

Акимова Н.С.

ПРИНЦИП КОНТРАПУНКТА В ПОСТРОЕНИИ РОМАНА Г. Гессе «Игра в бисер»

В 20 столетии немецкий писатель Герман Гессе написал роман, в котором отразились важные и сложные проблемы культуры современной ему Европы. Писатель остро почувствовал критическое состояние этого феномена. Эти проблемы постоянно волновали его и с разных сторон были им освещены в целом ряде произведений (повести «Под колесами», «Сиддхарта», романе «Степной волк» и др.). Автор неизменно поднимал вопросы: «Что будет с духовностью, что же будет с искусством в современном мире?». В этом плане роман «Игра в бисер», написанный в 1943 году, занял особое место и принес автору всемирную известность. Актуальность изучения этого романа не уменьшилась и в наши дни, так как духовная культура, призванная нести людям гармонию души и мира, утратила свою чистоту, и поднятые проблемы сохраняют свою остроту.

В романе Г. Гессе создан мир, где царят свобода и порядок. Это республика духа, которая призвана сохранять накопленные веками культурные ценности. Но этому миру духа противопоставлен в романе мир бездуховности, так называемая эпоха «фельетонизма». Г. Гессе ощущал уязвимость культуры не только в звучащих словах, но и в звучании музыки, которая, по мнению автора, впитывает в себя социальные тенденции времени. О социальной сущности музыки автор говорит и в романе, обращаясь к высказываниям древних китайцев, которые определяли состояние государства и состояние культуры по звучанию музыки.

Писатель отводит музыке важную культурообразующую роль, и постижение романа требует понимания его музыкальных моментов, поскольку связь между культурой и музыкой как одной ее частей автор подчеркивает неоднократно. Гессе обращается к музыке средневековья, так как именно там, в той атмосфере, создавалась музыка, которой были присущи свободное и организующее начало. И именно музыкальный принцип контрапункта принял в романе форму лейтмотива. Даже принцип построения описываемой в романе Игры в бисер пронизан идеей контрапункта.

Говоря об Игре, автор выступил последователем немецкого философа XVIII - XIX вв. И. Канта, который назвал важным фактором оценки прекрасного – свободную игру познавательных способностей, и единомышленником немецкого мыслителя XX века Й. Хейзинги, который говорил об игре как о первичном факторе развития культуры. Г. Гессе выделяет два начала – игру и музыку, которые являются неотъемлемой частью культуры и которые приносят в нее важные для ее сохранения факторы – свободу, порядок и гармонию, образующие стержень культуры. И если от этого стержня хотя бы один из составляющих его факторов нарушится, то культура будет склонна к разрушению.

Роман «Игра в бисер» привлек к себе много читателей, много единомышленников, которые, как и писатель, обеспокоены судьбой культуры. Для того, чтобы лучше понять проблематику этого произведения, представляется актуальным осмысление некоторых его структурообразующих факторов.

Прежде всего, следует раскрыть природу музыкального термина «контрапункт» и ответить на некоторые существенные вопросы, которые помогут понять значимость вводимого в роман Г. Гессе понятия: что же такое контрапункт и какова его роль в произведении.

Контрапункт – это музыкальная наука, которая родилась из церковного песнопения, так называемое григорианское пение, которое зародилось в эпоху поздней античности (термин «григорианское пение» происходит от имени Григория I Великого, который занимал престол папы Римского в 590-604 годах, и которому в средние века традиция приписывала авторство большинства песнопений римской литургии). Контрапункт (от лат. *punctum contra punctum*; букв. точка против точки) – определенный тип многоголосия, характеризующийся сочетанием развитых и осмысленных контрастных линий-мелодий. Контрапункт – это сочетание единства и контрастности в одно и тоже время.

Основоположником искусства контрапункта стал музыкант, теоретик и педагог Гвидо Аретинский (ок. X века – н. XI века), один из немногих, кто смог не только записать на бумаге ноты музыкального произведения, но и увидеть расположение звуков, которое его удивило, и о котором он не догадывался ранее: «Глаз удивился тому, к чему привыкло ухо: оказывается, ... существует не только горизонтальное, но и вертикальное измерение распева; оказывается звуки не только следуют друг за другом, но еще и стоят друг против друга: *punctum contra punctum*. Но почему эти контрапунктирующие звуки все время держат один и тот же интервал? Почему не менять интервальное расстояние между ними?» [5, с. 18-19].

С увиденного контрапункта начался контрапункт сочиняемый. Музыканты стали вводить дополнительные голоса к основной мелодии. Теперь каждый голос приобретает самостоятельность, свободу, но при этом ни на секунду не стремится стать главенствующим. Они все равны, они подчинены порядку.

