



Содержание

ИГРА В БИСЕР. <i>Перевод С. Анта</i>	5
ПУТЕШЕСТВИЕ К ЗЕМЛЕ ВОСТОКА. <i>Перевод Е. Шукиной</i>	479
СТЕПНОЙ ВОЛК. <i>Перевод С. Анта</i>	535



ОПЫТ ОБЩЕПОНЯТНОГО ВВЕДЕНИЯ В ЕЕ ИСТОРИЮ

... non entia enim licet quodammodo levibusque hominibus facilius atque incuriosius verbis reddere quam entia, verumtamen pio diligentique rerum scriptori plane aliter res se habet: nihil tantum repugnat ne verbis illustretur, at hinc adeo necesse est ante hominum oculos proponere ut certas quasdam res, quas esse neque demonstrari neque probari potest, quae contra eo ipso, quod pii diligentesque viri illas quasi ut entia tractant, enti nascendique facultati paululum appropinquant.

Albertus Secundus tract, de cristall. spirit. ed.
Clangor et Collof. lib. 1, cap. 28.

Врукописном переводе Иозефа Кнехта: ...хотя то, чего не существует на свете, людям легкомысленным в чем-то даже легче и проще выразить словами, чем существующее, для благочестивого и добросовестного историка дело обстоит прямо противоположным образом: нет ничего, что меньше поддавалось бы слову и одновременно больше нуждалось бы в том, чтобы людям открывали на это глаза, чем кое-какие вещи, существование которых нельзя ни доказать, ни считать вероятным, но которые именно благодаря тому, что благочестивые и добросовестные люди относятся к ним как к чему-то дей-

ствительно существующему, чуть-чуть приближаются к возможности существовать и рождаться.

Мы хотим запечатлеть в этой книге те немногие биографические сведения, какие нам удалось добыть об Иозефе Кнехте, именуемом в архивах игры в бисер *Ludi magister Josephus III*¹. Мы прекрасно понимаем, что эта попытка в какой-то мере противоречит – во всяком случае, так кажется – царящим законам и обычаям духовной жизни. Ведь один из высших принципов нашей духовной жизни – это как раз стирание индивидуальности, как можно более полное подчинение отдельного лица иерархии Педагогического ведомства и наук. Да и принцип этот, по давней традиции, претворялся в жизнь так широко, что сегодня невероятно трудно, а в иных случаях и вообще невозможно откопать какие-либо биографические и психологические подробности относительно отдельных лиц, служивших этой иерархии самым выдающимся образом; в очень многих случаях не удастся установить даже имя. Таково уж свойство духовной жизни нашей Провинции: анонимность – идеал ее иерархической организации, которая к осуществлению этого идеала очень близка.

Если мы тем не менее упорно пытались кое-что выяснить о жизни *Ludi magister Josephus III* и набросать в общих чертах портрет его личности, то делали мы это не ради культа отдельных лиц и не из неповиновения обычаям, как нам думается, а, напротив, только ради служения истине и науке. Давно известно: чем острее и неумолимее сформулирован тезис, тем настойчивее требует он антитезиса. Мы одобряем и чтим идею, лежащую в основе анонимности наших властей и нашей духовной жизни. Но, глядя на предысторию этой же духовной жизни, то есть на развитие игры в бисер, мы не можем не видеть, что каждая ее фаза, каждая разработка, каждое новшество, каждый существенный сдвиг, считать ли его прогрессивным или консервативным, неукоснительно являют нам хоть и не своего единственного и настоящего автора, но зато самый четкий свой облик как раз в лице того, кто ввел это новшество, став орудием усовершенствования и трансформации.

¹ Мастер Игры Иозеф III (*лат.*).

Впрочем, наше сегодняшнее понимание личности весьма отлично от того, что подразумевали под этим биографы и историки прежних времен. Для них, и особенно для авторов тех эпох, которые явно тяготели к форме биографии, самым существенным в той или иной личности были, пожалуй, отклонение от нормы, враждебность ей, уникальность, часто даже патология, а сегодня мы говорим о выдающихся личностях вообще только тогда, когда перед нами люди, которым, независимо от всяких оригинальностей и странностей, удалось как можно полнее подчиниться общему порядку, как можно совершеннее служить сверхличным задачам. Если присмотреться попристальней, то идеал этот был знаком уже древности: образ «мудреца» или «совершенного человека» у древних китайцев, например, или идеал сократовского учения о добродетели почти неотличимы от нашего идеала; да и некоторым крупным духовным корпорациям были знакомы сходные принципы, например Римской церкви в эпохи ее подъема, и иные величайшие ее фигуры, скажем святой Фома Аквинский, кажутся нам, наподобие раннегреческих скульптур, скорее классическими представителями каких-то типов, чем конкретными лицами. Однако во времена, предшествовавшие той реформации духовной жизни, которая началась в XX веке и наследниками которой мы являемся, этот неподдельный древний идеал был, видимо, почти целиком утрачен. Мы поражаемся, когда в биографиях тех времен нам подробно излагают, сколько было у героя сестер и братьев и какие душевные раны и рубцы остались у него от прощания с детством, от возмужания, от борьбы за признание, от домогательств любви. Нас нынешних не интересуют ни патология, ни семейная история, ни половая жизнь, ни пищеварение, ни сон героя; даже его духовная предыстория, его воспитание при помощи любимых занятий, любимого чтения и так далее не представляют для нас особой важности. Для нас герой и достоин особого интереса лишь тот, кто благодаря природе и воспитанию дошел почти до полного растворения своей личности в ее иерархической функции, не утратив, однако, того сильного, свежего обаяния, в котором и состоят ценность и аромат индивидуума. И если между человеком и иерархией возникают конфликты, то именно эти конфликты и служат нам пробным камнем, показывающим величину лич-

