

# هنر

از « پی‌یر گاستالا »

ترجمه علینقی وزیری  
استاد دانشگاه

۲

ممکن است اشخاصی بگویند: آنچه را که گفتید قبول کردیم، ولی آخر نتیجه‌اش چیست؟ شما، هنر را به زعم خودتان توصیف کردید، حالا بگوئید ببینیم، این هنر از کجا می‌آید؟ - برای چه وجود دارد؟ - و خلاصه ساخته - های هنری برای ارضای کدامیک از نیازمندیهای آدمیان میباشد؟ - مشکل واقعی همینجاست.

همانطور که پیش از اینهم اشاره کردیم، در این پریشانی بی نظیر، اغلب تئوری‌ها نتوانسته‌اند موضوع زیبایی را از یکدیگر تفکیک کنند و حتی ادراک نمایند؛ بلکه غالباً در یک موضوع، کارا کتر موضوع دیگری را تجسس کرده‌اند.

۱- در مقاله شماره قبل، این نادرستیا دیده شد که چون مغل معنا هستند بطریق ذیل تصحیح میشوند:

صفحه ۱۱ سطر ۳: «مار» نادرست و ما درست است. صفحه ۱۳ سطر ۱۸  
: پیردازید نادرست و میپردازید درست است. صفحه ۱۵ سطر ۱۹: میتوانیم  
نادرست و نمیتوانیم درست است.

برخی از تئوری‌ها (مانند تئوری بازی از «اگوست کنت» ۱ یا از «سپنسر» ۲ یا از «گران‌آن» ۳ و یا از «بن» ۴) تحت‌عنوان واقعۀ زیباشناسی اندکی در هنر بمطالعه پرداخته‌اند، لیکن رویهم‌رفته از بحث زیبایی‌احتراز جسته‌اند؛ پیداست که آنها هنر و زیبایی را تا حدی شبیه بهم یا آمیخته‌یکدیگر انگاشته‌اند؛ بهمین دلیل نتوانسته‌اند بحل مسئله زیبایی‌و هنر، و زیبایی مستقل از هنر (یعنی آن زیبایی که در طبیعت موجود است) توفیق بیابند.

مسائلی که تکیه‌گاه زیباشناسی میباشند عبارتند از:

یکی: مسئله استعمال واژه‌ها- و دیگری: توجه به واقعیت.

مسلم است این مسائل را نمیتوانیم همانطور مطرح کنیم، که مثلاً مسائل کما بیش بفرنج و مبهم روانشناسی یا تاریخ، یا جامعه‌شناسی را مطرح میکنیم.

بهرحال، در دنبالهٔ طرح این مسائل، سودمند است ببینیم: چرا مردم قسمتی از نیروی فعالهٔ خود را صرف هنرها میکنند؟ - آیا به منظور بازی است؟ - یعنی صرفاً به خاطر بکار و اداشتن بی‌ثمر نیروهای فعاله، یا تواناییها و یا اعضای جسمانیشان میباشد؟ یا به قصد بیان و بلاغت و انتقال هیجانهایشان صورت می‌پذیرد، و یا اصلاً متکی بدلائل دیگری است؟

احتمال دارد تمام این مسائل که متفقاً کارا کترهای هنر را بنیادگذاری میکنند انگیزهٔ این امر باشند زیرا:

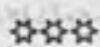
هنر، اجازه میدهد اختیارات و قوایس را، حتی خارج از واقعیت‌های وجود بکار بیاندازند.

مهمترین کارا کتر هنر اینست که اجازه میدهد هنرمند و دوستدار هنر، به تحریک قسمت اعظمی از نیروهای فعالهٔ ما اقدام کنند.

هنر، این مخلوق آزاد، یعنی یگانه وسیلهٔ بلاغت قابل ستایش، شاید تنها عاملی است که اجازه میدهد هیجانهای يك انسان به انسانی دیگر منتقل گردد.

و خلاصه متوجه میشویم که: حاصل جمیع این مطالب، هم شامل ساخته-

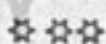
هائی است که در قلمرو هنر میباشند و هم شامل دلایلی است که موجب میشوند  
ما این ساخته‌ها را متعلق به هنر بدانیم .



