



РОМАНО-ГЕРМАНСКАЯ ФИЛОЛОГИЯ

УДК 82.09(430):130.2

ПРОБЛЕМЫ КУЛЬТУРЫ И ДУХОВНОСТИ В РОМАНЕ Г. ГЕССЕ «ИГРА В БИСЕР»

И. В. Бардыкова
Н. В. Бардыкова

*Белгородский
государственный
национальный
исследовательский
университет*

e-mail:
Bardykova@bsu.edu.ru

В статье исследуется вопрос о многофункциональности рамочных и внерамочных компонентов «Игры в бисер», обязательность/факультативность которых определяется жанром философско-интеллектуального романа Гессе. Анализируются его моделирующие, архитектурные новации. Изучаются способы художественного воплощения проблемно-тематического комплекса романа через формально-содержательные структуры.

Ключевые слова: Гессе, культура, игра, духовность, архитектоника, заголовочный комплекс.

Герман Гессе – один из создателей новой внутрижанровой модификации романа в мировой литературе XX ст., кульминационным образцом которого стала «Игра в бисер», тесно связанная с присущим немецкой культуре философствованием в литературном творчестве. Роман, вобравший в себя широчайший культурологический диапазон размышлений автора, – итог длительной трансформации взаимодействия традиционного и новаторского. Гессе философски осмыслил и художественно запечатлел духовный опыт западной культуры первой половины XX в., во многом предугадав ее эволюцию.

«Игра в бисер» с ее пафосом ответственности духа перед историей – сложнейший феномен искусства прошлого века, в котором вопросы «психогигиены» личности, самопознания и самореализации исследовались на глубинном уровне аналитической психологии, этики, личной совести, бессознательного. Проблемы культуры (как части мирового целого), культурной самоидентификации, творческой активности духа, имевшие корни в немецкой философии конца XVIII – начала XIX вв. (Кант, Гердер, Гумбольдт), неслучайно сквозные в наследии Гессе, для которого культура – и понятие, и образное представление в его художественно-эстетическом мышлении, и личное переживание («Письма по кругу»).

Писатель видел, что в Германии 1930-х гг. главным орудием отторжения цивилизованного наследия и разрушения существующих культурных оснований стала однозначно-авторитарная, антагонистическая социокультурная модель и восходящий к ней принцип негативации. Одной из кардинальных задач автора «Игры в бисер» было неприятие эрзац-культуры, авторитарных, агрессивных националистических идеологов, формировавших духовно одномерного немца, отчужденного от всего многообразия культурных ценностей. Историко-культурным инструментарием достижения данной цели явилась как философия немецкого романтизма, так и восточная философия (древнеиндийская, древнекитайская).



Сложность проблемно-тематического комплекса «Игры в бисер» обусловила своеобразие архитектоники, в которой особую нагрузку несут рамочные и внерамочные компоненты, усиливающие внутреннее единство произведения.

Для формирования художественного замысла философско-интеллектуальной прозы Гессе из элементов заголовочного комплекса (заглавие, подзаголовок, посвящение, эпиграф), совокупность которых определяется как рама произведения, чрезвычайно важными оказываются образные заглавия с усложненной семантикой. К их числу относится и заглавие рассматриваемого романа, которое, называя и идентифицируя, представляет «свой» текст читателю, способствует диалогу автора и читателя.

Заглавия многих книг Гессе – имена главных героев («Петер Каменцинд», «Гертруда», «Клейн и Вагнер», «Герман Лаушер», «Демиан», «Кнульп», «Нарцисс и Гольдмунд»). «Игра в бисер», на первый взгляд, нарушает сложившуюся традицию, связанную со специфической для Гессе формой «биографии души». Только подзаголовок указывает на то, что и здесь писатель имеет дело с историей отдельной личности, с ее внутренним формированием и эволюцией. Доказательством служит и сам авторский поиск предварительных эксплицитных заглавий романа («Йозеф Кнехт» → «Магистр Игры в бисер» → «Магистр Игры»), и перенесение в окончательном варианте имени героя в подзаголовок («Опыт жизнеописания магистра Игры Йозефа Кнехта с приложением оставшихся от него сочинений»).

