

in prose (feelings, emotions, lyricism, diversity of art tools, replacement plot by motifs). Poetics of the title of “Notes on the wrists” focuses on the story of its creation: the art notes born from spontaneous daily records, which witness the change in outlook, reflect the way of internal search, introspection, author’s expression in the word. The study reveals the images of narrator and the main characters; it observes the key points of plot. Thus the “Notes on the wrists” by Lesya Voronyuk represent the modern individual author’s interpretation of notes and formation of new genre code.

**Key words:** notes, poetry in prose, narrator, genre, style.

Стаття надійшла до редколегії  
20.11.2014 р.

УДК 82.01

Тетяна Шелкунова

### Код гри в романі Г. Гессе «Гра в бісер»

У статті досліджено зв’язок гри із духовністю на матеріалі роману Г. Гессе «Гра в бісер». Гру інтерпретовано як культурософську категорію, завдяки чому декодовано розважальний субкод гри і доведено, що визначені ознаки гри тісно пов’язані із законами розвитку об’єктивних духовних утворень.

**Ключові слова:** гра, духовність, символ, код, культурософія.

**Постановка наукової проблеми та її значення. Аналіз досліджень цієї проблеми.** Вивчаючи творчість Г. Гессе, дослідники шукають різні методи інтерпретації ключового образу роману «Гра в бісер» – Гри. Найчастіше Гру у романі, за автором, визначають як символ усього духовного світу людства, витонченої інтелектуальної діяльності, універсальної мови, яка виражає усі смисли наук і мистецтв. Касталійську гру називають квінтесенцією істини [7, с. 21]. Б. Целлер пише про Касталію як про зразок порядку, розуму, міри, а Гру визначає суттю мистецтва, таємницею високого і прекрасного. Інші дослідники так само ототожнюють концепцію гри у романі із мистецтвом, зокрема із музикою, що є ідеальним світом, «першоджерелом порядку, звичаїв, краси та здоров’я» [8, с. 192]. Музика, а отже гра – це момент переживання істини, тому що музика є «абсолютом, Єдиним, Самістю» [10, с. 157]. За А. Березіною, в ідеї гри закладений пошук абсолютного духу, гармонії, досконалості. Застосовуючи теорію архетипів, О. Науменко зазначає, що гра у романі – архетипний символ магічно-символічної творчості, адже Касталія виступає «квінтесенцією літератури», ідеального світу [81, с. 215]. Літературознавчий термін *символ* найзручніший для інтерпретації гри як художнього образу твору, але дослідниками ще недостатньо вичерпане пояснення зв’язку гри із духовністю, ще не вказано, який стосунок має гра до вершин людського духу. Відповісти на ці питання, що є **метою** статті, допоможе інтерпретація гри як культурософської категорії.

**Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження.** Науковці постійно шукають місткий влучний термін для дешифрування усіх смислів, що увібрав у себе образ гри в романі. Зупинилися на терміні *символ*. Символ виявляє у грі згусток діалектично взаємопов’язаних значень, характерних для поняття духовності. Гра та духовність взаємно поширюють та поглиблюють одне одного конотативними значеннями: обидва поняття вже можна розглядати або як штучне хитке буття, або як витончену шляхетність. Завдяки символу Гессе вдалося пов’язати по-зірно протилежні феномени. Ознаки гри та духовності виявили здатність взаємно накладатися.

