М.А., Лепська Н.В. (**на основі Google Earth).	Автор карти: **Лепський М.А., Лепська Н.В. (**на основі Google Earth).	**Топологія подвигів Тесея.** Автори карти: **Лепський М.А., Лепська Н.В. (**на основі Google Earth). Просторово-аналітична реконструкція героїчного циклу як системи полісного Героя просторових зон у структурі міфологічної геополітики античного світу.
40	**Топологія Аніми Тесея: просторовоархетипна конфігурація жіночих ініціаційних вузлів героїчного**	Автори карти: Лепський М.А., Лепська Н.В. (на основі Google Earth).	Автори карти: Лепський М.А., Лепська Н.В. (на основі Google Earth).	Автори карти: Лепський М.А., Лепська Н.В. (на основі Google Earth).	**Топологія Аніми Тесея: просторовоархетипна конфігурація жіночих ініціаційних вузлів героїчного маршруту.** Автори карти: Лепський М.А., Лепська Н.В. (на основі Google Earth).

	маршруту.	Earth).			
41	**Bel(l)erophon fighting the Chimaera – Беллерофонт, що бореться з Химерою**	**Heidelberg Painter бл. 575–550 рр. до н. е.**	**Musée du Louvre, Париж, A 478**	**Public Domain**	**https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bellerophon_Khimaira_Louvre_A478.jpg** **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Беллерофонт, що бореться з Химерою.** Аттична чорнолакова чаша типу *Siana cup*, виготовлена в Афінах близько 575–550 рр. до н. е. у майстерні вазописця, відомого під умовним іменем Heidelberg Painter. Композиція репрезентує один із канонічних героїчних подвигів Беллерофонта – атаку чудовиська Химери верхи на крилатому коні Пегасі. Химера зображена як гібридна істота з тілом лева, козячою головою на спині та зміїним хвостом, що відповідає усталеній архаїчній іконографії. Сцена належить до ранніх взірців героїчного наративу в аттичному вазописі й функціонує як алегорія перемоги впорядкованого героїчного начала над хтонічними силами хаосу. Динамічне поєднання фронтального руху вершника та контрруху тіла чудовиська формує напружену композицію, характерну для архаїчної традиції зображення міфологічних поєдинків. Матеріал: теракота. Техніка: чорнолакова (black-figure). Походження: Афіни; знайдено в Камірові (о. Родос). Місце збереження: Musée du Louvre, Париж (інв. A 478). Джерело зображення: Wikimedia Commons / Musée du Louvre (Public Domain). **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Беллерофонт, що бореться з Химерою, бл. 575–550 рр. до н.е.** Аттична чорнолакова чаша (Siana cup). Musée du Louvre, Париж (інв. A 478). Сцена подвигу героя на Пегасі в боротьбі з чудовиськом Химера.
42.	Червоно фігурне блюдо із зображенням Беллерофонта, що їде на Пегасі	Wikimedia Commons	автор фото: **Carole Raddato**	**Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 Generic (CC BY-SA 2.0)**,	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Red-figure_plate_showing_Bellerophon_riding_Pegasus_and_a_Chimera,_by_the_Baltimore_painter,_second_half_of_the_4th_century_BC,_Monsters._Fantastic_Creatures_of_Fear_and_Myth_Exhibition,_Palazzo_Massimo_alle_Terme,_Rome_(12836992534).jpg **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Червоно-лакове фігурне блюдо зі сценою Беллерофонта, що женеться за Химерою, верхи на Пегасі.** Фотографія грецького червоно-лакового посуду класичного періоду, що датують **другою половиною IV ст. до н. е.**, який іконографічно зображує легендарну сцену старогрецького міфу: **герой Беллерофонт, сідлавши крилатого коня Пегаса, женеться за чудовиськом Химера** (поєднання тіла лева, голови кози і зміїного хвоста).

	та Химери				Предмет був представлений на виставці **«Monsters. Fantastic Creatures of Fear and Myth»** у **Palazzo Massimo alle Terme, Рим**; фото зафіксоване фотографом **Carole Raddato**. Матеріал: кераміка (червоно-лаковий вазопис). Тип: блюдо/пластина архаїчного/класичного періоду грецької кераміки. Місце показу: Palazzo Massimo alle Terme, Рим (період експонування виставки). Джерело зображення: Wikimedia Commons; автор фото –**Carole Raddato** %%ліцензія CC BY-SA 2.0%% **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Беллерофонт, верхи на Пегасі, женеться за Химерою, бл. IV ст. до н. е.** Червоно-лакове блюдо (фотографія з виставки «Monsters…», Palazzo Massimo alle Terme, Рим). Фото: Carole Raddato (CC BY-SA 2.0)
43	**Беллерофонт, що вражає Химеру, верхи на Пегасі.**	Wikimedia Commons	Wikimedia Commons	**Public Domain Mark 1.0**	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mosaico_con_bellerofonte_e_la_chimera,_da_rodi_sud,_300-270_ac._ca._02.JPG **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Беллерофонт, що вражає Химеру, верхи на Пегасі.** Антична мозаїка елліністичного періоду, створена приблизно у **300–270 рр. до н. е.** та походить із **південної частини острова Родос**. Композиція відтворює один із найвідоміших подвигів грецького героя Беллерофонта –сцену переслідування й ураження чудовиська **Химери**, що поєднувала у собі риси лева, кози й змії. Герой зображений верхи на крилатому коні **Пегасі**, який підносить його над чудовиськом, дозволяючи завдати вирішального удару зверху. Іконографія сцени відображає сформований у класичній і елліністичній традиції канон героїчного тріумфу: поєднання руху, вертикальної динаміки та контрасту між впорядкованою фігурою героя й хтонічною потворністю Химери. Композиція має виразний наративний характер і водночас підкреслює сакралізовану функцію образу – перемогу цивілізованого космосу над силами хаосу. Матеріал: кам’яна мозаїка (тессери). Техніка: підлогова або настінна мозаїка елліністичного типу. Дата: бл. **300–270 рр. до н. е.** Походження: **Родос (південна частина)**. Місце збереження: Національний римський музей, **Palazzo Massimo alle Terme, Рим** (експонування / сучасне зберігання). Джерело цифрової репродукції: Wikimedia Commons (Public Domain). **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ**

					Беллерофонт і Химера, бл. 300–270 рр. до н. е. Антична мозаїка з Родоса. Palazzo Massimo alle Terme, Рим. Сцена подвигу героя, що вражає Химеру верхи на Пегасі.
44.	**Беллерофонт уражає Химеру,** Абрахам ван Діпенбек **бл. 1655.**.	The Trustees of the British Museum.	The Trustees of the British Museum.	Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)	https://www.britishmuseum.org/collection/image/707806001 **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Беллерофонт уражає Химеру, верхи на Пегасі.** Гравюра XVII століття, виконана за композиційним мотивом фламандського художника **Абрахама ван Діпенбека (Abraham van Diepenbeeck, 1596–1675)** та опублікована у складі ілюстративного циклу до книги *Temple des Muses* (**Marolles, Paris, Nicolas Langlois, 1655**). Композиція відтворює один із найвідоміших сюжетів грецької міфології –подвиг героя **Беллерофонта**, який, сівши на крилатого коня **Пегаса**, вражає вогнедишну **Химеру**, чудовисько з тілом лева, головою кози та зміїним хвостом. Сцена побудована як динамічний героїчний двобій: герой підноситься у повітрі над чудовиськом, що символізує панування розуму й доблесті над хтонічними силами хаосу. Іконографія спирається на класичний канон античної традиції, однак інтерпретована у бароковій манері з посиленою експресією руху та драматизмом композиції. Гравюра входила до широкого репертуару емблематичних зображень героїчних подвигів, що використовувалися як морально-дидактичні приклади у європейській культурі XVII століття. Матеріал: папір. Техніка: гравюра. Дата: бл. **1655 р.** Джерело: ілюстрація з книги *Temple des Muses*, Paris, Nicolas Langlois. Місце збереження: **The British Museum, Лондон** (Image ID 707806001). Джерело цифрової репродукції: The British Museum (ліцензія **CC BY-NC-SA 4.0**). **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Беллерофонт уражає Химеру, бл. 1655.** За Абрахамом ван Діпенбеком. Гравюра з *Temple des Muses*. The British Museum, Лондон. Герой на Пегасі перемагає чудовисько Химеру.
45	*Сон і Смерть переносять тіло Сарпедона*	***Джон Флаксман (John Flax***	*Wikimedia Commons – серія John*	Public Domain	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category%3AJohn_Flaxman%27s_Iliad?utm_source=chatgpt.com#/media/File:(21)_Flaxman_Ilias_1795,_Zeichnung_1793,_181_x_247_mm.jpg **Видано згідно з Актом, 23 червня 1757 року, Дж. Метьюзом, Стренд.** Тоді Сон і Смерть, радісні, рушають разом, Прийнявши Сарпедона і веління богів; На хмарних крилах, із мовчазного простору, І вмить досягають лікійської землі.

