

مختصری دربارهٔ رمان بازی با مهرهٔ شیشه‌ای فاطمه ترکمان دهنوی

۱۹۱ بیست و نهم آوریل ۱۹۴۲ درست در اواسط جنگ جهانی دوم رمان تخیلی بازی با مهرهٔ شیشه‌ای که هرمان هسه بیش از یک دهه (۱۹۳۱ - ۱۹۴۴) روی آن کار کرده بود، به اتمام رسید. تمام تلاشهای دوست و ناشر هسه - پیترزور کامپ - برای چاپ آن در آلمان بی نتیجه ماند. سرانجام این کتاب در هیجدهم نوامبر ۱۹۴۳ در زوریخ و با تأخیر در سال ۱۹۴۶ در آلمان منتشر شد. این رمان آخرین اثر هسه در دوران کهنسالی و چکیدهٔ آثار او به حساب می‌آید که در آن تمایلات نئورمانتیک و کلاسیک درهم ادغام شده است.

زمینهٔ واقعی این اثر بزرگ را وضعیت سیاسی آلمان در سالهای جنگ جهانی اول و خصوصاً دوران حکومت استبدادی هیتلر تشکیل می‌دهد. از آن جهت که رمان به مقابلهٔ جهان بستهٔ فرهنگی و محیط سیاسی رعب و تهدید می‌پردازد، می‌توان آن را بین کوه جادو (۱۹۴۲) و دکتر فاستوس (۱۹۴۷) توماس مان جای داد.

هسه در این اثر در پی یافتن الگویی همانند آکادمی افلاطونی بوده - است که قرن‌ها ایده‌آل همه محسوب می‌شد و حال کاستالیا مد نظر اوست که می‌بایست برای جهانی که شأن و منزلت خود را از دست



داده، الگوشود. فضای رمان مربوط به سالهای ۲۲۰۰ تا ۲۴۰۰ می شود که هسه آن را دوران سطحی نگری^۱ هم نامیده است و به قرن ۱۹ و ۲۰ با انحطاط اخلاقی و جنگ هایش اشاره دارد. علیرغم اینکه ولایت کاستالیا در آینده ترسیم شده، ولی نه پیشگویی است و نه رویایی در آینده، بلکه ایده ای است که محتوای خود را از هیچ واقعیت زمانی خاصی نگرفته و قصد نویسندۀ تنها ارایه نوعی زندگی فکری ممکن است.

در آن دوران گروهی در پی یأس و نومیدی ناشی از سقوط فرهنگ و تمدن گرد هم می آیند تا برای انتقال ارزشها و حفظ و حراست از نظم و قانون و معیارها، جهان فرهنگی تازه ای بسازند. بدین ترتیب گونه ای فرقه جهانی بوجود می آید که نسبت به پرورش اندیشه بسیار سختگیر است و همه چیز در این فرقه انحصاری و از جنبه فکری نیز تمامی امور بر حول محور مهره های شیشه ای متمرکز است. بازی ای با پیشرفته ترین زبان رمز و قواعد و دستور زبان خاص خود، تمثیلی است از وحدت اندیشه برای تمام ایده هایی که تاکنون به مغز انسان خطور کرده و تمثیلی است از تمام ارزشهایی که هنر و تمدن خلق کرده است. هسه می گوید: «بازی مهره های شیشه ای، بازی ای است شامل تمام ارزشهای فرهنگ ما و طوری باشما بازی می کند که یک نقاش بارنگهای روی پالتش در اوج شکوفایی هنر بازی می کرده است. هر آنچه که بشریت از شناخت تا افکار بلند و آثار هنری در دوران آفرینندگی خود بوجود آورده و هر آنچه از ژرف اندیشی های عالمانه که به مفاهیم بدل کرده و در اختیار روشنفکران قرار داده است، چون نغمه های ملکوتی ارگی که نوازنده آن را می نوازد، در بازی با مهره شیشه ای متجلی می شود، البته این ارگ از کمال غیر قابل تصویری برخوردار است. کلیدها و پدالهایش تمام عالم اندیشه را درمی نوردد و از دیدگاه نظری می توان با این ساز همه جهان اندیشه را دوباره ساخت.