Поширене твердження, що мова будь-якої культури – символічна. Зокрема, О. Шпенглер визначає культуру як «сукупність великих символів життя, почувань та розуміння» [12, с. 344]. Усе, що відбувається у межах певної культури, є символами, через які виражає себе душа. Тому не варто шукати у формах культури причинно-наслідкові зв’язки і вивчати, *чим* вони є, але пізнавати, що вони позначають, що означають, який смисл у них закодований. Тому одним із ефективних підходів до вивчення надбань культури вважається семіотичний. Культура як система здатна виробляти та акумулювати знання, цінності завдяки таким структурним елементам, як коди. Культурний код, як пояснює С. Кочерга, «це перспектива множинності цитат, постулатів, концепцій, знань, міраж, зітка-

ний з безлічі структур культурної інформації. Одиниці понять, утворені цим кодом, зазвичай є відгомном чогось такого що *вже* було – прочитане, побачене, зроблене, пережите, код є завжди «слідом» цього «вже» [6, с. 8]. Дослідниця говорить, що такий підхід тлумачить кожний текст як каталог книги культури. Так, художній твір складається із певного набору культурних кодів і водночас сам стає ним у тканині культури. Термін *код* близький за значенням до символу, вірніше він формується на основі символів. «Одне з тлумачень коду – це правила складання, впорядкування символів, який відбувається за чинними законами комбінаторики, зумовленими певною точкою зору» [6, с. 529]. Якщо трактувати гру як код, який увібрав у себе досить широку групу символів (наприклад, символіка карнавалу, маски, загадки, маріонетки і т. п.), тоді гра стає культурософською категорією. Історично склалося, що символіка ігрового коду культури сформувалася на основі карнавалу, а отже розваг та веселощів. Сакральний субкод гри був витіснений. Коли говорять про гру, щонайперше мають на увазі дитячі розваги, веселе збування часу, штучне, не природне середовище. Такі та подібні уявлення мають право на існування, але десь на периферії життєво важливих справ та серйозних занять. Такий набір значень гри, зазвичай, превалює. Більший список ознак гри легко можна декодувати у романі Г. Гессе на основі образів Касталії та касталійців.

Касталія ізольована від реального, «справжнього життя». Вона просторово відмежована від території звичайного буденного світу. Її держави спеціально відводять місця для побудови містечок. До неї брали лише дуже обдарованих дітей, або дітей із знатних родин, яких представники Касталії шанували і підтримували із ними гарні стосунки. Крім цього, спосіб і зміст життя касталійців різко відрізнявся від «звичайних» людей: вони були аскетами, своєрідними ченцями, повністю присвятивши життя служінню науці, мистецтву. Їм заборонялося мати власність і одружуватися, отже були дуже далекі від матеріального світу. Дотримувалися цих правил і тоді, коли касталійці покидали межі «країни духовності» і ставали вчителями у світі, не маючи права обирати «вільний фах», а інші, що залишаються у Касталії, віддаються «вільним студіям, зосереджено-споглядальному духовному життю» [3, с. 37]. У цьому вбачаємо таку ознаку гри, як утаємниченість, коли «усередині ігрового кола перестають діяти закони та звичаї повсякденного життя. Ми не такі і робимо все не так» [2, с. 16]. Так, касталійці на тлі «звичайних» людей зі «справжнього світу» виглядають як фарфорові статуетки, гарно відшліфовані гральні фігури. Влучно сказав про це отець Якоб: «...ви не знаєте людини, не знаєте, що вона може бути і звіром і подобою бога. Ви знаєте лише касталійця, особливий вид, штучно виведену задля спроби породи, касту» [2, с. 10].