	(Sleep and Death bearing Sarpedon) **«Іліада», книга XVI, вірш 84. Переклад Поупа.**	***man, 1755–1826)*** *малюнок –* ***1793 р.,*** *гравюра –* ***1795 р.***	*Flaxman's Iliad*		https://commons.wikimedia.org/wiki/File:(21)_Flaxman_Ilias_1795,_Zeichnung_1793,_181_x_247_mm.jpg **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Сон і Смерть переносять тіло Сарпедона (Sleep and Death bearing Sarpedon)** – аркуш із неокласичного циклу ілюстрацій до Іліади Гомера, створений **Джоном Флаксманом (John Flaxman, 1755–1826)** як малюнок у **1793 р.** і відтворений у гравюрній серії **1795 р.** за англійським перекладом **Александра Поупа**. Твір входить до знаменитого циклу Flaxman's Iliad і зберігається у цифровій колекції **Wikimedia Commons** (Public Domain). Композиція ілюструє епізод **шістнадцятої книги "Іліади"** – момент, коли за наказом Зевса божества **Гіпнос (Сон)** і **Танатос (Смерть)** піднімають тіло загиблого героя **Сарпедона**, сина Зевса, щоб перенести його з поля бою в **Лікію** для належного поховання. Поетичний підпис із перекладу Поупа фіксує сакральний характер дії: "Then Sleep and Death, twin-brothers, lovely pair, Bear Sarpedon swift through the floating air…" В іконографічному та топологічному вимірі ця сцена репрезентує **унікальну фазу героїчного циклу – божественний транзит смерті**. Сон і Смерть постають не як руйнівні сили, а як **провідники між світами**, що здійснюють ритуал повернення героя з хаосу війни до впорядкованого простору батьківської землі. Сарпедон, водночас герой і син верховного бога, стає моделлю «благородної смерті», санкціонованої самим Олімпом. У структурі героїчної топології цей епізод позначає **межовий перехід між полем бою і простором пам'яті**, між смертністю і сакральною славою. Лінійна, майже рельєфна манера Флаксмана перетворює сцену на античний фриз, де рух крил, симетрія тіл і тиша жестів створюють образ космічного ритуалу перенесення героя з історії у вічність. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Сон і Смерть переносять Сарпедона**, **Джон Флаксман.** 1793–1795. Гравюра з циклу Flaxman's Iliad. Wikimedia Commons (Public Domain) Іліада, кн. XVI, ряд. 84: божественне перенесення загиблого героя.
46	Одіссей і Поліфем	Wiki media	Джон Флакс ман-	Public Domain (робота у	**ПОВНИЙ ВАРІАНТ**

	Джон Флаксман-мл. ілюстрація з *Одіссеї* 1810 р.	Commons – *Odyssey Scylla.png*	молодший (*John Flaxman Jr.*, 1755–1826)	суспільному надбанні)	**Одіссей і Поліфем** –графічна ілюстрація з циклу неокласичних композицій до гомерівської *Одіссеї*, виконана Джоном Флаксманом молодшим (John Flaxman Jr., 1755–1826) близько 1810 р. як частина серії книжкових ілюстрацій до героїчного епосу. Композиція відтворює кульмінаційний епізод перебування Одіссея в печері циклопа Поліфема –момент засліплення чудовиська загостреним кілком після хитромудрого обману героя. Сцена репрезентує архетипну модель інтелектуальної перемоги над фізичною силою та символізує перехід від прямої боротьби до стратегії хитрості як головного інструмента виживання.
					Ілюстрація належить до неокласичної інтерпретації античного епосу початку XIX ст. і зберігається у відкритому доступі в колекції Wikimedia Commons (Public Domain). Ілюстрація Джона Флаксмана молодшого до *Одіссеї* (у виданні перекладу Луїса Сегала́ і Естальє́льї), бл. 1810. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Одіссей і Поліфем**. Джон Флаксман молодший, бл. 1810. Ілюстрація до *Одіссеї* (у виданні перекладу Луїса Сегала́ і Естальє́льї), бл. 1810. Сцена засліплення циклопа Поліфема у печері.
47	Одіссей і засліплення Поліфема **Серія:***Les Travaux d'Ulysse*	Теодор ван Тулден (Theodor van Thulden, 1606–1669?) знищені) 1633 р.	Bibliothèque nationale de France, Gallica	Public Domain	**ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Одіссей і засліплення Поліфема** –гравюра з циклу *Les Travaux d'Ulysse* («Подвиги Одіссея»), виконана **Теодором ван Тулденом (Theodor van Thulden, 1606–1669?)** близько **1633 р. За оригіналами:**Франческо Приматіччо та Нікколо дель Аббате (фрески Галереї Одіссея, палац Фонтенбло, нині за втраченими фресками **Франческо Приматіччо** та **Нікколо дель Аббате**, створеними для **Галереї Одіссея в палаці Фонтенбло** (нині не збереженої). Композиція ілюструє кульмінаційний епізод гомерівської *Одіссеї* –момент засліплення циклопа **Поліфема**, коли Одіссей і його супутники вражають чудовисько загостреним кілком, позбавляючи його зору і можливості втримати полонених. Сцена репрезентує архетипну модель перемоги розуму над грубою силою та переходу героя від фізичного протистояння до стратегії хитрості як основного інструмента виживання. Гравюра належить до серії, що документує втрачений монументальний ансамбль **Галереї Одіссея у Фонтенбло**, і становить виняткове джерело для реконструкції візуальної програми французького маньєризму та раннього бароко середини XVII ст. Твір

					зберігається у цифровій колекції **Національної бібліотеки Франції (Bibliothèque nationale de France, Gallica)**. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Одіссей і засліплення Поліфема.** Теодор ван Тулден за фресками Приматіччо і Нікколо дель Аббате, бл. 1633. Гравюра з серії *Les Travaux d'Ulysse*. Національна бібліотека Франції (BnF, Gallica). Сцена покарання циклопа Поліфема у печері.
48	**Паром у Мессіну, Сицилія, з Вілла-Сан-Джованні, Калабрія**	**Фото Лепського М.А. 02.09.2019. Експедиція**	**Фото Лепського М.А. 02.09.2019. Експедиція**		**Паром у Мессіну, Сицилія, з Вілла-Сан-Джованні, Калабрія. Фото Лепського М.А. 02.09.2019. Експедиція.** За міфами простір між Сціллою та Харібдою. Карта маршрута.
49	Одіссей і Каліпсо	Жерар де Лерес (Gérard de Lairesse, 1641–1711). бл. 1680 р.	Rijksmuseum, Амстердам	Public Domain (відкрита колекція Rijksmuseum)	https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/object/Odysseus-and-Calypso--6bfcc507d5625d026e8be4acd9c52b75 **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Одіссей і Каліпсо** –живописний твір нідерландського художника **Жерара де Лереса (Gérard de Lairesse, 1641–1711)**, виконаний близько **1680 р.** у техніці олійного живопису на полотні. Картина належить до пізньобарокової академічної традиції історичного живопису і нині зберігається у колекції **Рейхсмузеуму (Rijksmuseum), Амстердам**. Композиція ілюструє епізод з гомерівської *Одіссеї*: перебування Одіссея на острові німфи **Каліпсо**, яка утримує героя у вимушеному блаженстві, намагаючись схилити його до безсмертного союзу й забуття батьківщини. Сцена репрезентує архетипну фазу

					героїчного циклу –стан спокуси, зупинки й затримки шляху, де герой опиняється між покликанням повернення та спокусою вічного спокою. У контексті просторової топології *Одіссеї* острів Каліпсо постає як ізольований лімінальний локус поза історичним часом, символ психологічної паузи та загрози втрати суб'єктності, що передує відновленню маршруту повернення героя. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Жерар де Лерес. Одіссей і Каліпсо**, бл. 1680 р. Олія на полотні. Рейхсмузеум, Амстердам. Сцена перебування Одіссея на острові німфи Каліпсо.
50	**Цирцея пропонує чашу Одісею**,	Джон Вільям Вотергауз.1891	Oldham Art Gallery, Олдгем, Велика Британія	Public Domain	**https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Circe_Offering_the_Cup_to_Odysseus.jpg** **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Цирцея пропонує чашу Одісею (*Circe Offering the Cup to Ulysses*)** –живописний твір англійського художника-прерафаеліта **Джона Вільяма Вотергауза (John William Waterhouse, 1849–1917)**, виконаний у **1891 р.** у техніці олійного живопису на полотні. Картина зберігається у колекції **Oldham Art Gallery (Олдгем, Велика Британія)**. Композиція ілюструє епізод гомерівської *Одіссеї*, в якому чарівниця **Цирцея** пропонує Одіссею чарівний напій, що мав перетворити його на тварину, як це сталося з його супутниками. Завдяки захисному зіллю Гермеса герой не піддається чарам і зберігає контроль над ситуацією. Образ Цирцеї у Вотергауза поєднує еротичну привабливість і загрозливу магічну владу: жінка постає як фігура ініціації, що відкриває простір між спокусою і знанням. Сцена репрезентує архетипну фазу героїчного циклу –випробування чарівною трансформацією, де перемога досягається не силою, а самовладанням і божественною підтримкою. У топології маршруту Одіссея цей епізод позначає лімінальний простір переходу між дикою небезпекою та відновленням людської суб'єктності. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Джон Вільям Вотергауз. Цирцея пропонує чашу Одісею**, 1891. Олія на полотні. Галерея Олдхем (Oldham Art Gallery), Велика Британія. Сцена спокуси Одіссея чарівницею Цирцеєю. (John William Waterhouse, 1849–1917)
51	Одіссей і сирени	John Willia	National	Public Domain /	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:John_William_Waterhouse_-_Ulysses_and_the_Sirens_-_Google_Art_Project.jpg