ности. Не одобряя мятежника, которого желания и страсти доводят до разрыва с порядком, мы чтим память жертв — фигур воистину трагических.

Когда дело идет о героях, об этих действительно образцовых людях, интерес к индивидууму, к имени, к внешнему облику и жесту кажется нам дозволенным и естественным, ибо и в самой совершенной иерархии, в самой безупречной организации мы видим вовсе не механизм, составленный из мертвых и в отдельности безразличных частей, а живое тело, образуемое частями и живущее органами, каждый из которых, обладая своей самобытностью и своей свободой, участвует в чуде жизни. Стараясь поэтому раздобыть сведения о жизни мастера Игры Иозефа Кнехта, в первую очередь все, написанное им самим, мы получили в свое распоряжение ряд рукописей, которые, нам кажется, стоит прочесть.

То, что мы собираемся сообщить о личности и жизни Кнехта, многим членам Ордена, особенно занимающимся Игрой, полностью или отчасти, конечно, известно, и хотя бы по этой причине наша книга адресована не только этому кругу и надеется найти благосклонных читателей также и вне его.

Для того узкого круга нашей книге не понадобилось бы ни предисловия, ни комментария. Но, желая сделать жизнь и сочинения нашего героя достоянием читающей публики и за пределами Ордена, мы берем на себя довольно трудную задачу предпослать книге в расчете на менее подготовленных читателей небольшое популярное введение в суть и в историю игры в бисер. Подчеркиваем, что предисловие это преследует только популяризаторские цели и совершенно не претендует на прояснение обсуждаемых и внутри самого Ордена вопросов, связанных с проблемами Игры и ее историей. Для объективного освещения этой темы время еще далеко не пришло.

Пусть не ждут, стало быть, от нас исчерпывающей истории и теории игры в бисер; даже более достойные и искусные, чем мы, авторы сделать это сегодня не в состоянии. Эта задача остается за более поздними временами, если источники и духовные предпосылки для ее решения не исчезнут дотоле. И уж подавно не будет это наше сочинение учебником игры в бисер, такого учебника никогда не напишут. Правила этой игры игр нельзя выучить иначе

чем обычным, предписанным путем, на который уходят годы, да ведь никто из посвященных и не заинтересован в том, чтобы прайвила эти можно было выучить с большей легкостью.

Эти правила, язык знаков и грамматика Игры, представляют собой некую разновидность высокоразвитого тайного языка, в котором участвуют самые разные науки и искусства, но прежде всего математика и музыка (или музыковедение), и который способен выразить и соотнести содержание и выводы чуть ли не всех наук. Игра в бисер — это, таким образом, игра со всем содержанием и всеми ценностями нашей культуры, она играет ими примерно так, как во времена расцвета искусств живописец играл красками своей палитры. Всем опытом, всеми высокими мыслями и произведениями искусства, рожденными человечеством в его творческие эпохи, всем, что последующие периоды ученого созерцания свели к понятиям и сделали интеллектуальным достоянием, всей этой огромной массой духовных ценностей умелец Игры играет как органист на органе, и совершенство этого органа трудно себе представить — его клавиши и педали охватывают весь духовный космос, его регистры почти бесчисленны, теоретически игрой на этом инструменте можно воспроизвести все духовное содержание мира. А клавиши эти, педали и регистры установлены твердо, менять их число и порядок в попытках усовершенствования можно, собственно, только в теории: обогащение языка Игры вводом новых значений строжайше контролируется ее высшим руководством. Зато в пределах этой твердо установленной системы, или, пользуясь нашей метафорой, в пределах сложной механики этого органа, отдельному умельцу Игры открыт целый мир возможностей и комбинаций, и чтобы из тысячи строго проведенных партий хотя бы две походили друг на друга больше чем поверхностно — это почти за пределами возможного. Даже если бы когда-нибудь два игрока случайно взяли для игры в точности одинаковый небольшой набор тем, то в зависимости от мышления, характера, настроения и виртуозности игроков обе эти партии выглядели и протекали бы совершенно по-разному.

