

ГЕРМАН ГЕССЕ:

ПРОРОК ИНФОРМАЦИОННОЙ ЭРЫ



Германа Гессе — самого знаменитого швейцарского писателя XX столетия — называли пророком. Он предсказал увлечение философией буддизма, движение хиппи, преломление идей психоанализа в современной культуре и блестяще описал парадоксы современной «фельетонной эпохи».

Автор этой статьи, Тимоти Лири¹, в 1986 году увидел в романе Гессе «Игра в бисер» («*Glasperlenspiel*») предвосхищение компьютерной эры.

Свободный перевод с немецкого Ольги Скорбященской. Журнал «SPHINX», №5, 1986.

ЧТО ЗА ГЕРМАН?

Чтобы узнать, что думают современные студенты о Германе Гессе, я спросил юную Дэйзи, двадцатилетнюю ученицу Гарварда, чей IQ столь же высок, как курс доллара по

отношению к иене, и чей здравый инстинкт в определении «культурных» явлений не вызывает сомнений, — что она думает о Гессе. Она переспросила с очаровательной гримаской, не имею ли я в виду известного немецкого теннисиста? «Бум-Бум Гессе, по-

лучивший в 1942 году Нобелевскую премию по литературе», — пояснил я. «Почему мы должны знать о таком ископаемом? — возразила она. — Знаешь ли ты что-либо о Халдоре Лакснесе из Исландии?» — «Что за Халдор?» — настала моя очередь изу-

¹Тимоти Лири (1920-1996) — американский писатель, психосоциолог, культуролог. Стоял у истоков трансперсональной психологии. Одним из первых начал проводить исследования галлюциногенных препаратов, прежде всего ЛСД, став «отцом психоделической революции». Под его руководством были созданы центры «освобождения» и «духовных открытий», где практиковались психоделические сессии и медитации. Основные работы: «Психоделический опыт» (1964), «Нейрология» (1973), «Игра жизни» (1979), «Хаос и Киберкультура» (1995).

мляться. «Ну как же, он получил Нобелевскую премию в 1955 году, — хмыкнула Дэйзи. — Так написано в «Известных литературах»...».

К ВОПРОСУ О ФИЛОСОФАХ И ФЕЛЬЕТОНИСТАХ

И все же, с 20-х годов XX века Гессе был почитаем студентами Европы и Америки. Он воплощал голос поколения и стал символом своего времени. В шкале ценностей поколения 1960-х он занимал то же место, что Толкиен сегодня. В 1970-х мистико-утопическими романами Гессе зачитывались миллионы. Рок-группа *Steppenwolf* («Степной волк») назвала себя в честь одноименного сочинения Гессе, его герой ввел моду на золотые сигары той же марки. Другой роман, «Паломники в страну Востока», побудил устремиться в Индию армию пилигримов. Это было время новых суфийских мистиков, путешествий «внутрь себя», бесконечных поисков Истины. Бедный Гессе, сегодня, в эру хай-тэка и компьютерных газет, он безнадежно устарел и вышел из моды. Не удивительно, что индикатор современной интеллектуальной моды, Дэйзи, спросила меня: «Что за Герман?»

ГЕССЕ — ПРОРОК КОМПЬЮТЕРНОЙ ЭРЫ?

И все же предложим современному читателю переместиться в воображении в волшебную страну Швейцарию, где напротив лаборатории компьютерного авангарда **Palo Alto** расположена провинция Касталия, описанная Гессе в его позднем романе «Игра в бисер».

Эта книга принесла писателю Нобелевскую премию и сыграла в XX веке огромную роль, описав в далеком будущем изобретение нового метода структурирования мышления — «игры в бисер». Принцип, о котором Гессе писал в 1931–1942 годах, был открыт в электронных 1980-х. Пути развития постиндустриального общества и кульминационные пункты высокотехнологичных вычислительных методик описаны Гессе с точностью провидца. Он предвосхитил многое, однако главный запретный плод его пророчеств был «яблоком» урожая 1976 года.