	1891	m Waterhouse (Джон Вільям Вотергауз, 1849–1917)	Gallery of Victoria, Melbourne, Australia	Collection National Gallery of Victoria	Джон Вільям Вотергауз «Одіссей і сирени» (1891) ПОВНИЙ ВАРІАНТ **Одіссей і сирени (*Ulysses and the Sirens*)** живописний твір англійського художника-прерафаеліта Джона Вільяма Вотергауза (John William Waterhouse, 1849–1917), виконаний у 1891 р. у техніці олійного живопису на полотні (100,6 × 202 см). Картина зберігається у колекції Національної галереї Вікторії (National Gallery of Victoria), Мельбурн. Композиція ілюструє один із найвідоміших епізодів гомерівської *Одіссеї*: проходження корабля Одіссея повз острів сирен – спокусливих істот, чий спів прирікає моряків на загибель. Згідно з порадою Кірки, Одіссей наказує своїм супутникам затулити вуха воском, а себе прив'язати до щогли, аби почути спів і не піддатися спокусі. У картині Вотергауза сирени постають у формі гібридних жіночо-пташиних істот, що поєднують еротичну привабливість і загрозу смерті. Сцена репрезентує архетипну фазу героїчного циклу –випробування спокусою і самоконтролем, де перемога досягається не силою, а дисципліною і стратегічним передбаченням. У топології маршруту Одіссея цей епізод позначає лімінальний простір між знанням і загибеллю, голосом бажання і збереженням суб'єктності. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Джон Вільям Вотергауз. Одіссей і сирени, 1891**. Олія на полотні. Національна галерея Вікторії, Мельбурн. Сцена проходження корабля Одіссея повз спів сирен.
52	Сцилла (*Scylla*), Джон Флаксман-мл. ілюстрація з *Одіссеї* 1810 р.	Wikimedia Commons – *OdysseyScylla.png*	Джон Флаксман-молодший (*John Flaxman Jr.*, 1755–1826)	Public Domain (робота у суспільному надбанні)	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:OdysseyScylla.png **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Сцилла в оповіданні про Одіссея.** Ілюстрація з циклу *OdysseyScylla.png*, автор Джон Флаксман-молодший (*John Flaxman Jr.*, 1755–1826), 1810 р. Графічне зображення належить до серії офортних композицій за гомерівським епосом *Одіссея*, де герой змушений провести свій човен між небезпеками морських чудовиськ Сцилли й Харибди. У міфології Сцилла –шестиголова морська істота, що мешкає у вузькому морському проході, і її поява завдає тяжких втрат екіпажу Одіссея, який вибирає менше зло – уникнути Харибди, але втратити кількох товаришів.

					СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ **Ілюстрація до *Одіссеї*. Лінійний малюнок Джона Флаксмана (1810).** Сцена міфу: морське чудовисько Сцилла у протилежність до Харибди, що загрожують судну Одіссея.
53.	Одіссей і Каліпсо (Ulysses and Calypso)	British Museum – Prints and Drawings	British Museum Images / цифровий доступ	Public Domain / умови British Museum	https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_W-3-81 **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Одіссей і Каліпсо.** Гравюра із серії *Les travaux d'Ulysse*, пластина 28, бл. 1633 р. Гравюра (etching) на папері, школа французька; після композицій Франческо Приматіччо та Нікколо дель Аббате, виконана Теодоором ван Тулденом. Колекція **British Museum, Лондон** (Prints and Drawings, інв. № W,3.81). Сцена міфу зображує Одіссея під деревом над лігвищем Харибди та Kalypso у контексті верховної волі богів, що наказують звільнити героя. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Одіссей і Каліпсо.** Гравюра з серії *Les travaux d'Ulysse*, бл. 1633 р. Школа французька, після Приматіччо й Нікколо дель Аббате; гравюра Теодоора ван Тулдена. British Museum, Лондон (інв. № W,3.81).
54.	Меркурій наказує Каліпсо звільнити Одіссея, картина	Жерар де Лересс Gérard de Lairesse (1641 – 1711), олія на	Rijksmuseum Amsterdam (Room 2.22), інв. № SK-A-212.	Public Domain	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:G%C3%A9rard_de_Lairesse_-_Mercurius_gelast_Calypso_om_Odysseus_te_laten_vertrekken.jpg **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Меркурій наказує Каліпсо відпустити Одіссея** (*Mercurius gelast Calypso om Odysseus te laten vertrekken*) –живописний твір нідерландського художника **Жерара де Лереса (Gérard de Lairesse, 1641–1711)**, виконаний близько **1676–1682 рр.** у техніці олійного живопису на полотні. Картина зберігається у колекції **Рейхсмузеуму (Rijksmuseum), Амстердам**. Композиція ілюструє епізод гомерівської *Одіссеї*, в якому бог-посланець **Гермес (Меркурій)** за наказом Зевса з'являється до німфи **Каліпсо**, аби примусити її звільнити Одіссея, що протягом багатьох років перебував у вимушеному полоні на її острові. Сцена фіксує момент відновлення божественного порядку й повернення героя до власної долі.

		полотні, близько 1676–1682 рр.			У просторово-топологічній структурі маршруту Одіссея цей епізод позначає фазу виходу з ізольованого лімінального простору спокуси й затримки та відновлення стратегічного руху до Ітаки. Образ поєднує алегорію божественної влади, теми свободи і повернення суб'єктності, характерні для академічного барокового живопису другої половини XVII ст. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Жерар де Лерес. Меркурій наказує Каліпсо відпустити Одіссея**, бл. 1676–1682. Олія на полотні. Рейхсмузеум, Амстердам. Сцена божественного наказу звільнити Одіссея з острова Каліпсо.
					
55.	Одісей при дворі Алкіноя (*Ulisse alla corte di Alcinoo*) 1815	Франческо Хайєс (Francesco Hayez, 1791–1882)	Gallerie dell'Accademia, Венеція, Італія	Public Domain	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Francesco_Hayez_028.jpg **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Одісей при дворі Алкіноя** –живописний твір італійського художника-романтика **Франческо Хайєса (Francesco Hayez, 1791–1882)**, виконаний у **1815 р.** у техніці олійного живопису на полотні. Картина належить до раннього періоду творчості митця і пов'язана з академічною традицією історичного живопису початку XIX ст. Композиція ілюструє епізод гомерівської *Одіссеї*, у якому Одіссей, ще не відкривши свого імені, постає перед царем **Алкіноєм** і царицею **Арете** у дворі феаків після порятунку Навсікаєю. Сцена репрезентує момент переходу героя з простору ізоляції й мандрів у простір гостинності, соціального визнання та відновлення комунікації з людським світом. У топології маршруту Одіссея двір Алкіноя виступає як центральний вузол відновлення суб'єктності: тут герой вперше оповідає власну історію, отримує підтримку і матеріальні засоби для остаточного повернення на Ітаку. Образ поєднує мотиви вигнання, прихованої ідентичності та ритуального прийняття, формуючи кульмінаційну фазу переходу від хаосу мандрів до впорядкованого повернення. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ**
					

