

УДК 821.112.2

Л. Є. Гапонова

ORCID 0000-0003-0199-6463

МОДЕЛІ КУЛЬТУРИ В КОНТЕКСТІ РОМАНУ Г. ГЕССЕ «ГРА В БІСЕР»

У статті досліджуються моделі культури в контексті роману Германа Гессе «Гра в бісер», аналізуються різні аспекти авторської системи цінностей, що поєднує створені моделі культури в зазначеному творі. Актуальність дослідження полягає у використанні культурологічного-категоріального апарату під час аналізу твору та застосуванні теорії моделей культури до творчості Г. Гессе, зокрема його роману «Гра в бісер». У дослідженні твір є невід'ємним компонентом єдиного художнього простору, що поєднує літературну творчість, науку і мистецтво. Методологічною основою цієї роботи слугували комплексний метод, що поєднує системно-структурний та порівняльно-аналітичний методи дослідження.

Зазначено, що загальноєвропейська історія культури та літератури складається з безлічі художніх напрямів, так званих «стрижневих моделей культури». Моделі культури, створені автором у романі «Гра в бісер», близькі до культурологічних категорій картини і моделі світу. Г. Гессе створив авторські художні моделі культури в межах постмодерного напрямку в літературі.

Ключові слова: культура, модель культури, контекст, роман, «Гра в бісер», Герман Гессе.

DOI 10.34079/2226-3055-2023-16-28-58-65

Постановка проблеми у загальному вигляді та зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями. Творчість Германа Гессе завжди привертала увагу дослідників. Різні аспекти творчого здобутку письменника розглядалися як у тогочасних, так і в сучасних реаліях життя. Серед дослідників його творчості не лише літературознавці, це й філософи, історики, культурологи та ін. Актуальність вивчення творів письменника полягає в тому, що кожен дослідник його творчості, не зважаючи на фах і період свого дослідження, знаходить у творчості Г. Гессе детальний опис або підтвердження новітніх постулатів у різних наукових чи мистецьких сферах людської діяльності. У цій науковій розвідці ми спробуємо висвітлити створені автором моделі культури в його останньому романі «Гра в бісер», спираючись не лише на літературознавчі, а й на культурологічні і філософські категорії. Дослідження літератури в культурологічному аспекті є особливо продуктивним у зв'язку з сучасним застосуванням синтезу наук, що набув поширення в наукових дослідженнях. Вивчення літературознавчої тематики в культурологічному аспекті дозволяє найповніше розкрити предмет дослідження та розробити нові теоретичні та методологічні передумови для подальших наукових пошуків у цьому напрямі.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. На початку ХХ ст. Європа зазнала величезних потрясінь і зрушень як в історії і культурі, так і у сфері історичної та культурної самосвідомості європейців: світові війни, економічні кризи, революції, крах політичних систем, зародження так званої масової культури. Все це сприяло руйнації парадигми історії, культури та філософії, що успадкувало ХІХ століття, з її ідеалами прогресу, розуму, об'єктивного пізнання, розумінням науки як засобу удосконалення суспільства. Подібні екстремальні умови природно спонукали європейських інтелектуалів того часу до рефлексії стосовно причин і природи всіх цих бід. Складно назвати європейського історика, філософа чи письменника, у творчості якого після Першої світової війни не була б порушена проблематика кризи європейської культури та європейського суспільства, проте

вона не була єдиною загальною темою для гуманітарної думки того часу. Проблематика кризи культури неминуче призводила до рефлексії про природу культури взагалі. Тому загальною темою, характерною для європейської гуманітарної думки, стала проблема пошуку універсальних основ культури, загальної мови або коду культури. Ця проблематика розроблялася в роботах О. Шпенглера та Й. Хейзінги, К. Г. Юнга і Т. Манна, а також Г. Гессе. Дехто з них у художній, інші в науковій площині досліджували окремі праелементи культури, їх взаємозв'язок та принципове взаємопізнання або непізнання (О. Шпенглер). Ця ідея для деяких її авторів була не лише художньою чи філософською абстракцією, а й можливим методологічним підґрунтям для обґрунтування розуміння культури в контексті літературного твору.