ОНТОЛОГИЯ ЭВОЛЮЦИИ ГЕССЕ

Великий писатель и философ родился в 1877 году в маленьком швабском городке Кальве, в семье протестантских миссионеров. Мир его семьи, пользуясь выражением Олдоса Хаксли, можно описать как «интел-

лектуальный, классический и идеалистический». В приграничном швейцарском городе Базель Гессе получил профессию книготорговца, после чего некоторое время работал продавцом в книжном магазине. В 1904 году он ушел в «свободные художники» и начал зарабатывать на жизнь изданием своих рассказов. В Базеле Гессе познакомился с человеком, перевернувшим его мировоззрение — историком и философом Якобом Бурхардом², изображенным в романе «Игра в бисер» под именем отца Якоба. Выступая против войны и тоталитаризма, в 1919 году Гессе переехал в швейцарскую деревушку Монтаньолу на берегу Луганского озера, а в 1923 году получил швейцарское гражданство.

Хаксли называет жизнь Гессе «примером непрерывных метаморфоз». Теодор Жолковский описывает литературную эволюцию писателя как движение от вневременного символа к пониманию человека.

ГЕССЕ: ГОЛОС РОМАНТИЧЕСКОЙ РЕАЛЬНОСТИ?

По Жолковскому, Гессе эволюционирует от эстетизма к меланхолическому реализму. Романы Гессе напоминают об опасности, исходящей от отравляющего внешнего мира, протестуют против системы, нивелирующей личность. Гессе изображает Реальность в беспощадном свете Идеального.

В 1911 году Гессе совершил обязательное паломничество в Индию и заразился там вирусом мистицизма.

ГЕССЕ: ПРО-БИТНИК?

В 1922 году он написал «Сиддхартху» — историю юношеских лет Будды. Это роман в духе Керуака, описывающий поиск вечной радости, любви, понимаемой как бескорыстие, человечность и как голос плоти. Известный исламский мастер йоги Карен Абу Джаббар среди своих учителей называет Гессе, чей роман «Сиддхартха» он считает священным наряду с текстами Упанишад и дзен-буддизма.

ГЕССЕ: ПРА-ХИППИ?

Вместе с тем, в «Степном волке» (1927) Гессе, как пишет Теодор Жолковский, обнаружил мир «психоделических оргий, коктейль из секса, наркотиков и джаза», который лежал в основе образа мыслей и стиля жизни поколения хиппи. Гессе соединил в этом романе фрейдистский Конфликт, ницшеанское Страдание, юнговские Полярности и гегельянскую Мыслительную машину

с собственным ироническим стилем и языком высоких философских проблем. Главный герой, Гарри Галлер, попадает в «Магический театр», где разыгрывается самая увлекательная из драм — драма его собственной личности, разделенной на тысячи «Я». На дверях «Магического театра» он с изумлением читает: «Успех гарантирован». Последующее действие романа является постфрейдистской видеоигрой, в которой отдельные части личности выступают как самостоятельные персонажи. «Мы можем продемонстрировать, как каждый, чья душа распадается на тысячи частей, может объединить их и сыграть... новую Игру своей Жизни». Эта заключительная фраза романа формулирует основной принцип идеологии *new age*, согласно которой существует 38 000 вариантов нейролингвистического моделирования каждой личности. «Кризис среднего возраста», описанный в «Степном волке», станет темой кино и литературы 1960–1970-х: от Сэллинджера до Вуди Аллена. Этот калейдоскоп нейрореальности передает «самоощущение» главного героя: «Я всегда знал, что на моем столе есть сотни частичек (игральных карточек) моей жизни, из которых я могу составить более удачную партию».

СТРУКТУРНОЕ МЫШЛЕНИЕ В «ИГРЕ В БИСЕР»

«Что может человек сотворить с Реальностью своего мышления в высших, серьезнейших ее проявлениях? Механически комбинировать эти проявления? Объединить химию и духовность, святость и законы физики. Добавьте ощущение мистического единства стихий, и Вы — Мастер Игры в бисер. Я оставляю Вам право быть творцом моих мысле-игр, вновь и вновь создающим новые партии!»

