

## СИМВОЛИКА ИГРЫ В БИСЕР В НОВЫХ КОНТЕКСТАХ РОМАНА Г.ГЕССЕ «ИГРА В БИСЕР»

© 2012 Н.В.Бороденко

Поволжский государственный колледж

Статья поступила в редакцию 29.03.2012

В статье утверждается, что символика Игры в бисер содержит догадку писателя о грандиозном изобретении человечества – компьютере.

*Ключевые слова:* игра, утопия, символ, виртуальный, служение, культура, интеллектуальная свобода, истина, магический.

Статья представляет собой концептуальное продолжение статьи<sup>1</sup>, посвященной исследованию двух противостоящих миров в романе Г.Гессе «Игра в бисер»<sup>2</sup>. Этот роман, по общему признанию исследователей, итоговый, для творчества писателя, оказался еще и ошеломительным во многих отношениях эстетическим, философским и моральным открытием идеи Игры в будущее человечества. Книжная виртуальность самой Касталии такова, что она неминуемо должна превратиться в некий символ будущего, желанного и одновременно никогда не достижимого, как знак амбивалентной человеческой сущности. И как из двойственности человека невозможно выделить ни одну «чистую» часть без нарушения другой, так и Касталия невозможна в любой реальности, кроме книжно-придуманной.

Так нарастает символика касталийства как части – касты – общего мира, отделенной от основного массива жизни. И сама эта отделенность означает неудачу любой попытки легитимизации отдельно существующей культуры (в том числе науки) в плотном окружении запретов и материальных недостатков. Сомнительное или неуверенное положение науки наблюдалось в реальности страны победившей утопической идеи. Яркий тому пример: 1960-е годы в СССР, когда романтическое ожидание блестящего научно и культурного возрождения страны достигало кульминации, а люди все еще были готовы к длительному терпению материальных неудобств существования, возникает нечто

очень похожее на гессевскую Игру в бисер<sup>3</sup>. Именно в жизни Советской страны парадоксально воплощается одна из ведущих проблем «Игры в бисер» Гессе – благородного, бесприемного *служения* высокому духу. М.Г.Пугачева демонстрирует это, исследуя историю возрождения социологической науки в те годы: «Каков был баланс между борьбой за чистоту науки, знание ради знания – «игрой в бисер», приводившей к компромиссу с властями, и переходом в определенный момент времени (какой именно?) на положение второй науки?»<sup>4</sup>.

И ведь случилась эта желанная «игра в бисер» с одной из наук (социологией) почти по Гессе: семинарское движение, возникшее в те годы как охранительный контекст новой (впрочем, старой, но прерванной с революцией) науки, создавало иллюзию легитимности особого «острова», обитатели которого занимаются чистой интеллектуальной игрой: мы говорим – вы понимаете. «Особо следует отметить функцию *интеллектуальной свободы* и *служения истине*, то, что составляет этику науки. «Что нас объединяло и воодушевляло – это пафос служения истине, при том, что не важно, что истина вообще ничему не служит, это просто высшая самоценность во всей познавательной деятельности, которая существует в обществе в форме науки», - вспоминает Л.А.Седов»<sup>5</sup>.

Среди проблем Гессе, которые напрямую продолжены в современной литературе, тяготеющей к постановке философских проблем, есть вопрос о Книге, ее роли в современном мире. У.Эко в романе «Имя розы» (1985) конструирует подобный сюжет поиска книги, вокруг которой совершаются интриги, подлости и убийства, а параллельно идет интеллектуальная

<sup>0</sup> Бороденко Наталья Валерьевна, преподаватель немецкого языка. E-mail [nborodenko@yandex.ru](mailto:nborodenko@yandex.ru)

<sup>1</sup> 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.

<sup>2</sup> Гессе Г. Избранное / Пер. с нем. – М.: 1991.

<sup>3</sup> Имеется в виду знаменитый в 1960-е годы спор «физиков» и «лириков», очень напоминающий интеллектуальную игру.

<sup>4</sup> Пугачева М.Г. Вторая наука или «игра в бисер» // НЛО. – 2011. – № 5 (111). – С.68.

<sup>5</sup> Там же. – С.72.

дискуссия между старым библиотекарем Хорхе и инквизитором Вильгельмом Баскервильским о назначении книги в человеческом мире. Смысл вопроса – тот же, что у Гессе, – хранить ли книгу (знания) в изоляции от «практического употребления» как символ нравственной и интеллектуальной чистоты или допустить к ней читателя, чтобы он мог свободно оперировать ее идеями, генерируя их в новые? Цена этого вопроса в сюжетных перипетиях остается все такой же высокой – жизнь. Ценность же неизмеримо возрастает в условиях современного информационного общества, напоминающего некоторыми чертами высокомерную Касталию. В современном мире небывало обострились все прежние и новые проблемы: мощная неостановимая поступь научных открытий и экспериментов, процесс глобализации со всеми ее противоречиями – все это, происходящее в условиях отсутствия большой войны и одновременно усиления угрозы апокалипсиса вследствие экологических, экономических, межнациональных, политических и нравственных катастроф, требует особых интеллектуальных усилий человечества вкупе с нравственными, чтобы правильно решить альтернативу своего дальнейшего существования. «Информация в современном мире, – пишет М.Н.Виролайнен, – становится актантом, непосредственным носителем действия – причем того действия, с которым напрямую сопряжены властные функции и властные полномочия. Информационные потоки превратились в самостоятельную реальность»<sup>6</sup>. Не об этих ли «информационных потоках», законсервированных в Касталии, предупреждал Гессе в своей удивительной «Игре в бисер»? При этом писатель на протяжении всего повествования тщательно контролирует свою же утопию о сохранении чистого интеллектуального продукта человечества, одновременно напоминая о том, что любая консервация чего-либо опасна и нежизнеспособна.