Таким образом, подзаголовок берет на себя функцию основного носителя предметно-логической информации о тексте, подразумевает жанровое обозначение, являющееся важнейшим регулятором эстетической коммуникации, акцентирует связь с литературной традицией романа воспитания в духе Гете и аттестует Кнехта как человека, заслуживающего того, чтобы хроника его жизни была сохранена для потомства. Но подзаголовку, стилистически оформленному в виде предложения нарочито старомодной конструкции, присущи интонации осторожного ученого и добросовестного историка-летописца. Однако несмотря на всю важность биографического аспекта, Гессе отдал предпочтение идее игры, обозначенной в заглавии.

Круг идей, соотносимых с его первым элементом («игра»), достаточно убедительно освещен в немецкой критике (В. Дюрр, Т. Зиолковский, Э. Хорнунг). Отечественные исследователи понимают под игрой в бисер некое универсальное творчество (Н. С. Лейтес), особую знаковую систему, включающую все сферы умственной жизни человечества, и обмен всеобъемлющими знаковыми образами (В. Д. Седелник). Игра в бисер – аналог разнообразных достижений цивилизации, а сам бисер (точнее, стеклянный искусственный жемчуг) – символ формообразующего принципа духа (А. Г. Березина). Констатируется и близость игры в бисер к абсолютной идее Гегеля, к его абсолютному духу (Г. Гротхоф). При этом нельзя не отметить некоей двойственности восприятия: стекло (как мертвая материальность) ассоциируется с идеей стерильности и безжизненности касталийской духовности и согласуется с подзаголовком, представляющим «оплодотворенную» этим духом душу Йозефа Кнехта, что вполне отвечает одной из задач автора: «показать царство духа и души в его зримом существовании, в его несокрушимости». Соединив в заглавии и подзаголовке идею игры и биографический аспект повествования, Г. Гессе тем самым предвосхитил дихотомную структуру романа и подчеркнул диалектическое единство противоположностей.

Третий рамочный компонент – посвящение («Паломникам в Страну Востока») фактически оказывается приемом автоцитирования и заимствуется из повести 1932 года «Паломничество в Страну Востока». Ее персонажами были деятели культуры (Гофман, Брентано, Арним, Г. Вольф), заключившие тайный союз единомышленников, в который вступили и литературные герои (Дон Кихот, Тристрам Шенди, Генрих фон Офтердинген), в том числе герои самого Гессе, скрывающегося под инициалами Г. Г. (Сиддхартха, Клигзор, Гольмунд). Гессев романе вторично апеллирует к утопии духовного братства, которая служит темой обеих книг, к проблематике ответ-



ственности духа перед жизнью. При этом открытая цитация, сама аллюзия Востока функционируют в тексте не в качестве фрагментарного, а тематически значимого и сюжетообразующего элемента. Тема Востока фигурирует как доминантная и в предисловии, во многом определяя его семантический потенциал. Являясь отправной точкой развертывания смысловой перспективы всего художественного пространства, она с наибольшей силой заявляет о себе в приложении («Три жизнеописания»), использующем коды прошлых культур. В итоге посвящение, дублирующее заглавие ранней повести, призвано усилить идею культуры как игры, введенную в роман под влиянием шиллеровской теории искусства как игры («Письма об эстетическом воспитании человека») и книги Й. Хейзинги «Homo Ludens» («Человек Играющий»), которую Гессе детально изучал в 1940 г.

