УДК 821 (470+430)
DOI: https://doi.org/10.31499/2415-8828.1.2022.257965

Тетяна Чонка[*], **Адальберт Барань**[**]

КАТЕГОРІЯ ГРИ ЯК ФІЛОСОФСЬКИЙ І ЕСТЕТИЧНИЙ ЧИННИК ТВОРЧОСТІ ГЕРМАНА ГЕССЕ

У науковій розвідці здійснено інтерпретацію романів Германа Гессе «Степовий вовк» та «Гра в бісер» на основі діалогу «автор – герой – читач», побудованого на засадах інтелектуальної гри. Проілюстровано, що категорія гри – як магічного первня творчості, як засобу творення та функціонування культурних цінностей, як художнього комунікування – є концептуальною для митця. Мета цієї гри – читач, наділений багатою уявою. Модель ідеального, здатного на співтворчість читача, згідного сприйняти всі правила пропонованої гри, закладена в текстах Г. Гессе.

Акцентовано на тому, що філософія та естетика є вихідними, невід'ємними засадами концепції гри Гессе. Митець виходить з позицій естетики (як шляху-порятунку від реальності) і завдяки цій естетиці прагне до філософського осмислення глибин власного підсвідомого й свідомого, вирішуючи цю проблему власне актом творення. Творчість Гессе була своєрідною ігровою комунікацією з власними праглибинами, які автор не побоявся винести «на люди». Постійна роздвоєність персонажів, дослідження варіацій життєвих шляхів, становлення духовної особистості, пошуки істини – проблеми, які найбільше турбували Гессе, тому й були висвітлені в його творах. Автор «грав» у конструювання власної особистості, ні на мить не забуваючи про прикру реальність, що була джерелом його реального «я». Гра допомагає йому перемогти цю реальність, дає можливість бути «тим», ким бажає бути душа, і «там», куди вона прагне. Більшість творів письменника засновані на грі інтелекту, проте Гессе потребує довіри читача, він не має наміру обманювати його, навпаки – автор хоче зробити його своїм співучасником у створенні романного світу: він грає «красою» і пропонує це зробити своїм читачам.

Доведено, що концепція гри для Гессе є принципом організації художнього тексту й основою літературної комунікації. Гра є основною засадою діалогу «автор – герой – читач».

Ключові слова: Герман Гессе, «Степовий вовк», «Гра в бісер», діалог «автор – герой – читач», інтелектуальна гра.

Chonka Tetiana, Bárány Adalbert. The category of play as philosophical and aesthetic factor in the works by Hermann Hesse.

In the scientific work has been carried out an interpretation of Hermann Hesse's novels «Steppenwolf» and «The Game of Beads» on the basis of the dialogue «author – hero – reader», built on the principles of intellectual play.

It has been illustrated that the category of play – as an artistic, magical element of creativity, as a means of creating and functioning of cultural values, as an artistic communication – is conceptual for the artist. The purpose of this game is the reader endowed with rich imagination. The model of the ideal reader, who is able to co-create and agrees to accept all the rules of the proposed game, laid down in the literary texts by H. Hesse.

Emphasis is placed on the fact that philosophy and aesthetics are the basic, integral principles of Hesse's game concept. The artist proceeds from the standpoint of aesthetics (as a way of escape from reality), and thanks to this aesthetics seeks a philosophical understanding of the depths of his own subconscious and conscious, solving this problem by the act of creation.

Hesse's literary works were a kind of playful communication with his own depths, which the author was not afraid to make «on people». The constant duality of the characters, the study of variations in life paths, the formation of a spiritual personality, the search for truth – the problems that most concerned Hesse, and therefore were covered in his works.

The author «played» in the construction of his own personality, not forgetting for a moment about the annoying reality that was the source of his real «I». The game helps him to overcome this reality, gives him the opportunity to be «who the soul wants to be» and «where» he aspires. Most of the writer's works

[*] **Тетяна Чонка**, кандидат філологічних наук, доцент кафедри філології Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II (Берегове, Україна); e-mail: chonka.tetyana@kmf.org.ua.

