



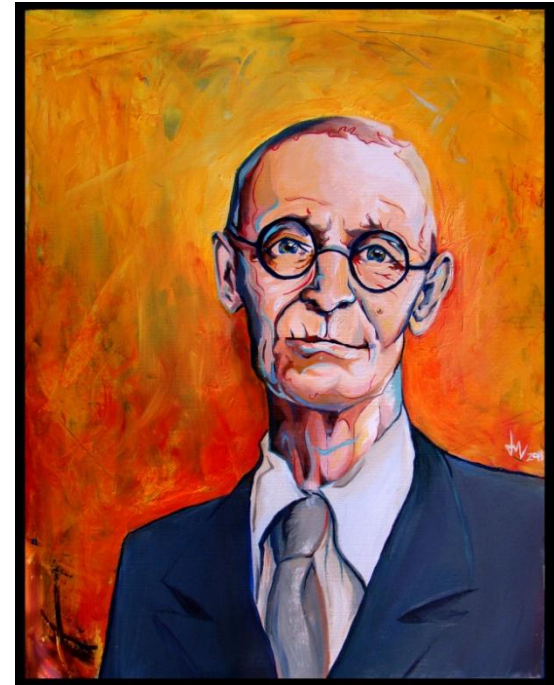
IL GIRO DEL MONDO... **... IN 8 ROMANZI**

Mariaelisa Bianchi

HERMANN HESSE

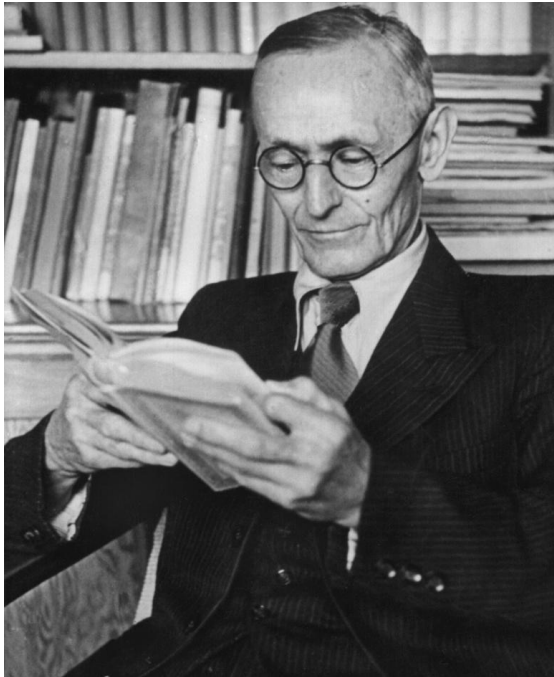
(1877 - 1962)

- I genitori erano PIETISTI, una corrente protestante che mette la vita interiore e il raccoglimento sopra ogni cosa.
- Genitori più volte missionari in India, il nonno linguista studioso di sanscrito: Hesse è cresciuto avvolto dalla cultura induista e buddhista, abituato sin da piccolo alla meditazione e all'introspezione;
- Dai 14 anni in poi passa da una depressione a un'altra, passando anche per il manicomio di Stetten, fino a che nel 1921 non entrerà in analisi con Jung in persona.



- Nobel per la letteratura nel 1946 "Per la sua scrittura ispirata che nel crescere in audacia e penetrazione esemplifica gli ideali umanitari classici, e per l'alta qualità dello stile"

OPERE



- Peter Camenzind (1904)
- Gertrud (1910)
- Demian (1919)
- Siddhartha (1922)
- Il lupo della steppa (1927)
- Narciso e Boccadoro (1930)
- Il giuoco delle perle di vetro (1943)

