

مفهوم بازی نزد گادامر به مثابه بدیلی برای آگاهی زیباشناختی

عبدالله امینی

دانشجوی دکتری فلسفه دانشگاه اصفهان

دکتر یوسف شاقول

استادیار و عضو هیأت علمی گروه فلسفه دانشگاه اصفهان

چکیده

بررسی مفهوم «بازی» در عرصه هنر نزد گادامر موضوع اصلی این نوشتار را تشکیل می‌دهد. در این نوشتار سعی بر این است که نشان دهیم که استفاده گادامر از مفهوم بازی در عرصه هنر و زیباشناسی تا چه حد می‌تواند از نتایج سوپژکتیویستی زیباشناسی مدرن (به ویژه در خوانش کانتی آن) برکنار باشد. به طور کلی، مدعای ما این است که گادامر در این زمینه تاحدی موفق بوده است. در این راستا ابتدا به دلالت این مفهوم نزد برخی فیلسوفان پرداخته شده و سپس نظر برخی از مفسران موافق و مخالف در نسبت با موضع این نوشتار مطرح شده است. در ادامه ضمن طرح مختصر زیباشناسی مدرن و نتایج آن (در قالب آگاهی زیباشناختی و افتراق زیباشناختی) به بدیل گادامر در مقابل آن در قالب مفهوم بازی جهت پرهیز از نتایج سوپژکتیویستی زیباشناسی مدرن در عرصه هنر پرداخته شده است.

واژه‌های کلیدی: آگاهی زیباشناختی، تمایزگذاری زیباشناختی، مفهوم

بازی، تجربه هنر، سوپژکتیویسم، فهم.

مقدمه

ابتدا بهتر است به نحو مختصر جایگاه هنر و زیباشناسی و به تبع آن مفهوم بازی را در کلیت اندیشه گادامر و نسبت آن‌ها را با مسأله فهم بررسی کنیم. می‌توان گفت هدف گادامر از طرح مباحث مربوط به هنر و زیباشناسی آن هم در بخش نخست «حقیقت و روش»، برخلاف برخی متفکران مدرن ناظر به بنیان‌گذاری «زیباشناسی» به مثابه یک شاخه مستقل نیست، بلکه او در طرح این مسائل غایتی وسیع‌تر را دنبال می‌کند. در این فرایند هدف اصلی او تبیین حقیقت «فهم» است. اما باید توجه داشت که بحث او راجع به فهم امری معرفت‌شناسانه نیست (به این معنا که او همچون کانت به بررسی امکانات و شرایط نحوه حصول شناخت نمی‌پردازد)، بلکه او نیز به تبع استاد خویش، هایدگر، در پی «هستی‌شناسی فهم» است. لذا، در این نگاه فهم نه به مثابه یک قوه شناسایی و دخیل در شناخت، بلکه همچون وجه وجودی انسان نگریسته می‌شود. بدین ترتیب، فهم در تجربیات وسیع و متنوع انسان از جهان رخ می‌دهد و محدود به یک حوزه خاصی نیست. به همین جهت، گادامر در «حقیقت و روش» این تجربه‌های متنوع را، که در حقیقت فهم ما را از جهان به مثابه یک کل برمی‌سازد، در سه حوزه زیباشناسی و هنر، تاریخ و زبان بررسی می‌کند.

از این منظر بحث و بررسی گادامر در باب زیباشناسی مدرن در بخش نخست کتابش در خدمت هدف کلی هرمنوتیک فلسفی اوست؛ یعنی در صدد تبیین تجربه‌ای بنیادی است که در عرصه هنر و زیباشناسی رخ می‌دهد و این تجربه خود بخشی از فهم ما را از جهان تشکیل می‌دهد. بدین طریق، گادامر در پی اثبات «شأن معرفتی هنر» و نیز احیای «پرسش از حقیقت هنری» است. اما، چنان که ذکر شد، شیوه مواجهه او هستی‌شناسانه است، به این معنا که درصدد «هستی‌شناسی هنر و یا اثر هنری» است. بحث بازی نیز در پیوند با این مباحث (هستی‌شناسی فهم، حقیقت و ...) طرح می‌شود؛ زیرا بازی نزد گادامر «به مثابه کلیدی برای تبیین هستی‌شناسی» است. مفهوم بازی مطرح می‌شود تا نشان داده شود که خود فهم نیز گونه‌ای بازی یا نمایش است. بنابراین، طرح مفهوم بازی را بایستی در رابطه با طرح کلی هرمنوتیک فلسفی گادامر و مؤلفه‌های اساسی آن نگریسته شود.

مباحث این نوشته عمدتاً بر اساس برخی از آثار متقدم گادامر، از جمله «حقیقت و روش» (۱۹۶۰)، «زیباشناسی و هرمنوتیک» (۱۹۷۶)، به بررسی مفهوم «بازی» و دلالت‌های آن در کاربرد هرمنوتیکی و تفاوت دلالت غیرسوپرکتیویستی‌اش نزد گادامر با کاربرد آن نزد کانت و به طور کلی زیباشناسی مدرن، می‌پردازد. نوشتار حاضر بر اساس تلقی گادامر از

مفهوم بازی در عرصه هنر و در رابطه با آثار هنری مدعی است که این مفهوم، به مثابه بدیلی برای آگاه زیباشناختی (aesthetic consciousness) و به تبع آن تمایزگذاری زیباشناختی (aesthetic differentiation)، به عنوان عنصر مقوم آگاهی زیباشناختی، بهتر می‌تواند نحوه هستی آثار هنری و آنچه گادامر خود «تجربه هنری» می‌خواند، بدون توسل به مبنای سوپژکتیو، که نزد کانت و فیلسوفان مدرن در این زمینه مطرح بود، بیان کند. به بیان دیگر، گادامر با استفاده از مفهوم بازی در عرصه هنر و زیباشناسی خود را از استلزامات سوپژکتیویستی زیباشناسی مدرن می‌رهاند.^۱ اهمیت این موضوع در این است که با برداشت گادامر از هنر و آثار هنری به یاری مفهوم بازی همچنان می‌توان هنر و زیباشناسی را به عنوان عرصه‌ای مستقل در مواجهه با «حقیقت» (در معنای نامستوری) حفظ کرد. در این جا تلقی گادامر از هنر و نسبت آن با حقیقت (در معنای الیثا یا نامستوری) را در پیوند با برداشت هایدگر در باب نسبت آن دو در «سراغاز کار هنری» قلمداد می‌کنیم و به چون و چرا در این مسأله در طی بحث نمی‌پردازیم.^۲

تبارشناسی مفهوم «بازی»

ابتدا بهتر است به تبارشناسی مفهوم بازی، کاربردها و دلالت‌های متفاوت آن نزد برخی فیلسوفان دیگر بپردازیم. اهمیت این امر در این است که تفاوت رویکرد متفکران دیگر و کاربرد متفاوت آن‌ها از مفهوم بازی را برای ما آشکار می‌سازد. فیلسوفان به درازای تاریخ فلسفه هر کدام بنا به اقتضای نظام فکری خود و نوع برداشتی که از مسائل داشته‌اند، برای مقصود خاصی و در موارد مختلفی، غالباً به صورت استعاری، از مفهوم بازی استفاده کرده‌اند. لذا در آغاز این نکته آشکار می‌شود که گادامر در استفاده از مفهوم بازی تنها نیست و البته خود او هم چنین ادعایی ندارد که اولین متفکری است که از این اصطلاح در عرصه‌ای خاص و برای هدفی خاص استفاده کرده است. اما چنان که خواهد آمد، نکته مهم این است که برداشت گادامر و نوع استفاده‌ای که او از این مفهوم می‌کند، با بسیاری از فیلسوفان از جمله کانت، شیلر و حتی ویتگنشتاین متفاوت است.

شاید در عرصه تفکر فلسفی اولین متفکری که از اصطلاح بازی در رابطه با هستی و عالم استفاده کرد، هراکلیتوس بود. وی جهان را به کودکی تشبیه می‌کند که در حال بازی کردن با شن‌ریزه‌ها بر روی یک صفحه مسطح است (Inwood, 1999, 167). گزین‌گویه وی چنین است: «دهر، کودکی است که با تخته‌ها بازی می‌کند؛ پادشاه از آن کودک است». (کهندانی،

۱۳۸۹، ۶۰). کانت نیز در نقد سوم خود، «نقد قوه حکم»، در بافت‌ها و موقعیت‌های مختلفی بارها از مفهوم بازی استفاده می‌کند (البته این بدین معنا نیست که کانت تنها در نقد سوم خود از اصطلاح بازی استفاده می‌کند. وقتی از «بازی آزاد قوای ذهنی» (کانت، ۱۳۷۷، ۱۱۹) سخن می‌گوید، جنبه سوبژکتیو دارد. چرا که این بازی که نتیجه «هماهنگی» قوه مخیله و فاهمه در ادراک «صورت» عین یا ابژه زیباست، کاملاً امری درونی و ناظر به سوژه است. کانت می‌گوید:

... لذت نمی‌تواند حاکی از چیز دیگری باشد جز هماهنگی عین مزبور با قوای شناختی که در قوه حاکمه تأملی ما در بازی هستند، و تا جایی که در بازی هستند، و بنابراین فقط حاکی از غایت‌مندی صورت ذهنی عین است. [تأکید از من است] (همان، ۸۶).

کانت در آثار دیگری نیز برای اهداف دیگری این مفهوم را به کار می‌برد، چنان که می‌گوید: «انسان در عالم بازیگری است که در بازی بزرگ زندگی سهیم است» (Ibid). وجه اشتراک مفهوم بازی و کاربرد آن نزد کانت در این است که بازی امری سوبژکتیو و ناظر به سوژه است. شیلر نیز به بازی جنبه سوبژکتیو می‌دهد. به باور یکی از مفسران بازی مقوله زیباشناختی بنیادی شیلر بود (Grondin, 2001, 43). گادامر خودش اظهار می‌کند که مفهوم بازی را از سپهر سوبژکتیو «تکانه بازی» (play impulse) شیلر جهت نقد «افتراق زیباشناختی» اقتباس کرده است (Gadamer, 2004, 561).

