

ЧАЛАВЕК І ЛЁС У ЭПІЧНЫХ ТВОРАХ ГАМЕРА І ВЕРГІЛІЯ

Мастацтва – гэта адлюстраванне свету вонкавага і свету ўнутранага. Праз мастацкі твор мы можам зазірнуць у сэрца аўтара і зразумець светапогляд нейкай групы людзей, пакалення або нават цывілізацыі. Эпічныя творы сведчаць пра характар цывілізацыі ці народу, таму “Іліяда”, “Адысея” і “Энеіда” з’яўляюцца свайго роду дзвярыма да зразумення чалавека элінскай і рымскай цывілізацыі.

Ключавой праблемай “Іліяды” і хіба ўсёй грэчаскай культуры з’яўляюцца адносіны паміж чалавекам і лёсам: супярэчлівыя, неадназначныя, трагічныя. Таму і мэтай гэтай працы з’яўляецца зразуменне такіх адносін у элінскай і рымскай цывілізацыях праз супастаўленне эпічных твораў Гамера і Вергілія.

Творы Гамера паказваюць найбольш раннюю традыцыю інтэрпрэтацыі канцэпту лёсу ў антычнай культуры. З прычыны часовай напластаванасці, а таксама неадназначнасці адказаў на цікавыя нам пытанні ў гамераўскім эпасе мы знаходзім розныя тэндэнцыі да разумення чалавекам долі. Навукоўцы вылучаюць безасабова-фаталістычную канцэпцыю і асабова-валюнтарысцкую. **Безасабова-фаталістычная канцэпцыя** разумее лёс як «нешта аб'ектыўнае, самастойна існуючае, незалежнае, адасобленае не толькі ад волі таго, ад каго яно зыходзіць, але і ўвогуле ад чыёй-небудзь асобнай волі. Ён набывае значэнне безасабовага закону» [1, с. 187]. Выраз безасабоваасці лёсу ў Гамера мы знаходзім ва ўсіх выпадках ужывання на акрэсленне яго агульных імёнаў:

[Il. XVI, 433-434] *Зеўс зьяртаецца да Геры:*

*«Гора мне, што Сарпедону, даражэйшаму з людзей,
наканавана (лёс) ад Патрокла загінуць.»*

[Od. X, 174-175] *Адысей да сваіх сяброў:*

*«О дарагія, ніяк не зыдзем у пакоі Аіда,
раней чым надыдзе прадвызначаны дзень.»¹*

І ў безасабовым ужыванні лёс мае ўласныя стандартныя эпітэты:

κραταιη μοιρα [Il. V, 83.629; XVI, 333.853; XIX, 411; XX, 477; XXI, 110; XXIV, 209...] – моцная мойра (лёс),

μοιρ' ολοη [Il. XVI, 849; XXI, 83; XXII, 5; Od. XXIV, 28-29...] – згубная мойра.

Гэтыя эпітэты падкрэсліваюць моц мойры, прадстаўляюць яе як непазнавальную, ірацыянальную, тую, на якую нельга паўплываць, каб перамяніць яе рашэнні, што звязвае безасабоваасць лёсу з фатальнасцю.

Уяўленні пра непазбежнасць мойры асабліва падкрэсліваюцца звязанасцю апошняй са смерцю. Слова, якія выкарыстоўвае Гамер дзеля намінацыі лёсу, ужываюцца таксама дзеля азначэння смерці, што ставіць праблему жыцця / смерці ў цэнтр асобнага канфлікту старажытнага грэка.

Листьям в дубравах древесных подобны сыны человекав:

Ветер одни по земле развеваает, другие дубрава,

Вновь расцветая, рождает, и с новой весной возрастают;

Так человеки: сии нарождаются, те погибают, –

меланхалічна заўважае лікіец Глаўк у «Іліадзе» [Il. VI, 146-149].