Другой элемент рамки – эпитафия (как «текст в тексте, обладающий собственной семантической и образной структурой» [1, с. 167]), состоит из двух частей и занимает целую страницу. Это развернутая мнимая цитата, стилизованная под схоластическую латынь и данная на двух языках (латинском и немецком). Ее авторство приписывается вымышленному средневековому мыслителю Альберту Секундусу II, якобы принадлежавшему к предтечам Игры. Само его имя намекает на известного средневекового ученого-энциклопедиста, учителя Фомы Аквинского Альберта Великого (1193 – 1280), стремившегося к всеобъемлющему духовному синтезу и к стройному упорядочению всей суммы интеллектуальных ценностей своей эпохи, то есть к тому идеалу, который Гессе воплотил в образе Игры в бисер. Эпитафия – ключ к раскодированию легенды о Кнехте, изложенной в центральной части романа, которая открывается внерамочным компонентом – предисловием «Опыт общепонятного введения в историю Игры в бисер».

Теоретики литературы, относящие предисловие не к основному, а к побочному тексту, как правило, сближают его функцию с введением, однако предисловие в системе романа Гессе в соответствии с авторскими интенциями выходит за рамки традиционного введения и представляет собой популярное изложение истории и сущности игры стеклянных бус, написанное в форме культурологического обзора.

Гессе насыщает текст предисловия именами философов, теологов, математиков, музыкантов, поэтов и писателей. Часть этих имен прямо названа, другая группа подразумевается. Самый значительный философско-религиозный круг составили Пифагор, Платон, Сократ, Пьер Абеляр, ЛюйБувэй, Фома Аквинский, Николай Кузанский, Лейбниц, Гегель, Ницше. Подразумеваются гностики, О. Шпенглер и Ганс Кайзер. Второй по объему – круг близких Гессе по духу композиторов и литераторов: И. С. Бах, Моцарт, Гендель, Бетховен, Ф. Куперен, Г. Шюц, И. Пахельбель, И. В. Гете, Новалис. Этот культурологический контекст, состоящий из выдающихся имен мировой культуры, противопоставляется представителям «фельетонной эпохи», к которой отнесено возникновение элитарной республики: «Писатель вычленил культуру из общества, придал ей автономные формы и поместил в особую область – Касталию» [2, с. 78].

В предисловии Гессе, «аналитик декаданса» (Т. Манн), подверг острой критике буржуазную («мертвую») культуру первой трети XX ст., нарисовал картину распада традиционных социокультурных структур, «девальвации слова», «добровольной капитуляции» и «деморализации духа», целеустремленного оголения социального пространства от культурного наследия, в котором традиционно проявляла себя и утверждала человеческая духовность. Но Гессе наметил здесь и пути преодоления «культурной ярмарки» с помощью духовной аскезы и медитативной «муштры» духа, воплотившейся в символической игре экстрактами культуры.

Целью воспитания в утопической Касталии стал человек с богатым интеллектуальным багажом, способный виртуозно играть всеми формами науки и культуры, то есть заниматься игрой стеклянных бус, впоследствии замененных системой знаков и формул. При этом правилами Игры предусматривался отказ от поисковой активно-



сти, а проявление творческого начала допускалось лишь в узкой сфере комбинирования, сочетания, перестановок уже созданного, что дало основание Плинию Дезиньори утверждать, что «игра – рецидив века фельетона, пустая и безответственная игра с буквами <...> вся она состоит из одних ассоциаций, играет одними аналогиями» [3, с. 257].

В условиях тотальной «фельетонизации» духовных ценностей возрождение веры в дееспособность духа и бережное его «культивирование» осмыслились историком-хроникером (как и самим автором) в качестве первоочередной задачи, решение которой было возможно только в рамках сообщества («ордена») людей, преданных идеалам духа. Касталия и Орден, выполняющие культурно-дисциплинирующую, организующую и «гигиеническую» функции, оказываются частью сложного нормативно-ценностного континуума «культура – цивилизация» и миропорядка в целом. Подтверждением служит главная часть романа – «Жизнеописание магистра Игры Йозефа Кнехта».

