

ՀԵՐՄԱՆ ՀԵՍՍԵԻ «ՀՈՒՆՈՒՆՔԱԽԱՂ» ՎԵՊԸ ԻԲՐԵՎ ԳԵՐՄԱՆԱԿԱՆ ՈՒՏՈՊԻԱ

1

Հանրահայտ ժշմարտություն է, որ պատմության ծգնաժամային - անցումային փուլերը միաժամանակ աչքի են ընկնում հոգևոր-ինտելեկտուալ որոնումների և հայտնությունների արտակարգ առատությամբ: Այդ երևույթի ապացույցներից մեկը 19-րդ դարավերջի և 20-րդ դարի առաջին կեսի եվրոպական գրականության հարստագույն պատմությունն է, որի սյուներից մեկը, անկասկած, Հերման Հեսսեն է:

Հանրահայտ ժշմարտություն է նաև, որ գրականությունն, իբրև պատրանք, արդեն իսկ սահմանակից է ուտոպիային: Հեսսեի «Հուլունքախաղը» հանրությանը հայտնի է ամենից առաջ իբրև փիլիսոփայական վեպ, եվրոպայի ինտելեկտուալ պատմության ամենաառեղծվածային փաստաթղթերից մեկը: Վեպը պարադոքսալ գծեր ունի, դա բնորոշ է առհասարակ Հեսսեի բոլոր վեպերին: Մի կողմից այն տեղավորվում է Հեսսեի արտաքուստ «խաղաղասեր», հանդարտ գրականության շրջանակներում, մյուս կողմից, սակայն, ներկայանում է իբրև պայթյուն, իբրև ապտակ գերմանական մացիոնալ-սոցիալիզմի դեմքին: Վեպի ուտոպիական լինելու մասին առաջիններից մեկը խոսում է հենց ինքը՝ Հեսսեն: Նրա ծագումնաբանությունը կապված է Գերմանիայի և Հեսսեի կյանքի ամենածանր շրջաններից մեկի հետ: Հրատարակվեց 1943-ի նոյեմբերին, Շվեյցարիայում: Պատմական հենքը Առաջին և երկրորդ համաշխարհային պատերազմների մղձավանջային իրադարձություններն են: «Եկավ մի պահ, - նամակներից մեկում գրում է Հեսսեն, - երբ իմ ներսում պետք է համախմբեի իմ բոլոր փրկարար ուժերը... Այդ վտանգների միջավայրում, որ սպառնում էին գերմանացի գրողի ֆիզիկական և հոգևոր գոյությանը, ես դիմեցի բոլոր արվեստագետների փրկարար միջոցին՝ ստեղծագործությանը... Ես երկու խնդիր ունեի. մախ՝ ստեղծել հոգևոր տարածք, որտեղ կարող էի ապրել և շնչել անգամ թունավորված միջավայրում, ստեղծել ինչ-որ ապաստան,

ինչ-որ հանգրվան, և երկրորդ՝ ցույց տալ ոգու դիմադրությունը բարբարոսությանը... ուստի իմ ստեղծագործությունը ստացվեց ուտոպիա... (ընդգծումը իմն է՝ Ա.Ա.)»¹։ Անկասկած, վեպի ստեղծման առաջնային շարժառիթը <ամաշխարհային պատերազմներն են, սակայն միայն դրանցով <եսսեի վեպի հիմնախնդիրները չեն սպառվում։ Այս առումով վեպը համադրելի է Ալբեր Կամյուի «ժամտախտի» կամ Ժան-Պոլ Սարտրի «ճանճերի» հետ, որոնց ստեղծման առաջնային շարժառիթը մուկապես երկրորդ համաշխարհային պատերազմն է, բայց սոսկ պատերազմով նրանց հիմնախնդիրները չեն սպառվում։ Խնդիրը շատ ավելի խորն է և կապվում է առհասարակ աղետների՝ իբրև մարդկության պատմության մշտական ուղեկից և նրանց փիլիսոփայական արժևորմանը։ «Հուլունքախաղը» մի գեղեցիկ տեսիլք է եվրոպայի մասին, որի ծակատագրի շուրջ վեճերը չէին դադարում նաև <եսսեի ժամանակներում։

«Հուլունքախաղը» <եսսեի ստեղծագործության աստիճանական զարգացման տրամաբանական հանգրվանն է, բայց նաև՝ բարձրակետը։ Այն ամփոփելով՝ եզրափակում ու ամբողջացնում է գրողի ողջ ստեղծագործությունը, ինչպես «Ֆաուստն» է եզրափակում ու ամբողջացնում Գյոթեի ստեղծագործությունը։ Այսինքն՝ «Հուլունքախաղով» ավարտվում է <եսսեի ստեղծագործական հասունացումը։ Չարգացման այս ընթացքին հետաքրքիր մեկնաբանություն է տալիս գրականագետ Սերգեյ Ավերինցևը՝ այն համեմատելով գրողի տարրերի տարիների լուսանկարների հետ։ «<Եսսեն պատկանում է այն մարդկանց թվին, - գրում է նա, - ովքեր յոթանասուն տարեկանում ավելի գեղեցիկ են, քան քսան կամ երեսուն... Միայն վեցերորդ տասնամյակի կեսերին նրա դեմքը ծեռք է բերում իր իսկական ծնը, որը և պահպանվում է մինչև վերջ»²։ Սա <եսսեի ոչ միայն մարդկային, այլև ստեղծագործական դիմանկարի ամենաճիշտ բնորոշումներից մեկն է։ Ուստի հենվելով դրա վրա, <եսսեի ստեղծագործական հասունացումը կարելի է բնորոշել ոչ այլ կերպ, քան բյուրեղացում։

Անշուշտ, «Հուլունքախաղը» <եսսեի միակ վեպը չէ, որում առկա է ուտոպիա։ Ուտոպիան բնորոշ է նրա ողջ ստեղծագործությանը։ <Եսսեի գրեթե բոլոր գործերում առկա է մահվան և վերածննդի ընդհանրական մոդելը, որ նաև նրա իսկ կյանքի ընդհանրական մոդելն է՝ բաղկացած անկումների և հարության անընդհատ շղթայից։ Այս առումով <Եսսեն և Կաֆկան հակոտնյաներ են։ Եթե Կաֆկան տանել չի կարող տրանսցենդենտալ իրականություն և իրադարձություններ, հեքիաթ և խաբկանք, ապա առանց հեքիաթի և տրանսցենդենտալ հեռանկարի <Եսսեի գրականությունը զրկվում է իմաստային կարևոր հատվածից։ Եթե Կաֆկայի հերոսը կանգ է առնում իրականության փակուղու

1 Г.Гессе, По следам сна, М. 2004, 482-483

2 Н.Хессе, Moskau, 1981, 367-368

առաջ և ավարտվում, ավելի ծիշտ՝ անհետանում, ապա Հեսսեն շարունակում է իր հերոսի համար ելքեր փնտրել և հեռանկար բացել: Եթե Կաֆկան իր տեղը գտնում է մշակութային ժառանգականության և սերունդների շղթան կտրելու մեջ, ապա մշակութային ժառանգականության պահպանումը և փոխանցումը Հեսսեի աշխարհայացքի անկյունաքարն է: Այսինքն՝ կարելի է ասվածից եզրահանգել, որ Հեսսեն մետաֆիզիկ է, Կաֆկան՝ ոչ: Այս հանգամանքը Հեսսեի գրականությունը օժտում է դիմագծային երկու՝ դաստիարակության վեպի և ուտոպիայի առանձնահատկություններով: Վերջինիս կապակցությամբ անկարևոր չեմ համարում ավելացնել, որ ուտոպիական գրականության հանդեպ Հեսսեն անտարբեր չի եղել: Հենվելով գրողի կենսագրական փաստերի վրա, Ֆ.Բյուտգերը նշում է, որ դեռ տասնհինգամյա Հեսսեն, որ արդեն հոգեբանական լուրջ խնդիրներ ուներ միջավայրի հետ, կարդում է ամերիկացիներ Բելլամիի, Մորրիսի, չիլիացի աստվածաբան Բենգելի ուտոպիստական գրքերը և շատ տպավորվում: Հետագայում ևս մարդու և հասարակության մասին լավագույն երազանքը երբեք չլքեց նրան՝ զանազան ձևերով դրսևորվելով գրողի ժառանգության մեջ և ձևավորելով ուտոպիզմի այն տարբերակը, որ կարելի է անվանել հեսսեական:

Լինելով Հեսսեի վերջին մեծ գործը, «Հուլունքախաղը» փառք բերեց ոչ միայն հեղինակին, այլև Գերմանիային և գերմաներենին, ինչի կարիքը նրանք երկուսն էլ այնքան զգում էին: 1946-ին, երբ Եվրոպայում «գերմանական» բառը հնչում էր հայիոյանքի պես (ձևակերպումը Հեսսեինն է²), գրողը ստացավ Նոբելյան մրցանակ: Բայց «Հուլունքախաղը» նշանավորեց նաև Հեսսեի ստեղծագործական ավարտը: Վեպը բառացիորեն քամեց գրողի ստեղծագործական վերջին ուժերը (թեև այն բնավ չի թողնում ծիգով գրված գործի տպավորություն, ընդհակառակը, համակված է զվարթ կենսախնդությամբ): Կյանքի հետագա տասնամյակներին Հեսսեն նշանակալից գրեթե ոչինչ չստեղծեց, և ինչպես վկայում են վերջին նամակներն ու բանաստեղծությունները, գրողը մշտապես զգացել է հոգևոր ամայություն, մենակություն և ներքին դատարկություն: Ահա այդ նամակներից մեկը. «Դրանից (վեպի լույս ընծայումից՝ Ա.Ա.) անցել է ուղիղ չորս տարի, - 1946 թ. մարտին Հեսսեն գրում է Թ. Մանին, - և այդ ժամանակներից առ այսօր ես չունեմ ո՛չ ապաստան, ո՛չ բավականություն, ո՛չ անքրեալ իմաստ»³:

Վեպը Յոզեֆ Կնեխտի չորս կյանքերի պատմությունն է՝ բաժանված կառուցվածքային երեք անհավասար հատվածների (Կաստալիայի պատմության ներածությունը, գլխավոր հերոս Յոզեֆ Կնեխտի կենսապատումը և նրա

1 F.Böttger, Hermann Hesse, Berlin, 1974, 404

2 Г.Гессе, По следам сна, М. 2004, 366

3 Ն.տ. 398

հեղինակած բանաստեղծությունները, վերջապես Կոնստանտին շարադրած երեք ինքնակենսագրությունները):

Կաստալիան պետություն է պետության ներսում: Այն ձևավորվել է իբրև հետևանք և անդրադարձ արդյունաբերական եվրոպային պատուհասած մշակութային և հոգևոր աղետի: Գործողությունները ծավալվում են 23-րդ դարում: Կաստալիային նախորդած եվրոպական քաղաքակրթությունը Հեսսեն անվանում է «Ֆելիետոնային» (Ֆելիետոնը գերմաներենում թերթային թեթև ժանրի հորվածն է՝ ժամանցի թեմաներով): Եվրոպայի պատմության մեջ գալիս է մի պահ, երբ Ֆելիետոնը դառնում է դարաշրջանի դեմքը (դժվար չէ գլխի ընկնել, որ Հեսսեն «Ֆելիետոնային դարաշրջանի» տակ մկատի ունի իր ժամանակները): Ֆելիետոնով զբաղվում են միլիոնավոր մարդիկ: Դրանցում չկան խոր վերլուծություններ և գաղափարներ, ժամանակի հիմնախնդիրները մեկնաբանելու փորձեր: Ընդհակառակը, սիրված թեմաներ են մշանավոր մարդկանց մասին հետաքրքրաշարժ պատմություններն ու անեկդոտները: Օրինակ, «Նիցշեն և կանացի մոդաները 19-րդ դարի 70-ական թթ.», կամ՝ «Երգահան Ռոսսինիի սիրած կերակրատեսակները», կամ՝ «Շնիկների դերը մշանավոր կուրտիզանուհիների կյանքում»: Տնտեսության մասին դատողություններ են անում դերասանները, փիլիսոփայության մասին՝ լրագրողները: Գիտությունը դադարում է լուրջ զբաղմունք լինել: Դասական արվեստը վերածվում է զանգվածային միջակ մշակույթի: Շատերի համար հիմնական զբաղմունք է դառնում նաև խաչբառ լրացնելը: Հետաքրքիր է, որ անհեթեթ իրականության մոդելը գրեթե ույն լեզվով են արտահայտում Թ.Էլիոթը, Ջ. Օրուելը: Նրանց համար արսուրդի այլաբանություն է ծառայում շախմատը: Կաստալիական պատմաբանը նրբանկատորեն ընդգծում է, որ մանկական այդ խաղերով զբաղվող մարդկանց չի կարելի համարել պարզունակներ: Նրանք ապրում էին տնտեսական, քաղաքական ցնցումներից փոխանցվող մշտական վախի և նյարդայնության միջավայրում և կարիք ունեին փակել աչքերը իրականությունից և հեռանալ սենսացիաների և մանկական զվարճանքների մի աշխարհ: Նրանք կտրել էին հույսը եկեղեցուց և չէին հավատում ապագային: Պատմաբանը եզրակացնում է, որ նման քաղաքակրթությունը իրեն սպառել է և պետք է կործանվի:

Ֆելիետոնային դարաշրջանից մի քանի հարյուրամյակ անց ստեղծվում է Կաստալիայի ինտելեկտուալների պետությունը: Այն մարմնավորում է Ոգուն և Մտքին ծառայող Նոր Եվրոպայի իդեալը: Կաստալիան կառավարում է գիտնական -մագիստրոսների խորհուրդը: Երկրում իշխում են խստագույն կարգն ու օրենքները: Կաստալյան քաղաքակրթության հիմքում ընկած է հուլունքախաղը՝ ընդհանրական մի հասկացություն, որի տակ Հեսսեն ամենից առաջ հասկանում է մարդկային մշակույթի լավագույն արժեքների հավաքական ամբողջությունը:

Վեպի հենքը հուլունքախաղի մագիստրոս Յոզեֆ Կնեխտի մասին լեգենդն է: Կնեխտը ընդունվում է կաստալիական էլիտար դպրոցներից մեկը, որտեղ ընդունվել և սովորել կարող են միմիայն առանձնահատուկ շնորհներով օժտված պատանիներ: Հետսեն ոչինչ չի ասում նրա ծագման և ծնողների մասին: Կնեխտ ազգանունը, որ գերմաներեն նշանակում է ծառա, այս դեպքում կապվում է ոչ թե սոցիալական խավի, այլ ոգուն ծառայելու հետ: Հաջողություններն ուղեկցում են Կնեխտին: Հետագայում, սակայն, հասնելով առավելագույնին և ընտրվելով Խաղի մագիստրոս, Կնեխտը ապրում է հիասթափություն, հասկանում խաղի և իրական կյանքի տարանջատվածությունը և փորձում կենսական մոր լիցքեր գտնել խաղը փրկելու համար: Դառնալով իր հակառակորդ և մտերիմ Դեզիմյորիի (Դեզիմյորի՝ իտալերեն տեր, պարոն) որդու՝ Տոտոյի ուսուցիչ, նա բոլորովին ոչ պատահականորեն խելջվում է լեռնային սառցասառը լճում: Վեպն ավարտվում է Յոզեֆ Կնեխտի բանաստեղծություններով և երեք ինքնակենսագրական վիպակներով, որոնցում վաղնջական երեք (եվրոպական, քրիստոնեական, հնդկական) ժամանակներում և երեք տարբեր կերպարներում պատկերվում են Կնեխտի կյանքի տարբերակները: Անկախ ժամանակներից և հանգամանքներից, Հետսեն երեք դիտանկյունից փորձում է տեսնել միևնույն մարդու կերպարը, իբրև մշակութային ժառանգականության դոմինանտ գծի կրող և իբրև կյանքի կենտրոն:

Իբրև վեպ «Հուլունքախաղը» կրկնում է հեսսեական արձակին բնորոշ գրեթե բոլոր առանձնահատկությունները: Այստեղ միևնույն խորհրդանիշներն են, հակադրությունների և այլաբանությունների գրեթե միևնույն միավորները, երկանդամներն ու շարքերը (օրինակ՝ ոգի և բնություն, ինքնություն, երաժշտություն և փիլիսոփայություն, սովեր, լեռ, զվարթություն, գիրք, ճանապարհորդ, ծեր իմաստուն և աշակերտ ...), որոնց մենք արդեն ծանոթ ենք գրողի վիպական նախորդ փորձից: Այս դեպքում տարբերությունը սոսկ այն է, որ դրանք վեպում ամբողջությամբ ծառայեցվում են Խաղի պոետիկային և տրամաբանությանը:

2

Ռոբերտ Կուրտիուսը «Հուլունքախաղը» համարում է եվրոպական վեպ¹: Անշուշտ, դա այդպես է և այն էլ մի շարք առումներով, բայց ամենից առաջ հենց նրա համար, որ այստեղ հետևողականորեն ներկայացված է եվրոպական մշակույթի գիծը՝ Պյութագորասից մինչև Նիցշե, Պլատոնից մինչև Հայդինգա: Վեպին տալով «եվրոպական» բնորոշում, գերմանացի գրակա-

1 Mat. Zu Hesses «Das Glasperlenspiel», 1974, Bd. 2, 70

ճազեւոր, անկասկած, նկատի ունի նաև եվրոպական ուտոպիական վեպի ավանդույթին «Հուլունքախաղի» բերած ժանրային նոր հնչերանգը: Այստեղ ևս ամկա է պարադոքսը: Բանն այն է, որ արտաքուստ ունենալով ուտոպիստական վեպի գծեր, ըստ էության վեպը ոչ միայն դուրս է մնում ուտոպիզմի շրջանակներից, այլև դրսևորում անտիուտոպիայի ակնհայտ գծեր: Բացի այդ, Հեսսեին ամհասարակ չեն հետաքրքրում հասարակական և տնտեսական հարաբերությունների հիմնահարցերը: Ելնելով Յակով Բուրկհարդտի պատմագիտական սկզբունքներից, նա իր դարաշրջանի ընդհանրական ծգնաժամերի և աղետների հիմքում տեսնում է անեմից առաջ մշակութային, հոգևոր աղքատացումն ու այլասերումը: Ուստի, այսպես կոչված, հեսսեական ուտոպիզմի իղեալները հիմնականում կապված են հոգևոր վերածննդի հետ: Դա լավ երևում է վիպական կառուցվածքի երեք կարևորագույն տարրերում.

Կաստալիան և Կաստալիայի հասարակությունը

Հուլունքախաղը

Վեպի լեզուն

ա/. Կաստալիան մեզ կապում է դիցաբանական Կաստալիա աղբյուրի հետ, որ գտնվում էր Պառնաս լեռան վրա և որից մշտական ոգևորություն էին առնում Ապոլլոնի մուսաները: Կաստալիան «Հուլունքախաղ» վեպում կղզի-պետություն է, որ կարծես ապրում է ժամանակներից և տարածությունից դուրս: Այստեղ ամեն ինչ անսովոր է: Հասարակության կառուցվածքը միակողմանի է՝ միայն ընտրյալներ են, երաժիշտներ կամ երաժշտագետներ, փիլիսոփաներ, մաթեմատիկոսներ, ուսանողներ, ովքեր իրենց կյանքը նվիրել են ոգուն և ժշմարտությանը: Նրանց կենսական պահանջները հոգում է Դրսի աշխարհը (այնտեղ իշխում են սովորական կյանքի օրենքները), որի հետ կաստալյան մտավորականը ոչ մի առնչություն չունի: Կաստալիան մի կողմից կարծես պլատոնյան պետության, մյուս կողմից Գյոթեի Մանկավարժական պրովինցիայի «Վիլհելմ Մայստերի» նմանակը լինի¹: Իբրև ընտրյալների հասարակություն, Կաստալիան փակ աշխարհ է, թատերականացված և գաղափարների մի տարածք, որտեղ հեղինակը իրականացնում է իր գեղագիտական ծրագրերը: Կաստալյան ընտրյալների կյանքի իմաստը Խաղին

1 Արտաքուստ նման լինելով Պլատոնի և Գյոթեի ստեղծագործություններին, ներքուստ «Հուլունքախաղը» տարբեր է վերջիններից: Եթե Պլատոնի «Պետության» մեջ իշխանությունը պատկանում է փիլիսոփաներին, ապա Հեսսեի վեպում հուլունքախաղի վարպետները ոչ մի կապ չունեն իշխանության հետ: Եթե Գյոթեի Մանկավարժական պրովինցիայում («Վիլհելմ Մայստեր») կանխանշվում են բուրժուական հասարակության ապագա զարթոնքը, ապա «Հուլունքախաղը» արտացոլում է բուրժուական հասարակության անկումը:

ծառայելն է: Սա միայն բարձր գիտակցության տարածք է, որտեղ չեն հանդիպում երեխաներ և կանայք: Այս հասարակության մեջ ուսանողները զերծ են դրամի, խմիչքների և այլ դեմոնական թուլությունների բերած ախտերից: «Քանի որ կաստալիացիների համար գոյություն չունի ամուսնությունը, - կարդում ենք վեպում, - գոյություն չունի նաև ամուսնությանը միտված բարոյակա-նությունը և սերը: Քանի որ... գոյություն չունի դրամ և գրեթե գոյություն չունի սեփականություն, գոյություն չունի նաև ծախս սեր»¹: Կանանց բացակայու-յունը կաստալյան հասարակության մեջ, առհասարակ, վեպի ամենաբարդ, մեկնաբանության դժվարությամբ տրվող հանգույցներից մեկն է: Այն կարող է հնարավոր մի քանի բացատրություն ունենալ, օրինակ՝

ա/. Կաստալիայում կանայք չկան, քանի որ կինը ընդունակ չէ Խաղի /սա անհավանական ենթադրություն է/:

բ/. Կաստալիան առավելագույն չափով մոտեցված է միջնադարյան քրիս-տոնեական մենաստանների հասարակությանը, որը գրեթե բացառապես բաղկացած էր տղամարդկանցից:

գ/. Ելնելով յունգյան հոգեվերլուծության սկզբունքներից, Հեսսեն վեպում կիրառում է անիմայի պրոյեկցիայի, այսինքն՝ տղամարդու մեջ կին և կնոջ մեջ տղամարդ տեսնելու գաղափարը:

դ/. Դա մոդեռնիստական այրակենտրոն մարդաբանության արտահայ-տություն է:

Սեր կարծիքով, ամենահավանականը երկրորդ տարբերակն է: Դա հաս-տատվում է սյուժետային բազմաթիվ փաստերով: Նախ, վեպում լայնորեն ներկայացված է միջնադարյան մենաստանների մշակույթը: Կաստալյան էլի-տար ուսումնական հաստատությունների կենցաղը գրեթե ոչնչով չի տարբեր-վում միջնադարյան վանքերի կենցաղից: Բացի այդ, կաստալյան ինտելեկ-տուալները կրոնավորների պես (բառի ամենամաքուր իմաստով) զոհաբերում են իրենց աշխարհիկ կյանքը հանուն Խաղի: Կնեխտի բանաստեղծությունը մատնում է նրանց տառապանքը. «Բայց թաքուն երազում ենք մենք իսկապես ապրել: Սաղմնավորել և ծնել զավակներ, տառապել ու մեռնել»:

Կարելի է դիտարկել մի տարբերակ ևս, որը առավելապես կապված է վե-պի ժանրային յուրահատկության հետ: Խոսքը ինտելեկտուալ-փիլիսոփայա-կան վեպի մասին է (իսկ «Հուլունքախաղը» փիլիսոփայական վեպ է), որի կա-ռուցվածքին բնորոշ է իրականության մոդելավորումը, իրականության բնա-կան համամասնությունների աղավաղումը, բոլոր այն երևույթների և գծերի դուրս մղումը վիպական կառուցվածքից, որոնք առնչություն չունեն հիմնա-

1 Այս և հետագա մեջբերումները Гессе, Софр. соч. в 4-х томах, С-Петербург, 1994, т.4 հրատարակությունից:

կան փիլիսոփայական գաղափարի հետ: «Հուլունքախաղ» վեպից փաստորեն նույնպես դուրս են մղվել այն բոլոր թեմաները (այդ թվում նաև կնոջ և տղամարդու թեման), որոնք չեն բխում խաղի բովանդակությունից:

Կաստալիան թեև ընտրյալների հասարակություն է, այդուամենայնիվ ունի նաև հակասություններ, որոնք կարողանում է տեսնել Յոզեֆ Կնեխտը, ինչը և ի վերջո հանգեցնում է հերոսի և Կաստալիայի պառակտման:

Դրանցից մեկը Կաստալիայի և դրսի աշխարհի հակասությունն է: Ինտելեկտուալ բարձունքների հասած հերոսը զգում է քնականոն կյանքի քաղց. («Հաճախ զգում էր այրող մղում դեպի աշխարհը, դեպի մարդիկ, դեպի նախկյանքը»): Կնեխտը հասկանում է, որ աստիճանաբար զրկվելով իրական կյանքի, իրական աշխարհի հետ ունեցած կապերից, Կաստալիան վաղ թե ուշ դատապարտվելու է կործանման: Դա երևում է նրա՝ Մանկավարժական գերատեսչությանը ուղղած Դիմումից, որտեղ Կաստալիայի իրադրությունը նա մեկնաբանում է այրվող տան մասին առակով:

Այուս հակասությունը վերաբերում է անհատի ազատության և խաղին ծառայելու անհամատեղելիությանը: Կաստալիական հասարակության կարևորագույն սկզբունքներից մեկը հենց մարդու անհատականության ոչնչացումն է: «Մեր Կաստալիան, - ասում է խաղի մագիստրոսներից մեկը, - չպետք է լինի սովորական էլիտա, նա պետք է լինի նախ և առաջ հիերարխիա, կառույց, որտեղ միայն ամբողջն է իմաստ տալիս յուրաքանչյուրին»: Այսինքն, ըստ Հեսսեի, խաղին ծառայելը ենթադրում է անհատականության անէացում, ոչնչացում: Անհատը վերանում է պատմությունից: Նրանում այլևս դադարում են գործել կյանքը, արյունը, իրականությունը: Գործում են միայն գաղափարները: Անհատը այլևս չունի դեմք, այն ամբողջովին պատկանում է մշակույթին (խաղին) և կատարում է սոսկ նրա ֆունկցիաները: Հանուն ներքին ներդաշնակության, հանուն հայեցողության կաստալիացի մտավորականները հրաժարվում են թե՛ անհատականությունից և թե՛ ստեղծագործությունից: Սա վեպի ամենամեծ պարադոքսներից մեկն է: Այսպիսով, թե՛ առաջին և թե՛ երկրորդ խնդրի լուծման հեռանկարներ Հեսսեն կարծես թե չի տեսնում: Այս առումով վեպը ակնհայտորեն ճնշված է բերում անտիուտոպիայի գծեր: Հասնելով իմացության բարձունքների՝ Կնեխտը փորձում է կամուրջ գցել անհատի և ազատության, Կաստալիայի և դրսի աշխարհների միջև: Կաստալիան մերժում է գործունեությունը: Կնեխտը գործունեության հերոս է: Նա կամենում է հաշտեցնել գործունեությունը և հայեցումը: Վեպի ուտոպիական գաղափարի կարևոր գիծը հենց սա է: Այս հաշտեցումը միայն կարող է Կաստալիան փրկել ինքնամեկուսացումից և կործանումից: Կնեխտի մահը, իբրև ինքնագոհաբերում, կարծես փորձում է լուծում տալ այս խնդիրներին: Տոտոն՝ Կնեխտի աշակերտը, այդ երազանքի մարմնավորումն է: Կնեխտը տեսնում է, որ Տոտոն լողանում է լեռնային լճում (բարձր

գիտակցության խորհրդանիշ, դեպի ուր մշտապես մղվում է Կնեխտը): Այսինքն՝ նա կարող է արդեն մեռնել՝ տարրալուծվելով բարձր գիտակցության տարերքի մեջ: Կնեխտը մեռնում է, իսկ կաստալյան հասարակության հիմնախնդիրները (օրինակ, իդեալի և իրականության հակադրության) մնում են: Կնեխտի մահը վիպական իրադրությունը վերադարձնում է իր ելման կետին՝ ամեն ինչ հանգեցնելով միջշեական հավերժական վերադարձի իմաստին:

բ/. Վեպի առանցքային գաղափարը Խաղն է, որին Հեսսեն տալիս է հուլունքախաղ ձևը: Իհարկե, Խաղն, իբրև մշակույթի ֆենոմեն, Եվրոպայի փիլիսոփայական և գեղարվեստական մտքի պատմությանը հայտնի է շատ վաղուց: Վեպի կարևոր արժեքը հենց այն է, որ Հեսսեն նոր մեկնաբանություն է տալիս Խաղին ոչ իբրև փիլիսոփա, այլ իբրև պոետ, իբրև գեղարվեստի մարդ: Հայտնի է, որ Պլատոնն առաջինն էր, որ Խաղն առանձնացրեց իբրև մտածողության հիմնախնդիր՝ այն տարանջատելով աստվածային և մարդկային տարատեսակների: Կանտը, ապա Շիլլերը Խաղին տվեցին էսթետիկ մեկնաբանություն: Ըստ էության, խաղից ծնվեց ռոմանտիզմը: 20-րդ դարում խաղը ձեռք բերեց մշակութաբանական և փիլիսոփայական նոր արժեք՝ դառնալով մարդու գոյաբանական իմաստի հիմնական որոշիչներից մեկը: Մարդու և խաղի հարաբերության տեսանկյունից փիլիսոփայության մեջ գծագրվում են երկու հակադիր կողմեր՝ մարդն իբրև խաղի սուբյեկտ (Ֆիսկ, Լոտման...), և մարդն իբրև խաղի օբյեկտ (Հայդեգգեր, Մարկուզե, Գադամեր, Բախտին, Լոսև...): Հատկանշական է, որ Յոհան Հայդեգգան չի տալիս խաղի այս առումով հստակ դասակարգում: Հերման Հեսսեի համար հուլունքախաղը հավասար է աշխարհաստեղծման: Հեսսեի հուլունքախաղի գաղտնիքը էսթետիկ ազատության ոլորտն է, որտեղ բանաստեղծը թե՛ օբյեկտ է և թե՛ սուբյեկտ: Հեղինակը ինքն է ստեղծում գեղարվեստական և գեղագիտական նոր իրականություն, նոր աշխարհներ: Նա շատ բարձր է գնահատում իր ծառայությունը Ոգուն և Մտքին՝ որպեսզի վերածվի սոսկ անտարբեր գործիքի և կույր խաղալիքի աստվածային ձեռքերում: Նա ինքն է արարիչ, նա ինքն է ցուցադրում գեղարվեստական ձևեր և խաղում այդ ձևերի հետ:

Խաղի իր ընդարձակ մեկնաբանությունը Հեսսեն տալիս է վեպի ներածության մեջ, ինչպես նաև հետագայում շարունակ վերադառնում այդ հասկացությանը՝ ի վերջո ստեղծելով Խաղի միֆական համապատկերը: Պետք է ասել, որ Հեսսեի ջանադիր և ինքնատիպ մեկնաբանություններից խաղի մասին մեր պատկերացումները ոչ թե պարզվում են, այլ գնալով բարդանում: Դա միանգամայն հասկանալի է և, անշուշտ, մտնում է հեղինակի ծրագրերի մեջ: Ըստ այդ հավանական ծրագրի, Խաղը ամբողջությամբ չի կարող մեկնաբանվել, այդ դեպքում նա կկորցնի իր միֆական, կրոնական և էզո-