Моделі культури, створювані письменниками у творах, висвітлюють особисте бачення світу творців – скульпторів, живописців, письменників. Сьогодні такі поняття як «модель культури» або «культурна модель» часто простежуються в дослідженнях різних наукових галузей, проте єдиної концепції щодо характеристики категорії «модель культури» не існує і дослідники вкладають у неї різний зміст, а інколи не пояснюють його взагалі. З метою пояснення сутності культури також можуть вибудовувати моделі, що є її логічною основою, які й вивчають представники культурної антропології та структурного аналізу.

Теорію моделей культури (patterns of culture) розробили дослідники галузі культурної антропології Альфред Луїс Кребер (Kroeber, 1952) і Рут Бенедикт (Benedict, 1959). Автори стосовно тієї чи іншої культури виділяли загальні моделі (patterns) культури як цілісні утворення, застосовуючи холистичний підхід. Зокрема зміст культури визначався цілісною формою, тобто конфігурацією чи моделлю, а не дослідженням складових її елементів, деталізацією окремих компонентів. Автори теорії моделей культури активно застосовували такі поняття, як модель, форма, конфігурація культури. Погляди цих науковців дещо різнилися, проте збігалися стосовно питання виокремлення цілісних моделей чи конфігурацій як відмінних ознак конкретної культури. Виокремлення і формулювання моделей (patterns) або конфігурацій (configurations) у культурі А. Кребер вважав найпродуктивнішим підходом і в цьому погляді вчених збігалися.

Фактично єдиним способом визначення вищих культурних цінностей, на думку А. Кребера, було визначення їх як властивостей, створених людьми творів культури, що виникають у певних завершених історичних конфігураціях. Особистість митця при цьому не заперечується, а залишається недоторканою, але як носій або інструмент культури, а не її чинної сили. А. Кребер вважав, що культурні моделі та цінності найхарактерніше виражаються геніями, проте його цікавило не хто висловлює, що і як висловлюється, це тимчасова, просторова і сутнісна співвіднесеність кожного феномена високорозвиненої культури відбувається з іншими її проявами. Необхідно зазначити, що художня література не лише є певною «сумою текстів», а й частиною загальної системи текстів культури, сферою авторського вимислу, тобто описувані події відбуваються не в реальності, а в іншій площині художньої вигадки. Проте реципієнт не сприймає художню вигадку як неправду у звичному розумінні. Системою інтуїтивних уявлень про реальність є картина світу, яку можна «виділити, описати чи реконструювати у будь-якої соціопсихологічної одиниці – від нації чи етносу до певної соціальної чи професійної групи або окремої особистості» (Kroeber, 1952).

Автори дослідження «Мистецтво і картина світу» В. Жидков і К. Соколов здійснили спробу створення теорії картини світу і замінили термін «культура» терміном «картина світу» або застосовують обидва терміни як взаємопов'язані. Індивідуальні психічні моделі і картини світу втілюються авторами у творах мистецтва в безпосередній взаємодії з картинами світу реципієнтів. Тому можемо умовно вважати картину світу своєрідним еквівалентом моделі культури. Будь-який художній твір так чи інакше втілює бачення та сприйняття автором об'єктивної дійсності, а також моделювання власної дійсності в межах твору, на основі яких вибудовується авторський художній образ світу, його модель

культури.

За словами французького філософа Роже Кайуа, Й. Хейзінга визначив головну природу гри, проте навмисно знехтував описом і класифікацією самих ігор. Нідерландський історик і теоретик культури Йохан Хейзінга вважав, що культура спочатку виникає у формі гри, розігрується і має ігровий характер (гра старша за культуру). На його думку, культура «грається» за певними правилами (Huizinga, 2016).