«Жизнеописание...» включает в себя двенадцать глав, в своей совокупности дающих представление о «процессе индивидуации, заключающемся в продвижении «внешней личности» к психическому центру индивидуальности, называемому «Самостью» [4, с. 121]. Как подметила Н. С. Павлова, Кнехт, в конце концов, является носителем биполярного мироощущения, героем, как бы объединяющим в себе противоположные принципы бытия. Эта биполярность и тенденция к примирению антиномий наблюдается и в структуре образов Гарри Галлера («Степной волк»), Гольдмунда («Нарцисс и Гольдмунд»), Лео («Паломничество в Страну Востока»), Синклера («Демиан»).

Идея биполярности, восходящая к религиям и философиям Востока, даосизму и китайско-японскому дзен-буддизму, легла в основу моделирования системы антитетических и вместе с тем неразрывно связанных между собой образов «Игры в бисер» (Кнехт – Дезиньори, Кнехт – патер Иаков, Кнехт – магистр Музыки, Кнехт – Старший Брат, Кнехт – Тегуляриус). Все персонажи – «неоспоримая принадлежность души протагониста, ориентированы на него и лишены способности существовать вне этой связи» [5, с. 242 – 243]. Не случайно в финале «Легенды» – двенадцатой, заключительной главки «Жизнеописания...» – летописец пытается превратить биографию в легенду и обосновать жертвенную смерть героя (ушедшего в мир и погибшего при спасении своего ученика) как подвиг.

В этой части романа Касталия предстает как идеальное государство в государстве, обитель мудрости и созерцательной духовности, территория, над которой не властно время. Но Гессе, давший провинции мифологическое наименование, осознавал утопичность Касталии как автономного герметического пространства интеллектуалов и «духовных аристократов», выключенных из реально-исторического процесса. В древнегреческой мифологии это имя нимфы, дочери речного бога Ахелоя, которая, спасаясь от домогательств Аполлона, превратилась в источник на горе Парнас, у которого Аполлон водил хороводы с музами и в воде которого омывались паломники, приходившие в Дельфы. Использование мифологической образности – не только прием актуализации мифа как культурного феномена и интертекстуального элемента, не только форма взаимодействия с памятью культуры, но и прогнозирование будущей гибели главного героя.

С учетом содержания мифосюжета создается следующее семантическое поле: нимфа Касталия – речной бог – горный источник – Аполлон (бог *предсказаний*, покровитель искусств) – музы – паломники – утонувший в волнах горного озера Кнехт. Суть данного семантического ряда, базирующегося на мифологической аллюзивности, может быть раскодирована как растворение данного героя в природной стихии, которая в итоге оказывается для него притягательнее изощренного и бесстрастного умствования в «музее трофеев былой рассудительности, гербарии духа» [6, с. 112]. Мифологемы горы и воды функционируют в романе Гессе в качестве способа предвиде-



ния трагического финала жизни Йозефа в «миру», а также в виде намека, предсказания будущего перехода касталийской утопии в стадию саморазвенчания. Подобная концепция касталийского бытия как бы иллюстрирует правомерность слов Гегеля об иронии истории – цивилизационном парадоксе, состоящем в разительном несовпадении целей и результатов человеческой деятельности.

Структурным компонентом, следующим за хроникой жизни «служителя духа», являются «Сочинения, оставшиеся от Йозефа Кнехта» (с уточняющим подзаголовком: «Стихи школьных и студенческих лет»). Из прозаической части романа культурологическая проблематика перемещается в поэтический раздел из тринадцати стихотворений и выступает в качестве инвариантов лейттем основного повествовательного массива «Игры в бисер».