شاید باز هم از ما پرسند : چرا هنر را فقط به ساختهٔ آدمیان محدود  
می‌کنید ؟ مگر زندگی يك انسان با کلیه جنبش های روزانه اش نمیتواند  
واقعاً يك ساخته هنری باشد ؟ برای چه معنای این کلمه را که در آغاز آنقدر  
وسیع بود چنین محدود میسازید ؟

حقیقت را بخواهید این موضوع چندان مهم نیست ، زیرا ما معتقدیم ،  
اگر خودمان را فعلاً بواقعیت استعمال واژه ها ( یعنی الفاظی که ساده ترین  
معنای متعارف را افاده میکنند . ) نزدیک کنیم بهتر است ؛ به بیان دیگر ،  
اگر اصلاً لفظ هنر را در مورد خاصی بکار ببریم که مربوط به چگونگی  
يك ساخت انسانی باشد ( اعم از مادی یا شعوری ) مناسب تر خواهد بود .

گذشته از این ، مخالف هم نیستیم این کلمه را حتی در مورد جمیع  
واحد هائی از هر نوع ، مثلاً واحدهای زمانی نیز استعمال کنیم . باز هم تکرار  
می‌کنیم : چون صفت خاص رموزی برای این لفظ قائل نیستیم ، مطلقاً  
زیانی نمی‌بینیم که آنرا در قلمروهای مختلف نیز ، جهت کار هائی که شبیه ساخت  
انسانی نیستند بسط استعمال بدهیم .



اکنون خوبست اندکی هم صفاتی را مطالعه کنیم که اشتهاهاً برای  
هنر فرض کرده اند .

ابتدا به نظریهٔ « تولستوی »<sup>۱</sup> و طرفدارانش توجه میکنیم که مفاد  
آن چنین است : کارا کتر اصلی هنر ، اجازه میدهد که هیجانها ، از انسانی  
به انسانی دیگر منتقل گردد .

این موردی است کاملاً هویدا ، زیرا يك ساخته کاملاً آزاد ، یعنی ساخته-  
ای که سازنده اش آزادی کامل داشته و بنا بر اراده و میل خود آنرا بوجود  
آورده است ، مؤثرترین و صریح ترین وسیله ایست که میتواند هیجان را با  
تمام درجاتش بيك بیننده یا يك شنونده انتقال بدهد .

البته جهت اطلاع بیشتر، لازم است در صفحات بعد، درباره روانشناسی هنرمندان خلاق و دوستدار هنر نیز مطالعه ای بنمائیم .  
و اما درباره اینکه گفتیم: آزادی شرط لازم جهت انتقال هیجانهاست، کاملاً طبیعی است، ولی همین مورد موجب ابهام و مغشوش گشتن موضوع شده است، زیرا این دلیل به تنهایی کفایت نمیکند و با مثال ذیل بخوبی آشکار میگردد :

بعضی از اسیدها را نمیتوان از محلی به محل دیگر انتقال داد مگر در حقه ای از سنگ سیاه، ولی چون سنگ سیاه همیشه در این مورد بکار میرود، آیا کفایت میکند در توصیف آن بگوئیم سنگ سیاه چنان سنگی است که اسید را بوسیله آن انتقال میدهند ؟

اکنون به آزمایش طبع هنر، یعنی به تئوری بازی که موسوم به «تئوری تطوری زیبا» است میپردازیم. تحقیق در این تئوری، اشتباهات و اختلاطهای عادی را برای ما هویدا میسازد .

بنابر عقیده «سپنسر» و «گران آلن» و پیروان مکتب ایشان: زیبا چیزیست که هم موجب لذت ما میشود، و هم مازاد قوای ما را بفعالیت و امیدارد. کارا کتر خاص این لذت زیبا شناسی در آنستکه بهیچ نوع سود آشکاری وابسته نیباشد، یعنی لذتی کاملاً بی شائبه است .

بطور مثال میگوئیم: دلیل التذاذ ما از اصوات، یا رنگها، یا حتی روایح خوش، در حقیقت بر اثر یک تمرین یا ممارست ساده، یا بازی یکی از اعضای بدن ماست که بدون هیچگونه سود آشکاری صورت میگیرد .

«گویو»<sup>۱</sup> در بحثی که در این باره میکند، پیشنهاد خود را در اطراف این تئوری چنین پایان میدهد: «هنر است که باید مازاد قوای بکار نرفته ما را در زندگی جاریمان بفعالیت وادارد، از این طریق است که نیروی زندگی ما دو برابر و سه برابر خواهد شد، و یک زندگی نامرئی و تصویری بر زندگی واقعیمان افزوده خواهد گشت و بوسیله همین حیات تصویری به اجزاز و انتشار احساساتمان بطور وسیعی توفیق خواهیم یافت و احساسات بکار نیفتاده را تلافی خواهیم کرد، و خلاصه، پی خواهیم برد که: هنر، این وسیله تجمل تصور، مثل نان روزانه مورد احتیاج مبرم آدمیان است.»

