

ПАРАДОКС КНЕХТА В РОМАНЕ Г.ГЕССЕ «ИГРА В БИСЕР»

© 2012 А.С.Бакалов¹, Н.В.Бороденко²

¹Поволжская государственная социально-гуманитарная академия

²Поволжский государственный колледж

Статья поступила в редакцию 29.03.2012

В настоящей статье предлагается один из вариантов толкования парадокса главного героя в последней части этого романа – «Три жизнеописания».

Ключевые слова: игра, утопия, жизнеописание, символ, служение, культура, истина, магический, кудесник, исповедник, жертвенность.

Данная статья представляет собой завершение цикла статей, посвященных анализу романа Г.Гессе «Игра в бисер»¹. Итоговый герой Г.Гессе – Йозеф Кнехт – человек культуры, преодолевающий интеллектуальные ограничения на своем пути духовного поиска. Обратимся к анализу «Трех жизнеописаний», составленных взрослым умным Кнехтом, силой воображения перенесшим себя в разные сюжеты с очевидной целью (не сразу осознанной) понять «путь к себе». Нам важно найти признаки, черты описанных стран и времени действия, чтобы определить возможные альтернативы «реальной» судьбы Йозефа Кнехта. А главное – проникнуть в суть уникального художественного приема, цель которого, по всей вероятности (скорее всего), заключалась в поиске самим героем *недостающих* звеньев информации, заданной в повествовании неведомого касталийского историка. А для этого писателю понадобилось сопоставить две *временных* точки зрения на судьбу Кнехта: отдаленного будущего (точка зрения касталийского историка) и столь же отдаленного прошлого, в которое погружается сам Кнехт, стремясь найти истоки собственной личности. Кроме того, сталкиваются и *пространственные* позиции,

представленные через две модели государственного устройства – идеального (Касталия) и реального, обыкновенного, которые Кнехт парадоксально пытается совместить. Кнехт скорей всего с самого начала своей касталийской эпопеи ощущал какое-то смутное сомнение в душе, нараставшее с течением времени. Взрослея и душевно обогащаясь, он начинает все более явственно ощущать некую закоснелость Касталии, ограничения личной независимости, порождающие тайный протест, который и вынуждает его к уходу из такой «дистиллированной» жизни в большой мир, сложный и запущенный.

Кнехт появляется в сюжете как «чистый» ребенок, самодостаточное дитя и затем как полноправный «взрослый» член общества, не отягощенный «контекстом»: происхождения, родительского мира, воспитания, социальной среды и пр. «Ведь благодаря такому приему – полному отсечению возможного воздействия «родства» на Кнехта – герой предстает «свободным» от благодатного груза семейно-традиционных установлений и тем самым «вдвинутым» с самого начала в некий континуум абсолютной свободы, в одиночество космического бытия, вне врожденных и приобретенных в младенчестве привязанностей, чувств, влечений. Это задает образу Кнехта особую характерологическую определенность. Читатель пока еще не представляет его в целостности, а видит только человека, лишённого тепла семейных чувств, отношений и связей. Кнехт является в мир «без роду, без племени», буквально «чистой доской». Гессе просто сообщает об этом и далее говорит, что Кнехт пережил без надрыва «трагедию, которую суждено пережить всем посвященным»². Гессе, таким об-

¹ Бакалов Анатолий Сергеевич, доктор филологических наук, профессор кафедры русской и зарубежной литературы и методики преподавания литературы. E-mail: abakalov1941@yandex.ru
Бороденко Наталья Валерьевна, преподаватель немецкого языка. E-mail: nborodenko@yandex.ru

¹ Бороденко Н.В. Противостояние двух миров в романе Г.Гессе «Игра в бисер» // Известия Самарского научного центра Российской академии наук. – 2011. – Т.13. – № 2(6). – С. 1444 – 1446; Она же. Символика Игры в бисер в новых контекстах романа Г.Гессе «Игра в бисер» // Известия Самарского научного центра Российской академии наук. – 2012. – Т.14. – № 2(4). – С.998 – 1001.