Das Glasperlenspiel

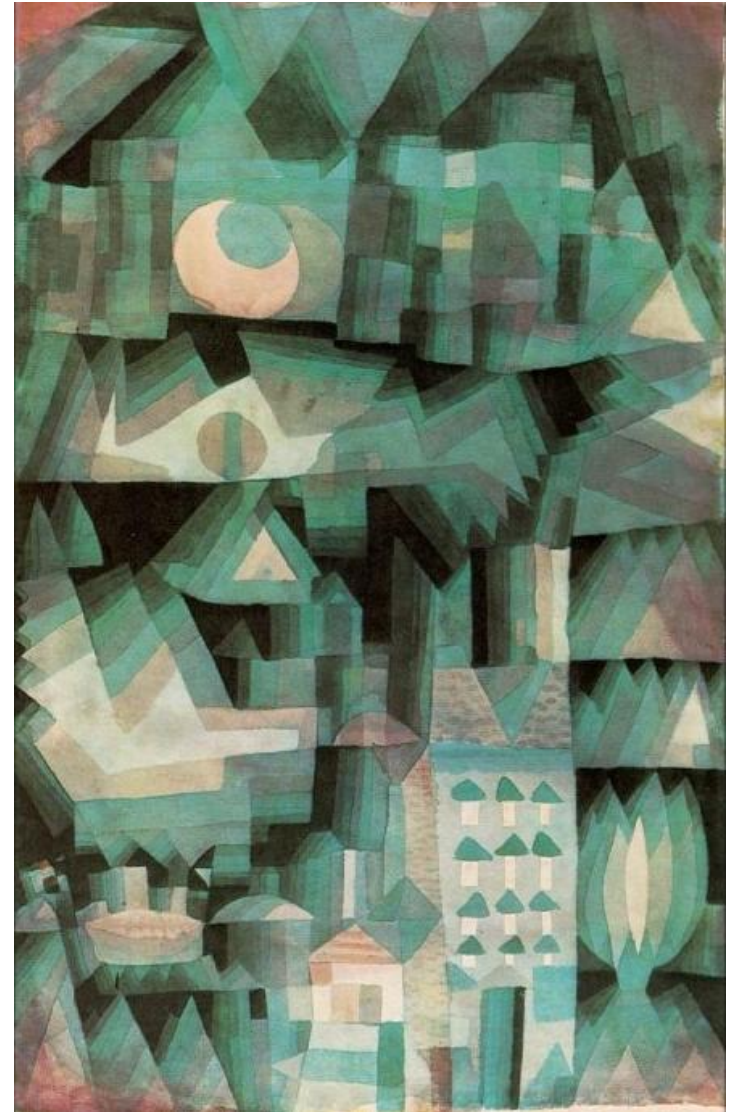
Il libro non fu pubblicato nella Germania nazista ma in Svizzera, nel 1943, e contribuì ad accrescere il valore e la fama dello scrittore, fino al riconoscimento del premio Nobel per la letteratura nel 1946.

Hesse parla di un lungo periodo di guerre e di oscurantismo morale e culturale con evidente riferimento al periodo del nazismo ma fa risalire la degenerazione culturale e morale già al 1700, secolo in cui prevalsero la teologia, la civiltà ecclesiastica e la filosofia dell'Illuminismo; al contrario, nella civiltà di Castalia sono fondamento la Matematica e la Musica, con cui il pensiero raggiunge l'equilibrio, l'ordine, l'armonia tra cielo e terra per creare, nel momento più alto, il Gioco delle perle di vetro.

CASTALIA

Luogo di studi superiori, una sfera di cristallo per la conservazione e lo sviluppo di menti eccelse, avulse dal resto del mondo per non esserne contaminate.

Ricorda il Canton Ticino sia per il suo totale distacco dal resto del mondo (la neutralità), sia per i richiami al tipo di governo, che per le descrizioni paesaggistiche, in un tempo fuori dal tempo (si parla dell'anno 2200)



Città di sogno – Paul Klee 1921

CASTALIA

"A dispetto del presente e del suo ghigno beffardo (il riferimento è alla Germania nazista), dovevo rendere esistente e indistruttibile il regno dello spirito e dell'anima: così la mia opera è diventata utopia, e il funesto presente si è trasformato per magia in un passato ormai superato."