У цэнтры паэм стаяць смерць і змаганне герояў. Вырашыць гэтую праблему чалавеку не ў стане дапамагчы нават несмяротныя багі. Італьянскі навуковец Магрыс робіць наступную выснову: «У Гамера ніколі не бывае так, каб чалавек пазбегнуў уласнага лёсу дзякуючы ўмяшальніцтву бога» [2, с. 71]. Багі часта выступаюць як звычайныя выканальнікі прадвызначэнняў мойры ў адносінах да чалавека [Il. III, 155-156, Od. V, 41-42]. Больш за тое, і яны маюць вызначаны свой лёс. Нават сама верхавіна пантэона займае ўласнае месца дзякуючы рашэнню мойры [Il. XV, 189-191, Od. IX, 507]. Аднак стаўленне эліна да свету, якое адлюстроўваецца і ў паводзінах багоў, ніколі не вылучалася ціхім рабалепствам. Парадак на Алімпе вельмі адносны: багі парушаюць «законы» з ўсім усведамленнем і адказнасцю.

¹ Спасылкі на арыгіналы робяцца па выданнях Homeri Ilias. Petropoli, 1881; Homeri Odysseia. Lipsiae, 1848. Беларускі пераклад – аўтарскі. Рускія пераклады цытуюцца па выданнях: Гомер. Илиада / Пер. Н.Гнедича. М., 1993; Вергилий. Собрание сочинений. Санкт-Петербург, 1994.

У паэмах яскрава праяўляецца таксама **асабова-валюнтарысцкая тэндэнцыя**. Галоўныя баствы лёсу – Мойры – старыя хтанічныя баствы, больш за тое Мойры былі нават аб'ектам культуры [II. XX, 127; XXIV, 209; Od. VII, 197-198]. Таксама алімпійскія багі могуць выступаць у ролі непасрэдна суб'ектаў лёсу [II. XVIII, 115-121; XVIII, 328; Od. I, 267; XVI, 129].

Трэба звярнуць увагу на тое, што ўяўленне багоў як суб'ектаў лёсу часта акцэнтуюцца ў Гамера і тэрміналагічна. Тэрміны *πετρομενον*, *πετροται*, *θεσφατος* (наканаванае) мяркуюць суаднесенне з нейкім суб'ектам, які вызначыў такое наканаванае. Выраз "*θεων εκ θεσφατα*" (наканаванае багамі) кажа сам за сябе. Настолькі ж выразныя формулы:

Διος αισα [II. IX, 608; XVI, 780; XVII, 321; Od. IX, 52] – доля (ад) Зеўса;

δαιμονος αισα [Od. XI, 413] – доля (ад) дэману;

μοιρα θεων [Od. III, 269; XXII, 413] – лёс (ад) багоў;

μοιρα θεου [Od. XI, 292] – лёс (ад) бога

(генетыч апашніх вырзаў яўна суб'ектыўны).

Усё гэта сведчыць пра багоў як суб'ектаў лёсу. Аднак узаемаадносінны паміж багамі і Мойрай як суб'ектамі лёсу неадназначныя. Складана вызначыць, хто з іх займае кіруючую пазіцыю. Ёсць шмат аргументаў, якія пацвярджаюць і адну, і другую магчымасць. Асабліва паказальным доказам гэтага з'яўляецца сцэна кэрастатыі Зеўса адносна лёсу Гектара і Ахіла, а таксама траянскага і ахейскага войскаў [II. XXII], якая так і не ставіць кропкі ў разглядзе гэтага пытання.

Найбольш цікава стаўленне чалавека да ўсёй гэтай сытуацыі. Чалавек свядамы існуючага становішча, нават усё яно было створана ім, яго светаўспрыняццем. Чалавек ведае, што ёсць Лёс і ўсё ўжо даўно запраграмавана, але, нягледзячы ні на што, ён мае свае ўласныя мары, планы, змагаецца з непазбежным, жыве насуперак Лёсу. Ідэальны герой гамераўскага часу можа быць акрэслены адным словам – герой. Узнагародай за яго змаганне з'яўляецца не перамога, а ўласная сатысфакцыя, людская слава, якая кампенсуе ўсе панесеныя страты.