Гессе смешивал в «Игре в бисер» различные сферы знаний, музыкальные тоны, слова, мысли и визуальные образы в бесконечно новых алфавитах или, скорее, в ритмических секвенциях неких фугированных форм. То был метаязык ясности, полноты и высшей сложности. То был глобальный язык, создающий из дигитальных элементов новое единство. Игра описана им как «последовательное упорядочивание, группировка и противопоставление концентрированных понятий, смыслов из разных областей мышления и искусства». Со временем, как пишет Гессе, «эта Игра развивалась в род универсального языка, при помощи которого игроки... могли общаться друг с другом».

²Якоб Бурхард (1818-1897) — швейцарский историк и философ культуры, основатель так называемой культурно-исторической школы в историографии. Его считают создателем систематической истории искусства. Основные труды: «Век Константина Великого» (1853), «Культура Эпохи Возрождения в Италии» (1860), «История греческой культуры» (1898–1902).

ИЗОБРЕТЕНИЕ КОМПЬЮТЕРА

Вначале «Игра» возникла в кругах математиков, искавших новые возможности для применения точных знаний. Они и образовали союз, названный Касталией. Позднее появилось поколение «хакеров», нуждавшееся в Игре как средстве глобализации, интеллектуальном и эстетическом фундаменте для своих духовных поисков, методе, упорядочивающем мышление.

Гессе был, конечно, не единственным, кто предсказал появление дигитальных мыслительных процессов. В 600 году до нашей эры подобные идеи высказывал Пифагор в своем учении о «Музыке сфер», Лао-Цзы считал, что сущность мысли заключена в бинарности.

В 1832 году Жорж Боле описал законы математической логики. В следующем десятилетии Чарльз Бэббидж и Ада Лавлейс изобрели «аналитическую машину». Бэббидж умер в 1871 году, оставив 37 квадратных метров чертежей этой машины — провозвестника современного компьютера. В 1936 году математик Алан Тьюринг написал статью о вычислительных устройствах, «думающих машинах». Таким образом, Гессе изобрел свою Игру в эпоху всеобщих поисков. Но писателя в большей степени занимает не технология, а социология.

За 45 лет до Тоффлера³ (3-я волна) и Нейсбита⁴ (мегатренды) Гессе говорит об информационной революции. В «Игре в бисер» он изучает проблемы социологии компьютерного общества. С помощью богатого поэтического языка он описывает существование утопической субкультуры, использующей дигитальные запоминающие устройства.

Гессе использует пародию для постановки вопроса о том, что происходит с обществом, которое разделилось на владельцев компьютеров (так они назывались бы сегодня) и компьютерно безграмотных людей, на элиту электроники и «синеглазников», одетых в синие комбинезоны пролетариев, вооруженных лишь механическими карандашами **Olivetti**. В чем главная опасность общества, расщепившегося на владельцев информации и информационную нищету?

ПРОСЛАВЛЕНИЕ КАСТАЛЬСКОЙ ХАКЕР-КУЛЬТУРЫ

«Игра в бисер» — это история Йозефа Кнехта, которого за выдающиеся способности перевели из обычной гимназии в элитный колледж, а затем приняли в Кастальское братство, который достиг высшего изящества и тонкости в создании новых мыслительных систем. Описание Касталии отличается большой точностью. Читатель ощущает изысканную красоту Ордена и притягательность монашеского служения Истине, характеризующего преданных адептов Игры.