տերիկ իմաստները՝ զրկվելով խորհրդավորության լուսապսակից: Հեսսեն բազմիցս ընդծում է, որ չպետք է սպասել խաղի սպառիչ մեկնաբանության և տեսության, քանզի այն առայժմ գոյություն չունի: Ամենաընդհանուր գծերով վեպում խաղը բնութագրվում է իբրև սրբազան և գաղտնածածուկ մի լեզու, որը գիտության, արվեստի և մեդիտացիայի համադրման իր երրորդությամբ ի վիճակի է արտահայտել մարդկային անցյալ, ներկա և ապագա մշակույթների ողջ բովանդակությունը: Նրա նպատակն է գտնել իրերի միջև խորքային, անտեսանելի կապերը: Հեսսեի առաջին քննադատներից մեկը՝ Օտտո Էնգելը, հուլունքախաղը բնութագրում է որպես կեցության հետ նախասկզբնական միասնություն: Ըստ Մաքս Շմիդտի, հուլունքախաղը հոգևոր ունիվերսումի լեզուն է: Ռ. Պանվիտցը կարծում է, որ այն էլեկտրոնային ուղեղի այլաբանություն է: Հգիայի կարծիքով, հուլունքախաղի լեզուն իր ունիվերսալությամբ շատ է հիշեցնում չինական բազմիմաստ հիերոգլիֆները: Ֆ. Բյուտգերը կարծում է, որ Խաղը այլ բան չէ, քան կրոնը: Առանձին ուսումնասիրողներ հուլունքախաղի մեջ տեսնում են ժամանակակից համակարգչային մշակույթի տարրեր: Տեսականորեն, հուլունքախաղի մեկնաբանության հնարավորությունները անսահման են, ինչպես անսահման են, օրինակ, Պետեր Ըլեիմիլի հանրահայտ վեպում ստվերի մեկնաբանության հնարավորությունները:

Այդուհանդերձ, հուլունքախաղի մեջ մենք առաջարկում ենք տեսնել կարևորագույն երեք գիծ, որոնք ուղղակիորեն առնչվում են մշակույթի անցյալին, ներկային և ապագային:

Մշակույթի ներկայի տեսանկյունից դիտարկելիս Խաղը ձեռք է բերում լեզվական ֆունկցիա: Ըստ Հեսսեի, հուլունքախաղի վարպետները միջավայրի հետ կարող են հասնել բացարձակ հաղորդակցության («Խաղի ժամանակ պետք է ամեն ինչ դառնա հնարավոր. անգամ, օրինակ, որ որևէ բույս կարողանա զրուցել իր՝ Լինենյի հետ»): Սա գրեթե լույսի այն ոլորտն է, որտեղ Դանտեն և Բեատրիչեն (և առհասարակ դրախտային բոլոր հոգիները և արարածները) միմյանց հասկանում են առանց խոսքի՝ բարձր գիտակցության կապով: Կամ այդ լեզուն հնարավորություն է ստեղծում, որ, օրինակ, Բալսի համերգը ներկայացվի մաթեմատիկական ֆորմուլայի տեսքով: Դա ունիվերսալ լեզու է, որի օրինակները զրականության մեջ փորձել են տալ Մալարմեն, Պրուստը, Ջոյսը:

Մշակույթի պատմական հայեցակետը հուլունքախաղը վերածում է արխիվի: Փաստորեն, հուլունքախաղի նպատակը ոչ թե մշակութային նոր արժեքներ ստեղծելն է, այլ եղած լավագույնը պահպանելը: Մշակույթի, իբրև մարդկային հիշողության արխիվի առաջին օրինակը Հեսսեն տալիս է «Տափաստանի գայլը» վեպում:

Վերջապես հուլունքախաղը պարունակում է նաև ապագա տիեզերական մշակույթի տարրեր: Վեպը ներկայացնում է ոչ միայն Արևելքի և Արևմուտքի

մշակութային ողջ փորձի ցուցադրումն ու հնարավոր միավորումը, այլ այդ միավորումից ծնվող նոր մշակույթը: Հեսսեն կարծեք կանխագուշակում- կողավորում է համաշխարհային մշակույթի զարգացման գլխավոր մայրուղիներն ու ինֆորմացիան: Հեսսեն գրական իր բարձր և նուրբ վարպետությամբ ներկայացնում է հայեցողական ներշնչանքով գիտելիքի և հույզի (փիլիսոփայության և երաժշտության) միավորումից՝ ինտելեկտուալ նոր ֆենոմենի՝ ապագայի մշակույթի հնարավոր սաղմնավորումն ու ծնունդը:

գ/ «Հուլունքախաղի» լեզուն խստորեն համապատասխանում է վեպի ուտոպիական գաղափարին:

Նախ, դա արձանագրող, շարադրող, հույզերից զերծ պատմաբանի լեզու է (ինչպես «Դոկտոր Ֆաուստուսի» լեզուն, թեև այնտեղ քնարական տարրեր, այդուամենայնիվ, կան): Եթե լեզուն Հեսսեի համար ունի բարոյական արժեք (իսկ դա հաստատապես այդպես է), ապա վեպի լեզուն ապագա ինտելեկտուալ հասարակության խստորեն չափաբերված լեզու է, ունիվերսալ ոգու արտահայտություն: «Դա մի լեզու է, - գրում է Ադրիան Հզիան, - որ զերծ է ազգային և ժողովրդական որակներից...հասկանալի յուրաքանչյուր գիտնականի կամ սրբի, ինչպես լատիներենը միջնադարում»¹:

3

Իսկ հիմա փորձենք առանձնացնել գերմանականը, առավել ճիշտ կլինի ասել՝ գերմանական-շվեյցարականը, քանի որ սա գերմանական մտքի և շվեյցարական ազատությունների վեպ է, այն Շվեյցարիայի, որ Եվրոպային տվել է փիլիսոփա Կ. Յոնեիլն, մանկավարժ Պեստալոցցուն, գրականագետներ Բոդմերին և Բրայտինգերին, պատմաբան Բուրկհարդտին:

Ընդհանուր կարգի մի քանի նկատառումներ, որոնք առնչվում են գերմանական էության արտաքին կողմին:

Մեր կարծիքով, «Հուլունքախաղ» վեպում գերմանականը, գերմանական ուտոպիան դրսևորվում է ամենից առաջ նրանով, որ այն դաստիարակության վեպ է, իսկ գերմանական դաստիարակության վեպը ավանդաբար իր մեջ միավորում է ոչ միայն փիլիսոփայական, այլև ուտոպիական վեպի տարրեր՝ Վիլհելմի, Գյոթեի վեպերից մինչև Գյունտեր Գրասսի առանձին գործեր:

Գերմանական է վեպի բնաշխարհը, որով Կաստալիան հիշեցնում է հարավային Գերմանիան կամ Շվեյցարիան: Բնորոշ գերմանական նկարագիր ունեն կաստալիական ուսումնական կենտրոնները՝ Էշիուլցը, Վալդցելը իրենց միջնա-

1 Mat. Zu Hesses «Das Glasperlenspiel», 1974, Bd. 2, 194

դարյան ճարտարապետական շենքերով, որոնց կենդանի նկարագրությամբ Հեսսեն ներկայանում է իբրև գերմանական ավանդական արձակի լավագույն գծերի շարունակող (Նա հպարտությամբ իրեն անվանում է տրադիցիոնալիստ)։ Վեպլում անխափան գործում է Լեռան խորհրդանիշը, որ զուգորդվում է մաքրության, սառնության և զգաստ մտքի հետ (հմտ. Լեռան խորհրդանիշը Թ. Մանի «Կախարդական լեռը» վեպի նմանատիպ խորհրդանիշի հետ։ Լեռ- հովիտ հակադրությունը)։ Լեռը ճաև բարոյական կատարելություն է։ Կաստալիայում հուլունքախաղի հաջողությունները զուգորդվում են Լեռան վերելքի հետ։ Լեռնային սառցասառը լիճը ամենաբարձր գիտակցության ոլորտն է։ Կնեխտի մահը այս լճում բոլորովին պատահական չէ։ Նա կարծես վերադառնում է այն մաքուր, հոգևոր սուրբտանցին, որից սկիզբ է առել։