В сущности, только от усмотрения историка зависит то, к сколь далекому прошлому отнесет он начало и предысторию игры в бисер. Ведь, как у всякой великой идеи, у нее, собственно,

нет начала, именно как идея Игры существовала всегда. Как идею, догадку и идеал мы находим ее прообраз во многих прошедших эпохах, например у Пифагора, затем в позднюю пору античной культуры, в эллинистическо-гностическом кругу, равным образом у древних китайцев, затем опять на вершинах арабско-мавританской духовной жизни, а потом след ее предстории ведет через схоластику и гуманизм к математическим академиям XVII и XVIII веков и дальше к философам-романтикам и рунам магических мечтаний Новалиса. В основе всякого движения духа к идеальной цели *universitas litterarum*¹, всякой платоновской академии, всякого общения духовной элиты, всякой попытки сближения точных и гуманитарных наук, всякой попытки примирения между искусством и наукой или между наукой и религией лежала все та же вечная идея, которая воплотилась для нас в игре в бисер. Таким умам, как Абельяр, как Лейбниц, как Гегель, несомненно, была знакома эта мечта — выразить духовный универсум концентрическими системами и соединить искусство с магической силой, свойственной формулировкам точных наук. В эпоху, когда музыка и математика переживали классический период почти одновременно, обе дисциплины часто дружили и оплодотворяли друг друга. А двумя столетиями раньше, у Николая Кузанского, мы находим положения из этой же сферы, например: «Ум перенимает форму потенциальности, чтобы все мерить модусом потенциальности, и форму абсолютной необходимости, чтобы все мерить модусом единства и простоты, как то делает Бог, и форму необходимости связи, чтобы мерить все с учетом его своеобразия, наконец, он перенимает форму детерминированной потенциальности, чтобы мерить все в отношении к его существованию. Но ум мерит и символически, путем сравнения, как тогда, когда он пользуется числом и геометрическими фигурами и ссылается на них как на подобия». Впрочем, не только эта мысль Николая Кузанского почти уже указывает на нашу Игру, не только она одна соответствует и принадлежит направлению фантазии, напоминающему ее, Игры, умственные ходы; у него можно найти и много других подобных мест. Радость, доставляемая ему ма-

¹ Совокупность наук (*лат.*).

тематикой, его пристрастие пояснять богословско-философские понятия на примере фигур и аксиом Евклидовой геометрии кажутся очень близкими психологии Игры, и даже его латынь — слова которой иной раз просто выдуманы, хотя любой латинист поймет их правильно, — даже она напоминает порой вольную пластичность языка Игры.

В не меньшей мере к предтечам Игры принадлежит, как явствует уже из эпиграфа нашего сочинения, и Альбертус Секундус. Мы полагаем также, хотя не можем подтвердить это цитатами, что идея Игры владела и теми учеными музыкантами XVI, XVII и XVIII веков, что клали в основу своих музыкальных композиций математические рассуждения. В древних литературах то и дело встречаются легенды о мудрых и магических играх, которые были в ходу у монахов, ученых и при гостеприимных княжеских дворах, например в виде шахмат, где фигуры и поля имели кроме обычных еще и тайные значения. И общеизвестны ведь рассказы, сказки и предания ранних периодов всех культур, приписывающие музыке, помимо чисто художественной силы, власть над душами и народами, которая превращает ее, музыку, не то в тайного правителя, не то в некий устав людей и их государств. От Древнего Китая до сказаний греков сохраняет свою важность мысль об идеальной, небесной жизни людей под владичеством музыки. С этим культом музыки («меняясь вечно, смертным шлет привет музыки сфер таинственная сила» — Новалис) игра в бисер теснейшим образом связана.

Хотя идею Игры мы считаем вечной и потому всегда, за долго до ее осуществления, жившей в мире и о себе заявлявшей, ее осуществление в известной нам форме имеет свою историю, важнейшие этапы которой мы попытаемся кратко изложить.

Начало духовного движения, приведшего, в частности, к учреждению Ордена и к игре в бисер, относится к периоду истории, именуемому со времен основополагающих исследований историка литературы Плиния Цигенхальса и по его почину «фельетонной эпохой». Такие ярлыки красивы, но опасны и всегда подбивают на несправедливость к какому-то прошлому состоянию человечества; и фельетонная эпоха отнюдь не была ни бездуховной, ни даже духовно бедной. Но она, судя по Цигенхальсу, не знала,