В начале книги есть пояснение: «Эта Игра игр превратилась в некий универсальный язык, дававший возможность игрокам выражать и соотносить значения в осмысленных знаках. Партия, например, могла исходить из той или иной астрономической конфигурации, или из темы какой-нибудь фуги Баха, или из какого-нибудь положения Лейбница или Упанишад, и, отправляясь от этой темы, можно было, в зависимости от намерений и способностей игрока, либо развивать и продолжать основную предложенную идею, либо обогащать ее перекличкой с родственными идеями. Если, например, новичок был способен провести с помощью знаков Игры параллель между классической музыкой и формулой какого-нибудь закона природы, то у знатока и мастера Игра свободно уходила от начальной темы в бескрайние комбинации». В последнем предложении Гессе описывает теорию программирования. Мастера программирования могут каждую мысль перевести в бинарный код и мгновенно комбинировать эту информацию с любыми другими знаниями. Они осуществляют вечную мечту философов, визионеров и лингвистов об Универсуме, в котором бы синтезировались все знания, охватываемые с математической точностью. Как поэт, Гессе знает, что язык, построенный из математических элементов, не обязательно должен быть холодным, безличным или механистичным. Читая «Игру в бисер», мы испытываем восторг, подобный тому, что сопутствует современным видео-инсталляциям, построенным при помощи сложнейших программ. Живопись, Комбинирова-

ние, Письмо, одним словом, любая работа со структурами из электронных «бисеринок» дает больше свободы, чем обыденное печатание или рисование на холсте.

«ЗОЛОТЫЕ ВЕКА ЗНАНИЯ»

По Гессе, золотым веком знания было время развития химии. Субстанции делятся на молекулы, чтобы затем объединиться в нечто новое. Лишь в процессе игры реагирующих элементов химик слышит «журчание» реальности, от которой наш мир так зависим.

В золотой век Физики ученые мечтали расколоть атом на бесконечное число новых элементарных частиц. В «Игре в бисер» Гессе описывает золотой век Знания — Структурного программирования, в котором, подобно физикам и химикам, игроки расщепляют молекулы мыслительных процессов на элементы (бисеринки), чтобы создать из них новое единство.

ЭВОЛЮЦИЯ ИГРЫ

Азбука Игры в бисер была впервые открыта музыкантами, которые начали записывать свои партии на линейках нотного стана. «Возникла она, по-видимому, одновременно в Германии и Англии и была упражнением для памяти и импровизации. Два-три столетия спустя игра перестала пользоваться любовью у изучающих музыку, но зато ее переняли математики. У них игра отличалась большей подвижностью и достигла способности к совершенствованию, как бы осознав себя самое и свои возможности... Игра развилась настолько, что смогла выражать особыми знаками и аббревиатурами математические процессы. Игру перенимали и применяли к своей области чуть ли не все науки — от классической филологии до логики. Между полученными этим путем абстрактными формулами стали открываться все новые отношения, аналогии и соответствия. Игра была уже не просто развлечением, она олицетворяла гордую дисциплину ума, и мир изменился».

Гессе надеялся, что новое поколение компьютерно грамотных людей, информационной элиты, сможет конструировать новую жизненную реальность, не подчиняясь навязанным извне правилам.

Подготовила Ольга
Скорбященская

³ **Элвин Тоффлер (р. 1928)** — амер. социолог и футуролог, один из авторов концепции «сверхиндустриальной цивилизации». В его основных работах проводится тезис о том, что человечество переходит к новой технологической революции, то есть на смену первой волне (аграрной цивилизации) и второй (индустриальной цивилизации) приходит новая, ведущая к созданию сверхиндустриальной цивилизации; предупреждает о новых сложностях, социальных конфликтах и глобальных проблемах, с которыми столкнется человечество на стыке XX–XXI вв. Основные работы: «Шок будущего» (1970), «Столкновение с будущим» (1972), «Доклад об экоспазме» (1975), «Третья волна» (1980), «Сдвиг власти» (1990).

⁴ **Джон Нейсбит** — автор мирового бестселлера «Мегатренды», известный американский философ — рассматривает проблемы, возникающие в современном обществе с появлением новых технологий. Что такое «высокая технология — глубокая гуманность»? Это способность принять технологию, которая сохраняет нашу человечность, и отвергнуть технологию, которая грубо в нее вторгается. Это понимание того, как в меняющемся мире избежать отчуждения и изоляции.