این بازی نیازمند سالها ممارست است و تنها افراد معدودی به آن تسلط کامل پیدا می کنند و

تنهایک نفر یعنی ماگیستر لودی کنشت^۲، استاد بازی با مهره شیشه‌ای می‌شود و می‌تواند بازی‌های رسمی و باشکوه فرقه را طراحی و هدایت کند.

بازیکنان مهره شیشه‌ای بایستی از سیاست، اقتصاد و سایر مشغله‌های دنیوی مانند ازدواج چشم‌پوشی کنند و بیش از همه به موسیقی، ریاضیات و زبان‌شناسی بپردازند. فرقه کاستالیا در انزوا و با سلسله مراتب خود در کنار دولت قرار دارد و از نظر مادی تأمین می‌شود و در عوض امکان راه‌یابی نخبگان به مدرسه را در اختیار نوابغ قرار می‌دهد.

۱۹۳

در چنین فضایی زندگی یوزف کنشت که بر اساس اسناد قدیمی و گزارش‌های موجود در بایگانی کاستالیا روایت می‌شود، جریان دارد. کنشت نوجوان که در موسیقی نبوغ غریبی دارد، پس از یک آزمون خاص در سن دوازده سالگی در یکی از مدارس نخبگان پذیرفته می‌شود. او از این مدرسه با درجه ممتاز فارغ التحصیل می‌شود و پس از گذراندن چندین سال تحصیلات آزاد به جرگهٔ مدرسین فرقه درمی‌آید. از آنجائی که خیلی زود جزو افراد برجسته فرقه می‌شود، او را به مدت دو سال جهت برقراری ارتباط و جذب افراد فرقه بندیکت‌ها^۳ به صومعه ماریا فلز^۴ می‌فرستند. او در آنجا با پاتریاکوبوس^۵ مورخی در خارج از جهان کاستالیا برخورد می‌کند و از طریق او با واقعیت‌هایی که بر پایهٔ تاریخ بنا شده، آشنا می‌شود و آن راه بیداری می‌نامد. او پس از مراجعت به کاستالیا به دوستش نگولاریوس^۶ که نمادی از کاستالیا در حال سقوط است، می‌گوید: «به نظرم می‌رسد که تمام این سالها را اینجا در خواب بوده‌ام، خوابی بس شیرین، ولی بدون آگاهی و تازه بیدار شده‌ام و می‌توانم همه چیز را شفاف و روشن ببینم.»

یوزف کنشت، کسی که با حرارت از جهان فکری کاستالیا دفاع می‌کرد، به مرور متوجه می‌شود که کاستالیا هم ارزش مطلقه نیست، بلکه آن هم در سیطرهٔ تاریخی^۷ و در نتیجه محکوم به فناست. این نکته با گذشت زمان برایش روشن تر می‌شود که دائماً بایستی قدرت تغییر و تحول را در خود پرورش دهیم و گرنه هر آنچه کسب کرده‌ایم، جملگی در معرض نابودی قرار می‌گیرد. به همین جهت تصمیم می‌گیرد، به رغم میل گردانندگان فرقه، آنجا را ترک کند و در نقش واسطه، مترجم و آشتی دهنده‌ای میان دو جهان ظاهر شود.

او پس از کناره‌گیری از بالاترین مقام، یعنی استاد بازی با مهره شیشه‌ای در کاستالیا به عنوان معلم تیتو، پسر سرسخت همکلاسی دوران نوجوانی و دولتمرد فعلی، پلینو را به شاگردی برمی‌گزیند، زیرا تنها از این طریق می‌تواند بطور عینی به خدمت انسانها درآید.