[**] **Адальберт Барань**, кандидат філологічних наук, доцент кафедри філології Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II (Берегове, Україна); e-mail: barany.bela@kmf.org.ua.

are based on the game of intellect, but Hesse needs the reader's trust, he does not intend to deceive him, on the contrary – the author wants to make him his partner in creating the world of novels: he plays «beauty» and offers to do so to his readers.

It is proved that the concept of the game for Hesse is the principle of organization of the literary text and the basis of literary communication. The game is the main basis of the dialogue «author – hero – reader» of his works.

Keywords: Hermann Hesse, «Steppenwolf», «The Game of Beads», dialogue «author – hero – reader», intellectual game.

Вступ. Вибір теми вмотивований тим, що проблеми діалогу, розуміння художнього твору вивчають уже не одне століття, однак на рівні культури почали розглядати порівняно недавно. Серед теоретиків ігрової культури особливе місце займає Г. Гессе. У своїй творчості митець опирався на традиції східного й англійського сенсуалізму, німецького романтизму, фройдівського психоаналізу. У другій половині ХХ ст. Г. Гессе розробляє нову концепцію ігрової культури – касталійську. При цьому він кардинально переглядає самі принципи гри і здійснює прорив у сферу моралі. Гра в німецького письменника стає актом найвеличнішого самоподолання, а такі поняття, як «обов'язок», «завдання», тісно пов'язуються з грою. Можна говорити про своєрідну еволюцію в культурній антропології: від «людини, яка грає», до «майстра гри», від «Homo Ludens» (Й. Гейзінґа) – до «Magister Ludi» (Г. Гессе).

Отже, **предметом** нашого дослідження є романи Германа Гессе «Степовий вовк» та «Гра в бісер», а **об'єктом** – інтерпретація цих творів на основі діалогу «автор – герой – читач», побудованого на засадах інтелектуальної гри.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Філософія діалогу у своїх витоках сягає античності, найпаче вона пов'язана з іменем Сократа. Подальший розвиток розуміння діалогу стає актуальним, окрім філософії, і для суміжних дисциплін і пов'язаний з іменами М. Бубера, Ф. Розенцвейґа, В. Біблера, Л. Фейєрбаха, Геґеля, Г. Ґадамера, О. Лосєва, С. Аверинцева, О. Потебні. На нинішньому етапі проблема діалогу є вельми важливою в культурології, релігієзнавстві, психології, філософії, у мовознавстві. Бачимо потребу в тому, щоб з'ясувати її, описати, пояснити на рівні літературознавства (ґрунтуючись на дослідженнях М. Бахтіна, Хосе Ортеґи-і-Ґассета, Г. Р. Яусса, М. Римаря, Г. Сивоконя, М. Гіршмана). Творчий доробок Г. Гессе досліджували О. Бараш, А. Березіна, Д. Затонський, Р. Каралашвілі, А. Гулига, Е. Маркович, А. Полонський, В. Седельник, В. Соболь, U. Apel, R. Köster, J. Mileck, M. Pfeifer, C. Schneider, S. Unseld тощо, проте в ракурсі досліджуваної нами проблеми творчість Гессе інтерпретована лише в монографії Марії Зубрицької «Homo legens: читання як соціокультурний феномен» [див.: Зубрицька 2004].

Постановка завдання. Аксіоматично, що саме життя, вектори його розвитку залежать від рівня духовного розвитку людства, а отже – й від філософської проблеми розуміння, яка в літературі репрезентована через феномени взаєморозуміння, діалогу на рівні культури. **Метою** розвідки є осмислення категорії діалогу в його різноманітних теоретико-літературних проявах у творчості Германа Гессе, мистецькі відкриття якого репрезентують оригінальні моделі гри-комунікації між персоналіями художнього світу, автором та його реципієнтами.

Нашим **завданням** є дослідження категорії гри як філософського та естетичного чинника творчості Германа Гессе.

Методи дослідження. У роботі використано компаративний, біографічний, описовий, культурно-історичний методи та частково метод системного аналізу художнього твору.

