هنر به مثابه‌ی سرگرمی

جرج کالینگوود
ترجمه‌ی صابره محمدکاشی

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

این مقاله‌ی تکان‌دهنده‌ی جرج کالینگوود، مورخ و فیلسوف بریتانیایی (۱۸۸۹ - ۱۹۴۳)، پیرو مکتب نو هگلی و استاد رشته‌ی فلسفه‌ی مابعدالطبیعه در دانشگاه آکسفورد، با لحنی تند و موشکافانه، جنبه‌های سرگرم‌کننده‌ی هنر را توضیح می‌دهد و ثابت می‌کند که هنر روزگار ما بیش از آن‌که چون هنر دوران کهن نظر به معنویت و کمال داشته باشد، به یک موضوع سرگرم‌کننده تبدیل شده است. او در این راه بیشتر مثال‌های خود را از هنرهای عامه‌پسند و از جمله سینما می‌آورد. پس از آن، او نقش منتقد را در جهانی که هنر در آن به یک سرگرمی برای عوام و خواص تبدیل شده است زیر سؤال می‌برد و سپس سرگرمی را بزرگترین بلایی می‌خواند که تمدن بشری را در آینده‌ی نزدیک تهدید می‌کند.
مترجم سعی کرده است کلمات مطنطن و صریح و جملات طولانی نویسنده را در متن ترجمه نیز حفظ کند تا بتواند به نگارش خاص و ظرافت لحن این نظریه‌پرداز معاصر نزدیک شود.

۱. هنر سرگرم‌کننده

اگر یک اثر هنری به منظور برانگیختن احساسی خاص در مخاطب ساخته می‌شود، و اگر این احساس قرار نیست در زندگی روزمره‌ی او برون‌فکنی شود، بلکه صرف لذت بردن از آن مد نظر است، پس هدف این اثر هنری، تفریح و سرگرمی است. جادو مفید است، زیرا احساسی که برمی‌انگیزد، در زندگی روزمره کاربرد عملی دارد؛ اما سرگرمی نه مفید، بلکه لذت‌بخش است، زیرا جداری نفوذناپذیر میان دنیای سرگرمی و دنیای زندگی روزمره وجود دارد. احساساتی که توسط سرگرمی به‌وجودمی‌آیند، خود را در همین منطقه‌ی نفوذناپذیر جای می‌دهند.

برای تمایزگذاری میان سرگرمی و زندگی عادی، باید زندگی را به دو بخش تقسیم کنیم، به‌طوری که احساسات به‌وجود آمده در یک بخش، نمی‌تواند در دیگری برون‌فکنی شود

هر احساس پویا، فی‌نفسه دارای دو جنبه است: جنبه‌ی درون‌فکن یا محرک، و جنبه‌ی برون‌فکن. برون‌فکنی یک احساس، در لحظه‌ی به وجود آمدن آن احساس انجام می‌شود، به این معنا که ما به نحوی آن احساس را بیرون می‌کنیم و خود را از تنشی که بر ما وارد می‌آورد، آسوده می‌سازیم. احساساتی که توسط سرگرمی به وجود می‌آیند نیز باید مثل هر احساسی برون‌فکنی شوند، اما آن‌ها درون خود سرگرمی برون‌فکنی می‌شوند. این در واقع خاصیت سرگرمی است. سرگرمی وسیله‌ای است برای برون‌فکنی احساسات به نحوی که مزاحم زندگی واقعی نشوند. اما از آن‌جا که زندگی واقعی را باید به عنوان بخشی از زندگی که فاقد سرگرمی است تعریف کرد، این جمله اگر بخواهد به عنوان یک تعریف به کار رود، ما را در یک دایره‌ی بسته اسیر می‌کند. بنابراین باید چنین بگوییم: برای تمایزگذاری میان سرگرمی و زندگی عادی،[1] باید زندگی را به دو بخش تقسیم کنیم، به‌طوری که احساسات به‌وجود آمده در یک بخش، نمی‌تواند در دیگری برون‌فکنی شود. در بخش اول، احساسات در خودشان تمام می‌شوند، در بخش دیگر، احساسات فشار می‌آورند و پایان واقعی را فراتر از خودشان رقم می‌زنند. ما بخش اول را سرگرمی و بخش دوم را زندگی عادی می‌نامیم.

برای این‌که یک احساس بدون تأثیرگذاری بر زندگی عادی برون‌فکنی شود، باید یک موقعیت تصنعی برای برون‌فکنی آن خلق شود. این موقعیت تصنعی طبعاً موقعیت واقعی را *بازنمایی* می‌کند به نحوی که احساس عملاً خودش را برون‌فکنی می‌کند. تفاوت میان این دو موقعیت، که یکی «واقعی» و دیگری «تصنعی» نامیده شده است، به‌سادگی این است: در موقعیت تصنعی، احساس برون‌فکنی شده باید مدفون شود یعنی باید نتایج آن با مسایل زندگی واقعی درگیر نشود. بنابراین اگر در یک موقعیت تصنعی [مانند فیلم] مردی تنفر خود نسبت به دیگری را با نشان دادن مشت، و تهدید او نشان دهد، و سپس قاعدتاً به‌عنوان یک شخصیت خطرناک، مشخصاً خطرناک برای شخص تهدیدشده، شناخته شود؛ شخص تهدیدشده نیز برای حفاظت از خویشتن قدم برمی‌دارد: شاید با فرونشاندن خشم مرد تهدیدگر، شاید با حمله و غلبه بر او، شاید با تقاضای حمایت از پلیس. در چنین حالتی کاملاً درک می‌شود که واقعاً هیچ اتفاقی نخواهد افتاد و زندگی چنان‌که گویی هیچ اتفاقی نیفتاده، ادامه خواهد یافت، پس موقعیتی که در آن، مرد خشمگین ظاهر شده، یک موقعیت تصنعی است.

موقعیت‌های تصنعی، شبیه موقعیت‌های خلق‌شده‌ی بازنمایانگرانه توسط جادو هستند، بدین معنا که احساسات را توسط بازنمایی یک موقعیت واقعی تحریک می‌کنند. تفاوت در این است که موقعیت‌های خلق شده در جادو *غیرواقعی* و موقعیت‌های خلق شده در هنر تصنعی هستند، به همین دلیل احساسات برانگیخته شده در هنر به جای این‌که مانند جادو در موقعیت‌های واقعی سرازیر شوند، مدفون می‌گردند. این عنصر تصنعی همان است که آن را «توهم» (نمایش) می‌نامیم، عنصری که خاص هنر

سرگرم‌کننده است و هرگز در جادو یا هنر ناب پیدا نمی‌شود. اگر در آیین جادویی، فرد یک نقاشی را «یک گاو» می‌نامد و یا یک مجسمه‌ی مومی را «دشمن من» نام می‌نهد، توهمی در بین نیست. فرد تفاوت میان این دو چیز را به خوبی درک می‌کند. هم‌چنین، تصنع در هنر سرگرم‌کننده، به طور ریشه‌ای با تصنع در بازی کودکان متفاوت است. بازی کودکانه، نه یک سرگرمی، بلکه کاری بسیار جدی است و ما آن را به این دلیل تصنعی می‌نامیم که می‌خواهیم بین آن و تجربیات بزرگسالی‌مان ارتباطی قابل فهم ایجاد کنیم. وقتی بازی را به اشتباه «تصنع» می‌نامیم، بنده‌نوازی می‌کنیم و به کودک اجازه‌ی شرکت در آن را می‌دهیم، بنابراین کودک می‌تواند روی مشکلات واقعاً ضروری زندگی‌اش کار کند، فارغ از دخالتی که بزرگسال، اگر از کار او سردربیاورد، ممکن است در کارش بکند.

مقایسه‌های زیادی میان هنر و بازی انجام گرفته که گاه به تعیین وجوه تمایز میان هنر و بازی انجامیده است. این مقایسه‌ها هرگز توجه زیادی به طبیعت هنر نشان نداده‌اند، زیرا کسانی که آن‌ها را انجام داده‌اند خود را به زحمت نینداخته‌اند که به منظور خود از بازی فکر کنند. اگر منظور از بازی، سرگرم کردن خود است، که غالباً همین است، پس شباهت مهمی میان بازی و هنر ناب وجود ندارد، و شباهتی بین بازی و هنر بازنمایانگر در شکل جادویی‌اش هم نیست، اما چیزی بیش از یک شباهت ساده میان بازی و هنر سرگرم‌کننده وجود دارد. این دو در واقع یکی هستند. اگر منظور از بازی، شرکت کردن در بازی‌های آیینی است، هنر ناب شباهت کمی به آن دارد، و هنر سرگرم‌کننده حتی کمتر؛ اما چنین بازی‌هایی، چنان که قبلاً دیده‌ایم، نه تنها شبیه جادو، که اصلاً خود جادو هستند. اما چیز دیگری را نیز بازی می‌نامیم: همان فعالیت مرموزی که خواب و خوراک کودکان را به خود مشغول کرده است. این نوع بازی، سرگرمی نیست، چنان‌که ما بزرگسالان با تقلید از آن خود را سرگرم می‌کنیم، و حتی در اوقات خوش زندگی در آن شرکت می‌جوییم. جادو هم نیست، چنان که به نوعی از آن خوشمان می‌آید. شاید تا حد زیادی شبیه هنر ناب است.

جیامباتیستا ویچو که درباره‌ی شعر و کودکان اطلاعات زیادی دارد، گفته است که کودکان «شاعران اعجاب‌آوری» هستند. شاید حق با اوست. اما هیچ کس نمی‌داند که کودکان موقع بازی دارند چه کار می‌کنند؛ خیلی آسان‌تر این است که دریابیم وقتی شاعران می‌نویسند دارند چه می‌کنند؛ این کار هر قدر هم که سخت باشد، باز ساده‌تر است. حتی اگر هنر ناب و بازی کودکان یکی باشند، باز با گفتن این حرف، چیز بیشتری در مورد هنر ناب دستگیرمان نمی‌شود.[۲]

اگر منظور از بازی، سرگرم کردن خود است، که غالباً همین است، پس شباهت مهمی میان بازی و هنر ناب وجود ندارد، و شباهتی بین بازی و هنر بازنمایانگر در شکل جادویی‌اش هم نیست

نظریه‌ای وجود دارد که هدف از هنر را کسب لذت می‌داند. اما مثل همه‌ی نظریات لذت محور، جای اعتراض دارد که حتی اگر کارکرد هنر «بهجت» باشد (چنان که بسیاری از هنرمندان خوب گفته‌اند) باز این بهجت با لذت به مفهوم عام آن تفاوت دارد و نوع خاصی از آن را شامل می‌شود. وقتی این اعتراض وارد می‌شود، نظریه‌ی لذت محور به طرف هنر سرگرم‌کننده گرایش می‌یابد. هنرمند به عنوان عرضه‌کننده‌ی سرگرمی این را وظیفه‌ی شغلی خود می‌داند که مخاطبان را با برانگیختن احساسات معینی در ایشان، سرگرم کند و برایشان یک موقعیت تصنعی ایجاد کند که در آن، این احساسات به نحو ضرری برون‌فکنی شوند.