Діяльність касталійців не приносила жодної користі ні народові, ні суспільству (окрім підготовки педагогічних кадрів): дозволялося займатися навіть науковими працями на зразок «Вимова латині у вищих школах Південної Італії наприкінці дванадцятого сторіччя», а сама Гра у бісер була тільки розігруванням партій абстрактних понять, зашифрованих у знаках. Нагадаємо міркування Й. Гейзінги про природу мистецтва та науки. «Науки та знання – це особні форми гри, адже кожна з них є ізольована в межах свого майданчика та ще й обставлена суворими правилами своєї власної методології» [2, с. 230]. Так само касталійці рафінували усю історію культури й оперували тільки витворами людського духу. Іншими словами, вилучили ігрову суть культури. Знову ж таки, як підтвердження думки, звертаємося до слів отця Якоба: «Ви, математики і гравці в бісер, – казав він – витворили собі якусь дистильовану історію, що складається з самої лише історії думки й історії мистецтва, вона у вас безкровна й позбавлена реальності. Ви знаєте геть усе про занепад латинського синтаксису в третьому або четвертому сторіччі нашої ери і не маєте ніякого уявлення про Александра, Цезаря чи Ісуса Христа. Ви трактуєте світову історію як математики свою науку, в якій є тільки закони і формули. Але немає реальної дійсності, немає добра і зла, немає часу, немає ні минулого, ні майбутнього, є тільки вічна пласка математична сутність» [3, с. 98]. Діяльність касталійців протиставляється дійсності, як затверділі мертві форми рухливому потоку життя. Адже пізнане життя, оформлене у формулі, числі, слові знерухомлюється, костеніє. Воно набуває числового виміру, але втрачає глибину. Воно стає протяжністю, але позбавлене відчуття часу. Доля та каузальність, символ та число, відчуття та пізнання – такими бінарними опозиціями визначив О. Шпенглер ознаки двох протилежних типів світорозуміння – західноєвропейського (фаустівська душа) та античного (аполоністична душа). Касталія – це і є західноєвропейська культура, виведена і вибудована на мертвих античних зразках. Така культура чужа фаустівській душі. Вона не здатна взаємодіяти із життям, а лише височіти Парнасом.

Некорисність гри пов'язана із її метою. Метою гри є завжди сама гра, «її перебіг і сенс міститься у ній самій» [2, с. 16]. Цікавою є відповідь Магістра музики у листі до Кнехта, коли той шукав сенс Гри і, збагнувши його, вирішує присвятити себе музиці: «Керівник гри або вчитель, який у першу чергу дбав би про те, щоб стати якомога ближче до найглибшого сенсу, був би дуже поганим учителем. Щиро признаюся, що я, наприклад, ніколи не казав своїм учням жодного слова про сенс музики; якщо такий сенс є, то він моїх пояснень не потребує. Зате я завжди домагався, щоб мої учні добре вміли відраховувати одну восьму й одну шістнадцяту [...] якби мені, скажімо, треба було ознайомити учнів з Гомером чи грецькими трагіками, я б не пробував переконувати їх, що поезія – форма вияву божественного в людині, а намагався б дати їм точні знання про мовні й метричні засоби [...] Справа вчителя – досліджувати ці засоби, берегти традицію і тримати в чистоті метод» [3, с. 71]. Іншими словами, гравець, на відміну від творця, лише ідеально зберігає та дотримує традицію, яку інколи називають особливим видом пам'яті, або штучним геном. Звісно, традиція є одним із важливих чинників існування та функціонування культури. У парі із новаторством вона забезпечує рух культури. Як переконливо доводить М. Каган, один виток у розвитку культури складається із п'яти складників, де перший і останній – це людина як творець та творіння культури. Сполучають ці ланки етапи опрідечення духовної діяльності, предметне буття культури та розпродечення. Людство, пройшовши коло традиції, увібравши у себе духовне надбання попередників, стає продуктом культури і може виходити на інший рівень духовної діяльності. Але без новаторства коло замикається. Гравець-лялька не здатний творити, він може лише повторювати, комбінувати. А щоб вийти із цього зачарованого кола, потрібна душа живої людини. М. Каган наводить влучну думку Гердера, що там, де існує людина, там існує і традиція. Російський філософ продовжує цю тезу: «где существует человек, там существует и новаторство, творческое обновление существующего» [5, с. 313]. Для людини неприродно тільки повторювати, репродукувати. Вона хоче створювати нові правила гри.