Виклад основного матеріалу. Роман «Степовий вовк» починається «Передмовою видавця», яка одразу відокремлює позицію оповідача від головного героя і, своєю чергою, дає читачам можливість подивитися на останнього збоку (з точки зору оповідача – небожа власниці квартири, у якій проживав головний герой) і безпосередньо очима Степового вовка з його щоденника. Уже в передмові ми дізнаємося, що Гарі Галлер є своєрідним утіленням ідеї народження «надлюдини» Ніцше, і на це відверто посилається оповідач, даючи при цьому Степовому вовкові досить широку характеристику. Читач бачить перед собою людину непересічну, у якої погляд «пронзал все наше время, все мельтешения, весь карьеризм, всю суетность, всю мелкую возню мнимой, поверхностной духовности <…>, был направлен гораздо дальше, чем только на безнадежные изъяны нашего времени, нашей духовности, нашей культуры. Он был направлен в сердце всего человечества» [Гессе 1977, с. 212]. Саме цим пояснюється його песимізм, його презирство – головно до самого себе: «он ненавидел и отрицал прежде всего себя самого» [Гессе 1977, с. 213] і героїчно намагався любити людей і справедливо ставитися до всіх, хто його оточував. Цікавим є факт, що серед книжок, якими зачитувався Гарі Галлер, були томи Достоєвського, де виднілися густо списані листки (у цьому контексті це говорить читачам, що герой вірить у рятівну силу для світу краси і добра).

Відштовхуючись від Ніцше, оповідач підсумовує: «Галлер принадлежит к тем, кто оказался между двумя эпохами, кто ничем не защищен и навсегда потерял непорочность, к тем, чья судьба – ощущать всю сомнительность человеческой жизни с особенной силой, как личную муку, как ад» [Гессе 1977, с. 233]. Отже, герой Гессе на межі чогось великого і трагічного, він сповнений невідомим передчуттям, він у постійному пошуку. Саме в такій ситуації, як стверджують екзистенціалісти, людина відкриває своє найглибше, найпотаємніше і найправдивіше, що є в ній.

Цікавим, безперечно, є звернення-попередження, яким відкривається щоденник Гарі, – «Только для сумасшедших». На нашу думку, це перший ігровий хід автора, щоб зацікавити читача. Уже на перших сторінках ми знаходимо підтвердження цієї характеристики, з якою ознайомилися в передмові, а це дає підстави для узагальнення, що оповідач репрезентує «я», близьке до «я» героя. Гарі не визнає сучасного світу, наповненого масовими гулянками американізованих, задоволених мізером людьми. Самотність, уважає Галлер, – це незалежність, якої він прагнув усе своє життя. Порятунок – мистецтво.

Ще один погляд на Степового вовка автор подає у брошурі під назвою «Трактат про степового вовка», яку отримав Гарі від випадкового – північного – таємничого перехожого (чи не самого ж автора? – запитаємо ми. Автора, який прагне допомогти героєві розібратися у власній свідомості і власному житті). Із трактату дізнаємося, що герой мав дві непоєднувані іпостасі – людську і вовчу. Найбільш ненависною в житті була для нього думка, що він мусить мати якусь посаду, бути комусь підлеглим; будь-які службові приміщення були для нього страшними, наче сама смерть. Самотність – його порятунок і його покарання.

У кінці трактату є багатозначна і важлива фраза: «… и порядочный автор не преминет развеять по возможности эту ложь в конце изложения» [Гессе 1977,