می بینیم که «گویو» و «تطوریان» (پروان مکب تطور. مترجم) با مخلوط کردن هنر و بازی از یکسو، و بهم آمیختن صفات آنها از سوی دیگر، خود را جهت تفریق کردن هنر از بازی به اشکال عجیبی دچار کرده اند.

اکنون ببینیم عقیده «گران آلن» چیست؟ او میگوید: بازی تظاهری از تمرین های بی شائبه قوای فعاله، و هنر، تظاهری بی شائبه از تمرین های قوای گیرنده میباشد.

«گویو» متوجه میشود که این تحدید قابل قبول نیست، از این رو چنین میافزاید: «پیدا است يك حرکت دلر با، چنانکه برای دیدگان بیننده لذت بخش میباشد، برای هنرمندی که آن را اجرا میکند لذت بخش نیست.» و چنین نتیجه میگیرد (یعنی نماگزیر بدریافت چنین نتیجه میشود): هویت بازی و هنریکی است، یعنی مساوی است، ولی چون برای هنر ارزش زیبا شناسی قائل شده است ناچار بدینسان سؤال و جواب میکند: «آیا هر بازی دارای عناصر زیبا شناسی است؟ آری، این عقیده ای بسیار مقبول و درست است، زیرا، بازی نخستین درجه هنر نمایشی است.»

لیکن «گویو» مضطربانه از خود میپرسد: آیا زیبا شناسی حقیقه با بازی شروع میشود؟

مادر این پرسش، باید به چه چیز اندیشه کنیم؟

بهیچ چیز! زیرا ناگزیریم بگوئیم اصلاً سؤال درست طرح نشده است، زیرا ما بخوبی متوجه هستیم این کارا کتر های مشترکی که بازی دارد با زیبائی یا زیبا شناسی نیست بلکه با هنر، هنر «خالی» و خلص میباشد؛ ما هم اکنون به تصریح همین مورد خواهیم پرداخت.

اگر از هنر، کارا کترهای زیبا شناسی را بگیریم، و فقط آن را به کارا کترهای ساختمانی متکی سازیم، باز هم در عین حال که مشخص است، دارای نشانه هائست که نزدیک به کارا کترهای بازی است.

بازی چیست؟

بازی، عبارتست از يك مقررات آزاد، يك نوع تمرین آزاد قوای ما بر چیزی موقتی که ما برای بکار واداشتن بی شائبه فلان قوه، یا فلان نیروی فعاله خود برقرار می کنیم.

اکنون بطور اجمال از کارا کترهای عمده بازی آزمایشی مینمایم:

## ۱- تمرین آزاد .

بازی باید آزاد باشد - در بازی نیز مانند هنر ، آنکه بازی میکند ، هر لحظه ایجاد بازی ( یا حرکت ) مینماید ؛ یعنی کاملاً آزاد است که در هر لحظه ، چنین یا چنان بازی کند . بدون این شرط ، هیچ قسم بازی میسر نخواهد بود ، یعنی بازی بر اعمالی جز این ، اطلاق نمیشود . مثلاً در «تنیس» یا «بریج» یا در شطرنج همواره انسان اختیار و آزادی کامل در حرکات خود دارد، یعنی آزاد است که مثلاً این حرکت را بکند یا نکند .

## ۲- کوشش کردن و برمشکلی فایق آمدن .

هر بازی متضمن يك کوشش معین ، و واجد مسائل یا مشکلاتی محدود و آشکار میباشد که بصورت حریفان مخالف یا مقررات بازی خودنمایی میکنند و ما باید جهد کنیم بر آنها آگاهی و نصرت بیابیم . این کارا کتر کوشش، مخصوص بازی است ، زیرا یگانه هدف آشکار بازی ، همین کوشش میباشد در حالی که هدف هنر این نیست .

هنر و بازی ، هر دو تمایل به ساختن دارند که دارای نتیجه ای میباشد؛ لیکن با این تفاوت که در بازی خود ساخت هدف و نتیجه است آنهم به منظور استراحت یا تمرین بهبوده کردن ؛ در صورتیکه هدف هنر نتیجه بدست آمده از ساخت میباشد ؛ و در حقیقت اختلافات از همینجا سرچشمه میگیرد .

در يك بازی ، وقتی بخوبی به هدف برسیم ، عنوان سرگرم کننده به آن میدهیم و بطوری که پیش از اینهم اشاره کردیم ، وقتی ذات کوشش در ساختن چیزی هدف باشد ، هر چه آن کوشش دقیق تر ، و متکی به قواعدی محدود تر باشد ، سرگرم کننده تر خواهد بود .