اما نیچه بیش از آنکه به جنبه سوبژکتیو مفهوم بازی اهمیت دهد، جدیت دخیل در بازی و جنبه ایجابی، یعنی «آری گفتن»، را مدنظر دارد. خود گادامر در مقاله «بازی هنری» به او اشاره می‌کند که به زعم نیچه پختگی انسان، یعنی بازیافتن آن جدیتی که در دوران کودکی در هنگام بازی داشته است (Gadamer, 1973, 130). نیچه هم در «چنین گفت زرتشت» و هم در «اراده معطوف به قدرت» از مفهوم بازی استفاده می‌کند. «بازی امر بیهوده - همچون کمال مطلوب آن کس که از نیرومندی اشباع شده است، که «کودک صفت» است. «کودک صفتی» خدا، کودکی که در حال بازی است.» (نیچه، ۱۳۸۶، گزین‌گویه ۷۹۷، ۶۰۷). در «چنین گفت زرتشت» نیز آنجا که از سه دگردیسی «جان/روح» بحث می‌کند. به زعم او برای آفریدن ارزش‌های نو، جان باید کودک شود؛ زیرا «کودک بی‌گناهی است و فراموشی، آغازی نو، یک بازی، چرخه خودچرخ، جنبش نخستین، آری گفتن مقدس. آری، برادران، برای بازی آفریدن به آری گفتن مقدس نیاز هست.» (نیچه، ۱۳۸۴، ۳۹). توجه به رابطه بازی، جهان و کودک در اندیشه نیچه با عبارت هراکلیتوس شایان توجه است. ویتگنشتاین نیز در «پژوهش‌های فلسفی» به طور

مشخص از مفهوم بازی استفاده می‌کند: یک بار در ترکیب مشهور «بازی‌های زبانی» و یک بار در اشاره به مفهوم «شبهت خانوادگی» در مفهوم «بازی»ها.^۳ ویتگنشتاین «بازی زبانی» را این گونه تعریف می‌کند: «کاربرد واژه‌ها در بازی‌ها ... و همچنین کل زبان، شامل زبان و اعمالی را که در آن بافته شده است، را "بازی زبانی" خواهیم نامید» (ویتگنشتاین، ۱۳۸۱، ۳۳/ش ۷). وی برای اینکه توضیح دهد که اصولاً ذات بازی زبانی و لذا «ذات زبان» چیست، یعنی اینکه وجه مشترک میان همه بازی‌های زبانی در چیست، به مثال «بازی»ها (اورزش‌ها) اشاره می‌کند که در آن‌ها تنها «شبکه پیچیده‌ای از همانندی‌ها می‌بینیم که همپوشانی و تقاطع دارند: گاه همانندی‌های کلی، گاه همانندی در جزئیات» (همان، ۷-۷۶) و لذا مفهوم «شبهت خانوادگی» را پیش می‌کشد.^۴

هایدگر نیز از فیلسوفانی است که از اصطلاح بازی در معنای استعاره‌ای آن استفاده کرده است. وی بازی را با مکان، زمان، دازاین و ... پیوند می‌دهد. دازاین را بالذات «بازیگوش» (playful) می‌داند. نکته اصلی در کاربرد هایدگر از بازی این است که وی در راستای نقد سوژه محوری، بنیاد و اصالت را نه به خود بازی می‌دهد و نه به کسی که بازی می‌کند، (از این جهت راه را برای گادامر هموار می‌کند)، بلکه میان بازی و بازیگر یا دازاین به نوعی دور و حالت متضایف قائل است؛ چنان که می‌گوید: «ما بازی (play) نمی‌کنیم زیرا بازی‌ها (games) وجود دارند. از طرف دیگر، بازی‌ها وجود دارند چون ما بازی می‌کنیم» (Inwood, 1999, 167).^۵ دریدا نیز در سال ۱۹۶۷ اصطلاح بازی را در اشاره به نوعی گشادگی یا جنبش (که در جریان شناور دال‌ها رخ می‌دهد) و نوعی سرگرمی مترادف با بازیگوشی به کار می‌برد (پین، ۱۳۸۶، ۱۳۲) (هر چند گادامر برخلاف دریدا در صدد است تا بازی را عین جدیت لحاظ کند و نه صرف سرگرمی و تفریح). نزد دریدا «بازی یعنی شکست حضور» (دریدا، ۱۳۸۳، ۱۸۱). دریدا نیز برای بازی اصالت قائل نیست و بازی را تناوب حضور و غیاب می‌داند، به بیان دیگر، بازی امکان حضور و غیاب وجود را موجب می‌شود:

بازی همیشه بازی حضور و غیاب است، اما اگر بخواهیم به شکلی ریشه‌ای به مفهوم بازی فکر کنیم، باید به بازی در ماقبل تناوب حضور و غیاب فکر کنیم، یعنی بر اساس امکان بازی باید به وجود به مثابه حضور یا غیاب فکر کنیم، نه اینکه بر اساس امکان وجود بازی را به مثابه حضور و غیاب لحاظ کنیم (همان).^۶

کوزنز هوی بر این باور است که دریدا بازی را به مفهومی گسترده‌تر از گادامر به کار می‌برد، یکی از ویژگی‌های بازی نزد دریدا «بی سر و ته» بودن آن است (کوزنز هوی، ۱۳۷۱، ۲۳۵).

پیش از آن که به تبیین بیشتر مسأله مورد بحث در اندیشه گادامر بپردازیم، بهتر است رویکردهای برخی مفسران در باب نقد گادامر بر زیباشناسی مدرن و موفقیت و عدم موفقیت او در فراروی از نتایج زیباشناسی مدرن را به اختصار بیاوریم. نوردنستام رویکرد گادامر در مورد هنر و تجربه هنری را چندان دور از رویکرد کانت نمی‌داند (Nordenstome, 1984, 26). یکی دیگر از مفسران، مایکل کلی، در عین حالی که سه نقد عمده گادامر بر زیباشناسی مدرن را محوری می‌داند، برخلاف گادامر معتقد است که از خودبیگانگی آگاهی زیباشناختی نتیجه زیباشناسی سوپژکتیو نیست، بلکه معلول برداشت اشتباه از سوپژکتیویته است. به علاوه، این نویسنده با توجه به نقش شناختی هنر در خودفهمی نزد گادامر بر این باور است که نظریه زیباشناسی خود گادامر بیشتر سوپژکتیویستی است (Kelly, 2004, 110-5). شیبلی نیز در این مورد به نحو دو پهلو سخن می‌گوید. او همانند مایکل کلی تأکید گادامر بر خودفهمی مخاطب در مواجهه با اثر هنری را حفظ «قطب سوپژکتیویته» می‌داند، اما از سوی دیگر، مدعی است که مفهوم بازی نزد گادامر از معنای سوپژکتیوی که نزد کانت در نقد سوم داشت، عاری است. و لذا تلاش گادامر در جهت لحاظ کردن اثر هنری به مثابه بازی را ادامه نقد هایدگر بر سوپژکتیویسم می‌داند. اما در عین حال با توجه به عبارت مشخص گادامر مبنی بر اینکه «ادراک همواره متضمن معناست» اظهار می‌کند که از آنجا که معنا همواره برای سوژه (در اینجا برای مخاطب) است، لذا او بیش از هایدگر بر «قطب سوپژکتیویته» تأکید می‌کند (Scheibler, 2001, 163-173). اسکار بکر (Oskar Becker) نیز با تمایز میان نگرش زیباشناسانه و تاریخی-هرمنوتیکی گادامر موافق نیست و با این حکم هرمنوتیکی که معنای اثر هنری به آگاه متأثر از تاریخ (historically effected consciousness) آن وابسته است، همراهی نمی‌کند (کوزنز هوی، ۱۳۷۱، ۲۳۵). هایدگر نیز برخلاف گادامر «بی‌علاقگی» (disinterestedness) مورد نظر کانت را به مثابه تعلیق تمام نسبت‌ها با ابژه نمی‌داند، بلکه به زعم وی، در این تعلیق‌گذاری امور جانبی از قبیل علاقه و غایت است که نسبت ذاتی ما با خود ابژه زیبا وارد بازی می‌شود (هایدگر، ۱۳۸۸، ۸-۱۵۷).

اما در مقابل کوزنز هوی هدف هرمنوتیک فلسفی گادامر را دگرگون کردن «مفاهیم بنیادین زیباشناسی» می‌داند و فراروی گادامر از زیباشناسی سنتی را نوعی «فن شعر هرمنوتیکی» (Hermeneutical poetics) می‌نامد (همان، ۶۸ و ۱۸۴). پالمر نیز ضمن توجه به «نتایج بسیار» برداشت گادامر برخلاف زیباشناسی مدرن، از برتری نگرش وی دفاع می‌کند و می‌گوید: «گادامر الگویی یافته است که نه فقط ورشکستگی زیباشناسی شخصی شده (ذهنی شده) را اثبات

می‌کند بلکه الگویی است که می‌تواند به عنوان مبنایی برای پشتیبانی از خصلت دیالکتیکی و هستی‌شناختی علم هرمنوتیک خود او درآید.» (پالمر، ۱۳۸۷، ۱۹۳). کارنسیس نیز بر این باور است که اگر کسی موضع گادامر را «سوبژکتیو» بخواند، «بی‌انصافی بزرگی» است (Karnezis, 1987). یکی دیگر از مفسران نیز بر این باور است که گادامر با کاربرد مفهوم بازی در صدد نشان دادن وضعیت هرمنوتیکی ما در جهان است تا بدین شیوه از دکارت‌گرایی (Cartesianism) ديلتای گذر کند و روش گفت‌وگویی گادامر را پاسخی به ثنویت سوژه-ابژه می‌داند که مفهوم بازی یکی از موارد کاربرد انضمامی این روش است (Martin Ford, 2006, 52). اما شاید تکیه برخی نویسندگان بر نقش مواجهه با اثر هنری و تجربه هنری از نظر گادامر، که به خودفهمی منجر می‌شود، و سوبژکتیو خواندن برداشت گادامر ناشی از این غفلت باشد که آن‌ها در صدد حذف کامل سوژه یا منظر انسانی از تمام حوزه‌ها و به ویژه عرصه هنر هستند، در حالی چنین چیزی اصولاً غیرممکن است؛ زیرا تا انسان هست و تا زمانی که اندیشه می‌کند، اندیشه و فهم لزوماً انسانی است. لذا نویسنده در این نوشتار در مقابل آن نویسندگانی که برداشت گادامر را «سوبژکتیو» قلمداد می‌کند، قرار دارد.