с. 258]. Автор говорить, що «степовий вовк» – це фікція, яку придумав Гарі для пояснення власного світу, у якому поєдналися світ думок, почуттів, культури і темний світ інстинктів, жорстокості, дикості первісної природи. Автор бере на себе зобов'язання пояснити психологію вчинку Гарі, який зводить своє життя до теорії життя «вовколюдини». Він розставляє все на свої логічні місця і цим дає зрозуміти, що він «у курсі всього» і все контролює, адже саме він – автор – поставив Гарі в таке становище, щоб дослідити його роздвоєну натуру: «Тело каждого человека цельно, душа – нет», тому не можна людину ні в житті, ні в літературі розглядати, як щось завершене ціле: «И в нашем современном мире тоже есть поэтические произведения, где под видом игры лиц и характеров предпринимается не вполне, может быть, осознанная автором попытка изобразить многообразие души. Кто хочет обнаружить это, должен решиться взглянуть на действующих лиц такого произведения не как на отдельные существа, а как на части, как на стороны, как на разные аспекты некоего высшего единства (если угодно, души писателя)» [Гессе 1977, с. 261]. Саме ці рядки розкривають перед нами чітку картину взаємин автора-Гессе з його героями та читачами. Іншими словами, читач має сприймати його героїв як частинку душі самого автора, з якими він грається, які вивчає в різних іпостасях, у яких проживає своє нове життя, відроджуючись для нього, для нової гри в кожному з наступних своїх героїв. Для своїх героїв автор є вищою єдністю, яка володіє знанням і здатністю забезпечити гармонію для своїх персонажів, давши їм можливість злитися зі своїм божеством, частинкою якого вони і є. Але повернемося до героя, який, прочитавши до кінця «… портрет, написанный холодно и на вид очень объективно посторонним лицом, которое смотрит на меня со стороны, сверху вниз, и знает больше, но все же и меньше, чем я сам», усвідомлює буття автора і розуміє, чого очікує від нього останній: «Этот Степной волк должен был умереть <…> или же должен был переплавиться в смертельном огне обновленной самооценки, сорвать с себя маску и двинуться в путь к новому "я"» [Гессе 1977, с. 269]. Після цих слів з'являються факти автобіографічного змісту (що підкреслює походження героя): герой розповідає, що вже скидав із себе маски і перевтілювався для нового життя, коли втратив свою міщанську репутацію, а разом з нею – статки і повагу близьких; коли душевно хвора дружина вигнала його з дому; нові потрясіння, нові розчарування знов і знов змушували шукати і творити себе заново.

Автор приходить на допомогу Гарі в образі маленької Герміни. «Тебе следовало бы зваться Германом» [Гессе 1977, с. 301] – зауважує герой, і на це та грайливо відповідає, що, можливо, вона і є переодягненим Германом. Герой сліпо підкоряється їй, він знає, що тільки вона може навчити його жити або померти, адже Герміна знає все, у ній є те, чого немає в ньому, вона – його протилежність, і тільки з нею він знайде гармонію. Вона нагадувала йому його самого і приятеля його юності Германа – мрійника, поета (ще одна іпостась автора в романі). Герміна наштовхує героя на думку, що випадок – то є доля, а уламки його буття – божественні уламки, і йому потрібно лише зібрати їх, щоб і самому стати безсмертним.

Не оминув Гессе і теми шахів. У магічному театрі (своєрідний калейдоскоп життєвих можливостей людини), куди запросила героя Герміна з Пабло, Гарі знайомиться з шахістом, котрий дає йому урок побудови особистості: «Тому, кто изведал распад своего "я", мы показываем, что куски его он всегда может в любом порядке составить заново и добиться тем самым бесконечного

разнообразия в игре жизни. Как писатель создает драму из горстки фигур, так и мы строим из фигур нашего расщепленного “я” все новые группы с новыми играми и напряженностями, с вечно новыми ситуациями» [Гессе 1977, с. 371]. Для підтвердження йому дається ще раз прожити своє життя в цьому театрі з можливістю реалізації нездійсненого, але бажаного. І він розуміє, що хоче ще не раз грати в цю гру, хай це буде боляче, хай вимагатиме нових жертв, нових перевтілень, але результатом є бажання перемагати, навіть якщо напочатку здається, що ти народжений для страждань, навіть якщо тебе розпинає навпіл від надміру і непримиренності “я” у твоїй душі. І тільки творчість дає таку можливість людині – як авторові, так і читачеві, які можуть дозволити собі цей діалог у пошуках істини.

Ніби моделюючи концепцію Гейзінґи та ідею Шиллера про «естетичну державу» у футурологічній перспективі, сутність гри як гри в собі і для себе адекватними їй засобами (тобто художніми) Гессе показав в утопії «Гра в бісер». Як тільки вийшов у світ цей роман, концепт ГРА отримав ще одне смислове поняття – високоінтелектуальна діяльність. Роман «Гра в бісер» – це глибокі роздуми про культурне буття, про можливість зберегти духовність у світі Гри. В образі-концепції «гри в бісер» отримала логічне завершення естетична традиція зняття життєвих суперечностей у сфері вільної ігрової діяльності.