اگر در ساختن چیزی ، منحصراً کوششی که برای ساختن آن چیز صرف میشود هدف قرار گیرد، بهمان نسبت که آن کوشش دلخواه تر و دارای قواعدی محدود تر میشود سرگرم کننده تر میگردد .

در اینجا است که کوشش صرف شده ، ارزش بازی را تعیین میکند ، و بهمین دلیل است که يك بازی بسیار ساده ، بی ارزش میباشد ، یعنی زحمت و کوشش لازم ندارد .

لیکن ، در هنر تمام این مجاهدات توأم با يك نتیجه و سود است ، زیرا ، در آنجا منحصراً نتیجه واجد اهمیت است ، یعنی در هنر ، باید ، فقط به حسن نتیجه رسید .

از هم اکنون متوجه می‌شویم که : اگر وسایل شبیه بهم هستند ، یعنی ساختها آزادند ، ولی هدف ها مختلف میباشند .

۳- نتیجه کوشش صرف شده هیچ است .

براین نکته بیشتر تکیه میکنیم ، زیرا قصدمان تعیین حدود مرزی میان بازی و هنر میباشد .

مثلا: برای اینکه از عهده بازی « بریج » بر آئیم ، لازم است قواعد آن را بدانیم ، همانگونه هم اگر بخواهیم نقاشی کنیم ، باید از قواعد آن مطلع باشیم ؛ ولی آیا شما بازی‌هایی را که در بریج کرده‌اید سرانجام بدیوار آویزان میکنید ؟

مثال دیگر : هنگامی که به بازی خرده کاغذ ۱ مشغولید ، هدف شما صرفاً بازی است ، یعنی عمل شما از نوشتن ، تا کاغذها را در سبد ریختن که پایان کار را اعلام میکند ، بمنظور بازی میباشد .

ولی اگر نیت شما هنر میبود ، هدفتان نیز چیزی سوای بازی میشد ، یعنی خرده کاغذها هدف شما قرار میگرفت ، و بادقت و کوششی که در خور جمع آوری میباشد نوشته میشد ، و در پرونده خرده کاغذهای هنری ، ضبط میگردد . در هنر نقاشی هم همینطور است ، زیرا وقتی من بطراحی مشغولم ، در واقع با خطوط بازی میکنم ، ولی پیدا است این کوششی که من برای خلق کردن خطوط مینمایم ، بمنظور بازی نیست ، بلکه بخاطر نتیجه ای است که از این طرح باید بدست آید ، یعنی هدف آنستکه شاید این خطوط خلق شده ، میتوانند زیبایی را تذکار کنند .

بزرگترین تفاوت ، یعنی تفاوتی اساسی که میان هنر و بازی موجود میباشد همین است که : وسایل کار هر دو شبیه بهم هستند ، ولی هدفی را که تعقیب مینمایند مختلف میباشند .

اگر يك نقاش تمام پرده‌هایی را که میسازد پاره کند ، کار او بی شباهت به بازی نیست ، البته یکنوع بازی با قاعده و وسیع و پرگسترش ، نه يك بازی سرگرم کننده ؛ لیکن ، صرفنظر از این ، ممکن است نقاش هدفی

---

۱- در يك مجمع ، هر يك کاغذ کوچکی بدست میکیرد و جمله کوتاهی بر آن مینویسد ، وقتی این جمله ها بدنبال یکدیگر خوانده میشود ، بسبب داشتن معانی مختلف سرگرم کننده و مضحك میگردد .

از این عمل داشته باشد که متضمن پیشرفت او و ایجاد ساخته‌هایی باشد که درخور نگاهداری هستند .

پیدا است که این بازی‌های ابتدایی از واجبات هنر او میباشند .

و اما در باره لذت بازی باید گفت : صرفنظر از خوشی‌هایی که از اشتغال بیازی حاصل میشود ، لذتهایی نیز هست که معمولاً از چابکی و فایق آمدن بر مشکلات ، آنچنانکه همه انتظار دارند بوجود میآیند .

اگر طفلی را بیک بازی که متضمن سودی است وادار کنیم ، خوب متوجه میشود که این بازی نیست ؛ در صورتیکه اگر بازی مفیدی را ، صرفاً به نیت بازی ، نه بعنوان وسیله ، به او پیشنهاد کنیم ، ممکن است برای او سرگرم کننده باشد ، پیدا است که این سرگرمی از فایده برکنار و علی‌رغم سودمندی بازیست .