پیوند میان هرمنوتیک و زیباشناسی

اشاره به دلالت‌های مختلف مفهوم بازی نزد فیلسوفان ذکر شده قبل از گادامر و یا معاصر با او برای هدف فعلی ما کفایت می‌کند، گرچه به موارد فوق محدود نمی‌شود. زیرا نه تنها اهمیت مفهوم بازی را نزد فیلسوفان مختلف نشان می‌دهد، بلکه تفاوت نگرش‌ها را در نسبت با آن نمایان می‌سازد. اهمیت پرداختن به این موضوع در این است که بدون پذیرش زیباشناسی در خوانش مدرن آن، هم‌چنان می‌توان عرصه هنر و تجربه هنری را حفظ کرد و آن را همبسته با جریان زندگی و وضعیت خاص فرد نگریست. لذا بر اساس نگرش گادامر به هنر و زیباشناسی، تجربه هنری امری تابع آگاهی سوبژکتیو ما نیست، بلکه همبسته و ملازم حیات و حتی عین زندگی بشری است. به بیان دیگر، بازی که همان «هستی اثر هنری» است، داستان زندگی خود ماست. با توجه به کاربردهای مختلف مفهوم بازی نزد فیلسوفان این نکته روشن می‌شود که گادامر در استفاده از این اصطلاح حق تقدم ندارد.^۷ گادامر بر نهاد خویش را در مقابل «آگاهی زیباشناختی» به طور مشخص بدین شیوه بیان می‌کند:

بنابراین، بر نهاد من این است که هستی هنر را نمی‌توان به مثابه یک ابژه آگاهی زیباشناختی تعریف کرد، زیرا، به عکس، رویکرد زیباشناختی فراتر از آن چیزی است که در باب

خود می‌پندارد. آن (هستی هنر) بخشی از رخداد هستی است که در نمایش (presentation) رخ می‌دهد و ذاتاً به بازی بماهو متعلق است (Gadamer, 2004, 115).

اما مسأله این است که وی با انتخاب این مفهوم و تلقی خاصی که از آن دارد، در صدد است مواجهه ما با آثار هنری را، با توجه به خوانش هرمنوتیکی خاص خویش، از دلالت سوژکتیویستی و مدرن آن رها سازد. لذا وی بازی را «به مثابه کلیدی برای تبیین هستی-شناختی» تلقی می‌کند، نه همانند کانت که آن را امر شناختی و کاملاً ذهنی لحاظ می‌کرد، به همین دلیل گادامر بیش از هر فیلسوف دیگری خود را در مقابل کانت می‌بیند؛ چراکه به زعم او «سوژکتیویسم افراطی» در زیباشناسی به واسطه کانت صورت گرفت.^۱

از آنجا که گادامر هرمنوتیک فلسفی خود را عام در نظر می‌گیرد و نیز برخلاف پیروان هرمنوتیک رمانتیک، هرمنوتیک را «روش» تلقی نمی‌کند، بلکه هرمنوتیک برای او عین تفکر و اندیشه‌ورزی است،^۲ لذا به زعم او هرمنوتیک در تمام عرصه‌ها و حوزه‌های تفکر بشری (اعم از علوم انسانی یا تجربی) قابل اطلاق است. به بیان دیگر، از آنجا که فهم همواره هرمنوتیکی است، هر حوزه‌ای می‌تواند مورد مواجهه قرار گیرد و تجربه‌ای برای فهم ما باشد. یکی از این عرصه‌ها، عرصه هنر و آثار هنری است. اثر هنری نیز در این نگاه همچون متنی تلقی می‌شود که متعلق فهم قرار می‌گیرد و به تجربه‌ای تبدیل می‌شود که ما در آن مشارکت می‌جوئیم. از سوی دیگر، از آنجا که گادامر در هرمنوتیک فلسفی خویش به مفسر و یا به بیان دیگر به خود متن محوریت می‌دهد نه به «نیت مؤلف»، لذا این امر در قلمرو هنر نیز صدق می‌کند. وی در تجربه هنری نیز در صدد دستیابی به ذهنیت و نیت هنرمند و آفریننده اثر هنری نیست. به همین جهت وی در این عرصه تفسیر را همان «بازآفرینی» (re-creation) می‌داند، البته نه بازآفرینی کنش خلاقانه هنرمند، بلکه بازآفرینی اثر خلق شده که تابع برداشت مفسر است (Ibid, 118).

گادامر در مقاله «زیباشناسی و هرمنوتیک» در پی تبیین و نشان دادن رابطه زیباشناسی، یا آنچه خودش «تجربه هنری» می‌خواند، و هرمنوتیک برمی‌آید. در این‌جا اظهار می‌کند که «آگاهانه» مسأله نظامند زیباشناسی را به «پرسش از تجربه هنری» تغییر داده است (گادامر، ۱۳۸۵، ۳۷). مدعای اساسی وی این است که هرمنوتیک عام است و تجربه هنری ذیل آن قرار می‌گیرد. هر چند نطفه این ادعا قبلاً در «حقیقت و روش» ریخته شده است و در آنجا گادامر بر این باور است که زیباشناسی بایستی در هرمنوتیک ادغام شود،^۱ اما در این مقاله به این نسبت به نحو روشن می‌پردازد. به زعم وی، زیباشناسی و به طور کلی عرصه هنر، قلمروی مجزا

و مستقل از هرمنوتیک نیست، بلکه تجربه هنری تنها بخشی از تجربه هرمنوتیکی را برمی‌سازد. این نوع نگرش به هنر و آثار هنری از نگرش هرمنوتیکی گادامر ناشی می‌شود. گادامر ضمن توجه به نسبت میان زیباشناسی و هرمنوتیک، به جایگاه خاص اثر هنری در میان سایر امور نیز اشاره می‌کند:

اگر رسالت هرمنوتیک را پل زدن فاصله شخصی یا تاریخی میان اذهان بدانیم، چنین می‌نماید که تجربه هنری به تمامی خارج از قلمرو کار آن قرار می‌گیرد. زیرا از میان تمام امور که در طبیعت و تاریخ با آن‌ها مواجه می‌شویم، اثر هنری به بی‌واسطه‌ترین شکل با ما سخن می‌گوید. اثر هنری واجد قرابتی رازگونه است که تمامی وجود ما را به خود معطوف می‌سازد، گویی اصولاً هیچ فاصله‌ای در میان نیست و در مواجهه با اثر هنری، در حقیقت با خویشتن روبه‌رو می‌شویم (همان، ۳۶؛ Gadamer, 1976, 95).

ویژه بودن اثر هنری نسبت به تمام امور دیگر از این جهت است که فاصله تاریخی و شخصی را چنان برمی‌دارد که فرد متوجه نیست اثر هنری‌ای که با آن مواجه می‌شود، مربوط به دوره تاریخی سپری‌شده و شخصی است، و لذا با آن چنان احساس قرابت و «خودهمانندسازی» (گادامر، ۱۳۷۱، ۲۱) می‌کند که این فاصله چندان احساس نمی‌شود. توجه به همین پیوستگی میان هرمنوتیک و زیباشناسی و هنر جهت هدف فعلی ما بسنده است.

دلالت بازی نزد گادامر

برای درک تلقی خاص گادامر از بازی بهتر است به نحو مشروح آن را بیان کنیم. یکی از ایده‌های اصلی و اصول موضوعه گادامر این است که تجربه اثر هنری و به بیان دیگر، شرکت جستن در بازی اثر هنری، عین جنبش، فعالیت و زندگی است، نه ابژه‌ای ایستا در مقابل آگاهی سوژه، بدون تاریخ و زمان، بدون مکان و وضعیتی که اثر در آن پدید آمده و مورد مواجهه قرار می‌گیرد. به همین جهت، گادامر تجربه اثر هنری را بازی و نمایشی تلقی می‌کند که ما در آن شرکت می‌کنیم.^{۱۱} اما بایستی توجه داشت که تجربه اثر هنری را همچون بازی تلقی کردن، نه ناظر به جهت‌گیری حالت و نحوه ذهن آفریننده اثر هنری است و نه به دریافت و احساس منفعلانه مخاطب اثر هنری. در یک کلام، بازی نزد گادامر عبارت است از «نحوه هستی خود اثر هنری». به قول یکی از مفسران «بازی عبارت است از اجرای آنچه ابژه نیست به دست آن که سوژه نیست» (واینسهایمر، ۱۳۸۱، ۳۳). لذا بازی نه ناظر به «هماهنگی قوای ذهنی»، آن گونه که نزد کانت مطرح بود، بلکه امری کاملاً هستی‌شناختی است.^{۱۲} آنچه در نگاه نخست از

اصطلاح بازی ممکن است به ذهن متبادر شود، ویژگی «بازی بودن»، یعنی جنبه سرگرمی و تفریح آن است. اما در همین گام نخست بایستی این تلقی متعارف را از ذهن دور داشت. چرا که از نظر گادامر درست است که بازی از آن حیث که بازی است، برای بازیگر جدی نیست، اما در همین به ظاهر عدم جدیت، جدیت نهفته است. «بازی با آنچه جدی است، نسبتی ویژه دارد» (Gadamer, 2004, 102). لذا بازی نزد گادامر نه تنها متضمن جدیت، حتی واجد «تقدس» است. بازیگر بیرون از بازی این انتخاب و توانایی را دارد که بازی نکند، چون بازی «صرفاً بازی» است، اما به صرف اینکه بازی را انتخاب کرد و به درون آن قدم گذاشت، مسلوب‌الاختیار و مقید به قوانین بازی می‌شود. در اینجا ممکن است به گادامر اعتراض شود که اگر وارد شدن به بازی به انتخاب فرد بستگی دارد، آیا این امر همان سوژه‌محوری مدرن نیست؟ پاسخ منفی است، چرا که در درون بازی نمی‌توان به تفکیک سوژه-ابژه قائل شد. یکی از مفسران به خوبی به این نکته توجه کرده است، چنان که میان دو ساحت تفکیک قائل می‌شود:

بازی از دیدگاه فاعلیت ذهن، فعالیت شناسنده است، یعنی فعالیتی آزاد که آدمی اراده می‌کند به آن وارد شود و برای کسب لذت از آن استفاده کند. اما هنگامی که می‌پرسیم خود بازی چیست و چگونه صورت می‌گیرد، وقتی که بازی را نقطه شروع بحثمان می‌گیریم و نه قوه شناخت انسان را، آن‌گاه بازی جنبه متفاوتی می‌یابد (پالمر، ۱۳۸۷، ۱۸۸).