Роман сприймається як попередження письменника про можливість загибелі великої гуманістичної культури. За сюжетом книги, Касталія відокремлювалася від великого світу тоді ж, як цей світ забував ідеї Істини, Добра, Краси та обирав для себе фальшиві шляхи, що призвели до духовної кризи. Цю епоху, основною характерною рисою якої був хаос, Гессе назвав «фельєтонною епохою». В умовах хаосу культури виникло нестримне бажання отямитися, знайти спільну мову, повернутися до гармонії, до високої моральності, до істинної суті речей. Тому й народилася Касталія – королівство духовної самодисципліни і духовної гідності, ладу та гармонії.

Вищим заняттям касталійців була Гра скляних коралів. Правила і мова Гри є різновидом високорозвиненої таємної мови, що в ній беруть участь найрізноманітніші науки й мистецтва, насамперед математика та музика. Гра в бісер – це гра зі всіма цінностями нашої культури: усім досвідом, і всіма високими думками, і всіма творами мистецтва, народженими людством у його творчі епохи. Гра в бісер охоплює весь духовний космос. Як і в кожної великої ідеї, у Гри, власне, немає початку, вона існувала завжди. Але свою завершену форму вона отримала в наш час. Сучасна культура не знала, що робити зі своєю духовністю, не зуміла відвести духовності належного місця і ролі в системі життя й держави, тому Гра опинилася на іншому боці реальної культури – у прекрасній, замкненій від навколишнього світу провінції.

Уся система Гри скляних коралів спрямована на актуалізацію традиційних духовних цінностей. Гессе неодноразово наголошував на тому, що в романі він намагався вибудувати цитадель духу, яка протистоїть бездуховній епосі. У цьому полягає позитивний смисл «ігрової альтернативи» кризи культури. Але духовність, відірвана від життєвої людської цілісності, також веде культуру до виродження, і в цьому негативний смисл «ігрової альтернативи».

Зацікавившись ідеєю Гри, Гессе проаналізував її можливості, спокуси і небезпеки, що очікують культуру на цьому шляху. Розглянувши всі можливі варіанти, він зняв ігрову альтернативу як неспроможну, тобто його роман став блискучою критикою елітарного шляху порятунку культури. Підводячи

підсумки своїх міркувань, Гессе стверджує, що про втрату відповідальності за культуру свідчать і відмова від суверенності духовної культури, й елітарна відчуженість від насущних життєвих проблем. Вище призначення інтелігенції – у служінні культурі і в служінні суспільству (тому й ім'я головного героя – Кнехт, що значить Слуга).

Гра як явище культури має властивості створювати різнопланові смислові ситуації людської діяльності, і ця її особливість відповідає пошуковій скерованості сучасної західної думки. У гессівській Грі втілений передовсім багатий досвід культурно-філософського моделювання форм діяльності під знаком гуманістичного ідеалу. Гессе сам називає Гру скляних коралів «символічною і багатозначною формою пошуків досконалості».

Семантичне поле Гри моделює в Гессе головно сферу естетичної діяльності, яку він розглядає як діяльність, що організовує всі сфери життя суспільства і людини на основі впорядкованості і чіткості, благочестя й гармонії. Естетичний рівень у побудовах письменника за своєю суттю є синтезом різнобарв`я духовного і матеріального життя. Світоглядний фундамент Гри будується на визнанні закономірного зв'язку інтелектуальної, моральної та естетичної сфер. Гессівська модель культури ґрунтується на строгій духовній ієрархії. Вищий принцип Кастальскої провінції – стирання індивідуальності, підкорення окремої особи Ордену. Гессе обурюють шаблони масової культури з її пристрастю до «біографій», у яких докладно викладається сімейна історія, сон героя тощо. Для нього заслуговує на увагу лише той, хто завдяки природі й вихованню дійшов майже до повного злиття своєї особистості в її ієрархічній функції, не втративши при цьому чару власної індивідуальності. Конфлікти, можливі між особистістю й ієрархією, слугують випробуванням для величі людини. Коли йдеться про справжніх індивідів, героїв, інтерес до їх зовнішності і жестів стає для Гессе дозволеним і природним. Навіть найдовершеніша ієрархія повинна спиратися на самобутність і свободу особистості.