اکنون به اختصار کاراکترهای بازی را نشان میدهیم :

ا - آزادی بازی کننده در هر لحظه .

ب - کوشیدن و بر مشکلاتی فایق آمدن . ( مجموع این دو ، هدف و قواعد صریح و محدود هر بازی را تشکیل میدهد . )

ج - مسئولیت بازی کننده ، که منحصرأ محدود به قلمرو بازی است .

د - احساس بی ثمر بودن چیزهای خلق شده ، زیرا یگانه بهره ، همان کوشش و تمرین کردن است .



آقای « دولا کروا » مینویسد : « آدمی در بازیهای کودکانه خود لذت فرار از زندگی یکنواخت و کسالت آور را درمی یابد ، و در بازیهای جدی - تر خود لذت توسعه دادن به بازی ، یعنی لذت خلق کردن را احساس میکند ؛ در شعبده بازی یا تردستی ، لذت مهارت و زرنگی ، و تسلط بر قراردادها را درمی یابد ، و آزادی بازی کننده ، در ضمن فعالیت هوشی و عصبی ، علیه مشکلات معین بر او آشکار میگردد : در بازیهای که متکی به شانس و تصادف میباشند ، بديك لذت تحريك شديد ، و نوسانهای بزرگ بیم و امید توفیق می یابد یعنی افسونگری و کشش سود ( خواه بزرگ یا کوچک ) که نمونه یا تمثالی از بخت و اقبال و ثروت است مانند يك سعادت ناگهانی در برابر چشم او نمودار میگردد ، و وی را در انتظار احسان و دهش بیدریغ و رایگان يك قدرت متعالی و مرموز که بیشتر وابسته به روح خرافاتی بازی کننده است نگاه



میدارد؛ در اینجا همین نقش انگیزی و رؤیایی است که به هنر تشبیه میشود. «  
 ..... همانطور که مشاهده کردیم، لذت بازی ارتباط به خود آن  
 دارد، و اعتنائی به مواد آن نیست، زیرا در بازی، منظور ما بجز معنائی  
 که از آن انتظار داریم ساختن چیز دیگری نمی باشد، در حالیکه برعکس،  
 يك ساخته هنری، عصاره و نتیجه هنر است؛ تمام کوشش يك هنرمند خلاق،  
 معطوف و متوجه حلول و مستحیل گشتن در ساخته هنریست، بهمین جهت  
 این ساخته، نتیجه یا نموداری از لحظات عمیق حیات انسانی میباشد. در  
 اینجا موضوع بر سر این نیست که قوای خود را بطور تصادف مصرف کنیم،  
 یا آنها را بر طبق میل و طبیعتمان بکار بیاندازیم، بلکه غرض آنستکه میان  
 قوای خود هم آهنگی ایجاد کنیم و تحققی به این قوای توافق یافته بدهیم،  
 و خلاصه نقش انگیزی و حساسیتمان را با شعور و منطق بکار واداریم.  
 همچنین، لزومی ندارد که با هر تصویری که پیش آمد خود را سرگرم  
 سازیم، بلکه لازم است با تصویرهایی که حتماً زیبا و بلیغ و در عین حال  
 هم طبیعی و هم شعوری هستند سروکار داشته باشیم.

از همین طریق است که هنر فعالیتی بفرنج تر از بازی را توجیه و  
 توصیف میکند، با اینحال ممکن است بازی بتواند تحت شرایطی موجبات  
 و مقدمات هنر را فراهم کند، زیرا بازی واجد یکنوع آزادی است و مسلم  
 است که بازی کننده از قید اجبار آبی آزاد است؛ ولی بهر صورت ممکن  
 نیست بازی هنر شود، مگر در دست موجودی دقیق و اهل معنا قرار گیرد،  
 یعنی کسی که در والا ترین قله معنویت جا دارد؛ خلاصه: بازی نمیتواند  
 هنر گردد، مگر آنگاه که بازی کننده هنرمند واقعی باشد.

\*\*\*

بنا بر توصیف مذکور، اکنون برای ما آشکار میگردد که: بازی،  
 یعنی این وسیله تمرین نیروها روی يك موضوع دلخواه، با اینکه با هنر  
 اختلاف دارد همسایه و همسان طبقه آن نیز میباشد، و کارا کتر مشترکشان  
 هم آزادی است.