Сапраўдным героем з'яўляецца Гектар, хоць змагаецца і ў варожым лагеры. Ужо ў VI песні Гектар «цвёрда ведае», у чым пераконваецца «думкаю і сэрцам», што:

*Хочь навучыўся я мужа заўсёды стаяць
і сярод першых з траянцамі цвёрда змагацца*
[II. VI, 444-445],

Будзе некалі дзень: і загіне свяшчэнная Троя
[II. VI, 448].

Ён не мае падставаў спадзявацца на перамогу, ведае, што лёс на баку ахейцаў, аднак не пасуе ў баі, і ў гэтым выступае як сапраўдны герой Гамера, бо ведае таксама, што незалежна ад абставінаў:

Адзін найлепшы ёсць знак – за Радзіму адважна змагацца.
[II. XII, 243].

Ахіл мае магчымасць выбару ўласнага лёсу:

*«Матерь моя среброногая, мне возвестила Фетида:
Жребий двоякий меня ведёт к гробовому пределу:
Если остануся здесь, перед градом троянским сражаться, –
Нет возвращения мне, но слава моя не погибнет.*

*Если же в дом возвращуся я, в любезную землю родную,
Слава моя погибнет, но будет мой век долголетен,
И меня не безвременно Смерть роковая постигнет»*
[Ил. IX, 410-416].

Т.Зяліньскі лічыць, што для ментальнасці элінаў тыповым было альтэрнатыўнае ўяўленне пра лёс, якое пакідае чалавеку магчымасць выбару адной з дарог. Ён акрэслівае гэта як «фаталізм умовы» [3].

Ахіл выбірае славу яшчэ ў спрэчцы з Агамемнанам [II. I], на чым пабудаваная ўся сюжэтная лінія «Іліяды». Ахіл хоча быць не толькі найлепшым з ахейцаў, але адзіным, на кім трымаецца вайна з Трояй. Гэта не ён непатрэбны грэкам [II. I, 173-175. 179-181], гэта грэкі, у прынцыпе, непатрэбныя яму, апрача Патрокла [II. XVI, 97-100]. Ахіл адмаўляецца ад дароў Агамемнана, не вяртаецца на поле змагання, і ў гэтым яго трагічная віна: на чале мірмідонцаў ідзе Патрокл [II. XVI, 80-82. 122-129], які пераможа ў баі, але загіне ад рукі Гектара і Апалона [II. XVI, 787...].

Грэкі і Агамемнан аддаюць Ахілу належную славу, якая была такой пажаданай. Але Ахіл згубіў найлепшага сябра, і гэтая слава, хоць ён і будзе пра яе яшчэ ўгадваць [II. XVIII, 121], не мае для яго ўжо значэння [II. XVIII, 79-82]:

*«Знаю, о мать. Зевес громовержущий всё мне исполнил.
Но какая в том радость, когда потерял я Патрокла,
Милого друга! Его из друзей всех больше любил я;
Им, как моею главой, дорожил; и его потерял я!»*

Такім чынам, лёс зноў узяў сваё. І колькі б адважным ні быў Ахіл, колькі б ні змагаўся з наканаваным, у канцы свайго жыцця ён застаўся адзін, у распачы над страчаным сябрам, сам-на-сам з непазбежным, свядома набліжаючыся да ўласнай смерці. Ахіл – герой Гамера, «найлепшы з людзей». Ён бясстрашна выбірае смерць і змаганне з Лёсам. Ён, нягледзячы ні на што, хоча здабыць сваё «прыгожае жыццё», хоча здабыць щчасце, няхай і кароткае, вечную славу. На ягоным баку стаяць людзі і багі, нават сам Зеўс спрыяе яму. Але супраць яго выступае Мойра, якой усё роўна, якая нікога ні любіць, ні ненавідзіць, якая ў момант амаль што свайго паражэння, дае апошні ўдар і забівае сябра, пакідаючы чалавека адзін на адзін з болем і смерцю, нападнюючы сэрца чалавека адной нянавісцю.