Гессівська модель культури, як це не парадоксально, не орієнтована на творчість. У Педагогічному відомстві не створюються нові художні твори, оскільки в сучасному хаотичному світі не може бути створено нічого вартісного. Нетворчий епігонський дух Гри звернений до культури минулого, з її чистотою і величчю. Постає одна з основних проблем тлумачення культури – проблема герменевтики. У пошуках довершеності Гессе звертається до класичної музики, а також аналізує різноманітні виховні моделі. Гессе намагається осмислити кризу людської свідомості в межах можливостей духовної культури, не торкаючись корінних соціальних засад суспільства.

В останній третині XX ст. гра активно входить у всі сфери (навіть неігрові) людського життя, тому роман Гессе «Гра в бісер» уже не сприймається як абсолютна утопія. «Гра в бісер» – це роздуми про культурне буття, про можливість зберегти духовність у царині Гри. В образах роману отримала логічне завершення естетична традиція зняття життєвих суперечностей у сфері вільної ігрової діяльності. Роман «Гра в бісер» є своєрідним підсумком усієї творчості Гессе та його пошуків гармонії між духовним та світським життям. У ньому Гессе робить спробу вирішити проблему можливості поєднати існування мистецтва з існуванням нелюдяної цивілізації, урятувати від нищівного впливу так званої масової культури високий світ художньої творчості. Письменник доходить висновку, що спроба відокремити мистецтво від суспільства перетворює мистецтво в безцільну, безпредметну гру.

Гессе для вираження головних ідей і думок створив свою республіку Касталію, де, відмежувавшись від усього світу, зібралися кращі представники людськості – митці, поети, музиканти, учені й мислителі, для яких гра означала вишукану, символічну форму пошуків довершеного. У центрі твору – докладна історія життя Йозефа Кнехта – головного героя роману, ім'я якого в перекладі означає «слуга». Тобто його призначення – служити. Сенс його життя в дилемі: кому чи чому він має служити – Грі чи чомусь іншому? У фіналі він відмовляється від усього заради виховання єдиного учня і своєю жертовною смертю стверджує зародження нового життя і нового творіння. Книга написана нібито від імені касталійського історика з далекого майбутнього і лише видана автором. Гессе використовує прийом «відсторонення», коли автор ховається під маскою видавця (у німецькій літературі цей прийом використовували Жан Поль Ріхтер, Карл Іммерман, Гофман та інші). Це дає йому можливість створити ілюзію документальності, навіть науковості при описі подій і людей, країн і епох, культури і традицій, продукованих його уявою. Складність побудови, багатство і незвичність інформації, гра імен – усе це може приголомшити непідготовленого читача. Та загалом твір побудований за аналогією до композиції музичного твору (що неодноразово підкреслювалося критиками), де історія Кнехта є основною музичною темою, а тлом є духовна історія самого письменника. Важливим є той факт, що роман зароджувався і був завершений під час війни (1943 р.). В одному з листів у січні 1955 р. Гессе підкреслив, що Касталія є відповіддю фашизму спробою піднести духовність в «отруєному світі». І для того, щоб урятувати духовність, закликав Гессе, інтелігенція має залишити свою ізольовану «Касталію» і йти служити в реальному світі, інакше їхня гра найбільшими цінностями культури залишиться просто грою з дорогоцінними, але непотрібними світові камінцями.

Гессе втілює в цьому романі ідею надлюдини Ніцше. Але головним, на нашу думку, є пошук автором сенсу життя. Адже (пригадаймо тут «Степового вовка») усі його герої – це частинка його душі, яка в новій іпостасі проживає нове життя. Ця тема винесена і в «Грі в бісер», де головний герой має завдання написати свої життєписи, щоб аналізувати власне життя і можливі його варіанти. Як відомо, Гессе лікувався в Юнга, тому він перейняв від останнього елементи вчення про психічне життя людини. Основний зміст цього життя Юнг убачав у процесі індивідуалізації, тобто в прагненні особистості до повного втілення своїх можливостей, що й реалізує Гессе в романі «Гра в бісер».

