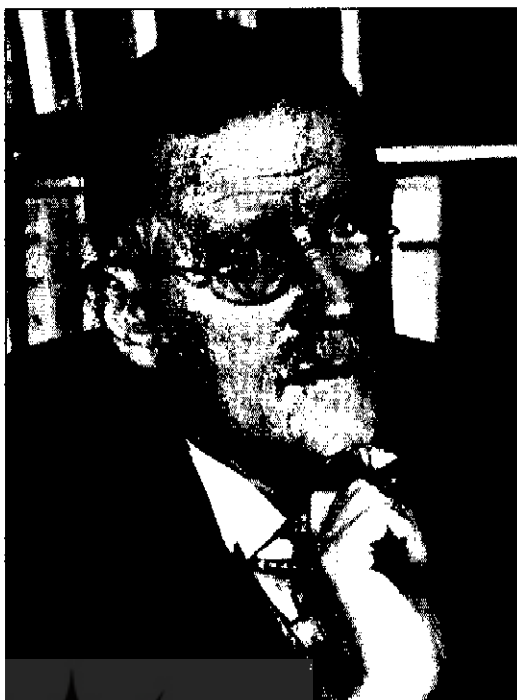


آخرین بازی هنریک ایبسن*

بیست سال می‌گذرد از تاریخی که هنریک ایبسن عروسکخانه را نوشت، و پیش و کم آن را سر فصل عصر جدیدی در تاریخ درام قرار داد. در طول این سال‌ها، نام ایبسن طول و عرض دو قاره را درنوردیده و بیش از نام هر شخص زنده دیگری بحث و انتقاد برانگیخته. از او پشتیبانی کرده‌اند به عنوان یک مصلح دینی، مصلح اجتماعی، عاشق سامی مزاج درستکاری، و دراماتیسست بزرگ. و سخت محکومش کرده‌اند به عنوان یک مزاحم فضول، هنرمند معیوب، عارف مرموز، و به تعبیر گویای یک منتقد انگلیسی، «سنگی در جست و جوی کثافت». در گیرودار چنین انتقادات متنوعی، نبوغ عظیم ایبسن روز به روز نمایان‌تر می‌شود، چنان که یک قهرمان، در کشاکش آزمون‌های زندگی، جوهر خود را بروز می‌دهد. فریادهای ناهنجار خفیف‌تر و دورتر می‌شود، و صدای تمجیدهای پراکنده، به صورت هم‌سرایایی‌های منظم‌تری، بیش از پیش اوج می‌گیرد. چه بسا حتی از چشم یک ناظر بی‌علاقه هم پوشیده نماند که در طول ربع قرن گذشته توجه به احوال این مرد نروژی هرگز کاستی نگرفته. می‌شود پرسید که آیا در عصر جدید هیچ‌کس دیگری بوده است که با چنین قدرتی بر جهان تفکر حاکم شود؟ هیچ‌کس! نه روسو؛ نه امرسون؛ نه کارلایل؛ نه هیچ‌یک از آن غول‌هایی که تقریباً همگی از محدودهٔ بینش انسان فراتر رفته‌اند. تسلط ایبسن بر دو نسل اخیر، به دلیل اجتنابش از پرحرفی، تشدید شده است. به ندرت پیش آمده. اگر هرگز پیش آمده باشد. که ایبسن به شروع جنگ با دشمنانش رضایت دهد. به