Такім чынам, паэмы Гамера – гэта трагічная эпапея змагання чалавека з Лёсам і смерцю, героем якой становіцца не той, хто перамагае, а той, хто мае адвагу супрацьстаяць наканаванаму. Гамер, малюючы жыццё, сцвярджае такое стаўленне да рэчаіснасці, як адзінае слушнае, праз што вызначае характар элінскай цывілізацыі – характар пошукаў сапраўднага жыцця, несупыннага вырашэння трагічнага канфлікту.

Паміж Гамерам і Вергіліем прайшлі стагоддзі элінскай гісторыі, яе філасофіі і культуры, станаўленне і развіццё гісторыі Рыму, што не магло не адлюстраватца ў «Энеідзе».

Вергілій таксама ставіць лёс у цэнтр свайго твору. Але *fatum* Вергілія – не проста ірацыянальная сіла, якая дзейнічае беспадстаўна і фатальна. На першы план выступае **правідэнцыяльны** характар лёсу. Усе падзеі «Энеіды»: загіба Троі, блуканні Энея, заснаванне Лавініі і Альбы Лонгі, – маюць пэўную мэту: узнікненне Рыму.

*Через превратности все, через все испытанья стремимся
В Лаций, где мирные нам прибежища рок открывает:
Там предначертано вновь воскреснуть троянскому царству.
Ныне крепитесь, друзья, и для счастья себя берегите!*

[Эн. I, 204-207]

Усе падзеі, цяперашнія і будучыя, паэт малюе як тыя, што здзяйснююцца згодна з воляй *fatum*“а. На першы план выступае панятак місіі, выбранасці героя дзеля здзяйснення вялікіх мэтаў, якія, канечне, не могуць несці зло, не могуць быць таемнымі і ірацыянальнымі.

Гэтая правідэнцыяльнасць – абсалютна новая ідэя ў антычнай ментальнасці. Яна змяняе нават уяўленне старажытных пра час [4, с. 317].

Fatum – гэта не проста безасабовая сіла і тым больш не боства, якому прыносяцца ахвяры. У ментальнасці рымлянаў ніколі не было змагання паміж безасабова-фаталістычнай і асабова-валюнтарысцкай канцэпцыямі. Слова *fatum*, *fata deum*, як адзначыў ужо Сервій, зтымалагічна азначае «сказанае багамі» (< *fari*). І, сапраўды, гэтае слова часта ўжываецца ў злучэннях з асобнымі або ўсімі разам багамі:

fata deum [Aen. III, 375; VI, 376; VII, 50.239];

fata Jovis [Aen. IV, 614];

fata Junonis [VIII, 292].

Найчасцей *fatum* суадносіцца з адным канкрэтным богам, які мае абсалютную ўладу над іншымі боствамі і людзьмі – царом багоў – Юпітарам. Юпітар настолькі вялікі і далёкі ад алімпійцаў і чалавека («Зеўс Гамера сярод багоў – *primus inter pares*» [5, с. 293], Юпітар стаіць на парадак вышэй за ўсіх іншых багоў Вергілія), што прычыны сваіх рашэнняў яму не прыстойна тлумачыць людзям, у кожным выпадку, з жаданнямі людзей ён іх вельмі рэдка суадносіць. Юпітар дзейнічае паводле толькі яму вядомых матываў і апошнія ў вачах чалавека часта набываюць, дзякуючы гэтаму, ірацыянальны характар. Лёс Вергілія характарызуецца таксама нязменнасцю, хоць у пэўных выпадках малітвы людзей маюць пэўную рацыю. Новая рыса лёсу – гэта яго **справядлівасць**. Лёс становіцца на бок таго, хто рэпрэзентуе маральныя вартасці [Aen. X, 111-113]. Хоць, у выніку праяўлення таксама і ірацыянальных тэндэнцый, справядлівасць не можа быць абсалютнай (напрыклад, лёс Турна).