² Кругликов В.А. Образ человека культуры. – М.: 1988. – С. 98 – 99.

разом, создает экспериментальный сюжет, далекий от реальной действительности, но предоставляющий герою наиболее благоприятные условия поиска и прохождения того «пути к себе», который проделывают все герои Гессе.

И все эти герои в мире Гессе существуют для того, чтобы построить из самих себя сложное символическое обобщение: жизнь, слитая с интеллектуальной игрой, поиск всякого смысла – в форме игры. Таким символом становится придуманная страна чистого интеллекта. «Касталия для автора, – пишет Е.В.Середкина, – абстракция, сложный символ, приют чистой созерцательной духовности, в отличие от мира, пораженного «фельетонизмом». Касталия напоминает «модель», построенную ученым, всесторонне и критически рассмотренную «вероятность»³.

Принцип подобной символизации наиболее наглядно развит в последней части романа – «Три жизнеописания», содержащей три сюжета: «Кудесник», «Исповедник», «Индийское жизнеописание», которые можно рассматривать как приложение или пространный эпилог к основному действию. Между тем все три жизнеописания, написанные самим Кнехтом (по методике Педагогического ведомства), не только дополняют информацию о личности героя, но и раскрывают все внутренние подоплеку его судьбы, доведенной до ясного конца. Кнехт постигает себя через вхождение во внутренние уровни своей души, скрытые от него самого. Он перевоплощается в персонажей, придуманных им самим, а точнее – в самого себя в ситуациях, которых он не переживал в своей «реальности» и жалел об этом несостоявшемся переживании-испытании. Кнехт моделирует эти потенциальные ситуации как свои возможности, не реализованные в Касталии, с целью получения другого результата, как если бы он поступал и жил так, как описано им самим, а не кастальским летописцем, вовсе его не знавшим. Тем не менее обоих авторов, разделенных по времени их жизни, объединяет Книга, точнее, две книги, которые они пишут, чтобы с помощью *творчества* глубже и вернее понять каждый самого себя. И в этом, на наш взгляд, главный символ всех трех жизнеописаний – символ *парадокса* как двигателя подлинного интеллекта. Парадокс кастальского историка заключается в том, что его притягивает к себе парадокс Кнехта. Истинному кастальцу необходимо понять смысл

поступков *другого* истинного кастальца, и потому тот становится героем его повествования. Кастальский летописец безошибочно определяет, что лучший способ понять *другого* – прочитать его книгу и написать о нем свою. Парадокс Кнехта – в его уходе из Касталии при том, что он продолжает ее любить и желает служить ей максимально, но может сделать это только вне Касталии.

Начинается это настоящее служение с того, что Кнехт «мифический» (герой первого жизнеописания – «Кудесник»), придуманный Кнехтом «реальным», оказавшись на другой, *не-касталийской* практике служения истине, как во сне, чувствует неудобство «реальной» жизни, дискомфорт, который необходимо было *преодолеть*. Это чувство рождается вследствие ощущения недостаточности, неполноты и даже неестественности замкнутой жизни Касталии. Ведь касталийцы жили – пытались жить – вне инстинктов. Кнехт это чувствовал и закономерно шел к позиции критики в понимании духовности, что и приводит его к эскапистской идее отказа от высокого положения Магистра Игры. Понимая, что коллегия магистров, лишённая чувства *творчества*, не одобрит его послания, Кнехт просит об отставке, и здесь начинается его парадокс, не поддающийся пониманию его руководителей. «Парадокс Кнехта, – указывает В.А.Кругликов, – как всякий парадокс предельного типа, мог быть разрешен только с третьей позиции. В нем также нет решения, как во всяком действительном парадоксе, но есть решение другое, существующее в иной сфере»⁴. Такой «иной сферой» для Кнехта и становится его собственное творчество, чего более всего недоставало ему в «реальной» Касталии. Он понял недостаточность касталийской выдумки: это был проект без права исправления его основного принципа, который состоял в *отсутствии творческого права*.