نظر نمی‌آید که طرفان تند مناظرات، آرامش بی‌مثال او را هرگز بر هم زده باشد. ردّ و قبول این و آن کوچک‌ترین تأثیری در کار او نداشته. کار نوشتن بازی‌هایش همواره در نهایت نظم صورت گرفته - بر طبق برنامه‌ای دقیق که نظیر آن به ندرت در کنار نبوغ یافت می‌شود. تنها باری که به مهاجمان جواب داد، بعد از حمله سخت آنها بر اشباح بود. اما درام‌هایش، از اردک وحشی گرفته تا یون گابریل بُرکمان، تقریباً به ترتیبی مکانیکی، هر دو سال یک بار، به چاپ رسیده. معمولاً آدم توجه ندارد که برای اجرای یک چنین برنامه‌کاری چه‌طور متصل باید انرژی مصرف شود؛ اما حتی حیرت از این بابت باید راه بدهد به تحسین برای پیشرفت تدریجی و بی‌امان این مرد عجیب. یازده بازی، همه درباره زندگی امروز، تا به حال چاپ شده. این صورت آن‌ها: عروسک‌خانه، اشباح، دشمن مردم، اردک وحشی، رُشمیر شُلم، زن دریایی، هداگا بلیر، استاد معمار، آیلِف کوچولو، یون گابریل بُرکمان، و بالاخره - درام تازه ایسن، که در ۱۹ دسامبر ۱۸۹۹ در کپنهاگ منتشر شده - ما مردگان که برخیزیم. در حال حاضر دارند این بازی را به بیش از ده زبان مختلف ترجمه می‌کنند - نکته‌ای که بیش از هر توضیحی قدرت مصنّف آن را می‌رساند. درامی ست در سه پرده، که به نثر نوشته شده.

شروع شرح یک بازی ایسن مسلماً کار آسانی نیست. موضوع درام، از جهتی، سخت محدود، و از جهتی دیگر، سخت وسیع است. می‌شود پیش‌بینی کرد که نهم از نقدها درباره آن با یک چنین جملاتی شروع شود: «در ابتدای بازی می‌بینیم که آرنولد روبک و زنش مایا چهار سال است با هم ازدواج کرده‌اند، اما زن و شوهر خوشبختی نیستند. هیچ‌کدامشان از دیگری راضی نیست.» تا این جا همه چیز روشن است؛ اما از این به بعد کار سخت می‌شود. بازی هیچ سررشته‌ای - حتی به صورت مفهومی مبهم - از روابط پرفسور روبک و زنش به دست نمی‌دهد. گزارشی ست ساده و بی‌آب و تاب از پیچیدگی‌های بی‌شمار، و تعریف‌ناپذیر. مثل این است که شرح تراژیک عمر کسی را، بی‌هیچ ملاحظه‌ای، در دو ستون - یکی له و دیگری علیه - درج کرده باشند. عین حقیقت است اگر گفته شود که در طی سه پرده بازی هیچ یک از نکات لازمه درام ناگفته نمانده است. و از اول تا آخر آن، حاشا از یک عبارت یا واژه زاید. حاصل آنکه بازی به خودی خود ایده‌های خود را به خلاصه‌ترین و موجزترین شکل دراماتیک بیان می‌کند. از اینجاست که، در یک مقاله انتقادی نمی‌توان مفهوم دقیق این درام را چنان‌که باید ارائه داد. بازی‌ها همه در یک چنین مقامی نیستند، و لذا در طی چند سطر می‌توان حق آن‌ها را به تمام و کمال ادا کرد. اغلب آن‌ها غذاهای دوباره گرم شده‌اند - تألیفاتی عاری از ابتکار، که با خوش خلقی و خیلی جدی، خود را واقف به حقایق والا می‌پندارند، اما در مبتذلات خالصانه خود غرق‌اند - در یک کلام، متصنع‌اند. در مورد آن‌ها، سرسری‌ترین رفتار، مناسب‌ترین پاداش