Шведський міністр Генрі Валлотон, який виступав від імені відсутнього Гессе на врученні Нобелівської премії, сказав: «Гессе закликає нас: вперед, піднімайтесь вище! Перемагайте самих себе! Адже бути людиною – це означає страждати від невиліковної роздвоєності, це означає розриватись між добром і злом»[1]. У творах Гессе ми не знайдемо уроків життя чи відкритих істин: їхні герої завжди перебувають у пошуку власної істини, тому що сенс життя кожної людини, тим паче митця, – у творчих пошуках. Н. Павлова зазначає: «<...> герої живуть саме так, ніби це їх останній день. Вони самі не зауважують дрібниць, шукають головне, намагаються зосередитися на сенсові своєї долі» [Павлова 1992, с. 18]. Йозеф Кнехт зміг самоактуалізуватись, реалізуючи той проєкт, який йому заповів його вчитель, майстер Музики: «Да и стремиться надо тебе, друг мой, вовсе не к какому-то совершенному учению, а к

[1]Див.: https://mylandrover.ru/uk/brake-system/german-gesse-nem-hermann-hesse-german-gesse-pisatelskaya-sudba-german-g-sse.html.

совершенствованию самого себя. Божество в тебе, а не в понятиях и книгах» [Гессе 2001, с. 268]. Цей шлях реалізації себе сприймається як прагнення щоразу осягнути результат, заново дослідити себе. Основний механізм цього саморуху – чинити згідно з тим, що ти є.

Вірші Гессе менш відомі, але вони також слугують посередниками між внутрішнім життям автора і героями його прози. Недарма декілька власних віршів автор включає до роману «Гра в бісер». Його поезія – це спроба усвідомити страждання і смерть як невід'ємну складову буття, спроба створити гармонійне цілісне світосприйняття через подолання душевних криз і самотності.

У Гессе ми подибуємо такий опис гри: «Осуществление возможного, ожидание этого и сопричастность – вот в чем была душа игры» [Гессе 1977, с. 175]. Мабуть, не помилимося, якщо скажемо, що автор очікує від свого читача саме таких відчуттів, будуючи свої романи за правилами гри. Адже гра дає людині ті відчуття, які, за словами Гессе, можна порівняти лише з радісними відчуттями та переживаннями дитинства; у грі автор побачив «картину жизни <…> где необъяснимое, неразумное предчувствие дает нам в руки сильнейшие чары, развязывает могущественнейшие силы и где, когда добрые инстинкты ослабевают, вмешиваются здравый смысл и рассудок <…> и в конечном итоге происходит то, что и должно произойти, безо всякого нашего участия и вовсе помимо нас» [Гессе 1977, с. 177].

Категорія гри дає можливість митцеві дослідити потаємні глибини власної свідомості і власної душі й утілити їх у «біографії своєї душі» – у своїй творчості. Змушує замислитися і той факт, як впливали психічні розлади на творчість письменника-інтелектуала? Були вони джерелом чи, може, перешкодою для творчості?

Гессе говорить про те, що в центрі уваги автора завжди душа однієї-єдиної людини, усвідомлення нею своєї індивідуальності, осягнення власних глибин, самопізнання в зіткненні із зовнішнім світом і в спогляданні цього світу. Для Гессе поет – це не просто людина, яка вміє створювати римоване мереживо передбачень. Поет – це маг, дійсно відкритий для світу і своєю відкритістю на світ, творить чар дива. Міра світобудови визначається ступенем такого поетичного одкровення, ступенем відкритості мови для промовляння головних істин буття. Виголошуючи слово, поет відкидає у своєму одкровенні майже все, створене раніше і – відповідно – неістинне у визначеннях, та заново створює словом видимий універсум. Диво приховане у сприйнятті саме як відкритість, або – точніше – як слово, що несе цю відкритість. Слово є місцем зустрічі людини зі світом, містичного єднання і передчуття абсолютного єднання, що ще раз підтверджує діалогічну природу творчості. Це дає можливість авторові і читачеві заново пережити своє життя, збагачене новими відтінками.