У Касталії існувала чітка ієрархія, непорушна система елітарних шкіл, що поповнювали Орден. Ця організована структура і спосіб життя касталійців становили непорушний кодекс, правила, відрікшись від яких касталієць виключався із Ордену. Іншими словами, гравець ставав порушником правил і виключався із гри. Не випадково у Касталії заперечувався індивідуалізм «...вилучення всього індивідуального і якомога повніше вrostання окремої особи в ієрархію Виховної Колегії і Відділу Наук – один із найвищих принципів нашого духовного життя», « ми тільки того вважаємо героєм [...] хто виявився здатним майже цілком підкорити свою індивідуальність ієрархічній функції, не втративши водночас сили, свіжості, дивовижної енергії [...] ми не схвалюємо бунтаря, що під впливом жадань і пристрастей пориває з порядком... » [3, с. 8]. А разом із індивідуальністю заперечувалася і творчість як вияв неслухняного, недисциплінованого духу.

І останнє, на що ми звернемо увагу, – це часова обмеженість Касталії. Ми вже знаємо, що гра має межі не лише у просторі (ігровий майданчик, судова палата, храм і подібне), а й у певний час починається і завершується. Гра може тільки перервати дійсність у свідомості гравців на деякий час, але не деформувати «справжнє життя». Яскраво цю думку ілюструють роздуми і застереження Йозефа Кнехта: «Світське життя в очах касталійців було чимось відсталим і неповноцінним, повним пристрастей і брутальності, неладу і розхристаності [...] А насправді ж світ його життя безмежно ширші і багатші, ніж міг уявити собі касталієць, це світ – безперервне становлення і суцільна історія, постійна спроба і вічно новий початок; він, хоч, може, хаотичний, був батьківщиною кожної долі і кожного відкриття, всіх мистецтв і всього людства, на його ґрунті виростили всі мови, народи, держави, культури, він створив також нас і нашу Касталію, він житиме, коли ми загинемо, й переживе нас» [3, с. 235].

Отже, у романі Г. Гессе висвітлив розважальний субкод культури. Але поєднання в одному символі гри та духовності у романі не видається випадковим. Код гри набуває сакрального значення. Усі смисли, закодовані у грі та проаналізовані вище, належать до іманентних ознак духовного виміру буття. Так, Г. Зіммель, визначаючи сутність культури, говорить про глибинний дуалізм всередині неї, а саме протистояння суб'єкта та об'єкта. Світ окремої людини постійно рухається, змінюється, а опрідечений дух завжди має здатність переходити в об'єкт і відокремлюватися у самостійне незалежне буття. Так духовні утворення стають чужорідними, штучними та затверділими формами, у яких рух усього живого зупиняється. Усі духовні надбання кристалізуються «до стану самодостат-

ньої замкнутості форм» [4, с. 449]. Відокремлений від суб'єта дух залишається вічно закритим у собі, у своєму колі. Коли він намагається досягнути буття, завжди проходить по дотичній лінії і знову повертається до самого себе. Тут може бути вічний рух, але не розвиток. Ці об'єктивні духовні утворення і є тими скляними намистинками, кульками, бісером, якими гралися касталійці. Духовні надбання людства лише повторювали, комбінували, але не було творчості та індивідуальності особистості. На думку Г. Зіммеля, у цьому і полягає трагедія культури: розрив між суб'єктом, тобто живою душею, та об'єктом, духовними утвореннями. Натомість, головна ідея культури, за німецьким філософом, це шлях душі до самої себе. Людина повинна лише реалізувати можливості, що у неї закладені, і рухатися у напрямі від самої себе як більш низького до себе ж знову вже як більш високого. Такий внутрішній шлях проходить головний герой роману, що цілком притаманно для ідейного ривня творів Г. Гессе – пошуки шляху до себе.