حال ممکن است بر ما چنین ایراد وارد کنند: آیا شما مخصوصاً و تعمداً  
 برای اینکه مقصودتان را منطقی جلوه بدهید، هنر خاصی مانند نقاشی  
 یا حجاری (یا بطور کلی هر هنر مصوردیگر) را با بازی خاصی مانند  
 بریج و تنیس که اصلاً اثر و نتیجه ای از آنها باقی نمی ماند مورد مقایسه

قرار نداده‌اید؟ ... آیا، این منطق در تمام موارد، یعنی در مورد هر هنر با هر بازی صدق میکند؟ ...

مثلاً اگر هنر پیانو زدن را با بازی رولت که یگانه کشش آن روی برد احتمالی پول است مقایسه کنیم، باز هم همان نتایج بدست خواهد آمد، یا اینکه نتیجه کاملاً معکوس می‌باشد؟ ... علاوه بر اینها همانطور که عده‌ای عقیده دارند، مگر هر بازی با تمام صفات بازی بودنش بیک دوره کارورزی یا آزمایش هنری شبیه نیست که یک مبتدی بدان اشتغال دارد؟

برای پاسخ دادن به این ایراد های احتمالی، ناگزیریم متناوباً بمطالعهٔ دو نکته ذیل پردازیم:

یکی: قمار، یعنی کارا کتر های خاص بازیهاییکه متضمن سود احتمالیست .  
ود دیگری: هنر غیر مصور، یعنی کارا کتر های خاص هنرهایی که بدون واقعیت عینی هستند .

### قمار، یا بازی‌هایی که متضمن سود احتمالی است

در بازی‌هایی که بعنوان قمار میشود، ممکن است نفع بازی کن، هم در خود بازی وهم در برد احتمالی باشد، و همچنین ممکن است منحصرأ به امید برد صورت بگیرد. - با توجه به سلسله مراتب بازی‌ها میتوانیم قوس صعودی آنرا مشاهده کنیم.

ابتدا به بازی‌هایی توجه می‌کنیم که مبلغ برد و باختشان نا چیز است و موضوع امید برد بیان شکل که در قمار هست در درجه دوم اهمیت قرار دارد، مانند: بریج که معمولاً تعرفهٔ ۱ یا مبلغ مورد بازی، مختصر و ناچیز است؛ سپس، به بازی‌هایی میپردازیم که تعرفهٔ کلانی دارند؛ طبیعی است در این بازی‌ها، نفع بازی کن بیشتر روی برد احتمالی است، مثلاً اگر تعرفهٔ هر دور بازی بریج، شطرنج یا بلیارد را کلان بگیریم بالطبع کارا کتر بازی تغییر میکند، زیرا بنا بر اصول، مسئولیت بازی کن متوجه همان بازی از نظر مبلغ بخطر افتاده و نتایج باخت آن میگردد. بنا بر این هدف این بازی که کارا کتر آنرا تغییر داده ایم کوششی که

(۱) - این کلمه را بجای Tarif گرفته ایم که بر نرخ هر دست یا هر برگ بازی، یا وجه مشروط، و یا مبلغی که در میان نهاده شده و هر بار روی آن برد و باخت میشود اطلاق میگردد. (مترجم)

باید بشود، و بر مشکلی که لازم است چیره گردیم نیست، بلکه : دور که تمام شد، نتیجه بازی به هیچ خم نمیگردد چه بسا ممکن است نتیجه، بس کلان باشد ؛ پس به این طریق ، تکنیک بازدارنده گون میشود ، یعنی جرأت و تهور بازی کن ، بخاطر بردن آن مبلغ کلان ، بیکنوع سیاست احتیاط کاری و در امان بودن مبدل میگردد .

علاوه بر اینها ، بازیهای دیگری هست که متکی به شانس و اقبال می باشد ؛ در این قبیل بازیها کارا کترهای قمار بعد افراط خود نمائی می کنند و کاملاً هویدا است کارا کترهایی که پیش از این در مورد بازی یاد کردیم در این نوع بازیها بی اندازه ضعیف هستند .

بازی کنی که بارولت یا باکارا سروکار دارد ، نه کوششی میکند و نه مشکلی را می گشاید ؛ او بخوبی میداند صرف نظر از اینکه قوانین احتمالی بر نتیجه بازی حکومت میکنند ، تصادف مطلق است که هر ضربه یا هر حرکت راتحت تسلط خود دارد ، و به نیکوئی میدانند یگانه سودی که او در این گونه بازیها دارد ، در آن ضربات یا حرکات نیست ، بلکه منحصرأ وابسته به نتیجه آنهاست ، یعنی بردن ، یا باختن و یا هیچجانی که از این برد و باخت حاصل میگردد؛ در حقیقت این قبیل قمارها که متکی به شانس میباشد ، صرفاً بمنظور برد و باخت بازی میشوند .