(H. Hesse a proposito del suo ultimo libro)



IL GIOCO DELLE PERLE DI VETRO

***La musica del mondo e dei
sapianti siamo pronti ad
ascoltare riverenti, e ad
evocare a festa i venerati
spiriti di periodi più beati.***

***Siamo tutti compresi dei
misteri della scrittura
magica che in veri simboli
chiari e formule ha serrato
il fervor della vita
sconfinato.***



***Tintinnano come astri di
cristallo dobbiamo ad essi se
la vita ha senso; nessuno
uscire può dal loro vallo se
non cadendo verso il sacro
centro.***

(Il giuoco delle perle di vetro, Hermann Hesse)

IL GIOCO DELLE PERLE DI VETRO

ИГРОВОЕ ДЕЛО БЕРЛЕ ДИ ВЕТРО

“simbolo dell'armonia, dell'unità che governa la molteplicità”

Di questo gioco non vengono spiegate con esattezza le regole, ma il lettore ne intuisce il fascino misterioso, la bellezza trascendente, l'assoluta perfezione che rimanda a un ideale da raggiungere come meta ultima della ricerca spirituale.

È l'apice dell'esistenza contemplativa e ascetica di Castalia, contrapposta al flusso della vita reale, con tutto il suo carico di incertezze e sofferenze, da cui la Castalia è isolata dalla cerchia protettiva delle sue mura.



IL GIOCO DELLE PERLE DI VETRO

ИГРО ДЕТТЕ БЕРЛЕ ДИ АЕТРО

"Perché la meta non è che l'inizio"

Scienza, venerazione del bello e meditazione sono i tre principi fondamentali dell'ordine di Castalia.

Un sogno bellissimo, pieno di valori spirituali per una nuova etica di vita, dove gli opposti convivono e si compenetrano armoniosamente.



Nel mondo reale la cultura era stata stroncata da due guerre mondiali e la letteratura era ormai diventata leggera, fatta di storie brevi e feuilleton che potevano catturare il lettore distratto. Parafrasando lo stesso Hesse, un pubblico che si perdeva in difficili giochi di carte e nelle parole crociate e viveva tremando senza alcuna fede nel domani.

Il gioco e gli uomini

Roger Caillois

4 tipologie ludiche: Agon, Alea, Mimicry e Ilinx

L'attività con le perle, infatti, assomma al suo interno sia le caratteristiche dell' **Agon**, del gioco che contrappone due o più persone, sia dell' **Alea**, la sfida del giocatore contro il Destino, riproduzione della sfida cosmologica giocata da **Ananke**, la necessità, contro **Kaos**, il non ordinato, l'informe.



Il Magister, infatti, non gioca solo contro un altro giocatore ma, contemporaneamente, contro il Caos, il «non manifestato» a cui tutto potrebbe tornare se la sua mano fallisse.

Il gioco e gli uomini

Roger Caillois

Così facendo il Magister si fa carico, per così dire, di quel ruolo di difensore della realtà fenomenica che **Rilke**, nelle Elegie Duinesi, attribuisce alla figura archetipica della **Madre** quando ne descrive la potenza di contrastare il Nulla sempre in agguato:

«Ah, dove mai sono gli anni, quando tu soltanto con la snella figura sbarravi il ribollente caos?».

Alla dissoluzione potenziale il **Magister** oppone dunque se stesso e la sua Necessità, l'ordine costituito dalla **civilizzazione che egli rappresenta e sancisce**.



Il gioco e gli uomini

Roger Caillois

Il Gioco delle perle di vetro, con le sue possibilità indefinite, è anche **Mimicry** cioè imitazione, travestimento: si parte da qualcosa – un concetto, una sonata, un oggetto, un'immagine poetica – per farla poi evolvere, rendendola sempre più distante da se stessa con infiniti rimandi analogici.



Le **regole** del gioco sono **ferree**.
Come per la disposizione delle note su di un pentagramma o della metrica per i versi poetici.