● جیمز جویس

است. اما در پرداختن به کار کسی مثل ایبسن، تکلیف حقیقتاً آن چنان بزرگ است که از منتقد سلب جسارت می‌کند. منتقد فقط می‌تواند امیدوار باشد که با تلفیق پاره‌ای از نکات برجسته‌تر، به پیچیدگی‌های خط درام اشاره کند نه اینکه آن‌ها را توضیح دهد. سال‌هاست که ایبسن بر هنرش چنان احاطه‌ای پیدا کرده که می‌تواند، از طریق گفت و گوهای به ظاهر ساده، زن‌ها و مردهایش را در گیر و دار بحران‌های روحی گوناگون تصویر کند. و به این ترتیب شیوه تحلیلی ایبسن به وجه احسن مورد استفاده قرار می‌گیرد، و زندگی در زندگانی یک یک پرسوناژهایش در مدت نسبتاً کوتاه دو روز خلاصه می‌شود. مثلاً، ما هر چند که سولنيس را فقط در طول یک شب و تا عصر روز بعد می‌بینیم، در واقع سراسر عمر او را، تا لحظه‌ای که هیلده وانگل وارد خانه‌اش می‌شود، با نفسی حبس شده در سینه، تماشا کرده‌ایم. از اینجاست که در نمایش مورد بحث، اول که پرفسور رویک را می‌بینیم، در باغی روی صندلی نشسته و مشغول خواندن روزنامه صبح است، اما کم‌کم طومار زندگیش از اول تا آخر پیش چشم ما باز می‌شود، و لذت می‌بریم نه از اینکه کسی آن را برای ما می‌خواند، بلکه از این جهت که خودمان آن را برای خود می‌خوانیم، پاره‌های جورواجورش را به هم جفت می‌کنیم، و هر بار که نوشته روی پوست کم‌رنگ‌تر یا ناخوانا تر است، جلوتر می‌رویم تا بهتر ببینیم...

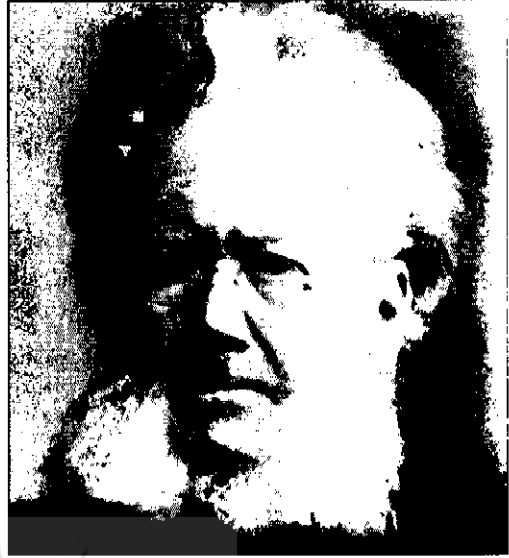
جاذبه بازی‌های ایبسن وابسته به کارهای صحنه‌ای و ماجراهای مهیج نیست. حتی پرسوناژها،

گرچه بدون کم‌ترین نقصی ترسیم شده‌اند، مقام اول را در بازی‌ها ندارند. صاحب این مقام خود درام است، خالص و عریان، که حاکی از درک یک حقیقت بزرگ است، یا طرح یک مسئله بزرگ، یا یک تعارض بزرگ، که تقریباً جداست از تعارض بازیگرها، و از اهمیت دور بُردی برخوردار بوده و هست. این است آن چیزی که در اصل ما را در جای خود میخ‌کوب می‌کند. ایسن زندگی‌های معمولی را، در مقام حقیقت بی‌چون و چراشان، زمینه بازی‌های دوره دوم قرار داده؛ قالب نظم را کنار گذاشته، و هرگز در پی آراستن کار خود به حسب قراردادهای باب روز نبوده. حتی وقتی موضوعی به اوج دراماتیک خود می‌رسد، ایسن از آب و تاب دادن آن احتراز می‌کند. چه قدر آسان بود که دشمن مردم در سطح به ظاهر بالاتری نوشته شود، و جای بورژوا را یک قهرمان قراردادی بگیرد! در این صورت، منتقدین چه بسا او را به عنوان شخصیت برجسته‌ای تمجید می‌کردند، به جای آنکه این همه او را به جرم ابتدال محکوم کنند. اما محیط دور و بر در نظر ایسن هیچ است؛ خود بازی است که همه چیز است. ایسن، به نیروی نبوغ خود و مهارت بی‌بدیلی که در بازی‌هایش به کار می‌بندد، سال‌هاست که توجه دنیای متمدن را بر خود متمرکز نگاه داشته. اما همچنان سال‌های سال باید بگذرد تا بتواند، خرم و خندان، به قلمرو سلطنتش قدم بگذارد، هر چند که در این راه برای تثبیت لیاقتش از هیچ کوششی، تا امروز، دریغ نکرده.