					Франческо Хайєс. Одісей при дворі Алкіноя, 1815. Сцена прийняття Одіссея у дворі царя феаків Алкіноя.
56	Мінерва показує Ітаку Одіссею (*Minerva toont Odysseus Ithaca*	Теодор ван Тулден (Theodor van Thulden, 1606–1669?) 1632–1633	Rijksmuseum, Амстердам	Public Domain (колекція Rijksmuseum)	https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/object/Minerva+toont+Ithaca+aan+Odysseus--e21f3c84a24bb2544e2cc077689886c3 **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** Мінерва показує Ітаку Одіссею (*Minerva toont Odysseus Ithaca*) –живописний твір фламандського художника Теодора ван Тулдена (Theodor van Thulden, 1606–1669?), виконаний у 1632–1633 рр. у техніці олійного живопису на полотні. Картина зберігається у колекції Рейхсмузеуму (Rijksmuseum), Амстердам. Композиція ілюструє фінальний епізод гомерівської *Одіссеї*, коли богиня Афіна (Мінерва) відкриває Одіссею вид на рідну Ітаку після довгих років мандрів і випробувань. Сцена фіксує момент божественного одкровення і повернення героя у простір власної долі та ідентичності. У топології маршруту Одіссея цей епізод позначає фазу остаточного виходу з лімінального простору мандрів і відновлення суб'єктності: герой впізнає батьківщину, але ще перебуває у стані маскування і стратегічної обережності. Образ поєднує мотиви божественного проводу, впізнання і прихованого повернення, формуючи кульмінаційний перехід від мандрів до політичного і родинного відновлення.
					СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ Теодор ван Тулден. Мінерва показує Ітаку Одіссею, 1632–1633. Олія на полотні. Рейхсмузеум, Амстердам. Сцена повернення Одіссея на батьківщину під проводом богині Афіни.
57	Одіссей і Пенелопа обіймаються Той, хто після багатьох	ОдіссейТеодор ван Тулден (*Theodoor van*	Rijksmuseum Amsterdam.	Public Domain / CC 1.	**https://www.rijksmuseum.nl/nl/collectie/object/Odysseus-en-Penelope-omhelzen-elkaar--7c8259c3d41c69fd3567da32b6951983** **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Той, хто після багатьох обхідних шляхів досягає своєї мети: Одіссей і Пенелопа обіймаються** –гравюра з циклу *Les Travaux d'Ulysse* («Подвиги Одіссея»), виконана **Теодором ван Тулденом (Theodor van Thulden, 1606–1669?)** у **1633 р.** за композиціями **Франческо Приматіччо** та **Нікколо дель Аббате**, створеними для втраченої **Галереї Одіссея в палаці Фонтенбло**. Аркуш зберігається у колекції **Рейхсмузеуму (Rijksmuseum), Амстердам**.

	обхідних шляхів досягає своєї мети:	*Thulden*, 1606–1669?), гравер і художник, 1632–1633			Композиція ілюструє фінальний епізод гомерівської *Одіссеї* –момент остаточного впізнання і возз'єднання **Одіссея і Пенелопи** після багаторічної розлуки, випробувань і прихованих повернень. Сцена фіксує кульмінацію героїчного шляху: герой досягає не лише просторової мети –повернення до Ітаки, –а й відновлює власну ідентичність, подружній союз і легітимну царську владу. У топології маршруту Одіссея цей образ позначає фінальну фазу повного відновлення суб'єктності: шлях обходів, маскувань і лімінальних переходів завершується актом впізнання, прийняття і стабілізації порядку. Алегоричний заголовок підкреслює концепт непрямого шляху як умови досягнення мети, формуючи програмний символ перемоги розуму, вірності й витривалості. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Одіссей і Пенелопа обіймаються (Той, хто після багатьох обхідних шляхів досягає своєї мети).** Теодор ван Тулден, 1633. Гравюра. Рейхсмузеум, Амстердам. Сцена остаточного возз'єднання подружжя після повернення Одіссея.
58	**Топологія мандрів Одиссея.**	Автори карти: **Лепський М.А., Лепська Н.В. (**на основі Google Earth).	Автори карти: **Лепський М.А., Лепська Н.В. (**на основі Google Earth).		**Топологія мандрів Одиссея.** Автори карти: **Лепський М.А., Лепська Н.В. (**на основі Google Earth). Просторово-аналітична реконструкція героїчного циклу як системи стратегічного Героя просторових зон у структурі міфологічної геополітики античного світу.

		Google Earth).			
59	Тетіда занурює Ахілла в річку Стикс (*Thetis dipping Achilles in the River Styx*)	Томас Бенкс (*Thomas Banks*, 1735–1805), бл. **1777–1780 рр.**	Tate Britain, Лондон (версія з мармуру; також відомі гіпсові відливки в інших колекціях)	Public Domain (твір XVIII ст.; репродукція у відкритому доступі)	https://de.wikipedia.org/wiki/Achilleus#/media/Datei:Thetis_dipping_Achilles_in_the_River_Styx_by_Thomas_Banks_02.jpg **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Тетіда занурює Ахілла в річку Стикс (*Thetis dipping Achilles in the River Styx*)** – мармурова скульптура англійського неокласичного майстра **Томаса Бенкса (Thomas Banks, 1735–1805)**, створена близько **1777–1780 рр.** Твір зберігається у колекції **Tate Britain (Лондон)** та належить до найвідоміших скульптурних інтерпретацій міфу про раннє дитинство Ахіллеса. Композиція ілюструє епізод із пізньоантичної та постгомерівської традиції: **богиня Тетіда** занурює немовля **Ахілла** у води ріки **Стикс**, намагаючись надати йому повної невразливості. Тіло дитини тримається за п'яту –єдине місце, не торкнуте водами, що згодом стане фатальною вразливою точкою героя. У топології героїчного циклу ця сцена репрезентує **первинну фазу сакральної інаугурації героя** –момент наділення надлюдською силою ще до входу у простір війни й подвигів. Постать Тетіди виконує функцію божественного оператора долі, тоді як образ немовляти Ахілла поєднує мотив божественного захисту з прихованою приреченістю. Стримана пластика, врівноважені пропорції та ясна композиція відображають ідеали англійського неокласицизму кінця XVIII століття, що переосмислює античний міф як символ початку героїчного шляху і неминучості долі. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Тетіда занурює Ахілла в річку Стикс**, **Томас Бенкс.** бл. 1777–1780. Мармурова скульптура. Tate Britain, Лондон. Міфологічна сцена надання Ахіллесу невразливості через купіль у Стиксі.
60	**Хирон і Ахіллес** (*Chiron and Achilles*)	Джон Сингер Сарджент	Museum of Fine Arts, Boston	Public Domain	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Chiron_and_Achilles_c1922-1925_John_Singer_Sargent.jpg **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Хирон і Ахіллес (*Chiron and Achilles*)** –монументальний живописний твір американсько-британського художника **Джона Сингера Сарджента (John Singer Sargent, 1856–1925)**,

		(*John Singer Sargent*, 1856–1925), бл. 1922–1925.	(MFA Boston), Массачусетс, США		створений близько **1922–1925 рр.** (за деякими джерелами –1921 р.) у техніці олійного живопису на полотні. Картина зберігається у колекції **Музею витончених мистецтв у Бостоні (Museum of Fine Arts, Boston)**. Композиція зображує міфологічний епізод виховання юного **Ахіллеса** мудрим кентавром **Хироном**, який у грецькій традиції постає наставником героїв і носієм сакрального знання. Сцена фіксує момент навчання військовому мистецтву та стрільбі з лука – ключову фазу формування героїчної ідентичності майбутнього воїна. У топології героїчного циклу цей епізод репрезентує фазу ініціації й передачі знання, що передує вступу героя у простір війни й доленосних випробувань. Образ Хирона символізує посередництво між природним і культурним порядком, між дикістю і цивілізацією, тоді як постать Ахіллеса втілює архетип героя на порозі власної долі. Картина поєднує академічну традицію з модернізованою неокласичною стилістикою пізнього періоду творчості Сарджента. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Джон Сингер Сарджент. Хирон і Ахіллес**, бл. 1922–1925. Музей витончених мистецтв, Бостон. Сцена навчання Ахіллеса мудрим кентавром Хироном.
61	Тетіс, яку утішає Ахіллес (*Thetis Consoling Achilles*)	Джованні Баттіста Тьєполо (*Giovanni Battista Tiepolo*, 1696–1770) бл. 1757	Villa Valmarana ai Nani, зал «Гомер», Віченца, Італія	Public Domain	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Giovanni_Battista_Tiepolo_-_Thetis_Consoling_Achilles_-_WGA22339.jpg **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Тетіс, яку утішає Ахіллес (*Thetis Consoling Achilles*)** –монументальна фреска італійського художника **Джованні Баттіста Тьєполо (*Giovanni Battista Tiepolo*, 1696–1770)**, створена близько **1757 р.** Твір виконано у техніці фрески (300 × 200 см) і зберігається у залі «Гомер» декоративного ансамблю **Villa Valmarana ai Nani** у Віченці (Італія). Композиція репрезентує один із ключових епізодів грецької міфології: **Тетіса**, матір Ахіллеса, утішає свого сина перед його долею та майбутніми трагедіями, зокрема після загибелі Патрокла. Образ матері постає як символ жіночої підтримки й передчуття неминучої долі героя –поєднання сили та вразливості. Тьєполо передає цю драму через виразну пластику фігур, рух тканин і м'яке світло, характерні для пізнього бароко й рококо. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ**

					***Тетіс, яку утішає Ахіллес*, Джованні Баттіста Тьєполо. бл. 1757.** Фреска, 300 × 200 см. Villa Valmarana ai Nani, Віченца, Італія. Сцена матеріального розради Ахіллеса його матір'ю Тетіс, що символізує підтримку героя перед трагедією.
					