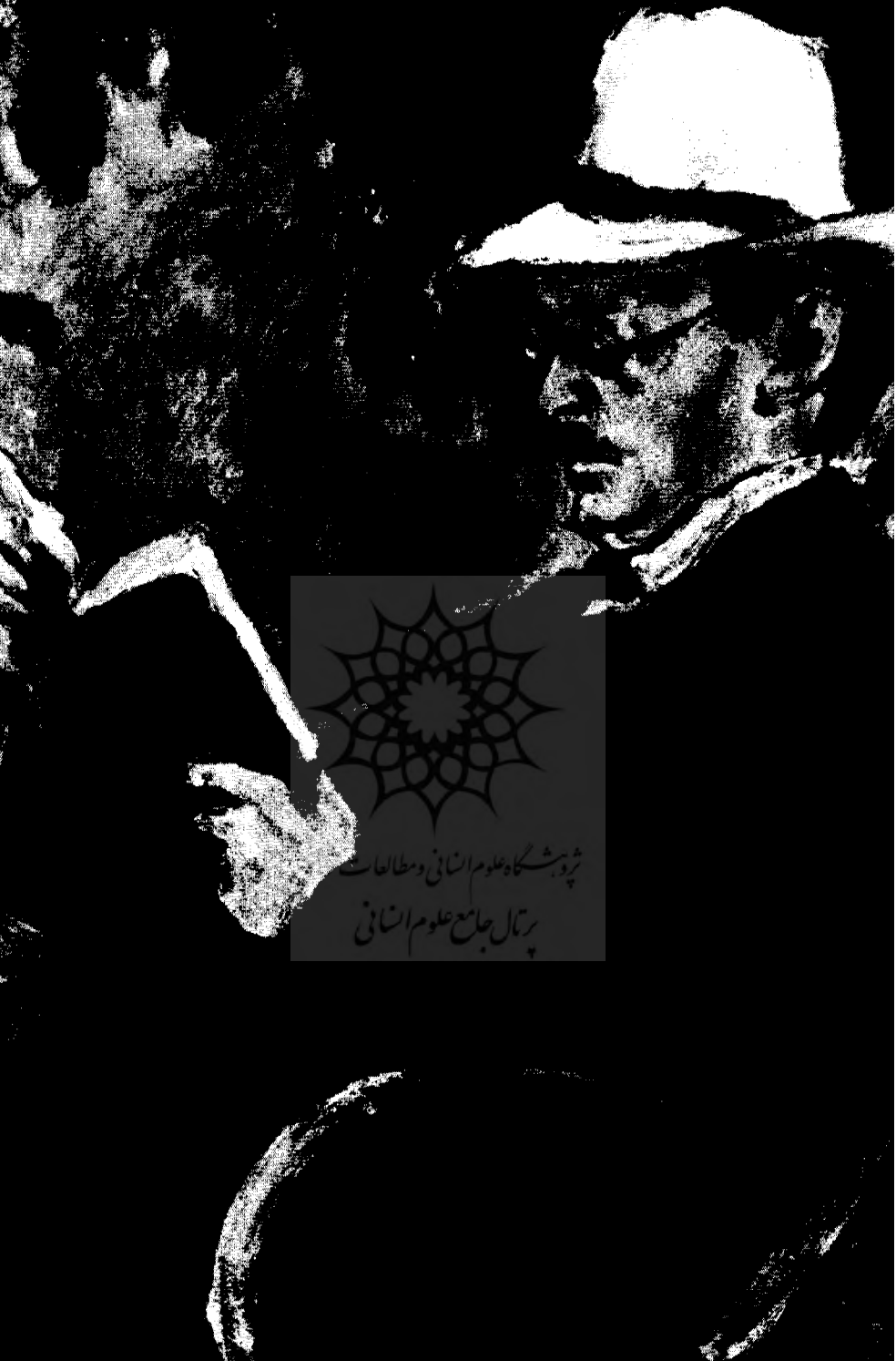


در نهایت در روزی سرد، هنگامی که تیتوی جوان را در حال غرق شدن در رودخانه می بیند، به درون رودخانه کوهستانی می پرد و خود را قربانی نجات او می کند و در عین حال به قصد آموزش از حیات فردی خود گذشته و به احساس گناه تیتوی جوان به عنوان محرکی برای متحول کردن او می نگرد.

هسه در مورد نگارش این رمان می گوید: «می خواستم فضایی روحانی بسازم تا بتوانم به رغم تمام مسمومیت‌های جهان به آنجا بگریزم، پناه بجویم، در آن نفس بکشم و زندگی کنم و از طرف دیگر مقاومت روح و اندیشه را در مقابل قدرتهای ویرانگر نشان دهم.» ♦ ♦ ♦



1. Feuilletonistisches Zeitalter
2. Magister Ludi Knecht
3. Benediktiner
4. Kloster Mariafels
5. Pater Jakobus
6. Tegularius
7. Geschichtliches Sein



پروفیسر سجاد علی خان اور مطالعات
پرتال جامع علوم انسانی