Все три жизнеописания имеют общие сюжетные ситуации, принципиально сходные с основным, касталийским сюжетом Кнехта, начиная с имен: Кнехт, Фамулюс, Даса – имена всех троих героев означают – Слуга; ситуация Учитель – ученик, которая осмысленно сводится к соотношению «*один* учитель – *один* ученик». В «Кудеснике», кроме Туру, есть еще один ученик – Маро, который окажется предателем своего Учителя, упомянуто, что были еще ученики; *сиротство* главного героя, символизирующее чистоту эксперимента. Мотив сиротства сохраняется и в других сюжетах: о детстве героя второго мифа ничего неизвест-

³Середкина Е.В. Три модели планетарной культуры в контексте романа Г.Гессе «Игра в бисер» // [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://anthropology.ru/ru/texts/seredkina/glasperlenspiel.html> (Дата обращения 29.03.2012).

⁴Кругликов В.А. Образ человека культуры.... – С.133.

но, но сиротство четко ощущается; герой третьего жизнеописания, изгнанный из родного княжеского дома, насильственно переводится в статус сироты, что символизирует принципиальную неизбежность сиротской участи для духовного поиска «пути к себе». Отсюда еще один общий мотив жизнеописательных сюжетов – *жертвоприношение*, что дополняет символику «парадокса Кнехта». Из того факта, что ситуация «ученик – учитель» настойчиво дополняется мотивом обычной родственности между участниками педагогического процесса (более конкретно: отец – сын), что совершенно неведомо «реальному» Кнехту, следует, что ему более всего не хватало именно этой родственности. Сиротство, глубоко подавленное под спудом увлекательной игры в Касталии, тем не менее Кнехт носил в душе как некий жесткий парадокс, в конце концов разорвавший его жизнь и душу.

В первом жизнеописании – «Кудесник» – Кнехт оживает в мифическом прошлом («тысячи лет назад») в облике умного, одаренного мальчика-сироты Кнехта, учеником заклинателя дождя Туру. Учитель приобщает ученика к своему знанию, мастерству, волшебю и, в сущности, организует всю последующую жизнь Кнехта под знаком познания духа и порядка. Туру открывает своему ученику две главные тайны мира. О первой Кнехт догадывается сам: должно «существовать в гигантской сети связей какое-то средоточие, из которого можно постичь все, увидеть и определить все, что было, и все, что будет. К тому, кто стоял бы в этой точке, знание бежало бы, как вода в долину и заяц к капусте, его слово попадало бы в цель метко и безошибочно, как камень, пущенный умелой рукой, силой духа в нем соединились бы и заиграли все эти отдельные чудесные способности и таланты, это был бы совершенный, мудрый, бесподобный человек! Стать таким, как он, приблизиться к нему, быть на пути к нему – вот где была дорога дорог, вот где была цель, вот что освящало жизнь и давало ей смысл»⁵. Открытие Кнехта происходит благодаря его *учителю*: без акта *передачи* знания, культуры, морали и пр. невозможно ничто в будущем, самой жизни не может быть. При этом методика обучения, основанная на принципе *открытия внутренней сущности* ученика (как плацдарма, природной данности): это один из приемов постижения самого себя, «путь к себе», то есть учитель ищет в ученике *самого себя* прежде всего. И

только это *духовное родство* может обеспечить успех в истинном служении.