В Касталии, где всякое индивидуальное творчество не поощряется и никто не обретает поэтического вдохновения (в отличие от мифического Кастальского ключа в Дельфах), стихи Кнехта воспринимаются как нарушение законов Провинции и Ордена. Йозеф заметил как-то в письме магистру Музыки: «...доказательством бессмыслицы всего нашего духовного образования и отношения к жизни является наше сознательное бесплодие. Например, вы анализируете законы, стили и технику всех музыкальных эпох, а сами не создаете никакой новой музыки. Вы читаете и толкуете Пиндара и Гете, и стыдитесь сами сочинять стихи» [7, с. 112]. Сам же Кнехт пишет поэтический цикл, большинство произведений которого трактует проблему культуры как знаковой системы, которая основывается на формальных условностях и интерференциях, не поддается социокультурной атрибуции и «прочтению» непосвященными. Особенно показательны в этом отношении «Буквы» (в пер. С. К. Апта), или «Алфавит» (в пер. С. С. Аверинцева), «Ступени», «Читая одного старого философа», в которых тема «игры буквами» взаимодействует с мотивом неиссякаемой потребности духа существовать и возрождаться:

Но над юдолью мерзости и смрада
Дух светоч свой опять возносит страстно.
И борется с всесилием распада.
И смерти избегает ежечасно.

(«Читая одного старого философа», пер. С.К.Апта) [3, с. 548].

Проблема игры в разных ее аспектах и семантической неисчерпаемости – магистральная и в стихотворениях «Последний умелец игры в бисер», «По поводу одной токкаты Баха», «Игра в бисер».

Волшебных рук мы отдаемся тайне,
Где все, что в жизни существует врозь,
Все, что бушует и бурлит бескрайне,
В простые символы слилось.

(«Игра в бисер», пер.С.К.Апта) [3, с. 555].

Чем яснее культура осознает себя как игру, тем больше у нее, по мнению молодого Кнехта, автора «Мыльных пузырей», шансов устремиться в область «последних вопросов» и отразить «вечный свет»:

Все те же сны, и нет у них значенья:
Но в них себя узнает и в ответ
Приветнее заблещет вечный свет.

(«Мыльные пузыри», пер.С.С.Аверинцева) [7, с. 427].

Молодой поэт сравнивает творчество с выдуванием мыльных пузырей и призывает деятелей культуры не включаться во всеохватывающую систему хитроумной фальсификации всего на свете. Эти мысли созвучны начальным строкам стихотворения «Читая одного старого философа»: в них культура трактуется как хрупкая ценность, духовное зерно которой постоянно утрачивается.



... и нотный ряд

Немотствует: сцепление созвучий

Непоправимо сдвинуто, и лад

Преобразуется в распад трескучий.

(«После чтения старинной философской книги», пер. С. С. Аверинцева) [7, с. 422].

Тема «сна культуры» решается и в самом объемном стихотворении цикла – «Сон», где она переплетается с темами жизни и смерти, Адама и рая, мастера и ученика, книги и знака (иероглифа). Лирический герой, окруженный томами книг в монастырской библиотеке, ищет в них ответы на многие вечные вопросы бытия. Йозеф вводит в свой поэтический космос романтические идеи эфемерности жизни и тайны смерти, ее неизбежности, и, фактически, Кнехт-поэт остается в пределах концепции культуры немецкого романтизма, о чем убедительно писали А. Карлсон, К. Вайбель, Г. Деккер. Позиции Новалиса, Жан-Поля, Гельдерлина, Эйхендорфа были близки и самому Гессе, поэтическое творчество которого С. С. Аверинцев метко назвал «просроченной романтикой» [8, с. 350].

Однако программным стихотворением будущего магистра Игры можно считать «Ступени», в котором отдельные фазы биографического цикла, наделенные пространственными характеристиками, именуются «ступенями», или «пространствами» (см. также статью «Ступени вочеловечивания»). Так, в жизни Кнехта каждая встреча с Дезиньори, патером Иаковом (стилизованный и идеализированный образ швейцарского историка культуры Якоба Буркхардта), Старшим Братом была определенной фазой познания и формирования характера. При этом свое понимание жизни как «пересечения одного пространства за другим» Кнехт связывает с организацией времени в музыке как разновидности «легальной магии». Таким образом, тринадцать стихотворений объединяются общей проблемой судеб культуры, постановка и решение которой на двух уровнях текста (прозаическом и поэтическом) способствует его целостности.