Պարադոքսալ տպավորություն է թողնում այն հանգամանքը, որ, լինելով ուտոպիա, «Հուլունքախաղը» մեզ շարունակ տանում է դեպի ետ, դեպի անցյալի մշակութային շտեմարանները, որ հեղինակը տեսնում է հնադարյան Արևելքում կամ միջնադարյան եվրոպայում։ Բայց այս ամենը զարմանալի կլիներ, եթե «Հուլունքախաղը» գրվեր մեկ այլ հեղինակի ձեռքով։ Գրական ճանապարհի ամբողջ ընթացքում գերմանական ռոմանտիկների փիլիսոփայական և պոետական հայտնագործություններին հավատարիմ Հեսսեն այստեղ ևս պահպանում է իր հավատարմությունը Նրանց, որոնք մարդկության ոսկեդարը տեղավորում էին անցյալում և Արևելքում։ Այսինքն՝ «Հուլունքախաղում» ստացվում է ուտոպիայի մի տարբերակ, ըստ որի անցյալը ներկայանում է իբրև անխուսափելի և լավագույն ապագա։ «...Իմաստունի կամ կատարյալ մարդու իդեալը, - գրում է կաստալյան պատմաբանը, - հին չինացիների մոտ, Օրինակ, կամ առաքինության մասին Սոկրատեսի իդեալը գրեթե չեն տարբերվում մեր իդեալից»։

Իսկ հիմա վեպում արտացոլված գերմանական էության առավել ներքին-խորքային առնչությունների մասին։

Մենք վեպում տեսնում ենք նմանատիպ երեք գիծ, որոնցում գերմանական ոգին արտացոլված է առավել ամբողջականորեն։ Դրանք են երաժշտությունը, փիլիսոփայությունը և ֆաուստականությունը։ Առաջին երկուսի ամկայությունը անմիջապես կարելի է տեսնել հենց հուլունքախաղի կառուցվածքի մեջ մտնող սկզբունքներում։ «Իսկ մեր հուլունքախաղը, - ասում է Խաղի Մագիստրոսը, - իր մեջ միավորում է երեք սկզբունք. գիտություն, գեղեցիկի պաշտամունք և մեղիտացիա»։ Դեռևս 1800 թ. Ֆրիդրիխ Շլեգելը գրում էր. «Ո՛չ Հերմանը և ո՛չ էլ Կոթանն են գերմանացիների աստվածները, այլ՝ գիտությունը և արվեստը»¹։ Դժվար չէ նկատել, որ վեպում գիտություն ասելով Հեսսեն առավելապես

1 Ф. Шлегель, Эстетика, Философия, Критика, М, 1983, 363

նկատի ունի փիլիսոփայությունը, իսկ արվեստ ասելով՝ երաժշտությունը: Հուլունքախաղի ողջ կառույցը, իր խորհրդավորությամբ և բազմազանությամբ, կառուցվում ու բարձրանում է այս երկու սյուների վրա: Գտնում են, որ անգամ հարկ չկա ջանքեր գործադրելու՝ ապացուցելու համար, թե երաժշտությունը և փիլիսոփայությունը որքան բնաշխարհիկ արմատներ ունեն Գերմանիայում: Հենց երաժշտությունն ու փիլիսոփայությունը դարձան ազգային ոգու և ազգային լոգոսի արտահայտիչ այն լեզուները, որոնցով, Վինդելբանդի արտահայտությամբ, գերմանական ժողովուրդը 18-րդ և 19-րդ դարերի սահմանագլխին կարողացավ ոգով վերստեղծել իր կորուսյալ ազգությունը¹:

Երաժշտությունը հուլունքախաղի մեջ ապահովում է հույզը, տրասցենդենտալ աշխարհների հետ մարդու կապը, փիլիսոփայությունը՝ զգոն միտքը, իսկ մեդիտացիան, միավորելով և միջնորդ լինելով այս երկուսի միջև՝ անհատին օժտում է ոգու միստիկական զորությամբ: Երաժշտության և փիլիսոփայության միասնությամբ, իբրև Խաղի հիմք, զուգահեռ է ստեղծվում Դանտեի «Աստվածային կատակերգության» հետ այն իմաստով, որ «Հուլունքախաղը» կարծես կրկնում է փիլիսոփայության (Վերգիլիոսի) և աստվածաբանության (Բեատրիչեի), այսինքն՝ սիրո կամ արվեստի օգնությամբ կատարելության հասնելու Դանտեի փորձը, որ Վերածննդի իդեալն էր:

Նախ՝ երաժշտության մասին: Հայտնի է, թե երաժշտության մասին որքան հակասական մեկնաբանություններ կան եվրոպական մշակույթի պատմության մեջ (Շոպենհաուեր, ռոմանտիկներ, Կերկեգոր, Նիցշե...): Հեսսեն երաժշտության, հատկապես դասական երաժշտության մեջ տեսնում է մշակույթ ստեղծելու ամենահզոր միջոցը: Վեպը ողողված է գերմանացի երգահանների (Բախ, Հենդել, Բեթհովեն, Մոցարտ...) գաղափարների մեկնաբանություններով: Երաժշտությունը արարիչ է՝ դեմիուրգ, որ կարող է նոր մարդ ստեղծել («Տափաստանի գայլը»): Կրկնելով չին իմաստասերներին, Հեսսեն երաժշտության ծագումը կապում է հավասարակշռության հետ, հավասարակշռության ծագումը՝ ժշմարտության, իսկ ժշմարտության ծագումը՝ աշխարհի իմաստի: Երաժշտությունը մարդուն կապում է քաոսի և ողբերգականության հետ, բայց և ամենամեծ միջոցն է մարդու և իրականության հաշտեցման: Հուլունքախաղի առաջնային տարրը երաժշտությունն է: Երաժշտության մասին կարևոր ենք գտնում հատկապես հետևյալ դատողությունը. «Դասական երաժշտությունը մենք համարում ենք մեր մշակույթի ավիշը, քանի որ նա ամենապարզ, ամենաբնորոշ, ամենաարտահայտիչ ժեստն է այդ մշակույթի: Այդ երաժշտության մեջ մենք տիրապետում ենք անտիկականության և քրիստոնեության ժառանգությանը, պատվախնդրության զվարթ և քաջ ոգուն,

ասպետական անգերազանց բարոյականութեամբ»։ Երաժշտութեան մասին այսպէս կարող է արտահայտվել երևի միայն գերմանացին։

Երաժշտութեան հակոտնայն վեպում փիլիսոփայութիւնն է, որի շնորհիվ Հեսսեն ստանում է իր սիրած երկանդամ մոդելը (արվեստ և փիլիսոփայութիւն), որի ամենամարդոջական մեկնաբանութիւնը տեսնում ենք «Գոլդմուդ և Նարցիս» վեպում։

Գերմանական փիլիսոփայութիւնը, աստվածաբանութիւնը և գիտութիւնը նույնպէս վեպում ներկայացված է բավականին խնամքով, գիտակի նորանկատութեամբ և, որ ամենակարևորն է, Խաղի տրամաբանութեամբ համապատասխան։ Այնհայտ է Լայբնից-Կանտ-Նովալիս-Հեգել-Նիցշե փիլիսոփայական մտքի ժառանգորդական գիծը, փիլիսոփաներ, որոնց, հավանաբար, հայտնի է եղել Հուլլենբախի գաղափարը և երազանքը։ Հեգելյան փիլիսոփայութիւնը հատկապէս լավ արտահայտված է կյանքի հավերժական դիմանկայի, մահվան և վերածննդի, բացասման բացասումի դիալեկտիկական կապի մեջ։ Հատկանշական է, որ Հեսսեն այդ կապակցութեամբ բերում է հնդկական դիցաբանութեան երկու աստվածների՝ Վիշնուի և Շիվայի օրինակը, որոնցից մեկը՝ Վիշնուն, խորհրդանշում է կյանքի ակունքը և մշտական նորացումը, Շիվան՝ կյանքի ավերումը և մահը։ Կյանքի քառափուլ անկման ցանկացած ընթացք չի վերջանում Շիվայի մահվան պարով, այլ Վիշնուի նոր կյանք ազդարարող զարնանային ժպիտով։ Հեսսեն հենց այդ աչքերով է նայում Եվրոպայի ժամանակակից հոգևոր անկմանը, որին անպայման հաջորդելու է կյանքի նոր զարթոնքը։

Վեպում Նիցշեն ներկայանում է ֆելիետոնային դարաշրջանի անկման իր մարգարեությամբ, բայց նաև զվարթութեան (Չվարթ գիտութեան) իր փիլիսոփայությամբ, որ Խաղի մագիստրների համար կյանքի պարտադիր սկզբունք է։