Актуальність дослідження полягає у використанні культурологічного-категоріального апарату під час аналізу твору та застосуванні теорії моделей культури до творчості Г. Гессе, зокрема його роману «Гра в бісер», що є невід'ємним компонентом єдиного художнього простору, який поєднує літературну творчість, науку і мистецтво. Методологічною основою цієї роботи слугували комплексний метод, що поєднує системно-структурний та порівняльно-аналітичний методи дослідження.

Мета наукової розвідки полягає в тому, щоб показати структуру і особливості створених Г. Гессе моделей культури на ґрунті європейської культури, що слугувала фундаментом для формування постмодернізму в культурі, мистецтві та літературі. Відповідно до мети було окреслено такі **завдання**: виявити структуру та зміст поняття «модель культури» як культурологічної категорії, визначити категоріальний апарат моделей культури; висвітлити поняття «модель культури»; охарактеризувати загальні компоненти та деякі індивідуальні особливості моделей культури автора на прикладі роману Германа Гессе «Гра в бісер»; висвітлити техніку моделювання авторських моделей культури.

Виклад основного матеріалу.

В авторських моделях культури постмодерністи пропонують власну історію, створюють свою міфологію та особливу символічну реальність. Письменники-постмодерністи створюють свої власні літературні та культурні міфи і одночасно не лише усвідомлюють, а й підкреслюють культурні міфи, вони усвідомлюють і додатково акцентують на штучності або фантастичності створеної ними реальності, доводячи її до абсурду. У постмодернізмі відсутні традиційні історія та міфологія, а також певна об'єктивна реальність. На місці загального субстрату людського досвіду виявляються індивідуальні варіанти бачення світу – авторські моделі культури, що включають авторську історію та міфологію, особливу символічну реальність, а також нескінченну гру автора з читачем.

Французький культуролог і філософ-постмодерніст Жан Бодріяр окреслив поняття гіперреальності. Світ є ілюзією реальності, де реальне поєднується з уявним, а межі між реальністю та симуляцією зникають. В есе «Прозорість зла» Ж. Бодріяр аналізує світ в епоху постмодернізму, досліджує вплив технологічного та економічного прогресу на культуру і мистецтво. Його роздуми охоплюють практично всі сфери соціального життя, походження і призначення і вступають на шлях нескінченного самовідтворення, в той час як все існуюче функціонує при абсолютній байдужості до власного змісту, давно втративши сенс самого існування. Автор зазначає, що мистецтво зникло, поступившись місцем «чистій циркуляції образів» (Baudrillard, 1990), воно зникло як «символічна згода, що відрізняла його від чистого та простого виробництва естетичних цінностей, відомого нам як культура – нескінченного поширення знаків, рециркуляції колишніх і сучасних форм» (Baudrillard, 1990). Твори мистецтва більше не читаються реципієнтами, а розшифровуються за допомогою суперечливих «ключів» (Baudrillard, 1990). Зазначається відсутність натхнення, застій живих форм мистецтва і водночас розмноження, безладна інфляція цінності, численні варіації всіх попередніх форм. Ж. Бодріяр прочитує крізь хаос, що панує в мистецтві, порушення таємного коду естетики, подібно до того, як у безладді біологічного характеру прочитують порушення коду генетичного.

У найширшому розумінні модель є образом, умовним зображенням, описом, схемою, кресленням, графіком, планом, картою тощо або прообразом, зразком того чи іншого об'єкта чи системи об'єктів, тобто оригіналом цієї моделі. Відповідно до цього визначення

моделі можна поділити на дві групи: перші втілюють ідею «імітації» того, що існує, певної «натури», первинної відносно моделі; інші, навпаки, виступають у ролі первинного ідеального прототипу стосовно об'єктів, що стануть їх реальним втіленням. Якщо наукові моделі відповідно до їх створення належать до першої чи другої групи, твори мистецтва парадоксальним чином поєднують ознаки обох груп. Структура та зміст культурологічної категорії модель культури може варіювати залежно від її наукового чи художнього типу. Так звані «стрижневі» моделі культури мають концептуальне значення, що певним чином відображає феноменальну реальність, натомість авторські художні моделі культури тісно пов'язані з інтуїтивним уявленням про реальність (Seredkina, 2002).