Финальная часть художественного пространства «Игры в бисер» – второе приложение «Три жизнеописания» о людях времен матриархата, раннего средневековья и древней Индии. Здесь по-прежнему главенствует мысль о том, что духовная ипостась человека не исчерпывается его эмпирической личностью, пребывающей в природно-социальном континууме времени-пространства. «Кудесник», «Исповедник», «Индийское жизнеописание» – три перевоплощения Кнехта, три возможные его «жизни», сложившиеся в разные исторические эпохи. Об этом, в частности, свидетельствует тождество имен персонажей: Йозеф Кнехт – заклинатель дождя Слуга – отшельник ЙозефусФамулюс (латинизированная форма имени и фамилии главного героя) – индийский юноша Даса (на санскрите имя обозначает «раб», «прислужник», т. е. то же, что и «Кнехт», и «Фамулюс») [9, с. 478]. Подчеркнем, что особенностью данных биографий, которые сам Гессе называл «легендарными плоскостями других жизней Кнехта», является наличие черт жанрового канона притчи. К ним прежде всего следует отнести взаимное обособление мысли и образа, мысль, задающую образ, который по отношению к ней иллюстративен, аллегоричность, нравоучительность, выявление вечных истин, составляющих суть второго (смыслового) плана как доминирующего над первым (образно-предметным) и отсутствие развитого сюжетного движения.

Благодаря этому циклу «парадигматических биографий», Гессе раздвигает временные рамки романа, «играет» с временем и пространством, сопрягая разновременные пласти. Писатель добивается того, что частные воплощения единого жизненного пути Кнехта воспринимаются в контексте целого, приобретают надвременной характер, осознаются как «витки» протекающего над временем бесконечного жизненного процесса. А магистральная проблема всего романа – ответственности культуры перед «большим миром» – осознается на примере людей разных стран и эпох.



Так, в «Исповеднике» дана ее иноформа в специфически житийном контексте. Знающие, мыслящие, вкушившие с древа познания, но дорожащие своим отшельничеством и не желающие вмешиваться в жизнь, есть истинные грешники. При этом для автора ни Кнехт, ни Даса, совершающие принципиально разный выбор, не могут претендовать на владение конечной истиной, абсолютность которой понимается писателем как химера.

«Игра в бисер» – попытка писателя преодолеть границы традиционного романа – жанра, рожденного европейским позитивистским знанием. Новаторство Гессе во многом определяется жанровыми и архитектурными новациями, «экспериментальной дерзостью» (Т.Манн). Это «собор с огромным нефом, высоким сводом, длинными галереями вокруг хором, с запутанными и глубокими криптами» [10, с. 249].

В прихотливом строении романа особая роль отводится рамочным и внерамочным компонентам, усиливающим его внутреннее единство. В качестве важнейшего индикатора ведущей темы выступает уже заглавие, которое организует смысловую и композиционную структуру, но которое пока еще осознается как относительно автономное, без учета своего символического значения. Его метафорическая заданность и семантическая «перспектива» в полном объеме раскроются лишь в предисловии.

Подзаголовок, представляющий собой своего рода второй член двойного заглавия, дает читателю дополнительную информацию о жанре («жизнеописание») и протагонисте романа (верховном магистре Ордена), а также дублирует ключевую тему, заявленную заглавием.

Значительно многофункциональнее оказывается посвящение-автоцитата («Паломникам в Страну Востока»). Прежде всего оно выявляет адресат – имплицитного читателя, воображаемого собеседника-паломника, имеющего общий с автором интеллектуальный кругозор. Посвящение подключает текст «Игры в бисер» к тексту-источнику, обнаруживает интертекстуальное пространство, запускает механизм культурных ассоциаций. Не менее важна его диалогическая функция: посвящение указывает на возможность диалога автора с самим собой и с определенными типами культуры (восточной и западноевропейской эпохи романтизма). И в целом посвящение (наряду с заглавием и подзаголовком) создает определенный «горизонт ожидания» (Х. Р. Яусс), который должен соответствовать объему культурной памяти читателей («паломников»).