قصد من این نیست که در شرح این بازی جزئیات فن درام‌نویسی را، تک تک، مورد بررسی قرار دهم، بلکه صرفاً می‌خواهم به توضیح طرح کلی چهره‌ها بپردازم.

در بازی‌های ایسن هیچ چهره‌ای تکراری نیست. در این درام — که در فهرستی بالابند آخرین بازی است — ایسن با مهارت معمول خود چهره‌ها را ترسیم کرده و هر یک را در جای خود قرار داده. عجب مخلوق بدیعی است اولفهایم! دستی که او را ترسیم کرده مسلماً هنوز چیرگی‌اش را از دست نداده. اولفهایم، به گمان من، تازه‌ترین چهره این بازی است. نوعی جعبه جادوست. نازگیش باعث می‌شود خیال کنی که به محض آوردن اسمش می‌جهد در قالب جسم. شگفت‌انگیز است حالت وحشی و رفتار بدویش. چشم‌های نافذش می‌گردد و زل می‌زند، مثل چشم‌های پگوف یا هرن. و اما لارس! می‌شود او را نادیده گرفت، چون دهانش را هیچ وقت باز نمی‌کند. خواهرِ رحمت تنها یک بار در تمام طول بازی حرف می‌زند، اما حرفش اثر دارد. در سکوت، مثل مکافات، ایرنه را دنبال می‌کند — سایه بی‌صدایی که شکوه سمبولیک خاص خود را دارد.

ایرنه هم شایسته جایگاهش در جمع هم‌قطارانش هست. احاطه ایسن بر احوال نوع انسان، بیش از هر چیز، در تصویرهای او از زن‌ها جلوه‌گر است. درون‌بینی درناک او آدم را به حیرت



● هنر یک ایبسن

می اندازد. به نظر می آید که ایبسن زن‌ها را بهتر از خودشان می‌شناسد. در واقع، با اینکه خودش مردی است سخت مرد صفت، معجون غریبی از زنانگی با طینت او ممزوج است. تیزی حیرت‌آورش، آثار محو لطیف طبیعی‌اش، ظرافت اشاره‌های سریع قلمش، همه شاید با این معجون غریب مرتبط باشد. در این نکته، به هر حال، هیچ بحثی نیست که ایبسن زن‌ها را می‌شناسد. چنین به نظر می‌آید که وجود آن‌ها را تقریباً تا اعماقی ناگاویدنی کاویده است. در مقابل تمثال‌های او، بررسی‌های روانی تامسن هاردی و ایوان تورگنیف، یا شرح و بسط‌های جورج برودیت، چیزی جز عالم‌نمایی به نظر نمی‌آید. کاری را که آن‌ها چندین فصل خرجش می‌کنند، ایبسن با یک چرخش زیرکانهٔ قلم، در یک عبارت، در یک کلمه، به ثمر می‌رساند. و تازه بهتر از آن‌ها. این است که ایرنه در معرض مقایسهٔ دشواری قرار دارد؛ اما باید تصدیق کرد که از این رقابت سرافراز بیرون می‌آید. زنان ایبسن، در همه حال، واقعی هستند، اما البته به صورت‌های متنوعی ظاهر می‌شوند. به این ترتیب، گینا اکدال قبل از هر چیز یک پرسوناژ کمیک است، و هیدا گابلر یک پرسوناژ تراژیک — البته اگر این اصطلاحات قدیمی را، بدون اینکه ناجور به نظر بیایند، بشود به کار برد. اما ایرنه به آسانی تن به هیچ عنوانی نمی‌دهد؛ به دلیل برکنار بودنش از عواطف پرشور، که حال طبیعی اوست، هیچ برجستگی به او نمی‌چسبد. ایرنه ما را به طرز غریبی جذب می‌کند — مغناطیس‌وار، به دلیل قدرتی که در عمق ذات اوست. مخلوقات قبلی ایبسن هر قدر هم که کامل باشند، معلوم نیست که هیچ یک از زنانش به عمقی