В есе «Про читання книг» Гессе поділяє читання на три етапи, а читачів – відповідно – на три категорії: наївні читачі, які зміст книги сприймають об'єктивно, визнають за реально існуючий (і це не залежить від рівня освіченості). Такий читач «ставиться до книги не як особистість до особистості, а як кінь до вівса чи навіть як кінь до кучера: книга веде, читач йде вслід за нею» [Гессе 1987, с. 123]. Другий тип читача йде за письменником «як мисливець за слідом». Він уже вступає в гру з автором, однак правила цієї гри намагається встановити свої: «Дещо від цієї дитячості й цього генія гри характерні другому типу читача. Цей читач не цінить ні змісту, ні форми як єдині

й найважливіші цінності. Цей читач знає, як знають всі діти, що сенс кожної речі може уміщати й десять, і сто значень. <...> знає, що ніякої свободи вибору змісту чи там ямбу в поета бути не може, і він знаходить задоволення не в тому, щоб слідкувати за змістом під владою поета, а в тому, щоб слідкувати за поетом у власті змісту» [Гессе 1987, с. 124]. «Третій читач – особистість настільки виражена, настільки усвідомлює себе, що зовсім вільно протиставляє себе об'єктові читання. Такий читач не бажає ні навчатися, ні розважатися, а користується книгою як будь-яким предметом на світі, вона для нього – усього лише вихідна точка і генератор ідей <...>. Він все розуміє сам. Він, якщо завгодно, справжня дитина. Він усім грає, і з певної точки зору нема нічого плодотворнішого й кориснішого, ніж гра з усім і всім» [Гессе 1987, с. 125].

Отже, у ході дослідження ми дійшли таких **висновків**:

1. Г. Гессе – митець, у творчості якого переплелися теорія та практика роздумів про природу літератури, процес читання, постать автора і читача, про концепцію гри. Ці проблеми досліджено насамперед теоретично в есе Гессе: «Про читання» (1911), «Про читання книг» (1920), «Магія книги» (1930), «Нотатки про поезію та критику» (1945). Свої теоретичні міркування Гессе втілив безпосередньо в художніх творах, що ми й намагалися представити в дослідженні.

2. Гессе поділяє читання на три етапи, а читачів – відповідно – на три категорії: наївні читачі, які зміст книги сприймають об'єктивно, визнають за реально існуючий (і це не залежить від рівня освіченості). Другий тип читача вступає в гру з автором, однак правила цієї гри намагається встановити свої. Третій – настільки усвідомлює себе, що зовсім вільно протиставляє себе об'єкту читання. Такий читач не бажає ні навчатися, ні розважатися, а користується книгою як будь-яким предметом на світі, вона для нього – усього лише вихідна точка і генератор ідей. Він усім грає.

3. Концепція гри для Гессе є принципом організації художнього тексту й основою літературної комунікації. Гра є основною засадою діалогу «автор – герой – читач» його творів.

4. Для Гессе як теоретика культури гри важливим є дослідження гри на рівні духовно-інтелектуально-художніх цінностей культури, це і стало предметом художніх описів у романі «Гра в бісер». Результатом цих роздумів є висновок, що гра елітарною духовною культурою людства, відірвана від життєвої людської цілісності, є марною. Вона перетворюється в закритий для спілкування процес, що не передбачає створення нових цінностей і їх реалізації в житті.

5. На думку Гессе, інтелігенція має бути відкритою до людей, спроможною йти на діалог з більшістю. Саме тому головний герой роману залишає усе заради однієї маленької людини. Щодо героя, то у творчості Г. Гессе вважаємо доречним виокремити тільки один тип – герой-протагоніст.

6. Для Гессе гра – це метод і засіб формування особистості – власної і чужої, у нашому контексті – авторської і читацької.

7. У результаті проведеного дослідження можемо стверджувати, для Гессе саме діалог «автор – герой – читач» є метою творчості. Читач у такому розумінні нагадує психоаналітика, найціннішою рисою якого є вміння слухати.

ЛІТЕРАТУРА

Гессе, Г. (1977). *Избранное: Кнульп. Курортник. Степной волк.* Пер. с нем. Москва, 413 с.
Гессе, Г. (1987). О чтении книг. [В:] Гессе, Г. *Письма по кругу*. Москва, с. 123–127.
Гессе, Г. (1994–1995). *Собрание сочинений в 8-и томах.* Москва; Харьков.

Гессе, Г. (2001). *Гра в бісер*. Пер. з нім. С. О. Поповича. Харків, 510 с.

Зубрицька, М. (2004). *Homo legens: читання як соціокультурний феномен*. Львів, 352 с.

Павлова, Н. С. (1992). «У всех пропастей на краю». [В:] Гессе, Г. *Игра в бисер*. Москва, с. 5–18.

Подано до редакції 24.03.2022 року
Прийнято до друку 26.04.2022 року