62.	*Гнів Ахіллеса* (The Rage of Achilles)	Джованні Баттіста Тьєполо (*Giovanni Battista Tiepolo*, 1696–1770), **1757**	Villa Valmarana ai Nani, Віченца (італійський комплекс фресок)	Public Domain (робота у загальному надбанні)	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Rage_of_Achilles_by_Giovanni_Battista_Tiepolo.jpeg **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **The Rage of Achilles (*Гнів Ахіллеса*)** –монументальна фреска італійського художника **Джованні Баттіста Тьєполо (Giovanni Battista Tiepolo, 1696–1770)**, створена **1757 р.** у Villa Valmarana ai Nani в **Віченці**. Композиція репрезентує відому сцену з гомеровської *Іліади* –момент, коли Ахіллес, охоплений гнівом після втрати свого близького друга та уражений почуттям образи, піднімає меч, щоб вбити Агамемнона. Богиня **Афіна** вчасно втручається і стримує героя, застерігаючи його від нерозсудливої розправи. Образ Ахіллеса втілює arche тип **героя, що стоїть на межі руйнівної люті**, тоді як втручання Афіни символізує божественне упередження, що повертає героя до розумного курсу дій. Тьєполо передав драму через величну пластику фігур, виразні фізіогномії та динамічний рух композиції, що є характерними ознаками італійського рококо середини XVIII ст.

					СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ **Гнів Ахіллеса**, **Джованні Баттіста Тьєполо,.** 1757. Фреска. Villa Valmarana ai Nani, Віченца. Сцена втручання богині Афіни, що стримала Ахіллеса від убивства Агамемнона під час Троянської війни.
63	Посольство до Ахіллеса: Одіссей, Аякс, Пріам і Нестор (*Ulysses and Ajax, Priam and Nestor*)	Джон Флаксман (John Flaxman, 1755–1826), малюнок 1793; гравюра 1795	Wikimedia Commons – серія *Flaxman's Iliad* (за виданням Alexander Pope)	Public Domain	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:(14)_Flaxman_Ilias_1795,_Zeichnung_1793,_185_x_296_mm.jpg **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Посольство до Ахіллеса (*Ulysses and Ajax, Priam and Nestor*)** –аркуш із циклу ілюстрацій до *Іліади* Гомера, створений **Джоном Флаксманом (John Flaxman, 1755–1826)** як малюнок у **1793 р.** і відтворений у гравюрній серії **1795 р.** за англійським перекладом **Александра Поупа**. Твір входить до знаменитого неокласичного циклу *Flaxman's Iliad* і зберігається у цифровій колекції **Wikimedia Commons**. Композиція ілюструє епізод **дев'ятої книги "Іліади"** –прибуття посольства до шатра Ахіллеса з метою схилити героя повернутися до бою. У центрі сцени зображені фігури **Одіссея** і **Аякса**, поруч –старійшини **Пріам** і **Нестор**, а ліворуч стоїть сам **Ахіллес** разом із **Феніксом**. Під фігурами подані ідентифікаційні написи, що формують своєрідну сценічну розстановку героїв як учасників дипломатичної місії. Поетичний підпис у нижній частині аркуша відсилає до перекладу Поупа: **"Iliad, Book IX, line 186. Pope"**, що відповідає сцені звернення до Ахіллеса з проханням повернутися до війська. Центральний композиційний заголовок –**"Ulysses and Ajax, Priam and Nestor"** –підкреслює характер сцени як колективного переговорного акту. У топології героїчного циклу цей епізод репрезентує фазу **дипломатичного втручання і стратегічного переконання**, де конфлікт тимчасово переноситься з поля бою у простір переговорів. Образ Одіссея тут постає як оператор політичної комунікації, тоді як Ахіллес втілює фігуру відмови й автономної волі. Лінійна, майже рельєфна стилістика Флаксмана надає сцені характеру античного фризу, перетворюючи переговори на канонічний жест героїчного права і морального вибору. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Посольство до Ахіллеса**, **Джон Флаксман** 1793–1795. Малюнок і гравюра з циклу *Flaxman's Iliad*. Сцена переговорів Одіссея, Аякса, Пріама і Нестора з Ахіллесом (Іліада, кн. IX).

64.	*Ахілл, виявлений серед дочок Лікомеда* (Achilles discovered among the Daughters of Lycomedes)	Пітер Пауль Рубенс (Peter Paul Rubens, 1577–1640) і майстерня, 1630–1635	Museo Nacional del Prado, Мадрид, Іспанія	Public Domain (витвір у загальному надбанні та фотографічна репродукція Public Domain Mark)	https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/achilles-discovered-among-the-daughters-of/75491513-370c-45db-ad48-86b10e1a59f5 **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Achilles discovered among the Daughters of Lycomedes** (*Ахілл, виявлений серед дочок Лікомеда*) –живописна композиція **Пітера Пауля Рубенса (Peter Paul Rubens, 1577–1640)** та його майстерні, створена близько **1630–1635 рр.** у техніці олійного живопису на панелі. Робота зберігається в колекції **Museo Nacional del Prado (Мадрид, Іспанія)**. Композиція репрезентує міфологічний епізод із легенди про **Ахілла**, який, за порадою матері **Тетіди**, був перехований у дворі царя **Лікомеда на острові Скрос**, переодягнений серед дочок царя, щоб уникнути участі в Троянській війні. Грецькі герої **Одіссей** і **Діомед**, знаючи про його сховок, принесли подарунки і зброю, змусивши Ахілла видати себе, коли він вибрав зброю, а не жіночі предмети. Сцена показує момент цього розпізнавання й вирішального відкриття, яке повертає героя до долі війни. У контексті іконографії міфу цей образ символізує **перехід від прихованої ідентичності до активної суб'єктності**; вибір зброї репрезентує усвідомлення ролі героя та його невідворотної участі у великій героїчній драмі. Рубенс та майстерня передали цей момент через динамічне розташування фігур, барвисту насиченість і вираження емоцій на обличчях персонажів, характерні для фламандського бароко **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Ахілл, виявлений серед дочок Лікомеда**, **Пітер Пауль Рубенс та майстерня.** 1630–1635. Museo Nacional del Prado, Мадрид. Сцена, де Одіссей і Діомед викривають Ахілла серед дочок Лікомеда перед його відправленням до Трої.
65.	Двобій Ахілла з Гектором (*Achilles fighting against Hector*)	Так званий **Берлінський маляр (Berlin Paint**	British Museum, Лондон, інв. № **1848,0801.1**	Public Domain (античний твір; музейна репродукція у відкритому доступі)	https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1848-0801-1?selectedImageId=287721001 **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Двобій Ахілла з Гектором (*Achilles fighting against Hector*)** –розпис волютного кратера аттичного червонофігурного стилю, виконаний близько **490–480 рр. до н. е.** майстром, відомим під умовним іменем **Берлінського маляра (Berlin Painter)**, одного з найвизначніших представників ранньокласичного вазопису. Посудина зберігається у колекції **Британського музею (British Museum, Лондон)**, інв. № **1848,0801.1**. Композиція зображує кульмінаційний епізод гомерівської *Іліади* –**поєдинок Ахілла і Гектора** під мурами Трої (книга XXII), що завершується загибеллю головного троянського героя. Дві постаті подані у стриманому, майже симетричному зіткненні, з

		er), бл. **490–480 рр. до н. е.**			акцентом на напруження тіл, ритм руху списів і ясну контурну побудову, характерну для високої манери Берлінського маляра. В іконографічному та топологічному вимірі сцена репрезентує **вирішальну фазу героїчного конфлікту** –момент переходу від тривалого протистояння до остаточного розв'язання долі війни. Ахіллес постає як носій невідворотної помсти й божественно санкціонованої сили, тоді як Гектор уособлює трагедію захисника поліса, приреченого власною честю. Лаконічна композиція перетворює поєдинок на канонічний жест героїчного права, що визначає подальший хід подій у троянському епосі. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Двобій Ахілла з Гектором**, **Берлінський маляр.** бл. 490–480 до н. е. Волютний кратер, аттичний червонофігурний вазопис. British Museum, Лондон. Кульмінаційний поєдинок героїв Троянської війни (Іліада, кн. XXII).
66.	Ахіллес, що перемагає Гектора (*Achilles vanquishing Hector / Achilles Ultor*)	За композицією **Пітера Паула Рубенса (Peter Paul Rubens, 1577–1640)**; гравюра з серії *History of*	British Museum, Лондон, інв. № **P_1867,1214.1585**	Public Domain (колекція British Museum, відкритий доступ)	https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1867-1214-1585 **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Ахіллес, що перемагає Гектора (*Achilles vanquishing Hector* / *Achilles Ultor*)** –гравюра з серії *History of Achilles*, створена близько **1724 р.** за композицією **Пітера Паула Рубенса (Peter Paul Rubens, 1577–1640)**. Твір зберігається у колекції **Британського музею (British Museum, Лондон)**, інв. № **P_1867,1214.1585**. Композиція ілюструє кульмінаційний епізод гомерівської *Іліади* –момент остаточного **поєдинку Ахіллеса і Гектора**, що завершується загибеллю троянського героя. Ахіллес поданий у позі активного наступу, як носій помсти за смерть Патрокла, тоді як Гектор зображений у момент падіння й неминучої поразки. В іконографічному та топологічному вимірі сцена репрезентує **вирішальну фазу героїчного конфлікту**, де особиста помста перетворюється на подію загальноісторичного масштабу. Ахіллес постає як фігура божественно санкціонованої сили й караючої справедливості, тоді як Гектор уособлює трагедію політичного захисника міста, приреченого честю й долею. Барокова динаміка композиції, контраст рухів і експресивність жестів трансформують двобій у програмний символ перемоги сили, що визначає перелом у ході Троянської війни. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Ахіллес, що перемагає Гектора**, **За Пітером Паулем Рубенсом,** бл. 1724. Гравюра з серії *History of Achilles*. British Museum, Лондон. Кульмінаційний момент загибелі Гектора у двобої з Ахіллесом.