Відокремленість та замкнутість суб'єта від об'єктивного, тобто від того, що лежить за його межами і тому є для нього штучним і неприродним, теж блокує розвиток особистості. Суб'єт мусить пройти через духовні утворення, оскільки тільки «через них лежить шлях душі від себе до себе ж самої» [4, с. 456]. Формула культури передбачає, щоб суб'єктивно-душевна енергія творця об'єктивувалася у незалежні сталі форми, які у свою чергу були залучені у життєві процеси іншого суб'єкта, щоб удосконалити його стрижневе буття. Тобто, дух мусить пройти вторинну суб'єктивацію. Людина може примножувати знання та удосконалювати вміння, як це робили касталійці. Але таку культуру називають зовнішньою. Це витончена культура гри в бісер. Натомість внутрішня культура розбудовує особистість. «Культура є шляхом від замкнутої єдності через розкрити множинність до розкритої єдності» [4, с. 447]. Тут духовні утворення вже не стають самоціллю, а обов'язковою проміжною ланкою між суб'єктивними світами.

**Висновки та перспективи подальшого дослідження.** Отже, Г. Гессе, використавши розважальний субкод, виводить читача на рівень сакрального субкоду гри у культурі за допомогою символу Гри в бісер. Водночас письменник переосмислює і феномен людського духу. Окремо від суб'єкта гра відокремлюється у незалежний повноцінний світ, який розгортається за своїми непорушними правилами. Гра об'єктивує вираження людського духу, схоплюючи його у досконалі застигли форми, і тим самим протиставляє себе як штучне утворення динаміці життя. Ця ознака вказує на гру як невід'ємну складову частину функціонування культури, оскільки гра здатна акумулювати і транслювати набутки людського духу. Гра стає *lingua sacra*, кодом, значеннями якого можна гратися або декодувати. Останнє можливе за участі душевних сил суб'єкта. Тоді гра – це проміжна ланка між суб'єктивними світами, що вбирає духовну енергетику творця та реципієнта і стає чинником внутрішньої розбудови особистості; це шлях вдосконалення через реалізацію закладених можливостей, а отже внутрішній шлях до самого себе. Сакральний субкод гри у романі розширює увесь набір символів ігрового коду культури. Поняття гри вміщає у себе не тільки розвагу, а й ритуал, тому її можна вважати рівноправною усьому серйозному, у парі з яким вона однаковою мірою впливає на життя. Але це питання вимагає глибшого вивчення.

#### *Джерела та література*

1. Березина А. Г. Герман Гессе : монографія / Ада Березина. – Л. : Изд-во Ленингр. ун-та, 1976. – 128 с.
2. Гейзінга Г. Homo Ludens / Йоган Гейзінга ; пер. з англ. О. Мокровольського. – К. : Основи, 1994. – 250 с.
3. Гессе Г. Гра в бісер / Герман Гессе ; пер. з нім. Є Попович. – К. : Вища шк., 1983. – 352 с.
4. Зиммель Г. Избранное. Т. 1. Философия культуры / Г. Зиммель. – М. : Юрист, 1996. – 671 с.
5. Каган М. Философия культуры / М. Каган. – М. ; СПб. : [б. и.], 1996. – 415 с.
6. Кочерга С. Культурософія Лесі Українки. Семіотичний аналіз текстів : монографія / Світлана Кочерга. – Луцьк : ПВД «Твердиня», 2010. – 656 с.
7. Маркович Е. Герман Гессе и его роман «Игра в бисер» / Е. Маркович // Гессе Г. Игра в бисер. – М. : Худож. лит., 1969. – С. 5–27.
8. Маценко С. Герман Гессе про музику / С. Маценко // Вісн. Львів. ун-ту : [наук. зб.]. Сер. : Іноземні мови. – Львів : [б. в.], 2008. – Вип. 15. – С. 191–197.
9. Науменко О. Писатель, околдованный книгой / О. Науменко // Гессе Г. Магия книги: Эссе, очерки, фельетоны, рассказы и письма о чтении, книгах, писательском труде, библиофильстве, книгоиздании и книготорговле. – М. : Книга, 1990. – С. 169–218.