Загальноєвропейська історія культури та літератури складається з безлічі мистецьких напрямів, що називають стрижневими моделями культури. Стрижневі моделі сформовані з національних культурних моделей, що мають свою історію й етапи розвитку. Така модель культури постмодернізму утворює художній простір постмодернізму. Національні ж моделі включають індивідуальні моделі культури автора. Авторські моделі виражають собою художній образ або художню картину світу митців – скульпторів, живописців, композиторів, зокрема письменників. На цей образ також впливає і національний тип культури.

У своєму романі Г. Гессе як письменник-постмодерніст створив власну історію, авторську міфологію та особливі символічні і віртуальні реальності. Твір, у якому вільно використовуються та інтерпретуються символи, образи, архетипи, історичні реалії, стереотипи культури, застосовуються штучні форми, художній образ світу побудований на нескінченній грі, що замінює суть, перетворюється на ігровий простір «символічної» реальності. Це інтерактивний роман-гра (гіпертекст), у якому реципієнт може обирати свій спосіб читання, стає одночасно для читача грою поєднань та переміщень, у якій йому запропоновано панівну роль у просторі художнього світу. У постмодерністських романах читач існує у просторі авторської реальності, він є важливим компонентом авторської моделі культури. Ігрові моделі в художньому просторі прози постмодернізму можна розглядати як особливий культурологічний шар, книга стає об'єктом, з якого письменник може створювати практично різні форми.

Одним із провідних мотивів роману Г. Гессе «Гра в бісер» є ідея культури як єдиного тексту, в якому зашифровані певні сенси, що висвітлюють увесь духовний універсум людства, при цьому будь-яка частина цього універсуму може бути виражена і зрозуміла через іншу його частину. Фабула твору «Гра в бісер» полягає в зображенні вигаданої країни Касталії, що є спільнотою інтелектуалів, які ведуть аскетичний спосіб життя і присвячують більшу частину часу, по-перше, науковим заняттям, по-друге, духовному самопізнанню і медитації. Вершиною їх занять є таємнича гра в бісер, ідея якої ґрунтується на органічній взаємодії математики, музики, філософії тощо. Суттю ігрового процесу гри в бісер є співвідношення різних ідей і понять, що виникали за довгу духовну історію людства. Наприклад, темою однієї з партій гри, що описується в романі під назвою «Китайський дім», є співвідношення ритуального плану китайської садиби з астрологічними, космогонічними уявленнями китайців, а потім і європейців. Г. Гессе згадує давніх китайців разом із Піфагором, гностиками, середньовічними схоластами тощо, як попередників Касталії та гри в бісер, оскільки для них характерною є ідея взаємозв'язку і тотожності культури та всієї світобудови. При цьому автор відразу робить застереження про те, що, як ідея, гра існувала завжди і є невід'ємною від духовної історії людства. Гра, у розумінні Г. Гессе, є своєрідною метафорою культури. Культура тут постає певною скарбницею ідей і сенсів, спочатку їй притаманних, проте по-різному організованих і втілених у ній.

Назва твору також не випадкова. Г. Гессе уподібнює сенси культури розсипаним у різних комбінаціях різнокольоровим скляним намистинкам, тим самим підкреслюючи різноманіття форм, у яких людський дух проявляється в культурі. Фраза про початковість ідеї гри власне й означає взагалі первинність будь-якої ідеї. Проте, за Г. Гессе, ці сенси існують не відокремлено, вони спричинені потребами людської психіки, «абсолютними

вимогами душі». Варто зазначити, що всі ці ідеї пов'язані не лише зі з'ясуванням онтологічного статусу культури – взаємопов'язаність та внутрішня тотожність культури – це найважливіший гносеологічний висновок.