В новом контексте литературы трудно безоговорочно согласиться с однозначным определением жанра «Игры а бисер». С одной стороны, мы видим здесь ярко выраженные черты утопии, причем классического типа: достаточно замкнутое, отдельное от большого мира, *островное* пространство; персонаж-повествователь; персонаж-покровитель (здесь – во множественном числе); размытая, безликая масса обитателей Касталии и пр. С другой стороны, налицо – протест главного героя против Кастальской изоляции, что указывает на антиутопическое перерождение сюжета. Но уход Кнехта из Касталии не означает отказа от его предназначения

– служения Идее; жизнь его прервана в момент конца одного этапа жизни и начала нового, метафизического (в лице ученика).

«Игра в бисер», как отмечает А.В.Михайлов, – это текст (как и все другие книги Гессе) «для размышления, для раздумий, а следовательно, для неинфантильного читателя. Некий ответ, некое подобие ответа в такой книге все же есть, да читатель вовсе и не оказывается внутри ее в тенетах безысходных сомнений и неведения! – если угодно, этот ответ заключается в призыве вернуться к традиции, то есть к полноте и богатству созданных человечеством ценностей и смыслов, в призыве к человеку и к человечеству «одуматься» – перед лицом грозящих катастроф, ужасов, – в проповеди возвращения к позитивным ценностям культуры. Если уж «проповедь», то тут человечеству проповедует его же история <...> история накопления позитивно-человеческого. Но только «проповедь» «Игры в бисер» лишена и тени нарочитости, без которой не обходятся публицистические тексты Гессе»<sup>7</sup>.

Смысл Игры в романе сформулирован строго научно, и сама научность в силу «ученой» серьезности в контексте художественной сферы романа обретает ироническое содержание. Но это провокационная научность, которая разоблачается уже в самом названии: мало того, что речь идет об *игре*, так еще и предмет этой игры мелочен, как *бисер*, а в точном переводе – просто совсем уж никчемные стекляшки (*Das Glasperlenspiel*). Вот как описаны правила этой игры: «Эти правила, язык знаков и грамматика Игры, представляют собой некую разновидность высокоразвитого тайного языка, в котором участвуют самые разные науки и искусства, но прежде всего математика и музыка (или музыковедение), и который способен выразить и соотнести содержание и выводы чуть ли не всех наук. Игра в бисер – это, таким образом, игра со всем содержанием и всеми ценностями нашей культуры, она играет ими примерно так, как во времена расцвета искусств живописец играл красками своей палитры. Всем опытом, всеми высокими мыслями и произведениями искусства, рожденными человечеством в его творческие эпохи, всем, что последующие периоды ученого созерцания свели к понятиям и сделали интеллектуальным достоянием, всей этой огромной массой духовных ценностей уму Игры играет как органист на органе, и совершенство этого органа трудно себе представить – его клавиши и педали охватывают весь духовный космос, его регистры почти бесчисленны, теоретически игрой на этом инструменте можно воспроизведе-

<sup>6</sup> Виролайнен М.Н. Филология в информационном обществе // Русская литература. – 2008. – №1. – С.68.

<sup>7</sup> Михайлов Ал. В. Мир Германа Гессе // Литературное обозрение. – 1986. – №5. – С.57 – 60, 58.

сти все духовное содержание мира. А клавиши эти, педали и регистры установлены твердо, менять их число и порядок в попытках усовершенствования можно, собственно, только в теории: обогащение языка Игры вводом новых значений строжайше контролируется ее высшим руководством. Зато в пределах этой твердо установленной системы, или, пользуясь нашей метафорой, в пределах сложной механики этого органа, отдельному умельцу Игры открыт целый мир возможностей и комбинаций...»<sup>8</sup>. Какое мощное изобретение человеческого интеллекта скрыто в этом описании? Вряд ли Гессе сам подозревал, насколько он предугадал «твердо установленную систему», напоминающую «сложную механику ... органа», позволяющую открыть «отдельному умельцу Игры ... целый мир возможностей и комбинаций». В.А.Кругликов сравнивает Игру в бисер с шахматами или картами<sup>9</sup>. Мы же узнаем в этой Игре – *компьютер*. Таков контекст Игры в бисер сегодня. И ведь догадывается Кнехт о скрытом изъяне культовой Игры, о чем он и докладывает в своем письме к наставнику Цбиндену и, следовательно, признает правоту Плинио Дезиньоре относительно Касталии. «Если Плинио называет наших учителей и наставников кастой жрецов, а нас, учеников, – их покорной, кастрированной паствой, то это, конечно, грубость и преувеличение, но доказательством малоценности всего нашего духовного склада служит наше смиренное бесплодие. Мы, например, анализируем, говорит он, законы и технику всех стилей и эпох музыки, а сами никакой новой музыки не создаем. Мы читаем и комментируем, говорит он, Пиндара или Геге, но сами стыдимся писать стихи <...>. Страшно бывает, когда он, например, говорит, что мы, касталийцы, ведем жизнь комнатных певчих птиц, не зарабатывая себе на хлеб, не зная жизненных трудностей и борьбы, не имея и не желая иметь ни малейшего понятия о той части человечества, на чьем труде и на чьей нищете основано наше роскошное существование» (С.132). Здесь отчетливо видна еще одна ведущая (и опасная) черта компьютера: сам он не производит никаких мыслей и открытий. Именно этому творческому бесплодию Игра в бисер учит своих адептов. А творческое бесплодие ведет к остановке движения, что значит – к консервации и конечной, смертельной изоляции Касталии от остального открытого мира, в котором, несмотря на хаос и социально-матери-