Виднейший представитель теории музыки XV века Тинкторис в своем произведении «Лексикон» пишет о музыке, которую стали сочинять с 40-х годов XV столетия. О музыке, которая погружает слушателя в созерцание всей музыкальной ткани, где ему открывается красота мироздания в сплетении множества голосов, где господствует гармония импровизационно-свободного строения линий и продуманной упорядоченности целого (речь идет о полифонической музыке (полифония от греч. *poly* – много и *phone* – звук, голос), а главным образом о контрапункте, с помощью которого появились такие полифонические жанры, как fuga и месса, духовные песни, а позднее и другие музыкальные жанры).

Контрапункт в своей основе содержит идею, которая напрямую связана с математической наукой – геометрией. Это звуковая геометрия, так как звуки, образующие между собой пространство, можно измерить. И в такой музыке, где звуковое пространство достигнуто при помощи упорядоченного многоголосия, звучит «образ вечного пространства, а не времени» [5, с. 41].

Искусство контрапункта возникло из связи человеческого разума и человеческой находчивости. Термин «res facta» означает «сделанное» человеком, «сочиненное» композитором произведение, совокупные голоса которого «изготовлены» по правилам контрапункта. Можно сказать, что эта музыка вобрала в себя черты, которые свойственны интеллектуалу. Музыка стала интеллектуальной. По мнению Тинкториса, именно музыка достойна образованных. И именно эта музыка созвучна роману «Игра в бисер».

Игра, музыка и культура – три ключевых понятия в романе, на которые Г. Гессе делает акцент. Чтобы привести их к общему знаменателю, к общему единению, необходимо проникнуться содержанием и смыслом романа. Но сперва обратимся к самому названию произведения. Какой смысл заложен автором в этих двух словах «игра» и «бисер»?

В XX веке появился труд Й. Хейзинги «Homo ludens» («Человек играющий»), который является фундаментальным исследованием феномена игры. По его мнению, культура и игра представляют двуединство, где игра выступает первичным фактором в развитии культуры. Философ выделил основные признаки игры, главными из которых являются свобода и порядок. И эти игровые признаки лежат в основе романа Г. Гессе, в основе придуманной им Игры. Но только у этой Игры есть один отличительный признак, которым автор ее наделил – духовность.

Несомненно, что в каждой игре ощущается наличие духа, без этого не будет настоящей и захватывающей игры. Но у Гессе, в созданной им фантастичной стране Касталии, Игра является «квинтэссенцией чистой духовности, универсальным языком, посредством которого оказывается возможным выражать ценности духа», «всемирный язык интеллектуалов» [4, с. 251]. Этой Игрой восхищаются, ее любят и ей отдают себя целиком жители этой страны. «В этой Игре осуществляется синтез всех наук и искусств, но особое место в ней занимают музыка и математика. Игра вбирает в себя просветленную и серьезную возвышенность Баха, духовность паломников в страну Востока, энциклопедизм философов XIII века. Энциклопедия, это великое создание просветителей, прямо названа в романе Игрой» [4, с. 251]. Правила Игры усваиваются только «обычным, предписанным путем, на что уходят годы, и никому из посвященных не придет на ум упрощать или облегчать их усвоение. Эти правила, язык знаков и грамматика самой Игры суть не что иное, как высокоразвитая тайнопись, в создании которой участвуют многие науки и искусства. Игра стеклянных бус есть игра со всеми смыслами и ценностями культуры [1, с. 38]. Это есть игра духовными ценностями. Но какие люди в нее играют и какое отношение имеет контрапункт к Игре в бисер?»

Действие романа отнесено в далекое будущее, на сотни лет от современности, века мировых войн и катастрофических потрясений, эпохи духовной расхлябанности и безответственности, эпохи «фельетонизма» (от немецкого значения термина «фельетон», что означает газетная статья развлекательного характера). «Духовность все больше и больше деградирует в эту эпоху. На смену серьезным занятиям науками и искусствами, самоотверженным поискам, открытию новых законов, созданию подлинных произведений человеческого гения пришла пустопорожняя болтовня» [1, с. 18]. «Газетное чтение» становится знаменем эпохи. Ученые и художники изменяют своему призванию, так как их манят деньги и почести. Они более не служат своим убеждениям. И только одиночки стали добровольными, верными жрецами-хранителями лучших традиций духовности. Впоследствии интеллектуальная элита выделилась и смогла организовать «государство в государстве» – Касталию – и создать Игру в бисер.