نظیر عمق روح ایرنه دست پیدا کنند. قدرت ناشی از ظرفیت ذهنی او چشم ما را خیره نگاه می‌دارد. از این گذشته، ایرنه موجودی است عمیقاً معنوی — به معنای حقیقی و وسیع کلمه. گاهی ممکن است که از دسترس ما فراتر برود، و بر فراز ما اوج بگیرد، چنان که با روبک این چنین می‌کند. بعضی خواهند گفت عیب است که ایرنه — زنی برخوردار از یک چنین معنویت نابی — به مدل یک هنرمند تبدیل شود؛ و بعضی چه بسا حتی متأسف باشند که چرا باید چنین جریان‌هایی به هماهنگی درام لطمه وارد کند. من چنین برخوردی را به هیچ وجه وارد نمی‌دانم، و چنین اعتراضاتی به نظرم بالکل نامربوط می‌آید. اما برداشت ما ازین مطلب هر چه باشد، مشکل بتوانیم ایرادی به نحوهٔ پروردن آن بگیریم. برخورد ایسن با آن، مثل برخورد او با همهٔ چیزهای دیگر، همراه است با پیش و وسیع، کف نفس هنرمندانه، و دلسوزی. نگاهش بر آن ثابت است و به صورت مجموع آن را می‌بیند. گویی از ارتفاعی بالا، با دیدنی کامل و انقطاعی فرشته‌وار، با نگاه کسی که خورشید را با چشم‌های باز تماشا کند. فرق است بین ایسن و کارپردازان زرننگ.

مایا، جدا از شخصیت فردی خود، برای بازی یک نوع کاربرد فنی دارد. حضور او تنش ممتد درام را تعدیل می‌کند. طراوت سیالش حکم نسیم خنک را دارد. برخورد آزاد و نسبتاً بی‌بند و بار با زندگی خصیصهٔ اصلی اوست، که رفتار زهدآمیز ایرنه و دل‌مردگی روبک را جبران می‌کند. مایا در این بازی عملاً همان اثری را دارد که هیلده وانگل در استاد معمار داشت. اما همدلی ما را آن چنان که نورا هلمر به دست آورده بود، به دست نمی‌آورد؛ که البته قرار هم نیست که بیاورد. روبک خود در این درام شخص اول است، و غریب اینکه پرسوناژی بالکل قراردادی است. و در قیاس با سلف ناپلئون مزاجش، یون گابریل بُرکمان، سایه‌ای بیش نیست. اما باید توجه داشت که بُرکمان زنده‌ست، با جدیت تمام، با تمام قوا، در نهایت بی‌تابی زنده‌ست، از اول تا آخر بازی، تا پیش از آنکه بمیرد؛ حال آنکه آرنولد روبک مرده‌ست، تقریباً مردهٔ مرده، تا آخر بازی، که تازه زنده می‌شود. با این همه، موجودی به اعلیٰ درجه جالب است، نه از بابت وجود خودش؛ به دلیل معنای دراماتیکش. درام ایسن، چنان که گفتم، وابستهٔ دربست پرسوناژهایش نیست. خود آن‌ها ممکن است آدم‌های خسته کننده‌ای باشند، اما درامی که در آن زندگی و حرکت می‌کنند در همه حال جاذب است. نه اینکه روبک آدم خسته کننده‌ای باشد — ابداً! او به خودی خود به مراتب جالب‌تر از توروالد هلمر یا تسمان است، که هر دو از خصایص برجسته‌ای برخوردارند. از طرف دیگر آرنولد روبک قرار نیست که نابغه باشد، حال آنکه در مورد آلبرت لوفنبرگ شاید چنین قراری باشد. روبک اگر مثل آلبرت نابغه بود، به نحو حقیقی‌تری ارزش زندگانی خود را تشخیص می‌داد. اما آنچه ما باید تشخیص بدهیم این دو نکته است که او خود را وقف هنرش کرده و در آن به درجهٔ استادی رسیده — استادی دست، در کنار محدودیت فکر — و این بدان