ملاحظه می کنید ، کلمه بازی در اینجا به ترکیب هائی اطلاق شد که تا حدی معانی خاص دارند ، زیرا این ترکیب ها ، بیکنوع سرگرمی برای کسانیست که به آنها میپردازند ، همین سرگرمی بر اثر تمرین و اشتغال بوجود میآید ، و از همین تمرین است که هیچجان مربوط به بردن یا باختن حاصل می گردد ، پس هرچه تعرفه بازی ، یا مبلغ مشروط ، زیادتر باشد بهمان نسبت در لحظه قطعی ، هیچجان نیز زیادتر خواهد بود .

این خود واقعه ایست که انسان مصنوعاً و با اراده خویش ، خطری را که همراه با چنین هیچجانی است بنام «آزادی» مبنای سرگرمی خود قرار میدهد ، یعنی يك بازی را برمیگزیند که حتی مهارت بازی کن هم در آن بی دخالت و بی اثر میباشد .

بنابراین ، اینطور بهره میگیریم : از بازیهای بدون شرط سود ، تا بازیهای خطرناک ، درجاتی در قلمرو بازی موجود است : بازیهای دسته

نخستین ، که اشتغال صرف و بی نتیجه هدف هر بازی است جسمانی یا شعوری  
میباشد ؛ و بازیهای دسته دوم ، هیجانی است .  
خلاصه اینکه :

- ۱- در بازیهای به انتظار سود ، آزادی بعنوان کارا کتر عمده وجود دارد
- ۲- در بازیهای به انتظار سود ، کوشش کردن و تمرین صرف کردن  
که بمنظور « بکاری خود را مشغول ساختن میباشد . » تطور مییابد ، و  
به قلمرو هیجان میگراید .
- ۳- در مورد اخیر ، مسئولیت بازی کننده بتدریج افزایش می یابد و  
و از قلمرو بازی خارج میگردد .
- ۴- بیهوده بودن چیز خلق شده بجای خود باقی است ، ولی مفید بودن  
تمرین انجام شده ، و فایده آمدن بر مشکل ، تبدیل بیک نوع احساس مطبوع ،  
برای سود احتمالی و تحقق مصنوعی یک هیجان نیرومند میگردد که آن را  
منتهای خطر تخمین زده اند .

### کارا کترهای ویژه هنر هائی که بدون واقعیت عینی هستند

در این قسمت میتوانیم هنر پیشه را در رشته هنر نمایشی ، و مجریان  
موسیقی ، مانند : ویلن زن ، پیانو زن و رهبر ارکستر را در رشته هنر موسیقی  
مورد مطالعه قرار بدهیم ؛ از اینرو ، سؤال چنین مطرح میشود: آیا وجه امتیاز  
هنر از بازی همان چیز خلق شده است ؟

مسئله بسیار دقیقی است و تصور میکنیم در این مورد هم نساگزیر  
شویم به اختلاف میان هنر و بازی که سرگرمی آنی است اذعان کنیم .

ملاحظه کنید ، یک هنر پیشه ، یا یک ویلن زن ، هر یک ساختنی کاملاً معینی را  
خلق میکنند ، یعنی ابتدا در دوره اول کار ، که شباهت بیک ساخت دارد  
مقدمات کار خودشان را فراهم میسازند ، بدین معنا که ، نخست آن ساخته  
معینی را که باید اجرا کنند مطالعه و آماده میکنند و سپس میکوشند آنچه  
را که میخواهند بمعروض نمایش بگذارند ، ابتدا خود در یاد و احساس کنند ، آنگاه  
وسایل اجرا را بکار میاندازند و از عهده مشکلات فنی برمیآیند و خلاصه  
خود را قابل « نمایاندن آنچه احساس کرده اند » نشان میدهند .

این موردیست کاملاً شبیه به موارد دیگر هنری ، فقط با این تفاوت که  
نتیجه ساخت در اینجا عینی نیست بلکه بالقوه یا امکان پذیر میباشد ؛ هنرمند

باید بارها ، یا هر شب نتیجه کارش را نشان بدهد، یعنی از نو ، مفهوم خود، یا ترجمه خود را معرفی کند .