		Achilles, бл. **1724 р.**			
67.	Ахілл при дворі Лікомеда (*Achilles by Lycomedes* / *Achilles among the Daughters of Lycomedes*)	Невідомий римський майстер, бл. **середина III ст. н. е.** (бл. 240 р. н. е.)	Musée du Louvre, Париж, інв. № **Ma 2120**	Public Domain (античний твір; музейна репродукція у відкритому доступі)	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Achilles_by_Lycomedes_Louvre_Ma2120.jpg **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Ахілл при дворі Лікомеда (*Achilles by Lycomedes* / *Achilles among the Daughters of Lycomedes*)** –мармуровий рельєф римського походження, виконаний невідомим майстром близько **середини III ст. н. е.** як фрагмент декоративного оформлення саркофага. Твір зберігається у колекції **Музею Лувру (Musée du Louvre, Париж)**, інв. № **Ma 2120**. Композиція ілюструє відомий епізод міфологічної традиції про **приховування Ахілла при дворі царя Лікомеда на острові Скрос**, куди герой був відправлений матір'ю **Тетідою**, щоб уникнути участі у Троянській війні. Ахілл, переодягнений серед дочок царя, постає у жіночому оточенні, що підкреслює мотив маскування й прихованої ідентичності. В іконографічному та топологічному вимірі сцена репрезентує фазу **латентності героя перед вступом у війну** –момент затримки долі й тимчасового виходу з простору героїчного призначення. Образ Лікомеда виконує функцію політичного покровителя, тоді як постать Ахілла втілює архетип героя у стані прихованої суб'єктності. Рельєф належить до пізньоантичної традиції саркофагової скульптури, що активно використовувала сцени з епічних циклів як символи життєвого шляху, вибору й долі.

					Автори роботи Лепський М.А. та Лепська НВ. Зробили реставраційну реконструкцію обличчя Ахілла з використанням жорстких стандартів за допомогою ШІ.. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Ахілл при дворі Лікомеда, сер. III ст. н. е. Реставрація авторів з використанням ШІ і оригінал (знизу ліворуч).** Мармуровий рельєф (фрагмент саркофага). Лувр, Париж. Сцена приховування Ахілла серед дочок Лікомеда на острові Скірос.
68.	Оплакування Ахілла (*Mourning of Achilles / Thetis and the Nereids mourning Achilles*)	Невідомий коринфський майстер, бл. **середина VI ст. до н. е.** (бл. 560–550 до н. е.)	Musée du Louvre, Париж, інв. № **E 643**	Public Domain (античний твір; музейна репродукція у відкритому доступі)	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mourning_of_Akhilleus_Louvre_E643.jpg **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Оплакування Ахілла (*Mourning of Achilles* / *Thetis and the Nereids mourning Achilles*)** – розпис коринфської гідрії у техніці чорнофігурного вазопису, виконаний невідомим майстром близько **середини VI ст. до н. е.** Посудина зберігається у колекції **Музею Лувру (Musée du Louvre, Париж)**, інв. № **E 643**. Гідрія, коринфський чорнолакований (чорнофігурний) вазопис Композиція ілюструє післясмертний епізод гомерівського та циклічного епосу – **оплакування загиблого Ахілла богинею Тетідою та нерейдами**. Центральне місце займає тіло героя, покладене на ложі, навколо якого розміщені жіночі постаті у жестах жалоби. Сцена відтворює момент ритуального прощання з головним воїном ахейського війська після його загибелі від руки Паріса. В іконографічному та топологічному вимірі цей образ репрезентує **фінальну фазу героїчного циклу –смерть і ритуальне повернення героя у сакральний простір пам'яті**. Тетіда постає як божественний носій скорботи й гарантія посмертної слави сина, тоді як колектив нерейд утворює хор жалоби, що перетворює індивідуальну смерть на космічну подію. Чітка фризова побудова та ритм повторюваних жестів надають сцені характеру поховальної процесії, втілюючи ранній канон епічної меморіальної іконографії. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Оплакування Ахілла**, сер. VI ст. до н. е. Гідрія, коринфський чорнофігурний вазопис. Лувр, Париж. Тетіда і нерейди оплакують загиблого Ахілла після подій Троянської війни.
69	Діомед і Одіссей поверта	Wiki media	John Flaxman	Public Domain	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:(15)_Flaxman_Ilias_1795,_Zeichnung_1793,_187_x_308_mm.jpg **ПОВНИЙ ВАРІАНТ**

	ються з трофеями після нічного нападу на табір Реса (книга X «Іліади», Долонія)	Commons	(1755–1826) Малюнок – 1793; гравюра – 1795		John Flaxman, Diomed and Ulysses Returning with the Spoils of Rhesus. Ілюстрація до «Іліади» Гомера, серія Illustrations to Homer's Iliad, Plate 19. Малюнок 1793 р., гравюра опублікована 1795 р., Лондон. Лінійна гравюра за олівцевим малюнком у неокласичному стилі. Сцена ілюструє епізод з книги X «Іліади» (Долонія): Діомед і Одіссей повертаються з трофеями після нічного нападу на табір фракійського царя Реса, ведучи захоплених коней. Композиція трактує героїчну процесію як символ перемоги розуму й військової хитрості. Оригінал: Royal Academy of Arts, London. Сцена детально проаналізована у:William Fitzgerald, The Living Death of Antiquity: Neoclassical Aesthetics (Oxford University Press, 2021), c. 102, Fig. 2.8. СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ **Діомед і Одіссей з трофеями після нападу на Реса, Джон Флексман 1793–1795.** Лінійна гравюра. Королівська академія мистецтв, Лондон. Герої після нічного нападу на табір фракійського царя Реса і зустрічають переговорників.
70.	*Vénus secourt Énée contre Diomède*	Wikimedia Commons	**Бернаром Пікаром (Bernard Picart, 1673–1733)** у **1710 р.**	Public Domain	**https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Aeneas_wil_het_lichaam_van_Pandarus_redden,_RP-P-OB-51.304.jpg** **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Венера рятує Енея від Діомеда** (*Vénus secourt Énée contre Diomède*). Гравюра на міді, створена французьким гравером **Бернаром Пікаром (Bernard Picart, 1673–1733)** у **1710 р.** для серії ілюстрацій до французького видання *«L'Iliade traduite en françois avec des remarques par Mme Dacier»* (Париж, Rigaud, 1711). Сцена ілюструє епізод з книги V «Іліади» Гомера, в якому богиня Венера (Афродіта) втручається у перебіг бою та рятує троянського героя Енея від нападу грецького героя Діомеда.

					Композиція відтворює кульмінаційний момент божественного втручання: Венера схиляється над пораненим Енеєм, прикриваючи його від ударів, тоді як Діомед постає як активний воїн, що загрожує троянському героєві. Сцена належить до циклу ілюстрацій, виконаних у неокласичній манері з поєднанням барокової експресії та академічної лінійної ясності, характерної для творчості Пікара. Матеріал: папір. Техніка: гравюра на міді (copperplate engraving). Розміри: 18,9 × 12,4 см. Колекційний номер: **RP-P-OB-51.304**. Місце збереження: **Rijksmuseum, Amsterdam, Rijksprentenkabinet**. Сюжет ґрунтується на тексті: *Homère, Iliade, chant V* (переклад і коментарі Mme Dacier, 1711). Джерело цифрової репродукції: Wikimedia Commons (Public Domain). **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Венера рятує Енея від Діомеда, 1710.** Бернар Пікар. Гравюра на міді. Сцена з V книги «Іліади»: втручання Афродіти у бій Діомеда з Енеєм. Rijksmuseum, Амстердам (RP-P-OB-51.304).
71.	Битва Діомеда і Енея (*The Battle of Diomedes and Aeneas*, з циклу *Story of Achilles*)	Невідомий майстер, італійська майоліка (урбіно / кастельдуранте), бл. **1530–1540 рр.**	The Metropolitan Museum of Art, Нью-Йорк, інв. № **428634**	Public Domain (The Met Open Access)	https://www.metmuseum.org/art/collection/search/428634 **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Битва Діомеда і Енея (*The Battle of Diomedes and Aeneas*, з циклу *Story of Achilles*)** – розписна майолікова таріль італійського походження, виконана невідомим майстром близько **1530–1540 рр.** у традиції ренесансного розпису *istopiamo*. Твір зберігається у колекції **The Metropolitan Museum of Art (Нью-Йорк)**, інв. № **428634**. Композиція ілюструє один із ключових епізодів гомерівської *Іліади* –**поєдинок Діомеда і Енея** під час Троянської війни, коли троянський герой зазнає поразки й урятований втручанням богів. Сцена входить до декоративного циклу, відомого як *Story of Achilles*, який у ренесансній традиції поєднував події з життя Ахіллеса з ширшим епічним контекстом війни. В іконографічному та топологічному вимірі образ репрезентує **фазу розгортання війни та героїчної конкуренції**, де поєдинки окремих воїнів формують динаміку конфлікту. Діомед постає як фігура активної сили ахейців, тоді як Еней –як майбутній носій троянської спадщини й засновник нового історичного циклу. Ренесансний розпис трансформує епічну сцену у декоративно-оповідну композицію, поєднуючи героїчний наратив із гуманістичною програмою відродження античного міфу.

					СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ **Битва Діомеда і Енея**, бл. 1530–1540. Майоліка, італійський розпис історіато. The Met, Нью-Йорк. Сцена поєдинку героїв Троянської війни з циклу історії Ахіллеса.
72.	Діомед і Афіна проти Ареса (*Diomedes and Minerva wounding Mars*)	Джон Флаксман (John Flaxman, 1755–1826), малюнок **1793**, гравюра **1795**	Серія *Flaxman's Iliad*, видання за перекладом Александра Поупа	Public Domain	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:(9)_Flaxman_Ilias_Kupferstich_1795,_Zeichnung_1793,_186_x_364_mm.jpg **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Діомед і Афіна ранять Ареса (*Diomedes and Minerva wounding Mars*)** –аркуш із циклу ілюстрацій до *Іліади* Гомера, створений **Джоном Флаксманом (John Flaxman, 1755–1826)** як малюнок у **1793 р.** і відтворений у гравюрній серії **1795 р.** за англійським перекладом **Александра Поупа**. Твір входить до знаменитого неокласичного циклу *Flaxman's Iliad* і зберігається у цифровій колекції **Wikimedia Commons**. Композиція ілюструє знаменитий епізод **п'ятої книги "Іліади"** –поєдинок героя **Діомеда** з самим богом війни **Аресом (Марсом)** за безпосередньої участі богині **Афіни (Мінерви)**. Афіна стоїть на колісниці поруч із Діомедом і спрямовує його спис, який пробиває тіло Ареса; поранений бог із криком відступає з поля бою. У нижній частині аркуша наведено поетичний підпис із перекладу Поупа: *"Now rushing fierce, in equal arms appear* *The daring Greek, the dreadful God of War."* з точним посиланням: **"Iliad, Book V, line 402. Pope."** В іконографічному та топологічному вимірі ця сцена репрезентує **унікальний момент рівності смертного і бога в героїчному конфлікті**. Формула *equal arms* («у рівній зброї») підкреслює радикальну ідею епосу: за підтримки розуму й божественної стратегії смертний може перемогти саму силу війни. Афіна постає як оператор керування дією і символ раціональної війни, тоді як Арес уособлює сліпу, руйнівну агресію, приречену на поразку. У структурі героїчного циклу цей епізод позначає **вершину бойової ініціації героя** – момент, коли людина тимчасово входить у простір божественної сили і здобуває перемогу над самим принципом війни. Лінійна, майже рельєфна манера Флаксмана

					перетворює сцену на класичний фриз, де дипломатія богів, стратегія і фізична доблесть поєднані в канонічний жест тріумфу розуму над хаосом. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Діомед і Афіна ранять Ареса**, **Джон Флаксман.** 1793–1795. Гравюра з циклу *Flaxman's Iliad*. Цей епізод позначає арістею, **вершину бойової ініціації героя.** Сцена поєдинку смертного героя з богом війни (Іліада, кн. V, ряд. 402).
73.	**Діомед. Реконструйований іконографічний портрет.**	Реставраційна реконструкція і композиція: **Лепський М.А., Лепська Н.В.** З використанням ШІ.			**Діомед. Реконструйований іконографічний портрет.** Реставраційна реконструкція і композиція: **Лепський М.А., Лепська Н.В.** З використанням ШІ. Основа: античний мармуровий портрет (Glyptothek, Munich). Порівняльні джерела: W. Hollar, *Aeneas and Diomedes*; *Achilles and Hector – Iliad stories retold…* (1903); *Diomedes (Tripota)*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Glyptothek_Munich_Diomedes_17_10_2016.jpg Метадані Diomedes —Діомед. **«Мюнхенський Діомед», фрагмент. Римська копія з грецького оригіналу приблизно 440–430 рр. до н. е., приписується Кресілі. Джерело / місце збереження: Гліптотека (кімната 3), у Мюнхені.** Цифрова репродукція: **автор фото: Eigenes Werk. Wikimedia Commons**, категорія **Ліцензія:** Public Domain (відкрите використання через Wikimedia Commons) / CC0 Diomedes –«Мюнхенський Діомед» **Автор і дата:** Фотографія: Vassil, 27 жовтня 2016 Оригінальний об'єкт: *статуя Діомеда* –римська копія за грецьким оригіналом бл. **440–430 р. до н. е.**, атрибуція **Кресілас** (Kresilas) **Джерело / місце збереження:** Glyptothek, Мюнхен, Німеччина –музейна колекція давньогрецької та давньоримської скульптури **Ліцензія:** Creative Commons CC0 1.0 Universal Public Domain Dedication –Public Domain (відсутність авторських прав) **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Diomedes –«Мюнхенський Діомед».** Фотографія статуетки героя *Діомеда* з музейної колекції **Glyptothek, Мюнхен**. Об'єкт представляє **римську мармурову копію** давньогрецького скульптурного зображення, датовану приблизно **440–430 рр. до н. е.**, яку традиційно атрибутують майстрові **Кресіласу (Kresilas)** –одному з видатних класичних грецьких скульпторів. Композиція фокусується на героїчному оголеному торсі Діомеда, що відповідає типу «герой у русі», притаманному класиці доби Перикла.

					Діомед у міфології –цар Аргосу, син Тідея, один із провідних ахейських воїнів Троянської війни, відзначений хоробрістю у численних сутичках і винятковою доблестю в гомеровому каноні. Скульптурний тип цього зразка побутував як алегорична уособа мужності, фізичної сили та ідеалу героїчного тілобудови в античному мистецтві. Об'єкт: Glyptothek, Мюнхен –музейна колекція класичної скульптури. Фото: Vassil, 27 жовтня 2016. Джерело зображення: Wikimedia Commons (CC0 1.0 Public Domain). **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **«Мюнхенський Діомед», бл. 440–430 рр. до н. е.** Римська копія грецької скульптури, атрибутована Кресіласу. Glyptothek, Мюнхен. Фото: Vassil; Wikimedia Commons (CC0 **Diomedes (Tripota)** https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Diomedes_(Tripota).jpg **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **Діомед .** Невідомий майстер; антична грецька традиція, орієнтовно V ст. до н. е. (іконографічний тип героя Троянського циклу). Ілюстрація фігури Діомеда –одного з провідних героїв Троянської війни у грецькій міфології. **Установа / місце збереження:** *Wissenschaftliche Bibliothek der Stadt Trier* (Наукова бібліотека міста Трір) / *Stadtarchiv* (міський архів) **База даних (каталог): Tripota – Portraitkatalog**, запис за сигнатурою **121_anon_0288** **Сигнатура (інвентар/шифр): Anon 288 GR** **Зображена особа (ідентифікація): Diomedes von Argos** **Автор / дата оригіналу: не зазначено** (keine Angabe) **Посилання на первинний каталог (Tripota)** Запис у Tripota: **https://www.tripota.uni-trier.de/single_picture.php?signatur=121_anon_0288** **Ліцензія (для Вашої таблиці)**

					 На Wikimedia Commons файл позначено як **Public Domain** (PD-old / Public Domain Mark), з посиланням на Tripota як джерело. Зображення «Портрет Діомеда» походить з бази даних **Tripota (Trierer Porträtdatenbank), що зберігається в Науковій бібліотеці міста Трір.** Діомед був царем Аргосу, описаний у Гомерівській *Іліаді* як мужній та хитрий воїн, відзначений за хоробрість і доблесть у численних боях; він відомий також участю в епізодах, пов'язаних із викраденням Паладію та поєдинками з богами під час осади Трої. Іконографічно Діомеда часто репрезентують у античному мистецтві як воїна у повному озброєнні або в динаміці бою, інколи з атрибутами, пов'язаними з його подвигами (наприклад, меч чи щит, епізод з Палладієм). Зображення з комонського файлу відтворює стилізовану постать героя, притаманну класично-романській традиції героїчного образотворення. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Діомед –герой Троянської війни.** Грецький міфологічний воїн, відомий хоробрістю та участю в ключових епізодах осади Трої. Ілюстративне зображення з категорії «Diomedes», Wikimedia Commons (CC0/CC BY-SA залежно від сторінки).
74.	**Топологія Діомеда.**	Автори карти: Лепський М.А., Лепська Н.В. (на	Автори карти: Лепський М.А., Лепська Н.В.		**Топологія Діомеда: просторовоархетипна конфігурація інженерії простору та ініціаційних вузлів у структурі міфологічної геополітики Західного Середземномор'я.** Автори карти: Лепський М.А., Лепська Н.В. (на основі Google Earth).