Культура, за Г. Гессе, принципово пізнавана. Лише пізнання є своєрідним розшифруванням сенсів, закладених у культурному універсумі. Це своєрідний переклад мовою одне одного нібито далеких одна від одної сфер. Своєрідно вирішується для Г. Гессе питання об'єктивності пізнання, адекватності результату пізнання його об'єкту. Оскільки сенси культури задані психічними потребами людини, то ці сенси наявні як у культурі, так і в людині, тому через медитацію, тобто самопізнання, суб'єкт, що пізнає, може досягти правильного розуміння пізнаваного. Причому з подібної ідеї початкової загальності культурних смислів можна вивести ще один гносеологічний висновок: якщо у всій людській культурі простежується смислова єдність, тобто культура – це єдиний текст, то різні за часом і місцем свого існування культури є лише втіленням по-різному організованих і «зашифрованих» смислів цього «тексту».

Отже, діалог між культурами можливий, потрібно лише знайти якусь спільну мову культури, привести смисловий зміст усіх культур до спільного знаменника і розшифрувати сенс чужої культури. Гра в бісер у романі також наділяється епітетом «*lingua sacra*» – священна мова – і це також не випадково. Культура, у розумінні Г. Гессе, у певному сенсі є мовою, що дозволяє властиві їй початкові сенси втілити в чуттєвій і доступній формі: «...мова знаків і граматики Гри, становлять різновид високорозвиненого тайнопису, у створенні якого беруть участь багато наук і мистецтв, особливо ж математика й музика (а відповідно й музикознавство), і який може передати й пов'язати зміст і наслідки майже всіх наук» (Гессе, 2000, с. 31).

Культура, на думку Г. Гессе, в онтологічному статусі є певним універсумом, що містить усі можливі духовні сенси людства, а в гносеологічному – певну мову, що дозволяє співвідносити ці сенси у різних елементах культури. «Таким чином, Гра в бісер – це гра всім змістом і всіма вартостями нашої культури, майстер грає ними десь так, як у добу розквіту живопису художник грав барвами своєї палітри. Всім, що людство в епохи свого піднесення витворило в сфері пізнання, високих думок і мистецтв, що в наступні сторіччя наукового осмислення було закріплене в поняттях і стало спільним інтелектуальним надбанням, – усім цим величезним зібранням духовних вартостей гравець у бісер володіє так, як органіст своїм органом, і орган той доведений до майже неймовірної досконалості, його клавіші й педалі відтворюють весь духовний світ, його реєстри майже незчисленні, теоретично на цьому інструменті можна програти духовний зміст цілого всесвіту» (Гессе, 2000, с. 31). У концепції Г. Гессе є аксіологічний аспект, що стосується проблеми доцільності культури як людської діяльності, а також антропологічний аспект, що стосується проблеми відносин культурного універсуму і конкретної людської особистості. Ці аспекти пов'язані з авторським розумінням кризи культури.

В епіграфі до роману зазначено: «...і хоч з певного погляду речі, що не існують, віддавати словами легше й не так відповідально, як речі суцільні, особливо для людей легковажних, а проте для шанобливого й сумлінного історика виходить навпаки: найдужче не даються, коли їх хочеш убрати в одягу слова, і все ж таки найдужче потребують, щоб їх винесли на суд людський, певні речі, існування яких не можна ні довести, ні навіть припустити, але які саме тому, що шанобливі й сумлінні люди трактують їх немовби речі суцільні, на крок наближаються до свого буття, до можливості свого народження» (Гессе, 2000, с. 27). Отже, «...речі, що не існують», «певні речі, існування яких не можна ні довести, ні навіть припустити» є висвітленням першої ознаки культури, зокрема матеріалізації невимовного. Стосовно ж певної благодаті, що приводиться в дію шляхом такої матеріалізації, письменник стверджує: «...якщо мислення втратить чистоту і пильність, а повага до духу втратить силу, то незабаром перестануть рухатися кораблі та автомобілі, не буде вже ні найменшого авторитету ні в лічильній машинці інженера, ні в математики банку та біржі, і настане хаос. Минуло, однак, досить багато часу, перш ніж пробило собі