Цэнтральным героем пазмы, які даў ёй сваё імя, з’яўляецца Эней. Эней – першы з шэрагу мужоў, якія праз вялікія цяжкасці пабудавалі Рым і ўзнеслі яго на вяршыні магутнасці [Aen. I, 33], і сімвалізуе ўсе іх станючыя рысы. Эней уяўляе сабой ідэал рымляніна аўгустоўскіх часоў: прыныцыпы яго жыцця выстаўляліся на п’едэстал у ментальнасці Рыму. Часта, нават, апісанне Энея робіцца як камп’лемент прынцэпсу: «калі мы ўзгадаем хоць бы надпіс на залатым шчыце ахвяраваным Аўгусту народам і рымскім сенатам у студзені 27 году: *virtutis clementiaeque iustitiae et pietatis causa*, робіцца зразумелым, што Вергілій імкнуўся нарадзіць у чытачоў пэўныя асацыяцыі паміж постаццю свайго героя і прынцэпсам адносна рымска-аўгустоўскіх ідэалаў» [6, с. 23].

Галоўнымі рысамі, якія пераўтвараюць Энея ў эпічнага героя з’яўляюцца *virtus* (мужнасць) і *pietas* (дабрадзейнасць). Паняцце *virtus* – традыцыйнае акрэсленне эпічнага героя, якое мае сваё пацверджанне таксама ў старарымскай традыцыі. Тут Эней ведае сабе роўных: у асобе сваіх антаганістаў Турна і асабліва Дзідоны, носьбіта гістарычнай місіі, заснавальніцы дзяржавы, г.зн. «герайні» ў першасным значэнні гэтага слова. Такім чынам, істота Энея, якая дазваляе яму стаць выбраннікам року, выражаецца ў яго *pietas*.

Ужо ў запеве Эней характарызуецца Вергіліем як *insignis pietate* [Aen. I, 10]. Ва ўступе *pietas*, як сведчыць кантэкст, акрэслівае стаўленне героя адносна багоў, яго пабожнасць, тыпова рымскі клопат пра ўсялякія культавыя дзейнасці і, што важна, жаданне пазнаць прадвызначэнне і паслухмянасць адносна яго рашэнняў, паслухмянасць, крыніца якой знаходзіцца ў мудрасці [Aen. I, 299-300; X, 501-502].

І такое стаўленне да лёсу можна разглядаць як эвалюцыю, параўноўваючы з героямі Гамера. Бо і сам лёс тут адпачатку «добры», дык навошта змагацца з дабром, ўзнагароджваецца «праведнасць» і ідэя місіі мяняе стан рэчаў. Аднак дабрадзейсны Эней, як ні дзіўна, не мае эпітэту шчаслівы.

*«disce, puer, virtutem ex te verumque laborem,
fortunam ex aliis»*

[Aen. XII, 435-436.]

*«Сынё, вучыся ты працы і мужнасці ад мяне,
шчасцю ж ад іншых», –*

кажа сам герой свайму сыну.

У ва ўсёй сваёй ідэальнасці і праведнасці, паспяхова скончыўшы змаганне з уласным фігог, урэшце дасягнуўшы ўсяго, чаго хацела воля Юпітара, герой Вергілія не адчувае сябе шчаслівым. Дураў, характарызуючы Энея, кажа: «Заўсёды прысутны ў паэме, ён ўсюды нязменна аднолькавы, але ўсё, што адбываецца з іншымі героямі, іх пачуцці, думкі, дзеянні, проста або ўскосна суадносіцца з ім» [7, с. 19]. Сапраўды, Вергілій малюе Энея такім чынам, што літаратарамі нават вяліся дыскусіі адносна яго псіхалагічнай і мастацкай выразнасці. Канчаткова сцвярджаецца, што абмежаванасць характарыстык Энея толькі дапамагае больш яскравай перадачы драматызму, а замалёўкі іншых герояў служаць таксама апісанню постаці Энея. На наш погляд, найбольшая выразнасць Энея і змяшчаецца ў яго невыразнасці. Тое, што апісанне іншых асобаў выражае яго духоўныя станы, сведчыць пра самую істоту Энея. Pietas, некалі выбранае, не пакідае магчымасці на новыя выбары, а значыць пазбаўляе чалавека волі, жаданняў, марай, памкненняў.