Название Касталия происходит от мифологического Кастальского ключа на Парнасе, у чистых вод которого, согласно преданию, бог Аполлон водил хороводы с девятью музами. Связь эта понятна, но вот уклад жизни разный.

В Касталии царит строгое, почти средневековое течение жизни. Здесь существует иерархия (двенадцать магистров, Верховная и прочие Коллегии и т. п.), правда, места распределяются только в зависимости от способностей. Для пополнения своих рядов касталийцы находят и отбирают одаренных мальчиков по всей стране, а затем обучают их в своих школах, «развивают им ум и чувство прекрасного, приобщают к математике, музыке, философии, а главное – учат размышлять, сопоставлять, наслаждаться духовными играми [1, с. 20].

Касталия – республика духа, страна интеллектуалов. Это и есть то изолированное место, где только лучшие умы «сохраняют в неприкосновенности интеллектуальную честность и накопленные человечеством духовные богатства». Эта республика предполагает у своих граждан владение не только навыками Игры, но и созерцательной сосредоточенностью – медитацией. «Обязательным условием жизни касталийцев является отказ от собственности, семьи, аскетизм и пренебрежение к комфорту – такова плата за готовность мира содержать республику ученых, принявших к тому же обет не развивать, а лишь сохранять, углублять, классифицировать искусства и науки, ибо, как тут считают, всякое развитие, а тем более практическое применение, грозит духу утратой чистоты» [2, с. 10–11].

Иозеф Кнехт, главный персонаж, посвятил большую часть своей жизни, от двенадцатилетнего мальчика до Магистра Игры, служению музыке и Игре в бисер (имя «Кнехт» означает «слуга»). Музыка призвала Кнехта к служению духовным ценностям. Г. Гессе отводит музыке особенную роль: она «звучит» в романе как символ единства, как символ свободы, порядка, гармонии – «звучит» контрапункт. Испытывая диссонансирующее состояние души, Кнехт обращается к музыке, которая помогает ему обрести гармонию в мировосприятии. Появление состояния сомнения, неустойчивости во внутреннем мире человека всегда сопровождается поисками равновесия. И чтобы вернуть и снова почувствовать это состояние, главный герой романа отдает себя во власть Игры, музыки и медитации. К этому «лекарству» прибегает и друг Иозефа Кнехта, который потерял веру в гармоническое единство души и мира. Множество человеческих голосов стремится прийти к главному, к основному смыслу жизни. Это ли не есть идея контрапункта?

Идея контрапункта несет в себе важный и глубокий смысл, и она лежит в основе всего, а также в основе Игры в бисер. Если проследить за историческим развитием Игры, то можно легко обнаружить разногласие, которое в фантастическом XXIV веке пришло к общему знаменателю. Начиная с античности и вплоть до эпохи «фельетонизма» существовали идеи и попытки соединить все науки в одно целое: *Universitas litterarum*, что означает содружество, целокупность наук. Но до Игры в бисер были игры, которые служили лишь тренировкой для ума в определенной научной дисциплине. В «фельетоническую» эпоху игра приобрела несколько иной вид, она усложнилась, и усложнил ее человек родом из Кальва, музыковед Бастиян Перро. Он разработал свой метод игры: зафиксировал музыку – ноты, обозначения, – в стеклянные шарики разной величины и разного цвета. Шарики были нанизаны на пять проволочек, которые «крепилась к обычным детским счетам. Проволочки соответствовали нотным линейкам, бусины – значениям нот, и Перро, таким образом, строил из стеклянных бус целые музыкальные фразы, развивал им самим сочиненные темы, изменял, транспонировал их, преобразовывал и противопоставлял» [1, с. 56]. Это нововведение было принято с восторгом в музыкальных кругах интеллектуальной элиты. Но позднее эта игра обрела популярность у математиков, философов и в других научных дисциплинах. Разногласие так и не нашло своего разрешения. Каждая наука была погружена в себя. Но среди интеллектуалов элиты нашлись люди, в которых «жила настоящая потребность» в средствах выражения для новых смыслов: по синтезу, почитавшаяся доселе за счастье полная сосредоточенность на своей дисциплине перестала удовлетворять, то один, то другой ученый прорывал цеховые рамки и пытался выйти к общезначимому. Прошло немало времени до того, как один швейцарский музыковед и притом страстный любитель математики придумал Игре совершенно новый поворот, открыв для нее возможность наивысшего расцвета (в историю он вошел под именем *Lusor Basiliensis*). Он смог связать воедино две науки: музыку и математику, которые привел к общему знаменателю.