فرض کنیم ، موادی که برای کشیدن يك تابلو بکار می بریم ، از قبیل: بوم و رنگ، پس از مدت کوتاهی زایل شود ؛ برای اینکه از آن تابلو اثری برجای نماند با علامات و اشارات، مشخصات و خطوط و چگونگی رنگهای هر قسمت از تابلو را یادداشت می کنیم (کاری به بچه گانه بودن این اندیشه نداشته باشید، زیرا امرادمانحصر آمثالی است که بتواند به تفهیم موضوع بمایاری کند) حالا اگر نقاشی که به ارزش این علامات آگاه است ، در نهایت دقت، از روی آن یادداشتها که ترجمان خطوط و رنگها و سایه روشن هامیباشند مشخصات تابلو معقود را دریابد و آنچنان بر پرده منعکس نماید که گویی از دستبرد زمان در امان بوده است ، گوئیم به نتیجه مطلوب رسیده است .

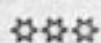
مثالی دیگر:

رامشگران و متخصصانی که نقش ایشان ترجمه علامات و اعداد است، بخاطر خود ، یا برای جامعه به احیای زیباییهای درخشانی نظیر همان تابلو یاد کرده که ممکن بود در زمان کوتاهی از میان برود اقدام می کنند ... ایشان بحصول نتیجه ای که مطابق اراده مصنف بوده است بیشتر توفیق می یابند ( زیرا صورت علامات<sup>۱</sup> چنان است که مقدار فراوانی آزادی و انتخاب به آنها داده است . ) این مترجمان ، زمان درازی روی این ساخته مشهور کار میکنند تا بتوانند بمراد خود نایل آیند و بمعرفی کردن يك تولید ثانوی بجامعه توفیق یابند . بدینگونه ، ایشان « فهرستی از نقش هائی را که قبلاً ساخته شده است خواهند نواخت ،<sup>۲</sup> و

پیداست مطلقاً اختلافی میان این هنر مصنوعی با هنر موسیقی موجود نمیباشد ( به استثنای موردی که از قلمرو سامعه به قلمرو بصیره انتقال مییابد . ) آیامیتوان گفت ساخته هائی که اینچنین خلق شده اند واقعیت عینی ندارند ؟ و آیا زیبا شناسی چنین ساخته هائی بهر نحو که باشد ، باز یبا شناسی نقاشی اختلاف دارد ؟

۱ - يك قطعه موسیقی را در نظر بگیرید که به نت آمده، و حالات و حرکات آن نیز نموده شده است و نوازنده ای آنرا اجرا میکند، آن نت ، يك اثر بالقوه (Virtuel) است و این نوازندگی احیای آن اثر میباشد ( مترجم )

بهیچ وجه!.. زیرا ساخته‌هایی که بدین ترتیب بوجود آمده‌اند، واجد زیبایی بالقوه میباشند، مانند موسیقی که در محتوی آنها و علامات و اختصارا‌تش نیروی نهفته است؛ در این مورد هم مانند سایر موارد، باز ساخته هنری، کوشش یا تمرینی که بوسیله مؤلف شده نیست، بلکه چیز خلق شده‌ای میباشد که بوسیله مترجم یا مجری احیا گشته، یعنی ساخته بالقوه استاد نخستین است که بوسیله هنرپیشه یا رامشگر تحقق یافته است، تمرینی هم که میشود بمنظور همین تحقیق بخشیدن میباشد.



کم کم پاسخ ایرادی که گرفته بودیم آشکار میگردد:

هدف بازی بدون شائبه یا به انتظار سود، چیز خلق شده نیست، بلکه عناصریست که به بهانه بازی، فقط در موقع بازی تحریک میشوند؛ مانند تمرین جسمانی در هنگام ورزش - یا تمرین هوشی در بازی - یا تمرین هیجان انگیز در بازیهای به انتظار سود؛ در حالیکه هدف هنر مصور، یا غیر مصور، انجام دادن یک کار نیست، بلکه نتیجه‌ای که از آن کار بدست میآید، یعنی چیز خلق شده یا خود ساخته هنری هدف میباشد.

خلاصه: چیزی که سبب قرابت بازی و هنر میگردد، فرم و شکل خارجی آنهاست، و چیزی که موجب افتراق آنها میگردد، هدفشان میباشد. اکنون به نیکومی درمی یابیم که اختلاف میان بازی و «هنر که مأمور تذکار زیبایی یا احساس زیباشناسی است» بنا بر نظر «سپنسر» و «گران آلن» حتی «گوبو» چیست و ابهامش در کجاست؛ هنر، بازی نیست، اگر هم هست لا اقل یک بازی متعالیست. یعنی یک نوع بازی ویژه‌ای میباشد که دارای هدف و غایتی است و رای آنچه متعلق به ذات بازی و نام بازی میباشد، زیرا، بازی یک نوع ساختمان آزادی است، متکی به اعمال آزاد و نتیجه ییوده.

پایان