معنی است که در وجود او احتمالاً برای یک زندگانی پر بارتر استعداد خفته‌ای پنهان است که چه بسا روزی به کار بیفتد، روزی که او، این مرد مرده، از میان مردگان برخیزد. تنها پرسوناژی که در باره او چیزی نگفته‌ام، مفتش حمام‌های شهر است، که در اینجا باید حق عقب افتاده اما مختصرش را ادا کنم. این پرسوناژ از یک مفتش معمولی حمام‌های شهر نه چیزی کم دارد نه زیاد. درست همان است که باید باشد.

این بود شمه‌ای در باره شخصیت‌سازی ایبسن، که در همه حال عمیق و جالب است. اما گذشته از پرسوناژهای بازی، نکات فرعی بسیاری به موازات خط اصلی فکر مطرح می‌شود که در خور دقت است. برجسته‌ترین این نکات چیزی است که در نگاه اول صرفاً یک عنصر نمایشی اتفاقی به نظر می‌آید. اشاره من به فضای درام است. در کارهای اخیر ایبسن تمایلی به بیرون رفتن از اتاق‌های بسته دیده می‌شود. از هیدگاگابلیر به بعد، این تمایل زیاد به چشم می‌خورد. پرده آخر استاد معمار و پرده آخر یون گابریل برکمان در هوای آزاد بازی می‌شود. اما در این بازی هر سه پرده در هوای آزاد است. اعتنا به چنین جزئیاتی در این درام چه بسا چیزی از نوع موشکافی «فوق بازولی»^۱ به حساب بیاید. اما در مورد کار یک هنرمند بزرگ، این حقی است که ادای آن واجب است. و این جنبه کار، که اختصاصاً جلب نظر می‌کند، به گمان من، چندان بی‌اهمیت هم نیست.

دیگر اینکه، در چند درام اجتماعی اخیر، دلسوزی عمیقی نسبت به آدم‌ها احساس می‌شود — احساسی که نشانی از آن در سخت‌گیری‌های شدید اوایل سال‌های هشتاد دیده نمی‌شود. بر این اساس، تغییر فکر روبک نسبت به شخصیت دختر در شاهکار زندگی اش، روز رستاخیز، مبتنی است بر فلسفه‌ای جامع و درکی عمیق از سوء تفاهمات و تعارضات زندگی، که شاید یک بیداری پر امید علاج آن‌ها باشد — روزی که رنج تو در توی ما آدمیان دردمند به عاقبتی روشن بینجامد.

در مورد خود درام، مشکل بتوان نقدی نوشت که نتیجه مطلوبی عاید کند. خیلی چیزها به اثبات این مطلب کمک می‌کند. هنریک ایبسن یکی از مردان بزرگ جهان است که هر نقدی در مقابل‌شان رنگ می‌بازد. در چنین وضعی، تنها نقد واقعی گوش دادن و قدر دانستن است. گذشته از این، آن نوع نقدی که نقد دراماتیک نامیده می‌شود در مورد درام‌های او زاید است. وقتی هنر

۱ - ultra-Boswellian. جیمز بازول James Boswell، ۱۷۴۰-۱۷۹۵، نویسنده انگلیسی، و مؤلف زندگی‌نامه دکنر سمیوئل جانسن (Samuel Johnson)، ۱۷۰۹-۱۷۸۴، است که شاهکار زندگی‌نامه‌نویسی به شمار می‌آید. باریک‌بینی و دقت بازول در نقل جزئیات مثل است. گفتارهای جانسن که در کتاب بازول نقل شده، امروزه از گفتارهای مستقیم او معروف‌تر است - م.