Паслухмянасць багам не дапамагае чалавеку, а наадварот нішчыць яго асабовасць. Таму, калі з пункту гледжання стаўлення да лёсу «Энеіда» выглядае больш аптымістычна, паказваючы «добрае» прадвызначэнне, якое зыходзіць ад усемагутнага Юпітара, абяцае вечную славу народу, то, гледзячы на асобу чалавека, перад намі зноў паўстае трагедыя, а новыя канцэпцыі лёсу прывялі не да прагрэсу, а хутчэй наадварот. Гамераўскія героі стаялі адны супраць магутных ворагаў без шанцаў на перамогу, але іх змаганне вяло да сцвярджэння іх уласнай асабовасці (прайшоўшы праз агонь і ваду яны ведалі, чаго яны хочуць і ў імя чаго змагаюцца), вяло да зменаў у ментальнасці, да адчування непаўнаты і жадання яе знайсці. Герой жа Вергілія мае на сваім баку лёс і багоў, у змаганні з ворагамі здабывае перамогу, але нельга пазбыцца адчування, што гэты чалавек, які няспынна церпіць паражэнне, што барацьбу ён вядзе не з тым ворагам, з якім трэба было б. І гэтая трагедыя значна большая, бо нават аўтар не падказвае ніякіх магчымасцей яе пераадолення.

Такім чынам, уся элінска-рымская цывілізацыя характарызуецца трагічным (што не значыць песімістычным) успрыняццем свету, вучыць чалавека ставіць пытанні і не спыняецца ў вядзенні пошукаў. Узіраючыся на чалавека гэтай культуры з такога пункту гледжання, робіцца зразумелым, чаму ўжо праз некалькі дзесяткаў год пасля Вергілія светаўспрыняцце змяняецца яшчэ раз і яшчэ больш радыкальна. Пачынаецца эпоха хрысціянства ў гісторыі Рымскай імперыі і гісторыі свету. Хрысціянства прыносіць з сабой рашэнне да пытання чалавека адносна смерці, адзіноты, шчасця. Новае стаўленне да гэтых праблемных пытанняў вынікае з новага разумення Бога і лёсу. Бог Бібліі паўстае Вялічным і Магутным (як Юпітар; значна мацнейшым, чым лёс і ўсе іншыя сілы), але адначасова і Любячым, Які называе чалавека найвялікшай вартасцю. Бог мае свой план для кожнага чалавека, аднак ён далёкі ад фаталізму і не нішчыць асабовасці. Чалавек

мае абсалютную свабоду выбару і адначасова падтрымку блізкага Бога. Трагічнае грэка-рымскае светаўспрыняцце зыходзіць на другі план, уступаючы месца пераможнай, жыццясцвярджальнай хрысціянскай ментальнасці. Новае разуменне свету прыводзіць да зменаў у грамадстве, пачынаючы гісторыю новай хрысціянскай цывілізацыі.

ЛІТАРАТУРА

1. **Горан В.П.** Древнегреческая мифологема судьбы. Новосибирск, 1990.
2. **Magris A.** L'idea di destino nel pensiero antico. Udine: Del Bianco. 1984. Vol. 1.
3. **Zielinski T.** Szkice antyczne/ wyb. A. Biernacki. – Krakow, 1971.
4. **Ошеров С.А.** История, судьба и человек в «Энеиде» Вергилия.// Античность и современность. – М., 1972.
5. **Heinze Richard.** Virgils epische Technik. Leipzig, Berlin, 1915.
6. **Korpatny J.** Obraz człowieka i filozofia zycia w literaturze rzymskiej epoki augustowskiej. – Warszawa, PWN, 1985.
7. **Дуров В.** Поэзия Вергилия // В кн. Вергилий. Собрание сочинений. – Санкт-Петербург, 1994.

SUMMARY

The work compares the texts of "Iliad" and "Odyssey" by Homer with "Aeneid" by Vergil concerning representation of the concept of fate there. Fatalism is characteristic of Greek-Roman civilisation and it is a reason for the origin of tragic conflict's idea. The epic poems show perception of the concept of faith and human's reaction to it in the time of Homer, in the beginning of Hellenistic civilisation, and in mature Roman period. The poem by Vergil, so similar to Homer's, however presents the idea independently, according to the world-outlook of his time.