дорогу розуміння того факту, що зовнішня сторона цивілізації, що і техніка, промисловість, торгівля тощо теж потребують загальної основи інтелектуальної моральності та чесності» (Гессе, 2000).

Отже, культура – це певний загальнолюдський культ, що робить зримим невимовне – «духовність», причому ця духовність є тією благодаттю, заради якої цей культ починається і яка зумовлює порядок і благоденство «племені», тобто людства. Це актуалізація тих сенсів, що в культурному універсумі, на думку Г. Гессе, є запорукою духовного здоров'я людської цивілізації. Тут, очевидно, простежується вплив психоаналітичної традиції. Адже, як вже зазначалося вище, сенси культури спочатку властиві душі людини. Проте, як і в культурі, вони хіба що приховані потребують постійної актуалізації. Культура, за визначенням Г. Гессе, є своєрідною сублімацією духовних потреб людини – у моральності, істині, досконало організованою картиною світу тощо. При цьому культура-діяльність не повинна ні надмірно езотеризуватися, як зазначено в романі, втрачаючи доступність її для розуміння звичайної людини, але й не повинна ставати полем задоволення корисливих чи егоїстичних інтересів людини-діяча культури, як це відбувається в розумінні Г. Гессе з сучасною йому масовою культурою – усе це веде до спотворення істини, що транслюється через культуру.

Культура-діяльність, у розумінні Г. Гессе, має бути інтерсуб'єктивною, тобто людина, що займається нею, має відкинути пласт своєї особистості, що заважає безкорисливому служінню культурі, звідси й прізвисько головного героя «Гри в бісер» – Knecht, що означає «слуга» в перекладі з німецької мови. Проте культура є інтерсуб'єктивною і в сенсі духовного універсуму, тобто як гра з усім змістом і всіма цінностями культури. Культура має увібрати в себе разом із цими змістами індивідуальності тих, хто ці змісти створив, тобто ці змісти в певному розумінні взагалі не створені, оскільки вони задані спочатку, вони лише транслюються.

Гравці у творі постають спільнотою аскетів, не пов'язаних матеріальними інтересами і матеріальною діяльністю. Отже, їх інтелектуальні заняття повністю підпадають під формальні ознаки гри. Культура як діяльність у концепції автора має ігровий характер. Культура та повсякденність у Г. Гессе протистоять і взаємодіють одне з одним, культура надмірна відносно так званої реальності, тому культура – це гра в бісер. Варто зазначити, що співтовариство гравців у бісер у романі необхідно, напевне, розуміти саме як творчих суб'єктів. Однак у романі творчість у Касталії суворо заборонена, а формулюється це як заборона на введення у поле гри нових смислів. Але у зв'язку знов-таки з метафоричністю самого твору, а також із усім вищесказаним, заборону на творчість варто розуміти не буквально: заборона на введення в гру нових значень – це не заборона у власному значенні слова, а натяк на неможливість такого запровадження. Гра має у розпорядженні обмежений набір смислів, окремий твір культури будь-якого роду укладається в ці сенси, тим більше, що гра в бісер самим фактом свого існування доводить, що будь-який зміст культури тотожний будь-якому іншому змісту, як завгодно далекому, нічого нового вигадати не можна, отже, «людині культури» залишається лише перебирати ці змісти, грати ними, що передбачає можливість творчості. Якщо підсумувати аспекти концепції Г. Гессе, то можна зазначити, що, за логікою автора, культура є внутрішньо взаємопов'язаною і має безпосередній зв'язок з історією життя людства як сховища необхідних людині сенсів, відповідей на її духовні потреби, а також як діяльність з актуалізації цих сенсів.