تجربه‌ی سرگرم شدن نه به خاطر شیرین ساختن یک معنا، بلکه به خاطر خودش اهمیت دارد. بنابراین در حالی که جادو فایده‌دار است، سرگرمی نه فایده‌دار، بلکه لذت‌آور است. اما برعکس، اثر هنری ـ یا چیزی که این‌طور نامیده می‌شود ـ از آن‌جا که سرگرمی خلق می‌کند، دقیقاً فایده‌دار است. برخلاف هنر ناب، هنر سرگرم‌کننده به خودی خود ارزشمند نیست، بلکه وسیله‌ای برای رسیدن به یک نتیجه

است. این اثر به مانند یک اثر مهندسی، با مهارت بالایی ساخته شده، و مثل یک دارو با مهارت زیادی ترکیب شده، تا یک تأثیر مشخص و از پیش تعیین‌شده داشته باشد: تهییج نوع معینی از احساس در نوع معینی از مخاطب، و به منظور برون‌فکنی این احساس در محدوده‌ی یک موقعیت تصنعی. وقتی هنرها با واژه‌هایی توصیف می‌شوند که در لفافه آن‌ها را اساساً در جرگه‌ی مهارت‌ها قرار می‌دهند، مرجع این واژه‌ها، که این روزها زیاد به کار می‌روند، وجه فایده‌دار هنر سرگرم‌کننده است. و زمانی که دریافت مخاطب از این هنرها، با واژه‌های روان‌شناختی هم‌چون «واکنش در برابر تحریک» توصیف می‌شود، باز هم مرجع همان است. از جنبه‌ی نظری، هر دو مورد باید به بازنمایی نوع جادویی بازگردد، اما این مسأله در دنیای مدرن به کل فراموش شده است. دانشجوی زیبایی‌شناسی مدرن، می‌تواند از یک قاعده‌ی کلی استفاده کند؛ هرگاه این دانشجو جملاتی درباره‌ی هنر می‌شنود یا می‌خواند که به نظرش عجیب یا نامعقول یا غیرواقعی می‌رسد، باید ببیند که آیا این غرابت (یا غرابت ظاهری) ناشی از سردرگمی میان هنر ناب و سرگرم‌کننده نیست؟ یعنی یک سردرگمی که ممکن است در ذهن نویسنده یا خود او به‌وجود آمده باشد.

۲. منفعت و بهجت[۳]

کارکرد جادویی و کارکرد سرگرم‌کننده‌ی اثر هنری، هر دو انحصاری هستند، بدین معنا که یک احساسِ از پیش‌تعیین‌شده را بر یک مخاطبِ ازپیش تعیین‌شده در یک‌لحظه‌ی از پیش تعیین‌شده می‌گذارند. شما نمی‌توانید احساس معینی مثلاً نفرت از یک قوم بخصوص را در مخاطبتان تحریک کنید و سپس ترتیبی دهید که این احساس در یک لحظه هم به صورت سرگرم‌کننده، مثلاً با خندیدن به آن‌ها و هم به‌صورت کارکردی، مثلاً با سوزاندن خانه‌های آن‌ها، برون‌فکنی شود. اما احساسی که توسط یک بازنمایی از پیش‌تعیین‌شده برانگیخته می‌شود، هرگز ساده نیست؛ بلکه یک جریان یا الگوی کمابیش پیچیده از احساسات مختلف است، که لزوماً همه‌ی آن‌ها با همان نوع خاص از پیش تعیین‌شده برون‌فکنی نمی‌شوند. عموماً، بعضی‌ها عملاً برون‌فکنی می‌شوند و بقیه مدفون می‌گردند. یک هنرمند، اگر کارش را بلد باشد، باید از قبل ترتیبی دهد که کدامیک از احساسات برون‌فکنی و کدامیک مدفون شوند. هوراس می‌گوید: Omne tulit punctum qui miscuit utile dulci. که utile (منفعت)، برون‌فکنی یک احساس در زندگی عادی است، و dulce (بهجت)، برون‌فکنی آن در یک سرگرمی تصنعی. کاپیتان ماریات در ***ناوبان سوم ایزدی*** می‌گوید: «ما این قصه‌ها را فقط برای سرگرمی نمی‌نویسیم.» و با افتخار ادامه می‌دهد که او این داستان‌ها را در گذشته به شکل موفقی برای ایجاد اصلاحات در وزارت دریانوردی به کار گرفته است. آقای برنارد شاو هم یکی دیگر از معتقدان دنباله‌روی هوراس است. او هرگز هنر را یک چیز بی‌معنای لعنتی ندیده است، بلکه زندگی هنری خود را به عنوان یک خالق سرگرمی، به شکل موفقی پی گرفته است، همیشه آن‌قدر حواسش جمع بوده که اقلاً چند تیر در ترکش داشته باشد، و مخاطبش را برآشفته از وضعی که مردم با زنانشان رفتار می‌کنند یا چیزی شبیه این، به خانه بفرستد. اما اگرچه او از همان سنت ماریات تبعیت می‌کند، ولی معلوم نیست که در این راه به اندازه‌ی یک مقاله‌نویس توفیق به دست آورده باشد. آن‌چه تفاوت میان این دو نویسنده را رقم می‌زند، بیشتر تفاوت زمانی آن‌هاست تا تفاوت در شیوه‌ی کار. درصد سالی که از زمان انتشار ***ناوبان سوم ایزی گذشته***، قابلیت هم هنرمندان و هم مردم برای مخلوط کردن مقدار معینی جادو با سرگرمی‌شان، به‌شدت کاهش یافته است. آقای گلس ورثی زندگی هنری خود را با ریختن مقدار زیادی utile (منفعت) و مقدار خیلی کمی dulce (بهجت) در ژله‌ی هنری‌اش آغاز کرد که فقط معده‌های خیلی سرسخت از پس هضم کردن آن برآمدند. بنابراین او بازی کردن با جادو را به کل کنار گذاشت و در سرگرم کردن طبقه‌ی عبوسی از خوانندگان باکارهای خانواده‌ی فارسیت، متخصص شد.

افرادی که واقعاً در جادو تبحری ندارند، چنان‌که در قصه‌های پریان نیز خوانده‌ایم، باید حواسشان را جمع کنند و آن را رها

سازند. یکی از پدیده‌های مثال‌زدنی ادبیات اواخر قرن نوزدهم ـ و اوایل قرن بیستم ـ سرگرم‌کننده‌های کمدی بزن بکوب مانند جروم ک. جروم یا تاجران موفق آبجوی زنجبیلی مانند آقای آ.آ. مایلن بودند که ناگهان یکه‌تاز میدان شدند، همدیگر را تشویق کردند، و تصمیم گرفتند تأثیرات خوبی بر مخاطبان خویش بگذارند. چیزی شبیه این قبلاً هرگز اتفاق نیتفاده بود. این یک مثال کنجکاوانه و فرح‌بخش از زوال سلیقه در قرن نوزدهم است.

هنرمند بازنمایانگر، به‌طور کلی باید سلیقه‌ای قوی داشته باشد، بدین معنا که باید در مقام دردکش حرفه‌ای فاجعه، بداند که چه احساساتی را تحریک کند. مگر این‌که هنرمند، مثل تیموتهوز در قصیده‌ی «درایدن»، بخواهد چون یک جادوگر عمل کند و احساسات شدیدی را در کسانی که فکر می‌کنند نمی‌شود این احساسات را به‌سادگی در اعماق عادی نشان داد، برانگیزد؛ او برای این کار باید آن احساسات شدیدی را انتخاب کند که در مورد این مخاطب خاص، به ایجاد خرسندی سطحی بسنده‌کنند. همیشه خطر این هست که وقتی یک احساس تحریک می‌شود، جداره‌ی نفوذناپذیر را بکشند و به زندگی عادی سرریز شود، اما هدف هم سرگرم‌کننده و هم سرگرم‌شونده این است که این اتفاق نیفتد، و با یک توافق وفادارانه این جداره سالم بماند. هنرمند باید در راهی میانه قدم بگذارد. او باید احساساتی را برانگیزد که به اندازه‌ی کافی با زندگی عادی مخاطب ارتباط داشته باشند تا تحریک آن‌ها موجب لذت سرزنده‌ای شود، اما این ارتباط نباید آن‌قدر نزدیک باشد که یک روزنه در جداره به خطری جدی تبدیل شود. بنابراین، نمایشی که یک ملت خارجی را مورد تمسخر قرار می‌دهد، نمی‌تواند مخاطبی را که کینه‌ی خاصی نسبت به آن ملت ندارد سرگرم کند، اما در عین حال با مخاطبی هم که کینه‌اش به نقطه‌ی غلیان رسیده نمی‌تواند چنین کند. یک لطیفه‌ی زننده‌ی باشگاه مردانه[۴] که اعضای میانسال باشگاه را سرگرم می‌کند، نه برای پیرمردی که میل جنسی‌اش را از دست داده جالب است و نه برای مرد جوانی که این میل در او به نحو عذاب‌آوری شدید است.

۳. مثال‌هایی از هنر سرگرم‌کننده

احساساتی که حاضرند به خاطر سرگرم‌کردن در بازی شرکت کنند، بی‌نهایت متعددند؛ ما فقط می‌توانیم چند مثال بزنیم.