Но только в Касталии Игра в бисер обрела свою завершенность. Здесь был разработан «международный язык знаков, - язык, который, подобно китайским иероглифам, позволил бы, не изгоняя личную фантазию и изобретательность, графически изображать самое сложное содержание, и вместе с тем был бы доступен пониманию ученых всего мира». Стеклянные шарики уже не применялись, но название «Игра в бисер» сохранилось, а также наполнилось глубоким смыслом. Игра стала средоточием всех наук. Она строилась на сопоставлениях и противопоставлениях разных и в то же время имеющих связь друг с другом фактах из разных научных областей. От разнообразия к единству – вот цель Игры. Слово культура здесь не произносится часто, но именно оно может рассматриваться как ключевое. Игра в бисер – это музыкальное построение символов культуры, основанное на принципах контрапункта.

Идея контрапункта заложена автором не только в основе Игры, но и в основе всего романа, который состоит из нескольких частей: «Игра в бисер» и три жизнеописания написанные Иозефом Кнехтом в студенческие годы и являются приложением к основной части романа: «Заклинатель дождя», «Исповедник», «Индийское жизнеописание».

Кнехт в своих рассказах отразил жизнь трех героев, которая протекает в разное время и в разных культурах. Главным герой «Заклинателя дождя» Слуга живет в первобытном обществе, в обществе язычников, где гармония с внешним миром, с миром дикой природы необходима для спасения жизни племени. Жизнь Иосифа Фамулуса – персонаж жизнеописания «Исповедник» - протекает в иной вере, вере христиан. Религия этих людей содержит в своей основе внутреннюю гармонию души. И если Иосиф потеряет душевное равновесие, то он не поможет другим восстановить покой в их душах. «Индийское жизнеописание» повествует о человеке, который уходит из мира суеты в мир изолированный, чтобы обрести жизненный покой. Даса, главный персонаж этой истории, извещал много горя, и судьба жестоко обошлась с ним. Он уходит к мудрецу, который создал для себя отдельный мир, где веет духом знаний, в основе которых лежат свобода и порядок. Именно с помощью знаний о жизни индийского мудреца Даса понимает смысл своей жизни – это жизнь отшельника. Его решение резко отличается от предыдущих героев – Слуги и Иосифа Фамулуса, которые пытались соединить духовное начало со стремлением служить людям. Однако Даса отказывается от такого пути, он выбирает покой, уединение. И этот уход Дасы в изолированный мир приводит к идее Касталии, к ее созданию.

Судьба Дасы звучит в другой тональности, и ее тема вступает в конфликт с основной темой романа. Ее роль в романе можно сравнить с ролью побочной партии в музыке, которая позволяет главной партии преодолеть однолинейность. Наличие главной и побочной тем можно проследить в одной из музыкальных форм – сонатной. Две музыкальные темы имеют свое развитие, они конфликтуют между собой в особой части сонатной формы – в разработке. Именно здесь, в этом месте, конфликт разрешается в пользу главной темы, главной музыкальной мысли.

Неожиданный конец «Индийского жизнеописания» возвращает к самой жизни Кнехта, к автору этих произведений. Только в его жизни мы найдем место, называемое разработкой, где происходит конфликт двух тем – темы служения и темы изолированности. История Дасы нашла свое развитие в жизни Иозефа Кнехта, который смог внести обретенную им в Касталии гармонию в мир людей.

Три жизнеописания – три развивающихся голоса, которые возвращаются к главному голосу, к голосу жизни Иозефа Кнехта, к основному смыслу романа Г. Гессе. Многоголосие обрело единство. Такова цель контрапункта, такова цель Игры в бисер и такова цель построения романа «Игра в бисер».

В заключение следует сказать о том, что страна Касталия, созданная Г. Гессе, созвучна стране Утопии, созданной английским гуманистом и писателем Томасом Мором в 1516 году. Название страны в произведении Мора стало нарицательным для произведений, в которых изображается идеальный мир. Этот мир на-

столько совершенный, что все противоречия уже предусмотрены и заранее решены. И роман Г. Гессе также не является исключением, его очень многое роднит с классическими образцами утопии (греч. *у* – не, нет и *topos* – место, т.е. место которого нет). Касталия – это остров духовной жизни, которому нет места в современном мире. Жизнь людей здесь статична. Они не стремятся к динамике, они играют в Игру, которая является для них не только времяпрепровождением, но и преодолением внутренней однолинейности. Таких людей, как Тегуляриус, друг Иозефа Кнехта (их в Касталии большинство), Игра удовлетворяет. Только Иозеф Кнехт ощущает односторонность этого движения. Он склонен к более серьезным переменам своей жизни. Именно стремления и действия героя Г. Гессе изображают Касталию не как застывшее совершенство, а как непрерывающийся процесс поиска красоты и гармонии. И именно эта особенность, эта идея автора не характерна для других утопических произведений. Г. Гессе вывел Иозефа Кнехта за пределы Касталии с целью внести и преобразить мир, в котором все громче звучат тревожные диссонансы. Кнехт вышел из этой страны, неся в своей душе слова Магистра музыки: «Музыка сближает людей, делает их друзьями».