نکته دیگر این است که از اینکه فیلسوفانی چون هایدگر، گادامر، فوکو، دریدا و ... به نقد سوپژکتیویسم می‌پردازند، نباید این امر به ذهن متبادر شود که آن‌ها کاملاً درصدد نفی هرگونه «منظر» انسانی از تمام ساحت‌های اندیشه بشری هستند. از آنجا که انسان همواره ناگزیر است که از منظر خودش در مقام انسان به عالم بنگرد، از این جهت نمی‌توان از این منظر بیرون رفت و با «نگاه از هیچ‌جا» و عاری از هرگونه چشم‌اندازی به جهان و پدیده‌های آن نگریست، گادامر نیز از این قاعده مستثنی نیست. در اینجا نیز بازی از این جهت که از منظر انسانی طرح می‌شود، به نحوی سوپژکتیو است، اما مدعای گادامر این است که در اینجا داور و معیار نهایی سوپژکتیویته بشری نیست و بازی کاملاً به خواسته‌های فرد وابسته نیست، بلکه بازی قواعد خاص خودش را دارد و ما بایستی در آن «مشارکت» کنیم، نه اینکه تعیین‌گر نهایی باشیم. بنابراین «مبنای انسان‌شناسانه تجربه ما از هنر» از ساحت هنر قابل حذف نیست (گراهام، ۱۳۸۳، ۳۶).

به هر حال، بازی برای بازیگر عین جدیت است و دیگر نمی‌تواند از قواعد بازی سرپیچی کند، بلکه بایستی در آن مشارکت کند و به قواعد بازی تن در دهد. بدین جهت، تنها اگر بازیگر خود را در بازی «گم کند»، غایت بازی تحقق پیدا می‌کند و اگر تسلیم قواعد بازی نشود،

«تخریب‌گر» بازی است. در این برداشت تلقی متعارف از بازی رنگ می‌بازد، چرا که نه آگاهی و نیت بازیگر و حتی اعمال دلبخواهانه وی، بلکه خود بازی اهمیت پیدا می‌کند (اینکه بازی «در حال جریان» است).

به طور خلاصه، گادامر به جای اینکه بازی و سرشت آن را در تأمل و آگاهی سوپژکتیو بازیگر جستجو کند، به واکاوی «نحوه هستی بازی» می‌پردازد. این نحوه تقرب جستن به اثر هنری و آن را همچون بازی لحاظ کردن، در مقام «آگاهی زیباشناختی» نیست، بلکه تجربه هنری «پرسش از نحوه هستی اثر هنری» است. گادامر بدین نحو، تجربه اثر هنری در قالب مفهوم بازی را به مثابه بدیلی در مقابل «آگاهی زیباشناختی»، که اثر هنری را از عالمش جدا می‌کند، قرار می‌دهد. گادامر در مقدمه «حقیقت و روش» گام نخستین و هدف آغازین خود را بدین شیوه بیان می‌کند:

از این رو پژوهش حاضر با نقد آگاهی زیباشناختی آغاز می‌شود، به منظور تعریف تجربه حقیقت که به واسطه اثر هنری برای ما حاصل می‌شود، در مقابل نظریه زیباشناختی که خود را به مفهوم علمی حقیقت منحصر می‌کند. البته این کتاب به توجیه حقیقت هنری اکتفا نمی‌ورزد، بلکه از همین نقطه عزیمت در صدد گسترش درکی از شناخت و حقیقت است که با کل تجربه هرمنوتیکی مان مطابق و همخوان است (Gadamer, 2004, xxii).

در نتیجه در این زمینه اصل موضوع گادامر (به تبع هایدگر که معتقد بود اثر هنری عالمی را می‌گشاید (هایدگر، ۱۳۸۵، ۲۸)، این است که اثر هنری ایژه ایستا و بدون زمان و مکان، در مقابل سوژه قائم به ذات نیست، بلکه اثر هنری نوعی تجربه است که بر ما عالمی می‌گشاید. به قول گادامر

اثر هنری هستی حقیقی‌اش را مدیون این واقعیت است که به یک تجربه تبدیل می‌شود و شخصی که آن را تجربه می‌کند، متحول می‌سازد. «سوژه»ی تجربه هنری، سوژه‌ای که باقی می‌ماند و تداوم می‌یابد، سوپژکتیویته (ذهنیت) فردی که در حین تجربه است نیست، بلکه خود اثر [هنری] است (Ibid, 103).

گادامر مواجهه با اثر هنری، که سبب گشودن عالمی بر ما می‌شود، را «گذار به درون ساختار» می‌خواند (Ibid, 2004, 110). اما این گذار تغییری کیفی و پیوسته نیست، بلکه امری ناگهانی است. به همین جهت بازی اثر هنری به مثابه «رخدادی ناتمام» است. با وارد شدن به بازی اثر هنری، قدم به عالمی می‌گذاریم، به بیان دیگر، عالمی بر ما گشوده می‌شود که آنی می‌شویم که اکنون نیستیم. بر مبنای این رهیافت، اثر هنری «اثر می‌گذارد»، نه اینکه ایژه‌ای

ایستا در مقابل سوژه قائم‌به‌ذات باشد. اما این مواجهه و تجربه بر اساس برداشت هرمنوتیکی گادامر برای هرکس به نحو منحصر به فردی اتفاق می‌افتد.

در هر حال اثر هنری «سخن می‌گوید» ... اثر هنری برای هر شخصی سخنی در بردارد، چنان که گویی آن را به صورت چیزی معاصر و حاضر منحصراً با او در میان می‌گذارد. بنابراین رسالت ما فهم چیزی است که اثر می‌گوید و روشن ساختن آن برای خودمان و برای دیگران. اثر هنری غیرزبانی نیز در حوزه کار هرمنوتیک جای می‌گیرد (گادامر، ۱۳۸۵، ۴۰؛ Gadamer, 1976, 100).

از آنجا که در نگاه گادامر هر بازی‌کردنی، یک بازی‌شدنی است، دیگر موضوع و سوژه تجربه هنری نه سوپژکتیویته فردی، بلکه خود اثر هنری است. به همین جهت، بازی مستقل از آن‌هایی که بازی می‌کنند، «ماهیت خاص خودش را دارد» و قائم به آن‌ها نیست.^{۱۳} گادامر به کاربردهای استعاری اصطلاح بازی اشاره می‌کند، مثل بازی امواج، بازی نور، بازی دنده‌ها، حتی بازی با کلمات. در مقاله «بازی هنری» نیز اشاره می‌کند که بازی مختص انسان نیست، بلکه عالم حیوانی را نیز در برمی‌گیرد. محور مشترک و غالب مفهوم بازی، خواه در کاربرد استعاری‌اش خواه غیر استعاری، حرکت و جنبش (movement) نهفته در آن است که در معنای اصلی واژه spiel نیز متضمن است. او بازی را تعریف نمی‌کند، بلکه با نگاه هرمنوتیکی خود از فهم اجمالی مفهوم بازی به تفصیل آن پیش می‌رود و در هر گام یکی از مؤلفه‌های بازی را برمی‌شمارد، جنبش و تحرک یکی از این مؤلفه‌هاست. «بازی عبارت است از رخداد جنبش» (Gadamer, 2004, 104). اما بایستی توجه داشت که جنبش و حرکت به پس و پیش به مثابه یکی از مؤلفه‌های اساسی بازی به غایت و هدفی وابسته نیست، یعنی این جنبش ناظر به غایتی از پیش تعیین شده نیست که لزوماً در راستای آن انجام گیرد. آنچه مهم است حرکت و جنبش بازی است، نه اینکه کسی یا کسانی هستند که بازی را انجام می‌دهند و موجب تحرک بازی می‌شوند و یا حتی اینکه تحرک بازی به کجا می‌انجامد. به بیان دیگر، مهم بازی شدن بازی است، اینکه سوژه‌هایی آن را بازی می‌کنند، بی‌ربط است. این یکی از گام‌هایی است که گادامر مدعی است در رهایی از نتایج سوپژکتیویستی زیباشناسی مدرن برداشته است. نکته مهم این است که بازی اولاً همچون یک «رخداد» است و ثانیاً جنبش بازی (که مقوم بازی است) بنیاد (substrate) ندارد. بر اساس مطالبی که در باب بازی گفتیم، نباید این نتیجه را گرفت که بازی اصالت دارد؛ البته به این معنا هم نیست که بازی اصولاً امری توهمی و غیرواقعی است، بلکه مقصود این است که تلقی گادامر در باب بازی «ذات‌گرایانه» و به عنوان امری دارای ذات محصل نیست. گادامر وقتی می‌گوید که «بازی ساختار (Gebilde/structure) است» و «ساختار

نیز بازی است» (Ibid, 2004, 116)، به نحوی در صدد بیان این مسأله برمی‌آید (گادامر همچنین از این جهت که بازی دارای *ergon* (فعل) و *energeia* (قوه) است، آن را ساختار می‌خواند (Ibid, 110)). در نتیجه، بازی در مقام «نحوه هستی اثر هنری» به عنوان یک ذات محصل «آنجا» وجود ندارد، بلکه معنای اصلی بازی معنای «میانی» (*medial*) است (این امر یکی دیگر از مؤلفه‌ای بازی است)، بدین معنا که چیزی (مثلاً یک اثر هنری) در زمان و مکان یا موقعیتی خاص «در حال بازی شدن» یا «در حال رخ دادن» است.^{۱۴} بنابراین، حتی اگر بازیگری به عنوان سوژه تعیین‌گر موجود نباشد، بازی باز هم در حال رخ دادن است. البته این اظهار تاحدی ممکن است اغراق‌آمیز باشد، و دلیل آن هم این است که گادامر می‌کوشد مفهوم بازی را از هر گونه دلالت ناظر به سوژه پیراسته کند و گرنه خود وی می‌گوید که بازی همواره «برای کسی» است، یعنی بازی همواره معطوف است، حتی اگر مثلاً در تالار کسی نباشد که موسیقی را بشنود یا نمایش را تماشا کند (Ibid, 110).