هنرمند بازنمایانگر، به‌طور کلی باید سلیقه‌ای قوی داشته باشد، بدین معنا که باید در مقام دردکش حرفه‌ای فاجعه، بداند که چه احساساتی را تحریک کند

میل جنسی برای چنین اهدافی قابلیت زیادی دارد، با موضوعات تصنعی به سرعت تحریک می‌شود و به سرعت فروکش می‌کند. بنابراین آن نوع سرگرمی که در سخیف‌ترین و وحشیانه‌ترین شکلش هرزه‌نگاری نامیده می‌شود، کاملاً معمول و معروف است. نه تنها برهنه‌هایی در نقاشی‌ها و مجسمه‌های اروپایی دوره‌ی رنسانس ـ زمانی که هنر به مثابه‌ی جادو جایگزین هنر به مثابه‌ی سرگرمی شد ـ ظاهر شد، بلکه رمان یا قصه‌های مبتنی بر درون‌مایه‌ی جنسی، که از همان دوره آغاز شدند، یک جاذبه‌ی اساسی برای احساسات جنسی مخاطب دارند، نه به خاطر تحریک این احساسات برای ایجاد رابطه‌ی عملی میان دو جنس، بلکه برای فراهم کردن موضوعات تصنعی برای آن‌ها و در نتیجه منحرف کردن آن‌ها از رابطه‌ی واقعی به سوی علاقه به سرگرمی. میزان تأثیری که این جنسیت تصنعی بر زندگی مدرن گذاشته است به سختی قابل پذیرش است، مگر این‌که این واقعیت را از طریق تماس با بخش مراجعان کتابخانه‌ها و پرسش از سیل مشتاقان قصه‌های عاشقانه، یا با مراجعه به سینما که گفته می‌شود همه‌ی تهیه‌کنندگان می‌دانند هیچ فیلمی بدون رابطه‌ی عشقی نمی‌فروشد، و بالاتر از همه با نگاهی به مجلات و روزنامه‌ها که طراحی جلد، بخش‌های خبری، قصه، و تبلیغات آن‌ها از موادی چون داستان‌های شهوانی، تصویر دختران زیبا با لباس‌های گوناگون یا برهنه و مردان جوان جذاب (برای خوانندگان زن) پر شده است، بررسی کنیم.

هرزه‌نگاری به عنوان یک روش درمانی، در اندازه‌ی کمی می‌تواند به میل جنسی تلنگر بزند، اما مقادیر معتنابه‌ی آن جایگزین عمل جنسی می‌شود. تعجبی نیست که مسیو برگسن دوره‌ی ما را یک «تمدن آفرودیت‌محور» خوانده است. اما این لقب به تنهایی کافی نیست.

داستان کارآگاهی، یعنی معروف‌ترین شکل سرگرمی که نویسندگان حرفه‌ای به جامعه‌ی مدرن عرضه کرده‌اند، بخشی بر مبنای جاذبه‌ی ترس برای خوانندگان است؛ اما بخش دیگر آن معجونی از احساسات دیگر است

چنین نیست که ما آفرودیت را پرستش می‌کنیم. اگر چنین بود باید از این همه تصنع، به این دلیل که ممکن است خشم او را برانگیزد، می‌ترسیدیم. یک آفرودیت‌محور، با یک نظر، به عمل سوق داده می‌شود: اما عکس دخترهایی که حمام می‌گیرند جانشینی برای عمل است. حقیقت این است که این چیزها جامعه‌ای را آشکار می‌کند که در آن، شهوت جنسی به قدری رو به زوال رفته که دیگر یک خدا نیست، چنان‌که برای یونانیان بود، و شیطان هم نیست، چنان‌که برای مسیحیان اولیه بود، بلکه یک اسباب‌بازی است: جامعه‌ای که میل غریزی زاد و ولد در آن ضعیف شده، بدین معنا که زندگی، چنان‌که ما آن را ساخته‌ایم، ارزش زیستن ندارد و عمیق‌ترین آرزوی ما این است که نسل بعدی نداشته باشیم.

مورد فانتزی جنسی خیلی خاص است، چون به نظر می‌ رسد که به این ترتیب از دست خارج شده است، و می‌خواهد چیزی ناسازگار با تمدن ما را فاش سازد. موارد زیاد دیگری هستند که این پیچیدگی در آن‌ها وجود ندارد. مثلاً احساس ترس که از سرگرمی ناشی از آن، لذت زیادی حاصل می‌شود و این لذت امروزه با کهکشانی از استعدادهای درخشان که سرسپرده نوشتن قصه‌های ترسناک هستند تأمین می‌شود. «مهیج»، که این چیزها را به این نام می‌خوانند، جدید نیست. ما آن را در تئاتر الیزابتی، در مجسمه‌ی معابد قرن هفدهم (مضمون «روز جزا» در هنر قرون وسطا که هدفش نه روح دادن به جسد، بلکه تنذیر گناهکاران زنده بود)، در قصه‌های خانم رادکلیف و راهب لویس، در کنده‌کاری‌های دوره، و جایی که به سطح هنر ناب ارتقا می‌یابد، در موومان اول سمفونی پنجم بتهوون و فاینال *دن جیووانی* اثر موتزارت پیدا می‌کنیم. در دوره‌ی ما، نشر سواد موجب ترویج وحشتناک اعقاب هیولاها در داستان‌های موبرتن راست‌کننده‌ای شده است که موضوعشان حول و حوش جنایتکاران موذی، هفت‌تیرکشان و خارجیان شرور دور می‌زند. این‌که چرا داستان اشباح که زمانی برای چنین هدفی بسیار مفید بود، تأثیر خود را از دست داده، اما قصه‌ی اراذل و اوباش با کشتارهای نمایشی‌تر و حتی با رکاکت بیشتر هنوز مورد تقاضا هستند، مسأله‌ی کنجکاوی برانگیزی برای نویسندگان تاریخ اندیشه است.

داستان کارآگاهی، یعنی معروف‌ترین شکل سرگرمی که نویسندگان حرفه‌ای به جامعه‌ی مدرن عرضه کرده‌اند، بخشی بر مبنای جاذبه‌ی ترس برای خوانندگان است؛ اما بخش دیگر آن معجونی از احساسات دیگر است. در پو عنصر ترس فوق‌العاده قوی است، و به خاطر تأثیر او یا به خاطر موضوعی ریشه‌دار در تمدن ایالات متحد، داستان کارآگاهی امریکایی امروز، بالندگی زیادی را در نوع خود نسبت به سایر ملت‌ها نشان می‌دهد. جسدهای امریکایی خون‌آلودترین و به طرز وحشتناکی مثله‌شده‌ترین جسدها هستند، پلیس امریکایی در برخورد با مظنونین، وحشی‌ترین پلیس‌هاست.[5] احساس خیلی مهم دیگر در این قصه‌ها، لذت ناشی از قدرت است. در قصه‌هایی که می‌توان آن‌ها را قصه‌های دوره‌ی رافل نام نهاد، خواننده با رضایت خاطر کامل به همذات‌پنداری با یک جانی شجاع و موفق تن می‌داد، که این روزها همذات‌پنداری با کارآگاه جایگزین آن شده است. نوع سوم احساس در این قصه‌ها، هیجان روشنفکرانه از حل یک معماست، چهارمی میل ماجراجویی که باید آن را به میل شرکت کردن در حوادثی

هرچه غیرشبیه‌تر به کار یکنواخت زندگی عادی روزانه تعبیر کرد. اعضای مشاغل نظری و روحانی گهگاه ابراز می‌دارند که خوانندگان جوان این قصه‌ها و فیلم‌های مشابه آن‌ها، گهگاه به داشتن یک زندگی جنایتکارانه تحریک می‌شوند. این یک تعبیر بد از روان‌شناسی است. هیچ‌جا ثبت نشده است که جنایتکاران حرفه‌ای، به خواندن داستان‌های جنایی علاقه نشان می‌دهند. در واقع خوانندگان ثابت این داستان‌ها مردمی کاملاً تابع قانون هستند، و این کاملاً طبیعی است زیرا آن‌ها دایماً چنین احساساتی را با تحریک‌کردن و سپس برون‌فکنی در موقعیت‌های تصنعی، مدفون می‌کنند، و در نتیجه احتمال خیلی کمتری وجود دارد که احساسات خودشان را در زندگی عادی برون‌فکنی کنند.

تاکنون کسی یک داستان کارآگاهی را به مقام یک هنر اصیل ارتقا نداده است. خانم سیرز، سعی کرده است دلایل این موضوع را توضیح دهد. شاید یک دلیل آن، التقاط درونمایه‌ها باشد که این ژانر، آن را به عنوان یک اصل غیرقابل اجتناب پذیرفته است. التقاط درونمایه‌ها برای سرگرمی، دلپذیر است، اما هرگز منجر به تولید هنر ناب نمی‌شود.

بغض، یعنی میل به این که دیگران، مخصوصاً آن‌هایی که از ما بهترند رنج ببرند، یک منبع لایزال برای لذت بردن انسان است، اما شکل‌های مختلفی به خود می‌گیرد. در شکسپیر و معاصرانش، قلدری، در خشن‌ترین شکلش، به‌قدری معمول است که می‌توانیم تصور کنیم متوسط نمایش‌روها آن را نمک زندگی می‌دانسته‌اند. موارد شدیدی مانند *تیتوس اندرونیکوس* و *دوشسی از مالفی* وجود دارند که در آن‌ها شکنجه و توهین، موضوع اصلی را تشکیل می‌دهد؛ در مواردی چون *ولپن* یا *تاجر ونیزی*، همین درونمایه با حفظ ظاهر به این شکل درآمده که شخص، مستحق رنج بردن است؛ و مواردی چون *رام کردن زن سرکش*، این کار به عنوان یک قدم لازم برای رسیدن به خوشبختی خانوادگی توجیه می‌شود. همین درونمایه در قطعاتی چون چزاندن مالولیو یا کتک زدن پیستول نیز نمایان می‌شود، این قطعات به کل با قصه‌ی اصلی بی‌ارتباط‌اند تا جایی که به نظر می‌رسد برای پاسخگویی به یک نیاز عمومی در قصه گنجانده شده‌اند. این مضمون گاه در آثار وبستر، در چند تراژدی شکسپیر و از همه بیشتر در سروانتس، به سطح هنر ناب می‌رسد.

هیچ‌جا ثبت نشده است که جنایتکاران حرفه‌ای، به خواندن داستان‌های جنایی علاقه نشان می‌دهند. در واقع خوانندگان ثابت این داستان‌ها مردمی کاملاً تابع قانون هستند

در جامعه‌ای که عادت به گردن کلفتی را به کل از دست داده است، ادبیات خشونت با ادبیات تزویر جایگزین می‌شود. بخش مراجعان کتابخانه‌های خودِ ما پر است از نوشته‌هایی که به‌طور پرطمطراقی طنز در زندگی اجتماعی عصر ما نامیده می‌شوند. کتاب‌هایی که شهرت آن‌ها بر اساس این حقیقت است که به خاطر تمسخر حماقت جوانی و بیهودگی پیری، ابراز تنفر از بی‌خیالی تحصیل‌کرده‌ها و بی‌نزاکتی بی‌سوادان، ابراز خوشی از بدبختی زوج‌های ناسازگار، یا خوشحالی از ضعف یک بچه‌تاجر زن ذلیل، از خواننده عذرخواهی می‌کنند. همین طبقه از شبه هنر (زیرا این‌ها در واقع تاریخ نیستند) به زندگینامه‌های افشاگرانه تعلق دارد که هدفشان رها کردن خواننده از احترام آزاردهنده‌ای است که همیشه مجبور بوده است برای افراد مهم قایل باشد.