Інтроспективний погляд на культуру, прагнення вичленувати її ключові елементи і синтезувати їх у великій грі дають зовсім не «прописаний» у більш ранніх авторів результат: гра в бісер має особливу відмінність, вона включає медитацію. Гра включає науку, шанування прекрасного і медитацію, тобто знання, естетичні цінності та спостереження духовного, чистого, вищого. Введення медитації в структуру гри може здатися дещо механістичним, але варто пам'ятати про те, що в алхімічній традиції медитація – це «colloquium cum suo angelo bono», розмова зі своїм добрим ангелом, у йогічній – споглядання своєї духовної сутності, тобто звернення саме до світлої сторони

світу і людської істоти. Підтвердження слів Г. Гессе в романі «Гра в бісер» простежується і сьогодні: люди обирають із безлічі існуючих сучасних ігор саме ті, що відповідають їхнім потребам. Зокрема ті, хто вбиває час, розвиває пам'ять і реакцію, соціалізує, демонізує громадську та індивідуальну свідомість тощо. Функцією гри в бісер є синтез соціального і культурного досвіду, що відбувається у грі, а також спроба вирішення психологічних і соціальних проблем епохи, тобто загальноєвропейська історія культури та літератури складається з безлічі художніх напрямів, так званих «стрижневих» моделей культури. У «Грі в бісер» Гессе не лише описує деякі застарілі на вигляд соціальні структури, але й те, що дуже хвилює нас сьогодні, висловлюючись загальноприйнятою мовою: розвиток «глобального суспільства» та можливої наднаціональної культури майбутнього (Gottschalk, 2000, p. 8).

Висновки та перспективи подальших розвідок. Отже, «касталійські» моделі культури, створені автором у романі «Гра в бісер», близькі до культурологічних категорій картини і моделі світу. Г. Гессе у своєму творі репрезентує онтологічну модель культури як об'єктивно існуючий синтез смислів, як єдиний текст, що виражає ці смисли; гносеологічну модель як набір тотожних, проте організованих у різних культурах і галузях культури, тому і принципово пізнаваних сенсів, і як мови, що уможлиблює співвіднесення цих сенсів; антропологічну модель культури як відповіді на духовні потреби людини; аксіологічну модель культури як діяльність та соціальну функцію її та її творців, транслявання духовних благ на повсякденне життя людини та суспільства.

Бібліографічний список

- Гессе, Г., 2020. *Гра в бісер. Спроба опису життя магістра гри Йозефа Кнехта разом з його творами : роман.* Переклад з нім. Є. О. Поповича; Пер. віршів Л. В. Костенко; передм. Д. В. Затонського. Харків : Фоліо.
- Baudrillard, J., 1990. *La Transparence du Mal. Essai sur les phénomènes extrêmes.* Paris : Galilée.
- Benedict, R., 1959. *Patterns of culture.* Boston : Houghton Mifflin company.
- Gottschalk, G., 2000. Das Glasperlenspiel, das Weltwissen und das Internet [online]. Available at : <<https://hesse.projects.gss.ucsb.edu/papers/GG-Vortrag.pdf>> (Дата звернення 12.12.2022).
- Huizinga, J., 2016. Homo Ludens. Study of the Play-Element in Culture. PdfDrive [online]. Available at : <<https://www.pdfdrive.com/homo-ludens-a-study-of-the-play-element-in-culture-e194639124.html>> (Дата звернення 12.12.2022).
- Kroeber, A.L., 1952. *The Nature of Culture.* Chicago : University of Chicago Press.
- Seredkina, E., 2002. Drei Modelle der Planetarkultur im Kontext des Romans von Hermann Hesse «Das Glasperlenspiel». *Hermann Hesse Page* [online]. Available at : <<https://hesse.projects.gss.ucsb.edu/papers/modelle.pdf>> (Дата звернення 12.12.2022).