از طرف دیگر، به زعم گادامر اثر هنری در مقام بازی دیگر امری حاضر در دست به عنوان ابژه‌ای ایستا یا اثری تمام شده برای همیشه نیست. وی در مقاله «بازی هنری» تأکید می‌کند که اثر هنری یکبار برای همیشه خلق نشده است که مواجهه هر کسی در مقام سوژه با آن همواره به یک نحو باشد، بلکه اثر هنری رخدادی است که همواره برای هر فردی و برای هر مواجهه‌ای همواره در حال بازآفرینی است، اما هر مواجهه و بازآفرینی‌ای هر بار به شیوه منحصر به فردی رخ می‌دهد. لذا وی ترجیح می‌دهد که بگوییم «هنر یک آفرینش (*creation*) است تا یک اثر» (Gadamer, 1973, 26). همچنین اثر هنری یک «محصول» یا یک کالا نیست که مبتنی بر سود و منفعت باشد. (این نکته یادآور تلقی کانت است که عرصه هنر، عرصه سود و زیان و حتی عرصه لذت حسی و امور مطبوع نیست. اما این دلیل بر این نیست که برنهاد گادامر دقیقاً همان چیزی است که مدنظر کانت بود).^{۱۵} اثر هنری یکبار برای همیشه آفریده نمی‌شود، بلکه در هر مواجهه‌ای از نو خلق می‌شود، اما نکته اینجاست که هر با اثر همانی نیست که ابتدا توسط هنرمند آفریده شده است. بدین ترتیب، اثر هنری بارها و بارها مورد مواجهه قرار می‌گیرد و لذا گویی در هر تقریبی بار دیگر خلق می‌شود و هر مواجهه‌ای منحصر به فرد و با مواجهه سایرین متفاوت است. یعنی در عین اینکه تعدد و کثرت مواجهه‌ها و ظهورها هست، هر مواجهه‌ای خاص آن فردی است که در بازی اثر هنری مشارکت دارد و اثر هنری برای او به ظهور درمی‌آید. مواجهه شدن با یک اثر هنری و مشارکت در بازی هنری صرف «بازشناسی» (*recognition*) آن

چیزی نیست که ما از پیش می‌شناختیم یا آنچه هنرمند به عنوان خالق اثر پدید آورده است، بلکه چیزی افزون بر این بازشناسی و تشخیص است (Gadamer, 2004, 113).

از آنجا که گادامر در پی تخریب نتایج سوپژکتیویستی زیباشناسی کانتی است، سوژه واقعی بازی را نه سوپژکتیویته فردی، بلکه «خود بازی» می‌داند، لذا به باور وی «بازی بر آگاهی بازیگر مقدم است» (Gadamer, 2004, 105). و این یکی دیگر از مؤلفه‌های بازی نزد گادامر است. بازی بر بازیگر مسلط است و دارای قواعد خاص خودش است، این بازی است که بازیگر را به درون خودش جذب می‌کند و او در بازی مستغرق می‌شود. بازیگر در بیرون از بازی قدرت انتخاب دارد، ولی همین که وارد بازی شد، مسخر قواعد بازی می‌شود و لذا عمل ابتکاری و آزادانه وی محدود به آن می‌شود. به بیان دیگر، او اهداف غایتمند خویش را به نقش‌های بازی محول می‌کند و اجرای نقش همان نمایش بازی است. نکته‌ای که بایستی به آن توجه کرد این است که اجرای بازی از خود بازی غیرقابل انفکاک است. به باور گادامر، کل طبیعت و هستی یک بازی پایدار است^{۱۶} و به همین دلیل طبیعت الگویی برای هنر است.^{۱۷} از آنجا که انسان نیز بخشی از این طبیعت است، لذا بازی بشری خودنمایانگری محض (pure self-presentation) است. و همین نمایش، یعنی به اجرا درآمدن بازی، خود یکی از مؤلفه‌ها و مقومات اساسی بازی است.

یکی دیگر از مؤلفه‌های بازی این است که بازی یک «کل» (whole) است، به این معنا که هم بازیگر و هم تماشاگر یا مخاطب را در برمی‌گیرد و لذا نسبت به آن‌ها دارای «استقلال مطلق» است. بیان دیگر این امر در قاموس هرمنوتیک فلسفی گادامر این است که اثر هنری در مقام بازی یا به طور کلی‌تر در مقام متن از افق مؤلف و مفسر فراتر می‌رود. یکی از ویژگی‌های بازی بشری معطوف بودن آن است، هم از این جهت که بازیگر لزوماً «چیزی» را بازی می‌کند و هم از این حیث که بازی شدن بازی، مستلزم وجود بازیگر و از سوی دیگر وجود مخاطب است. منظور از «کل» بودن بازی این است که تابع آگاهی و احساس سوژه نیست و خود امری مستقل و معنادار است، به قول خود گادامر «هر بازی‌ای دارای روح خاص خودش است» (Ibid, 107)، و لذا روح بازی‌ها از هم متفاوت‌اند؛ زیرا جنبش به پس و پیش هر بازی، به عنوان امری دینامیکی و قوام بخش آن، در بازی‌های مختلف به شیوه‌های مختلف الگو قرار می‌گیرد. از آنجا که بازی همان به نمایش درآمدن آن است که با اجرای نقش از سوی بازیگر انجام می‌گیرد و هر نمایشی اصولاً بازنمایی و نمایش (representation) برای کسی است، لذا در اینجا پای

مخاطب و تماشاگر به میان می‌آید. آنچه به نحوی قوام بخش هستی هنر است، این واقعیت است که اثر هنری به مثابه بازی به نحو بالقوه نمایش برای کسی است. لذا تنها فقدان دیوار چهارمی نیست که بازی را به یک نمایش تبدیل می‌کند، بلکه گشودگی به سوی تماشاگر است که بخشی از فروبستگی (closedness) بازی است. مخاطب تنها آن چه را که به معنای دقیق کلمه بازی است، کامل می‌کند (Ibid, 109).

اما همان طور که بازی تابع قصد و غایت بازیگر نیست، از سوی دیگر هم برای مخاطب قصد نشده است. بنابراین، یکی دیگر از ویژگی‌ها و مؤلفه‌های بازی از نظر گادامر این است که بازی به مثابه فرایندی است که «فی مابین» (in between) رخ می‌دهد، یعنی مابین بازیگر و تماشاگر. آن‌گاه که بازی به یک بازی یا نمایش تبدیل شود، جهش کامل رخ می‌دهد، چرا که در این حالت تماشاگر در جای بازیگر می‌نشیند. بدین ترتیب، بازی در درون تماشاگر و برای او به نمایش درمی‌آید. لذا گادامر می‌گوید: «ساساً تفاوت میان بازیگر و تماشاگر در اینجا منتفی می‌شود» (Ibid, 110). در اینجا دیگر ادراک زیباشناختی و احساس سوژه در میان نیست، بلکه جنبش و جریان‌یابی است که بازیگر و مخاطب را به کام خود فرو می‌برد.

بازی بدیلی برای آگاهی زیباشناختی

زیباشناسی مدرن که کانت آغازگر واقعی آن است، مبتنی بر مفهوم «ذوق» است، دغدغه کانت رهندن زیباشناسی و هنر از معیار «مفهوم» بود. کانت در قلمرو هنر به «طرح پرسش از حقیقت» نمی‌پردازد و لذا به زعم گادامر، زیباشناسی مدرن در خوانش کانتی آن از حقیقت تهی شده است. از آنجا که کانت در حوزه زیباشناسی قائل به دخالت «مفهوم» نبود و لذا حکم متضمن در این عرصه را «حکم تأملی» می‌دانست، نتیجه‌ای که او گرفت این بود که در این سپهر هیچ شناختی حاصل نمی‌شود، چرا که وی با بنیاد نهادن زیباشناختی خود بر مفهوم «ذوق» عملاً همه چیز را به احساس و دریافت سوژه تقلیل داد. با گفتن اینکه «این گل زیبا است»، من به عنوان سوژه هیچ چیزی در باب «گل» نگفته‌ام که در گل به نحو عینی وجود داشته باشد و هیچ مفهومی شناختی را بر آن حمل نکرده‌ام، بلکه تنها احساس و درک زیباشناختی درونی خودم را که در نسبت با «صورت» گل به عنوان عین زیباشناختی به وجود آمده و نتیجه «بازی آزاد قوای شناختی (متخیله و فاهمه)» است، بیان کرده‌ام، بدون اینکه هیچ غرض یا غایتی و یا علاقه‌ای را در مواجهه با صورت عین از پیش لحاظ کرده باشم، و لذا حکم شخصی خود را به نحو ضمنی به «همه فاعل‌های حکم‌کننده» نیز می‌توانم تسری دهم؛