10. Фіськова С. Интеллектуалізована музика як ознака герметизованого тексту (Г. Гессе «Гра в бісер») / С. Фіськова // Молода нація. – 1997. – № 5. – С. 155–159.
11. Целлер Б. Герман Гессе сам свидетельствующий о себе и своей жизни (с приложением фотодокументов и иллюстраций) / Б. Целлер ; пер. с нем. и прим. Е. Нечепорука. – Урал : LTD, 1998. – 320 с.
12. Шпенглер О. Закат Европы. Очерки морфологии мировой истории / Освальд Шпенглер ; пер. с нем. К. А. Свасьяна. – М. : Мысль, 1993. – 663 с.

**Шелкунова Татьяна. Код игры в романе Г. Гессе «Игра в бисер».** В статье исследуется связь игры с духовностью. Указывается роль символа, с помощью которого писатель сопоставляет эти два понятия и выводит их внутреннее сходство. Игра интерпретируется как культурософская категория, что разрешает декодировать в тексте развлекательный субкод игры. Указана тесная взаимосвязь извлеченных из романа таким способом признаков игры с законами развития объективных духовных образований. Таким образом, можем говорить про сакральный игровой субкод культуры. Независимо от субъекта, игра объективирует выражения духа в совершенные, но застывшие формы, тем самым отчуждаясь от динамики жизни и становясь искусственным миром. Но благодаря этому игра способна накапливать и транслировать приобретения человеческого духа. При участии субъекта игра интегрируется в жизнь и приобретает способность усовершенствовать личность путем реализации заложенных возможностей.

**Ключевые слова:** игра, духовность, символ, код, культурософия.

**Shelkunova Tatyana. Game Code in the Novel “Glass Bead Game” by H. Hesse.** The article investigate the connection between game and spirituality. The author of this article indicates the role of symbol with which the writer compares these two concepts and displays their internal similarity. The game is interpreted as the category of the philosophy of culture that permits to decode the entertaining subcode of game in the text. The article indicates a close relationship extracted from the novel features of the game in this way with the laws of the spiritual objectives. There for, we can talk about the sacred game subcode of culture. Regardless of the subject, the game objectifies expression of the spirit into perfect, but solidified forms, thereby estranged from the dynamics of life and becoming an artificial world. But because of this, the game is able to collect and transmit the acquisition of the human spirit. With the participation of the subject the game is integrated into life and acquires the ability to improve a person through the implementation of realising the options.

**Key words:** game, spirituality, symbol, code, philosophy of culture.

Стаття надійшла до редколегії  
19.11.2014 р.

УДК 821.111(73)-3.09:128

**Yulia Chyrva**

### **The problem of the absurdity of human life in Truman Capote’s creative work**

The article deals with the theme which attracted Truman Capote: miserable people. The lonely alienated protagonist in Capote’s early works “Other Voices, Other Rooms”, “The Grass Harp”, “Breakfast at Tiffany’s” was finally realized in the nonfiction novel “In Cold Blood”. Perry Smith, a person with “torn” consciousness, realizes the unrealizability of his dreams, knows lies, pain, betrayal, sufferings that awaken feeling of loneliness, alienation, absurdity of being in his soul of a dreamer and define crisis “boundary” situation in which he finds himself. The essence of the philosophy of Smith’s image is that his fate doesn’t just state a fact that life is absurd but shows how these consequences become absurd.

**Key words:** Truman Capote, absurd, alienation, loneliness, “Other Voices, Other Rooms”, “The Grass Harp”, “Breakfast at Tiffany’s”, “In Cold Blood”.

**The scientific problem and its meaning.** Truman Streckfus Capote (1924–1984) was an American author, screenwriter and playwright. His works defined the specific character of the American literature in the second half of the twentieth century. The most important themes such as mental craving, searches for soothing it, human loneliness, alienation, absurdity of being and others are shown in his early works and in