اگر لحن دوره‌ی الیزابتی را قلدرمابانه بدانیم، لحن دوره‌ی ویکتوریایی فخرفروشانه است. ادبیاتی که با زندگی سطح بالا سروکار دارد، هم برانگیزنده است و هم جاه‌طلبی خوانندگانی را که خود را از این نوع زندگی برکنار می‌دانند، ارضا می‌کند؛ و بخش مهمی از نویسندگان ویکتوریایی میل دارند کاری کنند که طبقه‌ی متوسط احساس کنند گویی در زندگی طبقه‌ی بالا شریک هستند. این روزها که «جامعه» زرق و برق خود را از دست داده است، همین جایگاه را داستان‌ها و فیلم‌هایی اشغال کرده‌اند که با میلیونرها، جانیان، ستارگان سینما و دیگر افراد غبطه‌برانگیز سروکار دارند.

حتی ادبیاتی برای تأمین فرهنگ فخرفروشی نیز پدید آمده است: کتاب‌ها و فیلم‌هایی درباره‌ی بتهوون، شلی، یا ترکیبی از دو نوع از فخرفروشی در یک کتاب، مثلاً بانویی از طبقه‌ی بالا که نقاشِ مشهوری می‌شود.

مواردی هستند که ما در آن‌ها، نه مخلوطی از سرگرمی و جادو، بلکه تزلزلی میان این دو را مشاهده می‌کنیم. ادبیاتی که میل شدیدی به ساختار احساساتی دارد: کتاب‌هایی درباره‌ی جذابیت ساسکس، جادوی آکسفورد، پیکچرسک تیرول، یا زرق و برق اسپانیای قدیم. آیا هدف این آثار تنها بیدار کردن احساسات مسافران برگشته از سفر، و ایجاد حس سفر در دیگران است، یا منظورشان فراخواندن ـ قبلاً گفته بودم ـ احمق‌ها به یک دایره‌ی بسته است؟ بخشی از این و بخشی هم از دیگری. اگر انتخاب از اول مشخص شده باشد، ادبیات این‌گونه‌ای به چیزی بهتر از این‌که هست تبدیل می‌شود. موارد مشابه عبارت‌اند از ادبیات احساساتی دریا، که مردم خشکی را خطاب کرده، و ادبیات احساساتی روستا که شهرنشینان را هدف قرار داده است، و تصاویر اسب‌ها، سگ‌ها، گوزن‌ها و قرقاول‌ها که در اتاق‌های بیلیارد آویخته شده‌اند تا گاه ورزشکاران را به هیجان آورد، و گاه خود جانشین ورزش شود. هیچ دلیلی وجود ندارد که آثار این گونه‌ای نباید به سطح هنر ارتقا داده شوند، هرچند مواردی که آن‌ها به چنین سطحی رسیده‌اند بی‌نهایت نادرند. اگر قرار باشد چنین اتفاقی بیفتد یک شرط اجتناب‌ناپذیر است: ابهام درونمایه در ابتدا باید از بین برود.

۴. بازنمایی و منتقد

در این‌جا ممکن است پرسشی پیش بیاید که با تعریف هنر به بازنمایی یکی از دو صورت خود [جادو و سرگرمی] مسأله‌ی نقد هنری به چه وضعی درمی‌آید. شغل منتقد، چنان‌که قبل نیز دیده‌ایم، تعیین موارد استفاده‌ی یکسان برای واژه‌هاست: یکی به خاطر نامگذاری چیزهای متفاوت و متعارضی که در برابرش هستند و باید اسمی به آن‌ها بدهد، مثلاً گفتن این‌که «این هنر است، آن یکی هنر نیست»، و دوم به خاطر این‌که در این شغل متخصص شود و آن را با تسلط انجام دهد. کسی که به قدر کافی در انجام این کار صاحب مهارت شود، قاضی نامیده می‌شود؛ و معنای قضاوت، داشتن رأی است؛ یعنی اعلامِ با قدرتِ این‌که مثلاً فلان شخص بی‌گناه یا گناهکار است. سابقه‌ی نقد هنری حداقل به قرن هفدهم برمی‌گردد، اما همیشه با دشواری‌هایی روبه‌رو بوده است. منتقد می‌داند، و همیشه می‌دانسته است، که در حیطه‌ی نظری با یک موضوع عینی سروکار دارد. از نظر اصولی، توانایی پاسخ به این سؤال که فلان قطعه‌ی منظوم آیا شعر [حقیقی] است یا یک شعر دروغین، واقعیتی است که هر کس صلاحیت قضاوت داشته باشد، باید آن را قبول کند. اما منتقد درمی‌یابد و همیشه دریافته است که اولاً منتقدان پاسخ دادن به پرسش را به عنوان یک قانون قبول ندارند، ثانیاً رأی آن‌ها را همواره نسل‌های بعدی زیر سؤال برده‌اند و ثالثاً رأی آن‌ها را به‌ندرت هنرمندان و مردم به عنوان یک موضوع مفید، استقبال کرده و یا پذیرفته‌اند.

وقتی تنوع آرای منتقدان از نزدیک مطالعه می‌شود، ثابت می‌گردد که پشت آن چیزی بیشتر از یک تعهد انسانی صرف برای شکل دادن عقاید مختلف پیرامون یک موضوع ثابت وجود دارد. رأی هیأت منصفه در دادگاه، چنان‌که قاضیان مکرراً گفته‌اند، فقط یک رأی است، و بنابراین آن‌ها گاهی با هم توافق ندارند. اما اگر تنوع آرای آنان هم مثل تنوع آرای منتقدان هنری بود، محاکمه توسط هیأت منصفه یک‌بار تجربه، و بعد هم به کل برچیده می‌شد. تفاوت این دو نوع تنوع آرا در این‌جاست که هر عضو هیأت منصفه، اگر پرونده در دست یک قاضی باکفایت باشد، فقط حق یک رأی دارد که ممکن است اشتباه باشد. او باید یک رأی صادر کند و قاضی به او می‌گوید که برای صدور این رأی چه مبانیی را باید در نظر بگیرد. منتقد هنری هم باید یک رأی صادر کند، اما هیچ توافقی میان او و همکارانش بر سر مبانیی که این رأی باید بر اساس آن صادر شود، وجود ندارد. این اختلاف مبانی ناشی از مسایل حل‌نشده‌ی فلسفی نیست؛ هم‌چنین از اختلاف میان تئوری‌های رقیب هنری هم نمی‌آید؛ بلکه از نقطه‌ای در اندیشه ناشی می‌شود که مقدم بر شکل‌گیری هر

تئوری زیبایی‌شناسانه‌ای است. منتقد در جهانی کار می‌کند که بیشتر مردم هنگام صحبت از یک نقاشی خوب یا یک نوشته‌ی خوب، منظورشان به سادگی این است که از آن خوششان آمده است، و منظور از خوش آمدن هم مشخصاً سرگرم شدن است. افراد ساده‌تر و عامی‌تر، کار را یکسره می‌کند و می‌گویند: «من نمی‌دانم چه چیزی خوب است، فقط می‌دانم چه چیزی را دوست دارم.» افراد فرهیخته‌تر و هنری‌تر این عقیده را با وحشت پس می‌زنند. آن‌ها به تندی پاسخ می‌دهند: «فرقی نمی‌کند که شما از چیزی خوشتان بیاید یا نه، پرسش این است که آیا آن چیز خوب است یا نه.» این اعتراض از نظر اصولی کاملاً درست، اما در عمل چرند است. حرف ضمنی آن این است که چیزی که عوام به آن هنر می‌گویند هنر نیست، بلکه فقط سرگرمی است، اما آن چیزی که هیچ خوبی یا بدی تعریف‌شده‌ای ندارد و فقط بر مبنای این‌که آیا مخاطب معینی را سرگرم می‌کند، سنجیده می‌شود ـ و اگر این مخاطب معین، افراد فرهیخته باشند، پس سرگرمی نیست بلکه هنر ناب است ـ این فقط یک فخرفروشی است. هیچ فرقی میان کسانی که به دیدن *گرسی فیلدز* می‌روند و کسانی که به دیدن *روت درپر* می‌روند وجود ندارد، جز این‌که چون در محیط متفاوتی رشد کرده‌اند با چیزهای متفاوتی سرگرم می‌شوند. کار دار و دسته‌ی هنرمندان و نویسندگان اغلب این است که سرگرمی جار و جنجال بفروشند و مشتریانشان کشانی هستند که می‌خواهند خودشان را از دسته‌ی عوام جدا کنند و طی یک تبانی دسته‌جمعی آن را نه سرگرمی، بلکه هنر بنامند.

افرادی که خودشان را بالاتر از حد عوامانه‌ی هنر سرگرم‌کننده تصور می‌کنند، در واقع در همان سطح و نه جای دیگری، می‌پلکند و سرگرمی خود را هنر می‌نامند، اگرچه با آن سرگرم می‌شوند. بنابراین منتقد در جایگاه غلطی قرار دارد. او اظهارنظر می‌کند، درحالی که خودش هم به همین افراد تعلق دارد و در عقیده‌ی پوسیده‌ی آن‌ها شریک است؛ پس طوری حرف می‌زند که در اصل مطابق خوش آمدن یاخوش نیامدن آن‌ها باشد، مطابق سلیقه‌ی آن‌ها نسبت به سرگرمی؛ اما به نحوی که انگار چیزی کاملاً متفاوت است، و مسأله‌ی شایستگی یا ناشایستگی یک اثر هنری در بین است. و حتی این شکل طرح مسأله باعث می‌شود که وظیفه منتقد از آن‌چه هست آسان‌تر بنمایاند.