زیرا به ادعای کانت گرچه حکمی شخصی است، اما واجد «کلیت» و «ضرورت» است. این یکی از محوری‌ترین نکاتی است که مورد نقد گادامر قرار می‌گیرد. گادامر در صدد است تا دوباره مسأله حقیقت را که در دوره مدرن از ساحت هنر رخت بر بسته بود، به حوزه هنر بازگرداند. البته در این زمینه حق تقدم با هگل بود که اولاً از نسبت هنر با حقیقت بحث کرد و ثانیاً به زمانمندی و تاریخمندی هنر نیز توجه نمود. البته گادامر خود از این دو نکته به عنوان دو دستاورد مهم هگل یاد می‌کند.^{۱۸}

به طور کلی، نزد گادامر تجربه اثر هنری متضمن فهم است؛ زیرا «ادراک همواره متضمن معناست» (Ibid, 80). کانت وقتی از «بازی آزاد قوای شناختی» سخن می‌گوید نتیجه این حالت را «لذت زیباشناختی» می‌داند که این لذت ناظر به سوژه است. بر اساس این تلقی، اثر هنری ابژه‌ای ایستاست که در هر زمانی و در هر موقعیتی به نحو یکسانی می‌تواند متعلق ادراک و احساس سوژه قرار گیرد. در حالی که بر مبنای برداشت گادامر، هر مواجهه‌ای نوعی آفرینش است و لذا تنها یک قرائت اصیل و واحد وجود ندارد. مواجهه با اثر هنری، مواجهه با «رخدادی ناتمام» است و معنای اثر هنری آن چیزی است که از طریق گفت‌وگوی میان اثر هنری و مخاطب آن آشکار می‌شود. در نتیجه، تجربه هنری یک طرفه نیست.

زیباشناسی مدرن هنر را محدود کرده است در حالی که هنر به زیباشناسی سنتی تقلیل نمی‌یابد، چنان که خود گادامر در مصاحبه با روی بوینی می‌گوید: «یکی از علایق اصلی من نشان دادن این است که آگاهی زیباشناسی به طور مجرد و کلی وجود ندارد. هنر همیشه چیزی بیش از تحقق انتظارات زیباشناسی است» (گادامر، ۱۳۷۳، ۳۰۱). بدین ترتیب، به باور گادامر بایستی در نسبت با هنر و تجربه هنری منظری اتخاذ کنیم که با سرشت تاریخی «وضعیت بشر» مطابق باشد، چرا که هنر متضمن شناخت و حامل حقیقت است و مواجهه با اثر هنری به معنای شرکت جستن در آن شناخت است.^{۱۹} در اینکه گادامر اذعان می‌کند که هنر حامل حقیقت است، از هایدگر متأثر است. در حالی که نزد نیچه هنر مفری جهت گریز از حقیقت بود، برای هایدگر و گادامر هنر مأمنی جهت ظهور حقیقت است.

حال اگر هنر و تجربه هنری صورتی از حقیقت است و نه صرف احساس سوژه در مواجهه با اثر هنری، اثر هنری در مقام بازی در عین حال که ناظر به غایتی از پیش تعیین شده نیست، اما نمی‌توان آن را اساساً بدون غایت لحاظ کرد. از بیرون که بنگریم، بازی گویی غایتی ندارد، اما از لحاظ درونی دارای غایت خاص خود است. اما نکته اینجاست که این غایت را سوژه بر بازی تحمیل نمی‌کند. این سوژه است که تن به غایت و قوانین بازی می‌دهد نه برعکس. گویی

به زبان کانتی جنبش نهفته در بازی دارای «غایت‌مندی بدون غایت» است، یعنی هر چند غایت‌مند است (و گرنه اصولاً معنایی نداشت و در نتیجه متضمن فهم و ادراک نمی‌بود)، اما در عین حال غایت آن چندان آشکار نیست و تابع غایت بازیگر نیست. از آنجا که گادامر در زیباشناسی و هنر محوریت را به مفهوم «ذوق» نمی‌دهد، لذا مسأله «لذت بی‌علاقه» به مثابه تعلیق تمام نسبت‌های سوژه با ابژه زیبا نیز نزد وی محلی از اعراب ندارد.^{۲۰} همچنین گادامر مسأله «ادراک محض» را هم مورد نقد قرار داد. وی منشأ و سرچشمه نظریه ادراک محض را تفکر مدرن می‌داند که از آن به «جزم‌گرایی معرفت‌شناختی» یاد می‌کند (Gadamer, 2004, 79). بنابراین، از نظر گادامر نه ادراک محض وجود دارد و نه صورت محضی هم که متعلق ادراک قرار گیرد، بلکه صورت همواره همبسته محتوا و معنای اثر هنری است. به همین جهت، گادامر متمایز کردن صورت از محتوا در یک اثر هنری را یک «فرمالیسم منحرف» می‌خواند (Ibid, 80). و در مقابل اصل «افتراق زیباشناسی»، اصل «عدم افتراق زیباشناختی» قرار می‌دهد. افتراق زیباشناختی نه تنها اثر هنری را از عالمش جدا می‌کند، بلکه هنرمند و حتی مخاطب اثر هنری را نیز از عالمش بیگانه می‌سازد. ما «ادراک محض» نداریم؛ چرا که مثلاً ما صدای محض را نمی‌شنویم، بلکه صدای بچه‌ای را که گریه می‌کند یا آوازی که در تالار موسیقی خوانده می‌شود، می‌شنویم (Weinsheimer, 1985, 93-4). بنابراین، از آنجا که هر فهمی در وضعیتی خاص ریشه دارد، یعنی همواره با «پیش‌فهم‌ها» به سراغ آثار هنری می‌رویم، لذا هیچ‌گاه نمی‌توانیم با ذهنی محض و خالی از هر گونه پیش‌فهمی آثار هنری را به عنوان ابژه‌ای بریده از بافت و موقعیت (عالم) خاصی که به آن متعلق است، مورد ادراک بی‌واسطه قرار دهیم.^{۲۱} اینجاست که گادامر از «زمانمندی زیباشناختی» سخن به میان می‌آورد.

به طور کلی، «تجربه زیباشناختی» از منظر هستی‌شناختی، واقعیت را به عنوان چیزی «در بیرون» لحاظ می‌کند و از منظر شناخت‌شناسی به ثنویت سوژه-ابژه قائل است، گادامر با هر دو منظر مخالف است؛ چرا که به زعم وی تجربه هنری اساساً فرد را با درک وی از خویشتن مواجهه می‌کند و سبب «خودفهمی» وی می‌شود (گادامر، ۱۳۸۵، ۴۰). به بیان دیگر، اهمیت هنر در این واقعیت است که انسان را در هستی متعین‌اش آن‌هم به نحو اخلاقی با خودش مواجه می‌کند و لذا رسالت هنر در همین مخاطب قرار دادن مفسر است (Gadamer, 2004, 45). یکی از نتایج رویکرد گادامر این است که برخلاف کانت دیگر نمی‌توان در هنگام تجربه اثر هنری و مشارکت در بازی آن، حکم ضمنی کلی و ضروری در مورد همه فاعل‌های حکم‌کننده صادر کرد، بلکه به نحوی تقرب هر کس با اثر هنری نحوه‌ای از ظهور منحصر به فرد اثر است. در واقع، جذابیت

بازی در این است که همان نتیجه قبلی تکرار نخواهد شد. بایستی توجه داشت که گادامر هر چند زیباشناسی مدرن، آن هم خوانش خاص کانت، را مورد نقد قرار می‌دهد، اما به طور کلی درصدد کنار نهادن تام و تمام زیباشناسی نیست، بلکه وی از گونه خاصی از زیباشناسی، یعنی «زیباشناسی هرمنوتیک» دفاع می‌کند.^{۲۲}

نتیجه

اگر بپذیریم که هر فهمی و هر تجربه‌ای متضمن معناست و اگر قائل باشیم که در تجربه هنری نیز فهم رخ می‌دهد، لذا بایستی بپذیریم که در این وادی نیز شناخت حاصل می‌شود و از این جهت بخشی از موضوع هرمنوتیک را تشکیل می‌دهد. از آنجا که «معنا» همواره برای کسی است و لزوماً کسی آن را بایستی فهم کند، در نتیجه، برخلاف برخی مفسران نمی‌توان منظر سوپژکتیو را «کاملاً» از این عرصه حذف کرد و در عین حال، طبق آنچه گذشت، می‌توان مدعی بود که گادامر به فراسوی سوپژکتیویسم نهفته در زیباشناسی مدرن گذر کرده است. حتی اگر بپذیریم که برخی دلالت‌ها و عناصر زیباشناسی کانتی در نظریه هنر گادامر حفظ شده است، باز هم نمی‌توان ادعا کرد که گادامر در همان پارادایمی می‌اندیشد که کانت می‌اندیشید، بلکه این عناصر و دلالت‌ها کاملاً رنگ و بوی دیگری (هستی‌شناختی) به خود گرفته‌اند.

گادامر با بهره گرفتن از مفهوم بازی (که در اصل برای تبیین سرشت فهم طرح شده است) کوشید که از یک جهت جنبه مشارکت و درگیری دو طرفه در تجربه هنری را در یک «کل» نشان دهد و از سوی دیگر منظر سوپژکتیو و شناخت‌شناسی مدرن را در سپهر هنر بزداید. بر این اساس است که گادامر به تبع هگل و هایدگر به پیوند هنر با حقیقت باور دارد؛ به این معنی که در این حوزه‌نیز همانند سایر حوزه‌ها فهم رخ می‌دهد. از آنجایی که بازی، بنا به مؤلفه‌های آن، نه امری سوپژکتیو و قائم به سوژه، بلکه اصولاً نحوه هستی خود اثر هنری و دارای استقلال است، لذا بازی تابع سوژه نیست، در عوض این سوژه است که به قواعد بازی تن می‌دهد. یکی از نتایج هستی‌شناختی برنهاد گادامر این است که خود اثر هنری به حضور و ظهور می‌آید، آن‌هم زمانی که اثر هنری به نمایش درآید. در این نگاه اثر هنری ابژه‌ای ایستا و بدون زمان و مکان و منفعل نیست، بلکه زمانمند و واجد وضعیتی تاریخی است و «اثر می‌گذارد». به بیان دیگر، اثر هنری، آن‌گاه اثر هنری است که به نمایش تبدیل شود و در این حالت نه قطب سوژه و نه قطب ابژه، بلکه اصولاً همین بازی و اجرای آن اهمیت دارد.