альную разделенность общества, все-таки совершается естественный процесс движения, в том числе и научного. В условиях же Касталии осложняются любые отношения ее обитателей, например, дружба Кнехта и Дезиньори омрачена задачей, которую ставит перед Кнехтом его ментор: он должен защитить Касталию от критики и нападков извне. И, наконец, самое опасное в Игре в бисер, о чем Кнехт также догадывается, – проблема управления Игрой: обогащение языка Игры вводом новых значений строго контролируется ее высшим руководством. Вопрос в том, кто будет представлен в этом руководстве в будущем.

Роман «Игра в бисер» можно рассматривать как эстетически итоговое и концептуально завершенное произведение Гессе. В нем слышны отголоски едва ли не всех прежних сюжетов писателя, построенных на философских спорах. «Можно предположить, – пишет Е.Иваницкая, – что в «Игре в бисер» автор организует текст именно приемом «адхьяропа-апавада», упорно воздействуя на сознание читателя противоречивыми утверждениями, которые взаимно уничтожают друг друга (а не обогащают и не развивают, как считают сторонники идеи равноценности двух полюсов), уничтожают ради того, чтобы очистить сознание читателя и подготовить его к восприятию – чего? Неизвестно. Скорей всего того, что мир – дремучий лес непостижимых тайн...»<sup>10</sup>. Здесь-то и зарыта «собака» компьютера: постигать непостижимое в связях, которые вдруг обнаруживаются не в привычном времени и месте, не в реальности, а в некоей «магической действительности», которую «необходимо было <...> отграничить от внешних, немагических событий, надо было в самом романе создать некое замкнутое пространство, некий «алхимический тигель» образности <...>. Эта необходимость обусловила, с одной стороны, постепенное испарение, превращение реально-бытового плана в книгах Гессе в реалии и символы «магической действительности», а с другой – отграничение повествуемой истории от действительности путем смены костюмов, перенесения места действия в далекое прошлое или будущее, или же путем создания подобного автономного пространства внутри современной действительности <...>»<sup>11</sup>.

Отмеченные выше особенности Игры в бисер, вкупе с такими ее чертами, как растворенная в общей массе игроков индивидуальность, вместо которой проступает безликое «мы», сознание

<sup>8</sup> Гессе Г. Избранное / Пер. с нем. – М.: 1991. – С.80 – 81. В дальнейшем роман цитируется по данному изданию с указанием страниц в тексте статьи.

<sup>9</sup> Кругликов В.А. Человек-слуга Гессе // Кругликов В.А. Образ «человека культуры». – М.: 1988. – С.88.

<sup>10</sup> Иваницкая Е. Нет ничего явного, что не стало бы тайным // Вопросы литературы. – 1994. – Вып.4. – С.173 – 187, 182.

<sup>11</sup> Каралашвили Р. Мир романа Германа Гессе. – Тбилиси: 1984. – С.65.

творческой изоляции игроков от того, что должна хранить Игра, – все это входит в состав основной метафоры романа, превосходящей смысл любого технического изобретения человеческого ума по вариативности собственных смыслов. «Компьютер» Гессе вращается в мир

Касталии как знак ее общественного и социального качества, как регулятор и контролер, проявитель отношений в обществе, основанном на безымянности его членов, поклоняющихся и участвующих в Игре в бисер.

**THE SYMBOLISM OF THE GLASS BEAD GAME IN NEW CONTEXTS  
OF NOVEL BY H. HESSE «THE GLASS BEAD GAME»**

© 2012 N.W. Borodenko<sup>o</sup>

Volga Region State College

It is stated in the article that symbolics of «The Glass Bead Game» contains the writer's guess about the grandiose invention of the mankind – a computer.

*Key words:* game, utopia, symbol, virtual, service, culture, intellectual freedom, truth, magic.

---

<sup>o</sup> Natalya Valeryevna Borodenko, teacher of German.  
E-mail: [nborodenko@yandex.ru](mailto:nborodenko@yandex.ru)