افرادی که خودشان را بالاتر از حد عوامانه‌ی هنر سرگرم‌کننده تصور می‌کنند، در واقع در همان سطح و نه جای دیگری، می‌پلکند و سرگرمی خود را هنر می‌نامند، اگرچه با آن سرگرم می‌شوند

اگر این اشخاص فرهیخته، از نظر روانی دار و دسته‌ای درست کرده باشند، هرچیزی که یک نفر را سرگرم کند بقیه را هم می‌کند، چنان‌که یک شوخی همه‌ی افراد یک جمع یا یک اتاق را می‌خنداند. اما هرچند تنها پیوند میان آنان ضدیت با دسته‌ی مخالف، یعنی مشابه افراد عامی نبودن است، باز هم همه‌ی آن‌ها نمی‌توانند یک روان‌شناسی یکپارچه‌ی گروهی را نمایش دهند و گروه‌های متفاوت از چیزهای متفاوتی خوششان می‌آید. حالا وظیفه‌ی منتقد نومیدکننده است، زیرا دلایلی که اعضای فلان جرگه برای خوب نامیدن یک کتاب یا یک فیلم ارایه می‌دهند، همان دلایلی است که دیگران، با همان میزان محق بودن نسبت به زندگی، آزادی، و فعالیت سرگرم‌کننده، برای بد بودن همان کتاب یا فیلم ارایه می‌دهند. و حتی اگر سلیقه‌ی معینی در دوره‌ای بخصوص بر سایر سلیقه‌ها چیره شود، یا بخش مهمی را دربرگیرد، هیچ بعید نیست که به سرعت مغلوب سلیقه‌ی دیگری شود که از دیدگاه این سلیقه چیزی که سلیقه‌ی قبل را سرگرم می‌کرد «تاریخ مصرف‌دار» تلقی می‌شود، و این لغت خارق‌العاده‌ای است که بر این نقد دروغین چنگک می‌اندازد، زیرا اگر صحبت از هنر اصیل درمیان باشد Voyon, Monsieur, le temp ne fait rien a l'affarie [توجه بفرمایید آقا، زمان ربطی به این موضوع ندارد.]

معمولاً همه از منتقد بدشان می‌آید، اما در واقع باید به حالش دل سوزاند. آدم‌بدهای واقعی قصه‌ی ما، هنرمندان

صاحب‌سبک هستند. آن‌ها منتقد را مطمئن می‌کنند که اثرشان ارزش مطالعه دارد، و کار بقیه طوری است که منتقد حتی یک ساعت از وقتش را نباید با فکر کردن به آن تلف کند.اگر این پرتگاه خودبزرگ‌بینی که در آن، سرگرمی، برگزیدگان خودش را به جای هنر جا می‌زند، یک‌بار برای همگان ماهیت خود را رو کند، منتقدان یا با صراحت به عنوان نویسندگان تبلیغاتی شناخته می‌شوند ـ که بیشترشان هم واقعاً هستند ـ یا دست از مزاحمت درباره‌ی هنر واقعی و هنر دروغین برمی‌دارند، چنان‌که بعضی از آن‌ها قبلاً این کار را کرده‌اند.

از زمان هم‌سان شدن هنر با سرگرمی، نقد هنری غیرممکن شده است؛ و این واقعیت که نقد هم‌چنان ادامه یافته و شجاعانه تلاش کرده است، اثباتی بر اصرار شدید خودآگاهی اروپایی برای به کرسی نشاندن این ادعا در نقد است که چیزی به نام هنر وجود دارد؛ و این‌که روزی ما باید یاد بگیریم که چطور آن را از تجارت سرگرمی تمیز دهیم.[۶] اگر هنر با جادو هم‌سان باشد، همین نتیجه درپی می‌آید، اما این نتیجه در جامعه‌ای که جادو در آن اعتبار زیادی دارد، به راحتی با جانشین کردن یک موضوعیت غلط به جای یک موضوعیت درست، پوشانده می‌شود و این قانون در همه جای دنیا صادق است. این واقعیت که فلان شخص فلان اثر را خلق کرده یا فلان چیز یک شعر است، برای همه، در هر زمان و در همه جا معتبر است. خوبی یازیبایی یک اثر هنری ـ اگر منظور از این خوبی یا زیبایی، قدرت به هیجان‌آوردن احساس واقعی در شخصی که چنین لغاتی را به زبان می‌آورد باشد ـ این اعتبار همگانی را ندارد، بلکه فقط برای شخصی که این احساسات در او برانگیخته شده، اعتبار دارد. ممکن است آن اثر هنری، همان احساس را در دیگران هم برانگیزد، اما این فقط هنگامی اتفاق می‌افتد که جامعه‌ای که این امر در آن حادث شده، آن را برای سلامت خود لازم بداند.

این جمله قابل تشکیک است، و ما دو برداشت از آن ارایه می‌دهیم: ۱. از دید زیست‌شناسی اجتماع، یک جامعه متشکل از موجوداتی از یک نوع معین است که در برابر یک کنش، همه‌ی آن‌ها به طور وراثتی از یک نوع انگاره‌ی روان‌شناختی برخوردارند. برای حفظ یکپارچگی در این سازمان، یک محرک خاص در همه‌ی اعضای آن اجتماع، نوع خاصی از احساس را تولید می‌کند. این احساس برای سلامت جامعه لازم است؛ زیرا قسمتی و قطعه‌ای از انگاره‌ی روان‌شناختی است که هویت آن در همه‌ی اعضای جامعه موجب اصل اتحاد در آن می‌شود؛ و هرقدر این اعضا نسبت به این اصل آگاه‌تر باشند، می‌بینند که این هم‌پذیری احساسی، به عنوان یک حقیقت زیست‌شناسانه که وجود مشترک آن‌ها وابسته به آن است، ضروری است. ۲. از دید تاریخی اجتماع، یک جامعه متشکل از افرادی است که از طریق ارتباط زبانی، یک راه معین برای زندگی جمعی را پیدا کرده‌اند. هر بخش از این راه مشترک زندگی، برای فردی که علایق خود را به جامعه پیوسته می‌داند، ارزش احساسی دارد و قدرت این احساس، همان نیرویی است که جامعه را به هم می‌پیوندد. در این حالت، هر چیزی که به طور صمیمانه‌ای با راه زندگی تک‌تک اعضای جامعه ارتباط پیدا کند، در همه‌ی آن‌ها واکنش احساسی مشابهی را برخواهد انگیخت.

از طرف دیگر، جامعه از هر نوعی که باشد، اشکال معینی از جادوی دسته جمعی در آن وجود خواهد داشت که محرک‌های استاندارد معینی واکنش‌های احساسی استاندارد معینی را در همه‌ی اعضای آن برخواهد انگیخت. اگر این محرک‌ها «آثار هنری» نامیده شوند، آن‌ها دارای «خوبی» و «زیبایی» شمرده می‌شوند که در واقع فقط یعنی این‌که قدرت برانگیختن این واکنش‌ها را دارند. هر قدر یک جامعه، جامعه‌ای واقعی‌تر باشد، واکنش واقعی واقعاً در همه‌ی اعضا برانگیخته می‌شود؛ و اگر آن‌ها در به کار بردن اشتباه کلمات هم اتفاق‌نظر داشته باشند، همه این *اثر هنری* را «خوب» و «زیبا» خواهند نامید. اما این توافق، فقط یک عمومیت تجربی است: خوب فرض کردن موجودیت جامعه صرفاً به این علت که خود افراد جامعه چنین نظری دارند. دشمنان خارجی، و حتی خارجی‌ها، و منافقان داخلی، چنان‌که لازم است ابراز مخالفت می‌کنند. از زمانی

که جادو به جای هنر گرفته شده است، این توافق‌ها و مخالفت‌ها هم به جای نقد گرفته می‌شوند، و در هر جامعه‌ی معین به افرادی برچسب منتقد خوب می‌زنند تا اصرار ورزند که جادوی مشترک آن جامعه هنر خوب است. اگر از ارزش این واژه‌ها بکاهیم، نقد بی‌ارزش می‌شود. در این جامعه [یعنی انگلستان] و در حال حاضر، کاهش ارزش این واژه‌ها خطر چندانی ندارند. افراد زیادی نیستند ـ یا اگر هم هستند آن‌قدر مؤثر نیستند ـ که فکر می‌کنند باید هنر ملی را هرطور که شده حمایت کنیم تا تحسین خاصی نثار شعر انگلیسی یا موسیقی انگلیسی یا نقاشی انگلیسی شود، تنها به این دلیل که انگلیسی هستند؛ حتی یک آبروداری وطن‌پرستانه لازم است تا ما را از نقد شعر یا موسیقی «خدا شاه را نجات دهد» یا تک‌چهره‌های سالیانه‌ی آکادمی از خانواده‌ی سلطنتی منع کند. اما اشتباهات غالباً از راه‌وارونه کردن همان مفاهیم غلط به وجود می‌آیند. بیشتر چیزهایی که هنر هستند یا نامیده می‌شوند، حتی میان خود ما و در همین امروز، در واقع ترکیبی از هنر و جادو به نحوی هستند که درونمایه‌ی چیره‌ی آنان جادویی است. آن‌چه از آن‌ها خواسته می‌شود این است که باید یک عملکرد جادویی را برون‌فکنی کنند و نه یک عملکرد هنری را. اگر یک منتقد موسیقی به ما بگوید که «خدا شاه را نجات دهد» نغمه‌ی بدی دارد، او بالاخره حق دارد حرف بزند. شاید همه‌ی افراد دوره‌ی الیزابتی اشتباه می‌کردند که جان بول را یک موسیقیدان برجسته می‌شناختند. اما اگر او ادامه دهد و بگوید که ما بایدآن را با یک سرود ملی جدیدِ ساخته‌ی یک موسیقیدان بهتر جایگزین کنیم، او یک مسأله‌ی هنری را با یک امر جادویی قاطی کرده است. رد کردن جادو به این دلیل که هنر بدی است، همان‌قدر مسخره است که از هنر به خاطر این‌که جادوی خوبی است تعریف کنیم. و وقتی هنرمنید را می‌بینیم که سعی دارد ما را متقاعد کند که مجسمه‌های واقع در فضاهای عمومی ما، مثلاً از نظر هنری، بد هستند و باید به کل عوض شوند، نمی‌توانیم درک کنیم آیا یک احمق است یا یک فرد شرور: یک احمق، به این دلیل که نمی‌داند این‌جور چیزها از پایه جادویی هستند و ارزششان به خاطر کیفیت جادویی آن‌هاست نه کیفیت هنریشان، یا یک فرد شرور برای این‌که این را به خوبی می‌داند اما کتمان می‌کند تا پرستیژ هنری خود را وسیله‌ای برای پنهان کردن خویش قرار دهد و ناگهان با یک حمله‌ی خائنانه، به احساساتی ضربه زند که جامعه‌ی ما را به هم پیوند داده است.