پی‌نوشت‌ها:

- ۱- بعداً در طی بحث این استلزامات را بیان خواهیم کرد و دلیل اینکه چرا رویکرد گادامر از این استلزامات فارغ است، را توضیح خواهیم داد.
- ۲- این نکته را نه تنها مفسران، بلکه خود گادامر نیز آن را به صراحت پذیرفته است. وی حقیقت را هایدگری می‌فهمد؛ لذا اگر حقیقت مورد نظر گادامر را حقیقت گزاره‌ای، یعنی حقیقت به معنای «مطابقت» لحاظ کنیم، بسیاری از آموزه‌های او مفهوم نخواهد بود. شاید توجه به عنوان کتاب «حقیقت و روش» برای تأیید این نکته بسنده باشد. برای اطلاع بیشتر بنگرید به:

(Guignon, 2003, 38; Lawn, 2007, 75-89)؛ خاتمی، ۱۳۸۶، ۴۶۱-۴۵۹.

- ۳- جهت آگاهی بیشتر در باب تفاوت تلقی گادامر از بازی با رهیافت ویتگنشتاین از آن بنگرید به: (خاتمی، ۱۳۸۷، ۱۲۹؛ Nordenstan, 1984, 23-28)
- ۴- گادامر خودش در پی نوشت شماره ۱۳ مقدمه بر ویراست دوم به اصلاح «بازی‌های زبانی» ویتگنشتاین اشاره می‌کند و برخورد و مواجهه خود را با آن «کاملاً طبیعی» می‌داند (Gadamer, 2004, xxxvi). همچنین در جای دیگری می‌گوید که ویتگنشتاین مفهوم «بازی‌های زبانی» را به منظور نقد متافیزیک طرح کرد (Gadamer, 2004, 561).
- ۵- هایدگر چهار ویژگی اساسی بازی را برمی‌شمارد: (۱) بازی صرف توالی مکانیکی رخدادها نیست، بلکه همواره رخدادی قاعده‌مند (rule-governed) است. (۲) آنچه در بازی مهم است آن چیزی نیست که بالفعل رخ می‌دهد، بلکه یک حالت (mood) یا یک خودیابی (finding-oneself) خاص در بازی است. (۳) از این رو، قواعد در روند بازی شکل می‌گیرند. بازی (play) ما در درون بازی‌ای (game) گسترش می‌یابد که ممکن است یا ممکن نیست به مثابه نظامی از قواعد مجزا شود. (۴) لذا قاعده یک بازی هنجار ثابتی نیست که ما آن را بپذیریم، بلکه این قاعده در روند بازی تغییر می‌کند یا شکل می‌گیرد (Inwood, 1999, 167). (البته برخی شباهت‌ها و تفاوت‌ها در تلقی هایدگر از بازی با تلقی گادامر به چشم می‌خورد که بحث مستقلی می‌طلبند.) به هر حال، هایدگر نیز همانند برخی از فیلسوفان، جهان را یک بازی می‌داند و نسبت دازاین را با آن در قالب بازی بیان می‌کند. «در-جهان-بودن بازی کردن (استعلا) یک بازی (جهان) است» (Ibid).
- ۶- توسل دریدا به اصطلاح بازی نه تنها در راستای طرح هایدگری تخریب سوژه و محوریت آن است، بلکه در جهت نقد و تخریب مواضع ساختارگرایان و تفکر مرکز‌محورانه نیز هست.

برای دریدا همانند هایدگر و گادامر بازی هم اکنون در حال جریان است. جهت اطلاع بیشتر بنگرید: (دریدا، ۱۳۸۳، ۷۰-۱۶۹).

۷- گادامر به طور مشخص در «حقیقت و روش» تلقی خاص خود را از بازی در فصلی تحت عنوان «بازی به مثابه کلیدی برای تبیین هستی‌شناختی» بیان می‌کند. او همچنین در مقاله‌ای مجزا تحت عنوان «بازی هنری» (۱۹۷۳) نیز به دلالت مفهوم بازی و به ویژه ارتباط اثر هنری به مثابه بازی با زندگی ما می‌پردازد. در مقاله «مناسبت امر زیبا» (۱۹۷۳) نیز به بحث بازی می‌پردازد (صص ۳۱-۲۲). جهت اطلاع بیشتر در باب دلالت مفهوم بازی نزد گادامر بنگرید به: (Gadamer, 2004, 102-110; پالم، ۱۳۸۷، ۱۹۴-۱۸۹؛ خاتمی، ۱۳۸۷، ۱۳۹-۱۲۶).

۸- برای اطلاع بیشتر، بنگرید به: (Gadamer, 2004, 84).

۹- به همین جهت آن را «هرمنوتیک فلسفی» می‌خواند.

۱۰- برای اطلاع بیشتر بنگرید به: (Gadamer, 2004, 157). گادامر در مقاله «کلیت مسأله هرمنوتیکی» (۱۹۶۶) «The Universality of the Hermeneutical Problem» نیز به نحوی درصدد نشان دادن این نسبت است و به همین جهت از دو تجربه از خودبیگانه، یعنی تجربه از خودبیگانگی آگاهی زیباشناختی و آگاهی تاریخی، یاد می‌کند. مدعای وی این است که تجربه هنری چیزی بیش از ابژه محض پذیرش یا نفی آزادانه ماست (Gadamer, 1966, 4-5).

۱۱- گادامر تلقی بازی با این معنا را متضمن یک دشواری هستی‌شناختی می‌داند؛ زیرا رخداد و فهم را توأمان در تأثیر و تأثر متقابل‌شان متحد می‌کند (Gadamer, 2004, 561).

۱۲- واژه آلمانی *spiel* هم به معنای *play* (نمایش، مثل رقص) است و هم به معنای *game* (بازی، مثل بازی‌های ورزشی) است. برای اطلاع بیشتر بنگرید به: (پالم، ۱۳۸۷، ۱۹۱؛ رهبری، ۱۳۸۵، ۱۲۶). همچنین یکی از نویسندگان در مورد دو اصطلاح *play* و *game* و تفاوت میان آن‌ها بحث می‌کند؛ به زعم او اگرچه هر دو دارای قواعد هستند، اما در *game* قواعد بیشتر ناظر به برد و باخت است (مثل بازی‌های ورزشی)، در حالی که در *play* قواعد برد و باخت را تعیین نمی‌کند و لذا می‌توان گفت که *game* گونه خاصی از *play* است (Vikhagen, 2009). جهت نقد بر گادامر در اینکه وی میان هنر و ورزش چندان تفاوتی قائل نمی‌شود و نیز در اینکه در برتری دادن هنر بر ورزش دلیل کافی به دست نمی‌دهد (البته این مسأله جای بحث دارد و به روشنی نمی‌توان در اینجا آن را بررسی کرد)، بنگرید به: (گراهام، ۱۳۸۳، ۴۴-۴۱).

۱۳- گادامر در مقاله «بازی هنری» نیز بر این باور است که حتی رفتار و اعمال بازیگوشانه کودکان و حیوانات بیش از آن که امری قصد شده و ناظر به غایتی بیرون از دایره بازی باشد، «خود

عمل بازی» است و البته بازی همان «وضعیت و جریان زندگی» است (Gadamer, 1973, 124). ویتگنشتاین نیز بازی‌های زبانی را همان «جریان زندگی» یا «صورت زندگی» قلمداد می‌کرد.

۱۴- شاید بتوان تلقی گادامر را، همانند آنچه زبان‌شناسان در باب دستور زبان تصور می‌کنند، بدین نحو بیان کرد که بازی همواره در یک «موقعیت ارتباطی» شکل می‌گیرد.

۱۵- هر چند نمی‌توان انکار کرد که اثر هنری از آن حیث که ساخته دست یک انسان است و نتیجه فعل اوست، محصولی انسانی است، اما به هر حال، اثر هنری شیء مادی یا کالای تجاری نیست. هایدگر نیز در «سرآغاز کار هنری» به این تفاوت اشاره می‌کند و «فراز آوردن» زمین و «برافراشتن» عالمی را دو شأن از شئون ذاتی اثر هنری می‌داند که از کارایی «ابزار» متفاوت است (هایدگر، ۱۳۸۵، ۳۱).

۱۶- در این نکته گادامر با متفکرانی چون هایدگر، دریدا و ... همداستان است.

۱۷- ممکن است در اینجا این نکته یادآور برتری زیبایی و هنر طبیعی نزد کانت باشد، اما گادامر از این جهت طبیعت را الگویی برای هنر می‌داند که نه از حیث زیبا بودنش که احساس سوژه باشد، بلکه به جهت اینکه طبیعت «یک بازی دائماً خود احیا (self-renewing)» است (Gadamer, 2004, 105). او همچنین در مقاله «زیباشناسی و هرمنوتیک» نظر هگل را در برتری دادن زیبایی هنری بر زیبایی طبیعی را در مقابل کانت می‌ستاید. چرا که به زعم گادامر، زیبایی طبیعی «چیزی به ما نمی‌گوید»، در حالی که اثر هنری توسط انسان و برای انسان خلق شده است. وی اثر هنری و نه زیبایی طبیعی را موضوع هرمنوتیک می‌داند (گادامر، ۱۳۸۵، ۸-۳۷؛ Gadamer, 1964, 97). همچنین بر اساس هرمنوتیک فلسفی گادامر از آنجا که در تجربه هنری نیز فهم اتفاق می‌افتد و از آنجا که هر فهمی و هر ادراکی متضمن معناست، لذا در آثار هنری این امر پررنگ‌تر است.