		основі Google Earth).			
75.	**Вид з Парфенону на агору.**	**Грушева Т.В..**	**Грушева Т.В..**	Особисто передане автору.	**Вид з Парфенону на агору. Автор фото: Грушева Т.В., 2018. Фото передано автором для монографії. Панорама з сакрального центру Афін на сакральний, діловий і публічний простір.**
76. – 77.	План-реконструкція Давньої Агори Афін у II ст. н. е. (*Plan of the Ancient Agora of Athens, 2nd century AD*)	На основі реконструкцій **John Travlos (1908 – 1985)** сер. XX ст Графічна редакція: Greek Archaeologi	Greek Ministry of Culture – Archaeological Receipts Fund (TAP) Офіційна публікація: *Ancient Agora of Athens* (туристично-археол	Офіційний державний матеріал Міністерства культури Греції (допустиме академічне цитування з посиланням на джерело)	1. Археологічний план-реконструкція, топографічна схема **2.** Додаткове зображення Легенда основних споруд Давньої Агори Афін (перелік 1–28) Greek Ministry of Culture / TAP, за реконструкціями John Travlos Той самий офіційний PDF: *Ancient Agora of Athens* Пояснювальна археологічна легенда до плану https://etickets.tap.gr/webengines/images/places/000000004/arxaia_agora_en.pdf https://etickets.tap.gr/webengines/images/places/000000004/arxaia_agora_en.pdf **ПОВНИЙ ВАРІАНТ** **План-реконструкція Давньої Агори Афін у II столітті н. е. (*Plan of the Ancient Agora of Athens*)** – офіційна археологічна топографічна схема центральної площі Афін, створена на основі класичних реконструкцій архітектора й археолога **Джона Травлоса (John Travlos, 1908–1985)** та опублікована **Грецьким Міністерством культури (Archaeological Receipts Fund, TAP)** у виданні *Ancient Agora of Athens*. Схема відтворює структуру Агори у період римської імперської доби з детальною нумерацією ключових споруд (1–28): **Гефестейон, Стоа Басілеос, Стоа Зевса Елевтерія, Булевтерій, Метрон, Стоа Пойкіле, Одеон Агриппи, Стоа Аттала, Базиліка, Храм Ареса, бібліотека Пантіана, Трибунал, Німфей** та інші адміністративні, культові, судові й комерційні об’єкти. У топологічному та політико-просторовому вимірі цей план репрезентує **канонічну модель сакрально-політичного центру поліса**, де поєднуються простори влади, судочинства, ради, культу, торгівлі й філософської комунікації. Агора постає як **архетип**

		cal Service / TAP	огічний план)		**центрального простору демократичного міста**, в якому локалізуються основні інститути громадянської взаємодії та імперського адміністрування. У контексті даної монографії схема виконує роль **базової просторової матриці**, що дозволяє локалізувати маршрути героїчних наративів, філософських шкіл і політичних інституцій, формуючи візуальний каркас для аналізу топології влади, пам'яті та міфо-політичного простору Афін. **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **План-реконструкція Давньої Агори Афін (II ст. н. е.).** На основі реконструкцій Джона Травлоса. Greek Ministry of Culture, TAP. Офіційна топографічна схема центральної площі Афін із нумерацією основних споруд. Джерело: *Ancient Agora of Athens*, TAP.
78-80.	Монумент Епонімних героїв Давня Агора Афін (*Ancient Agora of Athens*)	Редакційна група **Madain Project** (міжнародний цифровий археологічний проєкт) бл. **2020-ті рр.** (дина	Madain Project – Digital Archaeology & Cultural Heritage Platform	Цифрова археологічна публікація (онлайн-довідник із планами, реконструкціями та описами) **Ліцензія:** © Madain Project – використання з обов'язковим посиланн	https://madainproject.com/ancient_agora_of_athens **Ancient Agora of Athens – основні положення** **Давня Агора Афін** (*Ancient Agora of Athens*) була **центральним громадським простором класичного міста** – місцем ринкової торгівлі, громадських зборів, політичних дебатів, судових процесів, соціальних зустрічей та релігійних ритуалів. **Географія і топографія** • Розташована **на північний захід від Акрополя**, між пагорбами **Ареопагом** і **Агоріо Колоносом**. • Агора мала **нерівний прямокутний план**, оточений стоями, храмами, трибунами, адміністративними приміщеннями та ринковими майданчиками. **Функції та використання** • Від VI ст. до н. е. аж до римського й пізньоантичного періодів Агора була **соціальним, політичним та ринковим центром Афін**, де громадяни збиралися для обговорення політики, торгових операцій, судових процесів та філософських бесід. • Сюди сходилися **політичні інституції** (Булєутерій, Геліея), **адміністративні функції** (стої, архіви), **культові споруди** (храми та алтари) та **суспільні простори** для дискусій і асамблей. **Історія дослідження**

		мічна електронна публікація)		ям на джерело (не Public Domain; академічне цитування дозволене)	• Систематичні археологічні розкопки ведуться **American School of Classical Studies at Athens (ASCSA)** із 1931 року, що суттєво розширило знання про забудову, соціальну структуру й матеріальну культуру Агори. • Реконструкція **Стоа Аттала** в XX ст. дозволила створити музейну експозицію, присвячену життя і діяльності класичного Афінського поліса. **Культурне значення** • Агора була і **ринком і серцем демократії Афін** – місцем, де громадяни брали участь у зборах, слухали промовців на **Бема**, судилися у **Геліеї** і обговорювали закони у **Булєутерії**. • Тут відбувалися релігійні фестивалі, трагічні вистави, спортивні й культурні змагання, а філософи, наприклад **Сократ**, прогулювалися серед перистильних галерей. **Археологічні пам'ятки на території** • **Стоа Аттала** – реконструйована стоа, що нині служить музеєм Агор. • **Храм Гефеста** – добре збережений доричний храм на західній стороні Агори. • **Базиліка, Алтар 12 богів, Стоа Басілеос, Метрон, Нимфей та ін.** – численні адміністративні і культові будівлі. **Значення терміна *Agora*** Слово *agora* у класичній Греції означало **місце зборів**, де перетиналися політичні, соціальні, комерційні й релігійні виміри життя міста. **Підсумок:** Агора була **пульсуючим колективним серцем Афінського поліса**: центром демократії, суду, торгівлі, культів і культури, що формував фундаментальну соціальну тканину давньогрецької цивілізації. **ПОВНИЙ ВАРІАНТ (академічний опис)** **Давня Агора Афін (*Ancient Agora of Athens*)** – цифрова археологічна публікація міжнародного проєкту **Madain Project**, присвячена комплексному опису, картографуванню та реконструкції центрального громадського простору класичних і римських Афін. Матеріал опублікований у формі інтерактивного онлайн-довідника з

				археологічними планами, історичними реконструкціями та систематичним описом основних споруд і функціональних зон. Публікація охоплює топографію Агори, розташованої між пагорбами **Ареопагу** та **Агоріо Колона**, і подає еволюцію простору від архаїчного періоду до пізньоантичної доби. Окремі розділи присвячені ключовим спорудам і інституціям: **Булевтерію, Стої Басілеос, Стої Пойкіле, Геліеї, Одеону Агриппи, Стої Аттала, Храму Гефеста, Алтарю Дванадцяти богів**, а також системі доріг, вівтарів і громадських зон. У топологічному та політико-просторовому вимірі ця публікація репрезе **СКОРОЧЕНИЙ ВАРІАНТ** **Давня Агора Афін.** Цифрова археологічна реконструкція та довідковий огляд. Madain Project (онлайн-публікація). Комплексний опис топографії, забудови й функцій центральної площі Афін.

Наукове видання
(українською мовою)

Лепський Максим
Лепська Наталія

АРХЕТИПІКА КОНФЛІКТУ: НАРОДЖЕННЯ СТРАТЕГІЇ, ПЕРЕМОГИ І ГЕРОЯ У МІФАХ ДАВНЬОЇ ГРЕЦІЇ

Технічний редактор: *І.О. Кудінов*

Відповідальний за випуск Кудінов І.О.
Підписано до друку 14.07.2026. Формат 60х84/16.
Гарнітура Times.
Ум. друк. арк. 46. Обл.-вид. арк. 43.
Зам. №14/07-1.

ТОВ «ЦНСД»
Свідоцтво серія ДК № 7612 від 02.05.2022 р.
info@cisr.zp.ua