References

- Baudrillard, J., 1990. *La Transparence du Mal. Essai sur les phénomènes extrêmes.* Paris : Galilée.
- Benedict, R., 1959. *Patterns of culture.* Boston : Houghton Mifflin company.
- Gottschalk, G., 2000. Das Glasperlenspiel, das Weltwissen und das Internet [online]. Available at : <<https://hesse.projects.gss.ucsb.edu/papers/GG-Vortrag.pdf>> (Accessed 12.12.2022).
- Hesse, H., 2020. *Hra v biser. Sproba opysu zhyttia mahistra hry Jozefa Knekhta razem z yoho tvoramy : roman [The Glass Bead Game. An attempt to describe the life of the master of the game Joseph Knecht with his works : a novel].* Translated from German by E. O. Popovich; Translation of poems by L. V. Kostenko; foreword by D. V. Zatonsky. Kharkiv : Folio. (in Ukrainian).
- Huizinga, J., 2016. Homo Ludens. Study of the Play-Element in Culture. PdfDrive [online]. Available at : <<https://www.pdfdrive.com/homo-ludens-a-study-of-the-play-element-in>

culture-e194639124.html> (Accessed 12.12.2022).
Kroeber, A.L., 1952. *The Nature of Culture*. Chicago : University of Chicago Press.
Seredkina, E., 2002. Drei Modelle der Planetarkultur im Kontext des Romans von Hermann Hesse
«Das Glasperlenspiel». *Hermann Hesse Page* [online]. Available at :
<<https://hesse.projects.gss.ucsb.edu/papers/modelle.pdf>> (Accessed 12.12.2022).

Стаття надійшла до редакції 14.12.2022.

L. Haponova

MODELS OF CULTURE IN THE CONTEXT OF THE NOVEL «THE GLASS BEAD GAME» BY H. HESSE

The article examines the models of culture in the context of Hermann Hesse's novel «The Glass Bead Game», analyzes various aspects of the author's system of values, which combines the created models of culture in this work.

The purpose of this study is to show the structure and features of the models of culture created by H. Hesse on the basis of European culture with its history and philosophy, which served as the foundation for the formation of postmodernism in culture, art and literature. The subject of this study is the consideration of models of culture in the context of Hermann Hesse's novel «The Glass Bead Game».

In accordance with the purpose of the study, the following tasks were identified: to identify the structure and content of the concept of «culture model» as a cultural category, to determine the categorical apparatus of culture models and show the hierarchy of different types of culture models; define the concept of «model of culture»; characterize the common components and some individual features of the author's culture models on the example of Hermann Hesse's novel «The Glass Bead Game»; highlight the technique of modeling the author's models of culture.

The study of literature in the culturological aspect is especially productive in connection with the modern application of the synthesis of sciences, which has become widespread in scientific research. The study of literary subjects in the cultural aspect allows the most complete disclosure of the research subject and the development of new theoretical and methodological prerequisites for further scientific research in this direction.

The scientific novelty of the work lies in the use of the culturological-categorical apparatus in the analysis of the work and the application of the theory of cultural models to the work of H. Hesse, in particular, his novel «The Glass Bead Game». In the study, the work is an integral component of a single artistic space that unites literary creativity, science, and art. The methodological basis of this work was a complex scheme that combines the system-structural and comparative-analytical methods of research.

As a result of scientific research, it was found that the pan-European history of culture and literature consists of many artistic trends such as the so-called «core models of culture», which includes national cultural models with their history and stages of development.

The models of culture created by the author in the novel «The Glass Bead Game» are close to the cultural categories of the picture and the model of the world. The writer H. Hesse in his work «The Glass Bead Game» created individual author's artistic models of culture in the traditions of the postmodern trend in literature.

Key words: culture, model of culture, context, novel «The Glass Bead Game», Hermann Hesse.