۱۸- بنگرید به: (Gadamer, 2004, 83).

۱۹- البته بایستی توجه داشت که گادامر شناختی را که از طریق تجربه هنری حاصل می‌شود با شناختی که علم تجربی دعوی آن را دارد، متفاوت می‌داند، هر چند به لحاظ مرتبه شناخت متضمن در عرصه هنر را پایین‌تر از شناخت مربوط به علم نمی‌داند. برای اطلاع بیشتر بنگرید به: (Gadamer, 2004, 74).

۲۰- اما هایدگر بر اساس روش پدیدارشناختی خویش کانت را به گونه دیگری خوانش می‌کند. به زعم هایدگر، «حالت زیباشناختی» مدنظر کانت و مقصود وی از «رضایت خاطر عاری از هر

گونه‌ی «علاقه» ای در نسبت با امر زیبا، برخلاف شوپنهاور نه «اعلان خواست» و یا دست‌شستن از هر گونه کوشش یا معلق گذاشتن اراده است، و نه «سرمستی» آن گونه که نیچه مدعی است، بلکه می‌توان گفت: برای آن که چیزی را زیبا ببینیم، باید بگذاریم خود آن چه در برابر ما قرار می‌گیرد، به تمام معنی همان گونه که خود آن هست [آن گونه که هست]، در مرتبه خود و با حفظ جایگاه خود، بر ما ظاهر شود. ما نمی‌توانیم، آن [زیبا] را پیشاپیش با نظر به چیز دیگری، با توجه به مقاصد و اهداف خود، نفع و لذت ممکن خود، مدنظر قرار دهیم (هایدگر، ۱۳۸۸، ۱۵۸).

یکی از مفسران بر این باور است که گادامر قول به اینکه درک معنای اثر هنری را نمی‌توان در قالب زبان به صورت مفهوم درآورد، دقیقاً از کانت پیروی می‌کند و از سوی دیگر، فهم این معنا در قالب نماد که فعالیتی جمعی است (همان بازی)، امکان‌پذیر است، تفسیر گادامر از حس مشترک کانت است (گراهام، ۱۳۷۳، ۳۷). هر چند ممکن است این تفسیرها بهره‌ای از حقیقت را دربر داشته باشند، اما بایستی توجه داشت که «حس مشترک» مورد نظر کانت امری سوپراکتیو است که در عین حال واجد کلیت و عینیت است.

۲۱- برای اطلاع بیشتر بنگرید به: (Gadamer, 2004, 79-80).

۲۲- برای اطلاع بیشتر بنگرید به: (دیوی، ۱۳۸۳، ۵-۳۱۴؛ Kelly, 2004, 118).

منابع

- پالم، ریچارد ا. (۱۳۸۷)، علم هرمنوتیک: نظریه‌ی تأویل در فلسفه‌های شلایرماخر، دیلتای، هایدگر و گادامر، ترجمه محمد سعید حنایی کاشانی، چاپ چهارم، تهران، انتشارات هرمس.
- پین، مایکل (ویراستار). (۱۳۸۶)، فرهنگ اندیشه انتقادی از روشنگری تا پسامدرنیته، ترجمه پیام یزدانجو، چاپ سوم، تهران، نشر مرکز.
- خاتمی، محمود. (۱۳۸۶)، مدخل فلسفه غربی معاصر، تهران، نشر علم.
- ----- . (۱۳۸۷)، گفتارهایی در پدیدارشناسی هنر، ویراستار بهنام صدری، تهران، انتشارات فرهنگستان هنر.
- دریدا، ژاک. (۱۳۸۳)، «شانه، ساختار و بازی در سخن علوم انسانی»، ترجمه کیاسا ناظران، در: فصلنامه زیباشناخت، شماره ۱۱، صص ۸۲-۱۶۹.
- دیوی، نیکلاس. (۱۳۸۳)، «هرمنوتیک و نظریه هنر»، ترجمه فرهاد ساسانی، در: فصلنامه زیباشناخت، شماره ۱۰، صص ۲۱-۳۱۱.
- رهبری، مهدی. (۱۳۸۵)، هرمنوتیک و سیاست: مروری بر نتایج هرمنوتیک فلسفی هانس گئورگ گادامر، تهران، انتشارات کویر.
- کانت، ایمانوئل. (۱۳۷۷)، نقد قوه حکم، ترجمه عبدالکریم رشیدیان، تهران، نشر نی.
- کوزنز هوی، دیوید. (۱۳۷۱)، حلقه انتقادی (ادبیات، تاریخ و هرمنوتیک)، ترجمه مراد فرهادپور، تهران، انتشارات گیل با همکاری انتشارات روشنگران.
- گادامر، هانس گئورگ. (۱۳۷۱)، «شعر و محاکات (میمه سیس)»، ترجمه محمد سعید حنایی کاشانی در: فصلنامه هنر، معاونت هنری و ارشاد، شماره ۱۹.
- ----- . (۱۳۷۳)، «مصاحبه روی بومینی با هانس گئورگ گادامر»، ترجمه هاله لاجوردی، در: فصلنامه ارغنون، شماره ۲، تابستان، صص ۳۰۳-۲۹۳.
- ----- . (۱۳۸۵)، «زیبایی شناسی و هرمنوتیک»، ترجمه مجید اخگر در: کتاب ماه هنر، مهر و آبان، صص ۳۶-۴۲.
- هایدگر، مارتین. (۱۳۸۵)، سرآغاز کار هنری، ترجمه ضیاء شهابی، چاپ سوم، تهران، انتشارات هرمس.
- ----- . (۱۳۸۸)، نیچه، ج ۱، ترجمه ایرج قانونی، تهران، انتشارات آگه.
- گراهام، گوردن. (۱۳۸۳) فلسفه هنرها: درآمدی بر زیبایی شناسی، ترجمه مسعود علیا، تهران، انتشارات ققنوس.

- نیچه، فریدریش. (۱۳۸۴)، *چنین گفت زرتشت: کتابی برای همه کس و هیچ کس*، ترجمه داریوش آشوری. چاپ بیست و سوم، تهران، مؤسسه انتشارات آگاه.
- نیچه، فریدریش. (۱۳۸۶)، *اراده قدرت*، ج. ۲، ترجمه مجید شریف، چاپ چهارم، تهران، انتشارات جامی.
- واینسهایمر، جوئل. (۱۳۸۱)، *هرمنوتیک فلسفی و نظریه ادبی*، ترجمه مسعود علیا، تهران، انتشارات ققنوس.
- ویتگنشتاین، لودویگ. (۱۳۸۱)، *پژوهش‌های فلسفی*، با درآمدی از بابک احمدی، ترجمه فریدون فاطمی، چاپ دوم، تهران، نشر مرکز.
- Gadamer, Hans-Georg, (1966), "The Universality of the Hermeneutical Problem" in: *Philosophical hermeneutics* (1964), Trans. And ed. By David E. Ling, California, University of California Press, pp 3-17.
- -----, (1973) "The play of art" in: *The Relevance of the Beautiful and Other Essays*, Trans. By Nicholas Walker, ed. and with an introduction By Robert Bernasconi, Cambridge, Cambridge University Press, pp 123-130.
- -----, (1976) "Aesthetics and Hermeneutics" in: *Philosophical hermeneutics* (1964), Trans. And ed. By David E. Ling, California, University of California Press, pp 95-104.
- -----, (2004), *Truth and Method*, Trans. and Translation revised by Joel Weinsheimer and Donald G. Marshall, London and New York, Continuum.
- Grodin, Jean, (2001) "Play, Festival and Ritual in Gadamer: On the theme of the immemorial in his later works" Trans. By Lawrence K. Schmidt, in: *Language and Linguisticality in Gadamer's Hermeneutics*, London (Maryland), Lexington Books, pp. 43-52.
- Guignon, Charles, (2003) "Meaning in the work of art: A Hermeneutic Perspective" in: *Midwest Studied in Philosophy*, XXII, PP. 25-44.
- Inwood, Michael, (1999), *A Heidegger Dictionary*, USA and Massachusetts, Blackwell, pp. 166-168.
- Karnezis, G. T., (1987) "Gadamer, Art, and Play" in: [http:// www. Svcc.edu/academics/cases/murry/Gadamer/gadartpl.htm](http://www.Svcc.edu/academics/cases/murry/Gadamer/gadartpl.htm).
- Kelly, Michael, (2004) "A critique of Gadamer's Aesthetics" in: *Gadamer's Repercussions (Reconsidering Philosophica Hermeneutics)*, ed. By Bruce Krqjewski, California, University of California Press.
- Lawn, Chris, (2007), *Gadamer: A Guide for the Perplexed*, London, Continuum, Second published.
- Martin Ford, M. A., (2006) "Gadamer's Transformation of Hermeneutics: from Dilthey to Heidegger" in: *Journal of Philosophy, Faculty of Humanities*, Brock University, Department of philosophy, August.

- Nordenstam, Tore, (1984) "*The essence of Art- Wittgenstein Vs. Gadamer*" in: *Aesthetics*, ed. By Rudolf Haller, Vienna, Holder-Pichler-Tempsky, pp. 23-28.
- Scheibler, Ingrid, (2001) "*Art as Festival in Heidegger and Gadamer*" in: *International Journal of Philosophical Studies*, Vol. 9 (2), pp. 151-175.
- Vikhagen, Arne Kjell, (2009) "*Gadamer's concept of play*" in: http://sensuosknowledge.org/wpcontent/uploads/2009/04skl_ak_Vikhagen_spiel.pdf.
- Weinsheimer, Joel, (1985), *Gadamer's Hermeneutics: A reading of Truth and Method*, New Haven and London, Yal University Press.