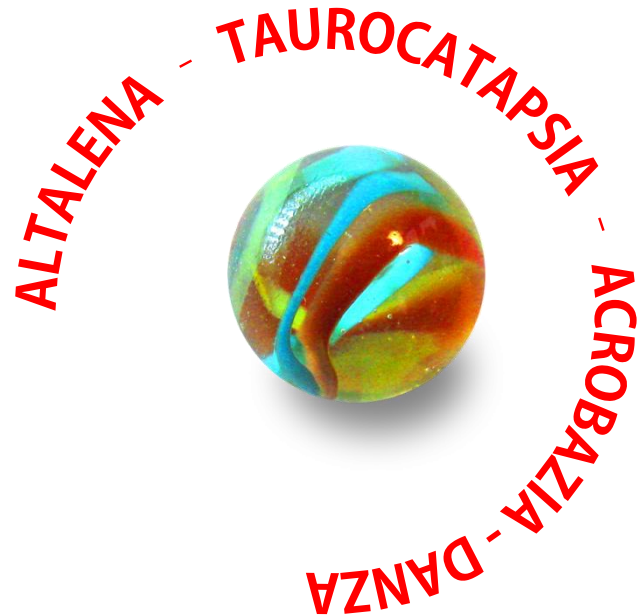
*Solo dal rispetto delle regole nascerà
l'immaginazione propria del Gioco.*

Il gioco e gli uomini

Roger Caillois

Avere immaginazione, per il giocatore delle perle di vetro, significa dunque rivedere il mondo nella sua totalità per rigenerarlo.

Il Gioco esprime infine la sua peculiare essenza di **lilnx**, cioè di **Vertigine**, cioè di quelle tipologie di giochi che, secondo **Huizinga** nel suo *Homo ludens*, si situano all'inizio della storia, quando una combinazione di dispositivi trasportava l'uomo dinanzi alle Potenze primordiali, attraverso l'estasi generata dal vortice e/o dalla paura, sino alla visione mistica.



Scopo del gioco

Un modo per giocare con tutti i valori della nostra società (matematica, musica, pittura, scrittura).



Le perle sono le idee che devono venir accostate le une alle altre, in modo nuovo o in modo tradizionale, attraverso la scrittura proprio per mantenerla viva.

Una specie di domino della mente, un puzzle per intellettuali.

Non si creano opere nuove, non si fanno nuove scoperte, si mette in relazione ciò che esiste già per arrivare, come nello zen, al nocciolo centrale, all'essenza pura, dove però l'essenza non è la meta...

Il protagonista

Josef Knecht . Magister Ludi

Il termine “knecht” significa servitore...

Quello che potrebbe sembrare il protagonista assoluto del romanzo, si rivela unicamente **simbolo**, ritratto, il cui nome, diversamente da quanto accade in tutti i precedenti lavori di Hesse, è relegato al sottotitolo quasi a voler marcare il suo ruolo subordinato rispetto alla narrazione:



Elemento in funzione della storia, così il maestro è servo del sapere e dell'allievo e non viceversa.

Il protagonista

Josef Knecht si presenta al suo **destino** con uno spirito in apparenza opposto: non sembra voler morire, ma il contatto con l'acqua fredda, il tuffo pericoloso per lo stato della sua precaria salute fisica, ma soprattutto della sua anima stanca, trasformano il senso del gesto offrendogli l'ultima sfida esistenziale.



Si convince di star giocando nella maniera più vera e autentica se stesso come perla di vetro e affronterà la lama gelata dell' acqua come in un duello, quello che nessuno può vincere, ma che premia con la gloria eterna chi lo affronta consapevolmente.

Il protagonista

Il Magister non si lascia andare alla morte, ma le resiste sino alla fine; né tantomeno le si sottrae uscendo dall'acqua:

capisce che **la posta in gioco è il passaggio alla maturità del discepolo**;

sente così di ripagare finalmente, e nel più estremo dei modi, quel legame con l'amico che, in gioventù, gli aveva dato la possibilità di formarsi e diventare Magister.