Писатель романа отдает дань музыке как зачинательнице порядка и единения не только музыкальных звуков, но и людей. Мечта о свободном и счастливом обществе предстает как гармония, которую люди должны неустанно искать и достигать каждый раз заново. Музыка здесь – и основа мировой гармонии, и всеобщий дух культуры.

Источники и литература

1. Гессе Г. Игра в бисер. – М., Художественная литература, 1996.
2. Гессе Г. Избранное. Сборник. – М., Радуга, 1984.
3. Золтан Д. Этос и аффект: история философской музыкальной эстетики от зарождения до Гегеля. – М., Прогресс, 1977.
4. Лейтес Н. С. Немецкий роман 1918-1945. – М., Радуга, 1985.
5. Чередниченко Т. В. Музыка в истории культуры. Вып. 2. – М.: Долгопрудный: Аллегро-пресс, 1994.
6. Хэйзинг Й. Homo ludens. – М.: Прогресс-Традиция, 1997.

Берестовская Д.С.

ДИАЛОГ КУЛЬТУР: Восток и Запад

Наше время – рубеж веков и тысячелетий – знаменует собой кризисную эпоху, отличительной особенностью которой является глобальная переориентация ценностных норм и установок, пересмотр культурных смыслов, самой социокультурной парадигмы.

Мы живем в постмодернистском обществе, нередко утрачивая способность отличать реальное от вымышленного. Засилье массовой культуры, кинематографа, всех видов СМИ, их массового тиражирования приводит к выработке нового дискурса – посредством образов, названных «симулякрами» (Ж. Бодрийяр), играющих роль реальности, но ею не являющимися. По словам Бодрийяра, происходит «замена реального знаками реального», в результате возникает мир моделей и симулякров, названный французским философом «гиперреальностью» [6, с. 45].

Подобную мысль высказывает К. Робинс, утверждающий, что мы «живем в мире, в котором образы размножаются, независимо от своего значения и своей функции отсылки к реальному миру. Наше современное существование все больше определяется взаимодействием и договором с образами и симуляциями, которые перестали служить посредниками между нами и реальностью» [цит. по 12, с. 25]. Утрата этого дискурса ведет к потере социального и исторического содержания, лежащего в основании культуры.

В этих условиях особое значение приобретает человеческий фактор, актуализируется проблема характеристик субъектов исторического действия, обостряется необходимость расширения контактов на всех уровнях – от личности до государства. Все более важным становится поиск путей, принципов построения коммуникативного пространства, во всей его многоплановости и многоуровневости, где особую роль выполняет диалог, который в настоящее время приобрел новый смысл и социальную ценность.

М. Бахтин назвал диалог универсальным явлением, пронизывающим не только человеческую речь, но и «все отношения и проявления человеческой жизни, вообще все, что имеет смысл и значение... Чужие сознания нельзя созерцать, анализировать, определять как объекты, вещи – с ними можно только диалогизировать, общаться...» [1, с. 71]. По мысли Бахтина, человек посредством диалога общается с «текстом» культуры, а через него со всем миром – миром бытия. Само понимание культуры Бахтиным восходит к области диалоговых взаимоотношений, это форма отношения людей разных культур: «...культура есть там, где есть две (как минимум) культуры, и... самосознание культуры есть форма ее бытия на грани с иной культурой» [2, с. 85]. Знаменательно, что В. Библиер, продолживший вслед за Бахтиным исследование проблем диалога, определил диалог как основополагающий концепт культуры, что нашло отражение в определении: культура – это «диалог культур». Утверждая многоаспектность такого феномена, как диалог, Библиер предостерегает от его примитивного понимания только как отдельных видов (научный, бытовой, моральный и т. д.), обращая внимание на то, что в «диалоге культур» речь идет о «диалогичности самой истины» [3, с. 299].

Следует учитывать два самостоятельных направления развития диалога: в социокультурном временном пространстве – диахронное проявление, в социокультурном пространстве – синхронное. Первое направление опирается на анализ историко-культурного уровня общества: ибо даже на небольших временных дистанциях могут быть значительные изменения характеристик среды, информационного поля и т. п. В связи с