Փիլիսոփաների վերը նշված շարքին կարելի է ավելացնել ևս մի քանիսին։

Արտակարգ ուշադրութիւն, անգամ քնքշութիւն է Հեսսեն դրսևորում պատմաբան Յակով Բուրկիարդտի նկատմամբ։ Վեպում այդ կերպարը մարմնավորում է բենեդիկտյան օրդենի անդամ հայր Յակովը՝ պետութիւն-կրօն-մշակույթ հայտնի երրորդութեան մասին պատմաբանի հայաքննելով։ Հայր Յակովը վեպում ունի հանգուցային նշանակութիւն։

Նկատելի է նաև Օսվալդ Շպենգլերի, մասնավորապէս մշակութային ցիկլերի մասին տեսութեան շունչը։ Շպենգլերի կարծիքով, մշակութիւններից քաղաքակրթութիւնների անցման շրջափուլերն աչքի են ընկնում անկման, քայքայման և անկութեան միտումներով, երբ ոչ մի նոր արժեք չի ստեղծվում։ Հեսսեն վեպում ևս հուլլենբախի մշակութիւնը աչքի է ընկնում անկութեամբ և ոչինչ նոր չի ստեղծվում, քանի որ կարևոր է համարվում հին արժեքների պահպանումը։ «Եվրոպայի մայրամուտը» աշխատութեան մեջ Շպենգլերը առանձնա-

հատուկ ուշադրություն է հատկացնում մշակույթի մաթեմատիկականացմանը: Վեպում մաթեմատիկական ռացիոնալիզմի մասին է խոսում Մաև <Նեսսեն՝ իբրև հուլունքախաղի պարտադիր մաս: Վերջապես նույն աշխատության վեցերորդ գլխում, որտեղ Շպենգլերը խոսում է բնության ֆաուստյան և ապոլոնյան սկզբունքների մասին, կան մտքեր, որոնք համադրելի են «<հուլունքախաղի» ուտոպիզմի հետ: Այսպես, վեպում <Նեսսեն ներկայացնում է հուլունքախաղի կարևոր սկզբունքներից մեկը՝ կոնտրապունկտը, որը ենթադրում է արվեստի և գիտության ամենաբազմազան ոլորտների լեզուների միավորում մեկ միասնական լեզվի մեջ: Կոնտրապունկտի մասին է խոսում Մաև Շպենգլերը: «Առանձին բոլոր գիտական հայեցակետերի միավորումը,- գրում է Մա, - մեկ ամբողջի մեջ իր վրա կրելու է կոնտրապունկտի մեծ արվեստի բոլոր գծերը: Համաշխարհային անվերջանալի հեռաստանների դեպի անվերջ փոքրը գնացող (infinitesimal) երաժշտությունը- այդպիսին է այդ ոգու խորքային մղումը ի հակադրություն անտիկական ոգու՝ իր քանդակագործական- էվկլիդեսյան տիեզերքով: Ահա այդ ոգու մեծագույն կտակը ապագա մշակույթների ոգուն»¹: Բոլորովին պատահական չէ, որ եվրոպացի մտավորականներից մեկը Շպենգլերի այդ գրքին տալիս է ուտոպիական բնորոշումը²:

Վերջապես՝ մեդիտացիայի մասին: Ըստ <Նեսսեի, այն ամբողջովին հեղաշրջում է Խաղը, նրան տալիս նոր բովանդակություն: Դա կատարում է Խաղի վարպետներից մեկը՝ Բազելցի Կատակաբանը: «<Հուլունքախաղի համար, - կարդում ենք վեպում, - Մա բացահայտեց նոր լեզվի սկզբունքներ, բանաձևերի և նշանների լեզվի, որում մաթեմատիկային և երաժշտությանը պատկանում էին հավասար բաժիններ և որի մեջ, միավորելով իրար աստղագիտական և երաժշտական բանաձևերը, հնարավոր էր մաթեմատիկական և երաժշտությունը բերել մի տեսակ ընդհանուր հայտարարի»: Դրանից հետո Խաղը ձեռք է բերում ոգեկանություն և արտիստիզմ՝ ընդունելով մասամբ արվեստի, մասամբ սպեկուլյատիվ փիլիսոփայության գծեր: Իբրև շնչառության և հոգևոր կենտրոնացման վարժություն, մեդիտացիան բարձրագույն գիտակցությանը հասնելու ծանապարհն է: Այդ վարժությամբ միմյանց են համադրվում եվրոպական, հնդկական և չինական հոգևոր փորձի ակունքները: Դժվար չէ հասկանալ, որ խոսքը այստեղ Կարլ Գուստավ Յունգի և նրա հոգեվերլուծության մասին է: Բազելցի Կատակաբանը (Lusor Basiliensis) մարմնավորում է հենց Կ. Յունգին: Յունգի վերլուծական հոգեբանության տեսանկյունից կարևոր է ինքնության որոնումը, որ անպայման իրականացվում է Միջնորդի, Ուսուցչի, Ծեր իմաստունի միջոցով: Եթե <Նեսսեի բոլոր մեծ վե-

1 О. Шпенглер, Закат западного мира, М, 2009, т.1, 631

2 Դենի դը Ռուժմոն, Եվրոպայի քսանութ դարերը, Երևան, 1996, 303

պերում կիրառվում է հոգեվերլուծության այս եղանակը, ապա այնուհետև խորեն կիրառվում է նաև ուսուցչի և աշակերտի միջոլողգեման: «<Ուլունքախաղ» վեպում երկու մեծ միջնորդներ կան Կմեխտի համար: Մեկը երաժշտության մագիստրոսն է, մյուսը՝ հայր Յակովը: Պատահական չէ, որ հենց երաժշտության մագիստրոսին և հայր Յակովին հանդիպելուց հետո է հոգևոր իսկական արթնացում ապրում Յոզեֆ Կմեխտը:

Երաժշտության մագիստրոսը Կմեխտին ուղղորդում է դեպի Ինքնություն: Նա արխետիպային միջնորդ է դեպի վերանձնային, աստվածային-հավերժական Ինքնություն տանող ծանապարհին: Պատահական չէ, որ երաժշտության մագիստրոսի և Կմեխտի հանդիպման ժամանակ <եսսեն հաժախ գործածում է կոչում (Berufung) բառը, որի իմաստաբանությունը ուղղակի կապ ունի յունգյան հոգեվերլուծության հետ: Այստեղ *ruf* (կոչ, կանչ) բաղադրիչը վկայում է հոգեբանական ժշմարտության մասին: Մինչ այդ միայն եսակենտրոնությանը ապրող մարդը, պատանին առաջին անգամ ապրում է Ինքնությունից, աստվածային ճայնից կանչված, կոչված լինելու իրադարձությունը (Be-rufung), միաժամանակ ձեռք բերելով ներքին, հոգևոր ծանրության նոր կենտրոն: «Նա (Յոզեֆ Կմեխտը՝ Ա.Ա.) ապրեց կոչման իրադարձություն, - կարդում ենք վեպում, - որը լիովին կարելի է անվանել սրբազան: <անկարծ դարձավ տեսանելի և հմայաբար ինքնաբացահայտվեց իդեալական մի աշխարհ, որ պատանեկան հոգուն ծանոթ էր միայն լսածով կամ կրթոտ երազանքներից... Գոյություն ունեն կոչման բազմաթիվ եղանակներ և տեսակներ, բայց այդ իրադարձության միջուկը և իմաստը միշտ մնում են նույնը. հոգին արթնացնում, կերպափոխում կամ ուժեղացնում է այն, որ երազանքների ու նախագագացումների փոխարեն, որ ապրում են քո ներսում, հանկարծ լսում ես կանչ դրսից, տեսնում ես իրականության մարմնավորումը և միջամտությունը: Այդ պահին իրականության մարմնավորումը վարպետն էր (իմա՝ երաժշտության մագիստրոսը, Ա.Ա.):»:

Վերջինիս դաստիարակությանը Կմեխտը հասկանում է մեղիտացիայի կարևորագույն գաղտնիքները, օրինակ՝ այն, որ Խաղի մասնակիցների նշանակությունը հակադրությունները հասկանալն է, այսինքն՝ նախ իբրև հակադրություններ, ապա իբրև մեկ ամբողջության բևեռներ: Եվ որ այդ հակադրությունները ոչ թե օբյեկտիվ են, այլ սուբյեկտիվ: Որ մարդկանցից յուրաքանչյուրը սոսկ մարդ է, սոսկ փորձ, ինչ-որ տեղ շարժվող ինչ-որ բան: Բայց նա պետք է շարժվի դեպի այնտեղ, ուր գտնվում է կատարելությունը, նա պետք է շարժվի դեպի կենտրոն, ոչ թե դեպի ծայրամաս: Եվ որ աստվածայինը մարդու ներսում է, այլ ոչ թե գիտելիքների կամ գրքերի մեջ: Ահա, դանդաղորեն, առանց շտապելու Կմեխտը Ուսուցչի հետ անցնում է կատարելության տանող ծանապարհով, ինչպես որ Կաստալիա հասնելու առաջին օրը դանդաղորեն և առանց շտապելու խմում է Ուսուցչի մատուցած

ծանաչման պաղ կաթը՝ բարձրագույն իմացությունը («Խմիր հանգիստ, շատ հանգիստ, - ասաց մագիստրը, - մի՛ շտապիր...»):

Եվս մեկ ցկատառում: Քանի որ մեղիտացիան կամուրջ է գիտության և արվեստի միջև, ուստի այն միաժամանակ ենթադրում է մի կողմից սառը դատողականություն և վերլուծական միտք, մյուս կողմից՝ հուզական բարձր լարվածություն և այրում: Սա մոտավորապես այն է, ինչ զգում էր եվրիպիդեսյան ողբերգությունից Ֆրիդրիխ Նիցշեն («... ուստի եվրիպիդեսյան դրաման միաժամանակ և՛ ինչ-որ սառը բան է, և՛ ինչ-որ կրակոտ՝ հավասարապես ընդունակ և՛ սառեցնելու, և՛ այրելու»¹):

Մեզ մնաց դիտարկել գերմանական մշակութային գծի վերջին դրսևորումը՝ ֆաուստականությունը:

Նախ, հայտնի է, որ Հեսսեն հակասական վերաբերմունք ունի ֆաուստականության հանդեպ: Եթե ֆաուստականությունը պայքար է կամ նպատակին հասնելու անկասելի կիրք կամ սոսկ բանականություն, ապա այդ ֆաուստականությունը Հեսսեն մերժում է: «Ֆաուստ և Չրադաշտ» (1909), «Չրադաշտի վերադարձը» (1919) էսսեներում, Նիցշեի ակնհայտ ազդեցությամբ, Հեսսեն խոսում է ֆաուստականության (բանականության) դարաշրջանի ավարտի և նոր՝ զրադաշտականության դարաշրջանի սկզբնավորման մասին, որը բանականության փոխարեն ներկայացնում է կյանքի և կենսականության լիակատարությունը: Այդուամենայնիվ, Հեսսեի մտածողության մեջ ենթագիտակցորեն դրսևորվում են գաղափարներ, կերպարներ և պատկերներ, որոնք ուղղակի կամ անուղղակի ձևով կապվում են Ֆաուստի, ֆաուստականության հետ: Դրանք այնքան բազմազան և խորքային են, որ այլ կերպ չեն կարող հիմնավորվել, քան գերմանական ազգային մենթալ արժեքներով: Նշենը մնան գաղափարներից մեկ-երկուսը: Օրինակ, Հեսսեի վեպերում նկատելի է անընդհատ նորացման մի գիծ (երկրորդ ծննդյան սկզբունքը), որ անկասկած, գալիս է Ֆաուստից (Մեֆիստոֆելից): Ցանկացած միջավայրում Ֆաուստը թե՛ մերձավոր հարազատ է և թե՛ օտար: Դա շատ լավ երևում է հատկապես «Սիդիարթա» վեպում: Հերոսն այստեղ անվերջ որոնումների մեջ է, անընդհատ հաստատում է և մերժում՝ ձգտելով կատարյալին: Յոզեֆ Կնեխտի քննադրության մեջ նույնպես ի հայտ են գալիս մնան գծեր, երբ նա հուլունքախաղի մեջ հասնում է կատարելության: Մենք տեսնում ենք, թե նա ինչպես է բարձրացնում կաստալյան հասարակության իդեալը՝ հուլունքախաղը, ապա ինքն էլ ոչնչացնում այն՝ անցնելով մեկ այլ, ավելի բարձր ոլորտ: Խոսակցություններից մեկում Կնեխտը խոստովանում է, որ երազում է ապրել «թռիչքներով»: «Ես չեմ երազում այն մասին, - ասում է Կնեխտը, - որպեսզի թռիչք կատարեմ դեպի իմ նախկին հայրենիք և իմ նախկին կյանք ...երազում եմ, որ երբ գա ժամանակը և դա լինի անհրաժեշտ,

կարողանամ ազատվել և թռչել, միայն թե ոչ ետ, այլ՝ առաջ և շատ բարձր»։ Ֆաուստի կյանքը բաղկացած է մշտական ջահելացման ու ծերացման էտապներից, որոնք ծառայում են նրան մշտապես դեպի կատարելություն տանող անվախժան ծանապարհին։ «Վերթերը, ինչպես և Ֆաուստը, - գրում է Թոմաս Մանը- սահմանափակից և հարաբերականից ծգտում են դեպի անսահմանը և բացարձակը»։ Այդպիսի կյանքով է ապրում նաև Կնեխտը։ Բանաստեղծություններից մեկում («Ֆրտունը») նա խոստովանում է, որ ինքը պարզապես կավ է Արարչի ձեռքին և հանգիստ չունի, քանզի անընդհատ տրորվում է, ուստի երազում է գոնե մի պահ, մի ակնթարթ հանգիստ առնել ու քարանալ։ Սա հիշեցնում է Ֆաուստի և Մեֆիստոֆելի պայմանը և «Կանգ առ, վայրկյան, չքնաղ ես դու» մոգական խոսքով «հանգիստ առնելու և քարանալու» պահը։ Կնեխտի մեկ այլ բանաստեղծության մեջ («Սանդուղքներ») կարդում ենք.

*Պետք է զվարթ անցնենք տարածություններ,
Չկապվենք ոչ մի հանգրվանի հետ, իբրև հայրենիք,
Աշխարհի ոգին չի ուզում կաշկանդել ու նեղացնել մեզ,
Եւ ուզում է սանդուղք առ սանդուղք բարձրացնել մեզ, լայնք տալ։
Կյանքի մի շրջանում հենց զգում ենք մեզ ինչպես տանը
Եվ հարմարվում հավատարմորեն, սպառնում է մեզ ուժասպառությունը,
Միայն նա, ով ընդունակ է հրաժեշտ տալու և ժամփորդության,
Կարող է հիվանդ սովորությունից խուսափել։
Գուցե անգամ մահվան մահձում
Եւր հեռաստանները ուղարկեն
Անվերջանալի կյանքի կանչ մեզ ընդառաջ։
Դե ինչ, սիրտ, հրաժեշտ տուր և կրկին ուժ հավաքիր։*

(Տողացի թարգմանություն)

Ամփոփենք։ Հեսսեի «Հուլունքախաղ» վեպը ծնվել է եվրոպական գոյության ճգնաժամներից և, ըստ էության, մի գեղեցիկ տեսիլք-տրակտատ է ապագա ներդաշնակ եվրոպայի մասին։ Այստեղ խնամքով ի մի են բերված Արևելքի և Արևմուտքի մշակութային անանց արժեքները՝ մաթեմատիկան, փիլիսոփայությունը, բանաստեղծությունը, աստվածաբանությունը, երաժշտությունը, հոգեբանությունը, կրոնը, միստիկան, ալքիմիան՝ ստեղծելու համար կենսական նոր միջավայր և մերժելու ժամանակակից եվրոպայի հոգեզուրկ ներկան։ Մշակութային նոր լեզվի և նոր միջավայրի մեջ Հեսսեն գիտակցաբար և ենթագիտակցաբար բացառիկ տեղ է հատկացնում գերմանական մշակույթի՝ մեր կարծիքով այսօր արդեն արխեստիպային համարվող արժեքների՝ երաժշտությանը, փիլիսոփայությանը և ֆաուստականությանը։