یک دراماتیست در حد کمال باشد، جایی برای منتقد باقی نمی ماند. زندگی را نقد نباید کرد، باید با آن روبه رو شد و او را طی کرد. دیگر اینکه اگر بازی‌هایی را حتماً باید بر صحنه تئاتر تماشا کرد، آن بازی‌ها، بازی‌های ایسن‌اند. این صرفاً نه از آن جهت است که بازی‌های ایسن با بازی‌های دیگران آنقدر وجوه مشترک دارند که برای سنگین کردن طبقات کتابخانه‌ها نوشته نشده باشند، بلکه به این دلیل است که همه سخت لیریزند از فکر. یک عبارت اتفاقی باعث می شود که ذهن تحت فشار سوالی قرار بگیرد، و به طرفه‌العینی چشم‌اندازهای وسیعی از زندگی در مقابل ما ظاهر می شود؛ اما این شهود موقتی است، مگر اینکه فکرمان را به آن مشغول کنیم. در واقع، برای اجتناب از افراط در فکر کردن است که بازی‌های ایسن را باید تماشا کرد. و بالاخره، دور از عقل است اگر انتظار داشته باشیم مشکلی که ایسن تقریباً سه سال با آن دست به گریبان بوده، با یک یا دو بار خواندن به راحتی در پیش چشم ما گشوده شود. پس بهتر است بگذاریم که درام خودش از خود دفاع کند. اما دست کم این نکته روشن است که ایسن با این درام بهترین مایه وجود خود را در اختیار ما گذاشته. نه در روند صحنه‌ها، چنان که در ارکان اجتماع اتفاق می افتد، به دلیل پیچیدگی‌های فراوان وقفه ایجاد می شود، نه این صحنه‌ها، چنان که در اشباح می بینیم، به دلیل عریانی بیش از حد، دردناک و دل خراشند. در وجود وحشی اولفهایم سبک‌سری‌هایی را مجسم می بینیم که گاه به افراط می گراید، و در تحقیر موزیانه‌ای که رویک و مایا نسبت به هم در دل دارند، با طنز ظریفی رو به رو هستیم. اما ایسن جهد کرده است که درام را بگذارد تا با آزادی تمام مسیر خود را طی کند. این است که دردهای معهود خود را بین پرسوناژهای فرعی بازی تقسیم نکرده است. در بسیاری از بازی‌های ایسن، پرسوناژهای فرعی موجوداتی بی‌مانندند — چهره‌هایی از قبیل یاکوب اینگستراند، تونسن، و موجود شیطان صفتی مثل مولویک. اما در این بازی به چهره‌های فرعی اجازه داده نمی شود که توجه ما را منحرف کنند.

در جمع‌بندی نهایی، ما مردگان که بر خیزیم هم‌سنگ بزرگ‌ترین کارهای ایسن به شمار می آید، و چه بسا بزرگ‌ترین آن‌ها باشد. در مجموعه بازی‌هایی که عروسکخانه اولین شان بود، «آخرین درام» به شمار آمده — مؤخره‌ای فاخر بر ده درام پیش از خود.

بهتر از این بازی‌ها، که از لحاظ درام‌نویسی، شخصیت‌پردازی، و علو مطلب، یک از یک بهترند، در طومار دراز درام، چه کهنه چه نو، شاید یکی دو نمونه بیشتر پیدا نشود.

* James Joyce, "When We Dead Awaken", *Fortnightly Review*, Vol. 73 (1900), in *Henrik Ibsen*, edited by James Mc Farlane, Penguin Books, 1970.

ترجمه این مقاله بخشی از تحقیق مفصلی است که مترجم درباره ایسن و آثارش انجام داده و به زودی همراه با ترجمه فارسی عروسکخانه توسط نشر کارنامه منتشر می شود.