۵. سرگرمی در دنیای جدید

قبلاً دیده‌ایم که سرگرمی، معنای ضمنی دوپاره کردن تجربه به دو بخش *واقعی* و تصنعی را در خود دارد، و این‌که بخش تصنعی به این معنا سرگرمی نامیده می‌شود که در آن احساسات برانگیخته شده در خود برون‌فکنی می‌شوند و اجازه‌ی سرازیر شدن به ماجرای *واقعی* را نمی‌یابند. این دوپارگی بی‌شک به اندازه‌ی خود انسان قدمت دارد، اما در جامعه‌ی سالم به قدری کم است که می‌تواند نادیده گرفته شود. خطر در موقعی است که مردم با برون‌فکنی احساساتشان در موقعیت‌های تصنعی به فکر می‌افتند که احساس چیزی است که می‌تواند به هیجان بیاید و به خودی خود موجب لذت شود، بی‌آن‌که لازم باشد بهای عواقب عملی این لذت را بپردازد. سرگرمی با لذت یکی نیست، بلکه لذتی است که لازم نیست بهایی بابت آن پرداخته شود؛ یا حداقل، جبران نامه‌ای لازم ندارد. درواقع بهای آن، در صورت‌حسابی منظور می‌شود که بعداً جایی باید پرداخت شود. به‌عنوان مثال، من با نوشتن این کتاب تفریح معینی می‌کنم. اما هم‌زمان با این تفریح بهایش را هم می‌پردازم، موقع کارگل مصیبت‌بار وقتی که کتاب دارد بند می‌شود، موقع دیدن این‌که روزهای طولانی تابستان یکی پس از دیگری ناپدید می‌شوند بی‌آن‌که من حتی پنجره را باز کرده باشم، موقع دانستن این‌که باید نوشته‌ها را غلط‌گیری کنم و فهرست اعلامی برای آن فراهم آورم، و در نهایت موقع برخورد با نگاه‌های خصمانه افرادی که من در این کتاب پا در کفششان کرده‌ام. اگر من به در بی‌خیالی بزنم و تمام روز در یک باغ دراز بکشم و کتاب دوروتی سیرز را بخوانم، باز هم تفریح کرده‌ام، اما چیزی بابت آن نپرداخته‌ام. فقط یک

صورت‌حساب معوقه با من می‌ماند که آن هم روز بعد وقتی با احساس کسالت صبح بعد از تعطیلات به سراغ کتابم می‌روم، پرداخت می‌شود. در این صورت، البته ممکن است هیچ احساس کسالت صبح بعد از تعطیلاتی وجود نداشته باشد: شاید من با احساس طراوت و پرانرژی به کار روی کتابم برگردم، در حالی که احساس ماندگی را دور کرده‌ام. در این حالت، روز تعطیل من نه این‌که سرگرمی باشد، بلکه فراغت است. تفاوت این دو در تأثیردهندگی یا بستانندگیی است که در انرژی احساسی لازم برای زندگی عادی تولید می‌کنند.

زمانی که بستانندگی بر این منابع فشار زیادی بیاورد، طوری که لازم باشد از ذخیره‌ی زندگی روزمره به آن پرداخت شود، سرگرمی خطرناک می‌شود. وقتی که این به نقطه‌ی بحران می‌رسد، زندگی عادی یا زندگی *واقعی* بی‌حاصل می‌گردد، یعنی تبدیل می‌شود به سلسله چیزهایی که آن‌ها را یکنواخت غیرقابل تحمل یا مصیبت‌بار، توصیف می‌کنیم.

یک بیماری روحی شایع‌شده که علایم آن عبارت است از عطش دایمی به سرگرمی و ناتوانی در علاقه داشتن به حوادث روزمره، و فعالیت لازم زنده بودن و روزمرگی اجتماعی. شخصی که بیماری در او وخیم شده، شخصی است که کم و بیش متقاعد شده سرگرمی تنها چیزی است که زندگی را دارای ارزش زیستن می‌کند. جامعه‌ای که این بیماری در آن شیوع یافته، جامعه‌ای است که در آن بیشتر مردم در بیشتر اوقات همین احساس را دارند.

این بیماری روحی (یا به زبان مدرن یأجوج و مأجوج، روان‌شناختی) می‌تواند سرنوشت محتوم شخص مبتلا باشد یا نباشد، او ممکن است خودکشی کند که این تنها راه نجات از بیزاری از زندگی است، یا می‌تواند با جنایت کردن یا انقلاب کردن یا یک کار مهیج دیگر از آن فرار کند، یا ممکن است به الکل یا مواد مخدر روی بیاورد، یا این‌که به سادگی خود را در مرداب کسالت و یکنواختی غرق کند، در پذیرش آرام زندگیی که هیچ اتفاق جالبی در آن نمی‌افتد و فقط در صورتی قابل تحمل است که فرد به غیرقابل تحمل بودن آن فکر نکند. اما بیماری‌های روحی این مشخصه را دارند که ممکن است سرنوشت محتوم همه‌ی افراد جامعه‌ای شوند که در آن شایع شده‌اند. روش زندگی یک جامعه معمولاً متشکل از طرز عمل اعضای آن است، اگر این افراد به قدری از این روش زندگی خسته شوند که روش دیگری را اتخاذ کنند، جامعه‌ی قبلی می‌میرد حتی اگر کسی متوجه این مرگ نشود.

شاید این تنها بیماریی نباشد که موجب مرگ جوامع می‌شود، اما قطعاً یکی از آن‌هاست. به‌عنوان مثال، این قطعاً همان بیماریی است که جامعه‌ی رومی = یونانی از آن مرد. ممکن است که جوامع به شیوه‌ی خشنی بمیرند، چنان‌که جوامع اینکا و آزتک در قرن شانزدهم با قدرت اسلحه‌ی اسپانیایی‌ها نابود شدند؛ و معمولاً افرادی که قصه‌های ترس‌آور تاریخی را خوانده‌اند تصور می‌کنند که امپراتوری روم به همین ترتیب به دست مهاجمان بربر نابود شد. این نظریه سرگرم‌کننده است، اما بیماری این تصور که روش زندگی‌شان ارزش حفظ شدن ندارد.

همین بیماری به طور چشم‌گیری میان ما نیز شایع شده است. از علایم این بیماری، رشد بی‌سابقه تجارت سرگرمی است، چیزی که به میلی سیری‌ناپذیر تبدیل شده است. تقریباً بر طبق یک توافق جهانی، انواع کارهایی که حیات تمدن ما به شکل آشکاری به آن وابسته است (مخصوصاً کار عملیات گران صنعتی و کارمندان دفتری انواع تجارت‌ها، و حتی کارگران کشاورزی و دیگر تولیدکنندگان غذا که تاکنون عوامل اصلی نگهداری هر تمدن زنده‌ای بوده‌اند) یک مصیبت غیرقابل تحمل محسوب می‌شود؛ کشف این مسأله به خاطر فشار فقر یا مشکل مسکن یا بیماری نیست، بلکه طبیعت کار به خودی خود در شرایطی که تمدن ما برای آن فراهم آورده است غیرقابل تحمل شناخته شده است؛ این کشف منجر به درخواستی، پذیرفته شده در سطح جهانی به عنوان درخواستی معقول، برای افزایش اوقات فراغت شده است که معنای آن فرصتی برای سرگرمی است، و نیاز به سرگرمی برای پر کردن این اوقات؛ الکل، تنباکو و خیلی از مواد مخدر دیگر، نه برای اهداف آیینی، بلکه برای آرامش اعصاب و دور کردن ذهن از ملال و تحریکات عصبی زندگی

روزمره مصرف می‌شوند؛ تقریباً در همه‌ی دنیا، ملال یا کمبود علاقه در زندگی به مسأله دایمی ذهن انسان تبدیل شده است؛ تلاش‌های تب‌آلود برای زایل کردن این ملال به سرگرمی بیشتر یا اعمال خطرناک و جنایی منجر می‌شود؛ و در نهایت (مخلص کلام) این کشف، با ملاحظه‌ی کمی تفاوت، آشنای هر ورشکستگی در آخرین مرحله‌ی پیشرفتش است، اصلاحات مرسوم تأثیر خود را از دست داده‌اند و تنها چاره این است که میزان استعمال افزایش یابد. این علایم برای هشدار دادن به هر کسی که به آینده‌ی جهانی که در آن زندگی می‌کند علاقه دارد، کافی است؛ حتی برای کسانی که تفکرشان درباره‌ی آینده از حد عمر خودشان فراتر نمی‌رود. این‌ها نشان می‌دهند که تمدن ما در یک گرداب افتاده است، گردابی که از جهانی به طرز عمل این تمدن در قبال سرگرمی مرتبط است؛ و یک فاجعه قریب‌الوقوع در راه است که حتی اگر ما ترجیح دهیم که چشمان خود را بر آن ببندیم و نابود شویم و اگر قرار است که در تاریکی نابود شویم، باز هم باید آن را بفهمیم.

تاریخ سرگرمی در اروپا به دو بخش تقسیم می‌شود. بخش اول که panem et circenses نام دارد، با سرگرمی در دوران پایان‌یافته‌ی عتیق سروکار دارد، از جمله نمایش‌های تئاتر و آمفی‌تئاتر رومی، که مواد خود را از نمایش مذهبی و بازی‌های دوره‌ی یونان باستان گرفته‌اند، بخش دوم تحت عنوان le mond oul'on s'amuse [دنیایی که خود را در آن سرگرم می‌کنند] سرگرمی را در رنسانس و دوره‌ی مدرن توصیف می‌کند، که در اشرافیت نخستین، با هنرمندان شاهزاده‌وار و مشتریان شاهزاده‌وار ارایه می‌شد، این دوره بعدها با دمکرات شدن تدریجی جامعه، به روزنامه‌نگاری و سینمای امروز تبدیل شد، و همیشه به‌طور واضحی مواد خود را از نقاشی، مجسمه‌سازی و موسیقی مذهبی و معماری و مراسم و نمازخانه قرون وسطا می‌گیرد.

بخش اول با افلاطون شروع شد. فهم نظر افلاطون درباره‌ی شعر و دیگر هنرها برای ما دشوار می‌نماید، اما نه آن‌طور که نویسندگان تاریخ تفکر فرض می‌کنند، که «زیبایی‌شناسی در مرحله‌ی طفولیت بود» و اندیشه‌های افلاطون درباره‌ی آن خام و مغشوش بود، حتی نه مثل کسانی که تصور می‌کنند افلاطون یک ستیزه‌جوی بی‌علاقه به هنر بود؛ بلکه به این دلیل که موضوعی که او با آن سروکار داشت، همان مشکلات آشنای آکادمیک فلسفه‌ی هنر، چنان‌که ما انتظار داریم نبود، بلکه موضوعی از نوع کاملاً متفاوت بود، موضوعی که بیشتر به وضعیت روزانه‌ی زندگی ما مرتبط است. افلاطون در دوره‌ای زندگی می‌کرد که هنر مذهبی یونانیان قدیم، مانند پیکرتراشی المپی و نمایش آشیلی، تعمداً جای خود را به هنر سرگرم‌کننده‌ی جدید دوره‌ی هلنی داده بود. او در این تغییر نه تنها فقدان یک سنت بزرگ هنرمندانه و آغاز یک زوال هنرمندانه را می‌دید، بلکه خطری برای یک تمدن به طور کلی می‌دید. او به تمایز میان هنر جادویی و هنر سرگرم‌کننده دست انداخت و با تمام نیروی منطق و بلاغت خود به هنر سرگرم‌کننده حمله کرد.