Эпиграф (ложная цитата), как бы маркирующий авторскую мысль, опорные точки мироощущения Гессе, на деле оказывается элементом литературной игры автора с читателем, авторским приглашением к игре, образ которой формируется в предисловии и переводится на более глубокий семантический уровень – символический.

Именно в предисловии-эссе игра в бисер интерпретируется как «игра со всем содержанием и со всеми ценностями культуры», ставятся проблемы духовности и культуры. При этом точка зрения на них передоверяется безымянному летописцу-интеллектуалу из XXIV ст., от лица которого написана и «биография души» Йозефа Кнехта.

Таким образом, совмещая романические и нероманические формы (историческую хронику, роман воспитания, эссе, обзор, жизнеописание, легенду, притчу, философскую лирику), монтируя разнородные микроструктуры, внутренне прочно спаянные общей культурологической проблематикой, в единую макроструктуру, Гессе создает роман «об испытании идеи» (выражение М.М.Бахтина), о сложности, множественности и многотрудности «испытаний» концепции культуры как «игровой функции». А его сюжет становится формой художественного воплощения данного процесса.

Список литературы

1. Кожина Н. А. Заглавие художественного произведения: Онтология, функции, параметры типологии / Н. А. Кожина // Проблемы структурной лингвистики. 1984. – М.: Наука, 1988. – С. 167 – 183.



2. Седельник В. Д. Герман Гессе и швейцарская литература / В. Д. Седельник – М.: Высшая школа, 1970. – 94 с.
3. Гессе Г. Степной волк. Игра в бисер / Пер. С. К. Апта / Г. Гессе – М.: Гудьял-Пресс, 1999. – С. 119 – 654.
4. Гессе Г. Письма по кругу / Г. Гессе – М.: Прогресс, 1987. – 400 с.
5. Каралашвили Р. Г. Мир романов Германа Гессе / Р. Г. Каралашвили – Тбилиси: СабчотаСакартвело, 1984. – 262 с.
6. Хильшер Э. Поэтические картины мира: Г. Манн, Т. Манн, Г. Гессе, Р. Музиль, Л. Фейхтвангер / Э. Хильшер – М.: Худ. лит., 1979. – С. 85 – 119.
7. Гессе Г. Игра в бисер / Пер. Д. Каравкиной и Вс. Розанова / Г. Гессе. – М.: Худ.лит., 1969. – 543 с. (Перевод стихотворений С. С. Аверинцева).
8. Аверинцев С. С. Герман Гессе / Аверинцев С. С. // Поэты. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1996. – С. 327 – 354.
9. Седельник В. Комментарии / Г. Гессе // Собр.соч.: В 8 т. – М.: Прогресс-Литера; Харьков: Фолио, 1994. – Т.5. – С. 467 – 478.
10. Сенэс Ж., Сенэс М. Герман Гессе, или Жизнь Мага / Ж. Сенэс, М. Сенэс – М.: Молодая гвардия, 2004. – 277 с.

THE PROBLEMS OF CULTURE AND SPIRITUALITY IN THE NOVEL “THE GLASS BEAD GAME” BY HERMANN HESSE

I. V. Bardykova
N. V. Bardykova

*Belgorod State
Research University*

*e-mail:
Bardykova@bsu.edu.ru*

The article deals with the functions of structural content components and narrative strategies in Hesse's philosophical novel “The Glass Bead Game”. The study is focused on analysis of different unity forming elements that help to create the novel as an aesthetic whole and embody its problems.

Keywords: Hesse, culture, game, spirit, structure, means of representation.