Второе открытие Кнехта: *жертвенность*. Готовность пожертвовать собой для блага людей – врожденное качество Сверхчеловека в мире Гессе. Мотив жертвоприношения – общемировой, имеющий явно мифологическое происхождение. У Гессе этот мотив наполнен трагизмом, как это можно наблюдать во всех трех жизнеописаниях. И в первом из них уже построена символическая ситуация жертвоприношения, смысл которой следует видеть прежде всего в непререкаемой, логической необходимости этого действия. Учитель Туру, использовавший все средства своего *магического арсенала* против засухи, должен совершить жертвоприношение как самое могущественное средство спасения племени. Чтобы наполнить это средство высшим смыслом, Туру строит целую систему жертв. Как одну из таких «систем жертв» можно рассматривать крепнущую систему ученичества: теперь уже не чужой мальчик Кнехт становится учеником, а его, Кнехта, сын Туру, названный именем деда и принявший, как пишет автор жизнеописания, обличье старика-заклинателя, вернувшегося «из своего посмертного путешествия на Луну» (С.370), становится учеником своего отца, восприемником кудесника, полностью подготовленным к исполнению долга. На мотив жертвенности накладывается главный вопрос романа – соотношение духа и тела. Этап за этапом Кнехт нащупывает эту проблему, постепенно обнаруживая, «что в тревожные времена общей беды человек тем полезнее, чем больше направлены его жизнь и мысли на вещи духовные и сверхличные, чем больше научился он почитать, наблюдать, преклоняться, служить и жертвовать» (С.372).

Герой второй новеллы «Исповедник» – Иозефус Фамулюс, в имени которого (Фамулюс – слуга) и в главном качестве характера вновь угадывается «реальный» Кнехт, – совершает свой переход из презренного, «фельетонного» мира в бедную, но духовно чистую жизнь подвижника. Узнаваемы и другие ситуации, в частности, космическая катастрофа, разразившаяся в «Кудеснике». Сравнительно с докультурным и до-социальным героем первого сюжета Фамулюс – человек уже четко обозначенного культурного вектора. Как и Кнехт, он – подвижник, но идет по пути трагического исповедничества, не живя внутри общества, а лишь занимаясь самосовершенствованием, то есть идет от людей, а не к людям. Сомневаясь в правильности выбранного направления в своих поисках, Фамулюс испытывает ностальгическую потребность в исповеди, а для этого

⁵ Гессе Г. Игра в бисер // Г.Гессе. Избранное. – М.: 1991. – С.367. В дальнейшем роман «Игра в бисер» цитируется по данному изданию с указанием страниц в круглых скобках.

ему нужен исповедник. Но, найдя его в лице великого исповедника Диона Пугиля, он испытывает потрясение от открывшегося ему парадокса: знаменитый аскетический схимник сам ищет встречу с Фаулюсом с той же целью. В итоге встречи двух противоположных позиций – доброта и кротость первого и приверженность суду и каре другого – оба они взаимно обогащаются силой духа, а старший (Дион), объявляя Иосифа своим сыном и учеником, завещает ему посадить пальму на свою совместно вырытую могилу.

Третье жизнеописание проясняет смысл смерти «реального» Кнехта: подобно царственному пастуху Дасе, вернувшему свое первоначальное положение, но совершившему побег в лес, к старому йогу, в нирвану, Кнехт погибает в ледяных водах озера, чтобы побудить своего единственного ученика к службе и тем самым вернуться в Касталию. Все три жизнеописания представляют собой *мета-текст*, опирающийся на древневосточное учение о переселении душ: перед читателем предстает магическая картина реинкарнации души человека культуры.

KNEHT'S PARADOX IN H.HESSE'S NOVEL «THE GLASS BEAD GAME»

© 2012 A.S.Bakalov¹, N.W.Borodenko²

¹ Samara State Academy of Social Sciences and Humanities

²Volga Region State College

This article is a consummation of the course of articles devoted to the analysis of H.Hesse's novel «The Glass Bead Game». In this article the author suggests one of the variants of the interpretation of the main hero's paradox in the last part of this novel – «Three Biographies».

Key words: game, utopia, biography, symbol, service, culture, truth, magic, magician, confessor, sacrifice.

^o Anatoly Sergeevich Bakalov, Doctor of Science in Philology, Associate Professor of the World literature department.
E-mail: abakalov1941@yandex.ru
Natalya Valeryevna Borodenko, teacher of Germany.
E-mail: nborodenko@yandex.ru