خوانندگان مدرن، با پیش‌داوری‌های مرسوم قرن نوزدهمی مبنی بر هم‌سان‌سازی هنر با سرگرمی، عموماً حمله‌ی افلاطون به سرگرمی را به عنوان حمله به هنر تلقی کرده و به آن نام نظریه‌ی زیبایی‌شناسانه داده و از آن رنجیده‌اند

خوانندگان مدرن، با پیش‌داوری‌های مرسوم قرن نوزدهمی مبنی بر هم‌سان‌سازی هنر با سرگرمی، عموماً حمله‌ی افلاطون به سرگرمی را به عنوان حمله به هنر تلقی کرده و به آن نام نظریه‌ی زیبایی‌شناسانه داده و از آن رنجیده‌اند؛ در عوض ارسطو را به خاطر ارج نهادن به هنر مورد تجلیل قرار داده‌اند. درواقع در مورد شعر افلاطون و ارسطو جز در یک نکته اختلاف عقیده‌ی چندانی با هم ندارند. افلاطون متوجه شد که هنر سرگرم‌کننده، احساساتی را برمی‌انگیزد که هیچ مابه‌ازای خارجی در زندگی عادی ندارند، و به اشتباه نتیجه گرفت که رشد زیاده از حد این احساسات، موجب تهییج و لبریز شدن جامعه از احساسات بی‌هدف می‌شود. ارسطو متوجه شد که چنین عواقبی پیش نمی‌آید، زیرا احساسات

تـولیدشده تـوسط هـنر سـرگرم‌کننده را خـود سـرگرمی برون‌فکنی می‌کند. اشتباه افلاطون در این نقطه موجب شد که فکر کند وجه شیطانیی که در سرگرمی متجلی شده است، می‌تواند با کنترل یا حذف سرگرمی از بین برود. اما گردابی که یک بار به وجود آمده، دیگر نمی‌تواند با کنترل یا حذف سرگرمی از بین برود. اما گردابی که یک بار به وجود آمده، دیگـر نـمی‌توانـد آرام شـود، دیگـر عـلل و مـعلول‌ها در یک دایره‌ی شیطانی به هم گره خـورده‌انـد، کـه هـرجـا آن را بشکـنید دوبـار خـود را تـرمیم مـی‌کند، چـیزی کـه به‌عنوان علت یک بیماری شناخته می‌شد حـالا فـقط یک نشـانه بـیماری است، کـه مـعالجه‌ی آن فـایده‌ای نـدارد.[۷]

وقتی طبقه‌ای ایجاد می‌شود که تنها علاقه آن به سرگرمی است، مانند یک دملی عمل می‌کند که به درجاتی همه‌ی انرژی‌های احساسی را از وقایع زندگی واقعی بیرون می‌اندازد

درستی پیش‌بینی پیامبرگونه‌ی افلاطون در مـورد خـطرات تمدن، در مدتی طولانی اثبات شد. جامعه‌ی یونانی ـ رومی تا شش هفت قرن اشتیاق کافی داشت که از انرژی‌های زندگی روزمره وام بگیرد. اما از زمان افلاطون به بعد، زندگی ایـن جـامعه، یک واکـنش واپس‌گـرایـانه بـه ورشکسـتگی احساسی‌اش بود. لحظه‌ی نقادی زمانی رسید کـه روم یک جامعه‌ی مزدبگیران شهری درست کرد که تنها کارش خوردن نان مجانی و دیدن نمایش‌های مجانی بود. این به مـعنای جدایی یک طبقه‌ی کامل بود که هیچ کاری برای انجام دادن، و در جامعه، هیچ کارکرد مثبتی، چه اقتصادی یا نظامی یا اداری یا روشنفکری یا مذهبی، نداشتند و تنها کارشان این بود که از نظر مالی تأمین و سرگرم شوند. در چنین دوره‌ای، کابوس افلاطون از جامعه‌ی مصرف‌زده به حقیقت پیوست: زنبورها ملکه‌ی خود را سرنگون کردند و قصه‌ی کـندو بـه پایان رسید.

وقتی طبقه‌ای ایجاد می‌شود که تنها علاقه آن به سـرگرمی است، مانند یک دملی عمل می‌کند که به درجاتی هـمه‌ی انـرژی‌های احسـاسی را از وقـایع زنـدگی واقـعی بـیرون می‌اندازد. هیچ چیز نمی‌تواند گسترش سرگرمی را مـتوقف کند؛ هیچ‌کس هر قدر هم سعی کند، نمی‌تواند آن را با دمیدن یک روح تازه هدف مذهبی یا ریاضت هنرمندانه، دوباره به حرکت بـیندازد. گـرداب تـغییر گـردش داد، آن هـم تـوسط ستاره‌های تابناکی که امروز جز چند دانشمند خارق‌العاده از آن‌ها، بقیه فراموش شده‌اند، تا این‌که یک خودآگاهی جدید رشد کرد که در آن زندگی عادی به قدری جالب دانسته شد که سرگرمی سازمان‌یافته دیگر مورد نیاز نبود. آگـاهی تـمدن قدیم، که حالا به پایه‌های اولیه‌اش دوپاره شده بود، قبل از حمله‌ی بی‌امان این آگاهی یکپارچه شده قطعه‌قطعه شد، و تئاتر و آمفی تئاتر در جهانی که مسیحی شده بود به کل کنار گذاشته شد. قرون وسطا آغاز شده بـود، و یک هـنر تـازه جادویی ـ مذهبی زاده شد: در این زمـان، هـنر در خـدمت احساساتی بود که جامعه‌ی مسیحی را جان می‌بخشیدند و جاودانه می‌کردند.

قسمت دوم با قرن چـهاردهم شـروع مـی‌شود، زمـانی کـه تاجران و شاهزادگان، هدف اثر هنری را از فایده رساندن به کلیسا به سوی خدمت کردن به اشخاص، منحرف کردند. این موضوع می‌تواند نشان دهد که چطور از یک دوره‌ی خیلی قدیم، این جنبش کینه‌توزی خشنی را ایجاد کرد، چیزی که ساوناروﻻ را برانگیخت تا تصویر میـکل‌آنژ را بسـوزانـد؛ و این‌که چطور این کینه‌توزی بعدتر بـه خـدمت رفـرماسیون (جنبش اصلاح‌طلب) درآمد، کـه خـیلی تـلخ‌تر از آن‌چـه= معروف به = «ناب‌گرایی» افلاطونی علیه هنر سرگرم‌کـننده بود، علیه هنر جـادویی قـرار گـرفت. ایـن مـوضوع نشـان می‌دهد که چطور سنت ایـن کـینه‌توزی بـا مـیراثـی کـه از بانکداران و کارخانه‌داران تندرو ـ طبقه‌ای که در جهان مدرن قدرت یافتند ـ داشت، به جریان اصلی تـمدن مـدرن وارد شد؛ و این‌که چطور این حادثه آگاهی هنرمندانه دنیای مدرن را، در هر لحظه‌ای که خود را از قید و بند سرگرم‌کنندگی آزاد می‌ساخت مطرود می‌کرد و آزار می‌داد.

این نشان می‌دهد که چطور ثروتمندمداران نوین، در دیدگاه

میراثی ضدهنری خود سنگربندی کردند و با تسلط سیاسی و اجتماعی تازه خود، راه اشرافی را که جایگزین آنان شده بودند تقلید کردند، چطور در این مرحله با هنر آتش‌بس موقت کردند به این شرط که هنر یک بار دیگر وضعیت سرگرم‌کننده بودن را بپذیرد، و این‌که چگونه این طبقه‌های جدید روی کار آمده، لذت بردن از این سرگرمی‌ها را با یک اصل مذهبی مبتنی بر این‌که در زندگی هیچ جایی جز برای کار وجود ندارد، آشتی دادند. نتیجه‌ی هر دو بخش افتضاح بود. هنرمندان که از قرن هفدهم تا اوایل قرن نوزدهم تلاش کرده بودند تا یک مفهوم جدید از هنر را دربیاورند، آن را به کل از سرگرمی و جادو جدا کردند، و بنابراین خود را از هرگونه خدمتی چه به کلیسا و چه به سفارش‌دهنده، معاف دانستند، با فرو دادن این اندیشه‌ها، خود را از زحمت رشد دادن این مفهوم جدید به اوج توانایی بالقوه‌اش خلاص کردند، و دوباره جامه‌ی یک خدمتگزار را پوشیدند، منتها این بار برای یک کار بدتر، چنان‌که معمولاً برای برده‌های شورشی که به کارگل برگردانده می‌شوند این اتفاق می‌افتد. اربابان قدیمی که سفارش‌دهندگانی روشن، آزادمنش و تشویقگر بودند، نگران بودند که خدمتگزارانشان بهترین کاری را که می‌توانند به آنان ارایه دهند. اربابان جدید خیلی کمتر از این می‌خواستند. نباید خطری که در کمدی جدید دوره‌ی بازگشت (Restoration) یا در بیان آزادانه‌ی چائوسری یا شکسپیری وجود داشت، اتفاق می‌افتاد. بودلر شاه بود. و به این ترتیب قرن نوزدهم با یک زوال دایم در معیارهای هنری در مقایسه با سال‌های قبل ادامه یافت، (از آن‌جا که بردگان باید امیالی را که اربابانشان کنار گذاشته‌اند یاد بگیرند) تا درجه‌ای که افراد محترم به فکر افتادند که هنر نه فقط یک سرگرمی، بلکه یک امر نادرست است.

اربابان نیز، در راهی بدتر افتاده بودند. آگاهی در زندگی آنان هیچ جایی برای سرگرمی نگذاشته بود، و با قبول کردن هنر به عنوان سرگرمی، آن‌ها به چیزی ممنوعه دست می‌زدند. تعالیم مقدس کار دیگر شامل آنان نمی‌شد. آن‌ها کم‌کم شغلشان را از عادت گردآوردن پول دور کردند، و خود را به نوعی اشرافیت تصنعی بازنشسته کردند، که تمیز آن از اشرافیت واقعی، نه در طرز تلفظ آن‌ها یا آداب سفره‌شان ـ که غیرمعمول‌تر از اربابان دیگر نبود ـ بلکه با این حقیقت که آن‌ها برخلاف اشراف واقعی، هیچ وظیفه‌ی نظامی یا اداری یا جادویی در قبال اجتماع نداشتند، مشخص می‌شود. آن‌ها جز سرگرم‌کردن خود کار دیگری نداشتند، و بسیاری از آنان این کار را با جمع‌آوری تصاویر، به همان قوتی که اشرافیت قرن هجدهمی برایشان الگو ایجاد کرده بود، انجام دادند. گالری‌های شمال شهرها به عنوان مدرک حاضرند. اما فقرا، که همیشه آخرین پاسداران یک سنت‌اند، می‌دانستند که در پشت این وقت‌گذرانی و وراجی در مورد تفاوت سه نسل، نفرین خداوند قرار دارد.

این اولین قدم در شکل دادن گرداب بود. دومی، خیلی وخیم‌تر از آن، کار فقرا بود. تا اواخر قرن نوزدهم، جمعیت روستایی انگلستان هنر خاص خود را داشت، که ریشه در گذشته‌ی دور داشت، اما هنوز با اشتیاقی خلاقانه زنده بود: آوازها و رقص‌ها، جشن‌ها و نمایش‌ها و مراسم فصلی، که همگی معانی جادویی داشتند و اصلشان به کارهای کشاورزی برمی‌گشت. در یک نسل همه‌ی اینها به خاطر دو دلیل از هستی ساقط شدند: «جنبش تحصیلات» در ۱۸۷۰ که به روستاییان مطابق با معیارهای الگوی تحصیلاتی شهرنشینان تحمیل شد، یکی از قدم‌های تخریب آهسته‌ی زندگی روستایی انگلیسی توسط طبقه‌ی صنعتی و تجاری حاکم بود؛ و «رکود کشاورزی»، یعنی نام مبهم و غیرمتعهدانه‌ای که به حوادثی پشت سرهم ـ برخی تصادفی و برخی عمدی ـ اطلاق می‌شود که بین سال‌های ۱۸۷۰ تا ۱۹۰۰ خوشبختی جمعیت کشاورزی انگلستان را نابود کرد.[۸]

شبیه همین اتفاق برای فقرای شهری هم افتاد. آن‌ها نیز یک هنر محلی زنده و شکوفا از نوع جادویی داشتند؛ آن‌ها نیز به دست نیروهای سازمان‌یافته‌ی قانون که هم‌چون ارتش دنیوی قانون‌گذاران صنعت‌طلب عمل می‌کرد، از این هنر محروم شدند. این‌جا جایی برای شرح مصیبت نیست، کافی است که بگوییم تقریباً تا سال ۱۹۰۰، شهر و روستا هردو از هنر جادویی که حالا نام فولکلور به خود گرفته بود، کاملاً

تصفیه شده بودند، مگر چند نوع بی‌ضرر و مفلوک که به بقای خود ادامه دادند. حمله به هنر جادویی تمام شده بود. مغز فقرا خانه‌ای بود که خالی، جارو و تزیین شد.

سپس هنر سرگرم‌کننده آمد. فوتبال ـ سرگرمیی که اخیراً رشدی قارچ‌گونه یافته است، قبلاً آیینی بود که در اعیاد مذهبی در شهرهای شمالی انگلستان انجام می‌شد ـ اول از همه آمد، بعد نوبت به سینما و بی‌سیم [رادیو] رسید، و فقرای سراسر کشور، دیوانه‌ی سرگرمی شدند. اما در همان زمان اتفاق دیگری نیز می‌افتاد. افزایش تولید، در ترکیب با ورشکستگی سازمان‌های اقتصادی، منجر به ظاهر شدن طبقه‌ی بیکار شد که ناخواسته به یک شرایط انگلی سوق داده شدند، در حالی که از هنر جادویی که پدربزرگ‌هایشان در پنجاه سال پیش از آن لذت می‌بردند محروم بودند، آنان بدون کارکرد و بدون هدف در جامعه رها شدند، فقط زندگی می‌کردند تا کمک هزینه‌ی بیکاری و فیلم داشته باشند.

توازی‌های تاریخی، راهنمایانی کور هستند. این واقعیت ندارد که تمدن ما دارد در راهی شبیه آن‌چه امپراتوری روم در اواخر عمرش رفت، می‌رود. این‌جای بحث که رسیدیم، توازی به شکل هشداردهنده‌ای مسدود می‌شود. شاید بتواند از فاجعه جلوگیری کرد، اما خطر واقعی است. آیا می‌توانیم کاری انجام دهیم؟

چیزهایی هستند که باید سعی کنیم انجام ندهیم. راه علاج افلاطون فایده‌ای ندارد. یک دیکتاتور می‌تواند سینماها را ببندد، رادیوها را خاموش کند مگر برای انتقال صدای خودش، روزنامه‌ها و مجلات را توقیف کند، و از هر راه ممکنه راه‌های سرگرمی را مسدود کند. اما چنین تلاش‌هایی موفق نخواهد بود، و کسی که آن‌قدر هوش داشته باشد که دیکتاتور شود، لابد آن‌قدر احمق نیست که چنین کاری بکند.

راه علاج فضل و کمالات فایده ندارد. توده‌ی سینمارو و خوانندگان مجلات نمی‌توانند با کنار گذاشتن این سرگرمی‌های مردمی و پذیرفتن سرگرمی‌های اشرافی دوره‌ی گذشته، سطح خود را بالا ببرند. اسم این کار را آوردن هنر به میان مردم می‌گذارند، اما این فقط یک جنجال توخالی است، آن‌چه به میان آورده شده، هنوز همان سرگرمی است که به شکل خیلی هوشمندانه‌ای توسط یک شکسپیر یا یک پورسل برای مخاطب دوره‌ی الیزابتی یا دوره‌ی بازگشت طراحی شده بود؛ اما حالا، با همه‌ی نبوغ آن‌ها، کارهایشان خیلی کمتر از میکی موس یا جاز، سرگرم‌کننده است، مگر برای مردمی که با مشقت تعلیم دیده‌اند که از آن لذت ببرند.

راه علاج آوازهای محلی فایده ندارد. هنر محلی انگلیسی یک هنر جادویی بود که ارزش آن برای دارندگانشان ربطی به ارزش‌های زیبایی‌شناسانه‌ی آن نداشت. (منتقدانی که برای این ارزش‌ها یقه جر می‌دهند، لازم نیست به ما پیشنهادی ارایه کنند)، بلکه ارتباط سنتی آن به کارها و روزهای تقویمشان اهمیت داشت. صاحبان این هنر از آن دزدیده شده‌اند. سنت شکسته شده است. شما نمی‌توانید یک سنت را مرمت کنید و باید احمق باشید که شکستگی آن را برگردانید. پشیمانی سودی ندارد. راهی نیست مگر روبه‌رو شدن با حقیقت.

راه علاج هفت‌تیرکشی بی‌فایده است. ما نمی‌توانیم رولور بخریم و برویم که یک کار جدی کنیم. آن‌چه ما با آن روبه‌روییم تهدید مرگ یک تمدن است. این کار ربطی به مردن من و شما یا مردن کسانی که ما قبل از تیرانداختن، رویشان هفت‌تیر بکشیم ندارد. با خشونت نه چیزی متوقف می‌شود و نه تسریع. تمدن‌ها می‌میرند و متولد می‌شوند نه با تکان دادن پرچم یا سروصدای ماشین‌های اسلحه در خیابان، بلکه در تاریکی، در سکون، بی‌آن‌که کسی از آن آگاه شود. این را در روزنامه‌ها اعلام نمی‌کنند. مدت‌های مدید بعد، افرادی که به گذشته می‌نگرند، خواهند دید که چنین اتفاقی افتاده است.

پس بگذارید که سرکار خودمان برگردیم. ما که این کتاب را می‌نویسیم و می‌خوانیم علاقه‌مندان هنر هستیم. ما در جهانی زندگی می‌کنیم که بیشترِ آن‌چه نام هنر دارد سرگرمی است. این‌جا باغ ماست. لازم است آن را بیل بزنیم. ❑

پی‌نوشت‌ها:

۱. زیبایی‌شناسانی که درباره‌ی ارتباط دوجانبه‌ی میان هنر و زندگی بحث می‌کنند، در واقع بحثشان درباره‌ی همین تمایز است.

۲. دکتر مارگارت لونفیلد (مؤلف ***بازی در کودکی***، ۱۹۳۵) روشی را برای کشف دنیای ناشناخته‌ی بازی کودکان اختراع کرده، و کشفیات عجیبی درباره‌ی رابطه‌ی این بازی با سلامتی کودک، به‌دست آورده است. برداشت شخصی من از کشفیات او این است که در آن‌ها به یک هویت مشترک میان بازی و هنر ناب اشاره می‌شود.

۳. در پایان همه چیز، کسانی که برای صحنه می‌نویسند هستند، یا باید باشند، برای منفعت و بهجت

بن جانسن، ***اپیکون یا زن ساکت***

۴. Smoking room story: منظور داستان‌هایی است که نقل اتاق مخصوص سیگارکشیدن در باشگاه‌های مردانه‌ی انگلستان است. ـ م.

۵. ن. ک. بازرس کرک: «... برای فردی در رده‌ی من، نمی‌شد گفت که این قصه‌ها خیلی تأثیرگذار هستند. من یک بار یک قصه‌ی امریکایی خواندم و روشی که پلیس داشت، خب، به نظرم درست نمی‌آمد.» دوروتی سیرز، ***ماه عسل رییس***، ص ۱۶۱.

۶. گفتنی است که جاروجنجال سرگرمی، موفق به نابود کردن عده‌ی زیادی از نویسندگان دانشگاهی و نظریه‌پردازان شده است که اساس زیبایی‌شناسی، یا به عبارت بهتر ضدزیبایی‌شناسی خود را بر همسان‌سازی هنر با چیزی که نوع خاصی از احساس را برمی‌انگیزد می‌نهند، و به این نتیجه می‌رسند که «زیبایی» سوبژکتیو است، انسان (و چه انسانی!) معیار همه چیز است، و منتقدان نه این‌که (مبادا) انسان باشند بلکه قهرمان‌هایی هستند که به مدت دو قرن و نیم، باوجود همه‌ی مشکلات خردکننده، نقشی اساسی در دنیای متمدن ایفا کرده‌اند و تلقی‌شان این است که گذشته‌ها دیگر گذشته است.

۷. باید اضافه کرد که در افلاطون و ارسطو، و مخصوصاً در افلاطون، موضوع خاص زیبایی‌شناسی به کل از بحث خارج نیست، آن‌ها زیبایی را در پسزمینه نگه می‌دارند، و گاه‌گاه آن را در معرض توجه قرار می‌دهند و هنر سرگرم‌کننده را به سایه می‌کشند.

۸. ن. ک: سی. کی. انسور، ***تاریخ انگلستان آکسفورد***، ج ۱۴، ۱۹۳۶، بخش‌های چهارم و نهم.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی